

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos

Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo

2025 m. birželio 9 d. įsakymu Nr. A15-1207/25

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio

„Švelnukas“ direktoriaus

2025 m. liepos 23 d. įsakymu Nr. V-2025.71



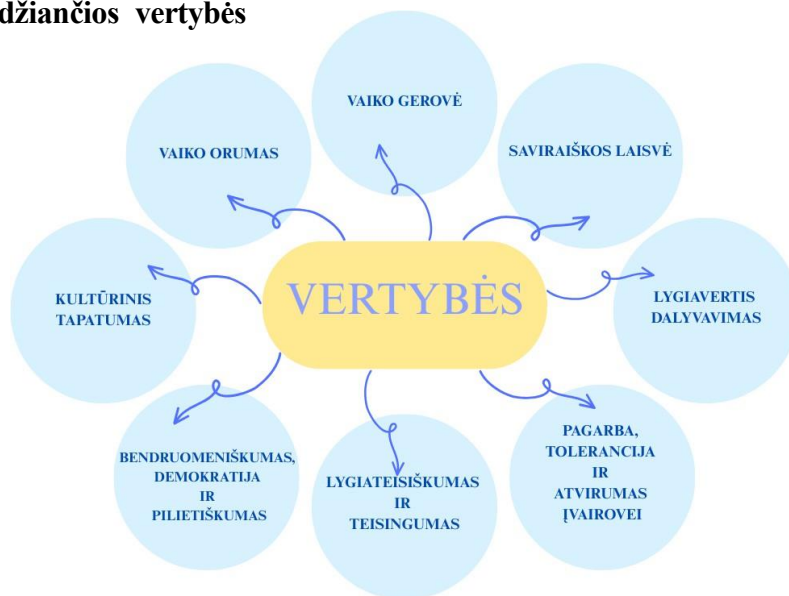
1. BENDROSIOS NUOSTATOS

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, skirtųjų pripažinimas ir saviraiškos skatinimas. 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. Remiantis vaikų pažangos stebėsenos ir mokyklos veiklos įsivertinimo rezultatais Programą atnaujinsime po trejų metų.

1.2. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Vaikų ugdymas(is)
grindžiamas požiūriu
į vaiką ir jo
ugdymą(si)
sąlygotomis
vertybėmis (1 pav.)



1 pav. Vaikų ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Mums artima Konstruktyvistinė teorija (Žanas Pjaže), ugdymo sistemos - Frėbelio pedagogika, Liaudies pedagogika, STEAM: 5 disciplinų integravimo prieiga (2 pav.).

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.	LIAUDIES 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.	LIAUDIES PEDAGOGIKA Bendrumo jausmo kūrimas. Per bendras veiklas vaiko nekontroliuojant, padedant drauge atlikti darbą peraugantį 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.	LIAUDIES 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.	LIAUDIES 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. Vaiku poreikiai

Mokykloje ugdomi nuo 2-jų iki 7-erių metų, skirtingos asmeninės patirties, kultūros, socialinės padėties, įvairių specialiųjų poreikių turintys vaikai (3 pav.).



3 pav. Vaikų poreikiai

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. Apibendrinus tėvų (globėjų) lūkesčius, ugdymo(si) procese svarbiausia: veikimas žaismingose, netikėtose situacijose, asmeninė kiekvieno vaiko ūgtis, teigiamas mikroklimatas, kompetentingi mokytojai, bendradarbiavimas, ugdymosi organizavimas už darželio ribų. Bendravimui naudojamas elektroninis dienynas, elektroninis paštas. Inicijuojame tėvų dalyvavimą ugdymo(si) veiklose, organizuojame susirinkimus, individualius pokalbius.

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

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 (Skansenas). Mikrorajonas sparčiai atsinaujina, kuriamos erdvės, pritaikytos poilsiui ir aktyviam judėjimui: skverai, sporto ir žaidimų aikštelės: 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.

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, tėvams dalyvauti „Besimokančių darželių tinklas“ mokymuose, Pedagogas.lt kvalifikacijos tobulinimo renginiuose.

Įgyvendiname projektus, kurie leidžia vaikams plėsti akiratį, ugdyti tarpkultūrinį supratimą bei kūrybiškumą. Mokytojai turi galimybę tobulinti kvalifikaciją, dalintis geraja praktika, kurti tarptautinius ryšius. Numatoma įgyvendinti nacionalinius ir tarptautinius projektus „eTwinning“ platformoje.

Dalyvaujame EDU Vilnius platformos programose Inovatyvus ugdymas, Švietimo duomenų stebėseną bei Vilniaus miesto kontekste vykstančiose edukacijose (Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka, Radvilų rūmai, Bernardinų sodas, „Lėlės“ teatras, Valdovų rūmai, Šnipiškių mikrorajono parkai). Formuojant emocinių ir socialinių įgūdžių, sveikos gyvensenos sampratą, bendradarbiaujame su „Vilnius sveikiau“, VPPT, organizuojame sveikatinimo veiklas, projektus: „Sveikų dantukų šalyje“¹, „Lietuvos mažųjų žaidynės“², „Futboliukas“³, „Sveikas visus metus“⁴, „Iškvėpk – iškvėpk“⁵. Įgyvendiname programas „Kimoči“⁶, „Mes mąstytojai“⁷, „Siautukai“⁸, skirtas emocinės sveikatos, socialinių įgūdžių.

Įgyvendinami aplinkosauginiai projektai: „Mes-Rūšiuojam“⁹, „Darnus darželis“¹⁰, „Vilnius-Europos žalioji sostinė“¹¹, inicijuojamos gamtosauuginės akcijos, išvykos, teritorijoje sukurtos tikslingos stebėjimo, patirties kaupimo stotelės.

Kūrybiniai, pilietiškumo, skaitymo skatinimo projektai: „Pasaka dėžutėje“, „Gerumo pasakos“, tradicinis skaitovų konkursas.

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

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

¹ <https://vilniussveikiau.lt/lt/>

² <https://www.mazujuzaidynes.lt/>

³ <https://www.asfutboliukas.lt/>

⁴ <https://sveikatavisusmetus.lt/>

⁵ <https://svelnukas.lt/>

⁶ <https://www.kimochis.com/>

⁷ <https://lisc.lt/itraukties-centre-pristatyta-socialinio-mastymo-programa-mes-mastytojai/>

⁸ <https://www.siautukai.lt/>

⁹ <https://mesrusiuojam.lt/>

¹⁰ <https://svelnukas.lt/>

¹¹ <https://zaliasvilnius.lt/>

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 atviruose 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 kasdienei 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 veiksmais, 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.

2. 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, įtraukti šeimas į ugdymo procesą.

Ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios, supratimas ir gebėjimai. Vaikų pasiekta pažanga sudaro prielaidas sėkmingai ugdytis pagal priešmokyklinio ugdymo programą .

Konceptualus ugdymo modelis atspindi Mokyklos siekį užtikrinti optimalią visų vaiko potencialių galių ūgtį ir savitumą, akcentuojant vaikų poreikius, sukuria vientisą į vaikų pasiekimų plėtotę orientuotą ugdymo(si) turinio kūrimo, organizavimo, pedagoginių strategijų, ugdymo(si) metodų, formų taikymo, aplinkų kūrimo sistemą. Modelyje išskiriamos dvi vaiko galios, sėkmingai besimokantis ir lanksčiai mąstantis, kurios labiausiai siejasi su mokyklos ugdymo kryptimi. Apjungdami vaikų pasiekimų sritis į 5-kias visuminio ugdymo sritis sudarome prielaidas siekti visų 18-likos pasiekimų sričių pažangos. Išryškiname kaip pagrindą visuminį ugdymą(si), UDM svarbą užtikrinant visavertę įtrauktį, žaidimą ir patirtinę veiklą kaip labiausiai vaiko raidą atliepiančią veiklą. Ugdymo turinys neatsiejamas nuo visų kuriamų ugdymo(si) kontekstų.

3. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ugdymo(si) turinys skirtas užtikrinti visuminį, žaismingą, UDM prieigą pagrįstą vaikų ugdymą(si), plėtojant vaikų pasiekimus aštuoniolikoje sričių (4 pav.).

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 plėtojamas vaiko galias, vertybines nuostatas (5 pav.).

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.



5 pav. 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. Numatyti žingsniai padeda pažinti vaiko pasiekimus, pamatyti vaiko asmeninę pažangą.

Mokykloje sukurtos lauko aplinkos: žaidimų aikštelės pagal atitinkamą vaikų amžių, sporto aikštelė, mini daržai, meteorologinė stotelė, knygų namelis, purvo virtuvėlės, vabzdžių namelis, augalų, paukščių, gyvūnų ir darželio teritorijos augalų pažinimo stotelės. Kuriami kontekstai bus susiję su aplinkos pažinimo ir tvarumo ugdymu: kompostavimo dėžė, basakojų takas, lauko laboratorija, lauko bibliotekėlė.

Sukurtos vidaus aplinkos: ramybės-poilsio erdvės, skaitymo, tyrinėjimo, STEAM veiklos kampeliai. Numatoma, kad vidaus aplinkose bus kuriamos emocinio ugdymo erdvės.

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, 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 (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. 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	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) * Suaugusiojo padedamas: ruošia maistą, pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais, naudojami tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. * Padeda į vietą vieną kitą daiktą. * Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėje.	* Žaidžia maisto gaminimo žaidimus. * Kaupia žodyną išsimindami maisto produktų pavadinimus. * Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu. * Žiūrinėdami paveikslėliais sudėliotą grupės dienotvarkę pradeda orientuotis, kas jau įvyko šiandien ir kas vyks.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) * Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų, sveikatai naudingą maistą. * Savarankiškai serviuoja stalą,	* Tyrinėja sveiko maisto piramidę; * Dėlioja mąstymo žemėlapius (sveika – nesveika), vieni kitiems aiškina, kuris maistas palankus

palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	valgo ir pavalgęs susitvarko. *Taisyklingai plaunasi rankas, čiaudėdamas prisidengia. *Atsižvelgdamas jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia. *Rūpinasi asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje. *Laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių. *Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais taisykles. Sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Žino pagalbos telefono numerį.	sveikatai, o kuris – ne, savo nuomonę argumentuoja. *Imituoja maisto gaminimo procesus. Gėrasi estetiniu įspūdžiu. Žaisdami 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.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi. Sukurta aplinka, kurioje 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, aikštelės. 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 (rūpinasi kūno higiena, tvarko aplinką, atlieka budėtojo vaidmenį), pavyzdžio metodai įgalina ugdyti(s) sveikos mitybos įpročius.		
Fizinis aktyvumas	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Pastovi ant vienos kojos (3–4 sek.). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia	*Eidami sumažinto ploto paviršiumi, įveikdami kliūtis, mokosi vaikščioti, išlaikyti pusiausvyrą. Žaisdami, judėdami

žaidimus. Esminiai gebėjimai. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tiksliai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.	kliūtis, bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka, peršoka, meta, gaudo, spiria kamuolį. *Derina akies ir rankos, rankų ir kojų judesius.	erdvėje, nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo, laisvai bėgioja gaudydami mokytoją, vaikus. *Verdamas sagas, žaisliukus ant virvutės, spirdamas, gaudydamas, kamuolį derina akies ir rankos, rankų ir kojų judesius. Sudėlioja savo veiklų eilę iš paveikslėlių, pažymi aktyvią, pasyvią veiklą.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Ištvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Šoka į tolį, aukštį. Žaisdamas laisvai 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.	*Juda spontaniškai, atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, svorio, formos priemonėmis. * Žaidžia imitacinius, judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami visi pagrindiniai judesiai: šliaužimas, ropojimas, ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas ir kt. * Žaidžia su konstruktoriais (smulkios ir stambios detalės), gėrasi savo sukurtais statiniais, apie juos pasakoja.

Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, judraus patirtinio ugdymosi. Lanksti, visiems prieinama ugdymo(si) aplinka, tinkanti aktyviai fizinei veiklai, judriems žaidimams. Įrangos mobilumas, pritaikytos tyrinėti judesį, judriais būdais dalyvauti visų ugdymosi sričių veiklose. Judėti skatinančios, iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės, kuriančios prielaidas subalansuotam ugdymui(si) viduje ir lauke.

Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: spontaniška vaikų veikla, stebėjimas, pasitikėjimo savimi skatinimas, mokymasis atpažinti, reguliuoti poilsio ir judėjimo ritmą.

Metodai ir būdai: atsipalaidavimo, kvėpavimo pratimai, fizinio lavinimo užsiėmimai, sportinės pramogos, estafetės, lenktyniavimo pramogos, judrieji, sportiniai žaidimai.

Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	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.) *Ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, siekdamas sutelkti dėmesį. Padedamas suaugusiojo įprastose situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. *Pradedą laikytis suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų	*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. *Žaidžia imituodami įvairias situacijas, kuriose mokosi tinkamai elgtis, demonstruoti draugiškumą.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Žaisdamas, veikdamas, sutelkia dėmesį ir pastangas slopinti impulsyvius veiksmus. Konfliktą sprendžia žodžiais. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. *Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio, ieško taikių išeikių. Stengiasi suvaldyti pyktį. *Supranta susitarimų, taisyklių prasmę, dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	*Žaidžia vaidmenų žaidimus ir bendraudami ieško sprendimų. *Pasirenka ramybės erdvę, priemones norėdamas nurimti, pailsėti. *Kurį, žaidžia atliepdami savo emociją. *Siūlo grupės susitarimus, jų laikosi, ragina tai daryti kitus. *Klausydamasis skaitomo teksto, pastebi mandagaus elgesio atvejus. *Žaidžia emocijų, kovos žaidimus, kurių metų laikosi taisyklių, atskiria kovinius žaidimus nuo peštynių.
Ugdymo(si) kontekstai: Kultūrinių dialogų. Grupės, mokyklos aplinka yra erdvė		

nuolatinėms socialinėms ir kultūrinėms sąveikoms, reiškiniams patirti, pažįstant šeimos, mokyklos grupės, kaimynystės kultūrinius ypatumus, vertybes ir mokantis jose tinkamai elgtis.

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 suaugusiaisiais ir vaikais, problemų sprendimas.

Savivoka ir savigarba	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Eksperimentuoja kūno judesiais pojūčiais, pavadina 5–6 kūno dalis, parodo ar pasako, kiek 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,	*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 darbėlį, džiaugiasi gautu rezultatu. *Kilusias emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį ir kt.) išreiškia veido mimika, gestais, balsu, kūno poza.

ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, Mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	suaugusiuosius. 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. *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: galimybės pajauti, patirti visais pojūčiais, tyrinėti, lyginti panašumus ir skirtumus, numatyti pasekmes, įžvelgiant 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 (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.)	*Dažnai žaidžia, paišena, klausosi

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 tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.	*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.	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 išeikių, 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 nusiramavimo 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	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės

savikontrolė	(nuoroda į aprašą)	(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. *Pradedą 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 nusiramino, 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.	*Kelia sau 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, įžvelgti 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, mandaus elgesio taisyklių.

Ugdymosi kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), judraus patirtinio ugdymosi. Kuriamos judėti skatinančios iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės.

Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: jautrus ir pastovus emocinis ryšys su vaiku, bendravimas, veikla kaip elgesio modelis vaikui. Galimybės patiems rinktis 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 suaugusiais ir bendraamžiais	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais	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 įsitraukia į bendrą žaidimą. *Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, kuriuo naudojama bendrai. 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Stengiasi geranoriškai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais.	*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). *Inicijuoja bendrus žaidimus, veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, susikuria veiklos taisykles; *Padeda, paremia vienas kitą,

suaugusiaisiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	*Supranta, koks elgesys yra priimtinas, nepriimtinas ir kodėl. * Bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, tariausi. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, sprendžiant nesutarimus. *Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų. *Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio.	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: žaismės, universalų dizaino mokymuisi kontekstai, pasižymintys emociniu saugumu, mokytojo jautrumu vaikų poreikiams, bendrų veiklų, įvairių sąveikų, komunikavimo su skirtingais žmonėmis galimybėmis. Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: 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. Socialinės, draugystės iniciatyvos/akcijos.		
Problemų sprendimas	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika parodo, su kokia problema susidūrė. *Bando savarankiškai spręsti	*Pradedą nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius; Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų veiksmų seką; *Žodžiais, mimika, judesiais,

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	kasdienės 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, tariasi su kitais, siūlo pagalbą. *Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	išreiškia kilusius jausmus, stengiasi juos valdyti ir tinkamai, saugiai išreikšti. *Įsitraukia į mokytojo inicijuotas veiklas, diskusijas, siūlo idėjas, kaip pertvarkyti aplinką; *Lyderiauja, ieško kompromisų; *Ieško atsakymų į patiems kylančius ir mokytojo keliamus klausimus; *Dalyvaudami problemų sprendime, mokosi nepertraukti, klausytis kitų 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, spontaniškas vaikų ugdymas(is). Galimybės pasirinkti pažinimo, saviraiškos, iššūkių įveikimo būdus. Mokytojo elgsenos pavyzdys probleminėse situacijose. Ugdymo(si) metodai ir būdai: naratyvinis žaidimas, pokalbiai, organizuota veikla. Lenktyniavimo žaidimai, estafetės, viktorinos. Vaikų budėjimo organizavimas.		
TYRINĖJU IR PAŽŪSTU APLINKĄ		
Apima turinio aspektus: mane supantys daiktai, gyvybė, skaičiavimas ir modeliavimas, matematiniai erdvės tyrinėjimai, skaitmeninių technologijų pasaulis. Paskirtis – plėtoti pasiekimų sritis: daiktinės ir gamtinės aplinkos pažinimą, matematinį mąstymą, skaitmeninį sumanumą, tyrinėjimą, mokėjimą mokytis, problemų sprendimą.		
Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Atpažįsta, reaguoja į netolimoje	*Domisi, pagal savo galias prižiūri grupėje, kieme esančius

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.	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, palygina su 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. *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.	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 šventės. Dalyvauja grupėje organizuojamose šventėse *Norai dalyvauja išvykose po Vilnių, istorines Lietuvos vietas, gamtos objektus, domisi , pasakoja patirtus įspūdžius. Ieško informacijos knygose, tyrinėja žemėlapius, gaublių. *Stebi, fiksuoja (piešia, fotografuoja) augalų gyvenimo metų ciklą. Fiksuoja visus augimo etapus, matuoja, lygina. *Gamina bei kuria iš antrinių žaliavų, (iš plastikinio butelio pasigamina vazonėlį į kurį pasodina Velykinę žolytę ir pan.) *Dalinasi savo patyrimu ir išgyvenimais apie naminių gyvūnų priežiūrą. Siūlo būdus kaip padėti beglobiams gyvūnams
---	---	---

	*Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį.	Rūpinasi grupėje esančiomis žuvytėmis. *Stebi orus, pildo gamtos kalendorių žymėdami sutartiniais ženklais. *Žino, kaip taupiai naudoti vandenį, popierių, suprasdami, kad taip prisideda prie Žemės išteklių tausojimo. *Tyrinėja gamtos objektus, aiškindamiesi jų skirtumus, domisi, kaip kuriami daiktai.
--	---	---

Ugdymo(si) kontekstai: Universalaus dizaino mokymuisi – lanksti, visiems prieinama ugdymo(si) aplinka. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas padeda įtraukti vaikus į aplinkos tyrinėjimą, skatina giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius, atrasti pažinimo ir mokymosi būdus. Realijų ir virtualių 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), išvykos.

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

Matematinis mąstymas	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai.	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	*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.

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.	besiskiriančius daiktus . Tapatina, atrenka kelis daiktus (vaizdus) pagal spalvą, formą. 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. *Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus. Žinomas figūras pavadina taisyklingai. *Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales, jas tinkamai sudėlioja.	*Žaisdami ir tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius kad medžiagos, iš kurių pagaminti daiktai, yra skirtingos. *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. *Randa garsų, judesių, spalvų ir kt. sekoje pasikartojančius elementus ir pratęsia seką. * Sudaro maršruto planą, schemą. *Spontaniškai ar tikslingai tyrinėdami realioje ar virtualioje aplinkoje atpažįsta dvimates ir trimates figūras. *Eksperimentuoja su veidrodiniais paviršiais, 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 kasdienių veiklų žaismingumu lyginant, skaičiuojant, padeda atrasti skaičių pasaulį, plėtoti supratimą apie skaičiavimo būdus, kūrybiškai taikyti įgytą skaičiavimo patirtį, skatina vartoti žodžius, kuriais nusakomi matematiniai procesai. Mokytojo vaidmuo ir pedagoginės strategijos: didaktiniai žaidimai, tikslingos situacijos , kuriose skaičiuojama, lyginama, matuojama, atlieka matavimo, lyginimo užduotis.		

Metodai ir būdai: kūrybinė sąveika, praktinės veiklos pasiruošiant priemonės, 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 (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. 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.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *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.	*Rūšiuoja daiktus pagal formą, spalvą, dydį. *Pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius, medžiagos, iš kurių pagaminti, skirtingos. *Pradeda nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti. *Dėlioja dienos tvarkę iš paveikslėlių. *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 iškylančių sunkumų. *Stebi savo veiklos procesą, jį	*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. *Įsitraukia į žaidimus, kurių baigties iš anksto nuspėti neįmanoma, kuriuos žaidžiant

	koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus, kol pasiekia tikslą.	nebūtinai laimima
Ugdymo(si) kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas atliepia vaikų prigimtinių smalsumą, įtraukia juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinantį giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius, jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Žaisminga, atvira iššūkiams aplinka, kurioje daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, 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. 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 (nuoroda į aprašą)	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	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, dėlioja tam tikra tvarka daiktus, bando padėti į vietą, tvarkyti žaislus, padalinti. *Tyrinėja, 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.

(stebėjimą, 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 gyveno 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 pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus. * Liesdami, uosdami, atpažįsta daiktus pagal požymius. Ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. *Samprotauja apie daiktų naudojimą, aiškina, kokios jų savybės padaro juos tinkamus. *Stebi, komentuoja reiškinius, vykstančius gamtoje ir aplinkoje. *Atlieka nesudėtingus bandymus. Stebimo objekto pasikeitimus fiksuoja lentelėje. *Domisi aplinkoje matomų, įvairių profesijų darbuotojams reikalingų prietaisų veikimu, aktyviai klausinėja. *Tyrinėja tamprumo, trinties, energijos, traukos reiškinius, sujungia elektros grandinę. Žaidžia su magnetais.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi - 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 ieškoti atsakymų knygoje, kilus sunkumams, pasiklausti, 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.

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

AŠ KALBŲ PASAULYJE

Apima 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 (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	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, kas parašyta arba prašo paskaityti. *Išklauso trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus.	*Atkreipia dėmesį į kalbantį, plečia žodyną, kalba sava kalba norėdamas bendrauti. *Mokosi trumpam sutelkti dėmesį ir klausytis. Stengiasi pasakyti žodžius aiškiai. *Pradedą naudoti nežodinės kalbos priemones stebėdami mokytojo reakcijas (veido mimika, kūno judesius ir pan.). *Išklauso trumpus pasakojamus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia pasakydamas keletą žodžių. *Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta.
	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Supranta sudėtinis kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių	*Žaidžia kalbos garsų žaidimus, klausosi skaitomų knygų, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdo(si) kalbinę vaizduotę skatinančią mintis

	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.	išreikšti žodžiais. *Mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos. *Bendrauja dalyvaudamas grupinėse veiklose, pasako savo mintis, apibūdina jausmus. *Išgirstą žodį susieja su daiktu, reiškiniu ar veiksmu. *Pritaiko kalbą pagal kontekstą. *Domisi kalbų pasaulio įvairove, supranta kalbą kaip simbolių, žyminčių daiktus, reiškinius, veiksmus ir kt., prasmę.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Sukurtos ir palaikomos lanksčios, visiems prieinamos aplinkos, palankios rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove. 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, argumentavimas, reflektavimas, kalbos viktorinos.		
Kalbinė raiška	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais,	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	* Mokosi kalbos per įvairias veiklas, užduotis ir bendravimą. *Domisi aplinkoje esančiomis raidėmis, žodžiais, simboliais, nori paliesti. *Kartoja girdėtus trumpus

išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis,	kurias gramatines formas. *Atkartoja atskirus didžiausią įspūdį padariusius pasakojimo epizodus. *Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius.	kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus. Pasakoja apie tai, ką mato ir girdi, formuluodami sakinius, taiko pagrindines gramatikos taisykles; *Brūkšniuoja, keverzoja mėgdžiodamas rašančius suaugusiuosius.
jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *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.	*Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį 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 situacijose. *Kalbą naudoja kaip priemonę bendrauti, išreikšti savo jausmus. *Bendrauja natūraliai, 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, universalus dizaino mokymuisi. Sukurtos pastovios, kuriamos laikinos pagal ugdymo(si) tikslą, aplinkos sąlygos palankios atsirasti ir plėtotis skirtingiems vaikų komunikavimo 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.

Skaitmeninis sumanumas	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs 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. *Pradeda laikytis paprasčiausių išmaniųjų žaislų, daiktų saugaus naudojimo taisyklių.	*Varto elektronines knygeles, spaudžia mygtukus, klausosi pasakojimo ar grojančios dainelės. *Žiūrėdami vaizdo medžiagą, žaisdami, apžiūrėdami išvykų filmuotą medžiagą, susipažįsta su ryšio palaikymo tarp žmonių priemonėmis, jas grupuoja (pvz. oro, vandens, sausumos); *Mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką. *Naudojasi 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	*Naudojant planšetinį kompiuterį kuria kūrybinis darbus, pvz. piešia, fotografuoja ir kt. *Naudojant planšetes bei išmanųjį ekraną atlieka užduotis, dalyvauja viktorinose ir kitose veiklose. *Programavimui naudoja išmanųjį

mokytojo pasiūlytas vaikų 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.	traukinuką, bitę, robotą (Phaton). *Susitaria dėl planšetinių kompiuterių naudojamo taisyklių, jų laikosi. *Naudojasi ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis priemonėmis ir turiniu (vaizdo įrašais, garsinėmis knygelėmis, ugdomosiomis programėlėmis); *Dalyvauja nuotoliniuose susitikimuose, užsiėmimuose su kitų mokyklų vaikais. *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 padeda įgyti skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo pradmenis. Aplinkoje esantys išmanieji daiktai sudaro sąlygas pažinti ir naudotis amžių atitinkančiomis, ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu.

Žaismės ir kūrybinių dialogų kontekstas ryškus interaktyviose programėlėse, 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. IT naudojimo pavyzdys.

Meninė raiška	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	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 tiksliai 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.) *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 erdvinis kūrinis palydi garsais, veiksmiais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas. 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *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 apie matytus	*Domisi garsais, atkartoja toninius ir ritminius darinius, pradeda suprasti dainavimo ir kvėpavimo svarbą, plečia savo muzikinį žodyną; *Juda natūraliai, džiaugsmingai, spontaniškai. Judesio kalba išreiškia savo mintis, emocijas, pažiūsta pasaulį. Stebi, reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi). *Tyrinėja savo keverzones ir terliones, bando apie jas pasakoti. *Stebi, analizuoja, aptaria, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais (grafikos ir tapybos darbai, fotografijos ir kt.), plečia meninių sąvokų žodyną. *Plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką piešdamas, kurdamas su įvairiomis priemonėmis; *Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje;

koncertus, spektaklius, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis. *Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. *Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų kuriamais veikėjais; Dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose, prisiima skirtingus vaidmenis.	*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.
--	---

Ugdymosi kontekstai: 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.

Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: mokytojas kūrėjas, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti. Mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą, siekti įgyvendinti savo idėjas.

Ugdymo(si) būdai: vaikų literatūra, įvairios teatro meno (lėlių, šokio, cirko ir kt.) formos. Mokytojas palaiko ir paskatina kūrybišką vaiko raišką pastebėdamas, įsitraukdamas, pats ją modeliudamas. 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, muziejus, teatro spektakliai, edukacinės veiklos skirtos meno pažinimui.

KURIU IR IŠREIŠKIU

Apima šiuos turinio aspektus: žaidimo raiška, muzikos raiška, šokio raiška, dailės raiška,

teatro raiška. Ugdymo(si) srities paskirtis - plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti, kūrybiškumą.		
Estetinis suvokimas	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius; skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu).	*Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus ir reiškinius, patraukiančius dėmesį savo vizualinėmis savybėmis; reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi); *Spontaniškai tyrinėja, išbando kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas, veikdami spontaniškai ar įsitraukdami į organizuotas veiklas.
	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.	*Žaidžia, imituoja, improvizuoja, komponuoja, modeliuoja, pritaiko, reflektuoja. Atlieka tai, ką pats sukuria, ir tai, ką išmoksta iš kitų; * Patiria džiaugsmą kurdami įvairias dvimates ir trimates figūras, objektus, kompozicijas iš įvairaus dydžio įprastų ir netikėtų priemonių bei medžiagų; *Savitai ir detalai 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, kitų kūrybą, aplinkoje pamatytus paveikslus, knygelių iliustracijas. Įvairios meninės veiklos, lankymasis parodose, muziejuose, teatruose.

Meninė raiška	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	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 tiksliai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam	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. *Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	*Vis tiksliau suvokia, imituoja ir atskiria ritminius bei melodinius darinius, įgydami muzikos kalbos pradmenis; *Geriau susitelkia, įsitraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika; *Palankioje erdvėje judėdamas pradeda jausti laiką – suvokia laiko trukmę, supranta judėjimo tempą, 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 dailės technikomis (gratažas ir kiti), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis;	*Klausosi įvairių stilių muzikos kūrinių. Tyrinėja, kuo jie skiriasi, ar panašios nuotaikos, tempo, dinamikos atžvilgiu. *Muzikos kūrinys atpažįsta ir

žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	*Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; *Įgyvendindamas įvairias idėjas tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. *Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus.	skiria kai kuriuos instrumentus; *Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje, spontaniškus judesius keičia į sąmoningai struktūruotą judesių seką. *Piešdamas, kurdamas su įvairiomis priemonėmis ir piešimo įrankiais, plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką.
--	--	--

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 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 (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas,	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. *Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus; *Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	*Nuolat tyrinėja aplinką, veikia bandymų ir klaidų keliu, džiaugiasi naujais atradimais, pažindamas tai, ko nebuvo regėjęs, patyręs; *Įdėmiai klausosi pasakojimų apie gyvūnus, augalus, daiktus, jų išorines savybes, užduoda klausimus, pasakoja apie juos.

randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus; *Numato kaip, kokiomis priemonėmis, sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą, siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina.	*Kasdien naudojamus daiktus geba panaudoti pagal kitą paskirtį. *Derina įvairias medžiagas, buities daiktus, sukuria naujus objektus, išbando įvairią veiklą, siūlo įvairius problemų sprendimo būdus; *Kuriam naujus žodžių, garsų, objektų spalvų, judesių derinius; *Tariaisi 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 savo kūryba.

Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos: kuriama estetiška ir įvairi aplinka, mokytojas skatina tyrinėti skirtingomis kūrybinės raiškos priemonėmis, išbandyti daugiau būdų kūrybinei idėjai įgyvendinti, problemai išspręsti, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti.

Ugdymo(si) būdai: piešimas įvairiomis priemonėmis (pieštukais, spalvotomis kreidelėmis, pirštais, kempinėmis, bulvės antspaudas). Instrumentų gaminimas iš įvairių daiktų, pasakų kūrimas pagal korteles, sėdint ratu, fantastinio gyvūno piešimas, šarados – vaidinimai.

Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai (nuoroda į aprašą)	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo	2 – 3 m. (siekiame 2/3 ž.) *Kartoja labiausiai pasisėkėjusius, pritarimo sulaukusius judesius, garsus, jais žaidžia; *Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja	*Pradedama žaisti su mokytoju inicijuojant paprastą žaidimą, atsiliepia, reaguoja į artimų suaugusiųjų prisilietimus; *Juda natūraliai, džiaugsmingai,

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.	supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais; *Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito veiksmams. 4 – 6 m. (siekiame 5/6 ž.) *Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones; *Tikslingai pasirenka, susikuria žaidimo erdvę, žaidžia menamoje erdvėje arba apsibrėžia simboliniais veiksmais; *Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse, išradingai jas pritaikydamos žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus.	judesys spontaniškas, neturintis struktūros. Judesio kalba išreiškia savo mintis ir emocijas, pažįsta pasaulį per fizinę ir jutiminę patirtį; *Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį. *Žaidžia režisūrinius, siužetinius vaidmeninius žaidimus; *Kuria žaidimams taisykles, siužetus iš knygos, pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekdami tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas; *Aptaria žaidimo temą, planuoja siužetą, lanksčiai kaitalioja vaidmenis, žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, geba spręsti kylančius nesutarimus.
Ugdymosi kontekstai: žaismės ir universalus 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: palaiko netikėtus būdus suprasti, tyrinėti, improvizuoti. Sudaromos sąlygos vaikams veikti tuščioje ir daiktinėje erdvėje, priimamos „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, didaktiniai, stalo, režisūriniai, siužetiniai, vaidmeniniai – kūrybiniai, žaidimai su taisyklėmis. Naratyvinis žaidimas.		

Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai įtraukia tėvus (globėjus) į bendradarbiaujančią komandą, juos konsultuoja, padėdami suprasti vaiko ugdymosi poreikius, veiksmingus, vaikui tinkamiausius ugdymo(si) būdus ir dalyvauti savo vaiko ugdyme šeimoje ir mokykloje. Švietimo pagalbos specialistų pagalba orientuota į vaikų fizinių funkcijų lavinimą, pažinimo bei mąstymo operacijų ir kalbos vystymą bei socialinių-emocinių įgūdžių ugdymą.

4. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

4.1. Vaikų ugdymosi pažangos vertinimas

Vaiko pasiekimų vertinimas atliekamas vadovaujantis Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu. Vaikų pasiekimų ir pažangos stebėsenos paskirtis – pastebėti ir sekti įvairiai besikeičiančią vaiko pažangą, pasiekimus, išgirsti spontaniškai kylančias vaikų idėjas, iniciatyvas. Į tai atsižvelgiant kryptingai planuoti vaiko, vaikų grupės ugdymo(si) veiklą. Vaiko pasiekimų pažanga reguliariai aptariama su tėvais, mokytojais ir specialistais.

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.

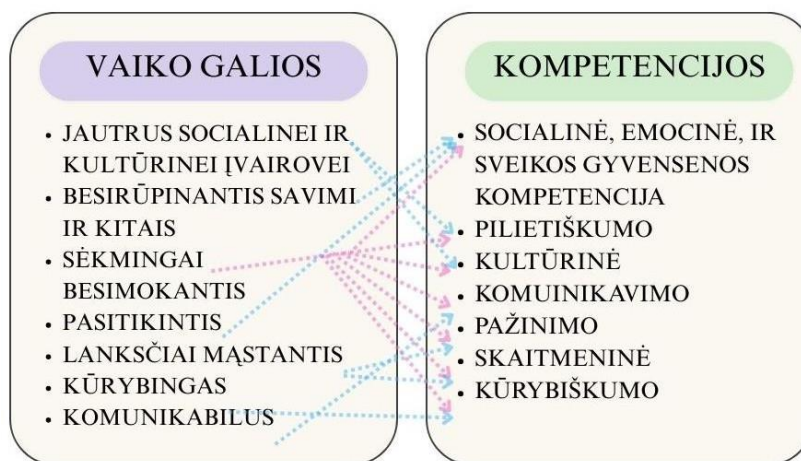
Vaiko veiklos stebėseną ir pasiekimų fiksavimą vykdomas cikliška. Esant poreikiui mokytojas numato tikslingą tam tikrų vaiko galių stebėseną. Pasiekimų vertinimui naudojama priemonė „Pasiekimų žingsneliai“. Mokytoja sau patogiu būdu fiksuoja pasiekimo įrodymą, komentarą ar kt. Renka kitus įrodymus: nuotraukas, vaikų kalbos įrašus ar užrašus, vaikų darbelius, pačių vaikų veiklos įsivertinimo, reflektavimo faktus.

Vaiko pažangos stebėsenoje dalyvauja mokytojas, mokinio padėjėjas, švietimo pagalbos specialistai, Vaiko gerovės komisija ir tėvai. Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama vaiko pasiekimų aplanke ir elektroniniame dienyne.

4.2. 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 (6 pav.).

VAIKO GALIŲ IR KOMPETENCIJŲ ATITIKTIES SCHEMA



6 pav. Ikimokyklinio ugdymo(si) vaiko galių ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijų dermė

Vyksta mokytojų bendradarbiavimas įgyvendinant bendrus ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo grupių projektus, kurie atskleidžia ikimokyklinio amžiaus vaikų galias ir tęstinį kompetencijų ugdymą(si) priešmokykliniame amžiuje.

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;
<https://www.nsa.smsm.lt/projektai/ugdymo-projektai/projektas-ikimokyklinio-ugdymo-turinio-kaita-nr-10-014-p-0001/projekto-medziaga/>
2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas. 2024.02 mėn.;
<https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>
3. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės- <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-ugdymo-programos-gaires.pdf>
4. Vilniaus lopšelio -darželio „Švelnukas“ ikimokyklinio ugdymo programa „Švelnukų šalis“ 2017 m.
<https://svelnukas.lt/dokumentubankas/download/796/Ikimokyklinio-ugdymo-programa-%E2%80%9ESvelnuku-salis%E2%80%9C.pdf>
5. Darželio el. svetainė www.svelnukas.lt
6. 2023-2024 m. m. lopšelio-darželio „Švelnukas“ personalo ir mokinių tėvų patirčių ir savijautos stebėsenos duomenys; <https://lisc.lt/itraukties-centre-pristatyta-socialinio-mastymo-programa-mes-mastytojai/>

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

Pritarta: Daželio taryba, 2025-05-05 Nr.LT-2025.3, Mokytojų taryba 2025-05-05 Nr.MT-2025.3

VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS „ŠVELNUKAS“

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę

Mokyklos stipriosios veiklos sritys:

1. **Fizinė aplinka** saugi ir pritaikyta vaikų poreikiams (1.1.2.)
2. Mokytojas jautriai bendrauja ir skiria reikiamą **dėmesį kiekvienam vaikui**, remdamasis jo stipriosiomis pusėmis ir skatindamas jį ugdytis. (1.2.1.)
3. Vaikai **naudoja įvairius** patirties kaupimo **būdus** (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą), skatinančius juos tyrinėti, eksperimentuoti, savarankiškai domėtis ir būti kūrybingus (2.2.2).
4. Dienos metu **skiriama laiko** įvairiems vaikų žaidimams kaip pagrindinei vaikų raidą ir ugdymąsi skatinančiai veiklai (2.3.1.)
5. Aplinka yra turtinga **įvairių socialinių sąveikų** situacijoms. (3.2.2.).
6. Vaikai **naudoja** jų amžiui tinkamas skirtingos paskirties priemones, informacines ir komunikacines technologijas (3.3.3.).
7. Mokytojas **siūlo veiklas, kurios skatina** vaikų susidomėjimą ir kelia jiems naujų iššūkių, žadina kūrybingumą, tyrinėjimą, eksperimentavimą, padeda savarankiškai ieškoti atsakymų, spręsti problemas (4.2.2.)
8. Mokytojas modeliuoja ir taiko strategijas, skatinančias prasmingą **vaikų bendradarbiavimą ir tarpusavio paramą*** (4.1.4.).
9. Mokytojas **supažindina** šeimas su ugdymo programa, artimiausiais tikslais ir **taria**si dėl bendradarbiavimo tikslams pasiekti (6.2.1).
10. Mokykloje planuojamos ir įgyvendinamos vaikams, darbuotojams ir tėvams (globėjams) skirtos priemonės vaikų **adaptacijos laikotarpiui, perėjimui į pradinį ugdymą** palengvinti (7.1.2).

Mokyklos tobulintinos veiklos sritys:

1. Aplinka **suskirstyta** į logiškai apibrėžtas mažesnes erdves (pagal ugdomas kompetencijas, veiklos centrus, kampelius ar kt.) su tam tikrai veiklai tinkamomis priemonėmis (3.1.2.)
2. Mokytojas palaiko **žaidimų įvairovę** grupėje (pagal amžių, pomėgius, situaciją) (4.3.4).
3. Mokytojas **ugdo** vaikų **gebėjimą vertinti** savo ir kitų vaikų veiklą, elgesį ir darbus* (5.1.2.).
4. Mokytojo parengtas ilgalaikis planas yra **nuoseklus**, paremtas savo veiklos **refleksija**, derantis su ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programų tikslais (5.2.5.).
5. Mokykloje yra **sistema, kaip priimami sprendimai**, svarbūs tiek mokyklos ateities siekiam, tiek kasdieniam gyvenimui mokykloje (7.4.2.)

* Pagal šį kokybės kriterijų nėra vertinama grupėse, kuriose vaikų amžius iki 3 metų.

- veiklos rodiklis pagal „Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodiką“. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2022/02/IPUMokykluveiklos-kokybes-isivertinimo-metodika.pdf>

2025-04-25