

PRITARTA

Vilniaus m. savivaldybės administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. *liepos mėn.* 1 d.
įsakymu Nr. *A-15-1356/25*

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio „Žirmūnėliai“
direktoriaus
2025 m. *liepos mėn.* 14 d.
įsakymu Nr. *V-79*

VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „ŽIRMŪNĖLIAI“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

„VAIKYSTĖS PASAULYJE“

Vilnius, 2025

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

Ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) nustato ikimokyklinio ugdymo(si) tikslą, uždavinius, programos įgyvendinimo prielaidas ir būdus, ugdymo(si) gaires, ugdytinių pasiekimus bei pažangos vertinimo principus.

Programa atnaujinta remiantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerijos 2023 m. rugsėjo 4 d. patvirtintomis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis (Įsakymas Nr. V-1142) bei naujausiomis veiklos kokybės įsivertinimo metodinėmis rekomendacijomis (2023 m. sausio 30 d., Įsakymas Nr. V-98). Taip pat atsižvelgta į 2024 m. spalio 18 d. atnaujintas įtraukiojo ugdymo(si) gaires, kurios užtikrina prieinamą ir visapusišką ugdymo(si) aplinką kiekvienam vaikui.

Programa padeda mokytojams kryptingai organizuoti ugdomąją veiklą, kurti kokybiško ugdymo(si) sąlygas bei individualizuoti ugdymo(si) turinį, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko poreikius ir gebėjimus. Ji apima visas ikimokyklinio ugdymo(si) sritis, skatina vaiko visapusišką raidą bei pasirengimą sėkmingam mokymuisi.

Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Vilniaus lopšelis-darželis „Žirmūnėliai“ (toliau – Mokykla) ugdymą(si) grindžia šiuolaikiniu, vaiko orumą ir individualumą gerbiančiu požiūriu. Vaikas čia suvokiamas kaip aktyvi, kūrybinga ir smalsi asmenybė, turinti teisę augti saugioje, ją palaikančioje aplinkoje. Ugdymo(si) procese vaikas yra aktyvus savo mokymosi kelio kūrėjas. Vaiko patirtys, gebėjimai ir poreikiai tampa pagrindu ugdymo(si) turinio formavimui. Pagrindinis dėmesys skiriamas žaidimui ir patirtinėms veikloms, laikomos svarbiausiu vaikų mokymosi būdu. Žaisdamas vaikas tyrinėja, kuria, eksperimentuoja, reiškia emocijas, mokosi bendrauti bei įgyja pažintinių, socialinių ir emocinių gebėjimų.

Vadovaujantis Universalios dizaino mokymuisi (UDM) principais, kuriama įtrauki ugdymo(si) aplinka, pritaikyta įvairiems vaikų poreikiams ir užtikrinanti lankstumą bei prieinamumą visiems. Vaikai ne tik įtraukiami į ugdymo(si) procesą, bet ir aktyviai dalyvauja jį kuriant – jų iniciatyvos, idėjos ir patirtys yra vertinamos bei integruojamos į kasdienes veiklas. Toks požiūris į vaiką

užtikrina, kad kiekvienas vaikas būtų matomas, girdimas, gerbiamas ir palaikomas savo individualiame augimo kelyje. Taip kuriamas pagrindas sėkmingam, savarankiškam, atsakingam ir visą gyvenimą trunkančiam mokymuisi.

Vaikų poreikių atliepimas ugdymo programoje

Mokyklos ugdymo programa yra orientuota į visapusišką vaiko poreikių atpažinimą ir nuoseklų jų tenkinimą ugdymo(si) procese. Vaikas čia suvokiamas kaip aktyvus dalyvis, kuriam suteikiama galimybė rinktis, siūlyti idėjas, reflektuoti savo patirtis ir augti oriai bei saugiai bendruomenėje.

Programa grindžiama reflekttyvaus ugdymo(si), bendradarbiavimo ir įtraukties principais, atliepiančiais šiuolaikinės vaikystės keliamus iššūkius.

Ugdymo(si) turinys kuriamas taip, kad atlieptų šiuos pagrindinius vaikų poreikius:

1. Žaidimo poreikis – žaidimas traktuojamas kaip esminė ugdymo(si) dalis, leidžianti vaikui pažinti save ir aplinką, ugdyti kūrybiškumą bei emocinį intelektą. Vaikams suteikiama pakankamai laisvės žaisti tiek spontaniškai, tiek struktūruotai.
2. Saugumo poreikis – užtikrinama emociškai saugi aplinka, kurioje vaikas jaučiasi priimtas, matomas ir girdimas. Skatinamas emocinis raštingumas ir pasitikėjimas suaugusiais.
3. Draugystės ir bendrystės poreikis – stiprinami vaikų tarpusavio santykiai, puoselėjamos vertybės, tokios kaip pagarba, empatija, bendradarbiavimas, priklausymo jausmas grupei.
4. Komunikavimo poreikis – sudaromos galimybės išreikšti save įvairiomis formomis: žodžiu, judesiu, muzika, piešiniu, technologijomis. Ugdomas aktyvus klausymasis ir dialogo kultūra.
5. Pažinimo džiaugsmo poreikis – remiamasi vaikų smalsumu, taikomi projektiniai, STEAM, tyrinėjimo ir patirtinio ugdymo(si) metodai, leidžiantys vaikams atrasti, klysti ir mokytis iš patirties.
6. Kūrybinės saviraiškos poreikis –vertinamas kiekvieno vaiko kūrybinis potencialas, sudaromos sąlygos saviraiškai per meninę ir pažintinę, judriąją veiklą, atsižvelgiant į pomėgius ir individualius gebėjimus.

Programa grindžiama demokratinėmis, pilietiškumo, įtraukties ir socialinio teisingumo vertybėmis, kurios padeda vaikams tapti jautriais, atsakingais bendruomenės nariais, gebančiais prisitaikyti prie kintančio pasaulio ir aktyviai jame dalyvauti.

Tėvų (globėjų) įžvalgos rengiant programą

Atnaujinant ikimokyklinio ugdymo programą, buvo atsižvelgta į tėvų (globėjų) išsakytus lūkesčius, susijusius su vaikų ugdymu(si). Tėvų (globėjų) įžvalgos vertinamos kaip svarbi dalis stiprinant bendradarbiavimą tarp šeimos ir mokyklos. Tėvai (globėjai) tikisi, kad vaikai pamažu taps savarankiški, išmoks prisiimti atsakomybę, spręsti kasdienes situacijas, gerbti kitų nuomonę, suprasti savo veiksmų pasekmes. Taip pat svarbu, kad vaikai gebėtų rinktis, priimti sprendimus ir pagrįsti savo pasirinkimus. Šie lūkesčiai integruoti į ugdymo(si) turinį, stiprinant vaikų kritinį mąstymą, atsakomybės jausmą ir pasitikėjimą savimi.

Mokyklos savitumas

Mokykla išsiskiria unikaliu ugdymo(si) kontekstu, kuriame dera du pasauliai – miestas ir gamta. Nors mokykla įsikūrusi urbanizuotoje Žirmūnų mikrorajono dalyje, ją supa Neries upė, medžiai ir žaliosios erdvės. Toks aplinkos derinys suteikia vaikams galimybę natūraliai patirti tiek gamtinę, tiek miesto aplinką kasdienėje veikloje.

Vaikų gyvenimas vyksta ne tik grupėse, bet ir lauko erdvėse – žaidimų aikštelėse, skveruose, paupiuose. Čia vaikai laisvai juda, tyrinėja, stebi gamtos reiškinius, atranda augalus, vabzdžius, susipažįsta su metų laikų kaita. Lauko veiklos organizuojamos sąmoningai ir nuosekliai, įtraukiant vaikų stebėjimus, klausimus, tyrinėjimus bei refleksijas.

Ugdymo(si) procesą praturtina ir miesto kultūrinės, pažintinės bei edukacinės erdvės. Ypatingas dėmesys skiriamas „Ogmios miesto“¹ infrastruktūros įtraukimui į ugdymą(si). Čia vaikai:

- lankosi knygynuose, kur susipažįsta su knygomis, dalyvauja skaitymo renginiuose ar susitikimuose su rašytojais;
- stebi vitrinų ekspozicijas ir mokosi atpažinti vizualinius simbolius, raidžių, žodžių ženklus;
- lanko kanceliarinių prekių ir dizaino parduotuves, kur ugdomas finansinis raštingumas, supratimas apie vartojimą, estetinius pasirinkimus, domimasi daiktų paskirtimi, medžiagiškumu, konstrukcija;

¹ <https://www.ogmiosmiestas.lt/>

- dalyvauja edukacinėse dirbtuvėse ir meno veiklose, kuriose lavinama kūrybiškumo, vaizduotės bei komandinio darbo gebėjimai;
- stebi miesto infrastruktūrą, mokosi saugaus elgesio viešosiose erdvėse, tyrinėja orientyrus, ženklus, viešojo transporto sistemą;
- kreipiamas dėmesys į „Ogmios mieste“ esančias skulptūras, mažąją architektūrą bei pastatų struktūrą – vaikai mokosi pastebėti formas, medžiagas, funkcijas, reiškia savo nuomonę apie aplinkos estetiką, lavina vizualinį suvokimą ir erdvinį mąstymą;
- bendrauja su įvairių profesijų atstovais, o tai leidžia pažinti miesto veiklų įvairovę ir skatina socialinį smalsumą.

Gamtos ir miesto aplinkos derinimas ne tik praplečia vaikų akiratį, bet ir padeda jiems suprasti skirtingų aplinkų sąveiką bei savo vietą jose. Tokios įvairiapusės patirtys ugdo vaikų atsakomybę, empatiją, skatina sąmoningą, aplinką tausojantį elgesį.

Regiono ypatumai ir bendruomenė

Regiono ypatumai. Mokykla veikia beveik šešis dešimtmečius ir yra tapusi svarbia vietos bendruomenės dalimi. Mokyklos patogus pasiekiamumas, artima gyvenamoji kaimynystė ir glaudus bendradarbiavimas su šeimomis padeda užtikrinti vaikų emocinį saugumą ir sklandų perėjimą iš namų aplinkos į mokyklą - vaikai dažnai jau būna pažįstami tarpusavyje iš kiemo ar šeimų bendravimo, todėl lengviau užmezga ryšius. Tėvai (globėjai) dažnai įsitraukia į kasdienes veiklas (pvz., pasivaikščiojimus ar skaitymo rytmečius), o tai padeda sukurti saugią, palaikančią ugdymo(si) aplinką. Mokykla palaiko glaudžius ryšius su šeimomis – tėvai (globėjai) kviečiami į projektų pristatymus, švenčių organizavimą, pavyzdžiui, socialinio projekto „Dosnus ir spalvotas rudens traukinys“ (kuris vyksta jau ne vienerius metus) metu vaikai kartu su šeimomis skatinami gerbti gamtą ir jausti atsakomybę už ją, puoselėti ekologinės kultūros, atsakingo maisto vartojimo pagrindus, o tėvai (globėjai) prisideda savo žiniomis ir resursais. Artima kaimynystė padeda kurti bendrystės jausmą tarp šeimų, stiprina tarpusavio ryšius ir palaiko ugdymo(si) proceso tęstinumą tarp namų ir mokyklos.

Miesto infrastruktūra taip pat daro įtaką ugdymui(si) – šalia esantis intensyvus miesto transportas skatina ugdyti vaikų savisaugos įgūdžius. Kasmet organizuojama teminė savaitė, skirta eismo saugumui: vaikai mokosi atpažinti kelio ženklus, lanko policijos atstovų organizuojamus užsiėmimus, piešia saugaus elgesio plakatus, o dalyvavimas projekte „Europos judumo savaitė“² leidžia žaismingai įtvirtinti žinias realiose situacijose. Aplinkoje esančios švietimo, kultūros įstaigos kaip vaikų biblioteka „Saulutė“³, Vilniaus Prano Mašoto pradinė mokykla⁴, sudaro sąlygas organizuoti edukacines išvykas (pažintis su knygomis, pasakų skaitymai, susipažinimas su mokyklos aplinka, interaktyvios parodos ir pan.), kurios praturtina ugdymo(si) turinį ir stiprina vaikų pažintinius bei socialinius gebėjimus.

Mokyklos aplinkoje gausu įvairių ugdymui(si) palankių vietų – šalia esantys parkai, skverai, Neries pakrantė sudaro sąlygas lauko pedagogikos integravimui. Kasdien organizuojamos lauko veiklos padeda ne tik fiziškai stiprėti, bet ir patirti gyvą ryšį su gamta, stebėti sezoniškumo kaitą. Vykdam Vilniaus miesto savivaldybės visuomenės švietimo aplinkosauginį projektą, vaikai tyrinėja medžius, vabzdžius, oro reiškinius, fiksuoja savo stebėjimus dienoraščiuose, o tai ugdo jų gamtamokslinį raštingumą.

Mokytojų kompetencijos ir inovacijos. Mokykla yra besimokančių darželių tinklo narė: renkasi „Ugdymo meistrų“⁵ ir (ar) „Pedagogas.lt“⁶ mokymus. Nuolat tobulindami savo kvalifikaciją, mokytojai kuria saugią ir įtraukiančią aplinką, kurioje vaikai skatinami savarankiškai tyrinėti, reikšti savo nuomonę, laisvai kurti, bendradarbiauti ir inicijuoti veiklas pagal savo poreikius – taip ugdoma jų saviraiška, iniciatyvumas ir kūrybiškumas. Švietimo pagalbos specialistų komanda – logopedas, psichologo asistentas/psichologas, spec. pedagogas ir soc. pedagogas teikia individualią ir grupinę pagalbą vaikams, dirba kartu su pedagogais kurdami įtraukią, diferencijuotą ugdymo(si) aplinką, kuri pritaikyta kiekvieno vaiko poreikiams. Ši specialistų integracija į ugdymo(si) procesą užtikrina ne tik visapusišką vaiko raidą, bet ir emocinę gerovę.

² <https://sumin.lrv.lt/lt/veiklos-sritys/darnus-judumas/europos-judumo-savaite/>

³ <https://www.vcb.lt/bibliotekos/#saulute>

⁴ <https://www.masiotomokykla.lt/>

⁵ <https://www.ugdymomeistrai.lt/>

⁶ <https://www.pedagogas.lt/>

II SKYRIUS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO(SI) PRINCIPAI

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programa grindžiama šiuolaikiniu požiūriu, kuris gerbia kiekvieno vaiko orumą, individualumą ir teises. Vaikas čia suvokiamas kaip aktyvus, savarankiškas ir lygiavertis ugdymo(si) proceso dalyvis.

Šiame skyriuje išdėstomi pagrindiniai ugdymo(si) principai, kuriais vadovaujamasi siekiant kurti vaikui saugią, įtraukią ir motyvuojančią aplinką, skatinančią jo visapusišką raidą bei užtikrinančią ugdymo(si) tęstinumą. Šie principai padeda nuosekliai ir kryptingai organizuoti ugdymo(si) procesą, atsižvelgiant į šiuolaikinės vaikystės raidą, visuomenės pokyčius bei tėvų (globėjų) lūkesčius.

Programos paskirtis – sudaryti sąlygas harmoningai ir visapusiškai vaikų raidai, ugdant jų fizinius, pažintinius, emocinius ir socialinius gebėjimus. Ugdymas(sis) organizuojamas pasitelkiant žaidybinę veiklą, tyrinėjimą, patirtinius metodus, STEAM bei projektinį mokymąsi, integruojant gamtos ir miesto kontekstus. Ugdymo(si) procesas remiasi šiais esminiais principais:

1. Lėtojo ugdymo(si) principas

Vaikui skiriama pakankamai laiko tyrinėti, kurti, įsigilinti į patirtis. Ugdymas(sis) vyksta natūraliu tempu, kuris leidžia vaikui sąmoningai įsitraukti į veiklas, pajusti mokymosi prasmę ir patirti sėkmę. Šis principas padeda ugdyti atsakomybę, savarankiškumą bei gebėjimą reflektuoti.

2. Žaismės principas

Žaidimas – pagrindinė vaiko veikla ir mokymosi forma. Žaidimo metu ugdomi visi vaiko asmenybės aspektai: pažintiniai gebėjimai, emocinis intelektas, socialiniai santykiai bei kūrybiškumas. Žaisdami vaikai eksperimentuoja, priima sprendimus, bendradarbiauja.

3. Vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas

Kiekvienas vaikas yra unikalus – skirtingas jo mokymosi stilius, tempas, interesai ir poreikiai yra gerbiami ir atliepiami. Ugdymas(sis) pritaikomas individualiai, o ugdymo(si) procesas grindžiamas vaikų patirtimis ir jų išgyvenamais raidos etapais.

4. Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas

Ugdymas(sis) ir priežiūra yra nedalomi – kasdienės situacijos tampa ugdymo(si) galimybėmis. Mokytojai aktyviai įsitraukia į vaikų veiklas, palaiko jų iniciatyvas, padeda kurti prasmingą sąveiką tarp veiklos, mokymosi ir kasdienybės.

5. Įtraukties principas

Kiekvienas vaikas, nepaisant gebėjimų, kalbinės ar kultūrinės aplinkos, yra vertinamas ir aktyviai įtraukiamas į grupės gyvenimą. Skatinama draugystė, bendradarbiavimas, empatija, konfliktų sprendimas bei bendrų tikslų siekimas.

6. Integralumo principas

Vaiko ugdymas(sis) grindžiamas integruotu turiniu – temomis, veiklomis ir patirtimis, kurios jungia įvairias ugdymo(si) sritis ir leidžia vaikui visapusiškai pažinti save ir aplinką. Ryšys su gamta ir aplinkos pažinimu stiprina ekologinį sąmoningumą ir emocinį ryšį su pasauliu.

7. Kontekstualumo principas

Mokymasis vyksta realiaame, vaikui artimame kontekste – kasdienė aplinka laikoma aktyviu ugdymo(si) partneriu. Vaikui kuriamos sąlygos tyrinėti, eksperimentuoti ir veikti savarankiškai tiek grupėje, tiek įvairiose edukacinėse miesto ir gamtos erdvėse.

8. Sociokultūrinio kryptingumo principas

Ugdymas(sis) grindžiamas vietos bendruomenės, kultūros ir socialinės aplinkos vertybėmis. Vaikai skatinami dalyvauti bendruomeniniuose procesuose, kurti atsakomybės, pilietiškumo ir tvarumo supratimą bei vertybių sistemą.

9. Vaiko ir mokytojo bendradarbiavimo principas

Ugdymas(sis) kyla iš bendros vaiko ir mokytojo veiklos, dialogo bei pasitikėjimo. Mokytojas ne tik stebi ir reaguoja į vaiko poreikius, bet ir aktyviai kuria ugdymo(si) procesą kartu su vaikais, remdamasis jų idėjomis, patirtimis ir sumanymais.

10. Reflektyvaus ugdymo(si) principas

Vaikams suteikiama erdvė saviraiškai – jie gali aptarti savo veiklą, pasidalinti išgyvenimais ir įvardyti emocijas. Refleksija tampa nuolatine ugdymo(si) proceso dalimi, stiprinančia vaikų savivoką, pasitikėjimą ir gebėjimą mokytis mokantis.

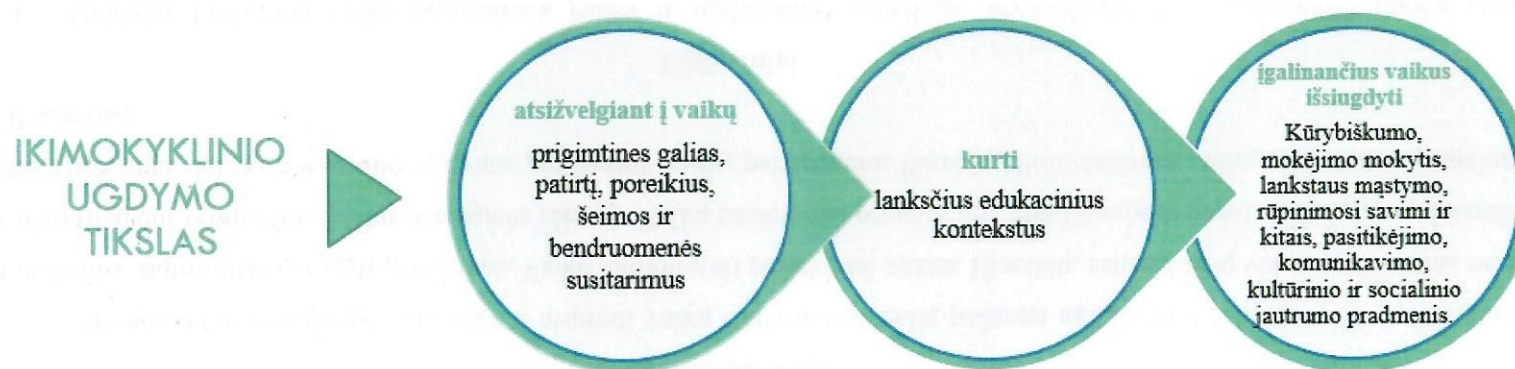
11. Šeimos ir mokyklos partnerystės principas

Bendradarbiavimas su šeima yra esminė ugdymo(si) kokybės sąlyga. Tėvai (globėjai) yra kviečiami aktyviai dalyvauti ugdymo(si) procese, teikti grįžtamąjį ryšį, dalytis pastebėjimais ir idėjomis. Kuriama bendruomenė, kurioje vaiko gerovė ir sėkminga raida yra bendras tikslas.

Šie principai sudaro pagrindą nuosekliam, įtraukiančiam ir vaikų raidą atliepiančiam ugdymo(si) procesui, kuris padeda vaikui augti savimi pasitikinčia, kūrybiška ir empatiška asmenybe, pasirengusia sėkmingai veikti besikeičiančiame pasaulyje.

III SKYRIUS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI



1 pav. Ikimokyklinio ugdymo(si) tikslas

Tiksliui pasiekti sudaromos lanksčios ir vaikų poreikiams pritaikytos ugdymo(si) sąlygos, kurios kryptingai stiprina vaikų gebėjimus ir padeda jiems augti kaip:

- kūrybingai besimokantiems;

- komunikabiliems;
- jautriems kultūrinei įvairovei;
- pasitikintiems;
- besirūpinantiems savimi ir kitais;
- lanksčiai mąstantiems.

Pasiekimų sritys

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai atspindi vaikų raidą ir nuoseklią pažangą ugdymo(si) procese – tai jų vertybinės nuostatos, žinios, supratimas bei įgyti gebėjimai. Vaikų ugdymo(si) pasiekimai apima 18 sričių, atspindinčių visas svarbiausias raidos sritis ir užtikrinančių visapusišką vaiko potencialo plėtotę. Vaikų pasiekimai programoje struktūruojami pagal sritis ir jas sudarančius elementus (Įsakymas dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo/Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) pasiekimų aprašo II skyrius)⁷

Uždaviniai

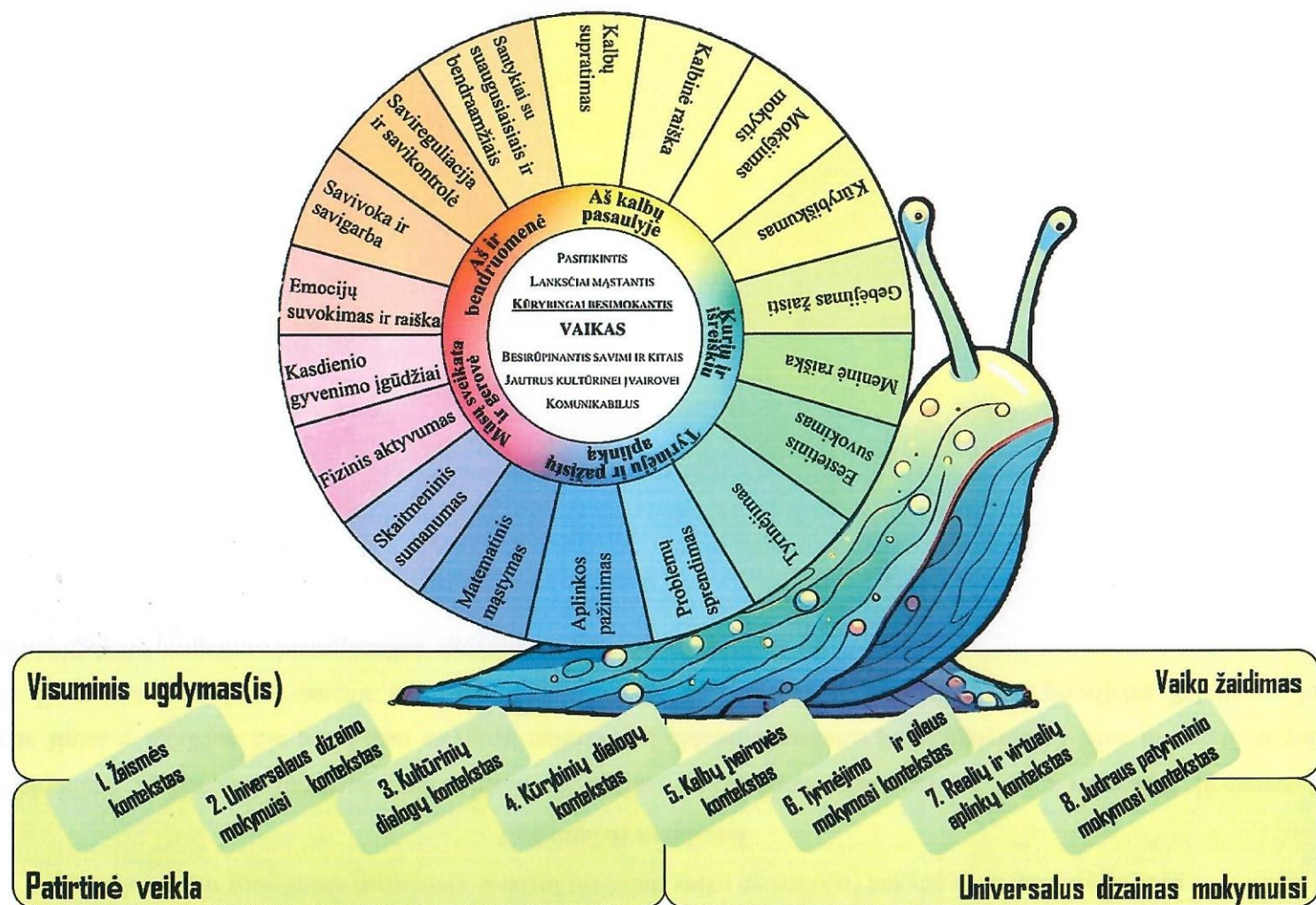
1. Atpažinti kiekvieno vaiko prigimtines galias ir ugdymo(si) poreikius, atsižvelgiant į jo asmenybės raidos etapą, individualias raidos savybes, natūralius gebėjimus ir sociokultūrinį kontekstą;
2. Orientuojantis į vaiką ir jo vertybių ugdymą(si), integruotame ir visuminiame ugdymo(si) procese taikyti pedagogines strategijas ir priemones, grindžiamas vaiko ir mokytojo sąveika, taip sukuriant lanksčią ir ugdymą(si) skatinančią aplinką bei kontekstus;
3. Kuriant ir įgyvendinant individualizuotas ugdymo(si) sąlygas, užtikrinti, kad kiekvienas vaikas turėtų galimybę vystyti savo kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir saviraišką įvairiose mokymosi veiklose, atsižvelgiant į jo unikalius poreikius.

⁷ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>

4. Užtikrinti kiekvieno vaiko pažangos stebėseną, sudarant sąlygas vaikams įvairiais būdais išreikšti savo pasiekimus, juos sistemingai fiksuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais), siekiant individualizuoto ir sėkmingo ugdymo(si) proceso.
5. Stiprinti tikslingą ir pasitikėjimu grįstą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, mokyklomis ir socialiniais partneriais, siekiant užtikrinti vaikų ugdymo(si) kokybę ir visapusišką pagalbą.

Ugdymo(si) rezultatai

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai apima pasiektus tikslus, įgyvendintus uždavinius ir vaikų nuosekliai įgyjamas bei tobulinamas žinias ir įgūdžius. Šie pasiekimai sąlyginai suskirstyti į didesnius vienetus pagal ugdymo(si) sritis ir susieti su vaiko gebėjimais. Formuojant pasiekimų vienetus, atsižvelgta į mokyklos ypatumus bei nustatytus ugdymo(si) prioritetus. Pateikiame juos ikimokyklinio ugdymo programos konceptualaus ugdymo(si) modelyje (2 pav.).



2 pav. Ikimokyklinio ugdymo programos konceptualus ugdymo(si) modelis

IV SKYRIUS

UGDymo(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ugdymo(si) proceso organizavimo pagrindas

Mokykla savo ugdymo programą grindžia visuminio ugdymo(si) principais, orientuotais į kiekvieno vaiko unikalių galių, poreikių ir gebėjimų atpažinimą bei plėtojimą. Ugdymo(si) tikslai ir uždaviniai įgyvendinami taikant šiuolaikines pedagogines strategijas, metodikas ir ugdymo teorijas, kurios užtikrina vaikų pažangą ir jų visapusišką raidą.

Pagrindiniai ugdymo(si) principai:

- Visuminis ugdymas(sis) – siekiama subalansuoto vaiko asmenybės augimo, apimančio fizinę, emocinę, socialinę, pažintinę ir kalbinę raidą. Veiklos integruojamos taip, kad skatintų kūrybiškumą, saviraišką ir bendradarbiavimą.
- Universalus dizainas mokymuisi (UDM) – kuriama įtrauki ugdymo(si) aplinka, leidžianti kiekvienam vaikui, nepaisant jo gebėjimų, aktyviai dalyvauti ugdymo(si) procese ir pasiekti geriausių rezultatų.
- Žaidimas ir patirtinė veikla – žaidimas laikomas pagrindiniu vaiko mokymosi būdu, kuris skatina tyrinėjimą, kūrybą, bendravimą ir savarankišką mokymąsi.

Šie principai yra nuosekliai integruoti į ugdymo(si) turinį bei struktūrą, sudarydami tvirtą pagrindą kokybiškam, į vaiką orientuotam ikimokykliniam ugdymui(si), kuris atitinka šiuolaikinius vaikystės raidos kontekstus ir ugdymo(si) standartus.

Teorinis ugdymo(si) pagrindas

Ikimokyklinio ugdymo(si) procesas mokykloje remiasi konstruktyvistinės ir holistinės teorijų sinteze, kuri grindžia vaikų aktyvų mokymąsi, patirtinę veiklą bei visapusišką asmenybės vystymąsi:

- **Konstruktyvistinė teorija** (J. Piaget, L. Vygotskij) akcentuoja vaiko aktyvų vaidmenį žinių kūrimo procese – vaikai mokosi tyrinėdami, žaisdami, sąveikaudami su aplinka. Mokytojai sudaro sąlygas praktinei veiklai, projektams, problemų sprendimui, skatindami vaikų savarankiškumą ir pažintinį augimą.

- **Holistinė teorija** (M. Montessori) pabrėžia ugdomosios aplinkos svarbą – ji kuriama taip, kad atliptų visus vaiko raidos aspektus. Vaikai mokosi per savarankišką veiklą, laisvą pasirinkimą ir asmeninį atsakomybės prisiėmimą.

Papildomai, į ugdymo(si) procesą integruojami šiuolaikiniai metodiniai pagrindai:

- **Reggio Emilia** sistemos idėjos – ugdymo(si) procesas grindžiamas vaikų idėjomis ir kūrybiškumu, pabrėžiant saviraiškos laisvę, bendradarbiavimą ir tyrinėjimą, o aplinka veikia kaip „trečiasis mokytojas“.

- **Montessori** metodika – remiamasi individualiais vaiko gebėjimais, jutiminiais patyrimais ir mokymusi savarankiškai.

- **STEAM** ugdymas – skatina problemų sprendimą, eksperimentavimą ir tarpdisciplininį mąstymą.

- **Lauko pedagogika** – stiprina ryšį su gamta, skatina fizinį aktyvumą bei patirtinį mokymąsi natūralioje aplinkoje.



3 pav. Pagrindinės raidos teorijos ir šiuolaikinės vaikų ugdymo teorijos

Pedagoginės strategijos

Mokykla ugdymo(si) procesą grindžia šiuolaikinėmis pedagoginėmis teorijomis, kurios skatina vaikų aktyvumą, savarankiškumą ir visapusišką augimą. Remiantis konstruktyvistinėmis ir holistinėmis teorijomis, mokykla taiko šias pagrindines pedagogines strategijas, kurios užtikrina integruotą, įtraukią ir vaiką motyvuojančią ugdymo(si) aplinką.

Aplinkos kaip mokymosi partnerio strategija – ši strategija pabrėžia aplinkos svarbą ugdymo(si) procese, suteikiant vaikams galimybę pasirinkti mokymosi erdvę pagal jų individualius poreikius. Vaikams sudaromos sąlygos laisvai rinktis veiklas ir ugdymo(si) erdves pagal jų interesus ir poreikius, o aplinka pritaikoma taip, kad skatintų savarankiškumą, tyrinėjimą ir atsakomybę už savo veiklą. Be to, mokytojai organizuoja užsiėmimus lauke, pvz., oro stebėjimo, vabzdžių tyrinėjimo ar kitus gamtos reiškinių tyrimus, suteikiant vaikams galimybę atlikti eksperimentus su augalais ar dirvožemiu. Taip pat, siekiant praturtinti vaikų patirtis, gilinti pažinimo gebėjimus ir išplėsti ugdymo(si) aplinką organizuojamos išvykos į „Ogmios miestą“⁸, istorines vietas kaip Gedimino pilies bokštas⁹ ar Tuskulėnų dvaras¹⁰, muziejus kaip Energetikos ir technikos muziejus¹¹, Nacionalinis saugomų teritorijų lankytojų centras¹² ar Pinigų muziejus¹³ ir kitas įdomias miesto erdves. Tokios patirtys padeda vaikams pažinti kultūrinį ir socialinį miesto kontekstą, lavina orientavimosi aplinkoje gebėjimus, ugdo kultūrinį sąmoningumą ir padeda sieti įgytas žinias su realiu pasauliu. Tai ypač svarbu kuriant prasmingą, kontekstinę mokymąsi ir taikant ugdymo(si) per patirtį principus.

Tokios veiklos skatina vaikų smalsumą, stebėjimą, tyrinėjimą ir padeda mokytis per tiesioginę patirtį. Svarbi strategijos dalis yra žaidimai, kurie ugdo vaikų bendravimo gebėjimus, gebėjimą veikti drauge, spręsti iškilusius sunkumus ir kurti bendras patirtis.

⁸ <https://www.ogmiosmiestas.lt/>

⁹ <https://www.govilnius.lt/aplankykite/lankyimos-vietos/gedimino-pilies-bokstas>

¹⁰ <https://www.tuskulenumemorialas.lt/>

¹¹ <https://etm.lt/>

¹² <https://saugoma.lt/lt/nacionalinis-lankytoju-centras>

¹³ <https://www.pinigumuziejus.lt/>

Aktyvaus mokymosi ir atradimo strategija siekiama skatinti vaikų įsitraukimą, tyrinėjimą ir savarankišką pažinimą per patirtinius išgyvenimus. Vaikai kviečiami atlikti paprastus bandymus, stebėti gamtos reiškinius, tyrinėti medžiagų fizines savybes (pvz., vandenį, smėlį, ledą) ir daryti savarankiškas išvadas.

Mokytojai kelia atvirus klausimus, skatinančius vaikus mąstyti, kelti hipotezes ir ieškoti atsakymų. Taip ugdomas smalsumas, problemų sprendimo gebėjimai ir kritinis mąstymas.

Svarbi strategijos dalis yra kūrybinė raiška– vaikai piešia, lipdo, konstruoja, dalyvauja vaidmenų žaidimuose. Tokios veiklos lavina vaizduotę, kūrybiškumą, smulkiąją motoriką, emocinį intelektą, gebėjimą reikšti mintis įvairiomis raiškos formomis. Vaidmenų žaidimuose vaikai įsijaučia į įvairius socialinius ir profesinius vaidmenis (pvz., gydytojo, mokslininko), mokosi bendradarbiauti, priimti atsakomybę ir suprasti kitų jausmus.

Diskusijos, bendri projektai ir refleksija padeda vaikams mokytis iš patirties, išgirsti kitų nuomonę ir įgyti pasitikėjimo savo mintimis bei idėjomis.

Vaiko asmenybės ir emocinės brandos stiprinimo strategija buvo pasirinkta, atsižvelgiant į tėvų (globėjų) apklausos rezultatus, ir siekia padėti vaikams augti savarankiškais, atsakingais ir emociškai brandžiais asmenybėmis.

Strategija apima veiklas, kurios skatina vaikus priimti sprendimus, planuoti savo veiklą, priimti atsakomybę už atliktas užduotis ir reflektuoti, kaip sekėsi. Vaikai raginami rinktis veiklas ir priemones, išsikelti tikslus ir aptarti jų įgyvendinimą.

Ypatingas dėmesys skiriamas dialogui – vaikai mokosi išsakyti savo nuomonę, išklausti kitus ir spręsti konfliktus. Mokytojai savo elgesiu modeliuoja pagarbų bendravimą, padeda vaikams atpažinti jausmus, įvardyti juos ir priimti kitų skirtumus.

Šios pedagoginės strategijos sudaro pagrindą sėkmingam ugdymo(si) procesui mokykloje, užtikrinant vaikų aktyvų ir kūrybišką mokymąsi, skatinant jų savarankiškumą, socialinį bendradarbiavimą ir emocinį augimą. Siekiame sukurti aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir tobulėti pagal savo unikalius gebėjimus ir poreikius.

Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima

Mokykla aktyviai įtraukia tėvus (globėjus) į vaikų ugdymo(si) procesą, užtikrindama, kad atsižvelgiama į jų poreikius ir lūkesčius, siekiant vaikų gerovės ir kokybiško ugdymo(si). Įstaigoje taikoma adaptacijos praktika - kai vaikui leidžiama lankyti mokyklą palaipsniui, kartu su vienu iš tėvų (globėjų), o pedagogai, stebėdami ir konsultuodamiesi su šeima, pritaiko veiklas pagal vaiko emocinę būseną ir reakcijas - padeda užtikrinti sklandžią vaikų ir šeimos adaptaciją, atsižvelgiant į šeimos kultūrą ir individualius poreikius. Bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu ir lygiaverte dialogine partneryste, suteikiančia tėvams (globėjams) galimybę aktyviai dalyvauti priimant sprendimus dėl vaikų ugdymo(si) ir priežiūros.

Tėvų (globėjų) apklausos rezultatai parodė, kad jiems svarbiausia yra nuolatinė komunikacija su mokytojais ir galimybė įsitraukti į ugdymo(si) procesą. Tėvai (globėjai) teigiamai vertina papildomas veiklas, tokias kaip sveikatingumo programos, fizinio aktyvumo užsiėmimai, kūrybinės dirbtuvės, sodininkystė, pažintiniai eksperimentai, taip pat teatrų ir koncertų organizavimas mokykloje. Taip pat pabrėžiama kultūros ir tradicijų puoselėjimo svarba – ypač džiaugiamasi, kai ugdymo(si) turinyje atsispindi tokios šventės kaip Užgavėnės.

Bendradarbiavimas su šeimomis apima individualius susitikimus, kuriuose aptariama vaiko pažanga bei tolesni ugdymo(si) žingsniai. Tėvai (globėjai) ypač vertina gyvą, tiesioginį bendravimą su mokytojais ir galimybę įsitraukti į sprendimų priėmimą. Todėl vykdomos atviros diskusijos ugdymo(si) klausimais, atsižvelgiant į kiekvienos grupės specifiką. Tokie susitikimai stiprina abipusį pasitikėjimą ir padeda kurti bendrą vaiko ugdymo(si) kryptį. Mokytojai pritaiko ugdymo(si) turinį pagal kiekvieno vaiko poreikius ir vystymosi tempą, o mokykla kuria veiklą, saugią ir pagarbą aplinką visiems bendruomenės nariams.

Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms

Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai bendradarbiauja planuodami ugdymo(si) procesą ir kurdami aplinką, pritaikytą visų vaikų poreikiams. Aplinka organizuojama taip, kad skatintų vaikų savarankiškumą, tyrinėjimą, bendradarbiavimą ir įsitraukimą į prasmingą veiklą. Pvz., skaitymo koridorius, aktyvaus judėjimo erdvė, konstravimo zona, sensoriniai kampeliai. Šiose erdvėse nuolat atnaujinamos priemonės, atliepiančios vaikų interesus, raidos ypatumus ir ugdymo(si) tikslus. Taip pat įrengiamos ramybės erdvės

vaikams, kuriems reikia emocinio atsitraukimo. Ugdymo(si) veiklose atsižvelgiama į vaikų gebėjimus, stiprybes ir galimus iššūkius, kad kiekvienas vaikas turėtų galimybę aktyviai dalyvauti ir patirti sėkmę.

Švietimo pagalbos specialistai atlieka vaikų ugdymo(si) poreikių vertinimą - stebėjimą natūralioje ugdymo(si) aplinkoje, pokalbius su vaiku ir tėvais (globėjais), mokyklos vidinius vertinimo įrankius, stebi pažangą, konsultuoja mokytojus ir tėvus (globėjus), teikia rekomendacijas dėl ugdymo(si) turinio ir padeda rengiant individualius ugdymo(si) planus. Prireikus specialistai dalyvauja ugdomosiose situacijose (pvz., veiklų metu, žaidžiant, atliekant kasdienes rutinas), kad natūraliame kontekste galėtų stebėti vaiko elgesį, bendravimą su bendraamžiais, emocines reakcijas ar mokymosi stilių. Šios situacijos padeda geriau suprasti vaiko stiprybes ir sunkumus, o taip pat leidžia specialistui modeliuoti tam tikrus elgesio ar bendravimo būdus, pasiūlyti alternatyvius darbo metodus mokytojiui.

Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai palaiko nuolatinį ryšį su šeimomis – organizuojami individualūs susitikimai, atvirų durų dienos. Tėvai (globėjai) kviečiami būti aktyviais ugdymo(si) proceso dalyviais: jie dalyvauja sprendžiant ugdymo(si) klausimus, vertinant vaiko pažangą ir ieškant geriausių sprendimų kartu su mokytojais.

Siūlomos teminės konsultacijos ar susitikimai, padedantys giliau suprasti vaikų ugdymo(si) procesą. Konsultacijos vyksta 1 kartą per pusmetį, priklausomai nuo bendruomenės poreikių. Tematika pasirenkama atsižvelgiant į tėvų (globėjų) anketas, vaikų stebėjimus ar aktualijas, pvz.: „Kaip padėti vaikui adaptuotis darželyje?“, „Savarankiškumo ugdymas(sis) namuose ir ugdymo įstaigoje“ ir kt. Vyksta gyvi susitikimai grupėse ar salėje, taip pat siūlomos individualios konsultacijos (pagal poreikį), po susitikimų tėvams (globėjams) pateikiama trumpa santrauka ar rekomendacijos, skatinama grįžtamoji informacija. Tokie susitikimai padeda ne tik keisti informacija tarp mokytojų ir tėvų (globėjų), bet ir formuoja bendrą, kryptingą vaiko ugdymo(si) kelią namuose ir darželyje. Be to, tai puiki galimybė stiprinti pasitikėjimą tarp visų ugdymo(si) proceso dalyvių.

Mokykla bendradarbiauja su Vilniaus miesto savivaldybės švietimo skyriumi, Vilniaus miesto pedagogine psichologine tarnyba (PPT), Vilniaus visuomenės sveikatos biuru, Vaiko teisių apsaugos ir įvaikinimo tarnyba ir kitomis organizacijomis, kai tai padeda atliepti vaikų poreikius ir užtikrinti jų teises. Mokytojų profesinis tobulėjimas nuolat skatinamas dalyvaujant mokymuose.

Ugdymo(si) aplinka – vieta, kurioje vaikas mokosi

Mokyklos aplinka laikoma svarbia ugdymo(si) proceso dalimi. Vadovaujantis Reggio Emilia filosofijos¹⁴ principais, ji apibūdinama kaip „trečiasis mokytojas“ – veiksnys, kuris kartu su vaikais ir mokytojais formuoja ugdymo(si) patirtį, pažinimą ir augimą. Aplinka kuriama kaip aktyvus ugdymo(si) dalyvis – ji nuolat kinta atsižvelgiant į vaikų iniciatyvas, sezoniškumą, skatina juos tyrinėti ir kurti.

Vaikai kasdien dalyvauja veiklose tiek grupėse, tiek lauko erdvėse. Lauko aplinka tampa tyrinėjimų ir kūrybinių projektų vieta – vaikai konstruoja iš gamtinių medžiagų (šakelių, akmenukų, žolynų, smėlio, vandens), stebi gamtos pokyčius. Naudoja natūralias medžiagas ir atviro pobūdžio priemones be iš anksto nustatytos paskirties (kankorėžius, kaštonus, ledo gabalėlius ir pan.) – tai leidžia vaikams interpretuoti, kurti savitai, pagal individualų mąstymą.

Aplinkos elementai keičiami pagal metų laikus, vaikų išreikštas idėjas ar stebėtus tyrinėjimo objektus. Rudenį vaikai kartu su mokytojais renka gamtinę medžiagą (lapus, kaštonus, kankorėžius) ir kuria erdvines kompozicijas grupėje bei lauko erdvėje, pvz., „Miško kampelis“. Žiemą grupėse vaikai eksperimentuoja su tirpimu, šalčiu, paviršiaus struktūra naudodamiesi sensoriniais stalais su ledo gabalėliais, sniegu, stiklo rutuliukais. Pavasarį sodina augalus, kuria „žaliąjį kampelį“, stebi sėklų dygimą, augimą, o lauke įrengia laikinas vabzdžių stebėjimo vietas. Vasara skiriama vandens žaidimams, stebėjimui, šešėlių kūrimui lauke – naudojami veidrodžiai, skaidrūs indai, padidinimo stiklai.

Grupėse vaikų darbai, tyrinėjimų rezultatai, refleksijos eksponuojami vaikams pasiekiamose vietose – tai tampa ne tik dokumentuota patirtimi, bet ir tolesnio ugdymo(si) proceso paskata. Kiekvienos savaitės pabaigoje vyksta refleksijos ratas – vaikai aptaria, ką sukūrė, kas patiko, kaip jautėsi, ką norėtų tęsti. Tai leidžia aplinką toliau formuoti kartu su vaikais. Vaikų nuomonė ir patirtis yra svarbi – jie dalijasi savo įspūdžiais, idėjomis, o mokytojai planuoja tolimesnes veiklas atsižvelgdami į vaikų norus ir poreikius. Tokiu būdu vaikai ugdomi pasitikėjimą savimi, mokosi reikšti mintis, priimti sprendimus, kurti ryšius su aplinka ir bendruomene.

¹⁴ <https://www.reggiochildren.it/en/reggio-emilia-approach/system/>

Šiuos principus įgyvendiname per **aštuonis ugdymo(si) kontekstus**, grindžiamus vaiko perspektyva ir atliepiančius individualius ugdymo(si) poreikius:

1. Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas

Aplinka ir veiklos kuriamos taip, kad kiekvienas vaikas - nepaisant jo gebėjimų, kalbos ar patirties – galėtų sėkmingai dalyvauti ir mokytis. Sudaromos galimybės rinktis, o veiklos pritaikomos skirtingiems mokymosi stiliams.

2. Žaismės kontekstas

Žaidimas yra pagrindinis vaiko pažinimo ir mokymosi būdas. Per žaidimą vaikai kuria, bendrauja, sprendžia problemas. Žaisminga aplinka padeda vaikams mokytis natūraliai, įsitraukus ir su džiaugsmu.

3. Judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstas

Mokymasis grindžiamas aktyviu veikimu, judėjimu ir patyrimu. Fizinis aktyvumas stiprina ne tik kūną, bet ir padeda lavinti pažintinius, kalbinius bei socialinius gebėjimus. Ugdymas(sis) vyksta ir lauko erdvėse, gamtoje, aktyviose situacijose.

4. Kultūrinių dialogų kontekstas

Vaikai auga kultūriškai įvairioje visuomenėje, todėl jie supažindinami su skirtingomis tradicijomis, kalbomis ir kultūrinėmis praktikomis. Taip ugdoma tolerancija, pagarba, socialinis jautrumas ir atvirumas kitokiam.

5. Kalbų įvairovės kontekstas

Vaikai atkeliauja iš skirtingų kalbinių aplinkų. Šiame kontekste, svarbu, kad visi jaustųsi priimti ir išgirsti. Ugdymas(sis) vyksta lietuvių kalba, tačiau vaikų kalbinė įvairovė gerbiama ir vertinama. Vaiko gimtoji kalba pripažįstama svarbia jo tapatybės dalimi. Mokytojai, ypač adaptacijos laikotarpiu, taiko vizualines, gestines, dvikalbes priemones, kad padėtų vaikui suprasti aplinką ir jaustis saugiai.

6. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas

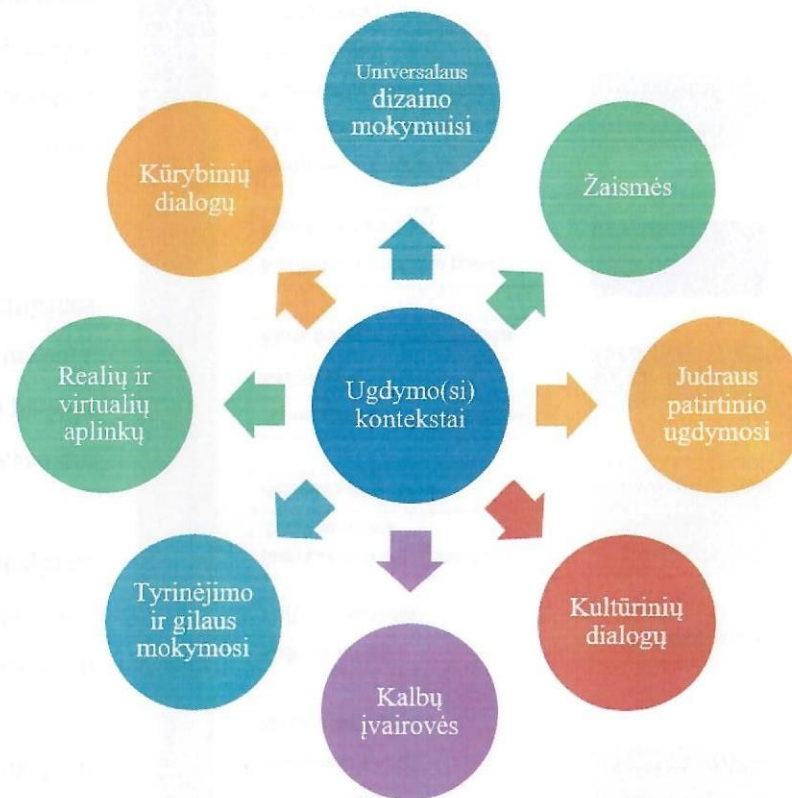
Ugdymas(sis) paremtas ne faktų pateikimu, bet vaikų patirties kūrimu, hipotezių tikrinimu ir atradimais. Vaikai stebi, lygina, užduoda klausimus, spėlioja, eksperimentuoja. Mokytojai nepateikia „teisingų atsakymų“, bet skatina vaikus galvoti ir ieškoti jų patiems. Taip jie ne tik sužino naujų dalykų, bet ir išmoksta mąstyti, suprasti, kaip pasaulis veikia, ir pasitikėti savo idėjomis.

7. Realų ir virtualių aplinkų kontekstas

Vaikai auga pasaulyje, kuriame skaitmeninė aplinka yra neatskiriama kasdienybės dalis. Mokymas(is) vyksta tiek realiose, tiek saugiose virtualiose erdvėse. Technologijos taikomos kryptingai, kaip mokymąsi praturtinančios priemonės. Pvz., vaikas gali tyrinėti gamtos reiškinius stebėdamas juos lauke ir vėliau gilinti žinias per virtualius eksperimentus. Arba mokyti kalbos realioje pokalbio situacijoje, o po to ją tobulinti naudodamasis interaktyviomis programėlėmis kaip „Quizizz“.

8. Kūrybinių dialogų kontekstas

Vaikai mokosi ne tik klausydamiesi ar kalbėdami – jie reiškiasi per piešinius, šokį, vaidybą, muziką, žaidimus. Tai padeda vaikams geriau suprasti pasaulį, mąstyti savarankiškai ir ieškoti sprendimų įvairiose situacijose. Vaikų tarpusavio bendravimas, taip pat pokalbiai su suaugusiais (mokytojais, tėvais (globėjais)), remiasi ne vien „mokymu“, bet ir



4 pav. Ugdymo(si) kontekstai

įsiklausymu, pagarba ir atvirumu. Tokie dialogai ugdo ne tik kalbinius įgūdžius, bet ir bendradarbiavimą, gebėjimą išklausti kitą, kurti kartu.

Šie ugdymo(si) kontekstai formuoja vaikui palankią, įtraukią ir įvairialypę ugdymo(si) aplinką. Kiekvienas vaikas čia svarbus – atsižvelgiama į jo amžių, pomėgius, gebėjimus ir unikalumą. Vaikai mokosi tyrinėdami pasaulį, žaisdami, bendraudami ir kurdami.

Aplinka – tiek fizinė, tiek emocinė ir socialinė – yra labai svarbi: ji skatina vaiką jaustis saugiai, būti smalsiam, drąsiai išbandyti naujus dalykus. Per ryšius su kitais vaikais, suaugusiais ir bendruomene, ugdomas gebėjimas mokytis savarankiškai, kūrybiškai ir atsakingai.

Į ugdymo(si) procesą įtraukiami visi bendruomenės nariai per kasdienį bendravimą, susitikimus, šventes, kūrybinius projektus. Tėvai (globėjai) padeda įrengti erdves, atneša daiktų iš namų (pvz., audinių, augalų, medžiagų kūrybai), prisideda prie ugdymo(si) pristatydami savo darbą, pomėgius ar kultūrinės tradicijas vaikams (pvz., mama tapo ant drobės su vaikais).

Ugdymo(si) turinys

Programoje ugdymo(si) turinys formuojamas atsižvelgiant į vaiko ugdomas galias ir siekiant nuoseklios individualios pažangos. Orientuojamasi į 3-iojo ir 6-ojo žingsnio pasiekimus, atitinkančius aukščiausius vaikų raidos lygmenis skirtingais amžiaus tarpsniais (Įsakymas dėl ikimokyklinio ugdymo



5 pav. Ugdymo turinys: vaiko galių auginimas

programos gairių patvirtinimo/Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) pasiekimų aprašo II skyrius).¹⁵

Ugdymo(si) turinys įgyvendinamas viso vaiko buvimo mokykloje metu – natūraliai integruojant į kasdienes situacijas ir rengiamas pasirenkant ugdymo(si) kontekstus, kurie padeda apibrėžti ugdymo(si) gaires (iš vaiko perspektyvos). Šie kontekstai pasirinkti kaip prioritetiniai siekiant užtikrinti visapusišką, vaikų patirtimi grįstą ugdymo(si) procesą, atliepiantį jų poreikius, interesus ir galimybes. Kontekstai padeda kurti prasmingą, įtraukią, kūrybiškumą bei tyrinėjimą skatinančią aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir mokytis savo individualiu tempu.

¹⁵ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>

KŪRYBINGAI BESIMOKANTIS

Kūrybiškumas; estetiškas suvokimas; meninė raiška; gebėjimas žaisti; mokėjimas mokytis.

KŪRYBIŠKUMAS	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais. Pasiekimų srities dėmenys: Kūrybinių idėjų tyrinėjimas, fantazavimas, spontaniškas išbandymas. Kūrybinių idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas (improvizavimas, komponavimas ir interpretavimas. Savo ir kitų kūrybos reflektavimas, kūrybinių sprendimų pasirinkimas ir pritaikymas.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis) Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo ir kt. 4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis) Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus ir kt.	Universalaus dizaino mokymuisi kontekste Sudaromos lygios galimybės kurti ir išreikšti save, naudojant įvairias kūrybines priemones ir metodus. Skatinamas individualus požiūris į kūrybą, leidžiama rinktis skirtingus raiškos būdus – judesį, garsą, vaizdą, skirtingas medžiagas, eksperimentuoti su įvairiomis technikomis. Žaismės kontekste Mokosi per natūralią žaismę – atkartoja išgirstus garsus, stebi ir imituoja kitų veiksmus, kuria vaizduotės žaidimus, kuriuose lavina kūrybinį mąstymą. Žaismingas eksperimentavimas su judesiais, medžiagomis ir garsais padeda atrasti naujus kūrybos būdus. Judraus patirtinio mokymosi kontekste Tyrinėja savo kūną, eksperimentuoja su judesiais, atkartoja veikėjų judesius, improvizuoja. Kūrybinė veikla susiejama su judėjimu gamtoje – atranda naujas formas per fizinę patirtį, kuria naudodami gamtos elementus. Kultūrinių dialogų kontekste Susipažįsta su skirtingomis kultūrinėmis raiškos formomis – tradiciniais ornamentais, pasakomis, istorijomis, įvairių šalių meno technikomis. Per bendras kūrybines veiklas mokosi gerbti kitų kūrybą, išbando skirtingų kultūrų meninius elementus. Kalbų įvairovės kontekste Kūrybinė raiška skatinama pasitelkiant kalbos elementus –spontaniškai kuria istorijas, eksperimentuoja su žodžiais, garsais, skirtingomis kalbomis, imituoja įvairių veikėjų balsus. Kalba tampa kūrybos įrankiu, padedančiu išreikšti vaizduotės idėjas.

**Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste**

Eksperimentuoja su įvairiomis medžiagomis, atranda jų savybes, formas, tekstūras. Stebi, kas nutinka derinant skirtingas spalvas, piešimo technikas, skirtingų medžiagų sąveiką. Mokosi tyrinėdami aplinką, kelia klausimus apie kūrybos procesą ir tobulina savo gebėjimus.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste

Kuria ne tik realioje erdvėje, bet ir išbando skaitmeninius kūrybos įrankius. Virtualios aplinkos suteikia galimybę eksperimentuoti su interaktyviomis priemonėmis, susipažinti su naujomis kūrybinėmis technologijomis, derinti realius ir skaitmeninius kūrybos būdus.

Kūrybinių dialogų kontekste

Dalijasi savo kūrybinėmis idėjomis su kitais, bendradarbiauja grupinėse veiklose, reflektuoja apie savo ir kitų kūrybą. Bendra kūrybinė veikla skatina idėjų mainus, naujų sprendimų paieškas, padeda įgyvendinti bendrus meninius sumanymus.

ESTETINIS SUVOKIMAS**Vertybinių nuostata.**

Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.

Esminiai gebėjimai.

Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.

Pasiekimų srities dėmenys:

Nusiteikimas estetiniam patyrimui ir džiaugsmui. Aplinkos, žmonių santykių, meno, savo ir kitų kūrybos grožio pajauta bei jautrumas kūrybos įvairovei. Jutiminių ir emocinių grožio išgyvenimų prisiminimas, apmąstymas ir dalinimasis su kitais.

Pasiekimų žingsniai**Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)****0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)**

Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Kuriama prieinama ir įtraukianti mokymosi aplinka, kurioje vaikai lengvai orientuojasi ir atranda grožį.

Žaismės kontekste

Žaidimų priemonės turi būti spalvingos, interaktyvios ir pritaikytos vaikų natūraliam smalsumui, kad estetika taptų natūraliu žaidimo elementu.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Estetinis suvokimas ugdomas per kūno judesius ir aplinkos patyrimą – tyrinėja gamtos grožį, pastebi šviesos žaismą, spalvų derinius, analizuoja formas. Mokosi išreikšti savo jausmus per šokį, gestus, mimiką ir judesį.

eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti ir kt. 	Kultūrinių dialogų kontekste Susipažįsta su skirtingų kultūrų meno formomis – liaudies menu, tautinėmis spalvomis, tradicinėmis dainomis, pasakomis. Dalyvaudami bendrose veiklose, atranda įvairius estetinius raiškos būdus, mokosi vertinti meno įvairovę, analizuoti jų išraiškas ir diskutuoti apie skirtingus grožio aspektus. Kalbų įvairovės kontekste Tyrinėja, kaip skirtingos kalbos ir žodžiai veikia meną – jie dainuoja, klausosi įvairių kalbų poezijos, žaidžia su garsais, mokosi skirtingų tautų meninių išraiškos priemonių. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Eksperimentuoja su skirtingomis medžiagomis, tyrinėja spalvų, formų ir tekstūrų derinius, analizuoja meno kūrinius, stebi ir aptaria jų poveikį. Jie kelia klausimus apie meno paskirtį, atranda grožį kasdienėse situacijose. Realų ir virtualių aplinkų kontekste Vaikai meną patiria tiek fizinėje aplinkoje (muziejai, parodos, gamta), tiek skaitmeninėse platformose. Jie kuria ir eksperimentuoja su virtualiais įrankiais, jungia realius ir technologinius kūrybos būdus. Kūrybinių dialogų kontekste Vaikai reflektuoja savo ir kitų kūrybą, dalijasi išpūdžiais, diskutuoja apie meno reikšmę, vertina estetinius sprendimus. Jie mokosi pagrįsti savo meninius pasirinkimus, bendradarbiauja kuriant bendrus kūrybinius projektus.
MENINĖ RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti. Pasiekimų srities dėmenys: Tyrinėjimas ir eksperimentavimas pasitelkiant įvairias menines priemones ir formas. Raiška skirtingomis meninėmis priemonėmis ir būdais. Menų kalbų vertingumo supratimas, jų aptarimas ir pasirinkimas.	
0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis) Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant	Universalaus dizaino mokymuisi kontekste Mokytojai sukuria prieinamą ir įtraukiančią erdvę, kur suteikiamos lygios galimybės tyrinėti ir išreikšti save per įvairias menines veiklas, atsižvelgiant į jų individualius poreikius ir gebėjimus. Laisvai tyrinėja įvairias menines priemones per daugiapojų sensorinį patyrimą – tiek vizualiai, tiek

skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais ir kt. 4-6 m.(pateiktas 6 žingsnis) Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. 	taktiliai, tiek klausos priemonėmis. Žaismės kontekste Spontaniškai eksperimentuoja su spalvomis, formomis, garsais ir tekstūromis, kūrybos procese pasitelkdami vaizduotę ir improvizaciją. Kevertodami, dėliodami, lipdydami ir tyrinėdami įvairias medžiagas, jie atranda naujus meninės raiškos būdus. Judraus patirtinio mokymosi kontekste Mokosi per aktyvų veikimą – jie čiupinėja, minko, spaudžia, brauko ir stebi, kaip jų veiksmai keičia paviršių bei formą. Judesiai ir garsai tampa dalimi jų meninės raiškos, leidžiant natūraliai susieti kūrybą su fiziniu pasaulio pažinimu. Kultūrinių dialogų kontekste Susipažįsta su skirtingų kultūrų meninėmis tradicijomis, tyrinėja jų grafinius ženklus, spalvų derinius, simbolius bei išraiškos būdus. Kurdami, atranda, kaip skirtingos kultūros perteikia emocijas, istorijas ir idėjas. Kalbų įvairovės kontekste Mokosi meno sąvokų ir terminų, aiškinasi, kaip meninės formos ir vaizdai gali pasakoti istorijas be žodžių. Eksperimentuoja su raidėmis, skaitmenimis ir kitais grafiniais ženklais, suprasdami, kaip vizualinė komunikacija susijusi su kalba. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Kryptingai eksperimentuoja su įvairiomis meno priemonėmis, technikomis ir medžiagomis – nuo tradicinių (popierius, lipdiniai) iki inovatyvių (skaitmeninė grafika). Kuria nuoseklius kūrybinius planus, atranda naujas meninės išraiškos formas ir gilina savo supratimą apie meną. Realijų ir virtualių aplinkų kontekste Meną patiria ne tik fizinėje, bet ir skaitmeninėje aplinkoje. Naudoja technologijas kurdami skaitmeninius piešinius, tyrinėja, kaip virtualios priemonės keičia meninę raišką, ir jungia skaitmeninį pasaulį su tradiciniais kūrybos būdais. Kūrybinių dialogų kontekste Diskutuoja apie savo ir kitų kūrinius, mokosi argumentuoti savo estetinius pasirinkimus, dalijasi įspūdžiais ir reflektuoja savo meninę patirtį. Supranta, kad menas gali būti skirtingas, ir mokosi jį vertinti bei interpretuoti.
---	--

MUZIKOS RAIŠKA

Vertybinė nuostata

Vaikai domisi muzika, patiria džiaugsmą klausydamiesi, dainuodami, kurdami ir judėdami pagal muziką. Jie atranda muziką kaip natūralią emocijų ir saviraiškos dalį.

Esminiai gebėjimai

Tyrinėja ir spontaniškai eksperimentuoja su garsais, ritmais bei melodijomis. Atpažįsta muzikinius elementus (garsų aukštį, tempą, dinamiką, ritmą). Dainuoja pagal savo galimybes, mėgaujasi dainavimu ir muzikavimu. Reflektuoja savo muzikinę patirtį, dalijasi įspūdžiais apie muziką ir jos poveikį.

Pasiekimų srities dėmenys

Tyrinėjimas ir eksperimentavimas su garsais ir muzikinėmis formomis. Raiška skirtingomis muzikos priemonėmis. Muzikos vertinimo supratimas ir jos aptarimas.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais ir kt.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Gali atrasti ir išreikšti muziką per įvairias jiems prieinamas ir patogias formas – judesį, dainavimą, garsų eksperimentavimą ar skaitmenines priemones. Muzikinė veikla yra lanksti, pritaikyta kiekvieno vaiko individualiems gebėjimams, leidžianti mokytis per klausą, judesį ar vizualizaciją.

Žaismės kontekste

Muzika pateikiama kaip natūrali žaidimo dalis – spontaniškai ploja, trepsi, siūbuoja, eksperimentuoja su garsais ir ritmais, imituoja melodijas, atranda muzikinius kontrastus per judesį bei kalbą. Žaisminga aplinka skatina džiaugsmą ir įsitraukimą į muzikinę raišką.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Aktyviai tyrinėja muziką per savo kūną – trepsi, ploja, juda pagal skirtingus ritmus, bando įvairius muzikos instrumentus. Praktinė patirtis padeda jiems geriau suvokti ritmo, intonacijos ir muzikinių struktūrų pagrindus.

Kultūrinių dialogų kontekste

Per diskusijas, parodas, ekskursijas ir interaktyvias veiklas susipažįsta su skirtingų kultūrų muzikinėmis tradicijomis – dainomis, instrumentais, ritmais ir melodijomis. Klausydamiesi įvairių epochų ir šalių muzikos, tyrinėja jos skirtumus, panašumus ir kultūrinę reikšmę.

Kalbų įvairovės kontekste

Mokosi muzikinių terminų ir sąvokų, eksperimentuoja su dainų tekstais skirtingomis kalbomis, atranda muziką kaip būdą perteikti mintis ir emocijas neverbaline forma. Dainuodami ir klausydamiesi muzikos, lavina kalbinį suvokimą ir gebėjimą komunikuoti per garsus bei ritmus.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Kryptingai tyrinėja muziką, mokosi atpažinti instrumentus, garsus, ritmus ir melodijas. Eksperimentuoja su skirtingais garsiniais elementais, kuria savo muzikinius darinius ir gilina supratimą apie muzikos struktūrą bei emocinį poveikį.

Realijų ir virtualių aplinkų kontekste

Klausosi gyvos ir įrašytos muzikos mokykloje bei už jos ribų. Tyrinėja aplinkos garsus, naudoja



skaitmenines priemones muzikos kūrimui ir analizavimui, kuria ritmus ir melodijas naudodamiesi technologijomis.

Kūrybinių dialogų kontekste

Dalyvaujant grupinėse kūrybinėse veiklose, kartu su mokytoju ir bendraamžiais aptaria, analizuoja ir reflektuoja savo meno kūrinius, taip stiprindami dialoginį bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.

ŠOKIO RAIŠKA

Vertybinė nuostata

Vaikai drąsiai ir autentiškai reiškia save per šokį, improvizuoja, eksperimentuoja ir mėgaujasi judesio laisve.

Esminiai gebėjimai

Pasitelkia savo kūno judesius kūrybiškai išreikšti emocijas, idėjas, nuotaikas. Eksperimentuoja su ritmais, tempais, erdvės panaudojimu. Bendrauja ir bendradarbiauja per šokį, derindami judesius su kitais. Suvokia šokio meninę vertę, atpažįsta ir interpretuoja skirtingus šokio stilius.

Pasiekimų srities dėmenys

Judesio džiaugsmas ir spontaniškumas. Kūrybinis tyrinėjimas ir atradimai. Judesių raiška ir interpretacija. Bendradarbiavimas ir kūrybinė sąveika. Estetiniai išgyvenimai ir refleksija.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

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

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius ir kt.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Patiria šokį per skirtingus jutiminius kanalus: klausosi muzikos, stebi mokytojo ir draugų judesius, eksperimentuoja su įvairiais kūno judesiais ir ritmais. Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui atrasti tinkamiausią šokio raiškos būdą, nepaisant individualių gebėjimų ar poreikių. Judesiai derinami su garsinėmis ir vaizdinėmis priemonėmis, leidžiant vaikams kurti savitus judesio modelius.

Žaismės kontekste

Šokis pateikiamas kaip smagus, kūrybiškas žaidimas. Laisvai improvizuoja, eksperimentuoja su kūno judesiais, įsivaizduoja įvairius personažus, kuria judesių sekas ir spontaniškai įtraukia draugus į šokio žaidimus. Naudojami įvairūs žaismingi metodai, tokie kaip dainuojami rateliai, pasakų interpretacijos judesiais, ritminiai žaidimai.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Aktyviai mokosi per savo kūno judesius: šoka pagal skirtingo tempo ir dinamikos muziką, atlieka įvairias ritmines užduotis, mokosi koordinacijos per bendrus ratelius ir porinius šokius. Per judėjimą lavinami motoriniai gebėjimai, kūno valdymas ir erdvinis suvokimas.

Kultūrinių dialogų kontekste

Susipažįsta su skirtingų tautų šokiais, tradiciniais ir moderniais šokio elementais, mokosi liaudies

	ratelių, folklorinių šokių elementų, taip pat kuria ir interpretuoja tradicinius judesius savo unikaliu būdu. Dalyvaudami šokio veiklose ir bendruose renginiuose ugdo pagarbą kultūriniam šokio paveldui ir skatina kūrybišką dialogą tarp skirtingų šokio stilių. Kalbų įvairovės kontekste Šokis tampa neverbaline komunikacijos priemone, leidžiančia vaikams išreikšti savo mintis, emocijas ir idėjas per judesį. Mokomasi, kaip skirtingi judesiai gali perteikti skirtingas reikšmes, kaip ritmas ir dinamika gali „kalbėti“ įvairiomis nuotaikomis. Judesio raiška derinama su muzikinėmis, verbalinėmis ir vizualinėmis priemonėmis. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Eksperimentuoja su skirtingais judesiais, analizuoja, kaip jų kūno padėtis, greitis ir intensyvumas keičia šokio išraišką. Tyrinėja šokio elementus – tempą, ritmą, dinamiką, erdvinę kompoziciją. Gilina supratimą apie tai, kaip skirtingi judesiai gali perteikti emocijas ir istorijas. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Dalyvauja šokio veiklose tiek fizinėse, tiek skaitmeninėse erdvėse. Stebi šokio pasirodymus ekranuose, analizuoja ir mokosi iš skirtingų šokio įrašų, dalyvauja nuotoliniuose kūrybiniuose projektuose. Lauko aplinka taip pat tampa kūrybinės raiškos erdve – šoka gamtoje, improvizuoja naudodami gamtos elementus. Kūrybinių dialogų kontekste Dalijasi savo šokio idėjomis su draugais, kartu kuria choreografijas, eksperimentuoja su ritmais ir judesiais. Grupinės šokio veiklos skatina bendradarbiavimą, idėjų mainus ir saviraišką. Kiekvienas vaikas turi galimybę išreikšti savo kūrybiškumą šokyje ir pasidalinti savo unikalia patirtimi.
TEATRO RAIŠKA Vertybinė nuostata Vaikai drąsiai ir kūrybiškai reiškia save per vaidybą, eksperimentuoja su skirtingomis išraiškos formomis, tyrinėja emocijų ir istorijų perteikimo būdus. Esminiai gebėjimai Kuriam ir atlieka paprastus vaidmenis, naudodami mimiką, judesius ir balsą. Improvizuoja teatrinis siužetus, per juos išreiškdami emocijas ir mintis. Dalyvauja teatrinuose žaidimuose, ugdydami bendradarbiavimo ir komunikacijos įgūdžius. Interpretuoja skirtingas menines formas, atranda jų ryšį su asmenine patirtimi. Pasiekimų srities dėmenys Spontaniškas vaidmenų atradimas ir eksperimentavimas. Vaizduotės žadinimas ir kūrybinė improvizacija. Teatrinės raiškos plėtojimas ir įgyvendinimas. Bendradarbiavimas ir kūrybinė sąveika. Estetiniai išgyvenimai ir refleksija.	0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis) Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)
Tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis ir kt.



Dalyvauja teatro veiklose pagal savo individualius gebėjimus – jie gali išreikšti save per mimiką, judesį, balsą ar net tylą. Teatrinė raiška integruojama su kitomis meninėmis priemonėmis, kaip muzika, vizualieji menai ar pasakojimai, suteikiant įvairius būdus dalyvauti ir kurti.

Žaismės kontekste

Natūraliai tyrinėja vaidybos elementus per žaidimą – spontaniškai imituoja veikėjus, emocijas, kasdienius ir fantastinius siužetus. Kuria savitus personažus, eksperimentuoja su balso intonacija, kūno kalba ir rekvizitais, taip paversdami teatro veiklas smagia ir kūrybiška patirtimi.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Aktyviai dalyvauja vaidmenų žaidimuose, šokio ir teatro improvizacijose, kūnu išreiškdami emocijas ir personažus. Imituoja gyvūnų, gamtos reiškinių, pasakų veikėjų judesius, o spektaklių kūrime naudoja tiek dinamiškus, tiek subtilius gestus ir mimiką.

Kultūrinių dialogų kontekste

Susipažįsta su skirtingomis teatro tradicijomis – lėlių teatru, šešėlių teatru, liaudies vaidinimais, operetėmis. Dalyvauja tradiciniuose šventiniuose renginiuose, mokosi perteikti skirtingas kultūrines patirtis per vaidybą. Aptaria stebėtus spektaklius ir reflektuoja, kaip skirtingos tradicijos perteikia emocijas bei estetinę išraišką.

Kalbų įvairovės kontekste

Teatras tampa universalia bendravimo priemone, leidžiančia vaikams reikšti mintis ne tik žodžiais, bet ir gestais, mimika, judesiu bei garsais. Tyrinėja, kaip emocijos ir pasakojimai gali būti suprantami nepriklausomai nuo kalbos, išmoka komunikuoti per meninę raišką.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Analizuoja savo bei kitų sukurtus spektaklius, eksperimentuoja su skirtingais vaidmenimis ir personažų kūrimo būdais, mokosi suvokti, kaip veido išraiška, balsas ir kūno kalba gali keisti istorijos perteikimą. Atranda, kaip teatro menas atspindi tikrovę, emocijas, socialines situacijas.

Realų ir virtualių aplinkų kontekste

Dalyvauja spektakliuose tiek fizinėje, tiek skaitmeninėje aplinkoje – žaidžia su šešėlių teatru, stebi teatro įrašus, kuria savo pasirodymus ir dalinasi jais su draugais ar šeima. Naudoja įvairias medijas teatrinei raiškai, pavyzdžiui, kuria vaizdo inscenizacijas.

Kūrybinių dialogų kontekste

Bendradarbiauja grupėse, dalijasi savo idėjomis, diskutuoja apie spektaklio elementus ir kartu kuria bendrus teatrinis projektus, kurie atspindi jų asmeninę patirtį bei socialinį kontekstą.

Vertybinė nuostata.

Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.

Esminiai gebėjimai.

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

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais. Gebėjimas įvaldyti ir organizuoti žaidimo erdvę. Gebėjimas kurti žaidimo siužetą. Gebėjimas žaidime laikytis prisiimto vaidmens. Žaidybinės patirties reflektavimas.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis ir kt.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Suteikiamos įvairios galimybės dalyvauti žaidimuose pagal vaikų individualius poreikius ir gebėjimus. Žaidimai pritaikomi skirtingiems vaikų tempams ir raiškos formoms – vaikai gali veikti per kalbą, judesį, vaizduotę ar daiktų manipuliavimą. Mokytojas padeda integruoti visus vaikus į bendras žaidimų situacijas, užtikrindamas įtrauktį.

Žaismės kontekste

Spontaniškai jungia kelis žaidybinius veiksmus į kasdienes žaidimo siužetus, tyrinėja įvairias žaidimo formas ir improvizuoja, atkartodami mėgstamus veiksmus. Žaidimų metu džiaugiasi atradimais, eksperimentuoja su žaidimų taisyklėmis ir bendradarbiauja su draugais, plėtodami bendrą žaidimo kultūrą.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Žaisdami tiek tradicinius, tiek improvizuotus žaidimus, mokosi koordinuoti savo veiksmus su kitais, lavina motorinius įgūdžius ir socialinę sąveiką. Judrieji žaidimai, kaip gaudynės ar slėpynės, padeda ne tik gerinti fizinį pasirengimą, ugdyti komandinį darbą bei strateginį mąstymą, bet vaikai išmoksta efektyviai naudoti erdvę.

Kultūrinių dialogų kontekste

Susipažįsta su įvairių kultūrų žaidimais – tiek tradiciniais liaudies žaidimais, tiek šiuolaikinėmis žaidimų formomis. Žaidžiant pasitelkiamos pasakų, filmų ar kasdienio gyvenimo inspiruotos situacijos, kurios leidžia pažinti skirtingas kultūras ir jų vertybes per vaidmenų ir kūrybinius žaidimus.

Kalbų įvairovės kontekste

Žaidimai tampa natūralia bendravimo erdve, kurioje vaikai mokosi išreikšti savo mintis, tartis dėl taisyklių ir keisti vaidmenimis. Naudoja išplėstinę kalbą vaizduotės žaidimuose, lavina gebėjimą bendrauti ne tik žodžiais, bet ir gestais, veido išraiškomis, emociniais garsais.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Natūraliai tyrinėja priežasties ir pasekmės ryšius, mokosi spręsti problemas, planuoti veiksmų seką ir



prisitaikyti prie naujų žaidimo aplinkybių. Savarankiškai kurdami žaidimus įgyja pasitikėjimą savimi, ugdo kūrybiškumą ir mokosi reflektuoti savo veiklą.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste

Žaidžia tiek realiose, tiek simbolinėse aplinkose – tiek tradicinėse erdvėse (namai, kiemas, gamta), tiek netradicinėse vietose (pastatų šešėliai, lauko objektai, improvizuotos scenos). Taip pat susipažįsta su virtualiaisiais žaidimais ir tyrinėja, kaip skaitmeninės priemonės gali papildyti jų žaidybinių patirtį.

Kūrybinių dialogų kontekste

Kartu su bendraamžiais kuria žaidimo siužetus, aptaria žaidimo eigą, derasi dėl taisyklių ir išmoka spręsti nesutarimus. Bendradarbiaudami su mokytoju ir kitais vaikais, reflektuoja savo žaidimus, aptaria patirtas emocijas ir dalijasi kūrybinėmis idėjomis.

MOKĖJIMAS MOKYTIS

Vertybinė nuostata.

Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.

Esminiai gebėjimai.

Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas įsitraukti į dominančią veiklą. Pastangos kryptingai veikti įgyvendinant ketinimą ar tikslą. Gebėjimas stebėti savo ir bendro veikimo pažangą, koreguoti procesą. Gebėjimas reflektuoti savo veiklos procesą ir rezultatus.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmolti.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Mokosi savo tempu ir pagal individualius poreikius. Skirtingos mokymosi strategijos užtikrina, kad kiekvienas vaikas galėtų rasti jam priimtina būdą įsitraukti į veiklą. Turi galimybę tyrinėti ir eksperimentuoti, mokytis per žaidimus, judesius, garsus ar vizualinę raišką. Mokytojas padeda vaikams atrasti savo stipriąsias puses ir integruotis į bendrą ugdymo procesą.

Žaismės kontekste

Dalyvauja žaidimuose, kuriuose laisvai renkasi žaislus, konstruktorius ar lėles, kad sukurtų fantastiškus pasakojimus, improvizuodami vaidmenis ir išreiškdami savo emocijas per žaidimo scenarijus. Kartoja tuos pačius veiksmus, kad geriau suprastų jų prasmę, ir improvizuoja, išbandydami naujus modelius. Žaidimo metu mokosi dalintis, tartis, spręsti problemas bei reflektuoti savo patirtį.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Įsitraukia į judrias veiklas, kurios skatina jų kūno kontrolę, koordinaciją ir socialinius įgūdžius. Per fizinius iššūkius ir veiklas lavina gebėjimą planuoti veiksmus, eksperimentuoti ir mokytis iš savo

	patirties. Judesys tampa natūraliu mokymosi būdu, leidžiančiu vaikams geriau suvokti aplinką ir savo galimybes. Kultūrinių dialogų kontekste Mokosi per pasakojimus, dainas, tradicinius žaidimus, tyrinėdami įvairias kultūrines patirtis. Atranda skirtingų kultūrų žaidimų formas ir ugdomi gebėjimą suprasti įvairius požiūrius. Įvairių istorijų ir veiklų pagalba jie turtina savo pasaulėžiūrą ir plečia suvokimą apie pasaulio įvairovę. Mokytojas organizuoja ekskursijas į muziejus ar galerijas, kur vaikai aptaria skirtingų kultūrų meno kūrinius, lygina jų išraiškas ir dalijasi įspūdžiais, taip plečiant savo kultūrinį jautrumą. Kalbų įvairovės kontekste Mokosi per verbalinę ir neverbalinę komunikaciją, naudodami gestus, mimiką ir garsus. Stebi suaugusiųjų ir bendraamžių kalbą, atkartoja frazes ir žodžius, mokosi tartis bei dalintis informacija. Dalyvaujant įvairiose kalbinėse situacijose, jie ugdomi kalbinį sąmoningumą ir gebėjimą suvokti skirtingus komunikacijos būdus. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Mokosi eksperimentuodami, klausinėdami, kartodami ir ieškodami naujų sprendimų. Tyrinėja daiktų savybes, stebi priežasties ir pasekmės ryšius, reflektuoja savo veiksmus ir atranda būdus, kaip geriau suprasti pasaulį. Smalsumas ir noras suprasti skatina juos nuolat mokytis ir gilinti savo žinias. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Mokosi tiek realioje, tiek virtualioje aplinkoje. Tyrinėja įvairias erdves, keičia savo mokymosi vietas ir atranda, kaip skirtingos aplinkos veikia jų mokymosi procesą. Skaitmeninės priemonės padeda susipažinti su naujomis technologijomis ir suprasti, kaip jos gali papildyti jų mokymosi patirtį. Dirba su tradicinėmis priemonėmis, tokiomis kaip popierius ir dažai, kartu su skaitmeninėmis technologijomis, pavyzdžiui, interaktyviomis lentomis ar kompiuterinėmis programomis, kad sukurtų hibridinius meno projektus. Kūrybinių dialogų kontekste Aktyviai dalyvauja diskusijose, dalinasi idėjomis, klausinėja ir siūlo savo sprendimus. Mokosi reflektuoti, analizuoti savo veiklą ir ieškoti kūrybiškų sprendimų. Per meninę raišką, žaidimus ir pasakojimus jie mokosi išreikšti savo mintis ir jausmus, lavindami tiek kūrybiškumą, tiek loginį mąstymą.
--	--

1. KOMUNIKABILUS

Kalbinė raiška, kalbų supratimas.

KALBINĖ RAIŠKA

Vertybinė nuostata.

Vaikas noriai dalijasi mintimis, išgyvenimais ir idėjomis, geba jas reikšti žodžiais ar neverbalinėmis priemonėmis. Kalba suvokiama kaip būdas veikti pasaulį, kurti santykius, spręsti problemas, žaisti ir pažinti.

Esminiai gebėjimai.

Gebėjimas komunikuoti žodžiu ir neverbaline kalba (gestais, mimika, simboliais), pasakoti, apibūdinti, klausyti ir atsakyti, kurti istorijas ir perteikti mintį. Gebėjimas naudoti rašto ženklus, piešinius, žymes reikšmei išreikšti, planuoti, kurti.

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas išreikšti patirtį, jausmus ir mintis, įsitraukti ir plėtoti pokalbį. Gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones. Gebėjimas komunikuoti paprastomis rašytinės raiškos formomis.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Taria žinomus žodžius, jungia juos į trumpus sakinius. Kalba apie tai, kas jam svarbu, ką mato ar jaučia ir kt.

Rašytinė kalba (rašymo pradmenys): Domisi raštu, stebi suaugusįjį rašant. Piešia, brauko, žymi pavienius simbolius ar į raides panašius ženklus ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Kalba nuosekliai, taisyklingais sakiniais, vartoja įvairią kalbą: apibūdina, pasakoja, užduoda klausimus, atsako į juos ir kt..

Rašytinė kalba (rašymo pradmenys): Domisi rašymu, bando rašyti raides, žodžius, užrašyti savo vardą.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Reiškia mintis įvairiomis priemonėmis – žodžiais, gestais, piešiniais, simboliais. Naudoja kompensacines kalbos priemones (paveikslėlius, piktogramas), kurias pritaiko savo gebėjimams. Raiška skatinama per kiekvienam vaikui priimtina būdą.

Žaismės kontekste

Kalba personažų vardu, kuria žaismingas istorijas, naudoja situacinius žodžius. Laisvai keičia žanrus – iš pasakos į pokalbį, iš eilėraščio į dainą. Kalba tampa natūraliu žaidimo įrankiu.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Kalba judėdami – pasakoja ką daro, ką jaučia, ko siekia. Išsako komandas, kuria veiklos žodyną, aprašo judesius. Kalbos raiška tampa susijusi su veiksmo dinamika.

Kultūrinių dialogų kontekste

Kalba apie šeimos tradicijas, vardus, dainas, perimtas istorijas. Naudoja frazes iš skirtingų kultūrinių tekstų, mėgdžioja skirtingas kalbėjimo manieras, deklamuoja, pasakoja apie savo aplinką.

Kalbų įvairovės kontekste

Vartoja žodžius iš kelių kalbų, lygina tarimą, žodyną, žaidžia su skirtingų kalbų garsais. Bando tarti kitakalbių draugų žodžius, rašo skirtingomis raidėmis ar simboliais.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Kalba tampa tyrinėjimo dalimi: aprašo, ką padarė, ką suprato, kalba vis tiksliau - apibūdina, aiškina, įvardija reiškinių priežastis. Kartais bando tai užrašyti ar nupiešti. Naudojasi mokslinei kalbai artimu žodynu.

Realijų ir virtualių aplinkų kontekste

Pasakoja, ką pamatė, ką išgyveno, kalba apie realias vietas ir virtualius veikėjus. Kuria pasakojimus



naudodamiesi skaitmeniniais įrankiais bei tradicinėmis rašymo priemonėmis.

Kūrybinių dialogų kontekste

Laisvai žaidžia žodžiais, kuria pasakas, eilėraščius, dalyvauja pokalbiuose, kurie kyla iš jų pačių sumanymų. Improvizuoja, pasakoja ne tik tai, ką žino, bet ir tai, ką sugalvojo ar jaučia. Kalba tampa saviraiškos priemone – per ją vaikai reiškia savo fantaziją, patirtis, išgyvenimus, kuria dialogus kartu su kitais vaikais.

KALBŲ SUPRATIMAS

Vertybinė nuostata.

Vaikas supranta, kad kalba – tai bendravimo, supratimo ir pažinimo priemonė. Domisi kalbos skambesiu, prasme, mokosi atpažinti įvairias kalbos formas: žodinę, nežodinę, gestų, rašytinę.

Esminiai gebėjimai.

Gebėjimas suprasti kitų perduodamą kalbą, atpažinti žodines ir nežodines kalbos formas, sekti pasakojimą, klausytis, susieti girdimą kalbą su matomu vaizdu ar veiksmu. Gebėjimas domėtis skaitymu, knygomis, tekstų struktūra, suprasti, kad raštas perteikia prasmę.

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą, reaguoti į nežodinę raišką. Gebėjimas suprasti įvairiomis formomis (simboline, garsine, grafine, vaizdine, žodine) perteikiamas prasmės. Domėjimasis tekstu, raidėmis ir simboliais. Gebėjimas suprasti amžių atitinkančius meninius ir informacinius tekstus.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Supranta paprastus, aiškiai išreikštus sakinius, dažnai girdimus žodžius ir frazes kasdienėse situacijose. Rašytinė kalba (skaitymo pradmenys). Pradedą skirti paveikslėlių nuo teksto, verčia knygos puslapius, imituoja skaitymą, susidomi raidėmis, ženklais, stebi, kaip suaugusieji skaito ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Supranta vis sudėtingesnę

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Supranta informaciją, pateikiamą įvairiomis formomis – per žodžius, paveikslėlius, gestus, garsus. Mokosi atpažinti ir interpretuoti pritaikytus ženklus, piktogramas, simbolius. Kalbos supratimas grindžiamas kiekvieno vaiko individualiais gebėjimais ir stiprybėmis, skatinamas kalbos suvokimas net ir netradicinėmis formomis.

Žaismės kontekste

Supranta kalbą per vaidmeninius, simbolinius, taisyklių žaidimus. Seka nurodymus, supranta bendrą žaidimo eigą, intonacijas, personažų kalbą. Kalba žaismingai integruojama į pasikartojančias situacijas, žodžių žaismą, dialogus.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Klausosi ir reaguoja į žodinius nurodymus judėjimo, veiklos metu. Supranta sąvokas „greičiau“, „lėčiau“, „į viršų“, „po apačią“ veikloje. Kalba tampa priemone pažinti kūną, aplinką, judėjimo taisykles.

Kultūrinių dialogų kontekste

kalbą – pasakojimus, apibendrinimus, palyginimus, metaforas. Geba atskirti ir perteikti pagrindinę mintį ir kt. Rašytinė kalba (skaitymo pradmenys): Supranta, kad tekstas yra sudarytas iš sakinių, sakiniai iš žodžių, žodžiai – iš raidžių ir kt. 	Klausosi tradicinių istorijų, kalbų, pasakojimų, lygina skirtingas kalbines formas. Suvokia, kad žodžiai gali reikšti tą patį, bet skambėti skirtingai. Supranta kultūrinių tekstų esmę – dainų, pasakų, papročių turinį. Kalbų įvairovės kontekste Supranta, kad egzistuoja kelios kalbos. Girdi, kaip kalba kitakalbiai draugai, atpažįsta pagrindinius kalbinius skirtumus, reaguoja į įvairias kalbines formas. Kalba priimama kaip įvairialypė ir lygiavertė. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Mokosi suprasti, ką reiškia klausimai, kaip ieškoti atsakymų, o naujus žodžius supranta per patirtį. Pamažu susieja, ką mato ir ką išgirsta, mokosi apibendrinti, hipotezių, paaiškinimų, susijusių su jų tirama veikla. Supranta veiksmų seką, užduotis, kalbos struktūrą susieja su daiktais, reiškiniais. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Supranta kalbą, kuri sklinda iš realios aplinkos (ekskursijos, pokalbiai lauke) bei virtualios (vaizdo pasakojimai, edukaciniai filmukai). Mokosi sekti pasakojimą, suvokti informaciją iš įvairių šaltinių. Kūrybinių dialogų kontekste Klausosi kitų pasakojimų, improvizacijų, saviraiškos kalbos. Supranta emocinę, vaizdinę kalbos pusę – toną, ritmą, metaforas, juoką. Stebi ir interpretuoja kūrybiškai išsakytas mintis.
--	--

3. JAUTRUS KULTŪRINEI IR SOCIALINEI ĮVAIROVEI

Santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas.

SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS

Vertybinių nuostatų.

Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais.

Esminiai gebėjimai.

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

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas užmegzti ir palaikyti pagarbius santykius. Gebėjimas bendrauti ir bendradarbiauti. Gebėjimas atpažinti panašumus ir skirtumus. Gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Drąsiai išbando ką nors

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Mokosi bendrauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais įvairiose aplinkose. Mokytojas suteikia

nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos ir kt. 4-6 m. (6 žingsnis pateiktas) Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku ir kt. 	individualią paramą vaikams, atsižvelgdamas į jų poreikius, padeda saugiai įsitraukti į bendras veiklas ir ugdo pagarbą, jautrumą bei bendradarbiavimo įgūdžius. Žaismės kontekste Bendraujant per žaidimus, skatinamas spontaniškas ir laisvas bendravimas. Mokosi derinti savo veiksmus su kitais, kurti bendrus žaidimo siužetus, pasiskirstyti vaidmenimis, spręsti konfliktus, lavina empatiją ir socialinius įgūdžius. Judraus patirtinio mokymosi kontekste Veiklos organizuojamos taip, kad vaikai galėtų sąveikauti su aplinka judėdami, atlikdami fizinius pratimus ar dalyvaudami komandinėse veiklose. Per aktyvią veiklą mokosi susitarti, laikytis bendrų taisyklių ir veikti kartu. Kultūrinių dialogų kontekste Natūraliai susipažįsta su įvairiomis kultūrinėmis tradicijomis, mokosi priimti kitų skirtumus, ugdo toleranciją ir supratimą. Bendraudami su skirtingų kultūrų bendraamžiais ir suaugusiais, praplečia savo socialinį suvokimą. Kalbų įvairovės kontekste Skatinamas daugiakalbis bendravimas ir aktyvus kalbos vartojimas žaidimuose bei kasdienėje veikloje. Mokosi atpažinti skirtingas kalbas, stebi, kaip kalba veikia bendravimą, ir pamažu suvokia jos svarbą tarpusavio santykiams. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Mokosi stebėdami suaugusiųjų ir bendraamžių elgesį, klausinėdami ir eksperimentuodami socialinėse situacijose. Gilinasi į tai, kaip veikia bendravimas, mokosi derėtis, dalintis ir spręsti problemas. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Patiria socialines sąveikas tiek realiame pasaulyje, tiek virtualiose erdvėse (pvz., per interaktyvius žaidimus, pasakas ar animacijas). Mokosi skirti realų bendravimą nuo virtualaus ir suprasti socialinių santykių reikšmę. Kūrybinių dialogų kontekste Skatinama aktyvi vaikų saviraiška per kūrybinius žaidimus, vaidybą, piešimą ir kitą meninę veiklą. Mokosi išreikšti savo mintis ir emocijas, atrasti naujus bendravimo būdus, taip lavindami savo gebėjimą būti ir veikti grupėje.
---	---

APLINKOS PAŽINIMAS

Vertybinė nuostata.

Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.

Esminiai gebėjimai.

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

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas pažinti socialinę ir kultūrinę aplinką. Gebėjimas pažinti gamtinę aplinką. Pagarbus santykis su gyvybe ir aplinka.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai) ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai ir kt.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Tyrinėja aplinką per įvairias jusles, aktyviai naudodami lytėjimą, klausą, skonį ir regą. Dalyvaudami kasdienėse veiklose, eksperimentuoja su skirtingų tekstūrų ir formų daiktais, lygina jų savybes bei sąveikauja su įvairiomis ugdymo priemonėmis. Mokytojai užtikrina, kad kiekvienas vaikas galėtų atrasti jam tinkamiausią mokymosi būdą ir būdą įsitraukti į veiklas.

Žaismės kontekste

Natūraliai mokosi per žaidimą – grupuoja, lygina ir rūšiuoja objektus pagal jų požymius, sukuria istorijas ir pasakojimus apie juos. Per simbolinius žaidimus atlieka kasdienius veiksmus – pvz., „ruošia maistą“, „stato namus“ ar „tyrinėja gamtą“, taip ugdydami savo pažinimo gebėjimus.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Tyrinėja objektus per aktyvią veiklą – jie liečia, trina, krato, meta, bando skirtingas medžiagų reakcijas, stebi, kaip objektai juda, keičia formą ar garsą. Žaidžia lauke, stebėdami gamtos pokyčius, patirdami sezonų kaitą ir mokydami atpažinti įvairius gamtos elementus.

Kultūrinių dialogų kontekste

Kalba apie savo šeimos tradicijas, aptaria švenčių reikšmę, domisi skirtingų kultūrų papročiais. Dalyvaudami grupinėse veiklose, mokosi pripažinti ir gerbti kultūrinius skirtumus, o per pasakojimus, istorijas ir menines veiklas gilina supratimą apie savo ir kitų kultūras.

Kalbų įvairovės kontekste

Lavina kalbinę raišką, mokosi naujų sąvokų, kuria žodinius ir neverbalinius pasakojimus apie savo patirtis. Žaidžia su įvairiomis kalbinėmis formomis – žodžių žaidimais, ritminiais posakiais, dainomis – ir mokosi suprasti, kaip kalba padeda perteikti mintis ir pojūčius.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Savarankiškai ar kartu su mokytoju atlieka mažus eksperimentus: stebi vandens savybes, augalų augimą, orų pokyčius. Mokosi tyrinėti pasaulį per klausimus, bandymus, hipotezių tikrinimą ir savo atradimų aptarimą su kitais.

Realų ir virtualių aplinkų kontekste

Tyrinėja aplinką tiek realiame, tiek skaitmeniniame pasaulyje – naudoja nuotraukas, filmuotą medžiagą, interaktyvias priemones gamtos ar socialinių reiškinių pažinimui. Fotografuoja, piešia,



modeliuoja aplinką, mokosi interpretuoti vaizdus ir susieti juos su realybe.

Kūrybinių dialogų kontekste

Išreiškia savo patirtis ir atradimus per dailę, muziką, judesį. Improvizuoja, kuria vizualinius ir garsinius pasakojimus apie gamtą, socialinius reiškinius ir savo atradimus. Bendradarbiaudami su draugais, dalijasi savo įžvalgomis, mokosi argumentuoti ir atvirai diskutuoti apie tai, ką pastebi ir atranda.

4. PASITIKINTIS

Savireguliacija ir savikontrolė; savivoka ir savigarba; emocijų suvokimas ir raiška.

SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ

Vertybinė nuostata.

Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.

Esminiai gebėjimai.

Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti. Savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas. Gebėjimas reikšti savo mintis ir jausmus tinkamais būdais. Gebėjimas suprasti, kad kiti vaikai taip pat turi jausmus, ir mokosi juos atpažinti bei gerbti. Gebėjimas prisitaikyti prie naujų situacijų ir pokyčių. Gebėjimas konstruktyviai spręsti konfliktus ir ieškoti kompromisų. Gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Bendraudami su kitais vaikais, įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus: parodo, išreiškia emocijas, kreipiasi pagalbos, pasiguodžia, leidžiasi nuraminamas, mokosi nukreipti dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio, pasitraukti iš įtampą keliančios situacijos.

Žaismės kontekste

Patys pasirenka žaislus, susiranda žaidimo draugų ir žaidžia. Prašo norimo žaislo. Išmoksta derėtis su kitais žaidėjais, aptarti žaidimo taisykles ir sąžiningai jų laikytis. Dalijasi savo žaislais ir priima kitų pasiūlymus.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

Mokosi ir suvokia ribas, kurias peržengus, žaidimai gali tapti pavojingi, aiškinasi skirtumus tarp judrių žaidimų ir peštynių tikrovėje. Išmoksta atpažinti savo ir kitų vaikų fizines galimybes, supranta, kad ne visi gali vienodai greitai bėgioti ar aukštai šokinėti. Mokosi elgtis atsargiai, kad nesužeistų savęs ar

situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį ir kt. 4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis) Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems ir kt. 	kitų. Patys bando sudrausminti išdykaujančius bendraamžius. Kultūrinių dialogų kontekste Mokosi atpažinti ir gerbti skirtingas kultūrines normas, supranta, kad tai, kas priimtina vienoje kultūroje, gali būti nepriimtina kitoje. Kultūrinių dialogų metu išmoksta išklausyti kitų vaikų nuomones ir patirtis, net jei jos skiriasi nuo jo paties. Mokosi išreikšti savo nuomonę pagarbiai ir konstruktyviai. Kalbų įvairovės kontekste Mokosi atpažinti ir gerbti kitų vaikų kalbinius skirtumus, supranta, kad ne visi kalba ta pačia kalba ar turi tą patį akcentą. Ugdosi toleranciją ir gebėjimą prisitaikyti prie skirtingų bendravimo stilių. Mokosi naudoti neverbalinę komunikaciją, tokią kaip gestai, mimika ar kūno kalba, kad susikalbėtų su kitais vaikais, kurie kalba kita kalba. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Mokosi kelti klausimus, formuluoti hipotezes ir jas tikrinti atlikdami eksperimentus ar stebėjimus, tokiu būdu ugdydami savo kritinį mąstymą ir gebėjimą valdyti savo impulsus, norint greitai padaryti išvadas. Mokosi reflektuoti savo mokymosi procesą, analizuodami, kas jiems sekėsi, o kas ne, dokumentuoti savo tyrinėjimo procesą, piešdami, fotografuodami ir pan.. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Naudodami virtualias priemones mokymosi tikslais, pvz., virtualias ekskursijas ar edukacinius žaidimus, ugdo gebėjimą savarankiškai mokytis ir valdyti savo dėmesį. Išmoksta atsakingai naudoti skaitmenines priemones, tokias kaip planšetiniai kompiuteriai ar interaktyvūs ekranai, suprasdami, kad jie yra įrankiai, o ne žaislai. Kūrybinių dialogų kontekste Vaikų vaidmenų žaidimuose, lavindami savo kūrybiškumą ir vaizduotę, mokosi spręsti konfliktines situacijas ir rasti tinkamą išeitį. Pradeda įvardinti sudėtingus jausmus: nusivylimą, nerimą, pavydą ir kt. Bendradarbiauja su kitais vaikais kūrybiniuose projektuose, dalijasi idėjomis ir padeda vieni kitiems.
--	--

SAVIVOKA IR SAVIGARBA

Vertybinė nuostata.

Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.

Esminiai gebėjimai.

Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei,

mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.

Pasiekimų srities dėmenys:

Savo kūno pažinimas. Gebėjimas suvokti savo fizinius pojūčius ir juos įvardinti. Pasitikėjimas savo gebėjimais ir savarankiškumo siekimas. Gebėjimas atpažinti savo stipriąsias ir silpnąsias puses. Suvokimas, kad esi unikalus ir vertingas; Gebėjimas kurti ir palaikyti artimus ryšius su kitais. Jausmas, kad esi priimtas ir mylimas savo artimųjų. Asmeninio tapatumo jausmas ir teigiamas savęs vertinimas. Gebėjimas savarankiškai veikti ir inicijuoti veiklas. Atsakomybės už savo veiksmus ir jų pasekmes supratimas. Bendrystės su šeima ir grupe jausmas.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (išskvepiamas oras, širdies plakimas ir kt.).

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Kiekvienas vaikas, nepriklausomai nuo gebėjimų turi galimybę patirti sėkmę, stiprinti pasitikėjimą savimi ir teigiamą savęs vertinimą. Turi galimybę rinktis veiklas ir priimti sprendimus, atsižvelgiant į savo interesus ir poreikius. Ugdosi savarankiškumą ir pasitikėjimą savo sprendimais.

Žaismės kontekste

Žaisdami vaikai turi galimybę patirti džiaugsmą ir malonumą, o tai stiprina jų teigiamas emocijas ir savivertę. Mokosi per patirtį, eksperimentuojant ir tyrinėjant, suvokia savo gebėjimus, prisiima atsakomybę už savo veiksmus, stiprina pasitikėjimą savimi.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

Judrūs žaidimai ir veiklos bet kuriuo metų laiku gamtoje padeda vaikui geriau pažinti savo kūną, jo galimybes ir ribas, skatina teigiamą požiūrį į savo kūną ir didina savigarbą. Išreiškia savo emocijas ir individualumą per judesį šokdami, bėgiodami ar žaisdami judrius žaidimus, suvokia savo unikalumą ir vertę. Mokosi žaisti komandoje ir priimti atsakomybę už sprendimus.

Kultūrinių dialogų kontekste

Dalyvaudami kultūrinėse veiklose, pvz., šokdami, dainuodami ar piešdami, gali išreikšti savo individualumą ir kultūrinę identitetą, stiprinti savimonę ir pasitikėjimą savimi. Dalyvaudami kultūriniuose dialoguose, pažįsta savo ir kitų kultūrą, tradicijas, papročius, suvokia savo tapatybę ir gerbia kitas kultūras.

Kalbų įvairovės kontekste

Susidurdami su kalbų įvairove, pažįsta savo ir kitų kalbas, jų ypatumus ir grožį, suvokia savo kalbinį identitetą ir gerbia kitų kalbinius skirtumus, mokosi iš kitų patirties, klausantis pasakojimų, istorijų ir nuomonių, išreikštų įvairiomis kalbomis, geba priimti kitus tokius, kokie jie yra, didina savivoką ir savigarbą.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Tyrinėdami nebijo klysti ir mokytis iš savo patirties, stiprina savo atsparumą, atranda savo stipriąsias puses ir talentus, sprendžia galvosūkius, atlieka eksperimentus. Keldami klausimus ir ieškodami



atsakymų ugdosi savarankiškumą ir iniciatyvumą, priima sprendimus.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste

Mokosi atrasti sveiką pusiausvyrą tarp realių ir virtualių aplinkų, kad galėtų lavinti tiek socialinius, tiek skaitmeninius įgūdžius. Virtualios mokymosi platformos gali pasiūlyti įvairių interaktyvių užduočių, todėl gali patys pasirinkti tinkamas užduotis pagal savo gebėjimus ir galimybes, ugdo savarankiškumą, pasitikėjimą savo jėgomis ir kūrybiškumą.

Kūrybinių dialogų kontekste

Vykstant kūrybiniams dialogams išreiškia savo mintis, jausmus ir idėjas, lavina vaizduotę, kūrybiškumą ir problemų sprendimo įgūdžius, ugdosi pasitikėjimą savo gebėjimais ir savigarbą. Vykstant atviroms kūrybinėms diskusijoms, vaikai pradeda pažinti save kaip asmenybę.

EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA

Vertybinė nuostata.

Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.

Esminiai gebėjimai.

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 srities dėmenys:

Savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas. Gebėjimas atpažinti kūno signalus, rodančius tam tikrus jausmus. Gebėjimas valdyti stiprius jausmus tinkamais būdais (pvz., pyktį, liūdesį). Empatijos ugdymas – gebėjimas įsijausti į kito žmogaus būseną. Kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos. Gebėjimas suprasti, kodėl tam tikros situacijos sukelia tam tikrus jausmus. Gebėjimas diskutuoti apie jausmus ir juos paaiškinti kitiems. Suvokimas, kad visi jausmai yra normalūs, net ir nemalonūs. Gebėjimas atskirti savo jausmus nuo kitų žmonių jausmų. Gebėjimas ieškoti pagalbos, kai sunku susitvarkyti su savo jausmais.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Esant saugiai aplinkai ir įtraukiant įvairias priemones (pvz., vaizdus, garsus, kūno judesius), geriau atpažįsta ir išreiškia savo emocijas, išmoka teigiamai reaguoti į aplinką, įvardina savo bei kitų emocijas, ugdo pasitikėjimą savo sprendimais.

Žaismės kontekste

Socialinių ir vaidmenų žaidimų metu susiduria su įvairiomis situacijomis, kurios moko spręsti konfliktus ir valdyti emocijas, suprasti emocijų priežastis ir pasekmes, ugdosi empatiją ir tinkamai reaguoti į kitų emocijas. Kūrybiniai žaidimai (pvz., piešimas, lipdymas, muzika) ugdo vaikų saviraišką, padeda jiems išreikšti savo jausmus.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis ir kt. 	Judrieji žaidimai, ypač gamtoje, padeda vaikams išlieti susikaupusias emocijas, sumažinti įtampą ir mokytis valdyti savo kūną. Laikosi žaidimo taisyklių ir gerbia kitus žaidėjus, per judesį natūraliai išreiškia savo emocijas (džiaugsmą, pyktį, liūdesį), atpažįsta emocijas ne tik savyje, bet ir kituose, analizuojant kūno kalbą, mimikas ir judesius. Kultūrinių dialogų kontekste Turėdami galimybę susidurti su kitų kultūrų patirtimis ir emocijomis, plečia savo pasaulėžiūrą supranta, kaip skirtingos emocijos, pvz., džiaugsmas, liūdesys ar pyktis, yra išreiškiamos per kalbą, gestus ir kūno kalbą įvairiose kultūrose. Pasakos, dainos, tradiciniai žaidimai lavina gebėjimą išreikšti savo jausmus įvairiais būdais, prisitaikydami prie įvairių kultūrinių normų ir tradicijų. Kalbų įvairovės kontekste Mokosi išreikšti emocijas, tokias kaip džiaugsmas, liūdesys, baimė, pyktis ir pan. tiek žodžiais, tiek neverbaliniais signalais (kūno kalba, veido išraiškos), tiksliau ir išsamiau perteikia savo jausmus, išmoksta atpažinti ir interpretuoti emocijas. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Sieja mokymąsi su teigiamomis emocijomis ir tai jiems padeda geriau įsiminti informaciją, noriai gilintis į dominančią temą. Mokėdami atpažinti ir valdyti savo emocijas, geriau susidoroja su iššūkiais ir problemomis, ieško sprendimų ir nepasiduoda susidūre su sunkumais, nebijo klysti. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Naudodamiesi savo amžiui sukurtomis interaktyviomis programėlėmis mokosi atpažinti emocijas ir jų reiškimo būdus, derindami realią ir virtualią patirtį, lavina emocinį intelektą (pvz., po žaidimo su virtualiais personažais aptaria jausmus ir reakcijas realiose socialinėse situacijose), praktikuoja emocijų atpažinimą ir jų išreiškimą, mokosi valdyti situacijas. Kūrybinių dialogų kontekste Laisvai išreiškia savo jausmus piešdami, kurdami pasakojimus, dalyvaudami vaidmenų žaidimuose, apmąsto ir aptaria įvairias emocijas, lavina gebėjimus atpažinti ir išreikšti jausmus žodžiais, įsijaučia į kitų jausmus ir reagavimus, ugdo empatiją bei emocinį intelektą, kuria stipresnius tarpusavio ryšius ir pasitikėjimą.
---	---

5. BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

Kasdienio gyvenimo įgūdžiai, fizinis aktyvumas.

KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

Vertybinė nuostata.

Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.

Esminiai gebėjimai.

Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinis saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.

Pasiekimų srities dėmenys:

Vaiko asmeniniai valgymo ir mitybos įgūdžiai. Gebėjimas tinkamai naudotis įrankiais valgymui. Gebėjimas savarankiškai apsirengti ir nusirengti. Gebėjimas naudotis tualetu ir pasirūpinti asmens higiena po to. Gebėjimas savarankiškai plauti rankas tinkamu būdu ir laiku. Kūno švaros ir aplinkos tvarkos palaikymo įgūdžiai. Gebėjimas atpažinti ir vengti pavojingų situacijų namuose ir lauke. Gebėjimas paprašyti pagalbos, kai reikia. Gebėjimas rūpintis savo asmeniniais daiktais (pvz., žaislais, drabužiais). Būti atkakliam ir nepasiduoti susidūrus su sunkumais. Išmokti kritiškai mąstyti, kelti klausimus, būti kūrybišku. Vertinti savo ir kitų pastangas bei pasiekimus. Susitvarkyti po veiklos. Žinoti ir suprasti elementarias eismo taisykles. Saugaus elgesio įgūdžiai.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai ir kt.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Pritaikius aplinką ir priemones savarankiškai atlieka pagrindines higienos procedūras (pvz., rankų plovimas), apsirengia ir nusirengia, maitinasi ir geria, nepriklausomai nuo jo fizinių ar kognityvinių ypatumų. Matydami aiškias ir vizualiai suprantamas sistemas daiktams laikyti, savarankiškai tvarko savo žaislus ir asmeninius daiktus, mokosi savarankiškai spręsti kasdienes problemas atpažinti pavojus bei tinkamai reaguoti į juos.

Žaismės kontekste

Žaisdami vaidmenų žaidimus (pvz., šeimą, kavinę), natūraliai praktikuoja savipriežiūros įgūdžius, imituoja prausimosi, valgymo procesą, persirengdami kostiumais mokosi savarankiškai apsirengti ir nusirengti. Grupiniuose žaidimuose (pvz., slėpynės, policininkai, stalo žaidimai) mokosi dalintis, laikytis taisyklių, laukti savo eilės ir pan. Paprasti orientaciniai žaidimai patalpose ar lauke (pvz., surask paslėptą lobį pagal paveikslėlį) lavina vaiko erdvinį suvokimą ir orientavimosi įgūdžius.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

Bėgiojimas, šokinėjimas ir laipiojimas padeda geriau pažinti savo kūną ir jo galimybes, o po aktyvios veiklos natūraliai atsiranda poreikis nusiplauti rankas ar atsigaivinti, taip vaikai sąmoningai suvokia maisto ir vandens poreikį, formuojasi savipriežiūros įgūdžiai. Po aktyvių žaidimų su kamuoliais ar kitomis priemonėmis, jas surenka ir padeda į vietą, mokosi atsakomybės ir tvarkos palaikymo. Laipiojimas, balansavimas ant ribų ar kitos kontroliuojamos rizikos veiklos moko įvertinti savo galimybes, būti atsargiems ir laikytis saugos taisyklių.

Kultūrinių dialogų kontekste

Susipažindami su kitų kultūrų bendravimo maisto gaminimo bei valgymo, švenčių tradicijomis,



papročiais, ugdosi ne tik praktinius įgūdžius, bet ir pagarbą kitoms kultūroms, plečia savo supratimą apie pasaulį, stiprina savo kultūrinę tapatybę, mokosi vertinti pasaulio įvairovę bei tarpusavio ryšius.

Kalbų įvairovės kontekste

Mokosi atpažinti, kaip kalbos vartojimas skiriasi priklausomai nuo kultūros, ir kaip tai veikia kasdienius elgesio ir bendravimo įgūdžius, pvz., pasisveikinimo ritualus, valgymo tradicijas ir pan. Dalyvaudami skirtingų kalbų žaidimuose, pasakų pasakojimuose ir kitose kūrybinėse veiklose, susipažįsta su įvairiomis kalbomis ir kasdieniais įgūdžiais, lavina vaizduotę ir komunikacijos gebėjimus.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Būdami smalsūs tyrinėtojai, patys atranda ir įsisavina savitarnos, aplinkos tvarkymo ir bendravimo principus per praktinę veiklą ir eksperimentus. Tyrinėdami, kaip veikia įvairūs daiktai (pvz., kaip užsegti sagą, kaip plauti rankas), ugdosi gilų supratimą ir ilgalaikį įgūdžių įsisavinimą, suvokia, kodėl tam tikras įgūdis yra svarbu, kokios yra pasekmės ir kaip šis įgūdis susijęs su platesniu pasauliu (pvz., kodėl svarbu plauti rankas norint išvengti ligų). Bandymai ir klaidos, leidžia vaikams savarankiškai atrasti efektyviausius būdus atlikti kasdienes užduotis, ugdant problemų sprendimo įgūdžius ir atsparumą nesėkmėms.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste

Praktikuoja kasdieninius įgūdžius (pvz., rūšiuoja virtualius daiktus, planuoja virtualią veiksmų seką), eksperimentuoja ir mokosi iš klaidų be realių pasekmių, pasiūlytoje saugioje virtualioje aplinkoje. Virtualiomis priemonėmis vizualizuojami ir paaiškinami sudėtingesni kasdieniųjų įgūdžių procesai (pvz., kaip veikia buitiniai prietaisai, kaip vyksta apsipirkimas parduotuvėje) ir vaikai geriau supranta jų esmę. Užtikrinta pusiausvyra tarp laiko, praleidžiamo realiose ir virtualiose aplinkose, jos papildo ir patvirtina vieną kitą vaikams ugdantis visapusiškus kasdienes įgūdžius.

Kūrybinių dialogų kontekste

Per kūrybinius dialogus ne tik mokosi iš bendraamžių apie skirtingus būdus atlikti kasdienes užduotis, bet ir kartu ieškoti naujų, inovatyvių sprendimų įvairiose situacijose (pvz., kaip efektyviau susitvarkyti žaislus ar pasidalinti priemonėmis). Ugdydamiesi kritinį mąstymą kelia klausimus „kodėl tai daroma būtent taip?“, analizuoja priežastis ir pasekmes bei formuluoja savo argumentus.

FIZINIS AKTYVUMAS

Vertybinė nuostata.

Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.

Esminiai gebėjimai.

Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.

Pasiekimų srities dėmenys:

Stambiosios motorikos įgūdžiai ir fizinės vaiko savybės: bėgioti įvairiais tempais ir kryptimis; šokinėti ant vienos ir abiejų kojų; laiptuoti įvairiomis saugiomis konstrukcijomis; mesti ir gaudyti didelius ir mažus daiktus; spirti kamuolį; išlaikyti pusiausvyrą einant siauru paviršiumi ar stovint ant vienos kojos.

Smulkiosios motorikos įgūdžiai, rankų ir akių koordinacija: suimti smulkius daiktus pirštais (pvz., karoliukus, sagas); vartyti knygos puslapius po vieną; piešti įvairias linijas ir formas; karpyti popierių žirklėmis; konstruoti iš smulkių detalių (pvz., kaladėlių, Lego); atsegti ir užsegti sagas, užtrauktukus, lipukus.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)

Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis)

Ištvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo ir kt.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Ugdosi fizinį aktyvumą, atlieka įvairias veiklas ir užduotis, dalyvauja ir patiria sėkmę pagal savo individualius gebėjimus ir tempą. Būdami aktyvūs gamtoje ir patalpose, žaisdami komandinius žaidimus lavina tarpusavio supratimą, pagalbą, pagarbą, bendradarbiavimą ir aktyvius tarpusavio santykius.

Žaismės kontekste

Natūraliai lavina įvairius fizinio aktyvumo aspektus (jėga, ištvermė, lankstumas, koordinacija, pusiausvyra) dalyvaudami vaidybiniuose, judriuosiuose žaidimuose, laisvai tyrinėdami žaidimų aikštelę mokosi bendradarbiauti, laikytis taisyklių, spręsti konfliktus ir reikšti emocijas per judesį. Po žaismingų fizinio aktyvumo veiklų, reflektuoja patirtus įspūdžius, emocijas ir atradimus bei formuojasi teigiamą ir ilgalaikį ryšį su fiziniu aktyvumu.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

Judrioje patirtinėse veiklose (pvz., orientaciniai žaidimai, kliūčių ruožai) lavina ne tik fizinius, bet ir kognityvinius bei socialinius įgūdžius, supranta abstrakčias sąvokas per fizinį jų įkūnijimą pvz., atstumo, greičio, formos sąvokas suvokia per aktyvų judėjimą ir manipuliavimą daiktais. Mokosi skaičiuoti šokinėjant, pažįsta raides judant ar tyrinėjant gamtą aktyviai vaikščiodami ir rinkdami gamtos objektus.

Kultūrinių dialogų kontekste

Plečia supratimą apie pasaulio įvairovę pažindami ir išbandydami kitų kultūrų tradicinius žaidimus ir šokius, lavina ne tik savo fizinius įgūdžius, bet ir toleranciją bei smalsumą kitoms kultūroms, stiprina supratimą apie savo kultūrinę tapatybę. Skirtingų kultūrų fizinis aktyvumas leidžia išmokti gerbti ir vertinti kitų tradicijas, pvz., jogos pratimus, kinų gimnastiką, indėnų šokius, kurie skirtingai ugdo kūną ir judėjimo įgūdžius.

**Kalbų įvairovės kontekste**

Mokosi naujų žodžių, susijusių su kūno dalimis, judesiais ir sporto šakomis, įvairių judėjimo žaidimų, kuriuose naudojamos kelių kalbų komandos, tokiu būdu ugdoma gebėjimą atlikti veiksmus pagal įvairius kalbinius nurodymus. Nepaisant vaikų kalbos mokėjimo lygio, bendrauja ir bendradarbiauja, kartu žaidžia ir juda, naudodami universalią judesių kalbą.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Būdami smalsūs tyrinėtojai, per bandymus ir klaidas geriau pažįsta savo fizines ribas, mokosi kontroliuoti savo kūną ir koordinuoti judesius įvairiose situacijose. Ugdo supratimą apie savo kūno funkcijas, fizinio aktyvumo naudą sveikatai ir saugaus judėjimo principus. Tyrinėdami gamtą, aktyviai judėdami, mokosi matematikos per kūno judesius ar kuria istorijas ir jas vaidina.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste

Mokosi fizinio aktyvumo įgūdžių tiek realiose aplinkose (pvz., lauke ar sporto salėje), tiek virtualiose (pvz., naudojant interaktyvias fizinio aktyvumo programas ar žaidimus) ir plėtoja savo judėjimo įgūdžius įvairiuose kontekstuose, ugdo koordinaciją ir motorinius įgūdžius, prisitaiko ir kūrybiškai mąstyti įvairiose aplinkose.

Kūrybinių dialogų kontekste

Dalinasi savo mėgstamiausiomis fizinėmis veiklomis, paaiškina, kodėl jos jiems patinka, ir įkvepia savo bendraamžius išbandyti sukurtus naujus judesius, šokius ar žaidimus. Diskutuodami apie fizinio aktyvumo svarbą, geriau supranta, kaip judėjimas veikia jo sveikatą, nuotaiką ir energijos lygį, taip formuoja teigiamą požiūrį į aktyvų gyvenimo būdą.

6. LANKSČIAI MĄSTANTIS

Problemų sprendimas, matematinis mąstymas, skaitmeninis sumanumas, aplinkos pažinimas, tyrinėjimas.

PROBLEMŲ SPRENDIMAS**Vertybinė nuostata.**

Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.

Esminiai gebėjimai.

Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas atpažinti ir įvardinti problemą; Gebėjimas ieškoti problemos sprendimo būdų ir juos įgyvendinti; Gebėjimas stebėti ir atsižvelgti į priimto sprendimo pasekmes.

0-3 m. (pateiktas 3 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 ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 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 ir kt.



Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Mokosi spręsti problemas savo tempu, atpažindami sudėtingas veiklas ar kliūtis ir samprotaudami apie galimus sprendimus bei jų pasekmes. Turi galimybę bandyti keletą kartų, ieškoti alternatyvų ir mokytis iš nepavykusių veiksmų, taip ugdydami atkaklumą ir kritinį mąstymą. Išreiškia savo jausmus, norus ir ketinimus įvairiais būdais – žodžiais, mimika, veiksmais, o mokytojo ir draugų pagalba ieško tinkamiausių sprendimų.

Žaismės kontekste

Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų veiksmų sekas, dalyvauja problemų sprendime žaidybinėse situacijose, kur kuria sprendimus ir ieško alternatyvų. Žaidimuose mokosi laikytis grupės tvarkos, bendradarbiauja, tariausi ir mokosi išklaudyti kitus. Žaidybinės situacijos tampa natūralia erdve, kurioje drašiai sprendžiami konfliktai ir mokomasi socialinių įgūdžių.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

Per judėjimą sprendžia erdvės ir pusiausvyros iššūkius, keičia veiksmų sekas, stebi rezultatus ir juos koreguoja. Fizinis aktyvumas padeda įveikti sunkumus, mokytis iš klaidų ir ugdyti pasitikėjimą savo jėgomis. Veiklos metu mokosi planuoti veiksmus ir prisitaikyti prie kintančių situacijų.

Kultūrinių dialogų kontekste

Mokosi suprasti, kad problemų sprendimo būdai gali skirtis priklausomai nuo kultūros, o įvairių požiūrių pažinimas skatina atvirumą ir toleranciją. Dalyvavimas grupinėse veiklose suteikia galimybę pažinti kitų vaikų kultūrinius skirtumus ir mokytis bendradarbiauti įvairiomis kalbomis.

Kalbų įvairovės kontekste

Mokosi išreikšti savo problemas, jausmus ir norus žodžiais, mimika, gestais, taip pat suprasti ir reaguoti į kitų išraiškas. Dalyvavimas įvairių kalbų aplinkoje skatina kalbinę raišką ir gebėjimą bendradarbiauti. Mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos, atpažinti intencijas ir siūlymus.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Supranta problemų sudėtingumą, samprotauja apie sprendimus ir jų pasekmes, mokosi reflektuoti savo veiksmus ir tobulinti sprendimų strategijas: kelia hipotezes, išbando sprendimus, daro išvadas. Mokytojo pagalba gilina supratimą apie problemų sprendimą kaip nuolatinį mokymosi procesą.

Realijų ir virtualių aplinkų kontekste

Sprendžia problemas tiek realiose, tiek virtualiose situacijose, naudodamiesi įvairiomis priemonėmis – nuo žaislų iki skaitmeninių programėlių. Mokosi planuoti veiksmus, kartoti juos, koreguoti klaidas ir atsakingai naudotis technologijomis.

Kūrybinių dialogų kontekste

	Reiškia savo problemas ir sprendimo idėjas per meninę raišką – piešdami, vaidindami, naudodami mimiką ir gestus. Diskutuodami su draugais ir mokytojais, jie siūlo sprendimus, išklauso kitų nuomones ir bendradarbiauja. Kūryba tampa priemone ne tik saviraiškai, bet ir efektyviam problemų sprendimui bei socialinių įgūdžių ugdymui.
MATEMATINIS MĄSTYMAS	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį. Pasiekimų srities dėmenys: Skaičiaus pajauta, samprotavimai apie kiekį ir duomenis. Mato pajauta ir išmatuojamų dydžių palyginimas. Geometrinių modelių pažinimas. Vietos ir krypties apibūdinimas, sekų tyrinėjimas.	
0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis) 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 ir kt. 4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis) Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja,	Universalaus dizaino mokymuisi kontekste Tyrinėja skaičius, formas, dydžius ir kiekį per judesį, kalbą, kūrybą ar praktinius veiksmus. Stebi ir yra įtraukiami į situacijas, kuriose minimi skaičiai, yra skaičiuojama. Padedami mokytojo, atranda, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka, o paskutinis skaičius reiškia suskaičiuotą objektų kiekį. Įsitraukia į žaismingą veiklą su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti, ir skaičiuoja pridedant po vieną. Naudodamiesi objektais, piešiniais, kurdami istorijas, vaikai pradeda suprasti sudėtį ir atimtį. Žaismės kontekste Žaidžia su medžiagomis ar objektais, kurie susiję su priežastimi ir pasekmėmis, ugdydami suvokimą, kad įvykiai yra pastovūs. Įsitraukia į mokytojo inicijuotus žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal, pradedama skaičiuoti nuo bet kurio skaičiaus. Žaidžia dėliodami sekas, rūšiuodami, skaičiuodami lėles, bokštus ar kaladėles. Judraus patirtinio ugdymosi kontekste Kilnoja, neša, pilsto, rikiuoja daiktus, taip lygindami jų dydį ar kiekį. Įsitraukia į probleminių situacijų nagrinėjimą, kuriose reikia įvertinti atstumus tarp savęs ir kitų ar tarp objektų, ir paaiškina, kaip galima palyginti objektų dydį. Veikdami judriai – sportuodami, šokdami, žaisdami lauke – suvokia erdvės, krypties ir sekų sąvokas. Pvz., „Pasuk į kairę, šok tris kartus į priekį.“ Kultūrinių dialogų kontekste Susipažįsta su įvairių tautų skaičiavimo ir matavimo sistemomis, tyrinėja simbolius, audinių raštus,

vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais spręsdamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks ir kt. 	žaidimus, kuriuose reikia skaičiuoti ar kurti sekas. Skatina suprasti, kad matematika yra universali pasaulio kalba. Kalbų įvairovės kontekste Mokosi įvardyti matematinius objektus ir veiksmus žodžiais, gestais, piešiniais. Padedami mokytojo, jie plečia žodyną, mokosi kalbėti apie dydį, formą, skaičių ir sekas įvairiomis kalbomis ar derindami verbalinę ir neverbalinę kalbą. Skaičiavimo užduotis vaikai atlieka suvaidindami, nupiešdami, gestais, manipuliuodami daiktais. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Kelia klausimus: kiek, kodėl, kuris didesnis, kas atsitiks, jei... Įsitraukia į suaugusiųjų inicijuotas veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip galima palyginti daiktų ilgį arba tūrį. Matuoja, rūšiuoja, skaičiuoja, piešia diagramas, ieško dėsnų ir hipotezių. Mokytojas padeda gilintis į sprendimų paiešką, keisti parametrus, atrasti įvairius sprendimus: kaip rasti daugiau nei vieną sprendimą, ką galima pakeisti. Pvz., kodėl vienas bokštas aukštesnis. Realių ir virtualių aplinkų kontekste Taiko matematinius įgūdžius grupėje, lauke, virtuvėje, prie kompiuterio ar interaktyvioje lentoje. Naudodami fizines ir skaitmenines priemones, laiku gaudami mokytojo grįžtamąjį ryšį, mokosi atpažinti ir paaiškinti kiekybinę informaciją per vaizdus. Tyrinėja figūras tiek fiziškai, tiek skaitmeninėje erdvėje, kuria sekas, matuoja, sprendžia užduotis. Kūrybinių dialogų kontekste Konstruoja, dėlioja mozaikas, kuria meninius raštus ir kompozicijas naudodami geometrines formas, sekas, spalvas ir dydžius. Aptaria savo kūrinius, pasakoja, kiek ką sudėjo, kaip išdėstė ir kodėl. Kūryba tampa būdu suprasti ir išreikšti matematinius reiškinius per meną, muziką, šokį ar pasakojimą
SKAITMENINIS SUMANUMAS	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas. Pasiekimų srities dėmenys: Gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones. Elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas. Veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti. Saugus naudojimasis išmaniaisiais įrenginiais.	
0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis) Žaidžia mokyklos aplinkoje	Universalaus dizaino mokymuisi kontekste Domisi ir tyrinėja mokykloje esančius įvairius jų amžių atitinkančius išmaniuosius daiktus be ekranų

esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas.

4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis) Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis ir kt.



(žaislus, robotukus, rašiklius). Susipažįsta su paprastomis programavimo aplinkomis, kur kuria animacijas ir žaidimus dėliodami komandų blokų sekas. Atlieka veiksmų sekas (algoritmus), stebi jų vykdymą, atpažįsta klaidas ir jas koreguoja, taip ugdydami problemų sprendimo įgūdžius. Per praktines veiklas pažįsta nurodymo ir komandos sąvokas, mokosi planuoti ir įgyvendinti veiksmų sekas.

Žaismės kontekste

Žaisdami naudoja įvairius interaktyvius žaislus, pvz., „Bee-bot“ ir išmaniuosius daiktus be ekranų. Kuria istorijas ir žaidžia su planšetėmis ar kitomis skaitmeninėmis priemonėmis, fotografuoja žaidimo situacijas ir jas aptaria. Programuodami paprastas animacijas ir žaidimus, vaikai įtraukiami į kūrybinį procesą, kuris skatina bendradarbiavimą ir žaidybinių mokymąsi.

Judraus patirtinio ugdymosi kontekste

Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų veiksmų sekas (pvz., paimti kamuolį ir paduoti draugui, linguoti ir ploti, dėlioti kaladėles). Veiklos metu jungia fizinį judėjimą su technologijomis, pavyzdžiui, valdo robotukus, kurie juda pagal jų nurodytas komandas. Planuoja ir koreguoja veiksmų sekas, reaguoja į rezultatus, taip ugdydami gebėjimą veikti erdvėje ir koordinuoti judesius.

Kultūrinių dialogų kontekste

Kuria ir dalijasi savo suprogramuotomis animacijomis ar žaidimais. Diskutuoja apie sukurtas veiksmų sekas, priima pastabas ir tobulina savo kūrinius. Naudoja technologijas kaip saviraiškos ir bendradarbiavimo įrankį. Susipažįsta su skaitmenine kultūros raiška – klausosi dainų iš skirtingų šalių, žiūri trumpus vaizdo įrašus apie tradicijas.

Kalbų įvairovės kontekste

Klausosi pasakų, dainų, žaidžia kalbos mokymo žaidimus. Naudodami gestus, garsus, paveikslėlius, mokosi suprasti žodžius, frazes, instrukcijas.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Tyrinėja, kaip veikia skaitmeniniai žaislai, kokia yra jų programavimo logika/seka, kas vyksta paspaudus tam tikrą mygtuką. Kuria savo veiklos planus, bando juos įgyvendinti naudodami paprastas komandas, atpažįsta klaidas, jas analizuoja ir ištaiso.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste

Mokosi naudoti skaitmenines technologijas tiek realioje aplinkoje (valdo robotukus, žaislus), tiek virtualioje (programavimo aplinkose): kuria projektus naudodami fotoaparatus, piešimo programėles, tyrinėja gamtą su planšete rankoje, žiūri interaktyvius edukacinius filmukus, jungdami fizinę veiklą ir skaitmeninius sprendimus. Tyrinėja, kaip veikia skaitmeniniai įrenginiai, ir mokosi saugaus jų naudojimo.

	Kūrybinių dialogų kontekste Naudoja technologijas saviraiškai – piešia skaitmeninius piešinius, įrašo savo balsą, kuria trumpus filmukus ar skaidres apie savo dieną. Jie diskutuoja apie tai, ką sukūrė, dalinasi turiniu su kitais, mokosi priimti pastabas, pagerinti savo kūrinius.
APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata Smalsiai tyrinėja pasaulį, kelia klausimus, noriai ieško atsakymų, pasitelkia įvairius būdus problemas spręsti ir džiaugiasi atradimais. Esminiai gebėjimai Vaikas geba stebėti aplinką, pastebėti ir įvardyti problemas, išbandyti įvairius jų sprendimo būdus, taikydamas skaičiavimo, matavimo, loginio mąstymo, tyrinėjimo ir skaitmenines priemones. Moka planuoti, numatyti pasekmes, keisti veikimo strategijas ir mokytis iš patirties. Geba naudotis skaitmeninėmis technologijomis kūrybingai ir atsakingai. Tyrinėja gamtos, socialinius ir kultūrinius reiškinius, lygina, apibendrina, daro išvadas ir pritaiko žinias kasdienėje veikloje. Pasiekimų srities dėmenys Gebėjimas atpažinti ir spręsti problemas. Gebėjimas taikyti loginį ir matematinį mąstymą. Gebėjimas naudoti skaitmenines priemones tyrinėjimui ir kūrybai. Gebėjimas tyrinėti aplinką, kaupti ir taikyti žinias.	
0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis) Susidūręs su kasdieniais iššūkiais (pvz., užstringa žaislas, pradingsta daiktas), pasitelkia mimiką, gestus, garsus ar žodžius, kad parodytų suaugusiajam problemą. Stebi kitus sprendžiant ir mėgina kartoti jų veiksmus ir kt. 4-6 m. (pateiktas 6 žingsnis) Susidūręs su nauja ar sudėtinga užduotimi, stengiasi pats atrasti sprendimą – mąsto, tariasi su kitais, siūlo idėjas. Lygina skirtingus sprendimo būdus, pasirenka tinkamiausią,	Universalaus dizaino mokymuisi kontekste Pažįsta daiktų pasaulį per visus pojūčius – liesdami, girdėdami, uosdami, ragaudami, stebėdami spalvas, formas ir tekstūras. Mokosi savo tempu tyrinėdami daiktus įvairiais būdais: griebdami, rūšiuodami pagal spalvą, formą, dydį, lygindami medžiagų savybes. Turi galimybę rinktis, kaip pažinti daiktus – per jutimus, eksperimentus ar skaitmenines priemones, kurios padeda suprasti daiktų savybes ir tarpusavio ryšius. Žaismės kontekste Žaisdami su rūšiavimo žaislais ir sensorinėmis priemonėmis lavina pojūčius ir pažinimo įgūdžius: skaičiuoja žaislus, matuoja smėlį, konstruoja bokštus ar programuoja robotukus. Konstruodami bokštus, rūšiuodami daiktus pagal du požymius, tyrinėdami jų savybes, sprendžia žaidybines problemas ir lavina kūrybiškumą. Žaidimuose vaikai patiria, kaip daiktai skiriasi ir kaip juos galima grupuoti, taip ugdydami loginį mąstymą ir dėmesio sutelkimą. Judraus patirtinio mokymosi kontekste Tyrinėdami daiktų dydį, naudoja savo kūną – apglėbia, lygina su savo ūgiu, taip jungdami fizinį judėjimą su pažinimu. Eksperimentuodami su medžiagomis (kietomis, skystomis, dujinėmis) ir jų savybėmis, aktyviai įsitraukia į mokymosi procesą per veiksmą. Per judesius ir praktines veiklas ugdo kantrybę, savikontrolę ir rankų bei akių koordinaciją. Kultūrinių dialogų kontekste

įvertina pasekmes ir kt. 	Sužino, kaip skirtingose kultūrose naudojami ir vertinami įvairūs daiktai, medžiagos, kaip žmonės sprendžia praktines problemas naudodami aplinkos išteklius: kaip matuoja, ką stebi gamtoje ar kasdienybėje. Lygindami savo patirtį su kitų kultūrų tradicijomis, plečia savo pasaulėžiūrą ir mokosi naujų sprendimų būdų. Kalbų įvairovės kontekste Apibūdindami daiktus pagal spalvą, formą, tekstūrą, kvapą, mokosi vartoti tikslias sąvokas ir žodyną. Klausydamiesi mokytojo ir bendraamžių apibūdinimų, lavina kalbinius įgūdžius, mokosi paaiškinti savo patirtis ir susitarti dėl sprendimų, išmoksta, kaip klausti pagalbos, paaiškinti savo idėjas. Žodiniai apibūdinimai ir žaidimai su daiktais skatina kalbos vartojimą ir supratimą įvairiomis kalbomis. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste Eksperimentuoja su daiktais ir medžiagomis, stebi jų savybes, lygina, grupuoja, ieško priežasčių ir pasekmių. Mokosi suprasti, kaip daiktai veikia, kaip galima pakeisti jų savybes, ir kokią įtaką turi jų pasirinkimai. Mokytojo pagalba plečia sąvokų žodyną, gilina supratimą apie gamtos ir technologijų reiškinius. Realijų ir virtualių aplinkų kontekste Tyrinėja daiktus tiek realioje aplinkoje, tiek naudodami skaitmeninius atvaizdus ar programėles, kurios padeda pažinti daiktų savybes ir jų skirtumus. Mokosi saugaus ir atsakingo technologijų naudojimo, lygindami realius daiktus su jų skaitmeniniais atvaizdais. Skaitmeninės priemonės padeda įtvirtinti realaus pasaulio pažinimą ir plėsti tyrinėjimo galimybes. Kūrybinių dialogų kontekste Dalijasi savo atradimais apie daiktus, diskutuoja apie jų savybes ir panaudojimą. Piešia, kuria pasakojimus ar skaitmeninius projektus, iliustruojančius daiktų ypatybes ir jų tarpusavio ryšius. Naudoja įvairias priemones – nuo sensorinių žaislų iki skaitmeninių įrankių – kūrybiškai sprendami užduotis ir dalindamiesi patirtimi su kitais.
--	---

TYRINĖJIMAS

Vertybinė nuostata.

Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.

Esminiai gebėjimai.

Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.

Pasiekimų srities dėmenys:

Gebėjimas kelti klausimus, spėlioti, numatyti. Gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones. Gebėjimas apmąstyti, aptarti

tyrinėjimo procesą ir atradimus.

0-3 m. (pateiktas 3 žingsnis)
Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta ir kt.

4-6 m. (pateiktas 6 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 ir kt.



Universalaus dizaino mokymuisi kontekste

Tyrinėja pasaulį taip, kaip jiems patogiu – stebi, klausosi, liečia ar net ragauja. Gali naudotis įvairiomis priemonėmis ir būdais, kad suprastų, kaip viskas veikia. Mokytojas padeda jiems pasirinkti, kaip tyrinėti, ir sudaro sąlygas kiekvienam iš vaikų patirti pažinimo džiaugsmą.

Žaismės kontekste

Tyrinėja per žaidimą – konstruoja, maišo, barsto, stebi, kaip kažkas juda ar keičiasi. Žaidžia su kitais, spėlioja, kas bus, jeigu ką nors bus pakeista. Kartais tampa mokslininkais, atrandančiais paslaptis – gamtoje, virtuvėje ar smėlio dėžėje.

Judraus patirtinio mokymosi kontekste

Tyrinėja judėdami – eina, lipa, renka, liečia, išbando. Juda lauke, mato, kaip auga medžiai, stebi gyvūnus, girdi garsus, mato spalvas, uodžia kvapus. Judėdami tyrinėja, kaip veikia jų kūnas ir kaip keičiasi aplinka.

Kultūrinių dialogų kontekste

Tyrinėja, kaip žmonės gyvena anksčiau ir kaip gyvena dabar. Sužino, ką jie švenčia, kuo tiki, ką valgo, kaip rengiasi. Kalbasi apie tai su draugais, klausosi istorijų ir pasakojimų iš įvairių šalių – tada supranta, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi.

Kalbų įvairovės kontekste

Klausia „kodėl?“, „kaip?“, „kas tai?“ – ir bando ieškoti atsakymų. Vartoja naujus žodžius kalbėdami apie tai, ką mato, girdi ar sužino. Mokosi apibūdinti savo atradimus, pasakoti apie tai, ką tyrinėjo, ką sužinojo ar kaip jautėsi.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste

Vaikai tyrinėja kaip tikri mokslininkai – stebi, lygina, bando, kartoja, ieško atsakymų. Kartais užsirašo, nupiešia ar kitaip fiksuoja savo atradimus. Mąsto, kas galėjo nutikti, kas pasikeitė, ką dar gali ištirti. Dalyvaudami tikrame tyrinėjime, supranta daugiau apie pasaulį.

Realų ir virtualių aplinkų kontekste

Tyrinėja ne tik kieme ar grupėje – apsilanko muziejuje, parke, bibliotekoje arba naudoja planšetę ir stebi, kaip atrodo pasaulis kitur. Žiūri filmukus, tyrinėja žemėlapius ar interaktyvius plakatus, pavyzdžiui, klausydamiesi paukščių garsų.

Kūrybinių dialogų kontekste

Po tyrinėjimo vaikai kuria – piešia, lipdo, pasakoja ar vaidina tai, ką sužinojo. Dalinasi savo atradimais su kitais, aptaria, ką galima daryti toliau. Tyrinėjimas vaikams padeda kurti naujas idėjas ir išreikšti save įvairiais būdais.

V SKYRIUS

VAIKO UGDYMO(SI) PAŽANGA, UGDYMO(SI) TĘSTINUMAS

Vaikų pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema

Vaiko pažangos ir pasiekimų vertinimo tikslas – geriau pažinti vaiką, suprasti jo poreikius, stiprybes, ugdymosi stilių bei planuoti individualizuotą paramą ir veiklas.

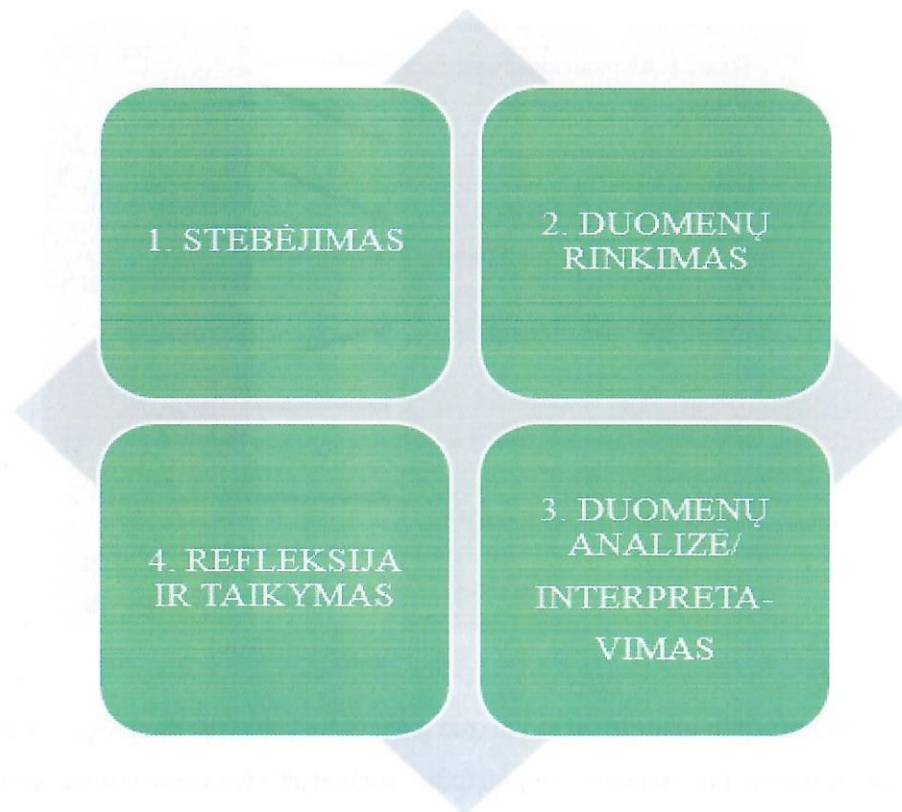
Vaiko pasiekimai vertinami taikant įvairius metodus: stebint jį natūraliose veiklos situacijose, fiksuojant ir aprašant reikšmingus ugdymo(si) epizodus, renkant vaiko veiklos pavyzdžius, kalbant su vaikais ir jų tėvais (globėjais), analizuojant nuotraukas, kalbos užrašus, vaizdo įrašus ir kitą dokumentuotą medžiagą. Vertinimas grindžiamas pagarba vaikui – dėmesys skiriamas jo galioms, o ne trūkumams.

Pasiekimų vertinimas vykdomas du kartus per metus – spalio ir gegužės mėnesiais, taikant keturių etapų ciklą:

1. **Stebėjimo etapas** – mokytojai sistemingai stebi vaikų veiklą, dokumentuoja pastebėjimus, atpažįsta ugdymosi poreikius, polinkius, mokymosi būdus, daromą pažangą ir kylančius sunkumus. Tai leidžia geriau pažinti vaiką ir numatyti tolimesnius ugdymo žingsnius.
2. **Planavimo etapas** – remiantis stebėjimo rezultatais, planuojami ugdymo(si) kontekstai ir veiklos, padedančios plėtoti vaikų galias bei atliepti jų poreikius čia ir dabar.
3. **Įgyvendinimo etapas** – taikomos suplanuotos veiklos, kurių metu stebimas vaikų įsitraukimas, savarankiškumas, bendradarbiavimas, pasirinkimai, pasiekimų raiška ir mokymasis realiose situacijose.
4. **Reflektavimo etapas** – mokytojai apmąsto ugdymo procesą: ar sukurta aplinka, taikomi metodai ir individualizuota pagalba padeda vaikui tobulėti, ar kiekvienas vaikas daro pažangą, kaip jis reaguoja ir reflektuoja savo veiklą.

Kai vaikas pirmą kartą pradeda lankyti mokyklą, jo pasiekimų vertinimas vykdomas praėjus 1–2 mėnesiams nuo adaptacijos proceso pradžios. Tarpiniai vertinimai atliekami esant reikšmingiems ugdymosi pokyčiams ar iššūkiams.

Vertinimo informacija kaupiama elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“¹⁶, kuriame fiksuojami pasiekimų žingsniai ir braižoma pažangos diagrama. Tai padeda vizualiai stebėti vaiko raidą ir ugdymo(si) rezultatus. Informacija apie vaiko pasiekimus tėvams (globėjams) pateikiama individualių pokalbių ir konsultacijų metu, laikantis konfidencialumo principo.

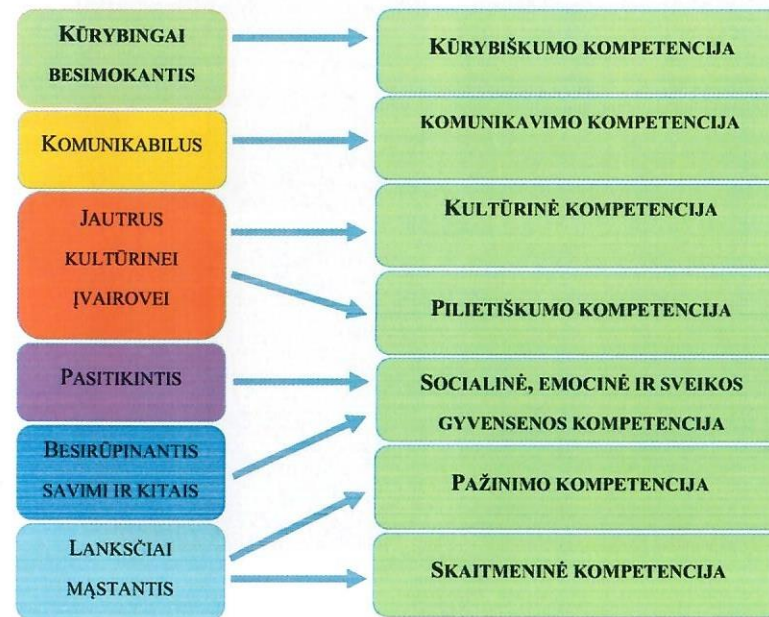


6 pav. Vaiko pasiekimų vertinimo procesas

¹⁶ <https://musudarzelis.com/>

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(-si) dermė bei tęstinumas

Mokykloje siekiama užtikrinti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo dermę bei tęstinumą, grįstą nuosekliu ir kryptingu ugdymo(si) procesu. Abi ugdymo pakopos remiasi tais pačiais esminiais principais: ugdymo(si) modeliavimu atsižvelgiant į vaiko raidos ypatumus ir mokymosi perspektyvas, ypatingu dėmesiu aplinkai kaip aktyvaus mokymosi erdvei bei patirtiniam ugdymui(si), kuris leidžia vaikui mokytis per veikimą, tyrinėjimą, žaidimą ir bendravimą.



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

Tęstinumą užtikrina glaudi pasiekimų sričių ikimokykliniame ugdyme ir kompetencijų priešmokykliniame ugdyme sąveika. Tai leidžia formuoti tvirtus vaiko gebėjimų pagrindus, padedančius sėkmingai pereiti į formalųjį mokymąsi. Šiame procese itin svarbus mokytojų bendradarbiavimas – ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai dirba darniai, dalijasi informacija apie kiekvieno vaiko stiprybes, poreikius ir pažangą. Toks bendradarbiavimas užtikrina, kad perėjimas tarp ugdymo pakopų būtų sklandus ir pritaikytas individualiems vaikų poreikiams.

Ugdymo turinyje kryptingai ugdomas vaikų kūrybiškumas ir kritinis mąstymas – tai skatinama per žaidimus, praktinius užsiėmimus ir tyrinėjimus. Vaikai mokosi mąstyti savarankiškai: užduoda klausimus, ieško atsakymų, sprendžia problemas, reiškia kūrybines idėjas. Laikomasi individualaus požiūrio – atsižvelgiama į kiekvieno vaiko gebėjimus, pomėgius ir mokymosi tempą.

VI SKYRIUS

BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

Programą numatoma atnaujinti kas 5 (penkis) metus, pasikeitus teisės aktams, reglamentuojantiems ikimokyklinį ugdymą, keičiantis mokyklos struktūrai, remiantis naujausiais mokyklos įsivertinimo rezultatais, matant poreikį atnaujinti programos ugdymosi turinį.

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos projektas 2025 m. balandžio 09 d. pristatytas Mokyklos bendruomenei.

NAUDOTA LITERATŪRA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI

1. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija. (2023, rugsėjo 4). *Ikimokyklinio ugdymo programos gairės* (Įsakymas Nr. V-1142). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>
2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, patvirtintas Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymo Nr. V- 1142 „dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“ pakeitimo. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/49f23632c46711ee9269b566387cfecb?jfwid=f5arm3g7r>
3. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija. (2023, sausio 30). *Veiklos kokybės įsivertinimo metodinės rekomendacijos* (Įsakymas Nr. V-98). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/b73dca50a0dd11eda06e9a4a8dd92fc1>
4. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija. (2024, spalio 18). *Įtraukiojo ugdymo gairės* (atnaujinta redakcija). Prieiga per internetą: <https://smsm.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/smm-svietimas/itraukusis-ugdymas/rekomendacijos-ir-metodines-priemones-1/>
5. Ikimokyklinis ugdymas. *Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas*. Prieiga per internetą: <https://emokykla.lt/bendrosios-programos/visos-bendrosios-programos/57>
6. Montessori, M. (2003). *The Montessori Method: The Science Behind the Genius*. Oxford University Press. Prieiga per internetą: https://books.google.lt/books?hl=lt&lr=&id=ixh0_T43eXgC&oi=fnd&pg=PP11
7. Nacionalinė švietimo agentūra. (2023). *Ikimokyklinio ugdymo pokyčiai: naujovės, kaita, pagalba*. Prieiga per internetą: <https://www.nsa.smm.lt/2023/12/12/ikimokyklinio-ugdymo-pokyciai-naujoves-kaita-pagalba/>
8. Piaget, J. (2002). *Vaiko kalba ir mąstymas*. Vilnius: Aidai.
9. Reggio Children. (2012). *Reggio Emilia Approach to Early Childhood Education*. Reggio Emilia: Reggio Children. Prieiga per internetą: <https://www.reggiochildren.it/en/reggio-emilia-approach/system/>

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę

Mokyklos stiprieji veiklos aspektai:

1. Vaikai yra saugūs psichologiškai ir fiziškai (3.2.)
2. Sukurta palanki aplinka vaikų poreikių tenkinimui ir individualių gabumų plėtojimui (3.1.1.)
3. Grupėje yra įvairių ugdymo(si) priemonių ir informacinių technologijų, pritaikytų vaikų amžiui ir skirtingiems ugdymo tikslams (3.1.2.; 3.3.3.)
4. Organizuojamos tikslingos išvykos, renginiai, edukacijos (4.2.4.)
5. Mokykla dirba kūrybingai ir diegia švietimo naujoves (2.2.1.; 2.2.2.)
6. Mokytojai turi galimybę tobulėti ir įgyti aukštesnę kvalifikacinę kategoriją (7.2.1.)

Mokyklos tobulintini veiklos aspektai:

1. Komunikacija su tėvais apie vaikų pasiekimus (5.1.3.)
2. Tėvų įtraukimas į ugdomuosius renginius (6.1.1.)
3. Ugdymo planavimas: ne visada atsižvelgiama į individualias vaiko galias ir skirtingą ugdymosi patirtį (5.2.1.)
4. Tėvų švietimas apie ugdomosios aplinkos svarbą ir pagalba jiems ją kuriant kasdienėje namų aplinkoje. (6.2.2.)