

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Obelėlė“ direktoriaus
2025 m. liepos 22 d. įsakymu Nr. V-133

PRITARTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo ir sveikatos departamento
Švietimo skyriaus vedėjo
2025 m. liepos 21 d. įsakymu Nr. ŠV1-154

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „OBELĖLĖ“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Įstaigos savininkė – Klaipėdos miesto savivaldybė, kodas 111100775, Liepų g. 11, 91502 Klaipėda, kodas – 190426075. Įstaigos grupė ir pagrindinė paskirtis – ikimokyklinio ugdymo grupės įstaiga lopšelis-darželis „Obelėlė“. Įstaigos buveinė – Valstiečių g. 10, 92206 Klaipėda. Tel.: +370 46 350066, el. paštas obelesvaikai@gmail.com, internetinė svetainė <https://www.obelele.lt>. Įstaiga įsteigta 1995 m., kaip 20-asis lopšelis-darželis. 1992 m. įstaigai suteiktas pavadinimas „Obelėlė“.

2. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si). Klaipėdos lopšelio-darželio „Obelėlė“ (toliau – Darželis) ikimokyklinio ugdymo programa atnaujinta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl ikimokyklinio ugdymo gairių patvirtinimo“ patvirtintomis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis ir kitais teisės aktais, reglamentuojančiais ikimokyklinį ugdymą bei požiūriui į vaiką ir vaikystę, vaiko raidą, poreikius, ugdymo(si) būdus.

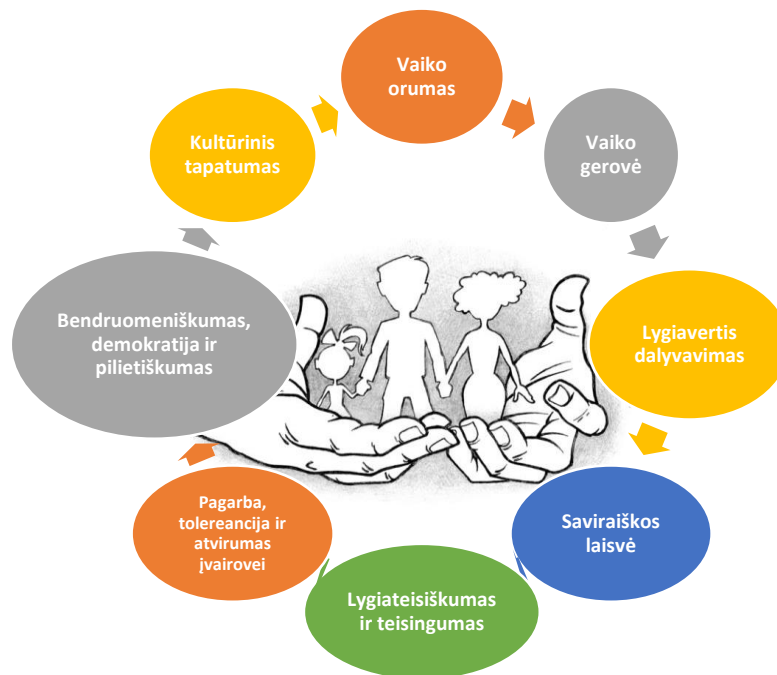
Darželis – moderni, atvira pokyčiams, inovatyvi, kurianti tvarią vyraujančių tradicijų ir įgyvendinamų ugdymo inovacijų aplinką. Vaikų ugdymuisi sudaromos galimybės jausti, liesti, tyrinėti, atrasti, pažinti, norėti daugiau, siekti, žavėtis, gerbti, mokėti nurimti. Didelis dėmesys skiriamas vaikų sveikos gyvensenos įgūdžių formavimui, fizinės sveikatos, emocinių ir socialinių kompetencijų ugdymui. Siekiant, kad ugdomi vaikai įgytų daugiau socialinių ir emocinių sunkumų įveikimo gebėjimų, skatinant jų pozityvų elgesį bei siekiant geresnės emocinės savijautos, Darželyje įgyvendinamos tarptautinės vaikų socialinių gebėjimų ugdymo programos.

Ikimokyklinio ugdymo programa grindžiama konstruktyvizmo, sociokultūrine ir socialine kognityvine raidos teorijomis, kurių ugdymo pagrindas – vaikas, kuriantis savo asmenybę, jo patirtis, veikla, interesai, motyvacija.

Ši ugdymo(si) programa praturtinta įvairiomis ugdymo sistemomis, siekiant pritaikyti ugdymą kiekvieno vaiko poreikiams ir interesams: Reggio Emilia ugdymo sistema ir jos ugdymosi filosofija, „Geros pradžios“ metodika pabrėžiant ankstyvojo ugdymo svarbą, kuriama saugi ir palanki aplinka, Visuminiu kūrybiniu ugdymo metodu skatinamas kūrybiškumas ir meninė saviraiška. Kuriant ugdymosi kontekstus, įgyvendinamos lauko pedagogikos idėjos, plėtojamos praktikos, kai ugdymasis iš uždarų vidaus aplinkų persikelia į Darželio bei artimiausių socialinių partnerių aplinkas, STEAM ankstyvojo patirtinio ugdymo koncepcija, Mokymosi per judesį bei Universalus dizaino mokymuisi strategijos. Ugdymo(si) procesas organizuojamas sudarant bebarjerę ugdymo aplinką, kurią kuria visa Darželio bendruomenė.

3. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

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



1 pav. Ugdymą grindžiančios vertybės

4. Vaikai ir jų poreikiai

Darželyje ugdomi skirtingos asmeninės patirties, socialinės padėties, kultūros, įvairių unikalių poreikių vaikai nuo 1 iki 6–7 metų. Atnaujinta ikimokyklinio ugdymo programa sukuria prielaidas užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių poreikių tenkinimą ir turtinimą:

4.1. 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 išitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus;

4.2. 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;

4.3. draugysčių poreikis – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;

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

4.5. 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;

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

4.7. programa taip pat sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymosi poreikius.

5. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Darželio bendruomenė yra atvira kaitai, siekia ugdymo kokybės, susitelkusi naujovių paieškai ir bendradarbiavimui. Bendruomenės sutarimu Darželyje plečiamos ugdymo(si) erdvės ir edukacinės aplinkos, aktyviai dalyvaujama įvairiuose projektuose, renginiuose. Didelis dėmesys skiriamas pasirinktai prioritetinei krypciai – fizinio aktyvumo skatinimui. Atliepiant ugdytinių

poreikius, Darželis yra pripažintas sveikata stiprinančia mokykla, todėl šiam tikslui pasiekti parengta sveikatos stiprinimo programa, kurią įgyvendins visa Darželio bendruomenė, pasitelkdama socialinius partnerius. Ugdytinių tėvai (globėjai) tikisi, kad vaikas Darželyje jausis jaukiai ir saugiai, išmoks bendrauti ir bendradarbiauti, taps savarankišku, plės žinias apie supančią aplinką, kad bus užtikrintas vaiko judėjimo poreikis, ugdomi sveikos gyvensenos, fizinio aktyvumo įpročiai, kūrybiškumas ir saviraiška, tenkinami vaikų specialieji poreikiai, užtikrinamas vaikų pasirengimas mokyklai.

6. Regiono ypatumai. Darželis nutolęs nuo judrių miesto gatvių, apsuptas žalumos, nedideliame gyvenamųjų namų rajone, palankioje geografinėje vietoje, kuri leidžia ugdytiniams sudaryti sąlygas laisvai judėti, pažinti Klaipėdos miestą, susipažinti ir lankyti: Klaipėdos „Verdenės“ progimnaziją, Klaipėdos universiteto „Žemynos“ gimnaziją, LCC tarptautinį universitetą, Klaipėdos universitetą, Klaipėdos apskrities viešąją I. Simonaitytės biblioteką, Kuršių Nerijos nacionalinį parką, Baltijos jūrą, Kuršių marias, Danės upę, Lietuvos jūrų muziejų, Laikrodžių muziejų, Kalvystės muziejų, Pilies muziejų, Mažosios Lietuvos istorijos muziejų, Skulptūrų parką ir viską, kas pasiekama pėsčiomis, miesto autobusu, keltu. Ugdymo įstaigą supantis kraštovaizdis, patogi geografinė padėtis leidžia rengti išvykas į gamtą, stiprinti sveikata, puoselėjant fizinį aktyvumą, skatinant gyvosios gamtos stebėjimą, tyrinėjimą natūralioje aplinkoje, o architektūriniai lankytini objektai suteikia galimybę ugdymo procesą organizuoti kitose erdvėse.

7. Mokyklos savitumas. Darželis išsiskiria draugiška atmosfera, ugdymo naujovių taikymu, turtinga gamtine aplinka, darnia bendruomene, motyvuota komanda, kuri stengiasi, kad kiekvienas vaikas jaustųsi laukiamas, kad jam būtų suteikiamas individualus dėmesys, palaikymas ir pagalba, užtikrinant visapusišką ugdymąsi ir gerovę, taikant veiksmingus vaikų kompetencijų ir atskirų pasiekimų grupių ugdymo būdus, šiuolaikines ugdymo strategijas. Didelis dėmesys skiriamas sveikai gyvensenai ir fizinio aktyvumo skatinimui. Darželis yra pripažintas sveikata stiprinančia mokykla. Bendruomenė yra aktyvi fizinio aktyvumo veiklų bei projektų dalyvė. Kitas išskirtinis Darželio bruožas – įgyvendinamas Europos Sąjungos socialinio fondo agentūros finansuojamas projektas „Ikimokyklinio ugdymo gerinimas – 1“. Darželio vertybės atskleidžia ugdymosi siekius, holistinį požiūrį, bendruomeniškumą ir savitumą.

8. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas. Darželyje dirba kvalifikuoti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai, meninio ugdymo mokytojas (muzikos), švietimo pagalbos specialistai: logopedas ir mokinio padėjėjai. Darželio mokytojai nuolat tobulina savo kvalifikaciją, kuria ir įgyvendina projektus, dalyvauja ilgalaikėse kvalifikacijos tobulinimo programose, kelia kvalifikaciją įstatymų numatyta tvarka, dalyvauja darbo grupėse, komisijose, vyrauja kolegialus bendradarbiavimas.

Darželyje aktyviai veikianti vaiko gerovės komisija, kuri ne tik atlieka vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių pirminį įvertinimą ir teikia siūlymus Darželio vadovui dėl specialiojo ugdymo šiems vaikams skyrimo, esant reikalui, siūlo tėvams (globėjams, rūpintojams) vaiko specialiuosius ugdymosi poreikius įvertinti Klaipėdos pedagoginėje psichologinėje tarnyboje, bet ir operatyviai sprendžia visus vaiko gerovės klausimus: adaptacijos, sėkmingo bendravimo, įsitraukimo, maitinimosi, poilsio ir pan. Teikia konsultacijas bei rekomendacijas tėvams, pedagogams.

II SKYRIUS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Programa parengta vadovaujantis svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomasias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę:

1. Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas. Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti vaiko patirtį;

2. Vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas. Ugdymo(si) procese atsižvelgiama į raidos nulemtą vaikų poreikių, patirties ir gebėjimų įvairovę ir skatinama visapusiška vaiko raida – fizinė, emocinė, socialinė, pažinimo, komunikavimo, meninės raiškos;

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

4. Sociokultūrinio kryptingumo principas. Ugdymas(is) yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei;

5. Integralumo principas. Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumas;

6. Įtraukties principas. Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;

7. Kontekstualumo principas. Vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atviruose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasingumo;

8. Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas. Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos išiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus;

9. Lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas. Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną čia ir dabar momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui;

10. Reflektyvaus ugdymo(si) principas. Mokytojas drauge su vaiku emocijomis ir veiksmais atspindi vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsvaisto veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si);

11. Šeimos ir mokyklos partnerystės principas. Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

III SKYRIUS TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

Uždaviniai:

1. atpažinti kiekvieno vaiko prigimtines galias bei ugdymo(si) poreikius, kylančius iš asmenybės raidos tarpsnio, individualių raidos ypatumų, prigimtinių gebėjimų visumos ir sociokultūrinės aplinkos;

2. į vaiką ir jo vertybių ugdymą orientuotame, integraliame visuminiame ugdymo(si) procese tikslingai taikyti vaiko ir mokytojo sąveika grindžiamas pedagogines strategijas, ugdymo(si) priemonės, taip sukuriant lanksčią ir ugdymą(si) stimuliuojančią ugdymo(si) aplinką ir kontekstus;

3. organizuoti ugdymą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymo(si) metodus, pripažįstant žaismę ir kasdienį vaiko gyvenimą grupėje kaip pagrindinę ugdymo(si) formą;

4. taikyti universalus dizaino mokymuisi priegą, kaip visų vaikų ugdymo(si) sėkmės prielaidą;

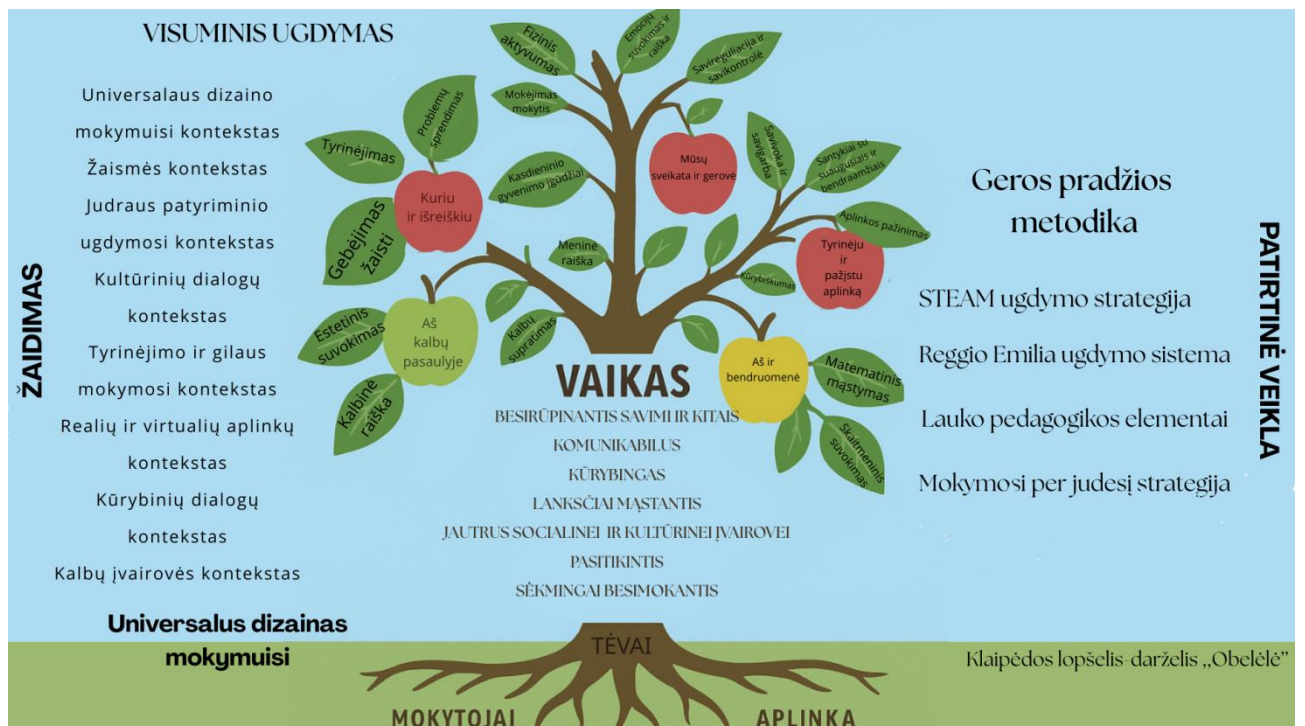
5. taikyti judraus ugdymo(si) ir tyrinėjimą skatinančius kontekstus, siekiant suteikti vaikams pasimėgavimo ugdymo(si) procesu jausmą, palengvinti ugdymo(si) procesą bei sėkmingai įtraukti visus vaikus į veiklą;

6. saugoti ir stiprinti vaikų psichinę ir fizinę sveikatą, garantuoti jų saugumą, padėti adaptuotis naujoje ugdymo(si) aplinkoje, tenkinti aktyvumo ir judėjimo poreikį;

7. siekiant užtikrinti sėkmingą kiekvieno vaiko ugdymo(si) procesą, sudaryti galimybę vaikams skirtingais būdais pademonstruoti daromą pažangą ir juos sistemingai fiksuoti, stebėti ir aptarti su tėvais (globėjais);

8. kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais ir kitais švietimo, švietimo pagalbos paslaugų teikėjais bei socialiniais partneriais.

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra pasiektas tikslas, įgyvendinti uždaviniai bei vaikų nuosekliai įgyjami ir plėtojami jų pasiekimai. Ikimokyklinio ugdymo(si) pasiekimus grupuojame į stambesnius blokus pagal ugdymo(si) sritis bei siejame su vaiko galiomis. Apjungdami pasiekimų sritis į blokus, taip pat atsižvelgiame į Darželio ypatumus, prioretizuojame ugdymo kryptį ir atvaizduojame Darželio konceptualaus ugdymo(si) modelyje (2 pav.).



2 pav. Darželio „Obelėlė“ konceptualaus ugdymo(si) modelis

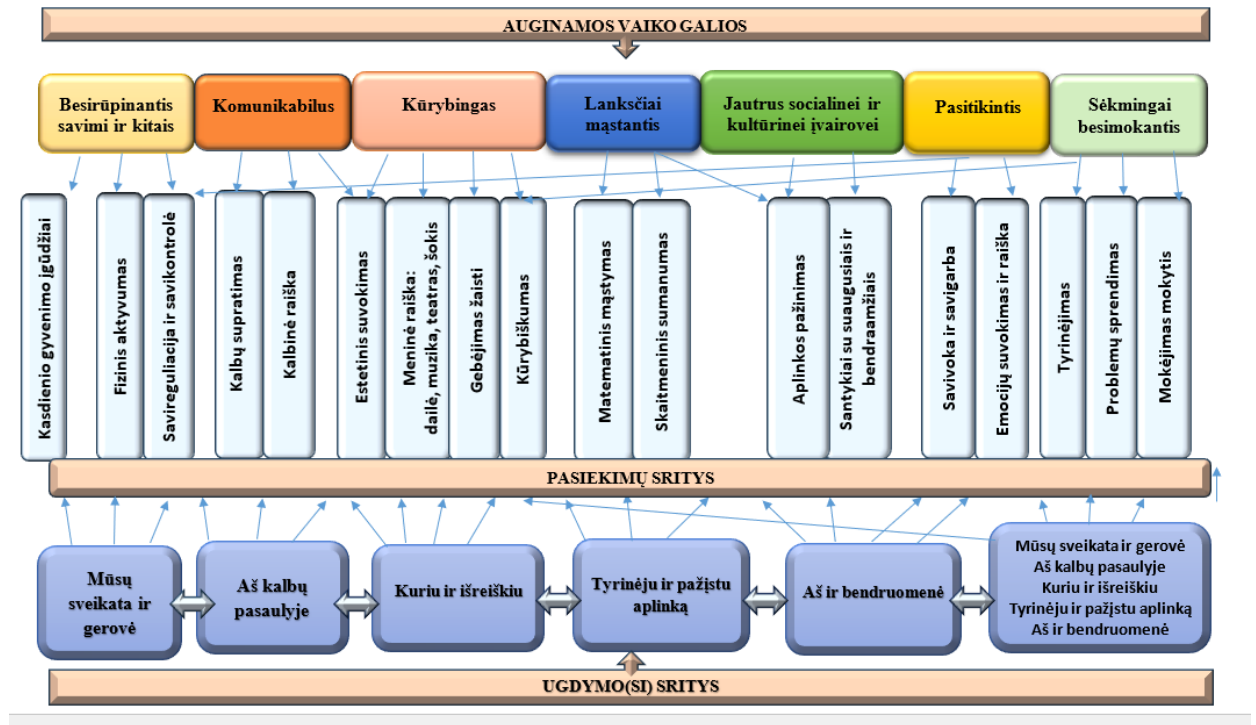
Konceptualus ugdymo modelis sukuria lanksčią, visapusišką ugdymo aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir tobulėti pagal savo individualius poreikius, galias ir gebėjimus. Ugdymo(si) centre yra vaikas ir septynios jo plėtojamos galios. Kiekviena vaiko raidą skatinanti visuminio ugdymo(si) sritis yra pritaikyta stiprinti ir ugdyti tam tikras vaiko galias, kurios būtinos siekiant visapusiško asmenybės vystymosi per konkrečius vaiko pasiekimus. Mokytojas, siekdamas plėtoti vaiko galias, kuria kontekstus tiek grupėje, tiek lauke, tiek netradicinėje aplinkoje. Šis modelis skatina holistinį vaikų ugdymą, kuris apima ne tik akademinis gebėjimus, bet ir socialinius, emocinius, fizinius bei kūrybinius aspektus. Tai padeda kurti harmoningai besivystančią asmenybę.

IV SKYRIUS UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ikimokyklinio ugdymo(si) pagrindas yra grindžiamas visuminiu ugdymu – ugdymo(si) procesas siekia užtikrinti subalansuotą visų 18 pasiekimų sričių pasiekimų plėtotę, atskirų ugdymosi sričių dermę, ugdymo ir ugdymosi procesų balansą (Ikimokyklinio amžiaus vaikų, ugdymosi pasiekimų aprašas <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio->

[amziaus-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf](#)); universaliu dizainu mokymuisi – siekiama užtikrinti vaikų skirtybių pripažinimą ir priėmimą, sukuriant sąlygas kiekvienam visavertiškai įsitraukti į bendrą ugdymo(si) procesą; pagrindine vaikų veikla žaidimu ir kita patirtine veikla (pajausti, tyrinėti, kurti, dalintis). Šie elementai sudaro tvirtą pagrindą vaikų visapusiškam ugdymui(si), siekiant harmoningo emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos ir kūrybos galių vystymosi.

Ankstyvojo ir ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) turinys sudarytas remiantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis (2023), atskleidžiant plėtojamas vaiko galias per svarbiausias ugdymo(si) sritis ir jas apimančias pasiekimų sritis.



3 pav. Ugdymo(si) sričių turinys

BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIŠ VAIKAS

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.1.1. Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam	Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Pats laiko šaukštelį, bando juo valgyti, semti. Dviem pirštais arba sauja ima maistą. Laiko puodelį, bando iš jo gerti	
2-asis žingsnis	Valgo sriubą, košę šaukštu, geria iš puoduko. Savais ženklais pasako, kad nori į tualetą. Kiša koją į batuką, ranką į rankovę, mauna kepurę ant galvos. Tiesdamas nešvarias rankas suaugusiajam prašo jas nuplauti ar nušluostyti. Prašomas ir padedamas išpučia nosį į nosinę, neša žaislus į jiems skirtą vietą	
3-iasis žingsnis	Valgo šaukštu, šaukšteliu, šakute. Pasako, kokius patiekalus mėgsta. Priminus arba pats savarankiškai eina į tualetą, plaunasi rankas. Mėgina apsiauti batus, sagstyti sagas. Susitepus plaunasi rankas, prausiasi ir šluostosi veidą. Pažaidęs žaislus sudėlioja į jiems skirtas vietas	
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Valgo neskubėdamas, gerai sukramto, naudojami šakute, šaukštu, pradeda naudotis peiliu, servetėle nusivalo burną, pavalgęs padėkoja. Žino, kad galima apsinuodyti valgant nepažįstama uogas, vaisius. Šiek tiek suaugusiojo padedamas maunasi (nusimauna) kelnes, aunasi (nusiauna) batus, šlepetes, velkasi (nusivelka) megztinį, užsideda (nusiima) kepurę. Pastebi, kad yra nešvarus, savarankiškai prausiasi, nusišluosto rankšluosčiu, priminus šukuojasi plaukus šukomis, čiaudėdamas prisidengia burną ir nosį. Pažaidęs sudėlioja žaislus į vietas. Varto vaikiškus žurnalus, klausosi skaitomų kūrinių apie saugų elgesį, supranta, kad negalima imti degtukų, vaistų, aštrių ir kitų pavojingų daiktų	
5-asis žingsnis	Stalo įrankius dažniausiai naudoja pagal paskirtį, serviuoja ir tvarko stalą, įvardija kelis sveikus bei kelis nenaudingus sveikatai maisto produktus. Pasako, kad pieną, mėsą, vaisius, daržoves valgyti naudingiau nei saldumynus. Žino ir pasako, kaip reikia apsirengti šiltu ar šaltu oru, savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna, priminus savarankiškai pasikeičia sušlapusius rūbus, saugo rūbus, kad nesuteptų, pasideda juos tvarkingai. Suaugusiojo padedamas kloja lovą. Pažaidęs tvarkosi veiklos vietą, sudeda žaislus, valo stalą, šluosto dulkes, aikštelėje surenka šiukšles. Saugiai elgiasi grupėje, lauko aikštelėje, taisyklingai sėdi prie stalo. Suaugusiojo padedamas organizuoja viktorinas, projektus apie saugų elgesį, diskutuoja, kaip konfliktus spręsti taikiai	

6-asis žingsnis	Valgydamas laiko šakutę kairiaja, peilį – dešiniąja ranka, šaukštą ir šaukštelį – tarp pirštų. Pasakoja, ką dažniausiai valgo pusryčiams, pietums ir vakarienei, diskutuoja, kodėl žmogus valgo, domisi paveikslėliais su įvairiais maisto produktais ir patiekalais, juos rūšiuoja, aptaria. Kuria kūrybinius darbelius, inscenizacijas su sveikais produktais ir patiekalais. Klausosi skaitomų knygelių, vaidina, žaidžia loto, žiūri filmukus apie žmogui naudingus maisto produktus, rūšiuoja maisto produktus ar jų paveikslėlius į naudingus ir vengtinus. Jaučia, kada sušilo ar sušalo, savarankiškai apsirengia ar nusirengia megztinį, striukę, pasikeičia sušlapusius rūbus, avalynę. Plaunasi rankas, prausiasi, tvarkosi. Vaikas stebi kitus vaikus ir perspėja, kad vaikšiotų ar sėdėtų taisyklingai
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, judraus patyriminio mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, universalaus dizaino mokymuisi kontekstai. Sudaromos pasirinkimo galimybės – veiklos, medžiagų, priemonių, veikimo vietų, laiko, veiklos būdo veikti vienam ar bendradarbiaujant, pristatyti savo veiklos rezultatus. Pasirinkimai atliepia skirtingus vaikų interesus, gebėjimų lygį bei mokymosi būdų įvairovę. Priemonės: siužetiniai žaislai, žaisliniai stalo įrankiai, praustuvė, virtuvėlė, vaisių, daržovių muliažai, žaisliniai indeliai, parduotuvės kasa, įvairių profesijų žaisliniai įrankiai, priemonės, loto, dėlionės, didaktiniai bei kortelių žaidimai, plakatai, pasakų knygelės, paveikslėliai, atvirutės, šviesos stalas, garso, vaizdo bei video įrašai, fotografijų albumai; išmaniosios grindys, išmanusis ekranas, kompiuteris
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas idėjų ir ugdymo(si) situacijų iniciatorius, vaiko pažangos stebėtojas, aktyvus ugdymo proceso dalyvis-partneris ir draugas. Mokytojas dažnai tampa stebėtoju, drąsina, skatina reflektuoti veiklas. Mokytojas vaiko inicijuotų veiklų, sumanymų rėmėjas
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos ugdymo strategijos: vaiko iniciatyvos pirmumo – mokytojas seka vaiko domėjimąsi ir pasinaudoja spontaniškais čia ir dabar susikūrusiomis situacijomis; atvirosios veiklos idėjos pirmumo – trumpai pristatius veiklą, iniciatyva perleidžiama vaikams; mąstymo bei kūrybos kartu, sekant vaiko iniciatyvą; dialoginio veikimo – lanksčiai naudojamos dialogo palaikymo priemonės (papildoma medžiaga ir objektai, ugdymosi veiklos foto ir video medžiaga, vaiko veiksmų, atradimų įvardinimas, atvirieji klausimai, refleksijos). Metodai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška. Būdai: išvykos, edukacinės veiklos, viktorinos, varžytuvės, vakaronės, saugaus eismo renginiai; pažintinės ekskursijos į įvairias įstaigas (priešgaisrinę gelbėjimo tarnybą, policiją, pakrančių apsaugos tarnybą ir kt.)

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.1.2. Fizinis aktyvumas	Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus	Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tiksliai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Atsispiria kojomis nuo suaugusiojo delnų, ropoja laiptais aukšty, vaikšto laikydamasis įvairiu atstumu sustatytų baldų, laiko žaislą, juo suduoda per daiktus, siekia ir čiumpa žaislus, perima jį iš vienos rankos į kitą, žaidžia su įvairaus dydžio kamuoliukais, balionais	

2-asis žingsnis	Vaikšto pasiėmęs žaislą, eidamas sustoja, keičia kryptį, lipa kelių pakopų laiptais, laikydamasis laiptų turėklų. Užlipa ir nulipa nuo kėdės. Sudeda 4–6 kaladėles vieną ant kitos, varto knygeles po vieną puslapį, atsuka, užsuka dangtelius. Glamžo popieriaus lapą, gamina kamuoliuką. Lipdo iš minkšto plastilino, ploja rankomis, ridena, mėto, gaudo kamuolį
3-iasis žingsnis	Vaikas stovi ant vienos kojos (apie 3–4 sekundes), po to pakeičia koją. Vaikšto, bėgioja aplink pagalvėlę, gulinčią ant grindų, jos neužkliudydamas. Vaikas vaikšto imituodamas gyvūnus. Ant grindų išdėstytos pėdos – vaikas jomis eina paprastai, ant pirštų galų. Laikomas už rankos šokinėja abiem kojomis, ant vienos kojos, paskui ant kitos. Vaikas įmeta sagą, kaštoną, gilę į dėžutę, kurioje padaryta tinkamo dydžio anga. Į išvirškščią pusę išverčia savo kojines. Ridendamas ar mesdamas kamuolį, vaikas taiko į kėglius, išdėliotus ant žemės, vartelius. Atsuka ir užsuka įvairaus dydžio dangtelius, sudeda daiktus vieną ant kito (pastato 5–6 kubų bokštą), ant siūlo suveria sagas. Vaikas gaudo suaugusiojo metamą kamuolį, kai tik pagauna, kamuolys metamas iš naujo, vis labiau nuo jo tolstant. Įkerpa žirklemis popieriaus kraštą
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Žaisdamas juda įvairiais būdais: vaikšto kaip gandras, šokinėja kaip varlytė, įvairiu greičiu mina „dvirači“, suglaustomis kojomis šoka į apskritimo vidų, paskui į išorę, šokinėja viena koja, stovėdamas stiebiasi, atsistoja ant kulnų, laipioja laiptais aukštyn ir žemyn. Pieštuku, teptuku piešia, braižo nesudėtingas figūras, iš plastilino, tešlos, modelino lipdo įvairius daiktus, kerpa žirklemis, paveikslėlius klijuoja ant popieriaus, glamžo popierių ir formuoja įvairaus dydžio gumuliukus, išveria batų raištelius ir iš naujo suveria, atsega ir užsega sagas, paprašytas surenka pagaliukus po vieną ir įdeda į dėžutę, kaišioja pagaliukus. Vieną ant kito sudėlioja 8–10 kubų bokštus. Piršteliu ar pieštuku vedžioja labirintą, žaidžia pirštukų žaidimus, su pupomis, grikiais, kitomis kruopomis, žnyplėmis, pincetu perdeda įvairaus dydžio karoliukus iš vieno indo į kitą
5-asis žingsnis	Eina „tip-top“ žingsneliais. Šoka į šoną, greitai laksto, sustoja ir pajuda iš vietos, užlipa ant paaukštinimo ir nušoka ant žemės, meta kamuolį, gniūžtę į taikinį, mėto kamuolį vienas kitam ir gaudo, meta į žemę viena ranka, o kita ranka jį pagauna, laipioja kopėtėlėmis, bokšteliais, dalyvauja bėgimo estafetėse, žaidžia įvairius šuolių žaidimus, šokinėja per šokdynę, lanką. Piešia, rašo pieštuku, bando piešti statinius, gyvūnelius, pieštuką laiko taisyklingai, piešia įvairias linijas, apveda stiklinę, apverstą lėkštutę, puoduką, žaidžia su pipete, ant siūlo veria sagas, rutuliukus, karolius. Apsirengia ir nusirengia, (už)riša kilpas, pina kasą iš siūlų, veja virveles, dėžutes apsaugo skalbinių segtukais, įsisupa sūpynėse ir supasi
6-asis žingsnis	Juda greta kito vaiko poroje, ratu, rikiuotėje, sutartinai su kitais vaikais. Važiuoja dviračiu plačiu ir siauru takeliu, ratu, estafetėse juda greta kito vaiko poroje, ratu, rikiuotėje, sutartinai su kitais vaikais, žaisdamas bėgioja pristatomuoju ir pakaitiniu žingsniu, įkalnėn, nuokalnėn, žaidžia sportinius žaidimus, varžosi tarpusavyje, dalyvauja estafetėse, šokinėja per gumytę, žaidžia komandinius žaidimus: krepšinį, futbolą, badmintoną, kėglių žaidimus. Savarankiškai įveria siūlą, siuvinėja pagal trafaretą ornamentus, dygsniuoja, lopo, neria vąšeliu, dygsniuoja rūbelius lėlėms, maišelius, taisyklingai naudojami žirklemis, kerpa įvairias formas, daro kutus. Bando atlikti veiksmus tol, kol įgyja įgūdį (pagauti kamuolį, šokinėti per virvutę ir pan.)
Ugdymosi kontekstai	Kuriami kontekstai: žaismės, judraus patyriminio mokymosi, universalaus dizaino mokymuisi. Lauke sudaromos sąlygos važinėjimuisi dviračiu, riedučiais, paspirtuku, riedlente, rogutėmis, slidinėjimui slidėmis, čiuožimui pačiūžomis, įvairiems sportiniams žaidimams (futbolas, krepšinis, badmintonas, tinklinis ir kt.). Kuriant kontekstus, derinama lauko erdvės estetika ir optimalios prielaidos vaikų judrumui

	Priemonės: įvairaus dydžio kamuoliai, kopėtėlės, suoliukai, takeliai, įvairios dėžės, krepšiai, lindynės, čiuziniai, čiuožimo kalneliai, lazdelės, vėliavėlės, lankai, šokdynės, virvės, kėgliai, badmintonas, pagalvės, šokinėjimo kamuoliai, riedantys žaislai, rogės, laipiojimo kalneliai, sienelės, kubai, briaunota lenta, batutas, sekundometras, smėlio maišeliai, parašutas, tuneliai, palapinė, taktiliniai takai; saugaus eismo priemonės, plakatai ir kt. Vaikams demonstruojamos priemonės, formuojančios burnos higienos principų suvokimą ir praktinį jų pritaikomumą: dantų valymo įrankiai, plakatai, filmukai, burnos muliažai, žaislai ir kt.
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, idėjų iniciatorius, stebėtojas, draugas-partneris, veiklų moderatorius
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaikų sveikos gyvensenos įgūdžius skatinančios pedagoginės strategijos. Metodai: žaidimas, stebėjimas, analizavimas, pokalbis, kartojimas, tyrinėjimas, eksperimentavimas. Organizuojamos sportinės veiklos, sveikos gyvensenos bei judumo renginiai: žygiai, estafetės, sportinės pramogos, varžytuvės, viktorinos, vakaronės, degustacijos, komandiniai žaidimai, vaikų projektas, jogos mankštelės, aktyvios muzikinės mankštelės. Aktyviai bendradarbiaujama su įstaigos bendruomene, ugdytinių tėvais, socialiniais partneriais

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.1.3. Savireguliacija ir savikontrolė	Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį	Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Sutelkia žvilgsnį į žaislus, seka juos akimis, pats ieško žaislo akimis. Įprastoje aplinkoje užmiega vienas. Nustoja verkti, kai mama arba tėtis paima ant rankų ir priglaudžia. Kai suaugusysis kalba linksmi, gyvai, kūdikis pradeda šypsotis	
2-asis žingsnis	Pargriuvęs bėga pas juo besirūpinantį suaugusįjį ir rodo, kur skauda. Raminamas nustoja verkti. Pavargęs migdosi apkabinęs savo mėgstamą minkštą žaislą. Pakelia ranką suduoti kitam vaikui, bet išgirdęs auklėtojo „Ne!“ ir pamatęs griežtą veido išraišką, susilaiko	
3-asis žingsnis	Pats pasirenka žaislus, susiranda žaidimo draugų ir žaidžia. Noriai sėdasi prie stalo atėjus pietų metui. Ramiai sutinka eiti miegoti. Prašo maisto arba norimo žaislo, o ne atima jį iš kito vaiko. Sutinka su suaugusiojo nuomone, kad nuskriaudė kitą vaiką. Pasitraukia iš žaidimo, kai negauna norimo žaislo. Atsisako dalytis žaislu, laikosi jo įsitvėręs, jeigu su juo dar nori žaisti. Sako „aš pats“, kai suaugusysis nori jam padėti. Neskaudžiai užsigavęs bando sulaikyti ašaras, jei mokytoja ramina šneka. Pats susiranda žaislą, žaidžia greta kitų ir su kitais. Suaugusiojo paprašytas priima atstumtą vaiką į žaidimą. Atiduoda žaislą suaugusiajam pasakius, kad žaislas ne tavo	
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Kalba apie tai, kas jį įskaudino. Bando tartis dėl norimo žaislo. Žaidžia vaikų vaidmenų žaidimus, kuriuose prisiima bendraamžio vaidmenį įvykusioje konfliktingoje situacijoje ir kartu ieško išeities. Žaidžia žaidimus, skatinančius kontroliuoti emocijų raišką. Įvardina tinkamus emocijų raiškos būdus. Priminus ir padedant susitvarko žaislus, su kuriais žaidė. Kreipiasi į suaugusįjį, norėdamas patikslinti taisyklių pažeidimo pasekmes. Stengiasi laikytis žaidimo taisyklių	

5-asis žingsnis	Nusiramanimui klausosi ramios muzikos. Klausosi istorijų arba žaidžia žaidimus, kurių veikėjai pozityviai sprendžia konfliktus. Tariausi su draugu žaisti žaislu paeiliui. Atsako į problemų sprendimą skatinančius klausimus: „Kaip galima išspręsti šią problemą? Kas atsitiks, jeigu padarysime taip?“. Sutvarko žaidimų vietą po žaidimo. Pasako mokytojui apie kito vaiko elgesį ir stebėdamas mokytojo reakciją, susidaro nuomonę apie priimtina elgesį grupėje. Bando sudrausminti išdykaujančius bendraamžius
6-asis žingsnis	Susipažįsta su įvairesniais nusiramavimo, atsipalaidavimo būdais (pastovėti prie akvariumo su žuvytėmis, klausytis pasakos, naudojant ausines ir kt.). Geba vengti konfliktų, susilaikyti nuo fizinės pykčio išraiškos. Klausosi kūrinėlių, terapinių pasakų ir kalba apie tinkamas išeitis konfliktinėse situacijose. Įvardina sudėtingus jausmus: nusivylimą, nerimą, pavydą. Suaugusiojo stebimas žaidžia kovos žaidimus, susivaldo, neužgauna kitų. Aiškinasi skirtumus tarp kovinių žaidimų ir peštynių tikrovėje. Paprašytas tvarko kitų išmėtytus žaislus, nors ir pyksta bei mano, jog tai neteisinga
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinio dialogo, sąveikos su vaiku kontekstai. Fizinė ugdymo(si) aplinka yra saugi, pritaikyta kiekvieno vaiko individualiems poreikiams, padeda užtikrinti vaikų gerą savijautą. Įrengtos erdvės vaiko nusiramanimui, atsipalaidavimui, pabuvimui vienam, poilsiui. Ugdymo(si) aplinka ir veikla pritaikyta skirtingų ugdymosi poreikių vaikams. Grupės aplinkoje yra ženklai, kurie atspindi pozityvių santykių modelius (nuotraukos, plakatai), vaikų gerai emociškai savijautai užtikrinti yra naudojami aiškūs grupės ritualai. Kuriami pagarbūs, bendradarbiaujantys ir ugdantys santykiai su vaiko šeima. Priemonės: siužetiniai žaislai, judrių bei vaidmenų žaidimų atributika, pasakų knygos, istorijų knygos apie konfliktų sprendimo būdus, plakatai, grupės taisyklių vizualizacija, kortelių žaidimai ugdantys tinkamą komunikavimą, elgesį, savęs pažinimą, jausmų išraišką, emocijų ir pykčio valdymo būdus; muzikos įrašai, animaciniai filmukai, atsipalaidavimui skirtos priemonės. Socialinio ir emocinio intelekto ugdymo programa „Kimochi“. Ugdymo priemonės „Žaismė ir atradimai“ knygelės „Aš“ pasaulis“ (vaikams iki 3 m.), „Smėlio dėžė“ (vaikams iki 3 m.), „Aš“ – matomas ir nematomas“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Mokytojas yra tinkamos socialinės-emocinės aplinkos kūrėjas, jautrus vaiko poreikiams, nuosekliai juo rūpinasi, vaikui yra fiziškai ir psichologiškai lengvai pasiekiamas; idėjų iniciatorius, stebėtojas, veiklos iniciatorius, draugas-partneris
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaikų socialinius įgūdžius skatinančios pedagoginės strategijos. Taikomos į vaiką orientuotos strategijos: vaiko klausymosi pedagogika, situacinio, spontaniško ugdymo; į sąveikas orientuotos pedagoginės strategijos: vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas, vaikų skatinimas mokytis vienam iš kito. Vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos: dialogo pedagogika, žaidimo pedagogika, pavyzdžio, modeliavimo. Metodai, būdai: žaidimas, stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, individuali ir grupinė veikla, vaizduotės žaidimai, žaidimai su taisyklėmis, vaikų projektai, meninė raiška, inscenizacija ir kt. Skatinimo – inicijavimo – motyvavimo, pagalbos – paramos būdai

KOMUNIKABILUS VAIKAS

Pasiekimų sritis	Vertybė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.2.1. Kalbų supratimas	Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą	Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus

Pasiiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
<p><u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis</p>	<p>Klausymas. Gestais parodo, kad klausosi ir supranta (purto galvą, linksi, ploja delniukais, pradeda verkšlenti), parodo mimika (nukreipia akis, sukiojasi, ieškodamas pavadinto daikto), visu kūnu (prieina, nueina, atsisėda, gulasi). Pašaukus vardu, atsisuka. Pavadinus daiktą ar reiškinių, jų ieško, kartoja siūlomus judesius. Mokytojui pasiūlius paploti katutes, vaikas ištiesia prieš save rankutes ir delniukais kelis kartus suploja.</p> <p>Kalbėjimas. Čiauška garsų junginius, savo kalba kartoja paprastus jam sakomus žodžius: „ačiū“, „nėra“, „noriu“, „duok“ ir kt. Vaikas kelia rankas į viršų ir sako: „opa/apa!“; atsisveikina: „ate ate!“ ir pan.</p>
<p>2-asis žingsnis</p>	<p>Klausymas. Mimika, gestais, trumpais žodeliais atsako į suaugusiojo klausimus, prašymus. Mimika, gestais, kalba reaguoja į vaikų kalbą. Kūno judesiais, garsais, trumpais žodeliais reaguoja į jam skaitomą trumpą tekstuką. Teigiamai arba neigiamai reaguoja į prašymus, siūlymus. Mokytojui pasiteiravus, kur jo šuniukas, paskatinus surasti šuniuką, mažylis ieško šuniuko pats sau sakydamas: „Kū au au? Nė au au“. Kalbėjimas. Mėgdžioja, atkartoja atskirus žodžius, veiksmais, mimika ir pantomimika dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose. Kalba dviejų trijų žodžių sakiniais, bando kartoti dainelių, eilėraščių, žaidimų, pasakėlių tekstų garsus, žodžius, frazes, juos papildydamas kūno kalba</p>
<p>3-asis žingsnis</p>	<p>Klausymas. Mėgsta klausytis jau žinomų kūrinėlių, suklūsta išgirdęs jau girdėtą pasakojimą, aiškinasi nesuprastą žodį. Išklauso, supranta ir reaguoja į kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus, siūlymus, patarimus.</p> <p>Kalbėjimas. Pasakoja apie save, savo norus, rūpesčius, šeimos narius. Pateikus klausimus: „Koks?“, „Kodėl?“, „Kur?“, „Kaip?“ nusako aplinkos reiškinių savybes, ieško įvykių priežasčių ir pasekmių, pasakoja apie tai, kas vyksta ar vyko. Priminus vartoja mandagumo žodelius. Kalba ir klausinėja apie tai, ką matė ir girdėjo, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius, net jei jų dabar ir nemato. Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, kalba apie juos. Vienu ar keliais žodžiais atsako į elementarius klausimus. Kalba kelių žodžių sakiniais, žodžius derina pagal giminę, skaičių, linksnį. Kartu su suaugusiuoju deklamuoja eilėraščių, užbaigia žinomas pasakas, eilėraščius</p>
<p><u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis</p>	<p>Klausymas. Klausosi skaitomų tekstų ne tik literatūrine kalba, bet ir tarmiškai. Atkreipia dėmesį į kitą kalbą kalbančius aplinkinius ar kitų šalių vaikus (pavyzdžiui, bendraujant, vykdant projektines veiklas). Stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus.</p> <p>Kalbėjimas. Bendraudamas su suaugusiaisiais, vartoja elementarius mandagumo žodžius. Žaidžia garsais ir žodžiais, kuria naujus žodžius. Kalba apie dabartinę ir buvusią veiklą, esamus ir buvusius išgyvenimus, vartoja girdėtus naujus žodžius, elementarius terminus. Vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius. Žaidžia artikuliacijos lavinimo bei fonetinius žaidimus taisyklingam gimtosios kalbos žodžių garsų tarimui lavinti. Padedant atpažįsta žodyje kelis atskirus garsus. Deklamuoja savo kūrybos ir trumpus eilėraščius, atkartoja trumpas pasakas ar apsakymus, pridėdamas savo žodžius</p>

5-asis žingsnis	<p>Klausymas. Klausosi ir suvokia įvairaus turinio tekstų (grožinių, publicistinių, enciklopedinių, informacinių) apie aplinką, įvairius įvykius, reiškinius klausosi gyvai, įrašų. Klausosi žmonių kalbos ne gimtąja kalba. Supranta, kad skirtingo turinio tekstai suteikia specifinę informaciją, kad juos galima skaityti, galima klausyti įrašų.</p> <p>Kalbėjimas. Varto nuotraukas, atpažįsta, įvardina vietovę ir ten gyvenančius žmones. Kalba apie savo norus, išgyventus įspūdžius, vidinį pasaulį. Kalboje vartoja įvairius techninius terminus. Sužinojęs naują žodį, išsako savo įspūdžius. Kalba, pasakoja apie tai, kas buvo nutikę, įvykę, tai siedamas su žmonėmis, tautos gyvenimu, gamtos reiškiniais. Kalba apie nutikimą, patirtį prisimindamas daug įvykio aplinkybių, detalių. Vartoja įvairią techniką, transporto priemones bei prietaisus įvardijančius žodžius. Pasakoja apie matytus animacinius filmus, televizijos laidas, žaistus kompiuterinius žaidimus. Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. Vartoja įvairias kalbos dalis (dalyvius, veiksmažodžių laikų įvairovę, įvairius būdvardžių laipsnius, išiktukus, jaustukus ir pan.). Išgirsta pirmą ir paskutinį garsą jo paties, tėvų, draugų vardažodžiuose, trumpuose žodžiuose. Seka girdėtas ir savo sukurtas pasakas, kuria įvairias istorijas, eilėraštkus, inscenizuoja. Deklamuoja skaitomų pasakų eiliuotus intarpus. Sugalvoja pasakos pradžių ar pabaigą, atvirkštinę pasaką</p>
6-asis žingsnis	<p>Klausymas. Mėgdžioja įrašytos pasakos personažų kalbėjimą, rodo įvairias grimasas. Padedant suvokia pasakojimo turinį, atkuria pasakojimo eigą. Žaidžia žaidimus, susijusius su pasakojimo tekstu, jį iliustruoja, inscenizuoja. Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, frazeologizmus, perkeltinę žodžių prasmę.</p> <p>Kalbėjimas. Išsako savo patirtį, norus, svajones, svarstymus, kalba apie problemos sprendimą, vartoja mandagumo bei vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.), technologinius terminus (mikrofonas, pelė, klaviatūra ir kt.). Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. Kalbasi apie jiems įdomius daiktus, poelgius, reiškinius, nutikimus. Kalba apie aplinką, gamtos reiškinius, techniką, įvardydamas įvairias detales, savybes, būsenas, vartodamas naujai išgirstus sudėtingesnės sandaros žodžius, kuria pasakojimus apie nekasdienius, fantastinius nuotykius, personažus, vartodamas išgalvotus žodžius, kalbą. Kalba taisyklingais sudėtingais sakiniais, vartoja pagrindines kalbos dalis. Išgirsta žodžius, kurie panašiai skamba, bet turi skirtingą reikšmę. Išgirsta pirmą, paskutinį ir žodžio viduryje esančius garsus. Skiria gimtosios kalbos žodžius nuo išgirstų kitos kalbos žodžių. Komentuoja meno kūrinius, atpasakoja pasakas, padavimus, apsakymus, matytus ir girdėtus per įvairias skaitmenines laikmenas (TV, DVD, CD). Kuria ir pasakoja įvairius tekstus, mįsles, humoristines istorijas, deklamuoja savo sukurtus kūrinius, žaidžia prasmingais ir beprasmybiškais žodžiais, bando juokauti, kalba išgalvotomis „ateivių“ kalbomis, „užsienio“ kalbomis. Keičia balso stiprumą, kalbėjimo tempą, intonacijas ir kt. Kalba apie įdomius daiktus, poelgius, reiškinius, nutikimus, vartojant jiems mažiau girdimus, sudėtingesnės sandaros žodžius. Klausinėja apie tai, kas jam įdomu, negirdėta, diskutuoja apie tai tarpusavyje ir su auklėtoju, padedamas perduoda reikiamą informaciją kitiems. Kuria pasakojimą, dalyvauja dialoge ar poliloge, tardamasis, diskutuodamas, vaizduodamas grafiškai, „rašydamas“ laišką</p>
Ugdymosi kontekstai	<p>Kuriama žaismė, kalbų įvairovė, universalus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. Grupėse, mokyklos erdvėse įrengiamos vaikų kalbinius gebėjimus atitinkančios ir jų žodinių ir nežodinių bendravimą skatinančios sąlygos. Įgytos patirties raišką skatina skirtingi ugdymo(si), kultūriniai ir kalbiniai kontekstai, įvairios ugdymo(si) aplinkos, taip pat komunikacinių situacijų įvairovė, kuriose vaikas savarankiškai taiko įgytą patirtį.</p>

	Priemonės: žaidinimai, smulkioji tautosaka, grožinės literatūros, informaciniai bei publicistiniai kūriniai, video bei garso įrašai, TV ir radijo laidos vaikams, kompiuteriniai žaidimai, paveikslai, fotoalbumai, nuotraukos, įvairūs simboliai, paveikslėlių serijos; telefonas bei įvairios technologijos (klaviatūra, pelė, mikrofonas ir kt.), rašikliai, užrašyti žodžiai, abėcėlės raidės, kompiuteris, schemas, grafikai, vaizdo bei video įrašai, magnetofonas, šviesos stalas, išmaniosios grindys. Ugdomosios medžiagos „Žaismė ir atradimai“ knygelės: „Kalbos spintelė“ (vaikams iki 3 m.), „Kalbos ir knygos gelmė“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, idėjų iniciatorius, stebėtojas, veiklos iniciatorius, draugas-partneris, veiklų moderatorius. Mokytojas skatina vaiko išitraukimą į ugdymo(si) procesą, žaidybines situacijas
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaikų ankstyvąjį raštingumą skatinančios, aktyvų, patirtinį, kūrybišką ugdymąsi skatinančios pedagoginės strategijos. Metodai, būdai: žaidimas, stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, kalbiniai žaidimai, vaizduotės bei stalo žaidimai kalbai ugdyti, pasakų inscenizacija, projektinė veikla, meninė-kūrybinė veikla, išvykos, ekskursijos, edukaciniai užsiėmimai kultūros ir meno įstaigose

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.2.2. Kalbinė raiška	Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas	Naudodamas žodines ir nežodines raškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, ištraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Manipuliuoja su įvairaus formato, įvairios medžiagos žaislinėmis paveikslėlių knygelėmis. Manipuliuodamas su žaislinėmis knygelėmis, rodo teigiamas emocijas. Domisi įvairiais rašikliais kaip ir kitais jam naujais daiktais	
2-asis žingsnis	Varto knygeles, žiūrinėja paveikslėlius, piršteliu juos rodo. Pradedą atpažinti jo mėgstamas knygeles, nori, kad jas jam paskaitytų. Kartais knygelę laiko taisyklingai. Reaguoja į skaitomą tekstą. Kreipia dėmesį į aplinkoje esančias raides, žodžius, simbolius. Įvairiomis rašymo priemonėmis spontaniškai brauko popieriaus lape	
3-asis žingsnis	Klausosi po kelis kartus skaitomos knygelės, nekeičiant teksto. Lygina išvaizdos skirtumus. Skiria grupėje esančius simbolinius ženklus: įvairius žaidimų kampelius, patalpas žyminčius ženklus. Įvairiomis rašymo priemonėmis keverzoja vertikalias ir horizontalias linijas	
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Imituoja knygos skaitymą, „skaito“ knygelėlių paveikslėlius, įvardija įvairių objektų ir veikėjų bruožus, veiksmus. Atkreipia dėmesį į raides, simbolius (grafinius vaizdus) aplinkoje, pradeda jais manipuliuoti įvairioje veikloje. Varto žurnalą, knygą, bukletą ar skrajutę, domisi suaugusiojo skaitomu tekstu. Atsako į klausimus apie tai, ką „perskaitė“. Iliustruoja „perskaitytą“ tekstą. Bando rašyti savo vardo pirmąją raidę arba visą vardą, pavardę. Veria vardo, pavardės raidžių karolius. Ieško aplinkoje žodžių, kuriuose yra vaiko vardo raidės	

5-asis žingsnis	Įvardija aplinkoje ar užrašuose esančias pažįstamas raides. Bando raides vaizduoti kūnu ir judesiais. Atpažįsta ir pasako trumpus žodžius. Suteikia pavadinimą paveikslėliui. Pasako priežastinį ryšį (linksmas, nes valgo sveiką maistą; liūdnas, nes jam skauda pilvą). Kuria ir pavadina knygeles, kuria joms tekstukus. Nusako veikėjų, daiktų, veiksmų savybes būdvardžiais, veiksmažodžiais, jaustukais, ištiktukais, dalyviais,rieveiksmiais. Kuria reklamas, skelbimus, sveikinimus, kvietimus, dienotvarkę, orų prognozes ir kt. Kopijuoja atskiras raides, žodžius. Rašo savo vardą įvairiais rašikliais, kompiuteriu. Pasirašo savo piešinius, darbelius pirmąja vardo raide, visu vardu. Kuria ir gamina rankų darbo knygeles su elementariais nukopijuotais sakiniais, žodžiais, raidėmis. Braižo ir aiškina planus, schemas, grafikus. Kompiuteryje rašo savo vardą, trumpus žodžius
6-asis žingsnis	Varto pasirinktas knygas mėgstama tema. Atpažįsta, įvardina raides. Suploja atitinkamą skiemėnų skaičių žodyje. Bando perskaityti užrašus aplinkoje. Įvairiais simboliais bando perteikti informaciją. Kopijuoja reikiamas raides, žodžius, simbolius nuo pavyzdžių įvairiuose raidynuose, knygose, bukletuose, skrajutėse, žurnaluose, laikraščiuose, iškabose. Įvairiais simboliais perteikia informaciją apie save, kitus, aplinką. Atskiras raides, žodžius, simbolius ar šiaip įdomią informaciją perrašo ar savarankiškai užrašo kompiuteriu
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, kalbų įvairovės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. Grupėse, mokyklos erdvėse įrengiamos vaikų kalbinius gebėjimus atitinkančios ir jų žodinių ir nežodinių bendravimą skatinančios sąlygos. Įgytos patirties raišką skatina skirtingi ugdymo(si), kultūriniai ir kalbiniai kontekstai, įvairios ugdymo(si) aplinkos, taip pat komunikacinių situacijų įvairovė, kuriose vaikas savarankiškai taiko įgytą patirtį. Priemonės: grožinė bei publicistinė literatūra, rašikliai, užrašyti žodžiai, simboliai, abėcėlės raidės, kompiuteris, planai, schemas, grafikai, vaizdo bei video įrašai, magnetofonas, šviesos stalas. Ugdomosios medžiagos „Žaismė ir atradimai” knygelės: „Kalbos spintelė“ (vaikams iki 3 m.), „Kalbos ir knygos gelmė“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, idėjų iniciatorius, stebėtojas, veiklos iniciatorius, draugas-partneris, veiklų moderatorius. Mokytojas skatina vaiko įsitraukimą į ugdymo procesą, siūlo įdomias ir aktualias veiklas, žaidybines situacijas. Vaikus taip pat įtraukia kalbiniai žaidimai, skaitomos ir nežodiniu būdu pasakojamos istorijos, dialogiškas ugdymo procesas, iššūkio situacijos
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaikų ankstyvąjį raštingumą skatinančios, aktyvų, patirtinį, kūrybišką ugdymąsi skatinančios pedagoginės strategijos. Metodai, būdai: žaidimas, stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, kalbiniai žaidimai, vaizduotės bei stalo žaidimai kalbai ugdyti, pasakų inscenizacija, projektinė veikla, meninė-kūrybinė veikla, išvykos, ekskursijos, edukaciniai užsiėmimai kultūros ir meno įstaigose. Formos: muzikinės, meninės, edukacinės veiklos, savarankiškas muzikavimas, vakaronės, rytmečiai, kūrybinės dirbtuvės, koncertai, pramogos, šventės, renginiai, parodos, akcijos, festivaliai

KŪRYBINGAS VAIKAS

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.3.1. Estetinis suvokimas	Domisi, gėrissi, grožissi gamtinė ir kultūrinė aplinka	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

Pasiėkimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Rodo susidomėjimą – guėuoja, krykštuoja, juokiasi, judina rankas, kojas, linguoja įsikibęs į atramą, spyruokliuoja emociškai kalbinamas, matydamas ryškių formų, spalvų daiktus, žaislus, girdėdamas muzikinius garsus. Liečia rankomis, šūkčioja, kalba žiūrėdamas spalvotą iliustruotą knygelę. Trumpam sutelkia dėmesį
2-asis žingsnis	Džiaugiasi, šypsosi, klausydamas linksmos kalbinančio suaugusiojo intonacijos, muzikos, dainos. Nuliūsta, susimąsto, nusiramina klausydamas ramios, liūdno muzikos. Verkia išreiškdamas nepasitenkinimą. Sutelkia žvilgsnį, stebi, ploja, trumpais skiemenimis išreiškia susidomėjimą šokančiu, piešančiu suaugusiuoju, vaiku. Mėgdžioja patikusius veiksmus, garsus. Džiūgauja, krykštuoja, čiupinėja, skina spalvingas gėles pievoje
3-asis žingsnis	Džiaugiasi girdėtu muzikos įrašu, daina: suklūsta, rodo, šypsosi, mojuoja rankomis, kojomis į muzikos taktą. Žiūri lėlių, dramos spektaklius. Juokiasi, ploja, šūkčioja linksmų vaidinimų metu. Emociškai reaguoja į girdimus garsus, intonacijas, žodžių sąskambį, į savo ir kitų piešinius, spalvotas iliustracijas, džiaugiasi savo puošnia apranga. Galvos linktelėjimu, žodžiu „taip“ pasako ar patiko muzika, daina, šokis, vaidinimas, dailės darbelis
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Džiaugiasi eidamas į muzikines veiklas, noriai dainuoja, šoka, vaidina. Nori gražiai atrodyti. Skirtingai reaguoja į skirtingo pobūdžio, kontrastingus muzikinius, meno kūrinius, aplinką. Pasako savo įspūdžius apie klausytą muziką, dainą, eilėraštį, pasaką, šokį, vaidinimą, knygų iliustracijas, gamtos, aplinkos reiškinius, pastebi, apibūdina kai kurias detales. Piešia labiausiai įsiminusius šokio, vaidinimo personažus. Įsijaučia į piešimo procesą, emociškai komentuoja, reaguoja į kitų nuomonę
5-asis žingsnis	Mėgaujasi muzikavimu, šokiu, vaidyba, daile. Prašo kartoti patikusius kūrinius, dainas, ratelius. Pasako savo nuomonę apie muzikos kūrinių, dainelę, šokį, vaidinimą, dailės darbelį, aplinką, drabužį. Nusako savo potyrius dainuojant, šokant, vaidinant, piešiant. Pastebi kai kuriuos kūrybinio proceso ypatumus: veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvą, veiksmus. Mėgdžioja pasakų, vaidinimų veikėjų balsų intonacijas, pakartoja savo žaidimuose. Dalyvauja edukacinėse veiklose, paaiškina kūrybos procesą. Gėrisi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais. Trumpai grožisi gamta, sutelkia dėmesį, pastebi spalvų, formų, garsų įvairovę. Dalijasi įspūdžiais po koncertų, renginių, parodų
6-asis žingsnis	Stengiasi kuo gražiau šokti, dainuoti, groti, deklamuoti, vaidinti, piešti. Apibūdina, palygina patikusią, ar nepatikusią muziką, šokį, dailės darbą, vaidinimą. Pasakoja ką sukūrė, kaip dainavo, grojo, šoko, vaidino, piešė. Pasakoja įspūdžius apie muzikos, vaidinimo siužetą, vaizduojamus įvykius, veikėjus, jų nuotaiką, kilusius vaizdinius, potyrius. Ilgai sutelkia dėmesį, seka sudominusi filmą, spektaklį. Emociškai išgyvena: užsimerkia, linguoja, patys vaizduoja, įsijaučia, pasakoja, kartoja vaidinimų frazes, veikėjų intonacijas, užjaučia, reiškia norą padėti veikėjams. Gėrisi savo kūryba, užrašo vardą, rodo, eksponuoja kitiems. Pastebi papuoštą aplinką, meno kūrinius, pasako kas gražu. Reiškia nuomonę apie grupės aplinką, švarą, tvarką, pats tvarko, puošia. Piktinasi netinkamu elgesiu, išsako pastabas. Mėgdžioja gražaus elgesio pavyzdžius, kritiškai vertina savo ir kitų išvaizdą: aprangą, šukuoseną. Sako komplimentus. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, reiškia savo nuomonę, argumentuoja, kodėl gražu, pastebi nepavykusį kūrinių atlikimą. Stengiasi reflektuoti savo ir kitų kūrybą. Vaikas skatinamas mąstyti, plėtoti savo idėjas
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių ir kultūrinių dialogų kontekstai. Modeliuojama aplinka, kuri skatina vaiko smalsumą, tyrinėjimus, kūrybinę raišką; apmąstomos vaikų dėmesį patraukiančios priemonės ar situacijos, priimama tai, ką

	<p>vaikai sako, kuo domisi. Vaikai grupėje gali patys keisti, transformuoti, pritaikyti grupės erdvę savo sumanymams. Vaikai turi galimybę prasmingai veikti Darželio lauko aikštelėse veikti prasmingai, užsiimti edukacine, pažintine, kūrybine veikla. Darželio aplinkoje sudaromos sąlygos bendrauti įvairių grupių vaikams (kartu vykdyti projektus, įvairias kūrybines, menines, pramogines veiklas).</p> <p>Priemonės: šviesos stalas, išmaniosios grindys, projektorius, ekranas, kompiuteris, planšetės, mikrofona, muzikos įrašai, muzikos instrumentai, plakatai, foto ir dailės albumai, filmukai, knygos, priemonės piešimui, lipdymui, aplikavimui (molbertai, spalvoti pieštukai, flomasteriai, guašas, akvarelė, vaškinės kreidelės, plastilinas, modelinas, molis, lentelės, klijavimo priemonės, žirklys), gamtinė medžiaga, spalvotos skarelės, kaspiniai, parašutas, stalo teatras, karūnelės, širma, vaidybos atributika, žaislai siužetiniams vaidmenų žaidimams, žurnalų iškarpos</p>
Pedagogo vaidmuo	<p>Pedagogas yra estetinio ugdymo(si) veiklų iniciatorius, moderatorius, vaiko klausytojas. Mokytojas kelia atvirusius klausimus apie tai, ką padarė vaikas, kas nutiko ir kt., klausimais palengvina vaikams rasti žodžius savo idėjai išreikšti; padeda vaikams atrasti meninės raiškos būdus, lavinančius kritinį mąstymą, padedančius pažinti pasaulį, išreikšti patirtį; skatina vaikų kūrybos savitumą, autentiškumą; padeda išgyventi nuostabą ir džiaugsmą, susipažįstant su garsų, spalvų ir formų pasauliu</p>
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	<p>Taikomos dialogų tarp kontrastingų dalykų kūrimo, kūrybinės vaiko ir pedagogo sąveikos, spontaniško ugdymosi strategijos; tyrinėjimo, kūrybos situacijų kontrolė perleidžiama vaikams, įtraukiama vaizduotė, prisiminimai, vaikams duodama laiko mąstyti, tyrinėti savo individualiu tempu.</p> <p>Metodai: žaidimas, piešinio analizė, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas.</p> <p>Formos: muzikinės, meninės, teatrinio ugdymo veiklos; edukacinės veiklos, išvykos į kultūros ir meno įstaigas, parodos, meninės-kūrybinės akcijos, kūrybinės dirbtuvės, projektai, renginiai su tėvais, kitų grupių vaikais; renginiai ir veiklos, susijusios su etnokultūrinėmis tradicijomis, papročiais, tautosaka, liaudies menu ir visa dvasine visuomenės kultūra; piešimas, tapymas, spalvinimas, lipdymas, aplikavimas, lankstymas, konstravimas, kaukių ir lėlių gaminimas, televizijos laidų ir spektaklių žiūrėjimas. Profesionalių menininkų darbų analizavimas</p>

Pasiekimų sritis	Vertybė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.3.2. Meninė raiška	Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą	Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti
14.3.2.1. Muzikos posritis		
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
1-3 metai.	Reaguoja į muzikos garsus, melodijas, balso intonacijas, judesius, išraiškingą mimiką, suklusdamas, sutelkdamas žvilgsnį, nutildamas,	

1-asis žingsnis	nustodamas arba pradėdamas judėti, krykštaudamas, judėdamas, žaisdamas balso intonacijomis, garsais. Reaguoja į girdimus muzikos garsus, melodiją, suaugusio veido mimiką, balso intonaciją: suklūsta, sutelkia žvilgsnį, krykščia, guguoja, leliuoja, čiauška, nustoja arba pradeda judėti. Eksperimentuoja garsais: barškina barškutį, maigo cypukus, judina varpelį
2-asis žingsnis	Įdėmiai klausosi muzikos ir aplinkos garsų, skirtingo tempo instrumentinės muzikos, balsu atliekamų lopšinių, žaidinimų, kykavimų. Mėgdžioja suaugusio dainavimą ir taria lengvus dainelių žodžius, intonuoja garsus, imituoja aplinkos garsus, spontaniškai žaidžia balso intonacijomis, rankų ir kojų judesiais mėgdžioja žaidinimų judesius, suaugusiųjų balso intonacijas, muzikos garsus, dviejų–trijų garsų melodijas ar daineles. Skambant muzikai ritmiškai ploja, trepsi, tūpčioja, barškina, stuksena koku nors daiktu. Išreiškia emocijas reaguodamas į muzikinius garsus: ploja „katutes“, sukioja plaštakas, linguoja, tūpčioja, trepsi, stuksena, barškina. Ritmuoja vaikiškais muzikos žaislais ir instrumentais
3-asis žingsnis	Emocingai atliepia klausomus kūrinus (vaikiškas dainas, instrumentinius kūrinius) – šypsosi, džiaugiasi, ploja, trepsi, sėdėdamas sūpuoja kojas ar pan. Individualiai ir kartu su kitais dainuoja dviejų–keturių garsų daineles, palydėdamas jas judesiais. Drauge su pedagogu žaidžia muzikinius žaidimus, jų tekstą imituoja rankų, kūno judesiais (žingsniuoja, bėga, apsisuka). Apžiūrinėja, tyrinėja ritminius muzikos instrumentus ir jais ritmiškai groja kartu su pedagogu. Kuria, dainuoja vieno aukščio tonu savitus žodžius, ritmuoja vaikiškais instrumentais ir daiktais. Klausosi linksmų, ramių, maršinių instrumentinių muzikos kūrinių, balsu atliekamu dainų. Skiria garso savybes: aukštas, žemas, garsus, tylus. Savais žodžiais nusako kūrinio nuotaiką. Išmoka trumpų, nesudėtingų dainelių tekstą, judesius. Apžiūrinėja, tyrinėja, groja vaikiškais ritminiais instrumentais: barškučiais, būgneliais, lazdelėmis, šaukštais, skambančiomis dėžutėmis, žvangučiais. Spontaniškai kuria: dainuoja savitais žodžiais, ritmuoja
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Klausydamasis ir tyrinėdamas gamtos garsus, trumpus vokaličius ir instrumentinius kūrinius, judesiais emocingai atliepia jų nuotaiką, tempą bei keliais žodžiais juos apibūdina. Kartu su kitais dainuoja trumpas, aiškus ritmo, siauro diapazono, laipsniškos melodinės slinkties autorines ir liaudies dainas. Dainavimą palydi ritmiškais judesiais. Žino ir atpažįsta, kurios dainos turi įžangą, pradeda dainuoti po įžangos. Supranta dainos žodžius, pasakoja turinį, apibūdina nuotaiką. Dainavimą palydi judesiais. Skanduoja paskirus žodžius, trumpus tekstus, skaičiuotes. Tyrinėja savo balso galimybes (dainuoja garsiai, tyliai, aukštai, žemai, greičiau, lėčiau). Žaidžia įvairių tautų muzikinius žaidimus, atlikdamas kelis nesudėtingus judesius: eina, bėga rateliu, trepsi, ploja, mojuoja, sukasi po vieną ir už parankių. Tyrinėja garso išgavimo būdus naudodamas kūno perkusiją, gamtines priemones, įvairius muzikos instrumentus, jais ritmiškai pritaria suaugusiojo grojimui. Improvizuoja skanduoamas, plodamas, trepsėdamas, stuksendamas, spontaniškai kuria ritminius, melodinius motyvus savo vardui, žodžiams. Klausosi natūralių gamtos garsų, kontrastinio pobūdžio muzikos kūrinių. Reaguoja į muzikos nuotaiką, apibūdina vartojant terminus: greita, lėta, linksma, liūdna. Suvokia garso aukštį, stiprumą. Pavadina ir skiria vaikiškų muzikos instrumentų: varpelio, būgnelio, barškučio, metalofono, pianino skambėjimo tembrus. Girdi, skiria muzikinius ir nemuzikinius garsus. Pasirenka instrumentus. Ritmuoja ir tyrinėja garso išgavimo būdus kūno perkusija, įvairiais vaikiškais muzikos instrumentais: lazdelėmis iš kieto, sauso medžio, metaliniais, mediniais šaukštais, metalinėmis lėkštėmis, būgneliais, žvangučiais, instrumentais iš gamtinės medžiagos, buitinių atliekų. Ritmiškai atlieka trumpas ritmines sekas, pritaria suaugusiojo grojimui. Spontaniškai kuria ritminius, melodinius motyvus savo vardui. Geba keliais žodžiais ir judesiais apibūdinti klausomo kūrinio nuotaiką, dainuoti neplataus diapazono,

	nesudėtingas dainas, kurios būtų laipsniškos slinkties; žaisti įvairius muzikinius žaidimus, tyrinėti garso išgavimo būdus, spontaniškai kurti nesudėtingus ritminius motyvus ir t. t.
5-asis žingsnis	Balsu, judesiais, pasirinktu muzikos instrumentu spontaniškai improvizuoja, pritaria klausomam vokalinės, instrumentinės muzikos įrašui ar gyvai skambančios muzikos kūriniai. Savais žodžiais išsako kilusius įspūdžius. Atpažįsta kai kurių instrumentų (smuiko, būgno, dūdelės, varpelio) tembrus, girdėtus kūrinius. Dainuoja vienas ir su grupe vienbalses, dialoginio pobūdžio dainas, jaučia ritmą. Taisyklingai formuoja garsą, balsą derina prie akompanimento, jaučia dainos ritmą. Balsu, mimika ir kūno išraiška perteikia dainų nuotaikas, dalijasi įspūdžiais. Išdainuoja savo ir draugų vardus, mįsles, patarles ir t. t. Prie dainos teksto kuria personažų judesius, mimiką. Dainuodamas išbando balso skambesį, išmėgina jį įvairioje aplinkoje (grupėje, kieme ir kt.). Stengiasi tiksliau intonuoti, taisyklingiau artikuliuoti (aiškiai tarti balsius, priebalsius, dvibalsius), taisyklingiau stovėti, kvėpuoti. Ritminiais, melodiniais, gamtos, savo gamybos vaikiškais muzikos instrumentais pritaria dainoms, šokiams, tyrinėja jų skambėjimo tembrus. Improvizuodamas balsu, vaikišku muzikos instrumentu kuria ritmus, melodijas ketureiliams, mįslėms, patarlėms. Klausosi „gyvos“, vokalinės, instrumentinės muzikos, natūralių gamtos, aplinkos garsų. Skiria garsų savybes: aukštį, trukmę, stiprumą. Muzikos kūniuose atpažįsta muzikos instrumentus: smuiką, fortepijoną, būgnus, kai kuriuos pučiamuosius instrumentus ir jų tembrą. Lygina garsus pagal panašumą ir kontrastingumą. Skiria klausomos muzikos nuotaiką, muzikos vaizdus. Išsako kilusius įspūdžius. Atpažįsta, mėgdžioja gamtos garsus, paukščių balsus. Ritmiškai groja ritminiais ir melodiniais instrumentais. Grodami seka muzikos ritminį piešinį pritaria dainoms ir šokiams. gebėti spontaniškai improvizuoti pritariant girdimam muzikos kūriniai, gebėti atkartoti penkių–šešių judesių seką stebint pedagogą; geba improvizuoti – mįslėms, ketureiliams ar kt. kurti nesudėtingas melodijas ar ritmiką
6-asis žingsnis	Klausosi ir atpažįsta girdėtus, skirtingo žanro, kontrastingo charakterio muzikos kūrinius. Išsirenka labiausiai patinkančius. Skiria muzikines formas: maršą, polką, valsą, lopšinę. Suvokia muzikos nuotaiką. Muzikos kūrinyje atpažįsta muzikos instrumentus: smuiką, kankles, varinius pučiamuosius, fortepijoną, gitarą. Pasako kūrinio tempą, dinamiką. Skiria natūralius gamtos ir žmogaus sukeltus skleidžiamus garsus, apibūdina muzikinius ir nemuzikinius garsus. Improvizuoja ir eksperimentuoja garsine medžiaga, atskleidžia muzikinių garsų kilmę. Išgirsta, įsiklauso, pamėgdžioja, atkuria girdimus garsus balsu, plojimu, trepsėjimu, taukšėjimu daiktu, muzikos instrumentu. Supranta ir apibūdina garso aukštį, trukmę, stiprumą. Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Dainuoja natūraliu balsu su instrumento pritarimu, be pritarimo. Tiksliai intonuoja, aiškiai taria žodžius. Įsiklauso į savo ir draugų dainavimą, kartu pradeda ir baigia dainuoti, klausosi akompanimento. Įsijaučia į nuotaiką, pasakoja turinį. Išdainuoja vardus, mįsles, patarles, skaičiuotes. Dainuoja įvairioje aplinkoje: salėje, grupėje, lauke. Atpažįsta, pasirenka vaikiškus muzikos instrumentus. Taisyklingai sėdi, laiko, groja ritminiais, melodiniais vaikiškais muzikos instrumentais, pasigamintais instrumentais iš gamtos objektų, buitinių atliekų, pritaria savo dainavimui, pedagogo grojimui. Melodiniais vaikiškais muzikos instrumentais groja dviejų–trių garsų melodijas. Atlieka muzikines pjeses solo, orkestre, seka „dirigento“ judesius. Improvizuoja balsu, vaikiškais muzikos instrumentais. Kuria melodijas, ritmus, savo žodžius žinomoms dainoms. Be išankstinio pasiruošimo žaidžia kūrybinius ir improvizacinius žaidimus, atlieka ritminius darinius ritminiais instrumentais ar kuria melodinį motyvą nesudėtingais toniniais instrumentais
Ugdymosi kontekstai	Taikomi žaismės, universalus dizaino mokymuisi, kultūrinių, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės kontekstai. Ugdymo(si) aplinka pritaikyta individualiai ir grupei veiklai, sudarytos galimybės vaikų saugiam ir kūrybiškam muzikiniam ugdymuisi, mokymuisi

	<p>individualiai ir grupėmis; sudaromos sąlygos ugdymo(si) turinį įgyvendinti ne tik mokykloje, bet ir kitose aplinkose: įvairiose koncertų salėse, dalyvaujant projektuose, festivaliuose ir kt. Sudaromos sąlygos gabių vaikų saviraiškai bei muzikinių gebėjimų demonstravimui.</p> <p>Priemonės: melodiniai ir perkusiniai muzikos instrumentai, sintezatorius, netradiciniai muzikos instrumentai, ritminės kortelės, žaidimai, plakatai, paveikslėliai, šviesos stalas, garso, vaizdo bei video įrašai, išmaniosios grindys, garso kolonėlė, kompiuteris, edukacinės programėlės, ekranas, mediaprojektorius</p>
Pedagogo vaidmuo	Mokytojas yra aplinkos kūrėjas, idėjų generatorius, veiklos iniciatorius, draugas-partneris, skatinantis vaiką drąsiai išreikšti ir reflektuoti savo muzikinius gebėjimus, kūrybinę veiklą
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	<p>Taikomos į vaiką orientuotos, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos: vaiko klausymosi pedagogika, situacinis, spontaniškas ugdymas, dialogo, žaidimo, pavyzdžio, modeliavimo pedagogika, vaiko refleksijos apie mokymąsi žaidžiant, vaiko ir pedagogo kūrybinė sąveika. Akcentuojamas vaiko saviraidą skatinantis konstruktyvus dialogas tarp vaiko, tėvų, ir pedagogų.</p> <p>Metodai: žaidimas, aktyvus klausymas, inscenizavimas, eksperimentavimas, STEAM, vaikų projektas, vaizduotės žaidimai, individuali ir grupinė kūrybinė veikla; vizualinis – grafinis, interpretacinis, kūrybinis – improvizacinis ir kt.</p> <p>Organizuojama koncertinė veikla mokykloje ir už jos ribų, įvairaus pobūdžio renginiai (vakaronės, pramogos, kalendorinės šventės, miuziklai ir kt.) bendradarbiaujant su socialiniai partneriais, įtraukiant ugdytinių tėvus; miesto, regiono ir šalies muzikinio ugdymo projektai, projektai – festivaliai; išvykos į kultūros ir meno įstaigas, susitikimai su profesionaliais atlikėjais</p>

14.3.2.2. Šokio posritis

Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Reaguoja į girdimus muzikos garsus, melodiją, suaugusio veido mimiką, balso intonaciją. Drąsiai tyrinėja erdvę, juda natūraliai ir spontaniškai, reaguoja į suaugusiojo judesius ir bando juos imituoti. Išgirdęs muziką instinktyviai laisvai juda: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas
2-asis žingsnis	Tyrinėja judėjimo kryptis, atlieka keletą skirtingų judesių stovėdamas vietoje, persikeldamas erdvėje. Atliepdamas muzikos ritmą ar tempą, spontaniškai improvizuoja rankų, kojų ir kitų kūno dalių judesiais. Atlieka ritmiškus, į šokį panašius judesius ar judesių seką (bėga, sustoja; linguoja, mojuoja). Pasirenka patinkančius judėjimo būdus. Mėgdžioja matytus ir patirtus žaidinimų judesius, judesiu vaizduoja gyvūnus, gamtos reiškinius ir pan. Stebi kitus vaikus ar suaugusius ir pradeda šokti kartu su jais
3-asis žingsnis	Šoka spontaniškai kurdamas dviejų–trijų natūralių judesių (eina, pritūpia, pasisuka ir kt.) seką. Juda rateliu dešinėn ar kairėn, pirmyn, atgal, įsivaizduojama linija. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Drauge su suaugusiuoju žaidžia muzikinius žaidimus, tekstą imituoja kūno judesiais. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir tempą. Charakteriniais judesiais parodo aukšto ir žemo registro muziką. Keičia judesį pagal kontrastinę muziką. Pademonstruoja judesiu gamtos reiškinius, mėgdžioja žaidinimų judesius, imituoja gyvūnų, paukščių

	elgesio savybes, augalų judesius. Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Žaidžia muzikinius žaidimus, ratelius, vaizduoja darbo proceso, augalų, gyvūnų judesius. Koordinuoja judesius, išlaiko pusiausvyrą, juda po vieną, vorele, rateliu susikabinus rankomis, vienas paskui kitą, atlieka paprastus žingsnius, pritūpia, apsisuka. Atlieka judesius stovint, einant ratuku. Judesiais perteikia linksmą, liūdną, energingą šokio, muzikinio ratelio nuotaiką. Perteikia keletą vaizduojamo veikėjo judesių, veiksmų. Naudoja priemones: skareles, kaspinus, gėles ir pan. Šoka trijų–keturių natūralių judesių (bėga, sukasi, ritasi ir kt.) šokius. Šoka spontaniškai kurdamas trijų–keturių natūralių judesių seką. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje (pavyzdžiui, šuoliukai, pritūpimai, sukiniai, paprasti žingsneliai). Tyrinėja šokio tempą, ritmą, judesių derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. Šoka ritmiškai, reaguoja į muzikos pasikeitimus, šokdamas valdo savo kūną. Laikosi sutartų šokio kultūros taisyklių. Kalba apie savo ir kitų vaikų pasirodymą. Derina šokio kalbą su kitais raiškos būdais
5-asis žingsnis	Tyrinėja ir atranda naujus judesių derinius, padedančius išreikšti judėjimui būdingas savybes; generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui, atranda naujas savo kūno judėjimo galimybes. Šoka sukamuosius ratelius poroje. Išbando naujus šokio judesius: šokinėja abiem kojomis, šuoliuoja pristatomuoju žingsniu (galopu), šokuoja keisdamas kojas. Šokdamas išlaiko pusiausvyrą, reguliarų ir gilų kvėpavimą. Kuria šokio kompozicijas iš penkių–šešių skambančiai muzikai tinkamų judesių, derindamas judesius stovint vietoje ir keičiant padėtį erdvėje. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus. Paaiškina sutartas šokio kultūros taisykles, reiškia nuomonę apie savo ir kitų vaikų pasirodymą
6-asis žingsnis	Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurto šokio eigą. Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šokį savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, judraus patyriminio mokymosi kontekstai. Priemonės: garso ir vaizdo įrašai, mediaprojektorius, ekranas, sportinis inventorių, koncertiniai kostiumai, skraistės, kaspinėliai, juostelės, skarelės
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra veiklos koordinatorius, vaiko ugdymosi situacijų moderatorius, patarėjas, draugas, stebėtojas. Pedagogas gerai išmano tai, ko moko vaikus, kuria kontekstus mokymuisi, provokacijas, iššūkius, dialogą, mąstymą ir kūrybą kartu, refleksijas ir kt.
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos į vaiką orientuotos, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos: vaiko klausymosi pedagogika, situacinis, spontaniškas ugdymas, dialogo, žaidimo, pavyzdžio, modeliavimo pedagogika, vaiko refleksijos apie mokymąsi žaidžiant, vaiko ir pedagogo kūrybinė sąveika. Metodai: judrūs ir vaizduotę lavinantys žaidimai, stebėjimas, mėgdžiojimas ir atkartojimas, pokalbis, aiškinimas, aptarimas, ritmikos pratybos, etnochoreografija, inscenizavimas, kvėpavimo ir atsipalaidavimo pratimai, improvizavimas, pantomima

	Renginiai mokykloje ir už jos ribų, kartu su socialiniais partneriais, tėvais, mokyklos bendruomene: festivaliai, koncertai, vakaronės, kūrybiniai projektai ir kt.
--	---

14.3.2.3. Dailės posritis

Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Apžiūrinėja dailės priemones. Pieštuku, teptuku, kreidele baksnoja, brauko, tepa taškus, įvairių krypčių linijų brėžius, dėmes. Tapšnoja delnais dažus, tepa, brauko pirštais. Brauko tiesias linijas, vėliau sąmoningai piešia vingius ir apskritimus
2-asis žingsnis	Veikia su piešimo priemonėmis: piešia taškelius, brūkšnelius, keverzoja linijas, jų raizginius. Džiaugiasi dailės priemone paliekamu pėdsaku. Domisi, tyrinėja lipdymo medžiagas: minko, ploja, kočioja. Atranda skirtingus veikimo būdus: brauko teptuku, pirštais, varvina dažus, maigo tešlą. Laiko kreidelę tarp smiliaus, didžiojo piršto ir nykščio. Gerai valdo pieštuką. Brauko tiesias linijas, vėliau sąmoningai piešia vingius ir apskritimus, žmones, – „galvakojus“ (galvą su galūnėmis, kurios prasideda iškart prie galvos). Noriai lipdo iš plastilino
3-asis žingsnis	Spontaniškai piešia ilgas ir trumpas linijas, linijų raizginius, taškučius, brūkšnelius, mažus ir didelius apskritimus, jų derinius, jungia apskritimus tiesiomis, lenktomis linijomis. Skiria pagrindines spalvas, pasirenka, kurios yra gražiausios. Dėlioja, klijuoja paruoštas kontrastiškų spalvų, įvairių formų figūras, elementarius vaizdelius. Eksperimentuoja dailės medžiagomis ir priemonėmis, tyrinėja įvairius veikimo būdus: minko, maigo, volioja, spaudžia, ploja, tempia. Atpažįsta, išvardija, pasako, kokiomis spalvomis pavaizduoti stebėti gamtos reiškiniai: lietus, sniegas, rudeniniai lapai ir t. t. Komentuoja, ką padarė, rodo draugams. Mėgaujasi kūrybinio procesu
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Orientuojasi popieriaus lape. Pasirenka įvairaus formato popierių, susipažįsta su jo savybėmis, išbando: piešia ant šlapio, glamžyto, spalvoto popieriaus. Skiria ir įvardija pagrindines spalvas. Turi mėgstamas spalvas. Atpažįsta pagal pavyzdį. Piešia nesudėtingų formų daiktus, aplikuoja plėšytas, kirptas formas. Vaizduoja dideles, mažas, kampuotas, apvalias, netaisyklingas formas. Naudoja paprastas, mišrias dailės technikas ir įvardija jas. Uždaro flomasterį, pamirko teptuką, nubraukia į indelio kraštą dažų perteklių, lipdant naudoja lenteles, minko atitinkamą lipdymo medžiagos kiekį. Formuoja, sujungia trijų ir daugiau detalių lipdinio dalis, spaudžia duobeles, griovelius. Reflektuoja savo ir kitų vaikų darbus
5-asis žingsnis	Stebi gamtą, jos reiškinius, ieško kūrybos formų. Atranda spalvų, linijų, formų, faktūrų įvairovę, turi mėgstamas spalvas. Eksperimentuoja su dažais, juos maišo ir išgauna naujas spalvas. Aplikavimą derina su piešimu, spaudavimu, tapymu. Aplikavimui naudoja gamtinę medžiagą, tekstilę, spalvotą popierių. Klijuoja pedagogo paruoštas, savo pačių plėšytas, kirptas formas, kuria koliažus ant kartono, laikraščio, tapetų, audinio. Iš medžio gabaliukų, šapelių, putplastčio, dėlioja nesudėtingus vaizdelius, ornamentus, skulptūras. Kuria pagal išankstinį sumanymą, kuris proceso eigoje kinta. Saugiai, tvarkingai dirba su žirkklėmis. Lipdo nesudėtingas formas iš molio, plastilino, modelino, druskinės tešlos. Atsižvelgia į lipdymo priemonių savybes: sušildo tarp rankų, minko, sulipdo atskiras lipdinio dalis. Lipdydami įsimena daikto požymius, savybes. Pasakoja veiklos eigą

6-asis žingsnis	Tikslingai pasirenka priemones ir technikas. Piešia išryškindamas atskiras detales, vaizdus papildo raidėmis, skaičiais, žodžiais. Komponuoja, išdėlioja vaizduojamus objektus pagal siužetą, išryškina atskirus bruožus, reikšmingas detales, žmogaus judesį. Pagal išankstinį sumanymą kuria koliažus, erdvines, mobilias, ant šviesos stalo kompozicijas, konstrukcijas, smėlio skulptūras. Bendradarbiauja, dalijasi idėjomis, kuria bendrus dailės darbus. Kerpa įvairias formas, ratukus, išgauna spirales, kuria ornamentus, vaizdus. Dekoruoja audinius, maišo spalvas, spauduoja, lieja. Eksperimentuoja įvairių medžiagų ir technikų teikiamomis galimybėmis įvairiose aplinkose: piešia šlapiame smėlyje, ant asfalto, plytelių. Žiūri pasiūlytus draugų, liaudies bei profesionalių menininkų pieštus, tapytus, fotografuotus kūrinius, aplinkos objektus, savais žodžiais apibūdina juos. Skiria dailės rūšis (skulptūra, paveikslas). Vertina savo gimtą kraštą, jo žmones, tautos tradicijas. Kuria darbelius individualiai ir kartu su kitais vaikais. Bando kurti naudodamasis skaitmeninio piešimo ar kitomis kompiuterinėmis programomis, skaitmeninėmis priemonėmis
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, judraus patyriminio kontekstai. Priemonės: piešimo, tapymo, karpymo, klijavimo, aplikavimo, lipdymo priemonės, šviesos ir smėlio stalai; meno kūrinių albumai, vaizdo įrašai, programėlės, planšetės, kompiuteris, išmanioji lenta
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra veiklos koordinatorius, vaiko ugdymosi situacijų moderatorius, patarėjas, draugas, stebėtojas. Pedagogas gerai išmano tai, ko moko vaikus, kuria kontekstus mokymuisi, provokacijas, iššūkius, dialogą, mąstymą ir kūrybą kartu, refleksijas ir kt. Mokytojas sudaro vaiko įsitraukimo ir asmeninio pasirinkimo galimybes – spontaniškai tyrinėti, eksperimentuoti, išbandyti kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos į vaiką orientuotos, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos: vaiko klausymosi pedagogika, situacinis, spontaniškas ugdymas, dialogo, žaidimo, pavyzdžio, modeliavimo pedagogika, vaiko refleksijos apie mokymąsi žaidžiant, vaiko ir pedagogo kūrybinė sąveika. Metodai: žaidimas, kūrybinės laboratorijos, individualus ir grupinis darbas, atradimų stotelės, pažinimo salos, kūrybinės dirbtuvės, vaikų projektas. Organizuojamos vaikų darbų parodos, meno eksperimentų dienos, menų savaitės mokykloje, išvykos, ekskursijos, edukaciniai užsiėmimai parodų, paveikslų galerijose, kultūros ir meno įstaigose; dalyvavimas regiono ir šalies ugdymo įstaigų meniniuose projektuose

14.3.2.4. Teatro posritis

14.3.2.4. Teatro posritis	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1-3 metai. 2-asis žingsnis	Reiškia emocijas: krykštauja, ploja, juda, linguoja, spyruokliuoja, mojuoja žaislais, daiktais. Mėgdžioja suaugusiojo balso intonacijas, parodytus veiksmus, žaidinimų judesius. Veiksmiais parodo jausmus ir norus: mojuoja, apkabina, stumia
3-asis žingsnis	Reiškia emocijas žaisdamas muzikinius žaidimus, muzikiniuose rateliuose judesiais, veiksmiais vaizduoja siužeto elementus. Pasirenka žaislus, daiktus, atlieka matytus veiksmus, pvz.: supa lėlę, nešioja meškutį, mojuoja kaspinėliais, skarelėmis. Kalba apie tai, ką daro. Mėgdžioja šeimos narių kalbą, veiksmus. Įvairiai reiškia savaiame kilusias emocijas

4-6 metai. 4-asis žingsnis	Pasirenka žaidimo temą, vaidina pasirinktą vaidmenį. Kuria dialogą tarp veikėjų, išraiškingai intonuoja. Atkuria matytas situacijas ar jų fragmentus, panaudoja įvairias priemones: žaislus, tikrus daiktus, reikmenis, drabužius, pirštines lėlės, marionetes ir kt. Žaisdamas atsipalaiduoja. Muzikiniuose rateliuose kuria ar savaip perteikia kelis veikėjų vaizduojančius judesius, veiksmus, spontaniškai reiškia emocijas, improvizuoja pagal pasiūlytą situaciją
5-asis žingsnis	Vaidina su lėlėmis, vaizduoja realistinį ir fantastinį siužetą, išplėtoja veiksmą dialogu, monologu, keičia balso intonacijas. Išreiškia norus, jausmus, mintis, baimes. Kuria ir savaip perteikia veiksmų sekas, stengiasi perteikti veikėjo nuotaiką. Susikuria žaidimo aplinką. Naudoja įvairius daiktus, reikmenis drabužius. Mokosi grimuoti save ir kitą vaiką, parinkti muzikinį apipavidalinimą, apšvietimą spektakliukui. Vaidina šešėlių, stalo, lėlių teatre, su savo pasigamintomis lėlėmis. Muzikiniuose žaidimuose ir rateliuose kuria ar savaip perteikia 3–4 veiksmų seką, vaizduojančią augimą, darbus, veikėjų judėjimą, stengiasi perteikti veikėjo nuotaiką
6-asis žingsnis	Savarankiškai renkasi vaidmenų žaidimo temą, plėtoja numatytą siužetą naudodamasis įgyta patirtimi. Kuria lėlių, dramos vaidinimus. Improvizuoja veikėjų veiksmus, žodines veikėjų frazes, fizinius veiksmus, atskleidžia emocines būsenas. Imasi įvairių vaidmenų. Tikslingai naudoja daiktus, teatro reikmenis, drabužius, atributiką. Improvizuoja pasirinktą veikėjų, naudoja charakteringas balso intonacijas, judesius, aprangos detales, dekoracijas. Bando kurti lėlių, dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką, pasiūlytą situaciją, bendradarbiauja su kitais. Muzikiniuose žaidimuose ir rateliuose perteikia veikėjų mintis, emocijas. Reflektuoja savo patirtį lankantis teatre, pasakoja apie matytus spektaklius, savo potyrius. Savarankiškai gamina lėlių personažus iš įvairių medžiagų ar daiktų
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, judraus patyriminio mokymosi kontekstai. Priemonės: pirštukų teatro rinkiniai (lėlės, minkšti žaislai, lėlės-pirštinės), pasakų lagaminai, apšvietimo įranga, prožektoriai, šviesos lazeriai, šviesos stalas, garso aparatūra, mediaprojektorius, ekranas, stalo teatro rinkiniai, širmos lėlių, šešėlių teatro vaidinimams, įvairių personažų kostiumai
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, idėjų iniciatorius, stebėtojas, veiklos iniciatorius, draugas-partneris, veiklų moderatorius. Pedagogas skatina vaiko patirties reflektavimą, tėvų dalyvavimą ugdymo procese
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaikų kūrybiškumą, mokymąsi, socialinius įgūdžius skatinančios pedagoginės strategijos: dialogas, žaidimas, ugdymo(si) skatinimas, vaiko klausymosi, interpretacinė – kūrybiškumą skatinanti, ugdymo pavyzdžiu, kūrybinės vaiko ir pedagogo sąveikos, spontaniško ugdymo(si), patirtinio ugdymo, individualizuoto ugdymo. Metodai: žaidimas, diskusija, bendradarbiavimas, mąstymas drauge, vizualizacija, inscenizavimas, kūrybinė interpretacija. Organizuojami teatrinio ugdymo renginiai mokykloje (teatro savaitės, spektakliai, miuziklai, etiudai, improvizacijos), profesionalių atlikėjų pasirodymai, išvykos į muzikinį teatrą, lėlių teatrą, dalyvavimas projektuose ir renginiuose bendradarbiaujant su socialiniais partneriais, ugdytinių tėvais

Pasiekimų sritis	Vertybinių nuostata	Esminiai gebėjimai
14.3.3. Gebėjimas žaisti	Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą	Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	

<p>1-3 metai. 1-asis žingsnis</p>	<p>Noriai žaidžia sensorinius (veiksmai su daiktais), vaizduotės (simboliniai), muzikinius, judriuosius, statybinius žaidimus. Turi savo mėgstamus žaislus, mėgstamų pasikartojančių judesių ir garsų „repertuarą“. Žaidžiant žaidinimą, gestais parodo, kad nori jį pakartoti. Siekia ryškių ar garsą skleidžiančių žaislų bei daiktų. Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidinimus, kartoja labiausiai pasisėkusių ir pritarimo sulaukusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti, siekia socialinio atsako</p>
<p>2-asis žingsnis</p>	<p>Žaidžia vaidmenų ir nesudėtingus žaidimus su taisyklėmis, dėlioja dėlionės, mozaikas, konstruoti konstruktorius. Žaidžia šalia bendraamžio. Imituoja matytus veiksmus, bando kelis kartus atlikti tą patį veiksmą. Stebi atskirus suaugusiojo veiksmus bei procesą ir mėgdžioja. Paėmęs daiktą, bando suprasti, ką su juo galėtų padaryti. Tyrinėja, čiupinėja, spaudo ir pan. Stebi, kas nutinka įvairiai manipuliuojant su daiktais, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais. Eksperimentuodamas bando pritaikyti daiktą keliais būdais. Žaidžia pasitelkdamas vaizduotę. Žaidimą gali sudaryti du ar trys veiksmi. Vaizduoja, kad į tuščią puodelį jis neva pripila vandens, neva geria, o paskui pasakyti, kad „daugiau nebeliko“. Panaudoja vieną daiktą išivaizduodamas, kad tai kitas daiktas. Žaidžia su namų apyvokos daiktais. Panaudoja daiktus, tokius kaip sudėtus vieną ant kito puodelius, suvokdamas dydį ir tūrį. Sudeda skirtingų formų objektus į tai formai tinkamas angas. Žaidžia su aplinka, gamtą, buitines apyvokos daiktus, transporto priemones imituojančiai žaislais. Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja</p>
<p>3-asis žingsnis</p>	<p>Sudėlioja visas formeles į jų lizdus. Jas išima ir vėl sudėlioja. Deda dėlionę. Ilgai tyrinėja naują žaislą. Ilgam susitelkia bandydamas užsegti sagas, suvarstyti batų raištelius, dėlioja dėlionės, konstruoja. Sukasi ratu, žaidžia gaudynių, slėpynių ir įvairius stalo žaidimus. Žaidžia su vienais daiktais, kurie atstoja kitus, – tarkim šukuoja su liniuote, lėlei prie burnos deda kubelį, ją „maitindamas“, kėdę paverčia automobiliu. Siužetiniai vaidmenų žaidimai. Pradėdami žaisti siužetinius vaidmenų žaidimus, vaikai tarpusavyje sąveikauja nedaug žaidimo siužetą sudaro vienas ar du pasikartojantys įvykiai. Pradeda žaisti didesnėse grupelėse. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmis. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną išiminsį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių. Žaisdamas su tikslingai atrinktais žaislais (lėlėmis, mašinytėmis, gyvūnėliais, indeliais ir kt.), pasirenka arba susikuria erdves savo žaidimams. Vaidina situacijas, kur reikia laikytis taisyklių. Pasiekus tokį etapą, kai vienas daiktas jam pakeičia ar simbolizuoja kitą, vaikui atsiveria turtinga vaizduotė į vaidmenų žaidimų pasaulį. Žaisdamas jis išivaizduoja, kad šluota – tai arklys, pirštinė ant virvutės – šuniukas, o apskritimas ir du brūkšneliai popieriuje vaizduoja žmogų</p>
<p>4-6 metai. 4-asis žingsnis</p>	<p>Rodo iniciatyvą vadovauti arba vadovauja sugalvotam žaidimui ir buria kitus vaikus. Savo iniciatyva padeda kitam – ką nors paduoda, paaiškina ar pagelbsti. Žaidžia žaidimus su taisyklėmis padedami labiau įgudusių vaikų arba suaugusiųjų. Pradeda nuo paprastų dėlionių, mozaikų, judrių gaudynių, slėpynių ir įvairių stalo žaidimų, palaipsniui pereina prie sudėtingesnių žaidimų formų. Žaisdamas su kitais, stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesutarimams spręsti. Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus. Individualiai, dviese, trise žaidžia nesudėtingus režisūrinis ir vaidmenų žaidimus. Kuria išplėtotas pažįstamas kasdienės socialines situacijas siedamas kelis ar daugiau įvykių. Geba laikytis žaidime prisiimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį</p>

5-asis žingsnis	<p>Sugalvoja žaidimą ir ilgai, turiningai jį plėtoja. Pedagogui pasiūlius veiklą, renkasi, kaip ją įgyvendinti. Žaisdamas improvizuoja, kuria vis sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys su fantastiniais elementais ir personažais. Išreiškia savo patirtis ir tyrinėja socialinius santykius. Žaidžia režisūrinius žaidimus individualiai ir dviese, pamažu pereina prie siužetinių vaidmenų žaidimų. Prisiima apibendrintus vaidmenis, kuria pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas. Tikslingai kuria žaidimo erdves ir konstruoja sudėtingesnius žaidimo siužetus, pasitelkdamas vaizduotę ir įtraukdamas fantastinių elementų. Pradėdami žaisti vaikai aptaria žaidimo temą, planuoja siužetą, geba lanksčiai kaitalioti vaidmenis, patys kontroliuoja vienas kito veiksmus, spręsti kylančius nesutarimus. Mokytojo paskatinti, gerai žaidžiantys vaikai jungiasi į kolektyvinius (3-5 vaikų grupes) režisūrinius žaidimus ir kuria ilgalaikius žaidimus, naudodami mėgstamų knygų, pasakų ir kino filmų siužetus bei veikėjus; lengvai įtraukia kitus grupės vaikus, mielai kviečia ir suaugusiuosius. Padedamas labiau įgudusių vaikų ar suaugusiųjų laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių</p>
6-asis žingsnis	<p>Žaidžia ilgą laiką trunkančius kūrybinius žaidimus. Pabaigia pradėtus darbus, padeda vienas kitam įveikti problemas. Atlieka kruopštumo, susikaupimo reikalaujančius siužetinio žaidimo darbus, pvz., įveria siūlą, įsiuva sągą, prisuka veržlę ir pan. Noriai žaidžia mokytojo pasiūlytus didaktinius ugdomojo pobūdžio žaidimus ir pats pradeda juos kurti kartu su grupės draugais ir mokytojais. Tyrinėja simbolines žaidimo taisykles, savarankiškai jas kuria ir žaisdamas jų laikosi. Geba koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais, organizuoti žaidimo erdvę; kuria žaidimo siužetą ir laikosi prisiimto vaidmens. 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. Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. Žaisdamas su kitais, lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose. Žaidžia su laisvomis, neįpareigojančiomis detalėmis. Renkasi įvairius konstruktorius, netradicines lipdymo medžiagas, įvairias gamtines priemones, atsitiktinius buityje naudojamus daiktus, kuriais, pasitelkę vaizduotę, vaikai patys susikuria įvairiausius žaislus ar objektus</p>
Ugdymosi kontekstai	<p>Kuriami žaismės, universalus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstai. Sudaromos sąlygos patirtinei laisvai, spontaniškai procesinei veiklai.</p> <p>Priemonės: siužetiniai žaislai, buities reikmenis imituojantys žaislai, loto, dėlionės, didaktiniai bei kortelių žaidimai, plakatai, pasakų knygelės, paveikslėliai; šviesos stalas, garso, vaizdo bei video įrašai, fotografijų albumai; stalo teatras, pirštinių ir kitokios lėlės vaidinimams, priemonės eksperimentams su šviesa, išmaniosios grindys, muzikos instrumentai, sportinis inventorių, įvairių profesijų žaislų rinkiniai, buities reikmenis imituojantys žaislai, lego, gamtinės priemonės, pirštukų teatro rinkiniai, pasakų lagaminai, tekstilės gaminiai; kasdieniai daiktai – puodai, keptuvės, įvairių dydžių dėžės, kepimo formos, plastikinės pakuotės. Kubelių rinkiniai, suvėrimo, varstymo žaidimai. Formų suderinimo žaidimai. Sudėtingesnės dėlionės, maži objektai rūšiavimui, atmintį lavinantys žaidimai, paveikslėlių ir istorijų knygelės, priemonės karpymui, tapymui, piešimui, klijavimui, statybiniai kubeliai, karoliai, kempinės gabalėliai, akmenukai, lazdelės, plunksnos, medžio gabalėliai ir kt.</p>

Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, idėjų iniciatorius, stebėtojas, veiklos iniciatorius, draugas-partneris, veiklų moderatorius. Pedagogas skatina vaiko patirties reflektavimą, tėvų dalyvavimą ugdymo procese. Mokytojas padeda žaidimo patirties neturinčiam vaikui, inicijuoja žaidimą, palaipsniui į jį įtraukiant daugiau žaidėjų ir pamažu perleidžiant žaidimo iniciatyvą patiems vaikams
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos dialogų tarp kontrastingų dalykų kūrimo, kūrybinės vaiko ir pedagogo sąveikos, spontaniško ugdymosi strategijos; tyrinėjimo, kūrybos situacijų kontrolė perleidžiama vaikams, įtraukiama vaizduotė, prisiminimai, vaikams duodama laiko mąstyti, tyrinėti savo individualiu tempu. Metodai: žaidimas, piešinio analizė, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas. Formos: muzikinės, meninės, teatrinio ugdymo veiklos; edukacinės veiklos, išvykos į kultūros ir meno įstaigas, parodos, meninės-kūrybinės akcijos, kūrybinės dirbtuvės, projektai, renginiai su tėvais, kitų grupių vaikais; renginiai ir veiklos, susijusios su etnokultūrinėmis tradicijomis, papročiais, tautosaka, liaudies menu ir visa dvasine visuomenės kultūra; piešimas, tapymas, spalvinimas, lipdymas, aplikavimas, lankstymas, konstravimas, kaukių ir lėlių gaminimas, televizijos laidų ir spektaklių žiūrėjimas. Profesionalių menininkų darbų analizavimas

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.3.4. Kūrybiškumas	Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas	Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Pastebi ir veido išraiška, kūno kalba, balsu reaguoja į penkiais pojūčiais patiriamą realybę (naujus daiktus, žmones, veidus, garsus, vaizdus, skonius, lytėjimo potyrius). Domisi savo kūnu, atranda vis ką nors naujo	
2-asis žingsnis	Domisi naujais daiktais, vaizdais, garsais, judesiais. Atranda naujus veiksmus (tapyti ant veidrodžio, ridenti, nardinti į vandenį ir kt.) ir taiko juos daiktams tyrinėti. Tyrinėja visus daiktus patekusius į rankas: ridena, barškina, krato žaislus, daiktus. Ardo, domisi kas jų viduje. Judesiais, veido išraiška reaguoja į naujus vaizdus, garsus, objektus. Skanauja, liečia paviršių, apžiūri, mėto, tyrinėdamas naujų objektų savybes, dydžius, formas	
3-asis žingsnis	Atranda vis naujus dalykus artimiausioje aplinkoje, aptinka neįprastas daiktų savybes, įsivaizduoja daiktus, apie kuriuos jam pasakoja mokytojas. Ima, krausto, bando tyrinėdamas aplinką. Veikia bandymų ir klaidų keliu, atranda naujus veikimo būdus. Išbando naujus potyrius lauke skirtingais metų laikais. Kuria naujus objektus dėliodamas kaladėles, lego. Atranda namų reikmenų (šaukštų, puodų, kočėlių ir kt.), maisto produktų (kruopų, miltų ir kt.), gamtos dovanų (gilių, kaštonų, kankorėžių ir kt.) naudojimo galimybes, sukuria iš jų netikėtus, naujus produktus. Klausosi pasakojimų apie gyvūnus, augalus, daiktus, jų išorines savybes. Užduoda klausimus, pasakoja apie juos. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais	

<p>4-6 metai.</p> <p>4-asis žingsnis</p>	<p>Ižvelgia naujas įprastų daiktų bei reiškinių savybes. Naudoja įprastus daiktus pagal kitą paskirtį. Sukuria naujus objektus derindamas įvairias medžiagas, buitines daiktus, baldus, išbando ir jungia įvairių veiklą. Geba persikūnyti į įvairius veikėjus, sugalvoti nebūtus personažus. Pasakoja apie save, šeimą prikurdamas nebūtų įvykių. Pasitelkia vaizduotę žaisdamas, pasakodamas, judėdamas. Atlieka įvairius eksperimentus su jau žinoma medžiaga: maišo spalvas, kurių dar nemaišė ir žiūri, kas išeis, improvizuoja, kuria fantastines istorijas. Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas: žaisdamas, pasakodamas, judėdamas, kurdamas. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų</p>
<p>5-asis žingsnis</p>	<p>Aiškinasi, klausinėja apie jam rūpimus, nežinomus dalykus. Aiškina kitiems tai, kas pačiam buvo neaišku. Originaliai atsako į klausimus. Siūlo idėjas, fantazuoja. Tyrinėja, eksperimentuoja. Siūlo neįprastus sprendimų būdus, įvairius variantus. Inicijuoja naują veiklą aplinkai tyrinėti. Išradingai ir kūrybiškai naudoja įvairias medžiagas, priemones. Realybę verčia nauja tikrove, atkartoja ir interpretuoja savo veikloje – vaidindamas, piešdamas, fantazuodamas, kurdamas istorijas. Kuria naujus žodžių, garsų, spalvų, judesių, istorijų derinius. Kūrybiškai naudoja įprastus daiktus savo veiklai. Vaidmenų žaidimuose pasirenka įvairių jam žinomų profesijų atstovų vaidmenis. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savitas idėjas, siūlo kelis variantus</p>
<p>6-asis žingsnis</p>	<p>Diskutuoja, svarsto, aptaria kilusias idėjas, temas, užduotis. Kelia probleminius klausimus, diskutuoja, svarsto, įsivaizduoja, fantazuoja, pastebi trūkstamą informaciją. Plečia patirtį naudodamasis knygomis, įvairiais šaltiniais. Eksperimentuoja, nebijo suklysti, veikti savitais būdais. Domisi, atsako į neįprastus klausimus. Naudojasi anksčiau išbandyta medžiaga ją perkurdamas. Ieško būdų neįprastoms, netikėtoms idėjoms įgyvendinti. Bando nuspėti įvykius pagal tai, ką pastebi. Žinomas istorijas pakeičia naujais herojais, veikėjais. Bando atlikti ir suprasti vis daugiau naujų, nežinomų dalykų. Ieško atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, neįprastų medžiagų, priemonių, atlikimo variantų, lengvai, greitai keičia, pertvarko, pritaiko, siekia savito rezultato</p>
<p>Ugdymosi kontekstai</p>	<p>Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstai. Sudaromos sąlygos patirtinei laisvai, spontaniškai procesinei veiklai.</p> <p>Priemonės: siužetiniai žaislai, buitines reikmenis imituojantys žaislai, loto, dėlionės, didaktiniai bei kortelių žaidimai, plakatai, pasakų knygelės, paveikslėliai; šviesos stalas, garso, vaizdo bei video įrašai, fotografijų albumai; stalo teatras, pirštinių ir kitokios lėlės vaidinimams, priemonės eksperimentams su šviesa, išmaniosios grindys, muzikos instrumentai, sportinis inventorių, įvairių profesijų žaislų rinkiniai, buitines reikmenis imituojantys žaislai, lego, gamtinės priemonės, pirštukų teatro rinkiniai, pasakų lagaminai, tekstilės gaminiai, kasdieniai daiktai – puodai, keptuvės, įvairių dydžių dėžės, kepimo formos, plastikinės pakuotės. Kubelių rinkiniai, suvėrimo, varstymo žaidimai. Formų suderinimo žaidimai. Sudėtingesnės dėlionės, maži objektai rūšiavimui, atmintį lavinantys žaidimai, paveikslėlių ir istorijų knygelės, priemonės karpymui, tapymui, piešimui, klijavimui, statybiniai kubeliai, karoliai, kempinės gabalėliai, akmenukai, lazdelės, plunksnos, medžio gabalėliai ir kt.</p>
<p>Pedagogo vaidmuo</p>	<p>Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, idėjų iniciatorius, stebėtojas, veiklos iniciatorius, draugas-partneris, veiklų moderatorius. Pedagogas skatina vaiko patirties reflektavimą, tėvų dalyvavimą ugdymo procese</p>
<p>Ugdymo strategijos,</p>	<p>Taikomos dialogų tarp kontrastingų dalykų kūrimo, kūrybinės vaiko ir pedagogo sąveikos, spontaniško ugdymosi strategijos; tyrinėjimo, kūrybos situacijų kontrolė perleidžiama vaikams, įtraukiama vaizduotė, prisiminimai, vaikams duodama laiko mąstyti, tyrinėti savo individualiu tempu</p>

metodai, būdai	<p>Taikomi vaizduotės skatinimo būdai (fantazuoti, perkėlinėti veiksmą iš realios situacijos į įsivaizduojamą ir atvirkščiai; išrasti skirtingus, neįtikėtinus veikimo būdus ir kt.). Įvairiose situacijose taikomos vaiko klausymosi strategijos, pripažįstant vaikus savo gyvenimo ir ugdymosi ekspertais.</p> <p>Metodai: žaidimas, piešinio analizė, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas. Formos: muzikinės, meninės, edukacinės veiklos, savarankiškas muzikavimas, vakaronės, rytmečiai, kūrybinės dirbtuvės, koncertai, pramogos, šventės, parodos, akcijos, festivaliai, projektai</p>
----------------	---

LANKSČIAI MĄSTANTIS VAIKAS

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.4.1. Matematinis mąstymas	Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais	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
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Skaičiavimas. Noriai įsitraukia į žaidimą „Slėpynės“. Žaislui pasislėpus, atidžiai stebi vietą, kur žaislas ką tik buvo. Norą žaisti išreiškia veiksmais (ima suaugusį už rankos ir tempia link žaislo). Matavimas. Siekia netoliese padėtų žaislų; pirštais ima smulkius daiktus, išskėstom rankom – didelius daiktus; valgo šaukštu; stebi, kas atsitinka, kai ką nors sugriauna, išardo. Paprašytas parodyti, kaip rieda kamuoliukas, bando jį paridenti. Iš dviejų spalvų kamuoliukų atneša prašomos spalvos kamuoliuką	
2-asis žingsnis	Supranta vis daugiau žodžių, kuriais apibūdinamos linijos. Paklaustas parodo pirštukais, kiek turi metukų. Norėdamas pasakyti ar parodyti, kad ko nors yra daug, ištiesia rankytes į šonus. Žaisdamas ieško ir randa reikiamos formos, dydžio ar spalvos daiktą. Žaidžia su vienas į kitą įdedamais indeliais. Suranda skylutę, pro kurią pralystų kaladėlė. Tokios pat spalvos ar formos daiktus sudeda į atskiras dėžutes. Prisimena, kas paslėpta knygelės puslapio langelyje ir sava kalba tai išreiškia. Atneša prašomo dydžio (didelį arba mažą) kamuolį. Naudoja kūno kalbą (gestus, mimiką) parodydamas, kad supranta, ką reiškia „yra“ („nėra“), „dar“ „,taip“ („ne“). Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito. Susidomi, matydamas forma, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą	

3-asis žingsnis	<p>Skiria skirtingų formų linijas, supranta ir pradeda vartoti linijų formą, storį, ilgį, kryptį nusakančius žodžius. Pasako, kiek turi metukų. Pastebi, jei kas suklysta, paprašytas paimti vieną daiktą. Žaislus, daiktus dėlioja, rikiuoja į eilę (pvz., iš kėdučių sustato traukinuką). Įvairioje veikloje kaitalioja dvi spalvas. Kaladėlių krūvelėje randa tos pačios spalvos, formos ar dydžio detalę. Parodo, kurie du iš 4–5 paveikslukų yra tokie patys. Dviejuose paveikslėliuose randa 3–4 slypinčius skirtumus. Visaip bandydamas suranda reikiamą dėlionės detalę. Stato bokštą iš skirtingo dydžio kaladėlių: bokštui sugriuvus, daro bokšto pagrindą iš daugiau (didesnių) kaladėlių, viršuje esančias kaladėles dėlioja atsargiau. 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 (suartinamas, 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 ar stambumą į vieną eilę. Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio)</p>
4-asis žingsnis	<p>Atsakydamas į klausimą „Kiek?“, vartoja žodžius (daug, vienas, nė vieno). Ieško ir randa dvi korteles, kuriose pavaizduota tiek pat daiktų. Paveikslėlyje suranda trims meškiukams po puodynę medaus. Žaisdamas vartoja sąvokas (pirmas, antras...). Paveikslėlyje randa visus vienos formos daiktus. Iš skritulio, kvadrato, trikampio formos popieriaus gabaliukų sukomponuoja įvairius daiktus (pvz., mašiną, namą ir pan.). Randa reikiamą dėlionės detalę. Padaro stebėto daikto modelį. Pridėdamas vieną prie kito, vidutinio dydžio daiktą padeda tarp trumpiausio ir ilgiausio. Kambario ilgį, matuoja žingsniais; išrikiuoja kamuolius nuo mažiausio iki didžiausio. Apibūdina erdvės objektus, nurodant į juos panašius iš kasdienės aplinkos ir vartojant tokius palyginimus kaip: „panašus į kubą“, „apvalus kaip kamuolys“ ir pan. Supranta, kad figūros forma nepriklauso nuo jos spalvos ir dydžio (pvz., paprašyti atrinkti vienodos spalvos, bet skirtingos formos ar dydžio daiktus). Žaidžia konstruktoriumi „Lego“. Žaidžia judrius žaidimus, kai reikia pasirinkti teisingą kryptį savo kūno atžvilgiu (pvz., žaidimas „Diena – naktis“, „Šilta – šalta“), paeiti tris žingsnius į priekį. Kalba apie tai, ką kasdien daro ryte, dieną, vakare, naktį. Žino metų laikus ir būdingus jiems požymius</p>
5-asis žingsnis	<p>Analizuoja paveikslėlius ir skaičiuoja juose vaizduojamus objektus (pvz., kurių paukščių paveikslėlyje yra daugiau – skrendančių į kairę ar į dešinę). Paima nurodytą ar reikiamą daiktų skaičių. Žodžiais paaiškina, ką reiktų daryti, kad visi turėtų po lygiai. Nuspalvina pakaitomis dryžiukais dviem spalvomis nupieštą objektą (pvz., zebra). Suveria pakaitomis dviejų spalvų karoliukus. Serviruoja stalą. Paeiliui dėlioja trikampius ir kvadratus. Išklauses pasaką, kurioje du–trys veikėjai paeiliui ką nors atlieka, geba atsakyti į klausimus: „Ką atsakė trečiasis veikėjas?“, „Kas atėjo pirmas?“ ir pan. Skaičiuoja, kiek veikėjų buvo pasakoje, kokia buvo įvykių pasakoje eilė, ką darė pirmasis, antrasis ir t. t. veikėjai. Skiria ir vartoja kelintinius skaitvardžius. Žaidžia žaidimus, kuriuose kas nors skaičiuojama, kur reikia keisti savo ar daikto padėtį erdvėje ar daryti ką nors tam tikra seka (pvz., žaidimai „Trečias bėga“, „Daryk taip, kaip Jonelis daro“; žaidimuose, kai nutilus muzikai ar suplojus kaskart pasakoma, kaip kitaip reikia pasielgti: susigrupuoti – sustoti po du, susėsti į du ratukus, parodyti 4 pirštukus ir pan.). Žaidžia stalo žaidimus. Karpo, piešia, spalvina trikampius, stačiakampius. Nuspalvina trikampius viena, o stačiakampius – kita spalva. Iš įvairių formų detalių ar piešiant (spalvinant) figūras kuria aplikacijas, ornamentus, šventinę atributiką, įvairius daiktus, kuriais galima papuošti aplinką. Serviruoja stalą. Surikiuoja daiktus nuo mažiausio iki didžiausio ir atvirkščiai. „Rašo“ tekstą iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią. Paprašytas paima priešais save esantį daiktą, palenda po stalą, įproja į kalniuką, užlipa ant suoliuko. Žaidžia žaidimus, kuriuose tenka vartoti</p>

	<p>vietą ir padėtį nusakančius įvairius žodžius. Pasakodamas, ką veikė vakar, kalba būtuojų laiku, o ką veiks rytoj – būsimuoju laiku. svarbu, kad vaikai mokėtų etiška elgtis skaitmeninėje erdvėje ir mokėtų kūrybiškai naudoti skaitmenines technologijas, sprendžiant įvairias problemas. skatina vaikų smalsumą ir tyrinėjimą</p>
6-asis žingsnis	<p>Skaičiavimas. Skaičiuoja, kiek daiktų yra vienoje ir dviejose daiktų grupėse, kiek jų liks, jei kelis paimsime. Pavaizduoja, sukomplektuoja, atrenka prašomą (užrašytą) objektų skaičių. Pasako, kuriame iš dviejų rinkinių yra daugiau (mažiau) elementų. Objektų kiekį nuo 0 iki 10 susieja su atitinkamu skaičiaus simboliu. Pirštais parodo, koks skaičius yra užrašytas. Ieško ir randa garsų, judesių, spalvų ir kt. sekoje pasikartojančius elementus ir pratęsia seką dviem trimis elementais. Piešia smulkius ornamentus iš kairės į dešinę.</p> <p>Matavimas. Randa daiktą, kuris dydžiu, forma arba spalva skiriasi nuo kitų padėtų ar pavaizduotų daiktų. Aplinkoje randa daiktų ir jų dalių, savo forma primenančių pažįstamas matytas geometrines figūras. Norėdamas sužinoti, kuriai lazdelei – ilgai ir plonai ar trumpai ir storai – buvo sunaudota daugiau plastilino, abi lazdeles ar vieną jų transformuoja į formą, kuri leistų jas kaip nors palyginti. Pasiūlo būdą atstumui išmatuoti: matuoja pėdomis, sprindžiais, piršto storiu, lazdele ir pan. Atranda, kad skirtingos formos daiktai gali būti tos pačios talpos ar masės. Žino apie ilgio, tūrio, masės matavimo priemones ir būdus. Keičia judėjimo kryptį pagal žodinių nurodymą arba simbolius (pvz., randa kelią, kai maršrutas žymimas rodyklėmis). Sudaro maršruto planą. Papasakoja, kaip daiktai išsidėstę nuotraukoje, paveikslėlyje. Žino savaitės trukmę, jos dienų seką; apibūdina metų laikus pagal pokyčius gamtoje, atliekamus darbus; pasako, ką galima nuveikti per minutę, 10 minučių, dieną, savaitę, metus</p>
Ugdymosi kontekstai	<p>Kuriami kontekstai: UDM, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas, kalbų įvairovės. Lanksčiai naudojamos dialogo palaikymo priemonės: papildoma medžiaga ir objektai, ugdymosi veiklos foto ir video medžiaga, vaiko veiksmų, atradimų įvardinimas, atvirieji klausimai, refleksijos. ugdymas(is) vyksta ne tik įprastoje formalioje aplinkoje, bet išeina už jos ribų ir persikelia į kitas erdves. Viena iš erdvių yra virtualus pasaulis – internetas ir skaitmeninės mokymosi priemonės. Kuriamas įtraukiantis kontekstas.</p> <p>Priemonės: kompiuteris, išmanioji lenta, interaktyvios grindys, multimedia projektorius, svorio, ilgio, tūrio bei laiko matavimo prietaisai, šviesos stalas, didaktiniai žaislai-gyvūnai, konstruktoriai, statybinė medžiaga, loto, kortelių žaidimai, dėlionės, gamtinė medžiaga, darbo įrankiai, strateginiai ir kt. stalo žaidimai. Knygelės: „Korys“ (vaikams iki 3 metų), „Dėlionių kilimas“ (3–6 metų vaikams)</p>
Pedagogo vaidmuo	<p>Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, draugas-partneris, idėjų generatorius, veiklos iniciatorius; veiklų moderatorius. Pedagogas individualizuoja, diferencijuoja ugdomąjį turinį atsižvelgiant į vaiko poreikius</p>
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	<p>Taikomos vaiko-pedagogo sąveikos (žaidimo pedagogika, dialogo pedagogika, pavyzdžio ir modeliavimo, vaiko refleksijos skatinimo), vaiko sąveikos su aplinka, vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito, ugdančiosios aplinkos kūrimo, informacinių technologijų ir medijų taikymo strategijos. Metodai: žaidimas, projektas, STEAM, literatūros šaltinių ir vaizdo medžiagos stebėjimas ir analizė, eksperimentas, diskusija; kūrybiniai-interpretaciniai, modeliavimo, skatinimo-inicijavimo-motyvavimo, pagalbos-paramos metodai</p>

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.4.2. Skaitmeninis sumanumas	Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas	Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Žaisdami, tyrinėdami aplinką, domisi grupėje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.). Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi jų skleidžiamų garsų	
2-asis žingsnis	Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudo, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. Žaisdamas pradeda paeiliui atlikti dviejų vaikui suprantamų veiksmų sekas (pvz., trepsėti ir ploti)	
3-iasis žingsnis	Žaidžia grupės aplinkoje esančiais įvairiais neturinčiais ekranų išmaniaisiais žaislais. Moka naudoti pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių	
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Žaisdamas ir pažindamas aplinką, vaikas naudoja jo amžių atitinkančiomis ir ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis bei skaitmeniniu turiniu. Geba komentuoti įvairiomis formomis (vaizdo, garso įrašai, animacijos) pateikiamą informaciją. Vartoja kai kuriuos su technologijų naudojimu susijusius žodžius, pasakoja apie interaktyvią knygelę, programėlę, žaidimą. Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį fotoaparata savo patirčiai ir aplinkiniam pasauliui fiksuoti, pradeda naudoti paprastas programėles piešimui, garsui, vaizdui įrašyti ir paleisti. Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas. Mokytojui prižiūrint ir padedant bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis technologijomis	
5-as žingsnis	Mokytojo padedamas ir prižiūrimas naudoja įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis (pele, sensoriniu ekranu, klaviatūra), informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir kt. ugdomajai veiklai. Naudoja įvairias technologijas (fotografavimą, skaitmeninį piešimą, garso įrašų darymą) skaitmeniniam turiniui kurti. Dėlioja vaizdiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas, sudarydamas rišlią veiksmų seką. Nusako, kaip nuosekliai, žingsnis po žingsnio pavyko pasiekti rezultata. Išbando užrašytas veiksmų sekas žaidybinėje programavimo aplinkoje. Paaiškina ir suaugusiojo padedamas laikosi pagrindinių bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių	
6-asis žingsnis	Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradeda 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. Skaitmeninių priemonių saugaus ir atsakingo naudojimo, virtualaus bendravimo taisykles vaikai sužino ir mokosi taikyti jas aptardami su suaugusiuoju (mokytoju, tėvais (globėjais)), nagrinėdami įvairias situacijas ir pavyzdžius	

Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. IKT priemonės parinktos ir taikomos ugdymo(si) procese tikslingai, laikantis vaiko fizinės ir psichikos sveikatos reikalavimų (naudojimo dažnumas, apimtis, ugdomosios medžiagos turinys ir t. t.). Grupėje ir kitose erdvėse yra įprastų, interaktyvių ir skaitmeninių priemonių, kurios sudaro galimybę įvairių kompetencijų ugdymuisi. Naudojama programinė įranga yra prasminga ir tinkama vaikų amžiui. Priemonės: kompiuteriai, išmaniosios lentos, planšetės, išmaniosios grindys, projektorius; internetinės prieigos, vaizdo įrašai, žaidimai, garsinės knygelės, ugdomosios programėlės ir kt., QR kodai, edukacinės svetainės (pvz., „Edusensus“, „Bee – bot“ „Žiburėlis – mokomosios priemonės vaikams“ ir kt.), dėlionės, pristatymai, interaktyvios užduotys (kryžiažodžiai, galvosūkių, laiko juostos, žodžio paieška, atminties žaidimai ir kt.). Ugdomosios medžiagos „Žaismė ir atradimai“ knygelės „Energijos upė“ (3–6 metų vaikams), „Realybių žaismė“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, draugas-partneris, idėjų iniciatorius, veiklos iniciatorius, veiklų moderatorius. Pedagogas individualizuoja, diferencijuoja ugdomąjį turinį atsižvelgiant į vaiko poreikius. naudoja skaitmenines mokymo(si) priemones ir įrankius kurdami interaktyvias užduotis, edukacinius žaidimus, viktorinas ir kt.
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos informacinių technologijų ir medijų taikymo, vaiko klausymosi, ugdymosi pavyzdžiu, kūrybinės vaiko ir pedagogo sąveikos strategijos. Taikomos ugdymo strategijos, skatinančios vaiko mokymosi procesą, palaikančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą. Metodai: žaidimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, vaikų projektas, informacijos paieška ir analizavimas. Taikomi giluminio mokymosi skatinimo būdai (apie vieną mokymosi objektą ilgą laiką rinkti skirtingą informaciją iš įvairių šaltinių; sisteminti, pavaizduoti, modeliuoti, pristatyti ir kt.). Kuriami realių ir virtualių vaizdų integralūs paveikslai naudojant kompiuterines programas, kompiuterinių žaidimų dizainą ir kt.

JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI

Pasiekimų sritis	Vertybė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.5.1. Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais	Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais	Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Šypsosi, čiauška ir džiaugsmingai juda, kai jį kalbina juo besirūpinantis suaugęs, mėgsta apkabinimus, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną ir žaidimus. Domisi kitais vaikais, mėgdžioja jų veido išraišką, veiksmus. Pravirksta, jeigu verkia kitas kūdikis, nusišypso, jei kitas kūdikis juokiasi. Žvilgsniu, mimika, balsu, gestais išreiškia norą bendrauti su suaugusiuoju ar vaiku, parodo, kuo domisi. Seka suaugusiojo žvilgsnį, veido mimiką, gestus, žodžius, aptinka jo rodomus aplinkos objektus bei reiškinius,	

	<p>dalinasi emocijomis ir nuostaba. Atsiskirdamas nuo tėvų, jaučia nerimą ar pravirksta, tačiau bendraudamas su pedagogu nurimsta, susidomi jam rodomais žaislais ar siūloma veikla</p>
2-asis žingsnis	<p>Atsistoja prieš kitą vaiką veidas į veidą, žiūri į akis, nusišypso. Nori žaislo tokio pat, koku žaidžia kitas vaikas. Bando atimti žaislą iš kito vaiko, kai šis jo neatiduoda. Ramiai žaidžia greta nepažįstamo vaiko, tačiau pastebėjęs, kad pedagogo nėra šalia, sunerimsta ir bėga jo ieškoti. Verkia ar sunerimsta, atsiskirdamas nuo tėvų, tačiau ramina glaudžiasi prie mokytojo, susidomi kitais vaikais ir žaidimais. Vaikas rodo suaugusiajam stiprius jausmus: apkabina arba nususuka, myluoja arba atstumia. Išprašo iš suaugusiojo, ko nori – panešioti, padainuoti, paskaityti. Mėgsta, kai jo žaidimą stebi, juo žavisi, jam pritaria juo besirūpinantis suaugęs žmogus. Nori lipti laiptais. Pamatęs šypsena, lipa toliau, o griežtą veido išraišką – sustoja ir laukia. Pargriuvęs žvilgterį į suaugusiojo veidą, pamatęs išgąščio išraišką, pravirksta, pamatęs šypsena – atsistoja. Vaikas bijo eiti iš grupės į salę, bet vedamas už rankos ten eiti sutinka. Vaikas traukiasi nuo naujo, didelio, tamsaus, gauruoto meškino; šalinasi judančių ir neįprastai skambančių žaislų. Stebėdamas spektaklį darželyje, išsigąsta scenoje pamatęs nepatrauklų personažą</p>
3-iasis žingsnis	<p>Vaikas stebi, ką daro kitas, pakartoja jo veiksmus. Vaikas ima tą patį arba toki patį žaislą ir mėgdžioja kito veiksmus; tiesia žaislą kitam, nors ne visada jį atiduoda; rodo žaislą kitam; ima žaislą, su kuriuo žaidė ir jį paliko kitas; pakaitomis atlieka veiksmus su kitu, kiekvienas su savo žaislu arba tuo pačiu žaislu. Jei kitas nori atimti žaislą, jo nepaleidžia, bėga šalin, rėkia. Išmoka pasakyti: „Nesimušk, man skauda“. Graso piršteliu: „Nu, nu, nu“, jeigu mato kurį nors vaiką atimant kito žaislą. Dažniau nei su kitais žaidžia su vienu vaiku. Dažniau išlieka ramus, kai artimieji atsiveikina ir išeina. Bėgiodamas kieme nutolsta nuo pedagogo, apžiūrinėja aplinką, kitus vaikus, tačiau stengiasi suaugusiojo neišleisti iš akių. Jei užėjęs už čiuožyklos mokytojas nemato, tuoj pat grįžta atgal. Siužetiniame žaidime mėgdžioja mamos, mokytojo padėjėjo ir mokytojo buitinius veiksmus, savaip juos sudėliodamas į siužetą ir palydėdamas girdėtais žodžiais bei intonacijomis: maitina lėlę, valo stalą, šluoja grindis, tvarko žaislus. Pats susiranda žaislus, naudoja žaislus pakaitalus, nemėgsta, kad suaugusysis siūlytų žaidimo veiksmų seką, bet džiaugiasi pagyrimu. Dažnai kartoja „aš pats“, nesileidžia nurengiamas, aprengiamas, bando tai padaryti pats. Gali atkakliai reikalauti, kad suaugusysis paduotų aukštai padėtą greit dūžtantį ar žaidimui nesaugų daiktą. Iš draugo atima žaislą, jei tokį turi namie, ir sako „mano“, prašo suaugusiojo jam žaislą gražinti. Smalsiai apžiūrinėja į grupę atėjusius svečius, paima jų duodamą žaislą, jeigu šalia yra pedagogas</p>
4-6 metai. 4-asis žingsnis	<p>Supranta kito norą žaisti kartu. Žaisdamas mėgdžioja kitus vaikus, supranta jų norus. Dalinasi žaislais. Laikosi susitarimo palaukti savo eilės žaisti su norimu žaislu. Paaiškina savo veiksmų pasekmes kitam. Pedagogui priminus elgesio taisykles, komentuoja priimtinius ir nepriimtinius veiksmus. Priminus palaukia savo eilės, paprašo žaislo, tariasi žaisti juo kartu. Rodo pasitikėjimą grupės mokytojais, padėjėjais, bendradarbiauja su jais: guodžiasi, kalbasi, klausia, tariasi. Paklaustas suaugusiajam pasako savo nuomonę, priima jų pagalbą, pasiūlymus bei vykdo individualiai pasakytus prašymus. Veikia kartu su suaugusiuoju. Kalba apie šeimą. Kartu su tėvais dalyvauja grupės veikloje, įvairiuose renginiuose. Ištraukia į pedagogo pasiūlytą veiklą, tačiau ją plėtoja savitai, kalbasi su mokytoju, ką ir kaip daro, klausia patarimų, prašo priemonių, rodo, ką padarė. Kasdienėse situacijose klauso pedagogo patarimo. Pasako savo norus, sumanymus, idėjas. Kartu su pedagogu ir kitais vaikais kuria grupės taisykles. Žaidžia žaidimus, skatinančius laikytis tvarkos, kontroliuoti savo elgesį, mokančius nusiraminti</p>

5-asis žingsnis	Pasiprašo į žaidimą. Pats sugalvoja žaidimą ir pakviečia kitus žaisti. Palaiko draugo fantazavimą. Užjaučia, supranta kitą. Siūlo pažaisti savo žaislu arba žaidžia juo paeiliui. Domisi ir kalba apie bendruomenę, žmones, jų veiklą, panašumus ir skirtumus. Žaidžia su vaikais iš kitos kultūrinės ar socialinės aplinkos, natūraliai priima vaikų skirtumus. Dėmesingai klausosi, ką sako kitakalbis vaikas. Kreipiasi į mokytoją ieškodamas išeičių konfliktinėje situacijoje. Nuolat grupėje žaidžia po du ar kelis. Žaidžia su vienu draugu arba keliais kurį laiką nesikeičiančiais žaidimų partneriais. Prašo suaugusiojo įsitraukti į jų žaidimus, toliau plėtoja žaidimą. Kalba apie tai, kuo naudingos elgesio taisyklės, kodėl būtina jų laikytis, kas nutinka, kai jos pažeidžiamos. Kalba apie tinkamą bendravimą su tėvais, broliais ir seserimis. Grupės renginiuose atlieka menines – kūrybines veiklas kartu su šeimos nariais. Bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis grupėje, salėje ar įstaigos kieme, sugalvoja jiems klausimų
6-asis žingsnis	Dalinasi žaislais, priemonėmis su kitais vaikais, leidžia kitiems pažaisti su savo žaislu. Kalba apie draugus ir draugystę. Bendrauja ir bendradarbiauja su kitais vaikais, noriai veikia drauge, siekiant bendro tikslo. Domisi skirtumais tarp vaikų ir juos toleruoja. Aiškinasi, kas yra gerai, o kas blogai. Pasako, koks elgesys yra tinkamas, o koks – ne. Kartu su pedagogu kuria taisykles, susitarimus, pasiryžtant jų laikytis. Paaiškina savo veiksmų pasekmes sau ir kitiems. Įvardina savo draugus. Pasakoja savo rūpesčius ir džiaugsmus. Pasako, kokio elgesio norėtų grupėje ir kartu su mokytoju kuria elgesio grupėje taisykles, išsako savo nuomonę visais aktualiais gyvenimo grupėje klausimais. Ieško būdų, kaip pasakyti savo nuomonę, neįžeidžiant bendraamžių ir suaugusiųjų. Aiškinasi bendravimo su nepažįstamais žmonėmis taisykles ir galimus pavojus. Pasakoja atsitikimus su suaugusiaisiais ir svarsto, kaip kitą kartą panašiose situacijose galėtų elgtis. Pasako, kad pasiklydęs pagalbos kreiptųsi į policininką, pardavėją ar kitą žmogų
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinių dialogų kontekstai. Bendravimo sala – grupės ir (ar) lauko, ir (ar) skaitmeninėje aplinkoje sukurtas ugdymosi kontekstas, bendrų žaidimų, bendros veiklos vietos, kurios skatina kontaktus, santykius, ryšius, komunikavimą tarp vaikų ir mokymąsi spręsti kylančias bendravimo problemas. Problemų sprendimo stotelė – grupės ir (ar) lauko aplinkoje sukurtas ugdymosi kontekstas, skatinantis mokyti spręsti problemas. Ugdymo turinys siejamas su gyvenimo aktualijomis; kuriamos komunikavimo ir bendradarbiavimo formos su tėvais, vietos bendruomene, įvairiomis organizacijomis, bendruomenėje gyvenančiais menininkais, mokslininkais, žiniasklaidos atstovais ir pan. Priemonės: vaizdo įrašai, filmukai, kortelių žaidimai („Mano kūnas“, „Pažink savo jausmus“, „Profesijos“), įvairių šalių pasakos, knygos apie skirtingų rasių, tautybių, amžių ir gebėjimų žmones, nuotraukų albumai, grupės, mokyklos, miesto, valstybės bei tautinė atributika; ugdomoji medžiaga „Žaismė ir atradimai“, knygelės: „Aš“ pasaulis“ (vaikams iki 3 m.), „Smėlio dėžė“ (vaikams iki 3 m.), „Aš“ – matomas ir nematomas“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas modeliuoja ir moderuoja ugdymosi situacijas, skatinančias prasmingą vaikų bendradarbiavimą ir tarpusavio paramą; palaiko dialoginę vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveiką, iš anksto numato galimus komunikavimo su vaikais būdus ir priemones, kurie neužgožia, o provokuoja ir palaiko jų aktyvumą
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaiko klausymosi, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos. Į sąveikas orientuotos pedagoginės strategijos: vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas; vaikų skatinimas mokyti vienam iš kito. Metodai: žaidimas, vaikų projektas, diskusijos, pokalbiai, bendra kūrybinė veikla. Organizuojami įvairaus pobūdžio renginiai su tėvais, mokyklos bendruomene, išvykos, ekskursijos, projektinė veikla, bendradarbiavimas su socialiniais partneriais

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.5.2. Aplinkos pažinimas	Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja	Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Apžiūrinėja naują aplinką, savo rankas, paduotus daiktus, trumpam atkreipia dėmesį į save veidrodyje. Liečia, ragauja, uodžia, krato, daužo daiktus, žaislus. Bando pasiekti, paimti, paliesti, paragauti, pauostyti, pajudinti, sudėti vienas prie (ant) kito žaislus ar kitus daiktus	
2-asis žingsnis	Pamėgdžiodamas suaugusiuosius bando šukuotis, valgyti su įrankiais, valyti dantis, šluostyti stalą, pašerti naminį gyvūną, palaistyti augalą ir pan. Taisyklingai pavadina kai kuriuos gyvūnus, žmones, daiktus, jų atvaizdus. Tyrinėja, kaip dviejų ir trijų dimensijų daiktai tinka vienas prie kito, pvz., dėlionės, kaladėlės	
3-iasis žingsnis	Kalbėdami taisyklingai pavadina kai kuriuos dažniau sutinkamus augalus ar gyvūnus, savo kūno dalis. Atkreipia dėmesį į nematytus daiktus, klausinėja, kaip vadinasi, kas tai yra, ar galima pasiimti ir pan. Pasako, kai šalta ar šilta. Padeda prižiūrėti naminius augalus ar gyvūnus, klausia, ką jie mėgsta, kodėl, kitaip rodo susidomėjimą. Džiaugiasi pamatę savo pažįstamą aplinką (darželį, namą, kuriame gyvena), orientuojasi darželyje. Vardija šeimos narius, pasako savo vardą ir pavardę, parodo ir pasako, kiek turi metų	
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Stebi ir atpažįsta augalus ir gyvūnus gamtoje ir namų aplinkoje, žiūri paveikslėlius, žiūri filmus ir klausosi skaitymo apie naminius ir laukinius gyvūnus, dalyvauja juos prižiūrint. Kalba apie stebimų gyvūnų ar augalų kūno dalis, išvaizdą, apie tai, ko jiems reikia, kad augtų, kaip juos saugoti, prižiūrėti. Pastebi gyvūnų, jų išskirtinius bruožus (kailis, uodega, nagai, spalva ir pan.). Žino, kad ne visus augalus galima ragauti, yra nuodingų arba dilginančių. Stebi dienos orus, metų laiką ir gamtos pokyčius, kurie tuo metu vyksta. Ne tik apie tai kalba, bet ir pavaizduoja piešiniu, vaidinimu, dainele, suranda paveikslus knygoje ir kt. Tyrinėja, kaip daiktai juda ir kaip juos pajudinti, pvz., pučiant, traukiant, stumiant, sukant, supant, skandinant. Tyrinėja medžiagų savybes: sušlapina, plėšia, minko ir pan. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus (namai, automobiliai, keliai, parduotuvės ir pan.). Pasako miesto, gatvės, kurioje gyvena, pavadinimus, savo vardą ir pavardę. Atkreipia dėmesį į pasikeitimus savo aplinkoje	
5-asis žingsnis	Tyrinėdami gamtoje stengiasi elgtis atsargiai. Grupuoja gamtinę medžiagą pagal požymius. Domisi gyvūnų jaunikliais, jų panašumu į tėvus, elgsena. Skiria daržoves, vaisius, uogas, nusako, kaip naudoti maistui. Aiškinasi, kuo jie naudingi. Mėgsta išvykas į gamtą, muziejų, ūkį ar į tėvų darbovietes, rodo susidomėjimą, stengiasi atlikti mažas užduotis, aktyviai dalyvauja aptariant, ką patyrė, išsiaiškino. Dalyvauja pokalbiuose apie orą, stebi metų laikų kaitos požymius, klausinėja apie mums neįprastus gamtos reiškinius, katastrofas, kurios vyksta pasaulyje. Naudojasi skaitmeninėmis priemonėmis, susiranda norimus žaidimus, muziką, nesudėtingą vaizdinę informaciją. Išbando techniką, kuri padeda tyrinėti judėjimą, pvz., ratai, skridiniai, magnetai, sūpynės. Kalba apie tai, kuo bus suaugę. Stebėdami fotografijas, aiškinasi, kuo panašūs į savo artimuosius. Domisi šeimos ir	

	darželio tradicijomis, ruošiasi joms ir apie jas kalba. Moka papasakoti apie savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę. Pasako savo gatvės pavadinimą. Įvardija kelis žinomus gimtojo miesto objektus
6-asis žingsnis	Skirsto gyvūnus ir augalus pagal aiškiai matomus išorinius požymius (pvz., kūno dangą, galūnių, snapo, lapų, žiedų, kamienų formą, spalvą). Kalba apie tai, kur gyvena laukiniai ir naminiai gyvūnai (tvartas, miškas, zoologijos sodas, vanduo). Dalyvauja ruošiant daržovių, vaisių salotas. Moka nusakyti daikto pagaminimo seką (pvz., iš aivių gaunama vilna, verpiami siūlai, mezgamos pirštinės). Stebi įvairius gamtos reiškinius. Klausinėja apie dangaus kūnus, ieško informacijos apie juos knygoje, internete. Rūšiuoja atliekas, žino šiukšlių konteinerių spalvas, skiria, kokios atliekos į kurį metamos. Kuria įvairius darbelius iš antrinių žaliavų. Pasakoja, kur dirba tėveliai, apie giminę, šeimos šventes. Tyrinėja žemėlapius, gaublį. Randa žemėlapyje gimtąjį miestą, kur gyvena seneliai, pusseserė ar pusbroliis. Moka parodyti žemėlapyje Lietuvą, Vilnių, Klaipėdą, pažįsta Lietuvos vėliavą, herbą. Noriai išbando senovinius daiktus (pvz., lygina kočėlu, muša sviestą ir kt.). Moka palyginti ir įvardyti dabartinės buities technikos pranašumus. Žino tradicines šventes, noriai joms ruošiasi. Žino, kas yra „giminės medis“. Žaidžia įvairius stalo žaidimus
Ugdymosi kontekstai	Kuriami kontekstai: universalus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas. Kuriamas įtraukiantis kontekstas. Lanksčiai naudojamos dialogo palaikymo priemonės: papildoma medžiaga ir objektai, ugdymosi veiklos foto ir video medžiaga, vaiko veiksmų, atradimų įvardinimas, atvirieji klausimai, refleksijos. Ugdymas(is) vyksta ne tik įprastoje formalioje aplinkoje, bet išeina už jos ribų ir persikelia į kitas erdves. Kuriamas erdvė skirta biologinės įvairovės pažinimui (kiemas, pieva, parkas, inkilai, vabzdžių viešbutis, mokomasis sodelis ar lysvės). Viena iš erdvių yra virtualus pasaulis – internetas ir skaitmeninės mokymosi priemonės. Priemonės: kompiuteris, išmanioji lenta, interaktyvios grindys, multimedia projektorius, šviesos stalas, didaktiniai žaislai-gyvūnai, konstruktoriai, statybinė medžiaga, loto, kortelių žaidimai, dėlionės, gamtinė medžiaga, darbo įrankiai, strateginiai ir kt. stalo žaidimai. Ugdomosios medžiagos „Žaismė ir atradimai“ knygelės „Atradimų takelis“ (vaikams iki 3 m.), „Žalioji pieštukas“ (3–6 metų vaikams), „Pasaulis be sienų“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas yra aplinkos kūrėjas, draugas-partneris, idėjų ir veiklos iniciatorius; veiklų moderatorius. Pedagogas individualizuoja, diferencijuoja ugdomąjį turinį atsižvelgiant į vaiko poreikius
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaiko-pedagogo sąveikos (žaidimo pedagogika, dialogo pedagogika, pavyzdžio ir modeliavimo, vaiko refleksijos skatinimo), vaiko sąveikos su aplinka, vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito, ugdančiosios aplinkos kūrimo, informacinių technologijų ir medijų taikymo strategijos. Metodai: žaidimas, vaikų projektas, STEAM, kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, imitaciniai bei vaizduotės žaidimai, pokalbis, diskusija. Organizuojamos ekologinės bei pažintinės išvykos, ekskursijos, akcijos, parodos, susitikimai su tautodailės, tradicinių amatų bei verslų ar įvairių profesijų specialistais, jų darbo proceso stebėjimas, edukacinė veikla muziejuje, ugdymasis naudojant informacines technologijas

PASITIKINTIS VAIKAS

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.6.1. Savivoka ir savigarba	Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus	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
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
<u>1-3 metai.</u> 1-asis žingsnis	Pamatęs žaislą, su kuriuo žaidė vakar, prisimena save su žaislu ir kartoja veiksmus su juo, kitą dieną pamatęs tą žaislą vėl prisimins save žaidžiantį su tuo žaislu ir kartos veiksmus. Vaikas tarsi jaučia, kad „su manimi tai jau vyko“ ir tai stiprina „aš“ jausmą. Pašauktas vardu, pasuka galvą, žiūri į akis. Žaidžia savo rankytėmis (suneria, viena liečia kitą), susitelkdamas patiriamiesiems pojūčiams. Liečia kitų plaukus, ausis, nosį, akis. Bando suduoti per barškutį. Pamatęs ateinančią mamą, šypsosi, tiesia rankas	
2-asis žingsnis	Parodo save neseniai darytose šeimos, vaikų grupės nuotraukose ir pasako savo vardą. Žiūrėdamas į savo atvaizdą veidrodyje pastebi dažus ant kaktos ir valo savo kaktą, o ne atvaizdą veidrodyje. Sulaikius bėgantį, veržiasi iš rankų, įnirtingai reiškia protestą. Prieina prie suaugusiojo, kad parodytų, ko išmoko. Krykštauja, kai jam paplojama, jis pagiriamas	
3-iasis žingsnis	Pasako savo vardą. Nebesako „Gustė eina“, pasako „aš einu“. Tarp kitų daiktų atpažįsta savo atsineštą žaislą ir jį parodo. Atpažįsta savo pėdkelnes, megztinį, suknelę. Jei mano, kad kitas ketina atimti jo žaislą, sako „čia mano“ ir eina prie suaugusiojo pagalbos. Paklaustas, „Kas tu esi – berniukas ar mergaitė?“, teisingai atsako: „Berniukas“ arba „Mergaitė“. „Kodėl taip manai?“ – „Mamytė sakė“, „Nes aš esu mergaitė“. Prašo, kad suaugusysis stebėtų tai, ką jis daro ir kaip daro, rodo suaugusiajam savo žaislą, reikalauja, kad jo darbelis būtų matomas	
<u>4-6 metai.</u> 4-asis žingsnis	Dalyvauja tyrinėjimų veiklose: „Kas aš esu?“, „Mano kūnas“, „Žmonių panašumai ir skirtumai“, „Mano ir kitų pomėgiai“, „Mano ir kitų jausmai“. Supranta, kad jam neskani sriuba gali būti skani kitam vaikui. Pats būdamas linksmas arba ramus, gali suprasti ir paaiškinti, ką jaučia nuskriaustas bendraamžis. Pasakoja auklėtojui, ką veikė per išėigines dienas, o šeimos nariams – ką veikė darželyje. Bando nutylėti savo prasižengimus. Giriasi, kad turi daug draugų, kad auklėtojas yra jo draugas	
5-as žingsnis	Parodo save kūdikį iš namų atsineštose nuotraukose. Pasako, kad jo vardas, akių spalva, mama ir tėtis niekada nepasikeis. Dažnai pasakoja, ką veikė namuose su mama, tėčiu ar kitais šeimos nariais. Į grupę atėjusiems tėvams noriai aprodo grupę, pasakoja apie tai, ką joje veikė, apie draugus, auklėtoją. Tyrinėja: „Mano kūnas, pomėgiai, norai, gebėjimai praeityje, dabar, ateityje“. Žaidžia žaidimus, kuriuose vaizduoja tai save, tai ką nors kitą, save praeityje arba ateityje. Vaikas sako, kad jis yra blogas, nes mokytojas ant jo supyko. Kitą dieną jis sako, kad yra geras, nes mokytojas jį pagyrė. Vaikas nenori eiti į darželį, nes kiti su juo nežaidžia (nors iš tiesų su juo nežaidžia tik vienas vaikas, su kuriuo jis nori žaisti)	

6-asis žingsnis	Samprotauja apie save, savo pomėgius, veiklą: „Kas? Kada? Ką? Kur? Kaip? Su kuo?“. Nupiešia save ir pakomentuoja, kaip atrodo, ką turi, ką veikia, pasako ką nors apie šeimą, bendruomenę, Tėvynę. Vaikas atsisako suduoti kitam, suprasedamas, kad jam skaudės. Vaikas sako, kad prieš pietus nevalgys atsineštų sausainių, juos suvalgys po pietų. Juokiasi pamatęs, kad supainiojo batus. Juokiasi netyčia mokytoją pavadinęs mama. Kalba, diskutuoja apie fizines savybes, pomėgius ir elgesio savybes, šeimą, grupę, Tėvynę. Vardina savo tėvų, seserų, brolių pavardės tapatumą. Iš intonacijų, žodžių, veido išraiškos, pozos supranta, kada kitas palankiai ar nepalankiai nusiteikęs jo atžvilgiu
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalus dizaino mokymuisi, kultūrinių dialogų kontekstai. Ugdymo turinys siejamas su gyvenimo aktualijomis; kuriamos komunikavimo ir bendradarbiavimo formos su tėvais, vietos bendruomene, įvairiomis organizacijomis, bendruomenėje gyvenančiais menininkais, mokslininkais, žiniasklaidos atstovais ir pan. Priemonės: vaizdo įrašai, filmukai, kortelių žaidimai, įvairių šalių pasakos, knygos apie skirtingų rasių, tautybių, amžių ir gebėjimų žmones, nuotraukų albumai, grupės, mokyklos, miesto, valstybės bei tautinė atributika. Ugdomosios medžiagos „Žaismė ir atradimai“ knygelės „Aš“ pasaulis“ (vaikams iki 3 m.), „Smėlio dėžė“ (vaikams iki 3 m.), „Aš“ – matomas ir nematomas“ (3–6 metų vaikams)
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas modeliuoja ir moderuoja ugdymosi situacijas, skatinančias prasmingą vaikų bendradarbiavimą ir tarpusavio paramą; palaiko dialoginę vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveiką, iš anksto numato galimus komunikavimo su vaikais būdus ir priemones, kurie neužgožia, o provokuoja ir palaiko jų aktyvumą
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaiko klausymosi, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos. Į sąveikas orientuotos pedagoginės strategijos: vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas; vaikų skatinimas mokytis vienas iš kito. Metodai: žaidimas, vaikų projektas, diskusijos, pokalbiai, bendra kūrybinė veikla. Organizuojami įvairaus pobūdžio renginiai su tėvais, mokyklos bendruomene, išvykos, ekskursijos, projektinė veikla, bendradarbiavimas su socialiniais partneriais

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.6.2. Emocijų suvokimas ir raiška	Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais	Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Verkia, kai yra alkanas, šlapias ar ilgesniam laikui paliktas vienas. Kai vaiku besirūpinantis suaugusysis greta, vaikas nuo jo atsiskiria ir drąsiai tyrinėja aplinką, rizikuoja. Ko nors išsigandęs, bėga pas suaugusįjį ir jo ramina greita nurimsta. Atsiskyres liūdi, verkia, vėl susitikęs – džiaugiasi, leidžiasi, nori būti jo ramina. Krykštauja, kai suaugusieji su juo žaidžia. Kai grupėje verkia kitas vaikas, kūdikis irgi gali pravirkti	

2-asis žingsnis	Vaikas džiaugsmą išreiškia ir ramiai šypsodamasis, ir kvatodamas balsu. Ilgesnį laiką pabūna linksmas arba ramus, lengviau išvelgiamos pasikeitusių nuotaikų priežastys – pavargo, kitas vaikas atėmė žaislą ir pan. Meta žaislą ant grindų ir, jeigu auklėtojas šypsodamasis jį paduoda, šis juokdamasis jį vėl meta ant grindų. Paklaustas „Kuris verkia?“, vaikas parodo paveikslėlį su verkiančiu kiškiuku, paklaustas „Kuris juokiasi?“, rodo paveikslėlį su besijuokiančiu vaiku. Žiūri į verkiantį vaiką ir užjausdamas jam duoda savo žaislą, paglosto
3-iasis žingsnis	Ant suaugusiojo supykęs vaikas atpažįsta šį jausmą ir gali pareikšti: „Aš piktas!“ Jei kitas vaikas šypsodamasis jam tiesia žaislą – pats nusišypso ir pradeda su juo žaisti. Kai kitas vaikas atima žaislą, verkia ir laukia pedagogo pagalbos
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Išmoksta kalbėti apie jausmus, pažinti kitų žmonių jausmus. Stovėdamas prieš veidrodį paprašytas nutaiso linksmą, liūdną, pikta veido išraišką. Nuotaikų veideliais pažymi savo nuotaiką. Pavadina pagrindines emocijas. Skirtingas emocijas išreiškia mimika, balsu, veiksmais, poza. Klausosi pasakojimų bei grožinės literatūros kūrinėlių apie jausmus ir jų išraišką. Žaidžia žaidimus, skatinančius tyrinėti ar imituoti kitų žmonių nuotaiką
5-as žingsnis	Kalba apie jausmus su kitais – pasako ar paklausia, kodėl pyksta, kodėl verkia. Tariaisi su draugu žaisti žaislu paeiliui. Emocijas reiškia dainuodamas, piešdamas, šokdamas, komentuoją jausmų paveikslėlius. Gamina ir siunčia atvirukus draugams įvairiomis progomis. Žaidžia žaidimus, skatinančius sakyti „komplimentus“ draugams. Žaidžia vaidmenų žaidimus, įsijaučiant į kito savijautą
6-asis žingsnis	Pasako, kada buvo linksmas, liūdnas ar piktas. Pakviečia kitą vaiką žaisti, jei šis atrodo draugiškai nusiteikęs. Mokytojui praneša, jei kitas vaikas liūdi ar jam reikia pagalbos. Žino keletą išeičių, ką galima daryti, kai kas nors elgiasi nepagarbiai, provokuoja konfliktą. Erzinamas nepuola muštis, bet pasako pedagogui
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinių dialogų kontekstai. Erdvė, kurią galima transformuoti pagal poreikį (maži, lengvi, mobilūs, moduliniai baldai), galimybė erdvę paskirstyti į atskiras erdves; erdvė, skatinanti kurti, dalintis (skirta žaidimams); biblioteka; erdvės nusiramimui, susikaupimui, poilsiui, individualiam, grupiniam darbui, veiklai porose. Priemonės: šviesos stalas, loto, dėlionės, didaktiniai bei kortelių žaidimai „Pažink jausmus“ ir pan., plakatai, pasakų knygelės, garso, vaizdo bei video įrašai, siužetiniai, sensoriniai žaislai, fotografijų albumai, emocijų veidukai, kamuoliai „Emocijos“ ir kt.
Pedagogo vaidmuo	Pedagogas modeliuoja ir moderuoja ugdymosi situacijas, skatinančias prasmingą vaikų bendradarbiavimą ir tarpusavio paramą; palaiko dialoginę vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveiką, iš anksto numato galimus komunikavimo su vaikais būdus ir priemones, kurie neužgožia, o provokuoja ir palaiko jų aktyvumą
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaiko klausymosi, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos. Į sąveikas orientuotos pedagoginės strategijos: vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas; vaikų skatinimas mokytis vienas iš kito, žaidimo pedagogika, pavyzdžio, modeliavimo strategija. Metodai: žaidimas, vaikų projektas, diskusijos, pokalbiai, bendra kūrybinė veikla. Organizuojami įvairaus pobūdžio renginiai su tėvais, mokyklos bendruomene, išvykos, ekskursijos, projektinė veikla, bendradarbiavimas su socialiniais partneriais. Individualios ir grupinės nusiramimo technikos – pratimai, padedantys nuraminti protą, sumažinti streso lygį ir pagerinti emocijų būseną. Šios technikos gali apimti kvėpavimo pratimus, meditaciją, vizualizaciją, paprastas fizinio aktyvumo užduotis

SĖKMINGAI BESIMOKANTIS VAIKAS

Pasiiekimų sritis	Vertybėnė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.7.1. Tyrinėjimas	Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja	Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė
Pasiiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Reaguoja į tai, kas vyksta aplinkui; siekia, ropoja, eina link sudominusių daiktų ar reiškinių. Deda į burną, uodžia, stengiasi pamatyti, išgirsti, paliesti, paimti žaislus ir kitus daiktus; guguoja ir tyrinėja savo balsą; eksperimentuoja judesiu. Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą	
2-asis žingsnis	Prašo ar parodo, koks daiktas domina, ką norėtų paliesti, tyrinėti, žaisti, klausyti. Išbando naujus tyrinėjimo būdus; tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, skirtingas medžiagų faktūras, išbando žaislus ir daiktus. Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose	
3-iasis žingsnis	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 išitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultata žodo kitiems	
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Kelia klausimus, spėlioja, padedamas numato tiriomosios veiklos eigą, rezultatus. Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, savo ir kitų veiklos elementus, temas ir siužetus, remiasi patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemones ir medžiagas. Pasako, ką veikė, ką atrado; įvardija, kokias priemones ar medžiagas pasirinko tyrinėjimui	
5-asis žingsnis	Atskleidžia savo interesus, tikslingai keldamas klausimus apie gyvosios ir negyvosios gamtos bei žmogaus sukurtus objektus, reiškinius, jų požymius. Domisi nedaiktinių reiškinių (pvz., garsų, judesiu) paskirtimi ir estetika. Stebėdamas, eksperimentuodamas išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes, skaidydamas ir jungdamas aiškina objektų sandarą, išbandydamas atranda objektų paskirtį, lygindamas ir gretindamas ieško panašumų ar skirtumų tarp objektų ir reiškinių, išvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties. Paaiškina, kad tyrinėjant su daiktais, medžiagomis, augalais, gyvūnais reikia elgtis atsargiai; kalbėdamas apie tyrinėjimą remiasi jo rezultatais; apibūdina tyrinėjamų objektų požymius, panašumus ir skirtumus; savo stebinius palygina su kitų stebiniais, kartais susieja skirtingus pastebėjimus	
6-asis žingsnis	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. Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti	

Ugdymosi kontekstai	<p>Kuriami žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kultūrinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų kontekstai.</p> <p>Kuriama patirtinio ugdymosi – žinių perdavimo eksperimentuojant ir tyrinėjant skirta aplinka mokyklos vidaus ir lauko erdvėse</p> <p>Priemonės: mini laboratorija (didinamasis stiklas, mikroskopas, prizmė, svarstyklės, pincetai, lašikliai, įvairios talpos, veidrodžiai, vabalų gaudyklės, ekolysvės ir kt.), šviesos stalas, IKT (kompiuteriai, planšetės, išmanioji lenta, išmaniosios grindys, edukacinės programėlės); knygos, enciklopedijos, žemėlapiai, gaublys, plakatai, saulės sistemos modelis, žmogaus kūno muliažai, tyrinėjimų dėžutės</p>
Pedagogo vaidmuo	<p>Mokytojas atlieka iniciatoriaus, moderatoriaus, patarėjo vaidmenis. Pedagogas skatina vaikus rinktis (veiklą, priemones ir kt.), planuoti kaip atlikti užduotį ir aptarti, kaip pasisekė. Mokytojas užduoda atvirus klausimus, skatina vaikų ieškojimus, eksperimentavimą, probleminių/konfliktinių situacijų sprendimą. Mokytojas kartu su vaikais reflektuoja priimtus sprendimus, įgytą patirtį</p>
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	<p>Taikomos vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos. Įvairiose situacijose taikome vaiko klausymosi (kas jiems svarbu, kaip jie mato pasaulį ir kt.) būdus, pripažindami vaikus savo gyvenimo ir ugdymosi ekspertais. Taikome įsiterpimo į vaikų žaidimą būdus. Mokymosi vieni iš kitų būdas.</p> <p>Metodai: žaidimas, STEAM, eksperimentas, „minčių lietus“, vaikų projektas, situacijos, atvejo ar svarbaus įvykio analizė.</p> <p>Formuojami vaikų veiklos aplankai, kuriuose kaupiami tyrimų, stebėjimo rezultatai ir kūrybiniai darbai. Taikomi inovatyvūs vaikų ugdymo būdai: vaizduotės skatinimo, patirtinio mokymosi, tyrimo (atliekami stebėjimai, bandymai ir eksperimentai; kuriamos schemas, diagramos, modeliai; paieškos metodai („minčių lietus“; vaikiškų enciklopedijų, interneto tinklapių naudojimas; tėvų, grupės svečių, kitų suaugusiųjų klausinėjimas ką nors aiškinantis; „lobių“ ar kt. paieška pagal schemas, žemėlapius ir kt.). Taikomi refleksijos ir savirefleksijos skatinimo būdai (autobiografinė savo praeities ir ateities refleksija); giluminio mokymosi skatinimo būdai (apie vieną mokymosi objektą ilgą laiką rinkti skirtingą informaciją iš įvairių šaltinių; sisteminti, pavaizduoti, modeliuoti, pristatyti ir kt.). Tiriama veikla organizuojama tyrinėjimų laboratorijose, stotelėse, kūrybinėse dirbtuvėse, ateljė. Organizuojamos išvykos į gamtos tyrinėjimams pritaikytus objektus: botanikos, zoologijos sodas, delfinariumas ir kt.; daugkartinės pažintinės išvykos į pajūrį, mišką, parką, į gamtines lankytinas vietas, į ūkius; ekskursijos ir edukaciniai užsiėmimai įvairaus pobūdžio muziejuose; tyrinėjimų laboratorijos, stotelės, kūrybinės dirbtuvės, ateljė; organizuojamos eksperimentų dienos ar savaitės</p>

Pasiekimų sritis	Vertybė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.7.2. Problemų sprendimas	Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas	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
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	

1-3 metai. 1-asis žingsnis	Balsu, mimika, gestais parodo, jei kažkas vyksta ne taip, kaip vaikui buvo įprasta. Bando kelis kartus atlikti veiksmą. Pakartoja nepasisekusį veiksmą, jį keičia, kad pasiektų laukiamą rezultatą. Ieško suaugusiojo ar vyresnio vaiko pagalbos. Emocine reakcija, mimika, kūno judesiais parodo, kad jam pavyko (nepavyko)
2-asis žingsnis	Radęs daiktą, paima į rankas ir žinomu būdu veikia su juo. Stebi suaugusiojo veiksmus, po to kartoja pats. Kai pavyksta, džiaugsimą išreiškia emocijomis. Bando sudėti daiktus į jiems skirtą vietą. Susidūręs su nauja, neįprasta situacija padedamas suaugusiojo sutelkia dėmesį į problemą. Pritaiko jau žinomus veikimo būdus. Nebijo bandyti, pasirenka iš kelių suaugusiojo pasiūlytų sprendimo būdų. Stebi, kaip panašioje situacijoje elgiasi suaugusieji ar kiti vaikai ir išbando jų taikomus būdus. Stebi savo taikomų veiksmų pasekmes ir pasirenka tinkamus veiksmus problemai išspręsti
3-iasis žingsnis	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 taiso, tobulina sprendimą
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Bando žinomais būdais įveikti kliūtį kol pavyksta arba sugalvoja kitaip. Įgytas žinias ir gebėjimus mėgina pritaikyti kitoje veikloje. Pasako, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. Bando apibūdinti problemą. Nori problemą įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus, pradeda atsitiktinį eksperimentavimą, bandymus. Orientuodamasis į įsivaizduojamą problemos sprendimo rezultatą, renkasi veikimo būdus ir priemones. Dalinasi mintimis apie problemos sprendimą. Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. Nepasisekus veiklos nemeta, o pradeda veikti iš naujo arba ją keičia
5-asis žingsnis	Imasi sudėtingos veiklos, drąsiai bando, eksperimentuoja, nepavykus pradeda iš naujo arba tariasi su bendraamžiais. Bando įveikti sunkumus. Mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių. Aiškinasi kiekvieno pasiūlyto sprendimo pasekmes. Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Bando įveikti pasitaikančius sunkumus. Pasitikrina, kaip suprato problemą apie ją kalbėdamas ir užduodamas klausimus. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo būdus kitiems. sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas, išbando sprendimo būdų alternatyvas. Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip
6-asis žingsnis	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, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes. Laikosi ir kitiems primena žaidimo ar elgesio taisykles. Kalba, įvardina kaip jausis kitas vaikas, jei kas nors netinkamai elgiasi. Išvardija kelias savo grupei būdingas problemas. Mokosi vadovaudamiesi bendraamžių pavyzdžiu
Ugdymosi kontekstai	Kuriami žaismės, dialogo, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. Problemų sprendimo stotelė ar stotelės – grupės ir (ar) lauko aplinkoje sukurtas ugdymosi kontekstas, skatinantis mokytis spręsti problemas. Kuriamos skirtingos veiklos vyksmo galimybės: vaiko iniciatyvos pirmumas, kuomet mokytojas seka vaiko domėjimąsi ir pasinaudoja spontaniškomis čia ir dabar susikūrusiomis situacijomis, praturtindamas jo patyrimą; dialoginis veikimas, mąstymas

	<p>bei kūryba kartu, sekant vaiko iniciatyvą; atvirosios veiklos idėjos pirmumas, kurią trumpai iškomunikavus, veiklos iniciatyva perleidžiama vaikams. Naudojamos dialogo palaikymo priemonės: papildoma medžiaga ir objektai, ugdymosi veiklos foto ir video medžiaga, vaiko veiksmų, atradimų įvardinimas, atvirieji klausimai, refleksijos.</p> <p>Priemonės: skaitmeninės technologijos, šviesos stalas, svorio, ilgio, tūrio bei laiko matavimo prietaisai, didaktiniai žaislai – gyvūnai, konstruktoriai, statybinė medžiaga, gamtinė medžiaga, darbo įrankiai, indai ir priemonės eksperimentams, dailės priemonės, priemonės smulkiajai motorikai lavinti</p>
Pedagogo vaidmuo	<p>Mokytojas atlieka iniciatoriaus, moderatoriaus, patarėjo vaidmenis. Pedagogas modeliuoja ugdymosi situacijas, skatinančias prasmingą vaikų bendradarbiavimą ir tarpusavio paramą; palaiko dialoginę vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveiką, iš anksto numato galimus komunikavimo su vaikais būdus ir priemones. Pedagogas kuria lankstų ugdymo turinį. Mokytojas moderuoja kylančių sunkumų sprendimą sudarydamas sąlygas vaikams patiems atrasti geriausias išeitis ir tik esant būtinybei įsikiša. Mokytojas kartu su vaikais reflektuoja priimtus sprendimus ir jų pasekmes. Vaikai turi galimybių rinktis ir priimti sprendimus</p>
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	<p>Taikomos vaiko klausymosi, vaiko-pedagogo sąveika, vaikų tarpusavio sąveika, ugdymosi situacijų moderavimu grindžiamos pedagoginės strategijos.</p> <p>Metodai: žaidimas, vaikų projektas, eksperimentavimas, STEAM, stebėjimas, diskusijos.</p> <p>Būdai: edukaciniai užsiėmimai, pažintinės išvykos, veiklos tyrinėjimų laboratorijose, kūrybinėse ateljė, atradimų stotelėse, pažinimo salose; meninė veikla, sportinė veikla, ugdymasis naudojant informacines technologijas</p>

Pasiekimų sritis	Vertybinė nuostata	Esminiai gebėjimai
14.7.3. Mokėjimas mokytis	Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko	Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės	
1-3 metai. 1-asis žingsnis	Rodo susidomėjimą aplinka nukreipdamas žvilgsnį, suklysdamas, lytėdamas. Veikia reaguodamas į aplinkinių reakcijas. Kartuoja spontaniškai pasiektą rezultatą. Emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus, veiklas	
2-asis žingsnis	Ieško naujų išpūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais. Stebi, klauso, liečia, juda, mėgdžioja, vokalizuoja, siekdamas įgyvendinti norą ar ketinimą. Stengiasi išgauti norimą rezultatą. Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukęs, procesu	
3-iasis žingsnis	Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas	
4-6 metai. 4-asis žingsnis	Pasako, parodo, ką nori veikti, išmokti. Susidomėjęs stebi, įsitraukia į bendras veiklas su kitais vaikais, dalinasi tuo, kas sudomino. Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia savo tikslo. Pradeda numatyti ir pasirinkti priemones bei medžiagas, reikalingas veiklai įgyvendinti. Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, ką darys toliau. Pasako, parodo, ką veikė ir ką padarė	

5-asis žingsnis	Ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą dominančia tema. Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina. Išlaiko pozityvų nusiteikimą siekti numatyto tikslo nepaisant iškylančių sunkumų. Geba lanksčiai prisitaikyti prie situacijos arba keisti sprendimus. Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko. Pasako, parodo, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau
6-asis žingsnis	Įsitraukia į dominančią, naują, iššūkio reikalaujančią veiklą. Drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Stengiasi kryptingais veiksmais įgyvendinti tikslą: numato veiksmų ir priemonių planą rezultatui pasiekti, priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. Geba stebėti savo ir bendro veikimo pažangą bei koreguoti procesą. Siekdamas tikslo, stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbando įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas. Geba reflektuoti savo veiklos rezultata – dalinasi patirtimi apie veiklos eigą ir pasiekimus
Ugdymosi kontekstai	Kuriama žaismės, universalus dizaino mokymuisi, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. Kuriama pažintinė, edukacinę tikslą turinti ugdymo(si) aplinka. Grupės ar kitų mokyklos patalpų aplinkoje atsispindi esamu momentu grupėje nagrinėjama tema ar vykdomas projektas ir kt.
Pedagogo vaidmuo	Mokytojas atlieka iniciatoriaus, moderatoriaus, patarėjo vaidmenis. Pedagogas sudaro sąlygas vaikams patirti savo priimtų sprendimų pasekmes. Mokytojas skatina vaikus rinktis (veiklą, priemones ir kt.), planuoti kaip atlikti užduotį ir aptarti, kaip pasisekė. Mokytojas užduoda atvirus klausimus, skatina vaikų ieškojimus, eksperimentavimą, probleminių/konfliktinių situacijų sprendimą. Mokytojas kartu su vaikais reflektuoja priimtus sprendimus ir jų pasekmes. Vaikai turi galimybių rinktis ir priimti sprendimus, susijusius su ugdymo(si) procesu bei kitomis situacijomis
Ugdymo strategijos, metodai, būdai	Taikomos vaiko klausymosi, vaiko-pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos. Į sąveikas orientuotos pedagoginės strategijos: vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas; vaikų skatinimas mokytis vienas iš kito. Metodai: žaidimas, pokalbis, diskusijos, individualus ir grupinis darbas, „minčių lietus“, projektas, tyrinėjimai, eksperimentai, STEAM. Būdai: edukacinės, pažintinės išvykos, projektai, atradimų stotelės, pažinimo salos, tyrinėjimų laboratorijos ir kt.

V SKYRIUS

VAIKŲ UGDYMO(SI) PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

Vaikų pasiekimų ir pažangos stebėseną ikimokyklinio ugdymo grupėje yra svarbi ikimokyklinio ugdymo mokytojo darbo sritis, padedanti planuoti grupės veiklos gaires ir palaikyti konstruktyvius, pozityvius santykius su ugdytinių tėvais. Ikimokyklinis ugdymas grindžiamas kiekvieno vaiko pažinimu, ugdymo(si) poreikių pripažinimu, numatant veiklas ir sudarant sąlygas kiekvienam vaikui ugdytis ir tobulėti.

Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimai – tai ugdymo procese vaikų įgyti gebėjimai, apie kuriuos sprendžiame iš vaikų veiklos ugdymojoje aplinkoje ir jos rezultatų. Vaikų ugdymosi pažanga – tai vaikų pasiekimų ūgtis per ugdymosi laikotarpį. Pasiekimų sričių prasmė – atskleisti kokybinę vaiko ūgtį, raidos galių plėtotės kryptį: iš kur judame, kur link. Pasiekimų žingsniai – vaiko ugdymosi pažangą nusakantys siekiniai / žingsniai. Tai ne standartas, o siekiamybė. Jie padeda ikimokyklinio ugdymo mokytojams tikslingiau stebėti, atpažinti, ką vaikas jau žino, supranta, geba, išsiaiškinti vaiko patirtį ir tolesnio ugdymosi poreikį.

Vaikų pažangos ir pasiekimų stebėseną siekiama:

1. pažinti kiekvieną vaiką, atpažinti jo pasiekimus įvairiose ugdymo(si) srityse, stebėti, ko ir kaip vaikas mokosi, ko išmoko;
2. padėti vaikui sėkmingai augti, tobulėti, pastebėti konkrečius jo ypatumus ir nustatyti papildomų švietimo pagalbos paslaugų poreikį, kurių negali suteikti tėvai (globėjai);
3. teikti informaciją apie vaiko daromą pažangą ir pasiekimus tėvams (globėjams), kitiems specialistams, Darželio administracijai;
4. tikslingai planuoti ugdymą, panaudojant informaciją apie vaiko pasiekimus;
5. nustatyti, ar vaikų ugdymo organizavimas yra veiksmingas, priimti pagrįstus sprendimus ugdymui tobulinti.

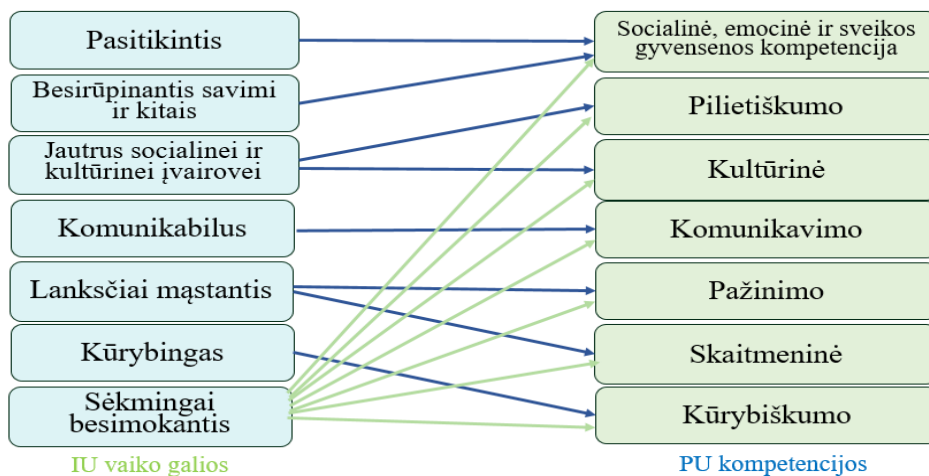
Vaikų pasiekimų stebėseną atliekama vadovaujantis Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>). Pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja vaiko galių ūgtį.

Vaiko nuolatinis ugdymosi pažangos stebėjimas, dokumentavimas ir analizė, siekiant užtikrinti aukštą ugdymo kokybę ir vaiko individualių poreikių tenkinimą, atliekamas laikantis individualizavimo, nuoseklumo (stebėseną atliekama nuosekliai, siekiant stebėti ilgalaikę vaiko pažangą ir vystymąsi įvairiose srityse) ir bendradarbiavimo (stebėsenos procesas apima mokytojų, vaikų tėvų (globėjų) ir pačių vaikų dalyvavimą) principais.

Ugdymo(si) pasiekimų stebėseną vyksta šiais etapais:

1. stebėseną atliekama, kai vaikas pradeda lankyti lopšėlių-darželį;
2. stebima vaiko adaptacija, įgūdžiai, gebėjimai ir poreikiai;
3. nuolatinis stebėjimas ir dokumentavimas;
4. mokytojai nuolat taiko pagrindinius pažangos ir pasiekimų stebėsenos metodus (stebėjimą, vaiko veiklų, darbėlių analizę, pokalbį su vaiku, vaiko pasakojimą, diskusiją, individualias užduotis ir kt.), fiksuoja svarbius momentus, pažangą ir sunkumus, su kuriais susiduria vaikas. Stebėjimui naudojami įvairūs metodai (nuotraukos, garso ar vaizdo įrašai, keliami į e. dienyne [„Mūsų darželis“](#) ir kaupiami vaiko aplanke);
5. analizuojami vaiko kūrybinių darbų, projektų ir kitos veiklos rezultatai. Fiksuojami pasiekimai, pažanga ir ugdymosi poreikiai;
6. stebėseną atliekama du kartus per metus: rugsėjį–spalį ir gegužę–birželį;
7. apibendrinami vaiko pasiekimai ir pažanga. Duomenys suvedami [e. dienyne](#);
8. vaikų pasiekimų stebėsenos rezultatai pateikiami aprašomuoju būdu – trumpais komentarais, nusakančiais, kokios yra vaiko stiprybės, kas jau pasiekta, ką reikia tobulinti. Vaikui pereinat iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės pedagogui;

9. vaiko pasiekimai individualiai aptariami su tėvais (globėjais);
 10. jei yra poreikis, į aptarimą įtraukiami vaiko gerovės komisijos atstovai, kiti specialistai, administracijos atstovai.



4 pav. Ikimokyklinio ugdymo(si) pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijų dermė.

Atnaujinant ikimokyklinio ugdymo programą siekta jos dermės ir tęstinumo su Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa: 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). Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė.

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Obelėlė“
 mokytojų tarybos 2025 m. balandžio 14 d. posėdžio
 protokoliniu nutarimu
 (protokolas Nr. V3-10)