



PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos

Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo

2025 m.

d. įsakymu Nr.

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Lopšelio-darželio „Švelnukas“ (toliau - Mokykla) programa „Švelnukų šalis“ (toliau Programa) atnaujinta vadovaujantis „Ikimokyklinio ugdymo programos gairėse“ pateiktu požiūriu į vaiką ir jo ugdymąsi, mūsų bendruomenės vertybines nuostatas pagrindžiančiais ikimokyklinio ugdymo principais. Mokykloje vyrauja į vaiką orientuotas ugdymas, pagarbus bendravimas, vaiko individualumo, skirtubių pripažinimas ir saviraiškos skatinimas. Atliepiant šiuolaikinio vaiko poreikius taikomi inovatyvūs ugdymo metodai, kuriama žaidybinei ir patyriminei veiklai palanki aplinka. Kiekviena sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį. Ugdymo(si) sėkmė priklauso nuo to, kaip užtikrinamas vaikų psichologinis ir fizinis saugumas, aktyvumas, galimybė rinktis, inicijuoti, bandyti ir veikti savaip. Mokytojas paremia vaikų iniciatyvas siūlydamas jiems aktualų turinį, parinkdamas veiklas, kurdamas lanksčias aplinkas, numatytam ugdymo(si) turiniui įgyvendinti. Svarbu, kad ugdymo(si) turinys būtų patrauklus vaikui, skatinantis jo smalsumą, kūrybiškumą, norą veikti, išmokti.

1.2. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Vaikų ugdymas(is)
grindžiamas požiūriu
į vaiką ir jo
ugdymą(si)
sąlygotomis
vertybėmis:



Mums artima Konstruktyvistinė teorija (Žanas Pjaže) ir ugdymo sistemos - Frėbelio pedagogika, Liaudies pedagogika ir STEAM: 5 disciplinų integravimo prieiga.

KONSTRUKTYVISTINĖ TEORIJA VAIKAS/AI Aktyvūs, savarankiški, nuolat sąveikaudami su aplinka kuria savo mąstymo schemas.		
FRĖBELIO PEDAGOGIKA Vienovė ir susietumas. Mokymasis holistiniu būdu. Kūrybiškumas ir simbolių galia.	LIAUDĖS PEDAGOGIKA Skatinimas ir vaiko indėlio pripažinimas. Suaugusysis įtraukia vaiką į drauge kuriamą bendradarbiavimo ratą, o vaikas dalyvauja pagal savo galimybes ir pajėgumą.	STEAM Vaikas savo žinojimą kuria natūralioje aplinkoje, kur gali tyrinėti, eksperimentuoti, numatyti, kelti ir tikrinti hipotezes.
KONSTRUKTYVISTINĖ TEORIJA MOKYTOJAS Kuria naujas vaikų patirtis generuojančias aplinkas, pagal vaikų mąstymo raidos stadijas ir interesus.		
FRĖBELIO PEDAGOGIKA Savaiminė vaikystės vertė. Mokymasis prasideda nuo gimimo ir tęsiasi visą gyvenimą. Santykių svarba su savimi, šeima, bendruomene yra vaiko gyvenimo pagrindas.	LIAUDĖS PEDAGOGIKA Bendrumo jausmo kūrimas. Per bendras veiklas vaiko nekontroliuojant, padedant drauge atlikti darbą perauganti į bendradarbiavimą.	STEAM Svarbus emocinis mokymosi veiksnys, pedagogo parama.
KONSTRUKTYVISTINĖ TEORIJA TURINYS Dinamiškos aplinkos. Tikslingos, keliančios iššūkį vaiko gebėjimams, užduotys.		
FRĖBELIO PEDAGOGIKA Kiekvienas vaikas yra unikalus, jo mokymosi pradžia yra tai, ką jis gali. Vaikai geriausiai mokosi aktyviai veikdami. Susietumas su gamta. Per realias patirtis vaikai sužino kaip visos gyvos būtybės susietos. Tai padeda jiems suvokti aplinkosaugos, tvarumo ir klimato kaitos aspektus.	LIAUDĖS PEDAGOGIKA Minimali pagalba–padedama tik tiek, kiek reikia, kad vaikas pasiektų sėkmę, kreipiant jį link tinkamesnės, jam įdomios veiklos, bet darbo už vaiką nedirbant.	STEAM Pedagogika orientuota į klausimų kėlimą, tyrinėjimus, problemų sprendimą, kritinį mąstymą, pasirinkimus, technologijų integraciją.
KONSTRUKTYVISTINĖ TEORIJA UGDYMASIS Patirtinis mokymasis, savarankiškas tyrinėjimas, eksperimentavimas, savo žinių apie pasaulį kūrimas.		
FRĖBELIO PEDAGOGIKA Žaidimas padeda vaikams susieti savo vidinių jausmų, idėjų ir išgyventos patirties pasaulius. Vaizduote paremtas žaidimas padeda pereiti į naują mąstymo ir kūrybos lygmenį, yra jų ateities kūrybos šaltinis. Vaikai yra savo žaidimų šeimininkai, pedagogas suteikia jiems laisvę ir tinkamas gaires.	LIAUDĖS PEDAGOGIKA Autonomija – vaikas neverčiamas dirbti, tik nukreipiamas pasirinkti ir prisijungti prie bendros veiklos.	STEAM Į vaiką orientuota prieiga. Į natūralaus gyvenimo fenomenų tyrinėjimą orientuotas integralus visuminis ugdymas.

1.3. Vaikų poreikiai

Mokykloje ugdomi nuo 2-jų iki 7-erių metų, skirtingos asmeninės patirties, kultūros, socialinės padėties, įvairių specialiųjų poreikių turintys vaikai.



1.4. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Šeimos ir Mokyklos bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte partneryste. Organizuojant ugdymą(si) atsižvelgiama į vaiko gerovei aktualius šeimų lūkesčius, kultūrą. Vaikų priežiūros ir ugdymo klausimai sprendžiami tarantis, konsultuojantis. Apibendrinus tėvų (globėjų) lūkesčius, ugdymo(si) procese svarbiausia: veikimas situacijose, kupinose žaismingumo, nuotykių, atradimų; asmeninė kiekvieno vaiko ūgtis; teigiamas mikroklimatas; kompetentingi mokytojai; bendradarbiavimas; ugdymosi aplinkos praplėstos už darželio ribų. Bendravimui naudojame elektroninį dienyną, elektroninį paštą, inicijuojame tėvų dalyvavimą ugdymo(si) veiklose, organizuojame susirinkimus, individualius pokalbius.

Mūsų socialiniai partneriai: Šv. Kristoforo progimnazija, VšĮ „Vaiko labui“, lopšelis-darželis „Žvangutis“, Kalvarijų biblioteka, metodinis būrelis „Aidas“, Vilniaus vaikų ir jaunimo klubas „Verdenė“. Organizuojame bendrus renginius ugdymo(si) turiniui turtinti: sportines varžybas, viktorinas, koncertus, ekskursijas, šventes, skatinančias vaikų tarpusavio bendravimą bei ryšį su visuomene. Partnerystės ryšiai padeda praplėsti ugdymo(si) aplinką, prisidedančią prie vaikų socialinių įgūdžių ugdymo.

1.5. Regiono ypatumai ir mokyklos savitumas

Lopšelis– darželis „Švelnukas“ įsikūręs Vilniaus miesto Šnipiškių seniūnijoje. Šnipiškių mikrorajono savitumas – miesto centre medinių mažaaukščių namų gyvenvietė, kurioje yra istorinę vertę turinčių namų (vadinamas Skansenu), teritorijoje kylanti mūrinė pastatų dalis - Piromontas. Mikrorajonas sparčiai atsinaujina, kuriamos erdvės, pritaikytos poilsiui ir aktyviam judėjimui: skverai, sporto ir žaidimų aikštelės, tokios kaip Japoniškas sodas, Drakono pieva, Sakurų parkas, Šnipiškių aikštė. Šalia darželio esančios gydymo įstaigos, mokykla ir kitos viešosios erdvės suteikia vaikams galimybę stebėti bei patirti įvairius socialinio gyvenimo reiškinius. Šios aplinkos skatina patyriminį ugdymą, leidžia vaikams susipažinti su juos supančia bendruomene, lavinti socialinius įgūdžius ir gilinti supratimą apie pasaulį.

Siekiame įsitraukti į nacionalinius ir tarptautinius projektus „eTwinning“ platformoje, kurie skatina inovatyvų ugdymą(si) ir bendradarbiavimą. Dalyvaujant šioje platformoje, įgyvendiname projektus, kurie leidžia vaikams plėsti akiratį, ugdyti tarpkultūrinį supratimą bei kūrybiškumą. Mokytojai turi galimybę tobulinti kvalifikaciją, dalintis gerąja praktika ir kurti tarptautinius ryšius, kurie praturtina Mokyklos ugdymo procesą.

Svarbi sritis vaikų sveikatos, emocinių ir socialinių įgūdžių ugdymas, sveikos gyvensenos

sampratos formavimas. Ypatingas dėmesys teikiamas bendradarbiavimui su „Vilnius sveikiau“, organizuojant sveikatingumo veiklas. Įgyvendinamos programos „Kimochi“, „Mes mąstytojai“, „Siautukai“, skirtos stiprinti emocinę sveikatą, ugdyti socialinius įgūdžius, kritinį mąstymą. Įgyvendiname sveikatinimo projektus: „Sveikų dantukų šalyje“ „Lietuvos mažųjų žaidynės“, „Futboliukas“, kūrybinius projektus: „Pasaka dėžutėje“, „Gerumo pasakos“, „Įkvėpk – iškvėpk“, organizuojame tradicinį skaitovų konkursą skirtą pilietiškumo, tautiškumo ugdymui.

Svarbi sritis gamtosauginis, ekologinis, tvarus ugdymas. Įgyvendinami projektai: „Mes-Rūšiuojam“, „Darnus darželis“, inicijuojamos gamtosauginės akcijos, tikslingos išvykos, teritorijoje sukurtos tikslingos stebėjimo, patirties kaupimo stotelės.

1.6. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas

Mokykloje veikia 8 grupės, iš jų 7-ios ikimokyklinio ugdymo. Kiekvienoje grupėje dirba du ikimokyklinio ugdymo mokytojai, užsiėmimus organizuoja meninio ugdymo mokytoja ir fizinio lavinimo specialistas. Suburta švietimo pagalbos specialistų komanda: logopedas, psichologas, socialinis pedagogas, mokinio padėjėjos. Dirbantys mokytojai turi specialų išsilavinimą, tobulina kvalifikaciją, geba organizuoti ugdymo(si) procesą vadovaujantis UDM prieiga, kurti edukacines aplinkas. Bendradarbiauja ilgametę darbo patirtį turintys ir jauni specialistai.

Darbuotojai jungiaisi į darbo grupes, komandas renginių, akcijų įgyvendinimui, pastebimi komandinio darbo įgūdžiai, gebėjimas lyderiauti. Sudaryta galimybė darbuotojams ir tėvams dalyvauti „Besimokančių darželių tinklas“ mokymuose. Mokytojai dalyvauja Pedagogas.lt kvalifikacijos tobulinimosi renginiuose, domisi naujovėmis, taiko jas savo darbe, reflektuoja ir dalinasi gerąja darbo patirtimi.

2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Programoje ikimokyklinio ugdymo(si) turinys sudarytas remiantis principais, kurie užtikrina ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, vyraujančias ugdomasias sąveikas.

ŽAISMĖS PRINCIPAS. Žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla;

UGDYMO(SI) IR PRIEŽIŪROS VIENOVĖS PRINCIPAS. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį. Ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si);

VAIKO RAIDOS IR UGDYMO(SI) DERMĖS PRINCIPAS. Atsižvelgiama į raidos nulemtą vaikų gebėjimų, poreikių ir patirties įvairovę, skatinama visapusiška vaiko raida.

INTEGRALUMO PRINCIPAS. Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, vaikų veiklos integralumas;

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

SOCIOKULTŪRINIO KRYPTINGUMO PRINCIPAS. Ugdymas(is) yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką;

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

ĮTRAUKTIES PRINCIPAS. Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę;

VAIKO IR MOKYTOJO BENDRO VEIKIMO PRINCIPAS. Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, drauge priimant sprendimus;

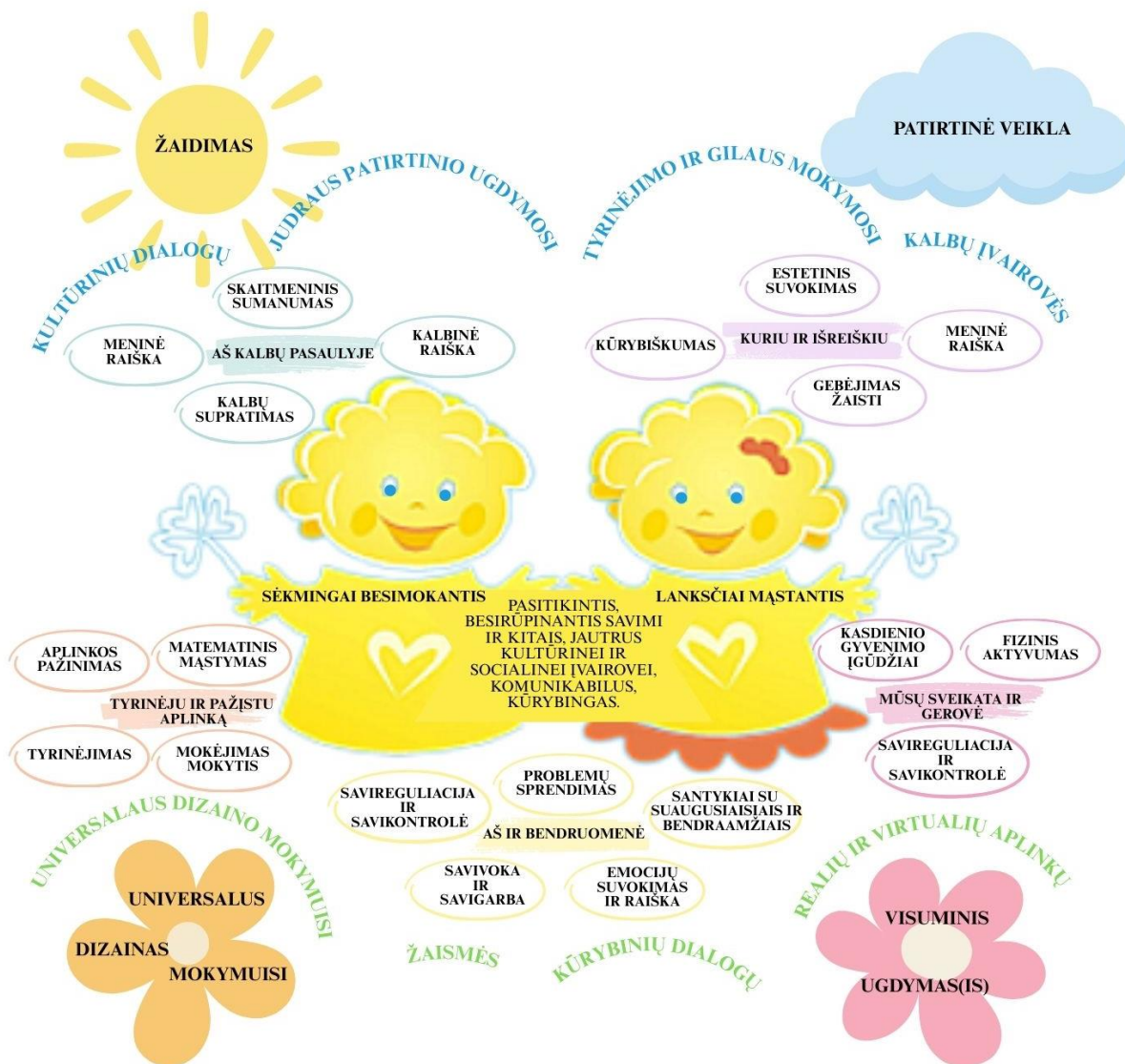
REFLEKTYVAUS UGDYMO(SI) PRINCIPAS. Mokytojas drauge su vaiku, emocijomis ir veiksmis, atspindi vaiko veikimo patirtis. Drauge su vaikais, pagal jų gebėjimus, apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsvarsto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si);

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

3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Ikimokyklinio ugdymo(si) 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:

1. Atsižvelgiant į vaiko ugdymo(si) poreikių įvairovę, sudaryti sąlygas, kiekvienam vaikui plėtoti prigimtines galias, gauti reikiamą pagalbą ir patirti sėkmę.
2. Skatinti vaiko prigimtinių galių raišką ir plėtotę per žaidimus, patirtinę veiklą, kurti galimybes individualumui skleisti.
3. Saugoti ir stiprinti fizinę ir emocinę sveikatą, tenkinti judėjimo poreikį, skatinant fizinį aktyvumą, sąmoningą emocijų pažinimą, ugdyti sveikos ir saugios gyvensenos įgūdžius.

4. Sudaryti sąlygas visų vaikų dalyvavimui ugdymo(si) veiklose, užtikrinant visapusišką įtrauktį, galimybes rinktis veikimo būdus ir priemones.

5. Pasitelkiant STEAM metodiką padėti vaikams pažinti aplinką (pasaulį) per patyriminę veiklą, kūrybiškumą, lankstų mąstymą ir mokymąsi.

6. Derinti planingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, sukuriant lanksčius ugdymą(si) skatinančius kontekstus.

7. Ugdyti gebėjimus aktyviai dalyvauti ir kūrybiškai išreikšti save šeimos, mokyklos ir vietos bendruomenės gyvenime. Pozityviai bendrauti ir bendradarbiauti.

8. Stiprinti bendradarbiavimą su šeimomis, bendruomene, dalintis atsakomybe už vaikų ugdymą(si).

Ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai

4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ugdymo(si) turinys skirtas užtikrinti visuminį, žaismingą, UDM prieiga pagrįstą vaikų ugdymą(si), plėtojant vaikų pasiekimus aštuoniolikoje pasiekimų sričių.

Programoje ugdymo(si) turinys suskirstytas į penkias visuminio ugdymo(si) sritis: **„Mūsų sveikata ir gerovė“**, **„Aš ir bendruomenė“**, **„Aš kalbų pasaulyje“**, **„Tyrinėju ir pažįstu aplinką“**, **„Kuriu ir išreiškiu“**, atskleidžiamas pagal plėtojamą vaiko galias, vertybines nuostatas.

Kiekvienai sričiai priskirtos vaikų ugdymo(si) pasiekimų sritys. Siekiame 3-iojo žingsnio 2 – 3 m. amžiaus grupėse ir 5/6-ojo žingsnio 4 – 6 m. amžiaus grupėse. Numatyti žingsniai padeda mokytojui vertinti vaiko pasiekimus ir tikslingai parinkti ugdymo(si) turinį.

VISUMINIO UGDYMO SI SRIČIŲ IR PASIEKIMŲ SRIČIŲ SĄSAJOS



Turinyje numatyta, kokie kontekstai kuriami, kokios pedagoginės strategijos, metodai ir būdai taikomi, kokių pasiekimų ir pažangos iš vaikų tikimės, kaip pamatuosime, pasiekimus, kaip vertinsime. Vaiko ugdymo(si) turinys yra numatytas, bet įgyvendinant numatytąjį ugdymo turinį atsižvelgiama į tai, kas vaikus domina, jų išsakytas mintis, norus. Vaikas įtraukiamas į savo ugdymąsi kai jam sudaromos galimybės susikurti, keisti aplinką, kurti žaidybines situacijas pagal savo sumanymą ar tenkinant savo smalsumą.

Kiekvienas mokytojas, taikydamas UDM prieigą, lėtojo, gilaus ir žaismingo ugdymosi principus siekia asmeninės vaiko pažangos, konkretizuoja ugdymo(si) turinį, kuria kontekstus grupėje, lauke, netradicinėje aplinkoje, pritaiko vaiko ar vaikų grupės ugdymo(si) poreikiams patenkinti. Vaikai mokosi patys įsivertinti savo veiklos patirtis ir rezultatus.

MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ		
Apima turinio aspektus: fizinis aktyvumas, sveika mityba, mano dienos ritmas, kūno švara ir aplinkos tvarka, saugaus elgesio įpročiai. Paskirtis – plėtoti ugdymo(si) pasiekimų sritis: kasdieninio gyvenimo įgūdžiai, fizinis aktyvumas, savireguliacija ir savikontrolė.		
Kasdieninio gyvenimo įgūdžiai	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatos.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Suaugusiojo padedamas: ruošia maistą, pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais,	*Žaidžia maisto gaminimo žaidimus. *Kaupia žodyną įsimindami maisto produktų pavadinimus.

Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam Esminiai gebėjimai. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. *Padeda į vietą vieną kitą daiktą. *Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėje. 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų, sveikatai naudingą maistą, iš kur ir kaip jis atsiranda. *Savarankiškai serviuoja stalą, valgo ir pavalgęs susitvarko. *Taisyklingai plaunasi rankas, čiaudėdamas prisidengia. *Atsižvelgdamas ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia. *Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje. *Laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių. *Paiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais taisykles. Sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Žino pagalbos telefono numerį.	* Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu. * Žiūrindami paveikslėliais sudėliotą grupės dienotvarkę pradeda orientuotis, kas jau įvyko šiandien ir kas vyks. *Tyrinėja sveiko maisto piramidę; *Dėlioja mąstymo žemėlapius (sveika – nesveika), vieni kitiems aiškina, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris – ne, savo nuomonę argumentuoja. *Imituoja maisto gaminimo procesus: plauna, sveria, pjausto, maišo, skanauja. Gėrisi estetiniu įspūdžiu. Žaisdami „kavinę“, „restoraną“, kuria mėgstamų ir netikėtų patiekalų receptus, sudaro meniu. *Diskutuoja, siūlo grupės susitarimus, juos piešia. *Tyrinėja savo nuotaikų kaitą aptardami priežastis, susikuria poilsio meto ritualus. *Iš paveikslėlių sudėlioja dienos veiklas, žino ir laikosi dienos rutinos, reflektuoja, ką nuveikė, kaip pavyko.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi kontekstai. Sukurta aplinka, kurioje visi kartu mokosi kūno švaros, aplinkos tvarkos palaikymo, saugaus elgesio		

veikiant ir būnant tarp žmonių, ugdo(si) asmeninius valgymo ir mitybos įpročius. Vaikų kasdieninių įgūdžių ugdymui(si) pritaikytos saugios rizikos erdvės: virtuvėlė, prausykla, tualetas, laiptinės, aikštelė lauke.

Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos:

Mokytojas demonstruoja tinkamą pavyzdį, sudaro galimybes vaikui veikti pačiam, stebi ugdymo(si) situacijas. Naudoja vaizdinę dienotvarkę.

Metodai ir būdai: žaidimo, praktinės veiklos, pavyzdžio metodai įgalina ugdyti(s) asmeninius valgymo, sveikos mitybos įpročius. Vaikas mokosi rūpindamasis kūno higiena, tvarkydamas aplinką, atlikdamas budėtojo vaidmenį.

Fizinis aktyvumas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinės nuostatos. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminiai gebėjimai. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Pastovi ant vienos kojos (3–4 sek.). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, peršoka liniją. Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį. *Derina akies ir rankos, rankų ir kojų judesius	*Eidami sumažinto ploto paviršiumi, įveikdami kliūtis, mokosi vaikščioti ir išlaikyti pusiausvyrą. *Žaisdami, judėdami erdvėje, nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo, laisvai bėgioja gaudydami mokytoją, kitus vaikus. *Verdamas sagas, žaisliukus ant virvutės, spirdamas, gaudydamas, ridendamas kamuolį derina akies ir rankos, rankų ir kojų judesius. * Sudėlioja savo veiklą eilę iš paveikslėlių, pažymi, kuri veikla buvo aktyvi, kuri pasyvi.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Ištvermingas, bėga ilgesnius atstumus, pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, aukštį. Žaisdamas laisvai	*Juda spontaniškai, atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, svorio, formos priemonėmis. * Žaidžia imitacinius, judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami visi

koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.	koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje, sėdi taisyklingai. Atpažįsta ženklus, kurie rodo, kad kūnui reikia poilsio ar judėjimo. *Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	pagrindiniai judesiai: šliaužimas, ropojimas, ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas ir kt. * Žaidžia su konstruktoriais (smulkios ir stambios detalės), gėrėsi savo sukurtais statiniais, apie juos pasakoja.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalus dizaino mokymuisi, judraus patirtinio ugdymosi. Stebima lanksti, visiems prieinama ugdymo(si) aplinka, tinkanti aktyviai fizinei veiklai, judriems žaidimams. Įrangos mobilumas, pritaikytos tyrinėti judesį, judriais būdais dalyvauti visų ugdymosi sričių veiklose. Modeliuojamos judėti skatinančios, iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės, kuriančios prielaidas subalansuotam ugdymui(si) viduje ir lauke. Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: spontaniška vaikų veikla, jos stebėjimas, pasitikėjimo savimi skatinimas, mokymasis atpažinti, reguliuoti poilsio ir judėjimo ritmą, motyvacija judėti. Metodai ir būdai: atsipalaidavimo, kvėpavimo pratimai, fizinio lavinimo užsiėmimai, sportinės pramogos, estafetės, lenktyniavimo pramogos, judrieji, sportiniai žaidimai.		
Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, siekdamas sutelkti dėmesį, kontroliuoti	*Žaidžia su „Emocijų lėlytėmis“, įvairiomis emocijų išraiškos kortelėmis. * Įvardija ar suvaidina skirtingas emocijas. Pasako, kada ir kodėl jas jaučia. * Naudojasi ramybės kampeliu norėdamas pabūti vienas.

tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. *Pradedama laikytis suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų	* Žaidžia imituodami įvairias situacijas, kuriose mokosi tinkamai elgtis, demonstruoti draugiškumą. *Atlieka nusiramavimo pratimus.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, sutelkia dėmesį ir pastangas, ištvermę, slopinti impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, siūlo kelis sprendimo būdus, numatydamas jų pasekmes. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. *Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio, ieško taikių išeičių. Stengiasi suvaldyti savo pyktį. *Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą, dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	* Žaidžia vaidmenų žaidimus ir bendraudami ieško sprendimų. * Pasirenka ramybės erdvę ir norimas priemones norėdamas nurimti, pailsėti. * Kuria, žaidžia atliepdami savo emociją. * Siūlo grupės susitarimus, jų laikosi, ragina tai daryti kitus. * Klausydamasis skaitomo teksto, pastebi mandagaus elgesio atvejus, diskutuoja, * Žaidžia emocijų, kovos žaidimus, kurių metų laikosi taisyklių, atskiria kovinius žaidimus nuo peštynių.
Ugdymo(si) kontekstai: Kultūrinių dialogų. Grupės, mokyklos aplinka yra erdvė nuolatiniams socialiniams ir kultūriniams sąveikoms, reiškiniams patirti, pažįstant šeimos, mokyklos grupės, kaimynystės kultūrinius ypatumus, vertybes ir mokantis jose tinkamai elgtis. Žaisminga, lanksti ir palaikanti aplinka sukuria saugumo jausmą.		

Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos:

Stebi vaiko elgseną, pasinaudoja spontaniškomis „čia ir dabar“ situacijomis, kuria situacijas, skatinančias išreikšti jausmus, moko nusiramino būdų.

Metodai ir būdai:

Vaikų ir mokytojo kūrybinė sąveika, naratyvinis žaidimas, raminančios veiklos, grupės susitarimai, elgesio taisyklės, nusiramino pratimai. Teigiamos elgsenos stiprinimas – kartu pasidžiauti, pagirti, diskusijos, pokalbiai, literatūros skaitymas apie emocijas (M. Molicka „Terapinės pasakos“), ugdymosi veiklų nuotraukos, įrašai.

AŠ IR BENDRUOMENĖ

Ugdymo sritis apima: kas aš?, savo emocijų ir elgesio valdymas, aš tarp kitų, žmonės ir bendruomenės, mūsų praeitis, dabartis, ateitis.

Plėtojamos pasiekimų sritys: savivoka ir savigarba, emocijų suvokimas ir raiška, savireguliacija ir savikontrolė, santykiai su suaugusiais ir vaikais, problemų sprendimas.

Savivoka ir savigarba	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. *Pasako savo vardą ir kas jis. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, siekia savarankiškumo. *Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais žmonėmis, domisi jų veikla. *Suaugusiojo skatinamas domisi savo ir kitų kultūrų simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius.	*Kūno vaizdą, dalis tyrinėja per judrias veiklas, žaidimus: pirštukų, šešėlių, stebėdami save veidrodyje. *Pagiriant mokytoji, teigiamai mąsto apie save, pasitiki savo jėgomis, apibūdina savo stipriausius bruožus. *Kalbėdamas su mokytoja ar grupės vaikais, pamini savo vardą, lytį, amžių, išreiškia savarankišką poziciją „Aš pats“. *Atlikęs darbą, pademonstruoja, džiaugiasi gautu rezultatu. *Kilusias emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį ir kt.) išreiškia veido mimika, gestais, balsu, kūno poza.

teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, Mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Tyrinėja savo kūną, supranta vidines kūno sistemas, jų veiklos išorinius ženklus: iškvepiamas oras, plaka širdis, jaučia asmeninę erdvę. Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūną, teigiamai vertina savo gebėjimus. *Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. *Žino savo tautybę, šalį ir adresą, domisi kitų šalių kultūra. Tyrinėja savo šalies ir kitų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius.	*Piešia save, apie savo patirtis, šeimą, tradicijas. Komentuoja piešinius, stengdamasis atspindėti savo išskirtinius bruožus (plaukai tiesūs, garbanoti, akys žydros ar rudos ir kt.). *Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu. *Vertina save teigiamai, džiugiai reaguoja į pagyrimus ir skaudžiai į kritiką, savo nesėkmę gali pažvelgti ir su humoru. Sako komplimentus. *Pastebi kito nuotaiką, rodo iniciatyvą paguosti, padėti išspręsti situaciją. Prireikus kreipiasi į suaugusįjį.
Ugdymosi kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstas, kuris atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: sukurtos sąlygos pajauti, patirti visais pojūčiais, tyrinėti, lyginti panašumus ir skirtumus, numatyti pasekmes, išvelgiant naujus dalykus apie save, kitus žmones, bendruomenes ir jų gyvenimo būdo kaitą laiko tėkmėje. Ugdymo(si) metodai ir būdai: savo atvaizdo tyrinėjimas nuotraukose, veidrodyje, diskusijos „Koks aš buvau praeity?, Koks būsiu ateity“, šeimos piešimas, eksperimentavimas kūno judesiais, kūno galių, sandaros tyrinėjimas, 3D organų modelių kūrimas, enciklopedijos, šešėlių, vardų žaidimai, šeimų šventės, pramogos, dirbtuvėlės.		
Emocijų suvokimas ir raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis ir jausmais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamai, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus; *Domisi kito vaiko ar suaugusiojo emocijų ir jausmų raiška, įvardija aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs). 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas ir priežastis; *Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; *Komentuoja, kas gali padėti pasijusti geriau.	*Dažnai žaidžia, paišena, klausosi muzikos, juda greta ir kartu, atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso; *Įdėmiai klauso skaitomus tekstus, stebi knygos personažų veido išraišką, emocijas; *Atsižvelgdamas į aplinką, situaciją, rodo įvairias veido išraiškas, gestus, reaguoja į jam nepatinkančią aplinką, elgesį. *Pradedą valdyti savo emocijų raišką, intensyvumą, išbando skirtingus sužinotus būdus; *Draugiškai pakviečia žaisti kartu. *Praneša, jei kitas vaikas liūdi ar jam reikia pagalbos; *Žino keletą išeičių, ką galima daryti, kai kas nors erzina, atima žaislus, suduoda. Erzinamas nepuola muštis, ateina ir pasako mokytojui.
Ugdymosi kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) bei žaismės kontekstai, kurie atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, kuriant džiaugsmą bei nuostabą tyrinėjant, dalinantis potyrius. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: jautriai reaguoja į vaikų patiriamas ir išreiškiamas emocijas, taiko personalizuotus vaikų nusiraminimo būdus. Rodo pavyzdį. Ugdymo(si) metodai ir būdai: „Emocijų termometrai“, kūrybiniai žaidimai (vaidmenų, naratyviniai), socialinių istorijų kūrimas, terapinių pasakų klausymas, aptarimas, emocijų vaizdavimas meninės raiškos priemonėmis.		

Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. *Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. *Pradedama laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	*Pats pasirenka žaislus, žaidžia greta kitų ir su kitais. *Įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus: išreikšti emocijas, kreiptis pagalbos, pasiguosti; *Nukreipia dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio ar objekto, pasitraukia iš įtampą keliančios situacijos; *Mokosi dalintis, palaukti savo eilės (naudojant smėlio laikrodį, pasiimant kitą žaislą ir kt.), atsižvelgti į kito prašymus.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Pats taiko įvairius nusiraminimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. *Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. *Supranta susitarimų, taisyklių prasmę, naudingumą, savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	*Vaikai sau kelia paprastus asmeninius tikslus, jų siekia, susidūrę su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus, atkakliai stengiasi jas įveikti, kreipiasi pagalbos ir ją priima; *Mokosi stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, išvelgti gerąją pokyčių pusę, susitaria, prisiderina; *Dalyvauja veiklose, kuriose reikia ištvermės, tikslumo, kliūčių įveikos; *Kartu su draugais kuria grupės elgesio taisykles, bando jų laikytis;

		*Išvykų metu mokosi pagarbaus, mandagaus elgesio taisyklių.
Ugdymosi kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) bei judraus patirtinio ugdymosi kontekstai. Modeliuojamos vaikus judėti skatinančios iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: mokytojo jautrus ir pastovus emocinis ryšys su vaiku, bendravimas ir veikla kaip elgesio modelis vaikui. Sudaromos sąlygos patiems rinktis skirtingus būdus pažinti, veikti. Ugdymo(si) metodai ir būdai: ramybės kampeliai, multisensorinės priemonės, nusiramavimo/dėmesio sutelktumo pratimai, impulsų ir elgesio valdymo būdai, savireguliaciją plėtojantys žaidimai (pvz.: sustingti, nesusijuokti ir pan.), vaizdinės, garsinės meditacijos.		
Santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. *Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam išsitraukia į bendrą žaidimą. *Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojama bendrai.	*Mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais įsitraukdami į bendrus žaidimus ir veiklas grupelėje; *Ugdosi jautrumą kito poreikiams: mokosi suprasti, ką jaučia, ko nori kitas, bando atliepti kito jausmus ar norus; *Tyrinėja aš – ne aš ribas; kasdienėje rutinoje ir veiklose; *Atsirenka savo drabužėlius ar žaislus, aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu).
mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Stengiasi geranoriškai, mandagiai bendrauti su	*Inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos

elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais bei vaikais. *Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. *Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, tariausi. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, sprendžiant tarpusavio nesutarimus. *Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų. *Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio.	idėjas, veiksmus, susikuria veiklos taisyklės; *Padeda, paremia vienas kitą, tariausi; *Išbando pačių atrastus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus; *Aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas ir kodėl; *Rodo iniciatyvą bendrauti ir bendradarbiauti su kitais vaikais; *Mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, jas priimti. *Suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką.
Ugdymosi kontekstai: kuriami žaismės ir universalaus dizaino mokymuisi kontekstai, pasižymintys emociniu saugumu, mokytojo jautrumu vaikų poreikiams, bendrų veiklų, įvairių sąveikų, komunikavimo su skirtingais žmonėmis galimybėmis. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: mokytojas kuria dialogišką ugdymo(si) procesą, padedantį palaikyti pastovų emocinį ryšį, kurti naujas socialines sąveikas, pažinimo ir kūrybos būdus. Ugdymo(si) metodai ir būdai: komandiniai, bendradarbiavimo ir individualūs žaidimai, veiklos, padedančios pažinti ir suprasti save, socialinėse, draugystės iniciatyvos/akcijos.		
Problemų sprendimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.)	*Pradedą nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius;

Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes	*Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika parodo, su kokia problema susidūrė. *Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. *Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo pagalbą. *Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	*Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų veiksmų sekas; *Žodžiais, mimika, judesiais, išreiškia kilusius jausmus, stengiasi juos valdyti bei tinkamai ir saugiai išreikšti; *Reiškia žodžiu savo abejones, džiaugiasi įveikęs sunkumus. *Įsitraukia į mokytojo inicijuotas veiklas, bendras diskusijas, siūlo idėjas, kaip pertvarkyti aplinką; *Lyderiauja paeiliui, ieško kompromisų; *Ieško atsakymų į patiems kylančius ir mokytojo keliamus klausimus; *Dalyvaudami problemų sprendime, mokosi nepertraukti, klausytis draugų, suaugusiųjų kalbos, reaguoti į kalbančiųjų intencijas.
Ugdymosi kontekstai: kultūrinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai sudaro prielaidas ugdytis pozityvų požiūrį į įvairovę ir kitoniškumą. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: kūrybinės sąveikos, organizuotas ugdymas(si). Spontaniškas vaikų ugdymas(si) sudaro sąlygas pasirinkti pažinimo, saviraiškos būdus, spręsti problemas, įveikti iššūkius. Mokytojo elgsenos pavyzdys probleminėse situacijose. Ugdymo(si) metodai ir būdai: naratyvinis žaidimas, pokalbiai, organizuota veikla. Lenktyniavimo žaidimai, estafetės, viktorinos. Vaikų budėjimo organizavimas.		
TYRINĖJU IR PAŽIŪSTU APLINKĄ		
Apima šiuos turinio aspektus: <i>mane supantys daiktai, gyvybė, skaičiavimas ir modeliavimas, matematiniai erdvės tyrinėjimai, skaitmeninių technologijų pasaulis.</i>		

Paskirtis – plėtoti pasiekimų sritis: daiktinės ir gamtinės aplinkos pažinimą, matematinį mąstymą, skaitmeninį sumanumą, tyrinėjimą, mokėjimą mokytis, problemų sprendimą.		
Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti save ir aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai. Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius. *Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų. Dalyvauja juos prižiūrint. *Renkasi galimybę būti patinkančioje aplinkoje, stengiasi saugoti ten esančius objektus. 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Pavadina šeimos narių ar kitas dominančias profesijas. Samprotauja, kaip žmonės gyveno seniau, kokie buvo daiktai, kaip pasikeitė. Vartoja savaitės dienų, mėnesių pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.	* Domisi, pagal savo galias prižiūri grupėje, kieme esančius augalus; *Stebi, renka, tyrinėja pavadina augalų dalis (lapai, žiedai, ir pan.), pajunta tekstūrų skirtumus, ragauja užaugintas daržoves; * Pavadina artimiausioje aplinkoje matomus, sutinkamus gyvūnus. Pradedą suprasti, kaip su jais elgtis, rūpintis, maitinti. * Tyrinėja grupėje esančius daiktus *Dalinasi patirtimi, kaip šeimoje švenčiamos įvairios šventės. Dalyvauja grupėje organizuojamose tradicinėse, tautinėse, valstybinėse šventėse, *Norai dalyvauja išvykose po Vilnių, kitus miestus, istorines Lietuvos vietas, gamtos objektus, domisi , pasakoja patirtus įspūdžius. Ieško informacijos knygoje, tyrinėja žemėlapius, gaubli. *Stebi, fiksuoja (piešia, fotografuoja, matuoja) augalų gyvenimo metų ciklą. (tulpių sodinimas rudenį ir pan.) Fiksuoja

	Išvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, kaip keičiasi jų gyvenimas skirtingais metų laikais. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius, kai kuriuos gamtos reiškinius. Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį.	visus augimo etapus, matuoja, lygina. *Tausojant išteklius gamina bei kuria iš antrinių žaliavų, pvz., iš plastikinio butelio pasigamina vazonėlį į kurį pasodina Vėlykinę žolę, dekoruoja popieriaus atraižomis. * Dalinasi savo patyrimu ir išgyvenimais apie naminių gyvūnų priežiūrą. Siūlo būdus kaip padėti beglobiams gyvūnams (organizuojama gerumo akcija). Rūpinasi grupėje esančiomis žuvytėmis. * Stebi ir pildo gamtos kalendorių sutartiniais ženklais žymėdami orus. * Žino, kaip taupiai naudoti vandenį, popierių, suprasdami, kad taip prisideda prie Žemės išteklių tausojimo. *Tyrinėja gamtos objektus, žmogaus sukurtus daiktus, aiškindamiesi jų skirtumus, domisi, kaip yra kuriami daiktai.
Ugdymo(si) kontekstai: kuriamas kontekstas padeda vaikams pažinti pasaulį, tyrinėti ir suvokti savo vietą aplinkoje. Universalaus dizaino mokymusi – lanksti, visiems prieinama ugdymo(si) aplinka, Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas padeda įtraukti vaikus į aplinkos tyrinėjimą, skatina giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Realų ir virtualų aplinkų kontekstas papildo ir praplečia realybę.		

Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: vaiko iniciatyvos, atvirosios veiklos idėjos pirmumas, kai mokytojas pasiūlo vaikams veiklą, o iniciatyvą veikti perleidžia vaikams, organizuotas ugdymas(is), tikslingos išvykos.

Metodai ir būdai: tyrinėjimas žaidžiant, stebėjimas, edukacinės veiklos, kelionės, žygiai. Probleminių uždavinių kėlimas ir aiškinimasis eksperimentuojant, patiriant, įveikiant iššūkius.

Matematinis mąstymas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai. 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.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Geba tiesiogiai palyginti vienu išmatuojamu dydžiu besiskiriančius daiktus . Tapatina, atrenka kelis daiktus (vaizdus) pagal spalvą, formą.	*Pasako, kiek jam metukų. *Žaislus, daiktus sudėlioja, surikiuoja į eilę *Kaladėlių krūvelėje randa tos pačios spalvos, formos ar dydžio detalę. * Bando pastatyti bokštą iš skirtingų dydžio kaladėlių: bokštui sugriuvus, bando vėl, kaladėles dėlioja atsargiau. *Žaisdami ir tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius kad medžiagos, iš kurių pagaminti daiktai, yra skirtingos.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Jaučia ryšį tarp skaičių pavadinimų, skaitmenų ir jų padėties skaičių sekoje nuo 0 iki 10. Nematuodamas gali pasakyti, kuris iš dviejų pažįstamų objektų sunkesnis, aukštesnis.	* Suskaičiuoja, kiek daiktų yra vienoje ir dviejose daiktų grupėse. * Sukomplektuoja, atrenka prašomą objektų skaičių. Pasako, kuriame iš dviejų rinkinių yra daugiau (mažiau) elementų. Objektų kiekį nuo 0 iki 10 susieja su atitinkamu skaičiaus simboliu.

	Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimatinių figūrų pavadinimus. Žinomas figūras pavadina taisyklingai. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales, jas tinkamai sudėlioja.	*Randa garsų, judesių, spalvų ir kt. sekoje pasikartojančius elementus ir pratęsia seką. * Sudaro maršruto planą, schemą. Pastebi daiktų seką. *Stebėdami, pažindami, spontaniškai ar tikslingai tyrinėdami realioje ar virtualioje aplinkoje atpažįsta dvimates ir trimates figūras. *Eksperimentuoja su veidrodiniais paviršiais, taškiniais šviesos šaltiniais.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų kontekstai - sukuriama netikėti būdai atrasti, suprasti, tyrinėti, turimus duomenis pavaizduoti, pažymėti. Aplinka pagauna dėmesį kasdinių veiklų žaismingumu lyginant, skaičiuojant, padeda atrasti skaičių pasaulį, plėtoti supratimą apie skaičiavimo būdus, kūrybiškai taikyti įgytą skaičiavimo patirtį problemų sprendimui, skatina vartoti žodžius, kuriais nusakomi matematiniai procesai. Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: didaktiniai žaidimai, tikslingos situacijos, kuriose skaičiuojama, lyginama, matuojama, mokosi atpažinti ir paaiškinti kiekybinę informaciją perteikiančius vaizdus, atlieka matavimo, lyginimo užduotis. Metodai ir būdai: kūrybinė sąveika, praktinės veiklos pasiruošiant priemones, budėjimo darbai, STEAM veiklos, kai vaikai apibūdina objektų kiekį grupėje kaip pakankamą / per didelį / per mažą tikslui pasiekti ar užduočiai atlikti. Sprendžia skaičiavimo užduotis neformaliai, klausydamiesi pasakų, istorijų, atlikdami eksperimentus.		
Mokėjimas mokytis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.)	* Rūšiuoja daiktus pagal formą, spalvą, dydį.

Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko Esminiai gebėjimai. 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.	Ieško naujų įspūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais. Siekia išgauti norimą rezultatą. Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukęs, procesu. Pasirenka mėgstamą žaislą, stengiasi atlikti patinkančią veiklą. Atidžiai stebi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko.	*Žaisdami ir tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius, medžiagos, iš kurių pagaminti, skirtingos. *Pradedą nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti. *Dėlioja dienotvarkę iš paveikslėlių. * Įsitraukia į eksperimentines veiklas, tam atranda vis daugiau būdų. * Išmoksta apibūdinti savo ir objektų padėtį bei vietą, kitų objektų ir žmonių atžvilgiu.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką moka, ką norėtų išmokyti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Išlieka pozityviai nusiteikęs siekti numatyto tikslo nepaisant išskylančių sunkumų. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus, kol pasiekia tikslą.	*Eksperimentuodami atranda, kad sudėtingesni objektai gaunami ir vaizduojami kaip paprastesnių, gerai pažįstamų objektų junginys. * Diskutuoja, kaip gali būti fiksuojami, koduojami duomenys, dalinasi idėjomis, kaip juos grafiškai pavaizduoti. Mokosi pavaizduotus duomenis suprasti, interpretuoti. *Įsitraukia į žaidimus, kurių baigties iš anksto nuspėti neįmanoma, kuriuos žaidžiant nebūtinai laimima * Atranda modeliavimo idėją palaipsniui susipažindami su sekų

		AB, BA, ABC, AAB, ABB, ABA modeliais.
Ugdymo(si) kontekstai: Kuriamas tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas atliepia vaikų prigimtinių smalsumą, įtraukia juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinantį giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Kuriamas žaismingas, atvira iššūkiams aplinka, kurioje daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškomis, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, tyrinėjimo stotelės (meteorologinė stotelė, vabzdžių namelis ir praturtintos realybės tentas STEAM veiklos stotelė ir kt.) kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų. Realijų ir virtualių aplinkų – papildyti ir praplėsti realybės kontekstus alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis patirti, pažinti. Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: kūrybinės sąveikos, organizuotas ugdymas(si), spontaniško ugdymosi skatinimas. Metodai ir būdai: Žaidimo, tyrinėjimo ir atradimo, interaktyvūs ekranai ir įrankiai, skaitmeninės priemonės, interaktyvios knygos ir pasakos, edukaciniai žaidimai ir programėlės. Savo veiklos proceso ir rezultato reflektavimas.		
Tyrinėjimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą,	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis. Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais. Atranda naujus veikimo būdus. Pamėgdžiodamas suaugusįjį įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi, rezultatą rodo kitiems.	*Skaičiuoja, dēlioja tam tikra tvarka daiktus, bando padėti į vietą, tvarkyti žaislus, padalija ką nors kitiems po lygiai, pasidalina per pusę. *Tyrinėja tai, kas yra aplinkui: ima, judina, stebi, klausos, bando išardyti, pažiūrėti, kas yra viduje. *Varto knygas, vaizduoja, kad skaito, kalba apie tai, ką mato paveikslėliuose. *Žaidimui bando panaudoti įvairius daiktus, išradingai juos panaudoja.

eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir dabar, kaip gyvena kitose šalyse. Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes. Tyrinėdamas pasitelkia įrankius, priemones. Samprotauja apie tai, ką patyrė, sužinojo. Kelia klausimus, siūlo ką dar tyrinėti.	* žaisdami, tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, atranda jų panašumus, skirtumus. *Apžiūrinėdami liesdami, uosdami, atpažįsta daiktus pagal požymius. Ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. *Samprotauja apie daiktų naudojimą, bando paaiškinti, kokios jų savybės padaro juos tinkamus. Dalyvauja, stebi, patys bando sumaišyti medžiagas, išardyti daiktus ir pan. * Stebi ir komentuoja reiškinius, vykstančius gamtoje ir aplinkoje. *Atlieka nesudėtingus bandymus. Stebimo objekto pasikeitimus fiksuoja lentelėje. * Domisi buityje, aplinkoje matomų, įvairių profesijų darbuotojams reikalingų prietaisų veikimu, aktyviai klausinėja. * Žaisdami tyrinėja tamprumo, trinties, energijos, traukos reiškinius, sujungia elektros grandinę. * Eksperimentuoja, žaidžia su magnetais.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstai - vidaus ir lauko edukacinės erdvės, tyrinėjimo stotelės (meteorologinė stotelė, vabzdžių namelis ir		

praturtintos realybės tentas apie augalus, gyvūnus, STEAM veiklos kampelis) kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių. Žaismės akcentai atliepia vaikų prigimtinių smalsumą, įtraukia į pažinimo, aplinkos tyrinėjimo veiklą. Tikslingai sukurtoje aplinkoje atranda objektus, daiktus kurie sutelkia dėmesį, paskatina ieškoti atsakymų į kylančius klausimus, priimti tyrinėjimu grįstus sprendimus. Skatinti vaikus ieškoti atsakymų knygoje, o kilus sunkumams, pasiklausti suaugusiųjų, išbandyti įvairius sprendimo būdus, nebijant suklysti.

Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: projektinė veikla, ilgalaikiai stebėjimai, vaikų ir mokytojų kūrybinės sąveikos, organizuotas ugdymas(si) –STEAM veiklos pagal „LEGO Education“ metodiką, spontaniško vaikų ugdymas(is).

Metodai ir būdai: žaidimo, tyrinėjimo, eksperimentavimo metodai, tyrimo fiksavimas piešiant, žymint sutartais ženklais. Veiklos proceso ir rezultato reflektavimas.

AŠ KALBŲ PASAULYJE

Apima šiuos turinio aspektus: **žodinės ir nežodinės kalbos supratimą, kalbinę raišką, kalbų įvairovės suvokimą, kalbinės tapatybės formavimąsi.**

Plėtojamos pasiekimų sritys: kalbų supratimas, kalbinė raiška, skaitmeninis sumanumas, meninė raiška.

Kalbų supratimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Supranta 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus. Reaguoja į intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolių paveikslėlių, ženklų prasmę. Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia,	*Atkreipia dėmesį į kalbantį, plečia žodyną, kalba sava kalba norėdamas bendrauti. *Mokosi trumpam sutelkti dėmesį ir klausytis. Stengiasi pasakyti žodžius aiškiai. *Pradedama naudoti nežodinės kalbos priemones stebėdami mokytojo reakcijas (veido mimiką, kūno judesius ir pan.). *Išklausyti trumpus pasakojamus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia pasakodamas keletą žodžių.

perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	kas parašyta arba prašo paskaityti. Išklausyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus.	*Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis, iš klausos nustato, kurie žodžiai skamba panašiai. Supranta, kad raštas yra sistema, suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią.	* Įsitraukdami į bendravimą su mokytoju ir kitais vaikais veikia, kalbos garsų žaidimus, skaitomų knygų klausymąsi, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdo(si) kalbinę vaizduotę skatinančią mintis išreikšti žodžiais. * Mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos * Aktyviai bendrauja dalyvaudamas grupinėse veiklose. Aiškiai pasako savo mintis, apibūdina jausmus. *Tobulina savo gebėjimą pasakyti ir suprasti sudėtingesnius žodžius ir pasakojimus, geba išgirstą žodį susieti su daiktu, reiškiniu ar veiksmu. *Moka pritaikyti kalbą pagal kontekstą. *Susipažįsta su kalbų pasaulio įvairove, supranta kalbą kaip simbolių, žyminčių daiktus, reiškinius, veiksmus ir kt., prasmę.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaislės, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų kontekstai. Sukurtos ir palaikomos lanksčios, visiems prieinamos aplinkos sąlygas, palankios rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų		

komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatomis, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove. Vaikų dalyvavimas veiklose, kurios skatina kalbėjimą, klausymąsi, aiškų pasakojimą. Aplinkoje matomi kalbos ženklai, priešiniai, paveikslai.

Pedagoginės strategijos: klausimai-atsakymai, kūrybiniai - vaidmeniniai žaidimai, teigiamas grįžtamasis ryšys, reflektavimo pokalbiai.

Metodai ir būdai: kalbiniai žaidimai, dialogai, skaitomos ir nežodiniu būdu pasakojamos istorijos, iššūkio situacijos, aiškinimasis, argumentavimas, reflektavimas, viktorinos.

Kalbinė raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas,	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) 2–4 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi. Atsako į paprastus klausimus, taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. Atkartoja atskirus didžiausią įspūdį padariusius pasakojimo epizodus. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius.	* Mokosi kalbos per įvairias veiklas, užduotis ir bendravimą. *Domisi aplinkoje esančiomis raidėmis, žodžiais, simboliais, nori paliesti. *Gali kalbėti laisvai ir kūrybiškai. Kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir girdi, vartoja paprastas mandagumo frazes, formuluodami sakinius, taiko pagrindines gramatikos taisykles; *Brūkšniuoja, keverzoja mėgdžiodamas rašančius suaugusiuosius.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.)	* Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį

kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia ar veikė, kas vyksta ar vyko, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja. Padedamas pateikia atsakymus į konkrečius klausimus nurodydamas detales <i>kas, ką, kada</i> ar <i>kur</i>; bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. Supranta rašymo tikslus, kuria savo ženklus ir simbolius. Atpasakoja girdėtas istorijas, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius.	su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka. *Įvaldęs pagrindines kalbos struktūras. Ieško būdų, kaip aiškiau išreikšti mintį, pradeda gilinti savo gebėjimus suprasti sudėtingesnę kalbą, pritaikyti ją įvairiose socialinėse ir emocinėse situacijose. *Kalbą naudoja kaip priemonę bendrauti, išreikšti savo jausmus, mąstyti ir dalyvauti diskusijose. * Bendrauja natūraliai, prisitaiko prie bendravimo situacijos, aktyviai komunikuoja siekdami savo tikslų. Įsitraukę į žaismės situacijas bando juokauti, kalba „ateivių“, „užsienio“ kalbomis.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi. Sukurtos pastovios, kuriamos laikinos pagal ugdymo(si) tikslą, aplinkos sąlygos palankios atsirasti ir plėtotis skirtingiems vaikų komunikavimo, pasakojimo būdams, rašytinės raiškos gebėjimams ugdyti(s). Pedagoginės strategijos: naratyvinis žaidimas, kūrybiniai - vaidmeniniai žaidimai, dialogai, interviu, reflektavimo pokalbiai. Metodai ir būdai: kalbiniai žaidimai, dialogai, skaitomos ir nežodiniu būdu pasakojamos istorijos, iššūkio situacijos, aiškinimasis, argumentavimas, reflektavimas, viktorinos. Žodiniuose žaidimuose aktyvus suaugusiojo bendravimas su vaiku plėtojant vaiko pasakymus, juos pakartojant.		
Skaitmeninis sumanumas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Vertybinių nuostatų. Nusiteikę pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Žaidžia esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradedą laikyti paprasčiausių išmaniųjų žaislų, daiktų saugaus naudojimo taisyklių.	*Varto elektronines knygeles, spaudžia mygtukus, klausosi pasakojimo ar grojančios dainelės. *Remdamiesi patirtimi, vartydami paveikslėlių ir interaktyvias knygas, žiūrėdami vaizdo medžiagą, žaisdami žaislais, apžiūrėdami išvykų metu, vaikai susipažįsta su ryšio palaikymo tarp žmonių priemonėmis, transporto priemonėmis, jas grupuoja (pvz. oro, vandens, sausumos); *Vaikai susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką (gamtos radinius, žmogaus sukurtus daiktus). *Žaisdami, tyrinėdami aplinką, naudojami išmaniaisiais daiktais aiškinasi jų veikimo būdą, juos išbando.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaikų	*Naudojant planšetinį kompiuterį kuria kūrybinis darbus, pvz. piešia mamos portretą, fotografuoja kieme esančius augalus, artimoje aplinkoje ieško raidžių bei fotografuoja ir kt. *Naudojant planšetes bei išmaniųjų ekraną atlieka užduotis, dalyvauja viktorinose ir kitose mokytojų parinktose veiklose.

	gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	*Programavimui naudoja išmanųjį traukinuką, bitę, robotą (Phaton). *Kartu su mokytoju ir grupės draugais nustato bendrus planšetinių kompiuterių naudojamo susitarimus bei jų laikosi. *Naudojasi ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis priemonėmis ir turiniu žaisdami ir pažindami aplinką (vaizdo įrašais, garsinėmis knygelėmis, ugdomosiomis programėlėmis ir); *Dalyvauja nuotoliniuose susitikimuose, užsiėmimuose su kitų miestų, šalių darželių vaikais. *Įsitraukdami į įvairias kūrybines, tyrinėjimo ir judrias veiklas, vykstančias realios ir virtualios aplinkos kontekstuose atranda nesudėtingo skaitmeninio turinio kūrimo galimybes (piešia, fotografuoja, daro garso ir vaizdo įrašus)
--	---	--

Ugdymo(si) kontekstai: skaitmeninio ugdymo(si) technologijos naudojamos ne tik kaip įrankiai, bet ir kaip priemonės kūrybingumui, bendradarbiavimui ir tyrinėjimui skatinti.

Kuriamas tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas, kuris padeda įgyti skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo pradmenis. Aplinkoje esantys išmanieji daiktai sudaro sąlygas pažinti, domėtis ir naudotis amžių atitinkančiomis prasmingomis, ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu.

Žaismės ir kūrybinių dialogų kontekstas ryškus interaktyvioje programėlėje, užduotyse kurios labai patrauklios vaikui.

Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: dialoginė vaikų, mokytojų ir kitų dirbančių grupėje suaugusiųjų sąveika. Skaitmeninių technologijų ir turinio naudojimas ugdymo(si) veikloje. Susitaria dėl virtualaus bendravimo taisyklių, motyvuoja jų laikytis. Metodai ir būdai: Žaidimai ir užduotys naudojant IT priemones (ekranai, multimedija, fotoaparatai, planšetės, įrankiai) praturtintos realybės knygos, žaislai. Skaitmeninės priemonės, programėlės, kūrybinės priemonės robotukai – bitutės, Photon. Mokytojo tinkamo technologijų naudojimo pavyzdys.		
Meninė raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmiais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	*Domisi garsais, atkartoja toninius ir ritminius darinius, pradeda suprasti dainavimo ir kvėpavimo svarbą, įgyja muzikos kalbos pradmenis, plečia savo muzikinį žodyną; *Juda natūraliai, džiaugsmingai, spontaniškai. Judesio kalba išreiškia savo mintis, emocijas, pažįsta pasaulį. *Stebi ir reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi). *Tyrinėja savo keverzones ir terliones, bando apie jas pasakoti. atranda erdvinį pasaulį ir erdvinės raiškos galimybes žaisdami su skirtingų dvimačių ir trimačių formų objektais.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.)	Stebi, analizuoja, aptaria, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais

sąvokas savo patirčiai išreikšti.	Pavadina keletą muzikos instrumentų, atpažįsta kai kuriuos tembrus. Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų. Išklausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, spektaklius, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką. Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šokį savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų. Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų kuriamais veikėjais; dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose,	(grafikos ir tapybos darbai, fotografijos ir kt.), plečia meninių sąvokų žodyną. Plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką piešdamas, kurdamas su įvairiomis priemonėmis, piešimo įrankiais; Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje; Keičia spontaniškus judesius į sąmoningai struktūruotą judesių seką, ima suprasti šokio kalbą: Atlikdami simbolinius vaidmenis, naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, mokosi tiksliau, aiškiau, kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus. Tyrinėja temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės, įkvėptas skaitomų literatūros, muzikos, teatro ar dailės kūrinių.
--	--	---

	juose prisiima skirtingus vaidmenis.	
Ugdymosi kontekstai: jaučiamas kūrybinių dialogų kontekstas. Kuriama vaizduotė, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Kalbų įvairovės kontekstas padeda palaikyti aplinkos sąlygas palankias rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti. Mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas. Ugdymo(si) būdai: vaikų literatūra, įvairios teatro meno (lėlių, šokio, cirko ir kt.) formos įvairiapusiškai panaudojamos veikloje. Mokytojas palaiko ir paskatina kūrybišką vaiko raišką pastebėdamas, įsitraukdamas ir pats ją modeliudamas įvairių muzikos žanrų, stilių klausymasis, dainelės, skanduočių, žaidinimai, muzikavimas kūno perkusija, improvizuoti šokiai, kūrimas išbandant skirtingas meno technikas, piešinių kūrimas pagal pasakas ar temą, pvz.: „Kelionė į mišką“, iškarų albumai/koliažai, išvykos į koncertus, muziejus, teatro spektakliai, edukacinės veiklos skirtos meno pažinimui.		
KURIU IR IŠREIŠKIU		
Ugdymo(si) sritis „Kuriu ir išreiškiu“ apima šiuos turinio aspektus: žaidimo raiška, muzikos raiška, šokio raiška, dailės raiška, teatro raiška. Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti ir kūrybiškumą.		
Estetinis suvokimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius;	Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus ir reiškinius, patraukiančius jų dėmesį savo vizualinėmis savybėmis; stebi ir reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi);

Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo	skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu).	vaikai spontaniškai tyrinėja, eksperimentuoja, išbando kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas, veikdami spontaniškai ar įsitraukdami į organizuotas veiklas.
supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Grožisi žmogaus sukurtos aplinkos ir gamtos spalvomis, formomis, garsais; pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokių, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.	Vaikai žaidžia, imituoja, improvizuoja, komponuoja, aranžuoja, modeliuoja, pritaiko, interpretuoja, reflektuoja; atlieka tai, ką pats sukuria, ir tai, ką išmoksta iš kitų; vaikai patiria džiaugsmą kurdami įvairias dvimates ir trimates figūras, objektus ir kompozicijas iš įvairaus dydžio įprastų ir netikėtų priemonių bei medžiagų; siekia savitai ir detaliai išbaigti savo kūrybinius darbus.

Ugdymosi kontekstai: kuriamas žaismės kontekstas, kuris atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis.

Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: mokytojas skatina tyrinėti aplinkos, žmonių santykių, meno, savo ir kitų kūrybos grožio pajautą, spontaniškai veikti, reikštis, išsakyti savo nuomonę, grožėtis.

Ugdymo(si) metodai ir būdai: pokalbiai apie savo ar kitų kūrybą, aplinkoje pamatytus paveikslus, knygelėlių iliustracijas, įvairios meninės veiklos, lankymasis parodose, muziejuose, spektakliuose.

Meninė raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais; kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“; grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmiais, sava kalba. Pradedama rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	Mokosi vis tiksliau suvokti, imituoti ir atskirti ritminius bei melodinius darinius, įgydami muzikos kalbos pradmenis; žaisdami muzikinius žaidimus, vaikai geriau susitelkia, įsitraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika; palankioje erdvėje judėdamas vaikas pradeda jausti laiką – suvokia laiko trukmę, supranta judėjimo tempą, juda greitai arba lėtai, jaučia ritmą, instinktyviai šokinėja pagal tolygų ritmą; stebi ir reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi).
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas ir kiti), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis; kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti;	Klausosi įvairių stilių muzikos kūrinių. Tyrinėja, kuo jie skiriasi, ar panašios nuotaikos, tempo, dinamikos atžvilgiu. Muzikos kūrinys atpažįsta ir skiria kai kuriuos instrumentus; piešdamas ir kurdamas su įvairiomis priemonėmis ir piešimo įrankiais, plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką;

	įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus.	vaikai atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje; vėliau spontaniškus judesius keičia į sąmoningai struktūruotą judesių seką.
Ugdymosi kontekstai: jaučiamas kūrybinių dialogų kontekstas, kuriama vaizduotė, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti. Mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas. Ugdymo(si) būdai: įvairių muzikos žanrų, stilių klausymasis, dainelės, skanduotės, žaidinimai, muzikavimas kūno perkusija, improvizuoti šokiai, kūrimas išbandant skirtingas meno technikas, piešinių kūrimas pagal pasakas ar temą, iškarpų albumai/koliažai, išvykos į koncertus, edukacinės veiklos, skirtos meno pažinimui.		
Kūrybiškumas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atradamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus; rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Nuolat tyrinėja aplinką, veikia bandymų ir klaidų keliu, džiaugiasi naujais atradimais, pažindamas tai, ko iki tol nebuvo regėjęs, patyręs; įdėmiai klausosi pasakojimų apie gyvūnus, augalus, daiktus, jų išorines savybes, užduoda apie juos klausimus, pats pasakoja apie juos.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos	

įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	priemonės, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus; numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina.	naujus objektus, išbando ir jungia įvairią veiklą; siūlo įvairius problemų sprendimo būdus; kuria naujus žodžių, garsų, objektų spalvų, judesių, istorijų derinius; tariausi su grupe, moka pateikti savo idėjas ieškodamas bendro sprendimo; supranta, domisi ir geba atsakyti į fantastinius, neįprastus klausimus.
Ugdymosi kontekstai: kuriamas kūrybinių dialogų kontekstas, kuriame vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: kuriama estetiška ir įvairi aplinka, mokytojas skatina vaikus tyrinėti skirtingomis kūrybinės raiškos priemonėmis, išbandyti daugiau nei vieną būdą įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti problemą, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti. Ugdymo(si) būdai: piešimas su įvairiomis priemonėmis (pieštukais, spalvotomis kreidelėmis, pirštais, kempinėmis, šakutėmis, daržovėmis, pvz., bulvės antspaudas); instrumentų gaminimas iš įvairių daiktų; pasakų kūrimas pagal korteles, sėdint ratu, fantastinio gyvūno piešimas, šarados – vaidinimai.		
Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) Kartoja labiausiai pasisėkusius ir pritarimo sulaukusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti; drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką,	Pradedama žaisti su mokytoju inicijuojant paprastą žaidimą, atsiliepia ir reaguoja į artimų suaugusiųjų prisilietimus; juda natūraliai, džiaugsmingai, jų judesys yra spontaniškas, neturintis struktūros. Judesio kalba jie

Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais; žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais.	išreiškia savo mintis ir emocijas, pažįsta pasaulį per fizinę ir jutiminę patirtį; kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus; tikslingai pasirenka arba susikuria žaidimo erdvę, žaidžia menamoje erdvėje arba apsibrėžia erdvę simboliniais veiksmais; mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamos žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus.	Žaidžia režisūrinius, siužetinius vaidmeninius žaidimus; kuria žaidimams taisykles, siužetus iš mėgstamos knygos, pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekdami tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas; prieš žaisdami aptaria žaidimo temą, planuoja siužetą, lanksčiai kaitalioja vaidmenis, žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti ir geba spręsti kylančius nesutarimus.
Ugdymosi kontekstai: dominuoja žaismės ir universalaus dizaino mokymuisi kontekstai. Palaikomas kasdinių veiklų žaismingumas. Kuriama ugdymo(si) aplinka, kurioje visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: mokytojas palaiko netikėtus vaikų būdus suprasti, tyrinėti, improvizuoti. Sudaromos sąlygos vaikams veikti tuščioje ir daiktinėje erdvėje, priimančios „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus bei suteikia laisvės ir laiko žaidžiant.		

Ugdymo(si) būdai: įvairios žaidimų rūšys: funkciniai, didaktinio ugdomojo pobūdžio, režisūriniai, siužetiniai, vaidmeniniai, kūrybiški žaidimai ir žaidimai su taisyklėmis. Laisvi žaidimai. Naratyvinis žaidimas.

5. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

5.1 Vaikų ugdymosi pažangos vertinimas

Vaiko pasiekimų vertinimas atliekamas vadovaujantis „Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu“. Vertinimo paskirtis - sekti vaiko pažangą, pasiekimus ir kryptingai planuoti vaiko, vaikų grupės ugdymo(si) veiklą, informuoti tėvus.

Apie vaikų ugdymosi pasiekimus sprendžiama iš vaikų kasdienės veiklos ir jos rezultatų.

Mokytojas:

- Stebi, ką vaikas geba, kokia jo pažanga atskirose pasiekimų srityse, atskleidžiant jo galias ir švietimo pagalbos poreikį.
- renka reikšmingus vaikų ugdymo(si) proceso ir pasiekimų įrodymus, paramos ir pagalbos vaikams faktus, jų poveikį kiekvieno vaiko pažangai.

Vaiko veiklos stebėseną vyksta nuolat. Esant poreikiui mokytojas numato tikslinę tam tikrų vaiko galių stebėseną. Pasiekimų vertinimui naudojama priemonė „Pasiekimų žingsniai“. Mokytoja sau patogiu būdu fiksuoja pasiekimo įrodymą, komentarą ar kt. Renka kitus įrodymus: nuotraukas, vaikų kalbos įrašus ar užrašus, vaikų darbelius, pačių vaikų veiklos įsivertinimo, reflektavimo faktus.

Vaiko pasiekimai vertinami – pradėjus lankyti mokyklą, vėliau - du kartus metuose: rugsėjo ir gegužės mėnesį. Kai vaiko raida kelia abejonių, atliekamas tarpinis vertinimas (sausio mėn.). Vertinime dalyvauja mokytojas, mokinio padėjėjas, švietimo pagalbos specialistai, Vaiko gerovės komisija ir tėvai. Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama vaiko pasiekimų aplanke ir skaitmeninėje laikmenoje ELIIS, kur tėvai susipažįsta su vaiko pasiekimų vertinimu. Atlikus periodinį vertinimą inicijuojamas individualus pokalbis su tėvais(globėjais) pasiekimams aptarti. Apibendrinti grupės pasiekimai pristatomi tėvų susirinkimų metu. Vaiko vertinimo duomenys neviešinami, saugomi ELIIS platformoje, laikantys LR asmens duomenų teisinės apsaugos įstatymo.

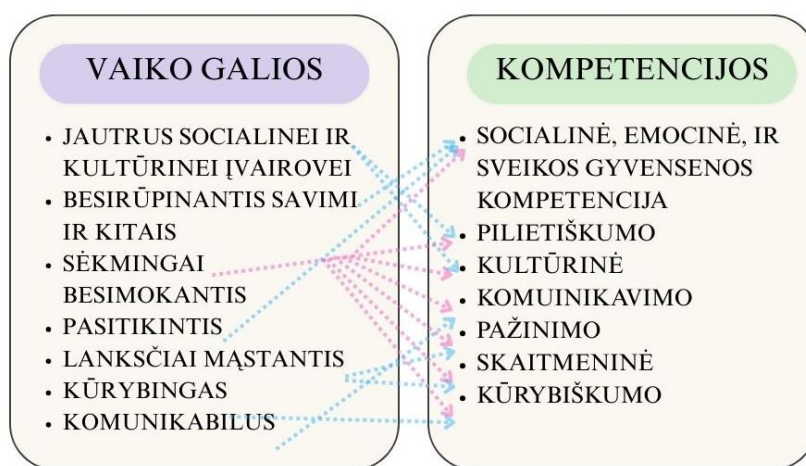
Remiantis mokyklos vaikų pažangos stebėsenos ir mokyklos veiklos įsivertinimo rezultatais atnaujinsime Programą po trejų metų.

5.2 Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė ir tęstinumas

Programos ir Priešmokyklinio ugdymo programos svarbiausių ugdymo(si) principų atitiktis ir ugdymo(si) proceso kryptingumas – ugdymo(si) modeliavimas iš vaiko raidos ir ugdymosi perspektyvos, išskirtinis dėmesys žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaikų ugdymui(si) užtikrina ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą.

Ikimokyklinio ugdymo(si) pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijų dermė:

VAIKO GALIŲ IR KOMPETENCIJŲ ATITIKTIES SCHEMA



Ikimokykliniame amžiuje ugdymo/si procese įgytų pasiekimų, gebėjimų visuma sudaro prielaidas sėkmingai ugdyti(s) kompetencijas, numatytas Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

1. ESF projektas „Ikimokyklinio ugdymo turinio kaita“ mokymų medžiaga;
2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas. 2024.02 mėn.;
3. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės patvirtinta Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142;
4. Vilniaus lopšelio -darželio „Švelnukas“ ikimokyklinio ugdymo programa „Švelnukų šalis“ 2017 m.
5. Darželio el. svetainė www.svelnukas.lt
6. 2023-2024 m. m. lopšelio - darželio „Švelnukas“ personalo ir mokinių tėvų patirčių ir savijautos stebėsenos duomenys;

Programos projektą svarstė ir pritarė: bendruomenė (el.sistema *ELIIS*; <https://svelnukas.lt/>)