

PRITARTA

Radviliškio rajono savivaldybės
mero 2025 m. birželio 26 d.
potvarkiu Nr. M-332 (2.5E)

PATVIRTINTA

Radviliškio r. Baisogalos
gimnazijos direktoriaus
2025 m. birželio 26 d.
įsakymu Nr.163



**RADVILIŠKIO R. BAISOGALOS GIMNAZIJOS
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

Programą parengė:

Aušra Sadzevičienė, ikimokyklinio ugdymo vyr. mokytoja
Larija Kaminskienė, ikimokyklinio ugdymo vyr. mokytoja

Baisogala, 2025 m.

TURINYS

I SKYRIUS. BENDROSIOSIOS NUOSTATOS.....	3
II SKYRIUS. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI.....	6
III SKYRIUS. TIKSLAI, UŽDAVINIAI, UGDYMO SI REZULTATAI IR APLINKOS.....	7
IV SKYRIUS. UGYMO SI TURINYS IR PROCESAS.....	9
V SKYRIUS. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS.....	43
VI SKYRIUS. NAUDOTA LITERATŪRA IR ŠALTINIAI.....	44

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

Radviliškio r. Baisogalos gimnazijos ikimokyklinio ugdymo programos (toliau tekste - Programos) paskirtis yra pateikti esminius susitarimus dėl 2–6 metų vaikų ugdymo, siekiant užtikrinti kokybišką ikimokyklinį ugdymą ir ugdymo(si) tęstinumą: nuostatų kryptis, apimančias požiūrį į vaiką ir jo ugdymąsi vaikystėje, ikimokyklinio ugdymo(si) tikslą, vaikų ugdymosi pasiekimų (toliau – pasiekimai) sritis, visuminį, įtraukų, žaidimų ir patirtine veikla grindžiamą ugdymo(si) procesą, ugdymo(si) kontekstus, ugdymo(si) sritis, vaikų ugdymosi pažangos stebėseną. Programa yra orientyras, leidžiantis kryptingai organizuoti ugdomąją veiklą, kurti kokybiško ugdymo(si) sąlygas, individualizuoti ugdymo(si) turinį.

Programa remiasi Humanistinės pedagogikos teorija – augančio žmogaus asmenybės tapsmo kūrybine praktika ir teorija. Ši pedagogika siekia nuolatinio gyvenimo atsinaujinimo, skatina daugialypę mokytojų kūrybinę veiklą. Akcentuojamas pedagoginis optimizmas ir tikėjimas vaiko galimybėmis. Humanistinė pedagogika – tai universali ugdymo filosofija, tinkanti visiems amžiaus tarpsniams. Ypatingas vaidmuo skiriamas mokytojo asmenybei, nes būtent mokytojo subjektyvus ugdymo laukas yra paveikiausias mokymo ir auklėjimo instrumentas.

Humanistinės pedagogikos pamatas yra visuminė pasaulėžiūra, t. y. mokslo, meno ir filosofijos sintezė, todėl humanistinis ugdymas jungia tris pažinimo būdus: griežtą logiką (mokslo), estetinius jausmus (meną) ir tikėjimu praturtintą filosofiją (etiką, religiją). Remiantis Humanistine filosofija Programa grindžiama:

- vaiko asmenybės brandinimu ir taurinimu, o žinios yra suvokiamos kaip kelias į tokį tikslą;
- vaiko asmenybė priimama kaip unikumai, kaip nedaloma visuma;
- sąveika grindžiama nuolatiniu dialogu su vaikais;
- ugdymosi atspirties taškas yra bendrystės, bendradarbiavimo ir bendros kūrybos idėjos, siekiant atskleisti saviraiškos bei kūrybiškumo ištakas;
- ugdymo procese prioritetai – abipusis supratimas, pasitikėjimas, kūrybingumas, laisvas pasirinkimas, pažinimo džiaugsmas, atjauta.

Sudarant Programą atsižvelgta į tėvų (globėjų) lūkesčius, įstaigos savitumus. Programa grindžiama visapusiško ugdymo(si) idėjomis ir apima visas ugdymo(si) sritis.

Ikimokyklinio ugdymo Programa atnaujinama dėl ugdymo kokybės gerinimo, pasikeitusių vaikų poreikių ir jų tėvų lūkesčių. Keitėsi vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimo metodika, keliama nauji reikalavimai ikimokyklinio ugdymo programai. Atnaujinta ugdymo Programa papildyta vaikų ir jų tėvų, įstaigos bendruomenės pasiūlytomis idėjomis vaikų veiklai tobulinti. Programoje atskleidžiami bendrieji ugdymo principai, tikslai ir uždaviniai, ugdymo turinys, ugdančioji aplinka, vaiko pasiekimų vertinimo sistema. Manome, kad šios Programos įgyvendinimas padės ugdyti vaikų vertybines nuostatas, įgūdžius, įpročius sveikai gyventi, mylėti gamtą.

Programa bus tobulinama, papildoma orientuojantis į vaikų ugdymo (si) galimybių, poreikių, organizacijos ar kt. pokyčius. Atnaujintos Programos kūrime dalyvavo įstaigos vadovai, ikimokyklinio bei priešmokyklinio ugdymo pedagogai, spec. pedagogas, mokinio padėjėja, auklėtojos padėjėja.

Programa atnaujinta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“.

Ikimokyklinės ugdymo grupės savitumas. Radviliškio r. Baisogalos gimnazijos Pociūnėlių skyriaus ikimokyklinio ugdymo grupės lanko Pociūnėlių miestelio ir aplinkinių kaimų socialinėje atskirtyje gyvenantys vaikai nuo 2 iki 6 metų. Ugdytiniai ugdomi dviejose grupėse: viena ikimokyklinio ugdymo grupė skirta 2–5 metų vaikams (ugdymo trukmė – 10,5 val.), kita, jungtinė ikimokyklinio ugdymo grupė, skirta 3–6 m. vaikams (ugdymo trukmė – 4 val.). Baisogalos gimnazijos Pociūnėlių skyrius yra netoli senojo miestelio parko, Garduvos upės vingių, todėl turime galimybę tyrinėti, eksperimentuoti, dalyvauti edukacijose, veiklas organizuoti natūralioje

gamtoje visais metų laikais. Ikimokyklinių ugdymo grupių vidaus ir lauko aplinkose įrengtos ir nuolat atnaujinamos įvairios edukacinės erdvės. Ikimokyklinių ugdymo grupių tikslas – kurti fiziškai ir emociškai saugią, sveikos gyvensenos įgūdžius formuojančią aplinką, siekti kokybiško ugdymo, grįsto bendradarbiavimu tarpusavyje, partneryste su tėvais ir socialiniais partneriais. Programos turinys orientuotas į sėkmingą vaiko ugdymosi pažangą ir gerus pasiekimus visose 18-je pasiekimų sričių. Siekiant numatytų vaikų grupės ir kiekvieno vaiko ugdymosi rezultatų, ikimokyklinio ugdymo mokytojai kuria grupėje kontekstus patirtiniam vaikų ugdymuisi, koordinuoja ugdymo(si) procesą.

Vaikų poreikiai - Programa orientuota į vaiko poreikių tenkinimą, atsižvelgiama į individualius ir specialiuosius poreikius. Siekiama sukurti prielaidas užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių, poreikių tenkinimą ir turtinimą.

Žaidimo poreikis – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaikų veiklos nelygstama vertė. Nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus.

Saugumo poreikis – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdant vaikus, rūpinamasi ne tik užtikrinti jų saugumą, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu.

Draugysčių poreikis – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų, atrasti, kaip gyventi ir veikti drauge.

Komunikavimo poreikis – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūrinio ir pan.). Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus.

Pažinimo džiaugsmo poreikis – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti. Taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis, vaikai kuria ir perkuria savo teorijas apie pasaulį.

Kūrybinės saviraiškos poreikis – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos spontaniškų ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių.

Programa sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymosi poreikius.

Įstaigoje į grupes integruojami specialiųjų ugdymosi poreikių turintys vaikai. Specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams teikiama logopedo pagalba. Individualias ugdymosi problemas padeda spręsti Vaiko gerovės komisija, kuri organizuoja ir koordinuoja prevencijos ir intervencijos priemonių įgyvendinimą, švietimo programų pritaikymą vaikams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, pagalbos teikimą, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka. Mokiniais su specialiaisiais ugdymosi poreikiais padeda mokinio padėjėjos.

Įtraukusis ugdymas – kokybiškas ugdymas kiekvienam ugdytiniui. Įtraukųjį ugdymą tikslinga sieti su personalizuotu kiekvieno ugdytinio ugdymu, atitinkančiu kiekvieno vaiko ugdymosi galias ir poreikius. Įtraukusis ugdymas apima ugdymo turinio, mokytojų rengimo, pagalbos vaikui, mokytojui, mokyklai, vertinimo, ugdymo organizavimo sritis. Įgyvendinant įtraukųjį ugdymą, mūsų įstaiga siekia mokytis gyventi žmonių įvairovėje ir mokytis iš skirtybių, kuriama sensorinė erdvė, puoselėjame įtraukiojo ugdymo vertybes: lygybę ir lygiavertiškumą, teisę, dalyvavimą, pagarbą dalyvavimui, bendruomeniškumą, pasitikėjimą, sąžiningumą, drąsą, džiaugsmą, empatiją, meilę, optimizmą ir tikėjimą. Ikimokyklinio ugdymo pedagogų ir švietimo pagalbos teikėjų pagrindinė užduotis – konsultuoti tėvus švietimo pagalbos teikimo klausimais, skatinti ugdytinius aktyviai mokytis bendradarbiaujant ir atrandant kiekvienam tinkamą ir empatišką sprendimą. Įtraukiojo ugdymo proceso planavimas ugdo kritinį mąstymą, moko spręsti iškilusias problemas, ugdo kūrybiškumą. Ikimokyklinio ugdymo pedagogai ir švietimo pagalbos specialistai sprendžia, kokius metodus ir strategijas pasirinks organizuodami ugdymą, siekdami

užtikrinti kokybišką mokymosi procesą. Įtraukusi ugdymas reikalauja keistis iš esmės, pervertinti savo vertybines nuostatas, patobulinti kompetencijas, atrasti empatijos jausmą ir taikyti kitoki ugdymo turinį bei išskirtinius metodus.

Mūsų įstaigai svarbus kiekvienas vaikas. Mes augame, keičiamės ir mokomės vieni iš kitų dalindamiesi gera patirtimi su besimokančiais ir patiriančiais įtraukties būtinybę bei poreikį.

Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si). Siekiama gerbti ir vertinti kiekvieno vaiko individualumą, išmokyti mokytis, mąstyti, akcentuoti žinias. Vaiko ugdymas – jo prigimtinių poreikių tenkinimas ir kompetencijų plėtojimas per kūrybišką vaiko ir mokytojo sąveiką, sėkmingai modeliuojant ir veiksmingai įgyvendinant ugdymo turinį. Ugdymas orientuotas į vaiką: padėti jam išreikšti save ir tapti geru, laimingu, pasitikinčiu savimi, nebijoti klysti.

Vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) turinio ir proceso kūrimo dalyviai, įsitraukiantys, atliepiantys, siūlantys, ir taip dalyvaujantys su jų ugdymusi susijusiuose sprendimuose. Mokytojas drauge su vaikais ikimokyklinio ugdymo grupėse kuria demokratiškus procesus. Vaikai skatinami susitarti, dalintis, išreikšti savo nuomonę, mokytis kurti taisykles ir jų laikytis. Kiekvienas vaikas turi galimybę išbandyti lyderio vaidmenį skirtingose situacijose. Mokytojas visais būdais skatina vaikus pripažinti ir priimti įvairias lyderystės apraiškas. Vaikai ugdomi stebėdami, veikdami spontaniškai, užsikrėsdami patrauklia, malonumą teikiančia veikla ir pagal savo jėgas, poreikius bei pomėgius įsitraukdami į mokytojo organizuotą kryptingą veiklą. Taikomi vaiko ugdymosi žaidžiant ir patirtinio ugdymosi būdai. Garantuota vaiko teisė aktyviai veikti, reikšti savo nuomonę, siūlyti savo idėjas ir sumanymus.

Ugdymą(si) grindžiančios vertybės. Programoje pateikiamos pamatinės vertybės, kuriomis grindžiamas visas Programos turinys. Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

vaiko orumas – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;

vaiko gerovė – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;

saviraiškos laisvė – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;

lygiavertis dalyvavimas – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis;

lygiateisiškumas ir teisingumas – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi;

pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei – atviros, pagarba, tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, pripažįstant įvairovę kaip vertybę ir sudarant sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus;

bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas – pagarba asmeniui grindžiamos demokratinės aplinkos kūrimas, priklausymo bendruomenei jausmo puoselėjimas, atsakomybės už save ir kitus ugdymasis;

kultūrinis tapatumas – pagarbos savo šalies kultūrai (gimtajai kalbai, etninei kultūrai, tautos istorijai) puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo šalies kultūros dalyvį, kūrėją ir pozityviai priimti kitų kultūrų savitumą.

Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės lūkesčiai. Svarbiausi vaikų ugdytojai yra tėvai. Jie atsakingi už vaiko gerovę, sveikatą, dalyvauja vaiko ugdymo ikimokyklinėse grupės procese kaip partneriai. Su tėvais tariamasi dėl jų vaikų ugdymo(si) tikslų, rezultatų, turinio, ugdymo proceso organizavimo, atsižvelgiant į jų lūkesčius bei individualias vaikų galias ir skirtingą ugdymo(si) patirtį. Atsižvelgdami į tėvų pageidavimus ir lūkesčius, tenkiname svarbiausius vaiko poreikius, puoselėjame jo individualumą, kūrybiškumą, iniciatyvumą. Tėvai skatinami dalyvauti vaikų ugdymo(si) procese. Remiantis nuostata, kad tėvai (globėjai) yra visaverčiai ugdymo proceso dalyviai, kad šeima yra pirmasis vaiko mokytojas, šeimos dalyvavimas yra svarbiausia

sąlyga stiprinant ir plečiant vaikų ugdymą grupėje. Aktyvūs ir suinteresuoti tėvai padeda savo vaikams siekti sėkmės. Tėvams svarbu, kad vaikas ikimokyklinio ugdymo grupėse būtų laukiamas, mylimas, jaustųsi saugiai, galėtų gerai praleisti laiką, išmokytų bendrauti, sugyventi su kitais, įgytų savarankiškumo, kultūrinių, higieninių įgūdžių. Dauguma tėvų nori, kad vaikas būtų intensyviai ugdomas, atsižvelgiant į vaiko gebėjimus, kad būtų sudomintas, pagirtas, paskatintas. Ikimokyklinio ugdymo grupė vaikui yra pirmas socializacijos etapas, išėjimas į visuomenę, kurioje daug naujo, nepažinto, neatrasto. Visų aplink esančių suaugusiųjų atsakomybė yra pasirūpinti, kad ta pirmoji socializacijos aplinka vaikui būtų jauki, saugi, draugiška ir mėgstama. Mokytojai ir visi įstaigoje dirbantys siekia betarpiško bendravimo ir bendradarbiavimo su vaiko tėvais (globėjais) ir tikisi aktyvaus tėvų dalyvavimo vaiko ugdyme, pagalbos padedant pažinti vaiką pirmomis dienomis. Tėvai (globėjai) skatinami ne tik kartu spręsti iškilusias problemas, bet ir pasidžiaugti vaikų pasiekimais. Priimant vaiką į ugdymo įstaigą, šeimos nariai supažindinami su įstaigos tradicijomis, taisyklėmis, rograma ir ugdymo(si) sąlygomis. Adaptacijos laikotarpiu tėvai turi galimybę pabūti kartu su vaiku grupėje, dalyvauti ugdomojoje veikloje. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima grindžiamas abipusiu supratimu, atsakomybe, pagarba, geranoriškumu, dėmesiu, gerbiant kiekvieno vaiko konfidencialumą. Taikant tradicines bendravimo ir bendradarbiavimo formas su šeima, vykdomos priemonės: grupių ir bendri susirinkimai; individualūs pokalbiai, diskusijos, susitikimai; tėvų dalyvavimas ugdymo procese; grupės šventės, bendri renginiai; bendrų projektų kūrimas ir dalyvavimas juose; įvairių darbų parodos, akcijos; pagalba specialiųjų poreikių vaikams, vaikams ir tėvams gyvenantiems socialiai nepalankioje aplinkoje.

Tėvams nuolat teikiama informacija apie ugdymo naujoves, ugdymo turinio įgyvendinimą, ugdymo metodus ir būdus, vaikų pasiekimus elektoriniame dienyne adresu: <https://www.manodienynas.lt>.

Regiono savitumas. Pociūnėliai – miestelis Radviliškio rajone, prie kelio Grinkiškis–Skėmiai -Krekenava, Liaudės aukštupyje. Miestelyje stovi medinė Šv. Jono Krikštytojo bažnyčia (nuo 1805 m.), XVIII a. pabaigoje pastatyta koplyčia. Pociūnėliai 1950–1963 m. buvo Pociūnėlių apylinkės centras. Ugdymo įstaiga yra Pociūnėlių miestelio centre, įsikūrusi netoli vaizdingo parko, šalia liaudies architektūros formomis garsios Šv. Jono Krikštytojo bažnyčios. Ugdymo įstaigą lanko Pociūnėlių miestelio ir aplinkinių kaimų vaikai. Nepakartojamas Pociūnėlių miestelio kraštovaizdis padeda skatinti vaikus mylėti gamtą, ugdyti ekologiškumo principus, o veiklos gamtoje padeda įgyvendinti pagrindines patirtinio ugdymo nuostatas.

II SKYRIUS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Planuojant ugdymo(si) turinį, metodus, parenkant ugdymo(si) priemones, kuriant ugdymo(si) kontekstus, organizuojant ugdymo(si) procesą, numatant veiksmingas ugdomasias sąveikas, bendradarbiavimo su tėvais (globėjais), vietos bendruomene ir socialiniais partneriais formas laikomasi šių ikimokyklinio ugdymo(si) principų:

vaiko raidos ugdymo(si) dermės ir integralumo principas, kai ugdymo procese skatinama vaiko raida, užtikrinamas visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas ir veiklų integralumas. Šis principas ypač sėkmingai įgyvendinamas pasitelkiant projektines veiklos metodą;

įtraukties principas, kurį įgyvendinant sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;

žaismės principas, kuris yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla;

tvarios praktikos principas - svarbiausia tvarios mokyklos savybė, tvarumo vertybių prioritetas kasdieniame ikimokyklinių ugdymo grupių gyvenime ir ugdymo turinyje. Nuolatiniai tvarumo pokyčiai ir bendruomenės įtrauktis, atliktų pokyčių įsivertinimas – tai nuoseklus ir

kryptingas procesas tvariame mokyklose;

šeimos ir mokyklos partnerystės principas, kai mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir įstaigos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų;

vaiko ir mokytojo bendros veiklos ir bendrakūrėjų principas, kai vaikas ir mokytojas yra lygiaverčiai ikimokyklinio ugdymo(si) proceso kūrėjai. Bendrą aplinkų, sąveikų, prasmų kūrimą užtikrina įsiklausymas į vaikų nuomonę, vaikų poreikių, interesų, iniciatyvų palaikymas, vaikų įtraukimas į sprendimų priėmimą ir glaudus dialogiškas bendravimas;

ugdymo(si) ir priežiūros vienybės principas, kuris išlaiko ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdingą ugdymo(si) ir priežiūros vienybę. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį;

sociakultūrinio kryptingumo principas, kurio laikantis ugdymas(is) yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei;

lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas leidžia vaikams giliai išgyventi ir pajusti kiekvieną čia ir dabar momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdinei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui;

reflektyvaus ugdymo(si) principas - tai emocinis reagavimas, apmąstymas, aptarimas, grįžtamasis ryšys vaiko ūgties ir ugdymo(si) tobulinimo procesams nustatyti. Su vaikais jiems prieinamais būdais reflektuojama nuolat, veiklos metu ir po jos. Mokytojai apmąsto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si);

kontekstualumo principas, kai vaikų ugdymas(is) organizuojamas estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atvirose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiant vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo.

III SKYRIUS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO SI REZULTATAI IR APLINKOS

Tikslas – atsižvelgiant į vaikų prigimtines galias, patirtį, poreikius, vadovaujantis raidos dėsningumais, padėti vaikams išsiugdyti savarankiškumo, sveikos gyvensenos, komunikavimo, kūrybiškumo, aplinkos ir savo šalies pažinimo, mokėjimo mokyti pradmenis.

Uždaviniai:

- atpažinti kiekvieno vaiko poreikius, raidos ypatumus, gebėjimus ir juos plėtoti atsižvelgiant į individualias vaiko fizines, socialines, pažinimo, komunikavimo, kūrybines galias;
- organizuoti ugdymą(si) derinant mokytojo suplanuotą ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymo(si) metodus (projektus, tyrinėjimus, eksperimentavimą, žygius ir kt.), pripažįstant žaidimą pagrindiniu ugdymo(si) būdu;
- sudaryti sąlygas vaikams pozityviai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais bei vaikais, mokyti spręsti kasdienes problemas, suprasti savo ir kitų ketinimus, jausmus bei veiksmų pasekmes;
- siekti, kad vaikai mokytųsi pažinti ir veikti: žaistų, tyrinėtų, keltų klausimus ir ieškotų atsakymų, pasirinktų veiklos būdus ir priemones, samprotautų apie tai, ką išmoko, numatytų tolesnės veiklos žingsnius;
- skatinti vaikus aktyviai dalyvauti įstaigos gyvenime, išreiškiant save pasirinktomis raiškos priemonėmis.

Įgyvendinant ikimokyklinio ugdymo tikslą, siekiame aktyvaus, unikalaus, kūrybingo vaiko, kuris būtų pasitikintis, besirūpinantis savimi ir kitais, jautrus kultūrinei ir socialinei įvairovei, komunikabilus, lanksčiai mąstantis, kūrybingas, sėkmingai besimokantis. Vaiko galių siekiame per 18-ka pasiekimų sričių. Ikimokyklinio ugdymo grupėse vyrauja visuminis ugdymas per patyrimus, žaidimus, tvarumą ir projektinę veiklą, laiduojantis įtraukaus, visiems vaikams prieinamo ir sėkmingo ugdymosi organizavimo prieigą. Vyrauja aktyvaus mokytojo vaidmuo, grindžiamas

vaiko interesų, iniciatyvų idėjų palaikymu ir išplėtojimu, ugdymosi kontekstų, provokacijos, iššūkio sukūrimu. Ugdymosi kontekstams būdinga kryptinga vaikų veiklą inicijuojanti idėja ar iššūkis, mokytojai tikslingai parenkant ir tam tikru būdu išdėliojant priemones, sukuriančias netikėtumo momentą. Kontekstai skatina autentiškus vaikų sumanymus, palaiko ilgalaikį domėjimąsi ir gilina supratimą. Kuriant ugdymo(si) kontekstus dėmesio centre yra vaikams aktuali, dėmesį patraukianti, skatinanti veikti, vaikų iniciatyvoms atvira, estetiškai patraukli aplinka.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas – tai lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. Galėdami rinktis alternatyvius tyrinėjimo, pažinimo ir dalyvavimo būdus, vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Galimybė pasirinkti veiklas ir priemones, siekiant numatyto rezultato, skatina turėti savo ketinimų, idėjų, sumanymų, jų kryptingai ieškoti ir pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi būdus. Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi lygiaverčiais dalyviais, visi kartu mokosi vieni kitus pažinti ir veikti žmonių įvairovėje.

Žaismės kontekstas – būtina palaikyti kasdinių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo bei nuostabos tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius. Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekstas – skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes.

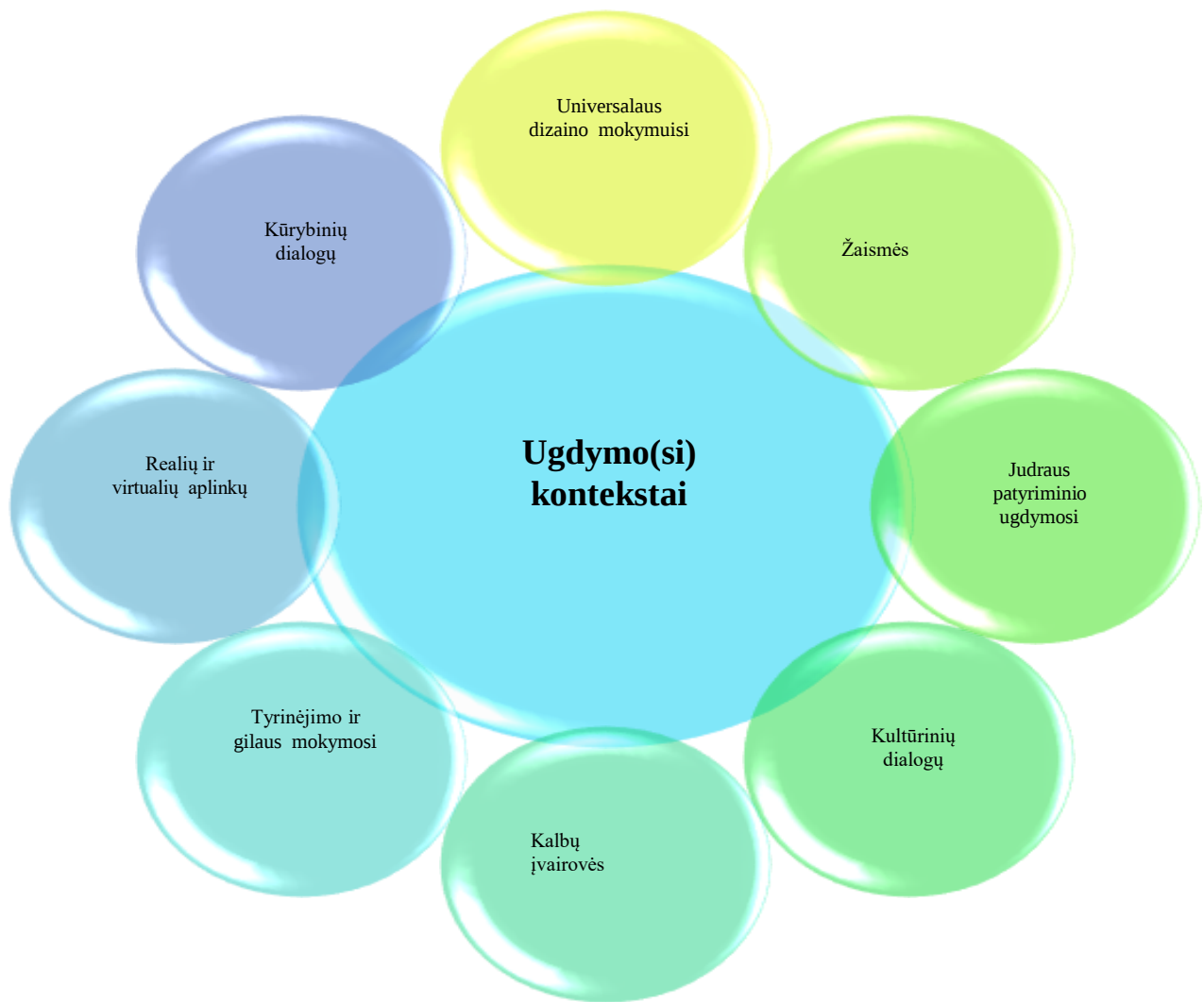
Kultūrinių dialogų konteksto - esmė padėti kiekvienam vaikui kurti savo individualų tapatumą. Įstaigos aplinka yra erdvė nuolatinėms socialinėms, kultūrinėms sąveikoms bei reiškiniams patirti, pažįstant šeimos, mokyklos, grupės, kaimynystės, regiono, etninės grupės, šalies bei globalaus pasaulio kultūrinius ypatumus, vertybes. Įstaigos aplinkoje matomi įvairių kultūrų ženklai, simboliai, patiriami papročiai ir elgsenos, išbandomos skirtingos kultūrinės raiškos formos, ugdantis pozityvų požiūrį į įvairovę, kitoniškumą.

Kalbų įvairovės kontekstas – sudarytos sąlygos plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas – atliepti prigimtinių vaikų smalsumą, įtraukti juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinant giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams.

Realų ir virtualių aplinkų konteksto – patirti, pažinti, plėtoti vaikų skaitmeninį sumanumą, aplinkas saikingai, saugiai papildant skaitmeninėmis priemonėmis bei įranga. Tuo pačiu skatinant vaikų savivaldį mokymąsi, spręsti problemas, įveikti iššūkius.

Kūrybinių dialogų kontekstas – kuomet vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius. Aplinkų estetika ir įvairovė kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau nei vieną būdą, įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti problemą, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti. Dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti.



IV SKYRIUS UGDymo(SI) TURINYS IR PROCESAS

Dominuojanti veikla – žaidimas (spontaniškas individualus, poroje, grupėje, inicijuota suaugusiojo ar bendraamžių) atsižvelgiant į vaiko galias, pomėgius ir poreikius.

Ugdymas kuriant ir keičiant aplinką. Įrengiamos vaiko veiklai patogios erdvės, parenkamos ugdymąsi, kūrybiškumą, eksperimentavimą, saviraišką skatinančios priemonės, žaislai, informacijos gavimo šaltiniai, simboliai, užrašai, ženklai ir kt. Naujos priemonės pristatomos originaliai, įdomiai, parodomi veikimo su jomis būdai. Aplinka keičiama pagal vaikų sumanymus ir norus. Edukacinėse erdvėse skirtingų ugdymosi poreikių vaikams, mokymasis vyksta visais pojūčiais, aktyviai, vyraujant geroms emocijoms. Tada vieni geriau sutelkia dėmesį, jį išlaiko, susidomi, kiti gali savo patirtį ir žinias gilinti, plėsti. Sensorinis lauko takelis sudarytas iš skirtingų segmentų, kurių paviršiai ir tekstūros skatina įvairius pojūčius. Šiltuoju metų laiku mažosios basos vaikų pėdutės ir rankytės yra stimuliuojamos kankorėžiais, skalda, smėliu, dirbtine žole ir kt. Lauko aikštelė su minkšta danga yra dar viena iš mūsų ugdymo erdvių, kurioje skirtingų ugdymosi poreikių vaikai saugiai sportuoja, žaidžia, lavina sensomotorinius gebėjimus. Kryptingai skatiname saugaus sporto įpročių taikymą kasdieniniame gyvenime. Sporto aikštelė – tai puiki erdvė saugiam, visų vaikų visapusiškam, ugdymui ir tobulėjimui. Ugdymui per smagius, pažintinius, judrius žaidimus teikiame prioritetą, todėl atskiroje patalpoje įrengta erdvė vaikams. Ši priemonė taip pat puikiai tinka vaikams, turintiems specialiųjų poreikių. Šiame kambario yra milžiniškų kaladėlių rinkiniai. Vaikai gali įgyvendinti savo fantazijas statydami svajonių miestą ar žaisdami vaidmenų žaidimus.

Ugdymasis pavyzdžiu. Pedagogas žaismingai, išraiškingai ką nors veikia vaikų akivaizdoje ir skatina jį mėgdžioti. Pedagogas pradeda kokią nors veiklą ir perleidžia savarankiškai tęsti vaikams. Pedagogas veikia drauge su vaikais kaip žaidimo ar veiklos partneris, mimika, elgesiu, veiksmais, daiktais modeliuoja tai, ką tikisi perduoti vaikams. Kito vaiko pavyzdys. Mažesni mokosi iš vyresnių.

Kūrybinė pedagogo – vaiko sąveika. Pedagogas įtraukia vaikus į veiklą gera idėja, tema, probleminiu klausimu, įdomia informacija, netikėtomis medžiagomis ir kt. Nuolat bendrauja su vaikais, pastebi jų interesus, norus, gebėjimų lygį, pateikia patarimų, informacijos, praturtina vaikų patirtį, siekia vaiko kūrybos, interpretacijos, atradimų, bandymų. Pedagogas suteikia žinių ir dalijasi idėjomis su tėvais, kitais šeimos nariais, siekdamas sustiprinti tėvų kompetencijas, kad jie galėtų namuose sukurti stimuliuojančią ugdomąją aplinką. Tėvams pristatomos pedagogo grupėje naudojamos veiksmingos ugdymo strategijos ir priemonės tam, kad jie galėtų tęsti grupėje pradėtų įgūdžių formavimą.

Situacinis – spontaniškas ugdymas. Pedagogas keičia numatytą veiklą pagal iškilusią vaiko idėją, problemą, sumanymą. Pritaria vaiko veiklai, ją gerbia, laiko vertinga patirtimi, emociškai palaiko, išplėtoja vaiko inicijuotus pokalbius, žaidimus, reaguoja į vaiko klausimus. Ugdymo ir ugdymosi situacijų susidarymo skatinimas bendrais susitarimais ir sprendimais, problemineis klausimais, diskusijomis. Vaikų, tėvų, pedagogų projektų įgyvendinimas.

Siekiame, kad ugdymosi priemonės tenkintų ikimokyklinio amžiaus vaiko poreikį žaisti, bendrauti, bendradarbiauti, skatintų norą puoselėti ir saugoti savo ir kitų sveikatą, ugdytų vaiko savarankiškumą, saviraišką ir skatintų kūrybiškumą, lavintų intelektines vaiko galias, sudarytų sąlygas plėtoti vaiko kultūrai, poreikiams, pomėgiams, interesams, tenkintų vaiko poreikį judėti, sietųsi su vaiko patirtimi ir kasdieniu jo gyvenimu.

Sudarant ugdymo turinį siekiame integraliai ugdyti vaikų gebėjimus, įgūdžius, vertybines nuostatas kasdieninės veiklos metu, atsižvelgiant į vaiko amžiaus tarpsnio ypatumus, pagrindinę veiklą įvardijant žaidimą.

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

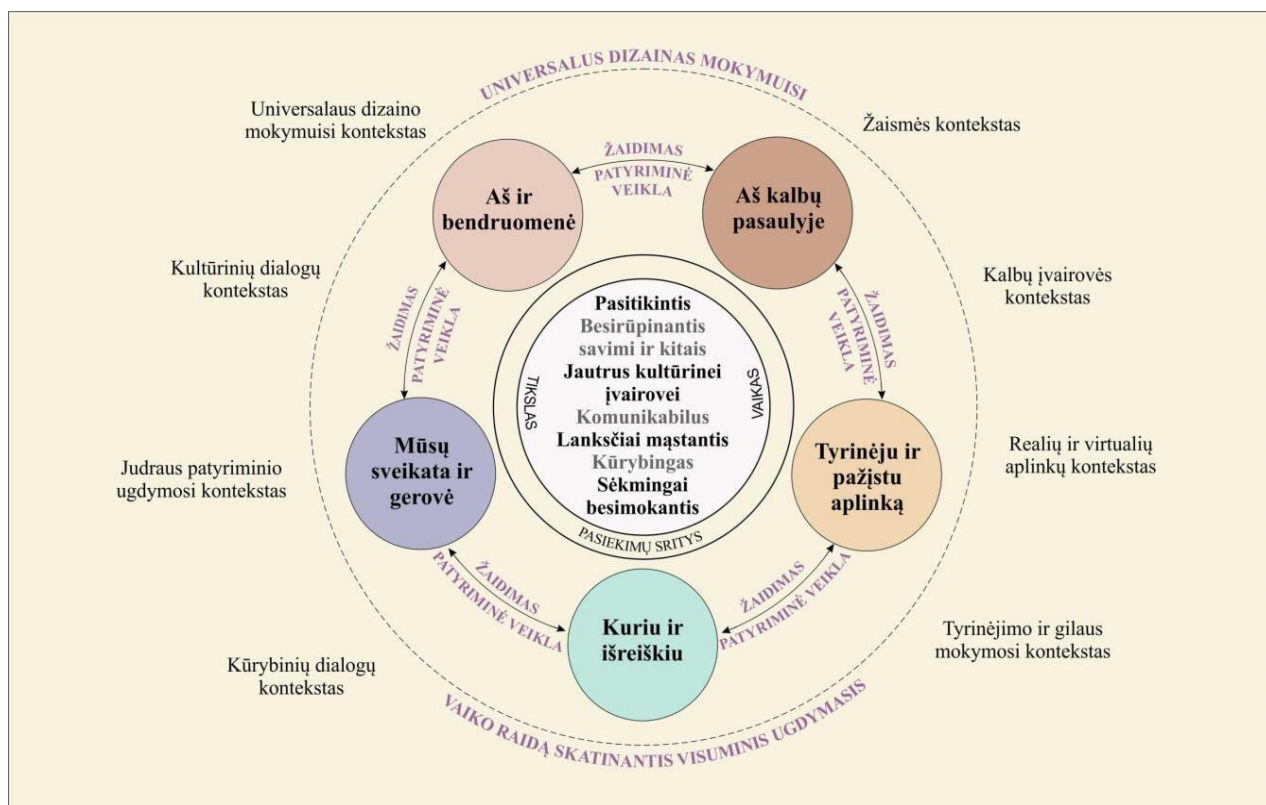
Išskiriamos penkios ikimokyklinio ugdymosi sritys:

1. „Mūsų sveikata ir gerovė“,
2. „Aš ir bendruomenė“,
3. „Aš kalbų pasaulyje“,
4. „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“,
5. „Kuriu ir išreiškiu“.

Ugdymosi sritys yra orientuotos į Programoje numatytų vaikų pasiekimų plėtotę, apima vaikų ugdymo(si) turinį ir veiklas.

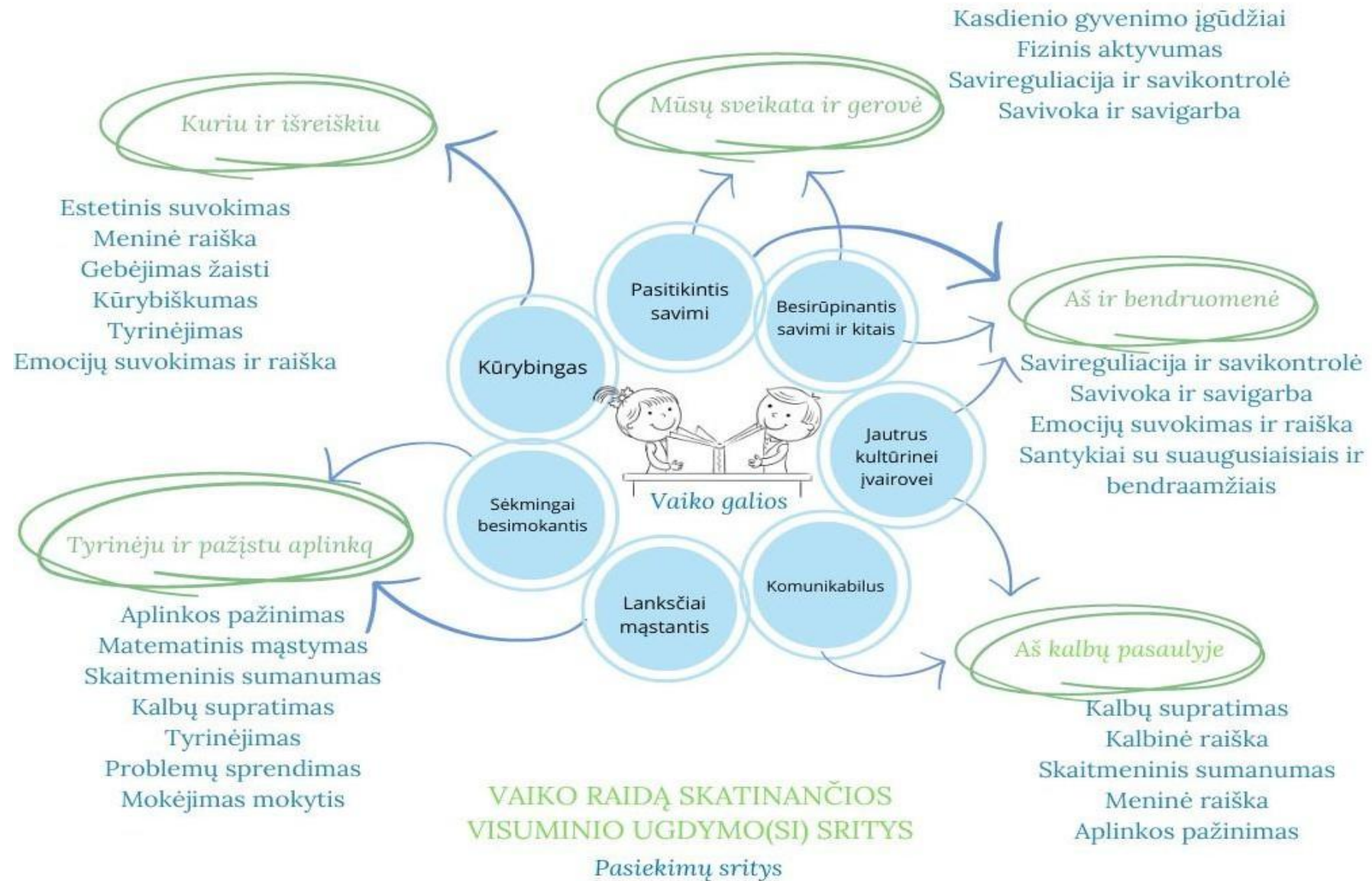
Programoje išskirtos keturios ugdymo turinio sudedamosios dalys:

1. „Visuminis ugdymas(is)“,
2. „Universalus dizainas mokymuisi“,
3. „Vaiko žaidimas“,
4. „Patirtinė veikla“.



Ugdymosi turinys dėliojamas pagal pasiekimų sritis. Pasiekimai į grupes jungiami pagal ikimokyklinio ugdymo tikslą numatytas vaiko galias: pasitikintis, besirūpinantis savimi ir kitais, jautrus kultūrinei ir socialinei įvairovei, komunikabilus, lanksčiai mąstantis, kūrybingas, sėkmingai besimokantis.

Atsižvelgiant į vaiko amžių, kiekvienoje ugdymo(si) srityje numatytos pasiekimų sritys, esminiai gebėjimai, vertybinės nuostatos ir pateiktos ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos). Ikimokyklinio ugdymo turinį dėliojame pagal tai, ko norime pasiekti per tam tikrą amžiaus laikotarpį. Lentelėje fiksuojame galutinį siekiamą rezultatą 2/5 metų ugdytiniais ir 5/6 metų ugdytiniais. Vaikų pasiekimai į grupes jungiami pagal tikslą numatytas vaiko galias, kurios plėtojamos per vaiko raidą skatinančias visuminio ugdymo(si) 5 sritis. Didelis dėmesys skiriamas patirtiniam ugdymui, kuris apima vaiko protą, racionalias žinias, jo pojūčius bei jausmus, grįstus 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 motyvaciją mokytis, patirti, atrasti, plečia mąstymo galimybes. Vaikai tyrinėja ir atranda įvairias technologijų panaudojimo galimybes, įgytą patirtį panaudoja kituose žaidimuose. Ekskursijos, išvykos praturtina vaikų patirtį, jie susipažįsta su artimiausia gamtine, socialine ir kultūrine aplinka, mokosi ne tik orientuotis naujoje aplinkoje, bet ir tiesiogiai konstruoja savo žinias, veikdami natūralioje aplinkoje. Ugdymo turinio įgyvendinimas organizuojamas taip, kad atitiktų pagrindinius ir prigimtinius vaiko poreikius, sudarytų galimybę atsiskleisti vaiko individualumui ir savitumui visose ugdymo(si) pasiekimų srityse, kurių visuma užtikrintų ugdytinių mokyklinę brandą.



Lanksčiai mąstantis vaikas apima matematinio mąstymo, skaitmeninio sumanumo pasiekimų sritis.

Matematinis mąstymas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.	Pirmi–treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdamas (suartindamas, pakilnodamas, pilstydamas vandenį ar smėlį). Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan. Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ir stambumą į vieną eilę. Tapatina ir atrenka kelis daiktus pagal formą, spalvą, dydį. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	Padedami mokytojo, vaikai susieja „vienetą“ su vienu daiktu. Supranta, kad paskutinis skaičių sekos skaičius reiškia suskaičiuotą objektų kiekį, o skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka. Žaisdami ir tyrinėdami vaikai pažįsta pasaulį per visus jutimus, kurie padeda suvokti kvapą, garsą, skonį, tekstūrą. Rūšiuoja daiktus pagal formą, spalvą ir dydį, ima reaguoti į sąvokas „toks pat“, „skiriasi“, „kitoks“, „panašus“. Vaikai suvokia dienos rutinos eigą, nuspėjamai reaguoja į įprastus įvykius, kurių baigtį numato iš anksto (pavyzdžiui, įjungus jungiklį, žaislas pradeda judėti). Žaisdami suvokia priežasties pasekmės ryšį (veiksmai, kurie vyksta). Daiktų svorį palygina juos kilnodami. Vaikai nuspėdami palygina indo talpos turį (kuriame inde telpa daugiau vandens), o spėjimą patikrina pildami vandenį iš vieno indo į kitą. Mokytojo padedami susipažįsta su sąvokomis: „ilgas“ arba „trumpas“, „aukštas“ arba „žemas“. Kalbėdamiesi su suaugusiuoju vaikai pavadina vis daugiau linijų, dvimačių (plokštumos) ir trimačių (erdvės) figūrų. Atpažįsta jas vizualizacijose, randa aplinkoje. Žaisdami ir eksperimentuodami įvairiose edukacinėse erdvėse vaikai įgyja vis daugiau patirties pasirinktu būdu (gestais, kalba, piešiniais ar vadovaudamiesi instrukcijomis) duoti nurodymus dėl objekto judėjimo krypties (į kairę, į dešinę, į priekį, atgal) ir buvimo vietos (viduje, išorėje ir kt.) arba sekti kitų atitinkamus nurodymus. Kalbinami vaikai noriai įsitraukia į vaizdinių, garsinių, žodinių, judesio, pojūčių, skirtingų kategorijų objektų sekų AB (BA) kopijavimo, pratęsimo, atkartojimo, atpažinimo veiklas.
	Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų	Vaikai atlieka skaičiavimo užduotis (pavyzdžiui: „Žydėjo dvi gėlytės, pražydo dar viena. Kiek žydi dabar?“) jas suvaidindami, nupiešdami, parodydami gestais, manipuliuodami daiktais. Vaikai žaisdami skaičiuoja

	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, naudoja 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,	į priekį ir atgal (12-os ribose), pradeda skaičiuoti nuo bet kurio skaičiaus (10-ies ribose). Naudodamiesi objektais, piešiniais, kurdami istorijas, vaikai pradeda suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. Iš pradžių mokosi sujungti ir išskaidyti kiekį 5-ių objektų grupėje, vėliau 10-ies ir 12-os ribose. Dalyvaudami žaismingose neformaliose, kūrybinėse veiklose, vaikai mokosi objektų kiekį grupėje (-ėse) apibūdinti kaip pakankamą / per didelį / per mažą tikslui pasiekti ar užduočiai atlikti (pavyzdžiui, dalintis obuoliais, sudaryti komandas). Vaikai įsitraukia į skaičiavimo uždavinių sprendimą (pavyzdžiui, kiek yra iš viso, kiek trūksta). Veikdami mokytojo tikslingai sukurtuose kontekstuose, mokosi samprotauti, taiko įgytą skaičiavimo patirtį. Mokosi vartoti žodžius, kuriais nusakomi matematiniai procesai (pavyzdžiui: „Manau, kad...“; Tai tiesa (netiesa), nes...“). Vaikai supranta, kad tam tikrą informaciją galima gauti surinkus duomenis, vykdant stebėjimus ar atliekant apklausas. Kartu su suaugusiaisiais jie mokosi apie artimiausią aplinką užduodami klausimus, į kuriuos atsakoma „taip“ arba „ne“, ir dalyvaudami apklausose, kuriose atsakymų skaičius neviršija 12. Vaikai įsitraukia į diskusijas su mokytoju ir kitais vaikais apie tai, kaip galima fiksuoti ir koduoti duomenis, bei dalinasi idėjomis, kaip juos grafiškai pavaizduoti. Stebėdami mokytoją ir kalbėdamiesi su juo, jie mokosi suprasti, apibūdinti ir interpretuoti piešiniuose, diagramose ar schemose pateiktus duomenis. Kartu su mokytoju vaikai svarsto ir diskutuoja, kas pasikeistų, jei apklausoje dalyvautų kiti vaikai arba jei duomenys būtų renkami kitu metu. Kartodami eksperimentus ir apklausas, jie pradeda suprasti, kad be įprastų, iš anksto nuspėjamų įvykių, egzistuoja ir atsitiktiniai. Vaikai įsitraukia į žaidimus, kurių baigties iš anksto nuspėti neįmanoma, pvz., žaidimus su suktuku, kauliuku ar loterijos bilietais, kur ne visada laimima. Žaisdami ir stebėdami jie supranta, kad atsitiktinio įvykio rezultatą galima prognozuoti eksperimentuojant arba logiškai mąstant. Diskusijose apie kasdinių įvykių tikimybę vaikų kalboje atsiranda vis daugiau tokių frazių kaip „gali įvykti – gali neįvykti“, „kažin ar įvyks“, „didelė tikimybė – maža tikimybė, kad įvyks“. Vaikai tyrinėja kaip galima palyginti daiktų ilgį (plotį, aukštį) arba tūrį,
--	---	--

	sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	kai daiktų sugretinti neįmanoma. Džiaugiasi radę naujus dydžių palyginimo būdus: naudoti smulkesnius daiktus kaip matavimo priemonę didesniems daiktų dydžiams įvertinti; naudoti trečią daiktą kaip tarpininką dydžiams palyginti. Vaikams sukuriamos probleminės situacijos, kuriose reikia įvertinti atstumą tarp savęs ir kitų, tarp dviejų artimos aplinkos objektų, nagrinėjimą, sugalvoti ir paaiškinti, kaip įvairiose situacijose galima palyginti dviejų trijų pažįstamų objektų atitinkamą dydį. Diskutuodami, dalinasi savo pastebėjimais ir kartu plečia su ilgio, masės, tūrio (talpos) matavimu susijusį žodyną (ilgesnis – trumpesnis, aukštesnis – žemesnis, storesnis – plonesnis, toliausiai – arčiausiai, lengvesnis – sunkesnis, talpesnis – mažiau talpus). Stebėdami, pažindami, spontaniškai ar tikslingai tyrinėdami realioje ar virtualioje aplinkoje pateiktus, atrastus ar pastebėtus matematinius objektus, atpažįsta dvimates figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį), trimates figūras (kubą, rutulį), mokosi apibūdinti ir palyginti jų pagrindinius elementus, grupuoti (pagal vieną požymį), komponuoti, konstruoti skirtingų dydžių figūrų (objektų) sekas. Vaikai eksperimentuoja su veidrodiniais paviršiais, žibintuvėliais stebi ir tyrinėja dvimačių ir trimačių geometrinių objektų atvaizdus. Įvairiai veikdami su figūromis (jas jungdami, skaidydami, dėliodami, vartydami, apšviesdami), atranda, kad sudėtingesni objektai gali būti gaunami ir vaizduojami kaip paprastesnių, gerai pažįstamų objektų junginys. Vaikai savo pastebėjimus išreiškia piešiniuose, lipdiniuose. Jų piešiniuose atsiranda vis daugiau detalių, vis daugiau dėmesio kreipiama į jų išsidėstymą ir dydį. Vaikai, žaisdami ir eksperimentuodami skirtingose aplinkose, įgyja vis daugiau patirties pasirinktu būdu (gestais, kalba ar piešiniais, vadovaudamiesi instrukcijomis) duoti nurodymus apie objekto judėjimo kryptį (į kairę, į dešinę, į priekį, atgal) ir buvimo vietą (viduje, išorėje ir kt.) arba sekti kitų atitinkamus nurodymus. Vaikai palaipsniui susipažįsta su sekų AB, BA, ABC, AAB, ABB, ABA modeliais (raidėmis pažymima grupė elementų, kurie nuosekliai pasikartoja sekoje), mokosi juos atpažinti, nukopijuoti, pratęsti seką, rasti jos trūkstamą narį, sukurti kitą to paties modelio sekos pavyzdį. Sekų modeliavimo gebėjimus vaikai
--	---	---

		ugdosi įvairiose veiklose piešdami, dėliodami įvairius objektus, ritmiškai dainuodami ar judėdami, nagrinėdami raštus ar kurdami ornamentus. Vaikų kalboje atsiranda vis daugiau pagrindinio matematinio žodyno elementų, todėl jie kaskart sėkmingiau gali susikalbėti siūlydami idėjas ir ieškodami tinkamų sprendimų.
Skaitmeninis sumanymas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programą.	Pirmi–treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (robotukais, išmaniosios bitutės ir kt.), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais, parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradedą laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	Suteikti vaikams galimybę žaisti, tyrinėti aplinką, domėtis grupėje ir mokykloje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais, išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislai, išmaniosios bitutės, robotukai ir kt.). Atsižvelgiant į vaikų interesus ir poreikius organizuoti ugdomasias veiklas, skatinančias laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų saugaus naudojimosi taisyklių.
	Ketvirtį–šešti metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų 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	Vaikai tikslingai, pagal gebėjimus, naudojami skaitmeninėmis technologijomis ieškant informacijos, bendraujant ir sprendžiant iškilusias problemas. Vaikai žaisdami, fotografuodami, tyrinėdami aplinką, naudojami išmaniniais daiktais (robotukais, išmaniaisiais rašikliais, telefonais ir kt.) aiškinasi jų veikimo būdus ir juos išbando. Mokosi girdėti vienas kitą, priima draugų pasiūlymus, sprendami iškylančius klausimus. Mokytojo padedami (iki 0,5 valandos per dieną) naudojami nesudėtingo skaitmeninio turinio kūrimo galimybėmis (piešimas, fotografavimas, garso, vaizdo įrašas ir kt.). Kuria skaitmeninius personažus, animuoja ir įgarsina programavimo elementus žaidybinėje

	įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. 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.	aplinkoje. Vaikai mokosi atsakingai naudotis skaitmeninėmis priemonėmis ir virtualaus bendravimo taisyklėmis, aptardami su suaugusiuoju įvairias situacijas ir pavyzdžius.
--	---	--

Besirūpinantis savimi ir kitais vaikas apima kasdienio gyvenimo įgūdžių, fizinio aktyvumo, savireguliacijos ir savikontrolės pasiekimų sritis.

Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
------------------------------------	----------------------------	---

Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminiai gebėjimai. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su	Pirmi–treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	Vaikai valgydami kartu su mokytoju ir kitais vaikais estetiškai patiektą maistą, girdėdami suaugusiųjų aiškinimus, žiūrindami knygas, korteles, piešinius susipažįsta su sveikatai palankiu maistu, kaupia atitinkamą žodyną. Žaidžia režisūrinius maisto gaminimo žaidimus. Kasdienio valgymo metu bando valgyti savarankiškai, mokosi naudotis stalo įrankiais. Vaikai drauge su suaugusiuoju mokosi saugiai žaisti, atsargiai elgtis su buities daiktais. Vaikai varto knygeles, klausosi istorijų, pasakojimų apie (ne) saugų elgesį gatvėje. Naudoja specialias saugumo priemones – atšvaitus, saugos diržus, šalms, liemenes ir kt. ir pasako, kodėl juos nešiodami žmonės yra saugesni. Padedant suaugusiajam mokosi rengtis, laikytis tvarkos, rūšiuoja daiktus, šiukšles, padeda žaislus į vietą. Susipažįsta su higienos reikmenimis, mokytojo skatinami, drąsinami, mokomi, padedami ugdomi kūno priežiūros įgūdžius, prausia veidą, rankas, šluostosi, bando savarankiškai naudotis tualetu.
---	---	--

nepažįstamais	Ketvirtį – šešti metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	Vaikai aiškinasi apie sveiko maisto naudą, sužino, ką valgyti yra naudingiau sveikatai, tyrinėja sveiko maisto piramidę. Vaikai įsitraukia į sveikų ir skanių užkandžių bei gėrimų gamybą: mokosi suprasti ir patys kurti receptus; plauna, sveria, uosto, dalina, pjausto, maišo, skanauja, pavadina; gėrasi estetiniu įspūdžiu. Kartu su mokytoju sėja, sodina, augina, gamina ir ragauja, žaisdami kuria mėgstamų ir netikėtų patiekalų receptus, sudaro meniu, imituoja maisto gamtinio proceso. Vaikai mokosi elgesio taisyklių prie stalo: prieš valgį nusiplauti rankas, valgyti neskubant, gerai sukramtant maistą, prie stalo ramiai pasikalbant, padėkojant. Suaugusiojo pavyzdžiu, pokalbių metu, per vaizdinę medžiagą ir t. t. mokosi tausoti maistą, jo nešvaistyti, sužino, kad pasaulyje yra vietų, kuriose žmonės jaučia maisto stygių. Vaikus laikyti asmens higienos motyvuoja dainelės, eilėraščiai, pasakojimai, tyrinėjimai, sužinant apie bakterijas ir virusus. Vaikai supranta, kodėl svarbu plauti rankas prieš valgį, pažaidus, susitepus, pasinaudojus tualetu, ir pratinasi tai daryti. Vaikai įsitraukia į aplinkos tvarkymo veiklas. Vaikai pastebi ne vietoje padėtus daiktus ir imasi iniciatyvos juos tvarkyti, pamato grupėje ar lauko aplinkoje numestą šiukšlę, mokosi jas rūšiuoti. Vaikai, pokalbių metu, vartydami knygeles, klausydami jiems skaitomų pasakojimų, pasakų, žiūrėdami edukacinius filmukus, sužino apie daiktus, kurie yra pavojingi jų sveikatai ir saugumui, kas atsitinka, kai vaikai su jais žaidžia. Kasdienių veiklų metu mokosi saugiai elgtis žaisdami grupės aplinkoje, kieme, lauke, laikyti susitartų saugaus elgesio taisyklių, kaip elgtis, į ką kreiptis pagalbos nutikus nelaimei. Jie mokosi atsakingai ir saugiai elgtis aplinkoje, kurioje yra gyvūnų; aiškinasi, kad negalima valgyti rastų nežinomų uogų, grybų ir pan.
Fizinis aktyvumas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Noriai juda,	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų	Vaikai judėjimo džiaugsmą patiria laisvai bėgiodami, landžiodami, šokinėdami, laipiodami karstynėmis, kopėtelėmis, laipteliais, žaisdami

mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminiai gebėjimai. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.	Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės didelės sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka. Ketvirtį – šeši metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Ištvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, 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 ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias	su kamuoliais, važinėdami triratukais. Vaikų judesių koordinacija, orientacija erdvėje, vikrumas, greitumas, jėga tobulėja žaidžiant su įvairias kamuoliais, įveikiant kliūtis. Vaikai išlaikyti pusiausvyrą mokosi eidami sumažinto ploto paviršiumi (tarp dviejų nubrėžtų linijų ir pan.), įveikdami kliūtis (ką nors peržengdami), lipdami laiptais pakaitiniu žingsniu. Judėdami laisvoje erdvėje, žaisdami judriuosius žaidimus, vaikai nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo. Pirštų, plaštakos ir visos rankos judesius vaikai lavina: pratindamiesi nykščiu ir kitais pirštais suimti daiktą, laikyti daiktą per alkūnes sulenktomis rankomis ir purtyti, stuksenti, perimti iš rankos į ranką. Vaikai pradeda lankstyti ranką per riešą, pratinasi ją pasukti, apversti plaštaką delnu žemyn, į viršų, mostelėti plaštaka, vis tiksliau atlikdami judesius, kuriuos lavinti padeda ko nors vienas ant kito dėliojimas, įkišimas, ištraukimas, užsukimas, atsukimas, vėrimas, segimas, darinėjimas, įrankių naudojimas. Vaikai atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, svorio ar formos priemonėmis, žaidžia įvairius imitacinius, judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami visi pagrindiniai judesiai: šliaužimas, ropojimas, ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas, pralindimas, metimai, pusiausvyros pratimai. Išbando įvairiausias mokytojo demonstruojamus ir pačių atrandamus ėjimo ir bėgimo būdus: eiti pasistiebus, ant pėdos šonų, kulnų; eiti ištiesta virve ir/ar linija, padėtu lanku; eiti aukštai keliant kelius, pusiau pritūpus, plačiu žingsniu, pristatomuoju, pakaitiniu ar kryžminių žingsniu, šonu, atbulomis, eiti nedideliame aukštyje (suoleliu); bėgti aukštai keliant kelius, šonu, atbulomis, įveikiant kliūtis, bėgti įkalnėn, nuokalnėn, bėgimą kaitalioti su ėjimu, sustoti pagal netikėtą signalą, keisti kryptis, bėgti greitai, lėtai. Vaikai lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją ką nors dėliodami, konstruodami, verdami, piešdami ir kt. Padedami mokytojo, mokosi atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jų
---	--	--

	konstrukcijas, sudėtingus statinius.	aktyvus kūnas turi pailsėti (pavargo bėgdami ar šokinėdami, kvėpuoja per burną, stipriai plaka širdis), taip pat, kada jų nejudrus kūnas reikalauja judėjimo (sunku ramiai sėdėti, susikaupti veiklai). Vaikai per skaitomus pasakojimus, istorijas ir asmenines patirtis sužino, kad aktyvi veikla padeda išlieti tiek malonias emocijas, tiek ir nerimą ar įtampą. Atlikdami atsipalaidavimo bei kvėpavimo pratimus išbando įvairius kūno aktyvumo reguliavimo būdus, pavyzdžiui, judėdami pagal greito ir lėto tempo, aktyvumą žadinančią ir raminančią muziką. Žaisdami komandinius žaidimus, vaikai mokosi laikytis taisyklių, laimėti ir pralaimėti, derinti judesius, judėjimo būdus, sutelkti ir perkelti dėmesį į regimus ir girdimus signalus.
Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. Pradeda laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	Vaikai nusiramina, kai suaugusysis paima ant rankų ar priglaudžia, guodžia. Pargriuvęs bėga pas juo besirūpinantį suaugusįjį, rodo, kur skauda. Pats ieško nusiramino: apkabina minkštą žaislą, šaukia suaugusįjį. Pavargęs migdosi apkabinęs savo mėgstamą žaislą. Savarankiškai renkasi žaislus, susiranda žaidimo draugų ir žaidžia. Suaugusiojo paprašytas priima atstumtą vaiką į žaidimą. Noriai įsitraukia į dienos ritualus. Pasiūlyti vaikams žaislų ar priemonių, padedančių išreikšti jausmus, nusiraminti. Pasitraukia iš žaidimo kai negauna norimo žaislo. Mokytojo skatinami vaikai vartoja žodžius, mimiką, gestus, o ne fizinę jėgą. Leisti vaikams patiems pasirinkti, nuspręsti, ką darys, kaip pasielgs toje veikloje, kurioje jie jau sugeba priimti sprendimą.
	Ketvirtį – šeši metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai	Noriai dalyvauja įvairiose dienos ritualuose. Laikosi grupės susitarimų, supranta jų tikslumą. Nusiramina girdėdami suaugusiojo komentarus, kalbėdami su suaugusiuoju apie tai, kas jie įskaudino. Nusiramina ir atsipalaiduoja klausydami ramios muzikos, sekamų ar skaitomų terapinių pasakų,

	kurių norų patenkinimą. 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 bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	žaisdami su stresą ir nerimą malšinančiais žaislais. Atsipalaidavimo ir nusiramavimo būdus taiko patys sau (pvz. žiūri pro langą, varto knygutes, piešia, nueina pažaisti į „Ramybės kampelį“). Suvokia, kad daug žmonių jais rūpinasi (tėvai, lopšelio-darželio darbuotojai, gydytojai ir kt.). Vaikai varto, „skaito“ knygas, žiūri filmukus, video medžiagą, aptaria herojų elgesį įvairiose situacijose. Ramioje situacijoje pasako galimas savo ar kito asmens netinkamo elgesio pasekmes. Priklausomai nuo situacijos bando valdyti savo emocijų raiškos intensyvumą. Sugalvoja kelis konflikto sprendimo būdus, numato jų taikymo pasekmes. Jausmus vis dažniau įvardina, išreiškia mimika ir žodžiais, o ne veiksmis. Patys stengiasi suvaldyti savo įniršį ir pyktį. Bendraamžių erzunami nusišuka ir nueina šalin, susilaikydami nuo konflikto. Skatinti vaiko pastangas pačiam spręsti problemas ir nesutarimus, ieškoti taikių išeičių, keliant problemų sprendimą skatinančius klausimus. Vaikai patys sprendžia problemas, mokytojui neskubėti patarinėti, nurodinėti. Pasakoti istorijas arba žaisti žaidimus, kurių veikėjai pozityviai sprendžia konfliktus. Būtinai padėti vaikams, kuriems reikalinga pagalba derybose (pvz., vaikams su kalbos sutrikimais), konkrečiose konfliktinėse situacijose. Vaikai patys sutvarko žaidimų vietą po žaidimų. Patys bando sudrausminti išdykaujančius bendraamžius. Bendraamžio erzunami nusišuka ir nueina šalin, susilaikydami nuo konflikto. Žaisdami kovos žaidimus, susivaldo ir neužgauna kitų. Nepasidalinus vaidmenimis žaidime, bando tartis ir rasti sprendimą be mokytojo pagalbos. Nustatyti ribas, kurias peržengus žaidimai gali tapti pavojingi, aiškintis su vaikais skirtumus tarp kovinių žaidimų ir peštynių tikrovėje.
--	--	--

Pasitikintis vaikas apima savireguliacijos ir savikontrolės, savivokos ir savigarbos, emocijų suvokimo ir raiškos pasiekimų sritis.

Savivoka ir savigarba	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų 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, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	Vaikai savo kūno ribas pajaučia suaugusiojo žaidinami, kutenami, kykuojami, rengiami bei kalbinami. Išorinį kūno vaizdą ir kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, pajausdami, patirdami, ką kuri kūno dalis daro, kaip juda, stebėdami save veidrodyje, ant blizgių daiktų paviršių, žaisdami šešėlių žaidimus. Savo augimą pajaučia, kai mokytojas suteikia galimybę savarankiškai matuoti išaugtus drabužėlius, batus; naudotis ūgio matuokliais, žiūrėti savo nuotraukas. Žaidinami, matydami save veidrodyje, nuotraukose tyrinėja aš – ne aš ribas; kasdienėje rutinoje ir veiklose atsirinkdami savo drabužėlius ar žaislus aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu). Vaikų supratimas apie šeimą ir vaikų grupę plečiasi kartu su mokytoju ir tėvais kuriant šeimos ir grupės medį, žaidžiant įvairius žaidimus, žiūrinėjant šeimos narių ir grupės vaikų nuotraukas. Vaikų domėjimasi skirtingomis kultūromis skatina suaugusiojo pasakojimai apie kitas šalis, kultūras, kalbas, jų atmainas; knygelių, parašytų įvairiomis kalbomis, vartymas; garso įrašų (dainelių, eilėraščių, pasakojimų) įvairiomis kalbomis klausymas; įvairiakalbiai stalo žaidimai. Vaikų suvokimą apie kalbą įvairovę ugdo, pozityvų požiūrį formuoja ir bendrauti įvairiakalbėje aplinkoje moko, pavyzdžiui, svečių, atstovaujančių kitoms kalboms ar kultūroms, vizitai.
	Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (iškvepiamas oras, širdies plakimas ir	Vaikai tyrinėja judėjimo ir atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemas, vartydami enciklopedijas, žiūrėdami informacinius filmukus, taikydami vaikams skirtas papildytosios realybės technologijas, atlikdami eksperimentus, kurdami modelius, kurie nematoma padaro matomą. Mokytojo padedami, vaikai tyrinėja ir mokosi pajusti savo asmeninės erdvės ribas, suprasti savo privatumą ir reaguoti į asmeninės erdvės ribų pažeidimą. Vaikai aiškina, ką

	kt.). 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, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	suprato, kuo ypatingas kūnas, ką jis gali, ko negali. Žaisdami, kuria savo augimo laiko juostas, išitraukdami į mokytojo tikslingai pasiūlytas savo augimo tyrinėjimo veiklas (kūno kontūro apvedimas matavimai, pėdų, plaštakų atspaudai, talentų šou ir kt.). Vaikai domisi, tyrinėja žmogaus gyvenimo ciklą. Piešia ir samprotauja, kaip atrodys užaugę, kuo norėtų tapti tolimoje ateityje, apibūdina savo kūno augimą ir naujai įgytus gebėjimus. Vaikai aiškinasi savo aplinkos žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: mano šeima – kitos šeimos; lopšelio-darželio bendruomenė – kitų įstaigų bendruomenės; mano tauta – kitos tautos; mano šalis – kaimyninės ir kitos šalys; žemyno, kuriame gyvenu, žmonės – kitų žemynų žmonės. Vaikai plėtoja savo galias mokantis naujų dalykų, drąsiai imasi naujų sumanymų ir lyderystės (vadovauti žaidimui, padėti mažiau gebančiam, dalintis patirtimi). Vaikai įžvelgia pokyčius, savo asmenines savybes, stiprybes, sau priimtinausius mokymosi būdus, stiprina pasitikėjimą savimi ir savo gebėjimais. Darydami klaidas ir jas taisydami vaikai plėtoja atkaklumą, gebėjimą įveikti iššūkius. Vaikai patys inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisyklės, padeda, paremia vienas kitą, tariasi. Vaikai žaisdami komandinius žaidimus, mokosi laikytis taisyklių, patirti laimėjimą, pralaimėjimą.
Emocijų suvokimas ir raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradedą vartoti emocijų pavadinimus. Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas	Vaikai emocijas išreiškia mimika, balsu, gestais. Mokosi jas įvardyti, kai suaugusieji vaiko patiriamas ir išreiškiamas emocijas pavadina, pakomentuoja. Nuotaikoms žymėti naudoja emocijų veidelius. Atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso intonacijos. Vaikai įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus: parodyti, išreikšti emocijas, kreiptis pagalbos, pasiguosti, leisti apkabinamam, nuraminamam, nukreipti dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio ar objekto, pasitraukti iš įtampą keliančios situacijos.

priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.	emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	Kartu su vaiku skaitomos „nuotaikų knygelės“, vaikas mokosi reaguoti į kito emocijas: jei jis džiaugiasi, pasijuokti kartu su juo, jei liūdi, verkia – paglostyti, duoti žaislą. Taikyti atsiprašymo ir susitaikymo ritualus.
	Ketvirtį – šešti metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradeda kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	Vaikai vis geriau atpažįsta, išreiškia ir įvardija įvairias savo ir kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis žaisdami vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėdami ir reflektuodami. Kalba apie tai, kada buvo linksmi, kada – liūdni ar pikti. Samprotauja, kas pradžiugino, kas nuliūdino ar papiktino, kodėl? Vaikai patys pradeda valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą, išbando skirtingus būdus (susikaučiuoti iki trijų, penkių, pasitraukti į poilsio kampelį, pasiklausyti ramios muzikos, pasikalbėti ir išsiaiškinti ar kt.), padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, taikiai išlieti emocijas, sutelkti pastangas tinkamam poelgiui. Kalbėtis su vaikais, kaip jaučiasi jų draugai, artimieji, kas gali juos pradžiuginti, kaip galima juos paguosti. Vaikai žaidžia bendrus žaidimus, kuriuose reikia suprasti kitą ir geranoriškai bendradarbiauti.

Jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei vaikas apima santykių su suaugusiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimo pasiekimų sritis.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių	Modeliuoti įvairias situacijas, inicijuoti žaidimus, kuriuose vaikams ką nors reikėtų daryti pačiam, keliems vienu metu, veikti šalia kitų ir kartu su kitais. Bendrose veiklose vaikai ugdosi jautrumą kito poreikiams: mokosi suprasti, ką jaučia, ko nori kitas, bando atliepti kito jausmus ar norus. Veikia ką nors nauja, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Drąsiau jaučiasi šalia rečiau matomų suaugusiųjų, kai šalia yra juo

Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.	besirūpinantis žmogus. Kartoja veiksmus kai sulaukia suaugusiojo palaikymo, pagyrimo. Žaisdami mėgdžioja suaugusiojo buitinius veiksmus, savaip juos dėliodami į siužetą ir palydėdami girdėtais žodžiais bei intonacijomis: maitina lėlę, valo stalą, šluoja grindis, tvarko žaislus. Patys susiranda žaislus, naudoja žaislus pakaitalus, nemėgsta, kad suaugusysis siūlytų žaidimo veiksmų seką, bet džiaugiasi pagyrimu. Dažnai kartoja „Aš pats“, „Mano“, nori būti savarankiški, atpažįsta savo ar jam priskirtus daiktus.
	Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais 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	Vaikai patys inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisykles, padeda, paremia vienas kitą, tariasi. Išbando pačių bendraujant atrastus, iš skaitomų knygelių, edukacinių filmukų ar suaugusiųjų sužinotus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus, aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas. Vaikai, komunikuodami su įstaigos bendruomenės nariais, sekdami jų elgesio pavyzdžiu, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. Tyrinėja būdus, kurie padeda suprasti vieniems kitus, įtraukti juos į bendrus žaidimus ir veiklas. Žaisdami, atlikdami grupines veiklas, vaikai mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, požiūrius, juos priimti ir derinti. Paremiami grupės mokytojo, vaikai mokosi įžvelgti kilusio nesutarimo esmę, išgirsti kiekvieno nesutarimo dalyvio nuomonę ir ieškoti išeičių, kurios būtų priimtinos kiekvienam. Padedant mokytojui, vaikai mokosi atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti. Vaikai įsitraukia į mokytojo inicijuotas veiklas, grupei bendrų susitarimų priėmimą, bendras diskusijas, drauge siūlo idėjas, kaip tvarkyti grupės ar lauko aplinką, jausdamiesi grupės nariais. Grupelėje atlikdami bendrą tikslą turinčią veiklą, lyderiauja paeiliui,

	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.	išlaikia savo eilės, apsvarsto kiekvieno pasiūlytas idėjas, ieško sprendimų.
Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai. Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštę, perkūniją). Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	Vaikai žaisdami ir tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius augalus ir gyvūnus. Kalba apie tai, ką gyvūnai ēda, kur gyvena, kokius vaikus veda, ko reikia augalui, kad jis augtų ir pan. Prižiūri naminius augalus ar gyvūnus (pvz., triušius), klausia, ką jie mėgsta, kodėl, kitaip rodo susidomėjimą. Skiria gamtos reiškinius, patiria, kad gamtoje esantys objektai turi požymius (forma, dydis, spalva, tekstūra ir t. t). Vaikai daiktų pasaulį pažįsta ir atpažįsta visais jutimais, padedančiais suvokti daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą. Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudodami rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones. Pasako, kai šalta ar šilta. Atpažįsta save, šeimos narius neseniai darytose nuotraukose, pasako savo ir šeimos narių vardus. Atpažįsta ir orientuojasi darželio aplinkoje, joje jaučiasi saugiai. Natūraliai dalyvauja įvairiuose režiminiuose momentuose, kasdienėse veiklose, parodo, kad intuityviai jaučia dienos įvykių ir paros seką.
	Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų	Dalyvauja švenčiant savo šalies ir kitų tautų šventes. Įtraukiami į pasiruošimą šventėms, organizavimą, kartu išgyvena jų

	Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyvena, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. Išvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Išvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas,	laukimą. Vaikai atpažįsta liaudies dainas ir kitą tautosakos paveldą (mįslės, greitakalbes, liaudies žaidimus, patarles ir kt.). Mokytojai sudaro sąlygas pažinti įvairių profesijas (edukaciniai filmai, paveikslėliai, išvykos, bendruomenės narių įtraukimas, vaidmeniniai žaidimai ir t.t.). Drauge su mokytoju vaikai aiškinasi, kaip daiktai keitėsi, kokie jie buvo seniau, kokie dabar, kaip tobulėjo, kaip žmogus juos pritaikė savo poreikiams. Jie lygina praeities ir dabarties daiktus, komentuoja jų išvaizdą, paskirtį, kaip veikia, iš ko pagaminti. Supranta, kad tos pačios paskirties daiktas (pavyzdžiui, stalas) gali būti pagamintas iš medžio, metalo, plastiko. Vaikai stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, atpažįsta ir pavadina augalų dalis (lapai, žiedai, vaisiai, sėklos ir pan.), pajunta tekstūrų skirtumus, vaisiuose suranda sėklas. Vaikai dalinasi mintimis, kam reikalingi medžiai (teikia pavėsį, jame prieglobstį randa gyvūnai), mokytojo padedami, išsiaiškina, kad medžiai gamina deguonį, kuris būtinas žmonių ir gyvūnų kvėpavimui, ir supranta, kad medžius reikia saugoti ir sodinti. Vaikai sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja jų augimą. Prižiūrėdami augalus vaikai mokosi rūpintis gamta ir aplinka, prisiimti atsakomybę, pasitikėti savo jėgomis. Tyrinėja, kuo tos pačios rūšies daiktai skiriasi vieni nuo kitų (pvz., kamuoliai skiriasi dydžiu, svoriu, spalva) ir nuo kitos rūšies daiktų (pvz., kamuoliai forma skiriasi nuo knygų). Apžiūrinėdami iš visų pusių, viršaus, apačios, liemens, uosdami, vaikai atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, tekstūrą (lygus, šiurkštus, švelnus), formą (apvalus, kampuotas, pailgas), kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. Mokytojui padedant, gretina realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos (iš šono, viršaus, apačios, šešėlio), pradedą suprasti jų vaizdavimą plokštumoje (pavyzdžiui, planas). Daiktų dydį vaikai tyrinėja, bandydami apimti delnais, apglėbti, gretindami su savo ūgiu. Vaikai dalinasi savo patyrimu ir išgyvenimais apie naminių gyvūnų, taip pat turimų namuose augintinių auginimą. Stebi gyvūnus savo aplinkoje, kai kuriuos mūsų ir svetimų kraštų gyvūnus atpažįsta paveikslėlių knygoje, animaciniuose filmuose. Gyvūnus vaikai skiria iš jų kūno formos, išskirtinių požymių, gyvenamųjų vietų, mėgdžioja
--	---	--

	samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradedą jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	gyvūnų balsus, būdingus judesius. Vaikai diskutuoja apie gyvūnų naudą, aiškinasi, ko reikia, kad gyvūnai gyventų, gerai jaustųsi. Stebi kieme sutiktus gyvūnus (sraigės, vabzdžius, vorus, varles, paukščius). Vaikai svarsto ir aiškina, kaip gyvūnai prisitaikę prie aplinkos (išvaizda, elgesys), kokie žmogaus ir gyvūnų santykiai (teikia džiaugsmą, ramina, skatina norą rūpintis, teikia naudą), per rūpinimąsi gyvūnais ugdomi pagarbą gyvūnams gamtai. Vaikai tyrinėja dangaus kūnus: varto enciklopedijas, klausosi informacinių tekstų, stebi tiksliai parinktus vaizdo įrašus. Vaikai aptaria ir supranta, kad žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvūnams gamtai, mokosi taupiai naudoti vandenį, popierių, priemones, nešvaisto jų be reikalo, suprasdami, kad taip prisideda prie Žemės išteklių tausojimo, tvarumo.
--	--	--

Komunikabilus vaikas apima Kalbų supratimo, Kalbinės raiškos, Estetinio suvokimo pasiekimų sritis.

Kalbų supratimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostata. Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų 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	Žaisdami suaugusiojo inicijuojamus garsų žaidimus, klausydamiesi įvairių aplinkos garsų, ritmų, eilėraščių, dainelių gimtąja ir kitomis kalbomis, atlikdami įdomias, aktualias, bet neilgai trunkančias veiklas ugdomi foneminę klausą ir fonologinį suvokimą, mokosi sutelkti dėmesį ir klausytis. Mokytojui sukuriant klausymosi aplinkų įvairovę (bendrose veiklose, dviese su mokytoju, bendraudami su kitais vaikais), dalyvauja dialoge, mokosi išklausyti, kalbėti paeiliui. Domisi naujais daiktais, reiškiniiais, veiksmais, juos pavadina, suvokia su dienvakarės susijusius paaiškinimus. Klausosi ir supranta nesudėtingus trumpus tekstus, pasakojamas istorijas ir jose vykstančių įvykių seką. Žodinės kalbos suvokimo gebėjimus vaikai ugdomi dalyvaujant mokytojo, savo, draugų inicijuojamuose vaidmenų žaidimuose, žaidimuose su žaislais ir įvairiomis priemonėmis bei kitose žaismės situacijose. Vaikai plėtoja nežodinės kalbos suvokimą ir aktyviai įsitraukia į mokytojo siūlomą veiklą, jei mokytojo kalbą lydi kūno

	paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklausti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	kalba (žvilgsnis, šypsena, gestai, palietimas, apkabinimas). Stebėdami mokytojo reakcijas – veido mimiką, kūno judesius, balso toną, intonaciją, vaikai pradeda naudoti šias nežodinės kalbos priemones komunikuodami su kitais suaugusiaisiais ir bendraamžiais. Paskatinti mokytojo, vaikai kreipia dėmesį į aplinkoje esančias raides, žodžius, simbolius, domisi įvairiomis rašymo, vaizdinės informacijos pateikimo priemonėmis, galimybe palikti ženklus popieriuje, kitose priemonėse, varto knygeles, rodo į paveikslėlius, tyrinėja kitą vaizdinę informaciją. Vaizdinės informacijos suvokimą papildo kiti jutiminiai pojūčiai, ypač – lytėjimas.
	Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų 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 raškos 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	Vaikai įsitraukdami į bendravimą su mokytoju ir kitais vaikais veiklas, kalbos garsų žaidimus, eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja ir kitomis kalbomis klausymąsi, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdomi atmintį, kalbinę vaizduotę, skatinančią mintis išreikšti žodžiais. Vaikai klausosi gyvai pasakojamų, ir įrašytų (televizijos, radijo, internete) įvairaus stiliaus ir turinio tekstų (grožinių, publicistinių, enciklopedinių, informacinių) apie aplinką, įvykius, reiškinius, taip pat savo ir kitų vaikų kalbos įrašų. Bendraudami, žaisdami mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoti į kalbančiųjų intencijas, suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. Vaikai kalbos supratimą plėtoja gaudami informaciją ir kitais pojūčiais: vaizdu, lytėjimu, uosle, ragaudami. Vaikai atpažįsta gestus, mimikas ir į jas reaguoja žodine arba nežodine raiška, demonstruodami augantį kritinį mąstymą apie tai, ką mato ir girdi. Mokytojo inicijuojami, įsitraukia į alternatyviąją komunikaciją (pavyzdžiui, veiklas, kuriose naudojami bendravimo paveikslėliai), kūrybiškai naudojami gestais reikšdami emocijas ir poreikius, bendradarbiaudami. Nežodinės kalbos suvokimas yra palaikomas ir skatinamas mokytojui pasitelkiant papildomas priemones, pavyzdžiui, emocijų korteles, sutartinius ženklus. Vaikai, dalyvaudami veiklose, rodo domėjimąsi ženklais,

	skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais teksta, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	simboliais, rašytiniais ženklais, suaugusiojo skaitomu tekstu, įsitraukia į veiklas, susijusias su simboline ir rašytine raiška, kopijuoja ženklus pagal pavyzdį ar iš atminties. Kartu su mokytoju vartydami knygeles, žaisdami kortelių žaidimus, plečia vaizdinės informacijos ir rašytinių simbolių suvokimą. Mokytojo skatinami, vaikai domisi ir supranta knygos dalių pavadinimus, jų funkcijas (viršelis, titulinis lapas, autorius, pavadinimas ir kt.), suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus (laikraštis, kalendorius, knyga, žurnalas). Vaikai imituoja skaitymą, domisi abėcėlės raidėmis, pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide, supranta, kad garsas siejamas su raide, ir kad raidės turi savo pavadinimą bei specifinę grafinę raišką.
Kalbinė raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų 2–3 žodžių vientisiniais sakiniiais 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	Vaikai mėgdžiojimu, skiemenų ar žodžių pakartojimais, veiksmiais, mimika ir pantomima dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose. Šio amžiaus vaikų žodyno gausėjimą ir kalbinę raišką skatina aktyvus suaugusiojo bendravimas su vaiku, inicijuojant pokalbius, plėtojant vaiko pasakymus, juos pakartojant. Vaikus kalbėti skatina jų įsitraukimas į pokalbius įvairiose situacijose (kasdienė rutina, įvykiai, veiklos) ir aplinkose (grupėje ir lauke). Domintis aplinka ir bandant įvardyti šalia esančių objektų pavadinimus, veiksmus ir būsenas, plečiamas vaikų aktyvusis žodynas. Vaikų jausmų, emocijų, norų, minčių raišką skatina dėmesys jų kalbai, kantrus išklausymas, lėtas kalbėjimo tempas, reagavimas į vaikų intencijas, reiškiamas žodine ir nežodine išraiška. Vaikų mąstymo ir kalbos raidą skatina amžių atitinkančių tekstų, eilėraščių, pasakų skaitymas, istorijų pasakojimas, siejamas su vaizdine informacija, taip pat tokiais jutiminiais pojūčiais kaip lytėjimas, ragavimas, uostymas. Vaikai, suaugusiojo padedami, kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniiais kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir

	epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų 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.	girdi, vartoja paprastas mandagumo frazes. Vaikai kalba apie tai, ką patyrė, jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis, būsenomis. Režisūriniai, siužetiniai vaidmenų, žodiniai, kolektyviniai ir kiti žaidimai kuria vaikui patirtis ir kalbines situacijas, suteikia galimybę plėsti žodyną. Vaikų kalba turtėja klausantis skaitomų, pasakojamų, vaidinamų tekstų ir siužetų, įgarsintų pasakų, filmukų patiems juos atpasakojant, perkuriant, pratęsiant, suvaidinant, iliustruojant, deklamuojant, kalbantis su mokytoju apie teksto turinį ir prasmes, siejant tekstą su vizualia medžiaga. Dalyvaudami mokytojo inicijuojamose veiklose, žaisdami siužetinius vaidmenų žaidimus vaikai mokos keliais būdvardžiais apibūdinti istorijų veikėjus, įsitraukia į dialogą, mokosi kelti klausimus, argumentuoti, plėtoti diskusijas, reflektuoti savo patirtį, laikydami elementarių kalbinio etiketo normų, bendravimo taisyklių. Mokytojo inicijuojamose arba natūraliai susiklosčiusiose situacijose, atveriančiose kalbų įvairovę, bando susikalbėti su kitakalbiais vaikais ar suaugusiais. Santūresni, mažai kalbantys, nuošaliau linkę laikytis vaikai, taip pat vaikai, turintys sulėtėjusios kalbos raidos požymių, yra palaikomi mokytojo, skatinant juos bendrauti įvairiais žaismingais būdais, bendravimo procesą papildant alternatyviosios komunikacijos priemonėmis: daiktais- simboliais, nuotraukomis, paveikslais, grafinais simboliais. Vaikai įsitraukia į įvairias mokytojo siūlomas veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti, pavyzdžiui: „rašo“ žinutę ar laišką piešiniu, kopijuoja matomus simbolius, raides, žodžius, kuria savo ženklus ir simbolius, puošia ir apipavidalina užrašytas raides ar ženklus siedami juos su realiais objektais. Mokydamiesi rašinėti, vaikai veikia kūrybiškai, pavyzdžiui: iš akmenėlių, gilių, kaštonų dėlioja simbolius ir raides, pagaliuku rašo ant smėlio, kreidelėmis – ant asfalto, kuria knygeles, kūno kalba vaizduoja raides, žodžius, stato ir konstruoja
--	--	---

		simbolius, raides. Suaugusiojo pamokyti, piešiniuose, po darbeliais rašo atskiras raides, savo vardą, paprastus žodelius. Vaikai rašytinės raidės gebėjimus ugdosi atspindami raides skaitmeniniuose įrenginiuose, siedami jas su ranka užrašytomis bei spausdintomis raidėmis, rašydami spausdintines raides ar skaitmenis ranka ir kompiuteriu.
Estetinis suvokimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostata. Domisi, gėrįsi, grožįsi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsąmbį, 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 stebi ir gėrįsi aplinkos daiktais, gamta, jos reiškiniais. Lauke, matydami žydinčius augalus, krykštauja, džiūgauja, rodo auklėtojai, čiupinėja. Klausosi suaugusiojo sekamų pasakų, skaitomų eiliuotų kūrinių, apsakymų. Džiaugiasi knygelių iliustracijomis, paveikslėliais. Atpažįsta mėgiamų knygelių iliustracijas, piešinėlius, mimiką, gestais, garsais reiškia emocijas. Tyrinėja muzikos instrumentų, grojančių žaislų keliamus garsus, džiaugiasi jų skambesiu. Klausosi dainuojamų lopšinių, dainelių, patys bando jas dainuoti. Stebi šokančius, dainuojančius draugus. Stebi vaidinimus, žaidžia su lėlių teatro, pirštukinėmis lėlėmis, bando įsijausti į personažų vaidmenį. Emocingai reaguoja į muziką, daineles, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinių objektus, džiaugiasi, ploja, trepsi. šypsosi, mojuoja rankomis į muzikos taktą, improvizuoja. Prašo pakartoti patikusią dainą, pasaką, šokį. Judesiais perteikia muzikos nuotaiką. Pastebi grupėje, salėje, kieme atsiradusius naujus gražius daiktus, juos įvardija, džiaugiasi, grožisi jais. Gražiai sutvarko žaislus, džiaugiasi tvarkinga grupe. Džiaugiasi savo ir kitų puošnia apranga. Vaikai džiaugiasi matomoje vietoje eksponuojamais darbais (vaikų, profesionaliosios dailės, tautodailės kūrinių ir dirbinių), reaguoja balsu, gestais, mimika, kūno judesiais. Išbando įvairias dailės medžiagas ir priemones, sulaukęs pagyrimo ir palaikymo, džiaugiasi.
	Ketvirtį – šeštį metus: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų	Varto meno knygas, albumus, enciklopedijas, apžiūri tautodailės darbus, dailės reprodukcijas. Dalyvauja susitikimuose su menininkais,

	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. 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.	amatininkais, susipažįsta su jų kūryba. Emociškai išgyvena meno kūrinius. Grožisi metų laikais, gamtoje atranda spalvų, linijų, formų grožį, bando jį įvardinti. Sutelkia dėmesį ir seka vaidinimą ar filmuką, pastebi veikėjų kalbos intonacijas, poelgius, veiksmus, kostiumus, lydinčią muziką, dekoracijų detales. Pasakoja siužetą, žaidžia kūrybinius vaidmenų žaidimus. Savitais, išraiškingais judesiais vaizduoja įvairius šokėjus, muzikantus, dainininkus, jų veiksmus, dainuoja su mikrofonu ar groja muzikos instrumentu. Komentuoja girdimų instrumentų skambesį, muzikos nuotaiką. Autentiškai nusako pasakų, vaidinimų veikėjų balsų intonacijas ir jas pakartoja žaidimuose. Lanko parodas, drąsiai reiškia savo nuomonę. Padeda puošti aplinką savo darbais įvairių švenčių metu, grožisi kitų darbais. Padedant mokytojai patys fotografuoja, rengia piešinių, nuotraukų parodas, jas aptaria. Pasakoja, ką sukūrė, pasako savo nuomonę, gėrįsi ir grožisi savo menine kūryba, pasako, kas pasisekė, užrašo savo vardą, nori juos eksponuoti, rodyti kitiems. Dalyvauja įstaigos renginiuose, šventėse, pasirodymuose, vertina juos.
--	---	--

Kūrybingas vaikas apima estetinio suvokimo, meninės raiškos, gebėjimo žaisti, kūrybiškumo pasiekimų sritis.

Meninė raiška	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir	Pirmi – tretieji gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais.	Vizualinė raiška. Mokytojui padedant, pratinasi pačių delnukais, pirštukais, vėliau teptukais, kempinėmis ir kt. sukurtais „teplionėmis“, pažinti kontūrą, spalvą, objektą. Mokytojui nukreipiant (sukuriant situaciją pagal vaikų poreikius, gebėjimus), stebi vaizdinę medžiagą, atkreipia dėmesį į tai, kas patinka (spalvos, objektai), emociškai ar garsu / žodžiu reiškia pasitenkinimą, rodo, pasakoja, ką piešė, lipdė, kūrė. Individualiai ir drauge su kitais džiaugsmingai tyrinėja spalvinės

tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	Kuria statinius, lipdinius, keverzones . Grafinius ir erdvinius kūrinus palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	ir grafinės raiškos galimybes eksperimentuodami su dažais (t. p. išgautais iš augalų, daržovių), juos maišydami, žaisdami linijomis, dėmėmis. Muzikinis ugdymas. Vaikai klausosi vaikiškų dainelių, trumpų instrumentinių kūrinėlių ir, jei muzika patinka, ploja, trepsi, šypsosi ir kt. Dainuoja su vaikais įvairaus turinio dainas, imituojant jų tekstą judesiais. Žaidžia muzikinius žaidimus, tekstą imituojant judesiais. Skatinti judėti pagal muziką einant, bėgant, apsisukant. Vaikai kartu mokytoja groja ritminiais muzikos instrumentais. Tyrinėja instrumentų ir daiktų garsines galimybes. Šokis. Šliaužia vaizduodamas gyvatę, ropoja perteikdamas šuniuką, katytę ar kitą keturkojį, šokinėja ant dviejų kojų susiedamas judesį su kiškio judėjimu, mojuoja rankomis perteikdamas paukščio ar drugelio sparnų mostus, stovi ant vienos kojos kaip gandras, vaikšto pasistiebęs, pritūpęs pašoka į aukštį kaip varlė. Mojuoja rankomis kaip medžio šakos. Šiuos judesius sujungia į seką. Sudaryti sąlygas judesių sekas atlikti pagal įvairią muziką (greitą - lėtą, garsią - tylią).
	Ketvirtį – šešti metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti;	Vizualinė raiška. Piešia ir kuria skirtingomis priemonėmis ir įrankiais (ir iš antrinių žaliavų), išbandydami įvairias grafikos technikas (monotipija, lino ražinys, koliazas), eksperimentuodami su mišriomis technikomis, neakcentuojant realistiško atvaizdavimo siekio. Grafinė ir spalvinė raiška tampa įvairesnė, meninių sąvokų žodynas platesnis, kai mokytojo paskatinti jie stebi, analizuoja, aptaria, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais (grafikos, tapybos darbai, fotografijos ir kt.). Eksperimentuodami, įgyvendina savo kūrybinės mintis ir idėjas, renka priemones, įrankius bei technikas grafiškai ir spalvinei raiškai, siekia savitai ir detalai išbaigti savo kūrybinius darbus įvairiose erdvėse, aplinkose. Kūrybos procese bendradarbiauja, vienas kitą taiso, dalijasi idėjomis, ginčijasi.

	įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys.	Muzikinis ugdymas. Klausosi įvairių stilių muzikos kūrinių. Tyrinėja, kuo jie skiriasi, ar panašūs nuotaikos, tempo, dinamikos atžvilgiu. Muzikos kūrinys atpažįsta ir skiria kai kuriuos instrumentus (pvz., smuiką, kankles, gitarą ir kt.). Klausosi tylos ir triukšmo, juos aptaria. Dainuoja su vaikais įvairaus turinio dainas. Melodiniais vaikiškais muzikos instrumentais groja 2–3 garsų melodijas, lietuvių liaudies dainas. Pritaria suaugusiojo grojimui. Grodami solo ir orkestre, stebi dirigentą, seka muzikos tempą, dinamiką, laiku įstoja ir baigia groti. Improvizuoja savo ir kitų kurtas dainas, ritmus, šokio judesius. Šokis. Vaikai žaidžia nesudėtingos struktūros folklorinius žaidimus, ratelius. Stebint gamtą, atkreipti dėmesį, kaip kokie gamtos reiškiniai (lietus, vėjas, ugnis) ir aplinkos objektai (gyvūnai, automobiliai, traukiniai) juda ar nejudą, ir ieškoti idėjų kuriant savo judesių sekas. Vaidyba. Vaidindamas pagal girdėtą pasaką ar pasiūlytą situaciją vaizduoja pasakų herojus. Vaikai, žaisdami teatrą, aptaria personažų veiksmus, apsirengia kuo panašiau į veikėjus. Spontaniškai žaidžia, vaidina.
Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną išiminius įvykių, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą	Žaisdami su tikslingai atrinktais žaislais (lėlėmis, mašinytėmis, gyvūnėliais, indeliais ir kt.), vaikai išmoksta pasirinkti arba ir patys susikurti erdves savo žaidimams. Mokytojui inicijuojant žaidimą, vaikai pradeda žaisti, žaidimo iniciatyva perleidžiama vaikams. Ilgą laiką žaisti režisūrinius žaidimus individualiai ir dviese, vaikai pamažu pereina prie siužetinių vaidmenų žaidimų. Vaikai kuria jiems pažįstamas kasdienės socialines situacijas. Padedami suaugusiųjų vaikai ima žaisti žaidimus su taisyklėmis. Pradėdami nuo paprastų dėlionų, mozaikų, judrių gaudynių, slėpynių ir įvairių stalo žaidimų, palaipsniui pereina prie sudėtingesnių žaidimų formų.

taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių. Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Kuriam 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.	Vaikai, plėtoja žaidimą, aptaria žaidimo temą, planuoja siužetą, skirstosi vaidmenis, patys kontroliuoja vienas kito veiksmus ir geba spręsti kylančius nesutarimus. Mokytojo paskatinti vaikai nesunkiai jungiasi į kolektyvinius režisūrinius žaidimus kurdami ilgalaikius žaidimo pasaulius iš gyvenimiškų situacijų, pasakų ir kino filmų, animacinių filmukų pagrindu, lengvai įtraukia kitus grupės vaikus ir suaugusiuosius. Vaikai žaisdami grupelėje lyderiauja paeiliui, apsversto kiekvieno pasiūlytas idėjas, ieško kompromisų. Kurti kontekstus skatinančius vaikus žaidžiant vaizduotės žaidimus vartoti išplėstinę kalbą, vis sudėtingesnės sandaros žodžius, bando naudoti naujai sužinotas sąvokas, vaizdingus žodžius. Vaikai žaidžia žaidimus su taisyklėmis (didaktinius ugdomojo pobūdžio), patys pradeda juos kurti. Vaikai žaisdami didesnėse grupelėse, išmoka tiksliai kurti žaidimo erdves ir konstruoti sudėtingesnius žaidimo siužetus, pasitelkdami vaizduotę ir įtraukdami fantastinių elementų.
Kūrybiškumas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atirasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Vaikai domisi ir gėrisi savo bei kitų kūryba, naujais daiktais, vaizdais, garsais, judesiais (judesiais, veido, kūno išraiškomis reaguoją į naujus vaizdus, garsus, objektus). Domisi, kas yra žaislų viduje, juos išardydamas. Gamtoje nori išbandyti tai, ko nepatyrė – taškytis balose, voliotis sniege. Tyrinėja, kuria įvairius garsų išgavimo būdus, naudodamas antrines žaliavas, gamtinę medžiagą ir pan. Įsivaizduoja gyvūnus, augalus, daiktus, apie kuriuos jam pasakojama, skaitoma. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus simbolinius veiksmus. Žaidžia, eksperimentuoja su spalvomis (nudažo buteliuose esantį vandenį, jį pilsto, semia, laisto, ant didelio popieriaus lapo varvina dažus ir brauko per juos pirštais, delnais). Žaidžia, eksperimentuoja su smėliu (piešia ant smėlio, važiuoja per jį mašinėlėmis, brauko su medžių šakelėmis, akmenukais, smaigsto į jį lapus, kankorėžius, dēlioja ant jo gamtinę medžiagą). Stato smėlio pilis, jų dekoravimui naudoja gamtinę medžiagą. Piešia ant stiklo, veidrodžio, įmaučiu, kartono. Antspauduoja su įvairia gamtine medžiaga. Iš gamtinės medžiagos kuria naujus produktus. Atlieka vis įvairesnius veiksmus su tuo pačiu daiktu. Pritaiko įvairius daiktus veiksmams: „kaladėlė – telefonas, pieštukas – šaukštas“ ir pan. emociškai reaguoją į naują patirtį. Dēlioja kaladėles, lego, sukurdami iš jų naujus objektus.
	Ketvirtį – šešti metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia	Atranda naujus daiktus ir vis kitas jų savybes. Domisi ir žaidžia naujais konstruktoriais, kaladėlėmis - stato, juos ardo ir vėl kuria. Išsiaiškina kaip valdomi žaislai su elementais, geba juos savarankiškai įjungti, išjungti, valdyti. Domisi įvairiomis knygomis. Džiaugiasi naujais atradimais gamtoje: mēto, plukdo įvairius daiktus, voliojasi sniege, ridena sniego gniūžtes, kamuolius, piešia pagaliukais ant sniego, smėlio. Išbando šaukštų, kočelių, puodų ir kitų apyvokos daiktų naujas panaudojimo galimybes bei muzikinį skambesį. Atranda ir savitai reaguoją į naujus žaidimus su gamtine medžiaga, antrine žaliava. Gėrisi metų laikų spalvomis, įvairiais puošybos elementais, formomis. Išbando

	kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	įvairių medžiagų galimybes, atranda dar nepažintus dalykus. Žaidžia su vandeniu, jį pilsto, sveria, semia, laisto, piešia vandeniui ant asfalto. Fantazuoja žaisdamas, atlieka simbolinius veiksmus su žaislais arba jų pakaitalais. Žaisdamas persikūnija į įvairius veikėjus, sugalvoja nebūtų personažų. Kuria žaidimus, pasirenka ir interpretuoja įvairių profesijų atstovų vaidmenis. Daug žinomų pasakų vietų pakeičia naujomis, tyrinėdamas paveikslus, piešdamas piešinius ar vaidindamas, improvizuodamas įvairias istorijas. Įsivaizduoja gyvūnus, augalus, daiktus, apie kuriuos jam pasakojama, skaitoma. Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas: žaisdamas, pasakodamas, judėdamas. Renkasi žaidimui reikalingus daiktus, tariasi su draugais, kuria žaidimo taisykles, scenarijus. Naudoja įprastus daiktus, pagal naują paskirtį ir sukuria visiškai kitą produktą. Vaidina patys ir naudoja teatro lėles, improvizuoja atlikdami trumpus kūrinius, pasakas, kurių veikėjams sugalvoja įvairių situacijų, nutikimų. Analizuoja savo ir draugų darbus (piešinius, statinius, kitą veiklą). Kūrybiškai naudoja įprastus objektus savo veiklai. Smalsauja, kelia klausimus, svarsto: „O kas bus toliau?“ „Kas iš to išeis?“ „Kodėl?“ ir pan. Atlieka įvairius eksperimentus. Supranta, domisi ir geba atsakyti į fantastinius, įprastus klausimus, turi netikėtų (nestandartinių) idėjų ir nori naudotis anksčiau išbandyta medžiaga, bet ją perkuria, panaudoja kitaip, remdamasis ankstesne patirtimi, taip nuolat tobulindamas veiklos galimybes. Nori išmokti dar daugiau, patinka diskutuoti, aptarti kilusias idėjas, temas, užduotis. Patirčiai plėsti ir žinioms įgyti naudojami tokiais šaltiniais, kaip knygos, internetas ar suaugusieji, galintys praplėsti vaiko akiratį.
--	---	--

Sėkmingai besimokantis vaikas apima Tyrinėjimų, Problemų sprendimo ir Mokėjimo mokytis pasiekimų sritis.

Tyrinėjimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata.	Pirmi–treči gyvenimo metai:	Vaikai daiktų pasaulį pažįsta ir atpažįsta per pojūčius. Daiktus

Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo Tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	siekiame 3 žingsnio pasiekimų 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, rezultatai rodo kitiems.	tyrinėja juos griebdami, liesdami, mesdami, kišdami į burną, kramtydami. Vaikai spėlioja ir eksperimentuoja, kurie daiktai, sumesti į vandenį, nuskęs, tyrinėdami pastebi, kad vieni daiktai skęsta, kiti plūduriuoja, vieni grimzta greičiau, kiti – iš lėto, aiškinasi, nuo ko tai priklauso. Tyrinėja vandenį: pilsto, lašina, taško, užšaldo į kubelius, tirpdo ir pan. Įvairiose aplinkose, veikdami su skirtingomis priemonėmis, gamtine medžiaga, tyrinėdami (analizuojant, lyginant) ima suprasti aplinkos daiktų ir objektų formas, spalvas, dydžius, kontūrus, ant jų krintančią šviesą, šešėlius ir kt.; stebi ir reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi).
	Ketvirtį – šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir Reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui.	Vaikai stebi, aiškinasi, kas ir kaip vyksta gamtoje, pastebi gyvąją ir negyvąją gamtą, tyrinėja organizmų poreikius, kam naudojamas vanduo, kodėl jis toks svarbus ir reikalingas organizmams. Vaikai susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką. Vaikai aiškinasi, tyrinėja, diskutuoja apie praeitį, dabartį, ateitį, ir atranda keletą informacijos šaltinių: ilgaamžiai ir modernūs statiniai, senoviniai ir „ateities“ daiktai, praeityje darytos nuotraukos, iliustruotos knygos, filmai ir kt. šaltiniai. Vaikai, remdamiesi šiais šaltiniais, su grupės mokytoju kalbasi, lygina, samprotauja ką pasakoja skirtingi informacijos šaltiniai ir kartu kuria praeities, dabarties, ateities paveikslus, laiko juostas. Atranda ir tyrinėja juos dominančias savo darželio, rajono ir (ar) miesto istorines vietas, įskaitant įvairius paminklus, gamtines erdves, viešąsias skulptūras ir žaidimų aikšteles. Stebi, kaip šiltą dieną vanduo išgaruoja nuo šaligatvio plytelių,

	Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	samprotauja apie vandens būvius ir ko reikia, kad jie keistųsi. Vaikai tyrinėjami ir eksperimentuodami atranda fizikinius reiškinius: jėgas (tamprumo – guma, spyruoklė, trinties – vieni batai slysta, kiti – ne), energiją (elektros energija, šilumos energija), paprastuosius mechanizmus (dvivietės sūpuoklės, nuožulnioji plokštuma), magnetizmą. Žaisdami su tikslingai parinktais žaislais, daiktais ar priemonėmis (spaudomas sensorinis kamuoliukas, guma ir pan.), vaikai tyrinėja tamprumo reiškinį – daiktus spaudžia, tempia, stebėdami, kaip keičiasi, deformuojasi jų forma, tačiau atleidus jie vėl grįžta į pradinę padėtį. Trintį vaikai patiria, kai paleidžia mašinytę nuožulniaja plokštuma, ir stebi, kiek toli ji nuvažiuoja skirtinga „kelio danga“ (lygiomis grindimis, kilimu). Energiją tyrinėja, eksperimentuodami su žaislų judėjimu: naudoja žaislus, varomus elektros (baterijos) energija, patys pastumia ar traukia žaislą, suprasdami, kad jį išjudino žmogus energija. Vaikai eksperimentuoja, kokius daiktus magnetas traukia (turinčius geležies), atkreipia dėmesį, kad magnetas turi du polius, pastebi, kad kartais poliai ne traukia vienas kitą, o stumia. Žaisdami su prizmėmis, vaikai susipažįsta su spalvų spektru, stebi vaivorykštę aiškinasi, kaip ji susidaro. Saulėtą dieną vaikai tyrinėja gamtos objektų šešėlius, kuria juos pasitelkdami įvairius daiktus ir žaislus, išgauna trumpus ir ilgus šešėlius. Išbando įvairias veiklas su atspindžiais. Tyrinėjami, grupuodami vaikai susipažįsta su medžiagomis, išsiaiškina, kad jos būna kietos, skystos ir dujinės, tyrinėja jų savybes. Eksperimentuodami su vandeniu, vaikai išsiaiškina, ar kietos medžiagos tirpsta vandenyje (cukrus ištirpsta, o smėlis – ne), ar galima gauti mišinius (pienas su vandeniu susimaišo, o aliejus – ne). Vaikai girdi mokytojo vartojamas tikslas sąvokas ir pamažu plečia sąvokų žodyną.
Problemų sprendimas	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata.	Pirmi – tretį gyvenimo metai:	Samprotauja ką galima daryti kitaip, tariausi su kitais vaikais, iš jų

Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	siekiame 3 žingsnio pasiekimų Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taisto, tobulina sprendimą. Ketvirtį –šeštį metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų 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. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	mokosi. Neįveikęs sudėtingos veiklos prašo pagalbos ir/ arba sulaukia mokytojo padaršinimo. Išbando matytus ir naujai sugalvotus žaidimo būdus. Metęs nepavykusią veiklą, po kiek laiko sugrįžta prie jos ir vėl bando įveikti. Manipuliuoja (kiša, deda vieną ant kito, užsuka, atsuka ir t.t.) su daiktais, priemonėmis, nepavykus, veiksmus kartoja. Vaikai provokuojami ieškoti problemos sprendimo būdų klausimais (Ką dar galima padaryti? Kaip kitaip galima padaryti?), kai nepavyksta įveikti kliūties. Žaisdami, dalyvaudami problemų sprendime, įtraukiančiose vidaus ir lauko veiklose, komandinėse veiklose, mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoti į kalbančiuosius, suprasti kalbančių vaikų norus, pasiūlymus, atpažinti iškilusią problemą, atsakydami į mokytojo pateiktus klausimus: Kas atsitiko? – Kaip tu jautiesi? – Kaip jaučiasi kiti? Sukurti situacijas vaikams imtis sudėtingos skatinant drąsiai bandyti, eksperimentuoti, nebijoti klysti, tartis su kitais. Vaikams skaitomi kūriniai, rodomi edukaciniai filmukai apie įvairius žmonių, personažų ketinimus, poelgius ir jų pasekmes. Bando konfliktines situacijas spręsti savarankiškai. Nepasisėkus – laukia, prašo pagalbos. Mokosi pats iš nepavykusių sprendimų, veiksmų ar poelgių, bando rasti išeitį, ieško sprendimų, numatydamas pasekmes ir pagalbos pobūdį.
Mokėjimas mokytis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	Pirmi – treči gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų Trumpam įsitraukia į	Vaikai juda spontaniškai ir turėdami tikslą ką nors pasiekti, pajudinti, pabandyti. Tai daro sutelkę dėmesį. Nori kelis kartus iš eilės pažiūrėti, išgirsti tą patį, pavz., skaitomą

Esminiai gebėjimai. Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, ištraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.	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.	pasaką, dainą ar filmuką. Pastebėję suaugusius ar bendraamžius ką nors darant, patys bando daryti taip pat. Klausia „Kas čia?“ „Kur?“, prašo parodyti. Sugalvoja ir žaidžia siužetus su žaislais, kviečia aplinkinius pažaisti kartu, mėgdžioja suaugusiojo kalbą, veiksmus, žaidimą kartoja keletą kartų, sugalvoja naujų veikėjų, veiksmų. Noriai imasi įvairių suaugusiųjų darbų, padeda tvarkyti, valyti, padengti stalą. Leisti vaikams patiems pajusti ir nuspręsti, kada jiems reikalinga pagalba, kartu su vaiku pasidžiaugti tais dalykais, kurių jis jau išmoko: užsisęgti sagas, sudėlioti dėlionę ir pan.. Kurti prasmingą ir, kur įmanoma, tikrovišką žaidimo ir darbo kontekstą. Pvz., šluota šluojamas takelis, o šlapia šluoste valoma siena. Atkreipti dėmesį į vaikui aktualias temas, norą ką nors išbandyti, pažinti ir sukurti kontekstus vaikui mokytis.
	Ketvirtį–šešti metai: siekiame 5 / 6 žingsnio pasiekimų Ištraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmolti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tiksliai atsirenka. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmolti.	Vaikai klausosi skaitomų knygų, patys jas varto, suranda atsakymus į iškilius klausimus. Ieško sprendimų, o pagalbos į suaugusiuosius kreipiasi tik tada, kai patys negali išspręsti. Renka informaciją įvairiais būdais: varto knygas, enciklopedijas, klausinėja apie jose esančią informaciją, „naršo kompiuterį“. Užduoda atvirus klausimus suaugusiems apie jį supančius reiškinius, objektus „kodėl“, „kaip“, „kada“ „iš kur atsiranda“. Pastebi ir išbando grupėje naujai atsiradusias priemones, žaislus. Vaikai kalba apie tai, ką veikė per dieną ir ko iš jų išmoko. Vaikai nebijo suklysti, sakyti „Aš nežinau“, ką nors darant, kelia klausimus, problemas, galvoja, kaip rasti atsakymą, sprendimą, pvz., kaip iš antrinių žaliavų, daiktų pasistatyti namą. Suaugusiesiems ir kitiems vaikams aiškina, ką norėjo padaryti, ką padarė, ką darys toliau. Samprotauja apie tai, kas gali atsitikti, jeigu pasirinks vienokią ar kitokią veiklą, pvz., jeigu iš didesnio indo pils vandenį į mažesnę, jeigu gatvę pereis ne per perėją. Vaikas pasako, kad nori išmolti rašyti, skaityti, skaičiuoti, išsiaiškinti, tyrinėti aplinką. Vaikai naudojami imitaciniais žaidimams tinkamomis

		priemonėmis (pvz., spausdinimo mašinėlė ar kompiuterio klaviatūra, skaičiuotuvai, šluotos, tuščios dėžės, kartonas, liniuotės, stiklinės, vamzdeliai, žarnelės ar kt. antrinės žaliavos). Vaikai sudarytuose kontekstuose žaidžia sudėtingus žaidimus ir kartu mokosi tyrinėti daiktus, medžiagas, jų savybes ir kitų dalykų.
--	--	---

V SKYRIUS

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

Vaiko pasiekimų vertinimas – būtina kokybiško ugdymo(si) proceso dalis, padedanti geriau pažinti kiekvieną vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą, stebint, ką vaikas jau geba, ko ir kaip mokosi, kokia jo pažanga atskirose pasiekimų srityse, atskleidžiant potencialias jo galias ir švietimo pagalbos poreikį. Vertinimas – tai nuolatinės informacijos apie vaiką, jo ugdymo(si) ypatumus bei daromą pažangą kaupimas, interpretavimas ir apibendrinimas, padedantis analizuoti vaiko pasiekimų kaitą.

Apie vaiko pasiekimus, ugdymo procese įgytus gebėjimus žinias ir supratimą bei nuostatas sprendžiama iš vaiko kasdienės veiklos ir jos rezultatų. Mokytojai dokumentuoja ugdymo procesą, renka reikšmingus vaiko ugdymosi proceso ir pasiekimų įrodymus (stebėjimo medžiagą, nuotraukas, vaizdo įrašus ir kt.), analizuoja vaiko ugdymosi pažangą. Ugdymo(si) procesą jie planuoja atsižvelgdami į vaikų ugdymosi pasiekimus, vaikų pažangos analizės rezultatus.

Vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, pasiekimus ir pažangą mokytojai vertina ir analizuoja kartu su pagalbos vaikui specialistais.

Ugdymo(si) pasiekimų vertinimo metodai: stebėjimas, pokalbis su vaiko tėvais, vaiko veiklos analizė, vaiko kalbos ir veiklos vaizdo įrašai, tyrimas, tikslingi darbeliai su tam tikromis užduotimis ir kt.

Vaiko pasiekimus mokytojai vertina mokslo metų pradžioje ir pabaigoje. Vertinimas atliekamas ir tada, kai pradedama dirbti su nauja grupe, kai vaikas pradeda lankyti ugdymo įstaigą. Rugsėjo-spalio mėn. pedagogai kartu su švietimo pagalbos specialistais atlieka pasiekimų ir pažangos formuojamąjį vertinimą, kuriuo išsiaiškinamas grupės vaikų kontekstas, jau įgyti vaikų individualūs gebėjimai. Balandžio-gegužės mėn. pedagogai kartu su švietimo pagalbos specialistais atlieka apibendrinamąjį vertinimą, kurio metu analizuoja vaikų mokslo metų eigoje padarytą individualią, bendrą pažangą.

Paties vaiko įsivertinimas. Taikant šį vertinimo metodą, labai svarbi vaiko patirtis ir požiūris į ugdymąsi bei savo paties pasiekimus. Taip pat skatinamas aktyvus vaikų ugdymasis, kad jie suvoktų, ką išmoko ir pasiekė, suprastų, kokių sunkumų jiems kilo ir kaip būtų galima juos įveikti. Naudojami vaikų įsivertinimo metodai: vaiko įsivertinimo lapai, interviu, diskusija.

Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama vaiko pasiekimų aplanke, kuriame talpinama medžiaga apie vaiko pasiekimus ir pažangą. Tai gali būti vaiko dailės ir kiti darbeliai, įdomesnės jo mintys, samprotavimai, žodinė kūryba, nuotraukos, rašytinės kalbos pavyzdžiai, įvairios vaiko veiklos stebėjimo aprašai, tėvų pastebėjimai, vertinimai, pedagogų refleksija apie vaiko pasiekimų lygį, daromą pažangą ir ugdymo perspektyvą. Su vaikais pasidžiaugiama jų veikla, aptariamas veiklos procesas ir rezultatai. Vaikai mokosi patys įsivertinti savo veiklos patirtis ir rezultatus. Vaikų pasiekimus ir pažangą mokslo metų pradžioje ir pabaigoje arba pagal poreikį mokytojai aptaria su vaiko tėvais (globėjais). Vaiko aplanke tėvų pageidavimu gali būti atiduotas šeimai.

Vaikų ugdymo(si) dermę bei tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo Programos ir Priešmokyklinio ugdymo Programos svarbiausių ugdymo(si) principų atitiktis ir ugdymo(si) proceso kryptingumas – ugdymo(si) modeliavimas iš vaiko raidos ir ugdymosi perspektyvos, išskirtinis dėmesys žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaikų ugdymui(si). Taip pat ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė.

Ikimokykliniame ugdyme įgytų pasiekimų visuma sukuria prielaidas vaikui sėkmingai ugdytis kompetencijas, numatytas Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje Programoje. Vaiko priešmokyklinis ugdymas nuosekliai tęsiamas atsižvelgiant į tai, kurio žingsnio pasiekimus įvairiose pasiekimų srityse jis jau yra įgijęs. Jeigu penkerių metų vaikas nėra pasiekęs penkto pasiekimų žingsnio, jam rekomenduojama dar vienerius metus ugdytis pagal ikimokyklinio ugdymo programą.

VI SKYRIUS

NAUDOTA LITERATŪRA IR ŠALTINIAI

1. Braslauskienė R., Norvilienė A. ir kt. Patirtinis ugdymas(-is) vaikystėje: šiuolaikinės medijos ir informacinių komunikacinių technologijų galimybės. Klaipėda, 2018.
2. Burškaitienė R. STEAM ugdymas: patarimai ir idėjos, kaip ugdyti darželinuką. Šviesa, 2019.
3. Landsbergienė A. Pavasaris. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
4. Landsbergienė A. Ruduo. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
5. Landsbergienė A. Vasara. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
6. Landsbergienė A. Žiema. Inovatyvi XXI a. tėvams ir pedagogams. Kad vaikai augtų laisvi ir kūrybingi. Alma littera, 2018.
7. Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams. Prieiga per internetą: http://www.ukvm.lt/bylos/el_biblioteka/Ikimokyklinio_ugdymo_padejejas/Vadovas_pedagogui.Zaisme_ir_atradimai.pdf.
8. Universalaus dizaino mokymuisi gairės. Europos socialinio fondo agentūra, Švietimo, mokslo ir sporto ministerija, 2023. Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>.
9. Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodika. Vilnius, 2021 m.
10. Mokyklų, vykdančių ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas, veiklos kokybės įsivertinimo metodinės rekomendacijos. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. sausio 30 d. įsakymas Nr. V-98.