

Vilniaus lopšelis-darželis
„RIEŠUTĖLIS“



**IKIMOKYKLINIO UGDYMO
PROGRAMA**

„VAIKYSTĖS TAKU“

Vilnius
2025



**VILNIAUS MIESTO SAVIVALDYBĖS ADMINISTRACIJOS
IKIMOKYKLINIO UGDYMO SKYRIAUS
VEDĖJAS**

**ĮSAKYMAS
DĖL PRITARIMO VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „RIEŠUTĖLIS“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMAI**

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

Vadovaudamasi Ikimokyklinio ugdymo kriterijų aprašo, patvirtinto Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005 m. balandžio 18 d. įsakymu Nr. ISAK-627 „Dėl Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašo“, 3 punktu ir Vilniaus miesto savivaldybės mero 2025 m. vasario 24 d. potvarkiu Nr. 955-263/25 „Dėl Almedos Kučinskienės įgaliojimo“,

p r i t a r i u Vilniaus lopšelio-darželio „Riešutėlis“ ikimokyklinio ugdymo programai.

Vedėja

Almeda Kučinskienė

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. d. įsakymu Nr.

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio “Riešutėlis
Direktoriaus
2025 m. d. įsakymu Nr.

VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „RIEŠUTĖLIS“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA
“VAIKYSTĖS TAKU”

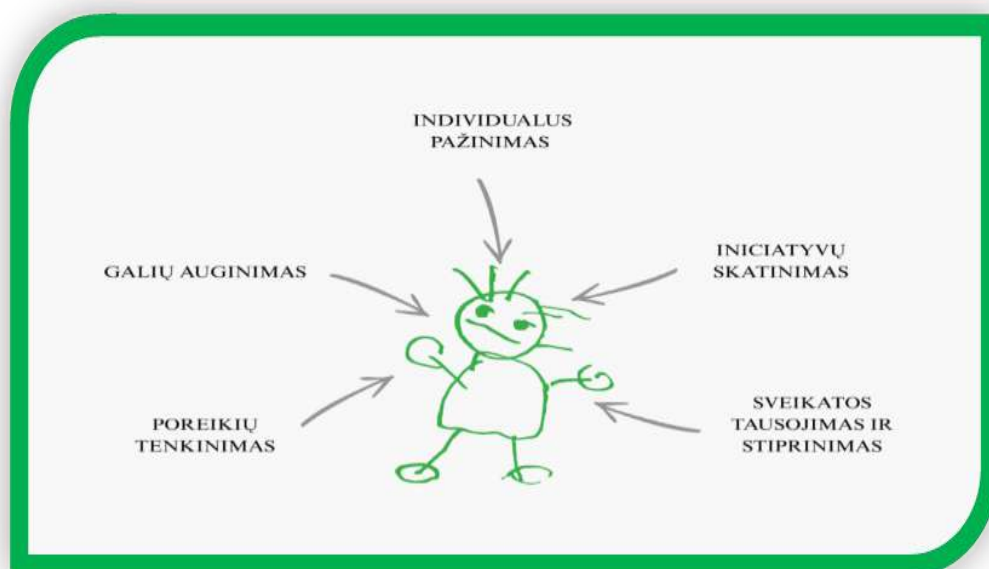
VILNIUS
2025

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

Vilniaus lopšelio-darželio „Riešutėlis“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa „Vaikystės taku“ atnaujinta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 patvirtintomis „Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis“.

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

Mokykloje gerbiama kiekvieno vaiko individuali raida, poreikiai ir gebėjimai, mums labai svarbu, kad ugdymas Mokykloje būtų orientuotas į vaiko, į jo brandą, būtų grindžiamas vaiko teisių ir interesų principu. Vaikams aktyviai veikiant integruojamas fizinis, emocinis, socialinis ir pažintinis ugdymas(is). Tinkama aplinka leidžia vaikams būti aktyviais ugdymo(si) proceso dalyviais. Visuminiu vaiko ugdymu(si) siekiame fizinės ir dvasinės vaikų vienybės. Į vaiką orientuotas ugdymas, padeda vaikams patiems valdyti savo ugdymo(si) procesą, plėtoti savo asmenines galias, sudaro tinkamas prielaidas jiems orientotis socialinėse sąveikose, ugdytis atsparumą šalutiniams veiksniams ir susidoroti su akademiniiais iššūkiais. Siekiant turtinti, plėsti ir kompensuoti nepalankioje aplinkoje augančių vaikų patirtis, Mokykloje kuriamos vaikus ugdyti įgalinančios socialinės ir kultūrinės aplinkos. Mokykloje ugdomi skirtingų poreikių vaikai. Siekiant įtraukiojo, visiems vaikams prieinamo ir sėkmingo ugdymosi, Mokyklos programa grindžiama universalaus dizaino mokymuisi prieiga.

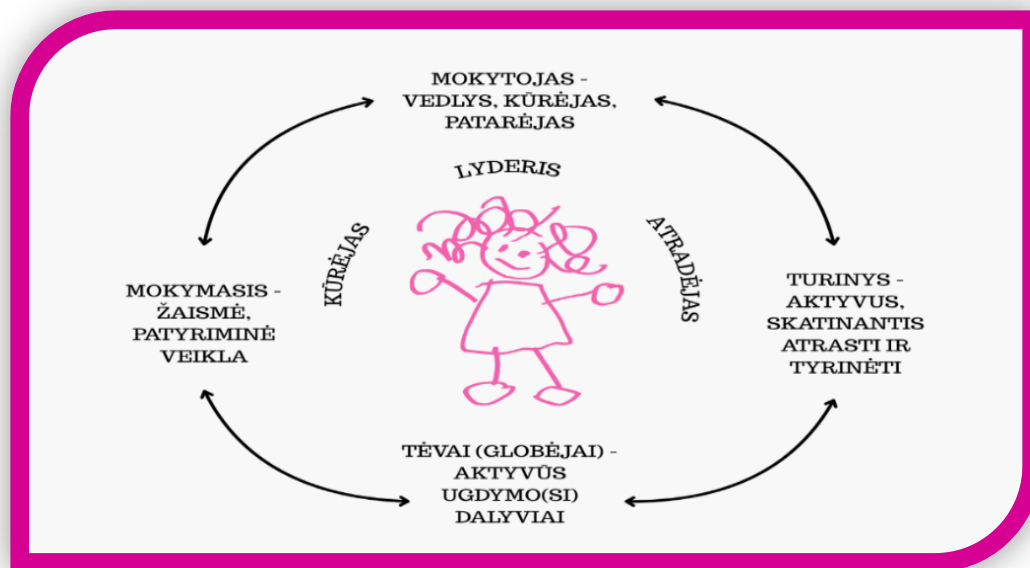


1.2. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas

Mokykloje dirba patyrę, kvalifikuoti mokytojai, švietimo pagalbos specialistai: logopedai, psichologas, specialusis pedagogas, socialinis pedagogas, mokytojo bei mokinio padėjėjai. Mokytojai, mokinio padėjėjai bei švietimo pagalbos specialistai nuolat tobulina savo kvalifikaciją, įgyja, plėtoja profesinei veiklai reikalingas kompetencijas. Mokykloje aktyviai veikia MVGK, kuri atlieka vaikų turinčių specialiųjų ugdymo(si) poreikių pirminį vertinimą, teikia rekomendacijas ugdytinių tėvams, globėjams, mokytojams dėl tolimesnio ugdymo(si), vertinimo. Mokytojai geba įvertinti galimus barjerus, susijusius su ugdymo(si) procesu ar ugdomąja aplinka, todėl organizuojamas ugdymas yra nukreiptas į tokių barjerų šalinimą. Mokyklos bendruomenės nariams kvalifikacijos kėlimas, profesinių galių ir kompetencijų tobulinimas, savęs ir kolegų įgalinimas mūsų Mokykloje – nuolatinis, nenutrūkstantis procesas.

1.3. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Mokykloje atsižvelgiama į vaiko gerovei aktualius šeimų poreikius ir kultūrą, sukuriama lanksčios sąlygos sklandžiai vaikų ir šeimos adaptacijai, susitariama dėl ugdymo(si) Mokykloje ir šeimoje dermės. Tėvų (globėjų) bei Mokyklos bendruomenės poreikiai yra glaudžiai ir neatsiejamai susiję su vaiko gerove, ugdymo(si) kokybe bei šiltu, nuolatinio bendravimo bei bendradarbiavimo. Mokyklos aplinka saugi, estetiška ir skatinanti vaiką veikti. Siekdama tobulinti ugdymo(si) procesą Mokyklos bendruomenė įkūrė naujas inovatyvias ugdymo(si) erdves: sporto aikštinę, kurios įgalina vaikus daugiau judėti, eksperimentuoti, aktyviai dalyvauti ugdymo(si) procese, tiesiogiai tyrinėti gamtą, pajusti aplinkos pokyčius. Mokykloje įgyvendinamas sveikos mitybos principas. Nuolatinis tėvų ir Mokyklos darbuotojų bendravimas ir bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste, tėvai (globėjai) skatinami kuo aktyviau dalyvauti renginiuose, veiklose. Mokyklai labai svarbi mokytojų ir tėvų bendrystė, kurioje ypatingą vietą užima atviras dialogas, konstruktyvūs sprendimai, bendri susitarimai, nuolatinis vaiko pasiekimų aptarimas, pastebėjimai, patarimai vieni kitiems.



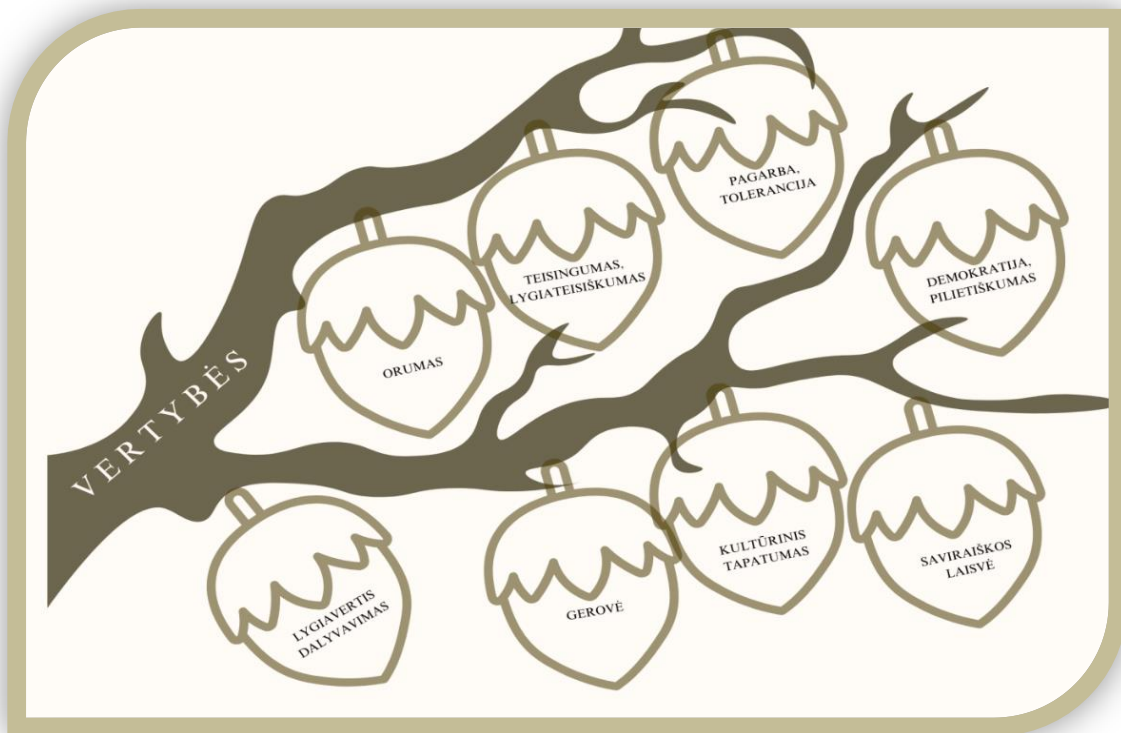
1.4. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

2. Pav. Tėvų ir bendruomenės poreikiai

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

- ✓ **vaiko orumas** – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;
- ✓ **teisingumas ir lygiateisiškumas** - vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms Mokykloje ir už jos ribų;
- ✓ **pagarba, tolerancija** - atviros, pagarba, empatija ir tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, pripažįstant įvairovę kaip vertybę ir sudarant sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus;
- ✓ **demokratija, pilietiškumas** - pagarba asmeniui grindžiamos demokratinės aplinkos kūrimas, priklausymo bendruomenei jausmo puoselėjimas, atsakomybės už save ir kitus ugdymasis;
- ✓ **lygiavertis dalyvavimas** – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis;

- ✓ **gerovė** – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrinę, socialinę bei fizinę aplinką;
- ✓ **kultūrinis tapatumas** – pagarbos savo šalies kultūrai (gimtajai kalbai, etninei kultūrai, tautos istorijai) puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo šalies kultūros dalyvį ir kūrėją ir pozityviai priimti kitų kultūrų savitumą.
- ✓ **saviraiškos laisvė** – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;



3. Pav. Mokyklos vertybės

1.5. Vaikai ir jų poreikiai

Mokykla, siekdama sėkmingo vaiko ugdymo(si), atsižvelgia į kiekvieno vaiko individualius poreikius, skatina aktyvų vaiko dalyvavimą ugdymo(si) procese. Kadangi Mokykloje ugdomi skirtingi vaikai (gabūs, specialiųjų ugdymosi poreikių turintys vaikai, kitakalbių, migrantų, socialinės atskirties aplinkoje gyvenančių ir turintys kitų savitų poreikių), todėl mokytojai turi atpažinti jų poreikius bei užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių poreikių tenkinimą ir turtinimą:

- **žaidimo poreikis** – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą.

- **saugumo poreikis** – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia.
- **geros savijautos poreikis** – vaiko emocinės, fizinės, socialinės ir psichologinės vaiko gerovės užtikrinimas, subalansuotas sveikas maitinimas, fizinio aktyvumo skatinimas, nemiegantiems pietų miego vaikams poilsio organizavimas. Vaikams turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių užtikrinamos sąlygos gauti reikiamą pagalbą ir reikalingus ugdymo metodus (alternatyvios komunikacijos priemonės, vizuali dienvakė, veiklos struktūrizavimas, nusiraminimo erdvių kūrimas).
- **draugystės (socialinis emocinis) poreikis** – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų.
- **komunikavimo poreikis** – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniais ir pan.).
- **pažinimo džiaugsmo poreikis** – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti.
- **kūrybinės saviraiškos poreikis** – tyrinėti ir atrasti unikalios savo kūrybinės galios per įvairias veiklas.
- **judėjimo poreikis** – pasirinkti savo galias atitinkančias veiklas: bėgiojimą, šokinėjimą, laipiojimą, važinėjimą dviračiais, paspirtukais, paspiriamomis mašinėlėmis.

1.6. Regiono ypatumai ir mokyklos savitumas

Mokykla įsikūrusi Vilniaus miesto Lazdynų mikrorajone. Lazdynai iš kitų Vilniaus miesto mikrorajonų išsiskiria savo žaluma: pušynais, mišriais miškeliais ir lankytiniais objektais (Lazdynų piliakalnio atodanga, Eugenijos Šimkūnaitės muziejus¹, Vilniaus miesto savivaldybės centrinės bibliotekos Lazdynų filialas, TV bokštas, Pasakų parkas.). Vilnius vaikams suteikia turtingą ir įvairią mokymosi aplinką, dalyvaudami miesto gyvenime vaikai nuo pat ankstyvo amžiaus susipažįsta su Lietuvos sostine, bendradarbiauja su įvairiomis (aplinkosaugos, kultūros, mokslo, sporto, ar kt.) institucijomis. Taip plečiamas vaikų akiratis, nuo pat ankstyvo amžiaus stiprinamas jų bendruomeniškumo, pilietiškumo jausmas.

Mokykla glaudžiai bendradarbiauja su Lazdynų mikrorajono švietimo įstaigomis: Vilniaus m. lopšeliais - darželiais “Spygliukas”, “Giraitė”, “Žibutė”, “Obelėlė”, “Pakalnūtė” Vilniaus m. Sausio 13 – osios progimnazija, “Ažuolyno” progimnazija, “Minties” gimnazija, “Žėručio”

¹ <https://www.vilnijosvartai.lt/vietoves/eugenijos-simkunaites-memorialinis-butas-muziejus-erfurto-g-4>

pradine mokykla. Bendradarbiavimas padeda Mokyklai auginti pasitikintį, besirūpinantį savimi ir kitais, sėkmingai besimokantį, lanksčiai mąstantį, jautrų socialinei ir kultūrinei įvairovei, komunikabilų ir kūrybingą vaiką.

Mokykloje ugdomi 1.5 – 7 –erių metų vaikai. Ugdymas vyksta lietuvių kalba. Mokyklos ugdymo modelyje tamptai susiję sveikata stiprinančios, gamtamokslines vaikų galias auginančios bei patirtinį ugdymą integruojančios Mokyklos ugdymo(si) filosofijos, ugdymo proceso neatsiejama dalis yra STEAM ugdymas. Naudodami STEAM metodus, vaikai analizuoja, apibendrina įvairią turimą informaciją, taiko ją praktinėse savo veiklose. Įrengta lauko klasė, kurioje sukurtas gamtamokslinio tyrinėjimo, eksperimentų ir matematinių vaizdinių ir smulkiosios motorikos lavinimo, eksperimentų, muzikos erdvės bei papildoma „Metų laikų sodas“ erdvė visuminiui, lėtajam vaikų ugdymui(si). Sodelyje įrengtos pakeliamos lysvės, kuriose vaikai užsiaugina daržovių, gėlių, vaistažolių.

Mokykla kuria integruotą, visa apimančią sveikatos stiprinimo sistemą bei sveikatai palankią aplinką, dalyvauja Lietuvos tautinio komiteto ir Respublikinės ikimokyklinio ugdymo kūno kultūros pedagogų asociacijos (RIUKPA) organizuojamame kasmetiniame projekte „Lietuvos mažųjų žaidynės“, Lietuvos futbolo federacijos projekte „Futboliukas“², su socialiniais partneriais vykdomas projektas „Fizinių galių puoselėjimas šiaurietišku ėjimu“, kasmet organizuojama viktorina „Sveiki nuo mažens“, tarpinstitucinis sportinių estafėčių renginys „Vikrūs, greiti, sveiki“. Mokykla jau nuo 2020 –ųjų metų organizuoja Respublikinę sporto pramogą „Nyktukų bėgimas“³, renginio globėja – olimpinė čempionė Vida Vencienė. Mokykla jau daugelį metų yra aktyvi Lietuvos mažųjų žaidynių dalyvė⁴. Vaikų sveikatinimo įgūdžių lavinimui Mokyklos kieme įrengtas sveikatingumo (S. Kneipo) takas, lauko sporto aikštynas.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Mokykla vadovaujasi svarbiausiais ugdymo(si) principais, kurie užtikrina ugdymo(si) proceso kryptingumą, integralumą, ugdomąsias sąveikas ir jų kokybę:

- 1. Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas.** Mokykloje net kasdieninės situacijos, tokios kaip valgymas, apsirengimas, žaislų, darbo vietos tvarkymasis išnaudojamos kaip ugdomosios veiklos, Mokykla akcentuoja holistinį požiūrį į vaiką, kai vaikas

² <https://www.asfutboliukas.lt/apie-projekta>

³ <https://darzelisriesutelis.lt/projektine-veikla/respublikiniai-projektai/respublikine-sporto-pramoga-nykstuku-begimas-ziema-2020>

⁴ <https://www.ltok.lt/olimpinis-svietimas/lietuvos-mazuju-zaidynes>

suvokiamas kaip vientisa asmenybė, kuriai reikia ne tik žinių, bet ir meilės bei saugumo.

2. **Vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas.** Mokykloje akcentuojama, kad kiekvienas vaikas auga ir mokosi skirtingu tempu, todėl ugdymas orientuojamas į individualius vaiko poreikius, patirtis ir gebėjimus.
3. **Žaismės principas** - pagrindinis ugdymo(si) bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, žaidimas svarbiausia vaiko savarankiška veikla Mokykloje. Žaidimas įtraukia vaiką, todėl mokymasis tampa sąmoningu ir džiugiu procesu.
4. **Sociokultūrinio kryptingumo principas** – ugdymas(is) grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis. Šis principas padeda vaikams įsitraukti į juos supančią kultūrinę aplinką, leidžia būti atviriems įvairioms kultūroms ir kalbinei įvairovei.
5. **Integralumo principas.** Mokykloje užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių plėtojimas, darniai jungiamos visos ugdymo(si) sritys, ieškoma vidinio turinio sąsajų kiekvienoje ugdymo(si) srityje.
6. **Įtraukties principas.** Mokyklos programa sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymosi poreikius. Pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei – sudaro sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti Mokyklos ugdymo(si) procese.
7. **Kontekstualumo principas.** Ugdymas(is) vyksta vaiką įtraukiančiose, atvirose socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose. Mokykloje siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo.
8. **Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas.** Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės Mokykloje kuriamos išiklausant ir atliepiančioms vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimančioms sprendimus.
9. **Lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas.** Ugdymas(is) Mokykloje vyksta neskubant, apgalvotai ir prasmingai, skiriama pakankamai laiko kasdinei rutinai, tyrinėjimui, kūrybos procesui, atradimų džiaugsmui, žaismei ir nuostabai.
10. **Reflektyvaus ugdymo(si) principas.** Mokytojas drauge su vaikais pagal jų gebėjimus apmąsto vaikų emocijas, veiklas ir jų rezultatus, numato tolimesnės veiklos žingsnius, apsversto veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si).

11. Šeimos ir Mokyklos partnerystės principas leidžia užtikrinti ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kurti kartu besimokančią ir nuolat augančią bendruomenę.

III. IKIMOKYKLINIO UGDYMO TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR REZULTATAI

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

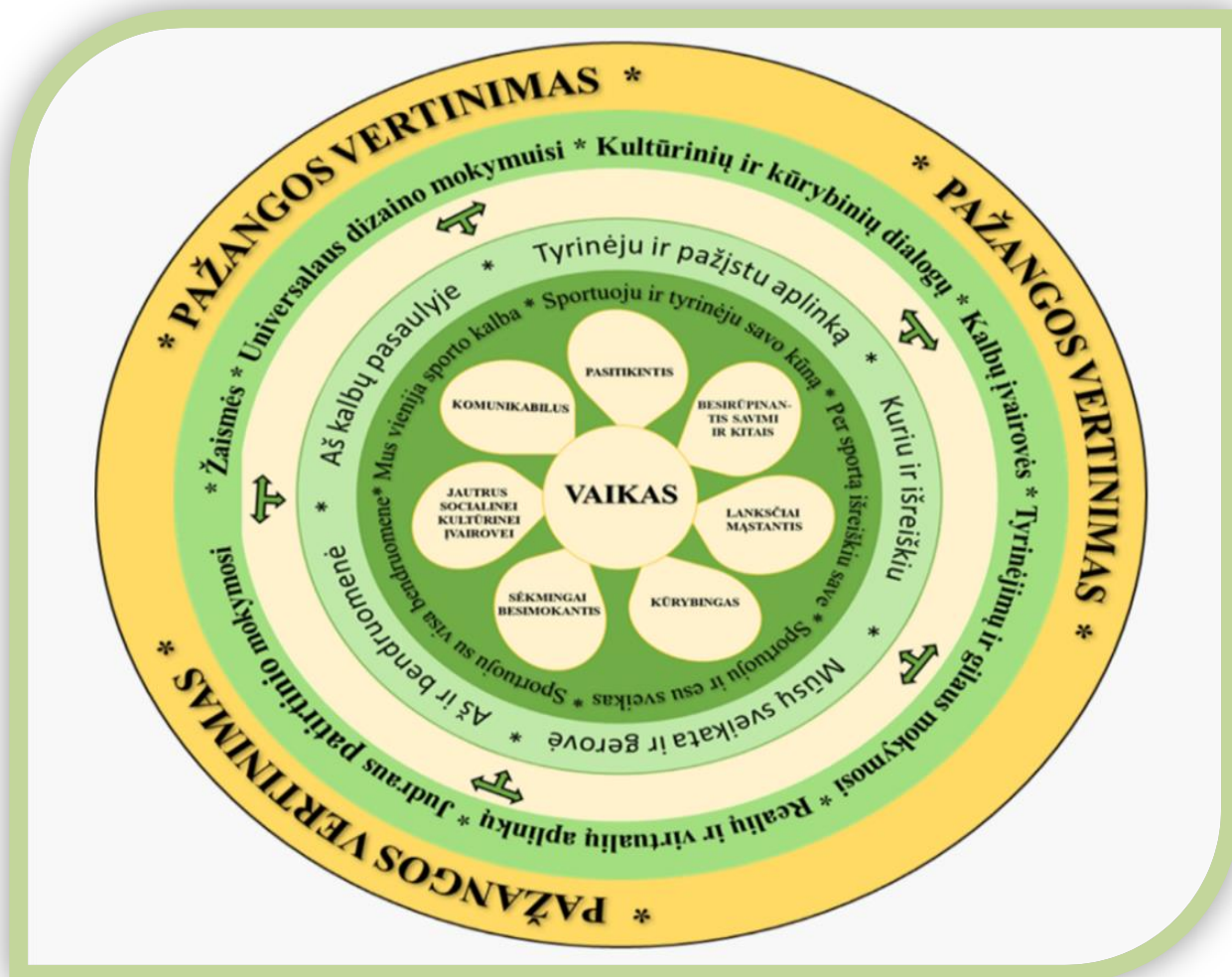
Mokyklos ikimokyklinio ugdymo uždaviniai:

1. Atpažinti kiekvieno vaiko prigimtines galias, individualius raidos ypatumus bei atliepti jų ugdymo(si) poreikius, kylančius iš raidos tarpsnio bei kultūrinės ir socialinės aplinkos;
2. Saugoti ir stiprinti vaiko fizinę ir psichinę sveikatą, užtikrinti jo socialinį saugumą.
3. Organizuoti ugdymą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, pripažįstant žaismę ir patirtinę vaiko veiklą kaip pagrindinę ugdymo(si) formą;
4. Kurti estetišką, jaukią, nuolat kintančią, vaikų kūrybiškumą ir pasitikėjimą savarankiškai veikti skatinančią ugdomąją aplinką;
5. Sudaryti sąlygas kiekvienam vaikui ugdytis ir patirti sėkmę (taikyti universalaus dizaino mokymuisi prieigą);
6. Siekiant užtikrinti sėkmingą kiekvieno vaiko ugdymo(si) procesą, sudaryti galimybę vaikams skirtingais būdais pademonstruoti daromą pažangą;
7. Sistemingai fiksuoti, dokumentuoti, analizuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais) ir kitais su vaiko ugdymu(si) susijusiais asmenimis vaiko pasiekimus, atsižvelgiant į tai modeliuoti ugdymo turinį;
8. Kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, priešmokyklinio ugdymo mokytojais ir kitais švietimo paslaugų teikėjais.



4. Pav. Vaiko poreikiai

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo turinio centre – vaikas ir jo galios. Vaikų veiksenos atskleidžiamos per penkias ikimokyklinio ugdymo(si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Vaikų pasiekimų pokyčiai stebimi ir fiksuojami 18 - oje pasiekimų sričių: kasdienio gyvenimo įgūdžiai; fizinis aktyvumas; emocijų suvokimas ir raiška; savireguliacija ir savikontrolė; savivoka ir savigarba; santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas; skaitmeninis sumanumas; kalbų supratimas; kalbinė raiška; estetiškas suvokimas; meninė raiška; kūrybiškumas; tyrinėjimas; problemų sprendimas; gebėjimas žaisti; mokėjimas mokytis. Vaikų įgytą patirties raišką skatina Mokykloje sukurti ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų.



5. Pav. Konceptualus Mokyklos ugdymo(si) modelis

Mūsų Mokykloje kuriami kontekstai pasižymi patirtinių veiklų įvairove, įvairiapusio judėjimo galimybėmis. Ypatingas dėmesys skiriamas ugdytinių sveikos gyvensenos nuostatos formavimui, teigiamo požiūrio į sveikatą ir ją stiprinančių veiksnių įtvirtinimui bei sveikatą stiprinančiam fiziniam aktyvumui.

Žaidimas Mokyklos programoje išlieka svarbiausia savarankiška vaiko veikla. Mokyklos ugdymo(si) rezultatus atliepia įgyvendinamas tikslas, jį atspindintys uždaviniai ir nuolat pastebimos, įgyjamos bei plėtojamos vaiko galios.

IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ikimokyklinio ugdymo turinys, procesas ir aplinkos Mokykloje grindžiami visuminio ugdymo samprata. Mokyklos programa grindžiama konstruktyvizmo, ekologinių sistemų, kūrybiško mąstymo ir patirtinio ugdymo teorijų prieigomis.

- ✓ **Konstruktivizmo teorija** (J. Piaget, J. Dewey): Mokykloje vaikas aktyviai konstruoja žinias per patirtį, tyrinėjimą, sąveiką su aplinka. Vaikas mokosi veikdamas, tyrinėdamas, keldamas klausimus, bandydamas spręsti problemas. Mokytojas yra ne žinių teikėjas, o vaiko patirties organizatorius – padeda vaikui patirti, klausia, stebi, siūlo, bet neperima vaiko veiklos.
- ✓ **Ekologinių sistemų teorija** (U. Bronfenbrenner): ugdymas vyksta nuolat sąveikaujant su šeima, bendruomene, sociokultūriniu kontekstu. Mokytojai palaiko glaudų ryšį su šeima, siekia kurti darnią aplinką tarp namų ir Mokyklos.
- ✓ **Kūrybiško mąstymo teorija:** akcentuoja vaiko kūrybinį potencialą, smalsumą, laisvę išreikšti save per meninę raišką ir žaidimą. Meninė veikla, žaidimai, vaidmenų žaidimai, savos taisyklės lavina kūrybiškumą ir saviraišką. Patyrę sėkmę kūrybinėje veikloje, jie jaučiasi vertingi, stiprina savo pasitikėjimą ir motyvaciją mokytis.
- ✓ **Patirtinio ugdymo teorija:** vaikas mokosi patirdamas, reflektuodamas, veikiamas socialinės aplinkos. Vaikai išbando naujas veiklas, reiškia emocijas, pastebėjimus, analizuoja, kas įvyko ir kodėl. Mokytojai padeda reflektuoti: klausia, kas patiko, kas buvo sunku, kas buvo nauja. Vaikai ne tik veikia, bet ir apmąsto, įsisavina tai, ką išgyveno. Tokiu būdu žinios tampa ilgalaikės, susijusios su realiomis situacijomis. Ugdymas per patyrimą tampa visuminis ir prasmingas.

Mokyklos ugdymo(si) procesas grindžiamas UDM principais:

- ✓ **Įvairovės priėmimas.** Mokyklos ugdymo aplinka atvira visų vaikų įvairovei. Vaikai priimami su skirtingais gebėjimais, kalbomis, patirtimis, poreikiais. Veiklos planuojamos taip, kad skirtingi vaikų gebėjimai būtų vertinami kaip privalumas, o ne kliūtis. Vaikams leidžiama rinktis veikimo būdus: vieni išreiškia save žodžiu, kiti – piešiniu, judesiu ar garsais. Kiekvienas vaikas gali pademonstruoti savo stipriąsias puses.
- ✓ **Pritaikymas skirtingiems gebėjimams.** Vadovaudamiesi UDM logika, užtikriname, kad ugdymo turinys, metodai būtų lankstūs. Kiekvienas vaikas turi galimybę mokytis savo tempu, savo stiliumi ir jam suprantamu būdu. Suteikiamos sąlygos atlikti skirtingo sudėtingumo veiklas: viena tema pateikiama keliais lygiais – nuo paprasto iki kompleksiško. Užduočių diferencijavimas ir individualizavimas – pvz. vaikas gali atlikti veiklą su mokytojo pagalba, naudotis pavyzdžiais ar pasirinkti alternatyvų užduoties atlikimo būdą. Pažangos vertinimas orientuotas į individualų progresą, ne lyginimą su kitais.
- ✓ **Vizualinės, garsinės, judesio pagalbos integravimas.** Vaikams siūlomi įvairūs pagalbos „pastoliai“, kurie padeda jiems suprasti užduotis, susikoncentruoti, atpažinti emocijas ir įsitraukti į veiklą. Kasdieninėse veiklose naudojami vaizdiniai simboliai (emocijų veidukai, dienotvarkės kortelės, veiklos sekos schemos), sensoriniai įrankiai: ramybės kampeliai,

taktinės priemonės (planai, žemėlapiai, 3D maketai), judesio pertraukėlės. Garsiniai signalai (pvz., varpelis, dainelė, triukšmo lygio šviesoforas) padeda vaikams pereiti iš vienos veiklos į kitą.

Mokykloje kuriami ugdymo(si) kontekstai:

- ✓ **Žaismės kontekstas** – žaidimui tinkančios erdvės tiek Mokyklos vidaus patalpose (įvairios sienelės, širmos, tinkamos priemonės), tiek kieme – laipiojimo įrengimai, tuščios erdvės;
- ✓ **universalus dizaino mokymuisi kontekstas** – vaikai laisvai renka veiklai tinkančias priemones, alternatyvius pažinimo ir tyrinėjimo būdus, veikia savo ritmu, pagal savo galias, vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi lygiaverčiais dalyviais, Mokyklos bendruomenės kūrybinės dirbtuvės, pramogas, sporto šventes;
- ✓ **kultūrinių ir kūrybinių dialogų kontekstas** – Mokykloje ugdomi vaikai iš daugialypių kultūrinių aplinkų. Toks ugdymas(is) padeda kiekvienam vaikui kurti savo individualų tapatumą, tuo pačiu metu dalyvaujant tiek vaikų subkultūros, tiek artimiausios ir tolimesnių aplinkų kultūrų kūrime;
- ✓ **kalbų įvairovės kontekstas** – padeda plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove. Mokykloje IT pagalba vaikai susipažįsta ne tik su kitakalbių vaikų, lankančių tą pačią Mokyklą kalba, bet gali priartėti prie tų vaikų kultūros, tradicijų ir papročių;
- ✓ **tyrinėjimų ir gilaus mokymosi kontekstas** atliepia prigimtinių vaikų smalsumą, įtraukia juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinama giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Mokyklos aplinkoje yra įrengtos erdvės vaikų tyrinėjimui ir saviraiškai puoselėti: koridoriuose manipuliacinės sienelės, kieme paukščių tentai kieme, Nykštukų eksperimentų sodelis, Ūkininko darželis, kur vaikai lėšvėse sodina gėles, daržoves ir uogas.);
- ✓ **realių ir virtualių aplinkų kontekstas** papildo ir praplečia realybės kontekstus alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis patirti ir pažinti, plėtoti vaikų skaitmeninį sumanumą, informacinį mąstymą. Mokyklos grupėse yra įdiegtos išmaniosios lentos, leidžiančios perkelti realios aplinkos daiktus į skaitmeninę erdvę;
- ✓ **judraus patirtinio mokymosi kontekstas** skatina vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didina judraus mokymosi galimybes. Mokykloje įrengta lauko klasė, kuri atliepia

ši kontekstą, sporto aikštynas, netoliese esantis Vilniaus Minties gimnazijos stadionas judėjimo džiaugsmą pakelia į aukštesnį lygmenį.



6. Pav. Ugdymo(si) turinio schema

Ugdant vaikus, vadovaujamesi šiais ugdymo(si) metodais:

Žodinis metodas – pokalbis, pasakojimas, aptarimas, diskusija – suteikia galimybę, perduoti ar gauti informaciją, natūraliai bendrauti;

Stebėjimo metodas – siekiantis pažinti vaiką, atskleisti jo individualius poreikius, gebėjimus ir galias;

Žaidybinis metodas – skatinantis vaikų teigiamas emocijas, padedantis formuoti socialinius įgūdžius, natūraliu būdu sukcentruoti dėmesį į ugdomąją veiklą;

Vaizdinis metodas – nukreiptas į vaizdinių apie vaikus supančio pasaulio objektus ir reiškinius formavimą;

Kūrybinis metodas – sudaro sąlygas vaikams, reikšti ir įgyvendinti savo idėjas, ieškoti problemų sprendimo būdų;

Eksperimentinis metodas – tai ugdymas atrandant. Jis leidžia vaikams jaustis saugiai, padeda geriau suprasti ir kontroliuoti kintančias aplinkybes, tenkina lankstumo besimainančiame pasaulyje reikmes;

Projektinis metodas – padeda formuoti įvairesnį ugdymo procesą, atsižvelgiant į platesnį grupės ar mokyklos poreikį;

Ikmokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) turinys

Aš ir bendruomenė

Pasiekimų sritis: Savivoka ir savigarba <u>Vertybinė nuostata.</u> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. <u>Esminis gebėjimas.</u> Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, Mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	✓ Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. ✓ Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis.	✓ Pasako savo vardą, amžių, parodo pirščiukais, kiek jiems metų. Atsako: „Aš esu berniukas“ arba „Aš esu mergaitė“. ✓ Žiūri į veidrodį, savo nuotraukas, parodo save, bando atpažinti kitus grupės draugus. Lygina: „Čia aš su kepure“, „Čia tu šypsaisi“. ✓ Atpažįsta savo spintelę, stalčiuką, ženkliuką. Ateidami į grupę pasisveikina su kitais, renkasi, kur žaisti. Jaukiai jaučiasi grupėje su draugais.
4 - 6	✓ Suaugusiojo skatinamas domisi savo ir kitų kultūrų simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius ✓ Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, pasirenka, kaip	✓ Laukia svečių grupėje – kartu su mokytoja puošia grupę, padeda ruošti stalą, sveikinasi, mojuoja. ✓ Žiūri paveikslėlius su įvairių kultūrų žmonėmis, vėliavomis, simboliais.

	elgtis. Supranta, kad gali padėti kitam pasijusti geriau, kad jo pastangos palaikyti kitus padeda pačiam pasijusti reikalingam. ✓ Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. ✓ Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	Klausosi dainelių ar žodžių kita kalba, kartoja pasisveikinimus, mokosi sakyti „labas“, „ačiū“ keliomis kalbomis. ✓ Vaikai laisvai pasirenka, kur nori būti, ką veikti – vėliau kalbasi apie tai, ką veikė ir kodėl tai jiems patiko. ✓ Grupėje vaikai kalba apie tai, ką jie geriausiai moka, kas jiems patinka. Kuriamas „Stiprybių medis“: kiekvienas vaikas pakabina „lapelį“ su savo gebėjimu. ✓ Vaikai aptaria situacijas „Jei matau verkiantį draugą...“, „Jei kažkas neturi su kuo žaisti...“ ir kt. Diskutuoja, kaip jų pasirinkimas paveiktų kitus ir juos pačius ✓ Kuria grupės „Šeimų medį“ ar albumą. Kalba, ką naujo sužinojo, ką norėtų nuveikti su šeima. ✓ Aiškinasi savo aplinkos žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: mano šeima – kitos šeimos; Mokyklos bendruomenė – kitų įstaigų bendruomenės; mano tauta – kitos tautos; mano šalis – kaimyninės ir kitos šalys; žemyno, kuriame gyvenu, žmonės – kitų žemynų žmonės; ✓ Spalvina Lietuvos vėliavą, herbo ženklą, gieda ar klausosi himno. ✓ Klausosi pasakojimų apie šventes, ragauja lietuviškų patiekalų, mokosi
--	---	---

		tautinių šokių, dainelių. ✓ Žemėlapyje rodo, kur gyvena, kur norėtų nuvykti, domisi kitų tautų drabužiais, maistu, simboliais. ✓ Kuria koliažą su Lietuvos simboliais, pasakoja, kodėl čia gera gyventi. ✓ Žiūri nuotraukas ar filmukus apie įvairių tautybių vaikus, susipažįsta su kitų šalių tradicijomis, simbolika.
<u>Pasiekimų sritis:</u> Emocijų suvokimas ir raiška <u>Vertybinė nuostata.</u> Domisi savo ir kitų emocijomis ir jausmais. <u>Esminis gebėjimas.</u> 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.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	✓ Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, įvardija aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	✓ Klausosi mokytojo skaitomų ar kuriamų ir pasakojamų trumpų situacijų (pvz.: „Meškiukas susirgo“, „Kiškelis užsigavo“ ir pan.) Aptaria, kaip jie jaučiasi? Vaikai pasako (parodo) veideliu, gestu arba pasirenka paveikslėlį su emocija (liūdnas, piktas, džiaugsmingas).
4 -6	✓ Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. ✓ Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi, ir komentuoja, kokie	✓ Kuria „veidukus: piešia akis, burnas, emocijų išraiškas (liūdnas, linksmas, nustebęs). ✓ Vaidina trumpas emocijų situacijas su lėlėmis (pvz. kiškelis liūdi, nes neturi draugo), ieško situacijos sprendimo būdų. Piešia save ar veikėją, jaučiantį tam

	emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	tikrą emociją. ✓ Skaitant pasaką ar istoriją, vaikai aptaria veikėjų emocijas, aiškinasi priežastis. ✓ Siūlo, kaip veikėjas galėtų nusiraminti (pvz., giliai kvėpuoti, atsitraukti, pasakyti mokytojai, apkabinti mylimą žaisliuką).
Pasiekimų sritis: Savireguliacija ir savikontrolė <u>Vertybinė nuostata.</u> Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. <u>Esminis gebėjimas.</u> Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	✓ Bando laikytis jam priimtinių suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų	✓ Bendraudami su kitais pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusiojo: nusišypsoti, pakalbinti, taikiai žaisti greta, mokosi dalintis, palaukti savo eilės (naudojant smėlio laikrodį, pasiimant kitą žaislą ir kt.), atsižvelgti į kito prašymus;
4 -6	✓ Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems.	✓ Po aktyvios veiklos ar kai jaučiama įtampa, klausosi ramios instrumentinės muzikos. Vaikai guli

	✓ Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio jį kurstančiose situacijose, nekreipdamas į jas dėmesio, vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Geba atidėti kai kurių norų patenkinimą.	ar sėdi, kalbasi, piešia, ką jaučia. ✓ Žino, kaip nusiraminti - kvėpuoja lėtai ir giliai (naudoja plunksnas, pučia burbulus, popierinius vėjo malūnėlius. ✓ Kalba apie tai, ką galime padaryti, jei matome, kad draugas liūdnas ar piktas (pasiūlyti kvėpuoti, apkabinti, pasiūlyti žaidimą ar nueiti į ramybės kampelį). ✓ Mokosi įvardyti skirtingą pykčio stiprumą (pvz., „šiek tiek susierzinęs“, „labai piktas“) naudodami piešinį su pykčio termometru (nuo mėlynos – ramu iki raudonos – įniršis). Kiekvienam lygiui vaikai siūlo elgesio strategijas: kvėpuoti, atsitraukti, pasakyti, ko nori. ✓ Klausosi skaitomų knygų apie pyktį, emocijas, aptaria, kaip jautėsi veikėjai, kaip būtų galima pasielgti kitaip. ✓ Kalbasi apie tai, kas padeda visiems gerai jaustis grupėje. Kartu su Mokytoju susikuria taisyklių plakata (,,Klausau, kai kalba kiti“, „Žaislus padedu į vietą“, „Pakviečiu draugą žaisti“...). Patys iliustruoja taisykles savo piešiniais.
Pasiekimų sritis: Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais <u>Vertybinė nuostata.</u> Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais		

ir bendraamžiais.

Esminis gebėjimas. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	✓ Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos.	✓ Padedami suaugusiojo, tyrinėja nežinomus, naujus daiktus (skirtingos faktūros maišeliai, sensorinės dėžės, neįprasti žaislai). Suaugęs šalia, padrąsina: „Paklausyk, kokie garsai!“, „Ką manai, ar nori paliesti?“
4 -6	✓ Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojama bendrai. ✓ Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir	✓ Žaidžia poromis ar mažose grupelėse: stumdo kamuolį vienas kitam, stato bokštą iš kaladėlių, žiūri paveikslėlių knygeles. ✓ Žaidžia vaidmenų žaidimą „virtuvėlėje“. Mėgdžioja suaugusiojo veiksmus, tačiau kuria savaip: į „pyragus“ deda neįprastus produktus, maišo pagal savo norą. Veikloje dalyvauja keli vaikai – vieni pila, kiti maišo, pasikeisdami priemonėmis. Vaikai reaguoja į suaugusiųjų pastiprinimą, mėgina kartoti veiksmus dar kartą. Dalinasi grupės ir iš namų atsineštais žaisliukais. ✓ Stato bokštus iš kaladėlių, naudodami bendras priemones. Jie dirba paeiliui – vienas vaikas deda

	nepažįstamais suaugusiais ir vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. ✓ Supranta, koks elgesys yra geras ar blogas ir kodėl. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, tariasi, derasi. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su visais grupės vaikais. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. ✓ Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. ✓ Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiemis priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	kaladėlę, kitas tęsia. ✓ Vaikai piešia ar rašo (su Mokytojo pagalba) laiškus vieni kitiems. Vieni vaikai rašo tam pačiam draugui kelis kartus – pastebima stipresnė draugystė. Laiškus deda į bendrą „pašto dėžutę“, o vėliau išsidalina, pasidžiaugia draugyste. ✓ Pina „Draugystės“ apyranke. ✓ Žaisdami dalijasi užduotimi: vieni stato tiltą, kiti dēlioja miestą. Tariasi, kaip pasiskirstyti darbus, keičiasi priemonėmis, vaidmenimis. ✓ Vaikai klausosi pasakos apie draugystę, aptaria veikėjų elgesį. Aptaria, kaip jie padeda draugams, kodėl jiems svarbu draugystėje.. Grupėje vaikai siūlo „draugiškus žodžius“, kuria savo draugystės taisykles. ✓ Vaidina ginčo scenas su lėlėmis ar vaidmenimis. Kiti vaikai stebi, po to siūlo, kaip būtų galima susitarti. ✓ Žaidžia grupinius žaidimus, kuriuose būtina laikytis taisyklių. Jei kyla nesutarimų – vaikai bando tartis, spręsti ginčą, primena draugams apie susitarimus, pasiūlo sprendimo būdus. ✓ Žaidžia žaidimą TAIP/NE -traukia kortelę su kasdiene situacija, aptaria, ar tai geras ar blogas elgesys ir
--	---	---

		kodėl. Kelia ženklus TAIP/NE, išreiškia nuomonę, išklauso kitų vaikų argumentus. Kai kurios situacijos kelia diskusijų – bando derėtis, siūlo alternatyvų elgesį. ✓ Kuria plakata „Kaip mes elgiamės draugiškai“ – vaikai piešia ar klijuoja savo gerus poelgius, kartu aptaria tai. ✓ Dėlioja „elgesio grandinę“: pvz. „stumtelėjau – draugas susiraukė – nebežaidė kartu“. Kiekvienas bando sudėlioti savą situaciją. Po to vaikai kuria kitokią grandinę: „pakviečiau – nusišypsojo – pažaisi kartu“. Mato, kaip jų elgesys keičia kito vaiko jausmus ir veiksmus.
--	--	---

Ugdymosi kontekstai ir mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Vaikų patirties raišką skatina Mokykloje sukurti ugdymosi kontekstai, pasižymintys emociniu saugumu, mokytojo jautrumu vaikų poreikiams, bendrų veiklų, įvairių sąveikų, komunikavimo su skirtingais žmonėmis galimybėmis. Vaikų įsitraukimą į ugdomąsias veiklas skatina mokytojo jautrus ir pastovus emocinis ryšys su vaiku, bendravimas ir veikla kaip elgesio modelis vaikui, vaikams aktualus turinys ir veiklos, padedančios pažinti ir suprasti save, suvokti savo ryšius su kitais ir vietą tarp kitų žmonių; žaismė ir autentišką patyrimą lydinčios pozityvios emocijos – pasitikėjimas, didžiavimasis savimi išmokus valdyti savo elgesį, užmegzti draugystes, geriau suprasti žmones ir bendruomenę; bendravimo ir bendradarbiavimo galimybės, dialogiškas ugdymo(si) procesas, padedantis palaikyti pastovų emocinį ryšį ir kurti naujas sąveikas, motyvuojantis dalintis patirtimi, palaikyti vieniems kitų idėjas, vienam iš kito mokytis įvairių socialinės sąveikos, pažinimo ir kūrybos būdų. Kiekvieno vaiko įsitraukimą pagal jo galias padidina galimybė pačiam rinktis mokytojo pasiūlytus skirtingus būdus pažinti, veikti, išreikšti, kai domimasi tais pačiais asmeniniais, socialiniais ar kultūriniais reiškiniais. Mokytojas – tyrėjas, stebėtojas, pagalbininkas ir palydovas.

Mūsų sveikata ir gerovė

Pasiekimų sritis: Kasdieniniai gyvenimo įgūdžiai

Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.

Esminis gebėjimas. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius.

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradedama tinkamai naudotis stalo įrankiais. ✓ Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus.	✓ Valgydami kartu su mokytoju ir draugais vaikai susipažįsta su sveikatai palankiu maistu, ugdomi sveikos mitybos įpročius. ✓ Vaikai stebi estetiškai patiektą, šviežią kvėpiantį maistą, jį ragauja, mokosi įvertinti skonį, kvapą, išvaizdą ir tekstūrą. ✓ Mokosi valgyti savarankiškai, naudotis stalo įrankiais ir pasirinkti tinkamą įrankį skirtingam maistui. ✓ Susipažįsta su higienos priemonėmis ir, padedamas ar paskatintas mokytojo, patys prausiasi rankas ir veidą, šukuojasi, tvarkingai nusirengia ir susideda drabužius.
4 -6	✓ Padeda į vietą vieną kitą daiktą. ✓ Laikosi susitarimų ir saugiai elgiasi lauko aikštelės įrenginiuose. ✓ Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtum sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo	✓ Lipdami laiptais, čiuožinėdami nuo čiuožynės, supdamiesi vaikai laikosi saugaus atstumo. ✓ Tyrinėja sveiko maisto piramidę. ✓ Dėlioja dienos meniu iš kortelių su sveikais produktais. ✓ Kuria mąstymo žemėlapius „sveika – nesveika“, argumentuoja savo nuomonę, diskutuoja tarpusavyje. ✓ Žaisdami „kavinę“, „restoraną“, kuria patiekalų receptus, sudaro meniu, imituoja maisto gaminimą.

	savarankiškai, tvarkingai. ✓ Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. ✓ Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus	✓ Įsitraukia į sveikų užkandžių ir gėrimų gamybą. ✓ Mokosi kurti receptus, plauna, sveria, uosto, pjausto, maišo, ragauja ir estetiškai patiekia maistą. ✓ Paraginti ar savarankiškai prieš valgį plaunasi rankas, valgo neskubėdami, stengiasi gerai sukramtyti, mandagiai bendrauti prie stalo, pavalgius padėkoti. ✓ Klausosi linksmų istorijų, apžiūri aprangos pavyzdžius, diskutuoja apie tvarkingą ar netvarkingą išvaizdą. ✓ Kuria patogios, estetiškos aprangos modelius: piešia, rengia lėles, patys persirengia ✓ Modeliuojamų situacijų metu mokosi, kaip elgtis, jei kalbina nepažįstamas žmogus. Mokosi saugoti asmeninę erdvę, sakyti „ne“, pasitraukti iš nesaugios situacijos ir pranešti patikimam suaugusiajam. ✓ Vaikai, vartydami knygeles, klausydami skaitomų pasakojimų žiūrėdami edukacinius filmukus ir dalyvaudami edukacinėse išvykose aptaria, kokie daiktai gatvėje ir buityje gali būti pavojingi jų sveikatai ar saugumui. Jie svarsto, kas gali nutikti, jei elgiamasi neatsargiai, ir ieško saugaus elgesio būdų.
--	--	--

	nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	
Pasiekimų sritis: Fizinis aktyvumas Vertybinė nuostata. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminis gebėjimas. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis,	✓ Vaikai vaikšto riboto ploto paviršiais siekdami išlaikyti pusiausvyrą; ✓ Apeina įvairias kliūtis (kėglius, akmenėlius), juda pagal muziką – keisdami tempą. Dalyvauja žaidimuose, kurie skatina pereiti nuo ėjimo prie bėgimo – žaidžia „Gaudynes“, „Pabėk nuo šešėlio“. ✓ Bėga nuo vieno žymeklio prie kito, keisdami kryptį pagal Mokytojo signalą (pvz., plojimą). Pakeliui peržengia mažas kliūtis (lankai, pagalvėlės). Bėgdami stengiasi išlaikyti pusiausvyrą ir neatsitrenkti į kliūtis. ✓ Juda pagal pasakojimą – „kopia“ į kalną (lipdami ant laiptelių), „šoka per rąstą“ (šuolis per liniją), „bėga nuo meškos“ (greitas bėgimas keisdami kryptį), „slepiasi“ (atsitupia). Juda kaip įvairūs gyvūnai – šokinėja kaip varlytės (abiem kojomis), eina kaip gandrai (stovi ir juda ant vienos kojos), ropoja kaip meška, šokinėja per „balas“ (lankus ant grindų). ✓ Užlipa ir nulipa nuo mažų laiptelių (iš pradžių laikydamiesi turėklo). Nušoka nuo nedidelės

4 - 6	spiria kamuolį stovėdamas. ✓ Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, jas užsega ir atsega, laiko rašiklį nykščiu, smiliumi ir didžiuoju pirštais, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka. ✓ Išsvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai stengiasi vaikščioti, stovėti, sėdėti taisyklingai.	pakylas (iki 30 cm). šokinėja per skirtingo dydžio ir aukščio kliūtis – per liniją, į lankus, ✓ Pirštukais dėlioja įvairias detales (karoliukus, pupeles) į tam tikras dėžutes pagal spalvą ar formą. ✓ Pirštukais piešia smėlyje, miltuose ar ant stiklo, braižo linijas, formas. Pieštuku ar kreidele piešia popieriuje, stengdamiesi laikyti rašymo priemonę nykščiu, smiliumi ir didžiuoju pirštu. ✓ Atidaro ir uždaro įvairaus tipo dėžutes, užtrauktukus, lipdukus, sagtis, spaudes. Stebi rankų judėjimą ir stengiasi abiem rankomis atlikti skirtingus veiksmus. ✓ Vaikai eina, bėga per virvę, kilimėlius, lankus, suoliukus: pasistiebę, ant kulnų, šonu, atbulomis, pakaitiniu žingsniu. ✓ Žygiuoja vietoje ir pirmyn pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldami kelius. Reaguoja į komandas – „kairė“, „dešinė“, „sustok“, „pasuk“. Stengiasi eiti tiesiai ir laikyti taisyklingą laikyseną. ✓ Bėga įvairiomis kryptimis, bėga aukštyn ir žemyn, bėgioja vingiuotu takeliu, išsisukinėdami nuo kliūčių, keisdami kryptį ir tempą, sustoja pagal garsinį ar vizualinį signalą. ✓ Konstruoja statinius (LEGO, „Magformers“,
-------	---	--

	✓ Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, įmantrius statinius.	„LaQ“ konstruktoriai ir kt). ✓ Piešia linijas, raštus, formas pagal trafaretus, jungia taškus, piešia ornamentus. Laiko pieštuką ar flomasterį nykščiu, smiliumi ir didžiuoju pirštu. ✓ Kerpa tiesias ir šiek tiek vingiuotas juosteles, formas ar figūras pagal brėžinius. ✓ Maišo, sveria, pila mažais šaukšteliais birias medžiagas – ryžius, druską, manų kruopas – į mažus indelius, bando iš jų kurti „patiekalus“.
--	---	--

Ugdymosi kontekstai ir mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai. Mokykloje kuriami kontekstai, pasižymintys patirtinių veiklų įvairove, įvairiapusio judėjimo galimybėmis. Ugdymo procese iš(si)ugdytus įgūdžius ir įpročius vaikai įprasmina ir parodo rinkdamiesi sveiką gyvenimo būdą – noriai judėti, savo žinias ir sumanymus perteikti kūno judesiais, ištraukti ir inicijuoti judriuosius žaidimus grupėje ir lauke; esant galimybei rinktis valgyti įvairų, sveikatai palankų maistą, laikytis mitybos režimo; naudotis asmeniniais higienos reikmenimis; atsargiai elgtis su daiktais, su kuriais nesaugiai elgiantis galima susižeisti (pavyzdžiui, žirklys, plaktukas ir kt.); vengti pavojingų situacijų (pavyzdžiui, nušokti nuo švytuojančių sūpynių ar kt.), aiškintis jų atsiradimo priežastis, ieškoti sprendimų, kaip jų išvengti, prireikus paprašyti suaugusiojo pagalbos. Mokytojas – tyrėjas, stebėtojas, pagalbininkas.

Kuriu ir išreiškiu

<u>Pasiekimų sritis:</u> Estetinis suvokimas <u>Vertybinė nuostata.</u> Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. <u>Esminis gebėjimas.</u> Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetine patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>

1.5 -3	✓ Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus ir reiškinius.	✓ Klausosi skirtingo tempo ir nuotaikos muzikos (ramios, linksmos, paslaptingos), judesiu ar veido išraiška parodo, kaip jaučiasi ✓ Tyrinėja skirtingos tekstūros medžiagas (pvz. švelnios plunksnos, minkšti audiniai šlapias ar sausas smėlis, lipnus molis, šiurkšti kempinė ir t.t.), pasako (parodo): „patinka – nepatinka“ „gražu – bjauru“. ✓ Klausosi pasakos, kurioje sąmoningai kaitaliojami <i>garsūs</i> – <i>tylūs</i> momentai (pvz., „atėjo liūtas – riaumoją!“ – garsiai; „o tada pasirodė maža pelytė“ – tyliai). Vaikai reaguoja veiksmiais arba veido išraiška: prisidengia ausis, šnabžda, ploja, sustingsta. ✓ Laisvai piešia, lipdo, konsruoja. Baigęs veiklą, rodo savo darbėlį draugui ar mokytojui, pasako, ar jam patinka. Pasirenka veiduką, kuris atspindi jausmą apie savo darbą. ✓ Su mokytoju eina „ieškoti gražių vietų“, jas žymi širdelėmis, pasako, kodėl patinka ✓ Piešia netradicinėmis priemonėmis – šakomis, dantų šepetėliais, burbuline plėvele, siūlais, kempinėle ir kuria „keistus paveikslus“. ✓ Kuria kitą žinomos pasakos versiją (jei vilkas būtų švelnus, o Raudonkepuraitė – pikta), vaidina, žaidžia. ✓ Eksperimentuoja, maišo dažus ir atranda „naujas“ spalvas. Apibūdina spalvas, pasako, ką jose mato ar jaučia. ✓ Kuria koliažą ar piešinį, kuriame viskas „ne taip“: žuvis skraido, dangus po kojom, saulė žalia... ✓ Iš paprastų daiktų (pvz. šaukšto, tuščios
4 -6	✓ Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu) ✓ Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą ir aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą. ✓ Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. ✓ Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo	

	asmenine raiška. ✓ Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, išgirstą muziką, matytą vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą.	dėžutės, akmenėlio) kuria „nepaprastą“ veikėją ar padarą – priklįuoja ausis, sparnus, ragus, akis. Sugalvoja savo personažui vardą, istoriją. ✓ Apsilanko Nacionalinėje dailės galerijoje, MO ar Vilniaus iliuzijų muziejuose, susipažįsta su ekspozicija. ✓ Apžiūri žinomų dailininkų paveikslų (pvz. M. K. Čiurlionio) kūrinius. Aptaria kas jame vyksta, kokie jausmai jame jaučiami. Vėliau kuria savo piešinį pagal matytą kūrinį. ✓ Klausosi įvairių stilių muzikos (klasikinės, liaudies, šiuolaikinės), improvizuoja, parodo, kaip muzika skamba jų kūne – per judesį, šokį ar gestus. Po to kuria piešinį „Kaip ši muzika atrodytų, jei būtų spalvos“. ✓ Išsirenka meno kūrinį ir vaidina, kas būtų, jei paveikslas personažai atgytų. Sukuria trumpą etiudą ar pasakojimą. ✓ Po meninių ar kūrybinių patirčių vaikai aptaria: „Kaip galėtume padaryti grupę (aikštelę) gražesnę? „Ką sukurtume kieme? Kur pakabintume savo darbelius?“
<u>Pasiekimų sritis:</u> Meninė veikla <u>Vertybinė nuostata.</u> Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. <u>Esminis gebėjimas.</u> Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	<u>Dailė</u> ✓ Žaisdamas su erdvinėmis ir	✓ Mirko rankas ar kempinėles į dažus, spaudžiu ant popieriaus, plėvelės, veidrodžio, žiūriu, kas lieka. Kartais pirštukai palieka ratuką, o

4 -6	grafinėmis priemonėmis ir 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. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas. ✓ Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis	delnas atrodo kaip gėlė! Džiaugiasi rezultatu. ✓ Piešia pirštais, delnais, kumščiais: su vandens dažais ar natūraliomis medžiagomis (pvz., trinta uoga, žole). Piešia ant įvairių paviršių (folijos, šiurkštaus popierius, burbulinės plėvelės). ✓ Iš įvairių formų kaladėlių, dėžučių, indelių, gamtinių medžiagų (pvz. kaštonų, akmenukų) konstruoja bokštus, „namus“, „gyvūnus“. ✓ Iš plastilino, modelino, druskinės tešlos spaudžia, lipdo kamuoliukus, kirmėlytes. ✓ Pieštukais, kreidelėmis, flomasteriais keverzoja, apskritimus, brūkšnelius -- užuominas į veidą, galūnes. ✓ Veikdami (konstruodami, lipdydami, piešdami ar žaisdami) vaikai skleidžia garsus (<i>brrr, ššš, bum, au au</i>) ir imituoja įsivaizduojamų objektų ar veikėjų balsus. ✓ Pipete arba šiaudeliu lašina dažus ant popieriaus lapo, o tuomet purškia vandenį ir stebi, kaip keičiasi spalvos, teka dažai. Stebėjimai virsta kūryba. ✓ Nuspalvina lapą vaškinėmis kreidelėmis (spalvotai), tuomet jį padengia juodu guašu. Išdžiūvus – braižo piešinį, atidengdami spalvas. ✓ Planšetėse / interaktyvioje lentoje naudodamiesi piešimo programėlėmis (pvz., „Sketchbook“, „Tayasui Sketches“, „Paint“) renkasi įrankius (pieštuką, teptuką, trintuką, spalvas), kuria piešinius. Lygina, kuo skaitmeniniai piešiniai skiriasi nuo piešinių ant popieriaus.
------	---	--

	kompiuterinėmis technologijomis. ✓ Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti, įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. ✓ Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota,	✓ Iš antrinių žaliavų ar popieriaus kuria robotus su rodyklėmis, simboliais, mygtukais, naudoja skaičius ar raides jo valdymui. ✓ Kuria žemėlapi, kuriame slepiasi lobių vietos. Naudoja rodykles, simbolius, skaičius, sugalvoja „raktinius ženklus“. ✓ Paruošia savo darbų parodą, įvardija kūrinio pavadinimą, naudotą techniką ir kūrimo paskirtį („padovanosiu mamai“, „papuošiu grupę“, „tai mano istorija“). Kalbasi, diskutuoja tarpusavyje apie darbus. ✓ Stebi skirtingų dailės rūšių kūrinius – fotografijos, tapybos, piešinių. Bando atpažinti ir pasakyti: „Čia fotografuota“, „Čia piešta pieštuku“, „Čia teptuku tapyta“. Patys išbando įvairias technikas. ✓ Apžiūri keletą paveikslų – pvz., vienas abstraktus, kitas realistinis. Išsako nuomonę: „Man gražesnis, nes...“, „Šiame daugiau spalvų“. Mokytojo padedami vartoja sąvokas: forma, linija, detalės, šiltos/spalvos, šviesa, fonas. ✓ Vaikai tyrinėja įvairius objektus – puodelius, medinius šaukštus, plastmasinius dėklus, tuščius butelius. Išbando, kaip jie skamba, kai beldžiama, barškinama, stuksenama. Klausosi, kuo garsai skiriasi. ✓ Išbando balsu sakyti trumpus žodžius (pvz., „la-la“, „bam-bam“, „tri-tu-tu“) įvairiu tempu, stiprumu. Kuria trumpas „garsų eilutes“. Mokytojas jungia garsus į ritmingą ritmą – gimsta jų kūrinėlis!
--	--	---

	tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys.	
1.5 - 3	<u>Muzika</u> ✓ Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; kūnu išgauna garsus. Išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos.	✓ Dainuoja šnabžtant, tyliai ar garsiai, ritmuojant, šuoliuojant balsu. Vaikai siūlo, kaip dainuoti – „kaip katinėliai“, „kaip robotai“, „kaip lėktuvai“. ✓ Kuria grupinį ritmą -- vienas pradeda ritmą (ploja–ploja–stukteli), kitas pakartoja ir sukuria naują. Visi kartoja, ritmas „keliauja“. ✓ Klausosi trumpos melodijos kurioje paslėpę „garsų veikėjai“ – pakilimas, nusileidimas, kartojimas. Vaikai stengiasi kūnu atkartoti – kyla, leidžiasi, šokinėja. ✓ Dainuoja daineles su aiškiu tekstu ir ritmu. Kartu su mokytoja kuria judesius. Dainelė tampa mažu vaidinimu. ✓ Groja buityje naudojamais daiktais (puodeliais, šaukštais, dangčiais) – juos barškina, muša, trina ir lygina skambesį. Skirsto garsus pagal aukštumą, stiprumą ar medžiagą (pvz., metalas, medis). Kuria mini koncertą iš „virtuvės orkestro“.
4 - 6	✓ Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles. Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai – tyliai; greitai – lėtai, linksmi –	✓ Žaidžia su spalvotais metalofonais ar varpeliais – pagal spalvų seką groja melodiją. ✓ Užsimerkus klausosi įvairių paslėptų garsų (pvz., barškučių, būgnelio, plojimų, girgždesių). Spėja, kas skamba, lygina panašius ir skirtingus garsus, grupuoja: „šiurkštūs–švelnūs“, „trumpi–ilgi“ garsai. ✓ Naudodamiesi planšete (pvz., „Chrome Music Lab“, „GarageBand“), komponuoja ritmus ar melodijas, eksperimentuoja su skaitmeniniais

1,5 -3	liūdnei). ✓ Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. ✓ Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. ✓ Įvardija kai kurias žinomas muzikos sąvokas, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. <u>Šokis</u> ✓ Tyrinėja ir atranda naujų judesių ir jų	instrumentais. ✓ Kuria ritmus ar melodijas, jas užrašo grafiniais ženklais: naudodami spalvas, simbolius (taškus, linijas, rodykles), piešia muzikos „žemėlapi“. ✓ Žaidžia muzikinius judesio žaidimus. Susipažįsta su ketvirtinėmis, aštuntinėmis ir pusinėmis natomis bei pauzėmis per judesį (pvz., ketvirtinė – plojimas, aštuntinė – spragtelėjimai, pusinė – treptelėjimas, pauzė – tyla (sustojimas). ✓ Klausosi muzikos ir ritmingai reaguoja judesiu imituodami gyvūnus: šokinėja kaip varlytės, banguoja rankomis kaip gyvatės, krypuoja kaip antytės, plasnoja kaip paukšteliai... ✓ Muzikai grojant laisvai juda. Muzikai nutilus „sustingsta“ pasirinktoje pozicijoje (pvz., žvaigždė, kamuoliukas, tiltas). ✓ Dainuodami (pvz., „Siūlai siūlai susivykkit“, „Šiaudų batai“ ir pan.) susikibę rankomis eina rateliu dešinėn – kairėn, mojuoja rankomis, šokinėja. Judesius kartoja. ✓ Klausosi muzikos ir mokytojo sekamos istorijos visi kartu juda: eina ratu kaip meškiukai per mišką, sutinka kiškį (muzika keičiasi) –striksi, pamato skrendančius paukščius – plasnoja. ✓ Juda pagal skirtingą muziką laikydami rankose spalvotus audinius, skareleles ar juosteles ✓ Šoka pagal skirtingo tempo ir nuotaikos muziką (liūdna, linksma, grėsminga, rami).
--------	--	---

4 -6	derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves. ✓ Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. ✓ Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais. ✓ Siūlo naujų šokio raiškos būdų, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. ✓ Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). ✓ Apibūdina savo	Vaikai patys siūlo, kaip „šokti“ pyktį, džiaugsmą, nusivylimą, meilę. ✓ Traukia korteles su veikėjais (rūstus karalius, išdykęs kačiukas, bailus voras ir pan.), mėgina pavaizduoti veikėjo eiseną, šokio stilių, veido išraiškas. ✓ Mokosi lietuvių liaudies ratelių (pvz., „Malūnėlis“, „Kalvelis“ „Rezginėlė“ ir kt.), atlieka tradicinius judesius – šoka rateliu ar poromis, keičia judėjimo kryptį, trepsi, sukasi, ploja. ✓ Kuria šokio spektaklį, kuriame kiekviena scena – vis kita emocija ar veikėjas. Vaidina mini pasakas šokiu. ✓ Vaikai stebi vieni kitų šokius ir spėja, kokia nuotaika buvo šokyje. ✓ Žaidžia „choreografus“– sukuria 3–5 judesių seką, kurią kiti vaikai atkartoja. ✓ Schematiška užrašo šokio judesius piešinyje simboliais: bangelės (eiti lėtai), zigzagas (šokinėti), saulė (suktis), mėnulis (pritūpti) ir t.t. ✓ Stebi mokytojo rodomas įvairias emocijas mimika (pvz., laimę, liūdesį, pyktį, nuostabą), bando atkartoti tai. ✓ Vaikai pavirsta gyvūnėliais: liūdna varlyte, linksma beždžionėle, išsigandusiu kačiuku, piktu šuniuku, bando atkartoti garsus ir judesius
------	---	--

1.5 – 3	atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. <u>Teatras</u> ✓ Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas.	✓ Vaikai traukia iš „pasakų dėžės“ atsitiktinius elementus: personažą (lėlę), vietą (pvz., miškas), ir sukuria improvizuotą istoriją su lėlėmis. Kuriama mažomis grupelėmis, kiekvienas turi veikėją ir prisideda prie istorijos vystymo.
4 – 6	✓ Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų kuriamais veikėjais; drauge su mokytojais ir vaikais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis	✓ Kuria „mini operą“ – kiekvienas veikėjas turi savo „dainą“, kurią dainuoja garsais, skiemenimis, tonais (pvz., „la-la-la“ liūdnas vilkas, „pi-pi-pi“ linksma pelytė). Istorija gimsta per dainavimą, judesį, emocijas, be aiškių žodžių. ✓ Kuria savo personažus iš pirštinių, kojinių, pagaliukų ar popierinių lėlių, vaidina vieni kitiems.
Pasiekimų sritis: Gebėjimas žaisti. Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, išreikšdamas ir		

gilindamas juose supratimą apie pasaulį.

Esminis gebėjimas. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	✓ Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, derina savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais, tikslingai renkasi žaislus. Susikuria erdvę žaidimui.	✓ Žaidžia „gydytoją“. Vienas vaikas „gydo“, kitas – guli, nes „serga“. ✓ „Kepa blynus“, „verda kavą“ ir neša mokytojai ragauti. Klausia: „Ar skanu?“ ✓ Vaikas pakloja lėlės lovą, „prikelia“ ją žodžiais: „Laikas keltis!“ – tada „valo dantukus“, „valgo pusryčius“. Kartu seka pažįstamą įvykių eigą, kartodamas tai, ką pats patiria rytais.
4 -6	✓ Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą siužetą. ✓ Individualiai ar dviese žaidžia paprastą vaidmenų žaidimą, laikosi taisyklių. ✓ Mokytojo paskatintas, įsitraukia kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimus. Vartoja	✓ Vaikas nurengia lėlę, „plauna“ ją kempinėle, tada „šluosto“, „aprengia pižamą“ ir paguldo miegoti. Visą veiklą lydi trumpi sakiniai: „Šilta vonia. Dabar miega.“ ✓ Mokytojo paskatinti, vaikai drauge sukuria „Pasakų miestą“, kuriame gyvena karaliai, raganos ir gyvūnai. Jie pasiskirsto vaidmenimis, susitaria dėl taisyklių, kuria siužetus. ✓ Renkasi žaisti slėpynes ne įprastoje žaidimų aikštelėje, bet tarp medžių ar krūmų. Jis ieško įdomių vietų pasislėpti, pasitelkia gamtinę aplinką žaidimo scenarijui kurti. ✓ Gamtoje iš šakų, lapų ir akmenų sukuria „namą“ žaidimui. Kviečia kitus vaikus į svečius, paskirsto vaidmenis. Pasibaigus žaidimui, surenka šakas į krūvelę, kad aplinka liktų tvarkinga.

	išplėstinę kalbą, žaidžia vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. ✓ Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarkosi žaidimo erdves. ✓ Kuria sudėtingus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. ✓ Žaisdamas kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja veiksmus, sprendžia nesutarimus. Laikosi taisyklių žaidimuose.	✓ Pastebi, kad didelė dėžė ar pavėsinė gali tapti „nameliu“ arba „laivu“, susikuria naują žaidimo erdvę. ✓ Žaidžia tarp suoliukų, sienelių ar medinių konstrukcijų, įsivaizduodamas, kad tai pilis ar ugnikalnis. ✓ Per komandines estafetes padeda draugui taisyklingai atlikti užduotį, skaičiuoja taškus, laikosi eiliškumo, taisyklių ✓ Žaidžia edukacinius žaidimus, laikosi nustatytos eigos, priima pralaimėjimą. Padeda paaiškinti taisykles naujai prisijungusiam draugui.
--	---	---

Pasiekimų sritis: Kūrybiškumas

Vertybinė nuostata: Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.

Esminis gebėjimas: Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Pakartotinai tyrinėja dominančius raiškos būdus, perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atradamas naujus derinius, atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus.	✓ Tą pačią medžiagą ar formą tyrinėja kelias dienas iš eilės, bet skirtingais būdais (pvz., lipdo iš plastilino, modelino ar druskos tešlos, kaskart išbando skirtingus įrankius – volelius, formeles, rankų pirštukus).
4 -6	✓ Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	✓ Išmoktas daineles, eilėraštukus, judesius atkartoja žaidybinėse situacijose.
	✓ Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus, išbando įvairias naujas kūrybos priemones ir būdus. Atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus.	✓ Pasirenka gyvūno ar pasakos veikėjo kaukę ar simbolį (ausytes, skarelę) ir juda, kalba bei elgiasi kaip tas veikėjas
	✓ Numato, kaip ir kuo sieks kūrybinio rezultato, sprendžia	✓ Stebi, komentuoja kitų darbelius, žaidimą sako: „ir aš taip moku“, „noriu kartu žaisti“.
		✓ Apžiūri draugų piešinius ar menininkų darbus (reprodukcijos, paveikslėliai). Kuria pasakojimą, kas ten vyksta, kaip jaučiasi veikėjai, kas įvyks toliau. Vėliau – piešia savo istorijos tęsinį.
		✓ Renkasi iš daiktų dėžės įvairius atributus (šalikėlis, kepurė, skėtis, akiniai) ir įsivaizduoja, kuo galėtų tapti: „Jei dėviu šį šaliką – esu fėja!“
		✓ Prieš piešdami trumpai pasako, ką kurs (pvz., „nupiešiu mišką“, „noriu piešti laivą“) ir kaip tai darys: kokias spalvas ir priemones naudos.
		✓ Sugalvoja, ką statys (pvz. tiltą, bokštą, lėlių namą). Aptaria, kokių medžiagų reikės, kaip tai įgyvendins. Statybos metu susidūrę su konstrukciniais sunkumais (griūva statinys), su draugų ar Mokytojo pagalba ieško sprendimų.
		✓ Rengia kūrybos parodėles grupėje ar šeimos nariams, pasakoja apie savo darbelį.

	kūrybinius iššūkius, siekia pabaigti kūrybinį darbą, jį tobulina. ✓ Dalinasi savo kūryba, pasakoja apie kūrybos vyksmą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu.	✓ Kuria knygeles piešia kelis susijusius paveikslėlius (pvz. kas nutiko žuvytei), o paskui pristato draugams ar tėvams.
Pasiekimų sritis: Tyrinėjimas Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminis gebėjimas. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Smalsauja, atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais. Aiškintis, kas tai yra. ✓ Fantazuoja, eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, spalvomis, judesiu, mimika ir garsais. Tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. ✓ Mėgdžiodamas suaugusįjį labiau	✓ Tyrinėja skirtingas medžiagas: burbulinę plėvelę, foliją, įvairios tekstūros popierių, audinius, gamtines medžiagas ir t.t. – liečia, uosto, klausosi, kaip skamba ir ką primena. ✓ Žaidžia su vandeniu – lašina, pila, spaudžia. Stebi, kaip vanduo bėga, keičia formą, dingsta. Mokytojas skatina švelniai išbandyti: „Kaip lašelis krenta? Ką matai ant kempinėlės?“ ✓ Tyrinėja gamtos dėžutę – joje sudėti giliukai, kaštonai, šakelės, lapai, samanės. Vaikai uosto, liečia, bando išsiaiškinti, kas tai. Mokytojas užduoda klausimus: „Ar ši šakelė kieta? Ar lapas minkštas?“ ✓ Renka lapus, kankorėžius, giliukus, juos maišo, trina, verda „sriubą“.

4 -6	įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu. ✓ Domisi daiktų, reiškinių savybėmis. Tyrinėja, kaip auga augalai, gyvūnai, jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo panašūs, kuo skiriasi. ✓ Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja, klasifikuoja, tyrinėdamas pasitelkia įvairius įrankius ir priemones. ✓ Samprotauja apie	✓ Muša pagaliukais į skardines, barškina akmenukais, kuria savo ritmą. Braidžioja po sausus lapus, klausosi lapų muzikos. ✓ Drauge su mokytoja sėja sėklas į vazonėlį, patys pakartoja veiksmus – kasa duobutę, įdeda sėklą, palaisto. Kasdien stebi pokyčius, pastebi daigelio pasirodymą, džiaugiasi, rodo tai kitiems. ✓ Pasėja pupelę ar kitą sėklą į vazonėlį, kasdien ją laisto, matuoja, piešia augalo pokyčius. ✓ Piešia ar klijuoja gyvūno augimo etapus, diskutuoja, kuo jie skiriasi. Lygina su savo paties augimu, pasakoja, kaip keitėsi. ✓ Eksperimentuoja – stebi, kurie daiktai plaukia, kurie skęsta, kurie limpa ar slysta. Išbando magnetus, rūšiuoja, kas pritraukiama, o kas ne. Apibūdina daiktų paviršius: lygus, šiurkštus, šiltas, šaltas. ✓ Renka įvairias gamtines medžiagas – lapus, kaštonus, akmenėlius, šakeles. Lygina jas pagal formą, spalvą, dydį. ✓ Apžiūri gyvūnų nuotraukas arba figūrėles, apibūdina jų savybes. Grupuoja gyvūnus pagal buveinę, mitybą ar judėjimo būdą. ✓ Stebi skirtingus augalus, jų lapus, žiedus padidinamuoju stiklu ar mikroskopu. Lygina jų spalvas, kraštų formas, stiebų storį. Tyrinėja struktūrą, bando nupiešti ar aprašyti skirtumus. ✓ Tyrinėja įvairias medžiagas – vilną, popierių, plastilino, švitrinio popieriaus gabalėlius. Liečia, apžiūri, sulenkia ar trina. Apibūdina: „šitas šiurkštus“, „šitas minkštas“, „šitas
------	---	---

	tai, ką patyrė, sužinojo; kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar galima tyrinėti.	tempiasi“. Grupuoja pagal pojūčius.
--	--	-------------------------------------

Ugdymosi kontekstai ir mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai. Kuriami tokie kontekstai, kurie leidžia vaikams spontaniškai tyrinėti, eksperimentuoti, išbandyti kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas, veikia spontaniškai ar įsitraukia į organizuotas veiklas. Kiekvieną vaiką įsitraukti skatina mokytojo pasiūlytų priemonių ir veikimo būdų sukurtos asmeninio pasirinkimo galimybės. Vaikai generuoja idėjas, kurias – žaidžia, imituoja, improvizuoja, komponuoja, aranžuoja, modeliuoja, pritaiko, interpretuoja, reflektuoja; atlieka tai, ką pats sukuria, ir tai, ką išmoksta iš kitų. Mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas.

Aš kalbų pasaulyje

Pasiekimų sritis: Kalbų supratimas Vertybinė nuostata. Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą. Esminis gebėjimas. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsneliai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 – 3	✓ Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“,	✓ Klausosi, mokytojos pasakojamų trumpų iliustruotų istorijų, emocionaliai reaguoja, rodo paveikslėliuose atpažįstamus personažus. ✓ Klausosi trumpų dainelių ar eilėraščių, parodo veiksmažodį ar daiktą, apie kurį buvo kalbama. Pvz.: „Kiškis šoko – parodo šokantį kiškį“. ✓ Žaidžia pastabumo žaidimus „Kas dingė?“, „Kur pasislėpė?“ ✓ Žiūri į emocijų korteles (laimingas, piktas, liūdnas, nustebęs veidas) ir mėgina patys parodyti tokią mimiką ar atpažinti ją mokytojo

4 - 6	„kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. ✓ Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolių paveikslėlių, ženklų prasmę. ✓ Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausinėja, geba sieti paveikslėlius su aplinkos daiktais. ✓ Išklauso trumpus skaitomus, pasakojamus kūrinių prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių. ✓ Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai	ar draugo veide. ✓ Mokosi naujų dainelių, eilėraščių, kad būtų lengviau įsiminti naudoja gestus (pvz., „viso gero“, „ateik čia“, „saulė šviečia“). ✓ Atpažįsta simbolinius ženklus (pvz. paveikslėliais sužymėti atskirų vaikų daiktai, spintelės, rankšluosčiai, žaislų dėžės). Vaikai žiūri į simbolius ir žaisliukus deda į reikiamas dėžes, lentynėles. ✓ Laisvai varto knygutes, komentuoja, kas pavaizduota, dalijasi išpūdžiais su draugu ar suaugusiuoju. ✓ Vaikai: varto knygeles, žiūri į tekstą ir paveikslėlius, o mokytojas garsiai skaito.. ✓ Vaikai renkasi kortelę su paveikslėliu (pvz., obuolys, puodelis, šuo) ir ieško atitinkamo daikto grupėje arba rodo, kur jį matė. ✓ Drauge su mokytoju seka „Paveikslėlių istoriją“. Iš eilės apžiūri 2–3 paveikslėlius, pasako, ką mato ir kas galėjo nutikti. ✓ Išklauso trumpą pasakėlę („Ropė“, „Vištytė ir gaidelis“) ir kartu su mokytoju ją suvaidina naudodami paprastas kaukes ar daiktus. ✓ Išklauso trumpą istoriją apie meškiuką, kuris susirgo. Žaidžia laisvą žaidimą, kurio metu bando pagydyti meškiuką. ✓ Po trumpai skaitomos pasakos pasako, ką prisimena – vieną veikėją, įvykį, emociją („Meškiukas verkė“, „Paršiukai bėgo nuo vilko“) ✓ Klausosi skaitomų istorijų, sekamų pasakų emociškai reaguoja į pajuokavimus, klausia, kaip suprasti vieną ar kitą posakį.
-------	--	--

	girdimus frazeologizmus, perkeltinę žodžių prasmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. ✓ Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. ✓ Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles, suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. ✓ Domisi įvairiais	✓ Klausosi įrašytų savo ar draugų pasakojimų, bando atspėti, kas kalba, kaip jis jaučiasi, ar kalba rimtai, ar juokauja. ✓ Klausosi trumpų juokelių, erzinimų ar frazeologizmų, piešia ar vaidina, ką jie reiškia. ✓ Žaidžia žaidimą, kuriame mokytojas pasako žinomą žodį kita kalba, o vaikai bando atspėti, ką jis reiškia. ✓ Žiūri trumpus pasirodymus, klausosi muzikinių fragmentų, apžiūri dailininkų piešinius, kuriuose perteikiamos skirtingos emocijos ar idėjos, aptaria: ką pamatė, ką pajuto, kokiomis priemonėmis buvo perteikta mintis ar jausmas. ✓ Namuose su šeima: ieško paveikslų, fotografijų, muzikos ar dainelių, kurios perteikia kokį nors jausmą. Kitą dieną grupėje pasakoja ir rodo, kas tai buvo bei kokia nuotaika ar mintis buvo išreikšta. ✓ Ieško aplinkoje paslėptų. Jas radę garsiai įvardija, sugalvoja žodį, kuris ta raide prasideda. ✓ Skiemenuoja žodžius plodami rankomis (pvz., "sau-lė", du plojimai), arba šokinėdami.. Vėliau pabando sujungti garsus į trumpus skiemenis, žodžius (pvz., S–A → SA). ✓ Žiūri į raidę, fantazuoja į ką ji panaši, kuria jos paveikslą (pvz., raidė „A“ – atrodo kaip stogas, „S“ – kaip gyvatėlė). Rašo raides ore, smėlyje, ant popieriaus, dėlioja jas, iš akmenėlių, kaštonų, pagaliukų. ✓ Mėgina skaityti savo aplinkoje sutinkamus užrašus, varto ir skaito knygeles, reklamines
--	---	---

	rašytiniais teksta, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	brošiūras. ✓ Žiūri į paveikslėlių seką knygelėje (be arba su minimaliu tekstu), spėja, apie ką galėtų būti pasakojimas. Paskui mokytojas skaito tikrą tekstą – vaikai lygina savo spėjimus. ✓ Stebi iliustraciją su keletu atpažįstamų žodžių (pvz. „meška“, „uoga“), bando iš žodžių nuspėti, apie ką bus pasaka ar istorija. Po to klausosi ir tikrina savo hipotezę. ✓ Klausosi istorijos skaitymo, mokytojas stabteli prieš pabaigą ar įvykių lūžį ir klausia: „Kaip manote, kas bus toliau? Vaikai spėlioja, diskutuoja.
--	---	--

Pasiekimų sritis: Kalbinė raiška

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

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

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ 2–4 žodžių vientisiniais sakiniiais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi. Atsako į paprastus klausimus; vartoja dažnas mandagumo frazes. ✓ Domisi laidomis, animaciniais filmais	✓ Atėję į grupę vaikai pasisveikina, išeidami atsisveikina, pavalgę padėkoja. ✓ Drauge su suaugusiuoju varto paveikslėlių knygeles, vardina, tai ką mato paveikslėliuose, patys klausinėja ir atsako 2-4 žodžiais į jiems užduodamus klausimus. ✓ Žaidimo metu mokytoja raginami pasakoja, ką veikia („migdau lėlytę“, „verdu meškinui košę“. ✓ Pažiūri trumpą animacinio filmuko ištrauką, tuomet mokytojos klausinėjami pasakoja, ką

4-6	vaikams. Suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų, dainų fragmentus, įspūdingus pasakojimo epizodus, išskiria labiausiai patikusius veikėjus. ✓ Stebi, mėgdžioja rašančius suaugusius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus. ✓ Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo norus, pasiūlymus, tariausi; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius; klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajuto, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai plėtoja pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju.	matė. ✓ Drauge su mokytoja dainuoja trumpas nesudėtingas ritmines daineles, mokosi trumpus eilėraštukus („Raina katytė“, „Mano batai buvo du“, „Žalią pupą sodinau“ ir pan.). ✓ Pieštukais, flomasteriais, tušinuku, kreidelėm, dažais, pirštukais brauko, keverzoja įvairiose plokštumose – ant popieriaus, ant asfalto, lentoje, sausame ar drėgname smėlyje rašo laišką katytei ar Kalėdų seneliui. ✓ Ryto rato metu vaikai diskutuoja, kalba apie tai, kur buvo, ką matė, kaip praleido savaitgalį. Tariausi su draugais, ką norėtų nuveikti, kaip konstruos vieną ar kitą statinį. ✓ Klausosi draugų ar Mokytojo pasakojamų istorijų, žiūri trumpus animacinius filmukus ar dokumentinių filmų siužetus pasakoja, kas nutiko, kaip jautėsi veikėjai, kodėl taip įvyko, ko jie būtų norėję kitaip. ✓ Žiūri iliustracijas su įvairiomis veiklomis (kelionės, gyvūnai, žaidimai, profesijos), kur norėtų nukeliauti, ką norėtų sutikti, pamatyti, kaip pasisveikintų sutikę žmogų, kuris nesupranta lietuviškai. ✓ Žaidimuose atkartoja žinomų istorijų, pasakų siužetus. ✓ Konstruoja iš LEGO, kaladėlių ar gamtinių medžiagų savo istorijos veikėjo būstą ar transporto priemonę. Sukuria istoriją: kas čia gyvena, kaip jis/ji keliauja, ką veikia? ✓ Kuria kolektyvinį meninį kūrinį (pvz., koliažą, 3D paveikslą, naudodami įvairias medžiagas). Kiekvienas vaikas pasirenka
-----	--	--

✓ Kuria, pasakoja istorijas su pradžia, eiga ir pabaiga; nuosekliai atpasakoja girdėtas istorijas, siužetus pritaiko žaidimuose meninėje veikloje; apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją. ✓ Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	- veikėją iš paveikslo ir pasakoja jo istoriją: kas jis, ką jaučia, ką veikia paveiksle? ✓ Ieško savo vardo raidžių tarp raidžių kortelių, magnetinių raidžių, kaladėlių. ✓ Naudodamiesi įvairiomis technikomis, kuria raidžių paveikslus – savitai išpiešia, išraižo, iš gamtinės medžiagos. ✓ Užsirašo vardą, pavadinimą ant savo piešinio.
---	--

Ugdymosi kontekstai ir mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai. Vaikų įsitraukimą ir aktyvų dalyvavimą skatina mokytojo siūlomos įdomios ir aktualios veiklos, žaidybinės situacijos, žadinančios prigimtinių vaikų smalsumą, domėjimąsi ir emocinį įsitraukimą į bendravimo ir bendradarbiavimo procesus. Vaikus taip pat įtraukia kalbiniai žaidimai, skaitomos ir nežodiniu būdu pasakojamos istorijos, dialogiškas ugdymo procesas, iššūkio situacijos. Veiklos kryptingos, atliepiančios vaikų raidos skirtumus ir asmenines galias, skatinančios tyrinėjimą, aiškinimąsi ir problemų sprendimą. Labai svarbus patirtinis ugdymo(si) procesas, kuris sudaro galimybes vaikams klausinėti, diskutuoti, ginčytis, spręsti problemas ir žaisti.

Tyrinėju ir pažįstu aplinką

Pasiekimų sritis: Matematinis mąstymas

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais būdais.

Esminis gebėjimas. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram.	✓ Drauge su mokytoja vaikai skaičiuoja pirštukus, kaladėles, mašinytes, knygelės paveikslėlių personažus. Iki 3 skaičiuoja tvarkydami žaislus („Padėk 3 kaladėles į dėžę“), valgydami („du šaukštai košės“, „trys gabaliukai obuolio“).
4 -6	✓ Geba tiesiogiai palyginti vienu išmatuojamu dydžiu besiskiriančius daiktus: ilgį palygina daiktus suartindamas, mases – daiktus pakilnodamas, tūrius – perpildamas vandenį ar smėlį iš vieno indo į kitą. ✓ Tapatina, atrenka kelis daiktus (vaizdus) pagal spalvą, formą (kvadratas, kubas, skritulys, rutulys) ar savo sugalvotą požymį. ✓ Jaučia ryšį tarp skaičių pavadinimų, skaitmenų ir jų padėties skaičių sekoje nuo 0 iki 10.	✓ Eidami į salę, kiemą mokosi sustoti po du. ✓ Drauge su mokytoja žaidžia „Traukinuką“ ir sodina žaisliukus: „Pirmas lipa meškiukas, antras – drambliukas“ ✓ Stato bokštus iš kaladėlių. Lygina: „Šitas bokštas aukštas, šitas – žemas“. ✓ Lipdo iš molio, plastilino įvairaus ilgio ritinėlius. Gretina ir lygina įvairaus ilgio daiktus (pagaliukus, virveles, popieriaus juosteles). ✓ Žaidžia su smėliu (Mokytoja sako: „Imk tuščią kibirėlį ir prikask pilną smėlio“, „Kuris kibirėlis sunkesnis?“) ✓ Veria karoliukus, sagas arba deda kaladėles pagal spalvų seką, dydį, formą. ✓ Tapatina daiktus ar paveikslėlius (žaidimas „Rask tokį patį“). ✓ Žaidžia ir lygina, derina, kas į ką telpa? – lėkštelė telpa į dubenį, kamuoliukas – į puodelį, kaladėlė – į dėžutę. ✓ Susipažįsta su skaičiais, jų sekomis, „kaimynais“. ✓ Lipdo, kerpa, klijuoja skaičius ar tam tikrą kiekį daiktų (paveikslėlių). ✓ Piešia, rašo skaitmenis ant popieriaus

	Paduoda tikslų daiktų skaičių ir randa trūkstamą. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Pradedą vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. ✓ Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, apibūdina jų skirtumus. ✓ Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus. ✓ Žinomas figūras pavadina taisyklingai. ✓ Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Kuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų. ✓ Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai.	kreidelėmis, pieštukais, smėlyje – pirštais, pagaliuku. ✓ Eina (šokinėja) „Skaičių juosta“ patiesta ant grindų, rodo, kur trūksta skaičiaus. ✓ Skaito kortelę su skaitmeniu ir padeda tikslų kiekį daiktų (akmenukų, kaladėlių, žaisliukų). ✓ Stalo žaidimų metu mesdami kauliuką vaikai skaičiuoja. Mesdami du kauliukus – sudeda taškus, atima mažesnę iš didesnės. ✓ Žaidžia parduotuvę „perka“ daiktus. ✓ Tvarko knygų lentyną – rikiuoja knygas pagal dydį (plotį, aukštį). ✓ Naudodamiesi sąlyginiu matu ar metru matuoja savo ūgį, kėdučių, stalų, savo statinių aukštį, lygina. Aptardami vartoja žodžius: šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan. ✓ Pasivaikščiojimo gamtoje metu lygina namus, medžius pagal aukštį, išmatuoja, palygina takelių, suoliukų ilgį ar plotį. ✓ ✓ ✓ Ieško daiktų grupėje ar aplinkoje, kurie yra: beveik tokio pat dydžio, šiek tiek skiriasi, labai panašūs, bet ne vienodi. Kuria statinius iš geometrinių kaladėlių (pvz., bokštą iš cilindro ir kubų, tiltą iš trikampių ir stačiakampių). Kerpa geometrines figūras iš popieriaus, lanksto iš vielutės, modeliuoja „piešini“ plokštumoje ar erdvėje. Konstruoja statinius iš geometrinių figūrų pagal schemą, instrukciją.
--	---	---

		Ieško geometrinių figūrų gamtoje ir aplinkoje: medžio kamienas – cilindras, langas kaip stačiakampis. Fotografuoja arba piešia rastas formas. Tyrinėja skirtingų formų daiktus: kuris rieda toliau – rutulys ar kubas? Koks stogas tvirčiausias?“ Konstruoja pastatus iš skirtingų figūrų, vėliau patikrina, ar jie išlaiko apkrovą (pvz., plastilino kamuoliuką). Žaidžia su magnetinėmis geometrinėmis figūromis, kuria konstrukcijas, eksperimentuoja, kurios figūros geriausiai sukimba. Tęsia (kuria) sekas iš pasikartojančių elementų, geba paaiškinti taisykles.
Pasiekimų sritis: Skaitmeninis sumanumas Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas Esminis gebėjimas. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	Žaidžia mokykloje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz. robotukais), naudodamas pagrindines funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo darbų, veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo	Susidomėję stebi, kaip juda robotukas. Bando patys nuspausti mygtuką ar svirtelę ir stebi, kas vyksta. Džiaugiasi, kai robotas juda ar skleidžia garsus. Vaikai padeda paprastam grindų robotukui (pvz., „Bee-Bot“) „nunešti dovaną“ draugui. Suaugusysis žodžiu sako komandas: „Pirmyn – pirmyn – pasuk – dar kartą pirmyn“. Vaikai kartu kartoja garsažodžiais („vrrr“, „op“), rodo rankomis kryptis, padeda nuspausti mygtukus.

4-6	ar kitų vaikų sakomas komandas. Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad atliktų projektines veiklas, užduotis. Įgyvendindamas kūrybiniuose sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaikų skaitmenines priemones. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradeda suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką.	Mokytojas į paprastą garso įrašymo žaislą įrašo komandas: „pasuk, pašok, suplok!“, vaikai žaisdami su robotuku kartoja judesius ta pačia seka. Vėliau patys bando užrašyti komandas. Vaikai piešia planšetėje naudodamiesi tokiais įrankiais kaip „Drawing for Kids“, „Mozabook“. Vaikai su mokytojo pagalba lankosi edukacinėse svetainėse, ieško informacijos apie pasirinktą gyvūną, augalą ar reiškinių, – kartu kuria plakatus ar skaidres. Su mokytojo pagalba paruošia klausimus, o namuose įrašo trumpą interviu su šeimos nariu naudodami garso įrašymo programėlę (pvz., Voice Memos, Vocaroo). Vėliau pasakoja grupei apie pasirinktą profesiją. Su mokytojo pagalba naudodami programėles, tokias kaip StoryJumper, Book Creator, kuria savo trumpą istoriją: pasirenka veikėjus, aplinką, įrašo balsą ar įdeda savo piešinius. Mokytojo padedami naudojami Bee-Bot, Blue-Bot ar panašiais robotais. Kuria žemėlapi su kliūtimis ir užduotimis, pasitarę, sudaro komandų seką robotui pasiekti „lobį“ (pvz., komandų seka: į priekį – į priekį – pasukti kairėn – į priekį...). Vaikai išmoksta planuoti veiksmų seką, testuoja, pastebi klaidas ir taiso. Lavina loginį mąstymą bei problemų sprendimo įgūdžius.
Pasiekimų sritis: Mokėjimas mokytis <u>Vertybinė nuostata.</u> Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko. <u>Esminis gebėjimas.</u> Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto		

ir koreguoja savo veiklos procesą ir rezultatus.

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	Trumpam įsitraukia į sudominusią veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, atlikti jam patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta, džiaugiasi tuo, ką atliko ir išmoko	Žaidžia nesudėtingus siužetus su žaislais: lėlyte, meškiuku ar kitu savo pasirinktu ir mylimu - migdo, maitina, šokdina. Atkartoja patinkančias daineles, žaidimus su žaislu “Virus viru košę”, “Grūdu grūdu”, “Du gaideliai”
4 -6	Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata.	Aiškinasi, kaip važiuoja mašinėlė, sukasi vilkelis. Pavykus atlikti norimą veiksmą, džiaugiasi, ploja rankytėmis, šypsosi. Nebijo bandyti, pasikliauja savo galiomis, turima patirtimi ir drąsiai reiškia savo nuomonę, pats siūlo ir bando įgyvendinti naujas idėjas. Braižo mąstymo žemėlapius, su jais supažindina bendraamžius ir mokytoją, jeigu neaišku klausinėja, prašo papildomos informacijos, bando apibendrinti turimas žinias, jas pritaiko norimai naujai, dar nebandytai veiklai. Nenuleidžia rankų ir esant nesėkmei, veikia toliau, kuria naujus žemėlapius, ieško informacijos kituose šaltiniuose. Radęs informaciją bando jąpritaikyti, tyrinėja, drąsiai eksperimentuoja. Savo rezultatus pristato bendraamžiais, mokytojui, juos apibendrina, išgrynina savo pasiekimus, įvardija barjerus.
<u>Pasiekimų sritis:</u> Aplinkos pažinimas		
<u>Vertybinė nuostata.</u> Nori pažinti ir suprasti save ir aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs		

ką nors nauja.

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

<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, vaizdo įrašuose. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienės veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką, nujaučia veiklų trukmę. ✓ Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, juos pavadina. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius. ✓ Renkasi patinkančią gamtinę, socialinę, kultūrinę aplinką, saugo ten esančius objektus.	✓ Žiūri nuotraukas, trumpus vaizdo įrašus iš ankstesnių dienų veiklų, vaikai juokiasi, džiaugiasi, rodo save, kalba, atpažįsta draugus. ✓ Patys klijuoja ar rodo simbolius ant „dienos rato“. Pradeda suprasti, kas vyksta „po pietų“ ar „po miego“. ✓ Laikosi ritualų dienos (veiklos) pradžiai ir pabaigai – vaikai išgirdę melodiją jau žino, kokia dienos dalis prasideda ar baigiasi. ✓ Vaikai (padedami Mokytojo) bando prisiminti, ką veikė vakar: „šventėm gimtadienį“, „buvo sniegas“, „statėm bokštą“. ✓ Kartu su suaugusiuoju stebi grupės ar lauko augalus, juos liečia, uosto, stebi jų formas. Vaikai patys pila vandenį, purškia lapus. ✓ Dėlioja paveikslėlius ar žaisliukus, kalba apie gyvūnų šeimos narius: „katė – kačiukas“, „šuo – šuniukas“, klausosi jų garsų, mėgdžioja, įvardija.
4 - 6	✓ Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie	✓ Žaidžia su gyvūnėlių figūrėlėmis – deda juos į smėlį ar tešlą, stebi pėdsakus. Lygina – kieno mažos, kieno didelės pėdutės. Kartu išmoksta naujų gyvūnų pavadinimų – „voverė“, „ežys“. ✓ Mokosi, kaip elgtis gamtoje: „gėlę glostom, neplėšom“, „vabaliuko netrypiam“, lauke renka nukritusius lapus, šiukšles, padeda

	tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas. Vartoja žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti, nustato istorinių pasakojimų chronologinę seką. Samprotauja apie tai, kokie daiktai buvo naudojami seniau, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. ✓ Įžvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, juos grupuoja. Žino ir pasakoja, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais.	suaugusiajam grėbti, rūšiuoti. ✓ Iš kaladėlių ar šakelių konstruoja gyvūnams „namelius“. ✓ Piešia savo šeimą ir namus, pasakoja apie šeimos narius, senelius, kas ką mėgsta, ką veikia (pvz., kaip švenčia gimtadienius, ką veikia savaitgaliais). ✓ Pasakoja, kur gyvena (nupiešia ar atneša nuotrauką savo namo, gatvės, pažįstamų vietų). Kuria „mano kelias iki darželio“ žemėlapi. ✓ Piešia ar lipdo savo namą, darželį, gatvę. ✓ Žiūri žemėlapi, ieško pažįstamų miestų ar gyvenviečių, mėgina perskaityti jų pavadinimus. ✓ Lygina, kokios skirtingos gatvės ar pastatai yra jų miestuose. ✓ Rengia mini parodą: „mano namai“, „mano miestas“. ✓ Tyrinėja gaublį ir „keliauja po pasaulį“. ✓ Vaikai susipažįsta su kitomis šalimis, jų simboliais, vėliavomis. dėlioja pasaulio ar Lietuvos žemėlapi, ieško, kur gyvena jų šeima, giminės, draugai. Lygina, kur kas toli, kas arti. ✓ Drauge švenčia bendruomenės ir valstybines šventes. ✓ Klausosi svečių (tėvų, bendruomenės narių) pasakojimų apie įvairių profesijų žmones. Sužino, kodėl profesijos svarbios – „be vairuotojo negalėtume atvažiuoti“, „be mokytojo nežinotume raidžių“.
--	---	--

	✓ Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaikškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradedą jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai.	✓ . Varto knygas, enciklopedijas, klausosi mokytojos pasakojamų istorijų, žiūri trumpus video siužetus apie gyvūnus ir augalus. ✓ Vaikai su suaugusiojo pagalba tyrinėja gamtą: stebi lapų spalvas, ieško skruzdelyno ar sprogstančių pumpurų. Fiksuoja radinius: fotografuoja, piešia, lipdo iš gamtinių medžiagų. Lygina skirtingų metų laikų radinius, kuria stendą ar koliažą grupėje. ✓ Analizuoja, kaip skirtingais metų laikais keičiasi gamta: lapai, gyvūnų elgesys, augalų žydėjimas. Kuria plakatų ciklą „Pavasaris/Vasara/Ruduo/Žiema“. ✓ Žaidžia LOTO. Kortelėse – gyvūnas ir keli maisto produktai. Vaikai sujungia, kas ką ėda: zuikis – žolė, meška – žuvis, pelėda – pelės, karvė – šienas. ✓ Grupuoja paveikslėlius, lygina: „medis ir gėlė abu auga, bet medis didelis“, „katinas ir vilkas abu turi kailį, bet vienas laukinis, kitas – naminis“. ✓ Vaikai dalyvauja Mokytojo inspiruotuose pokalbiuose „Aš – gamtos draugas“(rūpinamės gamta – rūšiuojame, prižiūrime augalus, globojame gyvūnus, ir kenkiame gamtai – šiukšliname, deginime laužus miške ir t.t.). ✓ Vaikai kartu su Mokytojais darželio teritorijoje ar šalia esančiame miškelyje surenka šiukšles, šluoja lapus, laisto gėles. Po veiklos aptaria, kodėl svarbu rūpintis aplinka, kaip ją išsaugoti gražią. ✓ Iš antrinių žaliavų gamina lauko dekoracijas
--	--	--

		(pvz. gėlių vazonėliai iš butelių), sodina gėles, kuria „gamtos kampelius“.
<u>Pasiekimų sritis:</u> Problemų sprendimas <u>Vertybinė nuostata.</u> Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. <u>Esminis gebėjimas.</u> Geba atpažinti ir apibūdinti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamiausius, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.		
<i>Vaiko metai</i>	<i>Pasiekimų žingsniai</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
1.5 -3	✓ Susidūręs su kliūtimi, nusiramina ir imasi veiklos. ✓ Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas, žodžiais, kūno kalba parodo su kokia problema susidūrė, kaip ją sprendžia. Bando pritaikyti naujus sprendimo būdus.	✓ Nugriuvus bokštui iš kaladėlių, renkasi kitą pagrindą ar kaladėles, keičia statymo būdą, ieško sprendimo. ✓ Neteisingai apsiavė batukus. Pats nusiauna ir bando apsiauti teisingai. ✓ Nesugeba susitvarkyti drabužių spintelėje. Stebi, kaip kitas vaikas gražiai sulanksto kepurę ir padeda. Tada pabando taip pat – sulanksto savo šaliką ir padeda šalia.
4 -6	✓ Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir tobulina sprendimą. ✓ Atpažįsta ir priima sudėtingą veiklą, sunkumus yra nusiteikęs pats ar su kitais įveikti. ✓ Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pasirenka tinkamiausią	✓ Konstruoja sudėtingą statinį iš LEGO kaladėlių – užduotis reikalauja laiko ir dėmesio. Iš anksto pasiskirsto darbą, kuria keliais etapais, nepabaigęs nenusivilia, o kitą dieną sugrįžta prie kūrinio. ✓ Grupėje iškilus problemai – pavyzdžiui,

	sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. ✓ Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	pritrūkus statiniui kaladėlių siūlo: „Galim pasidalinti?“, „Aš galiu palaukti“. Priima sunkumą kaip natūralų dalyką, padeda rasti bendrą sprendimą. ✓ Pastebi, kad eksperimentas nesuveikė taip, kaip tikėtasi (pvz., nesipučia muilo burbulai) Jis prisimena ankstesnį bandymą, lygina, tariausi su kitais: „Gal per mažai įpylėm muilo ?“ – pasirenka naują būdą ir bando dar kartą.
--	--	--

Ugdymosi kontekstai ir mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai. Vaikų įsitraukimas į veiklas skatinamas mokytojui kryptingai kuriant ugdymo(si) kontekstus, pažadinančius prigimtinį vaikų smalsumą gyvosios gamtos objektams, įdomiems, nematytiems daiktams, robotukams, sekant paskui vaikų domėjimąsi aplinkiniais objektais ir nepasiekiamais (dangaus kūnai, kitų žemynų, praeityje išnykę gyvūnai), plika akimi nematomais objektais ir reiškiniiais, kuriuos galima pamatyti per skaitmeninį mikroskopą arba tyrinėti papildytosios (virtualiosios) realybės programėlėmis, atsižvelgiant į vaikų interesus ir poreikius. Vaikus įtraukia mokykloje kuriamos edukacinės aplinkos su pasirenkamomis, kaip veikti, tyrinėti galimybėmis: skruzdėlę apžiūrėti gyvai ir per skaitmeninį mikroskopą, stebėti skruzdėlyną gyvai, realiuoju laiku per vaizdo kamerą ir vaizdo įrašą. Mokytojas palaiko vaikų bandymus savo veiksmus ir sprendimus paaiškinti, rasti būdų ir argumentų pagrindžiant, kad kažkas yra tiesa arba netiesa, lanksčiai taikyti įgytą patirtį naujuose kontekstuose. Mokytojas skatina vaikus reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultata, pastangas, gebėjimus ir elgesį, dėl kurių jiems vis geriau sekasi atlikti užduotis. Veiklos vyksta per tyrinėjimus, eksperimentus, matavimus, skaičiavimus, klausimų ir atsakymų formulavimą, problemų sprendimą, žaidimą, realiose ir virtualiose erdvėse.

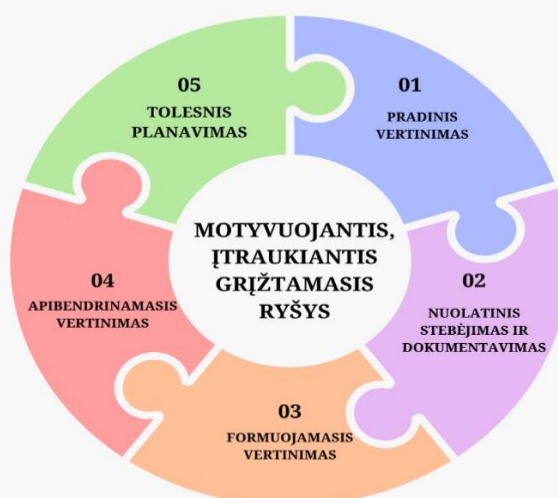
V. VAIKŲ UGDYMO(SI) PAŽANGA, UGDYMO(SI) TĘSTINUMAS

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo(si) pažangos ir pasiekimų reflektavimo paskirtis – tenkinti vaiko ugdymo(si) poreikius maksimaliai atskleidžiant jo galias. Vaiko pažangos ir ugdymo(si) pasiekimų stebėseną – neatskiriama kokybiško ugdymo programos įgyvendinimo dalis. Ji suvokiama kaip nuolat vykstantis procesas, apimantis duomenų rinkimą, jų analizę ir informacijos apie vaiką, ugdymo procesą interpretavimą, padedantį priimti pagrįstus sprendimus ugdymo praktikai tobulinti. Pažangos stebėseną, pasiekimų analizę Mokykloje

atliekama atsižvelgiant į skirtingo amžiaus, skirtingų poreikių (specialiųjų, tarp jų ir kalbinių, kultūrinių) vaikų savivaldaus ugdymo(si) veiklos galimybes. Kasdieninė patirtinė vaiko veikla ir jos rezultatai – pagrindinis vaiko pažangos ir jo pasiekimų reflektavimo akcentas. Vaikų ugdymo(si) pažanga pagal individualias jo galias Mokykloje stebima ir dokumentuojama visus metus. Vaiko stebėseną integruota į nuolatinį kasdieninį ugdymo(si) procesą; žaidimą, bendravimą, pasivaikščiojimus, menines, savarankiškas bei kitas patyrimines veiklas. Mokslo metų pradžioje atliekamas pažintinis pradinis vaiko vertinimas, kai fiksuojama **startinė** vaiko pozicija, ugdymo(si) programos viduryje vertinama **tarpinė** vaiko pozicija – konkretūs pasiekimai, pažanga ir metų pabaigą vainikuoja apibendrinamasis vertinimas – gebėjimų plėtra-**etapo** pabaigos pozicija. Vaiko pažanga dokumentuojama rašytine forma (kasdieninės pastabos, trumpi pastebėjimai, komentarai), vaizdine medžiaga (nuotraukos, vaikų darbai, vaikų įsivertinimai bei pačių vaikų komentarai, vaizdo įrašai). Vaikų pasiekimai kaupiami individualiuose pasiekimų aplankuose. Vaiko pasiekimai aptariami, reflektuojami su vaiko tėvais (globėjais) du kartus per metus (atlikus formuojamąjį ir apibendrinamąjį vertinimą). Vaiko pasiekimai, jo ugdymo(si) pažanga su tėvais ir globėjais aptariami individualių pokalbių metu, vaiko pasiekimų aprašus galima rasti ir šiuolaikinėje Mokyklos darbuotojų ir tėvų bendradarbiavimo priemonėje “Mūsų darželis”⁵. Vaikų, turinčių specialiuosius ugdymo(si) poreikius, pažanga reflektuojama dažniau – mokytojams, tėvams ar švietimo pagalbos specialistams pastebėjus staigius pokyčius ugdymo(si) procese, individualioje vaiko pažangoje (tai gali būti ir didelis žingsnis pirmyn, ir atgal). Šiais atvejais Mokykloje taikomi tiksliniai vaiko stebėjimai, kuriuos vykdo ne tik mokytojai, bet ir Mokykloje dirbantys švietimo pagalbos specialistais (gavę vaiko tėvų sutikimą stebėsenai). Po vaiko pažangos ir ugdymo(si) pasiekimų refleksijos, mokytojai planuoja tolimesnį ugdymo(si) procesą, aptaria tinkamas veiklas, ugdymo(si) strategijas bei priemones atitinkančias vaikų poreikius. Vaiko stebėjimo rezultatų aptarimas leidžia individualizuoti ugdymo(si) procesą, pritaikyti ugdymo(si) aplinką, strategijas bei priemones konkrečiam vaikui. Mokykloje akcentuojamas mokytojo grįžtamasis ryšys vaikams. Pažangos ir pasiekimų refleksijai labai svarbus ir paties vaiko pažangos bei pasiekimų įsivertinimas: kai vaikas, padedant mokytojui, reflektuoja apie savo patirtį, įgytas žinias, įgūdžius ir emocinę pažangą. Vaiko savęs vertinimas skatina atpažinti savo stiprybes ir galias, formuoti aukštą savivertę ir pasitikėjimą savimi, ugdyti atsakomybės ir sąmoningumo jausmą. Šiame procese Mokykloje naudojamos vizualinės priemonės: emocijų kortelės, žaidybiniai elementai,

⁵ <https://musudarzelis.com/#main>

plėtojamos naratyvinio žaidimo idėjos. Mokyklos bendruomenei svarbesnis pats vaiko ugdymo(si), augimo procesas, o ne galutinis rezultatas. Reflektuojant apie vaiko ugdymo(si) pasiekimus ir pastebėjus vaiko ne pažangą, ieškoma ugdymo(si) strategijų, kurios padėtų vaikui augti, Mokytojas, švietimo pagalbos specialistai stebi vaiką jo kasdieninių veiklų metu, stebėjimui naudoja stebėjimo protokolus, lenteles, kuriuose fiksuoja pasikartojančius vaiko sunkumus. Stebėjimai pristatomi vaiko tėvams (globėjams), aptariama, ar sunkumai laikini, ar nuolatiniai, kaip, kada ir kur jie pasireiškia. Nustačius, kur stringa vaiko pažanga, sudaromas vaiko individualios pagalbos planas⁶, jeigu reikia vaikas, tėvams sutikus, nukreipiamas išsamesnei raidos analizei. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojų komunikacija - svarbus veiksnys, padedantis užtikrinti ugdymo dermę ir tęstinumą. Ikimokyklinio ugdymo mokytojas perduoda priešmokyklinio ugdymo mokytojui trumpą aprašą apie vaiką, jo pasiekimus, pomėgius, galias, elgesio ypatumus, ugdymosi tempą ar sunkumus iki rugsėjo mėnesio. Ikimokyklinio ugdymo mokytojos domisi priešmokyklinio ugdymo tendencijomis, ugdymo(si) strategijomis, metodais ir būdais. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojų tinkama komunikacija padeda vaikui kuo sėkmingiau pereiti iš vienos ugdymo(si) pakopos į kitą. Komunikacija vyksta nuolat, konfidencialiai, pagarbiai ir atsakingai. Po vaiko pažangos ir pasiekimų refleksijos prasideda kitas etapas, leidžiantis pasiruošti kitiems ugdymo(si) planavimo žingsniams, kurie padeda užtikrinti individualius vaiko poreikius ir pasiekti norimą progresą: identifikuojamos stiprybės ir tobulintinos ugdymo(si) sritys; numatomi konkretūs žingsniai ir ugdymo(si) strategijos, padedančios auginti vaiko galias; jeigu reikia, rašomas IPP, įtraukiami švietimo pagalbos specialistai, aptariamos šeimos išvalgos, lūkesčiai ir pagalba ugdymo(si) procese; pateikiamos rekomendacijos šeimai.



⁶ <https://w>

7. Pav. Ugdymo(si) pažangos vertinimo algoritmas

VI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos projektas 2025m. gegužės mėn.7 d. pristatytas Mokyklos bendruomenei. Mokyklos programa bus peržiūrima kas 5 – erius metus, atlikus Mokyklos įsivertinimą ir išanalizavus naujausius Mokyklos įsivertinimo rezultatus: stipriąsias ir silpnąsias puses. Mokyklos veiklos įsivertinimas – tai integrali mūsų veiklos dalis, kuri skatina nuolatinę savistabą, refleksiją ir dialogą. Įsivertinimo ir tobulinimo veiklos integraliai apima visus Mokyklos veiklos lygmenis (organizacijos, ugdymo komandos, mokytojo, grupės). Mokyklos veiklos įsivertinimas yra apibrėžtas Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ⁷ ir priskiriamas prie švietimo kokybės gerinimo aspektų.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

1. Geros mokyklos koncepcija, patvirtinta Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2015 m. gruodžio 21 d. įsakymu Nr. V-1308. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/46675970a82611e59010bea026bdb259?jfwid>

⁷ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>

2. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/>
3. Ikimokyklinio ugdymo programų analizė: Vilniaus miesto mokyklų atvejis. (2024). EDU analizė. Prieiga per internetą: <https://drive.google.com/file/d/>
4. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (1991). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480>
5. Mokyklų, vykdančių ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas, veiklos kokybės įsivertinimo metodinės rekomendacijos, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. sausio 30 d. įsakymu Nr. V-98. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/>
6. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa (2024). Prieiga per internetą: <https://smsm.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/smm-svietimas/svietimas-priesmokyklinis-ugdymas/priesmokyklinio-ugdymo-programa/>
7. Universalus dizaino mokymosi gairės: mokymosi kelias kiekvienam ir kiekvienai (2023). Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>
8. Vilniaus lopšelio-darželio „Boružėlė“ Ikimokyklinio ugdymo programa (2017). Prieiga per internetą: <https://www.boruzeleld.lt/wp-content/uploads/2020/04/BORUZELES-PROGRAMA-2017-M.-RUGPJUTIS.pdf>
9. Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui. (2021) Metodinės medžiagos rinkinys. NŠA.
10. Žukauskienė R. (2002). Raidos psichologija. Vilnius: Margi raštai.

Priedas Nr.1

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę:

Mokyklos stipriosios veiklos sritys:

1. Mokytojo sąveika su vaikais (1.2.1., 1.2.2. – 3lygis).

2. Lygios galimybės visiems vaikams ugdytis ir tobulėti (1.4.3. -3 lygis).
3. Patirtinė vaiko veikla (2.2.1., 2.2.2. – 3 lygis).
4. Žaidimas (2.3.2., 2.3.3., 2.3.4.– 3 lygis).
5. Fizinė aplinka (3.1.1., 3.1.4, 3.1.5– 3 lygis).
6. Socialinė emocinė aplinka (3.2.2. – 4 lygis).
7. Ugdomo strategijos padedančios vaiko asmenybei raidai (4.1.1.-3 lygis).
8. Ugdomo strategijos, palaikančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą (4.3.1, 4.3.2.-3 lygis).
9. Pasiekimų vertinimas (5.1.1.,5.1.3., 5.1.4. -3 lygis)
10. Šeimos kultūros pažinimas (6.1.1.-3 lygis)

Mokyklos tobulintini veiklos aspektai:

1. Lygios galimybės visiems vaikams ugdytis ir tobulėti (1.4.2. -2 lygis).
2. Ugdomo strategijos, palaikančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą (4.3.3.-2 lygis).
3. Besimokančios organizacijos kultūra (7.1.3.-2 lygis).
4. Nuolatinis profesinis tobulėjimas (7.2.1.-2 lygis)
5. Lyderystė mokymuisi (7.3.1-2 lygis)