

PRITARTA
Vilniaus miesto savivaldybės
administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. birželio 30 d. įsakymu Nr. A15-1347/25

PATVIRTINTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Liepsnelė“
Direktoriaus 2025 m. birželio 30 d. įsakymu Nr. V-106

VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „LIEPSNELĖ“



IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

„**VAIKYSTĖS** SPALVŲ GAMA“



Vilnius
2025

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. POŽIŪRIS Į VAIKĄ IR JO UGDYMĄ(SI)

Vilniaus lopšelio-darželio „Liepsnelė“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa „Vaikystės spalvų gama“ (toliau – Programa) parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 patvirtintomis ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis.¹

Mūsų mokykla – tai vieta, kurioje „verda“ tikrų tikriausia vaikystė. Kur vaikai nuolat tyrinėja ir džiaugiasi savo atradimais, sprendžia konfliktus, kuria projektus ir mokosi draugauti, ugdydamiesi svarbiausias savo gyvenimo vertybes. Tai vieta, kur palaikoma vaikų iniciatyva ir glaudžiai komunikuojama su svarbiausia pasaulyje institucija – šeima. Vieta, kurioje tikima, jog „Vaikai – tai ne maži žmonės, o dideli pasaulio stebuklai“.

Vaiko ugdymasis vyksta per santykį su aplinka, bendravimą su bendraamžiais ir suaugusiais, per patirtis, kurios jam yra prasmingos. Vaikai yra skirtingi: kiekvienas turi savo augimo tempą, gyvenimo ritmą, skirtingą asmeninę patirtį, savo charakterį ir temperamentą, todėl svarbu vaikams padėti puoselėti savąjį individualumą, tuo pačiu lavinant jų socializacijos ir savarankiškumo įgūdžius. Labai svarbu atpažinti ir puoselėti tiek kiekvieno vaiko individualius, tiek visos vaikų grupės poreikius.

1.2. UGDYMĄ(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS

Labai svarbu nuo pat mažens ugdyti vaikų vertybes. Juk vertybių ugdymas yra vienas iš svarbiausių vaiko ugdymo proceso aspektų. Vertybės – tai pagrindiniai gyvenimo principai, kurie lemia žmogaus elgesį, požiūrį į save, kitus ir pasaulį. Ankstyvame amžiuje įgytos vertybės formuoja vaiko charakterį, pasaulėžiūrą ir padeda jam orientuotis įvairiose gyvenimo situacijose. Išskyrėme pagrindinės vertybes, kuriomis grįsime vaikų ugdymą(si).

EMPATIJA IR TOLERANCIJA – siekti, kad vaikai suprastų kitų žmonių jausmus ir į juos atsižvelgtų, rūpintųsi kitais ir teiktų pagalbą. Padėti vaikams priimti skirtumus ir suprasti, kad visi žmonės yra unikalūs. Skatinti draugiškumą nepaisant kultūrinių, religinių ar kitokių skirtumų.

BENDRAVIMAS IR BENDRADARBIAVIMAS – siekti, kad vaikai dirbtų kartu su kitais, dalintųsi idėjomis ir mokytųsi spręsti konfliktus taikiai. Draugiški santykiai su bendraamžiais kuria pasitikėjimą ir tarpusavio palaikymą.

¹<https://www.e-tar.lt/portal/lt/legalAct/be8a5a304add11ee9de9e7e0fd363afc/asr>

SVEIKATA IR GYVYBĖ – siekti pagarbos fizinei ir psichinei sveikatai. Padėti išmokyti rūpintis savo kūnu, laikytis sveikos gyvensenos principų ir vertinti gyvybės svarbą.

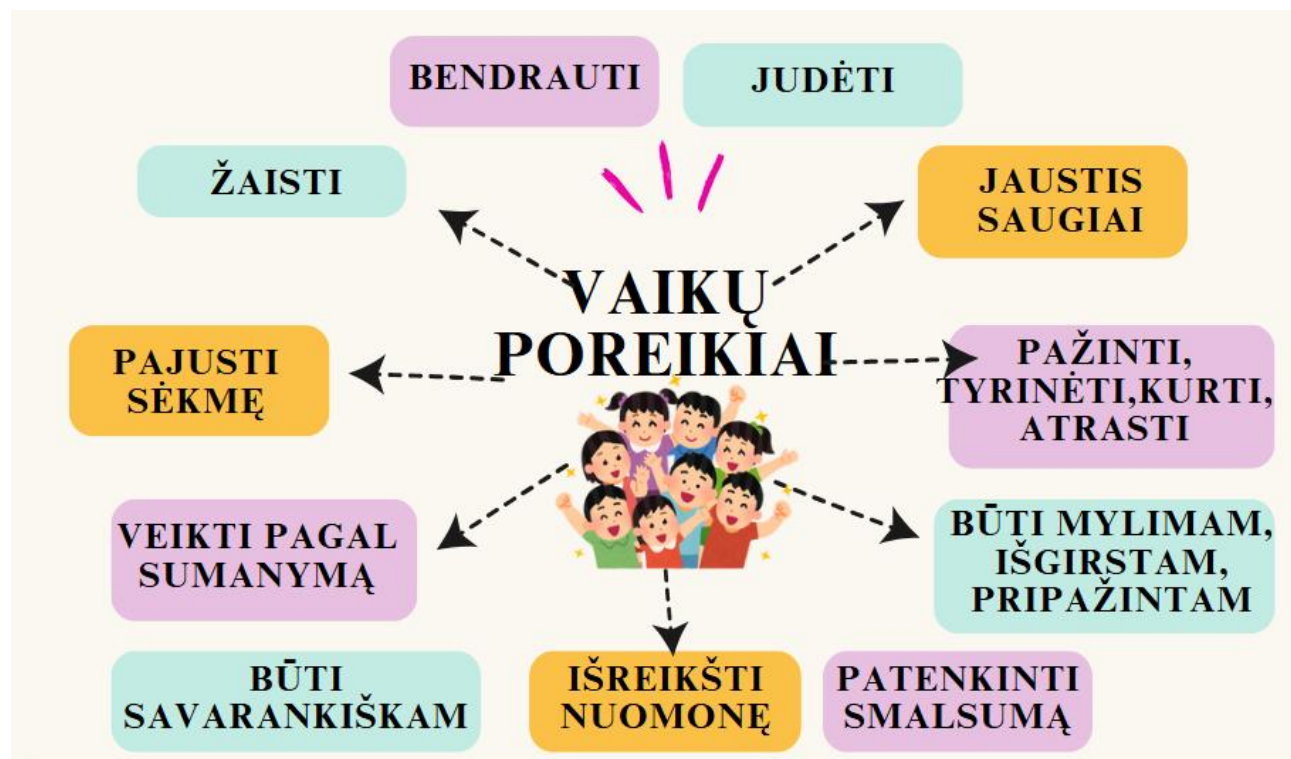
PASITIKĖJIMAS SAVIMI – leidžia vaikui išdrįsti tyrinėti pasaulį, priimti sprendimus ir tobulėti. Tai gebėjimas tikėti savo galimybėmis, vertinti save ir nebijoti klysti, mokantis iš patirties.

SAVARANKIŠKUMAS IR KRITINIS MĄSTYMAS – šios vertybės padeda vaikui tapti atsakingu, gebančiu priimti sprendimus ir analizuoti aplinką. Jos skatina vaiką veikti savarankiškai, vertinti informaciją ir priimti apgalvotus sprendimus.

EKOLOGINĖS VERTYBĖS – yra žmonių įsitikinimai, principai ir požiūris, susiję su atsakomybe už aplinką ir jos išsaugojimą ateities kartoms. Jos skatina rūpintis gamta, tausoti išteklius ir prisidėti prie tvaraus gyvenimo būdo.

1.3. VAIKŲ, TĖVŲ IR BENDRUOMENĖS POREIKIAI

Siekiant užtikrinti visapusišką vaiko raidą, itin svarbu atliepti jo pagrindinius poreikius (1 pav.). Tik tada, kai vaikui suteikiama saugi aplinka, emocinis palaikymas, ugdymosi galimybės ir tinkamos sąlygos bendrauti, jis gali augti laimingas, smalsus ir pasitikintis savimi.



1 pav. Vaikų poreikiai



2 pav. Bendruomenės poreikiai

Norint užtikrinti kokybišką vaikų ugdymą(si), yra būtina atsižvelgti ne tik į vaikų, bet ir į visos įstaigos bendruomenės poreikius. (2 pav.)

1.4. MOKYKLOS SAVITUMAS IR REGIONO YPATUMAI

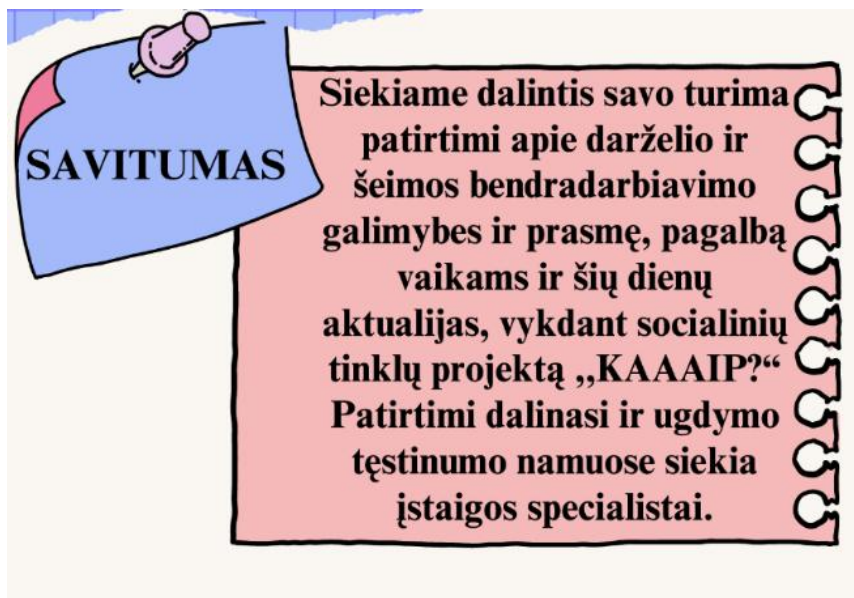
Mokykla yra įsikūrusi Naujininkų rajone. Tai strategiškai patogus Vilniaus rajonas, kuriame gausu edukacinių galimybių, kurios vertingos ikimokyklinio amžiaus vaikams. Netoli esančios žalios zonos (pvz. Vilkpėdės parkas, Naujininkų parkas) suteikia galimybę organizuoti lauko veiklas ir edukacijas gamtoje, kurios skatina fizinį aktyvumą ir aplinkos pažinimą bei lavina vaizduotę ir ryšį su aplinka. Tai strategiškai patogus Vilniaus miesto rajonas, kuris ribojasi su Naujamiesčiu, Senamiesčiu ir Liepkalniu, o tai suteikia patogų susisiekimą, kuris daug objektų leidžia pasiekti ne tik viešuoju transportu, bet ir pėsčiomis. Pėsčiomis, kartu su ugdytiniais galime pasiekti Vilniaus geležinkelio stotį, kurioje yra įkurtas Geležinkelių muziejus – jame organizuojamos įvairios edukacinės programos ir interaktyvios veiklos vaikams, kurios leidžia pažinti geležinkelių istoriją, technologijas ir saugų elgesį, taip pat įkurta lauko ekspozicija.

Broniaus Jonušo muzikos mokyklą taip pat galime pasiekti pėsčiomis – čia yra organizuojamos įvairios edukacijos vaikams, kurios skirtos lavinti vaikų muzikinį išprusimą bei kūrybiškumą. Patogiai galima pasiekti Vilniaus oro uostą, kuriame vaikai gali stebėti kylančius ir besileidžiančius lėktuvus iš arti, susipažinti su priešgaisrinio gelbėjimo stoties pareigūnais bei jų naudojama technika, pamatyti oro uosto infrastruktūrą. Netoliese įsikūrusi Vilniaus priešgaisrinė gelbėjimo valdyba organizuoja edukacinius užsiėmimus vaikams, kurie vyksta priešgaisrinėje techninė parodoje, kurioje vaikai supažindinami su ugniagesių darbu, gaisrų prevencija ir saugaus elgesio taisyklėmis ir dalyvauja interaktyviose veiklose.

Lengvas Naujamiestyje ir Senamiestyje esančių objektų pasiekiamumas yra ypač prasmingas ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymui, nes vaikai gali tiesiogiai pažinti šalies kultūros paveldą: muziejus, teatrus, paminklus, bažnyčias, aikštes, o tai padeda formuoti tautinį tapatumą ir pilietiškumą. Taip pat yra platus edukacinių veiklų spektras, kuris padeda ugdyti bendravimo įgūdžius, skatina smalsumą ir kūrybiškumą.

Išvystyta rajono infrastruktūra sudaro palankias sąlygas vaikams pasiekti įvairius kultūrinius, gamtinius ir edukacinius išteklius, kurie reikšmingai prisideda prie ugdymo turinio praturtinimo, skatina pažintinę bei socialinę raidą ir suteikia galimybę pasaulį pažinti per patyrimines veiklas bei pozityvias emocijas.

1.5. SAVITUMAS – UGDYMO(SI) TĘSTINUMO SVARBA



3 pav. Mokyklos savitumas



4 pav. Ugdymo tęstinumo namuose pavyzdžiai

Ugdymo(si) tęstinumas reiškia nuoseklų ir nuolatinį mokymosi procesą, kuris vyksta ne tik ugdymo įstaigoje, bet ir už jos ribų – namuose, bendruomenėje ir kitose gyvenimo srityse. Toks tęstinumas leidžia vaikui tikslingai gilinti žinias, stiprinti įgūdžius ir formuoti nuoseklų požiūrį į mokymąsi kaip natūralią gyvenimo dalį. (3 pav.).

Suprasdami ugdymo tęstinumo svarbą, dideles pastangas dedame teikiant konsultacijas tėvams, kaip galima būtų padėti vaikams namuose, lavinant įvairius jų gebėjimus. Tad viena pagrindinių ikimokyklinio ugdymo programos minčių yra į ugdymo procesą įtraukti šeimą kaip pagrindinę vaiko ugdytoją ir lygiavertę instituciją, siekiant ugdymo(si) tikslų. (4 pav.)

II SKYRIUS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

ŽAISMĖS PRINCIPAS. Žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla;

INTEGRALUMO PRINCIPAS. Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumas;

ĮTRAUKTIES PRINCIPAS. Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;

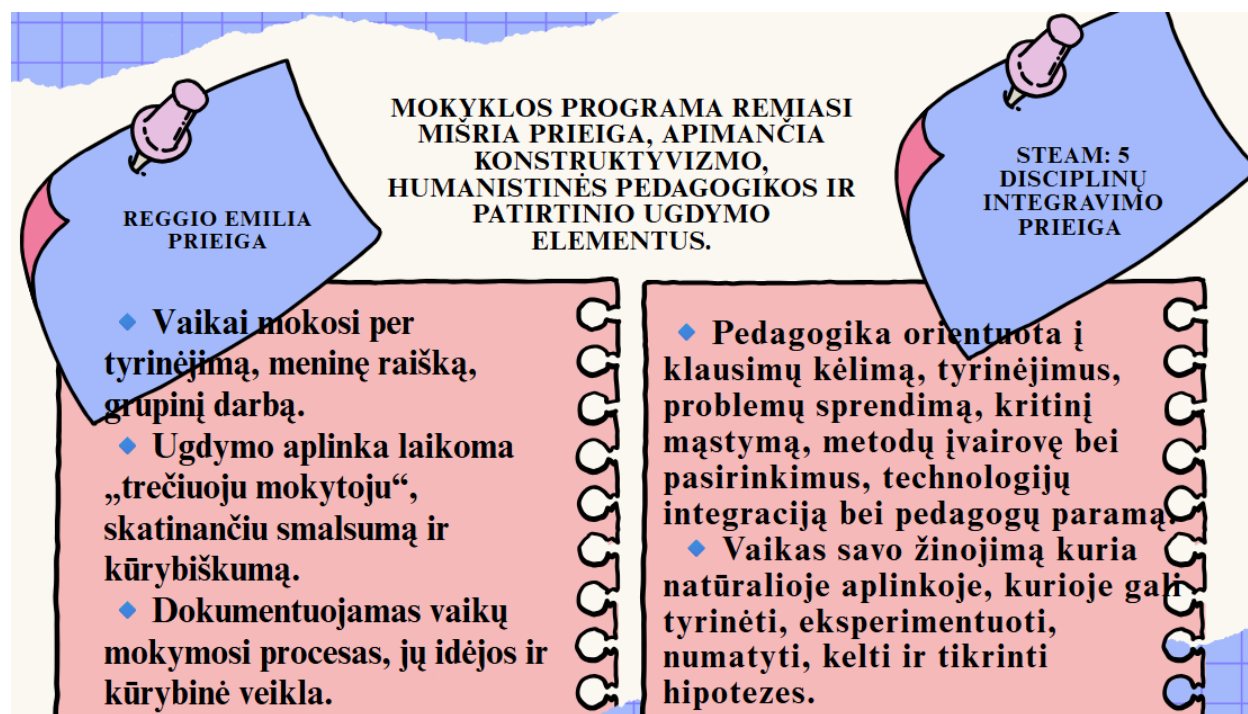
KONTEKSTUALUMO PRINCIPAS. Vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atvirose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo;

ŠEIMOS IR MOKYKLOS PARTNERYSTĖS PRINCIPAS. Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

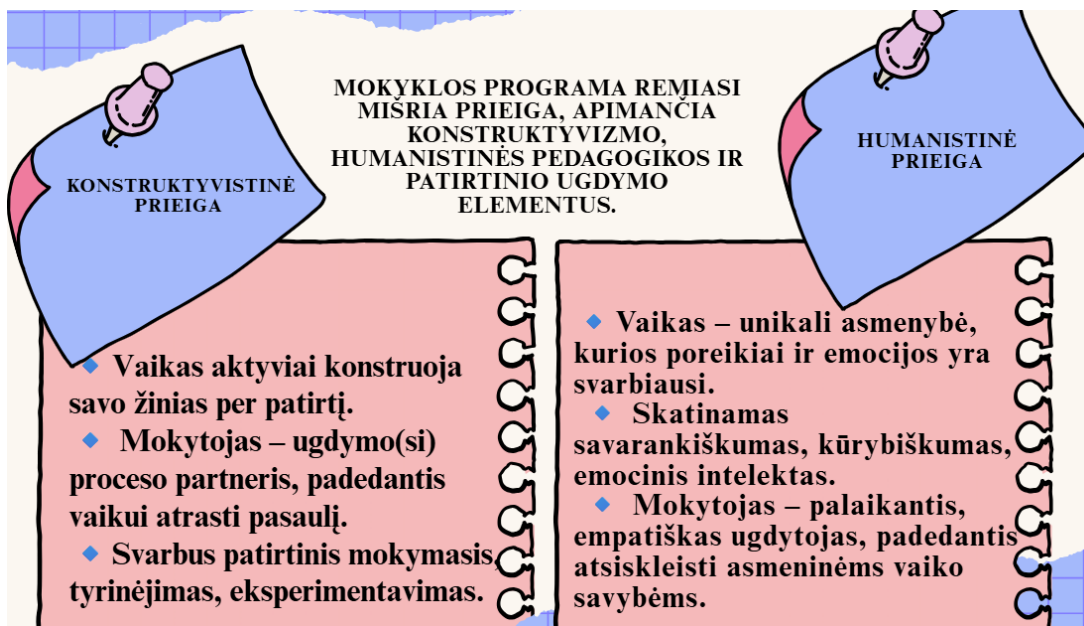
LĖTOJO UGDYMO(SI), UŽTIKRINANČIO GILŲ ĮSITRAUKIMĄ, PRINCIPAS. Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną *čia ir dabar* momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdieniui rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui;.

2.1. TEORINĖS PRIEIGOS

Mokykla, kurdama Programą, remiasi mišria prieiga, apimančia konstruktyvizmo, humanistinės pedagogikos ir patirtinio ugdymo elementus. (5, 6 pav.).



5 pav. Teorinės prieigos



6 pav. Teorinės prieigos

III SKYRIUS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

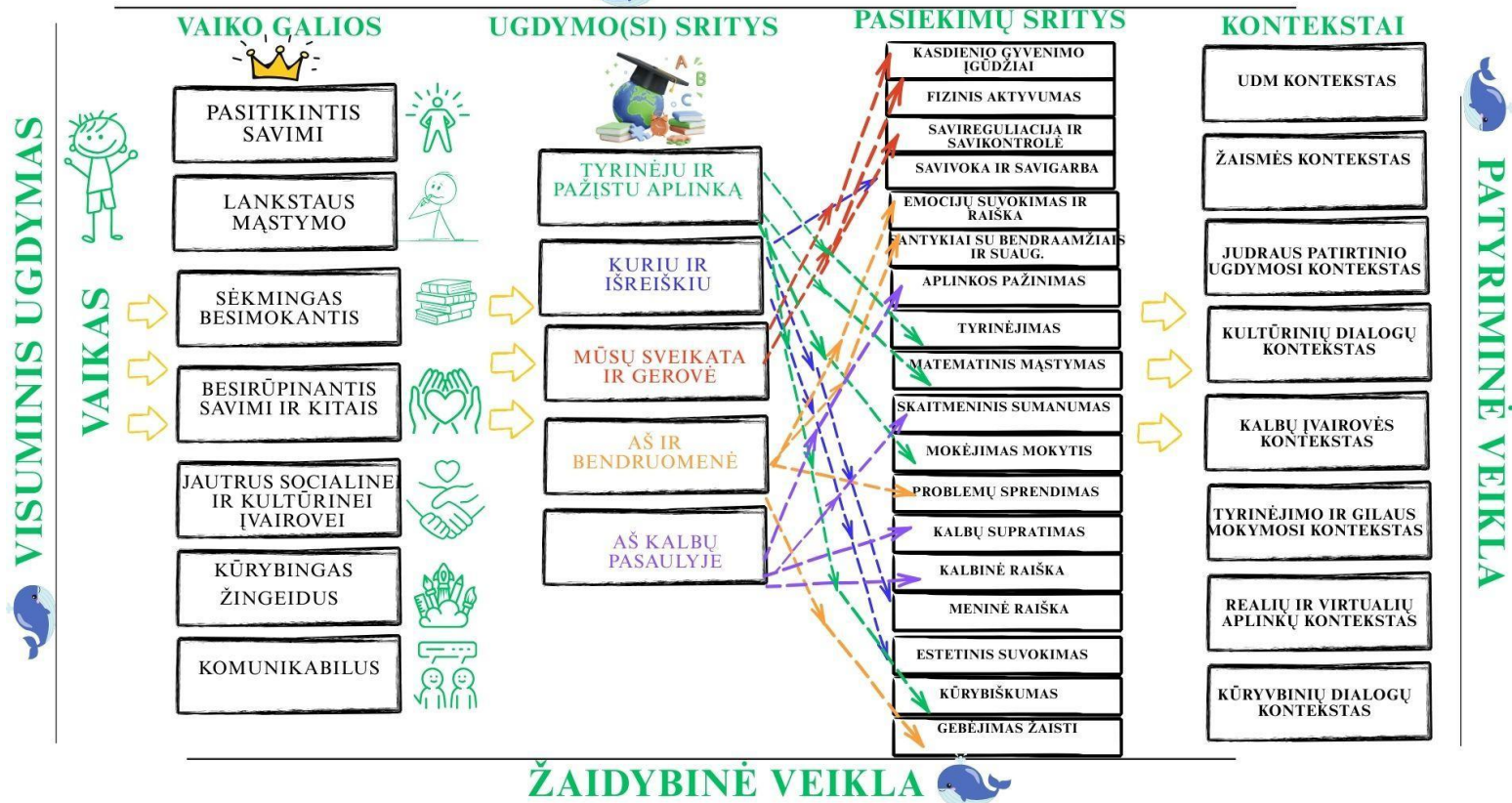
TIKSLAS – atsižvelgiant į vaikų prigimtines galias, patirtį, poreikius, šeimos ir bendruomenės susitarimus, kurti lanksčius edukacinius kontekstus, įgalinančius vaikus išsiugdyti pasitikėjimo, rūpinimosi savimi ir kitais, kultūrinio ir socialinio jautrumo, komunikavimo, lankstaus mąstymo, kūrybiškumo,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

UŽDAVINIAI:

- Atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę, sudaryti lygias sąlygas kiekvienam vaikui ugdytis bei plėtoti savo galias.
- Užtikrinti visuminę vaikų raidą bei vaikų veiklos integralumą.
- Atsižvelgiant į vaikų poreikius ir gebėjimus, kurti saugią ir įtraukią ugdymosi aplinką.
- Siekti ugdymo tęstinumo namuose, stiprinant bendradarbiavimą su šeima.
- Sudaryti sąlygas vaikams mokytis natūraliu tempu, skatinant gilų supratimą, kūrybiškumą, išgyvenant kiekvieną *čia ir dabar* momentą.
- Siekiant ugdyti vaikų kūrybiškumą, socialinius įgūdžius ir pažintines kompetencijas, palaikyti vaikų mokymąsi per žaidimą.

VISOS UGDYMO SRITYS IR VAIKŲ PASIEKIMAI UGDOMI PER ŽAIDYBINES IR PATYRIMINES VEIKLAS.

Siekiant įgyvendinti ugdymo(si) tikslą ir uždavinius, buvo sukurtas konceptualus ugdymosi modelis, kuris remiasi **vaiko įgalinimu**: ne mokytojas perduoda žinias, bet vaikas aktyviai konstruoja jas per patirtis. Ugdymo turinys organizuojamas per sričių dermę, orientuojantis į vaiko pasiekimus, o ugdymo procesas vyksta įvairiuose kontekstuose, įtraukiant šeimą, bendruomenę ir pačią aplinką kaip ugdymo(si) resursus. (7 pav.).



7 pav. Konceptualus ugdymo(si) modelis

3.1. MOKYTOJO STRATEGIJOS IR UGDYMO(SI) ORGANIZAVIMO FORMOS

1. VAIKO STEBĖJIMU GRINDŽIAMAS UGDYMAS

Mokytojas daug dėmesio skiria vaikų stebėjimui žaidybinių ir kitų veiklų metu, išvelgia kiekvieno vaiko unikalumą, pomėgius, emocijas, vidines jėgas. Šios kasdienės išvalgos tampa tvirtu pagrindu mokytojų ugdymo proceso planavimui.

2. INICIATYVOS PALAIKYMAS – VAIKAS KAIP KŪRĖJAS

Vaikai iš prigimties tyrinėja pasaulį, Mokytojas, palaikydamas šią iniciatyvą, leidžia vaikui rinktis, improvizuoti, eksperimentuoti, klysti, daryti atradimus.

3. UGDYMO INDIVIDUALIZAVIMAS – KIEKVIENAS VAIKAS VERTAS SAVO KELIO

Kiekvienas vaikas tarsi unikali dėlionės dalis. Mokytojas organizuoja ugdymo procesą taip, kad kiekvienas vaikas būtų matomas, suprastas, priimtas, augtų ir ugdytųsi savo tempu.

4. INTEGRALUMAS- NES VISKAS GYVENIME SUSIJĘ

Mokytojas jungia ugdymo sritis į visumą, kur veikla yra „ne pamoka“, o gyvenimas, vaikui suprantamais pojūčiais ir prasmėmis.

5. TYRINĖJIMAI IR BANDYMAI – DRĄSA KURTI IR KLYSTI

Ši strategija padeda pasitikėti savimi ir augti per patirtį. Nėra kvailų klausimų, o neklysta tik tas, kas nieko nedaro.

6. KŪRYBA IR SAUGI APLINKA

Vaikas visapusiškai vystosi, kai jaučiasi saugus. Mokytojas sudaro ne tik saugią aplinką, bet ir aplinką, kurios spalvos, tekstūra ir kvapai kviečia vaikus į patyriminę kelionę.

7. KŪRYBIŠKUMO SKATINIMAS – DAUGIAU NEI MENAS

Mokytojas ne formuoja „teisingo“ rezultato, bet vertina procesą, tuomet kūryba tampa tyrinėjimu ir vaikais auga laisvai mąstantys, empatiški ir svajojantys.

8. BENDRYSTĖ IR BENDRADARBIAVIMAS

Per bendrus projektus, veiklas, komandinį darbą Mokytojas ugdo socialinį jautrumą. Vaikai mokosi kalbėtis, tartis, spręsti konfliktus, būti šalia kitų, ne tik girdėti bet ir išgirsti.

9. REFLEKSIJA – AUGIMAS PER SUVOKIMĄ

Tai strategija, kuri leidžia vaikui pamatyti savo pažangą, suprasti, ką jis padarė ir kodėl tai svarbu.

10. PARTNERYSTĖ SU ŠEIMA

Mokytojas kviečia tėvus būti kartu ugdymo kelyje: siekti bendrų tikslų, dalinti informaciją, pastebėjimais, bendradarbiauti, vardan vaikų gerovės.

IV SKYRIUS

UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

UGDYMO SRITIS „TYRINĖJU IR PAŽIŠTU APLINKĄ“	
Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti daiktinės ir gamtinės aplinkos pažinimą, matematinį mąstymą, skaitmeninį sumanumą, kalbų supratimą, tyrinėjimą, problemų sprendimą, mokėjimą mokytis. Ugdymo(si) veiklos skatina žaidimo, kūrybiškumo, emocijų suvokimo ir raiškos gebėjimus.	
PASIEKIMŲ SRITIS „MATEMATINIS MĄSTYMAS“	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminis gebėjimas. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
- 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. - Geba tiesiogiai palyginti vienu išmatuojamu dydžiu besiskiriančius daiktus: ilgus palygina daiktus suartindamas, mases – daiktus pakilnodamas, tūrius – perpildamas vandenį ar smėlį iš vieno indo į kitą. Parodo, kuris daiktas ilgas – trumpas, aukštas – žemas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias. - Tapatina, atrenka kelis daiktus (vaizdus) pagal spalvą, formą (kvadratas, kubas, skritulys, rutulys) ar savo sugalvotą požymį. Ieško ryšio tarp įvairių daiktų (kas į ką telpa), sudėlioja objektų rinkinius pagal didumą į vieną eilę. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	- Vaikai nuosekliai dalyvauja kasdienėse žaismingose veiklose, kuriose natūraliai susiduria su skaičiais ir skaičiavimu. Tai įvairūs ritminiai žaidimai, dainelės, eilėraščiai, stalo ar judrieji žaidimai, išvykos. - Vaikai aktyviai įsitraukia į manipuliacinius žaidimus su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti ar perkelti. Per šiuos tyrinėjimus bei nuolatinį bendravimą su suaugusiais jie pradeda suprasti pirmines kiekybines ir erdvinės sąvokas – „pilnas“, „tuščias“, „daug“, „mažai“ ir pan. - Vaikai dalyvauja eksperimentinėje ir žaismingoje veikloje, kuri susijusi su objektų ilgio, pločio, aukščio, masės ir tūrio palyginimu; tyrinėja aplinką, manipuliuoja daiktais ar bendrauja su kitais vaikais ir mokytoju; aktyviai dalyvauja bendrose atradimų veiklose, ieškodami skirtingų būdų palyginti daiktų savybes; Ilgį, plotį ar aukštį jie lygina netiesiogiai – sugretindami daiktus tarpusavyje, o masę įvertina kilnodami objektus. Įgyvendindami eksperimentines veiklas, (pvz. perpildydami vandenį iš vieno indo į kitą) vaikai spėja, kuris indas talpina daugiau ir vėliau šį spėjimą praktiškai patikrina. Mokytojas, remdamasis vaikų iniciatyvomis, įvardija matavimo sąvokas – „ilgas“, „trumpas“, „aukštas“, „žemas“, taip padėdamas vaikams susieti praktinę patirtį su kalbiniu apibendrinimu.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
Jaučia ryšį tarp skaičių pavadinimų, skaitmenų ir jų padėties skaičių sekoje nuo 0 iki mažiausiai 10. Paduoda tikslų daiktų skaičių ir randa trūkstamą iki dešimties. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja,	Vaikai aktyviai dalyvauja skaičiavimo veiklose, kuriose, naudodami daiktus, piešinius, pirštus ar skaitmenines priemones, mokosi didinti kiekius po vieną, atpažinti skaitmenis, schemas, paveikslėlius. Mokytojo palaikomi jie geba vaizduoti skaičiavimo situacijas vaidindami, piešdami

vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendžiamas 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.). Nematuodamas gali pasakyti, kuris iš dviejų pažįstamų objektų sunkesnis, aukštesnis. • Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus. Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų. Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs pakeistos krypties judėjimo planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka)	ar manipuluodami objektais (pvz. „Žydėjo dvi gėlytės, pražydo dar viena...“). • Vaikai ištraukia į žaidimus, kuriuose skaičiuojama pirmyn ir atgal (iki 10), pradedant nuo bet kurio skaičiaus (iki 10). Per patirtines veiklas supranta sudėties ir atimties prasmę, pradeda jungti ar skaidyti objektų kiekius (nuo 5 iki 10). Kūrybiškose situacijose mokosi vertinti, ar objektų grupėje yra pakankamai daiktų tam tikram tikslui (pvz. dalinantis ar formuojant grupes). • Sprenddami kasdienes situacijas ir veikdami mokytojo sukurtoje aplinkoje, vaikai plėtoja loginį mąstymą, pradeda vartoti matematinio samprotavimo kalbą: „Manau, kad...“, „Tai tiesa, nes...“, „Galėčiau padaryti ir taip...“. Vaikai sprendžia problemines situacijas, susijusias su atstumu ar objektų savybių palyginimu aplinkoje, patys siūlo būdus, kaip įvertinti daiktų skirtumus. Šių veiklų metu jie diskutuoja, dalijasi savo idėjomis ir plečia matematinį žodyną: „aukštesnis – žemesnis“, „ilgesnis – trumpesnis“, „toliau – arčiau“, „lengvesnis – sunkesnis“, „didesnės talpos – mažesnės talpos“ ir kt. • Vaikai, tyrinėdami aplinką, atranda erdvės elementus: daiktų išdėstymą, formų panašumą, atsikartojimą, struktūrą. Vaikai su mokytojo pagalba kuria „formų medžioklės“ žaidimą, vaikai ieško aplinkoje esančių objektų (grupėje ar lauke), panašių į geometrines figūras, pvz. surasti „apskritą laikrodį“, „trikampį stogelį“, „stačiakampį langą“. Vaikų paprašoma sudėlioti figūras pagal nurodytą struktūrą – pvz. raudonas-trikampis, mėlynas-kvadratas, raudonas-trikampis. Stebėdami realioje ar virtualioje aplinkoje pateiktus objektus, vaikai atpažįsta dvimates (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį) ir trimates (kubą, rutulį) formas, mokosi jas apibūdinti, lyginti, grupuoti pagal vieną požymį, komponuoti sekas. Vaikams duodama dėžutė su dvimatėmis figūromis ir paprašoma jas sugrupuoti pagal formą ar spalvą. Po to – sukurti jų seką (pvz. kvadratas-kvadratas-trikampis...), vaikams tyrinėti trimačius objektus – statyti bokštus iš kaladėlių (kubų), ridenti kamuoliukus (rutulius), o tada palyginti: kuris rieda, kuris stovi vietoje?
PASIEKIMŲ SRITIS „KŪRYBIŠKUMAS“	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminis gebėjimas. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• Pakartotinai tyrinėja dominančius raiškos būdus.	• Palaikomas vaikų noras kartoti tą patį veiksmą, nesvarbu, kad tą veiksmą atlieka daug kartų iš eilės. Vaikai nėra

•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.	skatinami greitai pereiti prie naujų veiklų, nes pakartojimas svarbus įgūdžių įtvirtinimui. •Vaikai dalyvauja tokiose veiklose kaip „Kliūčių ruožas su tuneliais ir pagalvėlėmis“, žaidime „Sek paskui draugą“. Judėdami saugioje aplinkoje, vaikai pradeda pažinti laiką – išbando judėjimo trukmę, tempą, jaučia ritmą. Vaikai juda pagal muziką: šokinėja, linguoja. •Vaikai stebėdami aplinką, vizualinį pasaulį atpažįsta ryškias spalvas, formas, judančius objektus. Vaikai stebi: vėjo malūnėlius, muilo burbulus.; žaidžia su kaladėlėmis, stebi šešėlius, dėlioja spalvotus daiktus; žaidžia su šviesos stalu ir skaidriais objektais; maišo spalvas pirštais. Vaikai reaguoja į suaugusiojo emocijas – mokosi stebėti ir domėtis. Bendras grožėjimasis gėle ar paveikslu, žaidimas „Stebėtojo akiniai“ – ieškomi gražūs objektai aplinkoje.
---	--

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)

• Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones ir būdus. 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 vyksmą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	• Vaikams sudaroma galimybė laisvai rinktis kūrybinę veiklą (piešimą, lipdymą, šokį, vaidybą). Pasiūloma įvairių meninių priemonių įvairovė, kuriomis vaikai gali laisvai kurti ir veikti. Eksperimentuoja su netradicinėmis priemonėmis (gamtinėmis, antrinėmis). Kuriamą įkvepianti aplinka su meno kūriniais. Organizuojamos išvykos į parodas, muziejus, galerijas. • Vaikų vizualinis jautrumas ugdomas estetiškoje, tyrinėjimui pritaikytoje aplinkoje. Jie liečia įvairias medžiagas, stebi spalvas, formas, šešėlius, keičia daiktų padėtį, apšvietimą. Vaikai gali kurti koliažus iš įvairių tekstūrų medžiagų (vata, smėlis, popierius). Eksperimentai su spalvotu apšvietimu – vaikai keičia šviesos spalvas ir stebi, kaip tai keičia objektus. • Vidaus ir lauko erdvėse vaikai tyrinėja meninius objektus, gamtos radinius ar rankų darbo kūrinius – kuria iš jų, keičia jų išvaizdą, žaidžia su spalvomis, kuriant koliažus, instaliacijas, šešėlių teatrą. Vaikai žaidžia lauko erdvėse, iš lapų, šakelių ir akmenėlių kuria paveikslus ant žemės; šešėlių teatras – vaikai sukuria figūrėles ir kuria mini pasakojimus, naudodami prožektorius.
--	--

PASIEKIMŲ SRITIS „MOKĖJIMAS MOKYTIS“

Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko. Esminis gebėjimas. 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 ir rezultatus.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS

ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. • Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti jam patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. • Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas. | <ul style="list-style-type: none"> • Vaiko net trumpa, savarankiškai pasirinkta veikla įvardinama kaip pasiekimai: „Tu pats sugalvojai ir pabandei – šaunuolis!“. Palaikomi vaikų sumanymai ir veiksmai (piešia ne ant popieriaus, o ant lango su specialiais dažais). Palaikomi vaikų pasirinkimai, net jei jie atrodo trumpalaikiai ar neįprasti. • Vaikai nuspėjamai reaguoja į pasikartojančius įvykius, kurių rezultatą galima numatyti (pvz. paspaudus mygtuką – žaislas juda). Spaudžiant muzikinius ar mechaninius mygtukus vaikai stebi, kaip reaguoja žaislas (groja, juda, šviečia). Žaidžiant su dėžutėmis „Viduje – išorėje“ – deda daiktus ir uždengia dangtelį, vaikai stebi pokytį. • Žaisdami su įvairiomis medžiagomis ar objektais, jie tyrinėja veiksmo ir pasekmės ryšius: pilsto vandenį iš indo į indą – stebi, kas nutinka, kai perpila; meta kamuoliuką nuo rampos – stebi riedėjimą ir greitį. • Vaikai dalyvauja dienotvarkės planavime – klijuoja paveikslėlius ant dienotvarkės lentos (pvz. „Valgome“, „Einame į lauką“); vaikai pasirenka daiktus veiklai – pvz. prieš lipdymą patys atsineša lentelę, masę, formas; iš dėžutės išsirenka paveikslėlį, nurodantį kitos veiklos eigą (pvz. valymas, pietūs, poilsis). |
|---|---|

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti. • 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 išmokti. | <ul style="list-style-type: none"> • Kuriama saugi aplinka, kurioje vaikas gali drąsiai eksperimentuoti, klysti, bandyti. Pastebint, kad vaikas imasi naujos veiklos, mokytojas drąsina: „Šaunuolis, nusprendei pats apsiauti batą!“. Su vaiku kalbama apie tai, ką jau moką ir norėtų išmokti: „Parodyk, kaip darai! O ką dar moki?“; „Ką norėtum pabandyti dabar?“; „Ką norėtum sužinoti?“. • Vaikams sudaromos sąlygos savarankiškai įveikti nedidelius iššūkius ar kliūtis, svarstoma ir aptariama, kokių priemonių galėtumėt imtis ir kokį veiksmų planą kurti. Vaikams sudaromos galimybės iš priemonių įvairovės išbandyti jam tinkamiausias (pvz. statant tiltą, pilant smėlį). • Vaikai pradeda ne tik veikti, bet ir stebėti <i>kaip</i> tai veikia. Veiklos metu arba po jos užduodami klausimai „Kas nepavyko?“; „Ką galima daryti kitaip?“, vaikai nuolat drąsinami priimti sprendimus „Gal pabandom kitaip?“; „Kuris būdas geriau veikia?“. Vertinamos vaikų pastangos, veiklos procesas: „Tu tiek kartų bandei ir tau pavyko!“; „Tu pats priėmei sprendimą“. • Vaikų kalboje atsiranda pirmieji tikimybei būdingi išsireiškimai: „Gali būti“, „Gal įvyks“, „Maža – didelė“. |
|---|--|

	tikimybė“. Vaikai spėja, koks bus rytoj oras ir vėliau patikrina žaisdami „Orų spėlionė“. Po aktyvios veiklos sukuriamas ritualas pasidalinti savo patirtimi ir reflektuoti „Ką norėtum dar išbandyti?“; „Ką norėtum sužinoti?“; „Ką norėtum daryti kitaip?“.
PASIEKIMŲ SRITIS „TYRINĖJIMAS“	
Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminis gebėjimas. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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; betyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. • Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatai rodo kitiems.	• Vaikai tyrinėja įvairius paviršius – glosto šiurkščius, minkštus, šlapius daiktus; liečia švelnius audinius, popierių, šaltą metalą, šiltą medieną. Vaikai žaidžia su ryškių spalvų barškučiais ar kamuoliukais; stebi ir siekia suktukų, judančių žaislų ar mirksinčių lempučių; meta minkštus daiktus į dėžę – tyrinėja garsą ir judesį. • Vaikai tyrinėja su grūdais – semia, beria, liečia; žaidžia vandens žaidimus – purslai, pilstymas, plaukiojantys žaislai; žaidžia su ledukais – liečia juos, stebi tirpimą, reaguoja į šaltį. Vaikai pradeda rūšiuoti objektus pagal spalvą ar formą. Dėlioja spalvotas kaladėles į tam tikras dėžutes; sudeda apvalius ir kvadratinus daiktus į skirtingas eilutes. Garsiniai vaikų pojūčiai lavėja klausantis įvairių garsų: skambina varpeliais, baksnoja būgnelius, kratytuvus arba klausosi gyvūnų garsų įrašų, mėgdžioja juos. Vaikai tyrinėja skonį ir kvapą per žaidimą. Ragaudami skirtingų skonių vaisius, išreiškia emociją; uosto prieskonius ar vaisių kvapus – citriną, cinamoną, vanilę. Vaikai stebi save veidrodyje – rodo emocijas, daro veidukus; žaidžia prie šviesos lentos – deda spalvotus daiktus ir stebi šviesos poveikį. • Vaikai kviečiami paprastus, kasdienius veiksmus atlikti kartu. Mokytojas reaguoja į vaiko atradimus: „Tu pats atradai, kad ši detalė tau tinka!“, „Parodyk draugui, ką suradai“.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena	• Vaikai smalsiai tyrinėja gamtą, aiškinasi, kaip ji veikia. Vaikai stebi, kaip augalui reikia vandens ir saulės – laisto gėles, žiūri, kaip jos auga; lygina: kas reikalinga augalui, o kas – gyvūnui (pvz., piešia ar klijuoja paveikslėlius į dvi

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 tikslingai grupuoja ir klasifikuoja; tyrinėdamas pasitelkia įrankius ir priemones, įvairias medžiagas. • Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	grupes). Vaikai mokosi, kad vanduo reikalingas visiems gyviems organizmams. • Eksperimentuoja – laisto vieną augalą, o kitą ne – stebi skirtumus; žaidžia „Kam reikalingas vanduo?“ – atrenka paveikslėlius (žmonės, augalai, gyvūnai, automobiliai). Vaikai mokosi pažinti metų laikų ir paros ciklą. Stebi, kaip keičiasi medžiai ar gėlės mokyklos kieme – piešia jų pokyčius kiekvieną sezoną. Vaikai skirsto gyvūnus: kurie aktyvūs dieną, kurie – naktį; kuria metų laikų knygelę: piešia, ką veikia žmonės, gyvūnai ir augalai žiemą, vasarą ir kt. Vaikai rūšiuoja daiktus pagal savybes. Skirsto gamtos radinius – lapus pagal spalvą, akmenukus pagal dydį; dėlioja žaislus į grupes: didelis–mažas, šiurkštus–glotnus, apvalus–kampuotas. Vaikai mokosi tyrinėti, kaip daiktai veikia, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. Vaikai žaidžia su magnetais – atrenka, kas limpa, o kas ne; naudoja svarstyklės – sveria skirtingus objektus, lygina, kas sunkesnis; išrikiuoja kaladėles nuo mažiausios iki didžiausios; kuria „iššūkį“ – pastatyti tiltą iš kaladėlių, kad pravažiuotų mašina. Vaikai tyrinėja aplinką naudodami įvairias priemones. Naudoja lupas – apžiūri lapus, vabzdžius, smėlį; stebi augalų sėklas pro mikroskopą (prižiūrint suaugusiajam). Vaikai susipažįsta su transporto rūšimis ir ryšio priemonėmis. Skirsto žaislinius automobilius, laivus, lėktuvus – klįjuoja juos į oro, vandens ir žemės transporto plakatus; žaidžia telefono žaidimą – kalba per žaislinius telefonus, mokosi pasakyti savo vardą. Tyrinėjimui naudoja ir išmaniąsias technologijas. Išbando robotukus – stebi, kaip jie juda, bando patys valdyti; naudoja išmaniąsias grindis – šoka ar bėga pagal pasirodančius ženklus; naudoja planšetę – stebi, kaip auga augalas ar gyvūnas per interaktyvią programėlę. • Vaikai mokosi kelti klausimus, ieškoti atsakymų. „Kodėl medis meta lapus?“ „Kodėl žolė žalia?“ – piešia ar stebi vaizdo įrašus, eksperimentuoja. Pasitelkiamas eksperimentų ciklas – vienos temos tyrinėjimas keliais etapais (pvz. kaip keičiasi ledas, kai jį palieki lauke, kaitini, kai apibarstai druska ir pan.).
UGDYMO SRITIS „KURIU IR IŠREIŠKIU“	
Ugdymo srities paskirtis yra plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti. kūrybiškumą, tyrinėjimą, emocijų suvokimą ir raišką. Ugdymo(si) veiklos taip pat skatina aplinkos pažinimą, kalbų supratimą, kalbinę raišką, problemų sprendimą, santykius su suaugusiais ir bendraamžiais, mokėjimą mokytis.	
PASIEKIMŲ SRITIS „SAVIVOKA IR SAVIGARBA“	
Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.	

Esminiai gebėjimai. 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.

PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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	• Žiūrint paveikslėlius, žaidžiant muzikinius, ritmo, pirštukų žaidimus, kartu su vaikais mokytojas vardina kūno ir veido dalis. Meninių veiklų metu prašo vaikų pavaizduoti save. Vaikai žaidžia judriuosius žaidimus, eksperimentuoja įvairiomis kūno dalimis: ropoja, šliaužia, eina atbulomis, šokinėja. Įvairiais judesiais improvizuoja pagal muziką. Žaidžia sensorinius žaidimus: vaikščioja per basų kojų taką, tapo pirštukais, delnais, pėdutėmis. Įvairiomis priemonėmis: skaičiukais, pieštukais, pirštukais padeda vaikui parodyti, kiek jam metų. Klausio eilėraščių, dainelių apie savo amžių. Asociuoja kūno dalis su emocija: „šąla rankytės“, „pavargo kojytės“, „merkiasi akytės“ ir t.t. Žaidžia su veidrodžiais, sensoriniais žaislais, magnetukų pagalba dėlioja žmogeliukus. • Žaidžiant muzikinius žaidimus pasako savo vardą: „Jonas eina mišku“. Kuriami pasisveikinimo ritualai: „Džiaugiamės, kad Onute šiandien čia“, „Labas rytas, Adai“. Varto nuotraukų albumus, kad vaikai atpažintų save, Mokytojas užduoda klausimus: „Kas čia?“, komentuoja „Kokia graži mergaitė/berniukas“. Kalba pirmuoju asmeniu, aptariant veiksmus ir siekiant, kad vaikas kartotų: „Aš einu“, „Aš valgau“. Mokytojas užduoda vaikams trumpus klausimus, kad jis į juos atsakytų: „Ką tu darai?“, „Ką atsinešei?“. Palaiko vaikų iniciatyvą ir leidžia kasdienius darbus atlikti pačiam: nusirengti/apsirengti, tvarkyti žaislus. Rodo pasitikėjimą vaiku, jį drąsina: „Aš tavimi tikiu“, „tu gali“, „tau pavyks“. • Kuriamą dieną, aptariama, kokios veiklos šiandien nusimato, kabina nuolatinėje matomoje vietoje, kasdien ją atnaujina. Natūraliose situacijose vartoja pasisveikinimo/atsisveikinimo žodžius: „labas“, „ate“, mandagumo žodžius: „prašau, ačiū“. Siekia, kad vaikai dalintųsi žaislais, padrąsina: „Duok žaisliuką“, „Žaiskite paeiliui“, palaiko iniciatyvas žaisti grupelėmis, prisijungti prie grupės veiklų. Didelį dėmesį skiria individualiam bendravimui, ypač adaptacijos arba laikotarpiu po ligos. • Vaikai šoka lietuvių liaudies ratelius, žaidžia senovinius žaidimus. Susipažįsta su Lietuvos atributika dalyvaudami šventėse. Susipažįsta su skirtingomis kalbomis, „hello“, „ola“. Atėjus kitataučiams vaikų giminaičiams, susidomėję

	klauso kitos kalbos. Mokytojas paaiškina, kad sulaukė svečių iš Anglijos, Lenkijos ir t.t.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (iškvepiamas oras, širdies plakimas ir kt.) • Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja 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.	• Vaikai gamina ūgio matuoklį, fiksuoja, kaip paaugo nuo praeitų metų, žiūri nuotraukas, palygina pokyčius, vykstančius augant. Žaidžia su vaikais kvėpavimo pratimus: pučia plunksną, burbulus, naudojant STREAM metodą gaminasi žmogaus vidinių organų maketą. Išbando ir stebi kūno galimybes: „Ką jaučiu, kai giliai įkvepiu?“, „Ką jaučiu, kai greitai bėgioju?“. Kartu su sveikatos priežiūros specialiste tyrinėja širdies savybes: „Kaip išgirsti širdies plakimą?“, „Kodėl širdis plaka greičiau bėgant?“. Tyrinėja kūno siunčiamus signalus: „Kaip kūnas sako, kad nori valgyti?“, „Kaip supranti, kad sergi?“. • Vaikai kuria pastangų knygeles: vaikai kiekvieną dieną vertina savo sėkmes. Mokytojas diskutuoja su vaikais: „Kas pavyksta geriausiai?“, „Kuo šiandien džiaugiesi, didžiuojiesi?“. Kuria kontekstus vaidmenų žaidimams, stebi, kaip vaikai dalinasi vaidmenimis, kokius socialinius įgūdžius reikėtų tobulinti. • Vaikai kuria grupės taisykles, aptaria, kodėl jos svarbios. Kalba apie vaikų teises ir pareigas. Pasiskirsto pareigomis grupėje, kasdieną renka „Dienos pagalbininką“. Kartu su vaikais papuošia grupės erdves reikiniams, gamina pakvietimus. Kartu priima sprendimus: kokią pasaką vaidinsime, į kurią grupę eisime svečiuotis ir t.t. Siekia komandinio darbo, vaikų, mokytojų ir tėvų sąveikos, vykdam mokyklos projektus. • Su vaikais diskutuojama apie jų vardus, pavardes, gyvenamąjį adresą, aiškinamasi, kodėl ši informacija yra naudinga ir reikalinga. STREAM metodo pagalba kuria šeimos medį. Tyrinėja Lietuvos ir Vilniaus miesto žemėlapius. Organizuoja ekskursijas po Vilniaus Senamiestį, Naujininkų rajoną ir kt. Vykdo mokyklos projektą apie Lietuvą (susipažįsta su atributika, konstruoja Gedimino pilį, Televizijos bokštą ir kt., švenčia svarbiausias Lietuvai datas). Organizuoja tarptautinę sportinę pramogą „Bėgimas su Trispalve“. http://www.liepsnele.vilnius.lm.lt/begimas-su-trispalve-5/ Organizuoja veiklas „Pasaulio pažinimas“, domisi kitomis šalimis, drabužiais, gyvūnais, papročiais, maistu. Integruoja tolerancijos veiklas: kalba, kad visi mes skirtingi, bet visi esame svarbūs.
PASIEKIMŲ SRITIS „ESTETINIS SUVOKIMAS“	

Vertybė nuostata. Domisi, gėrėsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. 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.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei 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.	• Vaikai klausosi skirtingų garsų: lietaus, vėjo, paukščių čiulbėjimo. Žaidžia intonacijos žaidimus, keičia balsą, toną (aukštas-žemas, tylus-garsus), vaidina pažįstamų pasakų personažus. Klausantis įvairių muzikos žanrų piešia savo nuotaiką ir emocijas. Žaidžia muzikinius žaidimus: „Šok kaip rudens lapas/snaigė/lietaus lašeliai“. Imituoja judesius pagal muziką, liūdnas, linksmas šokis. • Vaikai tyrinėja aplinką įvairiais pojūčiais: lytėjimu-šiuurkštus/švelnus, rega-ryškus/blankus, klausia- tylus/garsus. Žaidžia žaidimus: „Diena-naktis“, „Pauzė“ (bėga grojant muzikai, sustingsta muzikai pasibaigus). Piešia pirštukais, pėdutėmis, delnais. Demonstruoja vaikams šešėlių teatrą. Muzikuoja kūno perkusija ir instrumentais. • Vaikai skatinami dalintis savo nuomone apie kūrybą ir aplinką: „Patinka-nepatinka“, „Gražu-negražu“. Vaikai džiaugiasi savo kūryba, rodo ją savo tėvams, grupės draugams, priima kitų vaikų skirtingą kūrybą. Reflektuoja veiklas, klausia vaikų: „Ar tau patiko?“, „Ar buvo įdomu?“, „Ar gražu?“. Naudojant gamtines priemones suranda gražiausių akmenuką/kaštoną/gilę.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaislingai 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, 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.	• Palaikomas vaikų kūrybiškumas per netradicinius meninius eksperimentus: naudojamos neįprastos piešimo ir kūrimo priemonės (pvz., šukos, daržovės, siūlai). Vaikai kuria iš įvairių netikėtų medžiagų – senų daiktų, gamtos gėrybių. Eksperimentuojama su spalvomis, maišomos jų kombinacijos, ieškoma naujų atspalvių, skatinama nebijoti klaidų. Skatinama vaikų vaizduotė per netikėtus klausimus ir diskusijas („Kas būtų, jei vanduo būtų oranžinis?“). Vaikai kuria fantazijų pasaulį: išivaizduoja naujas gyvūnų rūšis, daiktus, maistą ir transporto priemones. Mokytojas yra aktyvus kūrybiškumo pavyzdys – pats kuria neįprastais būdais, drąsiai išeina už įprastų taisyklių ribų. • Vaikai lankosi parodose, muziejuose, analizuoja virtualius nutapytus paveikslus, kreipia dėmesį į detales, spalvas, formas, nuotaikas. Ekskursijų metu apžiūri įvairias skulptūras, piešinius ant sienų (grafiti), aptaria. Po apžiūrėtų paveikslų

	kuria savo paveikslą: „Kaip aš jaučiuosi?“, „Kokia mano nuotaika?“. Matant liūdnas ir linksmas detales, aptaria: „Kas mane džiugina/liūdina?“. Vaikų kūryba eksponuojama su žymių dailininkų darbais, ieškoma sąsajų. • Vaikai stebi gamtą: debesis, medžius, dalinasi savo idėjomis, į ką panašūs medžio siluetai, debesų formos. Perkelia savo įspūdžius ant popieriaus lapo. Ne tik aktyviai dalyvauja kūrybinėje veikloje, bet ir apie ją kalba: reiškia savo įspūdžius, nuomonę, dalinasi idėjomis, aptaria kas patiko, o kas ne, improvizuoja pagal muziką kurdamas šokį. Palaikomos vaikų idėjos kuriant pasakas, keičiant pasakų personažų charakterius: „Kas būtų jei Raudonkepuraite būtų pikta, o vilkas geras?“. Vertindami kitų kūrybą, argumentuoja savo nuomonę: „Nes gražu“, „Nes žalia“, „Nes stengėsi“.
PASIEKIMŲ SRITIS „MENINĖ RAIŠKA“	
Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. 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.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• Žaisdamas 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, veiksmiais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	• Vaikai tyrinėja aplinką ir priemones, jų savybes: žaidžia ir eksperimentuoja su griklais, pupelėmis, žele, smėliu, vandeniu. Tyrinėja skirtingus paviršius rankomis ir basomis. Vaikai žaidžia, eksperimentuoja su moliu, kinetiniu smėliu, paliekant pėdsakus, antspaudus. Kuria paprastus koliažus iš skirtingos tekstūros: vata, laikraščiai, audiniai. Piešia ant smėlio, manų kruopų, naudojamas šviesos stalas. Antspauduojama daržovėmis bei kitomis priemonėmis. • Palaikomi vaikų žaidimai su kaladėlėmis, didelėmis lego detalėmis, minkštais blokeliais. Dėliojama pagal formą, spalvą, dydį, statomi „Namai“ iš gamtinių medžiagų, vaidinama pasaka „Trys paršiukai“. Vaikai lipdo iš molio, sūrios tešlos, plastilino. Naudoja įvairius kočėlus. Mokytojas palaiko vaikų iniciatyvą laisvai piešti įvairiomis meninėmis priemonėmis. Siekia kūrybos džiaugsmo. • Vaikams sudaromos sąlygos spontaniškai reikšti garsus, judesius ir „sava kalba“ kūrybos metu. Piešia su garsine palyda, piešiant lietuvių įgarsina „kap - kap – kap“, mašinytę – „brum, brum, brum“. Mokytojas aptaria kūrinius: „kas čia?“, „ką jis daro?“. Inscenizuoja kūrinius, vaikai savo judesiais „parodo“ kūrinio esmę.

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3-6 metai)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. • Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafinais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; 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 grafinais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. | <ul style="list-style-type: none"> • Mokytojas siūlo eksperimentuoti piešiant ant įvairių paviršių: stiklo, plastiko, maistinės plėvelės. Vaikai kuria gratažus, piešia ant šlapio popieriaus. Integruojant skaitmenines technologijas, piešia išmaniajame ekrane, planšetėse. Vaikai supažindinami su technologijomis per kūrybą, fotografuoja peizažus, daiktus, įrašo vaiko įgarsintą pasaką į diktofoną. • Vaikai kuria dailės darbus, kuriuose atsispindi fantazija ir naudojami įvairūs grafiniai ženklai – skaitmenys, žodžiai, raidės, rodyklės. Jie ugdomi planuoti kūrybinius sumanymus ir nuosekliai siekti jų įgyvendinimo. Vaikai mokomi pasirinkti tinkamas dailės priemones ir technikas pagal idėjos pobūdį. Taip pat skatinamas bendradarbiavimas – vaikai kartu kuria grupinius dailės projektus, ugdydami socialinius įgūdžius ir kūrybinį dialogą. • Vaikai drąsiai komentuoja savo ir kitų vaikų kūrybinius darbus, išsako nuomonę, lygina, pastebi skirtumus. Atpažįsta ir įvardija keletą dailės technikų, tokių kaip piešimas, tapyba, fotografija. Samprotauja apie dailės kūrinius, svarsto jų paskirtį, išreiškia savo interpretacijas, supranta, kad egzistuoja įvairios dailės rūšys. • Vaikai tyrinėja garsus balsu, kūno perkusija, muzikos instrumentais ar buitinais daiktais. Lygina ir grupuoja garsus, juos apibūdina, lavina klausą. Grodami mažais instrumentais, tobulina smulkiąją motoriką, improvizuoja ir kuria garso kompozicijas. Dalyvauja žaidimuose, pavyzdžiui, „Atspėk garsą“, aktyviai tyrinėja aplinkos skambesius. • Vaikai išreiškia save per dainavimą – solo, poroje, grupėje. Žaidžia ritminius ir vokalius žaidimus, dainuoja pagal ritmą, melodiją, tembrą. Kurdamas muzikinę sceną ar improvizaciją, derina skirtingus garsų elementus pasakai, filmui ar judesiui. • Vaikai išreiškia emocijas per judesį, atpažįsta personažus, jų nuotaikas ir savybes. Judėdami kūrybiškai, improvizuoja, naudoja savitus šokio judesius, pasitelkia vaizduotę. Reaguodami į muziką ar emocijų korteles, perteikia emocijas šokiu, reflektuoja, kodėl pasirinko tam tikrą judesį ar nuotaiką. • Vaikai kuria šokio siužetą, pavyzdžiui, „Pavasario atėjimas“ ar „Kelionė į žvaigždes“. Pasakoja istoriją per šokį, išreiškia jos pradžią, vidurį ir pabaigą. Pasirenka muzikos nuotaiką ir per judesį perteikia emociją (linksma, rami, grėsminga). Reflektuodami po šokio, įvardija, kokią nuotaiką perteikė ir kodėl taip šoko. |
|---|--|

• 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.	• Diskutuoja apie šokį aplinkoje, klausia, kur vaikai matė šokį (per TV, šeimos šventėje, spektaklyje). Mokytojas organizuoja draugo šokio aptarimą: vaikai keičiasi vaidmenimis, „žurnalistas“ klausia apie šokio temą, kūrimą ir išraišką. Naudojamas žaislinis mikrofonas žaismingumui.
--	--

UGDYMO SRITIS „MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“

Ugdymo srities paskirtis – formuoti kasdienius gyvenimo įgūdžius, fizinį aktyvumą, savivoką ir savigarbą, savireguliaciją ir savikontrolę. Ugdymosi veiklos skatina ugdytis emocijų suvokimo ir raiškos, tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo, mokėjimo mokytis gebėjimus.

PASIEKIMŲ SRITIS „KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI“

Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.
Esminiai gebėjimai. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinis saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, butyje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.

ANKSTYVASIS UGDYMAS (iki 3 metų)

• Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. • Suaugusiojo padedamas naudojami 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.	• Vaikai supažįsta su stalo įrankiais bei maistu, įvardina produktų ir patiekalų pavadinimus. Mokytojas ragina valgyti savarankiškai, pasirenkant tinkamą tam maistui stalo įrankį. Vaikai mokomi valgyti neskubant, ramiai, gerai sukramtant maistą. Organizuojami sveikatai palankių užkandžių ir desertų gaminimo veiklos, kurių metu vaikai: dėlioja, tepa, mirko, laužo, dalina, uosto ir ragauja, įvardija. Žaidžiami žaidimai „Lėlytė valgo“, „Pamaitink meškiuką“. Naudojant žaislinius virtuvės reikmenis ir maisto produktus, žaidžiami režisūriniai žaidimai „kavinėje“, „gimtadienis“.
--	--

	• Vaikai žaidžia žaidimus imituodami rengimosi veiksmus (pvz., žaidžiant „Jurgelį meistrelį“). Besirengdami vaikai pratinasi apsirengti ir nusirengti drabužėlius tam tikra tvarka. Žaidžiami žaidimai „Kuo aš apsirengsiu, eidamas į lauką ar iš darželio namo?“, „Padėk apsirengti draugui“. Kuriamos žaidybinės situacijos, skatinančios vaiką panaudoti savo įgūdžius: „Parodykime meškiukui, kaip plauname rankes, išpučiame nosį.“ Mokytojas su vaikais kalba apie švarą, higieną „bloguosius“ mikrobus ir ko jie bijo (vandens ir muilo), vaikai praktikuojasi plauti rankytes. Kuriamos siužetinės situacijos, skatinančios vaikus padėti žaislą į jam skirtą vietą „Mašinytė grįžta į garažą“, „Lėlytė sėdasi prie stalo, gulasi į lovytę (vežimėlį)“, „Kamuoliukai pavargo ir nori pailsėti“. Nuolat primenamos taisyklės ir susitarimai žaidžiant lauke, grupėje ar už jos ribų.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• 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 vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimėi. Žino pagalbos telefono numerį.	• Vaikai pasakoja apie maistą – kodėl jis svarbus, ką valgo pusryčiams, pietums ir vakarienei. Atpažįsta sveikus ir naudingus produktus, žino, kad jie padeda jaustis gerai. Moka elgtis prie stalo, prisimena pagrindines elgesio taisykles ir stengiasi jų laikytis. Skaito knygeles, žiūri filmukus, žaidžia žaidimus apie sveiką maistą, atlieka vaidmenis. Pasako, kodėl vanduo svarbus, pildo vandens gėrimo kalendorių, stengiasi gerti pakankamai vandens. Vaikai pažįsta maisto pasirinkimo piramidę, dėlioja ją iš kortelių, muliažų, paveikslėlių. Kuria savo sveiko maisto lėkštę, renka tinkamus produktus. • Vaikai atlieka eksperimentus, kurie padeda suprasti sveikatos temas: „Ar mikrobai mėgsta cukrų?“ – stebi, kaip auga mielės. Plaudami rankas, mokosi teisingų judesių, naudoja spalvotą muilą. „Matau, kaip veikia muilas“ – pipirai (mikrobai) pasitraukia nuo jo vandenyje. Naudoja UV lempą, kad patikrintų, ar rankos švarios. Eksperimento „Bakterijų maišelis“ metu pamato, kaip svarbu švariai nusiplauti rankas. Kas rytą vaikai pasakoja apie orą, stebi, kokią aprangą vilki. Pasirenka tinkamus drabužius pagal oro sąlygas – apsivelka ar nusivelka megztinį, pasirūpina savimi. Žaidžia su drabužių figūrėlėmis, vertina, ar tinkamai jas aprenė. • Vaikai saugiai elgiasi su savo ir bendrais daiktais, atsiklausia prieš pasiimdami. Prisimena saugaus elgesio taisykles grupėje, lauke ir išvykose, mokosi jas taikyti. Kalba apie pavojus – kelyje, namuose, žiemą ar vasarą. Atpažįsta kelio ženklus, žino pagalbos numerius. Dalyvauja vaidybiniuose žaidimuose, analizuoja saugias ir nesaugias situacijas. Lankosi įvairiose įstaigose – policijoje, ligoninėje, gaisrinėje – sužino, kaip žmonės ten dirba ir padeda kitiems. Susipažįsta

	su žmogaus kūnu, dėlioja dėlionę „Mano kūnas“. Moka saugoti savo asmeninę erdvę, sako „stop“ ir „ne“, kai to reikia.
PASIEKIMŲ SRITIS „SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ“	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVASIS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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.	• Aptariamas dienos ritmas, vaikai pasako, kokia veikla seks vėliau. Laikomasi dienos tvarkos ir ritualų. Vaikui leidžiama pačiam pasirinkti, kaip pasielgs toje veikloje, kurioje jis jau sugeba priimti sprendimą. • Grupėje įrengiama vieta nusiraminti, pabūti vienam. Kiekvienam vaikui naudojami jam priimtini nusiramavimo būdai (apkabinimas, žodinis nuraminimas, pabuvimas vienumoje). Savarankiško žaidimo metu mokytojas pasidomi, paklausia skatindamas vaiką garsiai apmąstyti veiksmų seką, pasidalinti sumanymais. Vaikams padeda atpažinti jį užklupusią emociją (pvz.: pyktis) ir pasirinkti tinkamą jos išraiškos būdą (pakvėpuoti, papasakoti mokytojui, pabūti nusiramavimo kampelyje). Organizuojami užsiėmimai su emocijų knygelėmis, emocijų blokais, KIMOCHI žaisliukais. http://www.liepsnele.vilnius.lm.lt/programa-kymochi/ • Primenami bendri susitarimai ir taisyklės, padedama vaikams įvykdyti mokytojo prašymą. Pagiriama už susitarimų laikymąsi ir prašymo įvykdymą.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• Pats taiko įvairius nusiramavimo, 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 neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. • Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai	• Mokytojas supažindina vaikus su sudėtingesnėmis emocijomis – nusivylimu, pavydu, gėda. Diskutuojama, „Kaip aš nusiraminu ir atsipalaiduojau?“ – kvėpuoju, pasidalinu nerimu su draugu ar mėgstamiausiu žaisliuku, vartau knygelę, piešiu „Ramybės piešinį“ ir t.t. • Organizuojamos piešimo ir muzikos terapijos, meditacijos, raumenų relaksacijos, kvėpavimo pratimų pertraukos. Žaidžiami savireguliacijos žaidimai „Sustink“, „Tylos karalius“, organizuojamos komandinės veiklos ir žaidimai (kolektyviniai piešiniai, estafetės), skatinantys siekti tikslo ir išmokyti valdyti kylančius impulsus. Aptariamos provokuojančios situacijos ir įvairūs sprendimo būdai. Skatinamas kitų vaikų įtraukimas į taikių išeičių paieškas

savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	konfliktinėse situacijose. Pasidalinama, kaip vaikai suvaldo savo pyktį. • Mokytojas kartu su vaikais peržiūri grupės taisykles, diskutuojama, kokia jų prasmė, kaip jų laikomasi. Prisimenamos situacijos, kai jos buvo pažeistos – kas nuo to nukentėjo? Kaip pažeidėjas jautėsi? Kaip jautėsi kiti vaikai? Padaromos išvados, refleksijos. Pasikeitus dienos ritmui, apie tai pranešama pozityviai, sužadinant vaikų smalsumą. Vėliau aptariama, kaip vaikai reagavo į pokytį, kokius jausmus jautė. Diskutuojama, kokie dienos rutinos ir pokyčių privalumai.
PASIEKIMŲ SRITIS „FIZINIS AKTYVUMAS“	
Vertybinė nuostata. Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminiai gebėjimai. 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 smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) SRITIS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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.	• Vaikai stebi mokytojo rodomus judesius, bando juos atkartoti. Atlieka pagrindinius judėjimo įgūdžių lavinimo pratimus: eina virve pirmyn; pastovi ant vienos kojos; bando, perlipa pro pastatytas kliūtis; lipa ir nulipa laiptais; atsispirdami dviem kojomis pašoka nuo žemės; perlipa-peršoka liniją. Atliekami pratimai skirti vaikų taisyklingos laikysenos lavinimui. Mokosi stovėjimo ant vienos kojos,ėjimo linija pratimų. Eina ant grindų išdėstytomis pėdomis ir specialiais ortopediniais kilimėliais. Stovėdami pasistiebia, atsistoja ant kulnų, stovėdami, sėdėdami ir gulėdami atlieka įvairius judesius kojomis bei rankomis. Tyrinėja sportinį inventorių – įvairių sporto šakų kamuolius. Vaikai mokosi paimti, mesti, spirti, ridenti kamuolį įvairiomis kryptimis. Žaidžiami įvairūs judrieji žaidimai lauke, skatinantys judrumą, budrumą. Susikibę rankom eina rateliu. Peršoka liniją ir nedidelio aukščio kliūtis (iki 15 cm). Saugiai juda erdvėje: sustoja į eilę, ratą, vorą, eina ir bėga vienas paskui kitą. Vaikai dalyvauja respublikiniame projekte „Futboliukas“, kurio pagalba gerina futbolo pagrindus. http://www.liepsnele.vilnius.lm.lt/vykdomi-projektai-2/ • Atliekami pratimai lavinantys vaikų taisyklingą laikyseną, gerinantys rankų ir kojų koordinaciją. Vaikai, laikydamiesi už rankų, šokinėja abiem kojomis, ant vienos kojos, paskui

	ant kitos kojos, bando pašokti vieni. Išlaiko pusiausvyrą eidami nedideliu paaukštinimu ir bando nuo jos nušokti. Bando lipdyti sniego gniūžtę ir mesti pirmyn, aukštyn, į taikinį. Mokosi laikytis nesudėtingų judrių žaidimų taisyklių. Mokosi ridenti kamuolį vienas kitam iš įvairių padėčių abiem arba viena ranka. Stiprina kamuolio metimo, gaudymo įgūdžius. Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį. Meta kamuolį į tolį, aukštyn, į grindis, bando pataikyti į krepšį, lanką, įvairius horizontalius taikinius.
IKIMOKYKLIS UGDYMAS (3-6 metai)	
• 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.	• Vaikai bėga taisyklingai ir skirtingais būdais, kaip pristatomu žingsniu, aukštai keliant kelius, bėga suoliuku ar ilgas distancijas. Geba greitai pakeisti bėgimo kryptį, greitai judėti iš vietos. Vaikai kartu su mokytoju dalyvauja respublikiniuose bėgimo projektuose, pvz.: „Solidarumo bėgimas“, „Bėgimas su Trispalve“. Atliekami koordinaciją lavinantys pratimai, naudojami nestabilūs paviršiai. Vaikai šokinėja ant vienos kojos judant pirmyn, šoka į tolį, į aukštį. Užsiėmimuose naudoja kamuolius ir panašų inventorių. Su kamuoliais atlieka sporto žaidimų elementus, žaidžia komandomis, derina veiksmus. Mokosi saugiai atlikti pratimus naudojant inventoriaus priemones. Atlieka pratimus visoms raumenų grupėms ir kaulams stiprinti. Peršoka kliūtis, tempia virvę, šokinėja šonu, pirmyn ir atgal, lipa sienelėmis. Geba įsivertinti savo jėgas, prireikus poilsio pranešti mokytojui, moka prisitaikyti prie krūvio. Kartu su mokytoju dalyvauja respublikiniame projekte „Lietuvos mažųjų žaidynės“. http://www.liepsnele.vilnius.lm.lt/lietuvos-mazuju-zaidynes/ • Smulkiosios motorikos lavinimas. Rankų ir pirštų judesius vaikai atlieka kuo vikriau, greičiau, užduotis įgyvendina kuo tiksliau. Prisegti segtukus, surenka pagaliukus į dėžutes. Susipažįsta su žiemos sportiniais užsiėmimais, sveika mityba. Atlieka žiemos sporto šakų pratimus, judesius. Atlieka ridenimo, stūmimo, traukimo, čiuožimo užduotis. Juda nestabiliais paviršiais, kurie lavina pusiausvyrą ir koordinaciją. Vaikai įveikia kliūčių ruožus, kuriuos patys ir sukonstruoja, siekiant stiprinti sumanumo, pastabumo pojūčius.
UGDYMO SRITIS „AŠ IR BENDRUOMENĖ“	
Ugdymo srities paskirtis yra plėtoti vaikų savivoką ir savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją ir kontrolę, santykius su suaugusiaisiais ir vaikais, socialinį ir kultūrinį supratingumą. Ugdymosi veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus.	

PASIEKIMŲ SRITIS „EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA“

Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.
Esminiai gebėjimai. 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.

PASIEKIMAI

UGDYMO(SI) GAIRĖS

ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Pradeda 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). | <ul style="list-style-type: none"> • Mokytojas su vaikais kalba apie savo (vaiko) jausmus, pasitelkiant vaizdines priemones ir žaidybines situacijas. Įvairių žaidimų metu vaikas rodo skirtingas emocijas veide (linksmas, piktas, liūdnas) ir įvardina jas – „Žiūrėk, aš linksmas“, „Dabar man liūdna“. Naudojamos vaizdinės priemonės: emocijų veideliai, spalvos, emocijų termometrai, veidrodžius.
Diskutuoja apie emocijas kasdienėse situacijose, skaitymo, žaidimų metu. Mokytojas skatina vaikus išreikšti jausmus jiems būdingu būdu (garsais, mimika, kūno kalba, žodžiais). • Modeliuojamos situacijos naudojant tinkamas priemones (lėles, žaislus, paveikslėlius), inicijuoja socialinius žaidimus, kurie padeda vaikui pažinti ir suprasti kitų emocijas, ugdyti empatiją. Lėlių teatro pagalba sukuria trumpas emocines situacijas, kur vaikai kviečiami stebėti, spēlioti, ką jaučia veikėjai, ir kartu su mokytoju aptaria jų emocijas, ieško tinkamų reakcijų ar pagalbos būdų. Rūpinimosi situacijose mokytojas padeda vaikui įsijausti į kito būseną, parodyti rūpestį – pasiūlo paguosti liūdną draugą, „pagydyti“ žaisliuką, apkabinti nusiminusį draugą/veikėją ar padėti vienišam pažaisti. |
|--|--|

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Pradeda kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas | <ul style="list-style-type: none"> • Vaikai žaidžia, stebi ir kalba apie jausmus. Jie mokosi atpažinti ir valdyti savo emocijas, kalba apie savo savijautą ir ieško būdų tinkamai reaguoti į įvairias situacijas. Veikloje „Jausmų spalvos“ pasirenka spalvą, kuri atitinka jų nuotaiką, ir paaiškina, kodėl taip jaučiasi. Grupėje kuria emocijų plakatą ar koliažą, kuris padeda vizualiai suprasti jausmus. • Vaikai atpažįsta kitų emocijas iš veido išraiškų, balso tono, kūno kalbos. Jie supranta emocijų priežastis, vartoja emocijų žodyną (pvz., liūdnas, supykęs, susijaudinęs, sutrikęs) ir ugdo empatiją bei norą padėti. Vaikai kalba apie tai, ką mato, svarsto, kaip galėjo jaustis kitas ir siūlo, ką galima padaryti, kad draugui būtų geriau. Jie stebi pavyzdžius, kaip kiti padeda, kai kas nors liūdi ar |
|---|--|

gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	patiria sunkumų, ir mokosi rūpintis vieni kitais įvairiose situacijose. • Vaikai meta „Emocijų kubą“, išsuka emociją, dalijasi prisiminimais ar situacijomis ir pasakoja, kaip jaučiasi. Veiklose naudoja paveikslėlius, pasakas, IT priemones, kurios padeda geriau suprasti emocijų įvairovę. Žaidžia „Stebuklingą dėžutę“ – traukia daiktus ar paveikslėlius, simbolizuojančius emocijas, ir kūrė trumpas istorijas, susijusias su tuo jausmu. Žaidžia „Kaip elgtis?“, kur naudoja reakcijų korteles, susipažįsta su įvairiomis situacijomis (pvz., kai kas nors užpyksta ar nuliūsta), diskutuoja, kaip tinkamai pasielgti, ką pasakyti ar kaip padėti draugui.
--	--

PASIEKIMŲ SRITIS „SANTYKIAI SU SUAUGUSIAISIAIS IR BENDRAAMŽIAIS“

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais.

Esminiai gebėjimai. 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.

PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
-------------------	--------------------------

ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)

• 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 įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.	• Kuriama vaikams saugi aplinka, kurioje jie drąsiai bando naujas veiklas. Palaikomas vaiko savarankiškumas ir iniciatyvumas, pastebimos pastangos bei vaikai yra pagiriami. Vaikai žaidžia paprastus žaidimus dviese ar trise. Mokytojas parodo, kaip galima pakviesti draugus žaisti kartu, reaguoja į vaiko rodomą norą pabūti tarp kitų, padrąsina ir pagiria. • Vaikai žaidžia vaidmenų žaidimus: Mažieji gydytojai“, „Virtuvėlė“ – kuriuose mėgdžioja suaugusiuosius ir savaip interpretuoja jų elgesį. „Keiskimės žaislais“ – vaikai skatinami tartis ir žaisti pakaitomis. „Ką galiu padaryti pats?“ – kasdienės savarankiškos užduotys (pvz., apsirengti, sutvarkyti savo vietą) su padrąsinimu ir pagyrimu. Organizuojamos veiklos, kuriose vaikai mokosi dalintis, žaisti pakaitomis, suprasti, kurie daiktai yra bendri, o kurie – nuosavi „Rūšiuokime kartu“ – vaikai žaisdami atskiria, kurie daiktai jo, kurie – draugo, o kurie bendri (pvz., tvarkant žaislus ar naudojant priemones). „Statome kartu“ – vaikai žaidžia su kaladėlėmis, vienas vaikas stato, o kitas tęsia, lavina bendravimą ir veikimą pačiam.
---	--

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 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 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. | <ul style="list-style-type: none"> • Grupėje kuriami atsisveikinimo ir pasisveikinimo ritualai, organizuojamos „gražių“ žodžių, „gerų“ darbų, komplimentų dienos, kurių metu vaikai mandagiai bendrauja tarpusavyje, vartodami „stebuklingus“ žodžius (pvz. „Ačiū“, „Prašau“). Mokytojas pastebi besiklostančias draugystes ir padeda ją palaikyti, spręsti nesutarimus ir iškilusius konfliktus. • Kuriami aplinka, skatinanti vaikus mokytis, susitarti, suprasti bendravimo ir elgesio taisyklių prasmę, patirti, kaip jų laikymasis prisideda prie visos grupės gerovės. Vaikai palaikomi aktyviai dalyvauti sprendimų priėmimo ir patys ieško tinkamų elgesio būdų. „Kasdienės situacijos – mūsų sprendimai“ – mokytojas su vaikais analizuoja realias arba modeliuotas situacijas (pvz., „du vaikai nori to paties žaislo“, „kažkas sugadino kito darbelį“). Vaikai aptaria, kas galėjo būti padaryta kitaip, kokios galimos pasekmės ir kaip elgtis, kad visi jaustųsi gerai. „Tylos signalas“ – vaikai kartu su mokytoju susitaria dėl specialaus ženklo ar garso, kuris reiškia, kad reikia trumpam sustoti, nusiraminti ar atkreipti dėmesį. „Draugystės medis“ – mokytojas su vaikais sukuria medį, ant kurio vaikai klijuoja lapelius su gerais poelgiais ar bendradarbiavimo pavyzdžiais (pvz., „padėjau apsirengti“, „dalinausi dažais“). Vaikai patys siūlo, ką įrašyti ir mato, kaip elgesys prisideda prie bendros atmosferos. „Rato susitarimas“ – vaikai trumpai susėda ratu ir aptaria, kaip elgsis: kaip dalinsis priemonėmis, ką darys ir kaip elgsis, jeigu vaikai nepasidalins daiktais. Po veiklos aptariama, kaip sekėsi laikytis susitarimo. • Palaikomas vaikų smalsumas ir pagarba kultūriniais bei socialiniams skirtumams, vaikai ugdomi toleranciją ir atvirumą kitoniškumui per bendras patirtis, žaidimus ir pasakojimus. Vaikai žaidžia „Vaikų pasaulis“ – susipažįsta su įvairių šalių vaikų gyvenimu – žiūri nuotraukas, klausosi muzikos, mokosi pasisveikinti skirtingomis kalbomis. „Mano šeima – tavo šeima“ vaikai pasakoja savo šeimos tradicijas, šventes ar mėgstamus patiekalus. „Skirtingi – nuostabūs“ piešia žmones, turinčius skirtingą odos spalvą, aprangą ar pomėgius ir aptaria, kuo kiekvienas yra ypatingas. „Pasaka iš toli“ klausosi pasakos iš kitos kultūros ir aptariama – kuo panašūs ar skiriasi veikėjai, vertybės, aplinka. • Vaikai kartu su mokytoju diskutuoja apie tai, kodėl svarbu laikytis grupės taisyklių. vaikai skatinami atsakomybės už savo elgesį jausmą ir ugdo gebėjimą susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Veiklų metu vaikai kuria „Mūsų grupės taisyklės“ – jas piešia, rašo ar vaizduoja simboliais. „Kas būtų, |
|---|---|

	jei...?“ (diskusijų žaidimas) su vaikais aptariamos įvairios situacijos: „Kas būtų, jei visi šauktų vienu metu?“, „Kas būtų, jei niekas nelauktų eilės?“. Pokalbio metu „Pasirinkimų ratai“ vaikams pateikiamos situacijos su keliomis elgesio galimybėmis, aptariant, kurios pasekmės palankios grupei, o kurios ne.
PASIEKIMŲ SRITIS „PROBLEMŲ SPRENDIMAS“	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsversto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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 taiso, tobulina sprendimą.	• Siekiama, kad vaikai naudotų trumpus, aiškius žodžius, padedančius vaikui įvardinti problemą „Noriu dar“, „Nepadedu“, „Nepavyksta“. Vaikai drįsta pasakyti, kai kyla problema ar mato netinkamą elgesį. Jaučia, kad jo žodžiai svarbūs, nes mokytojas išklauso ir reaguoja ramiai. Vaikai jaučia palaikymą, kai pasako, kas įvyko – mokytojas pagiria: „Labai gerai, kad atėjai ir parodei“. Supranta, kad svarbu kalbėti apie sunkumus, nes visos problemos yra svarbios. • Vaikams sudaromos galimybės savarankiškai spręsti mažas problemas (pvz., susitvarkyti išsiliejusį vandenį, nuvalyti stalą nuo trupinių). Kartu su vaikais naudoja frazes „Man reikia pagalbos“, „Padėk man, prašau“. Padrąsina, kai vaikas prašo pagalbos: „Labai gerai, kad pasakei, jog nepavyksta“. • Žaidimas „Bandykime dar kartą su draugu“ – vaikai, susidūrę su nesėkme, bando iš naujo, pasitelkdami pagalbą iš draugo ar mokytojo.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• 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.	• Vaikams pateikiamos įvairios situacijos (pvz., kaip susidėti žaislus po žaidimo ar kaip susirasti pamestą daiktą), kuriose jie turi pasirinkti, kaip elgtis ir įveikti kliūtį. Vaikai savarankiškai arba grupėje aptaria, kurie sprendimai būtų geriausi ir kodėl, taip lavindami gebėjimą priimti sprendimus ir bendradarbiauti. • Vaikai savarankiškai atpažįsta problemą, analizuoja ją iš įvairių požiūrio taškų, pasitelkiant jau turimas žinias ir patirtį. Vaikai skatinami ieškoti įvairių sprendimo būdų, mokytis tartis, siūlyti ir priimti pagalbą, bendradarbiauti su kitais sprendžiant iškilusias situacijas. Žaidžiamas žaidimas „Sprendimų medis“ – vaikams pateikiama konkreti problema

• Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	(pvz., „dviese nori žaisti tuo pačiu žaislu“). Ant popieriaus braižomas „Sprendimų medis“, kuriame vaikai siūlo įvairius sprendimo būdus. Kiekvienas variantas aptariamas – „kuris būtų geriausias visiems?“ „Kodėl?“ Žaidimas – „Mąstau, tariusi, sprendžiu“. Vaikai poromis arba grupelėmis sprendžia kasdienes išgalvotas ar realias problemas (pvz., „kaip pastatyti aukštesnį bokštą iš skirtingų formų kaladėlių?“). Jie diskutuoja, kuris būdas veiksmingiausias, pasidalina idėjomis ir išbando jas praktiškai. Žaidimas „Ką darytum tu?“ (situacijų kortelės) – vaikams pateikiamos situacijų kortelės su problemomis (pvz., „draugas liūdi, nes jo darbelis suplėšytas“). Vaikai aptaria, ką darytų tokioje situacijoje, ko reiktų vengti, kaip galėtų padėti. Skatinamas požiūrio keitimas – kaip jautėsi kiti, ką jie galvoja? Žaidžiami vaidmenų žaidimai „Draugiško ginčo dirbtuvės“, kuriuose vaikai įsitraukia į konfliktines situacijas (pvz., du vaikai nori būti eilės priekyje). Kartu mokosi derėtis, ieškoti kompromisų, kalbėtis apie jausmus ir rasti sprendimą, kuris tinka abiem pusėms. • Vaikai ugdosi gebėjimą suprasti savo veiksmų pasekmes, svarstyti alternatyvius sprendimus, diskutuoti apie pasirinkimus ir mokytis iš patirties. Vaikai svarsto sprendimų pasekmes, užduoda klausimus: „Kas nutiktų, jei...?“, „Kaip galėtume padaryti kitaip?“. Įtraukia vaikus į kasdienes sprendimų priėmimo situacijas. Leidžia vaikams rinktis: koki žaidimą žaisti, ką piešti. Reflektuoja po veiklos: „Kas pavyko?“, „Ką darytum kitaip?“.
PASIEKIMŲ SRITIS „GEBĖJIMAS ŽAISTI“	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVAS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo 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.	• Vaikai įtraukiami į veiklas, kurios skatina bendradarbiavimą ir tarpusavio susitarimą. Žaidimas „Statome miestą“ – vaikai drauge su suaugusiuoju ar bendraamžiais kuria miestą iš įvairių priemonių – kaladėlių, žaislinių automobilių, figūrėlių. Jie kartu sprendžia, kur bus namai, gatvės, parkai ir pasiskirsto užduotis: vieni stato, kiti išdėlioja transportą ar gyventojus. • Vaikams sudaromos sąlygos žaisti įvairiomis priemonėmis – konstruktoriais, dėlionėmis, muzikiniais instrumentais – taip skatinant jų kūrybiškumą ir veiklos įvairovę. Vaikai raginami

• Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	patys kurti žaidimų aplinkas, naudodami grupėje esančias medžiagas, tokias kaip dėžės, pledai ar kiti daiktai. • Vaikai įsitraukia į vaidmeninius žaidimus, kuriuose gali atkartoti gyvenimiškas situacijas ir išmokti suprasti kasdienio gyvenimo įvykius. Pavyzdžiui, žaidžiami žaidimai „Ligoninė“ ar „Kirpykla“, kuriuose vaikai vaidina gydytojus, pacientus, kirpėjus ar klientus. • Žaidimų erdvės praturtinamos teminiais atributais – žaisliniais medicinos rinkiniais, plaukų šepetėliais, rankšluosčiais, telefonais ar užrašų knygelėmis – kad vaikai galėtų patys kurti savo žaidimo siužetus ir pasirinkti vaidmenis. Vaikai supranta žaidimo esmę, išbando įvairius scenarijus, kur kiekvienas dalyvis turi savo vaidmenį, pavyzdžiui: vienas yra gydytojas, kitas – pacientas, kuris laukia vizito.
--	---

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)

• Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. • 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.	• Į žaidimus ir pasakojimus įtraukiamos įvairios kultūrinės temos, skatinančios domėtis kitų kultūrų tradicijomis ir papročiais. Vaikai savarankiškai sukuria žaidimus, atspindinčius jų pačių kultūrą ir patirtį. Žaidžiamas žaidimas „Kultūrinių vaidmenų žaidimas“ – vaikai kartu su mokytoju kuria situacijas iš kasdienio gyvenimo skirtingose šalyse (pvz., šeimos šventė, turgus, kelionė pas senelius). Kiekvienas vaikas pasirenka vaidmenį, susijusį su jam pažįstama kultūra, ir improvizuodami vaizduoja pasirinktą sceną. Organizuojamos veiklos, kuriose vaikai mąsto kūrybiškai ir sprendžia įvairias socialines situacijas, lavina empatiją, bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžius. „Sprendimų labirintas“ – vaikai kartu su mokytoju kuria pasakojimą apie veikėją, kuris patenka į skirtingas sudėtingas situacijas (pvz., draugo atstūmimas, neteisybė, susipykimas). Kiekviename pasakojimo etape vaikai siūlo galimus sprendimus ir pasirenka, kuriuo keliu veikėjas turėtų eiti. Istorijos vystymui galima naudoti IKT priemonės – piešti skaitmeninį žemėlapi, kurti iliustracijas ar animacijas, kurios atspindi pasirinktus sprendimus. • Žaidžiant vaidmeninius žaidimus, vaikai keičiasi vaidmenimis („Daktaras – pacientas“, „Pacientas – daktaras“), vaikai tarpusavyje sprendžia, kokios bus žaidimo taisyklės, bando jų laikytis. Vaikai žaidžia komandinius žaidimus, kuriuose reikia bendradarbiauti, o ne konkuruoti.
---	--

UGDYMO SRITIS „AŠ KALBŲ PASAULYJE“

Ugdymo srities paskirtis yra plėtoti kalbų supratimą, kalbinę raišką, skaitmeninį sumanumą, meninę raišką, aplinkos pažinimą. Ugdymo(si) veiklos skatina ugdytis tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis, emocijų suvokimo ir raiškos, žaidimo gebėjimus.	
PASIEKIMŲ SRITIS „KALBŲ SUPRATIMAS“	
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVASIS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus 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 išklaudyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	• Vaikai klausosi pasakojimų, skaitomų su gestais ir mimika įsitraukia į pokalbius, žaidžia žodžių žaidimus. Mokytojas apibūdina vaiko veiksmus: „Tu statai bokštą“, „Didelis kamuolys rieda.“ Vaikams užduodami paprasti klausimai per žaidimą: „Kur meškutis?“, „Ką turi rankoje?“. Siekiama, kad vaikas vartotų naujus žodžius kasdienėse situacijose. • Mokytojas, kalbėdamas su vaikais, naudoja aiškią intonaciją, švelnų balsą ir išraiškingas emocijas, kad kalba būtų lengviau suprantama ir įsisavinama. Tonas ir balsų stiprumas keičiasi priklausomai nuo situacijos – pavyzdžiui, švelnus balsas pasakojant liūdną istoriją arba džiaugsmingas balsas, kalbant apie linksmas akimirkas. Grupės aplinkoje yra daug žaidimų su garsais – garsų atpažinimo, derinimo užduotis, ritminės veiklos – taip skatinama vaikų foneminės klausos ir fonologinio suvokimo raida. Vaikai klauso eilėraščių, dainelių, ritmų ir aplinkos garsų, taip mokosi susieti garsus su jų kilme, lavina dėmesio sutelkimą. • Klausymosi gebėjimai ugdomi įvairiomis sąlygomis: grupėje ir individualiai, tylioje ar triukšmingoje aplinkoje. Palaikomas dialogas su vaikais, siekiama, kad vaikai išklaustų vienas kito, įvardytų ir komentuotų veiksmus, poreikius, taip siekiant vaikų kalbinio aktyvumo ir žodyno plėtos. • Mokytojas veikia kaip nuolatinis pavyzdys, kalbantis aiškiai, suprantamai ir emocionaliai. Kuriama įvairiapusė ugdymo(si) aplinka, padedanti lavinti skirtingus klausymosi ir bendravimo būdus, tokius kaip skaitymas, dainavimas ar pokalbiai. Su vaikais bendraujama taisyklingai tariant garsus ir žodžius. Mokytojas, norėdamas padėti vaikui susieti žodį su daiktu, veiksmu ar judesiu, dažnai kartoja tą patį objektą ar veiksmą, pabrėžiant jį tinkama intonacija, kad būtų stiprinamas ryšys tarp kalbos ir patirties.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	

• 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. • 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. • Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą. • Supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	• Organizuojamos veiklos, padedančios vaikams atpažinti, skirti ir vartoti kalbos garsus. Garsų atkartojimo žaidimuose vaikai klausosi žodžių ar garsų sekų ir bando juos pakartoti (pvz., „Žodžių traukinys“). Rimavimo veiklose vaikai ieško panašiai skambančių žodžių, kuria trumpus eilėraščius ar daineles. Žodžių skaidymo į skiemenis mokomasi per žaidimus – vaikai ploja, šokinėja ar žingsniuoja pagal kiekvieną skiemenį. • Kasdienėse situacijose kuriamos galimybės vaikams išmokti naujų žodžių ir atpažinti kitų kalbų žodžius, stiprinant jų kalbinį suvokimą bei pasitikėjimą. Vaikas klausosi tekstų ne tik bendrine, bet ir tarmiška kalba. Jo dėmesys nukreipiamas į kitakalbius aplinkoje, taip skatinant kalbinį bendravimą įvairiomis situacijomis. • Vaikai pastebi, kaip žmonės savo jausmus ir mintis parodo per dainas, pasakojimus, piešinius ar judesius. Vaikai stengiasi suprasti kitų emocijas ir kartais patys bando jas išreikšti piešdami, šokdami ar pasakodami. • Modeliuojami kontekstai, skatinantys vaikų skaitymo ir rašymo įgūdžius, taip pat įtraukiami tėvai, šviečiant juos apie skaitymo svarbą. Įrengiamos knygų erdvės, kuriose vaikai gali pažinti knygas, o tėvai pristato knygas ir skatina skaitymą namuose. Organizuojami susitikimai su knygų rašytojais, kad vaikai susipažintų su kūrybos procesu ir įgautų įkvėpimo. • Vaikams sudaromos sąlygos suprasti, kad raštas perteikia prasmę ir informaciją, taip didinant jų susidomėjimą skaitymu ir ruošiant skaitymo pradmenims. Vaikai, vartydami knygas, stebėdami iliustracijas, kurdami pasakojimus ar atpažindami žodžius tekste, ima suvokti rašto paskirtį. Vaikams siūloma ieškoti informacijos knygose, žurnaluose ir enciklopedijose. • Organizuojamos įvairios veiklos, kurių metu vaikai klausosi skaitančio suaugusiojo, aptaria išgirstą tekstą, jį interpretuoja ar atkuria savaip. Pavyzdžiui, veikloje „Kas nutiko toliau?“ vaikai bando atspėti, kaip galėjo baigtis pasakojimas, remdamiesi išgirsta jo dalimi. Veikloje „Koks tai veikėjas?“ pagal aprašymą ar elgesį vaikai spėja, apie kurį veikėją kalbama, ir aptaria jo savybes bei veiksmus.
---	---

PASIEKIMŲ SRITIS „KALBINĖ RAIŠKA“

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.

Esminiai gebėjimai. 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.

PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVASIS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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.	• Vaikai žaidžia žodinius žaidimus, kartoja garsus, skiemenis ir žodžius, taip lavindami kalbos skambesį ir aiškumą. Derina žodžius su mimika ir gestais, išreikšdami emocijas ir veiksmus. Klausosi ritminių dainelių ir skanduotų tekstų, lengviau įsimindami naujus žodžius. Kalbasi su suaugusiuoju ir kitais vaikais apie tai, ką mato ar veikia, atsako į klausimus, pasakoja įspūdžius. Mokytojas padeda vaikams plėsti žodyną ir kurti taisyklingus sakinius, pakartodami ar papildydami jo pasakymus. • Vaikai stebi aplinką, įvardija, ką mato – objektus, jų spalvas, formas ar veiksmus. Dalyvauja teminėse veiklose, kuriose mokosi naujų žodžių apie gyvūnus, transportą ar kitus, jiems įdomius dalykus. Pasivaikščiojimų metu vaikai kalba apie tai, ką pastebi – apibūdina daiktus, reiškinius ir jų savybes. Žaisdami emocijų žaidimus, vaikai įvardija, kaip jaučiasi ir bando suprasti, ką jaučia kiti. Jie pasakoja apie savo dieną, ką veikė, ką išgyveno, kalba apie tai, ko nori ar kas jie patinka. Kurdami sakinius, pavyzdžiui, „Aš noriu žaisti“ ar „Man liūdna“, vaikai mokosi išreikšti savo mintis ir jausmus žodžiais. • Vaikai stebi, kaip suaugusieji rašo ir mėgina atkartoti jų judesius – brauko, piešia linijas, keverzoja. Jie eksperimentuoja su įvairiomis rašymo priemonėmis, piešia simbolius, jungia piešinį su rašto ženklais ir taip išreiškia savo mintis. Vaikai žaidžia rašymo žaidimus – piešia ženklus ant popieriaus, smėlio ar kitų paviršių, palikdami pirmuosius rašto pėdsakus, lavindami kūrybinę išraišką ir domėjimąsi rašytine kalba.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• 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.	• Vaikai eksperimentuoja su kalbos raiška, tyrinėjant įvairius balso tonus, intonacijas ir garsus. Jie žaidžia su balso ypatybėmis, tardami žodžius aukštu, žemu ar švelniu balsu, kūrybiškai naudojami garsais, kurdami savo „pseudokalbas“. Vaikai taip pat mėgdžioja įvairius garsus ir žodžius skirtingu tempu, tyrinėdami balso savybes. Kasdieninėse veiklose jie formuluoja paprastus sakinius, atsakydami į klausimus. • Vaikai klauso pasakojimų ir vaidinimų, o mokytojas plečia jų pasakymus, pavyzdžiui, pridėdamas detalių. Vaikai kuria istorijas pagal paveikslėlius, pasakoja ir vaidina istorijas su kūrybiniais priedais. Vaikai taip pat pratinami tęsti pasakojimus pagal savo vaizduotę. Veiklų metu vaikai klausinėja ir dalijasi patirtimi. Žaidimuose „Kas nutiko?“ ir

• Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, 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.	„Ką norėtum sužinoti?“ vaikai užduoda klausimus apie girdėtas istorijas ir tyrinėja aplinką, taip plėsdami savo kalbos įgūdžius. • Vaikai rašo laiškus ir žinutes, naudodami raides, piešinius arba simbolius, kad galėtų pasakyti, ko nori. Kartais jie piešia simbolius, kurie reiškia kasdienius dalykus, pvz. : žaidimą ar valgymą. Vaikai rašo ant smėlio, vandens, naudoja akmenukus, gilės arba piešia ant asfalto kreidelėmis.
PASIEKIMŲ SRITIS „SKAITMENINIS SUMANUMAS“	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVASIS UGDYMAS (iki 3 metų)	
• 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. • Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	• Vaikai naudoja išmaniuosius žaislus ir tyrinėja, kaip jie veikia. Padeda robotukui „Bee-Bot“ keliauti ir pasiekti tikslą – pavyzdžiui, pereiti nuo vieno kambario kampo iki kito. Vaikai įveikia kliūtis arba pasirenka keliauti tam tikros spalvos keliu, taip mokydami apie spalvas, skaičius ir formas. Jie sužino, kaip įjungti robotuką ir nurodyti kryptį, kad jis judėtų teisingai. Vaikai žaidžia su medine kodavimo dėlionė, kurioje linksmi ir be ekranų išmoksta programavimo pradmenų, išbandydami programavimą tik su rankomis ir mintimis. Vaikai taip pat naudoja interaktyvias grindis ir išmaniąją lentą, kurios suteikia dar daugiau galimybių mokytis per žaidimus. Su interaktyviomis grindimis jie gali judėti ir atlikti užduotis, įtvirtindami žinias apie spalvas, skaičius, formas ir erdvinius santykius. Pasirinkę įvairius žaidimus, vaikai aktyviai dalyvauja mokymosi procese ir geriau supranta logiką bei kryptis. Naudodamiesi išmaniąja lenta, vaikai piešia, rašo, sprendžia interaktyvias užduotis ir dalyvauja žaidimuose, kurie skatina kūrybiškumą ir problemų sprendimo įgūdžius. • Įtraukiamos aktyvios pertraukėlės, kurios padeda vaikų kalbos, klausymo ir motorikos įgūdžių lavinimui, padeda suvokti veiksmų eiliškumą ir skatina bendravimą. Pertraukėlė „Ką darome pirmiausia?“ – mokytojas pristato kasdienius veiksmus (pavyzdžiui, dantų valymą arba apsirengimą) ir kartu su vaikais žingsnis po žingsnio išvardija veiksmus, naudodamas paprastus sakinius: „Paimk šepetėlį, uždėk pastą, valyk dantis.“ Žaidimas „Ką darome dabar?“ – mokytojas klausia vaikų apie veiksmų seką, pvz., „Ką

	darome po to, kai nusiimame palta?“, vaikai atsako žodžiais arba parodo, ką daro toliau. Žaidžiamas judesio žaidimas „Judame pagal muziką“ – vaikai atlieka įvairius judesius pagal muziką, o sustojusioje vietoje jie garsiai pasako ką daro, pvz., „Aš šoku, aš stoviu“, taip lavindami veiksmų seką ir koordinaciją. • Vaikai mokosi saugiai naudotis išmaniaisiais žaislais ir atpažinti tinkamą bei netinkamą elgesį. Žaidžia žaidimą „Tinkamas ir netinkamas naudojimas“ – mokytojas demonstruoja teisingą ir klaidingą elgesį su žaislu, o vaikai aiškina, kodėl tai gerai ar blogai. Žaidžia žaidimą „Kas gali nutikti?“ – vaikai spėja, kas atsitiks, jei žaislas bus naudojamas neteisingai ir supranta priežasties-pasekmės ryšį. Žaidžia žaidimą „Klaidos taisymas“ – mokytojas daro klaidą, o vaikai ją pastebi ir pasiūlo taisyklingą elgesį. Taip pat vaikai renkasi, kuris elgesys su žaislu yra teisingas ir aiškina kodėl mokosi, kaip rūpintis žaislais, kad jie tarnautų ilgiau ir kuria taisykles, kaip saugiai juos naudoti.
--	---

IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)

• 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 komandų sekas. Pradeda 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.	• Vaikai tyrinėja aplinką naudodamiesi planšetinėmis technologijomis – pavyzdžiui, fotografuoja augalus ar vabzdžius ir vėliau bando juos atpažinti pasitelkę informacines programėles. Veikloje „Mano tyrinėjimų knyga“ vaikai kuria skaitmeninį gamtos albumą, kuriame sudeda savo pastebėjimus su nuotraukomis, piešiniais ir įrašytais komentarais. Per veiklą „Istorijų kūrėjai“ vaikai pasitelkia interaktyvias platformas, leidžiančias kurti trumpas animacijas ar skaitmenines knygeles, kuriose apjungia tekstą, garsą ir vaizdą. Sukurtas istorijas jie pristato grupėje, taip lavindami kalbinius gebėjimus ir pasitikėjimą savimi. • Veiklų metu vaikai kuria įvairų turinį, naudodami paprastas iliustravimo, teksto rašymo ir garso įrašymo programas. Pavyzdžiui, „Skaitmeninė atvirutė“ – vaikai piešia pasirinktą vaizdą (pvz., „Linkėjimai iš gamtos“), įrašo trumpą sveikinimą ar aprašymą ir sukuria skaitmeninę atvirutę, kurią galima išsiųsti ar parodyti draugams. Per veiklą „Mano pasaka judesyje“ vaikai kuria trumpus pasakojimus, piešia scenas, įrašo tekstą ir sujungia tai į trumpą animuotą pasaką. Veikloje „Pristatyk savo idėją“ vaikai demonstruoja sukurtus skaitmeninius darbus – filmukus, piešinius ar pasakojimus – pasakoja, kaip juos kūrė, atsako į klausimus, išklauso draugų nuomones. Atliekant įvairius tyrinėjimus ar bandymus, pvz., „Kaip keičiasi vandens spalva“, vaikai fotografuoja veiklos eigą, įrašo komentarus ir iš jų sukuria trumpą skaitmeninį pasakojimą.
---	--

	• Vaikai įvairiomis priemonėmis mokosi pagrindinių programavimo ir technologijų naudojimo įgūdžių, ugdydami atsakomybę už savo skaitmeninę veiklą. Naudodamiesi interaktyviomis grindimis, jie kuria judesių sekas, kad atliktų užduotis – pavyzdžiui, nuvestų animacinį veikėją iki tikslo ar išvengtų kliūčių. Vaikai analizuoja, kur komandų seka suklydo ir patys ieško sprendimo, kaip ją pataisyti. Naudodami išmaniąją lentą, vaikai planuoja veiksmų sekas – piešia maršrutus, sudėlioja žingsnius ar spalvų kombinacijas, o tada juos išbando per žaidimus su skaitmeniniais veikėjais. Per veiklą „Programuok žingsnius“ vaikai modeliuoja paprastas veiklų sekas (pvz., kaip nuvykti į darželį, kaip pagaminti sumuštinį), naudodami simbolius ar animacijas. Veikloje „Išmanusis maršrutas“ vaikai konstruoja interaktyvų žaidimų lauką, kuriame žingsnis po žingsnio programuoja veikėjo judėjimą naudodami korteles, spalvas ar simbolius. Tokiu būdu jie lavina loginį mąstymą, dėmesį, problemų sprendimo įgūdžius ir supranta, kaip veikia technologijos. • Vaikai mokosi, kaip saugiai elgtis skaitmeninėje erdvėje, ypač kai kalbama apie dalinimąsi savo kūryba – nuotraukomis, piešiniais ar vaizdo įrašais. Jie pradeda suprasti, kad ne viską galima rodyti ar siųsti kitiems be leidimo. Veikloje „Dalintis ar ne?“ Mokytojas parodo įvairius skaitmeninius pavyzdžius (pvz., vaiko piešinį, šeimos nuotrauką, vaizdo įrašą) ir klausia: „Ar galime tai parodyti visiems?“. Vaikai diskutuoja, kada galima dalintis, o kada reikia atsiklausti. Per žaidimą „Kam priklauso?“ vaikai mokosi atpažinti asmeninę informaciją (pvz., veidą nuotraukoje, vardą) ir supranta, kad reikia gerbti kitų žmonių privatumą. Veikloje „Mano leidimas“ vaikai kuria „dalinimosi ženklus“ – pvz., žalią (galiu dalintis), geltoną (paklausk) ir raudoną (nedalinti), kuriuos vėliau taiko aptardami skaitmeninę medžiagą. Tokiu būdu ugdomas atsakingas požiūris į skaitmeninį turinį ir formuojami pagrindiniai saugumo įgūdžiai – kad dalinimasis būtų ne tik smagus, bet ir saugus.
PASIEKIMŲ SRITIS „APLINKOS PAŽINIMAS“	
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai. Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	
PASIEKIMAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
ANKSTYVASIS UGDYMAS (iki 3 metų)	

• Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai išitraukdamas į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, 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.	• Vaikai atpažįsta ir įvardija neseniai matytus įvykius ar žmones nuotraukose, vaizdo įrašuose. Natūraliai išitraukia į kasdienes veiklas, supranta jų seką (pvz., po valgio – miegas), rodo iniciatyvą. Parodo, kad jaučia laiko trukmę – reaguoja į ilgesnes ar trumpesnes veiklas, vartoja paprastus laiko žodžius („greitai“, „ilgai“). • Vaikai pradeda atpažinti ir pavadinti artimiausioje aplinkoje esančius augalus ir gyvūnus, pavyzdžiui, rodo ar sako „katė“, „medis“, „gėlė“. Jie gali dalyvauti prižiūrint augalus, pavyzdžiui, laistydami juos ar rodydami susidomėjimą augimo procesu. Vaikai pradeda vartoti tikslus gyvūnų ir augalų pavadinimus, kai jie tampa jam pažįstami. Vaikai pradeda atpažinti ir reaguoti į rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius, tokius kaip vaivorykštė ar perkūnija. Jie gali rodyti susidomėjimą ar džiaugsmą pamatę vaivorykštę arba parodyti baimę ar susirūpinimą girdėdami perkūniją. Vaikai vartoja trumpus sakinius pvz., „katė miau“, „medis aukštas“, ir užduoti klausimus: „kas?“, „kur?“, „kodėl?“. • Vaikai renkasi būti jiems patinkančioje gamtinėje ar socialinėje aplinkoje, domisi ją supančiais objektais – medžiais, gėlėmis, gyvūnais, džiaugiasi jų stebėjimu. Pradeda vartoti tikslesnius gamtos elementų pavadinimus, trumpais sakiniais apibūdina tai, ką mato, užduoda klausimus („kas čia?“, „kodėl?“). Dalyvauja prižiūrint augalus, pavyzdžiui, „Žaliosios palangės“ veiklose ir tyrinėja žaliąsias edukacines erdves lauke. Vaikai supranta, kad augalai yra gyvi organizmai, kuriems reikia vandens, šviesos ir priežiūros, kad galėtų augti ir vystytis.
IKIMOKYKLINIS UGDYMAS (3–6 metai)	
• 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 sukuriamų 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.	• Vaikai susipažįsta su šalies tapatybe ir simboliais per veiklas pvz.: „Aplankykime sostinę“ ir virtualius turus, įsimenant sostinės ir šalies pavadinimus. Palaikomas vaikų smalsumas apie tradicines šventes ir jų palyginimą su kitų tautų šventėmis per „Šventines dirbtuves“ ir kūrybines veiklas. Vaikai supažindinami su profesijomis per „Profesijų pasaulio žemėlapi“ ir inscenuotus žaidimus, pvz. „Profesijų šalis“. Organizuojamos išvykos į muziejus, laiko suvokimas ugdomas per veiklas, pvz.: „Laiko kelionės“, kur vaikai kalba apie praeitį, dabartį ir ateitį. • Mokytojas organizuoja išvykas į gamtą ir žaidimus kieme, taip vaikai stebi ir lygina gamtos objektus, gilina aplinkos supratimą. Vaikai grupuoja gyvūnus ir augalus, aptaria jų skirtumus ir panašumus. Naudojant IKT, vaikai tyrinėja gyvąją ir negyvąją gamtą, dalyvauja interaktyviuose žaidimuose, pvz.: „Ką matau aplink?“, kur jie atsiskiria gyvus

• Ižvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Ižvelgia, 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. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradedą jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	ir negyvus objektus. „Kas gyvena mūsų kieme?“ veiklos metu vaikai atpažįsta gyvūnus ir augalus, kurie dažniausiai pasitaiko jų aplinkoje. „Diena ir naktis“ žaidimo metu vaikai tyrinėja, kaip Žemės sukimosi aplink savo ašį procesas sukelia šviesos ir tamsos kaitą. • Vaikai rūpinasi gamta, prižiūri augalus ir gyvūnus, dalyvauja aplinkos tvarkymo veiklose ir reflektuoja, kaip gali prisidėti prie gražesnės aplinkos kūrimo. Tyrinėdami žmogaus ir gamtos ryšį, jie sužino, kaip atsakingai naudoti gamtos išteklius ir kaip išsaugoti aplinką. Kūrybinių veiklų metu vaikai piešia ir pasakoja, kaip įsivaizduoja darnų žmogaus ir gamtos santykį ateityje. Taip pat jie stiprina ryšį su savo kultūra ir tradicijomis, aktyviai dalyvaujami aplinkos kūrime ir tyrinėdami svarbias miesto vietas. Dalyvaujama akcijoje „Darom“ (https://mesdarom.lt/kasmetine-darom-akcija-tesis-visus-metus/)
--	---

4.2. UGDYMO SI KONTEKSTAI

UNIVERSALIAUS DIZAINO MOKYMUISI KONTEKSTAS – ugdymo(si) aplinka lanksti, visiems vaikams prieinama ir pritaikyta jų įvairovei – nepriklausomai nuo amžiaus, gebėjimų ar patirties. Vaikai skatinami veikti savo tempu, pasirinkti būdus ir priemones, mokytis vieni iš kitų, o įtraukios veiklos padeda jiems jaustis saugiai, būti aktyviais, kūrybingais ir lygiaverčiais bendruomenės nariais.

ŽAISMĖS KONTEKSTO PASKIRTIS – mokytojas palaiko kasdienės veiklos žaislingumą, skatindamas džiaugsmą, nuostabą ir smalsų pasaulio tyrinėjimą per judesį, pojūčius, vaizduotę ir kalbą. Vaikų netikėti žaidimo, pažinimo ar improvizacijos būdai yra priimami ir vertinami kaip svarbi ugdymo dalis.

JUDRAUS PATIRTINIO UGDYMO SI KONTEKSTO PASKIRTIS – vaikų judėjimo džiaugsmas ir kasdienis judrumas skatinami kuriant dinamiškas, tyrinėjimui ir aktyviam

mokymuisi pritaikytas vidaus ir lauko aplinkas. Naudojamos mobilios, natūralios bei kūrybiškai papildytos erdvės, kurios įkvepia judėti.

KULTŪRINIŲ DIALOGŲ KONTEKSTAS – mokyklos aplinka tampa erdve, kurioje per simbolius, papročius, elgseną ir raiškos formas vaikai pažįsta įvairias kultūras – nuo šeimos iki pasaulio. Tokia patirtis ugdo pagarbą įvairovei ir atvirumą kitoniškumui.

KALBŲ ĮVAIROVĖS KONTEKSTO PASKIRTIS – kurti aplinką, kurioje vaikai galėtų laisvai ir įvairiai komunikuoti – tiek žodžiu, tiek nežodine raiška – bei patirtų kalbų ir jų formų įvairovės vertę. Kalbinis ugdymas grindžiamas kasdienėmis bendravimo situacijomis, vizualinėmis ir garsinėmis priemonėmis, technologijų galimybėmis ir grupėje esančia kalbine įvairove. Tokia aplinka padeda ugdyti teigiamą požiūrį į kalbas, stiprina saviraišką ir tarpkultūrinį jautrumą.

TYRINĖJIMO IR GILAUS MOKYMOŠI KONTEKSTO PASKIRTIS – vaikų prigimtinis smalsumas skatinamas kuriant žaismingą, atradimams atvirą aplinką, kurioje jie tyrinėja reiškinius, kelia klausimus ir ieško atsakymų per asmeninius patyrimus. Vidaus ir lauko erdvės, praturtintos tyrinėjimo objektais, STEAM veiklomis bei fiksavimo priemonėmis, padeda vaikams gilintis į aplinkos pažinimą. Tokios patirtys ugdo kritinį mąstymą, kūrybiškumą ir savarankišką mokymosi kelią.

REALIŲ IR VIRTUALIŲ APLINKŲ KONTEKSTO PASKIRTIS – vaikų skaitmeninis sumanumas ir informatinis mąstymas ugdomi saikingai integruojant skaitmenines priemones į realų ugdymo kontekstą, išlaikant dėmesį patirtiniam tyrinėjimui, kūrybiškumui ir bendravimui. Virtualios priemonės padeda vaikams matyti nematomus reiškinius, perkelti patirtis į skaitmeninę erdvę, spręsti problemas ir tyrinėti veiklos ribas. Tokiu būdu kuriama prasminga realaus ir skaitmeninio pasaulio sąveika, stiprinanti vaikų savarankišką ir aktyvų mokymąsi.

KŪRYBINIŲ DIALOGŲ KONTEKSTAS – kūrybinių dialogų kontekste vaikams sudaromos sąlygos laisvai veikti, tyrinėti, improvizuoti ir išgyventi kūrybos džiaugsmą bei netikėtumą. Estetiška ir įvairialypė aplinka skatina vaizduotę, leidžia išbandyti skirtingas kūrybines raiškos formas bei sprendimų paieškas. Mokytojas tampa kūrybos bendrakeleiviu, jautriai palaikančiu vaikų spontaniškas kūrybines iniciatyvas.

4.3. UGDYMO(SI) SRITYS

„MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“ – ši ugdymo sritis apima vaikų fizinės, emocinės ir socialinės gerovės ugdymą. Ji skatina sveikos gyvensenos įpročius, savijautos pažinimą ir gebėjimą rūpintis savo bei kitų sveikata.

„AŠ IR BENDRUOMENĖ“ – ugdymo sritis skirta vaikų socialinei raidai, jų gebėjimui suprasti save kaip bendruomenės dalį, bendrauti ir bendradarbiauti su kitais. Ji padeda ugdyti socialinius įgūdžius, atsakomybę, pagarbą ir aktyvų dalyvavimą bendruomenės gyvenime.

„AŠ KALBŲ PASAULYJE“ – ši ugdymo sritis padeda vaikams atrasti kalbos pasaulį, lavinti kalbinius gebėjimus, išmokyti aiškiai reikšti mintis, suprasti kitus ir atrasti įvairių kalbų bei kultūrų įvairovę.

„TYRINĖJU IR PAŽĮSTU APLINKA“ – ši ugdymo sritis skirta vaikų smalsumo, pažinimo ir tyrinėjimo įgūdžių ugdymui. Ji skatina domėtis gamtos reiškiniiais, technologijomis, socialine ir kultūrine aplinka, ugdo stebėjimo, eksperimentavimo bei problemų sprendimo gebėjimus.

„KURIU IR IŠREIŠKIU“ – ugdymo sritis skatina vaikų kūrybiškumą, vaizduotę, meninę raišką ir saviraišką per įvairias meno formas. Ji leidžia vaikams atrasti savo talentus, lavinti motorinius įgūdžius ir išmokyti išreikšti mintis, jausmus bei idėjas kūrybinėmis priemonėmis.

4.4. BENDRADARBIAVIMAS SU ŠEIMA

Bendradarbiavimas tarp Mokyklos ir šeimos yra vienas kertinių vaiko ugdymo(si) sėkmės veiksnių. Tvirtas ryšys su tėvais padeda mokytojams geriau suprasti vaiko poreikius, interesus, elgesio ypatumus ir kultūrinį kontekstą, kuriame jis auga. Vaikui svarbu jausti, kad šeima ir Mokykla yra viena komanda – tai suteikia saugumo jausmą, stiprina pasitikėjimą, motyvaciją mokytis ir padeda formuoti teigiamam požiūriui į ugdymąsi. Tėvų įsitraukimas ugdo bendruomeniškumą, pasitikėjimą mokytojais ir atveria galimybes nuosekliai, individualizuotam ugdymui.

Bendradarbiavimas su tėvais mokykloje vykdomas įvairiais būdais: kasdienis kontaktas, el. dienynas, tėvų įtraukimas į ugdymo turinio planavimą, dalyvavimas mokyklos savivaldoje, bendros šventės, renginiai, projektai. Dalyvavimas grupių veiklose, atvirų durų dienos. Tėvai yra įtraukiami į vaikų pažangos pasiekimų vertinimą, organizuojami tėvų susirinkimai, bendruomenės žygiai, paskaitos tėvams. Tėvai, kuria įvairias ugdymo(si) aplinkas tiek mokyklos viduje, tiek

išorėje. Palaikomos tėvų iniciatyvos ir idėjos. Tėvai aktyviai dalyvauja sprendimų priėmimuose ir mokyklos veiklos kokybės vertinime. Toks glaudus bendradarbiavimas stiprina pasitikėjimą, atveria abipusio mokymosi galimybes ir užtikrina, kad vaiko ugdymas būtų kryptingas, prasmingas ir nuoseklus tiek darželyje, tiek namuose. (8 pav.).



8 pav. Ugdymo(si) tęstinumo namuose pavyzdžiai

V SKYRIUS

VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Vaikų pasiekimų ir pažangos stebėsenos sistema yra labai reikšminga Mokyklai, nes suteikia galimybę fiksuoti kiekvieno vaiko asmeninius pasiekimus, gebėjimus ir tobulintinas sritis bei padeda atpažinti individualius ugdymosi poreikius ir planuoti bei pasirinkti ugdymo metodus. Vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimas yra atliekamas vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairių priedu „Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu“, remiantis etiškumo, tikslingumo, nuoseklumo, konfidencialumo principais.

Mokykloje kuriama nuosekli vaikų pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema, kuri apima sistemingą duomenų apie ugdytinių pasiekimus rinkimą, analizę ir naudojimą ugdymo proceso planavimui bei pagalbos teikimui. Vaikų pasiekimai stebimi nuolat – tiek kasdienėje veikloje, tiek atliekant periodinius vertinimus (du kartus per metus ir dažniau pagal poreikį). Duomenų fiksavimas vykdomas virtualioje vaikų „Pasiekimų knygelėje“. (9 pav.).



9 pav. Vaiko pažangos pasiekimų knygelės pavyzdys

Remiantis sukauptais stebėsenos duomenimis, periodiškai vyksta pedagogų pasitarimai su VGK, kurių metu aptariama vaikų pažanga, identifikuojami individualūs ugdymo poreikiai, planuojamos diferencijuotos ugdymo strategijos, aplinkų koregavimas. Pasiekimų analizė leidžia numatyti lankstaus ugdymo planavimo formas, įtraukti pastoliavimo principus, numatyti papildomą pagalbą vaikui.

Atsižvelgus į vaiko pasiekimų vertinimo rezultatus, sprendžiama dėl švietimo pagalbos poreikio. Pirmame etape pasiekimų duomenys aptariami su tėvais, išsiaiškinamos galimų sunkumų priežastys. Esant poreikiui, gavus tėvų sutikimą, atliekamas pirminis specialiųjų ugdymosi poreikių vertinimas. Procesas vyksta bendradarbiaujant komandoje – tėvams, mokytojams, švietimo pagalbos specialistams. Organizuojami atvejo aptarimai, kurių metu rengiamas individualus pagalbos planas (IPP), atsižvelgiant į vaiko stipriąsias puses ir sunkumus. Atvejo aptarimai vyksta pagal poreikį visus mokslo metus. Paramos teikimas grindžiamas komandinio darbo principu. Mokytojai, švietimo pagalbos specialistai taiko įtraukiojo ugdymo principus, naudodami įvairias pedagogines strategijas (diferencijavimą, individualizavimą, pastoliavimą), kuria įtraukia, saugią ugdymo aplinką, pritaikytą skirtingiems vaikų poreikiams. Siekiant užtikrinti ugdymo dermę ir tęstinumą, ikimokyklinio ugdymo mokytojai bendradarbiauja planuodami veiklas, derina ugdymo turinį ir metodus.

Vaikų pažangos pasiekimų vertinimas atliekamas du kartus per metus: rudenį ir pavasarį, šis būdas padeda pastebėti pažangą ir išskirti tobulintas sritis. Siekiant glaudaus bendradarbiavimo su tėvais(globėjais), Mokykloje sukurtas vaikų pasiekimų vertinimo protokolas, kurį pildo ne tik

mokytojai, bet ir tėvai, pateikdami savo komentarą apie tai, ką vaikas jau geba, o ko dar tik siekia. Tokiu būdu išsiaiškinama, ką vaikas jau geba atlikti namuose.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo dermė ir tęstinumas yra svarbūs, siekiant nuoseklaus ir visapusiško ugdymo proceso, kadangi šiuo laikotarpiu formuojasi pagrindinės asmenybės, socialinės, pažintinės bei emocinės kompetencijos. Svarbu, kad ugdymo turinys būtų nuoseklus ir sudarytų tvirtą pagrindą priešmokykliniam ugdymui, todėl turi būti planuojamas atsižvelgiant į vaiko raidos ypatumus bei turėti darnų perėjimą, kad žadintų smalsumą ir norą mokytis. Ikimokyklinis ugdymas sudaro tvirtą pagrindą priešmokykliniam etapui, grindžiamas žaidybiniu ir patyriminiu ugdymu. Ugdymo turinys pritaikytas pagal vaikų amžių, raidos ypatumus bei individualius poreikius, skatindamas natūralų smalsumą, norą pažinti ir mokytis. Dermė tarp šių ugdymo pakopų (ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo) užtikrina sklandų perėjimą, mažina stresą keičiantis aplinkai ar ugdymo formoms ir padeda vaikui įgyti pasitikėjimą savimi bei teikia mokymosi motyvacijos.

BAIGIAMOS NUOSTATOS

Programą numatoma atnaujinti kas 5 metus arba pasikeitus teisės aktams, reglamentuojantiems ikimokyklinį ugdymą, keičiantis mokyklos struktūrai, remiantis naujausiais mokyklos įsivertinimo rezultatais, matant poreikį atnaujinti programos ugdymosi turinį. Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos projektas 2025 m. gegužės 22 d. pristatytas Mokyklos bendruomenei.

LITERATŪROS IR ŠALTINIŲ SĄRAŠAS

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>
2. Universalaus dizaino mokymuisi gairės (2023). Prieiga per internetą: https://kpmc.lrv.lt/media/viesa/saugykla/2024/2/foIEm_UlIH0.pdf
3. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (1991). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>
4. Monkevičienė, O. (2021). „Žaismė ir atradimai“. Metodinės medžiagos rinkinys ikimokyklinio ugdymo pedagogams. Vilnius: UAB „Vitae Litera“.

IŠVADOS APIE MOKYKLOS VEIKLOS KOKYBĘ

Mokyklos stiprieji veiklos aspektai:

1. Vaikų psichologinis ir fizinis saugumas (1.1.*)
2. Mokytojo sąveika su vaikais (1.2.*)
3. Vaikų tarpusavio sąveika (1.3.*)
4. Lygios galimybės visiems vaikams ugdytis ir tobulėti (1.4.*)
5. Patirtinė vaiko veikla (2.2.*)
6. Žaidimas (2.3.*)
7. Fizinė aplinka (3.1.*)
8. Pažintinė aplinka (3.3.*)
9. Ugdymo strategijos, palaikančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą (4.3.*)
10. Partnerystė su šeima (6.2.*)
11. Besimokančios organizacijos kultūra (7.*)

Mokyklos tobulinti veiklos aspektai:

1. Vaikai savo iniciatyva pasirenka veiklą ir priemones, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja. (2.1.1*)
2. Mokytojas ugdo vaikų gebėjimą vertinti savo ir kitų vaikų veiklą, elgesį ir darbus (5.1.2 *)
3. Mokytojas aptaria su tėvais vaiko amžiaus tarpsnius realius lūkesčius, atsižvelgdamas į individualias vaiko galias ir skirtingą ugdymosi patirtį, ir kartu sutaria dėl trumpalaikių ir ilgalaikių ugdymosi tikslų (5.2.1*)

* kokybės kriterijus pagal Mokyklų, vykdančių ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas, veiklos kokybės įsivertinimo metodinių rekomendacijų 2 priedą (TAR, 2023-01-30, NR. 1530).