



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

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

2025 m. gegužės 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 „Drevinukas“ ikimokyklinio ugdymo programai.

Vedėja

-

Almeda Kučinskienė

PRITARTA

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

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio – darželio „Drevinukas“
Direktoriaus
2025 m.d. įsakymu Nr.

VILNIAUS LOPŠELIS – DARŽELIS „DREVINUKAS“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA
„DREVINUKAS“



2025 m.
Vilnius



I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Vilniaus lopšelio-darželio „Drevinukas“ (toliau – Mokykla) Ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) parengta ir atnaujinta vadovaujantis: Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašu¹, Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašu², Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis³ bei pagrindiniais teisiniais dokumentais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo(si) veiklą bei naujausiais Mokyklos įsivertinimo rezultatais (Priedas Nr.1). Keičiantis Mokyklos struktūrai ir remiantis naujausiais mokyklos įsivertinimo rezultatais, bet ne rečiau kaip kas 5 metai, Programa bus peržiūreta ir atnaujinta bei skelbiama Mokyklos interneto puslapyje www.vilniausdrevinukas.lt.

Programa grindžiama universalaus dizaino⁴ mokymui(si) prieiga, kai kiekvienas vaikas ugdymo(si) procese patiria sėkmę. Visavertę įtrauktį užtikrina prigimtinių kiekvieno vaiko ugdymosi skirtumų pripažinimas ir kokybiškai įgyvendinamas esminis ugdymo(si) proceso modeliavimas. Programoje modeliuojamas integralus, vientiso pasaulio vaizdo kūrimąsi sąlygojantis vaiko ugdymosi procesas, kuris užtikrina balansą ir dermę tarp atskirų ikimokyklinio ugdymo(si) sričių, tarp ugdymosi ir ugdymo procesų bei apima visas ugdymo(si) sritis.

Ikimokyklinio ugdymo programa skirta vaikų nuo 2 iki 6 metų ugdytojams: mokytojams, tėvams (globėjams), švietimo pagalbos specialistams, visai Mokyklos bendruomenei. Šia programa siekiama užtikrinti kiekvienam amžiaus tarpsniui svarbių vaiko gebėjimų nuoseklų ugdymą(si).

Mokykloje įgyvendinamos humanistinės psichologijos idėjos. Humanistiniu požiūriu vaikas yra savo tobulėjimo, saviugdų proceso subjektas. Į vaiko interesus nukreipta visa ugdymo(si) aplinka. Vaikas renkasi veiklą pagal amžių, turimą patirtį, interesus, pomėgius ir patenkina svarbiausius savo poreikius: žaisti, pažinti, kurti, eksperimentuoti, judėti. Ugdytiniai savo individualumą išreiškia per įvairiai organizuojamą veiklą Mokyklos edukacinėse erdvėse

¹ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.254659/asr>

² <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>

³ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>

⁴ <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>

(grupių patalpos, salė, lauko aikštelės ir kt.), kurios skatina vaiko kūrybiškumą, saviraišką, sėkmingą raidą.

Ugdymo procese taikome ir Reggio Emilia⁵ ugdymo sistemos elementus. Vaikas skatinamas tirti jį supančią aplinką ir išreikšti save: žodžiai, judesiai, piešimas, tapyba, konstravimas, lipdymas, šešėlių teatras, koliažai, dramos teatras, muzika ar daugelis kitų būdų. Kūryba ant šviesos stalo jį daro įdomesnį, šiuolaikiškesnį patrauklesnį ir įvairesnį vaikams.

1.2. Vertybės

Vaiko ugdymas(is) Mokykloje grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis. Siekiama, kad vaikas taptų:

 **oria** (pripažįstama ir puoselėjama kiekvieno vaiko nelygstama vertė, autentiškumas, unikalumas), **laisva** (palaikoma ir skatinama kiekvieno vaiko laisvė išreikšti save), **kūrybiška** (pripažįstamas ir skatinamas kiekvieno vaiko kūrybinis potencialas) **asmenybe**;

 **aktyviu, lygiaverčiu ir pilietišku** (pašalinant kliūtis sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese; kuriama demokratinė aplinka) **bendruomenės dalyviu, tolerantišku** (ugdymo(si) aplinkos kuriamos su empatija ir tolerancija, pripažįstant įvairovę kaip vertybę) **skirtybėms**;

 **sėkmingai besimokančiu** (ugdymas(is) tampa natūralia augimo dalimi).

1.3. Vaikų poreikiai

Mokykloje ugdomi vaikai nuo 2 iki 7 metų (aštuoniose grupėse ugdomi ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai), kur siekiama sudaryti sąlygas prigimtinių vaiko poreikių tenkinimui, visapusiškam vaiko ugdymui(si). Grupės komplektuojamos pagal vaikų amžių. Mokykloje sudaromos sąlygos vaikų poreikių tenkinimui:

 **žaidimo** (kaip savarankiškos ir pagrindinės vaiko veiklos; nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus),

⁵ <https://ugdymasirauklejimas.lt/home/regio-emilia-metodika-pedagogika/>

 **saugumo** (ugdydami vaikus rūpinamės ne tik jų saugumu, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukiame į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu),

 **draugysčių** (kuriame aplinką, kuri skatina vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti ir veikti drauge),

 **komunikavimo** (sudarome sąlygas išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės),

 **pažinimo džiaugsmo** (smalsaudami, tyrinėdami, kurdami ir išbandydami vaikai džiaugiasi naujais atradimais).

Mokykloje puoselėjamas **individualumas**, ugdomas vaiko **kūrybiškumas**, **saviraiška** (kuriamos veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginančios savitą raiškos stilių) ir **vaizduotė**. Laikomasi požiūrio, kad vaiko gerovė, visuminis ugdymasis, aktyvus, autentiškas, patirtinis kiekvieno vaiko dalyvavimas ugdymo procese yra ikimokyklinio ugdymo šerdis. Mokykloje tenkinami ir turtinami kiekvieno vaiko jam aktualūs poreikiai, tarp jų ir specialieji ugdymo(si) poreikiai.

1.4. Mokyklos tėvų (globėjų), vietos bendruomenės poreikiai

Mokykla siekia atliepti tėvų lūkesčius, susijusius su visuminiu vaiko ugdymu(si), sudaro sąlygas ugdytis visiems vaikams. Tėvams svarbu, kad vaikas jaustųsi saugus ir sveikas, augtų kūrybingas ir sumanus. Šeimos ir Mokyklos sąveika grindžiama tėvų, mokytojų ir švietimo pagalbos specialistų iniciatyvų derinimu, partnerystės plėtojimu.

Tėvai įtraukiami į vaiko ugdymo ir ugdymosi procesą (dalyvauja išvykose, projektuose, bendruomenės renginiuose, Mokyklos savivaldoje, organizuoja vaikams veiklas ir kt.), drauge su mokytojais sprendžia vaiko ugdymo turinio, rezultatų vertinimo klausimus. Su tėvais tariamasi dėl vaiko ugdymo(si) tikslų, švietimo pagalbos teikimo, vaiko saviraiškos poreikių tenkinimo, atsižvelgiama į jų lūkesčius.

Tėvai iš Mokyklos tikisi:

 kokybiško ugdymo;

 vaiko galimybių ir talentų plėtojimo;

-  meilės vaikui ir geros vaiko savijautos;
-  pagalbos, įveikiant socialines, emocines ir pažinimo problemas.

Kad atlieptų tėvų lūkesčius, Mokykla:

-  skatina, kviečia tėvus aktyviai įsitraukti į ugdymo(si) procesą, teikti siūlymus, būti lygiaverčiais partneriais;
-  teikia konsultacijas įvairiais vaiko ugdymo(si) klausimais, pagal poreikį kuriamas individualus pagalbos planas (IPP);
-  yra sukūrusi Mokyklos interneto puslapį www.vilniausdrevinukas.lt ir naudojami el. dienynu, kurie padeda informuoti ir šviesti ugdytinių tėvus (globėjus), bendruomenę, visuomenę;
-  drauge su tėveliais bendradarbiauja vertinant vaikų pasiekimus, skatina tęstinį vaiko ugdymą(si) namuose.

Mokyklos ir tėvų bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste.

1.5. Mokyklos savitumas

Mūsų Mokykla – tai vaikystė gamtoje. Čia vaikai mokosi, žaidžia ir auga tarp medžių, paukščių ir vėjo. Gamtinė aplinka tampa mūsų antraisiais namais – tai atvira klasė, kuri kviečia tyrinėti, kurti ir augti su pagarba aplinkai bei natūraliam gyvenimo ritmui. Vaikai mokosi žaisdami, stebėdami, kurdami, dalindamiesi patirtimi su kitais. Jie daug laiko praleidžia lauke – gamtos apsuptyje. Ugdymosi procesas vyksta ne tik grupėse, bet ir miške, pievoje. Gamtos reiškiniai, metų laikai, augalų ir gyvūnų stebėjimas tampa ugdymo(si) turinio dalimi. Vaikai skatinami rūpintis gamta, ugdomas tvarus požiūris į vartojimą ir aplinkos išteklius. Gamtinė aplinka padeda lavinti pojūčius: garsų, kvapų, faktūrų pažinimą ir kt. Per patirtį vaikai tyrinėja pasaulį, skatinamas smalsumas ir individualus atradimo džiaugsmas. Ugdomi vadovaujant įtraukiojo ugdymo nuostatomis, kur kiekvienas vaikas gali veikti, augti ir ugdytis kaip unikalus bendruomenės narys.

Vykdomi trumpalaikiai ir ilgalaikiai projektai. Veikla vykdoma ne tik grupėje, bet didelis dėmesys skiriamas Naujamiesčio mikrorajonui ir Vilniaus miesto kontekstui (ugdymas vyksta už Mokyklos ribų: Vingio parke, muziejuose, išvykose Vilniaus mieste). Vaikai ugdomi netradicinėje

aplinkoje, t. y. pažintinėse ir edukacinėse kelionėse, išvykose, ekskursijose. Didelis dėmesys skiriamas ugdymui lauke. Ugdymas po atviru dangumi, „klasėse be sienų“ tampa ugdymo patalpose tąsa, ir akivaizdu, kad gamtinę aplinką su visu jos daiktiškumu galima pavadinti „enciklopedija“, kurią vaikas patiria, pajaučia, suvokia, atranda.

Siekiant įvairiapusio, kompleksiško vaiko ugdymo ir ugdymo(si), įvairių jo kompetencijų lavinimo kasdieninėje veikloje, Mokykloje įgyvendinama „Kimochis“ programa⁶. Įgyvendinant šią programą, turime galimybę padėti vaikui įgyti žinių, įgūdžių, kurie reikalingi, kad jis galėtų suprasti ir valdyti savo emocijas, globoti bei rūpintis kitais, priimti sprendimus ir spręsti kebias situacijas. Šie įgūdžiai būtini kuriant teigiamus tarpusavio santykius bei lavinant emocinį intelektą.

Vaikų socialiniam ir emociniam intelektui (EQ/SEU) ugdyti vykdoma Peppy Pals programa⁷, kuri apima tokių įgūdžių stiprinimą kaip: savęs supratimo, savęs valdymo, kitų supratimo, bendravimo, atsakingo sprendimų priėmimo. Programa tinka 3-9 metų vaikams, įskaitant specialiųjų poreikių turinčius vaikučius. Tai paprasta ir žaisminga priemonė, kurią galima lengvai integruoti į grupines ar individualias veiklas.

1.6. Regiono savitumas

Mokykla įsikūrusi miesto centre, netoli Vingio parko yra apsupta žalumos, arti nėra judrių gatvių. Yra puikios regioninės sąlygos ugdyti aktyvų ir sąmoningą savo miesto pilietį, nuo mažens įsisąmoninti žinias, mokėjimus ir įgūdžius. Ši geografinė padėtis suteikia ypatingą ir išskirtinę galimybę daugiau dėmesio skirti gimtojo miesto gamtinių ir kultūrinių objektų pažinimui (žygiai į Vingio parką, pasivaikščiojimai po Naujamiesčio gatves, skverus), objektų stebėjimui ir aptarimui (senosios architektūros pastatai, gatvės menas, tiltai), dalyvavimui aktyvioje kultūrinėje miesto veikloje (išvykos į muziejus ir kitus lankytinus Vilniaus objektus arba jų darbuotojų vizitai į Mokyklą), susipažinimui su rajono istorija per paprastas istorijas. Mokykla skiria ypatingą dėmesį vaiko ryšiui su gamta (veiklos Mokyklos kieme). Čia vaikas mokosi stebėdamas gamtos reiškinius, eksperimentuodamas, žaisdamas su natūraliomis medžiagomis (sveikatingumo takas, veikla šiltnamyje, vaistažolių pievelėje ir kt.).

⁶<https://www.kimochis.com/>

⁷<https://www.youtube.com/watch?v=oxE3frzMoNk>



II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Ikimokyklinio ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdymo(si) sąveikas ir ugdymo(si) kokybę užtikrina svarbiausi ikimokyklinio ugdymo principai. Atsižvelgiant į pasirinktą Ugdymo programos metodologiją, numatytą tikslą ir uždavinius, bendravimo su tėvais (globėjais), vietos bendruomene ir socialiniais partneriais formas, Mokykloje vaikų ugdymas grindžiamas vadovaujantis šiais pagrindiniais principais:

 **Įtraukties principas** – sudarome sąlygas kiekvienam vaikui ugdytis ir plėtoti savo galias, teikiame reikiamą pagalbą, siekiame, kad vaikas patirtų sėkmę.

 **Vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas** – skatiname visapusišką vaiko raidą – fizinę, emocinę, socialinę, pažinimo, komunikavimo, meninės raiškos – atsižvelgiame į raidos nulemtą vaikų poreikių, patirties ir gebėjimų įvairovę.

 **Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas** – įsiklausome ir atliepiame vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimame sprendimus.

 **Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas** – turtiname vaiko patirtį ne tik suplanuotose veiklose, bet ir kasdienėje rutinoje. Siekiame ilgalaikio, nuolatinio, saugaus vaiko emocinio ryšio su mokytoju, kad sukurtume prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si);

 **Kontekstualumo principas** – vaikų ugdymą(si) organizuojame estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atviruose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiame vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo;

 **Žaismės principas** – žaismingumas yra pagrindinis ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) bruožas, kuris neatsiejamas nuo tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla.

 **Lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas** – siekiame, kad vaikai giliai išgyventų ir pajautų kiekvieną *čia ir dabar* momentą, skiriame pakankamai laiko kasdieniui rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui.

 **Šeimos ir mokyklos partnerystės principas** – rengdami Programą bendradarbiaujame su šeima (globėjais), užtikriname ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kurdami susitelkusią, kartu

besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mūsų darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų;

 **Sociokultūrinio kryptingumo principas** – Mokykloje ugdymas(is) grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei;

 **Reflektyvaus ugdymo(si) principas** – mokytojas drauge su vaiku emocijomis ir veiksmis atspindi vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge pagal jų gebėjimus apmąstome vaikų emocijas, veiklas ir jų rezultatus, numatome tolesnius veikimus. Mokytojai apsversto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si).

 **Integralumo principas** – siekiame visuminės vaikų raidos, užtikriname darnų visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimą, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšius, vidines turinio sąsajas kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumą.



III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAS

3.1. Tikslas ir uždaviniai

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 mokytiis pradmenis.

Uždaviniai: taikant universalaus dizaino mokymui(si) prieigą, kuriant lanksčius edukacinius kontekstus bei pripažįstant žaismę kaip pagrindinę ugdymo(si) formą, **siekti, kad kiekvienas vaikas:**

 turtintų savo patyrimą per sąlytį su gamta, aplinkiniu pasauliu, ugdytų(si) ekologinį supratingumą, plėtotų gamtosaugos patirtį;

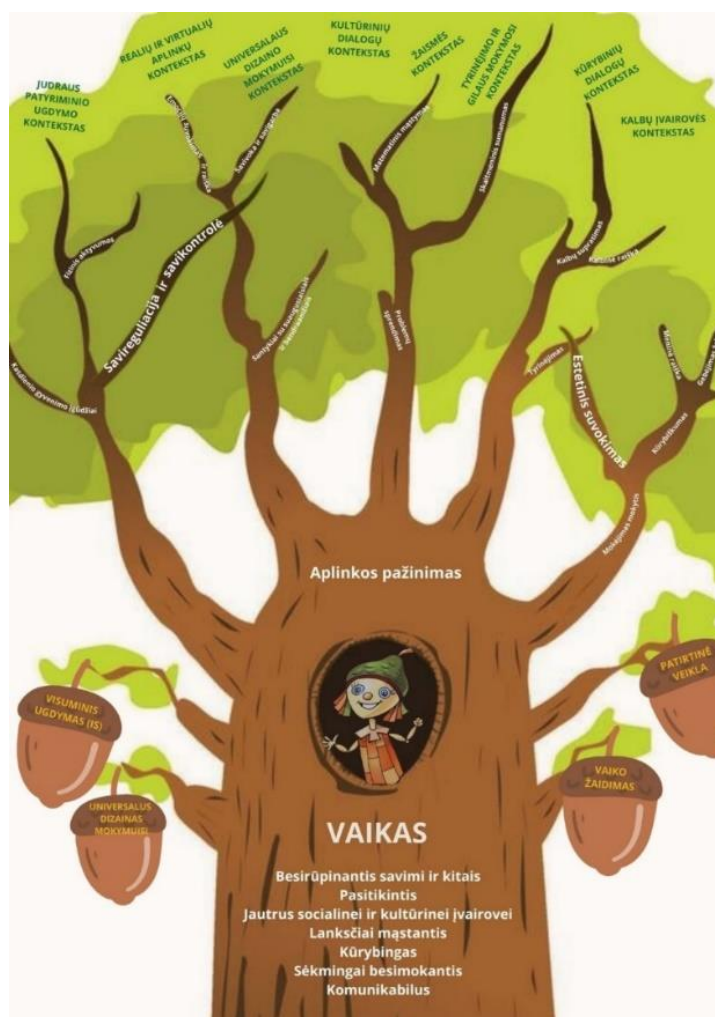
 stiprintų savosios vertės pajutimą, saugotų fizinę ir dvasinę sveikatą, įgytų teisingą požiūrį į jį supantį pasaulį;

 kūrybiškai išreikštų save šeimos, Mokyklos ir vietos bendruomenės gyvenime;

- pozityviai bendrautų ir bendradarbiautų su suaugusiais ir vaikais, atpažintų savo ir kitų emocijas, mokytųsi jas išreikšti, gebėtų spręsti kasdienes problemas;
- skirtingais būdais demonstruotų daromą pažangą, jaustų poreikį tobulėti.

3.2. Ugdymo(si) rezultatas

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra pasiektas tikslas, įgyvendinti uždaviniai bei vaiko nuosekliai įgyjami ir plėtojami pasiekimai. Ikimokyklinio ugdymo(si) pasiekimus grupuojame pagal ugdymo(si) sritis, siejame su vaiko galiomis. Programa remiasi Mokyklos sukurtu konceptuali modeliu, jame išryškinami svarbiausi programos elementai, kuriuos įgyvendinant sukurama lanksti, visapusiška ugdymo aplinka, kur kiekvienas vaikas gali augti ir tobulėti pagal savo individualius poreikius, galias ir gebėjimus.



1 pav. Konceptualaus ugdymo(si) modelis

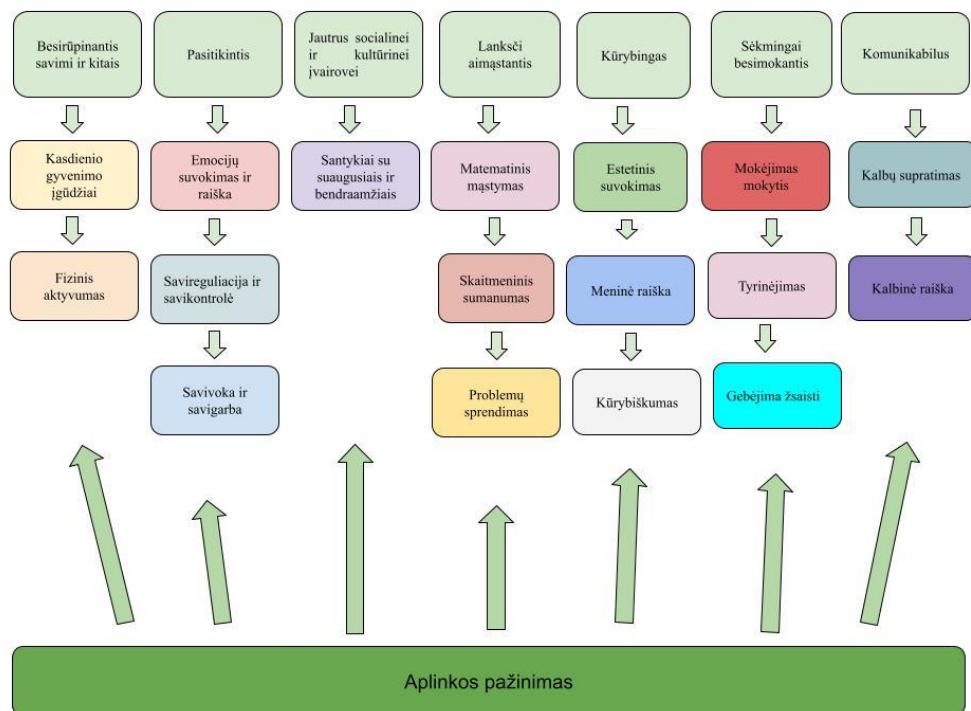


IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

4.1. Ugdymo(si) sričių turinys

Mokykloje ikimokyklinio ugdymo(si) turinys pateikiamas pagal tai, ko norime pasiekti per tam tikrą amžiaus laikotarpį orientuojantis į vaiko poreikius, interesus, saviraiškos ir savirealizacijos galimybes, ypatumus bei pasiekimų sritis ir pritaikomas pagal individualius gebėjimus. Pasiekimai į grupes jungiami skirstant juos pagal vaiko galias (2 pav.). Pasiekimai skirstomi į šešis žingsnius, rodančius nuoseklų jų augimą. Ugdymo(si) turinyje išskiriami du amžiaus laikotarpiai: 2–3 metų ir 4–6 metų. Ugdymo(si) turinys įgyvendinamas per visą vaiko buvimą Mokykloje: jam valgant, ruošiantis ilsėtis, ruošiantis eiti į lauką, bendraujant, spontaniškai žaidžiant ar dalyvaujant mokytojų ir kitų specialistų organizuotoje veikloje.

Programoje ugdymo(si) turinys pateikiamas pagal tai, kokias vaiko galias ugdome, kaip siekiame 3-iojo ir 6-ojo žingsnio pasiekimų. Aplinkos pažinimas, kaip labai svarbus Mokyklos programos elementas, padeda vaikams suvokti savo aplinką ir mokytis apie ją įvairiais aspektais. Ši sritis apima ne tik gamtos pažinimą, bet ir socialinius, kultūrinius, ekonominius ir ekologinius faktorius, kurie veikia vaiko gyvenimą. Programoje aplinkos pažinimas integruotas į visas vaiko galias, remiantis Mokykloje taikoma **Ekologine raidos teorija**.



2 pav. Ugdymo(si) turinys

BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS	
KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI	
 <i>Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas</i> APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata. Noriai ugdosi kasdieniam gyvenimui reikalingus įgūdžius. Esminiai gebėjimai. Saugo savo sveikatą ir saugiai elgiasi aplinkoje.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai • Suaugusiojo padedamas plaunasi, šluostosi rankas, išpučia nosį; bando pats nusirengti striukę, nusimauti kelnės. • Žino kai kurių buitinių (šukos, šaukštas) daiktų paskirtį ir jais naudojasi. • Pradedą naudotis įrankiais. • Pradedą laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėje. • Natūraliai įsitraukdamas į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai).	• Kuriamos žaidybinės situacijos, kuriose vaikai panaudoja savo mokėjimus ir įgūdžius. Skatinami ragauti ir valgyti įvairų bei estetiškai pateiktą maistą. • Supažindinami su higienos reikmenimis. Ugdosi kūno priežiūros įgūdžius. Vaikai žaidžia imitacinius žaidimus. Pažaidę mėgina sudėti žaislus ir kitas priemones į vietą, mokosi laikytis tvarkos.
4-6 metai • Esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. • Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje. • Laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Žino pagalbos telefono numerį. • Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.	• Mokytojas yra nuolatinis pavyzdys, iš kurio vaikai mokosi elgesio taisyklių prie stalo. Kiekvieną kartą prieš valgant įsitraukia į stalo padengimo veiklą. Žaidžia režisūrinius ir vaidmenų žaidimus. • Valgo įvairų maistą (penkių pagrindinių maisto produktų grupių). Kartu su sveikatos priežiūros specialiste kuria edukacinę pasaką apie vaisių ir daržovių naudą, patys gamina salotas, sveikuolių pusryčius. • Pasakoja, ką jie dažniausia valgo pusryčiams, pietums ir vakarienei. Taisyklingai naudojami peiliu. Kartu su mokytoja diskutuoja, kurie iš jų vartojamų produktų, patiekalų yra naudingiausi jų augimui ir gerai savijautai. Klausosi skaitomų knygelių, vaidina, žaidžia lotą, žiūri filmukus apie žmogui naudingus maisto produktus. Nupiešia maisto piramidę.

	☛ Motyvuojamas suaugusiojo pavyzdžio laikosi asmens higienos ir supranta, kodėl svarbi asmens higiena. Patys tvarko savo drabuželių spinteles. Mokosi suprasti saugaus bendravimo taisykles, kreipiasi pagalbos ištikus nelaimei. Pasako savaitės dienų pavadinimus.
FIZINIS AKTYVUMAS APLINKOS PAŽINIMAS	
 <i>Judraus patyriminio ugdymo kontekstas</i>	
Vertybinė nuostata. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminiai gebėjimai. Eina, bėga, šliaužia, ropoja, lipa, šokinėja koordinuotai, išlaikydamas pusiausvyrą, spontaniškai ir tikslingai atlieka veiksmus, kuriems būtina akių-rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai ☛ Orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. ☛ Pastovi ant vienos kojos. Tikslingai apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis, pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius.	☛ Organizuojamos veiklos, kurios vaikams judant padeda pradėti jausti laiką, erdvę ir ritmą. Žaidžia imitacinius judriuosius žaidimus. Žaisdami judriuosius žaidimus nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo. Žaidžia siužetinius pratimus, kurie skatina vaiką peržengti kliūtis, eiti plačia linija, laiptoti kopėtėlėmis siekiant tikslo – pauostyti, pasiekti, nukabinti. Gauda, ridena kamuolį į kėglius, išdėliotus ant žemės. Stato bokštelių iš kubų, stambių konstruktorių. ☛ Mokosi taisyklingai laikyti žirkles ir kerpa. Vedžioja pirštuku pieštą labirintą. Pradedą kirpti žirkėmis. Įkerpa kampą popieriaus.
4-6 metai ☛ Išvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. ☛ Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	☛ Juda greta kito vaiko poroje, ratu, sutartinai su kitais vaikais. Važiuoja dviračiu plačiu ir siauru takeliu, ratu. Organizuojamos įvairios estafetės, kurių metu vaikai gali judėti poroje, ratu, sutartinai su kitais vaikais. Žaidžia judriuosius žaidimus. Tobulina koordinaciją, orientaciją erdvėje. ☛ Mokytojo padedami, mokosi atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jų aktyviai judančiam kūnui reikia poilsio. Fizinėje veikloje gerai suvokia komandas, pratimų pradines padėtis.

	Savarankiškai kerpa įvairias formas, taisyklingai naudodamiesi žirkklėmis. Velia vilną šlapiu būdu, iš jos kuria įvairius nesudėtingus darbelius. Iš sėklų, džiovintų žolių kuria įvairias kompozicijas ant šviesos stalo.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas veikia kaip įkvepiantis pavyzdys, pats tyrinėdamas judesius, valgydamas sveiką maistą ir rūpindamasis aplinka, taip motyvuoja vaikus sekti jo pavyzdžiu. Jis sukuria lanksčią ir visiems prieinamą ugdymo(si) aplinką, kurioje vaikai bus aktyvūs, jaudrūs be mokytojo vadovavimo. Pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus. Mokytojas pats yra fiziškai aktyvus, įkvepia vaikus savo pavyzdžiu. Skatina aktyviai judėti, patirti judėjimo džiaugsmą, tačiau atsižvelgia į kiekvieno vaiko galias ir baimes, drąsindamas palaipsniui jas įveikti.	
PASITIKINTIS	
EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	
 <i>Realių ir virtualių aplinkų kontekstas</i>	APLINKOS PAŽINIMAS
Vertybinė nuostata. Domisi savo bei kitų emocijomis ir jausmais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta bei įvardija savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus (užjaučia, padeda).	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai	
- Pradedama atpažinti, ką jaučia, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. - Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja. - Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius ir užfiksuotus šeimos ar grupės įvykius.	Kartu su vaikais mokytoja varto knygeles, kuriose veikėjai yra skirtingos nuotaikos (juokiasi, verkia ir kt.). Vaikai dainuoja skirtingų nuotaikų daineles. Vaikai mokosi parodyti veido mimika, garsais, gestais savo emocijas, suaugusieji vaiko patiriamas ir išreiškiamas emocijas pavadina, pakomentuoja, taiko personalizuotus vaikų nusiramino būdus. Savo nuotaiką pažymi naudojant emocijų veidelius, spalvas, „emocijų termometrus“.
4-6 metai	
- Apibūdina savo emocijas ir jausmus, pakomentuoja jas sukėlusias situacijas bei priežastis. - Gana tiksliai nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. - Pradedama kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokios emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	Kuriamos įvairios situacijos, kur vaikai, žaisdami vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėdami, kaip jaučiasi, klausydamiesi skaitomų istorijų vis geriau atpažįsta ir įvardija savo nuotaiką. Pradedama suprasti, kaip derėtų elgtis, esant vienai ar kitai emocijai. Pastebi, pasako, ar kitas vaikas linksmas, rimtas, liūdnas. Jei pastebi supykusį bendraamžį, pasitraukia nuo jo, gali prieiti prie mokytojos. Skaito knygeles apie jausmus. Inicijuojami žaidimai su jausmų pagalvėlėmis, piešia savo emocijas, bando jas išreikšti

• Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti.	spalvomis. Paskatinami kalbėtis apie tai, ką jaučia, kas patinka ar nepatinka. Vaikai patys inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina idėjas, siužetą, susikuria taisykles, tariausi.
 Realijų ir virtualių aplinkų kontekstas SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai • Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. • Pradeda laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	• Vaikai skatinami vartoti žodžius, pasakant, ko jie nori. Pasiūloma vaikams būdų, kaip spręsti kylančius konfliktus. Įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus, išreiškia emocijas, kreipiasi pagalbos, pasiguodžia, pasitraukia iš įtampą keliančios situacijos. Į vaiko išreikštus poreikius mokytojas reaguoja nuosekliais, pastoviais veiksmais, intonacijomis, žodžiais. Vaikams padedama nusiraminti, pasiūlant minkštus, švelnius daiktus, leidžiama miegoti, apsikabinus iš namų atsineštą mėgstamą žaislą. Vaikas pats susiranda žaislų, žaidžia greta kitų ir su kitais, priima atstumtą vaiką į žaidimą.
4-6 metai • Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. • Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. • Supranta susitarimų, taisyklių prasmę ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus. • Pradeda jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas ją veikloje ir kūryboje.	• Vaikais tariausi su mokytoja, kai jaučiasi įskaudinti ar nežino išeities sudėtingoje situacijoje. Žaidžia žaidimus, kurių metu mokosi spręsti konfliktines situacijas ir rasti tinkamą išeitį. • Kasdienių veiklų metu kalbasi apie tinkamus emocijų raiškos būdus. Vaikai siūlo ir kuria paprastas kasdienio elgesio grupėje taisyklės. • Kuriami kontekstai, kurie padeda vaikui suvaldyti emocijas: muzikinės dėžutės, grojantys, švilpintys vilkeliai ir pan. Vaikai patys stengiasi spręsti problemas ir nesutarimus, ieškoti taikių išeičių, keliant problemų sprendimą skatinančius klausimus. Padedami mokytojos,

	nusako sudėtingus jausmus: nusivylimą, nerimą, pavydą. Laikosi susitarimo paprašyti draugo, jei nori pažaisti su jo žaislu, ir paaiškina, kodėl svarbu paprašyti. Žaidžia kūrybinius žaidimus.
 Realijų ir virtualių aplinkų kontekstas	
SAVIVOKA IR SAVIGARBA APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinių nuostatų. Save vertina teigiamai. Esminiai gebėjimai. Supranta savo asmens tapatumą, pasako, priskiria save savo šeimai, grupei, bendruomenei, pasitiki savimi ir savo gebėjimais, palankiai kalba apie save, tikisi, kad kitiems jis patinka, supranta ir gina savo teises būti ir žaisti kartu su kitais.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. - Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. - Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais, suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. - Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius. - Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslius jų pavadinimus.	- Parodo save neseniai darytose šeimos, vaikų grupės nuotraukose ir pasako savo vardą. Savo kūno ribas jaučia suaugusiojo glaudžiami, rengiami, kalbinami. Kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, patirdami, ką kuri kūno dalis daro. - Atpažįsta savo daiktus. Jei mano, kad kitas ketina paimti jo žaislą, sako „Čia mano“ ir eina prie suaugusiojo pagalbos. Savo aplinkoje girdi gimtąją kalbą, ištraukia į siūlomas veiklas su tautosaka, tautodailės, etnomuzikos motyvais, dalyvauja tautinėse ir valstybinėse šventėse. - Skirsto gyvūnus ir augalus pagal aiškiai matomus išorinius požymius.
4-6 metai - Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. - Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. - Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, sostinės pavadinimą žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, tradicines šventes pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai	- Siūlomos veiklos savo kūno tyrinėjimams: judėjimo, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemos (vartamos enciklopedijos vaikams, žiūrimi informaciniai filmukai, atliekami eksperimentai, kuriami modeliai). - Kalbinami pasakoja apie savo šeimą, tėvelių darbus, šeimos tradicijas, šventes ir kt. Vaikai supranta ir paaiškina, ką jaučia nuskriaustas bendraamžis. Kalba apie praeitį, dabartį, ateitį. Žaidžia žaidimus, kuriuose vaikas vaizduoja save praeityje arba ateityje. Tyrinėja žmogaus gyvenimo ciklą, piešia ir samprotauja, kaip atrodys užaugęs. Žino, kas sudaro šeimą, išvardina šeimos narių vardus.

laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai.	- Minimos valstybinės šventės. Vaikas pasako savo tautybę, šalies, kurioje gyvena pavadinimą. Pilietinį tapatumą vaikai ugdo šeimoje, grupėje, kieme, laikydamiesi vertybių, pareigų ir teisių, kurias turi konkrečios valstybės pilietis. Organizuojamos prasmingos veiklose, kurios siejamos su aplinkos saugojimu, tvarkymu. - Mokosi pozityviai reaguoti į savo klaidas.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas palaiko jautrius ir pastovius emocinius ryšius su vaiku, teikia vaikams aktualų turinį bei veiklas, padedančias pažinti ir suprasti save bei savo vietą tarp kitų, jautriai reaguoja į vaikų patiriamas ir išreiškiamas emocijas, jas įvardina, pakomentuoja, rodo pavyzdį, kaip emocijas tinkamai išreikšti. Kuria kontekstus, kartu žaidžia imitacinius bei kūrybinius žaidimus, parenka veiklas, stebi, kol vaikai plėtoja žaidimo eigą patys. Mokytojas kartu su vaikais eksperimentuoja, tyrinėja, diskutuoja apie jausmus. Skatina vaikus kalbėti apie tai, kas yra gerai, o kas blogai. Ugdo vaikų gebėjimą suvokti save, savo augimą ir savo galimybes, padeda rasti išeitį iš keblios situacijos ir įveikti sunkumus. Leidžia vaikams rinktis įvairius veiklos būdus ir priemones pagal jų poreikius bei gebėjimus. Mokytojas sudaro sąlygas vaikams savarankiškai įgyvendinti savo sumanymus, empatiškai reaguoti į kitų poreikius ir kurti prasmingas sąveikas, leidžiančias vaikams mokytis vieniems iš kitų ir atrasti savo vietą bendruomenėje.	
JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI	
SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS	
 Kultūrinių dialogų kontekstas	APLINKOS PAŽINIMAS
Vertybinės nuostatos. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi. Žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, draugauja bent su vienu vaiku.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. - Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito.	Kuriami kontekstai, kur vaikai mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais. Visuomet vaikui padedama, kai jam reikia pagalbos. Žaisdami su vaiku skatiname jo savarankiškumą. Žaidžia įvairius naratyvinius žaidimus. Vaikai mokosi išreikšti nepasitenkinimą, kai kiti vaikai daro ką nors ne taip. Kartu su vaikais ieškoma sprendimų, kai nesiseka. Stengiasi suprasti, ką jaučia kitas, bando atliepti kito jausmus ar norus.
4-6 metai	Vaikai bando laikytis tvarkos, kontroliuoti savo elgesį, supykę ieško tinkamos išeities, nusiramina. Inicijuojami

- Stengiasi geranoriškai, pagarbiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. - Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradeda tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. - Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. - Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei. - Pradeda justi prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	bendri žaidimai ar veiklos. Naudojamos įvairios laiko matavimo priemonės ir būdai, padedantys vaikams palaukti savo eilės, paprašyti žaislo, tartis dėl žaislo, žaisti juo kartu. Įvairiose situacijose atkreipiamas vaiko dėmesys į jo veiksmų pasekmes kitam. Skatinamos ir palaikomos vaikų draugystės. - Su vaikais kalbiamasi apie tai, kuo naudingi susitarimai, kurie bendru sutarimu su vaikais ir jų tėveliais tampa grupės taisyklėmis, kodėl būtina jų laikytis, kas nutinka, kai jos pažeidžiamos. Vaikai aktyviai dalyvauja įvairiose veiklose, turtinančiose vaiko patirtį apie bendruomenę, žmones, jų veiklą, panašumus ir skirtumus (pokalbiai, pasakojimai ryto rato metu). - Vaikai mokosi būdų, kaip pasakyti savo nuomonę, neįžeidžiant kitų (tėvų, senelių, draugų). Aiškinasi bendravimo su nepažįstamais žmonėmis taisykles ir galimus pavojus, kalbasi apie tinkamą ir netinkamą elgesį.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Esant poreikiui mokytojas įsitraukia į vaikų žaidimus, kartu žaidžia, inicijuoja žaidimus, priima vaikų siūlomų žaidimų, veiklų idėjas, padeda jas plėtoti.	
LANKSČIAI MĄSTANTIS	
MATEMATINIS MĄSTYMAS	
 Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas	APLINKOS PAŽINIMAS
Vertybinės nuotaikos. Nusiteikęs pažinti pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas.	
Esminis gebėjimas. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja sampratą ir kalbą apie skaičiavimo ir matabimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti. Geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas, paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. - Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu. Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan.	Vaikai pratinasi veikti esančioje aplinkoje, naudojant matematinių vaizdinių pradmenis. Žaidžia žaidimus, kuriuose kas nors skaičiuojama, kartojama, randama dar ir dar... Atneša prašomo dydžio (didelį arba mažą) kamuolį. Juda įvairiomis kryptimis. Atranda, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu.

- Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. - Tapatina, atrenka kelis daiktus pagal spalvą, formą, dydį. - Kopijuoja dviejų elementų sekas.	Vienodo dydžio ir formos daiktus sugrupuoja į krūveles. Žaislus, daiktus sudėlioja, surikiuoja į eilę. Kaladėlių krūvelėje randa tos pačios spalvos, formos ar dydžio detalę. Rūšiuoja daiktus. Leidžiama eksperimentuoti su įvairių formų ir dydžių daiktais, kaladėlėmis, kai iš jų norima pastatyti kuo aukštesnį bokštą, namą nutiesti ilgesnį kelią ir pan.
4-6 metai - Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. - Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliu jų skirtumui apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. - Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka). Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų	- Vartoja žodžius „daug“, „vienas“, „nė vieno“. Žaisdami vartoja sąvokas „pirmas“, „antras“. Kuriami kontekstai, kur vaikai teatralizuoja daineles, pasakas, kuriose veikėjai ką nors dalijasi. Paveikslėlyje randa visus vienos formos daiktus. Iš krūvelėje padėtų trijų spalvų kaladėlių pastato tris skirtingų spalvų bokštelių. Iš skritulio, kvadrato, trikampio formos popieriaus gabaliukų sukomponuoja įvairius daiktus. Randa reikiamą dėlionės detalę; iš kaladėlių, molio, smėlio ir pan. padaro stebėto daikto modelį. Supranta, kad figūros forma nepriklauso nuo jos spalvos ir dydžio. - Siūloma vaikams drąsiai eksperimentuoti. Lygina kasdienėje aplinkoje pasitaikančių daiktų ilgį, aukštį, masę, storį, plotį ir t. t.. Supranta, kad daikto ilgis, masė nesikeičia, daiktą suraičius ar sulenkus. - Žaidžia stalo žaidimus su kauliukais. Atlieka probleminės situacijos užduotis. Žaidžia žaidimus su skaitmenų kortelėmis. Žaisdami išsiskaičiuoja naudodami skaičiuotes. Iš įvairių formų detalių kuria aplikacijas, ornamentus, šventinę atributiką, įvairius daiktus, kuriais galima papuošti aplinką. Vaikai bando naudoti sąlyginį matą, skaičių seką (trečią daiktą) daiktų dydžiams palyginti. Skatinami vaikai vartoti žodžius: daugiau (mažiau) vienu, dviem, po lygiai, pusiau, į 2 dalis, į 4 dalis. Surikiuoja žaislus nuo mažiausio iki didžiausio. Žaidžia žaidimus, padedančius suvokti laiko trukmę. Objektų kiekį nuo 0 iki 10 susieja su atitinkamu skaičiaus simboliu. Naudodamasis abiejų rankų pirštais

	parodo, koks skaičius yra užrašytas. Randa daiktą, kuris dydžiu, forma arba spalva skiriasi nuo kitų padėtų ar pavaizduotų daiktų. Aplinkoje ieško daiktų ir jų dalių, savo forma primenančių pažįstamas, matytas geometrines figūras. • Pasiūlo būdą atstumui išmatuoti. Keičia judėjimo kryptį pagal žodinį nurodymą arba simbolius. Sudaro maršruto planą. Papasakoja, kaip daiktai išsidėstę nuotraukoje. Žino savaitės trukmę, jos dienų seką, apibūdina metų laikus pagal pokyčius gamtoje, atliekamus darbus, pasako, ką galima nuveikti per minutę, 10 minučių, dieną, savaitę, metus.
 Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas SKAITMENINIS SUMANUMAS APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinės nuostatos. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai • Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. • Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. • Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	• Kuriamos situacijos, kuriose vaikai žaisdami, tyrinėdami aplinką, domisi grupėje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais...). Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas (paimti kamuolį ir paduoti draugui, linguoti ir ploti, dėlioti kaladėles...).
4-6 metai • Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. • Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo),	• Su žaidybinėmis programavimo aplinkomis vaikai susipažįsta programuodami paprasčiausias animacijas, žaidimus. Programuodami nesudėtingas animacijas vaikai nuosekliai atlieka veiksmus, atpažįsta kartojamus veiksmus. Veiksmų sekas suvokia ir elementariai taiko stebėdami, žaisdami, nagrinėdami ir įvardydami įvairių procesų, veiklų atlikimą žingsniais, veiksmų eiliškumą, susitarimus,

skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. - Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. - Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	taisykles. Inicijuojamos įvairios praktinės veiklos, kurių metu vaikai susipažįsta su nurodymo, komandos sąvoka.
 Universalaus dizaino kontekstas PROBLEMŲ SPRENDIMAS APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs ieškoti išeičių kasdieniams iššūkiams bei sunkumams įveikti. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta ką nors veikiant kilusius iššūkius bei sunkumus, dažniausiai supranta, kodėl jie kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimų ką nors išbandydamas, tyrinėdamas, aiškindamasis, bendradarbiaudamas, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. - Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. - Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	- Kuriami kontekstai, kad vaikai domėtusi savimi ir aplinkiniu pasauliu, patys ieškotų sprendimų, kaip išspręsti nedideles problemas. Vaikui šiek tiek padedama įveikti kliūtį ar sunkumą, atlikti sudėtingą veiklą, kad stiprėtų jo pasitikėjimo savimi jausmas. - Vaikai bando imtis sudėtingesnės veiklos (sudėti sudėtingesnę dėlionę...). Kai vaikams kas nors nepasiseka arba jei jie prašo padėti, tada mokytojo padaršinami, paskatinami, kartu ieškoma sprendimo būdų, padedančių įveikti kliūtis. Skatinami laikytis nusistovėjusios tvarkos grupėje.
4-6 metai - Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. - Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo ir priima pagalbą.	Vaikai supranta, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. Mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių. Drąsinami nepasisėkus bandyti keletą kartų, ieškoti kitos išeities, supranta problemos sudėtingumą. Vaikams susidūrus su problema, bando prisiminti, kokius panašios problemos sprendimo būdus jie taikė anksčiau. Vaikai žino ir pasako kelis būdus, kaip galima elgtis, kai niekas su tavimi nedraugauja. Vaikams siūlomos probleminės užduotys,

	kurias bando spręsti patys. Nusiraminiui ir susikaupimui naudoja įvairius nusiramavimo būdus.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas kuria ugdymo(si) aplinką, žadinančią vaikų smalsumą, kviečiančią tyrinėti ir atrasti. Parenka aktualias, prasmingas, vaikų amžiui pritaikytas skaitmeninių technologijų priemones – robotukus, išmanius žaislus, skaitmeninius žaidimus ir kitas programėles ir kt. Mokytojas pastebi vaikų poreikius, palaiko jų susidomėjimą pritarimu, keldamas mąstyti skatinančius klausimus, suteikdamas grįžtamąjį ryšį. Moko atsakingai naudotis skaitmeninėmis technologijomis, padeda ieškoti informacijos. Grupės aplinkoje sudaro sąlygas naudotis įvairiais skaičiavimo būdais. Mokytojas užtikrina, kad ugdymo(si) veiklose būtų subalansuotas vaikų savarankiškas žaidimas ir struktūruota veikla pagal taisykles, skatina vaikus reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultata.	
KŪRYBINGAS	
 Kūrybinių dialogų kontekstas ESTETINIS SUVOKIMAS APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi, gėrissi, grožisi aplinka, meno kūriniais, menine aplinka. Esminiai gebėjimai. Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu, meno kūriniais, džiaugiasi savo ir kitų kūryba, jaučia, suvokia ir apibūdina kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos, vizualaus meno estetikos ypatumus, reiškia savo estetinius potyrius, dalijasi išgyvenimais, įspūdžiais.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. - Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). - Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	- Vaikai skatinami aktyviai reikšti emocijas klausantis linksmos muzikos, dainos: džiaugtis, šypsotis. Stebi vyresnių vaikų, aktorių pasirodymus. Džiaugiasi jau girdėtu instrumentinės muzikos įrašu, daina, bando kartu dainuoti. - Stengiasi mėgdžioti veiksmus, garsus. Mėgdžioja suaugusiojo tapymo veiksmus. Vaikai išbando, pažįsta įvairias dailės medžiagas ir priemones. Džiūgauja, krykštuoja, matydami spalvingas gėles pievoje, gėlyne, nori jas pačiupinėti, nuskinti. Stebi gražius gamtos, aplinkos vaizdus, spalvingas knygeles, dailės kūrinius.
4-6 metai - Igyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. - Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška.	Siekama, kad kuriamose muzikinėse veiklose, renginiuose bei šventėse vaikai džiugiai ir aktyviai dalyvautų. Išreiškia norą gražiai dainuoti, šokti, vaidinti, gražiai sutvarkyti daiktus, žaislus. Patys šoka, imituoja judesius.

➤ Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.	➤ Įsijautę į piešimo procesą, emocingai komentuoja savo piešinį. Bando pasakyti, kokius potyrius pavyko papasakoti piešiniu, naudojant vienokias ar kitokias dailės raiškos priemones, pasako savo nuomonę apie tai, kas jam patinka, gražu. ➤ Skirtingai reaguoja matydami šokant polką ir valsą. Stebi skirtingus meno kūrinius, reiškia savo išgyvenimus. Apžiūrinėja profesionaliosios dailės, tautodailės kūrinius bei meniškų taikomosios dailės dirbinius. Pasako savo nuomonę, kuris meno kūrinys, kuri jo paties ir kitų grupės draugų meninė veikla, rezultatai patiko labiausiai ir kodėl. Pasakodamas apie matytą šokį, judesį susieja su personažu ar nuotaika. ➤ Aptariama, kurios spalvos paletėje jiems atrodo linksmos arba liūdnos, tyrinėja spalvų maišymosi efektus. Dalijasi išpūdžiais po koncertų, spektaklių, parodų, renginių lankymo, pasako savo nuomonę. Estetinių meno kūrinių ir savo kūrybos vertinimą susieja su doriniais, emociniais išgyvenimais. ➤ Vaikai aktyviai įsitraukia ir dalyvauja prižiūrint ir puoselėjant gyvąją gamtą, jos grožį. Pagal skaitytus literatūros kūrinius kuria įvairius darbelius iš įvairios medžiagos (audinių, vilnos, popieriaus, buitinių atliekų). Kuria knygas, jas iliustruoja.
--	--

 Kūrybinių dialogų kontekstas MENINĖ RAIŠKA APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinių nuostatų. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai	➤ Skatinami žaidžiant su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėti ant skirtingų

• Eksperimentuodami įvairiomis priemonėmis atranda naujas galimybes ir rezultatus. Piešia ant šviesos stalo su smėliu. Iš įvairių formų daiktų, gamtinės medžiagos kuria koliažus, paveikslėlius.

• Vaikai, mėgdžiodami aplinkos garsus, sutelkia dėmesį į aplinką, pradeda suvokti struktūrą, atkartoja toninius ritminius darinius, pradeda suprasti dainavimo ir kvėpavimo svarbą. Klausosi vaikiškų dainelių, ištraukų, trumpų instrumentinių kūrinėlių, ploja, trepsi, ir kt. Pritaria dainoms judesiais. Drauge su mokytoju žaidžia muzikinius žaidimus, susitelkia, įsitraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika. Apžiūri instrumentus, kuriais groja, klausosi jų skambėjimo, tyrinėja garsus, muša nesudėtingos struktūros ritmą. Pritaria suaugusiojo grojimui vaikiškais ritminiais muzikos instrumentais (barškučiais, pagaliukais, būgneliais), klausosi jų skleidžiamų garsų. Tyrinėja instrumentų ir daiktų garsines galimybes. Kuria savo sugalvotus žodžius, garsus, intonacijas, improvizuoja ritminiais muzikos instrumentais ir garsais. Kūno plastika perteikia muzikos nuotaiką.

paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgautis skirtingais potyriais.

• Kuriami kontekstai, kur vaikai patys kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“.

• Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmis, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.

• Organizuojamos veiklos, kurių metu vaikai apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos.

• Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą. Spontaniškai dainuoja „arioso“ dainas, kuriose platesnis diapazonas, juntamas metras ir reguliariai pasikartojantys ritmo dariniai, panaudojamos frazės iš išminktų dainų. Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais. Juda (su priemonėmis ir be jų) klausydamas ir kurdamas. Išlaiko dėmesį klausydamasis muzikos kūrinio, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius.

• Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai – tyliai; greitai – lėtai, linksmai – liūdnei). Muzikinę raišką naudoja kitoje veikloje. Noriai muzikuoja individualiai ir grupėje.

• Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves.

• Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyti kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir savybes, kuria, kurį laiką

	prisimena ir kartoja įvairias dviejų trijų judesių kombinacijas. • Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais. • Išbando balso, kūno ir mimikos reiškias ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias reiškias. • Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.
4-6 metai • Išbando įvairias meninės reiškos priemones – grafinę, laisvąją, liejimo, kūrybos spalvomis, akvarelės, erdvinę reiškas, instaliacijas, aplikacijas, plastilino, modelino, molio reiškos priemones. Piešdamas kuria fantastines istorijas, konstruoja erdvines figūras iš popieriaus, papjė mašė, gamtinių medžiagų, antrinių žaliavų (buteliukų, dėžučių ir kt.). Apžiūri tautodailės, taikomosios dekoratyvinės ir vaizduojamosios dailės, šiuolaikinio meno instaliacijų, abstrakčių skulptūrų, fotografijų ir kt.) kūrinius, menininkų kūrybos procesą artimoje aplinkoje, parodose, muziejuose, tradicinėse šventėse. Jungia į bendras kompozicijas savo dailės kūrinių pavyzdžius. Tyrinėja vandens flomasterių naudojimą eksperimentams su spalva, panaudoja šviesos elementus. Integruoja savo kūrybą į grupės, Mokyklos aplinką. • Muzikos kūrinyje atpažįsta ir skiria kai kuriuos instrumentus. Klausosi tylos ir triukšmo bei juos aptaria. Klauso įvairių epochų, ir stiliaus muzikos. Dainuoja sudėtingesnio ritmo, melodijos vienbalses dainas bei pakankamai tiksliai jas intonuoja. Dainuoja trumpas liaudies dainėles kanonu. Melodiniais vaikiškais muzikos instrumentais groja 2–3 garsų melodijas, lietuvių liaudies dainas, pritaria suaugusiojo grojimui, atlikdami muzikines pjeses. Grodami solo ir orkestre, stebi dirigentą, seka muzikos tempą, dinamiką, laiku įstoja ir baigia. Žiūri video įrašus apie žymius muzikantus ir jų muzikavimą.	• Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. • Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniiais 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. • Skatinami komentuoti ir kitaip reikšti nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartojant žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys. • Kuriamos įvairios situacijos, kur vaikas tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. • Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius,

• Žaidžia – vaidina trumpas improvizacijas pagal literatūrinius, muzikinius, pačių vaikų išgalvotus siužetus. Kuria ritinius darinius lazdelėmis, kastanjetėmis. Inscenizuoja pasirinktą dainą. Kūno plastika perteikia kūrinio nuotaiką. Žaidžia muzikinius žaidimus.	improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. • Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išklausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką. • Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. • Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurto šokio eigą. • Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šoki savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų. • Mokytojo padedami tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis. • Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų
---	--

	kuriama veikėja; drauge su mokytojais ir vaikais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. • Dalinasi savo teatine patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais.
 Kūrybinių dialogų kontekstas	KŪRYBIŠKUMAS APLINKOS PAŽINIMAS
Vertybinės nuostatos. Jaučia kūrybinės laisvės, spontaniškos improvizacijos bei kūrybos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Savitai reiškia savo įspūdžius įvairioje veikloje, ieško nežinomos informacijos, siūlo naujas, netikėtas idėjas ir jas savitai įgyvendina.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai • Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. • Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. • Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	• Tyrinėja visus daiktus, patekusius į jo rankas. Aplinka ir joje esantys žaislai, priemonės, naudojami veiklos metu, lavina visus pojūčius. Tyrinėja naujų objektų dydžius, savybes, formas, paviršius įvairiais būdais – liesdamas, skanaudamas, apžiūrinėdamas, mėtydamas. Emocingai reaguoja į naują patirtį (stebisi, džiaugiasi, sunerimsta). Kuriami kontekstai tyrinėja aplinką (ima, iškrausto, pabando ir kt.), džiaugiasi naujais atradimais. Domisi dar nematytais, naujais daiktais ir reiškiniiais, aptinka naujas neįprastas daiktų savybes. Kuria iš gamtinės medžiagos (kaštonų, gilių ir kt.). Dėlioja kaladėles, lego, sukurdamas iš jų naujus objektus. Eksperimentuoja su įvairia saugia medžiaga ir patalpose, ir lauke. Vaikai skatinami savarankiškai, be suaugusiųjų pagalbos žaisti įsivaizduojamus žaidimus.
4-6 metai • Veikdamas pasitelkia vaizduotę. Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais siekiant kūrybinio rezultato. • Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį.	• Derina įvairias medžiagas, buitines daiktus, baldus ir sukuria naujus objektus, išbando ir jungia įvairią veiklą. Vaikai naudoja įvairius suneštus butaforinius daiktus kurdami vaidinimus, rinkdamiesi jiems patinkančią veiklą, režisuodami savo pačių sugalvotas istorijas. Džiaugiasi savo kūriniais. Improvizuoja, kuria naujas, netikėtas, originalias

Žaisdamas prisiima menamus vaidmenis, kuria siužetus, spontaniškai keičia žaidimo taisykles.

✿ Pasako, kodėl jam patinka tam tikras kūrinys. Pasirenka kurti vienokiu ar kitokiu būdu, renkasi mėgstamas veiklas ir veikimo būdus. Domisi tuo, ką veikia, kuria kiti vaikai.

✿ Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje.

fantastines istorijas, užsiima nauja veikla, kurioje gali atrasti ir ištirti dar nepažintus dalykus. Kelia klausimus, pastebi trūkstamą informaciją ir t.t. Išradingai ir kūrybingai naudoja įvairias medžiagas, priemones, atlikdamas užduotis ar kurdamas projektus. Dalijasi praeityje išgyventa įdomia patirtimi, veikla, kelionių įspūdžiais ir nuotykiomis su kitais vaikais. Kūrybiškai naudoja įprastus objektus savo veiklai. Išbando įvairius piešimo būdus (vašku, dažymą pirštais ir pan.), sukuria naujus savo sugalvotus siužetus, tyrinėja ir išbando naujus žaislus, atrasdamas naujas jų savybes ir paskirtį. Dalinasi idėjomis, dirbant porose ir (ar) grupelėse, kartu priima sprendimus.

✿ Atliekami įvairūs eksperimentai. Supranta, domisi ir geba atsakyti į fantastinius, neįprastus klausimus, turi netikėtų (nestandartinių) idėjų ir nori naudotis anksčiau išbandyta medžiaga, bet ją perkuria, panaudoja kitaip, remdamasis ankstesne patirtimi, taip nuolat tobulindamas veiklos galimybes. Vaikai fantazuoja, kuria, pagal trumpą siužetą, temą (viena grupė vaidina, o kita spėja). Kuria ekologiškus ateities miestus, kartu dalyvauja tėveliai ir kiti šeimos nariai. Bando ir ieško būdų, priemonių, kaip įgyvendinti savo idėjas, nuolat jas tikrina, tyrinėja, pasiekia naujų, originalių rezultatų.

Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas sudaro sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti, kurti. Skatina vaikų įsitraukimą eksperimentuoti ir išbandyti ir laisvai pasirinkti kūrybines medžiagas, priemones. Stebi vaikų pastangas ir pozityviai reaguoja į jų kūrybinį procesą, padėdamas jiems tęsti ir įgyvendinti savo idėjas, siekia sukurti aplinkas, kurios skatintų vaikų kūrybiškumą, saviraišką ir tyrinėjimo džiaugsmą, palaiko vaikų kūrybos procesą.

SĖKMINGAI BESIMOKANTIS

MOKĖJIMAS MOKYTIS

APLINKOS PAŽINIMAS

✿ **Žaismės kontekstas**

Vertybinės nuostatos. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ko išmoko.

Esminiai gebėjimai. Mokosi žaisdamas, stebėdamas kitus vaikus ir suaugusiuosius, klausinėdamas, ieškodamas informacijos, išbandydamas, sprenddamas problemas, kurdamas, įvaldo kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.

PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai ✿ Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. ✿ Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. ✿ Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. ✿ Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	✿ Vaikai daug kartų kartoja veiksmą, kol sulaukia rezultato. Nuolat išbando ką nors naujo. Formuojamas suvokimas, kaip ir kodėl kas nors vyksta, kaip veikia, vaikai atidžiai stebi, bando. Vaikai supranta savo galimybes ir apribojimus, tobulina savo gebėjimus individualiu tempu. Sugalvoja ir žaidžia žaidimus. Kviečia pažaisti kartu, mėgdžioja suaugusiojo kalbą, veiksmus. ✿ Noriai imasi įvairių suaugusiųjų darbų, padeda tvarkyti, valyti, padengti stalą. Patys pajaučia ir nusprendžia, kada jiems reikalinga pagalba. Vaikai bando kurti naujus žaidimus.
4-6 metai ✿ Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. ✿ Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. ✿ Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. ✿ Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultatą, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.	✿ Patys žaidžia ir stengiasi įtraukti kitus į vis sudėtingesnio siužeto žaidimus. Įsitraukia į mokymąsi žaisdami, konstruodami, piešdami, lipdydami, pilstydami, grupuodami daiktus. Didėja vaikų sugebėjimas išlaikyti dėmesį ir domėjimąsi aplinkiniu pasauliu. Kalbama apie tai, kas gali atsitikti, jeigu pasirinks vienokią ar kitokią veiklą. Pasakoja apie savo žaidimus, kitą veiklą ir taip plėtoja refleksijos gebėjimus. Organizuojamos veiklos, kurios skatina vaikų motyvaciją rašyti, (skaityti, skaičiuoti išsiaiškinti, tyrinėti). Klausinėja suaugusiųjų, kas, kaip, kodėl vyksta, patys savarankiškai bando ieškoti atsakymų. Noriai žaidžia įvairius tinkamus jo amžiui stalo ir kompiuterinius žaidimus, noriai klauso skaitomų knygų, patys mielai jas varto, suranda atsakymus į iškilusius klausimus. ✿ Savarankiškai ieško sprendimų, o pagalbos į suaugusiuosius kreipiasi tik tada, kai patys negali išspręsti kilusių sunkumų. Naudojasi imitaciniais žaidimais tinkamomis priemonėmis. Vaikai žaidžia sudėtingus žaidimus ir kartu mokosi tyrinėdami daiktus, medžiagas, jų savybes.

 Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas TYRINĖJIMAS APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinės nuostatos. Smalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando, samprotauja. Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus, mąsto ir samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. - Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. - Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką ištraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatą rodo kitiems. - Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija).	Kuriami kontekstai, kurie skatina vaikus aktyviai tyrinėti aplinką, noriai ištraukti į įvairias eksperimentines ir kasdienėje veikloje pasitaikančias ilgio, masės, tūrio palyginimo veiklas. Žaidžia su įvairiais tinkamais žaislais daiktais ir žaislais, kurie skatina atlikti tiek stambiuosius, tiek smulkiuosius judesius. Inicijuojami žaidimai, skatinantys atpažinti spalvas, formas. Dėlioja, grupuoja daiktus tam tikra tvarka. Bando išardyti žaislus, pažiūrėti, kas yra jų viduje. Eksperimentuoja: stato statinius iš kelių rūšių konstruktoriaus, tyrinėja gamtinę medžiagą (lapus, gėles...) ant šviesos stalo. Varto knygas, vaizduoja, kad skaito, kalba apie tai, ką mato paveikslėliuose. Renka, rūšiuoja ir dėlioja daiktus, įvairiais būdais žaidžia su medžiagomis. Mokosi apsirengti ir valgyti, padėti vienas kitam.
4-6 metai - Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyveno seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. - Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. - Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	- Vaikai kartu su suaugusiuoju kuria pažinimą stimuliuojančią aplinką. Žaidimui naudoja įvairius daiktus, kartais mieliau žaidžia su artimiausios aplinkos daiktais nei žaislais ir išradingai jais manipuliuoja. Grupuoja daiktus tam tikra tvarka, padeda suaugusiesiems tvarkyti kambarius ar dirbti kitus darbus. Stebi ir apibūdina daiktų, medžiagų, gyvosios gamtos objektų savybes ir bruožus, piešia ar konstruoja išivaizduojamus daiktus. Paaiškina, kad su nežinomais daiktais ir medžiagomis reikia elgtis atsargiai, stengiasi taip daryti. - Stebi ir komentuoja reiškinius, vykstančius gamtoje ir aplinkoje. Atlieka nesudėtingus bandymus. Stebi orą

Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogaus ir gamtos ryšį. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais.	pasikeitimus ir fiksuoja. Domisi gamtos reiškinių, prietaisų veikimu ir kt., aktyviai klausinėja. Sudaroma galimybė stebint aplinką, atpažinti akivaizdžius daiktų, gyvūnų, augalų grupių panašumus ir skirtumus, juos aptarti. Tyrinėja gamtos ir socialinės aplinkos objektus, jų kaitą, savybes. Kuria grožio oazes grupėje, lauke. Mokosi savarankiškai naudotis mikroskopais ir kitais prietaisais, skirtais tyrinėjimui. Patys ieško atsakymų į iškilusius klausimus, jeigu mato, kad nepavyksta, paprašo suaugusiųjų pagalbos. Palygina daiktus, medžiagas, gyvūnus, augalus, atsižvelgdami į savybes, juos tiksliai grupuoja ir klasifikuoja.
 Kūrybinių dialogų kontekstas GEBĖJIMAS ŽAISTI APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimo taisyklių.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai - Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmis. - Tiksliai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. - Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. - Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių	Žaisdami su tiksliai atrinktais žaislais, vaikai pasirenka arba patys susikuria erdves savo žaidimams. Žaidimo patirties neturintys vaikai pradeda žaisti mokytojiui inicijuojant paprastą žaidimą, palaipsniui į jį įtraukiant daugiau žaidėjų ir pamažu perleidžiant žaidimo iniciatyvą patiems vaikams.
4-6 metai Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis.	Vaikai koordinuoja žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais, įvaldo ir organizuoja žaidimo erdvę. Kuria žaidimo siužetus. Laikosi žaidime prisiimto vaidmens. Kuriama kontekstai, kuriuose vaikai žaidžia režisūrinius žaidimus individualiai ir dviese, pamažu pereina prie naratyvinių žaidimų. Pradėdami žaisti naratyvinius žaidimus, vaikai tarpusavyje sąveikauja

• Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. • Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	nedaug, žaidimo siužetą sudaro vienas ar du pasikartojantys įvykiai. Vaikams žaidžiant nuolat, jų gebėjimai tobulėja, jie ima žaisti didesnėse grupėse, išmoka tikslingai kurti žaidimo erdves ir konstruoti sudėtingesnius žaidimo siužetus, pasitelkdami vaizduotę ir įtraukdami fantastinių elementų.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas kuria ugdymo(si) aplinką, pažadinančią vaikų smalsumą, kviečiančią tyrinėti ir atrasti. Paskatina, palaiko ir pats kuria kasdienį žaismingumą per fizines aplinkas, veikimo būdus, menines patirtis. Vaikai skatinami žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus. Mokytojas kuria kontekstus mokymui(si), kurie skatintų tyrinėti, aktyviai ir kūrybiškai veikti.	
KOMUNIKABILUS	
KALBŲ SUPRATIMAS APLINKOS PAŽINIMAS	
↪ Kalbų įvairovės kontekstas Vertybinės nuostatos. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su bendraamžiais, išklaudyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	
PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai • Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. • Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolių paveikslėlių, ženklų prasmę. • Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais.	• Mimika, gestais, trumpais žodeliais atsako į suaugusiojo klausimus, prašymus, reaguoja į vaikų kalbą. Klausos, kai mokytojas kalba apie artimiausios aplinkos daiktus, reiškinius, santykius, tą patį dalyką nusako kuo įvairesniais žodžiais. • Varto knygeles, pavadina paveikslėlius. Kuriamos įvairios klausymosi situacijos. Moka suprasti suaugusiojo prašymus. Skirtingai perteikia atskirų personažų kalbą. Stebi skaitomos knygelės tekstą. Inicijuojami žaidimai, susiję su garsais.

Stengiasi išklausyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	
4-6 metai - Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. - Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. - 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.	- Klauso sekamų pasakų, tekstų ne tik literatūrine kalba, bet ir tarmiškai. - Bando užrašyti savo vardą, pavardę, norus, pasirašyti po dailės darbeliais. Ieško aplinkoje žodžių, kuriuose yra vaiko vardo raidės. Kuria knygeles. Vaikai domisi suaugusiojo skaitomu tekstu. Vaikui atsako į klausimus apie tai, ką mokytojas perskaitė. Vaikai „perskaitytą“ tekstą iliustruoja. - Stiprinami klausymo įgūdžiai: vaikai klausosi gamtos garsų, paukščių garsų pamėgdžiojimo įrašų, įvairių žanrų tekstų. Nuolat stebi, mato grupėje esamas raides. Organizuojamos veiklos, kurios skatina vaikus kurti istorijas, pasakas apie raides, pavadinti savo sukurtas knygeles, nupieštus piešinius, atliktus darbelius, nusakyti veikėjų, daiktų, veiksmų savybes būdvardžiais, veiksmažodžiais, jaustukais, ištiktukais, dalyviais, prieveiksmiais. Mėgdžioja įrašytos pasakos personažų kalbėjimą, rodo įvairias grimasas. Ugdymo veikloje klausosi įvairios stilistikos tekstų, samprotauja, suvokia pasakojimo turinį, veiksmų seką. Žaidžia žaidimus, susijusius su pasakojimo tekstu, jį iliustruoja, inscenizuoja. Klausosi sekamų lietuvių liaudies pasakų skirtingomis tarmėmis, bando jas pamėgdžioti. Kalbamas apie skaitomo teksto veiksmą, kokie įvykiai aprašyti. Vaikai susieja perskaitytą tekstą su patirtimi. Vaikai artimiausioje aplinkoje atpažįsta esančius įvairius simbolinius ženklus, skaito įvairias trumpas iškasas.
 Kalbų įvairovės kontekstas Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. KALBINĖ RAIŠKA APLINKOS PAŽINIMAS	

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

PASIEKIMŲ ŽINGSNELIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS
2-3 metai 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. - Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. - Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	- Vaikai domisi pieštukais, rašikliais. Stebi kaip rašome. Pasakoja apie save, savo norus, rūpesčius, šeimos narius. Skaitant kūrinėlį siūloma pabaigti sakinį, sugalvoti istorijos pabaigą. Bando atsakyti į klausimus apie skaitytą istoriją. - Suaugusiojo padedami, kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus, poreikius. Kalbėdami vaikai vartoja mandagumo žodelius. Domisi skirtinga kalbine raiška. - Žaidžia skatinančius kalbėjimą, įvairius trumpus pirštukų – dainuojamuosius žaidimus.
4-6 metai - Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. - Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. - Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius. - Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyvena, kaip dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip jie atrodo dabar.	- Įvairiose bendravimo situacijose gyvai kalbasi su draugais. Bendraujant su suaugusiais, vartoja elementarius mandagumo žodžius. Klausosi vaizdingos kalbos. - Deklamuoja eilėraščius. Plojimu skirsto savo vardą skiemenimis. Seka pasakas be galo. Varto knygeles, dėlioja raideles. Atpažįsta užrašytą savo vardą spausdintinėmis raidėmis. Skaito, kuria istorijas pagal paveikslėlius. Formuojamas supratimas, kad raštas nėra atsitiktinis ženklų rinkinys, o kiekvienas simbolis turi savo reikšmę. - Vaikai skatinami vartoti įvairias kalbos dalis (dalyvius, veiksmažodžių laikų įvairovę, įvairius būdvardžių laipsnius, ištiktukus, jaustukus ir pan.). Yra aktyvūs komunikacijos proceso dalyviai. - Vaikai kuria reklamą, informacines laikraščio skiltis, skelbimus, sveikinimus, kvietimus, dienotvarkes, orų prognozės suvestines ir pan. Vaikai kopijuoja aplinkos daiktų pavadinimus, atskiras raides, žodžius. Klijuoja iškirptas raides, apibrėžia jų trafaretus. Tyrinėja ir supranta,

	kad skirtingos kalbos turi skirtingas raides. Mokosi atpažinti skirtingas kalbas.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas kuria vaikams tinkamą ir stimuliuojančią aplinką ir padeda plėtoti kalbinius gebėjimus. Mokytojas, taiko kūrybingą aplinkos kūrimą, skatina įvairias ugdymo(si) veiklas, pavyzdžiui, kalbos kampelius, laboratorijas ar žaidimų erdves, kuriose vaikai gali eksperimentuoti ir tyrinėti, naudoja žaidimus, kurie lavina kalbinius įgūdžius, socialinius gebėjimus ir kūrybiškumą. Mokytojas organizuoja įvairias kalbines ir žaidybines situacijas, kurios skatina kalbinę raišką, tarpusavio bendravimą. Kalbiniai gebėjimai ugdomi visos dienos metu.	

4.2. Ugdymo(si) proceso organizavimo pagrindas

Programa remiasi **Ekologine raidos teorija** (dar vadinama Bioekologine žmogaus raidos teorija) (**Urie Bronfenbrenneris**)⁸. Ši teorija praplečia holistinio požiūrio į vaiką sampratą ir teigia visuminį vaiko, kaip žmonių bendruomenės nario, ugdymą. Vaiko ugdymąsi lemia dinamiška aplinka – ne tik tėvai, plačioji šeima, mokytojai, bet ir visi drauge veikiantys visuomenės komponentai – svarbu bendradarbiauti su tėvais, kurti palankią socialinę ir kultūrinę aplinką vaikui.

Pagal Urie Bronfenbrennerį ekologinė vaiko raidos aplinka susideda iš 5 sistemų (3 pav.), tarsi įterptų viena į kitą:

- 🌱 **mikrosistema** – vaiko šeima;
- 🌱 **mazosistema** – darželis, kiemas;
- 🌱 **egzosistema** – suaugusiųjų socialinės organizacijos;
- 🌱 **makrosistema** – tai šalies kultūrinės praktikos, vertybės, papročiai;
- 🌱 **chronosistema** – pokyčiai laike.



3 pav. Ekologinė raidos teorija

⁸ <http://rzukausk.home.mruni.eu/wp-content/uploads/2-pask-teorijos-rz.pdf>

Mums artimos Vakarų Europos šalių teoretikų **F. Frebelio**⁹ (žaidimas – pagrindinis ugdymo metodas) ir **O. Dekrolio**¹⁰ (gamtos ir natūralios aplinkos įtaka vaiko ugdymui) pedagoginės idėjos.

Pasirinktų filosofinių krypčių, teoretikų pedagoginės idėjos padeda sudaryti kuo palankesnes sąlygas vaikui atsiskleisti, tobulėti, skatina bendrauti, padeda integruotis į visuomenę. Mokykloje didelis dėmesys skiriamas gamtamokslinių pradmenų ugdymui(si), jis integruojamas į įvairias vaiko veiklos sritis. Gamtos pažinimas padeda vaikui tenkinti prigimtinius, kultūrinius, etninius, socialinius, pažinimo poreikius, puoselėti mokymosi motyvą. Tam mūsų Mokykloje tinkamai kuriami edukaciniai kontekstai, atliekami stebėjimai, eksperimentai, bandymai. Gamtoje ugdytiniams sudaromos sąlygos savarankiškai veikti, atsiskleisti iniciatyvumui, kūrybiškai reikštis, savitai kurti.

4.3. Pedagoginės strategijos ir ugdymo formos

Mokykloje taikomos strategijos ir ugdymo(si) metodai yra orientuoti į vaiko asmenybės ir jo pasiekimų auginimą. Kiekvienas mokytojas ieško tokių strategijų ir ugdymo(si) formų, kurios geriausiai padėtų siekti užsibrėžtų tikslų ir uždavinių bei padėtų atskleisti kiekvieno vaiko individualumą, skatintų praktinių įgūdžių formavimą(si) ir patirtinį ugdymą(si). Deriname ugdymo(si) kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo bei organizuoto ugdymo pedagogines strategijas. Prioritetas Mokykloje teikiamas vaiko gebėjimų ugdymo(si) pagrindiniam metodui – žaidimui. Į žaidimą Mokykloje integruojami projektai, pokalbiai, eksperimentai, išvykos, susitikimai su įvairių profesijų atstovais, įtraukiamos šeimos, šventės. Žaidimo metu siekiama sudaryti galimybes vaikui rinktis įdomią ir prasmingą veiklą: diskutuoti, klausinėti, smalsauti, spręsti problemas, tyrinėti.

Didelis dėmesys skiriamas patirtiniam, ugdymui, kuris apima vaiko protą, racionalias žinias, jų pojūčius bei jausmus, grįstas tyrinėjimais, eksperimentavimu, atradimais, kūryba ir bendradarbiavimu. Vaikas, kaip jaunas tyrėjas, atradėjas auginamas grupėje ir už jos ribų, skatinant intelektualią, kritinio mąstymo reikalaujančią veiklą ir kiekvieno vaiko asmeninę pažangą. Ugdymo procese naudojamos informacinės technologijos žadina vaiko motyvą

⁹ <https://www.vle.lt/straipsnis/friedrich-wilhelm-august-frobel/>

¹⁰ <https://ia601604.us.archive.org/4/items/initiationlacti00decr/initiationlacti00decr.pdf>

mokyti, patirti, atrasti, plečia mąstymo galimybes. Vaikas tyrinėja ir atranda įvairias technologijų panaudojimo galimybes, įgytą patirtį panaudoja kituose žaidimuose.

4.4. Ugdymo(si) kontekstai

Kontekstas – mokytojo apgalvotos situacijos ir joms parengtos, estetiškai sukomponuotos aplinkos, kurios įtraukia vaiką į veiklą, pažadina jo tyrinėjimus ir kūrybinius ieškojimus. Kuriant ugdymosi kontekstus, dėmesio centre yra vaikui aktuali, skatinanti veikti, patraukianti dėmesį, estetiška aplinka. Taip pat kuriant kontekstus sudaromos galimybės pačiam vaikui pasirinkti veiklą, priemones, skirtingais būdais pristatyti veiklos rezultatus. Mokytojai pagal situaciją lanksčiai keičia savo vaidmenis: jie gali tapti vaiko padėjėjais, kūrėjais, tyrinėtojais, besimokančiaisiais.

Ugdymo turinį sudaro aplinkos modeliavimo kryptis – vaiko ugdymo(-si) kontekstų kūrimas. Pateikiami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinių ir kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimų ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, judraus patirtinio mokymosi kontekstų kūrimo būdai.

Mokykloje kuriami šie kontekstai:

🌱 **Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas** – kuriame visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinką, visiems vaikams sudarome sąlygas žaisti, patirti sėkmę ir ugdytis.

🌱 **Žaismės kontekstas** – skatiname žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, vaizduote, kalba.

🌱 **Judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstas** – skatiname vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą.

🌱 **Kultūrinių dialogų kontekstas** – padedame kurti savo individualų tapatumą dalyvaudami Mokyklos daugialypiuose kultūriniuose kontekstuose. Siekiame, kad vaikai nuo mažens suvoktų kultūrinę įvairovę, mokytųsi vertinti kitų žmonių tradicijas, papročius ir pasaulėžiūras.

🌱 **Kalbų įvairovės kontekstas** – kuriame ir palaikome sąlygas rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, kalbų pažinimui.

🌱 **Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas** – įtraukiame vaikus į aplinkos tyrinėjimą atliepdami jų prigimtinių smalsumą.

🌱 **Realių ir virtualių aplinkų kontekstas** – plėtojame vaikų skaitmeninį sumanumą, informatinį mąstymą kurdami realios ir virtualios aplinkos sąveikas.

🌱 **Kūrybinių dialogų kontekstas** – kuriame vaizduotę, smalsumą, nuostabą keliančią aplinką, kur vaikai gali patirti kūrybos laisvę bei džiaugsmą, gali tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes.

4.5. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima

Šeimos ir Mokyklos bendradarbiavimas grindžiamas abipuse tėvų (globėjų) ir mokytojų pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste. Visi su vaiku ir jo ugdymu(si) susiję klausimai sprendžiami komunikuojant, tariantis su mokytojais, švietimo pagalbos specialistais, organizuojant Vaiko gerovės komisijos posėdžius ir yra aprašyti Mokyklos vidinėse tvarkose. Tėvai (globėjai) pripažįstami tiesioginiais ugdymo proceso dalyviais, drauge su mokytojais sprendžiantys vaiko ugdymo turinio, rezultatų vertinimo klausimus.

Mokykla atsižvelgia į vaiko gerovei aktualius šeimų poreikius, sukuria lanksčias sąlygas sklandžiai vaiko ir šeimos adaptacijai. Ugdytinių tėvams (globėjams) organizuojama švietimo pagalba, kuri vykdoma taikant įvairias bendradarbiavimo su šeima formas.



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

5.1. Pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema

Mokykloje yra laikomasi susitarimo vaiko pasiekimus dokumentuoti ir analizuoti vadovaujantis pasiekimų vertinimo etapais: stebėjimu, dokumentavimu, interpretavimu, refleksija ir taikymu. Vaiko pasiekimų dokumentavimas bei stebėseną padeda siekti ugdymo(si) kokybės. Informacija apie pasiekimus kaupiama vaiko pasiekimų aplanke bei el. dienyne. Vaiko pasiekimai fiksuojami trumpais komentarais, nurodant ugdymosi pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas. Mokytojai nuolat dokumentuoja ugdymo procesą, renka reikšmingus vaiko ugdymosi proceso ir pasiekimų įrodymus (stebėjimo medžiagą, nuotraukas, vaizdo, garso įrašus ir kt.), analizuoja vaiko ugdymosi pažangą, teikia vaiką motyvuojantį, įtraukiantį, auginantį grįžtamąjį ryšį. Su vaiku reflektuojama apie veiklos procesą ir rezultatus, sėkmes ir nesėkmes, vaikas mokosi pats įsivertinti savo ugdymosi patirtis ir pasiekimus.

5.2. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė ir tęstinumas

Mokykla siekia ikimokyklinio ugdymo programos dermės su Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa¹¹. Tai užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė. Esame nusimatę konkrečius komunikavimo būdus ir formas tarp ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojų, kad užtikrintume programos tęstinumą. Mokykloje planuojami susirinkimai tarp ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo grupių mokytojų, kurie padeda aptarti ugdymo programas, vaikų pažangą, iššūkius ir sėkmes. Mokytojai susitinka pagal poreikį ir aptaria pedagogines strategijas, ugdymo metodus ir veiklas, kurios galėtų būti tęsiamos priešmokykliniame ugdyme, pasidalina svarbia informacija apie vaikų pasiekimus ir poreikius. Sklandus ir nuoseklus vaikų pažangos sekimas bei informacijos perdavimas apie jų gebėjimus, pasiekimus ir iššūkius padeda užtikrinti, kad pereinant iš ikimokyklinio į priešmokyklinį ugdymą, būtų tęsiamas. Bendras planavimas leidžia mokytojams suderinti ugdymo tikslus, metodus ir strategijas, kad vaikai gautų nuoseklią ir tęstinę ugdymo patirtį. Bendrų projektų ir integruotų veiklų kūrimas tarp skirtingų grupių padeda mokytojams bendradarbiauti ir teikti vaikams nuoseklesnes mokymosi patirtis. Ikimokykliniame ugdyme įgytų pasiekimų visuma sukuria prielaidas vaikui sėkmingai ugdytis kompetencijas, numatytas Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje. Išskirtinis dėmesys skiriamas žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaiko ugdymui(si). Dažniausiai naudojame **žaidimo imitavimą** (mokytojas dalyvauja žaidime kaip pavyzdys, modeliudamas tam tikrą elgesį ar veiksmus, skatindamas vaikus juos atkartoti), **stebėjimą** (mokytojas stebi vaikų žaidimą ir prireikus įsikiša, kad padėtų ar skatintų refleksiją), **atviro tipo klausimus** (mokytojas užduoda klausimus, kurie skatina vaikų mąstymą, kūrybiškumą ir problemų sprendimą), **vaikų iniciatyvos palaikymą** (mokytojas leidžia vaikams patiems pasirinkti žaidimo pobūdį, siužetą ar vaidmenis), **socialinių įgūdžių ugdymą** (per žaidimą mokomasi bendradarbiauti, tartis, laikytis taisyklių, spręsti konfliktus taikiai). Siekiant nuosekliai pereiti iš vienos ugdymo programos į kitą, numatomas vaiko ugdymo(si) rezultatų tęstinumas – tikslų, uždavinių, ugdymosi pasiekimų sričių suderinamumas.

¹¹<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/45f3b02523e311edb36fa1cf41a91fd9?positionInSearchResults=0&searchModelUUID=0930658b-09d3-4617-9b69-3e37720373e6>

VI. LITERATŪROS IR ŠALTINIŲ SĄRAŠAS

1. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas:
<https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>
2. Ikimokyklinio ugdymo programų gairės:
<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>
3. Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašas:
<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.254659/asr>
4. Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodika:
<https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2022/02/IPUMokyklu-veiklos-kokybes-isivertinimo-metodika.pdf>
5. Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas:
<https://smsm.lrv.lt/uploads/smsm/documents/files/svietimas/pagrindinis/Ankstyvasis%20ugdymas%20ir%20IKT.pdf>
6. Kaip kurti ar atnaujinti konceptualų mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos modelį vadovaujantis Gairėmis I dalis:
https://pedagogas-prod.s3.eu-central-1.amazonaws.com/scoped-file-list-block/long_term_program-8324/f82424cc-288e-4025-a75f-c9862fc5ecd0/Konceptualus-programos-modelis-1-dalis.pdf
7. Kaip kurti ar atnaujinti konceptualų mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos modelį vadovaujantis Gairėmis II dalis:
https://pedagogas-prod.s3.eu-central-1.amazonaws.com/scoped-file-list-block/long_term_program-8324/8104aa72-8c96-45d2-a7de-9359ff68a455/Kaip-kurti-ar-atnaujinti-konceptual%C5%B3-mokyklos-ugdymo-model%C4%AF_II-dalis.pdf
8. Landsbergienė A. Pavasaris. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
9. Landsbergienė A. Ruduo. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
10. Landsbergienė A. Vasara. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
11. Landsbergienė A. Žiema. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
12. Lietuvos Respublikos Konstitucija:
<https://www.lrs.lt/home/Konstitucija/Konstitucija.htm>
13. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas:
<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>
14. Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymas:
<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.26397/asr>

15. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa:

<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/45f3b02523e311edb36fa1cf41a91fd9?positionInSearchResults=0&searchModelUUID=0930658b-09d3-4617-9b69-3e37720373e6>

16. Universalus dizaino mokymuisi gairės:

<https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>

17. Universalus dizainas mokymuisi: sėkmės mokykloje riboženkliai:

https://pedagogas-prod.s3.eu-central-1.amazonaws.com/scoped-file-list-block/long_term_program-8324/8f3c5461-f554-4233-926f-ebfcf4f98974/UDM-konstruktas.pdf

18. Vaiko gerovės politikos koncepcija:

<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.211767>

19. Vaiko teisių konvencija:

<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.19848>

20. Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui:

http://www.ukvm.lt/bylos/el_biblioteka/Ikimokyklinio_ugdymo_padejejas/Vadovas_pedagogui.Zaisme_ir_atradimai.pdf

VII. PRIEDAI

Priedas Nr. 1

VILNIAUS LIOPŠELIO-DARŽELIO „DREVINUKAS“ UGDOMOSIOS VEIKLOS ĮSIVERTINIMO REZULTATAI

Stiprieji veiklos aspektai:

1. Grupėse **atmosfera pozityvi**, vyrauja gera nuotaika, vaikai pasitiki savimi, laisvai reiškia savo nuomonę (1.1.1. – 3 lygis).
2. Mokyklos **fizinė aplinka saugi ir pritaikyta vaikų poreikiams** (1.1.2. – 3 lygis).
3. Ugdymosi **aplinka ir veikla** pritaikyta **skirtingų poreikių vaikams** (1.4.2. – 3 lygis).
4. Mokytojai **jautriai bendrauja** ir skiria reikiamą **dėmesį kiekvienam vaikui** (1.2.1. – 3 lygis).
5. Skiriama pakankamai laiko **pagrindinei** vaikų raidą ir ugdymą(si) skatinančiai **veiklai – žaidimui** (2.3.1. – 3 lygis).
6. Mokykloje užtikrinam, kad kiekvieną dieną vaikai nustatytą laiką praleistų **gryname ore** (3.1.5 – 3 lygis).
7. Mokytojai kuria su kiekvienu vaiku **prieraišų individualų santykį** (3.2.1. – 3 lygis).
8. Mokytojai ir šeimos nariai **dalijasi informacija** apie vaiko **daromą pažangą** (5.1.3- 3 lygis).
9. Mokytojai **gerbia kiekvieną šeimą**, kviečia šeimos narius bendradarbiauti, parodo, kad jie yra laukiami, randa būdų, kaip juos įtraukti į ugdymosi procesą (6.1.1 – 3 lygis).
10. Mokykloje **planuojamos ir įgyvendinamos** vaikams, darbuotojams ir tėvams (globėjams) skirtos **priemonės vaikų adaptacijos laikotarpiui palengvinti** (7.1.2 – 3 lygis).
11. Tobulinant mokyklos veiklą **atsižvelgiama ir į tėvų (globėjų) nuomonę** (7.4.3 – 3 lygis).

Tobulintini ugdomosios veiklos aspektai:

1. **Vaikai nebijo klysti**, geba drąsiai ir tinkamai išsakyti savo nuomonę ir dalyvauti priimant sprendimus (1.3.2 – 2 lygis).
2. Vaikai **savo iniciatyva pasirenka** veiklą ir priemones, **įsitraukia** į veiklą ir ją plėtoja (2.1.1.).
3. **Trūksta** grupėje **erdvių**, kur vaikai galėtų pabūti vieni ir pailsėti (3.1.4 – 2 lygis).
4. Vaikai turi **galimybę rinktis ir priimti sprendimus**, susijusius su ugdymo(si) procesu (4.1.3. – 2 lygis).
5. Mokytojas suteikia žinių ir dalijasi idėjomis su tėvais ir kitais šeimų nariais, siekdamas **sustiprinti tėvų (globėjų) kompetencijas**, kad jie galėtų namuose sukurti stimuliuojančią ugdomąją aplinką (6.2.2 – 2 lygis).

DETALŪS METADUOMENYS

Dokumento sudarytojas (-ai)	Vilniaus miesto savivaldybė 188710061, Konstitucijos pr. 3, LT-09601, Vilnius
Dokumento pavadinimas (antraštė)	DĖL PRITARIMO VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „DREVINUKAS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMAI
Dokumento registracijos data ir numeris	2025-05-22 Nr. A15-1082/25
Dokumento gavimo data ir dokumento gavimo registracijos numeris	–
Dokumento specifikacijos identifikavimo žymuo	ADOC-V1.0
Parašo paskirtis	Pasirašymas
Parašą sukūrusio asmens vardas, pavardė ir pareigos	Almeda Kučinskienė, Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėja, Ikimokyklinio ugdymo skyrius
Sertifikatas išduotas	ALMEDA KUČINSKIENĖ LT
Parašo sukūrimo data ir laikas	2025-05-22 09:03:38 (GMT+03:00)
Parašo formatas	XAdES-T
Laiko žymoje nurodytas laikas	2025-05-22 09:03:51 (GMT+03:00)
Informacija apie sertifikavimo paslaugų teikėją	EID-SK 2016, AS Sertifitseerimiskeskus EE
Sertifikato galiojimo laikas	2024-02-28 19:13:13 – 2029-02-26 23:59:59
Informacija apie būdus, naudotus metaduomenų vientisumui užtikrinti	"Registravimas" paskirties metaduomenų vientisumas užtikrintas naudojant "RCSC IssuingCA-2, VI Registru Centras - i.k. 124110246 LT" išduotą sertifikatą "Dokumentų valdymo sistema Avilys, Vilniaus miesto savivaldybės administracija, į.k. 188710061 LT", sertifikatas galioja nuo 2024-12-18 11:49:40 iki 2027-12-18 11:49:40
Pagrindinio dokumento priedų skaičius	1
Pagrindinio dokumento priedamų dokumentų skaičius	–
Priedamo dokumento sudarytojas (-ai)	–
Priedamo dokumento pavadinimas (antraštė)	–
Priedamo dokumento registracijos data ir numeris	–
Programinės įrangos, kuria naudojantis sudarytas elektroninis dokumentas, pavadinimas	Dokumentų valdymo sistema „Avilys“, versija 3.5.84.1
Informacija apie elektroninio dokumento ir elektroninio (-ių) parašo (-ų) tikrinimą (tikrinimo data)	Atitinka specifikacijos keliamus reikalavimus. Visi dokumente esantys elektroniniai parašai galioja (2025-05-22 10:03:45)
Paieškos nuoroda	–
Papildomi metaduomenys	Nuorašą suformavo 2025-05-22 10:03:45 Dokumentų valdymo sistema „Avilys“