

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos  
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo  
2025 m. birželio d. įsakymu Nr.  
A15/25(2.1.4E-IKU)

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio – darželio „Geniukų kalvė“  
direktoriaus  
2025 m. liepos 1 d. įsakymu Nr. V-38

## IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA „ŽAIDŽIU, KURIU, TYRINĖJU, ATRANDU“

**GENIUKU**

**KALVĖ**

**VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS**



Vilnius, 2025

## 1. BENDROSIOS NUOSTATOS

Vilniaus lopšelio-darželio „Geniuų kalvė“ (toliau – Mokykla) ugdymo(si) programa parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 patvirtintomis ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis. Programoje vartojamos sąvokos, apibrėžtos Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir kituose švietimą reglamentuojančiuose teisės aktuose.

**Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si).** Požiūris į vaikų ugdymą(si) Mokykloje grindžiamas jų aktyviu dalyvavimu ugdymo procese. Vaikai ne tik stebi, bet ir formuoja ugdymo turinį, aktyviai įsitraukdami į sprendimus, siūlydami savo idėjas ir nuomones. Vaikų nuomonės išklausymas ir įtraukimas į ugdymo procesą leidžia pedagogams geriau suprasti jų poreikius, pritaikyti ugdymą, atitinkantį kiekvieno vaiko individualumą. Mokykloje siekiama sukurti šiltą, saugią aplinką, kuri skatintų žaismingą ir prasmingą vaikų augimą bei atlieptų vaikų poreikius ir tėvų lūkesčius. Atsižvelgiant į aplinkos bei sociokultūrinį kontekstą, patyriminio pasaulio erdvės skatina vaikus drąsiai eksperimentuoti, atrasti prasmę žaismėje ir visapusiškai tobulėti, atskleidžiant savo galias.

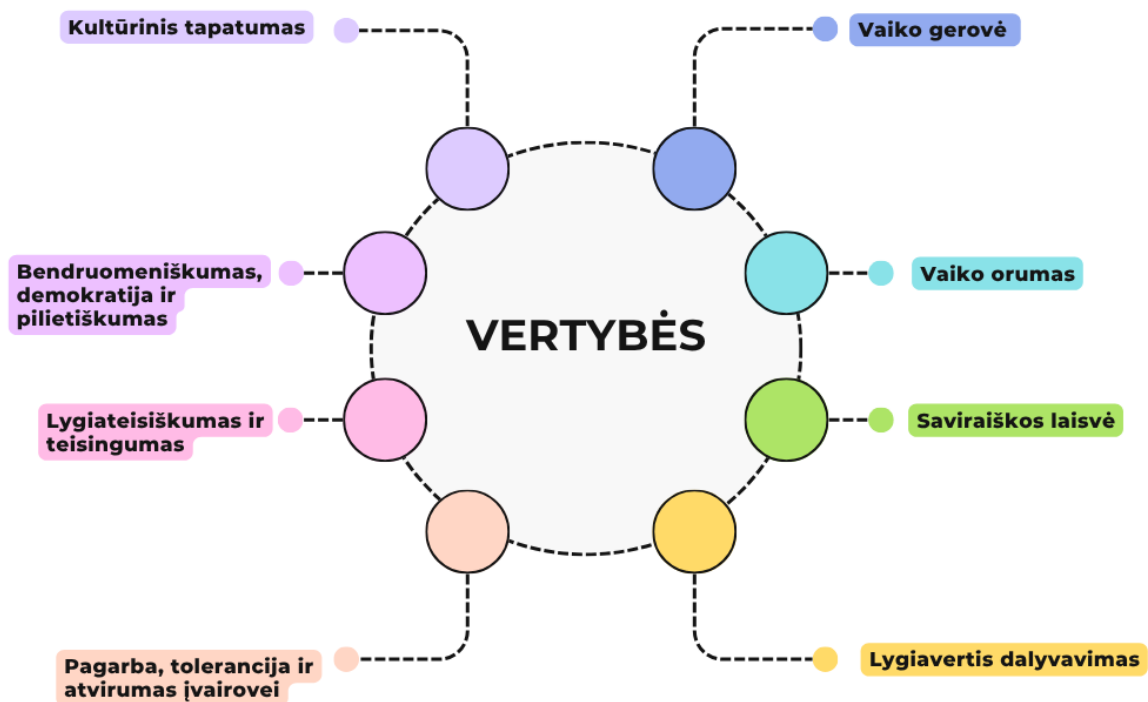
Ugdymas per patirtį, tyrinėjimus ir kūrybą užtikrina, kad kiekvienas vaikas patiria ir atranda pasaulį įvairiais pojūčiais – per judesį, garsus, spalvas, formas ir idėjas. Skatiname vaikus tyrinėti, klausinėti, kūrybiškai spręsti problemas ir reflektuoti savo patirtį. Taip ugdomi ne tik pažinimo gebėjimai, bet ir emocinė bei socialinė vaiko gerovė.

Kūrybinga, pokyčiams atvira ir nuolat tobulėjanti pedagogų bendruomenė kuria darnų bei tvarų ugdymo(si) procesą. Pagrindinis tikslas – ugdyti aktyvų, atsakingą, kūrybingą, savimi ir kitais besirūpinantį, pasitikintį vaiką, turintį stiprią mokymosi motyvaciją. Ugdymo(si) procesas grindžiamas holistine samprata, kurioje svarbūs tiek žaidimai, tiek patirtinė (STEAM) veikla. Siekiama išlaikyti balansą tarp visuminio asmenybės ugdymo ir specifinių kompetencijų lavinimo, tarp virsmo laimingu žmogumi ir pasirengimo akademinei karjerai.

Žaidimas išlieka pagrindine vaikų veikla ir esmine ugdymo(si) priemone. Pasitelkiant universalus dizaino principus, užtikrinama kiekvieno vaiko socialinė ir edukacinė įtrauktis į ugdymo procesą. Mokytojai pasitiki vaikų prigimtineis galiomis, sudaro sąlygas jų plėtojimui, skatina vaikų iniciatyvas, gerbia skirtybes, individualių pasiekimų įvairovę ir sudaro palankias sąlygas vaikų individualumo skleidimuisi, pritaikydami tinkamą ugdymo turinį, aplinkas ir veiklas. Vaikai aktyviai įsitraukia į mokymosi procesą, patys atranda jiems svarbią informaciją, o mokytojai padeda atrasti tinkamiausias ugdymo kryptis.

Organizuojant ugdymo procesą mokykloje, remiamasi šiomis ugdymo(si) raidos teorijomis:

- **humanistinė ugdymo kryptis** – pabrėžiama vaiko saviraiškos galimybių ir jo patirties unikalumo svarba ugdymo procese bei vaiko gebėjimas savarankiškai ugdytis;
- **konstruktyvinė ugdymo kryptis** – pabrėžiamas patirtinis vaiko mokymosi būdas. Vaikas mokosi žaisdamas, eksperimentuodamas, tyrinėdamas, modeliudamas, veikdamas bandymų ir klaidų keliu. Vaiko ugdymąsi praturtina STEAM metodai, interaktyvios priemonės ir įtraukiančios aplinkos, kurios užtikrina kokybišką ir inovatyvų ugdymo procesą. Šis procesas grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis (1 pav.);
- **vaiko gerovė** – vaiko saugumas, sveikata, harmonija su savimi pačiu, kultūrine, socialine ir fizine aplinka;
- **vaiko orumas** – kiekvieno vaiko unikali vertė bei autentiškumas, pripažinimas ir puoselėjimas;
- **saviraiškos laisvė** – vaiko kūrybinis potencialas, jo galimybės saviraiškai bei saviraiškos laisvės skatinimas ir palaikymas;
- **lygiavertis dalyvavimas** – vaikų aktyvus įsitraukimas į ugdymo procesą, pašalinant galimas kliūtis;
- **pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei** – pagarba įvairioms kultūroms, požiūriams ir pasaulėžiūros ypatumams, pripažįstant įvairovę kaip vertybę, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus;
- **lygiateisiškumas ir teisingumas** – vienodos galimybės mokytis ir tobulėti, nepaisant socialinių, kultūrinių ar kitų skirtumų;
- **bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas** – aplinka, paremta pagarba asmeniui, socialine atsakomybe ir priklausymo bendruomenei jausmu;
- **kultūrinis tapatumas** – pagarba savo šalies kalbai, kultūrai ir istorijai, išreiškiant save per savo šalies kultūrą ir pozityviai priimant kitų kultūrų savitumą.



1 pav. Mokyklos vertybės

**Vaikų, tėvų ir kitų bendruomenės narių poreikiai.** Ikimokyklinio ugdymo mokykla teikia ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo paslaugas, atliepdama kiekvieno vaiko individualius poreikius ir skatindama jų visapusišką raidą:

- **žaidimo poreikis** – laisvai žaisti, kurti, tyrinėti, bendrauti su draugais ir plėtoti socialinius įgūdžius;
- **saugumo poreikis** – jaustis saugiai, būti gerbiamam, matomam, girdimam ir sulaukti reikiamos pagalbos bei globos;
- **draugystės poreikis** – priklausyti grupei, jausti bendrystę, lygiavertiškumą ir kurti artimus santykius su bendraamžiais;
- **komunikacijos poreikis** – išreikšti savo mintis, jausmus ir idėjas įvairiais būdais (kalba, menu, judesiu, muzika ir kt.);
- **pažinimo džiaugsmo poreikis** – natūraliai smalsauti, tyrinėti bei pajauti atradimo džiaugsmą ir pažinimo galimybes;
- **kūrybinės saviraiškos poreikis** – lavinti savo kūrybiškumą bei unikalius gebėjimus;

- **individualūs / unikalūs poreikiai** – kiekvieno vaiko unikalumas, įskaitant specialiuosius ugdymo(si) poreikius.

Šių poreikių tenkinimas sudaro prielaidas harmoningam vaiko vystymuisi ir sėkmingam ugdymuisi.

Siekiant tinkamai tenkinti ir turtinti vaikų poreikius, vidaus ir lauko erdvėse kuriamos įtraukiančios, estetiškos aplinkos – ugdymo(si) kontekstai, sudarantys galimybę vaikui individualiai rinktis pageidaujamą veiklą, tyrinėti, kurti, analizuoti ir atrasti:

- **žaismės kontekstas** – ugdymo(si) aplinkos, sąlygų ir požiūrio visuma, kuri skatina vaikų natūralų polinkį žaisti ir mokytis per žaidimą. Šis kontekstas padeda vaikams patirti kasdienių veiklų žaismingumą, džiaugsmą, atradimus bei kūrybišką saviraišką;
- **kūrybinių dialogų kontekstas** – ugdymo(si) aplinka ir sąlygos, skatinančios vaikų tarpusavio bei suaugusiųjų ir vaikų dialogą, kuomet jie dalijasi mintimis, idėjomis, patirtimi ir kuria naujas prasmes. Šis kontekstas padeda vaikams lavinti kalbinius, kritinio mąstymo ir socialinius gebėjimus, stiprina saviraišką bei skatina naujų idėjų generavimą ir bendrą mokymosi džiaugsmą. Įvairios ir estetiškai patrauklios aplinkos skatina vaikus tyrinėti, atrasti skirtingus būdus įgyvendinti savo idėjas ar spręsti problemas. Jos suteikia galimybę rinktis alternatyvias raiškos priemones, eksperimentuoti, improvizuoti, kurti bei tobulinti savo kūrinius. Mokytojas sudaro sąlygas vaikams veikti laisvai ir spontaniškai;
- **judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstas** – ugdymo(si) aplinka ir sąlygos, kurios skatina aktyvų, judrų mokymąsi per asmeninę patirtį, judesį ir veikimą. Šis kontekstas remiasi idėja, kad vaikai geriausiai mokosi per tiesioginius pojūčius, eksperimentavimą, judesio tyrinėjimą ir fizinį aktyvumą. Čia svarbi vidaus ir lauko aplinkų jungtis. Šis kontekstas leidžia vaikams ne tik fiziškai aktyviai judėti, bet ir giliau suprasti pasaulį per asmeninę patirtį, eksperimentavimą ir interaktyvų mokymą(si);
- **tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstas** – ugdymo(si) aplinka ir metodai, skatinantys vaikus aktyviai tyrinėti, kritiškai mąstyti, atrasti tai, kas nauja, bei gilinti supratimą apie juos supantį pasaulį. Šis kontekstas remiasi vaikų smalsumu, patirtiniu ugdymu(si) ir nuodugniu įsigilinimu į temas, padeda vaikams ne tik kaupti žinias, bet ir ugdyti gebėjimą savarankiškai mokytis, spręsti problemas ir kritiškai mąstyti bei pasiruošti visą gyvenimą trunkančiam mokymuisi. Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si)

kontekstas padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, pažinti aplinkos ir reiškinių įvairovę;

- **realių ir virtualių aplinkų kontekstas** – ugdymo(si) aplinka, kuri apima tiek fizines (realias), tiek skaitmenines (virtualias) erdves, kuriose vaikai gali tyrinėti, mokytis, kurti ir bendrauti. Šių dviejų aplinkų derinimas padeda praturtinti mokymosi patirtį, skatina įvairiapusį pažinimą bei suteikia galimybę vaikams veikti skirtinguose kontekstuose. Tinkamai derinant realias ir virtualias aplinkas, galima užtikrinti visapusišką, inovatyvų ir prasmingą ugdymosi procesą;
- **kalbų įvairovės kontekstas** – ugdymo(si) aplinka, kurioje pripažįstama ir puoselėjama įvairių kalbų bei kultūrų svarba, skatinamas daugiakalbystės ugdymas ir kalbinė įtrauktis. Šis kontekstas padeda vaikams lavinti kalbinius įgūdžius, ugdyti kultūrinį sąmoningumą bei tarpkultūrinę kompetenciją. Kalbų įvairovės kontekstas sudaro palankias sąlygas vaikams augti daugiakalbėje aplinkoje, kurioje kiekviena kalba vertinama kaip svarbus asmeninės ir kultūrinės tapatybės elementas;
- **kultūrinių dialogų kontekstas** – ugdymo(si) aplinka, kurioje skatinamas skirtingų kultūrų pažinimas, tarpkultūrinis bendravimas ir atvira diskusija apie vertybes, tradicijas bei pasaulėžiūrą. Šis kontekstas padeda vaikams ugdyti pagarbą įvairovei, kritinį mąstymą, gebėjimą suprasti bei vertinti skirtingas kultūras bei tapti sąmoningais, empatiškais ir atsakingais pasaulio piliečiais, gebančiais konstruktyviai bendrauti ir bendradarbiauti įvairiakultūroje visuomenėje;
- **universalus dizaino mokymui(si) kontekstas** – ugdymo(si) aplinka ir metodai, kurie užtikrina, kad visi vaikai, nepaisant jų prigimtinių galių ar individualių poreikių, galėtų visavertiškai dalyvauti ugdymo procese. Šis kontekstas grindžiamas įtrauktimi, lankstumu ir prieinamumu, siekiant sudaryti palankias sąlygas kiekvieno vaiko ugdymui(si).

Šie kontekstai užtikrina, kad kiekvienas vaikas galėtų visapusiškai augti, lavinti savo gebėjimus, kurti, tyrinėti ir atrasti savitą kelią pažinimo procese.

Tėvai (globėjai) yra pagrindiniai vaikų ugdymo(si) partneriai, atsakingi už jų gerovę, sveikatą ir kokybišką ugdymą. Jie aktyviai dalyvauja vaikų ugdymo(si) procese, bendradarbiaudami su mokykla, dalyvaudami renginiuose bei projektuose, prisideda kuriant ugdymo(si) aplinką, puoselėjant tradicijas, stiprinant vaikų sveikatą. Tėvų ir bendruomenės poreikių tenkinimas ikimokyklinio ugdymo įstaigoje stiprina pasitikėjimą tarp šeimos, ugdymo

įstaigos ir visuomenės, kuria palaikančią ir darnią ugdymo(si) aplinką, padedančią vaikams augti bei tobulėti. Tėvų (globėjų) ir kitų bendruomenės narių poreikiai:

- vaiko saugumas ir gerovė;
- kokybiškas ugdymas;
- efektyvus, atviras bendravimas;
- lankstumas ir prieinamumas;
- galimybė dalyvauti ugdymo(si) procese;
- bendradarbiavimas su ugdymo įstaiga;
- socialinė įtrauktis ir pagalba šeimoms;
- kultūrinės ir edukacinės iniciatyvos.

Apibendrinus tėvų (globėjų) lūkesčius, svarbiausi aspektai ugdymo(si) procese yra žaismingumas, nuotykių ir atradimų, individualus vaikų augimas, teigiamas mikroklimatas, kvalifikuoti pedagogai, bendradarbiavimas ir ugdymo(si) aplinkos plėtra už mokyklos ribų. Bendravimui su tėvais naudojamas elektroninis dienynas, el. paštas ir kiti kanalai, organizuojami susitikimai, individualūs pokalbiai, atvirų durų dienos.

**Mokyklos savitumas.** Lopšelis-darželis „Geniuų kalvė“ yra įsikūręs netoli Vilniaus miesto centro, Naujamiestyje. Ugdymo įstaiga yra nesunkiai pasiekama miesto viešuoju transportu ar automobiliu vykstant iš bet kurio kito miesto rajono. Visai netoli ugdymo įstaigos yra parkai bei skverai (pvz., Reformatų parkas, Vingio parkas), kuriuos galima išnaudoti ugdymui(si) ir lauko veikloms. Rajone veikia Naujamiesčio viešoji biblioteka, kuri taip pat gali būti naudojama edukaciniams ir ugdymo(si) tikslams. Šiame rajone veikia aktyvios bendruomenės, kurios gali prisidėti prie įstaigos veiklos (bendradarbiavimas su vietinėmis organizacijomis, renginių organizavimas).

Lopšelis-darželis „Geniuų kalvė“ puoselėja holistinį ugdymą ir STEAM. Ugdymo įstaigos savitumas atsiskleidžia per visuminį požiūrį į vaiką, patirtinį ugdymą(si) ir tarpdisciplininę ugdymo(si) sistemą. Ši mokykla išsiskiria integraliu ugdymo(si) modeliu, kuris sujungia gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menus ir matematiką (STEAM) su emociniu, socialiniu ir kultūriniu vaiko ugdymu(si). Siekiama ugdyti vaiką kaip visumą, derinant jo intelektualinį, emocinį, socialinį, kūrybinį ir fizinį tobulėjimą. Daug dėmesio skiriama vaiko saviraiškai, asmenybės stiprinimui, kritiniam mąstymui ir problemų sprendimui.

Ugdymo(si) procesas grindžiamas vaiko prigimtinais poreikiais – žaisti, tyrinėti, kurti, atrasti ir bendrauti. Mokymas(is) vyksta per tyrinėjimą, eksperimentavimą ir praktinius bandymus, kurie skatina natūralų vaiko smalsumą. Vaikai skatinami mąstyti kūrybiškai, dirbti komandose, išbandyti skirtingus problemų sprendimo būdus. Mokymas(is) vyksta per realias patirtis, aplinką ir interaktyvias veiklas.

Lopšelio-darželio „Geniukų kalvė“ aplinka yra pritaikyta tyrinėjimui ir saviraiškai – įkurta STEAM laboratorija, keramikos dirbtuvės, LEGO laboratorija, interaktyvi edukacinė erdvė ir skaitymo erdvės. Lauko edukacinės erdvės ir gamtos stebėjimai yra svarbi ugdymo dalis, skatinanti vaikų pažintinius gebėjimus ir smalsumą. Vaikai įgalinami patys kurti idėjas, modeliuoti, konstruoti ir įgyvendinti savo sumanymus. Inovatyvūs ugdymo(si) metodai (problemų sprendimo užduotys, projektinė veikla ir pan.) padeda vaikams ugdyti pasitikėjimą savimi ir gebėjimą priimti sprendimus.

Visi vaikai turi lygias galimybes mokytis ir tobulėti. Ugdymo(si) turinys pritaikomas pagal vaikų individualius gebėjimus ir stipriąsias bei silpnąsias puses. Skatinamas bendradarbiavimas tarp vaikų, mokytojų, šeimų ir kitų bendruomenės narių, stiprinant socialinius ryšius ir emocinį intelektą. Mokytojas ugdymo įstaigoje yra ne žinių teikėjas, o ugdymo(si) proceso organizatorius ir įkvėpėjas. Mokytojas stebi vaiko iniciatyvas, padeda jam atrasti ir suprasti pasaulį per aktyvų tyrinėjimą. Akcentuojamas dialogas su vaikais, bendras idėjų generavimas, refleksija ir mokymas(is) per patirtį.

Lopšelis-darželis „Geniukų kalvė“ išsiskiria dinamiška, įtraukia ir tyrinėjimą skatinančia ugdymo(si) aplinka. Ji sudaro sąlygas vaikams augti kūrybiškais, smalsiais, savimi pasitikinčiais ir mąstančiais asmenimis, gebančiais mokytis ne tik iš vadovėlių, bet ir iš paties gyvenimo.

Ugdymą(si) praturtinant projektine veikla sudarytos sutartys su Vilniaus miesto lopšeliais-darželiais „Šnektis“, „Mažylis“, „Justinukas“, „Vandenis“, J. Basanavičiaus progimnazija, Naujamiesčio biblioteka, Valstybine priešgaisrine gelbėjimo tarnyba.

## 2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

**Ikimokyklinio ugdymo(si) teorinės prieigos ir principai** grindžiami įvairiomis pedagoginėmis kryptimis, kurios padeda suprasti vaiko raidą, mokymosi procesą ir ugdymo organizavimą. Ikimokyklinio ugdymo programa „Žaidžiu, kuriu ir atrandu“ (toliau – Programa) parengta vadovaujantis teorinėmis prieigomis ir svarbiausiais ikimokyklinio

ugdymo(si) principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą ir ugdymo(si) kokybę.

**Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas.** Ikimokyklinio ugdymo organizavimo nuostata pabrėžia, kad vaiko ugdymas(is) ir kasdienė priežiūra yra neatsiejami procesai. Šis principas užtikrina, kad vaiko fiziniai, emociniai, socialiniai ir pažintiniai poreikiai būtų tenkinami vieningai, sudarant sąlygas harmoningai jo raidai. Vaiko ugdymas(is) nėra atskirtas nuo jo kasdienio gyvenimo – ugdymas(is) vyksta nuolat - tiek žaidžiant, tiek atliekant kasdienes veiklas, tiek bendraujant su kitais. Kiekviena vaiko kasdienio gyvenimo situacija – tiek suplanuota, tiek spontaniška – yra ugdanti. Nuolatinis ir saugus emocinis ryšys su mokytoju skatina visavertę vaiko raidą.

**Vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas.** Ugdymas(is) turi atitikti natūralius vaiko raidos dėsningumus ir poreikius. Ugdymo(si) procesas organizuojamas taip, kad skatintų visapusišką vaiko vystymąsi – fizinį, emocinį, socialinį, kalbinį, pažintinį ir kūrybinį – atsižvelgiant į jo individualias galias ir poreikius. Tikslas - užtikrinti, kad ugdymas(is) ne tik suteiktų žinių, bet ir harmoningai palaikytų natūralų vaiko vystymąsi, skatindamas jo smalsumą, savarankiškumą ir norą mokytis.

**Žaismės principas.** Žaidimas – natūrali ir svarbiausia vaiko ugdymo(si) veikla, kuri skatina smalsumą, mokymosi motyvaciją, kritinį mąstymą, problemų sprendimo gebėjimus, pažinimą, kūrybiškumą, emocinius ir socialinius įgūdžius bei padeda vaikui natūraliai suprasti pasaulį ir įgyti gyvenimiškos patirties. Žaismės principas leidžia vaikui mokytis džiaugsmingai, natūraliai ir efektyviai.

**Sociokultūrinio kryptingumo principas.** Ugdymas(is) grindžiamas vaiko sąveika su aplinka, bendruomene ir kultūra. Šis principas pabrėžia, kad vaiko ugdymas(is) vyksta per socialinius ryšius, bendravimą ir dalyvavimą bendruomenės gyvenime, o kultūrinė aplinka turi didelę įtaką vaiko raidai. Ugdymas(is), grindžiamas sociokultūrine kryptimi, padeda vaikui tapti aktyviu, atsakingu, empatišku ir atviru visuomenės nariu. Šis principas skatina vaiko socialinę brandą ir gebėjimą bendrauti, stiprina kultūrinį tapatumą ir pagarbą įvairovei, ugdo vertybes, padedančias integruotis į visuomenę, padeda vaikui suprasti pasaulio dėsningumus per realų gyvenimą ir skatina aktyvų dalyvavimą bendruomenės veiklose.

**Integralumo principas.** Ugdymo(si) procesas organizuojamas kaip vientisa, tarpusavyje susijusi ir prasminga visuma, kurioje plėtojamos skirtingos pasiekimų sritys. Vidinis turinys natūraliai susipina ugdymo(si) srityse. Šis principas skatina gilų, prasmingą mokymąsi, kai žinios ir gebėjimai taikomi realiose situacijose. Jis ugdo kritinį mąstymą, problemų sprendimo ir kūrybiškumo įgūdžius, padeda vaikui matyti pasaulio tarpusavio ryšius ir suprasti reiškinių

sąsajas, stiprina mokymosi motyvaciją, skatina natūralų ir holistinį vaiko vystymąsi, užtikrina įvairių sričių tobulėjimą. Integralumo principas padeda kurti prasmingą ir nuoseklų ugdymo(si) procesą, kuris leidžia vaikui natūraliai mokytis per patirtį, tyrinėjimą ir aktyvią veiklą.

**Įtraukties principas.** Įtraukties principas kuria ugdymo(si) aplinką, kurioje ugdymas(is) yra prieinamas visiems vaikams, nepriklausomai nuo jų individualių gebėjimų, poreikių, socialinės, kultūrinės ar ekonominės padėties. Tai užtikrina, kad kiekvienas vaikas jaustųsi priimtas, turėtų lygias galimybes mokytis, tobulėti ir aktyviai dalyvauti ugdymo(si) procese.

**Kontekstualumo principas.** Kontekstualumo principas užtikrina, kad ugdymas(is) būtų prasmingas ir įtraukiantis, siejantis vaikų patirtį su jų estetiška aplinka bei realiu pasauliu. Ugdymo(si) procesas vyksta atsižvelgiant į vaiko aplinką, asmeninę patirtį, kultūrinį, socialinį ir gamtinį kontekstą. Tai užtikrina, kad ugdymas(is) būtų prasmingas, aktualus ir susijęs su realiu pasauliu.

**Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas.** Ugdymo(si) procesas vyksta kaip aktyvus bendradarbiavimas tarp vaiko ir pedagogo. Mokytojas nėra vien informacijos teikėjas – jis tampa vaiko ugdymo(si) partneriu, mentoriumi, kuris padeda vaikui atrasti, tyrinėti ir augti. Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas leidžia kurti įtraukiantį, motyvuojantį ir pagarba grįstą ugdymo(si) procesą, kuriame vaikas ir mokytojas tampa bendrakūrėjais.

**Lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas.** Vaikui suteikiama pakankamai laiko natūraliai tyrinėti, suprasti ir įsisavinti naujas žinias bei įgūdžius. Šis principas prieštarauja skubėjimui ir orientuojasi į gilesnį, autentišką mokymąsi, leidžiantį vaikui visapusiškai įsitraukti į ugdymo(si) procesą. Šis principas leidžia vaikui augti ir mokytis savo tempu, be skubos, įsitraukiant į prasmingą ir gilų pažinimo procesą, skatina gilesnį supratimą (suteikiant laiko apmąstyti ir suvokti informaciją ir reiškinius), ugdo dėmesingumą ir kantrybę.

**Reflektyvaus ugdymo(si) principas.** Ugdymo(si) procesas, kuriame vaikas ir mokytojas sąmoningai apmąsto savo patirtis, veiksmus, emocijas ir įgytas žinias. Šis principas skatina savarankiškumą, kritinį mąstymą ir nuolatinį tobulėjimą, leidžia vaikui sąmoningai mokytis, gilinti supratimą apie save ir jį supantį pasaulį bei skatina mokytojų tobulėjimą (mokytojai mokosi iš savo praktikos ir ieško geriausių būdų padėti vaikams augti).

**Šeimos ir mokyklos partnerystės principas.** Šis principas pabrėžia glaudų ir nuoseklų šeimos bei ugdymo įstaigos bendradarbiavimą, siekiant užtikrinti vaiko gerovę, sėkmingą ugdymą(si) ir harmoningą raidą. Tėvai yra visaverčiai ugdymo(si) proceso dalyviai, o pedagogai – šeimos

partneriai, kurie kartu kuria palankią aplinką vaiko vystymui(si). Šeimos ir mokyklos partnerystė – tai raktas į sėkmingą vaiko ugdymą(si), paremtą bendradarbiavimu, pasitikėjimu ir abipuse atsakomybe.

## **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:**

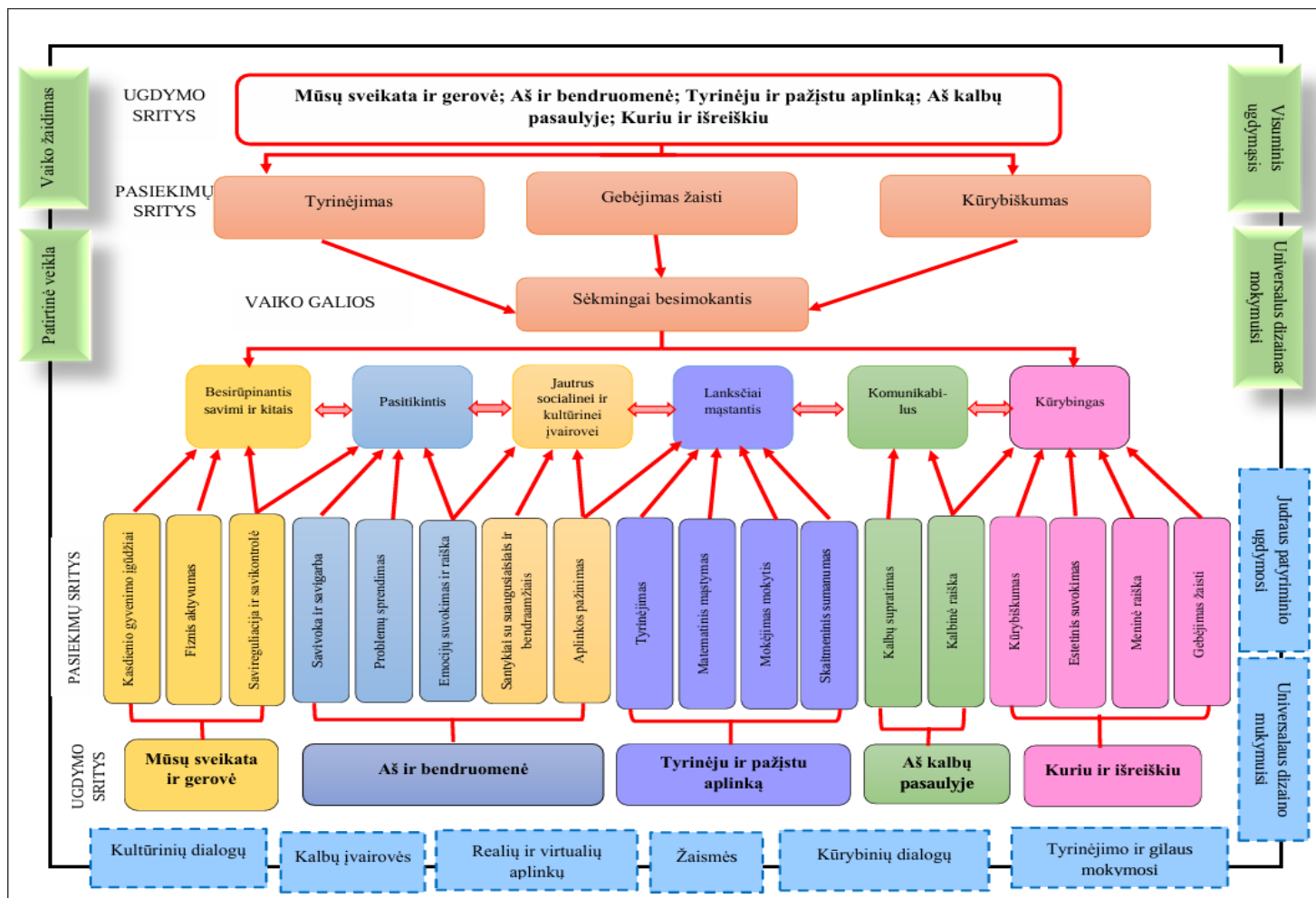
- identifikuoti kiekvieno vaiko ugdymo(si) poreikius, atsižvelgiant į jo asmenybės raidos tarpsnį, individualius raidos ypatumus, prigimtinius gebėjimus ir sociokultūrinę aplinką;
- kurti saugią, vaiko prigimtinius poreikius atliepiančią aplinką, kuri skatintų jo fizinių ir dvasinių galių vystymąsi, atitiktų jo individualius poreikius bei atlieptų ir praturtintų ugdymo(si) procesą;
- organizuoti ugdymo(si) procesą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinį mokymą(si) (projektinę veiklą, STEAM tyrinėjimus, eksperimentavimą, pažintines išvykas, diskusijas ir kt.) ir žaidimą kaip neatsiejamą ugdymo(si) dalį;
- skatinti pagarbą ir meilę tautai, jos papročiams, tradicijoms, stiprinant vaiko socialinę, emocinę ir kultūrinę patirtį bei ugdant gebėjimą aktyviai dalyvauti bendruomenės gyvenime;
- užtikrinti kiekvieno vaiko mokymosi sėkmę, suteikiant galimybę įvairiais būdais išreikšti savo pasiekimus ir pažangą, juos sistemingai fiksuoti, analizuoti, dokumentuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais) bei kitais ugdymo(si) proceso dalyviais;
- stiprinti pasitikėjimu, pagarbą ir bendradarbiavimu grįstą partnerystę su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, ikimokyklinio ugdymo mokytojais ir kitais ugdymo paslaugų teikėjais, siekiant kokybiško ir sėkmingo vaiko ugdymo(si).

**Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai** – tai vaiko įgytos žinios, gebėjimai, vertybinės nuostatos ir asmeninės savybės, kurios susiformuoja dalyvaujant ugdymo(si) procese. Jie apima visas

vaiko raidos sritis ir padeda pasirengti tolesniam mokymuisi bei gyvenimui visuomenėje. Tai konkrečios vaiko išmoktos veiklos, įgytos kompetencijos ir demonstruojami gebėjimai. Jie gali būti stebimi, vertinami ir dokumentuojami ugdymo(si) procese. Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai ir pasiekimai užtikrina vaiko sėkmingą asmenybės raidą bei pasirengimą tolimesniam mokymuisi mokykloje.

Ugdymo(si) turinys įgyvendinamas plėtojant pasiekimų sritis. Ugdymo(si) turinys – tai, ką siūlys vaikas ir ką siūlysime vaikui, kad jis ugdytųsi numatytas vertybines nuostatas, gebėjimus, įgytų būtiną gyvenimo patirtį. Įgyvendinant Ikimokyklinio ugdymo programą, ugdymo(si) turinys orientuotas į ikimokyklinio amžiaus vaikų galių augimą, sudarytas pagal pasiekimų sritis. Ugdymo(si) pasiekimų sritys išdėstytos pagal vaiko galias (lanksčiai mąstantis, sėkmingai besimokantis, pasitikintis, besirūpinantis savimi ir kitais, komunikabilus, kūrybingas, jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei) ir siejamas su turinio sritimis „Kur esu ir ką atrandu?“, „Ką aš veikiu?“, „Kaip save išreiškiu?“, „Kas aš, o kas tu?“.

Mokykla pasižymi unikalumu ir konceptualiame modelyje (2 pav.) pavaizduota, kaip integruojamos papildomos veiklos, reikšmingos vaikų socialiniam ir emociniam ugdymui(si). Šios veiklos papildo 18 pasiekimų sričių ir derinamos drauge užtikrina visapusišką vaiko asmenybės augimą (2 pav.).



2 pav. Mokyklos konceptualus modelis

### 3. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Organizuojant ugdymą(si) į vaiką žvelgiama kaip į savivaldų proceso dalyvį, gebantį priimti sprendimus vaikų tarpusavio dialoguose ir dialoguose su suaugusiais. Vaikai - aktyvūs ugdymo(si) proceso kūrimo dalyviai - įsitraukiantys, atliepiantys ir siūlantys. Ugdymo(si) procese integruojamos veiklos naudojant metodinę priemonę „Žaismė ir atradimai” .

Į ugdymo(si) turinį integruojamos šios programos:

- socialinio emocinio ugdymo programos „Kimochi” ir „Zipio draugai”;
- 2024-2029 m. aktyvios mokyklos programa „Laikas kartu”;
- patyčių prevencijai skirta programa „Draugystės takeliu”.

Mokytojai siūlo vaikams medžiagas, priemones ir veiklas, kurios skatina stebėti, eksperimentuoti, kelti klausimus, diskutuoti. STREAM ugdymui(si) mokytojai kuria vaikų

ugdymą(si) paremiančią aplinką, maksimaliai išnaudoja vidaus ir lauko erdves, kuria laikinas laboratorijas, kur vaikai gali eksperimentuoti.

Mokytojas - pasitikintis vaiku, stebintis vaiką, teikiantis tikslingą pagalbą, sudarantis galimybes jo savivaldžiam ir patirtiniam ugdymui(si); planuojantis ugdymo(si) turinį, reflektuojantis savo veiklą ir siekiantis ugdymo(si) kokybės; keliantis kvalifikaciją, atnaujinantis žinias, jungiantis įvairias sąveikas, užtikrinantis ugdymo(si) ir priežiūros vienovę.

Mokytojo su vaikais kuriamas ugdymo(si) turinys yra lankstus ir orientuotas į tyrinėjimą, kūrybinę raišką, kritinio mąstymo skatinimą ir užtikrinantis pagarbų santykį su vaikais ir jų šeimomis.

Mokykloje vykdoma ugdomosios veiklos stebėseną.

Organizuojant ugdymą(si), išskiriamos penkios ugdymo(si) sritys:

**1. Mūsų sveikata ir gerovė.** Vaikai ugdomi fizinio aktyvumo pagrindus, mokosi sveikos mitybos pagrindų, plėtoja kasdienius gyvenimo įgūdžius, fizinį aktyvumą, savivoką ir savigarbą, skatinamas emocijų suvokimas, tyrinėjimas ir kūrybiškumas. Vaikai turi galimybę pasirinkti veiklas ir išbandyti sveikatai palankų maistą, dalyvauti žaismingose, judriose veiklose ir mokytis saugaus elgesio. Supratimas gilėja per praktinius patyrimus, diskusijas ir mažų žingsnių metodiką, siekiama ugdyti sveikos gyvensenos įpročius.

**2. Aš ir bendruomenė.** Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti vaikų savivoką ir savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją ir kontrolę, santykius su suaugusiaisiais ir vaikais, socialinį ir kultūrinį supratingumą. Ugdymo(si) veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus. Įgytos patirties raišką skatina Mokykloje sukurti ugdymo(si)si kontekstai, pasižymintys emociniu saugumu, mokytojo jautrumu vaikų poreikiams, bendrų veiklų, įvairių sąveikų, komunikavimo su skirtingais žmonėmis galimybėmis. Jie skatina vaikų norą veikti ir savarankiškai įgyvendinti sumanymus, inicijuoti bendrus žaidimus ir patirtines veiklas.

**3. Tyrinėju ir pažįstu 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. Vaikų įsitraukimas skatinamas mokytojui kryptingai kuriant ugdymo(si) kontekstus, žadinančius prigimtinių vaikų smalsumą gyvosios gamtos objektams, įdomiems, nematytiems daiktams, robotukams, sekant paskui vaikų domėjimąsi aplinkiniais objektais ir nepasiekiamais, plika akimi nematomais objektais

bei reiškiniiais, kuriuos galima pamatyti per skaitmeninį mikroskopą arba tyrinėti papildytosios realybės programėlemis, atsižvelgiant į vaikų interesus ir poreikius.

**4. Aš kalbų pasaulyje.** Vaikai ugdomi kalbų įvairovės suvokimą ir formuojasi kalbinę tapatybę, dalyvaudami keliakalbėse veiklose. Atlikdami įvairias veiklas, užduotis, žaidimus, vaikai bendrauja gimtąja, lietuvių kalba, yra skatinami ir palaikomi mokytojo, kuris kalbų įvairovę priima kaip ugdymo(si) aplinką praturtinantį kontekstą: vystomas klausymas, žodinės kalbos suvokimas, nežodinės kalbos suvokimas, rašytinės raiškos ir vaizdinės informacijos suvokimas, kalbėjimas, bendravimas ir komunikacija, rašytinė raiška.

**5. Kuriu ir išreiškiu.** Vaikai ugdomi 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 suaugusiaisiais ir bendraamžiais, mokėjimą mokyti. Vaikai spontaniškai tyrinėja, eksperimentuoja, išbando kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas, veikdami spontaniškai ar įsitraukdami į organizuotas veiklas.

### **I pasiekimų sritis. Kasdienio gyvenimo įgūdžiai**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Esant galimybei, renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, butyje, gamtoje bei su nepažįstamais žmonėmis.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Vaikams suteikiama pakankamai laiko ir erdvės savarankiškai atlikti kasdienes veiksmus, skatinant jų iniciatyvumą ir savęs įgalinimą.

Mokytojai modeliuoja, skatina ir palaiko vaikų bandymus veikti savarankiškai, padeda tik tiek, kiek būtina.

Skatinamas vaikų gebėjimas reflektuoti savo veiksmus, pastebėti, kas pavyksta, kas galėtų būti daroma kitaip.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valgo įvairų maistą, skirtingais būdais paruoštas daržoves (virtas, žalias),</li> </ul>	

<p>vaisius; maistą ima pirštais ir šaukštu, geria savarankiškai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kūno ženklais parodo ar pasako, kad nori į tualetą.</li> <li>• Suaugusiojo padedamas plaunasi, šluostosi rankas, išpučia nosį; bando pats nusirengti striukę, nusimauti kelnes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ragauja įvairų maistą, susipažįsta su maisto įvairove, pavadina maisto produktus, vaisius, daržoves.</li> <li>• Laikosi asmens higienos: prieš valgį ir po valgio, prieš ir po tualetu plauna rankas.</li> <li>• Mokosi savarankiškumo imituodamas įvairius apsirengimo ir nusirengimo žaidimus: mėgina apsiauti batus, apsilvilti, bando sagstyti sagas.</li> <li>• Mokosi laikytis grupės susitarimų, stengiasi elgtis saugiai lauko aikštelėse.</li> <li>• Žaisdamas mokosi stalo etiketo, švaros.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko.</li> <li>• Pradedama tinkamai naudotis stalo įrankiais.</li> <li>• Naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus.</li> <li>• Padeda į vietą vieną kitą daiktą.</li> <li>• Pradedama laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.</li> </ul>	
<p><b>Vaiko amžius 4-6 metai</b></p>	<p><b>Ugdymosi gairės</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dažniausiai savarankiškai naudojami tualetu. Savarankiškai ar priminus plauna rankas, prausiasi veidą, čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį.</li> <li>• Pažįsta šviesoforo spalvas, žino, ką jos reiškia, pasako, kad kelią (gatvę) pereiti reikia kartu su suaugusiuoju.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aiškinasi, kokie maisto produktai yra naudingi arba žalingi sveikatai.</li> <li>• Žaidimų metu mokosi taisyklingai pavadinti drabužių sąvokas kartu su atliekamu veiksmu.</li> <li>• Tyrinėja, uosto, pjausto, ragauja daržoves, vaisius, mokosi taisyklingai juos pavadinti.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Serviuoja stalą, valgo tvarkingai, dažniausiai tinkamai naudojami stalo įrankiais, susitvarko pavalgęs.</li> <li>• Savarankiškai ar suaugusiojo padedamas apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Savarankiškai prausiasi, nusišluosto. Laikosi čiaudėjimo ir kosėjimo etiketo.</li> <li>• Stengiasi saugiai elgtis grupėje, lauke užsiima aktyvia fizine veikla.</li> </ul>

<p>susišukuoja. Susitvarko žaislus ir veiklos vietą, saugo žaislus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saugaus eismo žaidimų metu ar išvykose siekia laikytis eismo ženklų ir taisyklių. Pakomentuoja kelias saugaus elgesio gatvėje, gamtoje taisykles. Žaisdamas, ką nors veikdamas stengiasi saugoti save ir kitus. Paaiškina, į ką kreiptis iškilus pavojui namuose, pasimetus parduotuvėje, pasiklydus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naudodamas įvairias priemones, mokosi suprasti, kurios situacijos gali kelti pavojų.</li> <li>• Dalyvauja saugaus elgesio viktorinose, projektuose.</li> <li>• Naudodamas informacines technologijas, susipažįsta su skirtingomis emocijomis.</li> <li>• Per žaidimą mokosi spręsti konfliktines situacijas.</li> <li>• Žaidžia aktyvius žaidimus, kuriuose reikia įvardinti ir reikšti emocijas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams.</li> <li>• Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles.</li> <li>• Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei.</li> <li>• Žino pagalbos telefono numerį.</li> </ul>	

## **II pasiekimų sritis. Fizinis aktyvumas**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.

### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Vaikai skatinami aktyviai judėti, tyrinėti skirtingas aplinkos erdves ir paviršius.

Judėjimas integruojamas į kasdienę veiklą kaip natūrali mokymosi ir saviraiškos dalis.

Skatinama eksperimentuoti su skirtingais judesiais, mokoma(si) derinti judėjimą su aplinkos ypatumais ir taisyklėmis.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<p style="text-align: center;"><b>Vaiko amžius 2-3 metai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes).</li> <li>• Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija.</li> <li>• Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu.</li> <li>• Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją.</li> <li>• Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Be mokytojo pagalbos juda grupėje, lipa, nulipa, įveikia kliūtis.</li> <li>• Žaidžia su kamuoliu, jį ridendamas, gaudydamas, apglėbdamas rankomis.</li> <li>• Ima, padeda, išima daiktus, detales.</li> <li>• Vaikščioja sumažinto ploto paviršiumi, atlieka pusiausvyros pratimus, įveikia kliūtis. Bėga savo tempu.</li> <li>• Veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Vaiko amžius 4-6 metai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, pastovi ant vienos kojos (4–5 sekundes).</li> <li>• Eina ant pirštų galų, eina siaura (5 cm) linija, nesilaikydamas lipa laiptais aukštyn ir žemyn.</li> <li>• Bėga, didindamas ir mažindamas tempą, šokinėja abiem ir ant vienos kojos.</li> <li>• Atsega, užsega sagas, atitraukia, užtraukia užtrauktuką, įpila vandens į piltuvėlį.</li> <li>• Stengiasi taisyklingai laikyti rašymo priemonę, pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai, siekia tiksliai atlikti judesius su smulkiais daiktais.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Ugdymosi gairės</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrinėja savo kūno judesių galimybes, atlikdamas įvairius fizinius pratimus.</li> <li>• Pereina nuo ėjimo į bėgimą, šokinėja ant vienos ar kitos kojos, judėdamas didina ar mažina tempą.</li> <li>• Lipa laiptais nesilaikydamas, lipa kopėtėlėmis į viršų ir žemyn.</li> <li>• Daro darbelius, atlikdamas judesius su smulkiais daiktais, rašymo priemone.</li> <li>• Segą sagas, kerpa popierių, užsisega užtrauktuką.</li> <li>• Žaidžia su kamuoliu, jį spiria, meta, gauda, šokinėja aukštyn, į šonus, judesiai tampa koordinuoti.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eina pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius. Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų. Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn.</li> <li>• Meta, spiria, pagauna kamuolį iš įvairių padėčių.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žaidžia įvairius judrius žaidimus, atlieka pratimus, lavinančius vaikų pagrindinius judesius.</li> <li>• Stato aukštą statinį, išlaikantį pusiausvyrą.</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### III pasiekimų sritis. Savireguliacija ir savikontrolė

VERTYBINĖ NUOSTATA. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Mokoma atpažinti ir įvardinti savo emocijas, fiziologinius pojūčius (alkį, nuovargį, džiaugsmą, susijaudinimą).

Ugdomas gebėjimas pastebėti savo poreikius, planuoti ir koreguoti veiklą, laikytis paprastų susitarimų.

Skatinama kantrybė, gebėjimas palaukti, derėtis su kitais, reflektuoti savo elgesį ir jausmus.

Augantys vaikų pasiekimai	Ugdymosi gairės
<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Išsigandęs, užsigavęs, išalkęs, pavargęs nusiramina suaugusiojo kalbinamas, glaudžiamas, maitinamas, migdomas.</li> <li>• Pats ieško nusiramavimo.</li> <li>• Pradedą valdyti savo dėmesį, emocijų raišką ir veiksmus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jausdamas neigiamas emocijas, vaikas pats ieško nusiramavimo arba jį randa padedamas suaugusiojo.</li> <li>• Stengiasi valdyti savo dėmesį, emocijas, veiksmus, stebėdamas suaugusiojo veikseną.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kilus nepasitenkinimui vaikas ieško kitokios veiklos, nueina šalin, kreipiasi į suaugusįjį.</li> </ul>

<p>bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dažniau renkasi žaisti vienas, siekdamas kontroliuoti savo veiksmus, kalba su savimi.</li> <li>• Pratinasi laikytis grupėje nustatytų taisyklių.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykde, nuvylė, ir jausdamas suaugusiojo palaikymą bei girdėdamas komentarus, atsipalaiduoja, išėjęs iš įtampą keliančios situacijos.</li> <li>• Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, geba sutelkti dėmesį ir pastangas, išsvermę, slopinti impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, o ne veiksmais, siūlo kelis sprendimo būdus, numatydamas jų pasekmes.</li> <li>• Nesunkiai laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ieško nusiramavimo būdų.</li> <li>• Atpažįsta bei įvardina netinkamo elgesio pasekmes.</li> <li>• Sutelkia dėmesį į veiklą, konfliktus geba spręsti žodžiais, kalba apie jų galimus sprendimo būdus, rezultatus.</li> <li>• Kartu kuria grupės taisykles. Laikosi nustatytų taisyklių, primena kitiems numatytus susitarimus.</li> <li>• Pasakoja galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes.</li> </ul>

#### **IV pasiekimų sritis. Savivoka ir savigarba**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.

ESMINIS GEBĖJIMAS. 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, Mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Sudaromos situacijos, kuriose vaikai gali kalbėti apie save – kuo vardu, kokie pomėgiai, kalbėti apie jausmus, šeimą.

Skatinami vaiko sprendimai ir pasirinkimai kasdienėse veiklose (kokią veiklą rinksis, kaip atliks užduotį), stiprinant jų pasitikėjimą.

Vaikai įtraukiami į savęs pažinimo žaidimus, vaidmenų veiklas, leidžiant jiems kurti savo tapatybės vaizdinius.

Reflektuojama apie vaikų pasiekimus, drąsinant juos didžiutis savo pastangomis ir augimu.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atpažįsta save nuotraukose, atvaizdą veidrodyje, parodo ar pavadina kelias kūno dalis.</li> <li>• Trumpam įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, kalendorines šventes, klausosi tautosakos kūrinų.</li> <li>• Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais.</li> <li>• Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu. Siekia savarankiškumo: „Aš pats.“</li> <li>• Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stebi savo atvaizdą nuotraukose, veidrodyje, įvardina kelias kūno dalis, pasako savo vardą, lytį.</li> <li>• Sutelkia dėmesį ir įsitraukia į žaidimus, klausosi pasakų.</li> <li>• Tyrinėja savo kūno judesius, pasako savo amžių.</li> <li>• Pasakoja pirmuoju asmeniu, nori būti savarankiškas.</li> <li>• Stebi kitų vaikų žaidimus.</li> <li>• Rodo susidomėjimą kultūrinės aplinkos simboliais.</li> <li>• Įsijungia į grupės veiklas, siūlomas mokytojo.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supranta ir pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo.</li> <li>• Moka vaizduoti savo šeimą, pasakoti apie ją.</li> <li>• Supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis. Dalijasi veiklų ir renginių patirtimi, domisi kitų kultūrų simboliais.</li> <li>• Mėgaujasi atsakomybe už nedidelių užduočių atlikimą, reiškia nuomonę jam aktualiais klausimais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasakoja apie savo jausmus, savo ir kitų poreikius.</li> <li>• Žaidžia bendrus žaidimus, įsitraukia į bendras grupės veiklas.</li> <li>• Pasakoja apie renginius, kuriuose dalyvavo, domisi kitomis kultūromis.</li> <li>• Dalyvauja šventėse, priimant grupės ar šeimos sprendimus.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrinėja savo kūną, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrinėja jį supantį pasaulį, pastebi kitų šalių ir kultūrų skirtumus.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs.</li> <li>• Geba pasakyti savo tautybę, šalį, namų adresą.</li> <li>• Jaučiasi esąs šeimos narys. Jaučiasi esąs vaikų grupės narys.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius. Įsitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas.</li> <li>• Pasakoja, kalba apie šeimą, įvardija narius, pasako pavardę; kalba apie grupės draugus.</li> <li>• Žaidžia socialinius žaidimus.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis.</li> <li>• Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, namų adresą; supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą.</li> </ul>

### **V pasiekimų sritis. Problemų sprendimas**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Nusiteikęs ieškoti išeičių kasdieniams iššūkiams bei sunkumams įveikti.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Atpažįsta ką nors veikiant kilusius iššūkius bei sunkumus, dažniausiai supranta, kodėl jie kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimų ką nors išbandydamas, tyrinėdamas, aiškindamasis, bendradarbiaudamas, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes.

#### **PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS**

Kuriama tyrinėjimui palanki aplinka, kurioje natūraliai susiduriama su problemomis.

Vaikai skatinami klausti, spėlioti, svarstyti ir drąsiai ieškoti sprendimų.

Palaikomi savarankiški vaikų sumanymai ir idėjų bandymai.

Modeliuojamas problemų sprendimo procesas, svarstant galimus variantus kartu su vaikais.

Skatinamas bendradarbiavimas ir mokymasis vienu iš kitų.

Remiamasi patirtiniu mokymusi ir realiomis kasdienėmis situacijomis.

Skatinamas kūrybingas mąstymas, siūlomos įvairios priemonės ir žaismingos situacijos.

**Augantys vaikų pasiekimai**

**Ugdymosi gairės**

<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Susidūręs su nauja, neįprasta situacija, padedamas suaugusiojo sutelkia dėmesį į problemą.</li> <li>• Pritaiko jau žinomus veikimo būdus. Nebijo bandyti. Stebi savo taikomų veiksmų pasekmes ir pasirenka tinkamus veiksmus problemai išspręsti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Natūraliai ima tyrinėti naujas situacijas – bando, klysta, kartoja, stebi rezultatą.</li> <li>• Per žaidimą ir veiklą ieško būdų, kaip pasiekti tikslą, pavyzdžiui, kaip pasiekti daiktą, kaip atidaryti dėžutę ar sujungti kaladėles.</li> <li>• Veikdamas eksperimentuoja – išpila, pila atgal, dėlioja, jungia, išardo, kuria naujas kombinacijas, džiaugiasi, kai kas nors pavyksta.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė.</li> <li>• Atsižvelgia į ankstesnę patirtį.</li> <li>• Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas.</li> <li>• Ima atpažinti priežasties ir pasekmės ryšius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausia ar neverbaliai išreiškia susidomėjimą, kai susiduria su kliūtimi.</li> <li>• Išbando skirtingus veikimo būdus, mokosi per bandymus ir klaidas.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasako, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema.</li> <li>• Nori problemą įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus.</li> <li>• Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastebi problemas, susipainiojęs instrukcijose ar susidūręs su kliūtimi, ieško sprendimų.</li> <li>• Pats siūlo idėjas, kaip išspręsti problemą – lygina būdus, eksperimentuoja.</li> <li>• Veikdamas tyrinėja priežasties ir pasekmės ryšius – išbando, kaip skirtingi veiksmai lemia skirtingą rezultatą, reflektuoja, kodėl kas nors nepavyko.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Retsykiais pats ieško iššūkių, aktyviai bando įveikti pasitaikančius sunkumus.</li> <li>• Pasitikrina, kaip suprato problemą. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo būdus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per žaidimą ir kūrybinę veiklą kuria sprendimus.</li> <li>• Veikdamas grupėje tariasi su kitais vaikais, priima jų pasiūlymus.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panaudoja žinias ir ankstesnę patirtį – prisimena, kas padėjo anksčiau, taiko jau žinomus veiksmus naujose situacijose.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atpažįsta sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti.</li> <li>• Didžiuojasi savo pasiekimais, kai įveikia iššūki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palaipsniui įveikia nusivylimą nesėkmės atveju, mokosi kantrybės, pasitikėjimo savimi, kartoja veiksmą, kol pasiekia tikslą.</li> <li>• Ieško pagalbos, kai nepavyksta savarankiškai, kreipiasi į suaugusįjį ar bendraamžį, tačiau stengiasi išbandyti pirmiausia pats.</li> </ul>

### **VI pasiekimų sritis. Emocijų suvokimas ir raiška**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.

ESMINIS GEBĖJIMAS. 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.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Mokytojas palaiko jautrius, nuolatinis ryšius su vaikais, veikia kaip elgesio modelis, kuria saugią, atvirą aplinką emocijų pažinimui ir raiškai.

Skatinamas vaikų savarankiškumas, pasirinkimai, patirtinis mokymasis per žaidimus, eksperimentus ir kūrybinę veiklą.

Palaikomas dialogas, bendradarbiavimas, žaismė, vaikai skatinami tyrinėti emocijas, dalintis patirtimi, empatiškai bendrauti.

Derinamos realios ir virtualios ugdymo(si) aplinkos, skatinama kultūrinė ir kalbinė įvairovė.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia emocijas. Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus. Išreiškia nerimą, pamatęs nepažįstamą žmogų.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mokytojo skatinamas vaikas savo poreikius parodo veido mimika, garsais, gestais, pirmaisiais žodžiais, galvos linktelėjimu ar pasukiodamas galvą į šonus.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emocijas reiškia skirtingu intensyvumu, būdinga greita nuotaikų kaita.</li> <li>• Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo emocijų išraiškas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mokytojo skatinamas vaikas kilusias emocijas išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza.</li> <li>• Įvardina emocijas, atpažįsta jas.</li> <li>• Savo nuotaiką pažymi naudodamas emocijų veidelius, spalvas, nuotraukas, „emocijų termometrą“.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pradedą atpažinti, ką jaučia, pradeda vartoti emocijų pavadinimus.</li> <li>• Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška.</li> </ul>	
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pradedą suprasti, kad jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina, išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu.</li> <li>• Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, imituoja vaidmenų žaidimuose.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žaidžia žaidimus, kurie skatina atpažinti, tyrinėti, įvardyti emocijas, jausmus.</li> <li>• Skirtingais būdais (emocine reakcija, pasirinkimu, piešiniu, žodžiais ir kt.) parodo savo poreikius, pomėgius, interesus.</li> <li>• Veikdami įvairiose veiklose, žaidimuose patiria, išreiškia, aiškinasi, diskutuoja, vis geriau atpažįsta bei įvardija savo ir kitų emocijas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis.</li> <li>• Pasako, kaip jaučiasi kitas.</li> </ul>	

### **VII pasiekimų sritis. Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalijasi savo mintimis, aiškinasi, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veikslių pasekmes sau ir kitiems.

## PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Kuriamos veiklos, kuriose vaikai mokosi bendradarbiauti: kurti bendrus kūrinis, žaisti grupinius žaidimus, spręsti konfliktus.

Mokytojas padeda vaikams pastebėti, kaip gera padėti kitam, išklaudyti, būti išklausytam.

Skatinama empatija per kūrybines užduotis: kuriamos istorijos apie draugystę, kartu tyrinėjamos emocijos.

Vaikai skatinami tyrinėti įvairius socialinius vaidmenis per laisvą žaidimą (šeima, gydytojas, pardavėjas ir kt.), mokytis suprasti tarpusavio santykių dinamiką.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<p data-bbox="323 685 647 719"><b>Vaiko amžius 2-3 metai</b></p> <ul data-bbox="209 741 767 1877" style="list-style-type: none"><li>• Skiria nepažįstamus žmones nuo juo besirūpinančio suaugusiojo.</li><li>• Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo.</li><li>• Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas.</li><li>• Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamos bendrai.</li><li>• Emociškai reaguoją į santykius – džiaugiasi būdamas kartu, liūdi išsiskyres, pyksta dėl konflikto, apkabina, šypsosi, išreiškia emocijas per veiklą ar kūną.</li><li>• Reaguoją į suaugusiojo nuotaiką, toną, elgesį – suvokia, kada pagiriamas, kada perspėjamas, atpažįsta emocinę atmosferą.</li></ul>	<ul data-bbox="793 685 1391 1599" style="list-style-type: none"><li>• Tyrinėja socialinius santykius – stebi kitus vaikus, jų veiklą, bando prisijungti, kartais žaidžia šalia ar kartu, mokosi dalintis, laukti eilės, spręsti nesutarimus padedant suaugusiajam.</li><li>• Kurdamas žaidimus ieško kontakto – kviečia kitą vaiką į žaidimą, dalijasi žaislais, pasiūlo veiklą, imituoja socialines situacijas per vaidmeninius ar jutiminius žaidimus.</li><li>• Domisi kitų vaikų jausmais ir veiksmais – stebi, kas verkia, kas juokiasi, kartais paguodžia, pasiūlo žaislą, nori būti šalia.</li><li>• Santykiuose patiria savo veiksmų pasekmes – supranta, kaip jo elgesys veikia kitą, pradeda mokytis empatijos per realias situacijas ir suaugusiojo pavyzdį.</li></ul>

Vaiko amžius 4-6 metai	Ugdymosi gairės
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lengvai atsiskiria nuo tėvų.</li> <li>• Padedant mokytojui, palaukia savo eilės, dalijasi žaislais, priima kompromisinį pasiūlymą.</li> <li>• Turi draugą arba kelis nuolatinius žaidimų partnerius, sėkmingai įsitraukia į didesnės vaikų grupės veiklą.</li> <li>• Tikrina suaugusiojo išsakytas leistino elgesio ribas – atsiklausia, derasi, tariasi. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais, drauge siekia to paties tikslo, priima bendrus sprendimus; skolina, keičiasi, dalinasi priemonėmis ir žaislais.</li> <li>• Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl.</li> <li>• Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima.</li> <li>• Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrinėja tarpusavio santykius per žaidimą – kuria bendrus žaidimų scenarijus, pasiskirsto vaidmenimis, derasi, tariasi, mokosi spręsti konfliktus žodžiais.</li> <li>• Dalyvauja grupės veiklose, jaučia atsakomybę už bendrą rezultatą.</li> <li>• Kūrybiškai reiškia jausmus ir patirtis santykiuose – per piešinius, vaidybą, pasakojimus ar kūno kalbą perteikia emocijas, kuria pasakojimus apie draugystę, šeimą, santykius.</li> <li>• Reaguoja į suaugusiojo emocijas, toną, vertinimą – supranta, kada giriamas, padėtinamas, kada reikia keisti elgesį; geba reflektuoti savo veiksmus.</li> <li>• Prisideda prie grupės taisyklių kūrimo.</li> <li>• Stengiasi atlikti mažus susitartus įsipareigojimus grupei.</li> <li>• Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais.</li> </ul>

### **VIII pasiekimų sritis. Aplinkos pažinimas**

**VERTYBINĖ NUOSTATA.** Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.

**ESMINIS GEBĖJIMAS.** Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.

**PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS**

Vaikai skatinami tyrinėti artimiausią aplinką: darželį, kiemą, gatvę, miestą, kaip bendruomenės dalį.

Organizuojami pasivaikščiavimai, išvykos, tyrinėjimai su klausimais: *Kas čia dirba? Kaip padedame vieni kitiems?*

Vaikai skatinami kurti savo bendruomenės modelius per žaidimą: statant miestus, planuojant kiemus, piešiant šeimas.

Vaikai kviečiami kurti „Bendruomenės taisyklės“, remiantis pagarba, pagalba, bendryste. Įtraukiami tėvai, kiti bendruomenės nariai, kurie dalijasi savo patirtimis, tradicijomis, profesijomis.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<p data-bbox="331 734 651 763"><b>Vaiko amžius 2-3 metai</b></p> <ul data-bbox="204 790 772 1373" style="list-style-type: none"> <li>Pažįsta ir pavadina kai kuriuos žmones, jų veiksmus, aplinkoje esančius daiktus, jų atvaizdus.</li> <li>Pažįsta ir pavadina („savo kalba“, garsažodžiu ar tiksliu pavadinimu) kai kuriuos gyvūnus, augalus, jų atvaizdus ir gamtos reiškinius.</li> <li>Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt.</li> </ul>	<ul data-bbox="799 734 1391 1261" style="list-style-type: none"> <li>Stebi artimiausią aplinką – namus, grupę, pažįstamus žmones, daiktus ir jų paskirtį.</li> <li>Orientuojasi kasdienėje aplinkoje, parodo, kas patinka.</li> <li>Vartoja žodžius ar garsus daiktams, gyvūnams, augalams ir reiškiniams įvardyti.</li> <li>Dalyvauja kasdienėse veiklose, pažįsta daugiau gyvosios ir negyvosios gamtos objektų.</li> </ul>
<p data-bbox="331 1400 651 1429"><b>Vaiko amžius 4-6 metai</b></p> <ul data-bbox="204 1456 772 1982" style="list-style-type: none"> <li>Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pastebi jų pasikeitimus. Pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena, pavadinimą. Vardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu.</li> <li>Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus, reiškinius, nusako akivaizdžius jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus,</li> </ul>	<p data-bbox="1002 1400 1230 1429"><b>Ugdymosi gairės</b></p> <ul data-bbox="799 1456 1391 1926" style="list-style-type: none"> <li>Įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas. Pasakoja apie tradicines šventes, lygina jas su kitų tautų šventėmis.</li> <li>Nusako paros dalis, metų laikus, jų ypatumus, atpažįsta dažniausiai stebimus gamtos objektus, reiškinius.</li> <li>Rūpinasi aplinkos saugumu, rūšiuoja atliekas.</li> </ul>

<p> samprotauja, kas būdinga metų laikams. </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pristato savo gimtąjį miestą, kelis žinomus objektus ir vietas, gatvę, kurioje gyvena, kurioje yra jo Mokykla. Pradeda suvokti praeitį, dabartį, ateitį: pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj; sudėlioja dienos ar ilgesnio laikotarpio įvykius chronologine seka.</li> <li>• Atpažįsta ir pavadina kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines.</li> <li>• Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai, supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtinę ir kultūrinę aplinką, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą.</li> <li>• Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukurtų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kūryboje išreiškia emocinį santykį su gamta, kultūra.</li> <li>• Dalyvauja pokalbiuose apie vietinius ir tolimųjų kraštų augalus, gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines.</li> <li>• Stebi ir prižiūri, komentuoja augalų bei gyvūnų pokyčius.</li> <li>• Fiksuoja gamtos stebinius, būdingus požymius.</li> <li>• Pokalbiuose vartoja savaitės dienų pavadinimus, kalba apie praeitį, dabartį ir ateitį, ką veiks ar ką veikė.</li> <li>• Vaizduoja, pasakoja apie savo šeimą, jos buitį, tradicijas, domisi, kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų.</li> <li>• Dalijasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur, kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia.</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## IX 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.

### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Mokytojas skatina vaikus stebėti, klausti, spėlioti, eksperimentuoti natūraliose ir sukurtose aplinkose.

Siūlomos vaikams atviros, įvairios medžiagos ir priemonės tyrinėti.

Sudaromos sąlygos patirti, tyrinėti per pojūčius, judesį, eksperimentus.

Skatinama reflektuoti apie patirtį: „Ką pastebėjai? Ką norėtum išbandyti dar kartą?“

Palaikomos vaikų savarankiškos idėjos ir inicijuotos tyrinėjimo veiklos.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta.</li> <li>• Pamėgdžiodamas suaugusįjį, įsitraukia į tyrinėjimo veiklas.</li> <li>• Džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatai rodo kitiems.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domisi daiktais, prašo ar parodo, ką nori tyrinėti.</li> <li>• Fantazuoja, eksperimentuoja su medžiagomis, reiškiniais ir formomis, tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus.</li> <li>• Išbando naujus tyrinėjimo būdus; tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, skirtingas medžiagų faktūras, išbando žaislus ir daiktus.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padedamas pasirenka eksperimentuoti reikalingas priemones ir medžiagas.</li> <li>• Pasako, ką veikė, ką atrado; įvardija, kokias priemones ar medžiagas pasirinko tyrinėjimui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrinėja, remdamasis patirtimi ir vaizduote, pasirenka tinkamas priemones ir medžiagas.</li> <li>• Stebėdami ir eksperimentuodami lygina, grupuoja, išvelgia objektų panašumus ir skirtumus.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domisi nedaiktinių reiškinių (pvz., garsų, judesių) paskirtimi ir estetika.</li> <li>• Stebėdamas, eksperimentuodamas išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes, išbandydamas, lygindamas ir gretindamas ieško panašumų ar skirtumų tarp objektų ir reiškinių.</li> <li>• Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi.</li> <li>• Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remiasi tyrinėjimo rezultatais, samprotauja, kelia klausimus, siūlo naujas idėjas, pristato rezultatus.</li> <li>• Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui.</li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **X 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.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Kasdienėje veikloje integruojamas skaičiavimas, matavimas, rūšiavimas, erdvinių santykių pažinimas per žaidimus ir tyrinėjimus.

Vaikai skatinami kurti tvarkas, modelius, ieškoti dėsningumų.

Organizuojamos problemų sprendimo užduotys: matuoti, lyginti, grupuoti realius daiktus.

Vaikams siūlomos loginės mįslės, kūrybinės užduotys, leidžiama atrasti sprendimus savo būdu.

**Augantys vaikų pasiekimai**

**Ugdymosi gairės**

<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žaidžia su 1, 2, 3 daiktais, įvardindamas sąvokas „vienas“, „du“, „daug“, „mažai“.</li> <li>• Atlieka kūrybines užduotis, rikiuodamas daiktus pagal dydį, suranda tokius pat objektus.</li> <li>• Dalyvauja judėjimo žaidimuose: (pvz., įeiti, išeiti, įdėti, išimti).</li> <li>• Lygina daiktus pagal ilgį, masę, tūrį, atpažįsta sąvokas „ilgas–trumpas“, „sunkus–lengvas“, „pilnas–tuščias“.</li> <li>• Rikiuoja daiktus pagal dydį, tapatindamas objektus pagal spalvą, formą, dydį.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žymi, skaičiuoja stebimus objektus, supranta, ką reiškia „vienu daugiau“ („mažiau“), „tiek pat“ („lygu“).</li> <li>• Atrenka vienodo ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus. Dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, trumpesnis ir pan.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žymi ir skaičiuoja stebimus objektus, mokytojo padedamas duomenis pateikia grafiškai – lentele ar piktograma.</li> <li>• Palygina rinkinius, taiko sąvokas „daugiau“, „mažiau“, „tiek pat“, geba grupuoti objektus pagal savybes.</li> </ul>

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą. Pagal vieną savybę (požymį) klasifikuoja ir rūšiuoja dviem požymiais besiskiriančių objektų rinkinius.</li> <li>• Kasdienėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn. Nupiešia paprastą planą, kuriame pavaizduoja 2–3 matomus daiktus. Atpažįsta dviejų pasikartojančių elementų seką, ją nukopijuoja, pratęsia 1–2 elementais iš bet kurios pusės.</li> <li>• Kai dydžių negalima palyginti tiesiogiai, pasitelkia trečią daiktą (sutartinį matą). Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, ilgiausias ir pan.). Nematoduodamas gali pasakyti, kuris iš dviejų pažįstamų objektų sunkesnis, aukštesnis.</li> <li>• Popieriaus lape pavaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų vietą, padėtį vienas kito atžvilgiu. Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis pažymėta kryptimi.</li> <li>• Palaipsniui įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vaikas vartoja krypties žodžius (pirmyn–atgal, kairėn–dešinėn), nupiešia paprastą planą, atpažįsta ir tęsia elementų sekas.</li> <li>• Skaičiuoja nuo 0 iki 10, rašo skaitmenis, susieja skaičių su kiekiu, atlieka sudėties ir atimties veiksmus iki 7-ių ribos.</li> <li>• Lygina rinkinių kiekius, taiko matavimą, vartoja būdvardžius dydžiams palyginti (ilgesnis, ilgiausias ir pan.).</li> <li>• Atpažįsta, apibūdina, lygina geometrines figūras (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys).</li> <li>• Vaizduoja daiktų padėtį lape, juda pagal kryptis, atkuria ir kuria paprastas sekas, planuoja judėjimo kryptį ir grįžimą.</li> <li>• Piešia paprastus objektų planus, nusako ir vykdo judėjimą pagal kryptį.</li> <li>• Domisi duomenų vaizdavimu, sprendžia problemas remdamasis grafiniais duomenimis, apibūdina nedidelius dydžių skirtumus.</li> </ul> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## XI 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 bei rezultatus.

### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Mokytojas skatina vaikus kelti klausimus, kurti planus, siekti tikslų ir apmąstyti rezultatus.

Refleksija tampa kasdienio ugdymosi dalimi: vaikai dalijasi patirtimi, pasidžiaugia savo atradimais.

Mokytojas suteikia vaikams laiko savarankiškai bandyti, išgyventi nesėkmes kaip mokymosi galimybes.

Skatinamas vaikų pasitikėjimas savo jėgomis ir mokymosi džiaugsmas.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ieško naujų išpūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais.</li> <li>• Siekia išgauti norimą rezultatą.</li> <li>• Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukęs, procesu.</li> <li>• Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą.</li> <li>• Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktyviai tyrinėja aplinką, domisi daiktais, reiškiniais, mėgdžioja, bando, klausinėja, siekia suprasti ir pasiekti rezultatą.</li> <li>• Pasirenka mėgstamus žaislus, meno kūriniai ar veiklas.</li> <li>• Stebi, klausia, bando ir aiškinasi, kaip veikia daiktai ar vyksta reiškiniai.</li> <li>• Džiaugiasi atradimais ir savo pasiekimais.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia savo tikslo. Pradeda numatyti ir pasirinkti priemones bei medžiagas, reikalingas veiklai įgyvendinti.</li> <li>• Pasako, parodo, ką veikė ir ką padarė, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Įvardija, ką nori veikti ar išmokti, susidomėjęs įsitraukia į bendras veiklas, dalijasi atradimais.</li> <li>• Pasirenka priemones, planuoja veiksmus, ieško informacijos, stebi ir koreguoja veiklą.</li> <li>• Drąsiai kalba apie tai, ką moka ir ko siekia, dalijasi patirtimi bei reflektuoja mokymosi procesą.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kai domina tema, ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą.</li> <li>• Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina.</li> <li>• Išlieka pozityviai nusiteikęs siekti numatyto tikslo nepaisydamas kylančių sunkumų, lanksčiai prisitaiko prie situacijos arba keičia sprendimus.</li> <li>• Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko.</li> <li>• Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka.</li> <li>• Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Įsitraukia į naują, iššūkiu reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti.</li> <li>• Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, bandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą.</li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## **XII pasiekimų sritis. Skaitmeninis sumanumas**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.

### **PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS**

Vaikai supažindinami su skaitmeninėmis priemonėmis kaip tyrinėjimo, kūrimo ir bendravimo įrankiais.

Skatinamas atsakingas technologijų naudojimas, akcentuojant jų naudą pažinimui, nepasyvų vartojimą.

Mokytojas integruoja technologijas į projektus, kūrybines veiklas (pvz., nuotraukų fiksavimas, garsų įrašymas, virtualūs pasivaikščiojimai).

Vaikams leidžiama patirti skaitmeninį pasaulį kaip natūralią, prasmingą aplinkos dalį.

**Augantys vaikų pasiekimai**

**Ugdymosi gairės**

<b>Vaiko amžius 2-3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudu, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto.</li> <li>• Žaisdamas pradeda paeiliui atlikti dviejų vaikui suprantamų veiksmų sekas (pvz., trepsėti ir ploti).</li> <li>• Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas.</li> <li>• Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domisi išmaniaisiais žaislais be ekranų, juos tyrinėja, atlieka paprastas veiksmų sekas.</li> <li>• Žodžiais, garsais ar veiksmais parodo veiklų eiliškumą, vykdo nurodymus.</li> <li>• Naudoja pagrindines funkcijas, laikosi saugaus naudojimo taisyklių, reaguoja į nurodymus ir supranta veiksmų eiliškumą.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4-6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mokytojui prižiūrint ir padedant bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis technologijomis.</li> <li>• Mokytojo padedamas ir prižiūrimas naudojami įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis (pele, jutikliniu ekranu, klaviatūra), informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir kt. ugdomajai veiklai.</li> <li>• Dėlioja vaizdiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas, sudarydamas rišlią veiksmų seką. Nusako, kaip nuosekliai, žingsnis po žingsnio pavyko pasiekti rezultata. Išbando užrašytas veiksmų sekas žaidybinėje programavimo aplinkoje.</li> <li>• Paaiškina ir suaugusiojo padedamas laikosi pagrindinių bendravimo ir saugaus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atliepia informaciją vaizdo, garso, animacijos formomis, vartoja su technologijomis susijusius žodžius.</li> <li>• Mokytojo padedamas, fiksuoja aplinkinį pasaulį, naudoja paprastas programėles.</li> <li>• Atlieka grafinėmis žymomis pateiktas komandas, bando bendrauti skaitmeniniu būdu.</li> <li>• Mokytojo padedamas ir prižiūrimas, naudojami įrenginiais ir kuria skaitmeninį turinį.</li> <li>• Dėlioja ir įvykdo paprastas komandų sekas, nusako veiksmų eigą ir išbando žaidybinėje programavimo aplinkoje.</li> <li>• Mokytojo padedamas, pasirenka pagal amžių atitinkančias skaitmenines</li> </ul>

<p>naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pradedama suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką.</li> <li>• Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalijimosi taisykles.</li> <li>• Derina skirtingus turinio tipus (vaizdą, garsą, judantį vaizdą, tekstą) įgyvendindamas kūrybinius sumanymus.</li> </ul>	<p>priemonės kūrybinėms ar projektinėms veikloms.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas.</li> <li>• Atpažįsta klaidas programose ir koreguoja veiksmų seką.</li> <li>• Supranta ir taiko saugaus skaitmeninių įrenginių naudojimo bei turinio dalijimosi taisykles.</li> <li>• Naudoja įvairias technologijas (fotografavimą, skaitmeninį piešimą, garso įrašų darymą) skaitmeniniam turiniui kurti.</li> <li>• Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas.</li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **XIII pasiekimų sritis. Kalbų supratimas**

**VERTYBINĖ NUOSTATA.** Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.

**ESMINIS GEBĖJIMAS.** Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.

#### **PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS**

Kuriama kalbinė aplinka, gausi įvairių pasakojimų, žaidimų, pokalbių ir dainų.

Vaikai skatinami aktyviai klausytis, reaguoti į girdimą informaciją žaidybinėse ir praktinėse situacijose.

Taikomi pasakojimo, klausymosi, vaidmeninių žaidimų metodai, kad vaikai natūraliai įsitrauktų į kalbinį pasaulį.

Skatinamas smalsumas tyrinėjant kalbos garsus, žodžių reikšmes, sakinių struktūras per žaidimą ir kūrybinę veiklą.

Palaikomas vaikų individualus tempas ir gebėjimas suprasti įvairias kalbines formas: žodžius, gestus, vaizdus.

Integruojamos skirtingos kalbos, atsižvelgiant į vaikų kultūrinį kontekstą ir poreikius.

**Augantys vaikų pasiekimai**

**Ugdymosi gairės**

<b>Vaiko amžius 2 - 3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klausosi ir mimika, gestais, kalba reaguoja į suaugusiųjų ir vaikų kalbėjimą, supranta ir reaguoja į artimiausios aplinkos daiktų pavadinimus, paprašytas atlieka jam žinomą veiksmą.</li> <li>• Supranta 2–3 žodžių vientisinius sakinius ir klausimus; po kelių pakartojimų įsidėmi paprastus naujus žodžius.</li> <li>• Trumpam susikaupia, klausydamas kitų, supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, greitai mokosi naujų žodžių.</li> <li>• Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vaikas kalbinamas įvairia intonacija.</li> <li>• Kartojami dažnai girdimi žodžiai bei trumpos frazės – taip vaikas reaguoja į savo vardą, paprastus nurodymus, išmoksta kasdienio bendravimo žodžius.</li> <li>• Kalba susiejama su konkrečia veikla ar situacija.</li> <li>• Vartojami gestai, skirtingos mimikos, kūno kalba, tuomet vaikas pradeda atpažinti emocijas, ketinimus.</li> <li>• Vaikas stebi kalbančius, kartais pakartoja girdimus garsus ar žodžius.</li> <li>• Siūloni kalbiniai žaidimai, dainelės, skaičiuotės.</li> <li>• Jei girdimos kelios kalbos, atpažįsta jas kaip skirtingas, supranta pagrindinius žodžius kiekvienoje.</li> <li>• Skatinama atlikti veiksmus- atnešti, parodyti. Vaikas tinkamai reaguoja į suaugusiojo pasakytus žodžius ar prašymus.</li> </ul>
<b>Vaiko amžius 4 - 6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supranta vis sudėtingesnius sakinius ir nurodymus.</li> <li>• Skiria pagrindinius kalbos elementus.</li> <li>• Supranta kalbą įvairiuose kontekstuose.</li> <li>• Domisi naujomis sąvokomis, frazėmis, bando jas pritaikyti.</li> <li>• Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, stengiasi suprasti kita kalba kalbančius vaikus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuriamos įvairios komunikacinės situacijos.</li> <li>• Siekiama sudominti rašytinės kalbos elementais grupės, mokyklos aplinkoje: rašytiniais tekstais, spausdintais žodžiais, kortelėmis ir kt.</li> <li>• Pasakojama, kalbama, įtraukiant į pokalbį vaikus, paprašant pakartoti ar atpasakoti dalį girdėtos informacijos.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis. Atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides, skaitmenis, supranta aplinkoje matomų kai kurių spausdintų žodžių prasmę.</li> <li>• Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles, kad garsai ir raidės sudaro žodį. Pradedą skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais.</li> <li>• Geba išklaudyti trumpą pasakojimą ar pokalbį, supranta jo esmę.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Įpinami kitos kalbos elementai į ugdymo procesą klausant muzikos, skaitant knygą (anglų kalba). Jei girdi daugiau nei vieną kalbą, atpažįsta jų skirtumus, išmoksta skirtingose kalbose dažniausiai vartojamus žodžius, frazes.</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### **XIV pasiekimų sritis. Kalbinė raiška**

**VERTYBINĖ NUOSTATA.** Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.

**ESMINIS GEBĖJIMAS.** Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalijasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.

#### **PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS**

Vaikai skatinami drąsiai reikšti mintis, emocijas ir patirtis žodžiais, gestais, piešiniais, kūrybine veikla.

Kuriama saugi emocinė aplinka, kur vaikai jaučiasi išklausomi, vertinami ir palaikomi.

Taikoma žaidybinė, patirtinė ir kūrybinė veikla (pasakojimai, vaidmenų žaidimai, eilėraščių kūrimas, improvizacijos).

Modeliuojamas aiškus ir taisyklingas kalbinis bendravimas kasdienėse situacijose.

Skatinami bendri pokalbiai, klausimai- atsakymai, diskusijos vaikų inicijuotomis temomis.

Pasiūlomos įvairios raiškos priemonės (lėlės, paveikslėliai, dainos, pasakojimų kortelės) laisvam vaikų kūrybiniam kalbiniam veikimui.

Remiama kalbinės raiškos įvairovė, neskatinant mechaninio kartojimo, palaikant vaiko natūralų kalbinį augimą.

**Augantys vaikų pasiekimai**

**Ugdymosi gairės**

<p style="text-align: center;"><b>Vaiko amžius 2 - 3 metai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pradedą jungti žodžius. Gebą vartoti sakinius, sudarytus iš 3-4 žodžių, nepaisydami jų derinimo taisyklių.</li> <li>• Siekdamas išreikšti mintis, vartoja verbalinio ir neverbalinio bendravimo priemones.</li> <li>• 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius.</li> <li>• Inicijuoja pokalbius, atsako į paprastus klausimus.</li> <li>• Suaugusiojo padedamas kartoją girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus.</li> <li>• Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bendraują, pasitelkdamas mimiką, gestus, jausmus, emocijas.</li> <li>• Dalyvaują žodiniuose žaidimuose, atsakydamas į paprastus klausimus, vartodamas kelias paprastas mandagumo frazes.</li> <li>• Imituoja, brauko, keverzojį, paišinėjį, palikdamas ženklus.</li> <li>• Organizuojami pokalbiai, užduodant nesudėtingus klausimus.</li> <li>• Klauso trumpų eilėraščių, garsus, žodžius imituoja judesiais.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Vaiko amžius 4 - 6 metai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3–5 žodžių vientisiniais sakiniais kalba pats sau ir kitam, klausinėjį, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi.</li> <li>• Kalba ir pasakoją apie tai, ką jaučia ir jautė, veikia ir veikė, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų.</li> <li>• Laisvai kalba sudėtiniais sakiniais, žodžius į sakinius jungia laikydamasis įvaldytų kalbos taisyklių.</li> <li>• Pateikia atsakymus į konkrečius klausimus nurodydamas detales.</li> <li>• Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Ugdymosi gairės</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalyvaują diskusijose, gebą kelti klausimus, analizuoti, spręsti problemas.</li> <li>• Vaidmeniniuose žaidimuose įsikūnijį į veikėją, pakeisdamas kalbėjimo būdą.</li> <li>• Organizuojami pokalbiai, pasakojimai su aiškia struktūra - pradžia, turinys, pabaigą.</li> <li>• Deklamuoja trumpus eilėraščius arba eilėraščių fragmentus, padedamas pasakoją trumpas pasakas, istorijas, žinomų knygų turinį, pasakojimą palydėdamas gestais ir mimika.</li> <li>• Kopijuoja aplinkoje matomus trumpus žodžius, žodžių junginius, rašo savo vardą. Perteikia informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja.</li> <li>• Tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atsako į pateiktus klausimus, turi savo nuomonę.</li> </ul>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **XV 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.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Skatinamas vaikų idėjų generavimas, pasiūlant atviras, kelis sprendimus leidžiančias veiklas.

Sudaromos sąlygos vaikams kurti savarankiškai ir grupėse, eksperimentuoti su įvairiomis medžiagomis ir priemonėmis.

Palaikomas vaikų spontaniškumas, drąsa rizikuoti, bandyti naujus kūrybos būdus.

Vaikai skatinami tyrinėti kasdienius daiktus nauju rakursu, kurti iš jų neįprastus objektus, kompozicijas ar pasakojimus.

Padedama vaikui atpažinti ir įvardyti savo kūrybines idėjas, reflektuoti jų įgyvendinimą.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2 - 3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žaismingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, skonius.</li> <li>• Teikia pirmenybę tam tikrai kūrybinei veiklai, ilgiau įsitraukdamas į tai, ką mėgsta.</li> <li>• Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuria spontaniškai, natūraliai judėdamas aplinkoje.</li> <li>• Savo mintis ir emocijas išreiškia mimika, žodžiu, judesiu.</li> <li>• Aplinkoje parūpinama naujų daiktų tyrinėjimams, objektų, kuriuos būtų galima išbandyti įvairiais būdais.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius.</li> <li>• Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atranda mėgstamą veiklą, sutelkia dėmesį į ją.</li> </ul>
<p><b>Vaiko amžius 4 - 6 metai</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Veikdamas pasitelkia vaizduotę. Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais siekiant kūrybinio rezultato.</li> <li>• Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį.</li> <li>• Pasako, kodėl jam patinka tam tikras kūrinys. Pasirenka kurti vienokiu ar kitokiu būdu.</li> <li>• Generuoja naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti. Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais, keičia, pertvarko savo kūrybines idėjas, siūlo kelis jų variantus.</li> <li>• Dalijasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuria žaidimus, pasitelkdamas savo asmeninę patirtį.</li> <li>• Veikdamas improvizuoja, išbando ir įtraukia naujas skirtingas kūrybinės veiklos raiškos būdus, įvairias medžiagas, priemones.</li> <li>• Kūrybinio proceso metu dalijasi savo idėjomis, fantazuoja, kelia probleminius klausimus, diskutuoja.</li> <li>• Į kūrybinį procesą žiūri savitai, išradingai, noriai išbando įvairius naujus kūrybos procesus ir priemones.</li> </ul>

## XVI pasiekimų sritis. Estetinis suvokimas

VERTYBINĖ NUOSTATA. Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.

ESMINIS GEBĖJIMAS. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalijasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.

### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Bendradarbiaujant, dirbant grupėmis, skatinama meninė raiška, vaizduotė, kūrybiškumas ir estetiškas suvokimas.

Per žaismingus procesus ieškoma sąveikos, aptariamas bendras kūrybinis darbas; skatinama eksperimentuoti.

Naudojama vizualinio mąstymo strategija, pasitelkiant matymą, vaizduotę, aptariamas su vaiku meninis, kūrybinis darbas.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<b>Vaiko amžius 2 - 3 metai</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Atviras naujiems potyriams, džiaugiasi įsitraukęs į naujas raiškos formas.</li><li>• Skiria pagrindines spalvas.</li><li>• Atpažįsta (suklūsta, rodo) kai kuriuos jau girdėtus muzikos kūrinius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinius, gamtos objektus ir reiškinius, jais stebisi.</li><li>• Emociškai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius.</li><li>• Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Savarankiškai tyrinėja aplinką.</li><li>• Džiaugiasi savo ir kitų kūriniais.</li><li>• Savarankiškai renkasi priemones ir veikimo būdus.</li><li>• Įsitraukia į menines veiklas.</li><li>• Klausosi muzikos kūrinių.</li><li>• Klausydamas muzikos, juda, šoka, stebi kitus.</li></ul>
<b>Vaiko amžius 4 - 6 metai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Džiaugiasi, gėrisi menine veikla, noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia, su nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį.</li> <li>• Skirtingai reaguoja klausydamas ir stebėdamas įvairaus pobūdžio meno kūrinius, natūraliai priima stilių ir žanrų įvairovę. Atkreipia dėmesį į kūrinių ypatumus.</li> <li>• Pasako savo įspūdžius, nuomonę apie išklaustyą muziką, matytą šokį, vaidinimą, dailės kūrinius, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius; pastebi ir apibūdina kai kurias jų detales. Reaguoja į kitų nuomonę.</li> <li>• Atpažįsta meno kūrinių išskirtinumą ir ypatumus.</li> <li>• Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisyklių ir normų, žaismingai stulbinti.</li> <li>• Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška.</li> <li>• Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sąmoningai renkasi spalvas, formas, priemones kūrybinei raiškai.</li> <li>• Kitiškai vertina kūrinius, pasako, kas jam patinka, kas ne.</li> <li>• Klausosi skirtingų pobūdžių muzikos kūrinių, aptaria, kokias emocijas patiria.</li> <li>• Emocijas ir jausmus išreiškia per spalvas, judesį, garsus.</li> <li>• Atpažįsta meno kūrinius, gamtos grožį.</li> <li>• Demonstruoja savitą meninį stilių, eksperimentuoja.</li> <li>• Vertina aplinką, domisi menu, dekoruoja erdvę.</li> <li>• Dalyvauja pokalbiuose apie išklaustyą muziką, matytą šokį, vaidinimą.</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **XVII pasiekimų sritis. Meninė raiška**

VERTYBINĖ NUOSTATA. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.

ESMINIS GEBĖJIMAS. 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.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Mokytojas siūlo įvairias meninės raiškos priemones ir technikas (piešimas, tapyba, lipdymas, šokis, muzika), skatinančias tyrinėjimą.

Skatina individualius ir grupinius meno projektus, kuriuose vaikai gali laisvai išreikšti savo emocijas, patirtis ir fantazijas.

Modeliuoja pagarbų ir atvirą požiūrį į skirtingą meninę išraišką, akcentuodamas kūrybos procesą, o ne vertinimą.

Integruoja meną į kasdienes veiklas (gamtoje, lauko erdvėse, bendrose erdvėse), skatindamas sensorinį ir patyriminį mokymąsi.

Naudoja kultūrų įvairovę kaip įkvėpimo šaltinį, pristatydamas įvairias menines tradicijas, stilius ir formas.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<p style="text-align: center;"><b>Vaiko amžius 2 - 3 metai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Noriai čiumpa įvairias vizualinės raiškos priemones.</li> <li>• Imituoja kai kuriuos pažįstamus melodinius ir ritminius darinius. Atkartoja dainų fragmentus. Dėmesingai klauso trumpų muzikos kūrinių ir reaguoja judesiu, ritmiškai ploja, trepsi, pagroja mušamaisiais instrumentais.</li> <li>• Žaidžia su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis.</li> <li>• Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domisi supančia aplinka, tyrinėja ir išbando įvairias vizualinės raiškos priemones.</li> <li>• Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, išgaudamas skirtingus pėdsakus: taškus, įvairių kryptų brūkšnius, linijas.</li> <li>• Tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais.</li> <li>• Reaguoja į muzikos garsus, išbando įvairius instrumentus.</li> <li>• Kartuoja judesius, aplinkos garsus.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Vaiko amžius 4 - 6 metai</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Ugdymosi gairės</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Noriai, drąsiai išbando naujas vizualinės raiškos priemones, medžiagas, jas tyrinėja.</li> <li>• Pradedą kurti objektų vaizdus. Komentuoja savo ar kitų sukurtus grafinius ir erdvinis kūrinius, tai, ką sukūrė, papildo pasakojimu.</li> <li>• Tyrinėja įvairesnius garso išgavimo būdus pasitelkdamas kūno perkusiją, gamtos medžiagas, muzikos instrumentus ir kitus daiktus; skanduoja, ploja, išbando sudėtingesnius judesius.</li> <li>• Pradedą planuoti kūrybinį procesą: pasirenka norimas priemones, medžiagas, numato proceso eigą, kurią veikdamas gali keisti.</li> <li>• Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis, skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis.</li> <li>• Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimentuoja su skirtingomis meninės raiškos priemonėmis.</li> <li>• Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinis kūrinius, jungia skirtingas formas į bendrą objektą.</li> <li>• Grožisi savo ir kitų kūriniais, savaip perkelia matytas vizualias idėjas į savo kūrybą.</li> <li>• Į kūrybos procesą įtraukia skaitmenines programėles, jas jungia tarpusavyje.</li> <li>• Kūrybinio proceso metu bendradarbiauja su kitais, tariasi, analizuoja ir išbando siūlomus meninės raiškos būdus.</li> <li>• Naudodamas instrumentus kuria ritmus ir melodijas, improvizuoja ir patiria kūrybinį džiaugsmą.</li> <li>• Dainuoja sudėtingesnio ritmo dainas.</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **XVIII 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.

#### PEDAGOGINĖS STRATEGIJOS

Mokytojas kuria žaidimams palankią aplinką: erdvę, laiką ir priemones, spontaniškai, vaiko inicijuotai žaidybinei veiklai.

Skatina kūrybinį žaidimą, leidžiantį vaikams patiems kurti taisykles, istorijas, personažus ir aplinkas.

Palaiko vaidybinius, konstravimo, tyrinėjimo žaidimus, kurie ugdo vaizduotę ir kūrybiškumą.

Įsitraukia į vaikų žaidimus kaip partneris, padėdamas plėtoti idėjas, bet netrukdydamas jų savarankiškam veikimui.

Skatina žaidimą kaip tyrinėjimo ir saviraiškos priemonę, leidžiančią vaikams spręsti iškilusias problemas, bendradarbiauti ir dalytis patirtimis.

<b>Augantys vaikų pasiekimai</b>	<b>Ugdymosi gairės</b>
<p data-bbox="325 674 663 707"><b>Vaiko amžius 2 - 3 metai</b></p> <ul data-bbox="209 734 783 1480" style="list-style-type: none"> <li>• Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja. Inicijuoja ir palaiko žaismingas socialines sąveikas, turi savo bendravimo „kalbą“.</li> <li>• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais.</li> <li>• Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui.</li> <li>• Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą.</li> </ul>	<ul data-bbox="810 674 1390 1644" style="list-style-type: none"> <li>• Domisi aplinka ir daiktais, inicijuoja paprastą žaidimą – stebi, liečia, ridena, stato, išardo.</li> <li>• Juda erdvėje, tyrinėja aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais</li> <li>• Žaidžia savarankiškai, bet šalia kitų vaikų (paralelinis žaidimas).</li> <li>• Palaipsniui įsitraukia į trumpus bendrus žaidimus, dalijasi erdve, priemonėmis, mėgina laukti eilės.</li> <li>• Reaguoja į pasiūlytą žaidimą – džiaugiasi kvietimu žaisti kartu, kartoja veiksmus, mėgaujasi bendravimu.</li> <li>• Išreiškia save per simbolinį žaidimą.</li> <li>• Per žaidimą tyrinėja priežastis ir pasekmes, atranda daiktų savybes, reiškinių veikimą.</li> </ul>
<p data-bbox="325 1666 663 1700"><b>Vaiko amžius 4 - 6 metai</b></p> <ul data-bbox="209 1783 783 1924" style="list-style-type: none"> <li>• Žaisdamas su kitais stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti.</li> </ul>	<p data-bbox="1007 1666 1235 1700"><b>Ugdymosi gairės</b></p> <ul data-bbox="810 1727 1390 1980" style="list-style-type: none"> <li>• Žaidžia mokomuosius žaidimus.</li> <li>• Geba susitarti, jei kyla nesutarimų ar sunkumų žaidimo metu.</li> <li>• Inicijuoja žaidimą, pasiskirsto vaidmenimis su bendraamžiais.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualiai, grupelėje žaidžia nesudėtingus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus.</li> <li>• Geba laikytis žaidime prisiimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį.</li> <li>• Geba laikytis siužetinio vaidmenų žaidimo taisyklių ir vaidmens funkcijų.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Žino ir laikosi žaidimų taisyklių.</li> <li>• Nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius.</li> <li>• Žaidžia netradicinėse erdvėse, išradingai jas pritaikydamas žaidimui.</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4. VAIKŲ UGDYMO(SI) PAŽANGA, UGDYMO(SI) TĘSTINUMAS

**Ugdymo(si) pažangos sistema** skirta vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos stebėsenai, orientuota į individualius vaiko poreikius, nuoseklų ugdymo proceso planavimą bei kokybės užtikrinimą. Sistema remiasi keturiomis pagrindinėmis sritimis: stebėseną, dokumentavimu, ugdymo proceso tęstinumo užtikrinimu ir grįžtamojo ryšio teikimu, refleksija (3 pav.).

**Ugdymo(si) pažangos sistema** yra svarbi mokytojo darbo dalis, nes ją naudojant nuolat renkama informacija apie vaikų gebėjimus ir pasiekimus įvairiose srityse. Nuolatinis vaiko ugdymosi pažangos stebėjimas, dokumentavimas ir analizė atliekami laikantis individualizavimo principo, nuoseklumo, bendradarbiavimo bei konfidencialumo.

Ugdymo(si) pasiekimų vertinimas vyksta šiais etapais:

**Pirminis vertinimas.** Naujai pradėjusiam lankyti grupę vaikui pirminis vertinimas vykdomas adaptaciniu laikotarpiu.

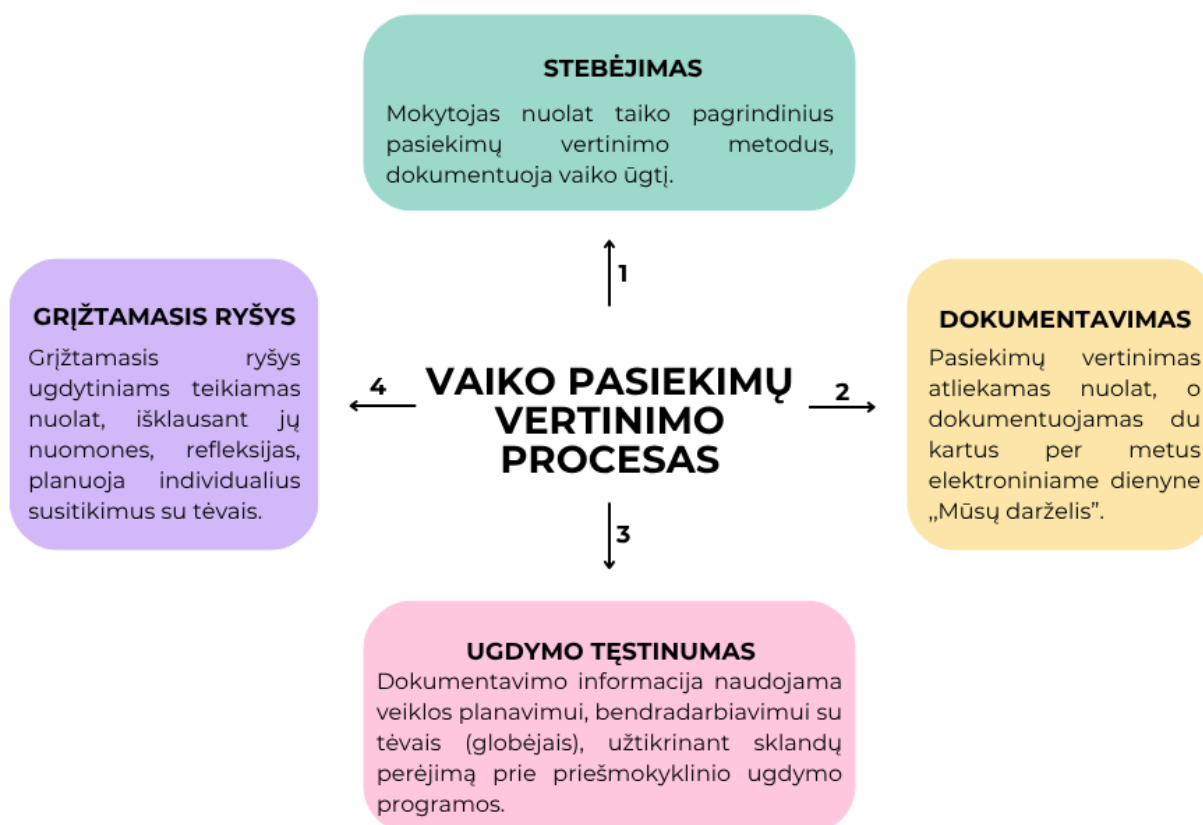
**Nuolatinis stebėjimas ir dokumentavimas.** Mokytojai nuolat taiko pagrindinius pažangos ir pasiekimų vertinimo metodus (stebėjimą, vaiko veiklą, darbelių analizę, pokalbį su vaiku, vaiko pasakojimą, diskusiją, individualias užduotis ir kt.), fiksuoja svarbius momentus, pažangą ir sunkumus, su kuriais susiduria vaikas. Stebėjimui naudojami įvairūs metodai (nuotraukos, garso ar vaizdo įrašai, vaikų pasiekimai kaupiami specialiuose aplankuose, skaitmeninėse laikmenose ar kituose pasirinktuose formatuose).

**Pasiekimų įvertinimas.** Vertinimas atliekamas du kartus per metus: rugsėji-spali ir gegužę-birželį. Tarpiniai vaikų pasiekimų vertinimai yra atliekami, jei išryškėja didelės ugdymo(si) spragos. Mokytojai vertina vaiko pasiekimus ir pažangą pagal visas ugdymo sritis,

nustato vaiko pasiekimų žingsnius ir numato silpniau išreikštus gebėjimus. Mokytojų vertinimas fiksuojamas elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Vaikui pereinant iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės mokytojui.

**Tolesnis planavimas.** Sukaupta informacija naudojama tikslingam veiklos planavimui, bendradarbiavimui su tėvais (globėjais), sklandžiam perėjimui ugdytis pagal priešmokyklinio ugdymo programą.

**Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė bei tęstinumas.** Siekiant užtikrinti nuoseklų vaikų ugdymosi procesą, ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programos derinamos, atsižvelgiant į vaiko pasiekimų augimo nuoseklumą. Ikimokyklinio ugdymo metu formuojami pagrindiniai gebėjimai ir vertybinės nuostatos, kurios vėliau sėkmingai perimamos priešmokyklinėje programoje.



3 pav. Vaiko pasiekimų vertinimo procesas

## LITERARTŪROS SĄRAŠAS

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142. Prieiga per internetą: <https://www.e-tar.lt/portal/lt/legalAct/be8a5a304add11ee9de9e7e0fd363afc>.
2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, patvirtintas Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymo Nr. V-1142 „dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“ pakeitimo. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/49f23632c46711ee9269b566387cfeeb?jfwid=f5arm3g7r>
3. Universalus dizaino mokymuisi gairės (2023). Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/naujienos/universalus-dizaino-mokymuisi-gaires/>
4. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa (2024). Prieiga per internetą: <https://smsm.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/smm-svietimas/svietimas-priesmokyklinis-ugdymas/priesmokyklinio-ugdymo-programa/>
5. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (1991). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>
6. Vaikų, dalyvaujančių ikimokyklinio ugdymo programoje, pasiekimų stebėsenos priemonė „Pasiiekimų žingsneliai“ (2024).
7. *Vaiko ugdymosi pasiekimų ir pažangos vertinimas ikimokykliniame ir priešmokykliniame ugdyme* (2022). NŠA. Švietimo problemos analizė. Prieiga internete: <https://www.nsa.smm.lt/svietimo-stebesena/serija-svietimo-problemos-analize/>

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo Programos projektas 2025 m. gegužės 2 d. pristatytas mokyklos bendruomenei.

Mokykla ikimokyklinio ugdymo Programą planuoja peržiūrėti ir atnaujinti kas 3 – 5 metus, atsižvelgdama į Mokyklos į(si)vertinimo rezultatus bei pakeistus teisės aktus.

## VEIKLOS KOKYBĖS ĮSIVERTINIMAS

### Mokyklos **stipriosios veiklos sritys:**

1. Kuriamos socialinės sąveikos grupėje, kurios skatina vaikus savarankiškai veikti, mokytis bendradarbiauti (1.2.3\*).
2. Vaikai kreipiasi į mokytojus pagalbos, kai patys nepajėgia susidoroti su kilusiais sunkumais (2.1.2).
3. Dienos metu mokytojai skiria laiko įvairiems vaikų žaidimams kaip pagrindinei vaikų raidą ir ugdymą(si) skatinančiai veiklai (2.3.1).
4. Vaikai žaidžia grupinius žaidimus, patiria malonias akimirkas (2.3.4).
5. Mokytojai užtikrina, kad kiekvieną dieną teisės aktais nustatytą laiką vaikai praleistų gryname ore (3.1.4).
6. Žaidimą mokytojai vertina kaip ugdymo(si), tyrinėjimų, atradimų, įsitraukimo ir džiaugsmo šaltinį (4.3.1).
7. Mokytojai taiko strategijas, skatinančias vaikų amžiui ir raidos etapui tinkamą žaidybinę patirtį (4.3.2).
8. Mokytojai palaiko žaidimų įvairovę grupėje (pagal vaikų amžių, pomėgius, situaciją) (4.3.4).
9. Mokytojai užtikrina informacijos apie šeimas ir vaikus konfidencialumą (6.1.4).
10. Mokyklai būdinga bendravimo ir bendradarbiavimo su socialiniais partneriais kultūra (7.1.3).

### **Tobulintinos sritys:**

1. Vaikai savo iniciatyva pasirenka veiklą ir priemones, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja (2.1.1).
2. Ugdymo(si) aplinka suskirstyta į logiškai apibrėžtas mažesnes erdves (pagal ugdomas sritis, veiklos centrus, kampelius ar kt.) su tam tikrai veiklai tinkamomis priemonėmis, skatinančiomis tyrinėti, žaisti ir ugdytis (3.1.2).
3. Aplinkoje įrengtos erdvės atsipalaiduoti ir ramybei, erdvėse vaikai gali pabūti vieni ir pailsėti (3.1.3).
4. Ugdymo aplinka skatina nevengti tam tikros jų amžiui tinkamos ugdymo(si) rizikos (3.3.5).

5. Mokytojai suteikia vaikų šeimų nariams galimybes mokytis vieniems iš kitų ir teikti tarpusavio pagalbą (6.1.3).

(\* - pagalbinis rodiklis pagal „Išimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodiką“, 2021 m.)