



## MOLĖTŲ RAJONO SAVIVALDYBĖS MERAS

### POTVARKIS DĖL PRITARIMO MOLĖTŲ RAJONO SAVIVALDYBĖS BIUDŽETINIŲ ŠVIETIMO ĮSTAIGŲ IR VIEŠOSIOS ĮSTAIGOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMOMS

2025 m. liepos 22 d. Nr. B3-638  
Molėtai

Vadovaudamasis Lietuvos Respublikos vietos savivaldos įstatymo 25 straipsnio 5 dalimi, vykdydamas Ikimokyklinio ugdymo programos gairių, patvirtintų Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl Ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“, 46 punktą:

1. P r i t a r i u pridedamoms Molėtų rajono savivaldybės biudžetinių švietimo įstaigų ir viešosios įstaigos ikimokyklinio ugdymo programoms:

- 1.1. Molėtų „Saulutės“ vaikų lopšelio-darželio;
- 1.2. Molėtų „Vyturėlio“ vaikų lopšelio-darželio;
- 1.3. Molėtų r. Giedraičių Antano Jaroševičiaus gimnazijos Joniškio skyriaus;
- 1.4. viešosios įstaigos „Stipri šeima“.

2. N u r o d a u, kad šis potvarkis gali būti skundžiamas Molėtų rajono savivaldybės merui (Vilniaus g. 44, 33140 Molėtai) Lietuvos Respublikos viešojo administravimo įstatymo nustatyta tvarka arba Lietuvos administracinių ginčų komisijos Panevėžio apygardos skyriui (Respublikos g. 62, 35158 Panevėžys) Lietuvos Respublikos ikiteisminio administracinių ginčų nagrinėjimo tvarkos įstatymo nustatyta tvarka arba Regionų administracinio teismo Panevėžio rūmams (Respublikos g. 62, 35158 Panevėžys) Lietuvos Respublikos administracinių bylų teisenos įstatymo nustatyta tvarka per vieną mėnesį nuo jo paskelbimo arba įteikimo suinteresuotai šaliai dienos.

Savivaldybės meras

Saulius Jauneika

PRITARTA  
Molėtų rajono savivaldybės mero  
2025 m. liepos d. potvarkiu Nr.

PATVIRTINTA  
Molėtų r. Giedraičių Antano Jaroševičiaus  
gimnazijos Joniškio skyriaus direktorės  
2025 m. liepos d. įsakymu Nr.

## MOLĖTŲ RAJONO GIEDRAIČIŲ ANTANO JAROŠEVIČIAUS GIMNAZIJOS JONIŠKIO SKYRIAUS

### **IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

#### **I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS**

Ikimokyklinio ugdymo programos teikėjas – Molėtų r. Giedraičių Antano Jaroševičiaus gimnazijos Joniškio skyrius.

Molėtų rajono Giedraičių Antano Jaroševičiaus gimnazijos Joniškio skyriaus adresas – Arino g. 14, Joniškio miestelis, Joniškio seniūnija, Molėtų rajonas, LT – 33224

Ugdymo( si) kalba – lietuvių.

Ugdymo( si) forma – dieninė.

Steigėjas – Molėtų rajono savivaldybė, Vilniaus g. 44, LT – 33140, Molėtai.

Teisinė forma – Molėtų rajono savivaldybės biudžetinė įstaiga.

Molėtų rajono Giedraičių Antano Jaroševičiaus gimnazijos Joniškio skyrius teikia ikimokyklinį, priešmokyklinį ugdymą, pradinį ugdymą.

Grupė komplektuojama – mišraus amžiaus vaikų.

Molėtų rajono Giedraičių Antano Jaroševičiaus Joniškio skyriaus ikimokyklinio ugdymo programa parengta ir atnaujinta vadovaujantis: Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašu, ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašu, ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis bei pagrindiniais teisiniais dokumentais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo (si) veiklą Lietuvos Respublikos švietimo įstatymu, Vaiko teisių konvencija, Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymu, Vaiko gerovės politikos koncepcija, Lietuvos Respublikos Konstitucija. Programa orientuota į vaiko poreikių tenkinimą ir į ugdymo tęstinumą priešmokyklinėje grupėje. Vaikų ugdymo( si) sunkumus padeda spręsti logopedas, psichologas, specialusis pedagogas, mokytojo padėjėjas.

Ikimokyklinio ugdymo programos paskirtis – siekti kokybiško grupę lankančių vaikų ugdyma ( si) bei apibrėžti tikslingą ir veiksmingą ugdymo proceso organizavimą ir ugdymo turinio įgyvendinimą. Grupėje daug dėmesio skiriama vaikų sveikos gyvensenos įgūdžių formavimui, fizinės sveikatos, emocinių ir socialinių kompetencijų ugdymui. Programoje modeliuojamas integralus, vientiso pasaulio vaizdo kūrimąsi sąlygojantis vaikų ugdymosi procesas, užtikrinamas balansas ir dermė tarp atskirų ikimokyklinio ugdymo(si) sričių, tarp ugdymosi ir ugdymo procesų ir apima visas ugdymosi sritis. Ikimokyklinio ugdymo programa skirta vaikų nuo 3 iki 6 metų ugdytojams, pedagogams, tėvams. Jonišio skyrius tenkina svarbiausius vaikų poreikius: saugumo, sveikatos, bendravimo, pažinimo, saviraiškos, puoselėja vaikų individualumą, iniciatyvumą, kūrybiškumą, laiku reaguoja į vaiko poreikius, sudaro galimybes sėkmingai spręsti adaptacijos problemas, skatinanti kokybišką tėvų ir pedagogų sąveiką, bendradarbiavimą.

## II SKYRIUS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Vaikų ugdymas grindžiamas vadovaujantis šiais principais:

- 1. Ugdymosi ir priežiūros vienovės principas.** Ikimokyklinio ugdymosi procesui būdinga ugdymosi ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turinti vaiko patirtį.
- 2. Vaiko raidos ir ugdymosi dermės principas.** Ugdymosi procese atsižvelgiama į raidos nulemtą vaikų poreikių, patirties ir gebėjimų įvairovę ir skatinama visapusiška vaiko raida – fizinė, emocinė, socialinė, pažinimo, komunikavimo, meninės raiškos.
- 3. Žaismės principas.** Žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymosi pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, **o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla.**
- 4. Sociokultūrinio kryptingumo principas.** Ugdymasis yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei.
- 5. Integralumo principas.** Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymosi sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymosi srityje, vaikų veiklos integralumas.
- 6. Įtraukties principas.** Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę.
- 7. Kontekstualumo principas.** Vaikų ugdymasis vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atviruose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymosi patirčių aktualumo, prasmingumo.

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

**9. Lėtojo ugdymosi, užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas.** Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną čia ir dabar momentą, skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui.

**10. Reflektyvaus ugdymosi principas.** Mokytojas drauge su vaiku emocijomis ir veiksmais atspindi vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsversto veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymuisi.

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

### III SKYRIUS VAIKAI IR JŲ POREIKIAI

Ikimokyklinio ugdymo programa skirta vaikams nuo 3 iki 6 metų. Ikimokyklinę grupę lanko mišraus amžiaus vaikai. Komplektuojant grupę prisitaikoma prie vaikų amžiaus ir bendruomenės poreikių. Grupėje vaikai turi galimybę reikšti savo nuomonę, o pedagogas gerbia ir palaiko vaikų sumanymus, pasirinkimą, priima bendrus sprendimus, bendrauja ir bendradarbiauja. Atsižvelgiant į vaiko amžiaus tarpsnių galimybes, jo individualius gebėjimus, didžiausias dėmesys skiriamas savarankiškam informacijos priėmimui žaidžiant, kuriant, eksperimentuojant, darant išvadas.

Pagrindinis vaikų nuo 3 metų poreikis – saugumas. Todėl ypatingai svarbu šiuo laikotarpiu kuo dažniau vaikus raminti, nešioti – taip kuriant saugų pasaulį. 3 metų mažyliai pradeda aktyviai tyrinėti pasaulį. Šiuo amžiaus tarpsnio vaikui gyvybiškai svarbu pačiam atrasti, pasiekti, nuspręsti. Nuo 4 iki 6 metų labiausiai vystosi vaikų iniciatyvumas, todėl jis nori išbandyti naujausių dalykų, pažinti, eksperimentuoti, kurti. Tenkinami ir turtinami kiekvienam vaikui aktualūs poreikiai:

- **Žaidimo poreikis** – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą.
- **Saugumo poreikis** – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdant vaikus rūpinamasi ne tik užtikrinti jų saugumą, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu.

- **Draugysčių poreikis** – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymosi aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge.
- **Komunikavimo poreikis** – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis ( mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniais ir pan.). Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemones ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus.
- **Pažinimo džiaugsmo poreikis** – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškintis, kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti.
- **Kūrybinės saviraiškos poreikis** – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas.
- **Atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius.** Unikalūs kiekvieno vaiko poreikiai, tarp jų ir specialieji poreikiai.

#### IV SKYRIUS TĖVŲ ( GLOBĖJŲ) IR VIETOS BENDRUOMENĖS POREIKIAI

Tėvai ( globėjai) – svarbiausi vaikų ugdytojai. Jie yra atsakingi už vaiko gerovę, sveikatą ir kokybišką ugdymą, dalyvauja vaiko ugdymo procese ikimokyklinėje grupėje kaip partneriai. Grupės paskirtis – bendradarbiaujant su šeima ugdyti vaiką, atsižvelgiant į tėvų (globėjų) lūkesčius ir vaikų poreikius. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima grindžiamas abipusiu supratimu ir atsakomybe, geranoriškumu, pagarba, konfidencialumu, pagalba ir dėmesiu. Tėvai ( globėjai) yra nuolatiniai pagalbinkai ugdymosi procese, ugdomosios aplinkos kūrime, palaiko tradicijų puoselėjimą, vaikų sveikatos stiprinimą, aktyviai dalyvauja renginiuose, projektuose. Su tėvais (globėjais) tariamasi dėl vaiko ugdymosi tikslų, švietimo pagalbos teikimo, vaikų saviraiškos poreikių tenkinimo, atsižvelgiama į jų lūkesčius. Apibendrinus tėvų lūkesčius, ugdymosi procese svarbiausia: veikimas situacijose, kupinose žaismingumo, nuotykių, atradimų, asmeninė kiekvieno vaiko ūgtis, teigiamas mikroklimatas, kompetentingi pedagogai, bendradarbiavimas, ugdymosi aplinkos praplėstos už mokyklos ribų. Bendravimui naudojame elektroninį dienyną, elektroninį paštą, susitikimus, individualius pokalbius.

Kuriamas glaudus bendravimo ir bendradarbiavimo ryšys su vietos bendruomene ir institucijomis ( Jonišio biblioteka, Molėtų rajono policijos komisariatu, Jonišio miestelio priešgaisrine gelbėjimo tarnyba, Jonišio miestelio seniūnija, Jonišio bendruomenės centru, Jonišio Vši Arino namais). Vykdomi bendri projektai, vaikams organizuojamos ekskursijos, edukacijos, vaikai lanko „ Vši Arino namai“ centrą. Dalyvaujama bendruomenės renginiuose.

Visą tai stiprina bendruomeniškumą, vaikai per potyrius perima bendruomenės tradicijas, pasijunta lygiaverčiais bendruomenės nariais.

## V SKYRIUS TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR PASIEKIMŲ SRITYS

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

**Uždaviniai:** Atsižvelgiant į kiekvieno vaiko unikalumą bei poreikius, užtikrinant saugią, ugdymąsi skatinančią aplinką, dialogišką sąveiką grindžiamą tikslingą ugdymą ir spontanišką vaiko ugdymąsi, pasiekti, kad vaikas:

- plėtotų individualias fizines, socialines, pažinimo, kalbos ir bendravimo, kūrybines galias, pažintų ir išreikštų save;
- pozityviai bendrautų ir bendradarbiautų su suaugusiais ir vaikais, mokytųsi spręsti kasdienes problemas, atsižvelgtų į savo ir kitų ketinimus, veiksmų pasekmes;
- aktyviai dalyvautų ir kūrybiškai išreikštų save šeimos, ugdymo įstaigos ir vietos bendruomenės gyvenime;
  - mokytųsi pažinti ir veikti: žaistų, keltų klausimus, tyrinėtų, rinktųsi veiklos būdus ir priemones, samprotautų apie tai, ko išmoko, numatytų tolesnės veiklos žingsnius;
  - lavintų kūrybiškumą, pasitelkiant piešimą, šokį, dainavimą, pasakojimą, dizainą ir įvairias medžiagas, priemones, technologijas bei sukurtų tinkamą aplinką kūrybai ir idėjų įgyvendinimą;
  - žadintų supanti pasaulį, veikiant natūralioje gamtinėje, sociokultūrinėje aplinkoje, pajustų savo galimybes ir vertę, sudarytų sąlygas tirti, eksperimentuoti, improvizuoti, kurti.

**Pasiekimų sritys.** Ikimokyklinio ugdymo rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Ugdymosi pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią visų vaiko potencinių galių ūgtį. Vaikų ugdymo(si) rezultatus nusako šios pasiekimų sritys ir jas sudarantys dėmesys:

1. **Kasdieniai gyvenimo įgūdžiai** – asmeniniai valgymo ir mitybos, kūno švaros ir aplinkos palaikymo, saugaus elgesio įgūdžiai.
2. **Fizinis aktyvumas** – stambiosios motorikos įgūdžiai ir fizinės vaiko ypatybės, smulkiosios motorikos įgūdžiai, rankų ir akių koordinacija, taisyklinga kūno laikysena.

3. **Emocijų suvokimas ir raiška** – savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas; kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos; savo ir empatiškas kitų žmonių jausmų apmąstymas.

4. **Savireguliacija ir savikontrolė** – gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti; savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas; gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių; gebėjimas susidoroti su kliūtimis siekiant įgyvendinti sumanymus.

5. **Svivoka ir savigarba** – savo kūno pažinimas; teigiamas savęs vertinimas; bendrystės su šeima ir grupe jausmas; asmeninio, tautinio ir pilietinio tapatumo jausmas.

6. **Santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais** – gebėjimas užmegsti geranoriškus santykius su kitais vaikais ir suaugusiaisiais; gebėjimas atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus; gebėjimas bendrauti, mokymasis bendradarbiauti, spręsti tarpusavio nesutarimus; gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės kūrimo.

7. **Aplinkos pažinimas** – socialinės ir kultūrinės aplinkos pažinimas; gamtinės aplinkos pažinimas; gebėjimas taikyti paprastus aplinkos pažinimo būdus; pagarba gyvybei ir aplinkai.

8. **Matematinis mąstymas** – skaičiaus pajauta ir skaičiavimo būdų taikymas; samprotavimai apie įvykių prigimtį ir objektų požymius; gebėjimas matuoti, palyginti objektų dydžius; geometrinių figūrų pažinimas; gebėjimas apibūdinti, modeliuoti objekto vietą ir padėtį.

9. **Skaitmeninis sumanymas** – gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones; elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas; saugus naudojimas išmaniaisiais įrenginiais; veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti.

10. **Kalbų supratimas** – gebėjimas klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą; gebėjimas suprasti įvairiomis formomis pateikiamą informaciją; domėjimasis tekstu, raidėmis ir simboliais; gebėjimas suprasti amžių atitinkančius literatūros, tautosakos ir kitus meninius tekstus.

11. **Kalbinė raiška** – gebėjimas išreikšti patirtį, jausmus ir mintis; gebėjimas įsitraukti ir plėtoti pokalbį; gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones; gebėjimas komunikuoti paprastomis grafinės ir rašytinės raiškos formomis.

12. **Estetinis suvokimas** – nusiteikimas estetiniams potyriams ir džiaugsmui; aplinkos, žmonių santykių, meno, savo ir kitų kūrybos grožio pajauta; jautrumas meno raiškos ir kitokios kūrybos įvairovei; jutiminių ir emocinių grožio išgyvenimų prisiminimas, apmąstymas ir dalinimasis su kitais.

13. **Meninė raiška** – tyrinėjimas ir eksperimentavimas pasitelkiant įvairias meninės raiškos priemones ir formas; raiška skirtingomis meninėmis priemonėmis ir būdais; menų kalbų supratimas, jų aptarimas ir pasirinkimas.

14. **Kūrybiškumas** – kūrybinių idėjų tyrinėjimas, fantazavimas, spontaniškas išbandymas, atkartojimas; kūrybinių idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas; savo ir kitų kūrybos reflektavimas, kūrybinių sprendimų pasirinkimas ir pritaikymas.

15. **Tyrinėjimas** – gebėjimas kelti klausimus, spėlioti, numatyti; gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones; gebėjimas atliepti, apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus.

16. **Problemų sprendimas** – gebėjimas atpažinti problemą; gebėjimas ieškoti problemos sprendimo būdų ir juos įgyvendinti; gebėjimas stebėti ir apmąstyti sprendimo pasekmes.

17. **Gebėjimas žaisti** – gebėjimas žaidime laikytis prisiimto vaidmens; gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais; gebėjimas organizuoti žaidimo erdvę; gebėjimas kurti žaidimo siužetą.

18. **Mokėjimas mokytis** – gebėjimas numatyti ir nusakyti, ką nori išmokti; nusiteikimas aktyviai ir atkakliai mokytis, įveikiant nesėkmes; gebėjimas apmąstyti, ko išmoko.

## **VI SKYRIUS UGDYMO(SI) TURINYS, METODAI IR PRIEMONĖS**

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

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

### **Išskiriamos penkios ikimokyklinio ugdymo sritys:**

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

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

Programoje išskirtos keturios ugdymo turinio sudedamosios dalys:

1. Visuminis ugdymas (- sis).
2. Universalus dizainas mokymuisi.
3. Vaiko žaidimas.
4. Patirtinė veikla.

### **SRITIS:“ MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“**

Kasdieniai gyvenimo įgūdžiai, fizinis aktyvumas, savivoka ir savigarba, savireguliacija ir savikontrolė.

Judėti ir veikti saugiai, sveikai gyventi.

Kaupti žinias apie sveiką maistą, kūno švarą, aplinkos tvarką.

Formuoti valgymo kultūrą, elementarius asmens higienos įgūdžius.

Ugdyti poreikį aktyviai judėti, sportuoti, kad užaugti stipriu, ištvermingu, vikriu, atkakliu, drąsiu.

Suvokti, kad supančioje aplinkoje yra daug pavojų ir būtina veikti saugiai.

Gebėti kreiptis pagalbos ištikus nelaimei, susirgus, blogai jaučiantis ar jei kas nuskriaudė.

Suvokti, kad yra žmonių kitaip atrodančių, judančių, kalbančių. Skatinti būti tolerantiškais.

### **SRITIS: „ AŠ IR BENDRUOMENĖ“**

Savivoka ir savigarba, savireguliacija ir savikontrolė, santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais, aplinkos pažinimas.

Gyventi ir būti tarp kitų žmonių.

Pasitikėti savo jėgomis ir galiomis, pozityviai save vertinti, patirti sėkmę.

Suvokti save kaip atskirą, savitą asmenybę, kartu patirti bendrumo šeimoje, grupėje jausmą.

Įvairiomis formomis bendrauti ir bendradarbiauti su bendraamžiais ir suaugusiais, jausti abipusę pagarbą.

Skatinti pozityvią lyderystę ir savarankiškumą įveikiant kliūtis, ieškant pozityvių sprendimo būdų.

Kaupti socialinę patirtį bendraujant su skirtingos išvaizdos, amžiaus, lyties, negalią turinčiais žmonėmis, jausti jiems toleranciją ir pagarbą.

Atpažinti savo ir kitų emocijas, jausmus, ugdytis gebėjimą tinkamais būdais juos reikšti, kontroliuoti.

Ugdyti empatiją, skatinti globoti silpnesnį, nuskriaustą, gebėti atsiprašyti.

### **SRITIS: „ AŠ KALBŲ PASAULYJE“**

Skaitmeninis sumanumas, kalbų supratimas, kalbinė raiška, meninė raiška, estetiškas suvokimas.

Tenkinti bendravimo ir savirealizacijos poreikį.

Mintis, emocijas, išgyvenimus, jausmus reikšti garsais, žodžiais, atsakyti į kitų žmonių jausmų raišką.

Siekti įsiklausyti į kito žmogaus kalbą, išgirsti perteikiamą informaciją.

Kaupiant bendravimo su bendraamžiais ir suaugusiais patirtį, perimti gimtosios kalbos modelį.

Pajausti gimtosios kalbos grožį, skambesį susipažįstant su lietuvių liaudies kūryba.

### **SRITIS: „ TYRINĖJŲ IR PAŽIŪSTU APLINKĄ“**

Aplinkos pažinimas, matematinis mąstymas, skaitmeninis sumanumas, kalbų supratimas. Pažinti save ir kitus žmones, tyrinėti aplinką, atrasti naujų dalykų.

Pažinti save, pozityviai vertinti savo gebėjimus ir galias, žinoti savo teises ir pareigas.

Jausti pagarbą žmonėms, jų sukurtai aplinkai.

Suprasti, kad būtina saugoti gamtą, pajauti žmonių ir gamtos ryšį, vientisumą, formuoti ekologiškos gyvenamosios aplinkos pagrindus.

Smalsauti, visais pojūčiais ir technologijų pagalba, tyrinėjant aplinką, gamtą, jos reiškinius. Džiaugtis atrastais, sužinotais, išmoktais naujais dalykais, naujomis patirtimis.

Gebėti įgytas patirtis, žinias, įgūdžius taikyti praktinėse savo veiklose.

Pažinti savo gimtinę, puoselėti tautos tradicijas ir papročius. Didžiuotis, kad esame lietuviai.

### **SRITIS: „ KURIU IR IŠREIŠKIU“**

Kalbinė raiška, meninė raiška, estetinis suvokimas.

Tenkinti saviraiškos ir kūrybos poreikį.

Turtinti vaizduotę ir emocinį pasaulį, susipažįstant su žmonių sukurtais meno kūriniais, muzika.

Pajauti gamtos sutvertą grožį, išgirsti gamtos garsų įvairovę.

Kuriant, improvizuojant atskleisti savo individualumą, išlaisvinti vaizduotę, mąstymą, skatinti originalumą, savitumą.

Smalsauti tyrinėjant, eksperimentuojant su raiškos priemonėmis, įgyti naujų patirčių ir įgūdžių.

Patirti teigiamų emocijų kūrybos procese, kaupti estetinę patirtį, dalintis išpūdžiais su kitais žmonėmis.

Puoselėti savo krašto kalendorinių švenčių, papročių, dainų, žaidimų savitumą ir įvairovę.

### **METODAI:**

Dominuojanti veikla – žaidimas ( spontaniškas individualus, poroje, grupėje, inicijuotas suaugusiojo ar bendraamžių) atsižvelgiant į vaiko galias ir poreikius. Ryto ratas. Bendra vaikų veikla. Veikla grupelėmis. Individuali veikla. Stebėjimai. Ekskursijos. Išvykos. Susitikimai su įžymiais žmonėmis. Projektai. Tyrinėjimai. Eksperimentai. Diskusijos, pokalbiai. Tyrinėjimas, eksperimentavimas – vienas iš aplinkos pažinimo būdų, kuri skatina vaiką aktyviai veikti, patirti atradimo džiaugsmą, kaupti patirtį.

Diskusija, pokalbis – padedantis aptarti reiškinius, išsakyti mintis, idėjas, išklaudyti kito nuomonę, aiškintis ir spręsti problemas.

Projektai – užtikrinantys ugdymo proceso visapusiškumą. Pažintinės išvykos, ekskursijos praturtinančios vaiko patirtį, praplečiančios jo akiratį.

**Žaidybinis metodas**, kuris skatina vaikų teigiamas emocijas, padeda formuoti socialiniams įgūdžiams, natūraliu būdu sukcentruoti dėmesį ugdomąją veiklą.

**Vaizdinis metodas**, nukreiptas į vaizdinių formavimą apie vaikus supančio pasaulio objektus ir reiškinius.

**Praktinis metodas**, kurio pagalba vaikams padedama per veiklą pažinti ir suprasti juos supančią aplinką.

**Žodinis metodas** suteikia galimybę perteikti ir gauti informaciją ( pokalbis, pasakojimas, aiškinimas, pasakų sekimas ir t.t.).

**Kūrybinis metodas**, sudarantis sąlygas vaikams kelti ir įgyvendinti savo idėjas, ieškoti problemų sprendimo būdų, tyrinėti, analizuoti.

**Projektinis metodas**, suteikiantis galimybę aktyviai veikti, priimti sprendimus, spręsti iškilusias problemas.

#### **PRIEMONĖS:**

Ugdomoji aplinka, erdvės, grupės patalpa, biblioteka, žaidimų kampeliai grupėje, žaislai ir žaidimai, dailės raiškos priemonės, vaizdinės ugdymo priemonės, muzikavimo priemonės, judesiui ir šokiui skirtos priemonės, statybinė medžiaga, sportinis inventorių, informacinės priemonės, vaizdinės priemonės, vaikų literatūra, pažintinė literatūra.

#### **UGDYMO TURINYS:**

**1. Pagrindinė ugdymo(si) organizavimo forma yra įvairi vaikų veikla.** Tai individuali vieno vaiko veikla, mažos grupės vaikų veikla ir visos grupės mokytojos organizuota veikla.

**2. Vaikų ugdymosi pasiekimai** - tai ugdymosi procese įgyti vaikų gebėjimai, žinios ir supratimas, nuostatos, apie kurias sprendžiame iš vaikų veiklos ir jos rezultatų.

**3. Vaiko ugdymosi pasiekimų sritis** – tai vaiko ugdymuisi svarbi sritis, kurioje išskirta vertybinė nuostata ir esminis gebėjimas.

**4. Vertybinė nuostata** – tai ugdymo ir ugdymosi procese įgytas nusiteikimas, polinkis, požiūris, išreiškiantis vaiko santykį su savimi, su kitais ir su aplinka.

**5. Esminis gebėjimas** – tai nuo gimimo iki šešerių metų kiekvienoje iš ugdymosi pasiekimų sričių įgytas svarbiausias vaiko gebėjimas ką nors daryti, veikti, elgtis, kurti.

Ugdymo turinio įgyvendinimas organizuojamas taip, kad atitiktų pagrindinius ir prigimtinius vaiko poreikius, sudarytų galimybę atsiskleisti vaiko individualumui ir savitumui visose ugdymo (si) pasiekimų srityse, kurių visuma užtikrintų ugdytinių mokyklinę brandą.

#### **UGDYMO(SI) SRITIS „ MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“**

<b>Pasiekimų sritis</b>	<b>Treti – ketvirtį gyvenimo metai</b>	<b>Ugdymosi gairės ( iš vaiko perspektyvos)</b>
<b>Kasdienio gyvenimo įgūdžiai.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. <b>Esminis gebėjimas.</b>	Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluosto veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu.</li> <li>· Skanauja maistą.</li> <li>· Girdint vaisių, daržovių bei kitų maisto produktų pavadinimus, kaupia žodyną.</li> <li>· Grupėje žaidžia maisto gaminimo kūrybinius – vaidmeninius žaidimus.</li> </ul>

<p>Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo.</p>	<p>Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika ir kelis, kuriuos vartoti reikėtų saikingai. Plauna vaisius, daržoves ir pasako, kodėl. Suaugusiojo padedamas serviuoja stalą, stengiasi laikytis elgesio taisyklių prie stalo. Savarankiškai naudojami tualetu. Savarankiškai ar priminus plauna rankas, prausiasi veidą, čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Šiek tiek padedamas savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Sutvarko žaislus, su kuriais žaidė.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Susipažįsta su higienos reikmenimis, ugdomi kūno priežiūros įgūdžius.</li> <li>· Mokosi laikytis tvarkos, rūšiuoti, tvarkyti žaislus.</li> </ul>
<p><b>Fizinis aktyvumas. Vertybinė nuostata.</b> Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. <b>Esminis gebėjimas.</b> Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tiksliai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ir žaisdamas.</p>	<p>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. Laikydamosis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1 – 2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius. Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, pastovi ant vienos kojos ( 4 – 5 sekundes). Eina ant pirštų galų, eina siaura ( 5 cm) linija, nesilaikydamos lipa laiptais aukštyn ir žemyn. Bėga, didindamas ir mažindamas tempą. Šokinėja abiem ir ant vienos kojos. Mina ir vairuoja triratuką, balansinį dviratį. Žaisdamas judriuosius žaidimus bando derinti judesius poroje ir grupėje. Dažniausiai taisyklingai laiko rašiklį, gana tiksliai atlieka judesius plaštaka ir pirštais bei ranka. Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį. Atkerpa žirkleėmis popieriaus juostelę, atsega ir užsega sagas, atitraukia ir užtraukia užtrauktuką, įpila vandens į piltuvėlį.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Vaikšto ir išlaiko pusiausvyrą einant sumažinto ploto paviršiumi, įveikiant kliūtis, lipant į kalniuką.</li> <li>· Geba pereiti nuo greito ėjimo prie bėgimo.</li> <li>· Pradedama lankstyti ranką per riešą, vis tiksliau atliekant judesius.</li> <li>· Dėlioja daiktus vieną ant kito, užsuka, atsuka, darinėja, naudojami stalo įrankiais.</li> </ul>
<p><b>Savivoka ir savigarba. Vertybinė nuostata.</b> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.</p>	<p>Ekspperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5 – 6 kūno ir veido dalis. Pasako, kiek jam metų, savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, siekia savarankiškumo: „ aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ugdomi dienos ritmo pajautą, kai kasdinių veiklų metu yra mokytojo skatinami atpažinti kūno siunčiamus signalus: gerą nuotaiką, žvalumą, energingumą, dėmesingumą arba nuovargį,</li> </ul>

<p><b>Esminis gebėjimas.</b> Susipažįsta su savo kūnu, pasako, kad yra berniukas ( mergaitė), prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka ( nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei.</p>	<p>pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius. Pavaizduoja ar pakomentuoja kai kurias fizines savo kūno savybes: akių, plaukų spalva, pėdos dydis. Pastebi vieną kitą savo ir kitų vaikų išvaizdos panašumą ar skirtumą. Pradedą domėtis, kas yra kūno viduje. Supranta ir pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo, Jaučiasi patenkintas savimi. Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius, save supranta kaip šeimos narį. Įsitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. Dalinasi savo artimosios kultūrinės aplinkos buities, veiklų ir renginių patirtimi su kitais vaikais ir mokytojais, domisi kitų kultūrų simboliais. Mėgaujasi atsakomybe už nedidelių užduočių atlikimą, reiškia nuomonę jam aktualiais klausimais.</p>	<p>mieguistumą, irzlumą, negalėjimą susikaupti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi suprasti paveikslėliais sudėliotą savo grupės dienotvarkę, stebėti ir pasitikrinti, kas šią dieną jau įvyko, kas dar vyks.</li> <li>· Tyrinėja savo judėjimo ir poilsio ritmą, pažymi, ar tai buvo aktyvi, ar rami veikla.</li> </ul>
<p><b>Savireguliacija ir kontrolė.</b> <b>Vertybė</b> <b>nuostata.</b> Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. <b>Esminis gebėjimas.</b> Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiau drinęs geba nusiraminti.</p>	<p>Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykde, nuvylė, kas jaučia suaugusiojo palaikymą ir girdi komentarus. Trumpam tikslingai sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas įgyvendinti ketinimą. Įprastose kasdienėse situacijose pradeda susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, galinčių išprovokuoti nesutarimus, pakenkti kitiems. Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes. Grupėje laikosi tvarkos, susitarimų ir taisyklių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kasdienio valgymo metu mokosi valgyti savarankiškai.</li> <li>· Naudojasi stalo įrankiais, pasirenka stalo įrankį skirtingam maistui valgyti.</li> </ul>

Pasiekimų sritis	Penkti - šešti gyvenimo metai	Ugdymo(si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<p><b>Kasdienio gyvenimo įgūdžiai.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo.</p>	<p>Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų, sveikatai naudingą maistą, iš kur ir kaip jis atsiranda ant mūsų stalo. Savarankiškai serviuoja stalą, valgo tvarkingai, dažniausiai tinkamai naudojami stalo įrankiais, susitvarko pavalgęs. Taisyklingai plauna rankas, apsirengia ir nusirengia pagal oro sąlygas, rūpinasi savo daiktais. Laikosi saugaus elgesio taisyklių gatvėje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis. Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus. Žino, kur kreiptis pagalbos, ir mokosi saugoti save bei kitus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Klausio, aiškina, randa atsakymus apie sveiko maisto naudą, sužino, ką valgyti yra naudingiau sveikatai.</li> <li>· Diskutuoja su draugu kas yra sveika, o kas ne, savo nuomonę argumentuoja.</li> <li>· Žaidžia vaidmeninius, režisūrinius žaidimus.</li> <li>· Tyrinėja vaisius ir daržoves, sveria, uosto, pjausto, pavadina, gėrisi estetiniu įspūdžiu.</li> <li>· Tyrinėja, matuoja, žymisi išgeriamo vandens kiekį.</li> <li>· Motyvuojamas suaugusiojo pavyzdžio laikosi asmens higienos.</li> <li>· Supranta, kodėl svarbu laikytis asmens higienos.</li> <li>· Įsitraukia į aplinkos pertvarkymo veiklas, ieško sprendimų, kaip aplinką paversti lengvai tvarkoma, patogia, saugia, maloniai akiai.</li> <li>· Mokosi suprasti saugaus bendravimo taisykles, kreipiasi pagalbos pasiklydus, ištikus nelaimę, patekus į bėdą.</li> <li>· Aiškina, kokie prisilietimai prie jų kūno yra tinkami ir kokie netinkami, mokosi grupėje saugoti asmeninę erdvę.</li> <li>· Mokosi saugaus elgesio grupėje, gatvėje, miške, prie vandens telkinių įgūdžių, sužino apie daiktus, kurie pavojingi jų sveikatai ir saugumui, laikosi susitartų saugaus elgesio taisyklių.</li> </ul>
<p><b>Fizinis aktyvumas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Tiksliai ir koordinuotai</p>	<p>Eina, bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu, išsvermingas. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Juda spontaniškai su skirtingo dydžio, svorio ar formos priemonėmis.</li> <li>· Išbando mokytojo demonstruojamus, pačių atrandamus ėjimo ir bėgimo būdus.</li> </ul>

<p>eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.</p>	<p>jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo, Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius išlaikant pusiausvyrą. ·</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Tobulina koordinaciją, orientaciją erdvėje, vikrumą, greitumą, jėgą žaidžiant su įvairaus dydžio ir sunkumo kamuoliais.</li> <li>· Inicijuoja ir įsitraukia į inicijuojamus užsiėmimus, fantazuoja, ieško neįprastų pozų, judesiais perteikia pasakų herojų charakterius, gyvūnų, kitų objektų ypatybes.</li> <li>· Nevaržomai judant, eksperimentuojant išbando savo kūno judėjimo galimybes.</li> <li>· Saugiai keičia savo kūno pradines padėtis, veikiant ribotame plote pratinasi judėti saugant save ir kitą.</li> <li>· Žaidžiant komandinius žaidimus, mokosi laikytis taisyklių, laimėti, pralaimėti.</li> <li>· Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją dėlioiant, konstruojant, veriant, piešiant ir kt.</li> </ul>
<p><b>Savivoka ir savigarba. Vertybinė nuostata.</b> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. <b>Esminis gebėjimas.</b> Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas ( mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka ( nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.</p>	<p>Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos, dalinasi pastebėjimais. Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, domisi ir dažniausiai laikosi vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Suaugusiojo skatinami vaikai atsižvelgia į visos dienos režimą, dėlioja dienos ritmo paveikslėlius, skirtingų dienų įvykius, keičiančius įprastą dienos eigą, dienos ritmą.</li> <li>· Vakare reflektuoja ar pavyko įgyvendinti susiplanuotą dienos ritmą, aptaria kaitos priežastis.</li> <li>· Suaugusiojo padedami susikuria įvairius ritualus.</li> <li>· Mokosi atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jų aktyviai judančiam kūnui reikia poilsio, kada jų nejudrioje būsenoje esančiam kūnui reikia judėjimo.</li> <li>· Atlieka atsipalaidavimo, kvėpavimo pratimus, pajaučia, kaip nuramina kūną, emocijas, mintis.</li> <li>· Išbando įvairius kūno aktyvumo reguliavimo būdus.</li> </ul>

<p><b>Savireguliacija ir kontrolė.</b>  <b>Vertybė nuostata.</b>  Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.</p>	<p>Žino ir geba taikyti įvairaus nusiramavimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Žaisdamas geba sutelkti dėmesį ir pastangas, ištvėrė, slopinti impulsyvius veiksmus, siekiant tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas. Nesunkiai laikosi ir supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi elgesio taisyklių prie stalo.</li> <li>· Siekia estetinio išpūdžio, geba padengti kasdienį ir šventinį stalą.</li> <li>· Kuria įvairius siužetus režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu.</li> <li>· Geba išklausti skaitomų tekstų ir pasakojimų, kodėl svarbu branginti ir tausoti maistą, jo nešvaistyti.</li> <li>· Tyrinėja kiek reikia įdėti darbo, kad maisto produktai atsirastų ant mūsų stalo.</li> </ul>
--	--	--

### **Pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai**

Plėtojant ugdymo sritį „Mūsų sveikata ir gerovė“ pedagogo vaidmuo yra ypač svarbus, siekiant skatinti vaikų sveikatą ir gerovę. Pedagogas veikia kaip įkvėpantis pavyzdys, pats tyrinėdamas judesius, valgydamas sveiką maistą ir rūpindamasis aplinka, taip motyvuodamas vaikus sekti jo pavyzdžiu. Jis sukuria lanksčią ir visiems prieinamą ugdymo(si) aplinką, kurioje vaikai, nepriklausomai nuo jų amžiaus, socialinių, kultūrinių ar sveikatos skirtumų, gali žaisti, patirti ir ugdytis.

Pedagogas skatina individualizaciją ir diferencijavimą, pritaikydamas veiklas prie vaikų poreikių ir gebėjimų, leidžiant jiems veikti savo tempu ir mokytis vieniems iš kitų. Patirtinis mokymasis yra esminė strategija, kurioje vaikai įsitraukia į praktines užduotis, eksperimentus ir žaidimus, skatinančius jų smalsumą ir kūrybiškumą. Žaidybiniai metodai, praktinės užduotys, tyrinėjimas ir interaktyvios veiklos padeda vaikams įtvirtinti sveikos mitybos, asmens higienos ir saugaus elgesio įgūdžius.

Ugdymosi procesas apima įvairius kontekstus, tokius kaip universalus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilios mokymosi, realių ir virtualių aplinkų bei kūrybinių dialogų kontekstus, kurie visi kartu kuria prasmingą ir įtraukiantį ugdymosi procesą, skatinantį vaikų fizinį aktyvumą, sveikatą, kūrybiškumą ir socialinį – emocinį vystymąsi.

## UGDYMO( SI) SRITIS „ AŠ IR BENDRUOMENĖ“

Pasiekimų sritis	Treti – ketvirti vaikų gyvenimo metai	Ugdymo(si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<p><b>Savivoka ir savigarba.</b>  <b>Vertybinių nuostata.</b>                      Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Susipažįsta su savo kūnu, pasako, kad yra berniukas ( mergaitė), prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka ( nepatinka), supranta ir gina savo ir kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei.</p>	<p>Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5 – 6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „ aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Savo kūno ribas jaučia suaugusiojo glaudžiami, žaidinami, rengiami, kalbinami.</li> <li>· Išorinį kūno vaizdą ir kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, pajausdami, patirdami, ką kuri kūno dalis daro.</li> <li>· Stebi save veidrodyje, savo atvaizdą matydami vandens paviršiuje, žaisdami šešėlių žaidimus.</li> <li>· Supranta save kaip unikalų asmenį žaidžiant, pasakojant, piešiant save, savo stiprybes.</li> <li>· Pajaučia savo augimą per didėjantį savarankiškumą kasdienėse veiklose, matuodamiesi išaugtus drabužėlius ir batus, naudodami ūgio matuoklius, žiūrinėdami anksčiau darytas savo nuotraukas.</li> <li>· Savo aplinkoje girdi gimtąją kalbą, išitraukia į mokytojo organizuojamas veiklas su tautosakos, tautodailės, etnomuzikos motyvais, dalyvauja tautinėse ir valstybinėse šventėse.</li> </ul>
<p><b>Emocijų suvokimas ir raiška.</b>  <b>Vertybinių nuostata.</b>                      Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Atpažįsta, atliepia, savo ir kitų emocijas ar jausmus, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais</p>	<p>Padedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus.                      Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Savo poreikius mokosi parodyti veido mimika, garsais, gestais, pirmaisiais žodžiais, galvos linktelėjimu ar papurtant galvą į šonus.</li> <li>· Kilusias emocijas išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza.</li> <li>· Jautriai reaguoja, kai suaugusieji susitapatina su jų patiriamomis emocijomis.</li> </ul>

<p>būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi emocijas atpažinti, jas įvardyti.</li> <li>· Savo nuotaiką pažymi naudojant emocijų veidelius, spalvas, nuotraukas.</li> <li>· Atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso.</li> </ul>
<p><b>Savireguliacija ir kontrolė.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.</p>	<p>Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus: parodo, atskleidžia, išreiškia emocijas, kreipiasi pagalbos, pasiguodžia, leidžiasi apkabinamam, nuraminamam, nukreipia dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio ar objekto, pasitraukia iš įtampą keliančios situacijos.</li> <li>· Bendraudami su kitais mokosi tinkamai elgtis, pritaiko išmokus būdus, kurios patyrė, suprato, perėmė iš suaugusiojo, atsižvelgia į kito prašymus.</li> <li>· Jaučia laiko tėkmę sąsajoje su savo veikla ir gyvenimo ritmu. Eksperimentuoja su skirtingos trukmės muzikinėmis atkarpomis.</li> <li>· Paros trukmę ir laiko tėkmę per parą nuoseklumą patiria dėliodami savo veiklos per dieną paveikslėlius.</li> </ul>
<p><b>Santykiai su suaugusiaisiais ir vaikais.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis,</p>	<p>Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra jo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam išitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo daudojama bendrai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais įsitraukdami į bendrus žaidimus ir veiklas grupelėje.</li> <li>· Stengiasi suprasti, ką jaučia kitas, bando atliepti kito jausmus ir norus.</li> <li>· Tyrinėja aš – ne aš ribas; kasdienėje rutinoje ir veiklose atsirenka savo dtrabužėlius ar žaislus, aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą.</li> </ul>

<p>aiškinasi, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais.</p> <p>Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.</p>		
---	--	--

<b>Pasiekimų sritis</b>	<b>Penkti – šešti vaikų gyvenimo metai</b>	<b>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p><b>Savivoka ir savigarba.</b></p> <p><b>Vertybinė nuostata.</b></p> <p>Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b></p> <p>Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.</p>	<p>Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos, dalinasi pastebėjimais. Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam šdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, domisi ir dažniausiai laikosi vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi pajauti savo asmeninės erdvės ribas, suprasti savo privatumą, reaguoti į asmeninės erdvės ribų pažeidimą.</li> <li>· Aiškina ką suprato, kuo ypatingas kūnas, ką jis gali, ko negali.</li> <li>· Plėtoja atkaklumą, gebėjimą įveikti iššūkius darydami klaidas ir jas taisydami.</li> <li>· Tyrinėja žmogaus gyvenimo ciklą, samprotauja, kaip atrodys užaugęs, ko norėtų išmokti, kuo norėtų tapti ateityje.</li> <li>· Atranda ir išbando įvairius emocinio kontakto, pagarbaus bendravimo ir ryšių su kitais žmonėmis užmezgimo bei palaikymo būdus gyvai ir nuotoliu.</li> <li>· Šalies ir pasaulio žmonių išvaizdos, aprangos, kalbų, maisto, būstų, darbų, kelionių, tradicinių menų, švenčių panašumus ir įvairovę vaikai pažįsta per įvairias medijas.</li> <li>· Domisi gimtąją kalba, etnine kultūra, dalyvauja etnokultūrinuose, polietiniuose renginiuose ir edukacinėse programose.</li> <li>· Pažįsta ir išreiškia pagarbą pagrindiniams savo šalies simboliams, tyrinėja šalies žemėlapi, konstruoja</li> </ul>

		<p>mėgstamų vietų modelius, iš pasakojimų pažįsta iškilias asmenybes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Pilietinį tapatumą vaikai ugdo šeimoje, grupėje, kieme laikydamiesi vertybių, pareigų ir teisių, kurias turi konkrečios valstybės pilietis.</li> <li>· Dalyvauja prasmingose veiklose, kurios siejamos su aplinkos saugojimu, tvarkymu.</li> <li>· Aiškinasi ir išreiškia supratimą, kad kai kurie žmonės patiria skurdą, jiems reikalinga pagalba, todėl įsitraukia į organizuojamus labdaros akcijas, prisideda prie kitų labdaros iniciatyvų.</li> </ul>
<p><b>Emocijų suvokimas ir raiška.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  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.</p>	<p>Atpažįsta ir apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Atpažįsta ir gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradedą kalbėtis apie jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu.</li> <li>· Žaidžia žaidimus, kurie skatina atpažinti, tyrinėti, įvardyti.</li> <li>· Skirtingais būdais parodo savo poreikius, pomėgius, interesus.</li> <li>· Veikdami įvairiose veiklose, žaidimuose patiria, išreiškia, aiškinasi, diskutuoja, vis geriau atpažįsta bei įvardija savo ir kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis.</li> </ul>
<p><b>Savireguliacija ir kontrolė.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi</p>	<p>Žino ir geba taikyti įvairius nusiramimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Žaisdamas geba sutelkti dėmesį ir pastangas, išvermę, slopinti impulsyvius veiksmus, siekiant tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas. Nesunkiai laikosi ir supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pradedą valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą, išbando skirtingus būdus, padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, taikiai išlieti emocijas, sutelkia pastangas tinkamam poelgiui.</li> <li>· Stebi, tiksliai tyrinėja, išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus.</li> </ul>

<p>kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsivardinti geba nusiraminti.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ugdosi valingą dėmesio ir elgesio kontrolę žaidžiant savireguliaciją plėtojančius žaidimus, savarankiškai išbandant naujas veiklas, kartu su kitais įsitraukiant į ištvėrėms, tikslumo kliūčių įveikos reikalingas veiklas, laikosi su kitais sukurtų grupės taisyklių ir tvarkos.</li> <li>· Kelia sau paprastus asmeninius ar veiklos tikslus ir jų siekia. Susidūrus su kliūtimi keičia veikimo ar elgesio būdus, atkakliai stengiasi jas įveikti, kreipiasi pagalbos ir ją priima.</li> <li>· Mokosi stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, kad pasirinktų tinkamiausius būdus.</li> <li>· Klausinėja apie reikalavimus savo elgesiui, stengiasi pagal įgytą supratimą elgtis tinkamai.</li> <li>· Kalbėdamiesi, ką veikė per dieną, savaitę, dėliodami paveikslėlius, pradeda pavadinti paros dalis, savaitės dienas, pasako ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj.</li> </ul>
<p><b>Santykiai su suaugusiais ir vaikais.</b>  <b>Vertybinių nuostatų.</b>  Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip</p>	<p>Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei kitų nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradeda tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus, Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisyklės, padeda, paremia vienas kitą, tariasi.</li> <li>· Piešiant, matuojant, lyginant panašumus ir skirtumus, kalbant, žaidžiant, kartu veikiant tyrinėja, kuo panašus (ši) į kitus ir kuo skiriasi nuo kitų vaikų, suaugusiųjų.</li> <li>· Komunikuoja su mokytoju, seka jo elgesio modelį, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką.</li> </ul>

<p>elgtis su nepažįstamais suaugusiais.</p> <p>Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.</p>	<p>veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kartu su visais priima bendrus sprendimus, diskutuoja, drauge siūlo idėjas, kaip pertvarkyti grupės ar lauko aplinką, jaučiasi aktyviais grupės dalyviais.</li> <li>· Tyrinėjant, aiškinantis, patiriant gyvenimą čia ir dabar plėtoja supratimą apie laiko tėkmės pokyčius per tam tikrą laiką.</li> <li>· Atpažįsta tautosakos paveldą žmonių sukurtą praeityje, sužino keletą Tėvynės istorijai svarbių įvykių ir žymių veikėjų.</li> <li>· Aiškinasi, tyrinėja, diskutuoja, kas mums gali papasakoti apie praeitį, dabartį, ateitį.</li> <li>· Atranda ir tyrinėja dominančias istorines vietas esančias aplinkui.</li> </ul>
---	--	--

### **Pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai**

Pedagogas ugdymo( si) srityje „ Aš ir bendruomenė“ siekiant skatinti vaikų savivoką, savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją, socialinį ir kultūrinį supratimą, turėtų palaikyti jautrius ir pastovius emocinius ryšius su vaiku, veikti kaip elgesio modelis vaikui ir teikiantis vaikams aktualų turinį bei veiklas, padedančias pažinti save bei savo vietą tarp kitų.

Strategijos, kurias pedagogas gali taikyti, apima individualizuotą požiūrį, leidžiantį vaikams rinktis įvairius veiklos būdus ir priemones pagal jų poreikius bei gebėjimus. Patirtinis mokymasis per žaidimus, eksperimentus ir praktines užduotis padeda vaikams išmokti valdyti savo elgesį, užmegzti draugystes ir geriau suprasti bendruomenę. Pedagogas turi skatinti dialogą, bendradarbiavimą ir dalinimąsi patirtimi, kurti emocinį saugumą ir jautriai reaguoti į vaikų poreikius. Be to, pedagogo vaidmuo apima kūrybinių dialogų ir žaismės palaikymą, skatinant kasdienį veiklą žaismingumą, džiaugsmą bei nuostabą, tyrinėjant, eksperimentuojant ir dalinantis potyriais. Judrus patirtinis ugdymasis, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės kontekstai ir virtualių bei realių aplinkų sąveikos yra būtini kuriant dinamišką, įtraukiantį ir kūrybišką ugdymo(si) procesą. Pedagogas turėtų sudaryti sąlygas vaikams savarankiškai įgyvendinti savo sumanymus, inicijuoti bendrus žaidimus ir veiklas, empatiškai reaguoti į kitų poreikius ir kurti prasmingas sąveikas, leidžiančias vaikams mokytis vieniems iš kitų ir atrasti savo vietą bendruomenėje.

## UGDYMO( SI) SRITIS „AŠ KALBŲ PASAULYJE“

Pasiekimų sritis	Treti – ketvirti vaikų gyvenimo metai	Ugdymo( si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<p><b>Kalbų supratimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą,  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.</p>	<p>Trumpam susikaupia klausydamas, supranta ir reaguoja veiksnių ir ypatybių pavadinimus, 3 – 4 žodžių sakinius, greitai mokosi naujų žodžių. Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę. Skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklaudyti trumpus skaitomus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklaudyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę, atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakodamas keletą žodžių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Atkreipia dėmesį į kalbėjimą, plečia pasyvų ir aktyvų žodyną, girdėdami suaugusiojo kalbą.</li> <li>· Vaikai ugdomi foneminę klausą ir fonologinį suvokimą, mokosi sutelkti dėmesį ir klausytis, žaisdami suaugusiojo inicijuojamus garsų žaidimus.</li> <li>· Supranta skaitomus nesudėtingus trumpus tekstus, pasakojamas istorijas ir jose vykstančių įvykių seką, suvokia su dienvakarėmis susijusius paaiškinimus.</li> <li>· Pasitelkdami įvairius ženklus ir gestus, simboliškai išreiškia mintį, parodo mąstymo būdą mokytojo inicijuojamose mąstyti skatinančiose veiklose.</li> </ul>
<p><b>Kalbinė raiška.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį, pasakoja ir kuria paprastas istorijas.</p>	<p>2 – 3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, atsako į paprastus klausimus, vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes. Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ir dainų fragmentus. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mėgdžiojimu, skiemenų ar žodžių pakartojimais, veiksmais, mimika ir pantomimika dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose.</li> <li>· Jausmų, emocijų, norų, minčių raišką skatina dėmesys jų kalbai, kantrus išklauskymas, lėtas kalbėjimo tempas, reagavimas į vaikų intencijas, reiškiamas žodine ir nežodine išraiška.</li> <li>· Suaugusiojo padedami, kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir girdi, vartoja paprastas mandagumo frazes,</li> </ul>

		<p>formuluodami sakinius, taiko pagrindines gramatikos taisykles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Poreikį bendrauti, išreikšti norus ir mintis skatina dienos įvykių aptarimas.</li> <li>· Domisi skirtinga kalbine raiška.</li> </ul>
<p><b>Skaitmeninis sumanumas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.</p>	<p>Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi sutelkti dėmesį ir klausytis, žaisdami suaugusiojo inicijuojamus garsų žaidimus, klausydami įvairių aplinkos garsų, ritmų, eilėraščių, dainelių gimtąja ir kitomis kalbomis.</li> <li>· Domisi įvairiomis rašymo, vaizdinės informacijos pateikimo priemonėmis, galimybe palikti ženklus popieriuje, ekrane, kitose priemonėse, varto knygeles, rodo į paveikslėlius, tyrinėja kitą vaizdinę informaciją. Vaizdinės informacijos suvokimą papildo kiti jutiminiai pojūčiai, ypač – lytėjimas.</li> </ul>
<p><b>Meninė raiška.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis.</p>	<p>Žaisdamas tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Žodinės kalbos suvokimą ugdo dalyvaudami inicijuojamuose vaidmenų žaidimuose, žaidimuose su žaislais ir įvairiomis priemonėmis bei kitose žaismės situacijose.</li> <li>· Plėtoja rašytinės raiškos gebėjimus mėgdžiodami suaugusiuosius.</li> <li>· Kreipia dėmesį į aplinkoje esančias raides, žodžius, simbolius, stebi rašančiuosius, domisi įvairiomis rašymo, vaizdinės informacijos pateikimo priemonėmis, galimybe palikti ženklus popieriuje, kitose priemonėse.</li> </ul>
<p><b>Aplinkos pažinimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį,</p>	<p>Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi išklausti, kalbėti paeiliui, dalyvauti dialoge, mokytojui sukuriant klausymosi aplinkų įvairovę.</li> </ul>

džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. <b>Esminis gebėjimas.</b> Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius.	Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę. Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus.	· Kasdienėse veiklose mokytojo skatinami mokosi išreikšti ir įvardyti savo emocijas, poreikius. · Supranta savo ir artimųjų vardus, paprastus klausimus ir prašymus, artimiausios aplinkos daiktų, reiškinių ir veiksmų pavadinimus.
---	---	---

Pasiekimų sritis	Penkti – šešti vaikų gyvenimo metai	Ugdymo( si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<b>Kalbų supratimas.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą. <b>Esminis gebėjimas.</b> Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	· Aktyviai įsitraukia į bendravimo veiklas, plėtoja kalbos supratimą. Randa žodžių prasmes, ugdo trumpalaikę ir ilgalaikę atmintį, kalbinę vaizduotę, skatinančią mintis išreikšti žodžiais. · Žaisdami, dalyvaudami problemų sprendime, mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoti į kalbančiųjų intencijas, suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. · Kalbos supratimą gilina klausydamiesi amžių atitinkančių ir šiek tiek sudėtingesnių įvairaus stiliaus tekstų, netiesiogiai perduodamų žinučių, siedami skaitomą tekstą su vaizdine informacija ir numanomu kontekstu. · Kūrybiškai naudojami gestais reikšdami emocijas ir poreikius, bendradarbiaudami. · Rodo augantį domėjimąsi ženklais, simboliais, vėliau ir rašytiniais ženklais, suaugusiojo skaitomu tekstu.
<b>Kalbinė raiška.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo	Išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius. Kuria, pasakoja istorijas pagal	· Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika,

<p>patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.</p>	<p>paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.</p>	<p>objektų savybėmis, būsenomis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Įsitraukia į įvairias mokytojo siūlomas veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti.</li> <li>· Supranta rašymo tikslus, tyrinėja ir supranta, kad skirtingos kalbos turi skirtingas raides.</li> <li>· Ugdomi kalbų įvairovės suvokimą ir formuojasi kalbinę tapatybę, mokosi atpažinti skirtingas kalbas, suprasti kita kalba kalbančiųjų intencijas.</li> </ul>
<p><b>Skaitmeninis sumanumas.</b> <b>Vertybinių nuostata.</b> Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai aplinkoje esančius skaitmenines technologijas.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.</p>	<p>Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas skaitmenines priemones, skirtingus turinio tipus. Sukurtu turiniu dalinasi su kitais. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi taisykles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Sužadintas smalsumas įtraukia į mokytojo inicijuojamas veiklas, kurių metu gyvai arba nuotolinėmis priemonėmis bendraujama su vaikais ar suaugusiais, kalbančiais kitomis kalbomis ar lietuvių kalbos tarmėmis.</li> <li>· Kalbos supratimą plėtoja gaudami informaciją ir kitais pojūčiais: vaizdu, lytėjimu, uosle, ragaudami.</li> <li>· Rašytinės raiškos gebėjimus ugdomi atrasdami raides skaitmeniniuose įrenginiuose, siekdami jas su ranka užrašytomis bei spausdintomis raidėmis, rašydami spausdintines raides ar skaitmenis ranka ir kompiuteriu.</li> </ul>
<p><b>Meninė raiška.</b> <b>Vertybinių nuostata.</b> Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius</p>	<p>Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis, skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti, tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Pateikia savo muzikinę kūrybą grafinais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Siūlo naujus šokio raiškos būdus,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Siužetiniai vaidmenų, žodiniai, kolektyviniai ir kiti žaidimai kuria vaikui naujas patirtis ir kalbines situacijas, kuriose iki šiol jis nėra dalyvavęs, suteikia galimybę plėsti žodyną, peržengiantį, artimiausios aplinkos temas.</li> <li>· Kalbinės raiškos būdus tyrinėja keisdami balso stiprumą, kalbėjimo tempą, intonaciją, eksperimentuodami garsais ir žodžiais, kurdami</li> </ul>

pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius.	naujadarus, žaisdami kalba ir kurdami savo kalbas.
<p><b>Aplinkos pažinimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nori nauja.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b>  Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.</p>	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. Ižvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Įsitraukia į kūrybines ir kitokias aktyvias veiklas su kitomis kalbomis kalbančiais bendraamžiais, bendraudami su svečiais, jungdamiesi į kitų šalies regionų ir kitų šalių vaikais, klausydamiesi skaitomų istorijų, skaitydami knygutes dviem ar keliomis kalbomis, žiūrėdami filmukus.</li> <li>· Įsitraukia į veiklas, žaidimus, kurių metu piešiniais, rašinėjimais, raidėmis pavaizduoja savo patirtį, išgyvenimus, norus, rašo žinutes, laiškelius tėvams, mokytojams.</li> </ul>

### **Pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai**

Pedagogo vaidmuo ugdymo( si) srityje „ Aš kalbų pasaulyje“ yra esminis, nes mokytojas kuria vaikams tinkamą ir stimuliuojančią aplinką, skatina jų aktyvų dalyvavimą ir padeda plėtoti kalbinius gebėjimus. Pedagogas, taikydamas kūrybingą aplinkos kūrimą, skatina įvairias ugdymo (si) veiklas, pavyzdžiui kalbos kampelius, laboratorijas ar žaidimų erdves, kuriose vaikai gali eksperimentuoti ir tyrinėti. Skatinant dalyvavimą, naudojamos žaidybinės situacijos ir kalbiniai žaidimai. Dialogiškas ugdymo procesas apima aktyvų dalyvavimą dialoguose, diskusijose ir problemų sprendimo veiklose, kur mokytojas užduoda atvirus klausimus ir skatina vaikus išsakyti savo nuomonę bei ją argumentuoti. Patirtinis mokymasis yra skatinamas kuriant situacijas, kuriose vaikai gali savarankiškai taikyti įgytas žinias ir įgūdžius, pavyzdžiui, per projektines veiklas ar gamtos tyrimus.

Taikant žaidimų pedagogiką, mokytojas naudoja žaidimus, kurie lavina kalbinius įgūdžius, socialinius gebėjimus ir kūrybiškumą. Vizualinės ir sensorinės priemonės, tokios kaip knygos paveikslėlių ar vaizdo medžiaga, padeda gilinti kalbos supratimą ir raišką. Individualizuotas požiūris leidžia pedagogui pritaikyti veiklas kiekvieno vaiko poreikiams ir gebėjimams, užtikrinant, kad visi jaustųsi įtraukti ir motyvuoti.

Refleksija ir grįžtamasis ryšys padeda vaikams suvokti savo progresą ir skatina tolesnį mokymąsi, nes mokytojas reguliariai skatina vaikus reflektuoti apie savo mokymosi patirtis ir

pasiekimus. Taigi, pedagogas, taikydamas šias strategijas ir metodus, sukuria aplinką, kurioje vaikai gali efektyviai ugdyti savo kalbinius gebėjimus, plėsti žinias ir lavinti kritinį mąstymą bei kūrybiškumą.

### UGDYMO(SI) SRITIS „ TYRINĖJU IR PAŽĪSTU APLINKA“

Pasiekimų sritis	Treti – ketvirtį gyvenimo metai	Ugdymo(si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<p><b>Aplinkos pažinimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius.</p>	<p>Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose. Parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę. Pažįsta daugiau esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Žaisdami ir tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius, kad medžiagos, iš kurių pagaminti daiktai, yra skirtingos.</li> <li>· Dienotvarkėje klijuoja numatomų įvykių paveikslėlius, atrenka reikalingus ingredientus maistui ruošti.</li> </ul>
<p><b>Matematinis mąstymas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      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.</p>	<p>Nuosekliai įvardija skaičius: 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias skaičių išraiškas. Paduoda tiek daiktų, kiek yra prašoma. Supranta ką reiškia būti pirmam, antram. Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu. Tapatina, atrenka kelis daiktus pagal spalvą, formą, dydį.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Daiktų pasaulį pažįsta ir atpažįsta visais jutimais, padedančiais suvokti daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį.</li> <li>· Padedami mokytojo, atranda, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka, o paskutinis skaičių sekos skaičius reiškia suskaičiuotą objektų kiekį.</li> <li>· Įsitraukia į žaismingą veiklą su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti.</li> </ul>
<p><b>Skaitmeninis sumanumas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį,</p>	<p>Žaidžia esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Mokosi įrašyti savo balsą, atpažinti paveikslėlius.</li> <li>· Žaidžia, tyrinėja aplinką, domisi grupėje ir mokykloje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais be ekranų.</li> </ul>

<p>sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.</p>		
<p><b>Kalbų supratimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.</p>	<p>Trumpam susikaupia klausydamas, supranta ir reaguoja veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3 – 4 žodžių sakinius, greitai mokosi naujų žodžių. Skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo perskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklaudyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Kalbinami išmoksta pavadinti vis daugiau linijų, dvimačių ( plokštumos) ir trimačių ( erdvės) figūrų, džiaugiasi jas atpažindami paveikslėlyje, aplinkoje.</li> </ul>
<p><b>Tyrinėjimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus, samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.</p>	<p>Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta.  Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus.  Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklą; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatais rodo kitiems.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Noriai įsitraukia į įvairias eksperimentines ir kasdienėje veikloje pasitaikančias ilgio, masės, tūrio palyginimo veiklas.</li> <li>· Atranda, kad figūromis ir objektais erdvėje galima manipuliuoti: apversti, pasukti, pastumti.</li> </ul>
<p><b>Problemų sprendimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>  Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Gebą atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai.</p>	<p>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 į suaugusįjį. Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pradedą reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti.</li> <li>· Spėja, kuriame inde telpa daugiau vandens, o spėjimą patikrina vandenį perpildami iš vieno indo į kitą.</li> <li>· Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas.</li> </ul>
<p><b>Mokėjimas mokytis.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b></p>	<p>Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį,</li> </ul>

<p>Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Pradedą 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.</p>	<p>veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.</p>	<p>naudodami rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Žaisdami ir eksperimentuodami vidaus ir lauko aplinkose, įvairiose situacijose kalbinami mokytojo, vaikai įgyja vis daugiau patirties pasirinktu būdu duoti nurodymus dėl objekto judėjimo krypties ir buvimo vietos arba sekti kitų atitinkamus nurodymus.</li> </ul>
---	---	---

<b>Pasiekimų sritis</b>	<b>Penkti – šešti vaikų gyvenimo metai</b>	<b>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p><b>Aplinkos pažinimas. Vertybinė nuostata.</b> Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Pažįsta suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.</p>	<p>Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Pasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas. Įžvelgia gyvūnų ir augalų kai kurios panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja.</p> <p>Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ja rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, formą, kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą.</li> <li>· Remdamiesi patirtimi, vartydami paveikslėlių ir interaktyvias knygas, žiūrėdami vaizdo medžiagą, žaisdami su žaislais vaikai susipažįsta su ryšio palaikymo tarp žmonių priemonėmis, transporto priemonėmis, jas grupuoja.</li> <li>· Stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, atpažįsta ir pavadina augalų dalis, pajunta tekstūrų skirtumus, vaisiuose suranda sėklas.</li> <li>· Tyrinėja, aiškinasi, kas ir kaip vyksta gamtoje, pastebi gyvosios ir negyvosios gamtos vienovę.</li> </ul>
<p><b>Matematinis mąstymas. Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> 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,</p>	<p>Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau negu 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7 – ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas. Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išdėstę matomi daiktai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pasirinktus daiktus rūšiuoja, skirsto pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą, pradeda rūšiuoti pagal du požymius.</li> <li>· Veikdami su daiktais, vaikai mokosi sutelkti dėmesį, mąstyti, prisiminti, tausoti daiktus, ugdomi kantrybę, savikontrolę.</li> <li>· Gretina realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos, pradeda</li> </ul>

<p>dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.</p>		<p>suprasti jų vaizdavimą plokštumoje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Vaikai sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja, kaip jie auga.</li> <li>· Skaičiuoja pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus.</li> <li>· Pradedą suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti.</li> </ul>
<p><b>Skaitmeninis sumanumas.</b>  <b>Vertybė nuostata.</b>  Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.</p>	<p>Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas skaitmenines priemones, skirtingus turinio tipus. Sukurtu turiniu dalinasi su kitais. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą, atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi taisykles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Tyrinėja gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus panaudojant įvairias priemones.</li> <li>· Susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką.</li> <li>· Žaisdami, tyrinėdami aplinką, vaikai naudojami išmaniaisiais daiktais, aiškinasi jų veikimo būdą, juos išbando.</li> <li>· Žaisdami, konstruodami, bando sudėlioti veiksmų sekas, kurias atlieka skaitmeniniai objektai. Vaikai nurodo, kuo skiriasi rezultatai, kai komandas atlieka žmogus ir robotas.</li> </ul>
<p><b>Kalbų supratimas.</b>  <b>Vertybė nuostata.</b>  Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.  <b>Esminis gebėjimas.</b>  Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.</p>	<p>Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Daiktus ir jų savybes vaikai mokosi suprasti ir pavadinti, kai jų tyrinėjimus lydi mokytojo komentarai, klausimai grįžtamasis ryšys.</li> <li>· Dalinasi mintimis, kam reikalingi medžiai, mokytojo padedami, išsiaiškina, kad medžiai gamina deguonį, kuris būtinas žmonių ir gyvūnų kvėpavimui, ir supranta, kad medžius reikia saugoti ir sodinti.</li> <li>· Diskutuoja, dalinasi savo pastebėjimais ir kartu sparčiai plečia su ilgio, masės, tūrio matavimu susijusį žodyną.</li> </ul>
<p><b>Tyrinėjimas.</b>  <b>Vertybė nuostata.</b></p>	<p>Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Bando suprasti, kaip daiktai veikia, kaip tarpusavyje susiję.</li> </ul>

<p>Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus, samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.</p>	<p>savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Tyrinėja, kuo tos pačios rūšies daiktai skiriasi vieni nuo kitų ir nuo kitos rūšies daiktų.</li> <li>· Drauge su mokytoju aiškinasi, kaip daiktai keitėsi, kokie jie buvo seniau, kokie dabar, kaip tobulėjo, kaip žmogus juos pritaikė savo poreikiams. Jie lygina praeities ir dabarties daiktus, komentuoja jų išvaizdą, paskirtį, kaip veikia, iš ko pagaminti.</li> <li>· Tyrinėjimo objektu tampa vanduo ir jo būviai.</li> </ul>
<p><b>Problemų sprendimas.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> 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.</p>	<p>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. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ieško daiktų panašumų ir skirtumų, sprendžia iškilusias problemas.</li> <li>· Diskutuoja apie gyvūnų naudą, aiškinasi, ko reikia, kad gyvūnai gyventų, gerai jaustųsi. Svarsto ir aiškina, kaip gyvūnai prisitaikę prie aplinkos, kokie žmogaus ir gyvūnų santykiai.</li> <li>· Ieško atsakymų į patiemis kylančius ir mokytojo nuolat keliamus klausimus.</li> <li>· Veikdami mokytojo tikslingai sukurtuose kontekstuose, mokosi samprotauti, kūrybiškai taiko įgytą skaičiavimo patirtį sprenddami problemas.</li> </ul>
<p><b>Mokėjimas mokytis.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Noriam mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> 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.</p>	<p>Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Noriam dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako ko ir kaip mokėsi, kas pavyko, ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Išbando įvairius įrankius. Daiktus kūrybiškai panaudoja žaidimuose, ugdo nuostatą tausoti daiktus.</li> <li>· Džiaugiasi atradę naujus dydžių palyginimo būdus.</li> <li>· Per įvairias praktines veiklas susipažįsta su nurodymo, komandos sąvoka.</li> </ul>

## Pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai

Pedagogo vaidmuo ugdymo(si) veikloje apima kontekstų, kurie žadina vaikų prigimtini smalsumą, kūrimą. Mokytojai skatina vaikų domėjimąsi aplinkos objektais ir reiškiniiais, pasitelkdami įvairius metodus, kaip stebėjimas, eksperimentavimas, skaitmeninės technologijos ir kūrybinės veiklos. Pedagogai taip pat užtikrina, kad ugdymo(si) veiklose būtų subalansuotas vaikų savarankiškas žaidimas ir struktūruota veikla pagal taisykles. Mokytojo vaidmuo yra palaikyti vaikų pastangas aiškinti savo veiksmus, rasti argumentus ir lanksčiai taikyti įgytą patirtį naujose situacijose. Strategijos ir metodai apima personalizuotą, savivaldų, dialogišką, judrų, tyrinėjantį, kūrybinį ir reflektuojantį ugdyma(si). Tai skatina vaikus patirti ir suprasti aplinką visais pojūčiais, gilinti supratimą ir plėtoti gebėjimus.

### UGDYMO(SI) SRITIS „ KURIU IR IŠREIŠKIU“

Pasiekimų sritis	Treti – ketvirtai vaikų gyvenimo metai	Ugdymo( si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<p><b>Estetinis suvokimas.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Domisi, gėrisi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.  <b>Esminis gebėjimas.</b>                      Susipažįsta su įvairiais gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškiniiais, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.</p>	<p>Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. Turi savo nuomonę apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Klausosi įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos, kad būtų kuriama turtinga muzikinė aplinka ir dedamas pagrindas platesniems muzikiniams pasirinkimams, formuojamas estetikos pojūtis.</li> <li>· Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus ir reiškinius, patraukiančius jų dėmesį savo vizualinėmis savybėmis; stebi ir reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais.</li> <li>· Jautrumas vizualiojo pasaulio ypatumams plėtojasi įstaigoje estetiškai ir saikingai naudojant spalvą, apšvietimą, turint galimybę aplinkos daiktus ir objektus ne tik stebėti, bet ir liesti, matyti iš skirtingų perspektyvų.</li> </ul>
<p><b>Meninė raiška.</b>  <b>Vertybinė nuostata.</b>                      Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.  <b>Esminis gebėjimas.</b></p>	<p>Žaisdamas tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Domisi aplinka, garsais, bando suprasti aplinkos ir savo muzikinio čiaušėjimo sąsajas.</li> <li>· Mokosi vis tiksliau suvokti, imituoti ir atskirti ritminius bei melodinius darinius,</li> </ul>

<p>Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis.</p>	<p>kalba. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves.</p>	<p>įgydami muzikos kalbos pradmenis. · Žaisdami muzikinius žaidimus, vaikai geriau susitelkia, ištraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika. · Judėdamas vaikas pradeda jausti laiką – suvokia laiko trukmę, supranta judėjimo tempą, juda greitai arba lėtai, jaučia ritmą.</p>
<p><b>Gebėjimas žaisti.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. <b>Esminis gebėjimas.</b> Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.</p>	<p>Žaidžiant pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių</p>	<p>· Išmoksta pasirinkti arba ir patys susikurti erdves savo žaidimams. · Žaidimo patirties neturintis vaikas pradeda žaisti su mokytoju ir su juo inicijuojant paprastą žaidimą, palaipsniui į jį įtraukiant daugiau žaidėjų ir pamažu perleidžiant žaidimo iniciatyvą patiems vaikams.</p>
<p><b>Kūrybiškumas.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. <b>Esminis gebėjimas.</b> Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.</p>	<p>Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais. Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo.</p>	<p>Juda natūraliai, džiaugsmingai, jų judesys yra spontaniškas, neturintis struktūros. Judesio kalba jie išreiškia savo mintis ir emocijas, pažįsta pasaulį per fizinę ir jutiminę patirtį.</p>
<p><b>Tyrinėjimas.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. <b>Esminis gebėjimas.</b> Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą,</p>	<p>Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką ištraukia į</p>	<p>· Ima pažinti savo kūno galimybes. · Vis plačiau juda erdvėje ir, žaisdami su įvairiais objektais bei daiktais, drąsiai tyrinėja juos supančią aplinką. · Spontaniškai tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones: jas liečia, judina, brauko, spaudo, teploja dažais,</p>

eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultata rodo kitiems.	pirštukais, pastebi pėdsaką, spalvą, liniją, dėmę.
<b>Emocijų suvokimas ir raiška.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. <b>Esminis gebėjimas.</b> Atpažįsta, atliepia, savo ir kitų emocijas ar jausmus, įprastose ramiose situacijose. Emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.	Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savo emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja.	· Dėl džiaugsmingos aplinkinių reakcijos vaikai labiausiai pasisekusius judesius ir garsus vis tikslingiau kartoja, ima jais žaisti, manipuliuoti, siekdami socialinio atsako.

Pasiekimų sritis	Penkti – šešti vaikų gyvenimo metai	Ugdymo( si) gairės ( iš vaiko perspektyvos)
<b>Estetinis suvokimas.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. <b>Esminis gebėjimas.</b> 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.	Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas. Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinis susieja su savo asmenine raiška. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą pasakydamas vieną kitą argumentą.	· Klausosi mokytojų parinktos įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos. kad būtų kuriama turtinga muzikinė aplinka ir dedamas pagrindas platesniems muzikiniams pasirinkimams, formuojamas estetikos pojūtis. · Grafinė ir spalvinė raiška tampa įvairesnė, meninių sąvokų žodynas platesnis, kai mokytojo paskatinti jie stebi, analizuoja, aptaria, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais.
<b>Meninė raiška.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi meno kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. <b>Esminis gebėjimas.</b> Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas,	Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomomis, skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; teisingai pasirenka dailės priemones ir	· Plėtoja savos kūrybos spontanišką dainavimą. · Judesiu rodo muzikinę frazę, vis geriau imituoja pažįstamą medžiagą, gerina kvėpavimo įgūdžius, spontaniškai dainuoja dainas, kuriose juntamas metras,

<p>spontaniškai ir tikslingai 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.</p>	<p>technikas. Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius.</p>	<p>pasikartojantys ritmo dariniai ir tonacija.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tikslingas grafinių ir spalvinių vaizdų kūrimas – piešimas.</li> <li>· Piešdamas ir kurdamas su įvairiomis priemonėmis ir piešimo įrankiais, plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką.</li> <li>· Spalvinė, grafinė ir erdvinė vizualinė raiška ikimokykliniame ugdyme yra integrali.</li> </ul>
<p><b>Gebėjimas žaisti.</b> <b>Vertybinių nuostata.</b> Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. <b>Esminis gebėjimas.</b> Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.</p>	<p>Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Kuria žaidimų siužetus. Žaisdamas lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Žaidžiant laikosi susikurtų žaidimo taisyklių.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Įgudę žaisti režisūrinius žaidimus individualiai ir dviese, vaikai pamažu pereina prie siužetinių vaidmenų žaidimų.</li> <li>· Žaidimai tampa tęstiniais, vaikai prieš žaisdami aptaria žaidimo temą, planuoja siužetą, lanksčiai kaitalioja vaidmenis, patys kontroliuoja vienas kito veiksmus ir geba spręsti kylančius nesutarimus.</li> </ul>
<p><b>Kūrybiškumas.</b> <b>Vertybinių nuostata.</b> Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. <b>Esminis gebėjimas.</b> Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.</p>	<p>Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Patinka kurti savo žaidimus ir juos žaisti su grupės draugais ir mokytojais. Savarankiškai žaisdami ir kurdami vis naujus žaidimus, vaikai suteikia visus savo gebėjimus, atskleidžia savo pomėgius ir stiprybes.</li> <li>· Šokdami vaikai tyrinėja, fantazuoja, eksperimentuoja su garsais, balsais, judesiais, fizinėmis medžiagomis ir siužetais, generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui.</li> <li>· Patiria džiaugsmą kurdami įvairias dvimates ir trimates figūras, objektus ir kompozicijas iš įvairaus dydžio įprastų ir netikėtų priemonių bei medžiagų.</li> </ul>
<p><b>Tyrinėjimas.</b> <b>Vertybinių nuostata.</b> Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai</p>	<p>Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja augimo procesus. Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Judėdami mėgaujasi įvairiais judesiais, padedami mokytojų, tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę,</li> </ul>

<p>stebi, bando ir samprotauja.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus, samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.</p>	<p>žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.</p>	<p>susipažįsta su judėjimo įvairove, patiria judesio elementus ir jų derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Kartu su bendraamžiais ir suaugusiaisiais tyrinėja temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės, įkvėptas skaitomų literatūros, muzikos, teatro ar dailės kūrinių.</li> </ul>
<p><b>Emocijų suvokimas ir raiška.</b> <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> 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.</p>	<p>Atpažįsta ir apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Atpažįsta ir gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradeda kalbėtis apie jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Atskiri judesiai, o vėliau ir jų deriniai padeda išlaisvinti kūno koordinaciją ir plastiškumą, todėl pradeda judėti erdvėje įsivaizduojama vingiuota linija, mokosi koordinuoti savo kūną.</li> <li>· Atliekant simbolinius vaidmenis, naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, giliai išgyvena kuriamas situacijas ir kartu mokosi tiksliau, aiškiau, autentiškai, kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus kitiems vaikams ir artimiems suaugusiesiems.</li> <li>· Dalinasi ir reflektuoja patirtas patirtis su šalia esančiais.</li> </ul>

### **Pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai**

Pedagogas skatina vaikų įsitraukimą spontaniškai tyrinėti, eksperimentuoti ir išbandyti kūrybines medžiagas bei priemones, sukuriant asmeninio pasirinkimo galimybes. Jis stebi vaikų pastangas, pozityviai reaguoja į jų kūrybinį procesą, padėdamas jiems tęsti ir įgyvendinti savo idėjas. Mokytojo jautrus, palaikantis ir susidomėjimą išreiškiantis grįžtamasis ryšys padeda vaikams giliau suprasti meninę raišką, vertinti savo ir kitų kūrybą, bei atrasti pirmenybę tam tikroms meninės raiškos sritimis ir formoms. Be to, pedagogas skatina vaikų žaismingumą, simbolinį mąstymą ir socialinį bendravimą, kuriant ir įvaldant įvairias žaidimo formas bei stiprinant improvizacinius įgūdžius.

Kuriant ugdymo(si) kontekstus, siekiama sukurti aplinkas, kurios skatintų vaikų kūrybiškumą, saviraišką ir tyrinėjimo džiaugsmą. Šie kontekstai apima mokyklos vidaus ir lauko

aplinkas bei vietas už mokyklos ribų, kaip parkai, muziejai ir kiti kultūriniai bei gamtiniai objektai. Esminis tikslas yra užtikrinti vaikų emocinį ir fizinį saugumą, sudarant sąlygas vaikų iniciatyvoms, ilgalaikiam domėjimuisi ir gilesniam supratimui. Kontekstuose dėmesys sutelkiamas į vaikų iniciatyvą, kurią palaiko estetiškai patraukli ir veiklai atvira aplinka. Vaikai gali laisvai pasirinkti veiklą, medžiagas, priemones, veikimo vietas ir laiką, taip pat bendradarbiauti arba veikti individualiai. Tokia aplinka skatina vaikų kūrybiškumą, vaizduotę, improvizacinius gebėjimus ir socialinį bendravimą. Be to, kontekstai yra modeliuojami taip, kad būtų palaikoma vaikų saviraiška, suteikiant jiems galimybę išbandyti įvairias veiklos formas ir pristatyti savo kūrybą skirtingais būdais.

## **VII SKYRIUS VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA IR TĘSTINUMAS**

Ugdymo pažangos ir pasiekimų vertinimas – tai nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymo(si) pasiekimus bei daromą pažangą kaupimas ir apibendrinimas. Vaiko pasiekimai ir pažanga fiksuojami naudojantis metodiniu leidiniu „Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas“, kuriame išdėstyta aštuoniolika ikimokyklinio amžiaus vaiko pasiekimų sričių su vertybinėmis nuostatomis ir esminiais gebėjimais.

Vaikų pasiekimų vertinimas, grindžiamas aiškiais, vaikams ir jų tėvams žinomais kriterijais, susietais vaikui būtinų kompetencijų ugdymu (socialinė, komunikavimo, sveikatos, pažinimo, meninė) pagal pasiekimų žingsnius arba pagal individualias ikimokyklinio ugdymo programas vaikams, turintiems specialiuosius ugdymosi poreikius.

### **Pasiekimų ir pažangos vertinimas vykdomas panaudojant šiuos metodus ir būdus:**

Vaiko stebėjimas natūralioje kasdieninėje aplinkoje, faktų rinkimas, atskirų situacijų aprašymas, pokalbis su vaiku, pokalbis su tėvais, vaiko realios veiklos rezultatų analizė pagal kompetencijas, vaiko realios veiklos nuotraukų analizė, vaiko kalbos užrašų ir įrašų analizė.

Vaiko pasiekimai vertinami du kartus metuose: spalio ir gegužės mėnesį. Tarpiniai vaikų pasiekimų vertinimai yra atliekami, jei išryškėjo didelės ugdymo(si) spragos. Mokytojai vertina vaiko pasiekimus ir pažangą pagal visas ugdymo sritis, nustato vaiko pasiekimų žingsnius ir numato silpniau išreikštus gebėjimus. Informacija apie vaiko pasiekimus pateikiama ugdytinių tėvams individualių pokalbių, konsultacijų metu. Vertinant vaiko pasiekimus, laikomasi konfidencialumo principo.

Vertindami vaiko ugdymo pasiekimus ir pažangą siekiame: pažinti vaiką kaip individualybę, išsiaiškinti vaiko poreikius, interesus, pomėgius, galimybes, nustatyti vaiko pasiekimų lygį ir jo daromą pažangą, padrąsinti vaiką, pačiam suprasti, kas jam sekasi gerai, o kur reikalinga suaugusiojo pagalba.

Vaiko pažangos ir pasiekimų duomenys ir kita informacija, susijusi su vaiko pažanga ir pasiekimus, kaupiama ir saugoma aplanke „Vaiko pasiekimų ir pažangos aplanke“. Vaiko aplanke kaupiami vaiko veiklos stebėjimo aprašai, vaiko dailės ir kiti darbeliai, pačių vaikų mintys, įdomūs posakiai, įdomūs klausimai, nuotraukos, mokytojų refleksija apie vaiko pasiekimų lygį. Vaikų pasiekimų įvertinimas pateikiamas aprašomuoju būdu – trumpais komentarais, nusakančiais, kokios yra vaiko stiprybės, kas jau pasiekta, ką reikia tobulinti. Vaikui pereinant iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės mokytojui. Jei yra poreikis, į aptarimą įtraukiami Vaiko gerovės komisijos atstovai, kiti specialistai, administracijos atstovai, kuriuose numatomos tolimesnės gairės, ugdymo veiklos tobulinimas.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė: suderintos jas sudarančių pasiekimų grupės, pasiekimų turinys, jų augimo nuoseklumas.

---

PRITARTA

Molėtų rajono savivaldybės mero  
2025 m. d. potvarkiu Nr.

PATVIRTINTA

Molėtų „Saulutės“ vaikų lopšelio – darželio  
direktoriaus 2025 m. d. įsakymu Nr.

# MOLĖTŲ „SAULUTĖS“ VAIKŲ LOPŠELIO – DARŽELIO

## IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA



2025 m.

## I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

### Informacija apie įstaigą

Pavadinimas: Molėtų „Saulutės“ vaikų lopšelis – darželis.

Teisinė forma ir priklausomybė: Molėtų savivaldybės viešasis juridinis asmuo

Grupė: neformaliojo švietimo, Ikimokyklinio ugdymo mokykla.

Tipas: lopšelis-darželis.

Ugdymo (si) kalba: lietuvių kalba.

Ugdymo (si) forma: dieninė.

Adresas: Liepų g. 11, Molėtai, LT-33121.

Tel.: 8 383 51555, 8 383 51575.

Interneto svetainės adresas: [www.moletusaulute.lt](http://www.moletusaulute.lt)

El. paštas: [moletai.saulute@gmail.com](mailto:moletai.saulute@gmail.com)

Ikimokyklinio ugdymo programa (toliau-Programa) atnaujinta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis (toliau Gairės), rekomendacijomis ikimokyklinio ugdymo pedagogams „Žaismė ir atradimai“ bei pagrindiniais teisiniais dokumentais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo veiklą.

#### **Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si).**

Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūrio į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

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

**vaiko gerovė** – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrinę, socialinę bei fizinę aplinką;

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

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

**lygiateisiškumas ir teisingumas** – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms mokykloje ir už jos ribų;

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

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

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

Programa sukuria prielaidas užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių, poreikių tenkinimą ir turtinimą:

**žaidimo poreikis** – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaikų veiklos, nelygstama vertė;

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

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

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

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

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

Lopšelio-darželio Programa grindžiama vadovaujantis keliomis teorinėmis prieigomis, siekiant visapusiško vaikų ugdymo :

**Humanistinė ugdymo prieiga** - akcentuoja vaiko individualumą, individualius poreikius, jo emocinę gerovę ir saviraišką. Kiekvienas vaikas yra unikalus, todėl mūsų tikslas – kurti ugdymosi

kontekstus jo stipriosioms savybėms skleistis, stiprinti pasitikėjimą savimi ir kurti saugią, pagarbią ugdymo aplinką.

**Konstruktivizmo teorinė prieiga** - vaikas yra pats aktyviai bei savivaldžiai besimokantis.

Akcentuojamas vaikų aktyvus mokymasis patiriant, tyrinėjant ir sprendžiant problemas. Vaikai mokosi patys atrasdami žinias, o mokytojas yra jų mokymosi palydovas, padedantis iškelti klausimus ir rasti atsakymus. Ugdymo procesas grindžiamas patirtinio mokymosi, eksperimentavimo ir individualizuotos veiklos principais.

### **Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai.**

Tėvai (globėjai) - svarbiausi vaikų ugdytojai. Jie yra atsakingi už vaiko gerovę, sveikatą ir kokybišką ugdymą, dalyvauja vaiko ugdymo procese kaip partneriai. Pagrindiniai tėvų lūkesčiai: asmeninė kiekvieno vaiko ūgtis, teigiamas mikroklimatas, kompetentingi pedagogai, bendradarbiavimas vaiko saugumo ir sveikatos užtikrinimas, tinkama vaikų priežiūra ir maitinimas, vaiko mokėjimas bendrauti su bendraamžiais ir su suaugusiais, savarankiškumas, pasirengimo mokyklai svarba. Lopšelio-darželio paskirtis – bendradarbiaujant su šeima ugdyti vaiką, atsižvelgiant į tėvų (globėjų) lūkesčius ir vaikų poreikius. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima grindžiamas abipusiu supratimu ir atsakomybe, geranoriškumu, pagarba, konfidencialumu, pagalba ir dėmesiu. Stiprinamas tėvų ir pedagogų bendradarbiavimas, planuojant ir organizuojant ugdymo procesą, tėvams dalyvaujant veiklose, turtinant lauko ir vidaus aplinkas, dalyvaujant renginiuose, akcijose, projektinėse veiklose, edukacinėse išvykose. Įstaigoje sudaromos sąlygos tėvams (globėjams) dalyvauti seminaruose, ilgalaikiuose mokymuose apie vaikų ugdymą.

Atsižvelgiant į tėvų (globėjų) poreikius, įstaigoje veikia prailgintos darbo dienos grupė, organizuojamas dienos poilsis nemiegantiems vaikams pritaikant vaikui tinkamiausią poilsio sprendimą - miegojimas, pagulėjimas klausant pasakų, lopšinių, papildoma veikla individualiai arba grupelėse, netrukdam kitiems miegantiems vaikams grupėje, veikia nemiego grupė

Bendravimui naudojame elektroninį dienyną „Mūsų darželis“, internetinį puslapį ([www.moletusaulute.lt](http://www.moletusaulute.lt)), elektroninį paštą, susitikimus, individualius pokalbius, atvirų durų dienas, susirinkimus. Tėvai dalyvauja šventėse, vakaronėse, grupių projektuose, dalyvauja grupių ugdymo procese.

### **Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas**

Mokykloje dirba kvalifikuota mokytojų ir pagalbos vaikui specialistų komanda: ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai, logopedai, specialusis pedagogas, meninio ugdymo mokytojas, siekianti užtikrinti kokybiškas ir šiuolaikiškas ugdymo paslaugas, užtikrinti ugdymo prasmingumą, inovatyvumą. Mokytojai - vaiko pagalbininkai, padedantys jam augti, bręsti, skleistis, tobulėti, pažįstantys kiekvieno vaiko individualumą, gebantys sukurti grupėje psichologiškai saugią aplinką, profesionaliai organizuoti ugdymo(si) procesą, palaikyti ir stiprinti vaiko galias,

tinkamai vertinti jo pasiekimus bei daromą pažangą. Mokytojai nuolat kelia savo kvalifikaciją mokymuose, seminaruose, renginiuose, aktyviai vykdo gerosios darbo patirties sklaidą, rengia ir vykdo veiklos kryptį atspindinčius projektus. Pagalbos vaikui specialistai ir mokytojai, tardamiesi su vaiko tėvais ir vaiko gerovės komisija, atsižvelgdami į vaiko pasiekimų ir pažangos vertinimus, švietimo pagalbos tarnybos specialistų pateiktas išvadas bei rekomendacijas, specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams pritaiko ikimokyklinio ugdymo programą arba rengia ir įgyvendina individualius pagalbos planus, sistemingai reflektuoja vaikų pasiekimus, savo taikomas strategijas, vykdo įvairias prevencines ir socialines veiklas.

### **Įstaigos savitumas**

Mokykla yra bendro tipo ikimokyklinė ugdymo įstaiga, teikianti ikimokyklinį, priešmokyklinį ugdymą vaikams nuo pusantrų iki septynerių metų. Mokykloje veikia ikimokyklinio, priešmokyklinio ugdymo grupės. Specialiųjų ugdymosi poreikių turintys vaikai ugdomi kartu su bendraamžiais bendrojo ugdymo grupėse. Jiems teikiama specialioji pedagoginė pagalba.

Palanki įstaigos geografinė aplinka - lopšelis-darželis įsikūręs ramioje gyvenamojoje miestelio dalyje, toliau nuo miesto ir mašinų triukšmo, apsuptas žalumos, netoli pušynas, upelis, Luokesų ežeras, darželis turi įsirengęs šiltnamį, pakeliamas lysves, vaismedžių sodelį, kas sudaro sąlygas vaikams matyti ir veikti natūralioje aplinkoje. Lopšelis-darželis įgyvendina šiuos išskirtinumu ir svarba vaikų ugdymui (si) pasižyminčius projektus ir/ar programas:

- dalyvauja RIUKKPA organizuojamame projekte „Lietuvos mažųjų žaidynės“;
- dalyvauja projekte-socialinėje iniciatyvoje „Sveikatiada“;
- įgyvendinama penkių-šešių metų vaikų emocinio-socialinio ugdymo programa „Zipio draugai“;
- įgyvendinama ikimokyklinio amžiaus vaikų elgesio programa „Kimochi“;
- dalyvauja programose „Pienas vaikams ir „Vaisių vartojimo skatinimas mokyklose“;
- bendruomenė dalyvauja „Besimokančių darželių tinklas“ ilgalaikėje programoje;
- bendruomenės organizuojami ir įgyvendinami autentiškumu pasižymintys renginiai.

Įstaigoje veikia papildomi neformaliojo ugdymo būreliai: karate, keramikos, futboliuko, robotikos. Visos grupės naudojami kompiuteriais, planšetėmis, „Beebot“ robotukais-bitutėmis, grupėse įrengtos interaktyvios lentos.

## II SKYRIUS

### IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Programa parengta vadovaujantis svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomasias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę. Įgyvendinant ugdymosi procesą įstaigoje laikomasi šių ugdymo principų:

**ugdymo(si) ir priežiūros vienovės** - kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį. Ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si);

**vaiko ir mokytojo bendro veikimo** - aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus;

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

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

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

**kontekstualumo** - vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atviruose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo;

**integralumo** - siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumas;

**įtraukties** - sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymo(si) poreikių įvairovę;

**lėtojo ugdymo(si)**, užtikrinančio gilų įsitraukimą - skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui;

**reflektyvaus ugdymo(si)** - mokytojas drauge su vaiku emocijomis ir veiksmais atspindi vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge pagal jų gebėjimus apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsversto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si);

**šeimoms ir mokyklos partnerystėms** - mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

### **III SKYRIUS TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI**

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

#### **Uždaviniai:**

- atpažinti kiekvieno vaiko poreikius, raidos ypatumus, gebėjimus ir atsižvelgiant į juos, plėtoti individualias vaiko fizines, socialines, pažinimo, komunikavimo, kūrybines galias;

- organizuoti ugdymą(si) derinant mokytojo suplanuotą ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymo(si) metodus (projektus, tyrinėjimus, eksperimentavimą, žygius ir kt.), pripažįstant žaidimą – pagrindiniu ugdymo(si) būdu;

- sudaryti sąlygas vaikams pozityviai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais bei vaikais, mokytis spręsti kasdienes problemas, suprasti savo ir kitų ketinimus, jausmus bei veiksmų pasekmes;

- siekti, kad vaikai mokytųsi pažinti ir veikti: žaistų, tyrinėtų, keltų klausimus ir ieškotų atsakymų, pasirinktų veiklos būdus ir priemones, samprotautų apie tai, ką išmoko, numatytų tolesnės veiklos žingsnius;

- skatinti vaikus aktyviai dalyvauti lopšelio-darželio gyvenime, išreiškiant save pasirinktomis raiškos priemonėmis.

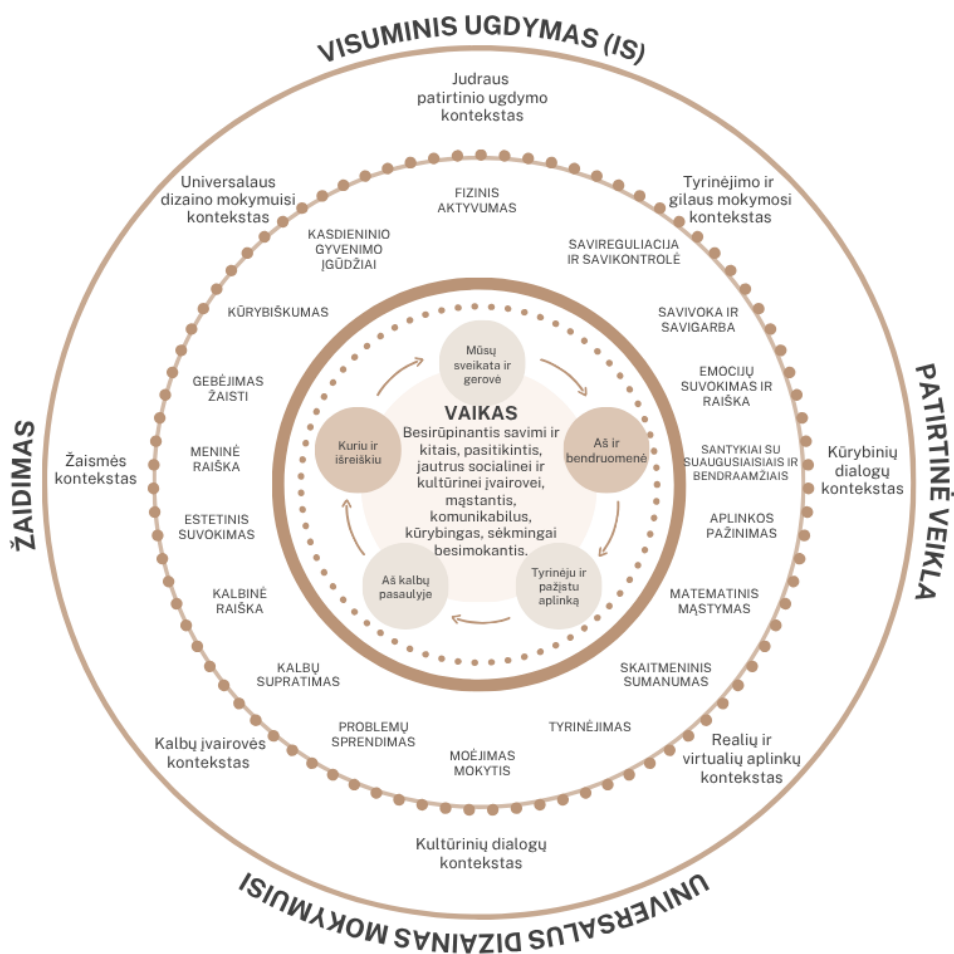
- sudaryti sąlygas vaikams patirti mokymosi sėkmę, suteikiant galimybes skirtingais būdais pademonstruoti pasiekimus bei daromą pažangą, juos sistemingai fiksuojant, dokumentuojant, analizuojant, vertinant ir aptariant su tėvais (globėjais) ir kitais su vaiko ugdymu susijusiais asmenimis.

Konceptualus ugdymo modelis (1 pav.) sukuria lanksčią, visapusišką ugdymo aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir tobulėti pagal savo individualius poreikius, galias ir gebėjimus.

Lopšelyje-darželyje siekiama, kad vaikas taptų besirūpinantis savimi ir kitais, pasitikintis, jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei, lanksčiai mąstantis, komunikabilus, kūrybingas, sėkmingai besimokantis.

Vaikų pasiekimų plėtotė, vaikų ugdymo(si) turinys ir veiklos įgyvendinamos pasitelkiant penkias ikimokyklinio ugdymo (si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“.

Pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią vaiko galių ūgtį: kasdienio gyvenimo įgūdžiai; fizinis aktyvumas; emocijų suvokimas ir raiška; savireguliacija ir savikontrolė; savivoka ir savigarba; santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas; skaitmeninis sumanumas; kalbų supratimas; kalbinė raiška; estetinis suvokimas; meninė raiška; kūrybiškumas; tyrinėjimas; problemų sprendimas; gebėjimas žaisti; mokėjimas mokytis.



1 pav. Konceptualus ugdymo modelis

#### IV SKYRIUS UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ugdymo(si) proceso organizavimo pagrindas yra grindžiamas:

- **visuminiu ugdymu(si)**, kuris yra pagrindinė ikimokyklinio ugdymosi kryptis, lemianti vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos, kūrybos potencinių galių harmoningą plėtojamąsi. Visuminiam ugdymui(si) kuriama harmoninga ugdymo(si) aplinka, skatinanti darnią asmenybės raidą:

- atsižvelgiama į vaiko raidos sąlygotą mąstymo sinkretiškumą, pasaulio kaip nedalomos visumos matymą;

- užtikrinama ugdymo(si) ir priežiūros vienovė;

- užtikrinama fizinės ir emocinės gerovė, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darnų santykį su savimi, kultūrine, socialine ir fizine aplinka;

- integralus ugdymas, jungiantis įvairius sąveikų, kalbinius, jausminius, intelektualinius ir psichomotorinius aspektus, leidžiančius vaikui mokytis per savo pojūčius ir kūrybą;

- sąveikų plėtotė, apimanti saugų vaiko emocinį ryšį su mokytoju, vaiko ryšius mokykloje ir už jos ribų, išnaudojant galimybes mokytis iš savo patirčių ir iššūkių.

- **universaliu dizainu mokymuisi**, kuris laiduoja kiekvieno vaiko įtraukiojo ugdymosi organizavimo prieigą, visavertę įtrauktį užtikrina prigimtinių kiekvieno vaiko ugdymosi skirtumų pripažinimas. Organizuojant lankstų, kiekvieno vaiko galias ir poreikius atitinkantį ugdymo procesą, sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui sėkmingai plėtoti asmenines galias ir patirti ugdymosi džiaugsmą. Visiems vaikams, įskaitant ir turinčius specialiųjų ugdymosi poreikių, yra sudaromos sąlygos emociškai ir kitaip išreikšti savo ketinimus, pasirinkti jiems prienamiausias ir motyvuojančias veiklas, reflektuoti savo dalyvavimą, ugdymąsi ir pasiekimus. Vaikų įgalinimas dalyvauti ugdymo planavimo, organizavimo ir reflektavimo procesuose ugdo jų savarankiškumą, smalsumą, mokėjimą mokytis.

Vaikų asmeninė sėkmė yra apibrėžiama ties maksimalia jų galimybių riba. Todėl sėkmės kriterijai yra skirtingi.. Mokytojas, numatydamas galimas kliūtis vaiko veikloje, pasiūlo jam pastoliavimo priemonių, t. y. pasiūlo jam prienamąs veiklos būdus, vaizdinės, garsinės medžiagos, įrankių, paklausia nukreipiančių klausimų, taip sudarydamas sąlygas vaikui pačiam savarankiškai pasiekti laukiamą rezultatą.

Taikydami universalus dizaino mokymuisi prieigą vadovaujames esmine nuostata - vaikų įvairovė yra natūralus reiškinys. Ugdymo(si) procesą praturtiname priemonių, ugdymo būdų, kitomis laikinomis paramos priemonėmis. Tenkinami įstaigą lankančių vaikų specialieji ugdymosi poreikiai, teikiama specialistų pagalba. Ugdymas nukreiptas į vaiko individualią pažangą be jo prigimčiai svetimos prievartos ir visų su ja tiesiogiai susijusių priemonių. Programos ugdymo turinys nevaržo pedagogo, leidžia jam kūrybiškai dirbti, organizuoti vaikų veiklą atsižvelgiant į kiekvieno vaiko amžių, jo patirtį, gebėjimus, vaiko bei grupės individualumą

- **vaiko žaidimu**, kuris yra paties vaiko kuriama ir valdoma veikla, kuomet sutelkiamos visos jau įgytos ir plėtojamos galios, siekiama vaikų savarankiško žaidimo ir žaismingo ugdymo(si) vienovės ir darnos. Žaidimas suprantamas kaip vaiko raidos šaltinis, vaiko ugdymosi būdas ir pagrindinė veikla: tai reiškia, kad svarbiausias ikimokyklinio amžiaus vaiko ugdymasis vyksta per jo žaidybines patirtis. Žaisdamas vaikas plėtoja ne tik žaidimo, bet ir kitus gebėjimus: vaizduotę, kūrybiškumą, stiprina improvizacinius įgūdžius, ugdo simbolinį mąstymą ir perpranta socialinio bendravimo vertybinius pagrindus. Per žaidimus vaikai drauge kuria vaikų kultūrą ir mokosi joje gyventi. Nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus. Atsižvelgdami į vaiko gebėjimo žaisti lygį, mokytojai pasirenka tinkamas pedagogines strategijas vaiko žaidimui paremti. Ugdymo(si) procese mokytojas siekia išlaikyti dermę tarp savarankiškai vaikų inicijuojamų vaizduotės pagrindu kuriamų žaidimų, žaidimų su taisyklėmis ir mokytojo inicijuojamų ugdomųjų ar didaktinių žaidimų.

- **patirtine veikla**, kuri skatina vaiko ugdymąsi darant, veikiant: pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, komunikuojant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus. Patirtinis vaikų ugdymasis yra ankstyvojo ugdymosi pagrindas, tai yra ugdymasis per tiesiogines patirtis: stebint, liečiant, įsiklausant, pajaučiant, išbandant, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, įsivaizduojant, kuriant, apmąstant, komunikuojant, taip pat reflektuojant savo patirtis, atrandant tai, kas jiems nauja, gilinant supratimą ir plėtojant gebėjimus. Patirtinės vaikų veiklos natūraliai perauga į žaidimus, o žaidimuose kyla naujų patirtinių veiklų idėjos. Patyrimo procese išskyla patirtiniai stebiniai, naujybės išvalgos, atradimai, įsivaizdavimai, fantazavimai, numatymai, mintys, idėjos, klausimai, atsiveria žodžių reikšmės. Vaikai asmeniškai ir kartu su kitais reflektuoja patirtis emocijomis, kūno raiška ar kitokiu reagavimu, jie išreiškia patirtis žaisdami, piešiniais, pasakojimais ir kt. Kilusias idėjas ir įdomius atradimus eksperimentuoja tolesnėse veiklose. Atsižvelgdami į tai, ką žaidžia vaikai, kuo jie susidomi, mokytojai apmąsto, kokį objektą, reiškinį, procesą ar savo emocijas, judėjimą, mąstymą, kūrybą galėtų patirti vaikai. Apgalvojama, kokius natūralius kontekstus panaudoti, kuo juos papildyti ar kokius kontekstus sukurti specialiai tam, kad paskatintų vaikų patirtines veiklas. Labai svarbu išlaikyti pusiausvyrą tarp laisvės vaikui veikti ir veiklų inicijavimo, pasirenkant pagalbininko, moderatoriaus, tarpininko vaidmenis. Aktualu reaguoti į vaiko susidomėjimą, jo idėjas, poreikius, juos atliepti, palaikyti. Galima kelti atvirus, skatinančius tyrinėti, mąstyti, kurti, spręsti problemas klausimus.

### **Pedagginės strategijos ir ugdymo(si) organizavimo formos.**

Programos ugdymo(si) turinys vadovaujasi požiūriu, skatinančiu modeliuoti ugdymą, kurio centre yra vaikas, o ne mokytojas. Siūloma organizuoti ugdymo procesą, kad vaikams būtų sudarytos sąlygos patiems aktyviai veikti, tyrinėti, kurti individualiai ir kartu su grupės draugais, pasirinkti ir išbandyti skirtingus veikimo bei mokymosi būdus, pajauti ar apmąstyti, kurie būdai jiems labiau tinka, padeda įgyvendinti sumanymą. Didesnis svoris tenka spontaniškam, vaiko inicijuotam ugdymuisi, nei

tikslingai organizuotam, vadovaujamam ugdymui. Mokytojo vaidmuo išlieka aktyvus, tik kitoks, taikomi kiti ugdymo būdai – įgalinantys, provokuojantys, keliantys iššūkius, paremiantys vaiko ugdymąsi.

Ugdymo(si) procesas yra atviras vaikų iniciatyvoms, idėjoms, tyrinėjimams, kūrybinei saviraiškai. Jis leidžia atsiskleisti vaikų požiūriui į pasaulį, atrasti ir vystyti savus pasaulio tyrinėjimo ir kūrybinės raiškos būdus. Taigi, leidžia į ugdymosi procesą pažvelgti iš vaiko ir vaikų perspektyvos. Mokytojui svarbu stebėti, kuo domisi, ko nori, kaip mokosi ir kuria vaikai, kad atsiskleistų autentiškas vaiko požiūris į pasaulį.

Didelis dėmesys skiriamas savivaldžiam vaikų ugdymuisi. Vaiko savivaldus ugdymasis yra paties vaiko inicijuojamos, įgyvendinamos ir reflektuojamos veiklos, pačiam valdant savo mokymosi procesą, lemiantį asmeninių galių plėtotę. Kiekvienas vaikas aktyviai mokosi, daugelį dalykų atranda pats, savu būdu ir laiku. Sukūrus tinkamą aplinką, vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) turinio ir proceso kūrimo dalyviai, įsitraukiantys, atliepantys, siūlantys ir taip dalyvaujantys su jų ugdymusi susijusiuose sprendimuose. Mokytojų pagrindinis rūpestis yra stiprinti vaiko siekį drąsiai veikti pačiam ir augintis savivaldumą. Savivaldumas yra auginamas ir palengva apima visą vaiko elgesį, taip pat ir gebėjimą ugdytis (mokytis), todėl yra gyvybiškai svarbus vaikams, nes padeda jiems orientuotis socialinėse sąveikose, susidoroti su akademiniais iššūkiais ir ugdytis atsparumą.

Aplinka - tai trečiasis ugdytojas. Toks ugdymo procesas laikomas trišaliai aktyviu – aktyvus besimokantysis, nes veikia, aktyvus mokytojas, nes kuria besimokančiajam veikti palankią aplinką, aktyvi tarp jų sukuriama aplinka, nes apima veikimą ir kaitą. Plėtojamos praktikos, kai ugdymasis iš vidaus aplinkų persikelia į ugdymo įstaigos lauko aplinkas, lauko aplinkoje sukuriant vaikams visuminio ugdymosi galimybes: vaikai lauke gali piešti, mokytis matematikos, skaityti ir rašyti, ne tik stebėti ar kitaip tyrinėti gamtą. Mažinama takoskyra tarp vaikų žaidimo ir iki akademinų gebėjimų ugdymosi atliekant kitas veiklas, nes tai skaido ugdymosi procesą, einama link vaiko mokymosi žaidžiant, žaismės mokantis. Ugdymo(si) turinio įgyvendinimui kuriama saugi, vaikų amžių, poreikius ir gebėjimus atitinkanti aplinka. Ji keičiama stengiantis atitinkamomis priemonėmis sužadinti vaikų emocijas, paskatinti jų norą tyrinėti, kurti, žaisti, judėti. Stengiamasi kuo dažniau naudoti natūralias medžiagas, kurias galima rasti artimoje aplinkoje ir gamtoje.

Mokytojai kuria tokias situacijas, kad vaikai galėtų pamatyti, paliesti, išbandyti ir susipažinti su kuo įvairesnėmis ir skirtingomis priemonėmis. Vaikai turi galimybes veikti prie šviesos stalo, su edukaciniais robotukais, stebėti ir analizuoti vaizdo medžiagą, demonstruojamą per interaktyvią lentą, projektorį, kompiuterį, tyrinėti panaudojant tikrus prietaisus, įrankius ir pan.

Ugdymosi procesas vyksta ne tik grupėje, bet ir kitose erdvėse: koridoriuose, salėje, kieme ir kt., panaudojamos ir natūralios ar žmogaus sukurtos aplinkos, esančios už lopšelio-darželio ribų: mieste, miške, prie upės ir kt.

Vaikams sudaromos galimybės pasirinkti veiklą, medžiagas, priemones, veikimo vietas, laiką, veikti vienam ar bendradarbiaujant, skirtingais būdais pristatyti veiklos rezultatus. Įstaigoje palaikomos vaiko iniciatyvos, spontaniškos veiklos, mokytojui stebint vaiką, praturtinant mąstymą. kūrybinį ir praktinį patyrimą, dialoginį veikimą.

Atsižvelgdami į išsikeltus ugdomosios veiklos uždavinius, mokytojai laisvai renkasi ir kitus, prasmingą vaikų ugdymą(si) skatinančius metodus:

**žodinius**, kurie suteikia galimybę perduoti informaciją ir natūraliai bendrauti (pasakojimai, samprotavimai, pokalbiai, dialogai, pasakų sekimas, skaitymo valandėlės, naudojimas spausdintiniais ir (ar) virtualiais šaltiniais ir pan.);

**vaizdinius**, kurie padeda formuoti vaizdinius apie supančio pasaulio objektus ir reiškinius (piešiniai, paveikslėlių analizė ir aptarimas, demonstravimas, stebėjimas ir pan.);

**patirtinius**, kurie padeda pažinti ir suprasti supančią aplinką veikiant praktiškai (ekskursijos, žygiai, eksperimentavimai tyrinėjimo laboratorijoje, veiklos įvairiose lauko ir vidaus edukacinėse erdvėse, meniniuose pleneruose, kūrybinėse dirbtuvėse, įvairūs vaikų rankų darbai, veikla naudojant įvairias technines, interaktyvias priemones ir pan.);

**kūrybinius**, kurie sudaro sąlygas vaikams kelti ir įgyvendinti savo idėjas, ieškoti problemų sprendimo būdų („minčių lietus“, naujų idėjų siūlymas, vaikų idėjų išplėtojimas, problemų

Siūloma įvairių vaikų ugdymą(si) skatinančių formų: tyrinėjimų erdvė, pažinimo erdvė, bendravimo erdvė, skaitymo, istorijų kūrimo erdvė, virtuali erdvė, kūrybinė erdvė, ramybės erdvė, vaidmeninių žaidimų erdvė.

#### **Vaikų ugdymo(si) kontekstai.**

Ugdymosi kontekstas – tai vaikams aktuali, atvira jų iniciatyvoms, dėmesį patraukianti, kviečianti veikti, estetiškai patraukli aplinka. Kontekstai skatina autentiškus vaikų sumanymus, palaiko ilgalaikį domėjimąsi ir supratimo gilėjimą. Tame pačiame ugdymosi kontekste vaikai turi galimybę veikti ir save išreikšti skirtingai. Mokytojai iš anksto numato galimus kai kurių vaikų veiklos barjerus arba jie tampa matomi vaikams veikiant sukurtame kontekste. Iš anksto apgalvojamos pastoliavimo priemonės, kurios gali palengvinti vaikų įsitraukimą, bendravimą ir bendradarbiavimą su kitais vaikais, veiklos atlikimą. Įstaigos aplinkoje kuriami vaikų emocinį ir fizinį saugumą užtikrinantys ugdymo(si) kontekstai, kurių bendrakūrėjai yra vaikai. Kuriant ugdymo(si) kontekstus vaikams sudaromos galimybės pasirinkti veiklą, medžiagas, priemones, veikimo vietas, laiką, veikti vienam ar bendradarbiaujant, skirtingais būdais pristatyti veiklos rezultatus. Pasirinkimai sukuria prielaidas rasti įvairioms savo turiniu veikloms, atliepia skirtingus vaikų interesus, gebėjimų lygį ir mokymosi būdų įvairovę. Kontekstų kūrimas yra gerai apgalvotas, apmąstytos situacijos, įtraukiančios vaikus į veiklą, pažadinančios jų tyrinėjimus, kūrybinius bandymus.

Įstaigos vidaus ir lauko erdvėse, kuriami vaikų visuminiam, įtraukiam ugdymuisi aktualūs ugdymo(si) kontekstai:

**universalus dizaino mokymuisi** - konteksto paskirtis yra sukurti sąlygas, kuriose visi vaikai, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, yra kviečiami dalyvauti, žaisti, atrasti, mokytis, išgyventi sėkmes ir nesėkmes. Ugdymo aplinka žadina vaikų emocijas, pagauna dėmesį, panardina į prasmingą vyksmą.

Galėdami rinktis alternatyvius tyrinėjimo, pažinimo ir dalyvavimo būdus, vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Galimybė pasirinkti veiklas ir priemones, siekiant numatyto rezultato, skatina turėti savo ketinimą, idėjų, sumanymų, jų kryptingai ieškoti ir pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi būdus.

Vaikų ugdymosi ritmo pagrindu vystoma praktika leidžia specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams veikti savo tempu, nesijaučiant skubančiais arba trukdančiais dalyviais. Visų vaikų dalyvavimo veiklose prieinamumą pagerina jų poreikius atitinkančios priemonės, pvz.: mobilūs, lengvai transformuojami baldai, individualią erdvę sukuriančios sulankstomos sienelės arba vaikiškos palapinės, įgarsintos knygelės, taktiliniai paveikslai, alternatyviosios komunikacijos kortelės..

Refleksijos padeda vaikams parodyti savo mokymąsi mokytojui ir/arba kitiems vaikams, papasakojant apie žaidimą, pademonstruojant savo kūrinį, atradimą ar atliktą darbėlį, atsakant į užduodamus klausimus apie veiklas, kuriose dalyvavo. Visi šie ir kiti savo veiklos rezultatų aptarimo būdai yra labai vertingi vaikams, nes padeda pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi procesus. Mokytojui tai galimybė stebėti savo vaikų įsitraukimo, supratimo, savarankiškumo ypatumus ir, atsižvelgus į tai, kurti lankstų, visiems vaikams prieinamą ir efektyvų ugdymosi kontekstą.

**žaismės** - konteksto paskirtis palaikyti kasdienių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo, nuostabos, tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius. Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Žaismės kontekstas atliepia vaiko pasaulio pojūtį, kuris didina jo motyvaciją pažinti save, kitus ir pasaulį. Kontekstas kuriamas aplinkoje tam tikru būdu išdėstant priemones, provokuojančias vaikus žaisti judesiu, pojūčiais, emocijomis, vaizduote, mintimis. Kuriamą fizinę aplinką viduje ir lauke, kviečianti neskubant pastebėti, apžiūrėti, išmėginti skirtingus veikimo būdus, vėl ir vėl sugrįžtant apmąstyti jau pažįstamų objektų naujai atrandamus aspektus, išgyvenant pažinimo džiaugsmą. Eksperimentuojama veikimu tuščioje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, iš žmogaus „galvos“. Mokytojas paskatina, palaiko ir pats kuria kasdienį žaismingumą per fizines aplinkas, veikimo būdus, humorą, kalbėjimą, mąstymą, menines patirtis. Palaikomas dialogiškumas, improvizacijos, interpretacijos, kūrimas ir perkūrimas, perdarymas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikų veikime, ją atliepia, pratęsia, praturtina ir užkrečia kitus vaikus.

**judraus patirtinio ugdymosi** - konteksto paskirtis skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes. Vaikų fizinį aktyvumą skatinanti aplinka

yra pritaikyta vaikų amžiaus galioms, atitinka jų pomėgius, interesus, leidžia patirti judėjimo džiaugsmą, yra įkvepianti, jaudinanti, kelianti iššūkių, o kartu ir saugi bei patikima vieta žaisti bei mokytis. Gerai sukurtame judraus patyriminio mokymosi kontekste vaikai gali tyrinėti judesį, eksperimentuoti, spręsti problemas, bendrauti ir bendradarbiauti, būti aktyvūs su minimaliu mokytojų vadovavimu.

Vaikai yra ugdymo(si) konteksto bendrakūrėjai, pasirenkantys priemones, keičiantys jų išdėstymą. Judėjimo įvairovei didinti panaudojama natūrali gamtinė aplinka mokyklos kieme ir artimiausioje vietovėje už mokyklos ribų, aplinkos praturtinamos vaikams įdomiais gamtos objektais, didinančiais judėjimo galimybes.

Lauko kontekstai yra atviri laisvam, vietos stokos nevaržomam judėjimui, lauko erdvių tyrinėjimui, mėgavimuisi spontanišku, lauko įrangos, priemonių ir gamtos objektų paskatintu žaidimu. Lauke sudaromos sąlygos važinėjimuisi dviračiu, riedučiais, paspirtuku, rogutėmis, slidinėjimui slidėmis, įvairiems sportiniams žaidimams (futbolas, krepšinis, badmintonas, tinklinis ir kt.). Kuriant kontekstus, derinama lauko erdvės estetika ir optimalios prielaidos vaikų judrumui. Mokytojas pats yra fiziškai aktyvus, įkvepia vaikus savo pavyzdžiu. Jis skatina vaikus aktyviai judėti, patirti judėjimo džiaugsmą, tačiau atsižvelgia į kiekvieno vaiko galias ir baimes, drąsindamas palaipsniui jas įveikti.

**kultūrinių dialogų** - konteksto paskirtis padėti kiekvienam kurti savo individualų tapatumą, tuo pačiu metu dalyvaujant tiek vaikų subkultūros, tiek artimiausios ir tolimesnių aplinkų kultūrų kūrime, pažįstant šeimos, mokyklos grupės, kaimynystės, regiono, etninės grupės ir šalies bei globalaus pasaulio kultūrinius ypatumus ir vertybes.

Įstaigos vidaus ir lauko aplinkoje vaikai mato tinkamai eksponuojamus savo ir kitų sukurtus meno kūrinius, įvairiose erdvėse girdi įvairią muziką, randa priemonių ir turi galimybę kurti savo muzikinių garsų pasaulį. Aplinka skatina vaikus atliepti kūnu, improvizuoti ir kurti įvairiems kontekstams (atsipalaidavimo, ritualų, saviraiškos ir kt.) būdingus judesius. Grupės ir lauko aplinkoje pateiktos knygos, garso įrašai, teatro kostiumų detalės, lėlės, kviečia vaikus kurti, interpretuoti, perkurti kultūrinius naratyvus jungiant žaidimą, vaidybą, muzikinę, vaizdinę bei kūno raišką.

**kalbų įvairovės** – konteksto paskirtis kurti ir palaikyti aplinkos sąlygas, palankias rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove.

Konteksto kūrimui naudojamos nežodinė ir žodinė komunikacija skatinančios priemonės: veido išraiškos, emocijų paveikslėliai; gestai ir jų simboliai; kūno kalba; žinutė, laiškas, informacija, idėja, dialogas garsais, piešiniais, nuotraukomis, muzikos kūriniais, šokiu; atskirais žodžiais, žodiniiais monologais, dialogais. Palaikomos priemonių paskatintos savaime susikuriančios situacijos arba jos yra mokytojo specialiai išprovokuojamos. Kontekstui kurti pasinaudojama grupėje jau egzistuojančia

kalbų įvairovė: kuriamos situacijos, kuriose vaikai girdi grupę lankančių dvikalbių vaikų kalbą ir bando su jais komunikuoti jų kalba; kuriose vaikai pamoko kitakalbius grupės draugus kalbėti.

Stimuliuojančios vidaus aplinkos, praturtinančios kalbų pasaulio pažinimą, kuriamos pasitelkiant kalbą ugdančias priemones, tokias kaip įvairios knygelės (nebyliosios, paveikslėlių, įgarsintos ir kt.) ir kiti leidiniai, skaitantys pieštukai, skaitmeniniai kalbą ugdatys žaidimai, kalbiniai stalo ir kitokie žaidimai. Kalbinius gebėjimus stimuliuojančioje aplinkoje naudingos kortelės ir piešinukai, siužetinių, teminių paveikslų poros ir serijos, „nesąmonių“ paveikslai. Vidaus aplinkos papildomos virtualiosiomis aplinkomis.

Vidaus aplinkoje įrengiamos bibliotekėlės, skaitymo kampeliai, ramybės erdvės, kuriose yra įprastų ir įgarsintų knygų, garso ir vaizdo įrašų, kurių vaikai gali klausyti ne tik kartu, bet ir individualiai su ausinėmis.

Mokytojas yra kalbinio komunikavimo pavyzdys vaikams, vartoja turtingą vaikų amžiui pritaikytą kalbą. Mokytojas parenka veiklas, atsižvelgdamas į skirtingą vaikų kalbinę patirtį, palaiko ir skatina mažiau bendraujančių vaikų kalbinę raišką, užtikrina, kad kalbų įvairovė praturtintų visą vaikų grupę, kiekvieną situaciją kryptingai panaudoja vaikų kalbos ugdymui.

**tyrinėjimo ir gilaus mokymosi** - konteksto paskirtis atliepti prigimtinį vaikų smalsumą, įtraukti juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinantį giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams.

Provokuojant klausimus vaikai įtraukiami į ilgalaikius stebėjimus. Klausimai vaikams kyla savaime iš jų smalsumo, suaugusiojo ar bendraamžio pastebėjimo, išgirstos užuominos. Atsakymų į klausimus paieška vyksta spontaniškai, naudojant sukurtame kontekste esančias tyrinėjimo priemones (pvz., lupa, paveikslėlių knyga), medžiagas (pvz., vanduo, kreida, molis) arba mokytojui sumaniai sumodeliavus ugdymo procesą, provokuojantį vaiko gilesnį mąstymą.

Kuriant tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstą lauko aplinkoje įrengiamos lauko tyrinėjimo laboratorijos, stotelės, vabzdžių viešbučiai, paukščių girdyklos, lesyklos, inkilai, šiltnamiai ir daržai, paliekami natūralių pievų ploteliai, įrengiami sveikatingumo, pojūčių takai, rodyklės, planai.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas praturtinamas skaitymui ir rašymui skirtomis priemonėmis (pvz. raidžių kortelėmis, knygomis, kreidelėmis), STEAM tyrinėjimams skirtomis priemonėmis (pvz. spalvų, skaičių ir formų kortelėmis, rėmeliais, matavimo virvelėmis, veidrodžiais, svarstyklėmis, lauko laikrodžiais, lauko muzikos instrumentais, dažais, molbertais), socialiniam pažinimui skirtomis priemonėmis (pvz., emocijų simboliais, bendradarbiavimo kortelėmis, laiko juostomis) ir kt. Numatomos ir individualiam vaiko tyrinėjimui pritaikytos ramios aplinkos, kuriose vaikas galėtų išgirsti, pamatyti, užuosti, pajauti, savarankiškai išbandyti. Galimybė rinktis grupinio ar individualaus tyrinėjimo aplinką atliepia vaiko poreikius, plėtoja bendruomeniškumo ir buvimo su savimi jausmą.

Mokytojas pastebi vaikų interesus, poreikius, palaiko jų susidomėjimą dėmesio atkreipimo ženklais, pritarimu, keldamas mąstyti skatinančius klausimus, pasiūlydamas papildomų priemonių, suteikdamas grįžtamąjį ryšį. Siekdamas įdomesnio, patrauklesnio, gilesnio tyrinėjimo ir pažinimo proceso, mokytojas pasikviečia miškininką, bitininką, ūkininką arba organizuoja išvykas į pievas, parką, prie upelio, į mišką, į įmones, įstaigas ir kt.

**realių ir virtualių aplinkų** - paskirtis papildyti ir praplėsti realybės kontekstus alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis patirti ir pažinti, plėtoti vaikų skaitmeninį sumanumą, mąstymą, aplinkas saikingai ir saugiai papildant skaitmeninėmis priemonėmis bei įranga, prioritetą teikiant patirtiniam realių objektų ir reiškinių tyrinėjimui, kūrybiškumui, socialinėms sąveikoms.

Kuriant kontekstus išlaikomas patyriminio, judraus, ikūnytojo mokymosi ir realių objektų tyrinėjimo dominavimas, aplinkas saikingai ir saugiai praturtinant skaitmeninėmis priemonėmis bei įranga. Vaikams iki 1–2 m. kontekstai su ekranus turinčiomis skaitmeninėmis priemonėmis ir įranga nekuriami, laikomasi vaikų amžiui taikomų buvimo prie ekrano laiko ribojimo rekomendacijų. Modeliuojami kontekstai užtikrina vaikams judrumą, aktyvumą ir ramybės pusiausvyrą, kūrybingumą, emocinį bangavimą ir socialines sąveikas.

Parenkamos vaikams aktualios, prasmingos, vaikų amžiui pritaikytos, savivaldį mokymąsi skatinančios skaitmeninės technologijos: robotukai, išmanieji žaislai, skaitmeniniai žaidimai ir kt. programėlės. Vidaus ir lauko realių aplinkų ir skaitmeninės erdvės kontekstai praturtina tyrinėjimo galimybes, padaro nematomą matomu, gilina supratimą apie objektus ir reiškinius, skatina atrasti alternatyvius veikimo, pažinimo, kūrybos, mokymosi būdus, plėtoja skaitmeninį sumanumą.

Kuriant kontekstus išnaudojamos galimybės ugdytis informatinį mąstymą be technologijų su ekranais: įtraukiamos judrios komandų sekos vykdymo veiklos, kortelės, stalo žaidimai, programavimo mokymuisi skirti robotukai, galimybė naudotis internetu, interaktyviomis lentomis, įvairiomis vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įrangą turinčiomis technologijomis, skatina vaikus virtualioje aplinkoje atpažinti ir tyrinėti realios aplinkos objektus.

Naudojamos skaitmeninės priemonės su pritaikymais skirtingų ugdomosi poreikių turintiems vaikams, užtikrinant kiekvieno vaiko visavertį įsitraukimą, vienodas galimybes ugdytis, įgalinančios plėtoti vaikų potencines galias, užtikrint socialinę lygybę.

Sukurtuose įtraukiuose realių ir virtualių aplinkų kontekstuose mokytojas stebi ir atpažįsta vaikų domėjimąsi ir gebėjimus, pačiam vaikui suteikia galimybes perprasti technologijų veikimo principus, minimaliai, pagal poreikį instruktuoja vaikus techniniais klausimais, taiko skaitmeninio pastoliavimo priemones ir būdus, skatina vaikus reflektuoti savo veiksmus, veikimą ir atradimus, pajauti ir iškomunikuoti, kaip technologinės priemonės keičia jų veiklą.

**kūrybinių dialogų**- konteksto paskirtis modeliuojant kūrybinių dialogų kontekstą kurti vaizduotę, smalsumą, nuostabą keliančią aplinką, akcentuojant patį kūrybos procesą. Vaikai

patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius.

Aplinkoje esančios įvairios medžiagos, priemonės (veidrodžiai, muzikos instrumentai, teatro atributika, skaitmeninė įranga), reiškiniai (šviesos instaliacijos, šešėliai), įranga (šviesos stalai), netradicinių medžiagų deriniai padeda vaikams įsitraukti į veiklą ir kurti, kelti klausimus, siūlyti sprendimus, dalintis idėjomis. Neapsiribojama tik grupės ar savo kieme erdve, vykstama į miesto aikštę, parką ar muziejų, koncertą, spektaklį ir pan., kurie gali tapti kūrybai įkvepiančiais kontekstais.

Kūrybinių dialogų kontekste yra akcentuojamas pats kūrybos procesas. Laikas ir erdvė numatomi taip, kad kiekvienas vaikas galėtų veikti savo tempu, kurti pagal savo gebėjimus ir poreikius, sugrįžti, pratęsti, perkurti, nepasiduoti. Kūrybos proceso metu vaikai turi pasirinkimo įvairovę, skatinančią tyrinėti galimybes, generuoti idėjas, konstruoti, identifikuoti problemas, numatyti savo kūrybos rezultatus, vertinti tai, ką sukūrė savarankiškai arba grupėje. Kūrybos kontekstas kuriamas modeliuojant galimybes vaikams patirti kūrybos laisvę, išgyventi netikėtumą ir kūrybos džiaugsmą, pasididžiavimą, įveikus sutiktus iššūkius.

Mokyklos erdvėse estetiškai eksponuojami vaikų meno darbai, užfiksuotos meno proceso akimirkos ir šalia pridamos dokumentuotos vaikų mintys. Kūrybai skirtos erdvės neperkraunamos, priemonės tikslingai parenkamos, yra lengvai pasiekiamos vaikams.

Dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, provokuojantis vaikų atradimus sudarantis sąlygas laisvai spontaniškai vaiko kūrybai. Kūrybinių dialogų kontekstuose vaikas ir pedagogas tampa proceso bendrakūrėjais. Drąsiai išbandomi ir vykdomi meniniai eksperimentai, siekiama sudėtingesnių ir gilesnių patirčių, nesibaiminant suklysti.

Didelis dėmesys skiriamas **STEAM** ugdymui – žaismingam, patirtimi grįstam mokymosi būdai, kuris integruoja mokslą, technologijas, inžineriją, menus ir matematiką į kasdienes vaikų veiklas. Šis metodas padeda vaikams tyrinėti pasaulį, ugdo jų smalsumą, kūrybiškumą, problemų sprendimo įgūdžius, loginį mąstymą, bendradarbiavimą, saviraišką, pasitikėjimą savimi.

Gamtamokslinis ugdymasis ikimokyklinio amžiaus vaikams yra mokymasis kelti klausimus apie supantį pasaulį, jį stebėti, tyrinėti, aiškintis priežasties ir padarinio ryšius, numatyti pasekmes, galimas reakcijas, argumentuoti gautus įrodymus. Vaikų domėjimosi centre yra gamtos objektai bei reiškiniai, struktūros (pvz., Žemė, Saulės sistema, ekosistemos) ir procesai, sąveikos, energija, kaita, paveldimumas.

Technologinis ugdymasis vaikams yra išradingas paprastų mechanizmų, veikiančios įrangos, turinčios tam tikras funkcijas, robotų kūrimas, naudojant krumpliaračius, ratus, gumeles, šviesos šaltinius ir kt., taip pat informacinių komunikacinių technologijų ir medijų naudojimas kasdienei veiklai papildyti.

Inžinerinis ugdymasis vaikams yra medžiagų tyrinėjimas, statinių ir įrenginių projektavimas, dizaino sprendimų kūrimas, funkcijų numatymas, konstravimas, statymas, aiškinantis pusiausvyros, stabilumo, jungčių, struktūrų ypatumus ir mokantis argumentuoti sprendimus.

Meninė kūryba vaikams yra domėjimasis naujais, nežinomais, sudėtingais meninės raiškos ir dizaino dalykais, gebėjimas įsivaizduoti, fantazuoti, ieškoti netikėtų idėjų, pertvarkyti, pritaikyti.

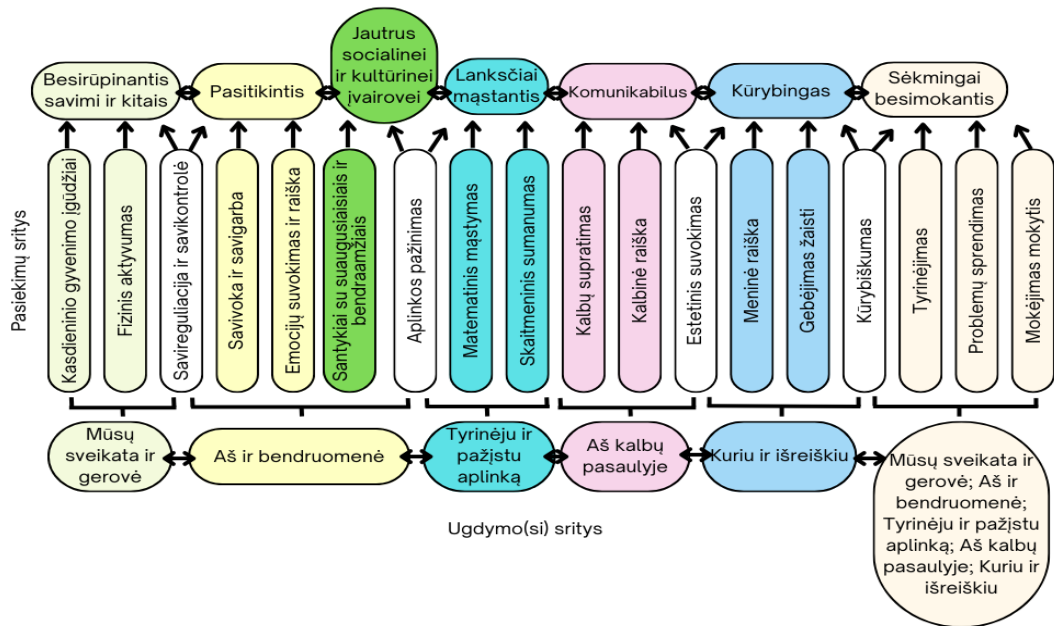
Matematinis ugdymasis vaikams yra spalvos, formos, dydžio, erdvės, laiko supratimo plėtojimas, skaičiavimas, matavimas, problemų sprendimas, matematinio mąstymo ugdymasis, mokymasis atpažinti dėsningumus, modelius ir struktūras, informatinis mąstymas, kodavimas, programavimas.

Veiksmingi STEAM ugdymo ikimokykliniame amžiuje būdai:

- iššūkių, provokacijų vaikų ugdymuisi kūrimas;
- „atvirų“, tyrinėti skatinančių medžiagų naudojimas;
- vaiko interesų ir tyrinėjimų moderavimas klausimais;
- tyrinėjimus įtraukiančių istorijų taikymas;
- tikslingi STEAM turinio pokalbiai, klausimai, diskusijos, pasinaudojant
- natūraliai susikūrusiomis kasdienėmis gyvenimo ir veiklos akimirkomis, vartojant veiklų aprašuose pasiūlytas STEAM sritis ir kitas sąvokas, pedagogui pateiktą naudingą dalykinę informaciją;
- orientavimasis į aplinkos reiškinių tyrinėjimą, kaip pažinimo ir kūrybos kontekstą;
- vaikų ugdymąsi paremiančių ir papildančių šiuolaikinių technologijų naudojimas.

Ankstyvojo ir ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) turinys sudarytas atskleidžiant plėtojamas vaiko galias per svarbiausias ugdymo(si) sritis ir jas apimančias pasiekimų sritis (2 pav.) Atsižvelgiant į vaiko amžių, kiekvienoje ugdymo(si) srityje numatytos pasiekimų sritys, esminiai gebėjimai, vertybinės nuostatos ir pateiktos ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos). Ikimokyklinio ugdymo turinį dėliojame pagal tai, ko norime pasiekti per tam tikrą amžiaus laikotarpį. Vaikų pasiekimai į grupes jungiami pagal tikslu numatytas vaiko galias, kurios plėtojamos per vaiko raidą skatinančias visuminio ugdymo(si) penkias sritis.

Tikslas: auginamos vaiko galios



2 pav.

### Ugdymo(si) sritis „Mūsų sveikata ir gerovė“

<b>Pasiekimų sritis - kasdieniai gyvenimo įgūdžiai</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> 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, butyje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
1-2-asis žingsniai Ragauja įvairų maistą. Siekia valgyti savarankiškai. Kūno ženklais parodo ar pasako, kad nori į tualetą. Suaugusio padedamas mokosi praustis, išpučia nosį. Bando pats nusirengti drabužius.	Matydami estetiškai patiektą maistą, jį skanaudami, girdėdami produktų pavadinimus vaikai kaupia atitinkamą žodyną. Mokosi valgyti savarankiškai, naudotis stalo įrankiais. Nusirengia ir bando tvarkingai sudėti drabužius ir pan.
3-iasis žingsnis Suaugusio padedamas ruošia maistą, pradeda naudotis stalo įrankiais. Suaugusio padedamas naudojasi tualetu. Padedant suaugusiam rengiasi, apsiauna ir nusiauna batus. Pradedą laikytis susitarimų ir saugiai elgtis.	Žaidžia režisūrinius maisto gamavimo žaidimus, valgo savarankiškai, naudojami stalo įrankiais. Pats naudojasi tualetu. Stengiasi nusirengti, apsirengti, bando tvarkingai sudėti drabužius. Mokosi paprastų grupės elgesio taisyklių ir saugaus elgesio kieme.
4-asis žingsnis	Tyrinėja sveiko maisto piramidę; patys vieni

<p>Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, o kuriuos vartoti saikingai. Plauna, pjausto vaisius ir daržoves, gamina užkandžius. Suaugusio padedamas serviuoja stalą, laikosi elgesio taisyklių prie stalo. Savarankiškai naudojami tualetu, prausiasi, rengiasi, sutvarko žaislus. Pažįsta šviesoforo spalvas.</p>	<p>kitiems aiškina, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris – ne, savo nuomonę argumentuoja. Mokosi suprasti ir patys kurti receptus; plauna sveria, uosto, dalina, pjausto, maišo, skanauja, pavadina; gėrisi estetiniu išpūdžiu. Mokosi padengti stalą, siekdami estetinio išpūdžio. Pažindami šviesoforo spalvas ir kelio ženklus, įvardija ką jos reiškia, pasako, kada kelią pereiti reikia kartu su suaugusiuoju.</p>
<p>5-asis žingsnis Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti sveikatai naudingą maistą Serviuoja stalą. Pakomentuoja saugaus elgesio gatvėje ir gamtoje taisykles. Supranta, kodėl nesaugu eiti, važiuoti su nepažįstamu žmogumi ar ką nors iš jo paimti..</p>	<p>Tyrinėja sveiko maisto piramidę; patys vieni kitiems aiškina, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris – ne, iš kur ir kaip jis atsiranda ant mūsų stalo, savo nuomonę argumentuoja. Mokosi padengti, siekdami estetinio išpūdžio, tinkamai naudojami stalo įrankiais, susitvarko pavalgęs ar po veiklos. Kasdinių veiklų metu mokosi saugiai elgtis žaisdami kieme, lauke, laikytis susitartų saugaus elgesio taisyklių. Žino kaip reikia elgtis, kad negalima bendrauti, jei visai nepažįstamas žmogus kalbina, kviečia pasivaikščioti ar pasivažinėti, siūlo saldumynų, siekia liesti, žino į ką kreiptis iškilus pavojui. Su mokytoju ir draugais kalbasi apie saugų elgesį, aiškinasi, kaip elgtis, į ką kreiptis pagalbos nutikus nelaimėi.</p>
<p>6-asis žingsnis Valgo savarankiškai, tvarkingai. Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Paaškina saugaus elgesio taisykles su buitinais prietaisais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis Įvardija pagalbos telefono numerį.</p>	<p>Valgo savarankiškai, laikosi prie stalo etiketo. Supranta, kodėl svarbu plauti rankas prieš valgį, žino kaip teisingai plauti rankas. Aiškinasi, kokie pavojai slypi virtuvėje (elektros prietaisai, aštrūs daiktai), vonioje (skalbimo, valymo priemonės), svetainėje, tėvų miegamajame (praviras langas, vaistai, dūžtantys daiktai). Su mokytoju ir draugais kalbasi apie saugų elgesį, aiškinasi, žino, kaip elgtis, į ką kreiptis pagalbos nutikus nelaimėi.</p>

### Pasiekimų sritis - fizinis aktyvumas

#### Vertybinių nuostata.

Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.

<p><b>Esminiai gebėjimai.</b> 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.</p>	
<p><b>Pasiekimų žingsniai</b></p>	<p><b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b></p>
<p>1-2-asis žingsniai Sėdi, šliaužia, ropoja pirmyn ir atgal. Suima daiktą, perima iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito. Eina į priekį, į šoną ir atgal. Ridena, sviedžia, gauda kamuolį. Paima daiktą, uždeda, įdeda ir išima, atsuka detales.</p>	<p>Vartosi, ropoja pirmyn ir atgal, sėdasi, prisitraukia, atsistoja. Vaikai siekia jiems siūlomų žaislų vis geriau įvaldydami rankos judesius, pratindamiesi nykščiu ir kitais pirštais suimti daiktą, perimti iš rankos į ranką. Tiksliau atlieka judesius, kuriuos lavinti padeda ko nors vienas ant kito dėliojimas, užsukimas, atsukimas, darinėjimas. Vaikščioti ir išlaikyti pusiausvyrą mokosi eidami sumažinto ploto paviršiumi, įveikiant kliūtis, lipdami į kalniuką. Pradedama lankstyti ranką per riešą, pratinasi pasukti riešą, apversti plaštaką delnu žemyn, į viršų. Tiksliau atlieka judesius, kurios lavinti padeda savarankiškas valgymas, ko nors vienas ant kito dėliojimas, užsukimas, atsukimas, darinėjimas, įrankių naudojimas.</p>
<p>3-iasis žingsnis Išbando įvairiausius ėjimo ir bėgimo būdus. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu, nušoka nuo laiptelio, abiem kojom peršoka liniją. Atlieka įvairius veiksmus rankomis ir kojomis.</p>	<p>Eina, apeina arba peržengia kliūtį, eina plačia linija Bėga keisdamas kryptis, bėga greitai, lėtai. Judėjimo džiaugsmą patiria bėgiodami, landžiodami, šokinėdami, laipiodami karstynėmis, kopėtėlėmis, laipteliais, žaisdami su kamuoliais. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, stovėdamas spiria kamuolį. Derina akies ir rankos, abiejų rankų ir kojų judesius.</p>
<p>4-asis žingsnis Pasistiebia, atsistoja ant kulnų. Bėga greitai, lėtai. Mina ir vairuoja triratuką, balansinį dviratį. Žaisdamas judriuosius žaidimus derina judesius poroje ir grupėje. Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją. Pagauna kamuolį.</p>	<p>Eina pasistiebus, ant pėdos šonų, kulnų; eina ištiesta virve. Eina ant pirštų galų, siaura (5 cm) linija Bėga didindamas ir mažindamas tempą. Eina ant pirštų galų, siaura (5 cm) linija. Žaisdami komandinius žaidimus laikosi taisyklių, moka laimėti ir pralaimėti, derina judesius. Dažniausiai taisyklingai laiko rašiklį, kerpa žirkliemis. gana tiksliai atlieka judesius</p>

	<p>plaštaka, pirštais bei ranka.          Judesių koordinacija tobulėja žaidžiant su įvairaus dydžio ir sunkumo kamuoliais: ridenant, mėtant, gaudant.</p>
<p>5-asis žingsnis          Eina įvairiais būdais.          Išbando įvairiausių bėgimo būdus.          Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų.          Tobulėja judesių koordinacija.</p>	<p>Išbando įvairiausių demonstruojamus ir pačių atrandamus ėjimo būdus: eina pakaitiniu, pristatomuoju žingsniu, eina aukštai keliant kelius.          Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų.          Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn.          Vaikų judesių koordinacija, orientacija erdvėje tobulėja žaidžiant su įvairaus dydžio ir sunkumo kamuoliais: ridenant, mėtant, gaudant.</p>
<p>6-asis žingsnis          Bėga įvairiai būdais.          Šoka į tolį, aukštį.          Vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai.          Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.          Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles, veiksmus su smulkiais daiktais atlieka tiksliai ir kruopščiai.          Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.</p>	<p>Bėga aukštai keliant kelius, šonu, atbulomis, įveikiant kliūtis, bėga įkalnėn, nuokalnėn, bėgimą kaitalioji su ėjimu, sustoja pagal netikėtą signalą, keičia kryptis, bėgti greitai, lėtai.          Žaidžia imitacinius bei judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami visi pagrindiniai judesiai: ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas, pralindimas, metimai, pusiausvyros pratimai.          Mokosi atpažinti ir įvardinti ženklus, kurie rodo, kad jų aktyviai judančiam kūnui reikia poilsio.          Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją ką nors dėliodami, konstruodami, verdami, piešdami.</p>

### **Pasiekimų sritis - savireguliacija ir savikontrolė**

#### **Vertybinių 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 žingsniai**

1-2-asis žingsniai  
 Gerai jaučiasi įprastoje aplinkoje, nusiramina jam priimtinais įvairiais būdais.  
 Pradedą valdyti savo dėmesį.

#### **Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)**

Kasdienėse grupės veiklose, sąveikose su mokytoju ir kitais vaikais kilusias savo emocijas išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza.  
 Emocijų raišką ir veiksmus valdo, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką,

	balso intonaciją, žodžius.
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka ir ritualais, jeigu nepatinka, nueina šalin, ieško suaugusiojo pagalbos.</p> <p>Valdo savo emocijų raišką ir elgesį, pradeda laikytis jam suprantamų prašymų ir susitarimų. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus.</p>	<p>Žaisdami savireguliaciją plėtojančius žaidimus, savarankiškai išbandydami naujas veiklas, laikydamiesi kartu su kitais sukurtų grupės taisyklių ir tvarkos, ugdomi valingą dėmesio ir elgesio kontrolę.</p> <p>Pradeda patys valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą, išbando skirtingus per įvairias veiklas sužinotus būdus.</p> <p>Savo aplinkoje stebi ir tikslingai pasiūlytose veiklose tyrinėja bei išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus. Įprastose kasdienėse situacijose pradeda susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų. Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes.</p>	<p>Nusiramina kalbėdamas apie tai kas jį supykde, primenant laikosi grupėje susitarimų, taisyklių. Išbando dėmesio sutelkimo, nukreipimo ir perkėlimo, impulsų ar netinkamo elgesio slopinimo būdus.</p> <p>Stebėdami suaugusiųjų ir bendraamžių elgesį, žiūrėdami filmukus, klausydami skaitomų knygų, aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga ir kodėl.</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Naudoja įvairius nusiramino būdus. Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą geba sutelkti dėmesį ir pastangas, išsvermę, slopina impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, siūlo kelis sprendimo būdus. Nesunkiai laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų, taisyklių, o primena ir kitiems tinkamo elgesio taisykles.</p>	<p>Vaikai sau kelia paprastus asmeninius tikslus ir jų siekia, susidūrę su kliūtimis keičia veikimo ar elgesio būdus.</p> <p>Esant reikalui kreipiasi pagalbos ir priima. Mokosi stabtelti ir apmastyti savo elgesį, kad pasirinktų tinkamus būdus.</p> <p>Sekdami suaugusiojo pavyzdžiu įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus. Išbando skirtingus per įvairias veiklas sužinotus būdus, padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, taikai išlieti emocijas, sutelkti pastangas tinkamam poelgiui.</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio, stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Supranta susitarimų, taisyklių. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.</p>	<p>Natūraliai savo aplinkoje stebi ir tikslingai pasiūlytose veiklose tyrinėja ir išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus. Žaisdami savireguliaciją plėtojančius žaidimus savarankiškai išbandydami naujas veiklas, kartu su kitais įsitraukdami į išsvermės, tikslumo, kliūčių įveikimui reikalingas veiklas, laikydamiesi kartu su kitais sukurtų grupės taisyklių ir tvarkos, vaikai ugdomi valingą dėmesį ir elgesio kontrolę.</p> <p>Tyrinėja savo nuotaikos ir energijos kaitą per</p>

	dieną, žymėdami paveikslėliais, aptardami kaitos priežastis. Laikosi dienos ritmo.
--	---

### Ugdymo(si) sritis „Aš ir bendruomenė“

<b>Pasiekimų sritis - santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais</b>	
<b>Vertybinių nuostatų</b> Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmyų pasekmes sau ir kitiems	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
1-2-asis žingsniai Atpažįsta ir džiaugiasi suaugusio dėmesiu, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną, žaidimus. Stengiasi patraukti kitų vaikų dėmesį. Skiria jam artimus suaugusiuosius nuo kitų. Pats inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju.	Mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais įsitraukdami į bendrus žaidimus ir veiklas grupelėje. Domisi kitais vaikais, inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku, mėgdžioja jų veido išraiškas, veiksmus Stebi, mėgdžioja, suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus Vykdo jam suprantamus prašymus, prireikus kreipiasi pagalbos
3-iasis žingsnis Drąsiai išbando ką nors nauja. Ieško bendraamžių draugijos, įsitraukia į bendrą žaidimą, dalinasi žaislu. Siekia veikti savarankiškai.	Bendraudami su kitais pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusiojo: nusišypsoti, pakalbinti, taikiai žaisti greta, mokosi dalintis, palaukti savo eilės (naudojant smėlio laikrodį, pasiimant kitą žaislą ir kt.), atsižvelgti į kito prašymus. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiojo veiksmus, žodžius, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo.
4-asis žingsnis Rodo pasitikėjimą mokytojais, padėjėjais. Inicijuoja pokalbius ir pasiūlytas bendras veiklas su suaugusiuoju. Geba žaisti, atlikti bendrą veiklą poroje, kelių vaikų grupelėje, turi vieną ar kelis nesikeičiančius žaidimo draugus.	Vaikai įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu, paskatina atpažinti, tyrinėti, įvardyti. Veikdamas kartu su kitais pastebi vieną kitą akivaizdų savo ar kito (vaiko, suaugusiojo) išvaizdos, pomėgių, kalbos panašumą ar skirtumą ir skirtingais būdais tai parodo. Dalinasi žaislais, prisideda prie grupės kūrimo taisyklių.
5-asis žingsnis Drąsiai bendrauja su pažįstamais ir nepažįstamais žmonėmis darželio aplinkoje. Stengiasi atlikti išipareigojimus grupei, dėl kurių	Vaikai užmezga ir palaiko asmeninius ryšius su kitais žmonėmis, tyrinėja savo ir kitų panašumus bei skirtumus, pratinasi pagalvoti apie kitus ir jų

<p>susitariama. Pats ar kartu su kitais randa nesutarimo, konflikto sprendimo būdus ar prašo suaugusiojo pagalbos. Stengiasi vadovautis įgytu supratimu apie savo ir kitų teises bei pareigas.</p>	<p>poreikius, mokosi būti geranorišku, draugišku, mokosi bendrauti, bendradarbiauti, sugyventi. Turi žaidimo draugą arba kelis, įsitraukia į grupės veiklą. Priima bendrus sprendimus, drauge siekia to paties tikslo dalinasi priemonėmis ir žaislais, ruošia gimtadienio dovanas. Noriai ką nors veikia su vaikais iš kitos kalbinės, kultūrinės aplinkos, palaiko draugystę.</p>
<p>6-asis žingsnis Supranta koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. Tinkamu būdu išsako priešingą nuomonę, aiškinasi, tarpininkauja sprendžiant tarpusavio nesutarimus. Natūraliai priima socialinius ir kultūrinius skirtumus tarp vaikų, šeimų</p>	<p>Vaikai išbando pačių bendraujant atrastus, iš skaitomų knygelių ar suaugusiųjų sužinotus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus, aiškinasi, koks draugas yra geras ir koks yra blogas. Pilietinį tapatumą vaikai ugdo šeimose, grupėje, kieme laikydamiesi vertybių, pareigų ir teisių. Parodo pagarbą ir supratimą kitokiai išvaizdai, požiūriui, kultūrai. Susitaria dėl visiems priimtino elgesio grupėje, suvokia savo veiksmų pasekmes.</p>

### Pasiekimų sritis - 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 ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja kuo domisi, kas patinka. Supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu. Priskiria save šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę

#### Pasiekimų žingsniai

1-2-asis žingsniai  
Tyrinėja savo kūną, reaguoja į savo vardą,  
Reaguoja į artimų žmonių rodomą dėmesį, žaidinimus ir daineles gimtąja kalba.  
Išreiškia savo norus, turi mėgstamus žaislus, drabužius, veiklas, domisi kitais vaikais.  
Rodo pasitikėjimą.

#### Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Mokosi pasiguosti, leisti apkabinamiems, nuraminamiems.  
Vaikai matydami save veidrodyje, nuotraukose, tyrinėja aš- ne aš ribas, pavadina kelias kūno dalis  
Kasdieninėje rutinoje ir veiklose atrinkdami savo drabužius ir žaislus aiškinasi mano-tavo santykį, ko nors turėjimą.  
Vaikai pajaučia juos supančių žmonių išvaizdos, aprangos, amžiaus panašumus ir skirtumus.  
Prisiriša prie suaugusių, domisi vaikais.

<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė, parodo ar pasako kiek jam metų.</p> <p>Pavadina 5-6 kūno ir veido dalis, eksperimentuoja kūno judesiais.</p> <p>Siekia savarankiškumo: „aš pats“.</p> <p>Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis.</p>	<p>Savo augimą pajaučia per didėjančią savarankiškumą kasdienėse veiklose, matuodamiesi išaugtus drabužius ar batus, naudodamiesi ūgio matuoklius, žiūrindami nuotraukas</p> <p>Bendrose veiklose vaikai ugdomi jautrumą kito poreikiams, mokosi suprasti, ką jaučia, ko nori kitas.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Pradedama domėtis kas yra kūno viduje.</p> <p>Jaučiasi patenkintas savimi, pasako ko nori jis pats ar kitas asmuo.</p> <p>Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius.</p> <p>Įsitraukia į grupės bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo.</p> <p>Dalinasi savo artimosios kultūrinės aplinkos buities, veiklų ir renginių patirtimi su kitais vaikais ir mokytojais.</p> <p>Domisi kitų kultūrų simboliais.</p>	<p>Vaikai tyrinėja judėjimo ir atramos, virškinimo ir kvėpavimo, kraujotakos sistemas, vartydami enciklopedijas vaikams, žiūrėdami informacinius filmukus.</p> <p>Vaikai aiškina ką suprato kuo ypatingas kūnas, ką jis gali, ko negali.</p> <p>Vaikų supratimas apie šeimą ir vaikų grupę plečiasi kartu su mokytoju ir tėvais dalyvaujant bendrose veiklose.</p> <p>Žaisdami mokytojo tikslingai parengtoje edukacinėje aplinkoje sužino keletą kitų šalių, supranta, kad jie patys, tiek kiti sudaro skirtingas tautas, supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę.</p> <p>Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos.</p> <p>Jaučiasi esąs grupės narys: kalba apie grupės draugus, pasakoja apie grupės gyvenimą.</p> <p>Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie savo šalies kalbą, kultūrą, vaizduoja ir naudoja savo šalies simbolius.</p> <p>Samprotauja kuo mūsų šalies kultūra skiriasi nuo kitų jam žinomų šalių kalbos ir kultūros.</p>	<p>Žaisdami, kurdami savo augimo juostas, įsitraukdami į mokytojo tikslingai pasiūlytas savo augimo tyrinėjimo veiklas, vaikai įžvelgia pokyčius, apibūdina savo kūno augimą ir naujai įgytus gebėjimus, savo asmenines savybes.</p> <p>Komunikuodami su grupės mokytoju, sekdami jo elgesio modeliu mokosi suprasti gerbti ir toleruoti kita kalba kalbantį vaiką, mažiau gebantį.</p> <p>Tyrinėja būdus kurie padeda suprasti kaip įtraukti juos į bendrus žaidimus ir veiklas.</p> <p>Ugdomi tautinio ir pilietinio tapatumo jausmas.</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Kalba apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus, išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą, teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus.</p> <p>Žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis.</p> <p>Pasako savo namų adresą, šalį, kurioje gyvena ir savo tautybę.</p>	<p>Vaikai įvardina savo asmenines savybes, stiprybes, sau priimtinius mokymosi būdus, stiprina pasitikėjimą savimi ir savo gebėjimais</p> <p>Tyrinėja gyvenimo ciklą, piešia ir samprotauja kaip atrodo suaugęs, ko norėtų išmokyti ateityje, kuo norėtų tapti tolimoje ateityje</p> <p>Kelia sau paprastus asmeninius ar veiklos tikslus ir jų siekia, susidūrę su sunkumais keičia veikimo ar elgesio būdus</p> <p>Tyrinėja kuo jie panašūs į kitus ir kuo skiriasi</p>

<p>Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą.</p> <p>Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.</p>	<p>nuo kitų vaikų ir suaugusiųjų</p> <p>Domisi gimtąja kalba, etnine kultūra, dalyvauja etnokultūrinuose renginiuose ir edukacinėse programose.</p> <p>Pažįsta išreiškia pagarbą Lietuvos simboliams, tyrinėja žemėlapi.</p>
---	--

<b>Pasiekimų sritis – emocijų suvokimas ir raiška</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> 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.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1 – 2-asis žingsniai</p> <p>Savo emocijas išreiškia mimika, kūno judesiais ir garsais.</p> <p>Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus, išreiškia nerimą pamatę nepažįstamą žmogų.</p> <p>Skirtingu intensyvumu išreiškia emocijas.</p> <p>Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo emocijas.</p>	<p>Mokosi parodyti veido mimika, garsais, gestais, galvos linktelėjimu išreikšdami sutikimą ar papurtydami galvą į šonus.</p> <p>Emocijas išreiškia balsu, žodžiais, kūno poza, kai suaugusieji susitapatina su jų patiriamomis emocijomis, jautriai į jas reaguoja, atliepia vaiko emocinius poreikius.</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Turi savo emocijų ir jausmų raiškos būdus, domisi ir pastebi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raišką.</p> <p>Pastebi reiškiamas emocijas.</p>	<p>Mokosi emocijas atpažinti ir įvardyti.</p> <p>Nuotaikoms žymėti naudoja emocijų veidelius, spalvas, nuotraukas, „emocijų termometrus“.</p> <p>Atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso, jeigu dažnai žaidžia, klausosi muzikos, juda greita ir kartu per kasdienes ugdomąsias veiklas.</p> <p>Skirtinai reaguoja į emocijas (pasitraukia šalin, jei kitas piktas, glosto, jei kitas nuliūdęs).</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Pradeda suprasti, kad skirtingose situacijose jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina.</p> <p>Emocijas išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu, imituoja vaidmenų žaidimuose.</p> <p>Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, pradeda suprasti, kad jo ir kitų emocijos gali skirtis.</p>	<p>Įsitraukia į įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu -nemėgstu, įdomu –neįdomu.</p> <p>Reiškia emocijas ir mimika, ir žodžiais.</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Atpažįsta ir pavadina savo emocijas ir jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo.</p> <p>Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriuose jie kyla.</p> <p>Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais (žodžiu, piešiniu ir</p>	<p>Žaisdami vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėdami ir žymėdami, kaip jaučiasi, klausydamiesi skaitomų istorijų, žiūrėdami filmukus išreiškia, aiškinasi, diskutuoja ir vis geriau atpažįsta bei įvardina įvairias savo ir kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis.</p>

kt.), komunikuoja apie jausmus su kitais.	
6-asis žingsnis Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus. Atpažįsta, kaip jaučiasi kitas, stengiasi jam padėti.	Kalbasi kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau. Pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusiais situacijas bei priežastis.

<b>Pasiekimų sritis - aplinkos pažinimas</b>	
<b>Vertybinė nuostata</b> Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	
<b>Esminiai gebėjimai</b> Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
1-2-asis žingsniai Įvairiais būdais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus, gyvosios gamtos objektus. Emocijomis reaguoja į gamtos objektus ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius. Pažįsta ir pavadina kai kuriuos žmones, daiktus ar jų atvaizdus esančius jų aplinkoje. Naudojasi kai kuriais buitiniiais, kultūriniais daiktais ir pasako jų paskirtį.	Vaikai tenkina smalsumą parke, sode ar darželio kieme, stebėdami augalus, žiedus, medžius ir vabalus – tai skatins natūralų jų norą tyrinėti. Stebi, atpažįsta, orientuojasi artimiausioje savo aplinkoje. Pažįsta, parodo, pavadina („sava kalba“, ar tiksliau pavadinimu ) kai kuriuos gyvūnus, augalus, kultūrinės aplinkos daiktą.
3-iasis žingsnis Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Pasako paros dalių seką. Pažįsta daugiau augalų, gyvūnų. Atpažįsta kai kuriuos gamtos reiškinius.	Nuotraukų vaizduose atpažįsta lankytas vietas, mylimus personažus, atrimuosiu Tyrinėja gamtos reiškinius knygelėse. Pradedą vartoti tikslus gyvūnų, augalų pavadinimus, dalyvauja prižiūrint augalus.
4-asis žingsnis Atpažįsta patiriamus kitos nei savo kultūros reiškinius, įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena pavadinimą. Saugo socialinės, kultūrinės ir gamtinės aplinkos objektus, mokosi rūšiuoti atliekas, tausoti išteklius. Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu. Samprotauja kas būdinga metų laikams, pasako jų pavadinimus.	Aiškinasi žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: šeimos, ugdymo įstaigų, tautų, šalių ir žemynų gyventojų. Tyrinėja, kas sieja bendruomenių narius – emociniai ryšiai, rūpinimasis, bendra veikla, draugystė, kalba, tradicijos, tautosaka, amatai, demokratinės vertybės ar tikėjimas. Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus: gyvūnus, augalus, grybus, o negyvosios gamtos objektus, reiškinius. Saugo socialinės, kultūrinės ir gamtinės aplinkos objektus, mokosi rūšiuoti atliekas, tausoti išteklius.

<p>Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje.</p>	
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Vaizduoja ir pasakoja apie šeimos tradicijas ir kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų.</p> <p>Pristato savo gimtąjį miestą, kelis žinomus objektus, pasako gatvės, kurioje gyvena, ugdymo įstaigos pavadinimą.</p> <p>Pradedama suvokti įvykių chronologiją: praeitį, dabartį, ateitį, vakar, šiandien, rytoj.</p> <p>Atpažįsta ir pavadina stebėtus vietinius, kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus.</p> <p>Paaishkina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui.</p> <p>Stebėdamas ar prižiūrėdamas augalus ar gyvūnus, komentuoja jų pokyčius.</p> <p>Pažįsta keletą dangaus kūnų. Pasako, kaip skirtingais metų laikais gyvena kai kurie gyvūnai, augalai, rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai.</p> <p>Supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtą, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą.</p> <p>Savo kūryboje vaizduoja asmeninį santykį su gamtos ir kultūros objektais.</p>	<p>Vaikai žmonių panašumus ir įvairovę pajaučia, tyrinėja, supranta žaisdami, bendraudami gyvai, drauge ką nors veikdami ir kurdami, dalindamiesi patyrimu ir idėjomis su artimiausioje (namų, mokyklos, miesto) aplinkoje bei šalyje gyvenančiais skirtingo amžiaus, lyties, tautybės, profesijos, rasės, tikėjimo, gebėjimų žmonėmis.</p> <p>Vaikai tyrinėja Lietuvos ir grupę lankančių, iš kitų kraštų atvykusių vaikų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą (tradicijas, maistą, aprangą ir pan.).</p> <p>Vaikai dalyvauja pažintinėse išvykose, virtualiuose savo gatvės, rajono, miesto ar šalies tyrinėjimuose ir mokytojo paskatinti, reiškia idėjas, kaip galėtų prisidėti prie jų išsaugojimo ir atnaujinimo.</p> <p>Vaikai prasmingai dalyvauja veiklose, kurios siejamos su savo grupės, šeimos, miesto aplinkos saugojimu ir tvarkymu, akcijomis, teikiant pagalbą kitiems asmenims, gyvūnams.</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Įvardija dominančias profesijas.</p> <p>Samprotauja apie tai, kaip anksčiau žmonės gyveno, dirbo, kokius daiktus naudojo, kaip šie daiktai pasikeitė ir atrodo dabar.</p> <p>Vartoja savaitės dienų pavadinimus.</p> <p>Vartoja žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.</p> <p>Įžvelgia gyvūnų ir augalų panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja, pasakoja kur kokie augalai auga, kokių sąlygų jiems reikia.</p> <p>Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais.</p> <p>Pradedama suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius.</p>	<p>Iš pasakojimų, pokalbių grupėje, šeimose ir iš socialinės medijos vaikai pažįsta iškilias savo šalies ir kitų šalių.</p> <p>Pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta mainai.</p> <p>Vaikai aiškinasi savo aplinkos žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: mano šeima – kitos šeimos; ugdymo įstaigos bendruomenė – kitų įstaigų bendruomenės; mano tauta – kitos tautos; mano šalis – kaimyninės ir kitos šalys; žemyno, kuriame gyvenu, žmonės – kitų žemynų žmonės.</p> <p>Kalbėdamiesi, ką veikė per dieną, savaitę, dėliodami paveikslėlius, pradeda pavadinti paros dalis (rytas, diena, vakaras, naktis), savaitės dienas, pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj;</p> <p>Aiškinasi, tyrinėja, diskutuoja, kas mums gali ką</p>

	nors papasakoti apie praeitį, dabartį, ateitį, ir atranda keletą informacijos šaltinių: ilgaamžiai ir modernūs statiniai, senoviniai ir „ateities“ daiktai, praeityje darytos nuotraukos, iliustruotos knygos, filmai, skaitmeniniai informacijos šaltiniai.
--	--

### Ugdymo(si) sritis – tyrinėju ir pažįstu aplinką

<b>Pasiekimų sritis - matematinis mąstymas</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> 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.	
<p>1-2-asis žingsniai.</p> <p>Sugriebia daiktą, jį meta, siekia kito daikto, naudoja kūno kalbą ( fizinis aktyvumas ) parodydamas, kad supranta , ką reiškia „yra“ („nėra“), „dar“, „taip“ („ne“).</p> <p>Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito, susidomi, matydamas forma, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą.</p> <p>Emocingai reaguoja į pasikartojančius garsus, judesius.</p> <p>Skiria, kur yra vienas, du ir trys daiktai, didesnę nei dviejų daiktų kiekį įvardija žodžiu „daug“.</p> <p>Daugeliui atvejų suranda tokios pačios formos daiktus.</p> <p>Supranta bent keturis žodžius, kuriais apibūdina paties vaiko ar objekto judėjimą erdvėje, pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (imti).</p>	<p>Stebi ir yra įtraukiami į situacijas, kuriose minimi skaičiai, yra skaičiuojama (pavyzdžiui, eilėraščiai, dainelės, judrieji žaidimai, išvykos, stalo žaidimai).</p> <p>Pradedą nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti (pavyzdžiui, įjungus jungiklį, žaislas pradeda judėti).</p> <p>Vaikai atranda, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka.</p> <p>Surikuoja du tris daiktus pagal ilgumą ir stambumą į vieną eilę</p> <p>Reaguoti į tokią daiktų savybę kaip forma, spalva vis geriau suprasdami, kai apie daiktą sakoma: „toks pat“, „panašus“, „skiriasi“, „kitoks“.</p> <p>Atranda, kad figūromis ir objektais erdvėje galima manipuliuoti: apversti, pasukti, pastumti.</p>
<p>3-iasis žingsnis.</p> <p>Įsitraukia į skaičiavimą, nuosekliai įvardija skaičius 1,2,3. Paduoda tiek daiktų, kiek prašoma.</p> <p>Supranta , ką reiškia būti pirmam, antram.</p> <p>Komponuoja, grupuoja, rikiuoja įvairių dydžių, formų, spalvų daiktus, taiko tiesioginį palyginimo būdą.</p> <p>Kopijuoja dviejų elementų sekas.</p>	<p>Įsitraukia į skaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus.</p> <p>Įsitraukia į įvairias eksperimentines ir kasdienėje veikloje pasitaikančias ilgio (pločio, aukščio), masės, tūrio palyginimo veiklas. Džiaugiasi atrasdami vis daugiau būdų daiktų atitinkamiems dydžiams palyginti. Daiktų ilgį (plotį, aukštį) palygina netiesiogiai, daiktus sugretindami, daiktus kilnodami. Spėja, kuriame inde telpa daugiau vandens, o spėjimą patikrina</p>

	<p>vandenį perpildami iš vieno indo į kitą. Savo pastebėjimus jie išreiškia parodydami daiktus, kurie suaugusiojo apibūdinami šiomis su matavimu susijusiomis sąvokomis: „ilgas“ arba „trumpas“, „aukštas“ arba „žemas“;</p>
<p>4-asis žingsnis.</p> <p>Kasdieninėse situacijose skaičiuoja iki 5, atpažįsta ir nuosekliai įvardija skaitmenis. Taikydamas atitikimo arba nuoseklaus skaičiavimo strategijas supranta, ką reiškia „vienu daugiau“ („mažiau“), „tiek pat“ („lygu“). Atrenka vienodi ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus, taikydamas tiesioginį palyginimą, dydžių skirtumams apibūdinti vartoja aukštesniojo laipsnio būdvardžius.</p> <p>Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą.</p> <p>Kasdieninėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn.</p> <p>Nupiešia paprastą planą, kuriame atvaizduoja 2-3 matomus daiktus.</p> <p>Atpažįsta dviejų pasikartojančių elementų seką, ją nukopijuoja, pratęsia 1-2 elementais iš bet kurios pusės.</p>	<p>Įgunda įvertinti daiktų rinkinio kiekį iki 5-ių, neskaičiuodami daiktų („matomi“ skaičiai). Vaikai mokosi atpažinti ir paaikškinti kiekybinę informaciją perteikiančius vaizdus (pavyzdžiui, skaitmenis, piešinius, schemas).</p> <p>Dalyvaudami žaismingose neformaliose, kūrybinėse veiklose, vaikai mokosi objektų kiekį grupėje (-ėse) apibūdinti kaip pakankamą / per didelį / per mažą tikslui pasiekti ar užduočiai atlikti (pavyzdžiui, dalintis sausainiais, sudaryti komandas).</p> <p>Ekspertimentuodami su figūromis (jas jungdami, skaidydami, dėliodami, vartydami, apšviesdami), vaikai atranda, kad sudėtingesni objektai gali būti gaunami ir vaizduojami kaip paprastesnių, gerai pažįstamų objektų junginys. Žaisdami ir ekspertimentuodami vidaus ir lauko aplinkose, įgyja vis daugiau patirties pasirinktu būdu (gestais, kalba ar piešiniais, vadovaudamiesi instrukcijomis) duoti nurodymus apie objekto judėjimo kryptį (į kairę, į dešinę, į priekį, atgal) ir buvimo vietą (viduje, išorėje ir kt.) arba sekti kitų atitinkamus nurodymus.</p> <p>Mokosi piešinyje, diagramoje ar schemeje pavaizduotus duomenis suprasti, apibūdinti ir interpretuoti.</p> <p>Mokosi jį atpažinti, nukopijuoti, pratęsti seką, rasti jos trūkstamą narį, sukurti kitą to paties modelio sekos pavyzdį.</p>
<p>5-asis žingsnis.</p> <p>Skaičiuoja 9-ių ribose.</p> <p>Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-ių ribose. Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius.</p> <p>Atpažįsta geometrines figūras apibūdina, palyginti.</p> <p>Popieriaus lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų išdėstymą vienas kito</p>	<p>Vaikai įsitraukia į žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal, pradedama skaičiuoti nuo bet kurio skaičiaus (10-ies ribose). Parašo skaitmenį.</p> <p>Skaičiavimo užduotis (pavyzdžiui: „Žydėjo dvi gėlytės, pražydo dar viena. Kiek žydi dabar?“) vaikai atlieka jas suvaidindami, nupiešdami, parodydami gestais, manipuliuodami daiktais. Diskutuoja, dalinasi savo pastebėjimais ir kartu sparčiai plečia su ilgio, masės, tūrio (talpos)</p>

<p>atžvilgiu. Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis pažymėta kryptimi. Atranda dviejų pasikartojančių elementų grupę sekoje, sukuria tokio paties modelio seką iš kitų elementų</p>	<p>matavimu susijusį žodyną (ilgesnis – trumpesnis, aukštesnis – žemesnis, storesnis – plonesnis, toliausiai – arčiausiai, lengvesnis – sunkesnis, talpesnis – mažiau talpus). Spontaniškai ar tikslingai tyrinėjami realioje ar virtualioje aplinkoje pateiktus, atrastus ar pastebėtus matematinius objektus, atpažįsta figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį), figūras (kubą, rutulį), mokosi apibūdinti ir palyginti jų pagrindinius elementus, grupuoti (pagal vieną požymį), komponuoti, konstruoti skirtingų dydžių figūrų (objektų) sekas. Sekų modeliavimo gebėjimus vaikai ugdomi formaliose ir neformaliose veiklose piešdami, dėliodami įvairius objektus, ritmiškai dainuodami ar judėdami, nagrinėdami raštus ar kurdami ornamentus.</p>
<p>6-asis žingsnis. Parašo skaičius nuo 0 iki 10, randa ir pasako kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus. Įsitraukia į diskusijas apie ateities įvykius: įvyks, neįvyks, gali įvykti ir kt. Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, apibūdina jų skirtumus. Apibūdindamas aplinkos objektus, pavadina taisyklingai bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus. Atrenka figūrai sukompnuoti reikalingas detales</p>	<p>Iš pradžių mokosi sujungti ir išskaidyti kiekį 5-ių objektų grupėje, vėliau 10-ies ir 12-os ribose. Naudodamiesi objektais, piešiniais, kurdami istorijas, vaikai pradeda suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. Diskutuojant apie kasdienių įvykių tikėtinumą vaikų kalboje atsiranda vis daugiau tokių žodžių, kaip antai: „gali įvykti – gali neįvykti“, „kažin ar įvyks“, „didelė tikimybė – maža tikimybė, kad įvyks“. Mokosi samprotauti, kūrybiškai taiko įgytą skaičiavimo patirtį sprenddami problemas, pradeda vartoti žodžius, kuriais nusakomi matematiniai procesai.</p>

<b>Pasiekimų sritis - skaitmeninis sumanumas</b>	
<b>Vertybinių nuostatų.</b>	
Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b>	
Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko pusės)

<p>1-2-asis žingsniai Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą. Žaisdamas pradeda pačiam atlikti suprantamas dviejų veiksmų sekas (trepsėti, ploti).</p>	<p>Domisi grupėje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.) Vaikai atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas (paimti kamuolį ir paduoti draugui, ploti, dėlioti kaladėles).</p>
<p>3-iasis žingsnis Išbando išmaniųjų žaislų veikimo funkcijas. Laikosi jam suprantamų saugaus naudojimosi taisyklių. Geba kurti veiklos žingsnių sekas ir atlikti kitų sakomas komandas.</p>	<p>Stebi, įjungia, išjungia išmaniuosius žaislus. Domisi išmaniaisiais prietaisais.</p>
<p>4-asis žingsnis Pasakodamas apie interaktyvią knygele, programėlę, žaidimą, vartoja kai kuriuos su technologijų naudojimu susijusius žodžius. Pradeda naudoti, planšetę skaitmeninį fotoaparata, bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis technologijomis. Pradeda naudoti paprastas programėles piešimui, garsui, vaizdui įrašyti ir paleisti. Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas.</p>	<p>Mokytojų padedami, iki 0,5 valandos per dieną ribojant laiką, praleidžiamą prie ekranų, naudojami jų amžių atitinkančiomis prasmingomis, ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu (vaizdo įrašais, žaidimais, garsinėmis knygelėmis, ugdomosiomis programėlėmis ir kt.) žaisdami ir pažindami aplinką. Per įvairias praktines veiklas vaikai susipažįsta su nurodymo, komandos sąvoka. Žaisdami vaikai atlieka vieni kitų sakomus nurodymus, komandas. Žaisdami mokosi žodines komandas pateikti vaizdiniais, garsiniais ir kitais simboliais bei atlikti jais žymimus veiksmus.</p>
<p>5-asis žingsnis Išbando įvairius išmaniųjų įrenginių ir priemonių valdymo būdus, ieško informacijos, kuria nesudėtingą skaitmeninį turinį. Iš simbolių dėlioja komandų sekas, išbando jas žaidybiniame situacijoje, paaiškina. Paaiškina ir laikosi pagrindinių bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių.</p>	<p>Naudojasi interaktyvia lenta. Vaikai užrašo komandų sekas simbolių sekomis ir mokosi jas „perskaityti“ bei atlikti.. Skaitmeninių priemonių saugaus ir atsakingo naudojimo, virtualaus bendravimo taisykles vaikai sužino ir mokosi taikyti jas aptardami su suaugusiuoju (mokytoju, tėvais (globėjais)), nagrinėdami įvairias situacijas ir pavyzdžius.</p>
<p>6-asis žingsnis Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles projektinei veiklai, kūrybinėms užduotims atlikti. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus derina bent dvi skaitmenines priemones, skirtingus turinio tipus.</p>	<p>Apie objektus ir reiškinius, kurių neįmanoma tiesiogiai matyti, paliesti, išgirsti, vaikai, mokytojų padedami, gauna informaciją naudodamiesi išmaniaisiais įrenginiais, realiu laiku jungdamiesi prie nuotolinių įrenginių (pavyzdžiui, prie paukščio lizdo esančios stebėjimo kameros ar kt.) ir informacinių svetainių (pavyzdžiui, susirasti gyvūnų, augalų</p>

<p>Domisi kitų ir dalinasi savo sukurti skaitmeniniu turiniu, Supranta pagrindines skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi taisykles.</p> <p>Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas, pradeda suprasti, kaip valdomi robotai.</p>	<p>vaizdus, išbandyti virtualius turus ir kt.)</p> <p>Virtualaus bendravimo įgūdžius elektroninėse mokymuisi tinkamose aplinkose vaikai įgyja, kai, mokytojo padedami ir prižiūrimi, tikslingai bendrauja tarpusavyje, žaidimo personažais.</p>
---	---

<b>Pasiekimų sritis - aplinkos pažinimas</b>	
<b>Vertybinė nuostata</b> Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	
<b>Esminiai gebėjimai</b> Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1-2-asis žingsniai</p> <p>Įvairiais būdais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus, gyvosios gamtos objektus.</p> <p>Emocijomis reaguoja į gamtos objektus ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius.</p> <p>Stebi, atpažįsta, orientuojasi artimiausioje savo aplinkoje.</p> <p>Pažįsta, parodo, pavadina kai kuriuos gyvūnus, augalus, kultūrinės aplinkos daiktą.</p>	<p>Pažįsta ir pavadina („sava kalba“, ar tiksliau pavadinimu ) kai kuriuos gyvūnus</p> <p>Žino kai kurių daiktų paskirtį, parodo kaip veikti.</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt.</p> <p>Pasako paros dalių seką.</p> <p>Pažįsta daugiau augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslius jų pavadinimus dalyvauja prižiūrint augalus.</p>	<p>Nuotraukų vaizduose atpažįsta lankytas vietas, mylimus personažus, artimuosius.</p> <p>Ugdosi atsakomybės prieš gamtą jausmą, tyrinėja gamtos reiškinius knygelėse.</p> <p>Vaikai ugdo smalsumą parke, sode ar darželio kieme, stebėdami augalus, žiedus, medžius ir vabalus.</p> <p>Atpažįsta kai kuriuos gamtos reiškinius.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Atpažįsta patiriamus kitos nei savo kultūros reiškinius, įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas.</p> <p>Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu.</p> <p>Įvardina metų laikus, gamtos reiškinius</p> <p>Mokosi rūšiuoti atliekas, tausoti išteklius.</p> <p>Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje.</p>	<p>Bando skirti žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: šeimos, ugdymo įstaigų, tautų, šalių ir žemynų gyventojų.</p> <p>Tyrinėja, kas sieja bendruomenių narius – emociiniai ryšiai, rūpinimasis, bendra veikla, draugystė, kalba, tradicijos, tautosaka, amatai, demokratinės vertybės ar tikėjimas.</p> <p>Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena pavadinimą</p> <p>Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus: gyvūnus, augalus, grybus, o negyvosios gamtos objektus, reiškinius</p>

	Samprotauja kas būdinga metų laikams, pasako jų pavadinimu
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Vaizduoja ir pasakoja apie šeimos tradicijas ir kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų.</p> <p>Pristato savo gimtąjį miestą, kelis žinomus objektus, pasako gatvės, kurioje gyvena, ugdymo įstaigos pavadinimą.</p> <p>Iš savo grupės gali savarankiškai nueiti į kitas ugdymo įstaigos erdves.</p> <p>Pradedama suvokti įvykių chronologiją: praeitį, dabartį, ateitį, vakar, šiandien, rytoj.</p> <p>Atpažįsta ir pavadina stebėtus vietinius, kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus.</p> <p>Pažįsta keletą dangaus kūnų.</p> <p>Supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtą, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą.</p> <p>Savo kūryboje vaizduoja asmeninį santykį su gamtos ir kultūros objektais.</p>	<p>Vaikai žmonių panašumus ir įvairovę pajaučia, tyrinėja, supranta žaisdami, bendraudami gyvai, drauge ką nors veikdami ir kurdami, dalindamiesi patyrimu ir idėjomis su artimiausioje (namų, mokyklos, miesto / kaimo) aplinkoje bei šalyje gyvenančiais skirtingo amžiaus, lyties, tautybės, profesijos, rasės, tikėjimo, gebėjimų žmonėmis.</p> <p>-Vaikai tyrinėja Lietuvos ir grupę lankančių, iš kitų kraštų atvykusių vaikų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą (tradicijas, maistą, aprangą ir pan.).</p> <p>Vaikai dalyvauja pažintinėse išvykose, virtualiuose savo gatvės, rajono, miesto ar šalies tyrinėjimuose ir, mokytojo paskatinti, reiškia idėjas, kaip galėtų prisidėti prie jų išsaugojimo ir atnaujinimo.</p> <p>Paaishkina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui.</p> <p>Stebėdamas ar prižiūrėdamas augalus ar gyvūnus, komentuoja jų pokyčius</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Įvardija dominančias profesijas.</p> <p>Pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukurtų daiktų ir paslaugų vertė.</p> <p>Samprotauja apie tai, kaip anksčiau žmonės gyveno, dirbo, kokius daiktus naudojo, kaip šie daiktai pasikeitė ir atrodo dabar.</p> <p>Vartoja savaitės dienų pavadinimus.</p> <p>Vartoja žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.</p> <p>Ižvelgia gyvūnų ir augalų panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja, pasakoja kur kokie augalai auga, kokių sąlygų jiems reikia.</p> <p>Pradedama suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius.</p> <p>Siūlo būdus kaip rūpintis, prižiūrėti, puošti kultūrinę, gamtinę aplinką, paaishkina, kodėl išteklius reikia tausoti.</p> <p>Pradedama jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreikšdamas jį veikloje ir kūryboje.</p>	<p>Iš pasakojimų, pokalbių grupėje, šeimose ir iš socialinės medijos vaikai pažįsta iškilias savo šalies ir kitų šalių asmenybes (dainininkus, sportininkus ir kt.);</p> <p>Kalbėdamiesi, ką veikė per dieną, savaitę, dėliodami paveikslėlius, pradeda pavadinti paros dalis (rytas, diena, vakaras, naktis), savaitės dienas, pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj;</p> <p>Vaikai aiškinasi savo aplinkos žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: mano šeima – kitos šeimos; mano tauta – kitos tautos; mano šalis – kaimyninės ir kitos šalys; žemyno, kuriame gyvenu, žmonės – kitų žemynų žmonės.</p> <p>Aiškinasi, tyrinėja, diskutuoja, kas mums gali ką nors papasakoti apie praeitį, dabartį, ateitį ir atranda keletą informacijos šaltinių: ilgaamžiai ir modernūs statiniai, senoviniai ir „ateities“ daiktai, praeityje darytos nuotraukos, iliustruotos knygos, filmai, skaitmeniniai informacijos šaltiniai.</p>

## Ugdymo(si) sritis „Aš kalbų pasaulyje“

<b>Pasiekimų sritis - kalbų supratimas</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1-2-asis žingsniai</p> <p>Trumpam sutelkia dėmesį, reaguoja į žodinį ir nežodinį bendravimą.</p> <p>Palaiko akių kontaktą.</p> <p>Reaguoja į knygelių skaitymą (vartymą), į pažįstamus žmonių, gyvūnų ar daiktų paveikslėlius.</p> <p>Supranta nesudėtingus trumpus tekstus, juos kartoja, emocijomis ir judesiais atliepia eilėraščio ar pasakojimo tekstą.</p> <p>Klausosi kitų kalbėjimo ir atliepia 2-3 žodžių sakinius, klausimus.</p>	<p>Atkreipia dėmesį į kalbėjimą, mokosi sutelkti dėmesį ir klausytis (ryto rate, bendraujant su mokytoju, kitais vaikais).</p> <p>Akimis ieško garsų šaltinio, trumpam sutelkia dėmesį, šypsosi, keičiasi veido išraiškomis ir garsais, emocijomis.</p> <p>Knygas liečia, varto, domisi paveikslėliais.</p> <p>Įsitraukia į žaidimus, judesiais, veido mimika, gestais atliepia eilėraščio tekstą ir pasakojimą.</p> <p>Supranta klausimus ir prašymus, dalyvauja žodiniuose žaidimuose su žaislais, priemonėmis.</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Trumpam susikaupia ir reaguoja į kitų kalbėjimą, kūno kalbą, mimiką.</p> <p>Supranta 3-4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“.</p> <p>Varto knygeles, klausia kas parašyta ir prašo paskaityti, sieja paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais.</p> <p>Išklauso trumpus skaitomus pasakojimus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia žaisdamas ar vaidindamas.</p> <p>Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius.</p>	<p>Supranta paprastus klausimus, dalyvauja pokalbiuose, pasakoja apie tai ką mato ir girdi.</p> <p>Klausosi skaitomų pasakų, sieja tekstą su vizualia medžiaga - žaisdami siužetinius vaidmenų žaidimus įsitraukia į dialogą.</p> <p>Įgytą patirtį perteikia įtraukiančiose, įdomiose vaizduotė, kalbą skatinančiose veiklose, žaidimuose.</p> <p>Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos.</p> <p>Rodo augantį domėjimąsi ženklais, simboliais, brauko, keverzoja.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Išklauso ir reaguoja į tai, kas jam sakoma, supranta ir reaguoja į klausimus.</p> <p>Atpažįsta kai kalbama ne gimtąja kalba.</p> <p>Suvokia (ne) verbalinės raiškos būdus.</p> <p>Domisi rašytinės kalbos elementais ir atkreipia dėmesį į juos savo aplinkoje.</p> <p>Supranta tą pačią mintį, idėją, jausmą, išreikštą skirtingais būdais: vaizdiniu arba garso kūrinium, kūno kalba, žodine ir simboline raiška.</p>	<p>Įsitraukia į bendravimą su mokytoju ar kitais vaikais veiklas. Supranta ir reaguoja į prašymus, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kodėl“, „kaip“, „koks“.</p> <p>Kūrybiškai naudojasi gestais reikšdami emocijas ir poreikius.</p> <p>Atpažįsta vieną kitą raidę ar skaitmenį, pirmąją savo vardo raidę.</p> <p>Įsitraukia į veiklas kuriose naudojami bendravimo paveikslėliai, kortelės, sutartiniai ženklai.</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Supranta sudėtingus sakinius, ilgesnių dialogų ir</p>	<p>Įsitraukia į dialogą, išbando skirtingas kalbėjimo manieras, įsitraukia į žaismės</p>

<p>monologų turinį.</p> <p>Pradedama sieti kalbos garsus su raidėmis, atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides.</p> <p>Geba nuspėti knygos turinį pagal knygos pavadinimą, viršelį, iliustracijas, supranta knygos viršelio funkciją.</p> <p>Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų literatūrine kalba, tarmiškai, suvokia</p>	<p>situacijas, mokosi žodinėmis derybomis spręsti problemas.</p> <p>Domisi abėcėlės raidėmis, supranta, kad garsas siejamas su raide. Iš klausos atskiria du žodžius, prasidedančius tuo pačiu garsu.</p> <p>Domisi knygomis, supranta knygos pavadinimą, jos funkciją (viršelis, titulinis lapas, autorius).</p> <p>Suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus (kalendorius, knyga, žurnalas, tinklalapis).</p> <p>Gyvai klausosi pasakojimų ir įrašų (televizijos, radijo, internete) įvairaus turinio tekstų (grožinių, publicistinių, enciklopedinių, informacinių) apie įvykius, aplinką, reiškinius.</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Pradedama suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę.</p> <p>Supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių.</p> <p>Suaugusio skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią.</p> <p>Atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių, supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį.</p> <p>Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, supranta jam skaitomų tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.</p>	<p>Perkeltinę žodžių prasmę supranta vaidindami, iliustruodami.</p> <p>Girdėdami kitų šalių kalbą, matydami bendravimą ar patys bendraudami gestų kalba, susipažįsta su pasaulio kalbų įvairove.</p> <p>Imituoja skaitymą.</p> <p>Garsą sieja su raide, supranta, kad raidės turi pavadinimą bei grafinę raišką. Pradedama skirti žodžių garsus ir skiemenis.</p> <p>Domisi rašytiniais ženklais, juos kopijuoja.</p> <p>Klausosi skaitomų meninio stiliaus tekstų, pradeda juos suprasti.</p> <p>Pradedama dėlioti skiemenis, skaityti.</p>

### **Pasiekimų sritis - kalbinė raiška**

#### **Vertybinių nuostata.**

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

#### **Esminiai gebėjimai.**

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

#### **Pasiekimų žingsniai**

1-2-asis žingsniai

Išreiškia emocijas ir poreikius, bando mėgdžioti, kartoja naujus garsus, žodžius, gestus, vartoja garsažodžius.

Pavadina kai kuriuos objektus ar veiksmus.

Domisi rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape.

#### **Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)**

Verksmu, gestais, mimika išreiškia savo emocijas, ir socialinio kontakto poreikį.

Mėgdžiojimu, žodžių pakartojimais, veiksmis, mimika dalyvauja žodiniuose žaidimuose.

Girdėdami suaugusiojo kalbą, dalyvaujant žodiniuose žaidimuose, kartoja naujus žodžius.

Domisi aplinka, bando įvardyti šalia esančius objektus, spalvotus daiktus.

Dalyvaujant žaidimuose su žaislais, priemonėmis, kalbinami, klausinėjami, kalba

	<p>apie tai ką mato.</p> <p>Stebi simbolius, brauko, keverzoja, džiaugiasi galimybe palikti ženklus popieriuje.</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Kalba 2-3 žodžių vientisiniais sakiniais, inicijuoja pokalbius.</p> <p>Vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes.</p> <p>Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos.</p> <p>Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius, imituoja.</p>	<p>Kalba sau, kitiems, klausinėja, užkalbina, mokosi kelti klausimus, atsakyti į juos, įsitraukia į kalbos žaidimus.</p> <p>Dalyvaudami kasdieninėse veiklose, laikydamiesi kalbinio etiketo normų, manierų, mokosi mandagumo.</p> <p>Kalbos supratimą plėtoja vaizdu, mintimis, vaizduote: kalba apie matytas laidas, animacinius filmukus.</p> <p>Plėtoja rašytinės raiškos gebėjimus bandydami braukyti, piešti, palikdami ženklus smėlyje, popieriuje, vandenyje.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Kalba 3-5 žodžių vientisiniais sakiniais, taisyklingai taria daugumą kalbos garsų.</p> <p>Laikydamasis elementarių kalbinio bendravimo normų.</p> <p>Deklamuoja trumpus eilėraščius, padedamas pasakoja trumpas istorijas, pasakas.</p> <p>Klausia ir atsako į klausimus apie pagrindinius istorijos veikėjus ar įvykius, kalba apie tai, kas patinka ar nepatinka knygoje.</p> <p>Bando kopijuoti matomus simbolius, raides ir simbolius pradeda naudoti įvairioje veikloje.</p>	<p>Žaidžia garsų žaidimus, vartoja sudėtingesnius sandaros žodžius, gramatines struktūras.</p> <p>Išbando skirtingas kalbėjimo manieras, prisitaiko prie bendravimo situacijos, klausinėja, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi.</p> <p>Žaidžiant žodinius, vaidmenų žaidimus, klausantis skaitomų pasakų, eilėraščių, aktyviau kalba, išreiškia mintį.</p> <p>Kalba, pasakoja, reflektuoja savo patirtį apie girdėtą ar skaitytą pasaką, mokosi kelti klausimus.</p> <p>Puošia ir apipavidalina užrašytas raides ir ženklus, pagaliuku rašo ant smėlio, kreidelėmis ant asfalto.</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Laisvai kalba sudėtiniais sakiniais.</p> <p>Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį.</p> <p>Pasakoja, kalbasi apie matytus animacinius filmus, žaistus žaidimus, skaitytas knygas.</p> <p>Papasakoja 2-3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos, išlaikydamas eiliškumą, atsako į klausimus.</p> <p>Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius.</p>	<p>Kalba apie tai, ką žino, veikia, veikė ar veiks, kas vyksta, vyko ar vyks, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja.</p> <p>Mokosi atpažinti skirtingas kalbas, siekdamas suprasti, pasitelkia neverbalinę kalbą, mimiką, gestus.</p> <p>Klausantis skaitomų pasakų, pasakojimų, vaidinant siužetus ar tekstus, žaidžiant žaidimus, mokosi pasakoti, turtina kalbinę raišką.</p> <p>Inicijuojamuose pokalbiuose, pasakoja apie įvykius, aiškiau reiškia mintis, klausimų pagalba atsako į įvykio turinį.</p> <p>„Rašo“ žinutę ar laišką piešiniu, kuria savo ženklus, veikia kūrybiškai: iš akmenukų, kaštonų dėlioja raides ir pan.</p>
<p>6-asis žingsnis</p>	<p>Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją,</p>

<p>Išsako savo patirtį, aiškinasi, diskutuoja, vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius.</p> <p>Bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju.</p> <p>Pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje.</p> <p>Perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų, keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus.</p> <p>Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą.</p>	<p>išsako savo norus, svajones, pasiūlymus.</p> <p>Vartoja sinonimus, antonimus.</p> <p>Laikosi etiketo normų.</p> <p>Žaisdamas naratyvinius, stalo ir žodžių žaidimus bendrauja su kitomis kalbomis kalbančiais bendraamžiais.</p> <p>Veikdamas režisūriniuose, siužetiniuose vaidmenų žaidimuose kuria naujas patirtis ir kalbines situacijas.</p> <p>Plėtoja kalbinę vaizduotę, kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes klausydamas įvairaus stiliaus ir turinio tekstų.</p> <p>Kopijuoja paprastus žodžius, po darbėliais rašo atskiras raides, savo vardą.</p> <p>Susipažįsta su kitais rašytinės raiškos būdais, pavyzdžiui, Brailio raštu.</p>
---	--

<b>Pasiekimų sritis - estetinis suvokimas</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1-2-asis žingsniai</p> <p>Reaguoja ir trumpai sutelkia dėmesį, kai yra emociškai kalbinamas, kai mato įvairių spalvų ir formų daiktus, kai girdi muzikos garsus.</p> <p>Judesiais, kryžstavimu parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.</p> <p>Atranda, mėgdžioja, tyrinėja tai, kas jam patinka.</p> <p>Atpažįsta kai kuriuos girdėtus muzikos kūrinius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjus, dailės</p>	<p>Vis tikslingiau kartoja, judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti.</p> <p>Mėgdžiodami aplinkos garsus sutelkia dėmesį į aplinką, atkartoja toninius ir ritminius darinius, derina su judėjimu.</p> <p>Vaikas su suaugusiais žaismingai kuria bendravimo „kalbą“ ir išgyvena bendrumo jausmą.</p> <p>Atsiranda iš vaikų čiauškėjimo, cypavimo, kryžstavimo, gugavimo ir kitų garsų.</p> <p>Mėgdžiodamas aplinkos garsus, sutelkia dėmesį į aplinką, išmoksta vertinti, įsiklausyti, atlikti muziką ir renkasi, kas jam patinka</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Emociškai reaguoja į garsus, savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius.</p> <p>Turi savo nuomonę apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką.</p> <p>Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.</p>	<p>Vaikai fantazuoja, eksperimentuoja su garsais, balsais, judesiais, fizinėmis medžiagomis ir siužetais, generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui.</p> <p>Pasitelkiant savo kūno judesius, muzikavimą, improvizacinius vaidinimus, plėtojamas vaikų kūrybiškumas bei pagilinamas estetinis pasaulio pažinimas.</p> <p>Vaikai nuolat žaidžia, imituoja, improvizuoja, komponuoja, interpretuoja, reflektuoja, atlieka</p>

	<p>tai, ką pats sukuria, ir tai, ką išmoksta iš kitų. Pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Džiaugiasi menine veikla, nori dainuoti, šokti, vaidinti, pasipuošti, gražiai atrodyti. Patiria įvairias emocijas, stebėdamas kontrastingus meno kūrinius ir aplinką. Reiškia savo įspūdžius apie kūrinius, pastebi detales, reaguoja į kitų nuomonę.</p>	<p>Įsitraukia į veiklas, kuriose naudojami įvairūs meniniai elementai. Atpažįsta, kaip įvairūs meno kūriniai ir aplinka veikia emocijas. Plėtoja estetinio suvokimo gebėjimus bandydami pasakoti apie muziką, piešinius, gamtos reiškinius.</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Įsitraukia į meninę veiklą, vertina bendrą darbą ir kūrybą. Grožisi gamtos spalvomis, formomis ir garsais. Pastebi kai kuriuos meninės kūrybos proceso bruožus. Išsako savo nuomonę apie muziką, dainas, šokius, žaidimus, meno kūrinius, aplinką, drabužius ir daiktus, papuoštus liaudies meno ornamentais.</p>	<p>Mėgaujasi kūrybine veikla, vertina bendravimą, džiaugiasi savo bei kitų pasiekimais, gerais darbais. Stebi ir tyrinėja aplinką, vertina gamtos grožį, išreiškia susižavėjimą ryškių spalvų daiktais, jų formomis bei garsais. Atpažįsta, įvertina svarbius meninės kūrybos elementus: siužetą, personažą, nuotaiką ir kt. Dalijasi savo emocijomis, įspūdžiais ir patirtimi, pasakojant apie lankytus renginius.</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Įsitraukia į veiklas kuriose išreiškia savo kūrybiškumą bei emocijas. Džiaugiasi ir žavisi meniniais darbais. Vertina savo ir kitų kūrybinius darbus ir nurodo vieną ar dvi priežastis, kodėl jie yra gražūs. Plečia ir gilina supratimą apie supančią aplinką, meno kūrinius. Domisi estetika, kūrybiniais elementais.</p>	<p>Dalijasi įspūdžiais ir jausmais apie įvairius dalykus. Šoka, vaidina, skaito, dainuoja, groja, piešia ir stengiasi viską kuo gražiau sujungti. Estetinį suvokimą plėtoja vaizduote: kalba apie matytus piešinius, paveikslus, aiškinasi naujas sąvokas. Pastebi savo papuoštą aplinką ir meno kūrinius ir kalba apie tai, kas patinka. Pasakoja apie savo įspūdžius. Rodo augantį domėjimąsi kūryba, pastebi išskirtinius, neįprastus dalykus.</p>

### Ugdymo(si) sritis „Kuriu ir išreiškiu“

<b>Pasiekimų sritis – meninė raiška (muzikos šokio, dailės, teatro posritys)</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai reiškia emocijas, įspūdžius, mintis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti	
<b>Muzikos posritis</b>	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1-2-asis žingsniai</p> <p>Intuityviai domisi aplinka, garsais. Žaidžia melodiniais ir ritminiais dariniais,</p>	<p>Trumpam sutelkia dėmesį į aplinkoje skambančią muziką, ritmiškai linguoja, supasi, ploja, krato barškučius ir skambaliukus.</p>

<p>sutelkia dėmesį į muzikos ir aplinkos garsus, juos mėgdžioja</p> <p>Atkartoja dainų fragmentus, ypač pasikartojančius žodžius ar frazių pabaigas, imituoja kai kuriuos pažįstamus melodinius ir ritminius darinius</p>	<p>Vaikai palengva pratinasi ploti, trepsėti, siūbuoti ir skanduoti savarankiškai.</p> <p>Balsas atsiranda iš vaikų čiaušėjimo, cypavimo, krykštavimo, gugavimo ir kitų garsų.</p> <p>Vaikai plėtoja ir savo kūrybos spontanišką (arioso) dainavimą</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus.</p> <p>Eksperimentuoja balsu, paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius.</p> <p>Plečia dainų, skanduočių repertuarą</p> <p>Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais, juda su priemonėmis ir be jų.</p> <p>Išlaiko dėmesį, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius.</p> <p>Muzikinę raišką naudoja kitoje veikloje, noriai muzikuoja individualiai ir grupėje.</p>	<p>Tyrinėdami garsų pasaulį lygina, apibūdina, garsus.</p> <p>Muzikuodami kūno perkusija ir instrumentais, vaikai lavina motoriką ir raumenų kontrolę, kai reikia sugriebti, kratyti, mušti, trinti ir pan.</p> <p>Perpratę muzikos kalbą, susitelkia į savo dainavimą, skandavimą, jį derina su judesiais.</p> <p>Dainuoja nesudėtingas daineles, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą.</p> <p>Vaikas išmoksta vertinti, įsiklausyti, atlikti muziką ir renkasi, kas jam patinka, spontaniškai dainuoja dainas</p> <p>Mokosi atskirti, ar garsai, dariniai ir melodijos yra panašios, ar skirtingos, atpažįsta anksčiau girdėtas melodijas.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja savo balso galimybes.</p> <p>Tyrinėja įvairesnius garso išgavimo būdus (kūno perkusija, gamtos medžiagos ir kt.)</p> <p>Tiksliai intonuoja dainas, improvizuoja vokales melodijas.</p> <p>Klausosi platesnio muzikinio repertuaro, fiksuoja savo muzikines kūrybines idėjas grafiniais piešiniais</p> <p>Keliais žodžiais aiškina muzikos reiškinius. (melodija, pritarimas ir kt.), atpažįsta anksčiau girdėtą muziką, mėgaujasi muzikavimu..</p> <p>Pradedą laikytis muzikos klausymo, dalyvavimo koncertuose, projektuose taisyklių.</p>	<p>Mėgdžioja suaugusiuosius, jų vokalinę ir artikuliacinę raišką, tyrinėja savo balso galimybes.</p> <p>Žaisdami muzikinius žaidimus, vaikai geriau susitelkia, ištraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika</p> <p>Girdėdami įvairias dermes ir intonacinius bei ritminius darinius aplinkoje, vaikai plečia muzikinį žodyną.</p> <p>Groja nustatytu pulsu instrumentais pakartoja trumpus ritmo darinius.</p> <p>Vaikai klausosi muzikos mokytojui taikant aktyvaus dalyvavimo metodus: piešdami, judėdami su priemonėmis ir be jų, pritardami instrumentais ar kūno perkusija.</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Žaisdamas, tyrinėdamas skiria ir palygina vokalinėje bei instrumentinėje muzikoje naudojamus kontrastus, tembrus.</p> <p>Gana taisyklingai atlieka vis daugiau dainų atsako dainuodamas aidu.</p> <p>Instrumentais ar kitomis garsą skleidžiančiomis priemonėmis išreiškia idėjas ar nuotaikas, kuria</p>	<p>Patiria ir įvardija muzikos sąvokas (aukštai – žemai, garsiai – tyliai, ilgas – trumpas, tas pats – skirtingas, linksmas – liūdnas).</p> <p>Vis geriau imituoja pažįstamą medžiagą, gerina kvėpavimo įgūdžius, plečia vokalinį diapazoną.</p> <p>Spontaniškai dainuoja dainas, kuriose juntamas metras, pasikartojantys ritmo dariniai ir tonacija.</p> <p>Tyrinėdami ir išbandydami garsų pasaulį balsu,</p>

<p>ir atlieka pritarimus eilėms, smulkiajai tautosakai ir kt..</p> <p>Vartoja jam suprantamas muzikines sąvokas, atranda muzikos kūrinų panašumus ir skirtumus.</p> <p>Pavadina keletą muzikos instrumentų, atpažįsta kai kuriuos tembrus, išsako įspūdžius apie klausomus kūrinius ar atlikimą.</p>	<p>instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, vaikai lygina, apibūdina tuos garsus.</p> <p>Muzika pasitelkiama atsipalaidavimui, aktyvinimui, nusiramimui ir kitokioms vaikų nuotaikoms reguliuoti.</p> <p>Muzikuodami su kitais vaikais tinkamai elgiasi ir klausosi, kaip jų indėlis dera su kitais.</p>
<p>6-asis žingsnis</p> <p>Tyrinėja , lygina garsus, groja sudėtingesniais instrumentais.</p> <p>Kuria ritmus ir melodinis darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus.</p> <p>Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas.</p> <p>Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, išklauses muzikos kūrinį nusako , kuo kūrinys patiko, muzikos kūrinio paskirtį ir kontekstą.</p> <p>Vaikai klausosi muzikos įrašų ir gyvos muzikos, dalinasi patirtais įspūdžiais.</p>	<p>Patirdami ir įvardydami muzikos sąvokas, vaikai ruošiasi suprasti, atlikti muziką ir mėgautis ja.</p> <p>Vis geriau intonuoja, gerina kvėpavimo įgūdžius, plečia vokalinį diapazoną.</p> <p>Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja,</p> <p>Improvizacija virsta komponavimu, kada sujungiami ir atsimenami įvairūs muzikos elementai ( melodija, ritmas, harmonija, tembras, tempas ir dinamika) ir atspindimos įvairios emocijos.</p> <p>Vaikai klausosi mokytojų parinktos įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos, kad būtų kuriama turtinga muzikinė aplinka ir dedamas pagrindas platesniems muzikiniams pasirinkimams, formuojamas estetikos pojūtis.</p>
<p><b>Šokio posritis</b></p>	
<p><b>Pasiekimų žingsniai</b></p> <p>1-2-asis žingsniai</p> <p>Tyrinėja erdvę, juda, reaguoja į suaugusiojo judesius ir bando juos imituoti.</p> <p>Išgirdęs muziką instinktyviai laisvai juda, judesiu išreiškia savo emocijas.</p> <p>Šoka naudodamas priemones, atlieka keletą skirtingų judesių, juda įvairiomis kryptimis.</p> <p>Spontaniškai improvizuoja rankų, kojų ir kitų kūno dalių judesiais, atliepdamas muzikos ritmą ir tempą.</p> <p>Tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę.</p> <p>Pasirenka patinkančius judėjimo būdus, judesius pradeda vaizduoti gyvūnus</p> <p>Stebi kitus vaikus ir pradeda šokti su jais.</p>	<p><b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b></p> <p>Vaiko judėjimas prasideda anksčiau nei susiformuoja pirmieji žodžiai ir kalba, pradėjus šliaužioti, ropoti, vaikščioti, vystosi erdvės suvokimo kryptis, judėjimo kelias.</p> <p>Vaikai juda natūraliai, džiaugsmingai, jų judesys yra spontaniškas.</p> <p>Atskiri judesiai padeda vaikui išlaisvinti kūno koordinaciją ir plastiškumą, todėl jis pradeda judėti įsivaizduojamąja linija.</p> <p>Mėgdžioja matytus ir patirtus žaidimų judesius, atlieka ritmiškus, į šokį panašius judesius, derina dviejų natūralių judesių seką</p> <p>Judesio kalba išreiškia savo mintis ir emocijas, pažįsta pasaulį per fizinę ir jutiminę patirtį.</p> <p>Vaikai naudoja laisvus tekamuosius judesius, kurie padeda kontroliuoti kūno energiją ir įtampą</p>

<p><b>3-iasis žingsnis</b> Tyrinėja savo ir kitų asmenines erdves, atranda naujų judesių. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis, atsimena ir kartoja trijų judesių kombinacijas. Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais.</p>	<p>Augdami ir judėdami vaikai, mokosi valdyti savo kūną, judėti ta pačia puse, išlaikyti pusiausvyrą. Susipažįsta su judėjimo įvairove, patiria judesio elementus ir jų darinius. Mokosi valdyti savo kūną, demonstruoja lankstumą, reguliarių ir gilų kvėpavimą. Šokdami vaikai tyrinėja, fantazuoja, eksperimentuoja su garsais, balsais, judesiais</p>
<p><b>4-asis žingsnis</b> Tyrinėja šokio tempą, ritmą, judesių derinius. Išbando naujus šokio judesius; šokinėja abiem kojomis, šuoliuoja pristatomuoju žingsniu, šokuoja keisdamas kojas. Juda rateliu dešininė ar kairinė, pirmyn, atgal, išivaizduojama linija. Šoka ritmiškai, reaguoja į muzikos pasikeitimus, šokdamas valdo savo kūną. Kuria ir prisimena savo sukurtą trijų- keturių judesių sekos šokį. Laikosi šokio kultūros taisyklių, kalba apie savo ir kitų pasirodymus.</p>	<p>Tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę, patiria judesio elementus ir jų derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. Palankioje erdvėje judėdamas vaikas pradeda jausti laiką – suvokia laiko trukmę, supranta judėjimo tempą, jaučia ritmą. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje (pavyzdžiui šuoliukai). Naudoja laisvus tekamuosius judesius, kurie padeda kontroliuoti kūno energiją ir tempą. Eksperimentuoja, fantazuoja su judesiais, generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui. Dalyvaudami šokio žaidimuose, projektuose, perpranta etiketo ir scenos kultūros taisykles.</p>
<p><b>5-asis žingsnis</b> Šokdamas atranda naujus judesius, judėjimo galimybes. Šoka sukamuosius ratelius, kuria ir šoka kompozicijas iš penkių- šešių judesių. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus. Paaishkina sutartas šokio kultūros taisykles, reiškia nuomonę apie savo ir kitų vaikų pasirodymą.</p>	<p>Šokdami eksperimentuoja su judesiais, fizinėmis medžiagomis ir siužetais, generuoja idėjas. Šokdami susipažįsta su įvairiomis kultūromis, atranda skirtingus mokymosi būdus. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus (šuoliukai, pritūpimai, sukiniai, parasti žingsniai). Perpranta etiketo ir scenos kultūros taisykles šokant.</p>
<p><b>6-asis žingsnis</b> Šokdamas judesiu vaizduoja įvairias emocijas, charakteringus veikėjų judesius. Šoka vis sudėtingesnius šokius ir ratelius. Kuria teminio šokio kompozicijas, įtraukdamas šokio judesiu būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurtą šokio eigą. Apibūdina šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą.</p>	<p>Spontaniškus judesius keičia į sąmoningai struktūruotą judesių seką ir judesys tampa šokiu. Susipažįsta su įvairiomis kultūromis, taip pat atranda skirtingus mokymosi būdus (šokti vienam, šokti poroje, šokti ratelyje ir kt). Susipažįsta su judėjimo įvairove. Naudoja laisvus tekamuosius judesius, kurie padeda kontroliuoti kūno energiją ir tempą. Mokydamiesi šokių vaikai supranta jų kompoziciją ( šokio žingsnius, sekas, stilių,</p>

<p>Aiškina kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šokį savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų.</p>	<p>judėjimo kryptį, erdvę). Juda greitai arba lėtai, jaučia ritmą, instinktyviai šokinėja pagal tolygų ritmą. Stebi kitus, derina šokio meną su kitais menais ir kalba, nusako šokio tempą, nuotaiką.</p>
<p><b>Dailės posritis</b></p>	
<p><b>Pasiekimų žingsniai</b></p>	<p><b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b></p>
<p>1-2-asis žingsniai Emocingai reaguoja ir siekia jam patrauklius, ryškius objektus. Išbando kokius pėdsakus palieka įvairios vizualinės raiškos priemonės. .</p>	<p>Žaisdami su skirtingų dvimačių ir trimačių formų objektais, įvairiomis figūromis, čiupinėdami, stebėdami juos erdvėje, atranda erdvines raiškos galimybes. Tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones: jas liečia, judina, brauko, spaudo.</p>
<p>3-iasis žingsnis Renkasi patrauklias raškos priemones, medžiagas. Keverzoja skirtingomis piešimo, rašymo priemonėmis, grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Mėgaujasi skirtingais potyriais.</p>	<p>Piešdami ir kurdami su įvairiomis priemonėmis ir piešimo įrankiais, plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką. Vaikai tyrinėja savo keverzones ir terliones, bando apie jas pasakoti. Tobulėjant motorikai bei akies ir rankos koordinacijai, vaikai vis labiau kontroliuoja savo judesius, jų kryptis ir vaizduoja įvairesnes linijas, formas.</p>
<p>4-asis žingsnis Išbando naujas vizualinės raiškos priemones. Grafiskai pavaizduoja skirtingas linijas, skirtingo dydžio dėmes, formas. Pradedą kurti objektų vaizdus, grafinius ir erdvinius kūrinius, tai ką sukūrė rodo, įvardina.</p>	<p>Vaikai individualiai ir su kitais džiaugsmingai tyrinėja spalvines ir grafines raiškos galimybes eksperimentuodami su dažais, juos maišydami. Išbando ir tyrinėja įvairias grafines ir spalvines raiškos priemones ir medžiagas, komentuoja savo kūrinius</p>
<p>5-asis žingsnis Tyrinėja skirtingų naudojimo vienam kūrybiniam darbui sukurti galimybes, pasirenka norimas priemones. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinius kūrinius. Jungia skirtingas formas į bendrą objektą. Išbando skaitmenines programėles kaip kūrybos įrankį (fotografuoti, piešti). Pastebi ir komentuoja kitų kūrybą, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas dailės sąvokas</p>	<p>Vaikų grafinė ir spalvinė raiška lavėja kuriant skirtingomis priemonėmis ir įrankiais, vaikams išbandant įvairias technikas. Modeliuoja, komponuoja dvimates ir trimates figūras veikdami su įvairiomis medžiagomis: lipdydami skirtingų formų objektus, konstruodami erdvinius objektus iš skirtingų medžiagų. Mokytojo paskatinti vaikai stebi, analizuoja, aptaria, grožisi kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais (grafikos, tapybos, fotografijos ir kt.).</p>
<p>6-asis žingsnis Kuriam darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti.</p>	<p>Įgudę vaikai bando atkartoti ir sukurti sudėtingesnius erdvinius objektus. Patiria džiaugsmą kurdami įvairias dvimates ir trimates figūras, objektus ir kompozicijas iš įvairaus dydžio, įprastų ir netikėtų priemonių bei</p>

<p>Įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas, gali išvardyti keletą technikų. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. Komentuoja apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus.</p>	<p>medžiagų: kaladėlių, gamtinės medžiagos, buities rakandų, karštų klijų, antrinių žaliavų. Įgyvendina savo kūrybines mintis ir idėjas, renkasi priemones, įrankius bei technikas grafinei ir spalvinei raiškai, siekia savitai ir detaliam išbaigti savo kūrybinius darbus. Vaikai komentuoja, grožisi savo ir kitų vaikų ar profesionalių menininkų sukurtais kūriniais.</p>
<b>Teatro posritis</b>	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1-2-asis žingsniai Žaisdamas reiškia poreikius ir skirtingas nuotaikas, tyrinėja savo kūno ir balso galimybes.</p>	<p>Vaikai tyrinėja ir pažįsta teatrinių raiškos priemonių įvairovę, žaidžiant; spontaniškai tyrinėjant kūno galimybes.</p>
<p>3-iasis žingsnis Žaisdami naudoja daug vaidybos elementų. Atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.</p>	<p>Vaikų žaidimai artimi kūrybinei dramai, jie mokosi kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus kitiems vaikams. Atlikdami simbolinius vaidmenis, naudoja veido mimiką, balso intonacijas.</p>
<p>4-asis žingsnis Per improvizacinio pobūdžio vaidybą vaikai kartu su bendraamžiais tyrinėja temas, kylančias iš jų patirties, vaizduotės. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.</p>	<p>Vaikai išgyvena kuriamas situacijas ir kartu mokosi tiksliau, aiškiau, autentiškai, kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus kitiems vaikams ir artimiems suaugusiems. Naudoja išraiškingus judesius, mimiką, balso intonacijas. Išgyvena kuriamas situacijas.</p>
<p>5-asis žingsnis Režisūriniuose ir siužetiniuose vaidmenų žaidimuose pradeda tikslingai kurti „dramatiškas situacijas“ per personažų susidūrimus, neįtikėtinus įvykius, improvizuoja dialogus. Kurdami vaidmenį pasitelkia įvairių rekvizitą, grimą, muzikavimą, šokį.</p>	<p>Tyrinėja temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės, įkvėpti skaitomų literatūros, muzikos, teatro, dailės ir kitų kūrinių, improvizuoja dialogus. Pradeda kurti dramatiškas situacijas per personažus. Kurdami vaidmenis, improvizacijas pasitelkia muzikavimą, šokį.</p>
<p>6-asis žingsnis Kuriamas pasirinktų simbolinių vaidmenų apibendrintus charakterius. Kartu su kitais spontaniškai kuria lėlių, šokio, dramos operos „spektaklius“ ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. Dalinasi savo teatrine patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus. Teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais.</p>	<p>Improvizuoja, kuria simbolinius vaidmenis, jiems būdingus charakterio bruožus. Pasirenka skirtingus vaidmenis, spontaniškai kurdami, modeliuodami „spektaklius“ ,panaudoja įvairias teatro meno formas( lėlių, šokio ir pan.) -Drauge su suaugusiais vaikai dalyvauja improvizuoto pobūdžio teatralizuotuose renginiuose -Tyrinėja, teatro formomis perteikia temas, kylančias iš jų pačių patirties, gyvenimiškų</p>

	situacijų
<b>Pasiekimų sritis- gebėjimas žaisti</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės iš vaiko perspektyvos</b>
1-2-asis žingsniai Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidimus, kartoja labiausiai pasisekusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti, turi savo mėgstamų pasikartojančių judesių ir garsų repertuarą, siekia socialinio atsako. Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais. Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais.	Spontaniškai juda ir sąveikauja su aplinka, ima pažinti savo kūno galimybes. Suaugusiems žaidinant, spontaniški vaikų judesiai darosi tikslingesni, pasikartojantys. Dėl džiaugsmingos aplinkinių reakcijos vaikai labiausiai pasisekusius judesius ir garsus tikslingiau kartoja, ima žaisti, manipuliuoti. Vaikas su suaugusiais žaismingai kuria bendravimo “kalbą” ir išgyvena bendrumo jausmą. Vaikai plačiau juda erdvėje, žaisdami su įvairias objektais, bei daiktais tyrinėja juos supančią aplinką.
3-iasis žingsnis Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai pasirenka žaislus. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną išiminius įvyki, jungia kelis žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą ar vaidmeninį žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	Vaikai žaisdami su daiktais pamėgdžioja suaugusiuosius, jų veiksmus, nukreiptus į socialinę sąveiką su kitais. Tikslingai pasirenka žaislus (lėles, mašinytes, gyvūnėlius, indelius ir kt.), vaikas išmoksta pasirinkti ir susikurti žaidimo erdvę. Žaidžia mokytojo inicijuotą paprastą žaidimą, palaipsniui įtraukiant kitus žaidėjus. Vaikai kuria jiems pažįstamas kasdienes ir socialines situacijas. Siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas.
4-asis žingsnis Žaisdamas su kitais stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesusipratimams spręsti. Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus. Individualiai ir su kitais vaikais žaidžia nesudėtingus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus. Geba laikytis žaidime prisiimto vaidmens, turi mėgstamą vaidmenį.	Žaidimo siužetą sudaro vienas ar du pasikartojantys įvykiai. Žaidžiant nuolat vaikų gebėjimai tobulėja ir jie ima žaisti didesnėmis grupelėmis. Išmoksta tikslingai kurti žaidimo erdves, konstruoja sudėtingus žaidimo siužetus. Prisiima apibendrintus vaidmenis, konstruoja sudėtingesnius žaidimų siužetus. Pasitelkdami vaizduotę vaikai įtraukia fantastinius elementus ir turi mėgstamą vaidmenį.
5-asis žingsnis	Žaidžia didesnėmis grupelėmis, prieš žaisdami

<p>Sėkmingai sąveikauja su kitais, buriasi į didesnes vaikų grupes. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės.</p> <p>Tikslingai pasirenka ar susikuria žaidimo erdvę.</p> <p>Drauge su kitais vaikais plėtoja tęstinius siužetinius žaidimus.</p> <p>Geba laikytis vaidmenų žaidimo taisyklių.</p> <p>Padedamas labiau įgudusių vaikų ar suaugusiųjų laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių.</p>	<p>aptaria žaidimo temą.</p> <p>Planuoja žaidimo siužetą, lanksčiai kaitaliojasi vaidmenimis.</p> <p>Patys vaikai kontroliuoja vienas kito veiksmus.</p> <p>Įgudusių žaisti vaikų žaidimai tampa tęstiniais.</p> <p>Išmoksta kurti tikslines žaidimų erdves ir pasitelkę vaizduotę kuria fantastinius personažus.</p> <p>Žaisdamas improvizuoja, kuria sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys ir fantastiniai personažai</p> <p>Žaisdami tyrinėja simbolines taisykles, jas kuria ir laikosi.</p>
<p>6 žingsnis</p> <p>Įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus.</p> <p>Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaiko žaidimui.</p> <p>Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir po jo.</p> <p>Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų filmų, knygų vaizdo žaidimų pagrindu.</p> <p>Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus.</p> <p>Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose, sportiniuose, judriuose ir didaktiniuose žaidimuose.</p>	<p>Žaidžiantys vaikai jungiasi į kolektyvinius režisūrinius žaidimus.</p> <p>Įtraukia į žaidimus kitus vaikus ir suaugusiuosius.</p> <p>Žaisdami tyrinėja aplinką ir veikimą su objektais, taip kurdami savo žaidimams atitinkamą erdvę.</p> <p>Kuria ilgalaikius žaidimus pagal jų mėgstamas pasakas, kino filmus, lengvai įtraukia kitus grupės vaikus.</p> <p>Žaidžia su taisyklėmis stalo žaidimus, didaktinius, judrius gaudynių, slėpynių.</p> <p>Savarankiškai žaidžia ir kuria naratyvinius žaidimus, atskleidžia savo gebėjimus, pomėgius ir stiprybes.</p> <p>Lanksčiai kaitalioja vaidmenis, patys kontroliuoja vienas kito veiksmus ir geba spręsti kylančius nesutarimus.</p>

### Pasiekimų sritis - 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 žingsniai

#### Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

##### 1-2-asis žingsniai

Įsitraukia ir spontaniškai tyrinėja, eksperimentuoja, išbando kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas.

Žaidžia, imituoja, komponuoja, įsitraukia į mokytojo pasiūlytų priemonių ir veikimo būdų galimybes.

Pastebi ir smalsiai reaguoja į pažįstamus ir naujus garsinius stimulus.

Džiaugsmingai atkartoja, įsitraukia į tai kas jam patiko ir ką ilgiau atkartojo.

Tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, ir skonius.

Išgauna, komponuoja patikusius garsus,

	judesius, objektus, atranda naujus veikimo būdus.
3-iasis žingsnis Interpretuoja, reflektuoja, imituoja, pritaiko kitų idėjas. Pritaiko kitų idėjas. Džiaugiasi savo ir kitų kūryba. Teplioja, brauko, atspauduoja, piešia linijas, domisi spalvomis, tyrinėja tekstūrą. Tyrinėja keverzones ir terliones.	Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo, imituoja. Kuria, mokosi iš kitų ir nori kurti kartu kitais, spontaniškai įsitraukdami. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atranda naujų derinių. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais ir džiaugiasi.
4-asis žingsnis Imituoja, kuria naujus žaidimus, modeliuoja išbando naujas medžiagas. Džiaugiasi savo ir kitų vaikų kūryba. Geriau supranta muzikos, šokio, teatro, dailės ypatumus ir vertingumą. Daug eksperimentuoja su dailės priemonėmis, linijos ir dėmės virsta kūrybiniais darbais.	Veikdamas pasitelkia vaizduotę. Išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės, daiktai, žaislai, gali būti naudojami skirtingais būdais, kūrybiškai. Įsijungia į šokio, muzikos, teatro ypatumus, atliepia garsais, pasakojimais, piešiniais. Pasako kodėl patiko tam tikras kūrinys. Domisi ką kuria kiti vaikai ir kuria su jais kartu.
5-asis žingsnis Išbando ir generuoja naujas idėjas, įsitraukia į gilesnius tyrinėjimus. Žaismingai reiškia savo emocijas, įspūdžius. Kūrybiškai plėtoja vaizduotę, fantazuoja. Pasakoja apie savo kūrinių reikšmę ir ką sukūrė. Kuria koliažus, užsiima tapybos darbais. Domisi įvairiais meniniais darbais, spalvine raiška ir įgyvendina savo kūrybines idėjas.	Fantazuoja apie tai, ką norėtų sukurti. Kūrybiškai naudoja įvairias medžiagas, priemones savo veiklose. Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį Pasakoja ką sukūrė, kokias medžiagas ir priemones naudojo ir kokius kūrybos būdus naudojo.
6-asis žingsnis Kuria turtingus vizualinius vaizdinius, fantazuoja, domisi kūryba ir įvairiomis medžiagomis. Žaisdami ir kurdami tyrinėja spalvų, garsų ir dailės medžiagų savybes. Tyrinėjimas ir spalvinių vaizdų kūrimas perauga į piešimą. Įsitraukia į mokytojo inicijuotas kūrybines veiklas. Domisi meno kūriniais, teatru, muzika.	Domisi, fantazuoja, išbando naujas kūrybos priemones. Užduoda klausimus apie kūrybą. Pasakoja apie tai ką sukūrė. Siekia užbaigti savo kūrybinius darbus. Džiaugiasi paskatinimu. Paaiškina kas jam svarbu kūrybos procese. Domisi kūrybinėmis priemonėmis. Atranda piešimą, tyrinėdami priemones ir spalvas.

### **Pasiekimų sritis - tyrinėjimas**

#### **Vertybinių nuostata.**

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

#### **Esminiai gebėjimai.**

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

<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
<p>1-2-asis žingsniai</p> <p>Visais pojūčiais tyrinėja aplinką ir save. Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą. Parodo ką nori tyrinėti, išbando naujus tyrinėjimo būdus, objektus ir medžiagas. Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose.</p>	<p>Vaikai žaidinami, matydami save veidrodyje, nuotraukose tyrinėja aš – ne aš ribas; kasdienėje rutinoje ir veiklose atsirinkdami savo drabužėlius ar žaislus aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu).</p> <p>Tyrinėja, kuo jie panašūs į kitus ir kuo skiriasi nuo kitų vaikų ir suaugusiųjų</p>
<p>3-iasis žingsnis</p> <p>Smalsauja, aiškinasi, kas ir kaip vyksta, įsitraukia į įvairias veiklas, atranda naujus veikimo būdus.</p> <p>Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija. Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas. Džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultata rodantiems kitiems.</p>	<p>Vaikai mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais įsitraukdami į bendrus žaidimus ir veiklas grupelėje.</p> <p>Bendrose veiklose vaikai ugdomi jautrumą kito poreikiams: mokosi suprasti, ką jaučia, ko nori kitas, bando atliepti kito jausmus ar norus. Vaikai patys inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisyklės, padeda, paremia vienas kitą, tariasi.</p> <p>Vaikai išbando pačių bendraujant atrastus, iš skaitomų knygelėlių ar suaugusiųjų sužinotus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus, aiškinasi, koks draugas yra geras ir koks yra blogas.</p>
<p>4-asis žingsnis</p> <p>Pradeda suprasti tyrinėjimo procesą: kelia klausimus, spėlioja, pasako ką veikė, ką atrado. Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, remiasi patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka ir įvardija kokias reikalingas priemones pasirinko eksperimentavimui.</p>	<p>Ieško panašumų ir skirtumų, sprendžia iškilusias problemas.</p> <p>Vaikai ieško atsakymų į patiemis kylančius ir mokytojo nuolat keliamus klausimus. Stebėdami aplinkos daiktus, vaikai suteikia jiems prasmę, prisitaiko prie aplinkos, ugdomi savarankiškumą.</p> <p>Skirtingais metų laikais vaikai stebi būdingus gamtos požymius.</p> <p>Vaikai susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką (gamtos radinius, žmogaus sukurtus daiktus).</p>
<p>5-asis žingsnis</p> <p>Įsitraukia į įvairių objektų ir reiškinių tyrinėjimą. Stebėdamas ir eksperimentuodamas ieško įvairių objektų panašumo ir skirtumo. Paaiškina, kad tyrinėjant su daiktais,</p>	<p>Vaikai tyrinėja, aiškinasi, kas ir kaip vyksta gamtoje, pastebi gyvosios ir negyvosios gamtos vienovę: augalui reikia dirvožemio, vandens, saulės šviesos; gyvūnui – maisto, vandens, būsto.</p> <p>Veikdami su daiktais, vaikai mokosi sutelkti</p>

<p>medžiagomis, augalais, gyvūnais reikia elgtis atsargiai. Kalbėdamas apie tyrinėjimą remiasi jo rezultatais. Savo stebinius palygina su kitų stebiniais, kartais susieja skirtingus pastebėjimus.</p>	<p>dėmesį, mąstyti, prisiminti, tausoti daiktus, ugdomi kantrybę, savikontrolę. Prižiūrėdami augalus vaikai mokosi rūpintis gamta ir aplinka, priimti atsakomybę, pasitikėti savo jėgomis. Vaikai aptaria ir supranta, kad žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvajai gamtai, mokosi taupiai naudoti vandenį, popierių, priemones, nešvaisto jų be reikalo, mokosi tvarumo. Savo pastebėjimus jie išreiškia parodydami daiktus, kurie suaugusiojo apibūdinami su matavimu susijusiomis sąvokomis.</p>
<p><b>6-asis žingsnis</b> Tikslingai tyrinėja įvairias aplinkas, objektus ir reiškinius, pasitelkdamas skirtingus tyrinėjimo būdus. Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes. Objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja. Pasirenka reikiamas medžiagas tyrinėjimui, samprotauja ką atrado, sužinojo, kelia klausimus. Siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti</p>	<p>Vaikai pasirinktus daiktus laisvai rūšiuoja, skirsto į kategorijas: pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą. Darže, šiltnamyje, ant palangės vaikai sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja, kaip jie auga. Vaikai noriai įsitraukia į veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip galima palyginti daiktų ilgį (plotį, aukštį) arba tūrį. Džiaugiasi atradę naujus dydžių palyginimo būdus: naudoti smulkesnius daiktus kaip matavimo priemonę didesniems daiktų dydžiams įvertinti. Apžiūrinėdami iš visų pusių, viršaus, apačios, liesdami, uosdami, vaikai atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. Vaikai lygina praeities ir dabarties daiktus, komentuoja jų išvaizdą, paskirtį, kaip veikia, iš ko pagaminti. Vaikai stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, atpažįsta ir pavadina augalų dalis (lapai, žiedai, vaisiai, sėklos ir pan.), pajunta tekstūrų skirtumus, vaisiuose suranda sėklas. Veikdami mokytojo tikslingai sukurtuose kontekstuose, vaikai mokosi samprotauti, kūrybiškai taiko įgytą skaičiavimo patirtį sprendami problemas, pradeda vartoti žodžius, kuriais nusakomi matematiniai procesai.</p>

**Pasiekimų sritis - problemų sprendimas**

**Vertybinė nuostata.**

Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.	
<b>Esminis gebėjimas.</b> Geba atpažinti problemą, iššūkį, kliūtį, ieško iššūkio, problemos sprendimo būdų, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
1-2-asis žingsniai Parodo, kad kažkas vyksta ne taip, sutelkia dėmesį į problemą. Stebi suaugusiuosius ir išbando jų taikomus būdus, renkasi tinkamus veiksmus.	Parodo, atskleidžia, išreiškia emocijas, kreipiasi pagalbos, pasiguodžia, leidžiasi apkabinamas, nuraminamas. Bendraudami su kitais pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusiojo.
3-iasis žingsnis Parodo su kokia problema susidūrė, bando savarankiškai jas spręsti. Kreipiasi pagalbos ir ją priima. Atsižvelgiant į ankstesnę patirtį taisy, tobulina sprendimą.	Vaikai susidūrę su kliūtimis keičia veikimo ar elgesio būdus, stengiasi jas įveikti. Darydami klaidas ir jas taisydami vaikai plėtoja atkaklumą, gebėjimą įveikti iššūkius. Nepavykus stebi, kai tai daro kiti, išbando jų taikomus sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos
4-asis žingsnis Pasako, kad susidūrė su problema, bando ją apibūdinti. Įveikiant problemą išbando stebėtus ir naujai sugalvotus veikimo būdus, pradeda atsitiktinį eksperimentavimą, bandymus. Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kad pavyko įveikti sunkumus, nepasisekus pradeda veikti iš naujo arba ją keičia.	Vaikai problemų sprendimui pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusiojo. Stebi ir tikslingai pasiūlytose veiklose tyrinėja bei išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus. Kelia sau tikslus ir jų siekia, susidūrę su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus. Renkasi veikimo būdus ir priemones, dalinasi mintimis problemos sprendimui.
5-asis žingsnis Atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais. Sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas. Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.	Imasi iniciatyvos įveikti esamai kliūčiai ieško būdų kaip tai įveikti Vaikai empatiškai atliepia į draugo pasiūlytą idėją ar nuomonę, spręsti nesutarimus Susidūrę su problemomis išbando sprendimo būdus, reikiant kreipiasi į suaugusiuosius Kalbasi tariasi, samprotauja, ką darytų kitaip.
6-asis žingsnis Patinka sudėtingos užduotys, stengiasi jas įveikti pats ar su kitais vaikais. Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	Numatydamas pasekmes, priima sprendimą pats. Priimdamas sprendimą, supranta pasekmes, tariasi su kitais ir atsižvelgia į jų nuomonę. Vaikai mokosi stabtelti ir apmąstyti sprendimų pasekmes, nepasisekus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį.

**Pasiekimo sritis - mokėjimas mokyti**

<b>Vertybė nuostata.</b> Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	
<b>Esminiai gebėjimai.</b> 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.	
<b>Pasiekimų žingsniai</b>	<b>Ugdymo (si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</b>
1-2-asis žingsniai Domisi aplinka, reaguoja į aplinkinių reakcijas. Kartoja spontaniškai pasiektą rezultatą, emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus. Ieško naujų išpūdžių, aktyviai domisi aplinka. Siekia įgyvendinti norą, džiaugiasi veiklos procesu.	Stebi aplinką, žmones, objektus, pastebi pasikartojančius reiškinius. Per girdimus garsus, žodžius, matomus gestus vis daugiau gauna žinių apie aplinką. Kasdienėse veiklose mokytojo skatinami vaikai mokosi išreikšti ir įvardyti savo emocijas, poreikius.
3-iasis žingsnis Įsitraukia į veiklas, pasirenka mėgstamas priemones. Stebi, klausinėja, džiaugiasi savo veiklos rezultatais.	Keletą minučių sutelkia dėmesį į žaidimą, veiklą, lavina atmintį žaisdamas žaidimus. Išbando įvairius būdus tikslui pasiekti, supranta, kad tam tikras veiksmas sukelia pasekmes.
4-asis žingsnis Išreiškia susidomėjimą ir norą veikti su kitais. Imasi iniciatyvos ir atsirinka reikiamas priemones veiklai įgyvendinti. Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, padarė, ką darys toliau.	Vaikai ugdomi priklausymo jausmą, įsitraukia į veiklas, atranda lygiaverčio bendravimo su kitais jos nariais būdus. Vaikai susipažįsta ir mokosi naudotis daiktai, prietaisais, padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką. Darydami klaidas ir jas taisydami vaikai plėtoja atkaklumą, gebėjimą įveikti iššūkius.
5-asis žingsnis Siekia patenkinti savo smalsumą, siekiant tikslo numato ir įgyvendina kelis žingsnius. Lanksčiai sprendžia iškylančius sunkumus. Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko. Planuoja savo veiklą seką, pasirenka prioritetus.	Drąsiai imasi naujų sumanymų ir lyderystės. Vaikai tyrinėja ir modeliuoja situaciją, numato tyrinėjimo eigą, ieško tinkamų būdų ir priemonių. Samprotauja, ko norėtų išmokti netolimoje ateityje. Pasako, parodo kaip veikė, mokėsi, planuoja ką darys toliau.
6-asis žingsnis Drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydami įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Drąsiai įsitraukia į iššūkio reikalaujančią veiklą. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją	Mokosi priimti savo gyvenimui ir ugdymuisi aktualius sprendimus bei pasirinkimus. Stiprina pasitikėjimą savimi ir savo gebėjimais. Vaikai kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis, būsenomis. Vaikai įvairiais būdais kuria savo asmeninę gyvenimo ir augimo istoriją; mokytojo ir tėvų padedami konstruoja šeimos istorijas

<p>tikslingai atsirenka. Stebi veiklos procesą, jį koreguoja, dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata. Pasako ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.</p>	<p>pasakojimą. Vaikai mokosi stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, kad pasirinktų tinkamiausius būdus. Vaikai sau kelia paprastus asmeninius ar veiklos tikslus ir jų siekia. Susidūrę su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus, atkakliai stengiasi jas įveikti, kreipiasi pagalbos ir ją priima.</p>
---	--

### **Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms.**

Įstaigoje vykdomas komandinis mokytojų ir švietimo pagalbos specialistų (logopedo, specialiojo pedagogo, mokinio padėjėjo) darbas. Švietimo pagalbos specialistai teikia mokytojui pagalbą, kartu aptardami vaikų poreikius, ugdymo(si) galimybes ir planuodami ugdymosi aplinką ir procesą, kad vaikai nepatirtų dalyvavimo ir ugdymo(si) kliūčių. Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai stebi, kuo vaikai domisi, ką geba ir pritaiko kontekstą plėtoti pastebėtus vaikų interesus ir gebėjimus, numato galimas vaikų veiklos kliūtis ir parenka priemones ir būdus, kurie gali padėti vaikams lengviau įsitraukti, bendrauti ir bendradarbiauti su kitais vaikais, atlikti veiklą ir mokytis.

Ugdymo(si) kontekstuose, būdami vaikų elgesio ir veiklos modeliu, mokytojai pagal situaciją lanksčiai keičia savo vaidmenis, tapdami vaiko padėjėjais, tyrinėtojais, kūrėjais, besimokančiaisiais.

Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai padeda tėvams (globėjams) suprasti vaiko ugdymosi poreikius, konsultuoja, bendradarbiauja, numatydami vaikui tinkamiausius ugdymo(si) būdus, užtikrinant vaiko ugdymosi tęstinumą šeimoje ir įstaigoje.

Sprendžiant sudėtingus ugdymo(si) atvejus, įstaiga inicijuoja bendradarbiavimą su išorinėmis vaikų ugdymo, švietimo pagalbos teikimo, nevyriausybinėmis organizacijomis, tarpininkauja šeimoms ir kitoms institucijoms sprendžiant vaikų teisių, ugdymo ir pagalbos vaikams klausimus.

## **V SKYRIUS VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA IR UGDYMO SI TĘSTINUMAS**

Ugdymosi pažangos vertinimo paskirtis – pažinti vaiką, kaupti informaciją apie vaiko patirtį, pasiekimus, pažangą, gerinti vaikų ugdymo(si) proceso kokybę.

Vaiko pasiekimų vertinimas – būtina kokybiško ugdymo(si) proceso dalis, padedanti geriau pažinti kiekvieną vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą, stebint, ką vaikas jau geba, ko ir kaip mokosi, kokia jo pažanga atskirose pasiekimų srityse, atskleidžiant potencialias jo galias ir švietimo pagalbos poreikį.

Ugdymo(si) pasiekimų ir pažangos vertinimas grindžiamas individualizavimo principu, t. y. kiekvieno vaiko pasiekimai vertinami atskirai, nelyginant su kitais. Vertinama ne tik vaiko įgyta patirtis, jo žinios, vertinami ir jo gebėjimai bei išsiugdytos vertybinės nuostatos (vaiko įgytos kompetencijos).

Pasiekimų ir pažangos vertinimas lopšelyje-darželyje vykdomas panaudojant šiuos metodus ir būdus: stebėjimas natūralioje kasdienėje veikloje, pokalbis su vaiku, vaiko veiklos ir kūrybos darbų analizė, garso, vaizdo įrašai, specialistų komentarai, vaiko pasakojimai, anketinės apklausos ir tėvų atsiliepimai.

Mokytojai nuolatos teikia vaiką motyvuojantį, įtraukiantį, auginantį grįžtamąjį ryšį. Su vaikais pasidžiaugiama veikla, aptariamas veiklos procesas ir rezultatai, vaikai mokosi patys įsivertinti savo veiklos patirtis ir rezultatus. Taip užtikrinamas formuojamasis vertinimas skatinant kiekvieno vaiko individualią pažangą.

Vertinimas vykdomas du kartus per metus (rudeni ir pavasari), remiantis „Pasiiekimų aprašu“. Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama: el. dienyne „Mūsų darželis“, vaiko pasiekimų Aplanke. Vaiko pasiekimų rezultatai padeda planuojant vaikų ugdymo (si) procesą, sudarant planus, rengiant projektus, numatant tolimesnes gaires, tikslus ir uždavinius.

Informacija apie vaiko pasiekimus pateikiama ugdytinių tėvams individualių pokalbių, konsultacijų metu. Abipusė sąveika su šeima padeda dalintis informacija ir patirtimi apie vaiko ugdymąsi, daromą pažangą, tartis ir ieškoti poveikio priemonių iškilusioms problemoms spręsti. Vertinant vaiko pasiekimus, laikomasi konfidencialumo principo.

Vaikui pereinant iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės mokytojui.

Pagalbos vaikui specialistai ir mokytojai, tardamiesi su vaiko tėvais ir vaiko gerovės komisija, atsižvelgdami į vaiko pasiekimų ir pažangos vertinimus, švietimo pagalbos tarnybos specialistų pateiktas išvadas bei rekomendacijas, specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams pritaiko ikimokyklinio ugdymo programą arba rengia ir įgyvendina individualius pagalbos planus, sistemingai reflektuoja vaikų pasiekimus, savo taikomas strategijas, vykdo įvairias prevencines ir socialines veiklas.

Specialiųjų ugdymosi poreikių vaikų ugdymas planuojamas ir pasiekimų vertinimas vykdomas pagal Vaiko gerovės komisijos ir (ar) ŠPT siūlomą ugdymo(si) programą.

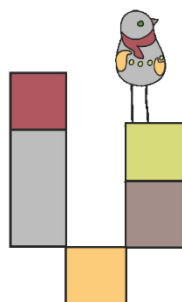
Bendradarbiaujant mokytojai, specialistams su tėvais (globėjais), sudaromas individualus pagalbos planas ir vertinimas atliekamas du kartus metuose.

Ikimokyklinio ugdymo ir Priešmokyklinio ugdymo programų plėtojamos vaiko ugdymo(si) sritys tarpusavyje dera.

Ikimokyklinio ugdymo programa		Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa	
Ugdymo(si) būdai	Ugdymo(si) sritys	Ugdymo(si) būdai	Ugdymo(si) sritys
Žaidimas, patirtinė veikla – vaiko raidos šaltinis, vaiko ugdymosi būdas ir pagrindinė veikla.	Mūsų sveikata ir gerovė	Žaidybinė, patyriminė veikla, atradimų džiaugsmo ir natūralaus smalsumo apie supantį pasaulį puoselėjimas.	Sveikatos ir fizinis ugdymas
	Aš kalbų pasaulyje		Kalbinis ugdymas
	Tyrinėju ir pažįstu aplinką		Matematinis ugdymas
	Aš ir bendruomenė		Gamtamokslinis ugdymas
	Kuriu ir išreiškiu		Visuomeninis ugdymas
			Meninis ugdymas

PRITARTA  
Molėtų rajono savivaldybės mero  
2025 m. liepos d. potvarkiu Nr. ...

PATVIRTINTA  
Molėtų „Vyturėlio“ vaikų  
lopšelio-darželio direktoriaus  
2025 m. liepos d. įsakymu Nr.



**MOLĖTŲ „VYTURĖLIO“  
VAIKŲ LOPŠELIS – DARŽELIS**

**IKIMOKYKLINIO UGDYMO  
PROGRAMA**

2025 m.

## TURINYS

I SKYRIUS. BENDROSIOS NUOSTATOS .....	3
1.1. DUOMENYS APIE ŠVIETIMO ĮSTAIGĄ.....	3
1.2. POŽIŪRIS Į VAIKO RAIDĄ IR JO UGDYMĄSI.....	3
1.3 UGDYMĄ(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS .....	5
1.4. VAIKŲ IR TĖVŲ (GLOBĖJŲ) POREIKIAI .....	6
1.5. REGIONO YPATUMAI .....	7
1.6. MOKYKLOS SAVITUMAS .....	8
II SKYRIUS. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI.....	9
III SKYRIUS. TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR UGDYMO(SI) REZULTATAI .....	11
3.1.TIKSLAS .....	11
3.2.UŽDAVINIAI.....	11
IV SKYRIUS. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS.....	13
V SKYRIUS. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA IR TĖSTINUMAS.....	69
PRIEDAI.....	73
NAUDOTA LITERATŪRA IR INFOEMACIJOS ŠALTINIAI.....	85

## I SKYRIUS. BENDROSIOS NUOSTATOS

### 1.1. DUOMENYS APIE ŠVIETIMO ĮSTAIGĄ

Pavadinimas - Molėtų „Vyturėlio“ vaikų lopšelis - darželis.

Teisinė forma - juridinis asmuo, pelno nesiekianti Molėtų savivaldybės institucija.

Kodas - 191231719.

Tipas - lopšelis-darželis.

Grupė - neformaliojo švietimo ikimokyklinio ugdymo mokykla, ugdanti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikus lietuvių kalba.

Adresas: Vilniaus 57, Molėtai; LT-33102, tel. 0383 51535, el. p. [info@vyturelismoletai.lt](mailto:info@vyturelismoletai.lt)

### 1.2. POŽIŪRIS Į VAIKO RAIDĄ IR JO UGDYMĄSI

Darželio pedagogai supranta, kad vaikystė yra unikali vertybė, todėl labai svarbu sudaryti tinkamas sąlygas vaikams veikti „čia“ ir „dabar“, bei ugdyti laisvą, savarankišką, atsakingą, kūrybingą asmenybę. Vaikas yra aktyvus ugdymo proceso dalyvis.

UGDYMAS ORGANIZUOJAMAS REMIANTIS PAŽANGIAUSIOMIS PASAULINĖMIS UGDYMO TEORIJOMIS IR PRAKTIKOMIS:

- ❖ Sociokultūrine/kultūrine-istorine veiklos teorija (holistinis požiūris), kuri nukreipta į visuminę vaiko raidą. Vaikas priimamas kaip unikali nedaloma visuma, kuri savo galias plėtoja ir kuria asmenybę aktyviai bendraudama ir sąveikaudama su aplinkiniais, nuolat plėtojamame ir dinamiškame sociokultūriniame ugdymosi kontekste. Taip įvaldydamas reikiamas kultūrinės elgesio ir mąstymo formas. Mokytojo pagalba yra įtraukiamas į įvairias socialines ir vaikų tarpusavio sąveikas.
- ❖ Konstruktyvistine veiklos teorija (kognityvinė/pažintinė), kuri nukreipta į visus tris vaiko pažinimo būdus – patirtinį, loginį, socialinį. Ugdymasis vyksta per savarankišką patirtį, tyrinėjimus, eksperimentavimus, atradimus. Vaikas aktyvus, savarankiškas, žingeidus. Mokytojas mokosi kartu su vaikais, kuria naujas patirtis generuojančias aplinkas.

- ❖ Etnoteorija (visuminis ugdymas), nukreipta į vaiko, kaip bendruomenės nario ugdymą. Tai priėmimas bendruomenės praktikų, veiklų, rutinų. Stebintis ir savarankiškai įsijungiantis į bendruomenės gyvenimą. Mokytojas yra minimalus pagalbininkas, stebintis, skatinantis, drąsinantis.
- ❖ Ekologinių sistemų teorija (holistinis požiūris). Teorija nukreipta į visuminę vaiko kaip žmonijos bendruomenės nario ugdymą. Vaikas aktyvus dalyvis ir sąveikautojas su visuomene visuose raidos kontekstuose, laipsniškai įaugantis į integruotas sistemas. Mokytojas kuria palankią ir įtraukią mokymosi aplinką, atsižvelgiantis į skirtingus vaikų bruožus ir patirtį.
- ❖ Asmenybės sklaidą skatinančios metodikos „Gera pradžia“ filosofija, ugdančia tas savybes, kurių prireiks nuolat kintančiame pasaulyje, žvelgiant iš vaiko perspektyvos.

#### VAIKO RAIDA IR UGDYMASIS PASIŽYMI UNIKALIAIS BRUOŽAIS, TODĖL ORGANIZUODAMI UGDYMO(SI) PROCESĄ ĮSIPAREIGOJAME:

- atsiverti pokyčiams;
- sudaryti sąlygas plėtoti prigimtiniems vaiko galioms, pripažįstame skirtybes, pasiekimų įvairovę;
- vertinti vaiko gyvenimą „čia“ ir „dabar“;
- žinoti ir suprasti vaiko raidą ir jos ypatumus;
- remti vaikų iniciatyvas, parenkant jiems aktualias temas ir veiklas;
- vaikų veikloje integruoti fizinį, emocinį, socialinį ir pažintinį ugdymąsi, kaip nedalomos visumos matymą;
- sudaryti sąlygas veikti savo tempu ir laisvai rinktis veiklos formas;
- vaiko vidines galias plėtoti naujų patirčių per dialogą pagrindu;
- sudaryti sąlygas nuomonių ir raiškos įvairovei ir mokymuisi vieniems iš kitų;
- ugdyti tautos kultūros vertybes ir tradicijas;
- turtinti ir kompensuoti nepalankioje aplinkoje augančių vaikų patirtis, kurdami ugdytis įgalinančias socialines ir kultūrines aplinkas;
- reflektuoti savo veiklą ir skatinti vaikus reflektuoti.

### 1.3 UGDYMA(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS

UGDYMAS ORGANIZUOJAMAS PASITELKiant ŠIAS PAMATINES POŽIŪRIO Į VAIKO ASMENYBĘ VERTYBES



## 1.4. VAIKŲ IR TĖVŲ (GLOBĖJŲ) POREIKIAI

Daželį lanko tiek miesto, tiek kaimo vaikai. Nemaža dalis – atvykę gyventi iš didesnių miestų. Tai naujos kartos vaikai. Jie pasitiki savimi, smalsūs, bendraujantys, mėgstantys tyrinėti, spręsti problemas, aiškintis jų priežastis. Vaikų aplinkoje, gausu informacinių technologijų – kompiuteriai, interaktyvios lentos, mobilūs telefonai, skaitmeninės knygos. Juos domina visa, kas nauja. Jie patys noriai ieško informacijos, gali vienu metu įsitraukti į keletą veiklų, greitai jas keisti. Vaikai skuba patirti nuotykius, rasti atsakymus į vykstančias gyvenimo aktualijas.

UGDYMAS ORGANIZUOJAMAS SIEKIANT UŽTIKRINTI KIEKVIENAM VAIKUI AKTUALIŲ POREIKIŲ TENKINIMĄ IR TURTINIMĄ



## TĖVAI YRA VAIKŲ UGDYMO PARTNERIAI, TODĖL ORGANIZUOANT MOKYKLOS VEIKLĄ LABAI SVARBU ATLIEPTI JŲ POREIKIUS.

### TĖVAMS SVARBU:

- ❖ kokybiškas, vaiko individualius poreikius atliepiantis ugdymas;
- ❖ vaiko savarankiškumo ir bendravimo įgūdžių ugdymas;
- ❖ specialistų pagalba esant poreikiui (logopedas, spec. pedagogas, mokytojo padėjėjas);
- ❖ vaiko saugumo, geros savijautos užtikrinimas;
- ❖ tinkamos priežiūros ir sveikos mitybos organizavimas;
- ❖ pasirengimo mokyklai sąlygų sudarymas;
- ❖ konfidencialumo, pagarbos šeimai užtikrinimas;
- ❖ abipusio bendradarbiavimo ir supratimo;
- ❖ Šeimos domisi vaikų ugdymu, todėl siekiant efektyviai keistis aktualia informacija, įstaigoje naudojamos skaitmeninės technologijos: elektroninis dienynas „Mūsų darželis“, įstaigos internetinė svetainė, virtualių pokalbių grupės.

## 1.5. REGIONO YPATUMAI

Molėtų „Vyturėlio“ vaikų lopšelis - darželis yra vienas iš dviejų miesto ikimokyklinių įstaigų, turintis keturis skyrius rajone, įsikūręs miesto centre.

Mokykla yra netoli upės ir pušyno, todėl dažnos edukacinės veiklos gamtoje, išvykos ir ekskursijos. Mieste yra senų istorinių pastatų, paminklų, fontanų, Pavasarininkų kalnas, Skulptūrų parkas, miesto stadionas, baseinas ir viešieji treniravimosi įrenginiai, vaikų žaidimo aikštelės.

Vaikai turi galimybę apsilankyti Tradicinių amatų centre, kur susipažįsta su lietuvių liaudies meistrų darbais, aukštaitiškais amatais ir maisto gaminimo tradicijomis, Molėtų observatorijoje, Žvejybos ir Technikos muziejuose.

Bendraujame su Pradine mokykla, Progimnazija, Vaikų biblioteka, Gaisrinės pagalbos tarnyba, Policija, Molėtų krašto muziejumi, Kultūros ir sporto centru, Molėtų rajono savivaldybės socialinės paramos skyriumi, Paramos vaikui centru, Robotikos akademija.

Molėtų rajonas yra kaimiško tipo vietoje, todėl vaikai turi galimybę aplankyti senelių ūkius, susipažinti su naminais gyvuliais ir paukščiais, sodo ir daržo augmenija.

## 1.6. MOKYKLOS SAVITUMAS

Įstaigoje yra 16 grupių iš kurių 2 grupės - Giedraičių skyriuje, 2 grupės – Alantos skyriuje, 1 grupė - Suginčių skyriuje, 1 grupė – Levaniškių skyriuje. 15 grupių dirba 10,5 val. (7.00 – 17.30), 1 prailginto darbo grupė dirba 11,5 val. (6.30 – 18.00). Įstaigoje dirba 35 pedagogai, 3 iš jų priešmokyklinio ugdymo mokytojai, meninio ugdymo mokytojas, 3 logopedai, spec. pedagogas. Didelių specialiųjų poreikių vaikams padeda mokytojo padėjėjos. Didelė dalis mokytojų turi vyr. mokytojo, o 4 mokytojos - mokytojo metodinio kvalifikacinę kategoriją. Grupėje dirba du mokytojai (ne vienu metu). Atsižvelgiant į vaikų amžių, formuojamos ankstyvojo, ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus grupės. Į bendrosios paskirties grupes integruojami specialiųjų poreikių vaikai. Atsižvelgiant į tėvų pageidavimus, įstaigoje organizuojami papildomo ugdymo užsiėmimai, tai sporto, robotikos ir molio dirbtuvėlės. Įrengta patalpa dienos miego nemiegantiems vaikams, pojūčių kambariai elgesio ir emocijų sutrikimus turintiems vaikams.

Lopšelyje - darželyje formuojama kultūra orientuota į vidinius ugdymo ir ugdymosi procesus, nuolat reflektuojant vaikų ugdymosi vertybes. Taikoma Geros pradžios ugdymo technologija, kuri orientuota į vaiką, jo poreikius, todėl didžiausias dėmesys skiriamas vaiko ir mokytojo santykiui.

Siekiami profesionalaus ir vaiką orientuoto požiūrio ir reflektivaus vaikų ugdymo(si) tęstinumo, ugdymo procesą **organizuojant projektiniu veiklos organizavimo metodu**, taikant STEAM, universalus dizaino mokymuisi strategiją.

Mokykloje įgyvendinamos bendroji priešmokyklinio ugdymo ir ikimokyklinio ugdymo programos. Taip pat, priešmokyklinio amžiaus vaikų socialinio - emocinio ugdymo programa „Zipio draugai“, ikimokyklinio amžiaus vaikų socialinio emocinio ugdymo programos „Kimošiai“, „Antras žingsnis darželiams“, ugdančios vaikų gebėjimus **įvardyti ir kontroliuoti savo jausmus, tinkamai bendrauti, gerbti save ir aplinkinius**.

Ypatingas dėmesys skiriamas vaikų **savarankiškumo ugdymui**, akcentuojant tik būtinąją suaugusiojo intervenciją į ugdymosi procesą.

Ugdymas organizuojamas sudarant sąlygas vaikui autentiškai mokytis ir kaupti patirtį, remiantis tyrinėjimo ir gilaus mokymosi konteksto kūrimo būdu (**patirtinis ugdymas**).

Ugdymosi kontekstų kūrimui pasitelkiamos **virtualios aplinkos**. Vaikai mokosi valdyti ir dirbti su interaktyviomis ir informacinėmis technologijomis.

Mokyklos **bendruomenės mokymasis ir tobulėjimas** yra nuolatinis procesas. Atsižvelgiant į naujausius nacionalinius ikimokyklinio ugdymo projektus ir rekomendacijas mokykloje pastoviai organizuojami mokymai mokytojams, vaiko padėjėjams, mokytojo padėjėjams ir konsultacijos tėvams.

Sukurta **įsivertinimu grįsta kultūra**. Vadovaujantis konkrečiais susitarimais ir patvirtintais kokybės kriterijais, kiekvienais metais atliekamas veiklos įsivertinimas. Tai skatina kaitą, mokytojų tobulėjimą, gerina ugdymo kokybę, leidžia pamatyti pokytį.

Nuolatos vertinama ir aptariama vaikų mityba, didelį dėmesį skiriant **sveikai mitybai**. Įstaigos ugdytiniai dalyvauja programose „Pienas vaikams“, „Vaisių vartojimo skatinimas mokyklose“.

Mokyklos bendruomenė dalyvauja ir miesto organizuojamuose renginiuose, konkursuose, parodose, išsiskiria savo jaukiu, patraukliu **estetiniu įvaizdžiu**, kuris ugdo minimalizmo ir laisvumo pojūtį.

## II SKYRIUS. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

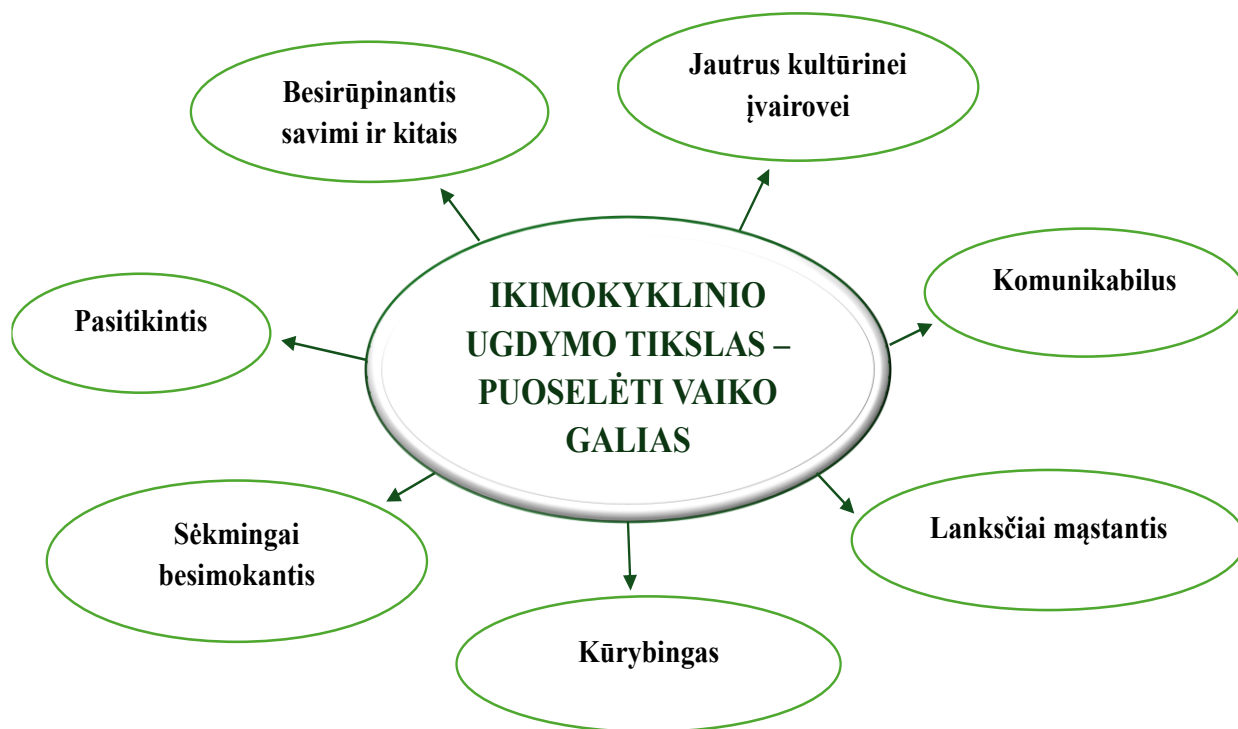
UGDYMAS MOKYKLOJE ORGANIZUOJAMA VADOVAUJANTIS SVARBIAUSIAIS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAIŠ, KURIE UŽTIKRINA UGDYMO(SI) KRYPTINGUMĄ, INTEGRALUMĄ, VEIKSMINGAS UGDOMĄSIAS SĄVEIKAS IR UGDYMO KOKYBĘ. TAI:

- ❖ **ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas.** Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį. Ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju kuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si);
- ❖ **vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas.** Ugdymo(si) procese atsižvelgiama į raidos nulemtą vaikų poreikių, patirties ir gebėjimų įvairovę ir skatinama visapusiška vaiko raida – fizinė, emocinė, socialinė, pažinimo, komunikavimo, meninės raiškos;
- ❖ **žaismės principas.** Žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla;
- ❖ **sociokultūrinio kryptingumo principas.** Ugdymas(is) yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei;

- ❖ **integralumo principas.** Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumas;
- ❖ **įtraukties principas.** Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;
- ❖ **kontekstualumo principas.** Vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atviruose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo;
- ❖ **vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas.** Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus;
- ❖ **lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas.** Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną *čia ir dabar* momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui;
- ❖ **reflektyvaus ugdymo(si) principas.** Mokytojas drauge su vaiku emocijomis ir veiksmais atspindi vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge pagal jų gebėjimus apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsvarsto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si);
- ❖ **šėimos ir mokyklos partnerystės principas.** Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.
- ❖ **reflektyvaus ugdymo(si) principas.** Mokytojas drauge su vaiku emocijomis ir veiksmais atspindi vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge pagal jų gebėjimus apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsvarsto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si);
- ❖ **šėimos ir mokyklos partnerystės principas.** Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

### III SKYRIUS. TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR UGDYMO(SI) REZULTATAI

#### 3.1. TIKSLAS



**ATSIŽVELGIANT Į VAIKŲ PRIGIMTINES GALIAS, PATIRTĮ, POREIKIUS, ŠEIMOS IR BENDRUOMENĖS SUSITARIMUS, KURTI LANKSČIUS EDUKACINIUS KONTEKSTUS, ĮGALINANČIUS VAIKUS IŠSIUGDYTI PASITIKĖJIMO, RŪPINIMOSI SAVIMI IR KITAIS, KULTŪRINIO IR SOCIALINIO JAUTRUMO, KOMUNIKAVIMO, LANKSTAUS MĄSTYMO, KŪRYBIŠKUMO, MOKĖJIMO MOKYTIS PRADMENIS.**

#### 3.2. UŽDAVINIAI

- ❖ Atpažinti kiekvieno vaiko ugdymosi poreikius, kylančius iš asmenybės raidos tarpsnio, individualių raidos ypatumų, prigimtinių gebėjimų visumos ir sociokultūrinės aplinkos;
- ❖ Į vaiką ir jo vertybių ugdymą orientuotame, integraliame ugdymo procese tikslingai taikyti vaiko ir mokytojo sąveika grindžiamus mokymo(si) metodus, priemones;

- ❖ Organizuoti ugdymą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio mokymo(si) metodus (projektus, tyrinėjimus, eksperimentavimą, pažintines išvykas, diskusijas ir kt.), pripažįstant žaidimą ir kasdienį vaiko gyvenimą grupėje kaip neatsiejamą ugdymo dalį;
- ❖ Sukurti konkrečiam vaiko amžiui pritaikytą ugdymąsi ir mokymąsi stimuliuojančią aplinką;
- ❖ Siekiant užtikrinti kiekvieno vaiko mokymosi sėkmę, sudaryti galimybę vaikams skirtingais būdais pademonstruoti pasiekimus bei daromą pažangą ir juos sistemingai fiksuoti, dokumentuoti, analizuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais) ir kitais su vaiko ugdymu susijusiais asmenimis;
- ❖ Kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, mokytojais ir kitais švietimo paslaugų tiekėjais.

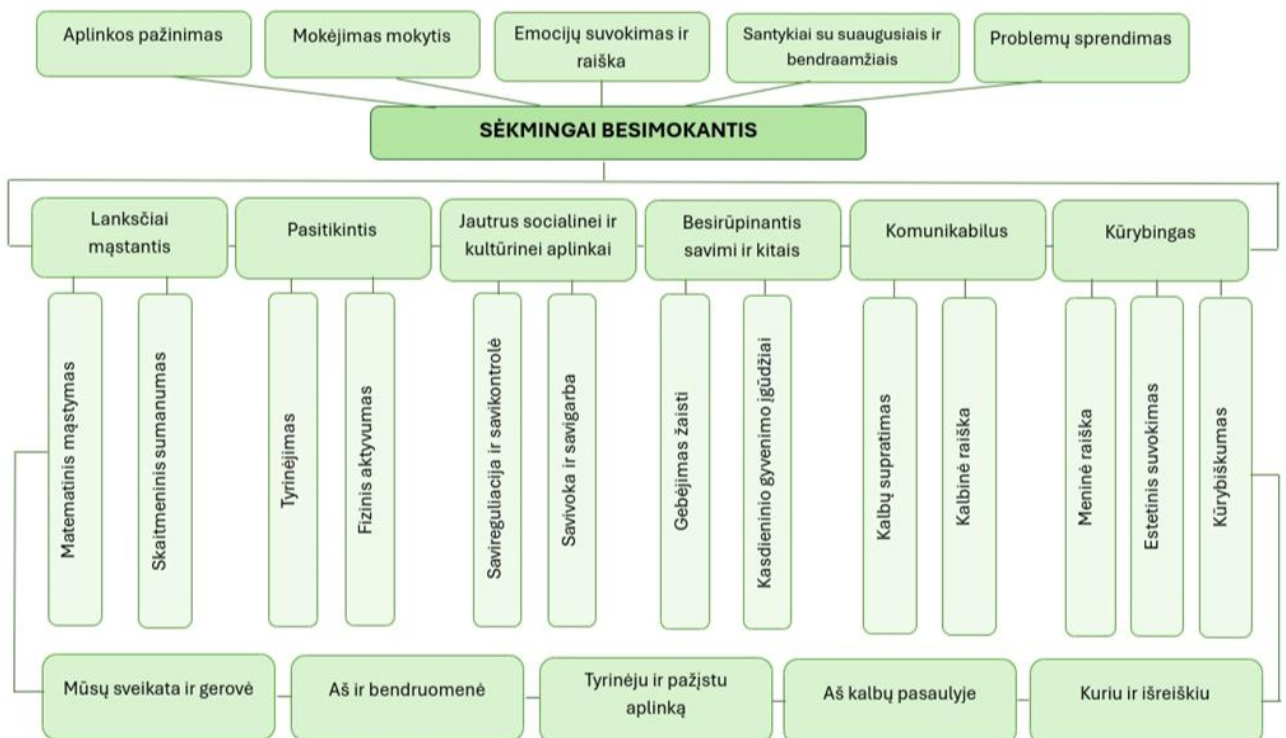
### **Ugdymo(si) kontekstai.**

Mokytojas, reaguodamas į individualią vaiko raidą ir jo poreikius (pažintinius, emocinius, žaidimo), kuria aplinkoje ugdymo(si) kontekstus, taikydamas skirtingas ugdymo strategijas, padedančias vaiko asmenybinei raidai, palaikančias žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą bei skatinančias vaiko mokymosi procesą. Vaikų ugdymas(is) vyksta lopšelio - darželio vidaus ir lauko aplinkose, taip pat už mokyklos ribų. Lopšelio-darželio aplinkoje kuriami vaikų emocinį ir fizinį saugumą užtikrinantys ugdymo(si) kontekstai, kurių bendrakūrėjai yra vaikai. Kuriant ugdymo(si) kontekstus, dėmesio centre yra vaikams aktuali, dėmesį patraukianti, skatinanti veikti, vaikų iniciatyvoms atvira, estetiškai patraukli aplinka bei vaikams sudaromos galimybės pasirinkti veiklą, medžiagas, priemones, veikimo vietas, laiką, veikti vienam ar bendradarbiaujant, skirtingais būdais pristatyti veiklos rezultatus. Modeliuojant kontekstus, kuriamos įvairiapusės veiklos galimybės, modeliuojama dialoginė vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveika, numatomos galimos vaikų veiklos kliūtys ir ugdytojų susitarimai dėl kliūčių šalinimo. Be to, kuriant kontekstus, naudojamos esamos kultūrinės, socialinės ir gamtinės aplinkos, iš anksto tikslingai sumodeliuotos ugdymosi aplinkos ir ugdymosi situacijos, susikuriančios čia ir dabar.



**IV SKYRIUS. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS**

**VAIKO GALIŲ AUGIMAS PER PASIEKIMŲ SRITIS**



## Sėkmingai besimokantis vaikas

MOKANTIS MOKYTIS	
Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	
Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
1 - 3 ŽINGSNIAI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Domisi aplinka, reaguoja į aplinkinių reakcijas.</li> <li>➤ Kartoja spontaniškai pasiektą rezultatą, emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus.</li> <li>➤ Ieško naujų išpūdžių, aktyviai domisi aplinka.</li> <li>➤ Siekia įgyvendinti norą, džiaugiasi veiklos procesu.</li> <li>➤ Įsitraukia į veiklas, pasirenka mėgstamas priemones.</li> <li>➤ Stebi, klausinėja, džiaugiasi savo veiklos rezultatais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klausosi kelis kartus iš eilės sekamos pasakos, deklamuojamo eilėraštuko, dainuojamos dainos. Emocijomis ir judesiais išreiškia savo susidomėjimą.</li> <li>- Naudoja nežodinės kalbos priemones komunikuodamas su kitais suaugusiaisiais ir bendraamžiais (atkartojant veido motoriką, kūno judesius, balso toną, intonaciją).</li> <li>- Spontaniškai judėdamas nori pasiekti tikslą, tai daro sutelkęs dėmesį.</li> <li>- Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudodami rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones.</li> <li>- Žaidžia pojūčių žaidimus (klausos, regos, lytėjimo, skonio). (Žaismė ir atradimai. Smėlio dėžė. Žiemos šalčio pasaka. 20 psl.)</li> <li>- Žaidžia, stato įvairius statinius, konstruoja, išardo, sugriauna ir stebi, kas atsitinka.</li> <li>- Išbando naujus žaidimus.</li> <li>- Žaidžia ir kuria siužetinio žaidimo epizodus su žaislais, kviečia aplinkinius žaisti kartu.</li> <li>- Mėgdžioja matomus vyresnių vaikų veiksmus.</li> <li>- Klausia „Kas čia ?“, „Kur ?“ ir pan.</li> <li>- Aktyviai domisi aplinkos daiktais, siekia juos išbandyti. (Žaismė ir atradimai. Korys 23 psl. „Pakylėta kasdienybė“, „Įsitraukimai ir kontekstai“ 17 p.).</li> <li>- Patraukia, pastumia, įdeda ir kitaip manipuliuoja daiktais, kartoja pavykusį veiksmą.</li> <li>- Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą, tyrinėja juos jeigu nepavyksta pasiekti rezultato. (Žaismė ir atradimai. Medžiagų dialogai. 18 psl. Aš pasaulis. „Aš“ atspindžiai. 16 psl.)</li> <li>- Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta.</li> </ul>

	<p>(Žaismė ir atradimai. Atradimų takelis. Vėjo burtai. 32 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Noriai dalyvauja suaugusiųjų veikloje, padeda nesudėtinguose ruošos darbuose.</li> <li>- Kuria prasmingas ir kur įmanoma tikroviškas žaidimo ir darbo situacijas.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Kalbos spintelė. 22 psl. 37 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu su vaikais džiaugiasi tais dalykais, kurių jis jau išmoko.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Korys. 14 psl.)</p>
<p style="text-align: center;"><b>4- 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Išreiškia susidomėjimą ir norą veikti su kitais.</li> <li>➤ Imasi iniciatyvos ir atsirenka reikiamas priemones veiklai įgyvendinti.</li> <li>➤ Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, padarė, ką darys toliau.</li> <li>➤ Siekia patenkinti savo smalsumą, siekdamas tikslo numato ir įgyvendina kelis žingsnius ir juos įgyvendina.</li> <li>➤ Lanksčiai sprendžia iškylančius sunkumus.</li> <li>➤ Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko.</li> <li>➤ Pasako, parodo kaip veikė, mokėsi, planuoja ką darys toliau.</li> <li>➤ Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą.</li> <li>➤ Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą.</li> <li>➤ Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Įsitraukia į dominančią veiklą.</li> <li>- Rodo pastangas kryptingai veikti įgyvendinant ketinimą ar tikslą.</li> <li>- Matydamas, kaip suaugusieji ir kiti vaikai naudoja įvairius įrankius, ir stebėdamas, kaip tie įrankiai veikia, pats juos išbando.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Dėlionių kilimas. Grupavimo abėcėlė. 23 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mėgsta augalų auginimo veiklas, siūlo idėjas, imasi iniciatyvos joms įgyvendinti, pastebi ir paaiškina padarinius.</li> <li>- Pasako, ką veikė ir ką išmoko.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalioji pieštukas. Auginu daržoves ir gėles. 48 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi savo ir bendro veikimo pažangą, koreguoja procesą.</li> <li>- Noriai įsitraukia į vaizdinių, garsinių, žodinių, judesio, pojūčių, skirtingų kategorijų objektų sekų AB (BA) kopijavimo, pratęsimo, atkartojimo, atpažinimo veiklas.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Dėlionių kilimas. Sekų medžioklė. 32 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasako, ko nežino ar dėl ko abejoja. Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau? Spėlioja, kas atsitiks, jeigu...?</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalioji pieštukas. Auginu daržoves ir gėles. 48 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicijuoja pats ir noriai įsitraukia į mokytojo inicijuojamas veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip juda kūnas ir atskiros jo dalys.</li> </ul>

<p>➤ Drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmolti.</p> <p>➤ Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Improvizuoja, fantazuoja, ieško neįprastų pozų, judesiais perteikiant pasakų herojų charakterius, gyvūnų, kitų objektų ypatybes.</li> <li>- Veikia drąsiai, nebijo suklysti, pabando dirbti keliais būdais.</li> <li>- Supranta ir pasako, kad teisingai (neteisingai) numatė bitutės Bee judėjimo trajektoriją. Taiso savo sugalvoto sprendimo (mąstymo) klaidas. (Žaismė ir atradimai. „Aš“ – matomas ir nematomas. Kur gimsta mintys? 44 psl.).</li> <li>- Aptaria padarytus darbus, planuoja, ką darys toliau, spėlioja, kas atsitiks, jeigu... (Žaismė ir atradimai. Kūrybiniai dialogai. Popieriaus ir molio dialogas. 19 psl.).</li> <li>- Geba pristatyti savo veiklą ir užbaigti procesą iki galo (susitvarkyti darbo vietą).</li> <li>- Daiktus kūrybiškai panaudoja žaidimuose, ugdo si nuostatą tausoti daiktus.</li> <li>- Sprendžia galvosūkius, dėlioja dėliones, žaidžia stalo žaidimus.</li> <li>- Geba reflektuoti savo veiklos procesą ir rezultatą.</li> <li>- Džiaugiasi tais dalykais, kurių jis jau išmoko: užsisegti sagas, sudėlioti dėlionę, spirti kamuolį, sukonstruoti nesudėtingą statinį ir t. t. (Žaismė ir atradimai. Pasaulis be sienų. Upių žemėlapis. 16 psl.).</li> <li>- Drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmolti. (Žaismė ir atradimai. Mokymosi veidrodis.)</li> <li>- Paaikškina, kur ir kokios informacijos ieško, klausia kitų vaikų, pedagogų patarimo. Iš šaltinių renka informaciją (knygos, internetas, praktiniai eksperimentai ir kt.). (Žaismė ir atradimai. „Aš“ – matomas ir nematomas. Įdomiosios istorijos. 9 psl.).</li> <li>- Mokosi žaisdamas, stebėdamas kitus, klausinėdamas, ieškodamas informacijos, išbandydamas, sprenddamas problemas, kurdamas, įvaldo kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai:</b> Žaidimai, pokalbis, praktinė (kūrybinė ir projektinė) veikla, tyrinėjimas, eksperimentas, stebėjimas, žodinis (pasakojimas, klausimų kėlimas), vaizdinis metodas, informacinės technologijos.</p> <p><b>Ugdymo priemonės:</b> Skaitmeninės technologijos, interaktyvi lenta, šviesos stalas, įvairūs matavimo prietaisai, didaktiniai žaislai - gyvūnai, konstruktoriai, statybinė medžiaga, gamtinė medžiaga, didinamieji stiklai, mikroskopas, vabzdžių stebėjimo priemonė, indai ir priemonės</p>	

eksperimentams, dailės priemonės, priemonės smulkiajai motorikai lavinti, natūrali gamtinė aplinka ir t.t).	
<b>PAŽIŠTANTIS APLINKĄ</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Nori pažinti bei suprasti save ir aplinkini pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	
Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
<b>1-3 ŽINGSNIAI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Įvairiais būdais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus, gyvosios gamtos objektus.</li> <li>➤ Emocijomis reaguoja į gamtos objektus ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius.</li> <li>➤ Stebi, atpažįsta, orientuojasi artimiausioje savo aplinkoje.</li> <li>➤ Pažįsta ir pavadina kai kuriuos žmones, daiktus ar jų atvaizdus esančius jų aplinkoje.</li> <li>➤ Naudojasi kai kuriais buitiniiais, kultūriniais daiktais ir pasako jų paskirtį.</li> <li>➤ Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt.</li> <li>➤ Pasako paros dalių seką.</li> <li>➤ Pažįsta daugiau augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus, dalyvauja prižiūrint augalus.</li> <li>➤ Atpažįsta kai kuriuos gamtos reiškinius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose. (Žaismė ir atradimai. Smėlio dėžė. 12-15 psl.).</li> <li>- Natūraliai įsitraukia į kasdienes įvykius ir veiklas. (Žaismė ir atradimai. "Aš" Pasaulis. Šeima ateina į darželį. Darželis ateina į namus. 46-50 psl.).</li> <li>- Žino kai kurių daiktų paskirtį ir jais naudojasi (rankšluostis, muilas).</li> <li>- Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. (Žaismė ir atradimai. Kalbos spintelė. Medis 17 psl.).</li> <li>- Pažįsta ir pavadina kai kuriuos gyvūnus, žmones, daiktus, jų atvaizdus. (Žaismė ir atradimai. Korys. 19-22 psl.)</li> <li>- Parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai).</li> <li>- Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.</li> <li>- Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija).</li> </ul>
<b>4-6 ŽINGSNIAI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atpažįsta patiriamus kitos nei savo kultūros reiškinius, įsitraukia į veiklas, puoselejančias šeimos ir liaudies tradicijas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasako miesto, gatvės, kurioje gyvena, pavadinimus, savo vardą ir pavardę. (Žaismė ir atradimai. Pasaulis be sienų. Mano pasas. 36-42 psl. Pakylėta kasdienybė. Piešinių turinys. 22-29 psl.).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena pavadinimą.</li> <li>➤ Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu.</li> <li>➤ Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus: gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus, reiškinius. Nusako akivaizdžius jų požymius.</li> <li>➤ Samprotauja kas būdinga metų laikams, pasako jų pavadinimus.</li> <li>➤ Saugo socialinės, kultūrinės ir gamtinės aplinkos objektus, mokosi rūšiuoti atliekas, tautos išteklius.</li> <li>➤ Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje.</li> <li>➤ Vaizduoja ir pasakoja apie šeimos tradicijas ir kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kultūrų.</li> <li>➤ Pristato savo gimtąjį miestą, kelis žinomus objektus, pasako gatvės, kurioje gyvena, ugdymo įstaigos pavadinimą.</li> <li>➤ Iš savo grupės gali savarankiškai nueiti į kitas ugdymo įstaigos erdves.</li> <li>➤ Pradeda suvokti įvykių chronologiją: praeitį, dabartį, ateitį, vakar, šiandien, rytą.</li> <li>➤ Atpažįsta ir pavadina stebėtus vietinius, kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus. Samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines.</li> <li>➤ Paaiškina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui.</li> <li>➤ Stebėdamas ar prižiūrėdamas augalus ir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žino metų laikų pavadinimus ir jiems būdingus požymius. (Žaismė ir atradimai. Dėlionių kilimas. Metų laikų paletė. 28-31 psl.).</li> <li>- Pastebi ir nusako aiškiausiai pastebimus gyvūnų požymius.</li> <li>- Atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus gyvūnus, pasako jų pavadinimus. (Žaismė ir atradimai. Pasaulis be sienų. 30-35 psl.).</li> <li>- Domisi gamtos reiškiniais. (Žaismė ir atradimai. Dėlionių kilimas. Vaivorykštės tiltas. 40-46 psl.).</li> <li>- Pasako metų laikų pavadinimus ir būdingus požymius, skiria daugiau gamtos reiškinį ( rūkas, pūga, šlapdriba). (Žaismė ir atradimai. Žalioji pieštukas. Užburiantis vanduo. 55-62 psl.).</li> <li>- Domisi, kokie daiktai buvo naudojami anksčiau, kaip jie pasikeitė. Papasakoja apie kalendorines šventes. (Žaismė ir atradimai. Judantis pasaulis. Judesio abėcėlė: Baltų raštai. 49-54 psl.).</li> <li>- Moka papasakoti apie savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę. (Žaismė ir atradimai. Pasaulis be sienų. 36-42 psl. Mokymosi veidrodis. Miestas iš skirtingų pusių. 22-27 psl.).</li> <li>- Pastebi pokyčius savo aplinkoje, orientuojasi darželio aplinkoje. (Žaismė ir atradimai. Realybių žaismė. Rask, kur tai yra. 9-12 psl.).</li> <li>- Geba pastebėti aiškiai matomus skirtumus tarp žmogaus, gyvūnų, augalų, daiktų gyvenimo (egzistavimo) ciklo, istorijų. (Žaismė ir atradimai. „Aš“ - matomas ir nematomas. Įdomios istorijos. 9-14 psl.).</li> <li>- Atpažįsta ir įvardija kai kuriuos laukinius gyvūnus. Samprotauja apie naminių ir laukinių gyvūnų gyvenimo skirtumus. (Žaismė ir atradimai. Žalioji pieštukas. Gaublys ir pasaulio gyvūnai. 41-48 psl.).</li> <li>- Pastebi ir nusako aiškiausiai pastebimus augalų požymius: atpažįsta gamtoje ar paveiksluose dažniausiai sutinkamus medžius, gėles, daržoves, pasako jų pavadinimus. (Žaismė ir atradimai. Pasaulis be sienų. 23-28 psl. Žalioji pieštukas. Auginu daržoves ir gėles. 48-54 psl. Žaismė ir atradimai. Realybių žaismė. Stebuklingas kubas. 18-22 psl.).</li> </ul>
---	---

<p>gyvūnus, komentuoja jų pokyčius.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pasako, kaip skirtingais metų laikais gyvena kai kurie gyvūnai, augalai, rodo pagarbą gyvėjai ir negyvėjai aplinkai.</li> <li>➤ Supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtą, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą.</li> <li>➤ Savo kūryboje vaizduoja asmeninį santykį su gamtos ir kultūros objektais.</li> <li>➤ Įvardija dominančias profesijas.</li> <li>➤ Pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė.</li> <li>➤ Samprotauja apie tai, kaip anksčiau žmonės gyveno, dirbo, kokius daiktus naudojo, kaip šie daiktai pasikeitė ir atrodo dabar.</li> <li>➤ Vartoja savaitės dienų pavadinimus.</li> <li>➤ Vartoja žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.</li> <li>➤ Ižvelgia gyvūnų ir augalų panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja, pasakoja kur augalai auga, kokių sąlygų jiems reikia.</li> <li>➤ Ižvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais.</li> <li>➤ Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Domisi gamtos reiškiniiais, kurių negali pamatyti (pvz; tornadais). (Žaismė ir atradimai. Žalioji pieštukas. Užburiantis vanduo. 55-62 psl.).</li> <li>- Pastebi aiškiai matomus gyvūnų(sraigų) požymius. Samprotauja apie tai kur sraigė gyvena. Rodo pagarbą gyvėjai ir negyvėjai aplinkai, formuojasi atsakomybės už jos išsaugojimą jausmas. (Žaismė ir atradimai. Žalioji pieštukas. Na, kuri gyvena kriauklėje. 8-13 psl. Oi tu, taškuotoji raudonsparne. 14-20 psl. Paslaptingasis atvykelis 21-28 psl. Ilgas ir raudonas. Kas ? 29-34 psl. Tylioji vandenų gyventoja. 35-40 psl.).</li> <li>- Pastebi pokyčius savo aplinkoje. (Žaismė ir atradimai. Pakylėta kasdienybė. Parodų rengimas. 30-36 psl.).</li> <li>- Supažindinami vaikai su profesijomis, kviečiami įvairių profesijų atstovai į grupes, rengiamos išvykos į tėvelių darbovietes.</li> <li>- Atranda skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jomis naudotis. (Žaismė ir atradimai. Energijos upė. Tiltai. 39-48 psl.).</li> <li>- Domisi, kokie daiktai buvo naudojami anksčiau, kaip jie pasikeitė. Pasakoja apie kalendorines šventes. (Žaismė ir atradimai. Judantis pasaulis. Judesio abėcėlė: Baltų raštai. 49-54psl. Pasaulis be sienų. Dainoje pasaulis. 60-66 psl.).</li> <li>- Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp gyvūnų. Samprotauja apie tai, kur gyvena, kuo minta naminiai ir laukiniai gyvūnai. (Žaismė ir atradimai. Pasaulis be sienų. 30-35 psl.).</li> <li>- Domisi dangaus kūnais, gamtos reiškiniiais, kurių negali pamatyti (pvz; ugnikalnių išsiveržimas, žemės drebėjimas, smėlio audromis).</li> <li>- Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus. (Žaismė ir atradimai. Realybių žaismė. Realybių susitikimas. 23-27 psl.)</li> <li>- Vaikai mokomi tausoti gamtą, išteklius, todėl viduje ir lauke yra rūšiavimo konteineriai.</li> <li>- Vaikai supažindinami su kultūros vertybėmis, šalies papročiais, istorija, profesijomis, kviečiantis įvairių profesijų atstovus į grupes, rengiant išvykas į tėvų darbovietes.</li> </ul>
---	--

**Ugdymo metodai ir būdai.** Stebėjimas, eksperimentas, tyrinėjimas, žaidimai, išvykos, šventės, STEAM

**Ugdymo priemonės.** Šeimos nuotraukos, rankšluostis, muilas, augalai, medžiai, gėlės, daržovės, grybai, gamtos reiškiniai (rūkas, pūga, šlapdriba), dvipusė lipni juosta, gamtinė medžiaga, skirtingo dydžio meškiukai, indai, literatūra. Gyvoji gamta: (sraigė, boružė, voras, sliekas, žuvis, triušiai), robotukas (Bitutė), planšetės, interaktyvioji lenta, varpeliai, kortelės su egzotinių gyvūnų vaizdais.

<b>PALAIKANTIS GERUS SANTYKIUS SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS</b>	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<b>1 - 3 ŽINGSNIAI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atpažįsta ir džiaugiasi suaugusio dėmesiu, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną, žaidimus.</li> <li>➤ Domisi kitais vaikais, inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku, mėgdžioja jų veido išraiškas, veiksmus.</li> <li>➤ Skiria jam artimus suaugusiuosius nuo kitų, stebi, mėgdžioja, suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus.</li> <li>➤ Pats inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju, vykdo jam suprantamus prašymus, prireikus kreipiasi pagalbos.</li> <li>➤ Stengiasi patraukti kitų vaikų dėmesį, mėgsta žaisti greta kitų vaikų, mėgdžioja draugus.</li> <li>➤ Kai šalia yra artimas suaugusysis, drąsiai išbando ką nors nauja.</li> <li>➤ Ieško bendraamžių draugijos, įsitraukia į bendrą žaidimą, dalinasi žaislu.</li> <li>➤ Siekia veikti savarankiškai, mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiojo veiksmus, žodžius, tikisi savo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atsiskirdamas nuo tėvų, geba nurimti ir įsitraukti į veiklą padedant pedagogui.</li> <li>- Pradeda atpažinti juo besirūpinantį suaugusįjį, džiaugiasi jį pamatęs, siekia būti greta.</li> <li>- Parodo prierašumą prie juo besirūpinančio suaugusiojo. Nori žaisti kartu su juo, stebi ir mėgdžioja jo žodžius, veiksmus.</li> <li>- Aktyviai tyrinėja savo aplinką, žaidžia įvairiais žaislais, šoka, niūniuoja, klausosi muzikos, dainelių, pasakėlių, susiranda sau patinkančią veiklą.</li> <li>- Mėgdžiodamas mokytoją pasisveikina, atsisveikina, sako „ačiū“, „prašau“, imituoja jo elgesį ir veiksmų eiliškumą: tvarko žaislus, plauna rankas, ieško savo vietos prie stalo, jam paskirto rankšluosčio, spintelės ar lovytės.</li> <li>- Žaidžia trumpus žaidimus kaip „Ku kū“ (žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia siužetinius žaidimus, kuriuose imituoja mamos, tėčio, gydytojo, mokytojo, vairuotojo, kirpėjo ir kt. vaidmenis.</li> <li>- Žaidimuose naudoja daiktų pakaitalus (pavyzdžiui, paduotą kubelį „suvalgo“ lyg bandelę), žaislų komplektus (pavyzdžiui, sunkvežimis ir kubeliai).</li> <li>- Pratinasi bendrauti su nepažįstamais žmonėmis (grupės svečiais, kitų vaikų tėvais, seneliais ir kt.).</li> <li>- Žaidžia greta kitų vaikų, stebi jų veiklą, mėgdžioja jų judesius, veiksmus, duoda žaislą kitam, jį ima iš kito.</li> <li>- Žaidžia žaidimus, kuriuose vaikams reikia ką nors daryti paeiliui arba keliems vienu metu: su kamuoliais, lankais, parašiotu, stumdukais, dėžėmis, kaladėlėmis ir pan.</li> <li>- <a href="https://www.pinterest.com/pin/912330836993120819/">https://www.pinterest.com/pin/912330836993120819/</a></li> <li>- Kartoja stebimus veiksmus, dalinasi daiktais, žaislais, siekdamas įsitraukti į bendrą žaidimą. Žaidimas „Mūsų medis“ (žr. Priedai).</li> </ul>

<p>iniciatyvų palaikymo, pagyrimo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bandydamas įgyvendinti savo ketinimus mokosi paprašyti pagalbos. Pratinasi atsižvelgti į kitų vaikų norus.</li> <li>- Naudodamas smėlio laikrodį, mokosi palaukti savo eilės.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 – 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rodo pasitikėjimą mokytojais, kalbasi ir įsitraukia į veiklą su nepažįstamais žmonėmis.</li> <li>➤ Inicijuoja pokalbius ir pasiūlytas bendras veiklas su suaugusiuoju.</li> <li>➤ Geba žaisti, atlikti bendrą veiklą poroje, kelių vaikų grupelėje, turi vieną ar kelis nesikeičiančius žaidimo draugus.</li> <li>➤ Veikdamas kartu su kitais pastebi vieną kitą akivaizdų savo ar kito (vaiko, suaugusiojo) išvaizdos, pomėgių, kalbos panašumą ar skirtumą ir skirtingais būdais tai parodo.</li> <li>➤ Padedant mokytojui palaukia savo eilės, dalinasi žaislais, prisideda prie grupės kūrimo taisyklių.</li> <li>➤ Rodo pasitikėjimą mokytojais, kalbasi ir įsitraukia į veiklą su nepažįstamais žmonėmis.</li> <li>➤ Inicijuoja pokalbius ir pasiūlytas bendras veiklas su suaugusiuoju.</li> <li>➤ Supranta koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl, mandagiai bendrauja su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais ir vaikais.</li> <li>➤ Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku.</li> <li>➤ Tinkamu būdu išsako priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tarpininkauja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Įsitraukia į mokytojo inicijuotas veiklas, grupei bendrų sprendimų priėmimą, bendras diskusijas, drauge siūlo idėjas, kaip pertvarkyti grupės ar lauko aplinką, jausdamiesi aktyviais grupės dalyviais, pajausdamas demokratiškų santykių vertingumą.</li> <li>- Grupelėje atlieka bendrą tikslą turinčią veiklą, lyderiauja paeiliui, apsvarsto kiekvieno pasiūlytas idėjas, ieško kompromisų.</li> <li>- Įsidėmi patarles apie nemandagiai besielgiančius ir bando jas panaudoti tam tikrose situacijose. (žr. Priedai).</li> <li>- Išklaušęs liaudies pasakas ir dainas, samprotauja apie įvairias gyvūnų „bėdas“, vienas kitam padedančius žvėris, taip pat apie rūpinimąsi seneliais ir ligoniais, alkanais ir ištroškusiais. (žr. Priedai).</li> <li>- Skatinamas globoti silpnesnius, padėti nelaimės ištiktiems, gerbti senolius. Gamina šventinius atvirukus ir dovanoja ligoniams.</li> <li>- Klausantis liaudies pasakų aiškinasi, kas yra melas ir tiesa, baimė ir drąsa, meilė ir pagarba, kaip šiuos jausmus išreikšti, parodyti, išsakyti.</li> <li>- Samprotauja, kokio elgesio norėtų grupėje ir kartu su mokytoju suformuluoja taisyklę.</li> <li>- Padedant mokytojui, mokosi atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti. Turi galimybę išsakyti savo nuomonę visais aktualiais gyvenimo grupėje klausimais. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jDkjWWAterk">https://www.youtube.com/watch?v=jDkjWWAterk</a></li> <li>- Kalbasi apie draugus ir draugystę. Dalyvauja veiklose, kuriose reikia ką nors daryti kartu su kitais vaikais. Žaidimas „Atspėk daiktą“, „Nelaimingas katinėlis“. (žr. Priedai).</li> <li>- Pats inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisykles, padeda, paremia vienas kitą, tariasi. Žaidimas „Pasisveikink su kaimynu“. (žr. Priedai).</li> <li>- Vaikas išbando atrastus, iš skaitomų knygelių ar suaugusiųjų sužinotus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus, aiškinasi, koks draugas yra geras ir koks yra blogas. Gaminasi „Draugystės apyrankės“ <a href="https://www.pinterest.com/pin/555983516517223131/">https://www.pinterest.com/pin/555983516517223131/</a></li> </ul>

<p>sprendžiant tarpusavio nesutarimus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Natūraliai priima socialinius ir kultūrinius skirtumus tarp vaikų, šeimų, parodo pagarbą ir supratimą kitokiai išvaizdai, požiūriui, kultūrai.</li> <li>➤ Susitaria dėl visiems priimtino elgesio grupėje, suvokia savo veiksmų pasekmes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mokosi eilėraščių apie draugus. (žr. Priedai).</li> <li>- Komunikuojamas su grupės mokytoju, sekdamas jo elgesio modeliu, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką.</li> <li>- Stebės trumpą animacinio filmuką/dainelę “Žvirblelio puota” ir aptars: ko ši istorija gali pamokyti? Kuo ji susijusi su draugyste? <a href="https://youtu.be/N4FuUIGy_k8">https://youtu.be/N4FuUIGy_k8</a></li> <li>- Su tėvelių pagalba pagal galimybes sukurs “Stop patyčioms” plakatą naudojant savo pačio pieštus paveikslėlius, iškarpas ir t.t., arba sugalvos prieš patyčias skanduočių ir šūkių.</li> <li>- Mokysis išvelgti kilusio nesutarimo esmę, išgirsti kiekvieno nesutarimo dalyvio nuomonę ir ieškoti išeičių, kurios būtų priimtinos kiekvienam.</li> </ul>
--	---

<b>SPRENDŽIANTIS PROBLEMAS</b>	
<b>Vertybinių nuostatų.</b> Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<p style="text-align: center;"><b>1 - 3 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Parodo, kad kažkas vyksta ne taip, ieško pagalbos.</li> <li>➤ Pakartoja nepasisekusį veiksma, jį keičia, kad pasiektų laukiamą rezultatą.</li> <li>➤ Emocine reakcija parodo, kad jam pavyko (nepavyko).</li> <li>➤ Susidūręs su neįprasta situacija sutelkia dėmesį į problemą.</li> <li>➤ Pritaiko jau žinomus veikimo būdus, nebijo bandyti.</li> <li>➤ Stebi suaugusiųs ir išbando jų taikomus būdus, renkasi tinkamus veiksmus problemai spręsti.</li> <li>➤ Parodo su kokia problema susidūrė, bando savarankiškai jas spręsti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kūno kalba parodo, kad kažkas negerai: kelia rankas į viršų, trina akis, atsisako maisto nusukdamas galvą, pirštu parodo į problemos šaltinį.</li> <li>- Eksperimentuoja su savo veiksmais: ploja, daužo daiktą, spaudžia mygtukus, kad sužinotų kokie bus rezultatai.</li> <li>- Dėlioja kaladėles vieną ant kitos kol pavyksta. (Žaismė ir atradimai. „Korys“. 28 psl.).</li> <li>- Šypsosi, juokiasi, ploja rankomis arba juda iš susijaudinimo.</li> <li>- Ieško akių kontakto tarsi pritarimo ar patvirtinimo.</li> <li>- Kartoja sėkmingą veiksma.</li> <li>- Išreiškia pasitenkinimą šūksniais, krykštavimu.</li> <li>- Eksperimentuoja: liečia, stumia, traukia, atlieka skirtingus veiksmus, siekdamas suprasti, kaip situacija veikia. (Žaismė ir atradimai. „Kalbos spintelė“ 13 psl.). (Žaismė ir atradimai. „Atradimų stotelė“. 46 psl.).</li> <li>- Siekia norimo daikto, nepavykus pasistiebia arba atsineša kėdutę.</li> <li>- Eksperimentuoja, nebijo klysti ir, jei pirmas bandymas neveikia, ieško kito būdo.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nepavykus stebi, kai tai daro kiti, išbando jų taikomus sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos</li> <li>➤ Atsižvelgiant į ankstesnę patirtį taiso, tobulina sprendimą.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ima įvairius daiktus, kurie skatina problemų sprendimą: kaladėlės, dėlionės, žaidimai su dėžutėmis. (Žaismė ir atradimai. „Korys“ 28 psl.).</li> <li>- Stebi ir bando atkartoti kitų veiksmus.</li> <li>- Sukioja dėlionės detalę skirtingais kampais kol ji įsistato.</li> <li>- Atlieka veiksmus logine tvarka: apačioje padeda platesnes kalades.</li> <li>- Deda dėlionės detalę įvairiomis kryptimis kol ji tinka.</li> <li>- Sukonstruoja bokštą pasirinkdamas tinkamas kalades.</li> <li>- Suranda pakylą, kai negali pasiekti norimo daikto.</li> <li>- Apibūdina situaciją kai ieško žodinio sprendimo pvz., „Užstrigo, kaip atidaryti“.</li> <li>- Pradeda žodžiais prašyti pagalbos, aiškinasi situaciją „Čia ir dabar“.</li> <li>- Perkelia daiktą iš vienos vietos į kitą, nepavykus, kreipiasi pagalbos.</li> <li>- Žaidžia mokytojos sudarytas problemines situacijas: „Ką daryti - atėmė žaisliuką“. (Žaismė ir atradimai. „Smėlio dėžė“ 24 psl.).</li> <li>- Suka buteliuko kamštelį, bando dar kartą, vietoj to, kad mestų daiktą.</li> <li>- Žaidžia loginius žaidimus (dėlionės, konstruktoriai). (Žaismė ir atradimai. „Skalbiniai“ 25 psl.).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 – 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pasako , kad susidūrė su problema, bando ją apibūdinti.</li> <li>➤ Įveikdamas problemą išbando paties stebėtus ir naujai sugalvotus veikimo būdus, pradeda atsitiktinį eksperimentavimą, bandymus.</li> <li>➤ Renkasi veikimo būdus ir priemones, dalinasi mintimis problemos sprendimui.</li> <li>➤ Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kad pavyko įveikti sunkumus, nepasisekus pradeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apibūdina problemos požymius ir priežastį.</li> <li>- Pasakoja apie problemą, džiaugiasi galimybe pačiam spręsti problemą, net jei sprendimas netobulus.</li> <li>- Dėlioja dėlionę ir jeigu detalė netinka, bando apsukti arba pasirinkti kitą detalę, kad rastų tinkamą variantą.</li> <li>- Išbando suaugusiųjų naudotus įrankius ar sprendimo būdus.</li> <li>- Žaisdamas sujungia kelis žaislus, kad sukurtų norimą formą ar objektą. (Žaismė ir atradimai. „Dėlionių kilimas“ 13 ir 18 psl. „Aš matomas ir nematomas“ 25 psl.).</li> <li>- Supranta, kad tam tikros problemos reikalauja skirtingų veiksmų.</li> <li>- Naudoja priemones, kaladėles, įrankius ar daiktus, kurie padeda pasiekti tikslą.</li> <li>- Pats priima sprendimą kaip spręsti problemą ir kokias priemones naudoti, remiasi savo įžvalgomis.</li> </ul>

<p>veikti iš naujo arba ją keičia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Retsykiais pats ieško iššūkių, aktyviai bando įveikti pasitaikančius sunkumus.</li> <li>➤ Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais. Siūlo sprendimo būdus kitiems.</li> <li>➤ Sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas. Išbando sprendimo būdų alternatyvas.</li> <li>➤ Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.</li> <li>➤ Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.</li> <li>➤ Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų.</li> <li>➤ Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atsako į klausimus, kurie skatina apmąstymus.</li> <li>- Suvokia, kad kiekvienas veiksmas turi pasekmes, ir stebi, kas vyksta po to, kai atlieka veiksmą.</li> <li>- Aptaria savo patirtį ir perteikia kūrybiniuose darbeliuose.</li> <li>- Žaidžia žaidimą “Ką daryti, jei ?” (žr. Priedai).</li> <li>- Bando įvairius sprendimus, kol randa tinkamą.</li> <li>- Žaidimu metu modeliuoja problemų sprendimus ir mokosi naujų strategijų.</li> <li>- Žaidimu metu moka derėtis, dalintis, spręsti konfliktus kalbant.</li> <li>- Klausio pasakų su moralais “Gudrioji pelė ir iškilusi problema”, “Kiškis ir užšalęs upelis” (žr. Priedai).</li> <li>- Diskutuoja su draugais, siūlo idėjas ir klausio kitų nuomonės.</li> <li>- Atsako į užduodamus klausimus, kurie leidžia pasirinkti problemos sprendimo būdą.</li> <li>- Po filmuko “Mikė Pūkuotukas” aptaria veikėjų draugystę ir bendras pastangas ieškant atsakymų.</li> </ul> <p><u><a href="#">Mikė Pūkuotukas 1-3 ser.</a></u></p> <p>(Žaismė ir atradimai. „Dėlionių kilimas“ 18 ir 13 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidžia žaidimą “Triukšmo medžiotojai” (žr. Priedai).</li> <li>- Moka derėtis, kad sprendimas būtų priimtinas visiems.</li> <li>- Žaidžia žaidimus “Gelbėjame meškiuką”, “Statome tiltus”(žr. Priedai).</li> <li>- Atlieka statybinę užduotį su statybinėmis medžiagomis (kaladėlės, popieriaus vamzdeliai, plastilinas).</li> <li>- Stebi savo elgseną su „Triukšmo šviesoforo” pagalba.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Kūrybiniai dialogai“ 14 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Įvardina problemą ir supranta, kokia kliūtis iškilo.</li> <li>- Apibūdina, ką bandė ir kokius sprendimus išmėgino, planuoja tolimesnius veiksmus.</li> <li>- Taiso sugadintą daiktą ar suplėšytą knygą.</li> <li>- Klausosi kūrybinių apie įvairius žmonių ketinimus, poelgius ir jų pasekmes. <a href="https://youtu.be/wDp4ilpDkao">https://youtu.be/wDp4ilpDkao</a> (žr. Priedai).</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. „Mokymosi veidrodis“ 8 psl.).</p> <p>(Žaismė ir atradimai. „Žalioji pieštukas“ 8 ir 44 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuria pasaką “Sukurk savo sprendimą” (žr. Priedai).</li> <li>- Sprendžia problemines užduotis, kurias ir turėtų įveikti pats.</li> </ul>
---	---

	<p>(Žaismė ir atradimai. „Mokymosi veidrodis“ 8 ir 22 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudarinėja veiksmų planą.</li> <li>- Įvardina pasekmes „Kas bus, jeigu...“.</li> <li>- Prašo draugų pagalbos.</li> <li>- Žaidžia kūrybinius žaidimus su tam tikrais iššūkiais, negalima naudoti tam tikrų detalių, taiko sprendimus.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. „Žalioji pieštukas“ 8 ir 44 psl.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflektuoja apie tai ką padarė ir kaip tai veikia.</li> <li>- Priima praktinį problemų sprendimą „Pats padarysiu“.</li> <li>- Aptaria pasakos „Trys paršiukai“ veikėjų sprendimo būdus.</li> <li>- Esant reikalui pats eina į „Ramybės zoną“.</li> </ul> <p>(Žaismė atradimai. „Energijos upė“ 16 ir 39 psl.)</p>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai.</b> Eksperimentai, diskusija, pasakų klausymas, vaizdinė medžiaga, praktinė veikla, IKT.</p> <p><b>Ugdymo priemonės.</b> Konstruktoriai, dėlionės, kaladėlės, knygos.</p>	

<b>SUVOKIANTIS EMOCIJAS IR SUGEBANTIS JAS REIKŠTI</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
1 -3 ŽINGSNIAI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Savo emocijas išreiškia mimika, kūno judesiais ir garsais.</li> <li>➤ Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus, išreiškia nerimą pamatę nepažįstamą žmogų.</li> <li>➤ Atspindi suaugusiojo ar kito vaiko emocijų raišką.</li> <li>➤ Skirtingu intensyvumu išreiškia emocijas.</li> <li>➤ Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo emocijas.</li> <li>➤ Pradeda atpažinti ir vartoti emocijų pavadinimus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piešia įvairias spalvas pagal savo nuotaiką, sieja spalvas su emocijomis (pvz., geltona – džiaugsmas, mėlyna – liūdesys, raudona – pyktis).</li> <li>- Klausosi skirtingo ritmo muzikos, juda pagal ją, išreiškdami emocijas kūno kalba.</li> <li>- Naudodami minkštas lėles ar veido kaukes su emocijų išraiškomis, kuria trumpus vaidinimus, mėgdžioja emocijų raišką.</li> <li>- Aptaria situacijas, kai draugas jaučiasi liūdnas ar nusiminęs, ieško būdų, kaip jį paguosti ar nudžiuginti.</li> <li>- Žaidžia veidukų dėlionę – surenka emocijų išraiškas ir jas įvardija. <a href="https://www.pinterest.com/pin/1407443628621378/">https://www.pinterest.com/pin/1407443628621378/</a></li> <li>- Pūsdamas muilo burbulus, mokosi nusiraminti, giliai kvėpuoti, sieja tai su emocijų valdymu.</li> <li>- Žaisdamas su veidrodžiu, stebi ir mėgdžioja savo bei suaugusiojo emocijų išraiškas, mokosi jas atpažinti. <a href="https://vaikodezute.lt/wp-content/uploads/2022/11/veidrodis-2-300x229.png">https://vaikodezute.lt/wp-content/uploads/2022/11/veidrodis-2-300x229.png</a></li> <li>- Stebi emocijų korteles su skirtingomis veido išraiškomis, aptaria, kaip jaučiasi pavaizduoti personažai.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Turi savo emocijų ir jausmų raiškos būdus, domisi ir pastebi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raišką.</li> <li>➤ Pastebi aiškiai reiškiamas emocijas ir į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas, glosto, jei kitas nuliūdęs).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalyvauja pasakojimuose apie kasdienes situacijas, kuriose veikėjai patiria įvairias emocijas, bando nuspėti, kas nutiko ir kaip galima reaguoti.</li> <li>- Žaidžia emocijų kamuolio žaidimą – meta kamuolį draugui ir pasako, kaip jaučiasi, mokosi įvardyti emocijas.</li> <li>- Dalyvauja „Jausmų lietaus“ veikloje – klausydamiesi ramių garsų, švelniai liečia įvairias tekstūras (pvz., plunksnas, audinius), susipažįsta su skirtingais pojūčiais ir jų įtaka nuotaikai.</li> </ul>
<div style="background-color: #4a86e8; color: white; text-align: center; padding: 2px;"><b>4 - 6 ŽINGSNIAI</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pradedą suprasti, kad skirtingose situacijose jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina</li> <li>➤ Emocijas išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu, imituoja vaidmenų žaidimuose.</li> <li>➤ Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, pradeda suprasti, kad jo ir kitų emocijos gali skirtis.</li> <li>➤ Atpažįsta ir pavadina savo emocijas ir jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo.</li> <li>➤ Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla.</li> <li>➤ Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais (žodžiu, piešiniu ir kt.), komunikuoja apie jausmus su kitais.</li> <li>➤ Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalyvauja emocinio intelekto ugdymo „Kimochis“ programoje</li> <li>- „Pykčio skalė, kaip atrodau ir jaučiuosi“, skalėje žymi kaip jie jaučiasi, bandant įvardinti savo emocijas.</li> <li>- Mokosi nusiramavimo technikų: žaisliuko kumščiaavimas, muzikos meditacija, įkvėpimas ir iškvėpimas, atsitraukimas nuo aplinkinių, pykčio pėdutės – ištrepsėjimas.</li> <li>- Žaidžia kūrybinius - vaidmenimis žaidimus, kuriuose matys emocijų vaizdus, vaidins veikėjus įvairiuose įvykusuose, po kurių atpažins kokias emocijas pajuto.</li> <li>- Įkurtoje grupės ramybės erdvėje, pasirūpintoje žaislais, kurie padeda suvaldyti emocijas (muzikinių dėžučių, grojančių, kalbančių žaislų ir kt.) veiksmis išreiškia emocijas.</li> <li>- Klausosi istorijų kurių veikėjai vaizdingai pateikia įvairias emocijas, pozityviai sprendžia konfliktines situacijas.</li> <li>- Varto „nuotaikų knygeles“ (žr. Priedai).</li> <li>- Paskatintas žaidžia žaidimus, kuriuose reikia suprasti kitą ir geranoriškai bendradarbiauti, ieškant tinkamiausio sprendimo teigiamai nuotaikai, emocijai sužadinti.</li> <li>- Stovėdamas prieš veidrodį paprašytas nutaiso linksmą, liūdną, piktą veido išraišką.</li> <li>- Žaidžia žaidimus, skatinančius tyrinėti ar imituoti kitų žmonių nuotaiką.</li> <li>- Kalba apie jausmus su kitais – pasako ar paklausia, kodėl pyksta, kodėl verkia. Tariausi su draugu žaisti žaislu paeiliui.</li> <li>- Emocijas reiškia dainuodamas, piešdamas, šokdamas, komentuoja jausmų paveikslėlius. Gamina ir siunčia atvirukus draugams įvairiomis progomis.</li> <li>- Žaidžia žaidimus, skatinančius sakyti „komplimentus“ draugams. Žaidžia vaidmenų žaidimus, įsijaučiant į kito savijautą (žr. Priedai).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusiais situacijas bei priežastis.</li> <li>➤ Atpažįsta, kaip jaučiasi kitas, stengiasi jam padėti.</li> <li>➤ Kalbasi kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Išklauso skaitomų tekstų apie jausmus ir jų raišką, samprotauja apie tai, kas nuliūdino, nudžiugino, papiktino ir kodėl? Įvardina ir atsako dėl kokių priežasčių kilo vienokios ar kitokios emocijos.</li> <li>- Kartu su pedagogu kuria „Emocijų išliejimo kampelį“. Pasiūlo tinkamų būdų, tokių kaip: piešti savo emociją, nupūsti pyktį, gniaužyti antistresinius kamuoliukus, stebėti sensorinius indus, klausytis ramios muzikos, pakratyti pykčio buteliuką, žaisti su kinetiniu smėliu ir kt.</li> <li>- Kuria „Nuotaikų kalendorių“. Grupėje pritvirtintame plakate, nuotaikų veideliais pasižymi savo kasdienę nuotaiką rytais ir vakarais. Pakomentuoja priežastis ar situacijas kodėl emocijos keitėsi arba ne.</li> <li>- Kuria emocingą veido išraišką, atitinkančią šiandieninę nuotaiką. Pabaigus aptaria kaip kuris vaikas jaučiasi ir kas turėjo įtakos vienokiai ar kitokiai nuotaikai. Diskutuoja kaip galima padėti kitam.</li> <li>- Atpažįsta grupės draugą pagal veido mimikas. Vienas vaikas judindamas lūpas ir veido mimikomis vaizduoja pasirinktą emociją, o grupės draugai stengiasi atspėti ir įvardinti kokia tai emocija.</li> <li>- Kuria socialines istorijas šiomis temomis: „Kai jaučiuosi piktas“, „Kai aš nerimauju“, „Kai aš bijau“, „Kai man liūdna“. Jas iliustruoja piešiniais.</li> <li>- Atlieka eksperimentą „Ugnikalnio išsiveržimas“. Pastebi kaip viskas kyla į viršų ir veržiasi pro šonus. Aptaria, jog kartais emocijos tampa nekontroliuojamos ir labai stiprios, todėl reikia taikyti įvairius metodus, kad pasijausti geriau. Pasiūlo pasirinkti tinkamus nusiramino būdus: pūsti balionėlį, giliai įkvėpti, o nusilenkus, stipriai iškvėpti <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3GnaAmJct7Y">https://www.youtube.com/watch?v=3GnaAmJct7Y</a></li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai:</b> stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, įtraukusis kontekstas, STEAM, IKT, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kiti metodai.</p> <p><b>Ugdymo priemonės:</b> šviesos stalas, loto, dėlionės, didaktiniai bei kortelių žaidimai „Pažink jausmus“ ir pan., plakatai, jausmų bei pasakų knygelės, atvirutės, garso, vaizdo bei video įrašai, siužetiniai žaislai, „Kimoči“ programa, fotografijų albumai, emocijų veidukai, kamuoliai „Emocijos“ ir kt.</p>	

## LANKSČIAI MĄSTANTIS

SKAITMENINIS SUMANUMAS	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	
Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
1 -3 ŽINGSNIAI	

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą ir reaguoja į juos.</li> <li>➤ Spaudo, liečia, purto grupėje esančius išmaniuosius žaislus siekdamas efekto.</li> <li>➤ Žaisdamas pradeda paeiliui atlikti suprantamas dviejų veiksmų sekas (trepsėti, ploti).</li> <li>➤ Įjungia išmaniuosius žaislus be ekranų, išbando jų veikimo funkcijas, laikosi jam suprantamų saugaus naudojimosi taisyklių.</li> <li>➤ Geba kurti veiklos žingsnių sekas ir atlikti kitų sakomas komandas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidžia žaidimus „Judėsių treniruotė“, „Judėjimo žaidimai su komanda“, lavinančius vaikų judėjimą (žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.).</li> <li>- Žaidžiant atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas.</li> <li>- Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.</li> <li>- Žaidžia su išmaniosios lentos žaidimais: įrašinėja savo balsą, atpažįsta paveikslėlius, atkartoja girdimus garsus.</li> <li>- Žaidžia žaidimus „Purtyk ir stebėk“ ir „Kelionė po žaislo paviršių“, lavindami smulkiąją motoriką, sensorinius įgūdžius ir pažinimą.(žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia, tyrinėja aplinką naudodamasis išmaniaisiais daiktais – žaislais: robotas "Bee-bot", rašikliais, planšetė, išmaniosios grindys ir kt. Juos išbando, aiškinasi, kaip kas veikia.</li> <li>- Žaidžia, konstruoja, bando sudėti veiksmų sekas, kurias atlieka skaitmeniniai žaislai.</li> <li>- Varto interaktyvias knygas ir telefono arba planšečių pagalba nuskaito paveikslėlį ir mato judantį gyvūną ar daiktą kuris pavaizduotas paveikslėlyje. Išbando piešimą kitokiu būdu. Skatina kūrybiškumą ir domėjimąsi tai, ką daro. <a href="https://quivervision.com/">https://quivervision.com/</a></li> <li>- Pradeda naudotis programa <a href="https://speechblubs.com/">https://speechblubs.com/</a></li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 - 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pasakodamas apie interaktyvią knygelę, programėlę, žaidimą, vartoja kai kuriuos su technologijų naudojimu susijusius žodžius.</li> <li>➤ Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį fotoaparata, bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis technologijomis.</li> <li>➤ Pradeda naudoti paprastas programėles piešimui, garsui, vaizdui įrašyti ir paleisti.</li> <li>➤ Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Domisi išmaniosios lentos funkcija – baltoji lenta. Įvairiomis rašymo, vaizdinės informacijos pateikimo priemonėmis. Galimybe palikti ženklus ekrane, piešiant pirštu ir trinant kumščiu.</li> <li>- Varto interaktyvias knygas ir telefono arba planšečių pagalba nuskaito paveikslėlį.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Animacijos kūrimas su komandų blokais“, programuoja nesudėtingas animacijas programavimo aplinkose, nuosekliai atlieka veiksmus, atpažįsta kartojamus veiksmus.(žr. Priedai).</li> <li>- Įgyvendina kūrybinius sumanymus išbandydamas sudaryti paprastą programą, atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi taisykles.</li> <li>- Įsitraukia į mokytojo inicijuojamas veiklas, kurių metu gyvai arba nuotolinėmis priemonėmis bendraujama su vaikais ar suaugusiais.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Simbolių atpažinimas“. (žr. Priedai).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Išbando įvairius išmaniųjų įrenginių ir priemonių valdymo būdus, ieško informacijos, kuria nesudėtingą skaitmeninį turinį.</li> <li>➤ Iš simbolių dėlioja komandų sekas, išbando jas žaidybiniėje situacijoje, paaiškina.</li> <li>➤ Paaiškina ir laikosi pagrindinių bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių.</li> <li>➤ Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles projektinei veiklai, kūrybinėms užduotims atlikti.</li> <li>➤ Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus derina bent dvi skaitmenines priemones, skirtingus turinio tipus.</li> <li>➤ Domisi kitų ir dalinasi savo sukurti skaitmeniniu turiniu, Supranta pagrindines skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi taisykles.</li> <li>➤ Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas, pradeda suprasti, kaip valdomi robotai.</li> <li>➤ Išbandydamas programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rašytinės raiškos gebėjimus ugdomi atrasdami raides skaitmeniniuose įrenginiuose, siedami jas su ranka užrašytomis bei spausdintomis raidėmis, rašydami spausdintines raides ar skaitmenis ranka ir kompiuteriu.</li> <li>- Žaisdami mokosi žodines komandas pateikti vaizdiniais, garsiniais ir kitais simboliais bei atlikti jais žymimus veiksmus. Vaikai užrašo komandų sekas simbolių sekomis ir mokosi jas „perskaityti“ bei atlikti.</li> <li>- Vykdo kūrybinės užduoties su interaktyviais piešimo ir kūrimo įrankiais (žr. Priedai).</li> <li>- Naudojasi skaitmeniniai konstruktoriai ir statybų žaidimais (žr. Priedai).</li> <li>- Išbando interaktyvias dėliones ir atmintį lavinančius žaidimus (žr. Priedai).</li> <li>- Mokosi naudotis skaitmeninių įtraukiojo ugdymo priemonių rinkiniu „EduSensus“ (žr. Priedai).</li> <li>- Išbando QR kodus ugdomojoje veikloje.</li> <li>- Išbando piešimą kitokiu būdu. Skatina kūrybiškumą ir domėjimąsi tai ką daro. <a href="https://quivervision.com/">https://quivervision.com/</a>.</li> <li>- Programuoja robotuką „Bee-bot“.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai:</b> mokomąjį turinį, pateikti skaitmeniniais metodais, elektroniniai vadovėliai, pratybos, suskaitmeninta medžiaga.</p> <p><b>Priemonės:</b> kompiuteriai, planšetės, išmanieji telefonai, kuriuose yra įdiegtos tam tikros mokomosios programos, interaktyvi lenta, robotas "Bee-bot" ar kiti įrankiai.</p>	

<b>MATEMATINIS MĄSTYMAS</b>	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<b>1 - 3 ŽINGSNIAI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sugriebia daiktą, jį meta, siekia kito daikto, naudoja kūno kalbą (fizinis aktyvumas) parodydamas, kad supranta, ką reiškia „yra“ („nėra“), „dar“, „taip“ („ne“).</li> <li>➤ Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito, susidomi, matydamas formą, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą.</li> <li>➤ Emocingai reaguoja į pasikartojančius garsus, judesius.</li> <li>➤ Skiria, kur yra vienas, du ir trys daiktai, didesnę nei dviejų daiktų kiekį įvardija žodžiu „daug“.</li> <li>➤ Surikiuoja du tris daiktus pagal ilgumą ir stambumą į vieną eilę.</li> <li>➤ Daugeliui atvejų suranda tokios pačios formos, dydžio ar spalvos objektą, supranta, ką reiškia „toks pat“, „kitoks“.</li> <li>➤ Supranta bent keturis žodžius, kuriais apibūdina paties vaiko ar objekto judėjimą erdvėje, pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (išimti).</li> <li>➤ Įsitraukia į skaičiavimą, nuosekliai įvardija skaičius 1,2,3. Paduoda tiek daiktų, kiek prašoma.</li> <li>➤ Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram.</li> <li>➤ Komponuoja, grupuoja, rikiuoja įvairių dydžių, formų, spalvų daiktus, taiko tiesioginį palyginimo būdą.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi ir įsitraukia į situacijas, kuriose minimi skaičiai, yra skaičiuojama. Pradeda atrasti, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka, o paskutinis skaičių sekos skaičius reiškia suskaičiuotą objektų kiekį. Žaidžia žaidimą „Smėlio dėžės skaičiavimai“ (žr. Priedai).</li> <li>- Pradeda nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti. Suvokia, kad įvykis pastovus, ugdomi žaisdami su medžiagomis ar objektais, kurie susiję su priežastimi ir pasekmėmis. Dienotvarkėje surikiuoja ar suklijuoja numatomų įvykių paveikslėlius, atrenka reikalingus ingredientus maistui ruošti. Žaidžia žaidimą „Matematika virtuvėje“ (žr. Priedai).</li> <li>- Įsitraukia į žaismingą veiklą su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti. Randa kibirėlių, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti.</li> <li>- Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias, matomų skaičių išraiškas, paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. (Žaismė ir atradimai“, knygelė „Korys“, „Sekos ritmu“, p. 14-18, „Vizualinis figūrų derinimas“, psl. 23-27.)</li> <li>- Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdami, suartindami, pakilnodami, pilstydami vandenį ar smėlį. Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas - trumpas, sunkus - lengvas, pilnas - tuščias ir pan.</li> <li>- Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Matematiniai bokštai“ (žr. Priedai).</li> <li>- Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).</li> </ul>

<p>➤ Kopijuoja dviejų elementų sekas.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>4 – 6 ŽINGSNIAI</b></p> <p>➤ Kasdieninėse situacijose skaičiuoja iki 5, atpažįsta ir nuosekliai įvardija skaitmenis.</p> <p>➤ Padedamas mokytojo radinius pateikia grafine išraiška (lentelė, piktograma).</p> <p>➤ Taikydamas atitikimo arba nuoseklaus skaičiavimo strategijas supranta, ką reiškia „vienu daugiau“ („mažiau“), „tiek pat“ („lygu“).</p> <p>➤ Atrenka vienodi ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus, taikydamas tiesioginį palyginimą, dydžių skirtumams apibūdinti vartoja aukštesniojo laipsnio būdvardžius.</p> <p>➤ Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą.</p> <p>➤ Pagal vieną savybę (požymį) klasifikuoja ir rūšiuoja dviem požymiais besiskiriančių objektų rinkinius.</p> <p>➤ Kasdienėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn.</p> <p>➤ Nupiešia paprastą planą, kuriame atvaizduoja 2-3 matomus daiktus.</p> <p>➤ Atpažįsta dviejų pasikartojančių elementų seką, ją nukopijuoja, pratęsia 1-2 elementais iš bet kurios pusės.</p> <p>➤ Skaičiuoja 9-ių ribose, nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 9, juos parašo skaitmenimis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Įsitraukia į skaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus. Naudodami fizines ir skaitmenines priemones, laiku gaudami mokytojo grįžtamąjį ryšį, jo palaikomi, mokosi atpažinti ir paaiškinti kiekybinę informaciją perteikiančius vaizdus.</li> <li>- Skaičiavimo užduotis atlieka jas suvaidindami, nupiešdami, parodydami gestais, manipuliuodami daiktais.</li> <li>- Įsitraukia į mokytojo inicijuotus žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal, pradėdama skaičiuoti nuo bet kurio skaičiaus.</li> <li>- Naudodamiesi objektais, piešiniais, kurdami istorijas, pradeda suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti.</li> <li>- Iš pradžių mokosi sujungti ir išskaidyti kiekį 5- ių objektų grupėje, vėliau 10-ies ir 12-os ribose.</li> <li>- Įsitraukia į suaugusiųjų inicijuotas veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip galima palyginti daiktų ilgį arba tūrį.</li> <li>- Įsitraukia į probleminių situacijų, kuriose reikia įvertinti atstumą tarp savęs ir kitų, tarp dviejų artimos aplinkos objektų nagrinėjimą, sugalvoti ir paaiškinti, kaip įvairiose situacijose galima palyginti dviejų trijų pažįstamų objektų atitinkamą dydį.</li> <li>- Žaidžia skaičiavimo žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal (12-kos ribose).</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Gyvoji skaičių eilutė“ (žr. Priedai).</li> <li>- Atkreipia dėmesį į daiktų formą, spalvą – panašumus ir skirtumus, vartojant sąvokas „toks pat“, „panašus“, „skiriasi“, „kitoks“.</li> <li>- Dalinasi pastebėjimais apie ilgio, masės, tūrio atliktus matavimus (ilgesnis – trumpesnis, aukštesnis – žemesnis, storesnis plonesnis, toliausiai – arčiausiai, lengvesnis – sunkesnis, talpesnis mažiau talpus).</li> <li>- Stebi, renka, grafiškai piešiniuose, diagramose fiksuoja duomenis.</li> <li>- Atpažįsta, įvardina dvimates figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį), trimates figūras (kubą, rutulį).</li> <li>- Komponuoja figūrų (objektų) sekas.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-ių ribose.</li> <li>➤ 4 ir 5 daiktų rinkinį išskaido į dvi grupes daugiau nei vienu būdu.</li> <li>➤ Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius.</li> <li>➤ Atpažįsta skritulį, kvadratą, trikampį, kubą, rutulį, bando šias figūras apibūdinti, palyginti.</li> <li>➤ Susieja trimatę figūrą su jos atvaizdu plokštumoje.</li> <li>➤ Popieriau lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų išdėstymą vienas kito atžvilgiu.</li> <li>➤ Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis pažymėta kryptimi.</li> <li>➤ Atranda dviejų pasikartojančių elementų grupę sekoje, sukuria tokio paties modelio seką iš kitų elementų.</li> <li>➤ Parašo skaičius nuo 0 iki 10, randa ir pasako kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10.</li> <li>➤ Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7 –ių ribose.</li> <li>➤ Ištraukia į diskusijas apie ateities įvykius: įvyks, neįvyks, gali įvykti it kt.</li> <li>➤ Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, apibūdina jų skirtumus.</li> <li>➤ Apibūdindamas aplinkos objektus, pavadina taisyklingai bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus.</li> <li>➤ Atranka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mokosi naudotis įvairiais matavimo įrankiais (metru, liniuote ir kt.).</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Formų detektyvai“ (žr. Priedai).</li> <li>- 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.</li> <li>- Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Kamuoliukų lenktynės: Surask teisingą atsakymą“ (žr. Priedai). (Žaismė ir atradimai“, knygelė „Dėlionių kilimas“, „Dvimatės ir trimatės figūros“, psl. 8-12, „Grupavimo abėcėlė“, psl. 23-27, „Sekų medžioklė“, psl. 32-36, „Skaičiavimo bokštai“, psl. 37-39).</li> <li>- Piešia, kaip figūros atrodo plokštumoje. Piešia, kaip trimačių figūrą mato iš šono. Modeliuoja su plastilinu – formavimas ir piešimas trimatės figūros. Konstrukcijos iš blokų – statybos ir piešimas sukurtų figūrų, rūšiuoja pagal figūrų atvaizdus iš skirtingų kampų.</li> <li>- Kalba apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtina, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks.</li> <li>- Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliame jų skirtume apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.).</li> <li>- Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio.</li> <li>- Atranka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai.</li> <li>- Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka).</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Matematinis orientacinis žaidimas“ (žr. Priedai).</li> <li>- Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.</li> </ul>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Juda pagal įsidėmėtą kelią, paaiškina ir pavaizduoja atgalinį kelią, kaip reikėtų sugrįžti.</li> <li>➤ Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.</li> </ul>	
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai.</b> Interaktyvūs žaidimai, kuriuose naudojami skaičiai, formos, dydžiai, kūrybiniai Steam iššūkiai, praktinės situacijos, matematinė kalba – mokymas naudoti matematinius terminus ir simbolius kasdieniame gyvenime, klausimai ir diskusijos.</p> <p><b>Ugdymo priemonės.</b> Skaičių kortelės ir kubeliai. Geometrinės figūros – įvairios formos ir modeliai. Konstrukciniai žaislai – LEGO. Paveikslėliai ir iliustracijos. Skaitmeninės priemonės ir programėlės – edukacinės aplikacijos. Matematiniai žaidimai – stalo žaidimai, dėlionės, kortų žaidimai. Sagos, makaronai, kaštonai, lapai, pagaliukai, akmenukai, kankorėžiai, pupos, žirniai, sėklos, kaladėlės, mašinėlės, kamuoliukai, piešiniai, kortelės, kubeliai, šiaudeliai, lėkštės, lankai</p>	

## JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI APLINKAI

<b>SAVIVOKA IR SAVIGARBA</b>	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<div style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold;">1 -3 ŽINGSNIAI</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tyrinėja savo kūną ir jo dalis, šypsodamasis reaguoja į savo vardą.</li> <li>➤ Reaguoja į artimų žmonių rodomą dėmesį, žaidimus ir daineles gimtąja kalba ir palaiko ryšį.</li> <li>➤ Atpažįsta save nuotraukose, savo atvaizdą veidrodyje, parodo ir pavadina kelias kūno dalis.</li> <li>➤ Išreiškia savo norus, turi mėgstamus žaislus, drabužius, veiklas, domisi kitais vaikais.</li> <li>➤ Rodo pasitikėjimą juo besirūpinančiais suaugusiaisiais grupėje, prierašumą prie tėvų.</li> <li>➤ Trumpam įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, šventes, renginius, klausosi tautosakos kūrinių.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidžia pirštukų žaidimus, tyrinėdamas kūną čiupinėja batus, kojines, kepurę, pirštines, juos nusiima ir užsideda.</li> <li>- Daro įvairius paveiksliukus iš nudažytų pirštų, pėdų, delnų antspaudų.</li> <li>- Ryto rato pasisveikinimas su vardais ir kamuoliu (žr. Priedai).</li> <li>- Kartu klauso įvairių dainelių, skaitomų pasakų su garsia ir aiškia intonacija bei reaguoja balsu, mimika, kartoja judesius ar žodžius.</li> <li>- Atliekant mankštą įvardinus ranką ar koją, ją pakelia.</li> <li>- Stebi save veidrodyje, varto knygutes su veidrodžiais. Kuriamą paroda iš vaikų akimis darytų nuotraukų, parodoje stebi nuotraukas, bando atpažinti ir įvardinti save, draugus, tėvus, kitus suaugusiuosius.</li> <li>- Laisvu metu pats pasirenka jam patinkančią veiklą: piešti, konstruoti, dėlioti dėliones. Veiklų pasirinkimo kortelės (žr. Priedai). Žaidžia greta kitų vaikų, pradeda kartu konstruoti ar dėlioti, kartu šoka, ploja, šokinėja.</li> <li>- Kartu su auklėtoja skaito ir varto knygas, šoka ir dainuoja. Atsineša žaislą poilsio metui, kuris sukuria saugumo jausmą.</li> <li>- Švenčia ir pamini etnokultūrinės šventės įvairiais būdais: per Užgavėnes su auklėtojos pagalba kepa blynus, Kaziuko mugei daro savadarbius rankdarbius. Klausosi ir susipažįsta su lietuviškomis dainomis tokiomis kaip: Bitute</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė, parodo ar pasako kiek jam metų.</li> <li>➤ Pavadina 5-6 kūno ir veido dalis, eksperimentuoja kūno judesiais.</li> <li>➤ Siekia savarankiškumo: „aš pats“.</li> <li>➤ Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis.</li> <li>➤ Suaugusio skatinimas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais, teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus.</li> <li>➤ Gerai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir grupėje apsilankančiais svečiais.</li> </ul>	<p>pilkoji, Barė ponas katinėlį, Aguonėlė, žaidžia žaidimą „Jurgeli, meistrelį“, šoka ratelį „Šiaudų batai“.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rūšiuoja pagal lytį korteles su personažų paveiksliukais iš animacinių filmų, pačių vaikų nuotraukas. Ryto rato pasisveikinimas „Vardų banga“ (žr. Priedai).</li> <li>- Klausosi dainelės apie kūno dalis, bando dainuoti, vardinti ir atkartoti judesius. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WweuZjkVtO4">https://www.youtube.com/watch?v=WweuZjkVtO4</a> Žaidimas „Kaip juda gyvūnai?“, „Lipdukai ant kūno dalių“ (žr. Priedai).</li> <li>- Bando rengtis savarankiškai, yra skatinamas pagyrimais. Rengia grupėje esančias lėles, susitvarko žaidimo vietą, mokosi padengti stalą. Įtraukiamas budėjimas arba pareigybių kortelės (žr. Priedai).</li> <li>- Susipažįsta su savo šalies vėliava, klauso himno, pamini ir švenčia tradicines šventes, susipažįsta su jų simboliais.</li> <li>- Grupėje kartu su auklėtoja kuria ramybės kampelį, kartu su kitais kuria grupės susitarimus, vieną dieną per savaitę nešasi mėgstamą žaislą, knygą, daiktą.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 -6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pradedama domėtis, kas yra kūno viduje.</li> <li>➤ Pavaizduoja ir pakomentuoja kai kurias fizines savo kūno savybes: akių, plaukų spalvą ir kt., pastebi savo ir kitų vaikų išvaizdos panašumą ir skirtumą.</li> <li>➤ Jaučiasi patenkintas savimi, pasako ko nori jis pats ar kitas asmuo.</li> <li>➤ Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius.</li> <li>➤ Įsitraukia į grupės bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo.</li> <li>➤ Dalinasi savo artimosios kultūrinės</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Į veiklą įtraukiamas magnetinis žaidimas „Žmogaus kūnas“.</li> <li>- <a href="https://www.edukaciniai.lt/lt/magnetinis-zaidimas-zmogaus-kunas.html">https://www.edukaciniai.lt/lt/magnetinis-zaidimas-zmogaus-kunas.html</a></li> <li>- Piešia savo draugo portretą pagal fizinius kūno bruožus, vėliau pristato.</li> <li>- Stebėdamas save veidrodyje piešia tam tikras savo savybes: mėlynos akys, geltoni plaukai ir t.t. Įvardina kuom skiriasi jo išvaizda nuo draugo.</li> <li>- Veiklą metu pasirenka kokiomis priemonėmis nori naudotis, pasiūlo veiklos idėją. Piešia savo svajonę, vėliau aptaria kaip būtų galima ją įgyvendinti.</li> <li>- Atsineša savo šeimos nuotrauką ir apie ją papasakoja.</li> <li>- Daro bendrus piešinius, koliažus, projektus. Stato, gamina, konstruoja bendrus objektus iš antrinių žaliavų: robotus, tiltus, raketas, pasiūlo idėjų temas ir veiklos pratęsimui.</li> <li>- Vieną dieną per savaitę rodo nuotraukas arba suvenyrus iš kelionių, išvykų, smagių pramogų ar savaitgalio veiklų, pasidalija įspūdžiais.</li> <li>- Su auklėtojos pagalba skaito knygas apie įvairias šalis ir jų kultūrą, klauso dainų užsienio kalba, kitų šalių pasakų, žiūri nuotraukas, filmukus, klauso kalbos ir mėgina atkartoti. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O9sC6rM53Wk&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=O9sC6rM53Wk&amp;t=1s</a></li> </ul>

<p>aplinkos buities, veiklų ir renginių patirtimi su kitais vaikais ir mokytojais.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Domisi kitų kultūrų simboliais, supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis.</li> <li>➤ Reiškia nuomonę jam aktualiais klausimais, mėgaujasi atsakomybe už nedidelių užduočių atlikimą.</li> <li>➤ Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę.</li> <li>➤ Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos.</li> <li>➤ Atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, supranta, kad jis buvo, ir visada bus tas pats asmuo.</li> <li>➤ Pasako kuo bus ar norėtų būti suaugęs.</li> <li>➤ Jaučiasi esąs šeimos narys: kalba apie šeimą, išvardija jos narius. Pasako savo pavardę,</li> <li>➤ Jaučiasi esąs grupės narys: kalba apie grupės draugus. Pasakoja apie grupės gyvenimą.</li> <li>➤ Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie savo šalies kalbą, kultūrą, vaizduoja ir naudoja savo šalies simbolius.</li> <li>➤ Samprotauja kuo mūsų šalies kultūra skiriasi nuo kitų jam žinomų šalių kalbos ir kultūros.</li> <li>➤ Kalba apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus,</li> </ul>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LFrKYjrIDs8">https://www.youtube.com/watch?v=LFrKYjrIDs8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Hi0byO7dcGs">https://www.youtube.com/watch?v=Hi0byO7dcGs</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QSmdWSpM1Cg">https://www.youtube.com/watch?v=QSmdWSpM1Cg</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Įvardina, kokie jausmai kyla, veikiant tam tikrą veiklą, kas labiau patinka kas ne, gilinasi į jam įdomias temas ir klausinėja.</li> <li>- Augina tam tikrą savo augalą grupėje, kuri prižiūri ir tvarko, susitvarko savo žaislus, rūbus.</li> <li>- Žaidžia judriuosius, komandinius žaidimus, estafetes, bėgioja, šokinėja ir išbando savo fizines galimybes (žr. Priedai).</li> <li>- Tyrinėja žmogaus kūno maketą, atlieka eksperimentą „Iškvėpk\Iškvėpk“ (žr. Priedai), stebi kaulų rentgeno nuotraukas, bendrauja su sveikatos specialistu.  <a href="https://www.pinterest.com/pin/106045766219431380/">https://www.pinterest.com/pin/106045766219431380/</a></li> <li>- Lygina savo kūdikystės ir dabarties nuotraukas, atranda panašumus ir skirtumus.</li> <li>- Piešia svajonių profesiją, lanko tam tikras įstaigas, kuriose susipažįsta su tam tikrų profesijų atstovais, pakviečiami tėvai praveisti veiklą susijusią su jų profesija, klauso skaitomų knygų ar rodomų filmukų apie profesijas.</li> <li>- Piešia šeimos portretą, gamina giminės medį, šeimos diena (visi kartu išskylauja, pramogauja).</li> <li>- Kartu su grupės draugais dainuoja dainas, mokosi šokius koncertams ar renginiams, daro darbelius parodoms, kartu žaidžia grupinius bei komandinius žaidimus, aptaria patikusias savaitės veiklas ir įspūdžius, kuria grupės knygą (piešia, rašo, klįjuoja nuotraukas iš grupės gyvenimo).</li> <li>- Dainuoja lietuvių liaudies dainas bei šoka šokius, diskutuoja ir kalba apie savo šalies kultūrinius paveldus, patiekalus, istorinius įvykius, tyrinėja žemėlapi, kuria šalies ir jo miesto modelį. <a href="https://pirmokopasas.ugdome.lt/">https://pirmokopasas.ugdome.lt/</a></li> <li>- Tyrinėja ir diskutuoja apie kitas šalis, jų kalbą ir kultūrą, žiūri informacinius filmukus, keliauja virtualiai į kitas šalis, gamina kitų šalių patiekalus, mini Europos kalbų dieną, pastebi skirtumus ir panašumus tarp savo ir kitų šalių.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=v0vPm9deRUU">https://www.youtube.com/watch?v=v0vPm9deRUU</a></li> <li>- Kuria ir gamina savo pasą (žr. Priedai).</li> <li>- Išbando įvairius vaidmeninius žaidimus: gamina valgyti žaislinėje virtuvėlėje, kerpa ir dažo plaukus kirpykloje, gydo savo draugus, lėlytes ir kitus žaisliukus, stato namus ir bokštus, žaidžia namus su lėlėmis arba daro lėlių spektaklius.</li> <li>- Dalyvauja įvairiose grupės ir bendruomenės šventėse: švenčia gimtadienius, įvairias minėjimo dienas, dalyvauja Kaziuko mugėje, Kalėdiniuose koncertuose, darželio išleistuvėse.</li> <li>- Mini tolerancijos dieną, „Savaitė be patyčių“, pasaulinė Dauno sindromo diena, skaito knygas apie skirtingų</li> </ul>
--	--

<p>išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą, teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis.</li> <li>➤ Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose, prisideda prie jų priimamų sprendimų.</li> <li>➤ Pasako savo namų adresą, šalį, kurioje gyvena ir savo tautybę.</li> <li>➤ Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą.</li> <li>➤ Supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų</li> <li>➤ Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.</li> </ul>	<p>tautybių, gebėjimų žmones ir apie tai diskutuoja, kuria draugystės medį (žr. Priedai).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Laikosi savo pareigų ir atsakomybių, už atsakingumą, pagalba kitiems, draugiškumą, kruopštumą ir pastangas, gauna lipdukus, už kuriuos vėliau gauna apdovanojimą. <a href="https://www.pinterest.com/pin/580190364525699585/">https://www.pinterest.com/pin/580190364525699585/</a></li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai:</b> pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, eksperimentavimas, bendra kūrybinė veikla, judrieji, komandiniai, vaidmenų žaidimai, meninė raiška.</p> <p><b>Priemonės:</b> veiklų pasirinkimo ir pareigybių kortelės, knygos (pateikta literatūros sąrašė), magnetinis žaidimas, žmogaus kūno maketas, kompiuteris, išmanioji lenta, maisto produktai, svarstyklės, metras, žemėlapis, nuotraukos, įvairios sporto priemonės (kamuoliai, lankai), veidrodis, antrinės žaliavos, priemonės spektakliui (lėlės, širma ir t.t), priemonės augalų sodinimui (sėklos, žemės, kastuvėlis).</p>	

ESTETINIS SUVOKIMAS	
<b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.	
Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
1 – 3 ŽINGSNIS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuolat tyrinėja besikeičiančią aplinką, džiaugiasi naujai papuošta grupės erdve (rodo, apžiūrinėja). Stebi ir</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ramiai jaučiasi pažįstamoje, kūdikiams įrengtoje darnioje aplinkoje.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reaguoja ir trumpam sutelkia dėmesį, kai yra emociškai kalbinamas, kai mato įvairias mimikas, judesius, įvairių spalvų ir formų daiktus, kai girdi muzikos garsus.</li> <li>➤ Judesiais, krykštavimu parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.</li> <li>➤ Atviras naujiems potyriams, džiaugiasi išitraukęs į naujas raiškos formas.</li> <li>➤ Skirtingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus objektus bei reiškinius, intuityviai mėgdžioja tai, kas jam patinka.</li> <li>➤ Atpažįsta (suklūsta, rodo) kai kuriuos jau girdėtus muzikos kūrinčius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinčius, gamtos objektus ir reiškinius, jais stebisi.</li> <li>➤ Emociškai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius.</li> <li>➤ Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu).</li> <li>➤ Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką.</li> <li>➤ Džiaugiasi, rodo kitiems apie savo kūrybą.</li> </ul>	<p>tyrinėja grupės ir lauko aplinką, emociškai į ją reaguoja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Girdint muzikos garsus, pritaria kūno garsais, ar pasiūlytomis priemonėmis (šaukštais, barškučiais, metaliniais ar plastikiniais buitinais daiktais). Leidžiama vaikams patiems išsiaiškinti, kaip galima atrasti grojimo šiais daiktais būdą.</li> <li>- Klausosi įvairaus žanro dainelių, skirtingai į jas reaguoja, išreiškia emocijas.</li> <li>- Stebi įvairius muzikos instrumentus ir pristato garsą. Vienu grojame garsiai, kitu tyliai. Klausosi, po to aptaria, kas grojo garsiai, o kas tyliai. Vaikai ima patys instrumentus ir bando atkartoti jau girdėtus garsus.</li> <li>- Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus, patraukiančius jo dėmesį savo vizualinėmis savybėmis; stebi ir reaguoja į mokytojo santykį su aplinkos objektais (susižavėjimą, grožėjimąsi).</li> <li>- Muzikiniuose rateliuose savaip vaizduoja judesius rankomis ir kojomis imituodami gyvūnus ar kitus gamtos reiškinius (lyja lietutis, šviečia saulė ir pan.).</li> <li>- Muzikuoja pasirinktais instrumentais. Eksperimentuoja, kurie instrumentai groja garsiai, kurie tyliai.</li> <li>- Piešia įvairiomis priemonėmis, į kitų darbus reaguoja teigiamai arba neigiamai, pasako, kas jam gražu, o kas nepatinka.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4-6 ŽINGSNIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Džiaugiasi, gėrisi menine veikla, noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia, su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rengia parodas, savo darbų pristatymus. Išsiaiškina, kokių estetinių reikalavimų reikia laikytis, eksponuojant darbus. Siūlo, kaip galima eksponuoti piešinius ar lipdinius, ar kitus meno kūrinius. Grožisi</li> </ul>

<p>nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Skirtingai reaguoja klausydamas ir stebėdamas įvairaus pobūdžio meno kūrinius, natūraliai priima stilių ir žanrų įvairovę. Atkreipia dėmesį į kūrinių ypatumus: spalvų, judesių, garsų įvairovę, muzikos, šokio nuotaiką.</li> <li>➤ Pasako savo įspūdžius, nuomonę apie išklausytą muziką, matytą šokį, vaidinimą, dailės kūrinius, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius; pastebi ir apibūdina kai kurias jų detales.</li> <li>➤ Reaguoja į kitų nuomonę.</li> </ul>	<p>savo ir kitų darbais, lanko parodas, siūlo jas aplankyti ir savo tėveliams.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vyksta į gamtą bei įvairius miesto, rajono kultūrinius objektus. Dalinasi įspūdžiais ir išgyvenimais apie objektus ir reiškinius, kurie patraukė vaiko dėmesį.</li> <li>- Klausosi įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos, kad būtų padėtas pagrindas platesniems muzikiniams pasirinkimams.</li> <li>- Palygina lietuviškus ir kitų šalių tautodailės pavyzdžius, domisi kitų tautų menu, kuris atspindi tos tautos gyvenimo būdą, mąstymą, patirtį.</li> <li>- Susipažįsta su tapybos, grafikos, skulptūros, keramikos, tekstilės kūrinių, mokosi juos atskirti.</li> <li>- Rengia pristatymus apie su šeima aplankytus meno objektus.</li> <li>- Susipažįsta su tautos kultūra, organizuojant kalendorines šventes, rengiant išvykas į muziejus, kviečiant tautodailininkus į darželį.</li> <li>- Pastebi spalvų, formų grožį. Vertina savo ir draugų kūrybinius darbelius, išklauso ir gerbia kito nuomonę.</li> <li>- Kuria individualius savo darbų albumus, pristato juos draugams, mokytojams, tėvams.</li> <li>- Ruošiasi draugo gimtadienio šventei. Dekoruoja aplinką, puošia stalus, gamina karūnas ar kitus atributus.</li> <li>- Serviruoja stalą, lanksto servetėles įvairiais būdais.</li> <li>- Komponuoja savo rinktus augalus savo darbuose ant popieriaus, kartono ar modelino.</li> <li>- Šoka įvairius lietuvių liaudies ir kitų tautų ratelius, improvizuoja, sukuria savo judesius, juos pritaiko šokiui.</li> <li>- Nagrinėja Afrikos raštus, žiūri filmus apie tai. Perteikia raštus ant medžiagos. Rengia drabužių dizainerių šou.</li> <li>- Parsineša iš lauko patikusią medžio šakelę. Visas jas apžiūri, aptaria, kuo jos ypatingos, kuo panašios ar skiriasi nuo kitų šakelių. Pasiūlytomis arba pačių sugalvotomis priemonėmis piešia, lipdo, konstruoja tą šakelę, atkreipdamas dėmesį į jos unikalumą, grožį, spalvas ir kitas ypatybes.</li> <li>- Kuria atelje, išdėliodamas įvairaus storio, ilgio, faktūros virvės, skirtingų storių, faktūrų, formų popieriaus lapai. Susipažįsta su kūrybine erdve. Tyrinėja, išbandydamas visokias veiklas su pateiktomis medžiagomis (virves matuoti, mesti, pinti, popierių vynioti, lankstyti ir pan.). Ar galima iš popieriaus</li> </ul>
--	--

	<p>pagaminti virvę. Ar galime sukurti iš abiejų medžiagų kažką bendro. Mėgaujasi veiklomis, stebi draugų veiklas, išsako savo nuomonę apie savo ir draugų kūrinius.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuria „Miniatiūrinį sodą“. Pristato darbus kitoms grupėms, papasakoja, kaip kūrė, ką naudojo. Pasidžiaugia savo ir draugų darbais.</li> <li>- Komponuoja savo surinktus žolynus ant lapo, po to kuria pagal šias kompozicijas abstrakcijas iš spalvoto popieriaus. Pristato savo darbus, plačiau papasakoja apie savo, pakomentuoja kitų darbus, pasakydamas vieną kitą argumentą.</li> <li>- Piešia ant lango gvašu, pats pasirinkdamas spalvą, apipavidalina langą taip, kaip nori. Pasakoja, ką ir kodėl pavaizdavo, ką įsivaizdavo piešdamas. Grožisi vaizdu pro langą iš vidaus, stebi grupės aplinką iš lauko.</li> <li>- Fotografuoja darželio aplinką. Iškabina nuotraukas ir aptaria, kuo jos panašios, kuo skiriasi, kurios nuotraukos (spalvotos ar ne) patinka labiau, kodėl? Vertina draugų nuotraukas.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai:</b> žaidimas, stebėjimas, eksperimentavimas, klausymas, demonstravimas, diskusija, klausimų pateikimas, STEAM</p>	
<p><b>Priemonės:</b> gamtinė medžiaga, foto nuotraukos, popierius, virvės, dažai, medžiaga, modelinas.</p>	



<b>SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ</b>	
<p><b>Vertybinė nuostata:</b> Mokosi atpažinti, suprasti ir tinkamai reikšti savo emocijas, gerbia kitų jausmus, laikosi susitarimų ir taisyklių, geba spręsti konfliktus taikiai, bando valdyti savo impulsyvius veiksmus ir rinktis tinkamus nusiramimo būdus.</p>	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<p style="text-align: center;"><b>1 -3 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gerai jaučiasi įprastoje aplinkoje, nusiramina kalbinamas, nešiojamas ir kt.</li> <li>➤ Trumpai sutelkia dėmesį į suaugusįjį, prie kurio yra prisirišęs, tapatinasi su jo veido išraiška, balso intonacijomis.</li> <li>➤ Nusiramina jam priimtinais įvairiais būdais.</li> <li>➤ Pradeda valdyti savo dėmesį, emocijų raišką ir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi ir klausosi suaugusiojo raminančio balso, susidomi jo veido išraiškomis.</li> <li>- Pučia burbulus per šiaudelį į vandenį, stebi jų judėjimą ir nusiramina.</li> <li>- Glosto, minko kinetinį smėlį, švelnias medžiagas (pvz., plunksnas, vilną) ir taip atsipalaiduoja.</li> <li>- Liesdamas įvairias faktūras (pvz., šiltą audinį, šaltą akmenį), susipažįsta su skirtingais pojūčiais, lavina savęs pažinimą.</li> <li>- Džiaugiasi pasikartojančia veiklų tvarka, atpažįsta dienos režimą.</li> <li>- Klausosi ramių dainelių ar pasakų prieš pietų miegą, susitelkia į garsus ir atsipalaiduoja.</li> </ul>


<p>veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka ir ritualais, jeigu nepatinka, nueina šalin, ieško suaugusiojo pagalbos.</li> <li>➤ Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį, pradeda laikytis jam suprantamų prašymų ir susitarimų.</li> <li>➤ Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Su džiaugsmu dalyvauja kasdienėse rutininėse veiklose, tokiose kaip rankų plovimas, valgymo ritualai, ruošimasis miegui.</li> <li>- Veidrodyje stebi savo veido išraiškas, mėgdžioja suaugusiojo parodytas emocijas.</li> <li>- Žaisdamas su lėlėmis ar minkštais žaislais atkuria kasdienes situacijas, susipažįsta su emocijų raiška.</li> <li>- Klausosi pasakojimų apie jausmus, bando atpažinti emocijas paveikslėliuose ar knygelėse.</li> <li>- Klausosi suaugusiojo balso intonacijos ir reaguoja į raminančius žodžius.</li> <li>- Žaisdamas kalba su savimi, padeda sau susikaupti, valdyti veiksmus ir emocijas.</li> <li>- Pastebi ir išreiškia savo nuotaiką paprastais žodžiais ar gestais („liūdna“, „piktas“, „noriu“).</li> <li>- Žaisdamas su lėlėmis ar minkštais žaislais, pradeda rodyti rūpestingumą – „glosto“, „guodžia“ liūdną žaislą.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 - 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kai jaučia suaugusio palaikymą, nusiramina kalbėdamas apie tai kas jį supykde, primenant laikosi grupėje susitarimų, taisyklių.</li> <li>➤ Įprastose kasdienėse situacijose pradeda susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, sutelkia dėmesį ir pastangas įgyvendinti ketinimą.</li> <li>➤ Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes.</li> <li>➤ Naudoja įvairius nusiramavimo būdus.</li> <li>➤ Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą geba sutelkti dėmesį ir pastangas, išsvermę, slopina impulsyvius veiksmus.</li> <li>➤ Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, siūlo kelis sprendimo būdus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Naudoja kvėpavimo pratimus („kvėpuok kaip vėjas“ – lėtai įkvėpk ir iškvėpk).</li> <li>- Pasirenka iš anksto aptartus nusiramavimo būdus: klausosi raminančios muzikos, kvėpuoja giliai, piešia ar spalvina.</li> <li>- Nusiramina būdamas vienas ar su mėgstamu žaislu, išitraukdamas į ramią veiklą (pvz. knygelijų vartymą, piešimą).</li> <li>- Konflikto metu susilaiko nuo fizinių veiksmų, stengiasi problemą spręsti žodžiais. Dalyvauja žaidime „raudona-žalia šviesa“, mokosi sustoti ir kontroliuoti savo judesius.</li> <li>- Žaidžia „Veidrodžio žaidimą“, atkartoja suaugusiojo veiksmus ir mokosi stebėti bei valdyti savo judesius.</li> <li>- Kuria savo žaidimų taisykles ir stengiasi jų laikytis.</li> <li>- Pasakoja apie savo jausmus, aiškindamas, kas sukėlė vieną ar kitą emociją („Aš supykau, nes...“).</li> <li>- Diskutuoja apie pasakų, istorijų veikėjų emocijas, spėja, kodėl jie taip jautėsi ir kaip galėjo pasielgti kitaip.</li> <li>- Žaidžia vaidmenų žaidimus su lėlėmis ar personažais, sprendžia jiems iškilusias emocines situacijas.</li> <li>- Pats eina į „ramybės kampelį“, kai jaučia, kad reikia nusiraminti, pasiima ten esančias priemones (minkštą žaislą, knygelę, žaislus).</li> <li>- Atlieka nesudėtingus tempimo ir kvėpavimo pratimus, kurie padeda sumažinti įtampą (pvz., „kvėpuojantis kamuolys“ – iškvėpia ir sugniaužia kamuolį, įkvėpia ir išskleidžia delną).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nesunkiai laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų, taisyklių.</li> <li>➤ primena ir kitiems tinkamo elgesio taisykles.</li> <li>➤ Taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems.</li> <li>➤ Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio, stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį.</li> <li>➤ Supranta susitarimų, taisyklių prasmę ir naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi.</li> <li>➤ Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi smėlio ar vandens laikrodį kaip nusiramino būdą, susitelkia į lėtą smėlio byrėjimą ar burbulų kilimą.</li> <li>- Kai supyksta, bando išsakyti savo jausmus žodžiais vietoje agresyvių veiksmų.</li> <li>- Dalyvauja „Vaidmenų žaidimuose“, kuriuose tenka spręsti konfliktines situacijas (pvz., „Draugas paėmė tavo žaislą – ką darysi?“).</li> <li>- Kuria konfliktų sprendimo plakata ar korteles su galimomis reakcijomis (pvz., „Susitarti“, „Paprašyti pagalbos“, „Palaukti savo eilės“).</li> <li>- Žaidžia „STOP“ žaidimą – juda pagal muziką ir sustoja, kai muzika nutyla, mokosi valdyti impulsus.</li> <li>- Dalyvauja komandinėse estafetėse ar loginėse užduotyse, kuriose reikia kantriai laukti savo eilės ir veikti pagal taisykles.</li> <li>- Klausosi pasakų be pabaigomis ir sugalvoja, kas galėjo nutikti toliau.</li> <li>- Žaidžia atminties žaidimus (pvz., „Prisimink tvarką“ – žiūri į daiktus, tada jie permaišomi ir reikia sudėti atgal į teisingą vietą).</li> <li>- Dalyvauja „bendradarbiavimo žaidimuose“, kur svarbu veikti kartu (pvz., kartu pernešti kamuolį naudojant audinį, laikyti rankomis ir nesudaužyti burbulo).</li> <li>- Kuriant bendrus darbus ar projektus, mokosi pasiskirstyti užduotimis, atsižvelgdamas į draugų pasiūlymus.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai:</b> stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kiti metodai.</p> <p><b>Priemonės:</b> Veidrodžiai, emocijų veidukai, jausmų kortelės, pasakų ir istorijų knygelės apie emocijas, plakatai su emocijų raiška, kvėpavimo pratimų kortelės, muzikiniai įrašai su gamtos garsais, ramybės buteliukai (vandens buteliai su blizgučiais, karoliukais), sensorinės dėžės su smėliu, ryžiais, putomis, siužetiniai žaislai (lėlės, figūrėlės emocijų situacijoms modeliuoti), drabužiai persirengimui (vaidmenų žaidimams), lėlių teatras konfliktų sprendimo scenarijams kurti, spalvotas popierius, kreidelės, dažai emocijų išraiškai, minkštas plastilinas ar modelinas, spalvoti kūgiai ar ženklai (STOP/EIK signalai), pagalvėlės nusiramino kampelyje, „Emocijų kamuoliai“ su jausmų simboliais.</p>	

## BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

<b>KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI</b>	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Noriai ugdomi sveikam kasdieniam gyvenimui reikalingus įgūdžius.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<div style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 2px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">1-3 ŽINGSNIAI</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ragauja įvairaus skonio maistą.</li> <li>➤ Siekia savarankiškai valgyti, gerti iš puodelio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valgo ir geria padedamas arba savarankiškai. Žaidžia įvairaus maisto skatinimui skirtą žaidimą „Kas pasislėpė dėžutėje?“</li> <li>- Suka rodyklę ir suvalgo tai, į ką atsisuko rodyklė.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Balsu, kūno kalba parodo, kad jam šlapia, nepatogu.</li> <li>➤ Valgo įvairų maistą, skirtingais būdais paruoštas daržoves.</li> <li>➤ Bando valgyti savarankiškai.</li> <li>➤ Kūno ženklais parodo ar pasako, kad nori į tualetą.</li> <li>➤ Suaugusio padedamas mokosi praustis, išpučia nosį.</li> <li>➤ Bando pats nusirengti drabužius.</li> <li>➤ Suaugusio padedamas ruošia maistą, pradeda naudotis stalo įrankiais.</li> <li>➤ Suaugusio padedamas naudojami tualetu.</li> <li>➤ Padedant suaugusiam rengiasi, apsiauna ir nusiauna batus.</li> <li>➤ Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Domisi maistu ir stalo įrankiais, klauso pasakos „Trys lokiai“.</li> <li>- Valgo savarankiškai taip, kaip jam pavyksta, mokosi laikyti puodelį ir iš jo atsigerti.</li> <li>- Žaidimas „Išdėliok taip pat“.</li> <li>- Įvardina arba parodo, kad jam šlapia. Klauso edukacinės dainelės „Ant puoduko“.</li> <li><a href="#">Ant puoduko   Edukacinė dainelė   LRT VAIKAI - YouTube</a></li> <li>- Ragauja ir valgo įvairų maistą, stebi kaip ragauja kiti vaikai, juos mėgdžioja. Apžiūrinėja įvairius maisto produktus ir ruošia juos valgyti: apelsiną suskirsto skiltelėmis, nulupa bananą, kočioja tešlą, formuoja įvairių formų pyragėlius, plėšo salotas, pagardina prieskoniais.</li> <li>- Lipdo iš modelino įsivaizduojamą maistą, pasirenka kokį patiekalą gaminti. (Žaismė ir atradimai. Korys 28 psl.).</li> <li>- Eksperimentuoja pojūčių dėžėje su šaukšteliais ir mažais indeliais, juos pripila įvairių kruopų.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Lėlė nori valgyti“.</li> <li>- Tyrinėja įvairios talpos indus, šaukšteliu pripila juos vandens. (Žaismė ir atradimai. Aš ir pasaulis. 9 psl.).</li> <li>- Eina link tualetu, sėda ant puoduko ar klozeto.</li> <li>- Klauso edukacinės dainelės „Ant puoduko“.</li> <li>- Pradeda praustis, šluostytis veidą ir rankas, pūsti nosį. Žaidžia žaidimą „Išmaudyk lėlę“.</li> <li><a href="#">Klausos dainelės „Rankyčių dainelė“ (4) rankų plovimo dainelė - YouTube</a></li> <li><a href="#">Klausos pasakos apie rankų higieną „Murzulis rankų planetoje“</a></li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=y2LjurB-c1g">https://www.youtube.com/watch?v=y2LjurB-c1g</a></li> <li>- Eksperimentas „Bakterijos“. (žr. Priedai).</li> <li>- Spėlioja kokia parodyto daikto paskirtis.</li> <li>- Nusirengia viršutinius drabužius ir nusiauna batus.</li> <li>- Klausos muzikinės improvizacijos ir kartuoja judesius „Mano batai buvo du“.</li> <li><a href="https://youtu.be/0q8A7cWoXA4">https://youtu.be/0q8A7cWoXA4</a></li> <li>- Žaidžia žaidimą „Surask batuką“ (žr. Priedai).</li> <li>- Plauna, pjausto obuolius pyragui.</li> <li>- Atskiria savo puoduką nuo kito vaiko ir prireikus juo naudojami, moka taisyklingai naudotis tualetu. (Žaismė ir atradimai. Atradimų takelis 26 psl.).</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rengiasi, moka segti sagas, verti raištelius. Žaidžia stalo žaidimus: „Aprenk lėlę“, „Kuo apsirengsiu eidamas į lauką“, „Susek sagas“, „Suvarstyk batą“, „Surask porą“.</li> <li>- Klauso edukacinės dainelės „Aš užsirišu batus“. <a href="#">Aš užsirišu batus</a>  <a href="#">Edukacinė dainelė   LRT VAIKAI - YouTube</a> (Žaismė ir atradimai. „Aš“ pasaulis 51 psl.).</li> <li>- Laikosi grupės susitarimų.</li> <li>- Grojant žaisliukų tvarkymo dainei, susitvarko žaislus „Netvarkos nykštuko daina“. <a href="https://youtu.be/X3qeygwQ8yU">https://youtu.be/X3qeygwQ8yU</a></li> <li>- Žaidimas „Kur daikto vieta“ (žr. Priedai).</li> </ul>
<p style="text-align: center; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px;"><b>4 -6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, o kuriuos vartoti saikingai.</li> <li>➤ Plauna, pjausto vaisius ir daržoves, gamina užkandžius.</li> <li>➤ Suaugusio padedamas serviuoja stalą, laikosi elgesio taisyklių prie stalo.</li> <li>➤ Savarankiškai naudojami tualetu, prausiasi, rengiasi, sutvarko žaislus.</li> <li>➤ Pažįsta šviesoforo spalvas, įvardija ką jos reiškia, pasako, kad kelią pereiti reikia kartu su suaugusiuoju.</li> <li>➤ Pasako į ką kreiptis pagalbos ištikus nelaimei.</li> <li>➤ Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti sveikatai naudingą maistą ir iš kur ir kaip jis atsiranda ant mūsų stalo.</li> <li>➤ Serviuoja stalą, tinkamai naudojami stalo įrankiais, susitvarko pavalgęs ar po veiklos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizuoja maisto piramidę, pasako kuriuos produktus sveika valgyti, o kuriuos vartoti retkarčiais.</li> <li>- Atpažįsta pagrindines maisto grupes: vaisius, daržoves, pieno produktus, grūdus.</li> <li>- Klauso Kakės Makės pasakojimo apie vaisius ir daržoves <a href="https://youtu.be/oih3djTM3ms">https://youtu.be/oih3djTM3ms</a></li> <li>- Žaidžia žaidimą „Restorane“, „Belaukiant svečių“.</li> <li>- Įsitraukia į maisto gaminimo procesą. Plauna daržoves, vaisius, gamina užkandžius.</li> <li>- Įsitraukia į receptų kūrimą.</li> <li>- Kuria elgesio taisykles valgio metu ir jų laikosi.</li> <li>- Kiekvieno valgio metu įsitraukia į stalo padengimo veiklą.</li> <li>- Stebi paveikslėlius, pasako kaip naudotis tualetu, plauti ir šluostyti rankas, veidą.</li> <li>- Grojant žaisliukų tvarkymo dainei sutvarko žaislus. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-XHxV4a8IEc">https://www.youtube.com/watch?v=-XHxV4a8IEc</a></li> <li>- Klauso rankų plovimo dainelės ir plauna rankutes. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OAZL-L3Xn6A">https://www.youtube.com/watch?v=OAZL-L3Xn6A</a></li> <li>- (Žaismė ir atradimai. Judantis pasaulis. 8psl.)</li> <li>- Mokosi eilėrašį „Šviesoforo akys“. <a href="http://www.tiputapu.lt/lt/rasytoju-tribuna/poezija/alfonsas-jonas-navickas/sviesoforo-akys/">http://www.tiputapu.lt/lt/rasytoju-tribuna/poezija/alfonsas-jonas-navickas/sviesoforo-akys/</a></li> <li>- Išvykos metu stebi šviesoforą.</li> <li>- Žaidžia žaidimą-dėlionę „Šviesoforas“ (žr. Priedai).</li> <li>- Žiūri mokomąjį filmuką „Amsis. „Pėsčiųjų perėja““</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-TB9sRIVPaM">https://www.youtube.com/watch?v=-TB9sRIVPaM</a></li> <li>- Žaidimas „Šviesoforas“. (žr. Priedas).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pakomentuoja saugaus elgesio gatvėje ir gamtoje taisykles, išvykose siekia jų laikytis.</li> <li>➤ Supranta, kodėl nesaugu eiti, važiuoti su nepažįstamu žmogumi ar ką nors iš jo paimti.</li> <li>➤ Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus, suabejojęs apie tai pasako suaugusiajam, kuriuo pasitiki.</li> <li>➤ Stengiasi laikytis saugumo taisyklių, pasako į ką kreiptis iškilus pavojui.</li> <li>➤ Valgo savarankiškai, tvarkingai.</li> <li>➤ Taisyklingai plaunasi rankas.</li> <li>➤ Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius.</li> <li>➤ Paaiškina saugaus elgesio taisykles su buitinais prietaisais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis.</li> <li>➤ Įvardija pagalbos telefono numerį.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidimas „Saugus pėsčiasis“. (žr. Priedai).</li> <li>- Stebi ir aptaria plakatus „Pėsčiųjų perėja“, „Dviračių takas“, Pėstieji kelyje“.</li> <li>- Žiūri mokomąjį filmuką „Amsis.“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Wwm4lld816o">https://www.youtube.com/watch?v=Wwm4lld816o</a></li> <li>- Klauso pasakų, kuriuose veikėjai padeda vienas kitam.</li> <li>- Aptaria veikėjų elgesį.</li> <li>- Žiūri mokomąjį filmuką „Kakė Makė mokosi virtuvės paslapčių! Ką pasakė Kakė Makė?“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aOax16U2l8w">https://www.youtube.com/watch?v=aOax16U2l8w</a></li> <li>- Lankosi virtuvėje, klausosi virėjų pasakojimo.</li> <li>- Edukacinis filmukas: Sveika mityba vaikams. <a href="#">Sveika mityba vaikams</a> 🍏🍌🍷🍷🗣️ <a href="#">Edukacinis filmukas</a></li> <li>- Padengia stalus kiekvieno maitinimo metu. Po valgio nusineša savo lėkštę ir padeda sutvarkyti stalą.</li> <li>- Vaidina svečią ir mokosi bendrauti pagal stalo etiketo normas.</li> <li>- Dalyvauja grupės viktorinose apie saugų elgesį.</li> <li>- Bendrauja su policininku, miškininku, gaisrininku.</li> <li>- Išvykų metu stebi žmonių elgesį gatvėje, automobilių eismą. Žaidžia žaidimą „Mes gatvėje“, „Sausra ir griautinis,“ (žr. Priedai).</li> <li>- Kuria ir gamina savo kelio ženklus.</li> <li>- Praktikuojasi realioje aplinkoje – pėsčiųjų perėja su šviesoforu ir be jo, aptaria situacijas.</li> <li>- Žiūri filmuką „Ką kalba vaikai“ . <a href="#">Būk saugus kelyje. Kalba vaikai. Kaip teisingai elgtis kelyje? I d.</a></li> <li>- Žaidimas „Teisingai ar klaidingai“. (žr. Priedai).</li> <li>- Išklauso paaiškinimus apie nepažįstamus žmones ir kodėl tai yra nesaugu. Žaidžia įsivaizduojamus vaidmenų žaidimus, kuriuose imituojamos situacijos, kada turi pasakyti „NE“</li> <li>- Klauso patarimų apie tai, kur yra saugios vietos: namai, mokykla, policija.</li> <li>- Klauso istorijų, stebi vaizdo įrašus, kurie paaiškina situacijas apie nepažįstamus žmones, kad jie gali meluoti, prisimesti gerais ir kaip išlikti saugiam.</li> <li>- Klauso LRT dainelės „Ribos. Stop“. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ok-aoroDfGA">https://www.youtube.com/watch?v=Ok-aoroDfGA</a></li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vaidina inscenuotose situacijose, kur reikia pagalbos (pvz., pasiklydo prekybos centre, nusibrozdino kelį).</li> <li>- Kalba apie situacijas, kuriose reikia kreiptis pagalbos (pvz., jeigu žmogus blogai jaučiasi, jei namuose kilo gaisras ar jeigu pasiklydo).</li> <li>- Dalyvauja viktorinoje „Aš saugus, nes žinau“, aptaria į ką kreiptis iškilus pavojui.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Kavinė“.</li> <li>- Valgio metu savarankiškai įsideda norimą maisto kiekį.</li> <li>- Žaidžia „Restoraną“ ar „Šeimos vakarienę“ ir mokosi mandagaus bendravimo situacijų.</li> <li>- Vyksta į maitinimo įstaigą.</li> <li>- Stebi paveikslėlius su rankų plovimo etapais</li> <li>- Aptaria plakatus, „Kaip taisyklingai plauti rankas“</li> <li>- Pasirenka drabužius iš kelių tinkamų variantų.</li> <li>- Žaidžia žaidimą, kuriame išsirenka tinkamus drabužius ir rengiasi.</li> <li>- Kuria istorijas apie personažus ir jų drabužių pasirinkimus.</li> <li>- Diskutuoja apie pavojus esančius buityje.</li> <li>- Klausosi elektriko ir sveikatos specialisto pasakojimo</li> <li>- Žiūri filmuką „Bebriuko Ugniaus patarimai“. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kqZT0p_hbJ8">https://www.youtube.com/watch?v=kqZT0p_hbJ8</a></li> <li>- Dalyvauja saugaus elgesio viktorinose.</li> <li>- Žiūri filmuką „Skubiosios pagalbos tarnybų telefono numeris 112“. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IVQENWDDIEg&amp;t=5s">https://www.youtube.com/watch?v=IVQENWDDIEg&amp;t=5s</a></li> <li>- Kuria trumpas istorijas, apie tinkamą ir netinkamą elgesį su pavojingais buitinais prietaisais ir sveikatai pavojingomis įvairiomis medžiagomis.</li> <li>- Žaidimas „112“ (žr. Priedai).</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai.</b> Žaidimas, pakalbis, diskusijos, tyrinėjimas, stebėjimas, eksperimentas, pažintinės išvykos, susitikimai, IKT, įtraukusis kontekstas, provokacijos, STEAM.</p>	
<p><b>Ugdymo priemonės.</b> Plastmasinė rodyklė, stalo įrankiai, indai (lėkštės, puodukai) maisto produktai (kruopos, miltai, pieno produktai) vaisiai, daržovės, prieskoniniai, modelinas, pojūčių dėžutė, vaikiški indai, lėlė, tualetinis puodukas, viršutiniai drabužiai, batai, sagos, raišteliai, plakatas „Maisto piramidė“, plakatas, „Pėsčiųjų perėja“, „Dviračių takas“, „Pėstieji“, paveikslėliai „Kaip reikia plauti ir šluostyti rankas, veidą“, „Kaip naudotis tualetu“, daržovių-vaisių muliažai, žaidimas - dėlionė „Šviesoforas“, žaislas - šviesoforas.</p>	

### GEBĖJIMAS ŽAISTI

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

**Vaiko veiksena**

**Ugdymo gairės**

1 – 3 ŽINGSNIS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atsiliepia į žaidimus, kartoja patinkančius judesius ir garsus, jais manipuliuoja.</li> <li>➤ Turi savo mėgstamų pasikartojančių judesių ir garsų „repertuarą“, siekia socialinio atsako.</li> <li>➤ Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja.</li> <li>➤ Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja aplinką, žaidžia su įvairiais žaislais ir daiktais.</li> <li>➤ Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, derina savo veiksmus su kitu žaidėju.</li> <li>➤ Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą.</li> <li>➤ Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį žaidimą ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo taisyklių.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidinamas pradeda žaisti žaidimus: „Bite bite duok medaus“, „Stato namą boružiukui“.</li> <li>- Žaidžia pasisveikinimo žaidimus ryto rate: „Mes susėdom rateliu“, „Labas rankytės...“</li> <li>- Noriai dalyvauja muzikinėse veiklose ir kartoja dainelių žodžius ir judesius dainuojant daineles: „Traukiniu važiuojam“, „Katytė“, „Štai viena rankytė“, „Judesio dainelė“, „Du gaideliai“.</li> <li>- Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, varsto sagas, karolius, dėlioja dėliones, žaidžia statybinius žaidimus su lego ir didelėm kaladėm, spiria, meta kamuolį.</li> <li>- Žaidžia ir kuria siužetinio žaidimo epizodus su lėlėmis ( jas rengia, maitina, supa ).</li> <li>- Įsitraukia į bendrą veiklą, žaidžiant pirštukinius žaidimus : „Kas namelyje gyvena?“, „Dalijam apelsiną“, „Kopūstėlį mes kapojam“.</li> <li>- Kuria tikroviškas situacijas, žaisdamas žaidimą „Pamaitink lėlytę“.</li> </ul>

4 – 6 ŽINGSNIAI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Žaisdamas su 1-3 draugais kuria režisūrinius ir vaidmenų žaidimus Tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus.</li> <li>➤ Geba laikytis žaidime priimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Išmokę žaisti režisūrinius žaidimus individualiai ar dviese, vaikai pradeda žaisti siužetinius vaidmenų žaidimus.</li> <li>- Pradeda kurti pažįstamas, kasdienes situacijas. Žaidžia žaidimą „Kas aš?“. Randa paruoštą provokuojančią aplinką (muliažai, nuotraukos, enciklopedijos IT).</li> <li>- Susipažįsta su kūno dalimis, jų galimybėmis, tyrinėja, aptaria, lygina, ieško panašumų ir skirtumų tarp savęs ir draugo.</li> </ul>

<p>vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesutarimams spręsti.</li> <li>➤ Mokosi žaisti ir tartis su 3-5 vaikais dėl žaidimo temos, idėjos, eigos vaidmenų pasidalijimo sprendžiant konfliktus.</li> <li>➤ Geba žaisti menamoje erdvėje su menamais objektais. Žaisdamas kuria realius ar fantastinius įvykius.</li> <li>➤ Geba laikytis siužetinio vaidmenų žaidimo taisyklių ir vaidmens funkcijų.</li> <li>➤ Laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių.</li> <li>➤ Įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius ir naratyvinius žaidimus, vartoja išplėstinę kalbą.</li> <li>➤ Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse, išradingai jas pritaikydamas žaidimui, prieš žaidimą ir jam pasibaigus erdves tvarko.</li> <li>➤ Dalyvauja kuriamuose naratyviniuose žaidimuose, geba lanksčiai kaitalioti vaidmenis. Kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus.</li> <li>➤ Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geba koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais.</li> <li>- Geba kurti žaidimo siužetą. Paruošiama provokuojanti aplinka žaidimui „Turgelis“ (krepšiai, pakuotės, muliažai, prijuostės, pinigai, svarstyklės).</li> <li>- Išradingai pritaiko žaidimui netradicines erdves( kieme, gamtoje). Tvarko žaidimo erdves prieš žaisdami ir pažaidę. Pasiūloma pažiūrėti dokumentinį filmą apie dangaus kūnus. Susikuria reikiamas priemonės, panaudodami įvairias iš namų atsineštas žaliavas (folija, siūlai, plastikiniai buteliai). Pasiruošus reikiamą aplinką žaidžia žaidimą „Skrydis į kosmosą“.</li> <li>- Prieš žaisdamas, aptaria žaidimo temą, siužetą. Pats bando kontroliuoti veiksmus ir geba spręsti kylančias problemas.</li> <li>- Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose žaidimuose (dėlionės, mozaikos, judrūs žaidimai - gaudynės, slėpynės, įvairūs stalo žaidimai).</li> <li>- Sudarius sąlygas, sugeba veikti ir tuščioje aplinkoje.</li> <li>- Kuria žaidimams palankias sąlygas: pasirūpina žaislų, skiria pakankamai laiko.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai :</b> kūrybiniai žaidimai ir žaidimai su taisyklėmis, pokalbis, stebėjimas, klausymas.</p> <p><b>Ugdymo priemonės:</b> konstruktoriai, dėlionės, statybinė medžiaga, smulkiosios motorikos lavinimo priemonės, šviesos stalas.</p>	

## PASITIKINTIS

FIZINIS AKTYVUMAS	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.	
Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
1 - 3 ŽINGSNIAI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sėdi, šliaužia, ropoja pirmyn ir atgal.</li> <li>➤ Ko nors įsitvėręs pats atsistoja, stovi, eina laikydamasis ar savarankiškai.</li> <li>➤ Suima daiktą, perima iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito.</li> <li>➤ Rankos judesius seka akimis.</li> <li>➤ Pralenda pro kliūtis keturpėscias.</li> <li>➤ Atsitupia, pasilenkia</li> <li>➤ Eina į priekį, į šoną ir atgal.</li> <li>➤ Lipa laiptais aukštyn pristatomuoju žingsniu.</li> <li>➤ Ridena, sviedžia, gaudo kamuolį.</li> <li>➤ Pasuka riešą, apverčia plaštaką delnu žemyn, pasuka delnu aukštyn.</li> <li>➤ Paima daiktą, uždeda, įdeda ir išima, atsuka detales.</li> <li>➤ Ploja rankomis.</li> <li>➤ Pastovi ant vienos kojos (3-4 sekundes)</li> <li>➤ Eina, apeina arba peržengia kliūtį, eina plačia linija.</li> <li>➤ Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros.</li> <li>➤ Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu, nušoka nuo laiptelio, abiem kojom peršoka liniją.</li> <li>➤ Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bando sėdėti laikydamasis už suaugusiojo rankų, tarp pagalvių.</li> <li>- Atsispiria kojomis nuo suaugusiojo delnų, nuo suaugusiojo kelių, ropoja per pagalvėles link žaislo, bando ropoti per į ritinį susuktą takelį ar laiptais aukštyn.</li> <li>- Atsistumia kojomis žaisdamas su riedančiais žaislais.</li> <li>- Bando atsistoti įsitvėręs į stalą, kėdę.</li> <li>- Vaikšto laikydamasis įvairiu atstumu sustatytų baldų.</li> <li>- Laiko rankoje žaisliuką, juo suduoda per matomus daiktus, siekia ir čiumpa žaislus, perima juos iš vienos rankos į kitą.</li> <li>- Žaidžia su interaktyviais žaislais: juos traukdamas, įdėdamas į vidų figūras, spausdamas mygtukus laukia norimo rezultato.</li> <li>- Seka akimis suaugusiojo veiksmus. Stebi kaip sustatomos kaladėlės viena ant kitos. Bando atkartoti matytus veiksmus.</li> <li>- Žaidžia gimnastikos tuneliu. Ropoja bandydamas pralįsti pro jį. Landžioja pro gimnastikos stovelius, kėdes.</li> <li>- Žaidžia su judėjimą skatinančiais žaislais: pasilenkia juos paimti, traukti, stumti.</li> <li>- Vaikšto pasiėmęs žaislą, eidamas sustoja, vėl pradeda eiti ir keičia ėjimo kryptį.</li> <li>- Užlipa kelių pakopų laipteliais, laikydamasis laiptų turėklų. Užlipa ir nulipa nuo kėdės, sofas.</li> <li>- Žaidžia su kamuoliu: jį meta, bando spirti su kojomis.</li> <li>- Jėga tobulėja žaidžiant su įvairaus dydžio ir sunkumo kamuoliais: ridenant, mėtant įvairiu atstumu.</li> <li>- Žaisdamas siužetinius vaidmeninius žaidimus imituoja gyvūnų judesius, gamtos reiškinius.</li> <li>- Žaidžia slėpynių ir pirštukų žaidimus „Ku kū“, „Kėku kėku“ (žr. Priedai).</li> <li>- „Virė virė košė“. <a href="https://youtu.be/nhiyUwNil7U?si=9cmT2Ro9X_kvBJdb">https://youtu.be/nhiyUwNil7U?si=9cmT2Ro9X_kvBJdb</a></li> <li>- Žaisdamas kaladėlėmis sudeda 4-6 kaladėlių bokštą. Knygeles varto po vieną puslapį, atsuka, užsuka dangtelius.</li> </ul>

<p>stovėdamas spiria kamuolį.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Derina akies ir rankos, abiejų rankų ir kojų judesius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reaguoja į matomus veiksmus, džiaugiasi plodamas rankomis.</li> <li>- Žaidžia žaidimus: „Katu katu katutes“ (žr. Priedai).</li> <li>- Stovi ant vienos kojos (apie 3–4 sekundes), po to pakeičia koją.</li> <li>- Vaikšto, bėgioja aplink pagalvėlę, gulinčią ant grindų, jos neužkliudydamas.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Parodyk kaip..?“ ( žr. Priedai).</li> <li>- Ant grindų išdėstytos pėdos – vaikas jomis eina paprastai, po to ant pirštų galų, po to keisdamas kryptį ir greitį.</li> <li>- Laikomas už rankos šokinėja abiem kojomis, ant vienos kojos, paskui ant kitos.</li> <li>- Rideną ar metą kamuolį, taiko jį į kėglius, į vartelius.</li> <li>- Įmeta sagą, kaštoną, gilę į dėžutę, kurioje padaryta tinkamo dydžio anga. Į išvirkščią pusę išverčia savo kojines.</li> <li>- Atsuka ir užsuka įvairaus dydžio dangtelius, sudeda daiktus vieną ant kito (pastato 5–6 kubų bokštą), ant siūlo suveria sagas.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 – 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pasistiebia, atsistoja ant kulnų.</li> <li>➤ Eina ant pirštų galų, siaura (5 cm) linija</li> <li>➤ Nesilaikydamas lipa laiptais aukštyn ir žemyn.</li> <li>➤ Bėga didindamas ir mažindamas tempą.</li> <li>➤ Šokinėja abiem ir ant vienos kojos.</li> <li>➤ Mina ir vairuoja triratuką, balansinį dviratį.</li> <li>➤ Žaisdamas judriuosius žaidimus derinti judesius poroje ir grupėje.</li> <li>➤ Dažniausiai taisyklingai laiko rašiklį, kerpa žirklėmis. gana tiksliai atlieka judesius plaštaka, pirštais bei ranka.</li> <li>➤ Pagauna kamuolį.</li> <li>➤ Atsega ir užsega sagas, atitraukia ir užtraukia užtrauktuką</li> <li>➤ Įpila vandens į siaurą indą.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vaikšto ant pirštų galų, ant kulnų, patiestu grupėje sensoriniu ortopediniu, arba popieriniu geometrinių figūrų kilimėliu.</li> <li>- Ant pirštų galų atlieka mankštelę „Šokio mankšta“.</li> <li>- Žaidžia sensorinį žaidimą „Geometrinių figūrų kilimėlis“.</li> <li>- Lipa laiptais ir nesilaikydamas eina į lauką, iš lauko.</li> <li>- Fizinio ugdymo, rytinėse mankštose išbando judėjimą vietoje, keičiant padėtis, judėjimą skirtingu tempu, skirtingomis kryptimis.</li> <li>- Bėgioja pirmyn atgal, didindami bei mažindami greitį.</li> <li>- Žaidžia judrų žaidimą „Išgirs signalą“ ( žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia judrų žaidimą „Diena – naktis“ (žr. Priedai).</li> <li>- Išbando įvairius šokinėjimo ant vienos ar abiejų kojų būdus. (Žaismė ir atradimai „Kūrybiniai dialogai“ 30 psl.).</li> <li>- Bando minti triratuką ar balansinį dviratuką, važiuoti paspirtuku kieme.</li> <li>- Žaidžia judrų žaidimą „Neužkliudyk“ (žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia judrų žaidimą „Spalvoti keliai“ (žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Išpėjamieji ženklai“ (žr. Priedai).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eina įvairiais būdais: pakaitiniu, pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius.</li> <li>➤ Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų.</li> <li>➤ Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn</li> <li>➤ Lipa kopėtėlėmis.</li> <li>➤ Meta, pagauna, spiria kamuolį iš įvairių padėčių.</li> <li>➤ Stengiasi sėdėti, stovėti ir vaikščioti taisyklingai.</li> <li>➤ Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu, bėga ilgesnius atstumus.</li> <li>➤ Šoka į tolį, aukštį.</li> <li>➤ Vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai.</li> <li>➤ Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.</li> <li>➤ Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles, veiksmus su smulkiais daiktais atlieka tiksliai ir kruopščiai.</li> <li>➤ Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rungtyse, estafetėse išbando savo jėgas, žaidžia tradicinius, sportinius žaidimus, žaidimus su taisyklėmis, atlieka pratimus poroje ir grupėje.</li> <li>- Šoka poroje „Bitute, pilkoji“. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jx0YoWdMb5c">https://www.youtube.com/watch?v=Jx0YoWdMb5c</a></li> <li>- Žaidžia pirštukų žaidimus: „Lyja lietus“, „Čirkšt nepaprastas virėjas“, „Krokodilas“, „Apelsiną mes daliname“, „Šurum burum“, „Aš esu nykštukas“ (žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia kūrybinius smulkiosios motorikos žaidimus „Suverk karoliuką“, „Susuk virvelę“.</li> <li>- Kuria šešėlių teatrą. (Žaismė ir atradimai „Kūrybiniai dialogai“ 8 psl. „Pasidaryk karūną“. „Sugauk žuvelę“, „Padaryk šukuoseną“).</li> <li>- Žaisdami su kamuoliu tobulina koordinaciją, orientaciją erdvėje, vikrumą, greitumą, jėgą žaidžiant su įvairaus dydžio ir sunkumo kamuoliais, žaidžia žaidimus „Valgomas – nevalgomas“, „Karšta bulvė“ (žr. Priedai).</li> <li>- Tobulina smulkiosios motorikos įgūdžius, žaidžia kūrybinius žaidimus „Aprenk žmogeliuką“, „Suverk ir užrišk batą“,</li> <li>- „Susek girliandą“.</li> <li>- Lavina akies ir rankos koordinaciją žaisdami kūrybinius žaidimus „Vandens kelionė“.</li> <li>- Tikslingai siekia atlikti įvairius kūno judesių pratimus. Dalyvaudami ryto mankštose atlieka judesius:</li> <li>- „Flintas. Piratų mankšta“. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jLFY7KZ9lVI">https://www.youtube.com/watch?v=jLFY7KZ9lVI</a></li> <li>- Bėgioja salėje nurodyta kryptimi, reaguoja į signalus (sustoja, po signalo, vėl pradeda judėti).</li> <li>- Žaidžia žaidimus „Žuvis ir tinklas“, „Ledinukas“, „Šilta, karšta“ (žr. Priedai). („Žaismė ir atradimai“ „Aš – matomas ir nematomas pasaulis“ 20 psl.).</li> <li>- Juda greičiau-lėčiau, šokinėja nuo vienos kojos ant kitos. Žaidžia judrius žaidimus „Katė ir pelė“, „Gandras ir varlės“, „Skaičiuok ir šok“ (žr. Priedai). („Žaismė ir atradimai“, „Judantis pasaulis“ 8 psl., 37 psl., 49 psl.).</li> <li>- Žaidžia judrius kūrybinius žaidimus „Įklok į kalną“. Lauko aikštelėje laipioja kopėtėlėmis.</li> </ul>
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Žaidžia judriuosius žaidimus su kamuoliu, rungtyniauja estafetėse. Žaisdami laisvai, koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Lauko aikštelėse žaidžia futbolą, krepšinį.</li> <li>- Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.</li> <li>- Žaidžia raminantį žaidimą „Eik tyliai“. (žr. Priedai). („Žaismė ir atradimai“, „Judantis pasaulis“, 8 psl.)</li> <li>- Išvermingai, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Žaidimas „Perduok kamuolį“, „Balionų mūšis“, „Pamaitinkime slibiną“ (žr. Priedai). („Žaismė ir atradimai“, „Judantis pasaulis“, 20 psl., 44 psl.)</li> <li>- Atlieka mankštą. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rsosNffapAM">https://www.youtube.com/watch?v=rsosNffapAM</a></li> <li>- Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdami laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Estafetė „Pagauk, numesk ir spirk“ (žr. Priedai). („Žaismė ir atradimai“, „Judantis pasaulis“ 8 psl., 37 psl.)</li> <li>- Vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. („Žaismė ir atradimai“, „Aš – matomas ir nematomas pasaulis“, 32 psl.)</li> <li>- Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.</li> <li>- Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles.</li> <li>- Užduotėlės akių ir rankos koordinacijai <a href="https://www.pinterest.com/pin/394346511130420262/">https://www.pinterest.com/pin/394346511130420262/</a></li> <li>- Karpiniai <a href="https://www.pinterest.com/pin/21040323251370333/">https://www.pinterest.com/pin/21040323251370333/</a></li> <li>- Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.</li> <li>- Konstruoja su lego ir ne tik: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1p0IG4u84GM">https://www.youtube.com/watch?v=1p0IG4u84GM</a></li> <li>- Kūrybinis žaidimas su 3D pieštuku <a href="https://www.pinterest.com/pin/810014683012924837/">https://www.pinterest.com/pin/810014683012924837/</a></li> </ul>
--	---

**Ugdymo metodai ir būdai.** Smart lentoje ugdančios mankštos, estafetės, judrūs žaidimai, sensorinės – vaizdinės priemonės, ir kt.

**Ugdymo priemonės.** Sensorinis kilimas, virvės įvairių storių, akmenukai, pagaliukai, kamuoliai įvairių dydžių, kūgiai estafetėms, interaktyvi lenta, molis, sagos, įvairių dydžių Lego kaladėlės, 3D pieštukas, gimnastikos stoveliai, kėdės, raišteliai batams, lankai, modelinas ir kt.

<b>TYRINĖJIMAS</b>	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Smalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando, samprotauja	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<b>1-3 ŽINGSNIAI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Visais pojūčiais tyrinėja aplinką ir save.</li> <li>➤ Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą.</li> <li>➤ Parodo ką nori tyrinėti, išbando naujus tyrinėjimo būdus, objektus ir medžiagas.</li> <li>➤ Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose.</li> <li>➤ Smalsauja, aiškinasi, kas ir kaip vyksta, ištraukia į įvairias veiklas, atranda naujus veikimo būdus.</li> <li>➤ Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija.</li> <li>➤ Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką ištraukia į tyrinėjimo veiklas.</li> <li>➤ Džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatai rodo kitims.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tyrinėja, kas yra aplinkoje: žaislus, daiktus, gamtinę medžiagą. Ima, judina, liečia, stebi, klauso, bando sudėti ar išardyti, stato, griaua.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Aukštyn kojomis“. (Žaismė ir atradimai. Korys. Judantys laiptai 9 psl.).</li> <li>- Žaidžia su savo rankų ir kojų pirštais, liečia plaukus, veidą, ausis, nosį. Žaidžia žaidimą „Trepsinčios kojelės“ (Žaismė ir atradimai. Korys. Puodų orkestras 14 psl.)</li> <li>- Apžiūri save veidrodyje. Piešia ant veidrodžio šypseną, liūdesį. Tyrinėja atspindžius veidrodyje. (Žaismė ir atradimai. Korys. Veidrodėli, veidrodėli 14 psl.)</li> <li>- Atranda naujus veiksmus ir taiko juos tyrinėdamas daiktus. Tai dažai, atspaudai. (Žaismė ir atradimai. Korys. Tai ne tik medinė lentelė 22 psl.). (Žaismė ir atradimai. Korys. Purvo piešiniai. Linija ir dėmė 18 psl. Judantys voleliai. 23 psl.)</li> <li>- Fantazuoja ir eksperimentuoja su vandeniu, gamtine medžiaga, vaisiais, daržovėmis. Eksperimentas su vandeniu (žr. Priedai). Eksperimentas „Skęsta – neskęsta“ (žr. Priedai).</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Skambantis balionas“ (žr. Priedai). (Žaismė ir atradimai. Korys. Aplinkos pažinimas . Tyrinėjimas. Tyrinėjus liedsdamas 8 psl.).</li> <li>- Renka įvairių spalvų ir formų lapus, juos lygina, o vėliau deda ant popieriaus ar kitos medžiagos, kuria spalvingas kompozicijas.</li> <li>- Renka nedidelius akmenukus, bando statyti bokštus ar kitas konstrukcijas, tyrinėja skirtingų formų bei dydžių savybes.</li> <li>- Kuria gamtos koliažus. Naudoja sausus lapus, gėlių dalis, šakeles ir pan. Juos klijuoja ar tiesiog išdėsto gamtines medžiagas ant paviršiaus, mokosi derinti spalvas.</li> <li>- Tyrinėja įvairias tekstūras. Liečia įvairias medžiagas – nuo lygaus medžio žievės iki šiurkščių akmenų ar minkštos žolės. Pajaučia skirtumus ir išmoksta apibūdinti skirtingas</li> </ul>

	<p>tekstūras.</p> <p>Klausosi gamtos garsų: vėjo šnarėjimo, paukščių čiulbėjimo, lapų traškėjimo. Imituoja tuos garsus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mėgdžioja suaugusįjį ir įsitraukia į tyrinėjimo veiklas. Džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rodo kitiems kas pavyko atlikti. (Žaismė ir atradimai. Korys. Aplinkos pažinimas. Tyrinėjimas. Pypt ! Šitas tinka ! 18 psl. Žaismė ir atradimai. Korys. Aplinkos pažinimas. Tyrinėjimas. Vandens magija 26 psl.).</li> </ul> <p>Eksperimentas „Vanduo skaidrus ir bespalvis“ (žr. Priedai).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maišo spalvas– atranda, kad sumaišius mėlyną ir geltoną atsiranda žalia spalva, ir su džiaugsmu parodo suaugusiems</li> <li>- Stato bokštą iš kaladėlių, su šypsena kviečia suaugusįjį pažiūrėti.</li> <li>- Ieško paslėpto meškiuko, randa jį ir su džiaugsmu atneša parodyti.</li> <li>- Išmoksta naują garsą ar judesį (pvz., ploti rankomis) ir džiugiai demonstruoja kitiems.</li> <li>- Pila vandenį iš vieno indo į kitą, atranda, kad jis išteka kitaip, ir su nuostaba rodo suaugusiam.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4 -6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pradedą suprastį tyrinėjimo procesą: kelia klausimus, spėlioja, pasako ką veikė, ką atrado.</li> <li>➤ Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, remiasi patirtimi ir vaizduote.</li> <li>➤ Padėdamas pasirenka ir įvardija kokias reikalingas priemones pasirinko eksperimentavimui.</li> <li>➤ Įsitraukia į įvairių objektų ir reiškinių tyrinėjimą, kelia klausimus apie gamtos bei žmogaus sukurtų objektų reiškinius, jų požymius.</li> <li>➤ Stebėdamas ir eksperimentuodamas ieško įvairių objektų panašumo ir skirtumo,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi kamuoliuko ridenimą ant skirtingų paviršių. (žr. Priedai).</li> <li>- Tyrinėja kurie daiktai skęsta ir kurie-ne. (žr. Priedai).</li> <li>- Eksperimentuoja „Kada vanduo laša, o kada bėga ?“ (žr. Priedai).</li> <li>- Tyrinėja vaisius, daržoves, vandenį pasakoja apie jų savybes, remiasi savo asmeniniais pastebėjimais. Pristato tyrinėjimo rezultatus <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ogLDEEsqp2c">https://www.youtube.com/watch?v=ogLDEEsqp2c</a> (Žaismė ir atradimai .Žalasis pieštukas.. Užburiantis vanduo 55 psl.).</li> <li>- Tyrinėja sliokus, augalus pasirenka reikalingus daiktus ir medžiagas, paaiškina, kodėl pasirinko. (Žaismė ir atradimai. Žalasis pieštukas. Ilgas ir raudonas. kas ? 29 psl.).</li> <li>- Tyrinėja gamtos objektus, žmogaus sukurtus objektus ir reiškinius, tyrinėja daiktų požymius ir savybes.</li> <li>- Eksperimentuoja ir stebi daiktus, augalus, transporto priemones, gyvūnus. Ieško įvairių objektų panašumo ir skirtumo, išvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties. (žr. Priedai).</li> <li>- Stebi, tyrinėja boružę, slioką, sraigę, augalus, daiktus, medžiagas paaiškina, kodėl su jais reikia elgtis atsakingai.</li> </ul>

<p>įžvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Paaškina, kad tyrinėjant su daiktais, medžiagomis, augalais, gyvūnais reikia elgtis atsargiai.</li> <li>➤ Kalbėdamas apie tyrinėjamą remiasi jo rezultatais.</li> <li>➤ Savo stebinius palygina su kitų stebiniais, kartais susieja skirtingus pastebėjimus.</li> <li>➤ Tikslingai tyrinėja įvairias aplinkas, objektus ir reiškinius, pasitelkdamas skirtingus tyrinėjimo būdus.</li> <li>➤ Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes.</li> <li>➤ Objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja.</li> <li>➤ Pasirenka reikiamas medžiagas tyrinėjimui, samprotauja ką atrado, sužinojo, kelia klausimus.</li> <li>➤ Siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.</li> </ul>	<p>(Žaismė ir atradimai. Žalasis pieštukas. Ilgas ir raudonas. Kas ? 29 psl).</p> <p>Eksperimentas. Nori išsiaiškinti, kuris paviršius greičiau sugeria vandenį (žr. Priedai).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savo stebinius palygina su kitų stebiniais, ieško panašumų ir skirtumų. O taip pat jungia skirtingus stebinius į bendrą supratimą.</li> <li>- Pastebi, kad rudenį medžių lapai gelsta, o kiti lapai tampa raudoni ar rudi. Analizuoja savo pastebėjimus ir supranta, kad rudens metu lapai keičia spalvas skirtingai, priklausomai nuo medžių rūšies. Mato, kad voverė slepia riešutus žiemai. Kitas pastebi, kad meška žiemą miega. Abu supranta, kad gyvūnai ruošiasi žiemai skirtingai.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalasis pieštukas. Ta, kuri gyvena kriauklėje 8 psl.).</p> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalasis pieštukas. Oi tu, taškuotoji raudonsparne 14 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tyrinėja aplinką, objektus, reiškinius pasitelkia skirtingus tyrinėjimo būdus.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalias pieštukas. Gaublys ir pasaulio gyvūnai 41psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, lygina, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes. Sraigės stebėjimas. (žr. Priedai).</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalias pieštukas. Auginu daržoves ir gėles 48 psl.).</p> <p>(Žaismė ir atradimai. Aš - matomas ir nematomas. Kitoks nei aš. 38 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi objektus ir reiškinius. Juos tikslingai grupuoja</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Žalias pieštukas. Ilgas ir storas. Kas ? 29 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pasirenka reikalingas medžiagas tyrinėjimui, paaškina, kodėl jas pasirinko.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Realybių žaismė. Rask, kur tai yra ? 9 psl.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stebi judesį ir jo šešėlį samprotauja, ką sužinojo, kelia klausimus, siūlo idėjas, ką galima dar tyrinėti.</li> </ul> <p>(Žaismė ir atradimai. Judantis pasaulis. Pagauk šešėlį 20 psl.).</p>
---	---

**Ugdymo metodai ir būdai:** Stebėjimas, eksperimentas, žaidimas, išvykos, bandymai, STEAM, projektai, klausimų formavimas ir hipotezių kėlimas, bandymo planavimas ir atlikimas, rezultatų analizė ir pavaizdavimas, išvadų formavimas, tyrimo rezultatų aptarimas.

**Priemonės:** Veidrodis, gamtinė medžiaga, balionai, monetos, statybinė medžiaga, kamuoliukai, kilimas, gyvoji gamta (sliekas, boružė, sraigė), popierinis rankšluostis, plastikas, medžiagos

skiautė, medinis ir metalinis šaukštas, laikrodis, termometras, volelis, asfaltas, taburetės, kiaurasamčiai, sieteliai, kaušai vandeniui, ąsočiai, paprasti ir skylėti šaukštai, puodeliai, maistiniai dažai, gėlių sėklos, vazonai.

## KOMUNIKABILUS

<b>KALBŲ SUPRATIMAS</b>	
<b>Vertybinė nuostata:</b> Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<b>1 -3 ŽINGSNIAI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Trumpam sutelkia dėmesį, reaguoja į žodinį ir nežodinį bendravimą.</li> <li>➤ Palaiko akių kontaktą, emocijomis reaguoja į skirtingas intonacijas.</li> <li>➤ Reaguoja į knygelių skaitymą (vartymą), į pažįstamus žmonių, gyvūnų ar daiktų paveikslėlius.</li> <li>➤ Reaguoja į pasikartojantį muzikinių kūrinių ritmą, žaidimus.</li> <li>➤ Įsidėmi paprastus naujus žodžius, artimiausios aplinkos daiktų pavadinimus.</li> <li>➤ Reaguoja į pasikartojančius garsus, žodžius, judesius.</li> <li>➤ Varto ir žiūrinėja knygeles, parodo įvardytus objektus paveikslėliuose, turi mėgstamas knygeles.</li> <li>➤ Stebi rašančiuosius ir pats bando palikti ženklus popieriuje, smėlyje.</li> <li>➤ Supranta nesudėtingus trumpus tekstus, juos kartoja, emocijos ir judesiais atliepia eilėraščio ar pasakojimo tekstą.</li> <li>➤ Trumpam susikaupia ir reaguoja į kitų kalbėjimą, kūno kalbą, mimiką.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Išklauso skaitomų tekstų apie kitus vaikus, artimiausios aplinkos gyvūnus, gerai žinomus animacinius veikėjus (žr. Priedai).</li> <li>- Kartoja dainelių, eilėraščių, pasakėlių tekstų garsus, žodžius, frazes, papildo kūno kalba (žr. Priedai).</li> <li>- Pakartoja, pasako žinomų pasakų, eilėraščių frazes pvz., Senele, senele kodėl tavo tokios didelės...?, Mano batai buvo... ir pan.</li> <li>- Įvardina savo veiksmų sekas, galimas pasekmes pvz., Kodėl lėlytė verkia ? Kodėl supi lėlytę ? Kas bus jeigu nesupsi ?</li> <li>- Žaidžia žaidimus skatinančius apibūdinti žaislus, grupėje esančius daiktus, kūno dalis ir kt.</li> <li>- Varto knygeles, pasako ką mato. Domisi kas parašyta (žr. Priedai).</li> <li>- Reaguoja ir atliepia į išraiškingai ( garsiai, tyliai, greitai, lėtai , intonuojant, naudojant mimikos išraiškas, gestikuliuojant) skaitomus kūrinius.</li> <li>- Klausosi muzikos įrašų, įsijaučia į personažą, reaguoja į žodžius, judesius.</li> <li>- Brauko, keverzoja, palieka ženklus ant įvairių paviršių, bandydami atliepti išgirstą informaciją.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Rašymo dėžutė“ ( žr. Priedai).</li> <li>- Įsitraukia į kasdienės grupės veiklas. Reaguoja į prašymus: paduoti, paimti, atnešti, tvarkytis ir kt.</li> <li>- Žaidžia pirštukų žaidimus, atlikdami paeiliui sekančius veiksmus ( žr. Priedai).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Supranta 3-4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“.</li> <li>➤ Supranta du vienas paskui kitą sekančius prašymus.</li> <li>➤ Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, į gestų, simbolių paveikslėlių, ženklų prasmę.</li> <li>➤ Varto knygeles, klausia kas parašyta ir prašo paskaityti, sieja paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais.</li> <li>➤ Išklauso trumpus skaitomus pasakojimus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia žaisdamas</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>4 - 6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Išklauso ir reaguoja į tai, kas jam sakoma, supranta ir reaguoja į klausimus, kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus.</li> <li>➤ Atpažįsta kai kalbama ne gimtąja kalba.</li> <li>➤ Suvokia (ne)verbalinės raiškos būdus.</li> <li>➤ Domisi rašytinės kalbos elementais, atpažįsta keletą raidžių, skaitmenį, savo vardo pirmąją raidę.</li> <li>➤ Klausosi įvairių tekstų, atsimena kai kuriuos juose minimus įvykius ir juos perteikia skirtingais raiškos būdais.</li> <li>➤ Supranta sudėtinius sakinius, ilgesnių dialogų ir monologų turinį.</li> <li>➤ Stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apibūdina kūrybinio proceso rezultatus. Paaškina pasirinkto patinkančio daikto prasmę, atsako į atvirus klausimus.</li> <li>- Žaidžia žaidimą „Mano pasaka“ ( žr. Priedai).</li> <li>- Pasakoja apie išgirstus nutikimus, dalijasi patirtimi, apibūdina: kur tai nutiko, ką ten girdėjo, ką jautė ir kt.</li> <li>- Išklauso tarmiškų tekstų. Papasakoja ką išgirdo, suprato (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=H0fH8S5r6Y0">https://www.youtube.com/watch?v=H0fH8S5r6Y0</a>).</li> <li>- Naudoja elementarius mandagumo žodžius kasdieninėse veiklose, bendraudamas su suaugusiuoju bei bendraamžiais.</li> <li>- Pasakoja apie savo norus, išgyventus įspūdžius, vidinį pasaulį.</li> <li>- Žaidžia klausimų – atsakymų, rimavimo reikalaujančius, informacijos perteikimo kitam žaidimus: pvz., „Kur eini? – pas Rainį, „Ką pasakė lapė? – snapė“.</li> <li>- Įvardija ir atpažįsta aplinkoje esančius daiktus prasidedančius įvairiomis abėcėlės raidėmis. Pvz: „K“ – kėdė, knyga, kilimas ir kt.</li> <li>- Išklauso skaitomas pasakas, drąsiai fantazuoja „O kas būtų jeigu...?“, „Kas būtų, jeigu vilkas taptu geru, o Raudonkepuraitė klastinga?“ ir kt.</li> <li>- Rodo domėjimąsi ženklais, simboliais, rašytiniais ženklais. Brauko įvairias linijas, bangeles. Kopijuoja, rašo raides, bei kitais būdais bando perteikti išgirstą informaciją.</li> <li>- Vaidina lėlių teatro pasirodymuose.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pradedama sieti kalbos garsus su raidėmis, atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides.</li> <li>➤ Iš klausos atskiria du žodžius, prasidedančius tuo pačiu garsu.</li> <li>➤ Geba nuspėti knygos turinį pagal knygos pavadinimą, viršelį, iliustracijas, supranta knygos viršelio funkciją.</li> <li>➤ Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų literatūrine kalba, tarmiškai, suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus.</li> <li>➤ Supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių.</li> <li>➤ Atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių, supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalyvauja projektinėse veiklose, skirtose pažinti tekstų stilistinę įvairovę. Pvz: „Pasakojimas apie bitę“. Atsako kaip ji atrodo, kokia yra, ką daro. Padainuoja dainelę „Bitute pilkoji iš kur medų nešioji?“. Pasako patarlę: „Darbšti kaip bitė“. Atpažįsta mįslę „Su sparnais, bet ne paukštis, su kailiu, bet ne žvėris“. Išmoksta eilėraštį „Bitė renka saldų medų, po geltoną lašą“.</li> <li>- Nepertraukiamai klausosi draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoja į kalbančiųjų intencijas. Stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo priemonės:</b> Išmanioji lenta, planšetinis kompiuteris, sieninis plakatas „Abėcėlė“, dėlionė „Abėcėlė“, stalo žaidimai – „Mano darbai“, „Žodžiai“, „Draugai“, raidžių kortelės, veiksmy, daiktų, vietovių, gyvūnų, žmonių paveikslėliai/iškarpos, smėlio indas/dėžė, dėlionė „Abėcėlė“, „Sudėk žodžius“, „Raidės“, plakatai „Medžiai“, „Paukščiai“, „Miško žvėrys“, „Naminiai gyvūnai“, magnetinės lentos su raidėmis, knygos įvairiais paviršiais bei skleidžiamais garsais, įvairūs lėlių teatrui skirti personažai.</p> <p><b>Ugdymo metodai ir būdai.</b> Stebėjimas, pokalbis, diskusija, dialogas, tyrinėjimas, mokymas per praktikas, patirtinis mokymasis, bendra grupės veikla, žaidimai.</p>	

## KALBINĖ RAIŠKA

**Vertybinių nuostata.** Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.

Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
<p style="text-align: center;"><b>1-3 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Išreiškia emocijas ir poreikius garsais, mimika.</li> <li>➤ Bando mėgdžioti kalbančiųjų tariamus garsus ir skiemenis, taria priebalsių ir balsių junginius.</li> <li>➤ Kartuoja naujus garsus, žodžius, gestus, vartoja garsažodžius.</li> <li>➤ Vartoja trumpus žodžius norams išsakyti.</li> <li>➤ Pavadina kai kuriuos objektus ar veiksmus.</li> <li>➤ Vienažodžiais ar dvižodžiais sakiniais kalba apie tai, ką mato ir girdi.</li> <li>➤ Domisi rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape.</li> <li>➤ Kalba 2-3 žodžių vientisiniais sakiniais, inicijuoja pokalbius, atsako į paprastus klausimus, taisyklingai naudoja kai kurias gramatines formas.</li> <li>➤ Vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes.</li> <li>➤ Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos.</li> <li>➤ Išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas, kartuoja eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus.</li> <li>➤ Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko ir kt., palikdamas ženklus.</li> <li>➤</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vartoja kelis trumpus žodelius daiktams, norams išsakyti, palydėdamas juos judesiu.</li> <li>- Kalba ir klausinėja apie tai, ką matė, girdėjo. (Žaismė ir atradimai. Medžiagų dialogai 13 psl., 31 psl.).</li> <li>- Supranta nesudėtingus trumpus tekstukus, žaidinimus.</li> <li>- Supranta du vienas po kito išsakomus prašymus.</li> <li>- Bendraudamas vartoja įvairius garsus ir judesius.</li> <li>- Suaugusiojo padedamas, kartuoja girdėtus trumpus kūrinėlius. (Žaismė ir atradimai. Puodų orkestras. 8 psl., 19 psl., 29 psl.).</li> <li>- Noriai dalyvauja pokalbiuose.</li> <li>- Mėgdžioja, pakartoja žodžius, veiksmus. Brauko lape.</li> <li>- Dviejų trijų žodžių sakiniais kalba apie tai, kas atsitiko, ko nori.</li> <li>- Domisi animaciniais filmukais, kalba apie juos.</li> <li>- Supranta ir greitai mokosi paprastų naujų žodžių.</li> <li>- Vartoja kelias mandagumo frazes.</li> <li>- Klausosi skaitomų ir pasakojamų kūrinėlių, naujų žodžių.</li> <li>- Atpažįsta artimiausios aplinkos garsus. Džiaugiasi įvairiais garsais ir ritmais.</li> <li>- Klausosi ir supranta skaitomų kūrinėlių prasmę, naujų žodžių reikšmę. (Žaismė ir atradimai. Kalbos spintelė. 8 psl., 13 psl., 17 psl., 22 psl., 26 psl., 31 psl.).</li> <li>- Supranta veiksmų pavadinimus, geba veiksmams atsakyti į klausimus. (Žaismė ir atradimai. Judantys laiptai 12 psl., 15 psl., 27 psl.).</li> <li>- Kalba 2-3 žodžių sakiniais ir klausinėja apie save. (Žaismė ir atradimai. „Aš“ pasaulis. 16 psl., 46 psl.).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>4-6 ŽINGSNIAI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kalba 3-5 žodžių vientisiniais sakiniais,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laisvai kalba sudėtiniais sakiniais, sakinius jungia, laikydamasis perprastų kalbos taisyklių. (Žaismė ir atradimai. Kūrybingi dialogai. 25 psl.).</li> </ul>

<p>taisyklingai taria daugumą kalbos garsų, vartoja gramatines žodžių formas ir prielinksnius, žodžius derina.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laikydamosis elementarių kalbinio bendravimo normų, klausinėja, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi.</li> <li>➤ Deklamuoja trumpus eilėraščius, padedamas pasakoja trumpas istorijas, pasakas.</li> <li>➤ Klausia ir atsako į klausimus apie pagrindinius istorijos veikėjus ar įvykius, kalba apie tai, kas patinka ar nepatinka knygoje.</li> <li>➤ Bando kopijuoti matomus simbolių, raides ir simbolių pradeda naudoti įvairioje veikloje.</li> <li>➤ Laisvai kalba sudėtiniais sakiniais apie tai, kas vyko, vyksta, ar vyks, tinkamai vartoja gramatines formas.</li> <li>➤ Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį.</li> <li>➤ Papasakoja 2-3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos, išlaikydamas eiliškumą, atsako į klausimus.</li> <li>➤ Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolių ar žodžius.</li> <li>➤ Kuria savo ženklus ir simbolių, braižo paprastus planus, schemas.</li> <li>➤ Tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį.</li> <li>➤ Bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju.</li> <li>➤ Atpasakoja girdėtas istorijas, kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vartoja daugumą kalbos dalių (daiktavardžius, veiksmažodžius, ir kt.).</li> <li>- Supranta ir reaguoja į tai, ką jam aiškina suaugusysis ar vaikas</li> <li>- Kalbėdamas žiūri į akis.</li> <li>- Kalba, pasakoja apie tai, kas buvo nutikę, įvykę.</li> <li>- Išsako savo patirtį, norus, svajones, svarstymus.</li> <li>- Kalba apie sprendimus ir jo būdus, vartoja mandagius žodžius.</li> <li>- Kalbasi su kitu žmogumi, klausinėja, prašo.</li> <li>- Pasakoja apie tai, ką mato ir matė, girdi ir girdėjo, ką sužinojo, suprato.</li> <li>- Pasakoja apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja.</li> <li>- Klausosi sekamų pasakojimų, pasakų, diskutuoja kas patiko. Atsako į klausimus.</li> <li>- Seka girdėtas, savo sukurtas pasakas, kuria įvairias istorijas. (Žaismė ir atradimai. Kalbos ir knygos gelmė. 9 psl. 14 psl. 23 psl. 34 psl.).</li> <li>- Supranta knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį, įvykių eigą.</li> <li>- Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, perkeltinę žodžių reikšmę. (Žaismė ir atradimai. Skambanti knyga. 51 psl.).</li> <li>- Deklamuoja skaitomų pasakų eiliuotus intarpus. (Žaismė ir atradimai. Judantis pasaulis. 8 psl.).</li> <li>- Geba suprasti gana sudėtingo turinio tekstus, vaizdo įrašus ir schemas. (Žaismė ir atradimai. „Aš“ – matomas ir nematomas. 32 psl.).</li> <li>- Kopijuoti matomus simbolių, skaičius, raides.</li> <li>- Perteikia informaciją piešiniu.</li> </ul>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje.</li> <li>➤ Perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų, keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus.</li> <li>➤ Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą.</li> </ul>	
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai:</b> Garsiniai, vaizdiniai, kūrybiniai: žaidimai, pokalbiai, dainelės, pasakojimai, veiksmy vaizdavimas, vaidybiniai, dailė, vaizdų stebėjimas, klausimai-atsakymai, istorijų kūryba, eksperimentai, IKT.</p>	
<p><b>Ugdymo priemonės:</b> Knygutės su garsais, kortelės, interaktyvus kalbėjimo kortelės, veidrodis, magnetinės raidės, interaktyvus žaislai, stalo žaidimai, dėlionės, piešimo lenta, logopediniai pratimai (youtube), IKT programėlės( „ABC“, genially, pažiūrėk ir pasakyk, žiburėlis, e.mokykla, kalbos ugdymas, sketch, learningapps.)</p>	

## KŪRYBINGAS

<b>KŪRYBIŠKUMAS</b>	
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.</p>	
Vaiko veiksenos	Ugdymo gairės
<div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold;">1-3 ŽINGSNIS</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pastebi ir smalsiai reaguoja į pažįstamus ir naujus stimulus.</li> <li>➤ Žaismingai reaguoja į savo paties veikimą ir atkartoja tai, kas jam patiko.</li> <li>➤ Žaismingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus skonius.</li> <li>➤ Išgauna, komponuoja patikusius garsus, judesius, veiksmus, objektus, atrasdamas naujus veikimo būdus, ilgesniam laikui įsitraukdamas į veiklą.</li> <li>➤ Pakartotinai tyrinėja dominančius kūrybinės raiškos būdus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vaikai groja su: barškučiais, kaladėlėmis, akmenimis, neaštriais pagaliukais.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><a href="https://ugdymas.ir.auklejimas.lt/home/pagaliuku-garsai/">https://ugdymas.ir.auklejimas.lt/home/pagaliuku-garsai/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Girdi įvairius muzikinius kūrinius, atliekamus gyvai ir įrašytus.</li> <li>- Mėgdžioja gamtos ir mechaninius garsus. Muzikai pritaria plojimu ir kt. ritminiais judesiais, ritminiais instrumentais.</li> <li>- Girdi įvairius skleidžiamus garsus, muzikuoja, krykštauja, spygauja iš malonumo, šnekasi su savimi, ulbauja, imituoja girdimus garsus guguodamas, veblena „ba-ba-ba“, „mama-ma“, „tete-te“, judina rankas (jomis mojuoja, kelia aukštyn) ir kojas (sėdėdamas tapšnoja pėda į grindis).</li> <li>- Bando eksperimentuoti (pvz., barškina barškutį, maigo cypiantį žaisliuką, judina varpelį ir pan.), kartoja suaugusiojo judesius (pvz., atsisėda, supasi, ropoja, kelia ir nuleidžia rankas, atsistojęs ir įsikibęs į atramą spyruokliuoja kojomis).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Žaisdamas imituoja, perkuria, eksperimentuoja, atranda naujus derinius.</li> <li>➤ Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Išreiškia save judesiu, identifikuoja su ratelių ir šokių veikėjais – šoka kaip „meškutė, „kiškis“ ir pan.. Šoka panaudodamas laisvą judesį.</li> <li>- Muzikiniuose rateliuose savaip vaizduoja judesiais, veiksmis: iškelia kumštelius ir juos sukinėdamas parodo, kaip žydi aguonėlė, apibėgdamas apie tupintį draugą, pavaizduoja, kad tai – ropė.</li> <li>- Bakstelėjimais, brūkštelėjimais raito, braižo linijas, „keverzoja“ vertikalius, horizontalius brūkšnius per visą lapą. Vėliau piešia simbolius: „spiralė“, „saulutė“, „veidas“. Minko, maigo, volioja, suploja, lipdymo medžiagas. Intuityviai klijuoja, lipina, konstruoja iš įvairių medžiagų. <a href="https://mudubudu.lt/zaidimai_vaikams_iki_2m">https://mudubudu.lt/zaidimai_vaikams_iki_2m</a></li> <li>- Stato statinius iš smėlio.</li> <li>- Išvardina keturias pagrindines spalvas.</li> <li>- Piešia spalvotais pieštukais, kreidelėmis, pirštais, guašu ant popieriaus, šampuoja pirštu, teptuku, šampūkiais.</li> <li>- Spontaniškais, atsitiktiniais ir nesąmoningais judesiais, piešimo priemonėmis ar pirštais palieka netikėtus potėpius.</li> <li>- Pagal suaugusiojo judesius tapšnoja delnais dažus, tepinėja, brauko pirštais, paliktą pėdsaką patrynus pirštu.</li> <li>- Radęs kelių spalvų dažus, tai į vieną, tai į kitą indelį įmerkia teptuką, ištraukęs pasižiūri, kaip jie varva, per nukritusius lašus braukia teptuku, patrina pirštais.</li> <li>- Eksperimentuoja tapymą kempine: pradžioje brauko lyg teptuku, po to džiaugiasi, atradęs, kad baksnojant pasidaro daug dėmių. Tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones (skirtingos faktūros :minkštas, kietas, šaltas, šiltas, šlapias, sausas): jas liečia, judina, brauko, spaudo, teploja dažais, pirštukais, pastebi pėdsaką, spalvą, liniją, dėmę, pajaučia tekstūrą, skirtingų faktūrų medžiagiškumo paviršius.</li> <li>- Tyrinėja žaislus, norėdamas suprasti, kas vyksta, kai jį kratai, barškini, rideni. Domisi, kas yra žaislų viduje, juos išardydamas.</li> <li>- Judesiais, veido ir kūno išraiškomis reaguoja į naujus vaizdus, garsus, objektus. <a href="https://www.aboscentras.lt/20-judriu-zaidimu-vaikams-nuo-1-iki-3-metu/">https://www.aboscentras.lt/20-judriu-zaidimu-vaikams-nuo-1-iki-3-metu/</a></li> <li>- Emocingai reaguoja į naują patirtį (stebisi, džiaugiasi, sunerimsta).</li> <li>- Nuolat tyrinėja besikeičiančią aplinką (ima, iškrausto, pabando), veikia bandymų ir klaidų keliu(lipa, griūna,</li> </ul>
--	---

	<p>bėga, verkia), džiaugiasi naujais atradimais(juokiasi, džiūgauja, gavęs nenori atiduoti).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Domisi dar nematytais, naujais daiktais ir reiškiniais(pastebi naujus žaislus, juos parodo, ima, suaugusius, aprangą, orus už lango).</li> <li>- Gamtoje nori išbandyti tai, ko nepatyrė – taškytis balose, voliotis sniege.</li> </ul> <p><a href="https://tavovaikas.lt/vaiko-iki-3-metu-lavinimas/g-56825-ka-veikti-su-mazu-vaiku-lauke-zaidimai-kurie-lavina-vaika-ir-yra-labai-smagus">https://tavovaikas.lt/vaiko-iki-3-metu-lavinimas/g-56825-ka-veikti-su-mazu-vaiku-lauke-zaidimai-kurie-lavina-vaika-ir-yra-labai-smagus</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dėlioja kaladėles, Lego kaladėles, sukurdamas iš jų naujus objektus.</li> <li>- Girdi suaugusiojo skaitomus pasakojimus apie gyvūnus, augalus, daiktus, jų išorines savybes.</li> <li>- Džiaugiasi galėdamas išgauti garsus balsu (čepsės lūpomis, kvyks, tyčia cypauja) bei skleidžia garsus, imituojančius gyvūnus („au-au“, „miau-miau“, „i-haha“). Vaikui ėmus pliaukšėti delniukais, suaugusiesiems, paėmus jo delniukus, ploja kartu linksmai sakydamas: „Gydu gydu katutes“ intonuoja, pliaukši. Kai suaugusysis pasislėps už pagalvės ištaria: „Nėra mamytės, nėra“, o po to vėl pasirodys, vaikas krykščia iš pasitenkinimo, pats slepiasi bei pasirodo panašiu būdu .</li> <li>- Suaugusiajam sekant pasaką ir vaiko arba savo delne maišant įsivaizduojamą košę, vaikas taip pat maišo, jai pasibaigus, vaizduoja, kaip pelytė bėga slėptis. Linksmai juokiasi. Suaugusiajam sekant pasaką, vaikas parodo, kaip šuniukas amsi, kiškis striksi.</li> <li>- Kalba žaisliniu telefonu arba naudodamas kitą daiktą: pasakoja, klausia.</li> <li>- <a href="https://www.bernardinai.lt/2014-08-08-paprasta-ugdantys-zaidimai-2-3-m-vaikams/">https://www.bernardinai.lt/2014-08-08-paprasta-ugdantys-zaidimai-2-3-m-vaikams/</a></li> <li>- Šliaužia vaizduodamas gyvatę, ropoja perteikdamas šuniuką, katytę ar kitą keturkojį, šokinėja ant dviejų kojų susiedamas judesį su kiškio judėjimu, mojuoja rankomis perteikdamas paukščio ar drugelio sparnų mostus, stovi ant vienos kojos kaip gandras, vaikščioja pasistiebęs, pritūpęs pašoka į aukštį kaip varlė. Mojuoja rankomis kaip medžio šakomis.</li> <li>- Žaisdamas vaizduoja, kaip mama, tėtis, vaikas važiuoja automobiliu, išlipa, ieško gedimo, remontuoja.</li> <li>- Vaikai emociškai atliepia, įsitraukia į suaugusiųjų žaidimus (kykavimai, mylavimai, juokinimai) ir patys juos inicijuoja, kurdami situacijas.</li> </ul>
--	--

4-6 ŽINGSNIS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kurdamas spontaniškai, pasitelkdamas vaizduotę, išbando įvairias medžiagas, priemones, atranda netikėtus veikimo būdus. Įprastus veikimo būdus papildo naujais, netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniiais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį.</li> <li>➤ Žaisdamas prisiima menamus vaidmenis, kuria siužetus, spontaniškai keičia žaidimo taisykles.</li> <li>➤ Renkasi mėgstamas veiklas ir veikimo būdus, domisi tuo, ką veikia, kuria kiti vaikai.</li> <li>➤ Generuoja ir fantazuoja naujas idėjas, neišprastai naudoja įvairias medžiagas.</li> <li>➤ Savo kūryba autentiškai parodo pasaulio suvokimą, keičia , pertvarko savo.</li> <li>➤ Generuoja kūrybines idėjas, siūlo kelis variantus.</li> <li>➤ Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį.</li> <li>➤ Pasakoja apie tai, ką sukūrė apie pasirinktus kūrybos būdus, medžiagas, priemones.</li> <li>➤ Domisi, fantazuoja, išbando naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus.</li> <li>➤ Padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, numato kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato.</li> <li>➤ Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskutuoja, aiškinasi ir organizuoja žaidimą kalbėdami. Plėtoja įsivaizduojamus veiksmus, vartoja įsivaizduojamus objektus.</li> <li>- Aiškinamasis naujus nežinomus dalykus klausinėja pedagogo ar grupės draugų.</li> <li>- Ieško atsakymų į jam rūpimus klausimus vartydamas knygeles, vaikiškas enciklopedijas.</li> <li>- Stebėdamasis, klausia, abejoja. Turi savo nuomonę , pasitiki savimi, yra drąsus, savarankiškas, generuoja ir kuria naujas idėjas</li> <li>- Geba tartis su grupe, moka pateikti savo idėjas ieškant bendro sprendimo.</li> <li>- Kelia naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti.</li> <li>- Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos vyksmą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu.</li> <li>- Geba improvizuoti, mėgdžioti, kurti naujas, netikėtas, originalias fantastines istorijas.</li> <li>- Kuria naujas pasakas kartu, kartais laikydami vaiką pagrindiniu personažu, o kartais pasiūlydami ką nors iš aplinkos.</li> <li>- Inicijuoja žaidimus arba kitokią veiklą.</li> <li>- Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimais, grafiniiais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas.</li> <li>- Domisi dar nematytais, naujais daiktais ir dalykais. Savitai reaguoja į aplinkoje esančius naujus daiktus, žmones, objektus, išbando vis naujus veiklos būdus, aptinka naujas neišprastas daiktų savybes</li> <li>- Atranda vis naujus dalykus artimiausioje aplinkoje, kurioje atsiduria. Geba, užduoti klausimus, fantazuoti, kurti istorijas, pabaigti kurti arba perkurti pasakas, sukurti naujus objektus iš turimų įprastų medžiagų</li> <li>- Gamtoje piešia ant smėlio, stato ką nors iš šakelių ar tiesiog guli ant žolės ir žiūri į dangų.</li> <li>- Geba “nustatyti“ naujų objektų dydžius, savybes, formas, paviršių įvairiais būdais, liesdamas, skanaudamas, apžiūrinėdamas, mesdamas. Geba skatinamas improvizuoti, vaidinti, įsivaizduoti. Geba įvairiau veikti su tuo pačiu daiktu. Sugeba džiaugtis naujais „atradimais“, pažindamas tai, ko iki tol nebuvo regėjęs, patyręs.</li> <li>- Savarankiškai eksperimentuodamas vaikas lavina smulkiąją motoriką, koordinaciją, sutelkia dėmesį gerina</li> </ul>

<p>➤ Paaiškina kas jam svarbu ir įdomu, kam skirti jo ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.</p>	<p>savo reakciją, išbando savo jėgas praktiškai.  <a href="https://www.tevu-darzelis.lt/6-paprasti-eksperimentai-vaikams/">https://www.tevu-darzelis.lt/6-paprasti-eksperimentai-vaikams/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visais pojūčiais tyrinėja tai, kas yra aplink – išžiūri, įsiklauso, užuodžia, ragauja, liečia, stebi atsiradimą, pokyčius.</li> <li>- Pastoviai ką nors trumpai stebi: kasdien, kartą per savaitę, kartą per mėnesį. Pavadina, apibūdina, klausinėja, aiškinasi, skaičiuoja, matuoja, renka, gretina, lygina, grupuoja, kolekcionuoja, modeliuoja, atlieka problemines užduotis.</li> <li>- Tyrinėja techninius atradimus – magneto trauką, mikroskopo, teleskopo galimybes, žaidžia su techniniais žaislais, kompiuteriais, klausosi muzikos, išbando, eksperimentuoja įvairius sumanymus.</li> <li>- Geba „išnaudoti“ visus 5 pojūčius (uoslės, skonio, regos, klausos, lytėjimo).</li> <li>- Esant galimybei apžiūrinėja aplinką, klausosi, ragauja, uosto, paliečia ir pajaučia įvairių žaislų medžiagų paviršius (tekstūras).</li> <li>- Geba tyrinėti ir išbandyti naują patirtį pažįstamoje aplinkoje.</li> <li>- Susipažįsta su netradicinėmis medžiagomis bei technikomis (monotipija, kaligrafija, blotografijos rūšimis, papje maše, štapavimu pirštais, rankomis, smėlio piešiniais). Naudoja gamtines ir negamtines medžiagas, antrines žaliavas, kuria grupėje ir lauke, naudoja meno terapijos būdus  <a href="https://welovelithuania.com/gamtos-dovanos-kurybiskumui-lavinti-12-sauniu-ideju-rudeniniams-darbeliams-su-vaikais/">https://welovelithuania.com/gamtos-dovanos-kurybiskumui-lavinti-12-sauniu-ideju-rudeniniams-darbeliams-su-vaikais/</a></li> <li>- Tapo guašu, akvarele, piešia klausydamasis įvairios muzikos, gamtos garsų (vandens čiurlenimo, lietaus, paukščių čiulbėjimo).</li> <li>- Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais, siekiant kūrybinio rezultato.</li> <li>- Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina</li> <li>- Aplikuoja iš spalvoto popieriaus, kartono ar tekstilės skiaučių, maišo įvairių spalvų ir rūšių vandeninius dažus, tapo pirštais ir skiestais dažais ant laikraščio, sauso ir drėgno, balto ir spalvoto popieriaus, akmenėlių, kartono.</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piešia ant šviesos stalo, naudojant smėlį, kavą, putas ir kt. medžiagas. <a href="https://edu2play.com/edu2-sviesos-stalas-kurybiski-zaidimai/">https://edu2play.com/edu2-sviesos-stalas-kurybiski-zaidimai/</a> .</li> <li>- Stebi ir apibūdina veiklos su įvairiomis medžiagomis ir technikomis išpūdžius. Pajaučia linijos, spalvos, formos, medžiagų struktūros ypatumus: iš popieriaus, kartono, gamtos medžiagų, antrinių žaliavų ir kt. konstruoja erdvines formas.</li> <li>- Veikdamas su tapybos, grafinėmis, formų kūrimo plokštumoje ir erdvėje priemonėmis ir įvairiomis dailės medžiagomis, jas jungia. Naudoja kelis medžiagų jungimo būdus (pvz.: lipdymą, klijavimą, segimą). Gali paaikškinti dailės darbų atlikimo seką.</li> <li>- Eksperimentuoja statydamas kaladėles: išmėgina, koks pagrindas tvirčiausias, kokio didžiausio aukščio gali pastatyti ir pan.</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai:</b> žaidimas stebėjimas, eksperimentavimas, klausymas, demonstravimas, diskusija, klausimų pateikimas, STEAM</p>	
<p><b>Priemonės:</b> dažai, modelinas, sūri tešla, antrinės žaliavos, įv. gamtinė medžiaga, antrinės žaliavos, skutimosi putos</p>	

<b>MENINĖ RAIŠKA</b>	
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikai domisi meninėmis raiškos formomis, tyrinėja įvairius kūrybinius procesus ir aktyviai dalyvauja meninėje veikloje, lavindami vaizduotę, kūrybiškumą ir estetinį suvokimą.</p>	
<b>Vaiko veiksenos</b>	<b>Ugdymo gairės</b>
<p style="text-align: center; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px;"><b>1–3 ŽINGSNIAI</b></p> <p><b>1. Dailė:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tyrinėja spalvas ir formas.</li> <li>➤ Liečia įvairias faktūras, jaučia skirtingas medžiagas.</li> <li>➤ Piešia pirštais, naudoja didelius teptukus.</li> <li>➤ Mėgaujasi skirtingais potyriais</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tyrinėja spalvas, formas ir medžiagas, lavina smulkiąją motoriką bei kūrybiškumą. Meninė veikla padeda plėtoti regimąjį suvokimą, vaizduotę ir rankų judesių koordinaciją.</li> <li>- Piešia pirštais, naudoja didelius teptukus, kempinėles. Pavyzdys: vaikas piešia su dažais ant didelio popieriaus lapo, eksperimentuoja su spalvų maišymu, lieja akvarelę. Tokia veikla padeda suprasti priežasties ir pasekmės ryšius bei lavina kūrybinį mąstymą. (žr. Priedai. Nr. 1)</li> <li>- Tyrinėja spalvotus ledukus. Pavyzdys: užšaldomi dažais nuspalvinti ledukai, vaikas piešia jais ant popieriaus, stebi, kaip šiluma keičia ledą ir kaip spalvos susilieja. Ši veikla skatina sensorinį tyrinėjimą ir pažinimą. (žr. Priedai Nr. 2).</li> <li>- Lipdo iš minkšto molio, plastilino, druskos tešlos. Pavyzdys: vaikas kuria figūras ir objektus, stebi, kaip keičiasi medžiaga prispaudžiant, tempiant, trinant.</li> </ul>

<p><b>2. Muzika:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klausosi muzikos ir natūralių garsų.</li> <li>➤ Reaguoja į garsus kūno judesiais.</li> <li>➤ Ploja, barškina ir bando atkartoti ritmą.</li> </ul> <p><b>3. Šokis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Spontaniškai juda pagal muziką.</li> <li>➤ Eksperimentuoja su ritmu ir tempu.</li> <li>➤ Mėgdžioja suaugusiųjų ir kitų vaikų judesius.</li> </ul> <p><b>4. Teatras:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mėgdžioja emocijų išraiškas ir veido mimiką.</li> <li>➤ Imituoja gyvūnų ir žmonių judesius.</li> <li>➤ bando naudoti balso intonaciją, skirtingas emocijas.</li> </ul>	<p>Lipdymas stiprina rankų raumenis, lavina smulkiosios motorikos įgūdžius ir skatina kūrybiškumą.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ugdo klausą, ritmą, motoriką ir emocinę raišką. Muzikos veiklos padeda vaikui suprasti garsų pasaulį, formuoja gebėjimą atskirti įvairius garsus bei ritmus.</li> <li>- Klausosi muzikos ir natūralių garsų. Pavyzdys: klausymosi žaidimas – atspėti, kokį garsą skleidžia įvairūs objektai (paukščiai, lietus, automobilių garsai). Tai lavina garso atpažinimą ir dėmesingumą. (žr. Priedai Nr. 3)</li> <li>- Reaguoja į garsus kūno judesiais. Pavyzdys: šokis pagal įvairius ritmus – greitai, lėtai, švelniai, stipriai. Vaikas per judesius išreiškia muziką ir stiprina kūno koordinaciją. (žr. Priedais Nr. 4)</li> <li>- Ploja, barškina ir bando atkartoti ritmą. Pavyzdys: ritmo žaidimas su barškučiais arba būgneliu, kai vaikas atkartoja girdimą ritmą. Tokia veikla stiprina klausos įgūdžius ir motoriką. (žr. Priedai Nr. 5)</li> <li>- Vaikas lavina kūno koordinaciją, mokosi ritmingai judėti, kuria savo judesius. Per šokį ugdomas ritmo pojūtis, lavinama pusiausvyra ir kūno kontrolė.</li> <li>- Spontaniškai juda pagal muziką. Pavyzdys: šoka kaip gyvūnai – kaip šokinėja varlė, bėga vilkas, skraido drugelis ir pan. Toks judėjimas padeda pažinti skirtingus judesius ir ugdo kūrybiškumą. (žr. Priedai Nr.21) Eksperimentuoja su ritmu ir tempu. Pavyzdys: vaikas vaikšto pagal skirtingo tempo muziką – greitai, lėtai, šuoliais. Tai padeda suvokti ritmo pokyčius ir gerina motorinius įgūdžius. (žr. Priedai Nr. 22).</li> <li>- Mėgdžioja suaugusiųjų ir kitų vaikų judesius. Pavyzdys: Žaidimas „Atkartok mano šokį“ – suaugęs rodo judesius, vaikas bando pakartoti. Šis užsiėmimas lavina stebėjimo įgūdžius ir stiprina socialinį ryšį. (žr. Priedai Nr. 8).</li> <li>- Mėgdžioja emocijų išraiškas ir veido mimiką. Pavyzdys: žaidžia su emocijų veidukų kortelėmis, įvardija jas, bando pavaizduoti. Tai padeda lavinti emocijų atpažinimą ir stiprina neverbalinę komunikaciją. (žr. Priedai Nr. 23).</li> <li>- Imituoja gyvūnų ir žmonių judesius. Pavyzdys: „Kieno šešėlis?“ – vaikas stebi šešėlius ir mėgina atspėti, ką jie vaizduoja, bando atkartoti judesius. Tokia veikla lavina vaizduotę ir stebėjimo</li> </ul>
--	---

	<p>gebėjimus (žr. Priedai. Žaidimai Nr.1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bando naudoti balso intonaciją, skirtingas emocijas. Pavyzdys: pasako istoriją naudodamas įvairias balso intonacijas – džiaugsmingai, liūdnai, piktai. Tai padeda ugdyti kalbinę raišką ir emocinį suvokimą. (žr. Priedai Nr. 9).</li> </ul>
4–6 ŽINGSNIAI	
<p><b>1. Dailė</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Piešia pirštais, naudoja didelius teptukus, kempinėles.</li> <li>➤ Lipdo sudėtingesnius objektus ir formas.</li> <li>➤ Kuria pasakojimus per piešinius ir paveikslėlius.</li> <li>➤ Dalyvauja grupiniuose kūrybiniuose projektuose.</li> <li>➤ Kuria sudėtingesnius piešinius ir tapybos darbus.</li> <li>➤ Eksperimentuoja su įvairiomis technikomis ir skirtingomis medžiagomis.</li> <li>➤ Kuria pasakojimus per vizualinę išraišką.</li> </ul> <p><b>2. Muzika:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mokosi dainuoti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lipdo sudėtingesnius objektus ir formas. Pavyzdys: vaikas kuria žmogaus, gyvūnų ar architektūros elementų skulptūras iš plastilino, molio ar druskos tešlos. Tokia veikla skatina erdvinį suvokimą, lavina rankų stiprumą bei tikslumą, padeda suprasti formų tarpusavio santykius.(žr. Priedais Nr. 24).</li> <li>- Kuria pasakojimus per piešinius ir paveikslėlius. Pavyzdys: vaikas piešia iliustracijas pagal girdėtą pasaką ar sugalvotą istoriją, naudodamas spalvas ir formas emocijų išraiškai. Tokia veikla lavina vaizduotę, skatina kūrybinį mąstymą, moko išreikšti idėjas vizualiai. (žr. Priedai Nr. 25).</li> <li>- Dalyvauja grupiniuose kūrybiniuose projektuose. Pavyzdys: vaikai dirba kartu kurdami bendrą koliažą, freską ar piešinį ant didelio formato popieriaus, mokosi derinti idėjas ir bendradarbiauti. Tai ugdo socialinius įgūdžius, moko spręsti konfliktus, dalytis atsakomybe. (žr. Priedai Nr. 26).</li> <li>- Kuria sudėtingesnius piešinius ir tapybos darbus. Pavyzdys: vaikas eksperimentuoja su perspektyva, šešėliais, skirtingomis piešimo technikomis (akvarele, guašu, aliejiniais dažais), taip lavindamas vaizduotę ir smulkiają motoriką. Žiūrėti pavyzdį: (žr. Priedai Nr. 27).</li> <li>- Eksperimentuoja su įvairiomis technikomis ir skirtingomis medžiagomis. Pavyzdys: derina skirtingas meno formas – tapybą su koliažu, piešimą su tekstilės elementais, kuria trimačius darbus, naudodamas netradicines medžiagas, pavyzdžiui, audinius, smėlį, siūlus. Žiūrėti pavyzdį: (žr. Priedai Nr. 28).</li> <li>- Kuria pasakojimus per vizualinę išraišką. Pavyzdys: kuriami piešinių ar nuotraukų serijos, pasakojančios tam tikrą istoriją, pavyzdžiui, apie metų laikų kaitą ar augalo augimo procesą. Tai padeda ugdyti siužetinį mąstymą ir išmokti pasakoti vaizdais (žr. Priedai. Žaidimai Nr.2).</li> <li>- Mokosi dainuoti trumpas daineles, skanduoja ritmus.</li> </ul>

<p>trumpas daineles, skanduoja ritmus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mėgdžioja skirtingus muzikos garsus ir tonacijas.</li> <li>➤ Groja paprastais instrumentais, eksperimentuoja su ritmais.</li> <li>➤ Klausosi skirtingų muzikos žanrų ir išreiškia nuomonę apie juos.</li> <li>➤ Kuria savo melodijas, improvizuoja.</li> <li>➤ Dalyvauja grupiniuose muzikiniuose pasirodymuose.</li> </ul> <p><b>3. Šokis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Atlieka choreografinius judesius pagal muziką.</li> <li>➤ Kuria judesių sekas ir jungia jas choreografiją.</li> <li>➤ Improvizuoja pagal skirtingus muzikos ritmus.</li> <li>➤ Dalyvauja šokio spektakliuose ir pasirodymuose.</li> <li>➤ Naudoja erdvę ir kūno kalbą šokio pasakojimui.</li> <li>➤ Kuria pasakojimus per judesį ir šokį.</li> </ul> <p><b>4. Teatras:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dalyvauja vaidybiniuose žaidimuose.</li> </ul>	<p>Pavyzdys: vaikas mokosi dainuoti trumpas liaudies ar vaikų daineles, skanduoti ritminius žodžius. Tai padeda lavinti kalbos ritmiką, atmintį ir muzikinę klausą. (žr. Priedai Nr. 10).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mėgdžioja skirtingus muzikos garsus ir tonacijas. Pavyzdys: vaikas mokosi mėgdžioti paukščių čiulbėjimą, gamtos garsus, įvairių instrumentų skambesį. Tai skatina klausymo įgūdžius ir gebėjimą diferencijuoti garsus. (žr. Priedai Nr. 12).</li> <li>- Groja paprastais instrumentais, eksperimentuoja su ritmais. Pavyzdys: vaikas groja būgneliu, ksilofonu, varpeliais, tyrinėja įvairių objektų skleidžiamus garsus, kuria savo ritmines sekas. (žr. Priedai Nr. 13)</li> <li>- Kuria savo melodijas, improvizuoja. Pavyzdys: vaikas kuria trumpas melodijas, dainuoja išgalvotus žodžius, derina skirtingus garsus, išreiškia save per muziką.</li> <li>- Dalyvauja grupiniuose muzikiniuose pasirodymuose. Pavyzdys: koncertuoja su kitais vaikais darželio ar mokyklos renginyje, mokosi koordinuoti veiksmus su grupe, sekti dirigentą.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atlieka choreografinius judesius pagal muziką. Pavyzdys: kartoja mokytojo rodomus šokio judesius pagal tam tikrą muziką, mokosi taisyklingai atlikti šokio elementus. (žr. Priedais Nr. 14)</li> <li>- Kuria judesių sekas ir jungia jas į choreografiją. Pavyzdys: vaikas išmoksta sujungti kelis judesius į choreografinę seką, pritaikyti ją skirtingoms muzikos formoms. (žr. Priedai Nr. 15).</li> <li>- Improvizuoja pagal skirtingus muzikos ritmus. Pavyzdys: judesių laisvai keitimas pagal lėtą, greitą, ritmingą ar nelygų muzikos skambesį (žr. Priedai. Žaidimai Nr.3), (žr. Priedai Nr. 17).</li> <li>- Dalyvauja šokio spektakliuose ir pasirodymuose. Pavyzdys: atlieka šokio numerį su kitais vaikais darželio ar mokyklos šventėje, mokosi sceninės raiškos pagrindų.</li> <li>- Naudoja erdvę ir kūno kalbą šokio pasakojimui. Pavyzdys: kuria šokio istoriją – naudoja gestus ir judesius, kad perteiktų tam tikrą siužetą, pvz., lietaus šokį ar saulės tekėjimą (žr. Priedai Žaidimai Nr.4).</li> <li>- Vaidina pasakas ir kasdienes situacijas. Pavyzdys: atkuria pasakų ar istorijų siužetus, mėgdžioja personažus, lavina socialinius įgūdžius. (žr. Priedai</li> </ul>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kuria paprastus personažus ir istorijas.</li> <li>➤ Eksperimentuoja su balsu, gestais ir emocijomis.</li> <li>➤ Dalyvauja improvizacinėse veiklose ir kuria vaidinimus.</li> <li>➤ Naudoja rekvizitus, lėles ir kaukes vaidybai.</li> <li>➤ Atlieka paprastus spektaklius su bendraamžiais.</li> </ul>	<p>Nr. 18).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuria savo personažus ir scenarijus. Pavyzdys: vaikas sugalvoja savo pasakojimą, pasirenka personažus, jų veiksmus ir emocijas, improvizuoja vaidybines situacijas.</li> <li>- Dalyvauja šešėlių ar lėlių teatre. Pavyzdys: vaikai naudoja šešėlių figūrėles ar lėles, kad atpasakotų pasaką ar savarankiškai sugalvotą istoriją. (žr. Priedai Nr. 19).</li> <li>- Improvizuoja pagal nurodytą temą ar situaciją. Pavyzdys: mokytojas pateikia temą („Kaip jaučiasi paklydęs katinėlis?“), o vaikai kuria trumpas improvizuotas scenas, mokosi reikšti jausmus per kūno kalbą ir balsą.</li> <li>- Dalyvauja teatriniuose pasirodymuose. Pavyzdys: vaidina darželio ar mokyklos spektaklyje, mokosi įsiminti tekstą, derinti judesius ir balso intonacijas su kitais vaikais. (žr. Priedai Nr. 20).</li> </ul>
<p><b>Ugdymo metodai ir būdai.</b> imitacinis metodas, kūrybinės užduotys, diskusijos, integruotas ugdymas, muzikinių ir teatrinių žaidimų metodas, sensoriniai metodai.</p> <p><b>Ugdymo priemonės:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dailė: dažai, teptukai, pieštukai, kreidelės, spalvotas popierius, lipdymo masė, koliažų medžiagos, gamtinės medžiagos (lapai, akmenukai, smėlis).</li> <li>• Muzika: įvairūs mušamieji instrumentai, paprasti melodiniai instrumentai (ksilofonai, metalofonai, fleitos), muzikos grotuvai, įrašyti gamtos ir muzikos garsai.</li> <li>• Šokis: lankstumo ir koordinacijos lavinimo priemonės (kilimėliai, juostos, šokio atributai), ritminės kortelės, interaktyvios muzikinės programos.</li> <li>• Teatras: kaukės, lėlės, sceniniai kostiumai, paprasti dekoracijos elementai, vaidinimų scenarijai, šešėlių teatro priemonės.</li> </ul>	

## V SKYRIUS. VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA IR TĘSTINUMAS

Vaikų ugdymo(si) pažangos dokumentavimas, tai vaiko ūgties veidrodis, siekiant paremti vaiko mokymąsi, siekiant plėtoti jo potencines galias, pastebėti galimai atsiradusį ugdymo(si) sąstingį. Vaiko pažangos stebėjimas, apibendrinimas ir daromos pažangos reflektavimas vykdomas remiantis vaiko raidos orientyrais, sudarant sąlygas natūraliai kiekvieno vaiko veiklai.

Siekiami:

- geriau pažinti vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą;
- kryptingai planuoti ir veiksmingai įgyvendinti ugdymosi(si) procesą;
- nuosekliai vertinti mokytojo ir jo kuriamos ugdymo aplinkos poveikį kiekvieno vaiko pažangai.

Derinti vaiko, tėvų, mokytojų, švietimo pagalbos specialistų tikslus dėl vaiko tolesnio ugdymo(si), siekiant visų ugdymo proceso dalyvių kryptingo įsitraukimo į ugdymo(si).

Atlikdami vaiko ugdymosi pažangos dokumentavimą mokytojai vadovaujasi šiomis nuostatomis: ❖ Pagarbos kiekvieno vaiko individualumui ir asmenybei;

- ❖ Pozityvumo;
- ❖ Išankstinių nuostatų vengimo;
- ❖ Objektyvumo ir sąžiningumo;
- ❖ Informacijos kaupimo šaltinių ir būdų įvairovės;
- ❖ Surinktos informacijos analizės;
- ❖ Tėvų informavimo;
- ❖ Konfidencialumo;
- ❖ Į vaiką orientuoto ugdymo(si) planavimo.

Susipažindami su vaiko ugdymosi pažanga, mokytojai vadovaujasi „Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašu“ (2014 m.). Pasiekimų aprašas padeda mokytojams tikslingai stebėti ir atpažinti vaiko ugdymosi pažangą, patirtį ir tolesnius ugdymosi poreikius, nustatyti, kurį pasiekimų aprašo žingsnį atitinka individualūs vaiko ugdymosi pasiekimai. Vaiko ugdymosi pažanga **vertinama du kartus** metuose (pavasariį ir rudenį) **arba atvykus vaikui į darželį**.

1. Mokslo metų pradžioje, susipažįstant su vaiku ir šeima, išsiaiškinami šeimos lūkesčiai, pageidavimai dėl vaiko ugdymosi darželyje. Tėvai supažindinami su Pasiekimų aprašu, esama vaiko ugdymosi pažanga, susitariama dėl galimos vaiko pažangos artimiausiam ugdymo laikotarpiui. Informacija pateikiama individualių susitikimų metu, aptariant tik jų vaiko ugdymosi pažangą, nelyginant su kitų vaikų.

2. Mokslo metų pabaigoje šeima informuojama apie vaiko ugdymosi pažangą per mokslo metus, pateikiama informacija apie vaiko stipriąsias puses, ugdymosi poreikius ir tolesnes ugdymo gaires.

3. Specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių vaikų individualūs ugdymosi planai peržiūrimi pasibaigus plano įgyvendinimo terminui. Įvertinama vaiko ugdymosi pažanga, supažindinami tėvai ir numatomi testiniai ugdymosi tikslai ir priemonės artimiausiam spec. ugdymosi plano sudarymo laikotarpiui.

4. Tarpinis vertinimas taikomas tada, kai mokytojai pastebi ženklią vaiko pažangą arba sąstingį kurioje nors srityje. Koreguojamas ugdymo turinys ir planas, tokiu būdu paspartinant vaiko daromą pažangą.

Apie ugdymo procese pastebėtą vaikų ugdymosi pažangą tėvai informuojami nuolat elektroninėmis informacinėmis priemonėmis, naudojant elektroninį dienyną, dvišaliuose tėvų ir mokytojų susitikimuose, pagal grupės bendruomenės sutartą formą.

Kiekvienas vaikas yra savitas, turtintis tik jam vienam būdingų bruožų, daugiau ar mažiau išreikštas interesų sritis, vystymosi tempą, gebėjimus, individualią patirtį. Kai asmeniniai vaiko

gebėjimai ir daroma pažanga nebeatitinka įprastos raidos (reikšmingai atsilieka arba pranoksta kitų vaikų galimybes) ir mokytojų ugdymo metodai yra bevaisiai, mokytojai kreipiasi į atitinkamus specialistus sekančiais tikslais:

- ❖ Išsiaiškinti vaiko ugdymosi poreikius ir surasti efektyviausius jo ugdymo būdus;
- ❖ Bendradarbiaujant su tėvais, sudaryti vaiko ugdymosi poreikius atitinkantį ugdymo planą;
- ❖ Kreiptis į įstaigos Vaiko gerovės komisiją dėl ugdymo plano aptarimo ir, esant reikalui, siuntimo į rajono ŠPT.
- ❖ Tikslinti vaiko ugdymuisi sudarytą planą pagal gautas rajono ŠPT spec. ugdymosi rekomendacijas.
- ❖ Sistemingai ir kryptingai stebint vaiko spec. ugdymosi pažangą, aptarti spec. ugdymo plano efektyvumą.
- ❖ Siekti specialistų veiklos ir ugdymo veiklos grupėje vienovės.

Vaiko ugdymosi pažangos stebėjimui taikomi trys stebėjimo tipai: **diagnostinis, formuojamasis ir apibendrinamasis.**

**Diagnostinis ugdymosi pažangos stebėjimas** taikomas siekiant gauti grįžtamąją informaciją apie vaikų ugdymosi pažangą ir ugdymo proceso kokybę per numatytą ugdymosi laikotarpį. Taip pat pradėjus dirbti su nauja grupe ar atvykus į grupę naujokui, siekiant pažinti vaikus ir numatyti artimiausius jų ugdymosi žingsnius, nustatyti individualius ugdymosi poreikius, tai:

- ❖ Kokie kiekvieno vaiko ar vaikų grupės ugdymosi poreikiai, ypatybės;
- ❖ Kokia yra vaikų esama ugdymosi pažanga;
- ❖ Kokie individualūs ar grupės ugdymosi pasiekimai išreikšti geriausiai;
- ❖ Kokios yra vaikų ugdymosi patirtys;
- ❖ Į kokius artimiausi ugdymosi tikslus būtina orientuotis;
- ❖ Kokių gali iškilti vaikų ugdymosi sunkumų;
- ❖ Ką vaikas pasiekė per numatytą laikotarpį.

**Formuojamasis ugdymosi pažangos stebėjimas** -kasdienių vaiko ugdymosi situacijų stebėjimas. Mokytojas apmąsto, kaip vaikas įsitraukia į veiklą, kaip bendrauja, bendradarbiauja su kitais vaikais, kas sekasi, kur reikia pagalbos, kaip valdyti veiklos procesus, kad ugdymas atitiktų kiekvieno vaiko poreikius, kaip pasireiškia vaiko balsas, jo siūlymai veiklos įvairovei ir t.t. vaikas nuolat skatinamas, jam laiku teikiama parama ir pagalba. Kartu su vaiku aptariama jo veikla, numatomi tolesni veiklos žingsniai.

Šio vertinimo metu mokytojai nenaudoja specialių vertinimo įrankių (klausimynų, stebėjimo protokolų ir t.t.) ir nenumato specialiai tam skirto laiko. Savo pastebėjimus apie grupės veiklą ir

individualią vaiko pažangą mokytojai čia pat pasižymi tam numatytoje vietoje. ( tam skirtoje lentoje, bloknote ar pan.).

Stebint vaiko(-ų) veiklą, elgesį, savijautą ugdymo(si) procese, auklėtoja ieško atsakymų į šiuos klausimus:

- ❖ Ką nori nuveikti vaikas ir kaip jis siekia savo tikslo;
- ❖ Kokius gebėjimus ugdomsi vaikas, kas jam geriausiai sekasi;
- ❖ Kokios pagalbos vaikui reikia, kada ji yra reikalinga;
- ❖ Ar vaikui įdomi veikla;
- ❖ Ar vaiką domina ugdymosi aplinka ir sąlygos;
- ❖ Kokie vaiko ugdymosi būdai sėkmingiausi;
- ❖ Kaip organizuoti veiklą, kad būtų skatinama ugdymosi pažanga.

**Apibendrinamasis ugdymosi pažangos vertinimas** – tai vaiko ugdymosi pažangos per visos ar dalies įstaigos ikimokyklinio ugdymo programos įgyvendinimo laikotarpį aptarimas. Aptariama vaiko ugdymosi pažanga visose aštuoniolikoje ugdymosi pasiekimų sričių, kokia vaiko ugdymosi pažanga, kokios jo stiprybės ir tobulintinos sritys.

Įrodymams apie vaiko ugdymosi pasiekimus rinkti naudojami tokie būdai:

- ❖ Stebėjimas užrašant;
- ❖ Fotografavimas;
- ❖ Garso ir vaizdo įrašai;
- ❖ Tikslingų vaikų darbų kaupimas;
- ❖ Skaitmeninės kūrybos išsaugojimas;
- ❖ Pokalbiai su tėvais, specialistais, pačiu vaiku.

Stebint vaiko ugdymosi pažangos įrodymus, fiksuojami reikšmingi dalykai, kuriuos mokytojai pastebi. Kalbinami ir vaikai apie tai, ką jie jaučia, mąsto, kaip jiems sekasi bendrauti, bendradarbiauti, veikti, kas jiems įdomu, ką jie žino, geba, ką dar norėtų sužinoti, veikti ir t.t. Siekiant gauti papildomos informacijos, kalbama su tėvais.

Svarbiausi vaiko ugdymosi pažangą atskleidžiantys įrodymai saugomi **vaiko ugdymosi pažangos aplanke**, tai:

- ❖ Vaiko darbai;
- ❖ Kalbos pavyzdžiai;
- ❖ Elgesio situacijų aprašymai;
- ❖ Nuotraukos;
- ❖ Vaiko stebėjimo aprašai;
- ❖ Specialistų komentarai;

- ❖ Tėvų pastebėjimai.
- ❖ Pačių vaikų įsivertinimai.

Į ugdymosi pažangos aplanką dedami tik tie įrodymai, kurie apie vaiko ugdymosi pažangą pasako ką nors nauja, išryškina gabumus, interesus, atskleidžia ugdymosi poreikius.

Apibendrinamasis ugdymosi pažangos stebėjimas atliekamas du kartus metuose.

Apibendrinamojo stebėjimo metu atsakoma į tokius klausimus.

- ❖ Ko buvo siekiama ir kiek pasiekta per stebėjimo laikotarpį;
- ❖ Kuriose ugdymosi srityse vaiko pasiekimai yra akivaizdžiai matomi, kuriose – nežymūs;
- ❖ Kokis pažanga išryškėjo skirtingose vaiko ugdymosi srityse;
- ❖ Kokios išryškėjo vaiko stipriosios ir silpnosios ugdymosi pusės;
- ❖ Kokie pasirodė nenumatyti rezultatai.

Vaikų ugdymosi pažangos stebėjimo medžiaga bus panaudota kaip informacija tėvams, ugdymo proceso planavimui, individualizavimui, mokytojų kompetencijų tobulinimui, ugdymo programos kokybės gerinimui.

## PRIEDAI

### Ugdymo sritis **PROBLEMŲ SPRENDIMAS**

#### 4-6 žingsnis

**Žaidimas** „Ką daryti, jei?“. Diskutuojama apie situaciją: Jei pametei pirštinę, ką darysi? Jei draugas nenori dalintis žaislu, ką gali pasiūlyti? Jei nori paimti daiktą, o jo nepasieki, ką darysi? Vaikas siūlo sprendimus ir aptaria juos.

**Pasaka su moralu** „Gudrioji pelė ir iškilusi problema“.

**Pasaka** „Kiškis ir užšalęs upelis“.

**Žaidimas** „Triukšmo medžiotojai“. Vaikai užsimerkia ir įsiklauso į aplinką. Pasakoja, ką girdi: paukščius, automobilius, kompiuterį, kitus žmones. Aptariama, kurie garsai padeda susikaupti, o kurie trukdo. Galvojama, kaip sumažinti trikdžius (pvz., uždaryti duris, kalbėti tyliau.)

**Žaidimas** „Gelbėjame meškiuką“. Žaislas - meškiukas užstrigo ant aukštos lentynos ar kitoje nepasiekiamoje vietoje. Vaikų prašoma sugalvoti, kaip jį pasiekti. Galimi sprendimai: naudoti kėdę, pastatyti bokštą iš kaladėlių arba paprašyti pagalbos.

**Žaidimas** „Statome tiltą“. Iš įvairių medžiagų (kaladėlių, kartono, šiaudelių) statomas tiltas tarp dviejų taškų. Skatinkite juos bandyti skirtingus sprendimus ir išsiaiškinti, kas geriausiai tinka.

**Istorijų kūrimas** „Rask sprendimą“. Pradėkite pasaką, bet palikite neišspręstą situaciją: „Mažas peliukas pametė savo namelio raktą. Ką jis turėtų daryti?“ Tegul vaikas sugalvoja, kaip veikėjas išsprendžia iš keblios situacijos. Aptarkite jo idėjas ir paskatinkite ieškoti įvairių sprendimų.

## Literatūra.

Vytautas V. Lansbergis „Arklio Dominyko meilė“ - apie gerumą, draugystę ir pasiaukojimą.  
<https://youtu.be/wDp4ilpDkao>

Salemonas Paltanavičius „Maži ežiuko sapnai“ - švelnios istorijos apie draugystę ir gerumą.

Kęstutis Kasparavičius „Kvailos istorijos“ - smagios ir pamokančios istorijos apie žmonių ir gyvūnų poelgius.

## Ugdymo sritis MATEMATINIS MĄSTYMAS

### 1-3 žingsnis

Leidiny „Žaismė ir atradimai“, knygelė „Korys“, „Sekos ritmu“, psl. 14-18, „Vizualinis figūrų derinimas“, psl. 23-27.

**Žaidimas** „Smėlio dėžės skaičiavimai“. Vaikai gauna užduotį su kastuvėliu pasemti 1-3 kartus smėlio (tiek kartų, koks yra skaičius ant kortelės) Gali statyti smėlio bokštelių pagal nurodytą kiekį formelių (pvz., pastatyti 2 bokštelių). Kartu aptarti, kuris kibirėlis pilnesnis ar tuštesnis.

**Žaidimas** „Matematika virtuvėje“. Vaikai su šaukšteliais turi į indelius įpilti tiek spalvotų pupelių, kiek parodyta kortelėje. Aptariama „Kuriame indelyje daugiau? Ar pilni indeliai vienodo dydžio?“ Paprašome vaiko sujungti kelias grupes (pvz., į vieną indelį sudėti 2 mėlynas pupeles ir 1 raudoną).

**Žaidimas** „Matematiniai bokštai“. Skirtingų dydžių palyginimas. Vaikai stato bokštus pagal dydį, rūšiuoja nuo mažiausio iki didžiausio.

### 4-6 žingsnis

Leidiny „Žaismė ir atradimai“, knygelė „Dėlionių kilimas“, „Dvimatės ir trimatės figūros“, psl. 8-12, „Grupavimo abėcėlė“, psl. 23-27, „Sekų medžioklė“, psl. 32-36, „Skaičiavimo bokštai“, psl. 37-39.

**Žaidimas** „Gyvoji skaičių eilutė“. Vaikai šokinėja nuo vieno skaičiaus iki kito, skaičiuodami garsiai. Gali atlikti veiksmus (pvz., pašokti tiek kartų, kiek rodo kortelė).

**Žaidimas** „Formų detektyvai“. Vaikai piešia figūras smėlyje ar miltuose, naudodami pirštus ar pagaliukus. Ieško aplinkoje objektų, kurie primena šias figūras. Siūloma vaikams jungti figūras, kad sudarytų naujus objektus, pvz., namą (trikampis + kvadratas).

**Žaidimas** „Kamuoliukų lenktynės“. Popierinės lėkštės su skaičiais ir veiksmų kortelės dedamos skirtingose vietose. Vaikai meta kamuoliuką į vieną lanką, kur randa užduotį (pvz.,  $6+4=?$ ). Tada turi nubėgti ir padėti kamuoliuką į lanką su teisingu atsakymu (pvz., „10“).

**Žaidimas** „Matematinis orientacinis žaidimas“. Miškas, parkas, mokyklos kiemas. Vaikai gauna žemėlapi ir turi įveikti matematinį maršrutą, atlikdami užduotis. Pvz., „Nueik 10 žingsnių į šiaurę ir surask 5 akmenukus.“

## Ugdymo sritis GEBĖJIMAS ŽAISTI

### 1-3 žingsnis

**Žaidimas** „Estafetės su akmenėliais“. Akmenys visada po ranka, tik reikia pasidairyti ir surinkti juos į krūvą. Estafetės – tai kelios užduotys iš eilės, kurioms reikia dėmesingumo ir fizinio vikrumo. Akmenėlius estafetės užduotims galite visaip varijuoti – nešti juos marškinėliuose, ridenti suranka ar

šaukštu per žemę, statyti iš jų bokštus ar tiesiog kuo greičiau iš vienos vietos pernešti į kibirėlį. O gal net bėgioti zigzagais nuo vieno akmenėlio prie kito.

**Žaidimas** „Ėjau ėjau ir pamačiau“. Žaidimui didelės kuprinės krautis nereikės, gal tik vandens balsui atgaivinti. Žaidimo eiga: pasirinkite mėgstamą pasivaikščiavimo kelią ir su vaikais pradėkite žaidimą. Pvz., ėjau ėjau ir pamačiau žalią... Jūsų pakeleiviai spėlioja, kas gi tas žalias, ką matote. Kai atspėjama, perduodate eilę laimėtojiui.

#### 4-6 žingsniai

**Žaidimas** „Paslaptis maiše“. Žaidimui reikės nepermatomo maišelio, įvairių nesusijusių daiktų (pvz. šaukštas, medinė kaladėlė, siūlų kamuoliukas, popierinė kortelė ir t.t.), lapo popieriaus ir pieštuko. Sudėkite į maišelį daiktus tuomet, kai vaikai nemato. Pasikvieskite žaidėjus ir pristatykite žaidimą: „Aš turiu paslaptį maiše“. Šiai paslapčiai nutiko nelaimė - išsimėtė paslapties dalys. Aš jai padėjau ir surinkau visas jos dalis į maišelį. Ar galėtumėt padėti ir po vieną dalį atsargiai traukiant, vėl surinkti tą paslaptį?“

**Žaidimas** „Balionai blaškosi“. Visa žaidimo esmė – neleisti balionams nukristi ant žemės. Pirmiausia, pamėginkite žaisti dviese su vienu balionu. Reikia mušinėti paeiliui. Galima nustatyti laikrodį, kuris suskamba po 1 minutės ir taip vis ilginti atkarpa. Galima sunkinti žaidimą ir kitaip. Žaiskite keliese arba su daugiau balionų. Svarbiausia stebėti ne tik balionus, bet ir partnerius, todėl būtinai tarkitės, kurį balioną, kas pamuš į viršų.

### Ugdymo sritis SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS

#### 1-3 žingsnis

**Žaidimas** „Ku kū“. Žaidžia vaikas ir mokytojas arba du vaikai. Vienas su plaštakomis užsidengia veidą. Paskui atidengdamas sako: kū kū.

**Žaidimas** „Mūsų medis“ Ant grindų dvipuse lipniąja juosta išklijuotas medis ir paruoštos priemonės (lapai, samanės, kankorėžiai, šakelės ir kt.). Medžių paruošta tiek, kad prie vieno galėtų dirbti vienas–trys vaikai. Pakviečiame visus vaikus prie vieno medžio maketo, sustojame ratu aplink paruoštą priemonę (medžio formos) ir paklausiamo vaikų, ką jie čia mato. Išklausome vaikų atsakymus, visi kartu sakome: „Medis“. Pedagogas toliau klausia: „Ką turi medis?“. Laukia vaikų atsakymo ir drauge dar kartą įvardija ir parodo medžio dalis: „Šaknys, kamienas, šakos“ (didelės ir mažos). Pasiūlome vaikams susėsti ratu aplink medį, parodome tikras medžio šakeles, sėklas, tošį, lapus, spyglius ir kt. Leidžiame liesti, įvardijame ir kartu su vaikais aptariame, kas tai yra: paimame priemonę, siunčiame vaikams, paklausiamo, ar jie žino, kas tai yra, kokios spalvos, kur matė, ką jaučia, kai paima į rankas ir pan.

#### 4-6 žingsnis

**Patarlės:** „Bitė skrenda į gerą gėlę.“, „Pro vieną ausį įėjo, pro kitą išėjo.“, „Obuolys nuo obels netoli rieda.“, „Kaip pasiklosi taip išsimiegosi.“

**Pasaka** „Vilkas ir septyni ožiukai“.

**Žaidimas** „Atspėk daiktą“ : vienas žaidėjas mintyse sugalvoja daiktą, garsenybę ar gyvūną, o kiti žaidėjai bando atspėti klausinėdami tik "taip" arba "ne".

**Žaidimas** „Kuriamė pasaką“ : žaidėjai kuria pasaką, pridedami po vieną žodį, laikydamiesi sugalvotos temos.

**Žaidimas** „Nelaimingas katinėlis“. Visi žaidėjai sėdi ratu. Vienas žaidėjas lieka vidury rato. Šio žaidėjo tikslas – prieiti prie bet kurio žaidėjo, atsitūpti prie jo ir visaip kaip vaizduoti nelaimingą ir

vienišą katinėlį: miaukti, maivyti ar kitaip stengtis prajuokinti pasirinktą žaidėją, kuris paglosto katinuką ir pasako: „mažas, nelaimingas katinėlis“. Sakydamas šiuos žodžius jis negali nei šypsotis, nei juoktis. Jei prasijuokia ar nusišypso, tai eina į „katinėlio“ vietą.

**Žaidimas** „Pasisveikink su kaimynu“. Vaikas, kuris bus kaimynas, sėdi atsukęs nugarą į kitus vaikus, kurie sėdi pusračiu. Vienas iš pusratyje sėdinčių vaikų, stengdamasis pakeisti savo balsą, garsiai sako: „Sveikas, kaimyne Tada!“ (turi įvardinti nususukusiojo vaiko vardą). Vaikas, kuris sėdi nususukęs, turi bandyti iš balso atspėti, kas su juo pasisveikino. Jei atspėja, tai keičiasi vietomis, jei ne, tai lieka toliau spėlioti.

**Žaidimas** „Karšta – šalta“. Šiame žaidime vienas vaikas išeina iš kambario, o kiti paslepia daiktą. Sugrižęs, jis turi rasti tą daiktą, o kiti šaukia „šalta“, kai jis toli nuo daikto, ir „karšta“, kai artėja. Tai puikus būdas skatinti vaiko problemų sprendimo įgūdžius.

**Eilėraštis.** Draugai, tai didžiausias turtas,

O jų draugystė amžinai gyva.

Pasauly žmonės daug pamiršta,

Bet draugas draugo NIEKADA.

## Ugdymo sritis TYRINĖJIMAS

### 1-3 žingsniai

**Eksperimentas.** Į vandens stiklines įdeda skirtingų rūšių vaisių ir daržovių gabalėlių, stebi, kokiomis spalvomis nusidažo vanduo. Apžiūri, ragauja obuolį, morką, kopūstą, citriną susipažįsta su sąvokomis „saldus – rūgštus“. Parodo mimika, garsais. Saldus skonis: mimika-plati šypsena, gali net užsimerkti iš malonumo. Garsai: gali sušukti mmm, skanu, kartais patenkintas čepsėti. Rūgštus skonis: mimika-susiraukia, susičiaupia, pakelia antakius, akis gali primerkti. Garsai: uh, ai, gali išleisti staigų oro išpūtimą.

**Eksperimentas.** „Skęsta – neskęsta“. Įdeda į vandenį kaštoną, kankorėžį, šakelę, gilę, akmenuką, plunksną stebi, kurie skęsta, o kurie neskęsta vandenyje ir įvardina. Kaštonas ir gilė, akmuo skęsta, nes jie sunkesni už vandenį, o kankorėžis, šakelė, plunksna neskęsta, nes yra lengvesni už vandenį.

**Žaidimas** „Skambantis balionas“. Reikės: 2 balionų, ir 3 monetų. Į vieną balioną įdeda 1 monetą, į kitą – 2 monetas. Stebi, kaip keičiasi garsas įdėjus į balioną daugiau monetų. Pastebi, kad garsas skambesnis ir garsesnis balione su 2 monetomis, o balione su viena moneta- garsas tylesnis, duslesnis

**Eksperimentas** „Vanduo skaidrus ir bespalvis“. Priemonės: butelis su vandeniu, butelis su pienu, spalvoti pagaliukai. Į butelį su vandeniu ir į butelį su pienu įdeda po pagaliuką. Pastebi, kad pamerktas pagaliukas piene yra nematomas, o pagaliukas vandenyje yra matomas. Įsitikina, kad vanduo yra skaidrus ir bespalvis.

### 4-6 žingsniai

**Stebėjimas** „Kamuoliukų ridenimas skirtingais paviršiais“. Paima mažą kamuoliuką jį ridena ant kilimo, stalo ir grindų, stebi, kaip jis juda. Ant stalo ir grindų kamuoliukas riedėjo greičiausiai, nes paviršius lygus. Ant kilimo sustojo greitai, nes kilimo paviršius minkštas ir šiurkštus.

**Tyrinėjimas** Kurie daiktai vandenyje skęsta, o kurie – ne?. Tyrinėjimo procesas: Įdeda į vandenį medinį pagaliuką, plastikinį šaukštą ir metalinę monetą. Pastebi, kad medis ir plastikas plūduriuoja, o moneta skęsta. Medis ir plastikas lengvesnis už vandenį, todėl neskęsta, o metalas sunkesnis- todėl skęsta.

**Eksperimentas** „Kada vanduo laša, o kada bėga?“. 2 užspaudžiami maišeliai, puodelis, vanduo, dantų krapštukai. Įpila į abu užspaudžiamus maišelius vandens: vieną pilną, o į kitą- perpus mažiau. Abiejų maišelių apačioje dantų krapštukais padaro skylutes. Pastebi, kaip laša vanduo, ir daro išvadą, kad iš maišelio su dideliu vandens kiekiu vanduo bėga labai stipriai dėl slėgio, iš kito maišelio su mažiau vandens bėga lėtai. Diskutuoja- kas bus, jei vieną ar kitą maišelį suspaus?

**Stebėjimas** „Daiktai ir medžiai“. Lygina medinį šaukštą ir metalinį. Panašumai: abu skirti valgyti, turi kotelį ir įdubimą. Paliečia metalinį šaukštą, įsitikina, kad jis šaltas ir sunkesnis, o medinis- šiltas ir lengvesnis. Metalinis šaukštas tinka valgyti karštam maistui, nes lengva valyti, o medinis šaukštas dažnai naudojamas maišyti karštus patiekalus, nes neįkaista.

Stebi eglės ir beržo lapus. Pastebi, kad abu yra medžiai, turi šakas, kamienus. Eglė turi spyglius, kurie neiškrenta žiemą, o beržas- plonus lapus, kurie rudenį nukrenta. Eglės spygliai padeda išlaikyti drėgmę ir apsaugo nuo šalčio, todėl ji visžalė. Beržo lapai plačiai išsidėstę, kad vasarą sugertų daugiau šviesos.

**Eksperimentas** „Kas geriau sugeria vandenį“. Popierinis rankšluostis, plastiko gabalėlis ar medžiagos skiautelė. Paima tris medžiagas: popierinį rankšluostį, plastiko gabalėlį ir medžiagos skiautelę. Ant kiekvienos medžiagos užpila po lašą vandens. Stebi ir pasako rezultata. Popierinis rankšluostis vandenį sugėrė akimirksniu. Medžiagos skiautelė sugėrė, bet lėčiau. Plastiko gabalėlis vandens visai nesugėrė. Daro išvadą, kad popierius greičiausia sugeria vandenį, nes jis iškart sušlapo. Medžiaga irgi sugeria, bet ne taip greitai, o plastikas visai nesugeria. Todėl jei nori greitai nuvalyti išsiliejusi vandenį, geriau naudoti popierių.

**Stebėjimas.** Sraigė. Sraigės juda naudodamos savo raumeninį pado paviršių ir išskirdamos gleives, kurios sumažina trintį ir palengvina slydimą. Padeda sraigę ant stiklinio paviršiaus ir pamato bangų formos raumenų judesius, kurie juda nuo priekio link galo. Vidutiniškai sraigės juda apie 1 mm per sekundę, tačiau jos sulėtėja arba sustoja, jei aplinka joms atrodo nesaugi. Pastebi, kad sraigės mėgsta slėptis po akmenimis, lapais ar medžių žieve, nes joms svarbu išlaikyti drėgmę. Dienos metu ieško sraigės ir randa pasislėpusias po krūmais, žolėse. Stebi sraigės ir pamato, kad jos turi jautrius čiuptuvus, kurie susitraukia, kai juos palieti. Po kelių sekundžių, jei nejaučia pavojaus, čiuptuvai vėl išsitiesia. Kai palieti sraigės kūną, jis susitraukia į savo kiautą.

## **Ugdymo sritis EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA**

### **1-3 žingsniai**

**Žaidimas** „Nuramink pelytę“. Vaikas paima minkštą, mažą žaisliuką pelytę (arba kitą gyvūnelį). Vaikas turi nuraminti mažą, išsigandusią pelytę. Vaikas palaiko rankose žaisliuką, jį paglosto, pakalba su juo, pasako jam gerų žodžių, nuramina. Žaisdamas jis ir pats nusiramina.

### **4-6 žingsniai**

**Žaidimas** „Jausmų kubas“. Iš storesnio popieriaus suklijuojamas vieną ar keli kubai. Ant kiekvienos iš 6 jo sienelių užklijuojama po emocijos veiduką. Kubas ridenamas. Įvardinama ir aptariama iškritusi emocija. Ant kubo galima užklijuoti emocijas: laimingas, nuliūdęs, supykęs, drąsus, drovus, nusivylęs, susierzinęs, įsiaudrinęs, pavydus, smalsus, kapringas, jautrus, nustebęs, išsigandęs, malonus, nedrąsus ir t.t.

**Žaidimas** „Atspėk emociją“. Vaikas rankomis užsidengia veidą, o patraukusi rankas nuo veido parodo veido išraišką, atitinkančią kokią nors emociją. Paprašykite, kad vaikai atspėtų vieni kitų arba mokytojos emocijas. Pasiūloma suvaidinti atspėtas emocijas.

**Žaidimas** „Ką tu girdi?“ Emocijos keičia ne tik veido išraišką, bet ir balso toną. Pabandyti pasakyti tą pačią frazę (pavyzdžiui „Labas rytas“) skirtingomis intonacijomis (liūdnai, linksmai, piktai, nustebusiai, skausmingai, susirūpinusiai ir t.t.) Vaikų prašoma, atspėti, kokia emocija pasakoma sutarta frazė .

### Ugdymo sritis KALBŲ SUPRATIMAS

#### 1-3 žingsniai

**Žaidimas** „Pirštukų slėpynės“. Rankas laikome už nugaros.

- Kur Nykštukas, kur Nykštukas??? - Štai ir aš (rankos ištraukiamos prieš save, rodomi du nykštukai)

- Kaip tu gyveni??? - Ačiū, gerai (pirštai glaudžiami vienas su kitu).

- Bėk šalin, bėk šalin (rankos slepiamos už nugaros.)

Ir taip dainuojama kiekvienam pirštukui .

Paskutinis posmas:

- Kur pirštukai?- rodomi visi pirštukai.

**Žaidimas** „Lietaus lašai“.

Lietaus lašai

Penki linksmi lašeliai

Jau krenta į žemele.(pirštukais barbename į grindis/stalą)

Paprašysim lašelius,

Kad pasakytų vardelius.

Tuk – Tuk –Tuk –Tuk (nykštys),

Tam – Tam – Tam – Tam (smilius),

Tim – tim – tim – tim (didysis),

Tik – tik – tik – tik (bevardis),

Tip – tip – tip – tip (mažylis).

„Iki pasimatymo“ – pamoti kiekvienos rankos, kiekvienu pirštuku po vieną, po kelis kartus nuo savęs. Ate ate ate.

**Žaidimas** Rašymo dėžutė”. Žaidimui reikalinga dėžutė ( popierinė, plastikinė ar medinė) ir spalvotas smėlis. Grupės erdvėje patalpinama dėžutė su smėliu. Vaikai žaidžia su smėliu, pirštais brauko įvairias linijas, keverzones, tyrinėja, taip bandydami palikti ženklus, išreikšti mintį.

#### 4- 6 žingsniai

**Žaidimas** „Mano pasaka“. Žaidimui pasirūpiname keletu skirtingų vokelių, kuriuose būtų įvairių paveikslėlių: daiktų, gyvūnų, personažų, vietovių, atliekamų veiksmų ir kt. Tuomet vaikai traukia paveikslėlius iš skirtingų vokelių ir kuria savo istoriją – pasaką, apie tai kaip kiekvienas vokelyje gyvenantis personažas gyvena, kur vyksta, su kuo susipažįsta ką veikia ir kt. Tai gali būti veikla grupelėmis ir individualiai. Taip pat pasakojimą galima kurti pasitelkiant rašymo priemones – kuriant iliustracijas, kopijuojant ar pedagogui užrašant mintis.

### Ugdymo sritis KASDIENINIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

#### 1-3 žingsniai

**Eksperimentas** “Bakterijos”. Tyrinėja pojūčių dėžėje su smėliu ir blizgučiais, eina plautis rankų vandeniui, mokosi nusišluostyti, pasižiūrėti ir pasakyti ar rankytės liko švarios, blizgučius nuplauna muilindami rankas, aptaria ir pasidžiaugia, kaip dabar atrodo rankos.

**Žaidimas** „Surask batuką“. Paruošta daug batų, juos matuojasi, užsisega ir atsega užtrauktuką, lipdukus, varsto raištelius, suranda savo batukus.

**Žaidimas** „Kur daikto vieta“. Parodomas daiktas, ateina paima daiktą ir neša jį į vietą.

#### 4-6 žingsniai

**Žaidimas** „Šviesoforas“. Mokosi atpažinti šviesoforo spalvas ir jų reikšmes. Žaidimo metu sakoma „Raudona“ – stovime. „Geltona“ – ruošiamės. „Žalia“ – einame.

**Žaidimas** „Saugus pėsčiasis“. Vaikai nupiešia ar pasigamina kelio juostas ir „pereina gatvę“ grupėje. Žaidimas padeda suprasti, kad laikantis taisyklių galima saugiai pereiti gatvę.

**Žaidimas-dėlionė** „Šviesoforas“. Priemonės: geltonos, raudonos, žalios spalvos trikampio formos kortelės. Eiga: Iš geltonos, raudonos, žalios spalvos trikampio formos kortelių sudeda korteles pagal šviesoforo signalų spalvas. Veikla aptariama.

**Žaidimas** „Etikečių meistras“. Gauna taškų už tinkamą elgesį - rankų plovimas, mandagus kreipimasis į draugą ar suaugusįjį ir t.t.

**Žaidimas** „Mes gatvėje“. Priemonės: magnetinės lentos, kelio ženklai, žmonių ir transporto priemonių (automobilių, motociklų) magnetinės figūrėlės. Eiga: Magnetinėse lentose nupieštos įvairios kelių situacijos. Magnetines figūrėles deda į jiems skirtas vietas: gatvėje važiuojančius automobilius (motociklus), sustojusius prie šviesoforo ar pėsčiųjų perėjos, važiuojančius ratu, darančius posūkį ir panašiai; žmones – prie perėjos, einančius per perėją ar stovinčius ant šaligatvio, prie šviesoforo. Veikla aptariama.

**Žaidimas** „Sausra ir griautinis“. Žaidžiama miško aikštelėje, paplūdimyje. Pirmiausia pastatoma palapinė. Skaičiuotės ar kitu būdu (draugiškai susitarus, burtais ar panašiai) išsirenkamas žaidimo vedėjas. Vedėjui sušukus „Sausra“, visi vaikštinėja aplink palapinę, vaizduodami kaip karšta (gestais prašo vieni kitų atsigerti, atsisagsto drabužius, vėduojasi, braukia prakaitą...). Kol vedėjas kartoja „Sausra, sausra“, tol visi imituoja sausrą. Staiga vedėjas sušunka „Griautinis“. Visi žaidėjai sprunka į palapinę slėptis nuo griautinio ir lietaus. Paskutinis į palapinę įlindęs žaidėjas tampa vedėju.

**Žaidimas** „Teisingai ar klaidingai“. Rodomos situacijos (Pvz. Vairuotojas automobilyje be diržo), pasako ar tai saugu.

**Žaidimas** „112“. Mokosi kada ir kaip skambinti bendruoju pagalbos numeriu 112. Imituojamos situacijos, kuriose vaikas turi paskambinti ir pasakyti: Kas nutiko. Kur jis yra. Koks jo vardas.

### Ugdymo sritis FIZINIS AKTYVUMAS

#### 1-3 žingsniai

**Žaidimas** „Ku kū“. Žaidžia vaikas ir suaugęs arba du vaikai. Vienas su plaštakomis užsidengia veidą. Paskui atidengdamas sako: kū kū.

**Žaidimas** „Kėku kėku“. Nuoroda į veiklą:

[https://www.youtube.com/watch?v=9EjfgmD7uBQ&list=PLub81oKCVvbBneVG3jVd\\_WzOlc5LEcJum&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=9EjfgmD7uBQ&list=PLub81oKCVvbBneVG3jVd_WzOlc5LEcJum&index=2)

**Žaidimas** „Katu katu katutes“. Nuoroda į veiklą:

<https://youtu.be/AzC0j2eywQs?si=L0xrVzFwhJNCvAAAd>

**Žaidimas** „Parodyk kaip?“. Vaikas parodo kaip vaikšto keturiomis šuniukas, nerangiai kaip dramblys, tyliai kaip pelė, ištiesęs kaklą kuo aukščiau kaip žirafa.

#### 4-6 žingsniai

**Judrus žaidimas** „Išgirs signalą“. Vaikai bėga aplink užklijuotą kvadratą ar skritulį, išgirdęs signalą (suplojus, ar švilpuką, varpelį) sustos ir apsisuks į kitą pusę, bėgs kol išgirs signalą. Galima pasiūlyti keisti bėgimo tempą, pridėti papildomų užduočių – išgirdus sustingti ir pan.

**Judrus žaidimas** „Diena – naktis“. vaikai išsirenka vieną vaiką, kuris bus vedėjas. kai vedėjas sušunka „diena“ – visi bėgioja. kai išgirsta „naktis“ – atsitupia ar atsigula ant grindų. vedėjas stebi, kuris neatsigulęs, iškrenta iš žaidimo. laimi tas, kuris lieka paskutinis.

žaismė ir atradimai „kūrybiniai dialogai“ 8psl. 30psl. 35 psl.

**Judrus žaidimas** „Neužkliudyk“. vaikai važiuoja dviratukais ar triratukais įrengtoje vietoje su kliūtimis – bokšteliais. vaikai turi apvažiuoti ir neužkliudyti pastatytų bokštelių.

**Judrus žaidimas** „Spalvoti keliai“. pažymėti kelių ruožus aikštelėje skirtingomis spalvomis. kiekvienas vaikas pasirinkęs savo spalvą turi važiuoti su dviratuku tos spalvos keliu.

**Žaidimas** „įspėjamieji ženklai“. Sustatyti kelio ženklus aikštelėje. Vaikai turi pastebėti ir bandyti orientuotis, ką reikia daryti pamačius tam tikrą ženklą (pvz.: pėsčiųjų perėja – praleisti pėsčiuosius, stop ženklas – sustoti ir pan.).

**Pirštukų žaidimai.** Nuoroda: <https://youtu.be/87Yg6DDNzgg?si=MMncN2olFy45jodj>

**Žaidimas** „Valgomas – nevalgomas“. žaidėjai stovi ratu. vienas meta kamuolį bet kuriam žaidėjui ir sako „valgomas“ arba „nevalgomas“. jei „valgomas“, kamuolį reikia pagauti, o jei „nevalgomas“ – atmušti. suklydęs žaidėjas išeina iš žaidimo.

**Žaidimas** „Karšta bulvė“. visi sustoja ratu ir mėto vieni kitiems kamuolį. tiesa, negalima jo gaudyti, juk „bulvė“ karšta. jei kuris nesugeba atmušti kamuolio ir sugauna, eina sėdėti į rato vidurį ir, būdamas ten, bando sugauti kamuolį, kad išsilaisvintų. taikliu metimu iš vidurio („katilo“) gali išlaisvinti bet kuris žaidėjas, o jeigu jam nepavyksta, jis irgi keliauja į vidurį.

**Judrus žaidimas** „Žuvis ir tinklas“. vienas vaikas – tinklas, o visi kiti – žuvis. susikabinęs rankomis tinklas gaudo žuvis. sugavus žuvį, tinklas ją suima rankomis ir prikabina į tinklą. žaidžiama, kol tinklą sudaro visi vaikai.

**Žaidimas** „Ledinukas“. išrenkamas vienas ar du vaikai. Visi stengiasi nuo jų nutolti, pabėgti. Jei vadas paliečia, virsti ledinuku – sustingsti tarsi būtum sušalęs. Atšildyti žaidėją gali kiti nesušaldyti, aktyvūs žaidėjai. Tačiau vadai saugo, kad kiti žaidėjai nespėtų atšildyti ir stengiasi kuo greičiau sušaldyti visus aktyvius žaidėjus. Kai visi sušaldyti, žaidimas baigiasi ir jį galima žaisti iš naujo.

**Judrus žaidimas:** „Šilta, karšta“. vaikai laisvai vaikščioja po salę. mokytojai pasakius „šilta“ – vaikai eina ant kulnų, „karšta“ – ant pirštų.

**Judrus žaidimas** „Gandras ir varlės“. viduryje salės nubrėžiamas didelis kvadratas – tai bala. joje gyvena varlės. balos pakraščiais vaikščioja du gandrai. gandrams sušukus „iš balos“, varlės išeina iš balos, o gandrai jas gaudo. bėgdamos nuo gandrų, varlės vėl gali pasislėpti „baloje“, kai auklėtoja suploja du kartus. pagautosios varlės tampa gandrais ir padeda gaudyti likusias varles. dvi paskutinės likusios varlės laimi, ir kartojant žaidimą, skiriamos gandrais.

**Žaidimas** „Katė ir pelė“. žaidėjai, išskyrus du, sustoja ratu ir susiima už rankų. iš likusiųjų vienas - „pelė“ stojasi į rato vidurį; o antras - „katė“ stoja už rato. katė rūpinasi įlįst rato vidun, bet žaidėjai jos neleidžia. kai jai pasiseka ratan išokt, tada žaidėjai pakelia rankas aukštyne pelę išleisti, o prieš

katę tuojau uždaro vartus (nuleidžia rankas). bet jei vis dėlto ji ištrūks, tada vėl į vidų įleidžia pelę. medžioklė ši tol tęsiasi, kol katė pagaus pelę. ir taip paeiliui visi būna katės ir pelės.

**Žaidimas** „Skaičiuok ir šok“. kiek kartų auklėtoja sumuša į būgną, tiek kartų vaikai pašoka.

**Judrus žaidimas** „Perduok kamuolį“. vaikai paskirstomi į dvi eiles po lygiai. kiekvienoje eilėje vaikas stovi vienas už kito, ištiestos rankos atstumu. Kojos praskėstos. Eilių priekyje stovintiems vaikams duodama po didelį kamuolį. Po mokytojos ženklo vaikai perduoda kamuolį vienas kitam pro dešinę šoną. Paskutinis iš jų, gavęs kamuolį, bėga pirmyn ir, atidavęs jį priekyje stovinčiam, grįžta į savo vietą. Po kito auklėtojos ženklo kamuoliai perduodami jau pro kairį šoną. Paskutinis, gavęs kamuolį, vėl perduoda jį priekyje stovinčiam vaikui. Laimi ta eilė, kurios žaidėjai mažiau kartų numeta kamuolį ant žemės.

**Žaidimas** „Balionų mūšis“. Grupė padalinama į dvi komandas, kiekvienam komandos nariui prie alkūnės pririšamas pripūstas balionas ir komandos su balionais kaunasi. Jei kurio nors dalyvio balionas susprogsta, jis iškrenta iš žaidimo. Laimi ta komanda, kurioje lieka nesusprogusių balionų.

**Žaidimas** „Pamaitinkime slibiną“. vaikai, paėmę kamuoliuką, viena ranka jį mes „slibinui į nasrus“, padaryta dėžė arba lankas ir kt.

**Estafetė** „Pagauk, numesk ir spirik“. Vaikai sustoja į dvi – tris voras. Voros priekyje vienas vaikas atsisuka į vaikus ir stovėdamas per du žingsnius meta kamuolį pirmajam voros vaikui. Šis pagauna kamuolį, meta atgal ir spiria. Priekyje stovintis meta kamuolį antram vaikui, jis irgi pagauna, meta atgal ir spiria ir t.t.

## Ugdymo sritis SAVIVOKA IR SAVIGARBA

### 1-3 žingsnis

**Ryto rato pasisveikinimas.** „Per kalnelį saulė ritas, (vaiko vardo kreipinys) sako labas rytas“, ridename kamuolį tam vaikui, vaikas pasisveikina ir ridena atgal, tuomet viskas kartojasi, kol pasisveikiname su visais vaikais.

**Ryto rato pasisveikinimas** „Vardų banga“. Visi vaikai sėdi, auklėtoja atsistoja ir pradeda sakydama savo vardą, o tada vaikai paeiliui taip pat atsistoja ir pasako savo vardą, vardai eina ratu, kaip „banga“. Kiekvienas vaikas pasako savo vardą, kai ateina jo eilė.

**Žaidimas** „Kaip juda gyvūnai?“ Žaidimo taisyklės: yra 5 skirtingi gyvūnai. Varlė – pritupiname ir straksime ant dviejų kojų, Žirafa – einame pasistiebę ir pakėlę rankas, Kiškis – šokinėjame ant dviejų kojų, Dramblis – einame ir garsiai trepsime, Ereliš – bėgame ir mojuojame rankomis. Auklėtojai pasakius gyvūno pavadinimą, vaikai imituoja to gyvūno judesius.

**Žaidimas** „Lipduka ant kūno dalių“. Priklijuojame lipduką ant žaislinės lėlytės kūno (pvz., rankos, keliuko, pilvo), vaikas nuiminėja lipdukus ir bando įvardinti tas kūno dalis, nuo kurių lipdukus atklįjavo. Vėliau galima vardinti kūno dalis, o vaikai patys klijuoja.

### 4-6 žingsniai

**Judrusis žaidimas** „Žuvis ir tinklas“. Vaikai pasidalina į dvi grupes. Viena grupė – tinklas, kita grupė – žuvis. Tie vaikai, kurie yra tinklas, susikimba už rankų ir sustoja vienoje aikštelės pusėje. Vaikai - žuvis, atsipalaidavę stovi kitoje aikštelės pusėje. Auklėtojai davus komandą, „tinklas“ bėga link žuvų. Žuvų tikslas prasprūsti pro sukabintas rankas į kitą pusę sutraukus tinklą. Tos žuvis, kurioms prasprūsti nepavyko, stoja į tinklą. Žaidimas tęsiamas, kol lieka viena žuvis nugalėtoja.

**Eksperimentas** „Įkvėpk/iškvėpk“. <https://www.pinterest.com/pin/8303580558360222/>

**Veikla** „Paso gaminimas“. Vaikai rašo savo vardą, amžių, matuojasi ir mokosi užrašyti savo svorį, ūgį. Taip pat bando sukurti savo parašą ir pasirašyti, nusifotografuoja ir įklijuoja savo nuotrauką. Taip

pat gali parašyti kokias šalis aplankė, įklijuoti nuotraukų. Pasą galima papildyti ir kitomis skiltimis: Pavardė, tautybė, šeimos informacija, gyvenamoji vieta ir t.t. Taip pat galima su vaikais kalbėtis apie įvairias šalis, ir po kiekvienos dėti antspaudus į pasą, lyg apsilankius toje šalyje.

**Veikla** „Draugystės medis“. <https://www.pinterest.com/pin/422281211393920/>

## Ugdymo sritis SKAITMENINIS SUMANUMAS

### 1-3 žingsnis

**Žaidimas** „Purtyk ir stebėk“. Vaikai purto išmanųjį žaislą ir stebi, kas vyksta. Pavyzdžiui, purtant žaislą gali judėti spalvoti rutuliukai, šviesos ar girdėtis linksmos melodijos. Lavinti motorinius įgūdžius (rankų ir pirštų koordinacija) ir priežasties bei pasekmės supratimą (kaip purtymas sukelia reakciją).

**Žaidimas** „Kelionė per žaislo paviršių“. Žaislai su įvairiais tekstūriniais paviršiais (pvz., minkšti, lygūs, šiurkštūs) gali būti puikus būdas vaikui tyrinėti. Vaikai gali liesti ir spausti įvairius paviršius, kad sužinotų, kaip reaguoja žaislas. Lavinti sensorinę pažinimą ir prisilietimo įgūdžius.

### 4-6 žingsnis

**Žaidimas** „Animacijos kūrimas su komandų blokais“. Vaikai naudoja žaidybinę programavimo aplinką (Scratch, Tynker ar kitus panašius įrankius), kad sukurtų paprastą animaciją. Jie gali pasirinkti personažus, animuoti jų judesius (pvz., pasukti, judėti į priekį ar atgal) ir sukurti paprastą pasakojimą. Skatinti loginių sekų kūrimą, vizualinį mąstymą ir motorinių įgūdžių lavinimą, taip pat suvokimą apie priežastį ir pasekmę.

**Žaidimas** „Atpažink simbolių“. Naudojant spalvotus grafinius simbolius (pvz., rodykles, formas, spalvas), vaikai turi atlikti veiksmus pagal tam tikras komandas, pvz., „pasuk į dešinę“, „žingsniuok į priekį“ arba „šok aukščiau“. Padėti vaikams atpažinti simbolius ir susieti juos su fiziniais veiksmis, lavinant jų reakciją ir gebėjimą sekti instrukcijas.

**Kūrybinės užduotys su interaktyviais piešimo ir kūrimo įrankiais.** Vaikai naudojami piešimo ar kūrybinėmis programėlėmis, tokiomis kaip „Tux Paint“ arba „Artie 3000“, kad pieštų, spalvintų ir kūrta įvairius vaizdus ar scenarijus. Šis žaidimas skatintina vaikų kūrybiškumą, motorinius įgūdžius ir spalvų atpažinimą per piešimo užduotis.

**Skaitmeniniai konstruktoriai ir statybų žaidimai.** Naudojant skaitmeninius konstruktorius, vaikai gali kurti įvairius objektus ir struktūras. Tai gali būti žaidimai, kuriuose vaikai turi sudėlioti formas ir konstrukcijas, kad pasiektų tam tikrą tikslą. Šis žaidimas skatina vaikų erdvinį mąstymą, kūrybiškumą ir problemų sprendimo įgūdžius.

**Interaktyvios dėlionės ir atminties žaidimai.** Vaikai atlieka paprastas dėliones ar atminties žaidimus, kurie lavina jų atmintį, koncentraciją ir problemų sprendimo įgūdžius. Skatinta atmintį ir loginį mąstymą per interaktyvius žaidimus.

#### Internetinės nuorodos:

1. <https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/skaitmeniniu-priemoniu-rinkinys-itraukiajam-ugdymui-edusensus>
2. <https://speechblubs.com/>
3. <https://quivervision.com/>
4. <https://tuxpaint.org/>
5. <https://toca-builders.en.softonic.com/>
6. <https://www.jigsawplanet.com/>

## Ugdymo sritis KŪRYBIŠKUMAS

### 1-3 žingsniai

**Žaidimas** „Taip/ne“. Padainuosite trumpą muzikos kūrinį, kad jūsų kūdikis kartotų tol, kol jis tai žinos mintinai. Tada pakeiskite kūrinio žodžius „taip/ne“ ir jūsų vaikas turės pasakyti priešingai nei jūs. Galite naudoti tik 1 žodį arba sumaišyti 2 žodžius, kad padidintumėte sunkumą ir žaidimas būtų linksmesnis.

**Žaidimas** „Sukurkite savo melodijas“. Suaugusieji ir vaikai kuria simbolius, vaizduojančius prasmingus garsus. Pavyzdžiui, žvaigždė reiškia „ploti rankomis“, apskritimas reiškia „tupti“, trikampis reiškia „ploti į stalą“.

**Žaidimas** „Raskite žaislus su muzika“. Paslėpkite žaislą kur nors, tada įjunkite muziką ir leiskite vaikui jį surasti. Padidinkite sunkumą po kiekvieno žaidimo. Kuo daugiau jūsų kūdikis žais šį žaidimą, tuo labiau gerės klausymosi ir suradimo įgūdžiai.

**Žaidimas** „Muzika ir emocijos“. Įsitikinkite, kad pasirinkote dainas, kurios tinka jūsų vaikui. Paklauskite savo vaiko, kaip jis elgiasi, kai yra piktas, laimingas, liūdnas... Paprašykite vaiko šokti pagal jūsų anksčiau pateiktos dainelės ritmą. Pavyzdžiui, jei tai linksma dainelė, vaikas turi judėti greitai ir stipriai, o liūdnoje dainoje – tik švelniai.

**Žaidimas** „Šokis su gyvūnais“. Padėkite gyvūnų nuotraukas ten, kur vaikai galėtų juos pamatyti. Prieš pradėdami žaidimą, reikia paaiškinti kiekvieno gyvūno savybes. Gyvūno eiseną, garsą ir kitas išskirtines savybes. Pavyzdžiui, jei vaikas pasirenka šunį, turi šokinėti keturiomis, gyvatė – šliaužioti grindimis, o paukštis – plakti sparnais. Leiskite dainas atsitiktine tvarka, tempu nuo lėto iki greito ir atvirkščiai.

**Eksperimentas** „Vaivorykštė“. Į lėkštę ratu sudėti spalvotus saldinius-žirnelius, užpilti juos karštu vandeniu ir stebėti kaip atsiradusios spalvos susilieja.

**Eksperimentas** „Spalvų gama“. Ant vatos disko su flomasteriais pritaškuojam įvairių spalvų. Taip nuspalvintą diską įdedam į pienu pripildytą lėkštę. Stebime kaip išsilieja spalvos.

### 4-6 žingsniai

**Eksperimentas** „Vulkanas stiklinėje“. Iš abiejų pusių beveik pilnos vandens stiklinės laikyti priglaudus dvi apvalias baterijas tol, kol stiklinėje atsiranda vandens sūkurys.

**Eksperimentas** „Šokanti moneta“. Patriname pirštu baterijos jutiklį, po to perbraukiame per perpjautą citriną. Tokį pirštą laikome nedideliu atstumu virš monetos. Labai greit moneta pradeda judėti, suktis.

**Eksperimentas** „Audra“. Į dubenėlį vandens įdėti mažą degančią žvakutę. Ją uždengti iš vidaus sudrėkinta stikline. Stebėti kaip vanduo pakyla iki stiklinės viršaus.

**Žaidimas** „Tapyba su muzika“. Duokite kiekvienam vaikui po popieriaus lapą ir kreidelių. Klausydami muzikos jie pradės piešti, o kai muzika nutils nustos piešti. Tada perkelkite popierių kitam vaikui ir pakartokite tą patį procesą, kaip aprašyta aukščiau.

**Žaidimas** „Perdavimo žaidimas“. Dovaną supakuokite į kuo daugiau sluoksnių. Tarp kiekvieno vyniojimo sluoksnio įdėkite nedidelį žaislą. Pakvieskite grupę susėsti į ratą. Kai muzika pradės groti, vaikas išvynioja vieną sluoksnį ir randa žaislą. Išjungus muziką, dovana atitenka kitam vaikui pagal

eilę ratu. Gavęs dovaną, vaikas išeis rato, o kiti vaikai tęsia. Žaidimas baigiasi, kai visi vaikai randa dovanas.

**Žaidimas** „Koks tai garsas“. Pirmiausia paleiskite kiekvieno instrumento garsą, kad vaikas su juo susipažintų. Tada pasirinkite bet kurį garsą ir paprašykite vaiko atspėti, iš kokio instrumento sklinda garsas. Po kiekvieno karto galima sunkinti užduotį.

**Žaidimas** „Mikrofono įrašymas“. Paprašykite vaikų susėsti ratu ir per vidurį padėti mikrofoną. Atsitiktinai paskirkite vaikui dainuoti per mikrofoną. Kai muzika sustoja, mikrofonas sukamas ir nukrypsta į bet kurį vaiką, tas vaikas turi atsistoti, kad atliktų anksčiau nurodytą veiklą.

**Žaidimas** „Karaoke konkursas“. Ant mažų popieriaus lapelių surašykite dainų sąrašą ir įdėkite jas į dėžutę. Padalinkite dalyvius į komandas. Jei atėjo komandos eilė, duokite dėžutę tai komandai, kad ji ištrauktų dainą. Turės ją dainuoti. Kad konkursas būtų įdomesnis, pabandykite į dėžutę įdėti keistų dainelių.

**Žaidimas** „Šokiai su popieriumi“. Duokite kiekvienam vaikui servetėlę ir paprašykite užsidėti ant galvos. Kai groja muzika, vaikai pradės judėti ir šokti, kad audinys nenukristų. Jei popierius nukrenta, bet vaikas laiku jį pagauna, gali vėl padėti ir toliau šokinėti. Jei servetėlė nukris ant žemės, vaikas bus diskvalifikuotas. Paskutinis likęs asmuo bus nugalėtojas.

**Žaidimas** „Stovėk ramiai kaip statula“. Įjunkite muziką ir paskatinkite vaiką judėti. Kai muzika nutrūks, vaikas turės stovėti kaip statula, jei judės, šypsosis ar judės, vaikas iškris iš žaidimo. Kai muzika vėl prasidės, vaikas toliau šoks. Kas liks paskutinis, bus nugalėtojas.

**Žaidimas** „Šokis laikraštyje“. Duokite kiekvienam vaikui po laikraštį ir paskirkite vietą šokti. Kai groja muzika, vaikai stovėdami ant laikraščio pradeda šokti. Vaikas negali nulipti nuo laikraščio kol groja muzika. Po kelių minučių išjunkite muziką ir paprašykite vaiko perlenkti popierių per pusę ir padėti ant grindų. Įjunkite muziką ir vaikai turi šokti toliau. Vaikas, kuris liks paskutinis, bus nugalėtojas.

**Žaidimas** „Šokis su medine lazda“. Du suaugusieji pakelia po vieną lazdos galą ir virš vaiko galvos. Šiam žaidimui galioja dvi paprastos taisyklės: Vaikas turi šokinėti, judėti ir neliesti medinio pagaliuko. Kiekvienas, kuris palies medinį pagaliuką, turės palikti žaidimą. Po kiekvieno pajudėjimo šiek tiek sumažinkite aukštį. Kas liks paskutinis, bus nugalėtojas.

## **Ugdymo sritis MENINĖ RAIŠKA**

### **1-3 žingsniai**

**Žaidimas Nr.1.** „Kieno šešėlis?“ Priemonės:

- Šviesos šaltinis (stalinis šviestuvas, prožektorius ar saulės šviesa).
- Sienelė arba balta paklodė (jei norima daryti šešėlių teatrą).
- Figūrėlės ar vaizdinės kortelės su gyvūnais ir žmonių veiklomis (pasirinktinai).

Jei žaidimas vyksta lauke, stebimi natūralūs šešėliai (pvz., kaip juda vaikų šešėliai skirtingu paros metu). Jei žaidimas vyksta patalpoje, naudojama šviesa ir siena arba balta paklodė šešėliams kurti. Vienas vaikas ar mokytojas pasislepia už šviesos šaltinio ir savo kūnu sukuria šešėlį, imituodamas gyvūną ar žmogaus veiksmą. Vaikai spėja, koks tai gyvūnas. Po atspėjimo visi vaikai bando pakartoti pamatytą judesį – šokinėja kaip varlytė, ropoja kaip vėžlys, plasnoja kaip paukštis ar eina kaip senelis su lazdele. Vietoje žmonių galima naudoti figūrėles arba rankų šešėlių formas. Mokytojas gali duoti sudėtingesnius nurodymus, pvz., „Pavaizduok, kaip gyvūnas juda skirtingais tempais – pavyzdžiui, greitai bėgantis vilkas ir lėtai ropojantis vėžlys.“ Aptariama, kaip šešėliai gali padėti atpažinti objektus, kaip keičiasi jų forma, kokių detalių reikia norint geriau atspėti veiks

## 4-6 žingsniai

### Žaidimas Nr. 2. „Piešiu istoriją“. Priemonės:

- Balti popieriaus lapai arba didelis plakato lapas.
- Pieštukai, kreidelės, akvarelė ar kita piešimo priemonė.
- Spausdintos arba iškarpytos nuotraukos iš žurnalų (pasirinktinai).

Mokytojas pasiūlo kelias temas, iš kurių vaikai gali pasirinkti (pvz., „Metų laikų kaita“, „Augalas nuo sėklos iki žiedo“, „Mano diena“). Kiekvienas vaikas ar vaikų grupė sugalvoja, kaip istorija atrodys – kiek bus piešinių ar nuotraukų, kokia bus jų seka. Vaikai piešia atskirus paveikslėlius, vaizduojančius istorijos etapus. Galima naudoti ir iškarpas iš žurnalų ar kitų vizualinių medžiagų. Kai visi piešiniai ar nuotraukos yra paruoštos, vaikai juos sudeda į teisingą seką, sujungdami į vientisą pasakojimą. Kiekvienas vaikas arba grupė pristato savo darbą, paaiškina, ką norėjo pavaizduoti ir ką jų istorija pasakoja, aptariama, kaip spalvos, formos ir detalės padeda perteikti istoriją.

### Žaidimas Nr. 3. „Muzikos ritmai“. Priemonės:

- Skirtingo tempo muzikiniai kūriniai (lėti, greiti, ritmingi, nelygūs garsai).
- Pakankama erdvė judėjimui.

Vaikai išsidėsto erdvėje taip, kad galėtų laisvai judėti. Mokytojas leidžia skirtingo tempo muziką. Kiekvienas vaikas juda pagal muziką improvizuodamas – lėta muzika skatina plastiškus, tekančius judesius, greita muzika – staigesnius, intensyvius judesius. Mokytojas netikėtai sustabdo muziką – vaikai turi sustingti toje pozijoje, kurioje buvo. Žaidimas kartojamas, palaipsniui keičiant muzikos tempą ir ritmą.

### Žaidimas Nr. 4: „Šokio scena“. Priemonės:

- Muzikiniai kūriniai pasirodymams.
- Šalikai, skarelės, kiti rekvizitai (pasirinktinai).

Vaikai suskirstomi į mažas grupes (2–4 vaikai). Kiekviena grupė išsirenka muziką ir sugalvoja trumpą pasirodymą. Jie kartu kuria šokio numerį, kuriame turi būti pradžia, pagrindinė dalis ir pabaiga. Po repeticijos grupės pristato savo pasirodymą kitiems. Po pasirodymo vyksta aptarimas – ką buvo smagiausia atlikti, kaip jautėsi atlikdami šokį.

## NAUDOTA LITERATURA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI

1. Audronė Kvietkutė. *Rytės rytai*. Baltos lankos, 2021.
2. Kakė makė enciklopedija. *Noriu sužinoti apie Lietuvą*. Alma littera, 2021.
3. Kakė makė enciklopedija. *Noriu sužinoti apie pasaulio šalis*. Alma littera, 2022.
4. Mano pasaulio atlasas. Alma littera, 2016.
5. Monstropedija. *Naujokas? Neįprasta diena mokdaržėje*. Alma littera, 2021.
6. Žmogaus kūnas. *Kakės makės atradimai*. Alma littera, 2018.
7. Žmogaus kūnas. *Pažink savo kūną*. Alma littera, 2019.
8. D. Gedvilienė. *Nykštukai žaidžia ir mokosi*. Alma littera, 2020.
9. Kakė Makė ūkyje. Alma littera, 2024.
10. Kakės Makės enciklopedija. *Noriu žinoti kodėl?* Alma littera, 2024.
11. L. Krukauskienė. *Pasakos apie tave ir mane*. Presvika, 2014.

12. S. Paltanavičius. Gamtos metų ratas. Nieko rimto. 2017.
  13. Pirmieji 100 gyvūnų. Baltos lankos, 2023.
  14. K. Sadauskas, L. Laurušaitė. Klausimynas smalsiems ir žingeidiems. Aktėja, 2017.
  15. R. Skučaitė, I. Balsytė. Raidžių namučiai. Eiliuota ir įgarsinta abėcėlė. Baltos lankos. 2018.
  16. Ūkis. Vaiga, 2023.
  17. Vaikučiams pabiručiams. Linksmos pasakos, smagūs eilėraštkai ir mįslės. Trys Nykštukai, 2011.
  18. Vakaro pasakos iš viso pasaulio. Nieko rimto. 2021.
  19. <https://www.pinterest.com/pin/873487290204776531/>
  20. <https://www.pinterest.com/pin/1829656093766729/>
  21. [https://www.youtube.com/watch?v=CsXZ24CgeZ4&ab\\_channel=UpUp](https://www.youtube.com/watch?v=CsXZ24CgeZ4&ab_channel=UpUp)
  22. [https://www.youtube.com/watch?v=eD9xCF22jKE&ab\\_channel=EmotionalResources4Kids](https://www.youtube.com/watch?v=eD9xCF22jKE&ab_channel=EmotionalResources4Kids)
  23. [https://www.youtube.com/watch?v=dOGXMKhwjVM&t=14s&ab\\_channel=VictoriaSalazarMusicTeacher](https://www.youtube.com/watch?v=dOGXMKhwjVM&t=14s&ab_channel=VictoriaSalazarMusicTeacher)
  24. <https://www.youtube.com/watch?v=qGHQu6Wx-J0>
  25. [https://www.youtube.com/watch?v=B1cd\\_n0MaNI](https://www.youtube.com/watch?v=B1cd_n0MaNI)
  26. [https://www.youtube.com/watch?v=WweuZjkVtO4&ab\\_channel=MažylioTV](https://www.youtube.com/watch?v=WweuZjkVtO4&ab_channel=MažylioTV)
  27. [https://www.youtube.com/watch?v=7KEe768bj0w&list=PLCAc4y06\\_MQp9LlqIFAZ-9bsAX\\_bSmcu7&ab\\_channel=LianeRundleBrouillette](https://www.youtube.com/watch?v=7KEe768bj0w&list=PLCAc4y06_MQp9LlqIFAZ-9bsAX_bSmcu7&ab_channel=LianeRundleBrouillette)
  28. [https://www.youtube.com/watch?v=AIacNIIYLTY&ab\\_channel=EirimasVelička](https://www.youtube.com/watch?v=AIacNIIYLTY&ab_channel=EirimasVelička)
  29. [https://www.youtube.com/watch?v=3J\\_jxIsOA2k](https://www.youtube.com/watch?v=3J_jxIsOA2k)
  30. [https://www.youtube.com/watch?v=WHwxJC31jlo&ab\\_channel=TuncerEdizToksoy](https://www.youtube.com/watch?v=WHwxJC31jlo&ab_channel=TuncerEdizToksoy)
  31. [https://www.youtube.com/watch?v=WHwxJC31jlo&ab\\_channel=TuncerEdizToksoy](https://www.youtube.com/watch?v=WHwxJC31jlo&ab_channel=TuncerEdizToksoy)
  32. [https://www.youtube.com/watch?v=sucnAa7eq6I&ab\\_channel=EmilijaGuogaitė](https://www.youtube.com/watch?v=sucnAa7eq6I&ab_channel=EmilijaGuogaitė)
  33. [https://www.youtube.com/watch?v=GBO9m8GCRps&ab\\_channel=IruAvraniukiene](https://www.youtube.com/watch?v=GBO9m8GCRps&ab_channel=IruAvraniukiene)
  34. <https://www.youtube.com/watch?v=pIdhTuwalY&list=PLbmETmXUhPI5okoVHrfzgs7CKIOQylbm&index=2>
  35. <https://www.youtube.com/watch?v=5JRRoPpN7XE&list=PLbmETmXUhPIC5XoYynaip1iaV3ZrSa6A&index=2>
  36. [https://www.youtube.com/watch?v=Ji3hqwiT8kA&ab\\_channel=AlinaDaukšienė](https://www.youtube.com/watch?v=Ji3hqwiT8kA&ab_channel=AlinaDaukšienė)
  37. [https://www.youtube.com/watch?v=JI5RqmZYgM&ab\\_channel=Lietuvosnacionalinisradijasirtelevizija](https://www.youtube.com/watch?v=JI5RqmZYgM&ab_channel=Lietuvosnacionalinisradijasirtelevizija)
  38. [https://www.youtube.com/watch?v=8\\_TFbfdnjLY&ab\\_channel=JolantaVaitkevičienė](https://www.youtube.com/watch?v=8_TFbfdnjLY&ab_channel=JolantaVaitkevičienė)
  39. <https://youtu.be/qGHQu6Wx-J0?si=jgWV4KKHoE8UyU7f>
  40. [https://www.youtube.com/watch?v=B1cd\\_n0MaNI](https://www.youtube.com/watch?v=B1cd_n0MaNI)
  41. <https://www.pinterest.com/pin/275001120988044965/>
  42. <https://www.pinterest.com/pin/1087760116231306975/>
  43. <https://www.pinterest.com/pin/899594094294086392/>
  44. <https://www.pinterest.com/pin/6051780744497204/>
  45. <https://www.pinterest.com/pin/1023865296510023487/>
  46. <https://www.pinterest.com/pin/226165212526870090/>
-

PRITARTA  
Molėtų rajono savivaldybės mero  
2025 m. liepos d. potvarkiu Nr.

PATVIRTINTA  
Viešosios įstaigos „Stipri šeima“ direktoriaus  
2025 m. liepos d. įsakymu Nr. 2025/07-02

PRITARTA  
Viešosios įstaigos „Stipri šeima“  
visuotinio dalininkų susirinkimo  
2025 m. liepos 3 d. protokolu Nr. 2025/07-01

## Viešosios įstaigos „Stipri šeima lauko darželio-mokyklos „Lizdelis“ Ikimokyklinio Ugdymo Programa

### I. BENDROSIOS NUOSTATOS

#### 1. Programos esmė, paskirtis ir vizija

Šios Bendrosios nuostatos apibrėžia Viešosios įstaigos „Stipri šeima“ lauko darželio-mokyklos „Lizdelis“ (toliau - Darželis-mokykla arba „Lizdelis“) ikimokyklinio ugdymo programos (toliau - Programa) paskirtį, esminius principus, tikslus, vertybines nuostatas ir įgyvendinimo kryptis.

##### **Programos paskirtis**

Šios ikimokyklinio ugdymo programos paskirtis - sudaryti sąlygas 2-5(6) metų vaikų visapusiškam ugdymuisi per lauko pedagogikos principus, gamtamokslinį modelį ir vertybinį ugdymą, siekiant atlipti individualius vaikų poreikius ir padėti tvirtus pamatus sėkmingam tolesniam ugdymuisi.

Programa grindžiama lauko pedagogikos principais, pabrėžiant gamtamokslinio ugdymo modelio ir lanksčiai, pagal grupės poreikius pasirenkamų bei kas mėnesį praktikuojamų krikščioniškų bei bendražmogiškų vertybių svarbą vaiko visapusiškam vystymuisi. Šios nuostatos yra pagrindas visai darželio-mokyklos bendruomenei - ugdytojams, vadovams, vaikams ir jų šeimoms - suprasti ir sėkmingai įgyvendinti ugdymo turinį, kuris yra neatsiejamas nuo tiesioginės patirties gamtoje.

##### **Programa siekia užtikrinti:**

- **Aiškią kryptį:** Apibrėžti gamtą kaip pagrindinę ugdymosi aplinką ir prioritетines vertybes. Mūsų ugdymo strategijos - patyriminis mokymasis, tyrinėjimas ir žaidimas lauke - yra skirtos visuminiam vaiko galių plėtojimui.
- **Nuoseklumą:** Leisti visai ugdymo įstaigai dirbti vadovaujantis tais pačiais principais, integruojant lauko veiklas ir gamtos pažinimą į visas ugdymo sritis ir kasdienes veiklas. Tai užtikrina ugdymo(si) tęstinumą ir dermę.

- **Holistinį požiūrį į vaiką:** Pripažinti kiekvieno vaiko unikalumą, jo poreikius ir gebėjimus bei skatinti jo fizinę, emocinę, socialinę, pažintinę ir dvasinę raidą per tiesioginį sąlytį su gamta. Vaikas suvokiamas kaip aktyvus savo ugdymosi proceso kūrėjas.

## 2. Informacija apie švietimo teikėją

- **Pavadinimas:** Viešoji įstaiga „Stipri šeima“ lauko darželis-mokykla „Lizdelis“
- **Teisinė forma:** Viešoji įstaiga, turinti viešojo juridinio asmens statusą
- **Tipas:** Ikimokyklinio ugdymo įstaiga
- **Veiklos pradžia:** 2021 m. rugsėjo 1 d.
- **Ugdymo(si) forma:** Dieninė
- **Ugdymo(si) kalba:** Lietuvių
- **Adresas:** Pušalotų k., Giedraičių sen., Molėtų raj.
- **Kontaktai:** Tel. +370 (613) 17143; El. paštas [vytautas.smitas@gmail.com](mailto:vytautas.smitas@gmail.com)

## 3. Filosofija, vertybės ir savitumas

### Mūsų filosofija: Augame kartu su gamta

Darželio-mokyklos „Lizdelis“ filosofija remiasi holistiniu požiūriu į vaiką, lauko pedagogikos principais ir krikščioniškomis bei bendražmogiškomis vertybėmis. Tikime, kad gamta yra ne tik ugdymosi aplinka, bet ir pati geriausia mokytoja, suteikianti begalę galimybių tyrinėti, atrasti, patirti, kurti ir augti. Vaikystė suvokiama kaip unikalus ir nepakartojamas gyvenimo tarpsnis, kurio metu dedami pamatai visai tolimesnei asmenybės raidai.

### Pamatinės vertybės: Mūsų kompasas

Mūsų veikla grindžiama šiomis pamatinėmis vertybėmis, kurios integruojamos į visas ugdymo(si) sritis ir kasdienes veiklas gamtoje:

- **Vaiko orumas:** Kiekvienas vaikas yra vertingas ir unikalus. Jo nuomonė ir jausmai gerbiami. Pavyzdžiui, „ryto rate“ kiekvienas vaikas turi galimybę išsakyti savo mintis, o ugdytojai įdėmiai klausosi ir reaguoja.
- **Gerovė:** Siekiama užtikrinti vaiko fizinę, emocinę, socialinę ir dvasinę gerovę per saugią, palaikančią aplinką gamtoje. Pavyzdžiui, užtikrinama tinkama apranga įvairioms oro sąlygoms, skatinamas draugiškas bendravimas, suteikiama erdvė ramiam poilsiui hamake.
- **Saviraiškos laisvė:** Skatinamas vaikų kūrybiškumas, iniciatyvumas ir laisvė rinktis veiklas. Pavyzdžiui, vaikai gali laisvai rinktis, kaip ir iš kokių gamtinių medžiagų statys būstinę miške ar kokį vaidmenį atliks žaidime.
- **Lygiavertis dalyvavimas:** Visi vaikai, nepriklausomai nuo gebėjimų, turi lygias galimybes dalyvauti ugdymo procese. Pavyzdžiui, veiklos lauke pritaikomos taip, kad jose galėtų dalyvauti skirtingų fizinių gebėjimų vaikai.

- **Lygiateisiškumas ir teisingumas:** Ugdomas teisingumo jausmas, pagarba lygybei ir sąžiningumui. Pavyzdžiui, žaidžiant žaidimus, mokomasi laikytis taisyklių, o kilus ginčui - ieškoti teisingo sprendimo.
- **Pagarba/tolerancija/atvirumas įvairovei:** Skatinama pagarba skirtingoms nuomonėms, kultūroms ir individualiems skirtumams. Pavyzdžiui, aptariant skirtingus požiūrius į gamtos reiškinius ar klausantis pasakojimų apie kitų šalių vaikų žaidimus gamtoje.
- **Bendruomeniškumas/demokratija/pilietiškumas:** Ugdomas bendruomeniškumo jausmas, gebėjimas bendradarbiauti ir rūpintis aplinka. Pavyzdžiui, kartu tvarkant darželio aplinką, dalyvaujant bendrose talkose ar priimant grupės susitarimus.
- **Kultūrinis tapatumas:** Puoselėjama pagarba savo tautos kultūrai, tradicijoms, kalbai, integruojant tai į gamtos pažinimą. Pavyzdžiui, per liaudies dainas apie gamtą, minint valstybines šventes bei puoselėjant savitas bendruomenės tradicijas, kurios integruojamos į gamtos ciklą, pavyzdžiui, pavasarį rengiant Atbudimo šventę, vasaros pradžioje - Vasarvidžio Kupolių, o rudenį - Derliaus ir dėkingumo šventę.

Siekiant gilinti vertybinį ugdymą, „Lizdelio“ bendruomenė kiekvieną mėnesį, atsižvelgdama į grupės poreikius, išsirenka vieną akcentuojamą vertybę. Ji nuosekliai integruojama į kasdienes veiklas, žaidimus ir projektus gamtoje, taip skatinant vaikų praktinį vertybių išgyvenimą.

Išsamus mėnesio vertybių planas su praktiniais pavyzdžiais pateikiamas Programos **Priede Nr. 1**.

### **Mūsų išskirtinumas: Gamtamokslinis ugdymo modelis**

Mūsų darželio-mokyklos savitumas atsiskleidžia per gamtamokslinį ugdymo modelį, kuris yra neatsiejamas nuo buvimo ir veikimo lauke. Tai reiškia, kad:

1. **Gamta yra pagrindinė ugdymosi aplinka ir priemonė.** Didžioji dalis veiklų vyksta lauke. Vaikai mokosi stebėdami realius gamtos reiškinius (pvz., vėjo krypties nustatymas, kritulių matavimas, vabzdžių gyvenimo ciklo stebėjimas), eksperimentuodami su natūraliomis medžiagomis (pvz., kuriant meno kūrinius iš lapų, statant užtvankas iš akmenų, tiriant dirvožemio savybes).
2. **Ypatingas dėmesys skiriamas vaikų tiesioginio ryšio su gamta kūrimui.** Tai pasiekama per dažnus žygius į mišką, pievas, prie vandens telkinių, kur vaikai renka „gamtos lobius“, stato laikinus būstus, mokosi atpažinti augalus ir gyvūnų pėdsakus.
3. **Praktinė veikla darže ir sode yra svarbi ugdymo dalis.** Vaikai aktyviai dalyvauja visuose etapuose: nuo sėklų sėjimo iki derliaus nuėmimo, taip natūraliai suvokdami maisto augimo ciklus ir tvarumo principus.
4. **Lauko pedagogika skatina vaikų fizinį aktyvumą,** grūdina, lavina stambiąją ir smulkiają motoriką, koordinaciją, pusiausvyrą.
5. **Ugdymas per pagrįstą riziką yra svarbus elementas.** Vaikams sudaromos sąlygos saugiai išbandyti savo jėgas, įveikti iššūkius (pvz., laiptoti medžiais iki saugaus aukščio, naudotis paprastais įrankiais prižiūrint suaugusiems), taip ugdant pasitikėjimą savimi ir gebėjimą priimti atsakingus sprendimus.

6. **Gamtamokslinis modelis natūraliai integruoja visas ugdymo(si) sritis.** Pavyzdžiui, statant būstą miške, vaikai mokosi matematikos (matuoja šakas), kalbos (tariasi, planuoja), gamtos mokslų (pažįsta medžių rūšis), socialinių įgūdžių (bendradarbiauja) ir meninės raiškos (puošia statinį).
7. **Regiono ir mokyklos savitumas.** Mokykla veikia gamtos apsuptyje, Molėtų rajone, Pušalotų kaime. Gamtos aplinka yra pagrindinė ugdymo erdvė, kurioje vaikai į ugdymo procesą įtraukiami per realius, jiems prasmingus gamtinius kontekstus - per žygius, daržo ir sodo priežiūrą, laisvus, vaikų inicijuotus žaidimus.

Molėtų krašto gamtinė ir kultūrinė specifika yra sąmoningai ir nuosekliai integruojama į ugdymo turinį, siekiant stiprinti vaikų ryšį su gimtąja vieta ir formuoti kultūrinį tapatumą:

- **Gamtos pažinimas:** Tyrinėjant aplinką, ypatingas dėmesys skiriamas Molėtų ežeryno regionui būdingiems augalams (pvz., vandens augalija, miško uogos ir grybai), gyvūnams (pvz., vandens paukščiai, miško žvėreliai ir jų pėdsakai), unikaliesiems kraštovaizdžio elementams. Organizuojamos pažintinės išvykos į netoliese esančias saugomas teritorijas (pvz., Labanoro regioninis parkas, Asvejos regioninis parkas), stovyklavietes prie ežerų.
- **Etnokultūra:** | kasdienės veiklas ir šventes įpinami Aukštaitijos regionui būdingi etnokultūros elementai: liaudies dainos apie gamtą, rateliai, žaidimai ir pasakojimai, susiję su vietos ežerais, miškais ir vietovėmis. Paminimos tradicinės kalendorinės šventės, suteikiant joms vietinį koloritą.
- **Bendradarbiavimas su vietos bendruomene:** Aktyviai ieškoma sąlyčio taškų su Molėtų krašto amatininkais (pvz., puodžiais, medžio drožėjais), ūkininkais, gamtininkais, muziejininkais. Jie kviečiami į darželį pasidalinti savo žiniomis ir patirtimi, organizuojamos edukacinės išvykos į jų veiklos vietas.
- **Vietos istorija ir paveldas:** Vaikams suprantama forma pristatomi įdomūs faktai apie Molėtų krašto istoriją, žymius žmones, lankytinas vietas, taip ugdant pagarbą savo krašto paveldui.

## 5. Vaiko ugdymosi samprata

Darželyje-mokykloje vaikas suvokiamas kaip unikali, aktyvi, smalsi ir kūrybinga asmenybė, turinti įgimtą poreikį pažinti, tyrinėti ir mokytis per tiesioginį sąlytį su gamta. Vadovaujamosi nuostata, kad kiekvienas vaikas vystosi individualiu tempu, o jo ugdymasis yra vientisas, patirtimi ir žaidimu grindžiamas procesas.

Vaikas yra aktyvus savo ugdymosi proceso dalyvis, turintis teisę rinktis veiklas, klysti tyrinėjant (klaidos suvokiamos kaip mokymosi dalis), reikšti savo nuomonę ir jausmus. Pavyzdžiui, vaikai skatinami tyrinėti rastus vabzdžius naudojant padidinamuosius stiklus, statyti užtvankas upelyje, laiptoti medžiais, džiaugtis purvo balomis, patys inicijuoti žaidimus su rastomis šakomis ar akmenukais.

**Požiūris į vaiką:** Vaikas laikomas visaverte asmenybe. Jis turi teisę į nuomonę, pasirinkimą, saugumą, tyrinėjimą ir poilsį gamtoje. Ugdymas organizuojamas į vaiką orientuotu principu, užtikrinant pagarbą jo individualumui, girdint jo balsą ir skatinant iniciatyvas.

## 6. Vaikai ir jų poreikiai

Programa skirta 2-5(6) metų amžiaus vaikams. Atsižvelgiame į kiekvieno amžiaus tarpsnio ypatumus ir individualius vaikų poreikius. Kiekviena sąveika ir kasdienė rutina yra ugdanti ir turtinanti vaiko patirtį gamtoje. Vaikai įtraukiami į kasdienes veiklas - nuo stalo paruošimo lauke iki gamtos priežiūros, taip skatinant atsakomybę ir paslaugumą.

### Vaikų amžiaus grupių ypatumai:

- **Ankstyvasis amžius (2-3 metai):** Šiame etape svarbiausia yra saugios aplinkos sukūrimas, adaptacijos palaikymas ir tvirto emocinio ryšio su ugdytojais užmezgimas. Ugdymas orientuotas į pasaulio pažinimą per pojūčius ir judėjimą.
  - o **Veiklos pavyzdžiai:** Žaidimai su smėliu, vandens pylstymas, lapų rinkimas, purvo „pyragų“ kepimas, laisvas judėjimas nelygiu paviršiumi, sensorinės patirtys su natūraliomis medžiagomis (smėlis, vanduo, purvas, sniegas). Skatinama kalbos raida per gamtos objektų įvardijimą, trumpas dainėles ir eilėraštkus.
- **Ikimokyklinis amžius (4-5(6) metai):** Vaikų socialiniai įgūdžiai, kalba ir mąstymas sparčiai tobulėja. Jie pradeda aktyviau bendrauti ir bendradarbiauti, įsitraukia į sudėtingesnius vaizduotės žaidimus ir tyrinėjimus.
  - o **Veiklos pavyzdžiai:** Ilgesni žygiai į mišką ar prie upelio, sudėtingesnių statinių iš gamtinių medžiagų kūrimas (pvz., namelių statyba, virvių tiltų konstravimas), aktyvus dalyvavimas daržo veiklose (sodinimas, laistymas, derliaus nuėmimas). Skatinamas kūrybiškumas naudojant gamtines medžiagas meninei raiškai (pvz., piešimas anglimi, tapyba ant akmenų), pradedami sistemingesni gamtos stebėjimai (pvz., orų kalendoriaus pildymas simboliais).

Atsižvelgiame ir į specialiuosius ugdymosi poreikius turinčių vaikų reikmes, bendradarbiaudami su tėvais ir specialistais (visuomenės sveikatos specialistas, psichologas, spec. pedagogas, logopedas, kineziterapeutas, ergoterapeutas), pritaikydami ugdymo turinį ir aplinką.

## 7. Tėvų ir bendruomenės poreikiai

Tėvai pageidauja emociškai saugios aplinkos, lėtojo ugdymo, gamtos ritmu grįstos kasdienos ir vertybėmis pagrįstų santykių. Siekiama glaudaus bendradarbiavimo su šeima:

- Sutariama dėl bendrų ugdymo tikslų.
- Teikiama informacija apie įstaigos veiklą, darbo metodus, vykdomus projektus.
- Vykdomi bendri grupės vaikų-tėvų projektai gamtoje, organizuojamos bendros šventės (pvz., šeimų piknikai, bendras miško puošimas), išvykos, talkos.
- Organizuojamos tėvų mokyklėlės, skatinama tėvus dalyvauti kasdieninėje darželio rutinoje ir veiklose kartu su vaikais lauke (pvz., „savanorio diena“).

## II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Šie principai yra mūsų kasdienės veiklos „Lizdelyje“ pagrindas. Jie persipina tarpusavyje ir padeda mums kurti vientisą, į vaiką orientuotą ir gamta grįstą ugdymo patirtį. Tai ne taisyklės, o gairės, kurios

įkvepia ugdytojus, vaikus ir tėvus augti kartu. Kiekvienas principas įgyvendinamas per mūsų gamtamokslinį ugdymo modelį ir kas mėnesį, atsižvelgiant į bendruomenės poreikius, pasirenkamas bei praktikuojamas vertybes.

#### 1. **Demokratiškumo principas**

Kiekvieno vaiko asmenybė, jo norai, poreikiai ir pasirinkimo laisvė yra gerbiami. Vaikas yra lygiavertis ugdymo proceso dalyvis, kurio nuomonė yra išklausa ir į ją atsižvelgiama. Demokratija darželyje - tai ne tik balsavimas, bet ir kasdienė kultūra, kurioje vaikai mokosi išreikšti savo nuomonę, išklausti kitus ir ieškoti bendrų sprendimų.

#### 2. **Humaniškumo principas**

Santykiai grindžiami pasitikėjimu, pagarba, atjauta ir draugišku bendradarbiavimu. Ugdome rūpestį ne tik žmonėmis, bet ir visa gyvąja gamta, mokomės suprasti ir atliepti ne tik savo, bet ir kitų jausmus.

#### 3. **Tautiškumo principas**

Ugdymas grindžiamas Molėtų krašto, Aukštaitijos regiono kultūros, tradicijų, papročių puoselėjimu, integruojant juos į veiklas gamtoje ir kuriant stiprų ryšį su savo šaknimis.

#### 4. **Dvasinių ir moralinių vertybių ugdymo principas**

Krikščioniškos vertybės (meilė, atjauta, dėkingumas, paslaugumas, atleidimas) perteikiamos ir liudijamos per kasdienes situacijas, bendravimą ir rūpestį gamta bei jos kūrinija. Tai ne formalus religinis ugdymas, o gyvenimo būdas, paremtas giluminėmis vertybėmis.

#### 5. **Individualizavimo principas**

Kiekvienam vaikui keliami individualūs ugdymosi tikslai, parenkama jam tinkama veikla ir priemonės gamtoje, atsižvelgiant į jo amžių, raidą, gebėjimus ir mokymosi stilių. Pripažįstame, kad visi vaikai mokosi skirtingai ir skirtingu tempu.

#### 6. **Tęstinumo principas**

Užtikrinamas sklandus perėjimas tarp skirtingų amžiaus tarpsnių, nuosekliai gilinant gamtos pažinimą ir vertybių ugdymą. Gebėjimai ir žinios statomi vieni ant kitų, kaip namas iš plytų.

#### 7. **Prieinamumo principas**

Ugdymo turinys ir priemonės (dažniausiai gamtinės) yra pritaikytos prie vaiko galių ir gebėjimų, kad kiekvienas galėtų aktyviai dalyvauti ir patirti sėkmę. Visiems prieinama aplinka skatina pasitikėjimą savimi.

#### 8. **Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas**

Kiekviena kasdienė rutina ir sąveika gamtoje (rengimasis, valgymas, higiena) yra ugdanti ir turtinanti vaiko patirtį. Saugus emocinis ryšys su ugdytojais yra visaverčio ugdymosi pagrindas.

#### 9. **Vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės principas**

Atsižvelgiama į vaikų raidos ypatumus, poreikius ir gebėjimus, skatinant visapusišką raidą per įvairias veiklas gamtoje.

#### 10. **Žaismės principas**

Žaidimas yra pagrindinė vaiko veikla ir ugdymosi forma lauke, per kurią jis natūraliai mokosi, kuria, bendrauja ir tyrinėja. Žaidimas - tai vaiko „darbas“, kuriuo jis apdoroja patirtis ir mokosi.

**11. Sociokultūrinio kryptingumo principas**

Ugdymas grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis, pilietinėmis ir krikščioniškomis vertybėmis, padedant vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę ir gamtinę aplinką.

**12. Integralumo principas**

Siekama visuminės vaikų raidos, užtikrinant darnų visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimą per kompleksines patirtis gamtoje. Gamtoje viskas susiję, todėl ir mokymasis joje yra integruotas.

**13. Įtraukties principas**

Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą ir patirti sėkmę lauko aplinkoje, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę. Kiekvienas vaikas yra vertingas ir svarbus bendruomenės narys.

**14. Kontekstualumo principas**

Vaikų ugdymas(is) vyksta prasminguose gamtiniuose kontekstuose, siekiant patirčių aktualumo. Mokomės iš to, ką matome, girdime ir jaučiame čia ir dabar.

**15. Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas**

Mokytojas yra ne tiek instrukcijų davėjas, kiek bendradarbis, pagalbininkas ir partneris. Aplinka ir veiklos kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius bei iniciatyvas.

**16. Lėtojo ugdymo(si) principas**

Skiriama pakankamai laiko kasdinei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui gamtoje, nuostabai ir atradimo džiaugsmui, leidžiant vaikams gilintis į veiklas savo tempu, be skubos.

**17. Reflektyvaus ugdymo(si) principas**

Kartu su vaikais apmąstomos patirtys, emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatant tolesnį veikimą. Ugdytojai nuolat analizuoja savo pedagoginių sprendimų poveikį. Refleksija padeda įsisąmoninti mokymąsi.

**18. Šeimos ir mokyklos partnerystės principas**

Glaudus bendradarbiavimas su šeima, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, ypač skatinant vaikų buvimą ir mokymąsi gamtoje.

**19. Kokybės kultūros principas**

Nuolatinis ugdymo(si) proceso tobulinimas, grindžiamas refleksija, tyrimais ir geriausių praktikų dalijimusi gamtamokslinio ir vertybinio ugdymo srityse.

Išsamūs principų aprašymai su praktiniais jų įgyvendinimo pavyzdžiais pateikiami Programos **Priede Nr. 2.**

### III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Šis skyrius apibrėžia mūsų kelionės su vaikais kryptį - ko siekiame, kokius žingsnius darome ir kokių rezultatų tikimės. Mūsų tikslai ir uždaviniai gimsta iš gilaus įsitikinimo, kad gamta yra geriausia mokytoja, o kiekvienas vaikas - unikalus tyrinėtojas.

#### 1. Pagrindinis programos tikslas: Auginti atsakingą, kūrybingą ir sveiką žmogų

Atsižvelgiant į vaikų prigimtines galias, jų individualią patirtį, vadovaujantis raidos dėsniniais, kuriant turtingą ir stimuliuojančią ugdymosi aplinką gamtoje, padėti vaikui tenkinti prigimtinius, kultūros, etninius, socialinius, pažintinius, krikščioniškus poreikius, ugdyti pagarbą gamtai ir gyvybei, formuoti vertybines nuostatas (įskaitant kas mėnesį praktikuojamas vertybes), aplinkos ir savo šalies pažinimo, mokėjimo mokytis pradmenis, siekiant sėkmingos vaiko socializacijos ir pasirengimo tolesniam ugdymuisi.

Kitaip tariant, mūsų tikslas ne „paruošti“ vaiką kažkam ateityje, o padėti jam gyventi turiningą ir džiaugsmingą vaikystę dabar, kuri natūraliai taps tvirtu pamatu visam tolimesniam gyvenimui.

#### Programos konceptualus modelis

Siekiant vizualiai atvaizduoti programos elementų dermę, pateikiame konceptualųjį modelį, kurio centre - **vaikas**, augantis ir besimokantis per gamtos patirtį. Modelis atspindi, kaip mūsų **filosofija ir vertybės** per **ugdymo(si) aplinkas (kontekstus)** ir **ugdymo procesą** veda link **ugdymo tikslo** - atsakingo, kūrybingo ir sveiko žmogaus auginimo.

#### Modelio paaiškinimas:

- **Šerdis (Vaikas ir vertybės):**

Viskas prasideda nuo holistinio požiūrio į vaiką ir pamatinių vertybių, kurios yra mūsų „kompasas“.

- **Aplinkos (Kontekstai):**

Vaikas ir mokosi konkrečiose, turtingose ugdymosi aplinkose - mūsų lauko „klasėse“: miškelyje, darže, prie laužavietės. Kiekviena aplinka kuria unikalų ugdymosi kontekstą (tyrinėjimų, bendruomenės, atsakomybės).

- **Procesas (Principai ir strategijos):**

Ugdymo procesą grindžiame numatytais principais (lėtasis ugdymas, žaismė, integralumas) ir patyriminio mokymosi strategijomis.

- **Rezultatas (Tikslas ir pasiekimai):**

Visų šių elementų dermė padeda siekti pagrindinio tikslo ir ugdyti vaiko galias visose 18 pasiekimų sričių.



## **2. Programos uždaviniai: Mūsų kasdieniai žingsniai tikslo link**

**2.1 Saugoti ir stiprinti vaiko fizinę ir psichinę sveikatą.** Tenkinti jo poreikius (judėjimo, saugumo, bendravimo), užtikrinant aktyvią veiklą gryname ore bet kokiomis oro sąlygomis ir sudarant sąlygas laisvam žaidimui gamtoje.

- **Kaip tai darome:** Kasdieniais žygiais, laipiojimu, bėgiojimu, žaidimais su sniegu ar vandeniu, pusiausvyros lavinimu ant nuvirtusių medžių. Skatiname vaikus pajauti savo kūną ir jo galimybes, džiaugtis judėjimo laisve ir išbandyti savo jėgas saugioje aplinkoje.

**2.2 Plėtoti vaiko socialinius gebėjimus.** Ugdyti bendravimą ir bendradarbiavimą su bendraamžiais ir suaugusiais per bendras veiklas gamtoje.

- **Kaip tai darome:** Statydami būstą iš šakų, prižiūrėdami daržą, kurdami bendrą laužą, įgyvendindami mėnesio vertybės projektą, pvz., „Paslaugumo savaitė miške“. Per šias veiklas vaikai mokosi tartis, dalintis, padėti vieni kitiems ir kartu siekti bendro tikslo.

**2.3 Formuoti vaiko asmenybę.** Plėtoti jo emocinę, socialinę, kultūrinę patirtį, padėti pažinti save, save vertinti, ugdytis vertybines nuostatas.

- **Kaip tai darome:** Stebėdami augalo augimą (kantrybę), padėdami draugui įveikti kliūtį žygyje (paslaugumas), sąžiningai dalijantis rastomis uogomis. Kiekviena diena gamtoje suteikia progų patirti ir aptarti įvairias vertybes.

**2.4 Stiprinti kultūrinį tapatumą.** Padėti vaikui ir šeimai pažinti ir perimti tautos kultūros pagrindus per sąsajas su gamta, jos ciklais ir liaudies tradicijomis.

- **Kaip tai darome:** Giesmių giedojimu prie laužo, lietuviškų liaudies žaidimų žaidimu miške. Švenčiame gamtos ciklo šventes (pvz., Rudens ir pavasario lygiadienius, Žiemos saulėgrįžą), o vasaros saulėgrįžą įprasminame per unikalią bendruomenės tradiciją - Vasarvidžio Kupolių, taip stiprindami ryšį su protėvių kultūra.

**2.5 Formuoti aplinkosauginį sąmoningumą.** Skatinti vaikus pažinti, mylėti ir saugoti gamtą, formuoti atsakingą ir tausojantį požiūrį į aplinką.

- **Kaip tai darome:** Rinkdami šiukšles miške ir jas rūšiuodami, taupydami vandenį laistant daržą, kompostuodami, keldami inkilus paukščiams. Ugdome supratimą, kad esame gamtos dalis ir privalome ja rūpintis.

**2.6 Plėtoti kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir skaitmeninį sumanumą.** Sudaryti sąlygas vaikams eksperimentuoti su gamtinėmis medžiagomis, kurti, spręsti problemas, išreikšti savo idėjas ir prasmingai naudotis skaitmeninėmis technologijomis kaip papildomu pažinimo įrankiu.

- **Kaip tai darome:** Tyrinėdami, kurios šakos geriausiai tinka namelio statybai, kokios uogos valgomos (prižiūrint suaugusiems), kuriant piešinius ant akmenų, sprendžiant, kaip pereiti per balą nesušlapus kojų. Kartu su ugdytoju naudojant planšetę atpažįstant augalus ar vabzdžius, fotografuojant savo atradimus.

**2.7 Stiprinti mokymosi motyvaciją.** Palaikyti vaiko prigimtinį smalsumą ir norą mokytis per nuolatinius atradimus ir tyrinėjimus gamtoje.

- **Kaip tai darome:** Atradus naują vabzdį, skatiname norą sužinoti jo pavadinimą ir gyvenimo būdą, ieškome informacijos kartu knygoje, enciklopedijoje ar, prireikus, specializuotose programėlėse. Parodome, kad mokymasis yra įdomus nuotykis.

**2.8 Ugdyti atsparumą ir gebėjimą prisitaikyti.** Padėti vaikams įveikti fizinius ir emocinius iššūkius, kylančius lauko aplinkoje.

- **Kaip tai darome:** Mokydami džiaugtis bet koku oru („nėra blogo oro, tik netinkama apranga“), įveikti fizinį nuovargį po ilgo žygio, nepasiduoti, jei nepavyksta įgyvendinti sumanymo iš pirmo karto, ir bandyti dar kartą.

**2.9 Sistemingai ir nuosekliai kiekvieną mėnesį gilintis į vieną vertybę.** Per diskusijas, žaidimus, praktines veiklas ir kasdienes situacijas.

- **Kaip tai darome:** Organizuodami „Dosnumo žygį“, kurio metu renkame gamtos gėrybes ir dalijamės su kitais ar paliekame miško gyvūnams, taip praktiškai išgyvenant dosnumo prasmę.

### 3. Ugdymo(si) rezultatai: Vaikų pasiekimai

Ugdymo(si) rezultatai suprantami kaip vaiko įgytų gebėjimų, žinių, supratimo ir vertybinių nuostatų visuma. Vaikų pasiekimai nėra lyginami tarpusavyje, vertinama individuali kiekvieno vaiko pažanga. Programa vadovaujasi Gairių Priede pateiktu **Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu**, kuris išskiria 18 pasiekimų sričių. „Lizdelio“ gamtamokslinis ugdymo modelis ir veiklos lauke sudaro palankias sąlygas visų šių pasiekimų sričių plėtočiai, integruojant ir skaitmeninio ugdymo pradmenis.

#### 18 Pasiekimų sričių integracija "Lizdelio" veikloje:

Išsamūs pavyzdžiai, kaip kiekviena pasiekimų sritis integruojama į „Lizdelio“ gamtamokslinę veiklą, atsižvelgiant į vaikų amžių, pateikiami Programos **Priede Nr. 3**.

#### ASMENYBĖS IR SOCIALINĖ RAIDA:

1. **Savivoka ir savigarba:** Vaikas suvokia save kaip asmenį, turintį savo vardą, lytį, priklausantį šeimai ir grupei. Jis ugdomi teigiamą požiūrį į save, pasitiki savo jėgomis, didėjančiais gebėjimais ir drąsiai imasi naujų iššūkių.
2. **Emocijų suvokimas ir raiška:** Vaikas domisi savo ir kitų jausmais, mokosi juos atpažinti, įvardinti ir išreikšti tinkamais, kitiems priimtinais būdais. Jis ugdomi gebėjimą atliepti kito jausmus - užjausti, padėti, paguosti.
3. **Savireguliacija ir savikontrolė:** Vaikas mokosi valdyti savo impulsus, emocijas ir elgesį. Jis ugdomi gebėjimą laikytis susitarimų, elgtis mandagiai, o stipriai įsijaudinęs - rasti būdų nusiraminti.
4. **Santykiai su suaugusiaisiais:** Vaikas kuria pasitikėjimu ir pagarba grįstus santykius su suaugusiaisiais. Jis jaučiasi saugiai, drąsiai kreipiasi pagalbos, reiškia savo nuomonę, tariasi ir mokosi iš suaugusiųjų.
5. **Santykiai su bendraamžiais:** Vaikas noriai bendrauja ir bendradarbiauja su kitais vaikais. Jis mokosi draugauti, suprasti kitų norus, dalintis, tartis, užjausti, padėti ir taikiai spręsti kylančius konfliktus.

#### FIZINĖ RAIDA IR SVEIKATA:

6. **Fizinis aktyvumas:** Vaikas yra fiziškai aktyvus, noriai ir džiaugsmingai juda. Per judrias veiklas ir žaidimus lavina judesius, koordinaciją, pusiausvyrą ir ištvėrę.

7. **Judesių koordinacija ir valdymas:** Vaikas tobulina stambiosios (viso kūno) ir smulkiosios (rankų, pirštų) motorikos įgūdžius, atlieka vis tikslesnius veiksmus, reikalaujančius akių ir rankos koordinacijos.

8. **Kasdienio gyvenimo įgūdžiai:** Vaikas noriai ugdomi savarankiškumo ir savitvarkos įgūdžius, būtinus kasdieniame gyvenime: savarankiškai rengiasi, valgo, laikosi higienos, saugiai elgiasi aplinkoje.

9. **Sveika gyvensena:** Vaikas formuoja sveikos gyvensenos nuostatas ir įgūdžius, supranta mitybos, judėjimo ir grūdinimosi svarbą sveikatai.

#### **PAŽINIMO RAIDA:**

10. **Smalsumas, domėjimasis, tyrinėjimas:** Vaikas yra smalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui. Jis noriai stebi, bando, samprotauja, įvaldo įvairius tyrinėjimo būdus (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą) ir džiaugiasi atradimais.

11. **Aplinkos pažinimas:** Vaikas kaupia žinias apie socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, domisi gyvosios ir negyvosios gamtos objektais, technika. Jis ugdomi pagarbą gyvybei, meilę gimtinei ir tausojantį požiūrį į aplinką.

12. **Matematiniai gebėjimai:** Vaikas pažįsta pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas. Jis mokosi grupuoti daiktus, palyginti jų kiekius, suprasti daiktų vietą erdvėje, pradeda suvokti laiko tėkmę.

13. **Problemų sprendimas:** Vaikas mokosi atpažinti kasdienes iššūkius bei sunkumus, ieškoti išeičių, išbandyti įvairius sprendimo būdus, bendradarbiauti ir numatyti savo veiksmų pasekmes.

14. **Kritinis mąstymas:** Vaikas mokosi mąstyti, analizuoti, kelti klausimus, daryti išvadas ir vertinti informaciją.

#### **KALBOS IR KOMUNIKAVIMO RAIDA:**

15. **Kalbos supratimas ir vartojimas:** Vaikas mokosi klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą. Jis noriai kalba su suaugusiais ir vaikais, laisvai reikšdamas savo patirtį, išgyvenimus ir mintis, intuityviai jausdamas kalbos g<sup>rožį</sup>.

16. **Skaitymo ir rašymo pradmenys:** Vaikas domisi rašytine kalba, atpažįsta ir rašinėja raides, žodžius bei kitokius simbolius, supranta jų reikšmę ir pamažu pradeda skaitinėti.

#### **MENINĖ RAIDA:**

17. **Kūrybinė raiška:** Vaikas jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Jis spontaniškai ir savitai reiškia savo įspūdžius, išgyvenimus ir mintis muzikuodamas, šokdamas, vaidindamas, kurdamas vaizdus.

18. **Menų pažinimas ir vertinimas:** Vaikas domisi ir gėrasi aplinkos grožiu, meno kūriniais, savo ir kitų kūryba. Jis mokosi pastebėti, pajauti ir apibūdinti kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos ar vizualaus meno estetikos ypatumus.

Siekiant ugdyti vaikų skaitmeninį sumanumą, skaitmeninės technologijos integruojamos tikslingai, saikingai ir apgalvotai. Jos naudojamos kaip papildomas, pagalbinis įrankis, kuris praturtina, bet nepakeičia tiesioginės patirties gamtoje. Svarbiausi prioritetai išlieka tiesioginis pasaulio tyrinėjimas, bendradarbiavimas ir atsakingo bei saugaus elgesio ugdymas tiek realioje, tiek skaitmeninėje aplinkoje.

## **IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS**

Ugdymo turinys „Lizdelyje“ nėra tiesiog temų sąrašas. Tai **gyvas, dinamiškas** ir **integruotas** procesas, kuriame turinys, veiklos ir aplinka yra neatsiejami. Programa yra grindžiama mūsų pamatinėmis nuostatomis: **lauko**

**pedagogika, gamtamoksliniu modelių ir vertybinių ugdymu.** Mes siekiame ne perkelti klasę į lauką, o išnaudoti pačios gamtos teikiamas beribes galimybes mokytis.

Mūsų ugdymo filosofija ir praktika remiasi **integruota teorine prieiga**, jungiančia **konstruktyvizmo, sociokultūrinės ir patirtinio ugdymo** teorijų elementus.

- **Konstruktyvistinė prieiga:** Tikime, kad vaikai yra aktyvūs savo žinojimo kūrėjai. Jie mokosi ne pasyviai priimdami informaciją, o veikdami, tyrinėdami ir eksperimentuodami gamtoje. Klaidos yra natūrali ir vertinga mokymosi proceso dalis. Pavyzdžiui, statydami užtvanką upelyje, vaikai patys atranda, kurie akmenys yra stabiliausi ir geriausiai sulaiko vandenį.
- **Sociokultūrinė prieiga:** Pabrėžiame socialinės sąveikos ir bendruomenės svarbą. Vaikai mokosi bendraudami ir bendradarbiaudami tarpusavyje bei su suaugusiais. Ugdytojas veikia kaip partneris, kuris padeda vaikams įveikti iššūkius, pasiūlydamas pagalbą („pastolius“) artimiausioje raidos zonoje. Pavyzdžiui, mokantis įkurti laužą, ugdytojas iš pradžių parodo, vėliau leidžia vaikams atlikti saugius veiksmus, nuolat palaikydamas ir patardamas.
- **Patirtinio ugdymo prieiga:** Ugdymas(is) vyksta per tiesioginę, autentišką patirtį gamtoje. Kiekviena diena lauke - tai patirčių ciklas: veikla (žygis, daržas), stebėjimas (kas pavyko/nepavyko), apmąstymas („ryto/vakaro rate“) ir naujų idėjų kėlimas kitos dienos veikloms. Tai leidžia vaikams ne tik įgyti žinių, bet ir ugdytis gebėjimus bei formuoti vertybines nuostatas.

## 1. Ugdymo turinio kokybės kriterijai

Mūsų programos turinys ir jo įgyvendinimas grindžiamas šiais kokybės kriterijais:

- **Vertybinis kryptingumas:** Turinys skatina vertybinių nuostatų (pagarbos gamtai, bendruomeniškumo, sąžiningumo) ugdymąsi per tiesioginę patirtį ir kas mėnesį akcentuojamas vertybes.
- **Reiklumas:** Turinys ir veiklos skatina akademinis iššūkius pagal vaiko amžių (tyrinėjimai, problemų sprendimas gamtoje), išsamų žinojimą (apie augalus, gyvūnus), kūrybinį mąstymą ir refleksiją.
- **Kontekstualumas:** Mokymosi turinys siejamas su vaikui artimais ir prasmingais gamtiniais kontekstais. Integruojamos tarpdalykinės temos (pvz., „Darnus vystymasis“ per daržo priežiūrą, „Kultūrinis identitetas“ per tradicines šventes gamtoje).
- **Dinamiškumas:** Atskleidžiama nuolatinė gamtos kaita (metų laikai, augalų augimas), skatinant pasaulėvaizdžio plėtrą.
- **Sutelktumas:** Siekiant gilaus mokymosi, užtikrinama turinio apimtis, suteikianti akiračio platumą ir geresnį suvokimą (pvz., ilgalaikiai projektai, gilūs vienos temos tyrinėjimai).
- **Nuoseklumas:** Turinio seka grindžiama ugdymo uždaviniais, gamtos ciklais ir vaikų amžiaus tarpinių ypatumais.
- **Integralumas:** Stiprinamas įvairių ugdymo sričių turinio tarpusavio ryšys, formuojant vientisą pasaulėvaizdį per patirtis gamtoje.
- **Dermė:** Ugdymo tikslai, uždaviniai, turinys, veiklos ir vertinimas suderinti tarpusavyje ir su nacionaliniais dokumentais.

## 2. Ugdymo(si) sritys ir jų integravimas

Ugdymo turinys „Lizdelyje“ yra integruotas numatytoms **penkiomis ugdymo(si) sritimis**, kurios praktiškai persipina kiekvienoje veikloje, ypač per projektus ir kasdienes patirtis gamtoje. Išsamūs pavyzdžiai, kaip kiekviena ugdymo(si) sritis integruojama į „Lizdelio“ veiklą, atsižvelgiant į vaikų amžių, pateikiami Programos **Priede Nr. 4**.

## 2.1. Mūsų sveikata ir gerovė

- **Srities esmė:** Padėti vaikams augti sveikiems, saugiams, fiziškai aktyviems, emociškai stipriems ir gebantiems pasirūpinti savimi bei kitais.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Ši sritis yra mūsų kasdienybės pagrindas. Kasdienis buvimas lauke bet kokių oru, judėjimas, grūdinimasis, sveika mityba (daržovės iš mūsų daržo, žolelių arbatos) ir saugios, palaikančios aplinkos kūrimas yra mūsų prioritetai. Mokomės atpažinti savo jausmus, juos įvardinti ir rasti tinkamus būdus su jais tvarkytis.

## 2.2. Aš ir bendruomenė

- **Srities esmė:** Padėti vaikams pažinti save, suprasti savo vietą šeimoje, grupėje, bendruomenėje, ugdyti pagarbą kitiems, bendradarbiavimo įgūdžius ir pilietiškumo pradmenis.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Bendri žaidimai, projektai, taisyklės ir ritualai stiprina bendruomeniškumo jausmą. Vaikai mokosi dalintis, padėti vieni kitiems, spręsti konfliktus ir jaustis svarbia „Lizdelio“ šeimos dalimi.

## 2.3. Aš kalbų pasaulyje

- **Srities esmė:** Plėtoti vaikų kalbinius gebėjimus (klausymą, kalbėjimą, skaitymo ir rašymo pradmenis), skatinti domėjimąsi kalba, literatūra, turtinti žodyną, ypač susijusį su gamta.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Kalbos ugdymas vyksta nuolat: bendraujant, žaidžiant, klausantis pasakojimų, skaitant knygas lauke, kuriant istorijas, vaidinant. Lauko aplinka suteikia begalę stimulų kalbai turtinti.

## 2.4. Tyrinėju ir pažįstu aplinką

- **Srities esmė:** Skatinti vaikų domėjimąsi juos supančiu pasauliu, ypač gamta, ugdyti tyrinėjimo įgūdžius, formuoti gamtamokslinio ir matematinio mąstymo pradmenis.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Kasdienės veiklos yra persmelktos tyrinėjimų. Vaikai stebi, eksperimentuoja su gamtinėmis medžiagomis, skaičiuoja, matuoja, lygina. Gamta tampa didžiule laboratorija po atviru dangumi.

## 2.5. Kuriu ir išreiškiu

- **Srities esmė:** Skatinti vaikų kūrybiškumą, vaizduotę, saviraišką per įvairias menines veiklas, naudojant įvairias priemones ir medžiagas, ypač gamtines.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Gamta yra neišsenkantis įkvėpimo šaltinis. Kuriame meną iš to, ką randame aplink: piešiame anglimi, tapome uogų sultimis, lipdome iš molio, kuriame muzikos instrumentus iš šakelių.

## 3. Ugdymo(si) procesas, aplinkos ir strategijos

Ugdymo procesas yra lankstus, dinamiškas ir paremtas vaiko patirtimi. Jis organizuojamas atsižvelgiant į aprašytus principus, strategijas ir ugdymosi kontekstus, kuriuos mes įprasminame per savo unikalias aplinkas.

### 3.1. Pedagoginės strategijos, metodai ir organizavimo formos

Veikla grindžiama šiomis strategijomis, kurios derinamos tarpusavyje:

- **Spontaniško ugdymosi skatinimas:** Vertiname ir palaikome vaikų iniciatyvas. Jei vaikai susidomi skruzdėlynu, stabdome suplanuotą veiklą ir skiriame laiko šiam tyrinėjimui.
- **Kūrybinės sąveikos:** Ugdytojas veikia kaip lygiavertis partneris, tyrinėjantis ir kuriantis kartu su vaikais.

- **Organizuotas ugdymas:** Tam tikros veiklos (pvz., saugaus elgesio prie laužo mokymasis, rytinis susibūrimas) yra tikslingai planuojamos ugdytojo, tačiau net ir jose paliekama erdvės vaikų iniciatyvai.
- **Žaidimo pedagogika:** Žaidimui teikiame prioritetą, nes tai natūraliausias vaiko mokymosi būdas.
- **Projektų metodas:** Tai integruotas ugdymo metodas, leidžiantis vaikams gilintis į juos dominančias temas per aktyvų tyrinėjimą ir kūrybą.

Ugdymo(si) procesas organizuojamas lanksčiai, derinant įvairias formas:

- Individuali veikla
- Veikla poromis ir mažomis grupelėmis
- Visos grupės veikla
- Vaikų projektai
- Skaitymo valandėlės
- Pažintinės išvykos
- Patirtinis ugdymasis specialiose erdvėse

Universalaus dizaino mokymuisi (UDM) principai:

Siekiant užtikrinti kiekvieno vaiko sėkmę ir įsitraukimą, visose ugdymosi aplinkose, įskaitant miškelį, laužavietę, daržą ir kitas lauko erdves, nuosekliai taikomi **universalaus dizaino mokymuisi (UDM) principai**. Tai reiškia, kad ugdytojai sąmoningai planuoja ir siūlo:

- **Įvairius informacijos pateikimo būdus:** pvz., ne tik žodinius paaiškinimus, bet ir vaizdines schemas (nupieštas ant lentos ar smėlyje), demonstracijas gamtoje (kaip saugiai naudoti įrankį), taktilines patirtis (liečiant skirtingus medžių kamienus, akmenis), gamtos garsų įrašus. Vizualinė informacija (ženklai, taisyklės) pateikiama aiškiai, kontrastingai ir vaikų akių lygyje, kad būtų lengvai matoma visiems, nepriklausomai nuo jų ūgio ar regos ypatumų.
- **Įvairius veiklos ir raiškos būdus:** pvz., vaikai savo atradimus ar patirtis gali pristatyti pasakodami, piešdami gamtinėmis priemonėmis (anglimi, uogomis), statydami modelius iš šakų ir akmenukų, kurdami judesio interpretacijas ar trumpus vaidinimus miško teatre sąmoningai numatant veiklas, reikalaujančias skirtingo lygio fizinių gebėjimų. Vaikams siūlomos ne tik užduotys, lavinančios stambiąją motoriką (pvz., rąstų nešimas, laipiojimas), bet ir smulkiąją motoriką (pvz., uogų vėrimas, sėklų rinkimas, piešimas). Esant poreikiui, parūpinami pritaikyti įrankiai (pvz., lengvesni kibirėliai, storesni teptukai), leidžiantys kiekvienam vaikui sėkmingai ir savarankiškai veikti. Taip pat suteikiama galimybė vaikams, kurie dėl fizinių ypatumų negali atlikti tam tikro veiksmo, dalyvauti procese kitais būdais - planuojant, vadovaujant ar stebint.
- **Įvairius įsitraukimo būdus:** pvz., siūlant individualias, porines ar mažų grupelių užduotis, leidžiant rinktis veiklos sudėtingumo lygį ar vaidmenį projekte (vienas tyrinėja, kitas dokumentuoja, trečias pristato), pritaikant veiklas vaikams su specialiaisiais ugdymosi poreikiais (pvz., vaikui su judėjimo iššūkiais pasiūlant tyrinėti mažesnę, lengviau prieinamą plotą ar naudoti specialias priemones, o vaikui, kuriam reikia daugiau ramybės - tylią stebėjimo užduotį).

Ugdytojai nuolat stebi ir reflektuoja, kaip UDM principai padeda įveikti galimas kliūtis ir maksimaliai išnaudoti lauko aplinkos teikiamas galimybes kiekvieno vaiko ugdymuisi.

### 3.2. Lankstūs edukaciniai kontekstai „Lizdelio“ aplinkose

Siekiame kurti lanksčius edukacinius kontekstus, kurie įgalintų vaikus ugdytis pasitikėjimą, rūpestingumą, jautrumą, kūrybiškumą ir kitus svarbius gebėjimus. Mūsų ugdymosi kontekstai yra neatsiejami nuo konkrečių fizinių erdvių, kurios tampa vaikų atradimų, žaidimų ir mokymosi lauku.

- **Miškelis - Nuotykių ir tyrinėjimų kontekstas:**

- o **Erdvė:** Netoli esantis miškas, su savo takeliais, tankmėmis, nuvirtusiais medžiais ir paslaptینگomis vietomis.

- o **Kontekstas:** Čia gimsta tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, judraus patirtinio ugdymosi bei žaismės kontekstai. Vaikai čia gali saugiai pasiklysti (prižiūrimi ugdytojų), statyti būstines, laiptoti, stebėti gyvūnus, mokytis orientuotis pagal gamtos ženklus. Tai erdvė, kurioje ugdoma drąsa, ištvėrmė ir pagarba gamtai.

- o **Pavyzdys:** *leškome gyvūnų pėdsakų sniege, spėliojame, kas čia praėjo. Tai tampa mažu detektyviniu tyrimu (tyrinėjimo kontekstas), kurio metu daug judame (judrus patirtinis ugdymasis) ir kuriame istorijas apie miško gyventojus (žaismė).*

- o **UDM principų taikymas miškelyje:**

- **Įvairūs pateikimo būdai:** *Informaciją apie maršrutą pateikiame ne tik žodžiu, bet ir piešdami žemėlapij smėlyje arba žymėdami kelią gamtinėmis priemonėmis (kankorėžiais, šakelėmis).*

- **Įvairūs raiškos būdai:** *Įveikę žygį, vaikai savo patirtį gali atvaizduoti skirtingai: papasakoti, nupiešti arba suvaidinti.*

- **Įvairūs įsitraukimo būdai:** *Statant būstinę, vaikai renkasi veiklas pagal savo galias ir pomėgius: vieni neša sunkesnius rąstus, kiti renka lengvas samanas ar puošia statinį. Užtikrinamas takų ir praėjimų prieinamumas, esant poreikiui, parenkant maršrutus su mažiau kliūčių vaikams, turintiems judėjimo iššūkių.*

- **Laužavietė - Bendruomenės ir kultūrinių dialogų kontekstas:**

- o **Erdvė:** Saugiai įrengta vieta laužui kurti, su rąstais atsisėsti ratu.

- o **Kontekstas:** Tai socialinis grupės centras, kuriame kuriamas kultūrinių dialogų kontekstas. Čia mokomės bendrauti, dalintis, spręsti problemas, pasakoti istorijas, dainuoti. Ugdomas bendruomeniškumas, atsakomybė (mokantis saugiai elgtis su ugnimi) ir kantrybė (laukiant, kol iškeps maistas).

- o **Pavyzdys:** *Vakaro rate prie laužo dalijamės dienos įspūdžiais, reflektuojame savo jausmus. Tai padeda vaikams mokytis klausytis kitų ir reikšti savo mintis (reflektyvus ugdymasis).*

- o **UDM principų taikymas laužavietėje:**

- **Įvairūs informacijos pateikimo būdai:** Saugumo taisyklės perteikiamos ne tik žodžiu. Kartu su vaikais piešiame simbolių-taisyklės (pvz., „laikykis atstumo“, „nemėtyk nieko į ugnį“) ir juos pakabiname matomoje vietoje. Ugdytojas fiziškai parodo saugų atstumą iki laužo, leisdamas vaikams pajauti šilumą iš saugios zonos.

- **Įvairūs veiklos ir raiškos būdai:** Dalyvauti ruošiant laužą vaikai gali skirtingai: vieni, kuriems geriau sekasi smulkioji motorika, renka sausas šakeles ir kankorėžius pradedegoms; kiti, norintys fizinės veiklos, neša didesnes malkas; tretieji gali būti atsakingi už maisto paruošimą (pvz., mauti daržoves ant iešmo); dar kiti gali išreikšti save pasakodami istoriją ar vesdami dainą.

- **Įvairūs įsitraukimo būdai:** Siekiant išlaikyti vaikų motyvaciją, siūlomos pasirinkimo galimybės (pvz., „ką kepsime šiandien - duonelę ar obuolius?“). Kuriamės nuspėjamus ir saugumo jausmą

teikiančius ritualus (pvz., speciali laužo uždegimo dainelė). Vaikams, kuriems reikia ramybės ar kuriuos trikdo dūmai, netoliese įrengiama „stebėtojo vieta“ (pvz., ant rąsto nuošaliau), iš kurios jie gali saugiai stebėti procesą, bet nejausti spaudimo aktyviai dalyvauti.

- **Daržas ir šiltnamis - Atsakomybės ir gyvybės ciklo pažinimo kontekstas:**

- o **Erdvė:** Mūsų pačių prižiūrimos lysvės ir šiltnamis.

- o **Kontekstas:** Čia kuriame tyrinėjimo, gilaus mokymosi ir realių aplinkų kontekstus. Vaikai praktiškai pažįsta gyvybės ciklą nuo sėklos iki derliaus, ugdo atsakomybę, kantrybę ir pagarbą maistui bei darbui.

- o **Pavyzdys:** *Vaikai patys sėja ridikėlius, juos laisto, ravi, stebi, kaip jie auga, o galiausiai nuima derlių ir gamina salotas. Tai - ilgalaikis projektas, integruojantis gamtos pažinimą, matematiką (skaičiuojant sėklas) ir sveikos gyvensenos įgūdžius.*

- o **UDM principų taikymas darže ir šiltnamyje:**

- **Įvairūs informacijos pateikimo būdai:** Informacija apie augalo augimo ciklą pateikiama įvairiais formatais: per taktilinę patirtį (liečiant sėklas, žemę, lapus), per vizualias priemones (laminuotos kortelės su augimo etapų nuotraukomis), per realų stebėjimą ir, žinoma, per pasakojimus ir knygeles apie augalus.

- **Įvairūs veiklos ir raiškos būdai:** Savo supratimą apie augalo augimą vaikai gali pademonstruoti skirtingai: nupiešti, kaip auga jų ridikėlis; sukurti judesio seką, vaizduojančią dygimą; žodžiu papasakoti, ką pastebėjo; arba tiesiog atlikti praktinius veiksmus - laistymą, ravėjimą, derliaus nuėmimą.

- **Įvairūs įsitraukimo būdai:** Kiekvienam vaikui ar mažai grupelytei priskiriama „asmeninė“ lysvė ar augalas, taip skatinant atsakomybės jausmą ir ilgalaikį interesą. Veiklos parenkamos pagal vaikų pomėgius ir gebėjimus: vieni gali mėgti fizinį darbą (kasti, nešti vandenį), kiti - kruopštų (sėti mažas sėklytes, matuoti daigų aukštį), treči - kūrybinį (gaminti ir puošti lenteles su augalų pavadinimais). Įrengiamos pakeltos lysvės arba lysvės su plačiais tarpais, kad būtų patogų prieiti vaikams, naudojantiems judėjimo pagalbinės priemones ar kuriems sunku lankstyti.

- **Upelis ir kūdra - Sensorinių patirčių ir eksperimentų kontekstas:**

- o **Erdvė:** Netoliese esantys vandens telkiniai.

- o **Kontekstas:** Tai ideali vieta judriam patirtiniam ugdymuisi ir tyrinėjimams. Čia vaikai gali taškytis, statyti užtvankas, stebėti vandens gyvūnus, tyrinėti vandens savybes, leisti pačių pagamintus laivelius.

- o **Pavyzdys:** Tyrinėjame, kokie daiktai skęsta, o kokie plaukia. Vyresni vaikai gali kelti hipotezes ir daryti išvadas.

- o **UDM principų taikymas prie upelio ir kūdros**

- **Įvairūs informacijos pateikimo būdai:** Žinios apie vandens savybes įgyjamos per tiesioginę, multisensorinę patirtį: jaučiant vandens temperatūrą, stebint jo tėkmę, klausantis čiurlenimo. Ugdytojas žodinius paaiškinimus naudoja minimaliai, leisdamas vaikams patiems daryti išvadas iš savo patirties.

- **Įvairūs veiklos ir raiškos būdai:** Supratimą apie plūdrumą vaikai išreiškia ne atsakinėdami į klausimus, o praktiškai: rūšiuodami daiktus į dvi krūveles („plaukia“ / „skęsta“), sėkmingai paleisdami plaukti pačių pagamintą laivelį iš žievės arba tiesiog taškydamiesi ir stebėdami, kaip vanduo juda.

- **Įvairūs įsitraukimo būdai:** Užtikrinama, kad kiekvienas galėtų dalyvauti pagal savo komforto lygį. Vaikai, kurie nenori bristi į vandenį, gali stebėti veiklą nuo kranto, gaudyti vandens gyvius su ilgu

tinkleliu ar tyrinėti vandens pavyzdžius stiklainiuose. Vaikams, kuriems reikia ramesnės veiklos, siūloma tapyti vandeniu ant akmenų arba tiesiog ramiai sėdėti ir klausytis garsų. Vaikams, kurie nedrąsiai jaučiasi vandenyje ar turi pusiausvyros sunkumų, siūlomos veiklos krante - pavyzdžiui, stebėti vandens gyvūnus per stiklainį su vandeniu, tapyti vandeniu ant akmenų, taip užtikrinant jų pilnavertį dalyvavimą.

- **Pieva ir kalva - Laisvo žaidimo ir kūrybos kontekstas:**

- o **Erdvė:** Atviros erdvės su įvairiu reljefu, dideliais akmenimis.

- o **Kontekstas:** Čia karaliauja žaismės ir kūrybinių dialogų kontekstai. Pievoje galima bėgioti, žaisti judrius žaidimus, pinti vainikus, stebėti vabzdžius. Kalva su akmenimis tampa puikia vieta laiptoti, lavinti pusiausvyrą, o akmenys - scenografija vaizduotės žaidimams.

- o **Pavyzdys:** *Ant kalvos vaikai žaidžia „pilis ir drakonus“, o pievoje iš rastų gėlių ir žolių kuria ornamentus (land art).*

- o **UDM principų taikymas pievoje ir ant kalvos**

- **Įvairūs informacijos pateikimo būdai:** *Aplinka pati yra informacijos šaltinis. „Taisyklės“ atrandamos natūraliai per fizinę patirtį (pvz., „riedant nuo stataus šlaito greitis didėnis“). Ugdytojas gali papildyti patirtį pasakodamas legendą apie kalvą ar skaitydamas eilėraštį apie pievos gėles.*
- **Įvairūs veiklos ir raiškos būdai:** *Ši erdvė suteikia maksimalią raiškos laisvę. Vaikai gali reikštis per stambiają motoriką (bėgiodami, laipiodami, ridinėdamiesi), per kūrybą (pindami vainikus, kurdami žemės meną iš gėlių ir akmenukų) arba per ramų stebėjimą (gulint ant žolės ir stebint debesis ar vabzdžius).*
- **Įvairūs įsitraukimo būdai:** *Atvira erdvė natūraliai leidžia vaikams pasirinkti įsitraukimo lygį ir pobūdį pagal savo energijos lygį, nuotaiką ir socialinius poreikius. Čia yra vietos ir dideliems, triukšmingiems grupiniams žaidimams, ir ramiam individualiam buvimui gamtoje. Sąmoningai išnaudojamas skirtingas reljefas, siūlant veiklas tiek lygioje pievos dalyje (pvz., ramiems žaidimams, piešimui), tiek ant kalvos šlaitų (pvz., ropštis, riedėti), leidžiant vaikams pasirinkti fizinio aktyvumo intensyvumą pagal savo galimybes ir norus.*

- **Kupolas, terasa ir dirbtuvės - Susikaupimo ir bendradarbiavimo kontekstas:** o **Erdvė:**

Vidaus ir pusiau lauko erdvės, skirtos ramesnei veiklai, susitikimams.

- o **Kontekstas:** Šiose erdvėse kuriame universalus dizaino mokymuisi ir kalbų įvairovės kontekstus. Ryto ratas terasoje, skaitymo valandėlės kupole ar kūrybinės dirbtuvės, kur naudojamos smulkesnės priemonės, leidžia vaikams susikaupiti, dalintis mintimis, mokytis vieniems iš kitų.

- o **Pavyzdys:** *Po žygio kupole vaikai piešia tai, ką matė, aptaria įspūdžius. Čia galima pasitelkti ir virtualias priemones - per planšetę pažiūrėti edukacinį filmuką apie miško gyvūnus.*

- o **UDM principų taikymas kupole, terasoje ir dirbtuvėse**

- **Įvairūs informacijos pateikimo būdai:** *Žygio metu surinkta informacija (pvz., parsinešti kankorėžiai, lapai) čia apdorojama įvairiais būdais: skaitant apie juos knygoje, ieškant papildomos informacijos internete, juos liečiant, uostant, lyginant, rūšiuojant.*
- **Įvairūs veiklos ir raiškos būdai:** *Vaikai savo dienos patirtį ar atradimus gali įprasminti pasirinkdami jiems priimtinausią būdą: nupiešti, nulipdyti iš molio, sukonstruoti modelį dirbtuvėse, papasakoti „ryto rate“, sukurti skaitmeninį koliažą iš savo darytų nuotraukų ar tiesiog tyliai sudėlioti savo „gamtos lobius“ ant padėklo.*

- ***Įvairūs įsitraukimo būdai:*** Erdvė organizuojama zonomis, kad atlieptų skirtingus poreikius: „tylusis skaitymo kampelis“ su minkštais sėdmaišiais, „kūrybinių dirbtuvių stalas“, skirtas bendriems projektams, ir individualios darbo vietos, kur galima susikaupti. Siūlomos skirtingo sudėtingumo užduotys (pvz., mažesni vaikai veria didelius karoliukus, vyresni - bando rišti mazgus), kad kiekvienas patirtų sėkmę. Užtikrinama, kad baldai (stalai, kėdės) būtų skirtingų aukščių arba reguliuojami, o priemonės (pieštukai, žirkklės, įrankiai) turėtų įvairių formų ir dydžių rankenas, kad būtų patogios vaikams su skirtingai išlavinta smulkiąja motorika.

## V. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Vaikų ugdymosi pažangos stebėjimas ir vertinimas „Lizdelyje“ yra nuolatinis ir neatsiejamas ugdymo proceso dalis. Tai nėra kontrolės ar lyginimo įrankis, o būdas geriau pažinti kiekvieną vaiką, suprasti jo unikalų augimo kelią, džiaugtis jo pasiekimais, laiku pastebėti sunkumus ir suteikti reikiamą pagalbą. Mūsų vertinimo filosofija remiasi holistiniu požiūriu - mes stebime ne tik akademinis pasiekimus, bet ir vaiko emocinę savijautą, socialinius įgūdžius, kūrybiškumą ir vertybines nuostatas.

### 1. Vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos vertinimas

#### Vertinimo filosofija ir tikslai

Vertinimo tikslas - pažinti vaiką, suprasti jo ugdymosi poreikius, planuoti tolesnį ugdymą ir teikti pagalbą, siekiant ugdymo ir ugdymosi kokybės. Vertinimas yra pozityvus, palaikantis ir skatinantis vaiko motyvaciją tyrinėti, atrasti ir augti.

#### Vertinimo principų kriterijai

- **Nuolatinis stebėjimas:** Ugdytojai nuolat stebi vaikus įvairiose veiklose, natūraliose situacijose lauke, fiksuoja jų pasiekimus, interesus, sunkumus.
- **Individualizavimas:** Vertinama kiekvieno vaiko individuali pažanga, lyginant dabartinius pasiekimus su ankstesniais. Vengiama vaikų lyginimo tarpusavyje.
- **Pozityvumas ir palaikymas:** Akcentuojami vaiko gebėjimai, pastangos, stipriosios pusės, o ne trūkumai. Vertinimas turi motyvuoti vaiką.
- **Kompleksiškumas:** Vertinamos visos 18 pasiekimų sričių, atsižvelgiama į vaiko fizinę, socialinę, emocinę, pažinimo ir kūrybinę raidą.
- **Partnerystė:** Į vertinimo procesą įtraukiami vaikai (skatinant įsivertinti) ir jų tėvai/globėjai (dalijantis informacija, tariantis dėl tolesnių žingsnių).
- **Orientacija į procesą:** Vertinama ne tik tai, ką vaikas padarė (rezultatas), bet ir kaip jis tai darė, kokias strategijas naudojo, kokias pastangas dėjo.
- **Informuojantis pobūdis:** Vertinimo rezultatai naudojami ugdymo procesui planuoti ir tobulinti, pritaikyti metodus ir aplinką.

## Vertinimo metodai ir priemonės

- **Stebėjimas:** Tai pagrindinis mūsų metodas. Sistemingai ir tikslingai stebime vaikus laisvo žaidimo metu, per organizuotas veiklas, žygius, kasdienes rutinas.
- **Pokalbiai su vaikais:** Individualūs ir grupiniai pokalbiai padeda suprasti vaiko mąstymą, jausmus, požiūrį.
- **Vaikų darbelių analizė:** Piešiniai, statiniai iš gamtinių medžiagų, „rašymo“ bandymai, sukurti žemėlapiai - visa tai vertingi informacijos šaltiniai.
- **Pedagoginiai užrašai:** : Dienoraščiai ir stebėjimo protokolai, kuriuose trumpai ir tikslingai fiksuojami reikšmingi epizodai, siejant juos su pasiekimų sritimis. Mūsų tikslas - fiksuoti ne viską, o esminius vaiko ūgties požymius.

### **Fiksuojamo pastebėjimo pavyzdys:**

- **Situacija:** Žygio metu Miglė (4 m.) pastebėjo ant kelio nukritusį paukščiuką. Sustoję, atsargiai priėjo ir gestu pakvietė kitus pažiūrėti. Tyliai pasakė: „Jam skauda, reikia padėti“. Kartu su ugdytoja ir draugais nunešė paukščiuką į saugesnę vietą po krūmu.
- **Refleksija ir sąsajos su pasiekimų sritimis:**
  - o **Emocijų suvokimas ir raiška (III):** Atpažino kito būseną (skausmas, pavojus), parodė atjautą.
  - o **Santykiai su bendraamžiais (V):** Inicijavo bendrą veiklą (pakvietė draugus), bendradarbiavo siekiant bendro tikslo.
  - o **Aplinkos pažinimas (XI):** Parodė domėjimąsi gyvąja gamta ir tausojantį požiūrį į ją.
  - o **Problemų sprendimas (XIII):** Atpažino problemą (paukščiukas pavojuje) ir pasiūlė sprendimą (nunešė saugią vietą).
  - o **Mėnesio vertybė (Rugsėjis - Paslaugumas):** Praktinis paslaugumo ir atjautos pavyzdys.
- **Nuotraukos ir vaizdo įrašai:** Padeda fiksuoti ir vėliau analizuoti ugdymosi procesą.
- **Individualūs vaiko pasiekimų aplankai (portfolio):** Tai vieta, kur kaupiama visa informacija apie vaiko augimą ir pasiekimus.
- **Priemonė „Pasiekimų žingsneliai“:** Naudojame šią metodinę priemonę kaip įrankį, padedantį vizualizuoti ir sistemingai fiksuoti vaiko pasiekimus pagal 18 sričių ir 6 žingsnius, atsižvelgiant į jo amžių ir individualią raidą.

## Dokumentavimo sistema ir cikliškas procesas

1. **Stebėjimas:** Ugdytojai stebi vaikus, atpažįsta jų poreikius, interesus, mokymosi būdus ir fiksuoja pasiekimų įrodymus (užrašais, nuotraukomis, vaikų darbais). Informacija renkama pagal **18 pasiekimų sričių**.
2. **Planavimas:** Remiantis stebėjimo rezultatais, planuojami ugdymosi kontekstai, veiklos ir individualūs tikslai, siekiant padėti vaikui žengti į kitą pasiekimų žingsnį.
3. **Įgyvendinimas:** Vykdomos suplanuotos veiklos, kurių metu ugdytojai teikia vaikams pastolius, skatina, palaiko ir toliau renka pasiekimų įrodymus.
4. **Reflektavimas:** Ugdytojai reguliariai (pvz., kartą per savaitę ar mėnesį) analizuoja sukauptą informaciją, apmąsto ugdymo proceso sėkmes ir iššūkius, įsivertina savo sprendimų poveikį. Refleksijos rezultatai tampa pagrindu naujam stebėjimo ir planavimo ciklui.

Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama vaiko individualiame pasiekimų aplanke (portfolio) popieriniu arba skaitmeniniu formatu. Vertinimas yra aprašomasis, pabrėžiant individualią vaiko pažangą ir pasiektus žingsnelius.

## Grįžtamojo ryšio kultūra

**Vaikui:** Nuolat teikiame pozityvų, konstruktyvų ir motyvuojantį grįžtamąjį ryšį. Su vaikais džiaugiamasi jų veikla, aptariamas procesas ir rezultatai, skatinama vaikų savivertė ir noras tobulėti. *Pavyzdžiui, ugdytojas gali pasakyti: „Pastebėjau, kaip kantriai tu laukei, kol iškeps duonelė ant laužo. Tai puikus kantrybės pavyzdys!“*

**Tėvams:** Vaikų pasiekimai ir pažanga reguliariai (bent du kartus per metus individualiai, taip pat esant poreikiui) aptariami su tėvais (globėjais), suteikiant jiems aiškia ir suprantamą informaciją apie vaiko stiprybes, iššūkius ir tolesnio ugdymo kryptis.

**Vaiko įsivertinimas:** Pagal amžiaus galimybes skatiname vaikus reflektuoti savo veiklą. *Pavyzdžiui, dienos pabaigoje klausime: „Kas tau šiandien labiausiai patiko?“, „Ką naujo sužinojai?“, „Kas buvo sunku, bet tu nepasidavei?“*. Tai padeda ugdytis mokėjimo mokytis gebėjimus.

Vaiko įsivertinimas yra neatsiejama mokėjimo mokytis gebėjimų dalis. Be kasdienių refleksijos klausimų, taikome ir kitus metodus, pritaikytus lauko aplinkai ir vaikų amžiui:

- **Simbolinis įsivertinimas:** Po ilgesnio projekto ar sudėtingesnės veiklos (pvz., namelio statybos miške, daržo įrengimo) vaikai gali „įvertinti“ savo indėlį, patirtas emocijas ar įgytus įgūdžius naudodami gamtines medžiagas (pvz., akmenukais pažymėti ant skalės „kaip man sekėsi bendradarbiauti“, „kiek naujo sužinojai“), piešdami simbolius ant medžio žievės ar kurdami „pasiekimų medį“, kur kiekviena nauja šakelė ar lapelis simbolizuoja įveiktą iššūkį ar naują įgūdį.
- **„Lauko dienoraščiai“:** Vyresni vaikai gali būti skatinami pildyti supaprastintus „lauko dienoraščius“ (piešiniais, simboliais, pirmaisiais žodžiais su ugdytojo pagalba) apie savo svarbiausius dienos atradimus, jausmus ar klausimus.
- **„Pasiekimų takelis“:** Grupėje gali būti kuriamas bendras „pasiekimų takelis“ (pvz., ant ilgos virvės veriami karoliukai ar gamtiniai elementai), kur kiekvienas vaikas gali pažymėti savo ar grupės pasiekimą, taip vizualizuojant pažangą.

Ugdytojai padeda vaikams formuluoti savo mintis, pastebėti pažangą, džiaugtis pasiekimais (tiek individualiais, tiek grupės) ir kelti naujus mažus tikslus. Šie metodai skatina vaikus tapti aktyviais savo mokymosi proceso dalyviais.

## 2. Ugdymosi tęstinumas

Užtikriname sklandų perėjimą tarp skirtingų amžiaus grupių ir ugdymo pakopų:

- **Perėjimas darželio viduje:** Ugdytojai dalijasi informacija apie vaikų pasiekimus, poreikius, interesus, užtikrindami nuoseklų ugdymo tęstinumą. Organizuojamos bendros veiklos tarp skirtingų amžiaus grupių.
- **Pasirengimas priešmokykliniam ugdymui:** Mokslo metų pabaigoje, remiantis sukaupta informacija, parengiamas išsamus vaiko pasiekimų aprašas. Ši informacija padeda užtikrinti sklandų vaiko perėjimą į priešmokyklinio ugdymo grupę (mūsų darželyje ar kitoje įstaigoje). Tėvai konsultuojami dėl vaiko pasirengimo kitam ugdymosi etapui, akcentuojant lauko darželyje įgytų įgūdžių (pvz., atsparumo, kūrybiškumo, problemų sprendimo, savarankiškumo) vertę.

## VI. UGDYMO PROCESO ORGANIZAVIMAS

Ugdymo proceso organizavimas „Lizdelyje“ yra lankstus ir dinamiškas, atliepiantis svarbiausius dalykus - vaikų poreikius ir gamtos ritmą. Mūsų diena nėra griežtai sustyguota pagal valandas, o labiau teka natūralia vaga, kurioje dera rutina, teikianti saugumo jausmą, ir laisvė, leidžianti gimti netikėtiems atradimams.

### 1. Dienos ritmas ir struktūra

Dienos režimas lankstus, pritaikytas prie vaikų amžiaus, poreikių, gamtos ritmo bei oro sąlygų. Didžioji dienos dalis praleidžiama lauke, aktyviai judant, tyrinėjant ir žaidžiant. Kas mėnesį ugdoma vertybė integruojama į visas dienos veiklas.

#### Mūsų dienos ritmas grindžiamas:

- **Vaiko poreikiais:** Stengiamės pajauti grupės energiją ir prisitaikyti. Jei vaikai susidomėję konstravimu, skiriame tam daugiau laiko. Jei pavargę - ilsimės.
- **Gamtos ciklais:** Mūsų veiklos priklauso nuo sezono. Pavyzdžiui, žiemą daugiau laiko skiriama žaidimams su sniegu, pėdsekystei, laužo kūrimui; vasarą - vandens pramogoms, daržo laistymui, ilgesniems žygiams.
- **Lankstumo ir rutinos derme:** Yra pastovūs dienos elementai (Pavyzdžiui, „ryto ratas“, valgymo laikas), kurie suteikia saugumo, tačiau veiklos turinys ir trukmė gali kisti.
- **Aktyvios ir ramios veiklos kaita:** Po aktyvaus žygio ar judrių žaidimų miške seka ramus poilsis hamakuose klausantis pasakos ar tylus gamtos stebėjimas.
- **Individualių ir grupinių veiklų pusiausvyra:** Vaikai turi laiko ir pabūti vieni su savo mintimis, ir veikti kartu su draugais.

#### Tipinė dienos struktūra darželyje-mokykloje:

- **9:30-10:00 Ryto sutikimas ir laisvas žaidimas:** Vaikų atvykimas, laisvas žaidimas lauke (smėlio dėžėje, ant laipynių, su gamtinėmis medžiagomis) arba viduje (esant labai nepalankioms oro sąlygoms), individualus bendravimas su ugdytoju.
- **10:00-10:30 „Ryto ratas“ ir mankšta:** Aktyvi mankšta lauke (gyvūnų judesių imitavimas, bėgimas), dienos plano, oro sąlygų aptarimas (stebint dangų, vėjo kryptį), mėnesio vertybės priminimas ir diskusija („Kaip šiandien galime būti paslaugūs?“), pasidalinimas įspūdžiais, dainos, žaidimai.
- **10:30-12:30 Pagrindinė veikla gamtoje:**
  - o Žygiai į mišką, pievas, prie upelio (ieškant pavasario gėlių, rudeninių lapų, stebint vabzdžius). o Tyrinėjimai (dirvožemio, vandens savybių). o Statymas iš gamtinių medžiagų (namelių, tiltelių, užtvankų). o Darbas darže (sėjimas, laistymas, ravėjimas, derliaus nuėmimas). o Laisvi žaidimai ir projektinė veikla.
- **12:30-13:00 Pietūs ir pasiruošimas poilsiui:** Pietus valgomi lauke arba viduje, higienos procedūros.
- **13:00-14:30 Poilsis:** Miegojimas viduje arba ramus poilsis lauke hamakuose, patiesaluose po medžiais - klausantis pasakų, tylus gamtos stebėjimas, knygelių vartymas.

- **14:30-16:00 Popietinė veikla:** Kūrybinės veiklos (piešimas gamtinėmis priemonėmis, lipdymas iš molio), projektinės veiklos tęsimas, muzikos užsiėmimai, žaidimai, tęstiniai darbai.
- **16:00-16:30 Pavakariai ir dienos refleksija:** Užkandžiavimas, dienos įspūdžių aptarimas („Kas labiausiai įsiminė? Ką naujo išmokai? Kaip mums sekėsi būti kantriems?“), pasidžiaugimas pasiekimais, atsisveikinimas.
- **16:30-17:00 Vakarinis laisvas žaidimas ir išvykimas. 2.**

### **Projektų metodikos taikymas**

Projektų metodas yra vienas iš ugdymo(si) būdų, leidžiantis vaikams gilintis į juos dominančias temas per aktyvų tyrinėjimą ir veiklą gamtoje.

- **Vaikų interesais grindžiami projektai:** Ugdytojas stebi vaikų žaidimus ir pokalbius, kad identifikuotų potencialias projektų temas. Pavyzdžiui, pastebėjus vaikų susidomėjimą paukščiais, gali kilti projektas „Mūsų sparnuotieji draugai“; jei vaikai dažnai žaidžia konstravimą, gali būti inicijuojamas projektas „Statome svajonių namelį miške“.
- **Tarpdalykinis požiūris:** Projektuose integruojamos visos ugdymo sritys.
- **Realių problemų sprendimas:** Pavyzdžiui, projekto „Kaip padėti miškui?“ metu vaikai gali ieškoti sprendimų, kaip sumažinti šiukšlių kiekį ar apsaugoti jaunus medelius.
- **Bendruomenės įtraukimas:** Į pagalbą kviečiami tėvai, seneliai, vietos gyventojai.

### **Projektų etapai:**

1. **Klausimo formulavimas:** Kartu su vaikais suformuluojame juos dominantį klausimą ar problemą.
2. **Tyrimų planavimas:** Numatome veiklas, reikalingas priemones, ieškome informacijos.
3. **Eksperimentavimas:** Vykdomė praktinius tyrimus - renkame, rūšiuojame, statome, gaminame.
4. **Dokumentavimas:** Fiksuojame procesą ir rezultatus piešiniais, nuotraukomis, „gamtos dienoraščiais“.
5. **Dalijimasis:** Pristatome išvadas bendruomenei - pasakojame draugams, tėvams, rengiame parodėles.

### **3. Šventės, tradicijos ir diferencijavimas**

**Šventės ir tradicijos** darželyje-mokykloje yra neatsiejamos nuo ugdymo proceso ir yra grindžiamos bendruomenės vertybėmis. Siekiama, kad kiekviena šventė būtų tikra, prasminga, tęstusi šeimose ir padėtų vaikams atrasti tai, kas svarbu gyvenime. Minimos valstybinės šventės, vaikų gimtadieniai ir puoselėjamos unikalios, pačios bendruomenės sukurtos tradicijos, turinčios aiškius vertybinius akcentus.

**Diferencijavimas ir individualizavimas:** Lauko aplinka natūraliai suteikia daug galimybių diferencijuoti ugdymą, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko gebėjimus, tempą ir poreikius.

- **Mokymosi stilių atpažinimas:** Kinestetai mokosi per judėjimą ir konstravimą, vizualai - per stebėjimą ir piešimą, audialai - per pasakojimus ir gamtos garsus.
- **Ypatingų poreikių vaikų palaikymas:** Pritaikome veiklas ir aplinką. Pavyzdžiui, vaikui su judėjimo negalia gali būti pasiūlyta tyrinėti gamtą sėdint ant patogaus kilimėlio ir naudojant padidinamąjį stiklą.

- **Iššūkių kūrimas:** Daugiau pažengusiems vaikams siūlome sudėtingesnes konstrukcijas, atsakingesnes užduotis projektuose. Pavyzdžiui, vadovauti mažesnei grupei renkant malkas, savarankiškai naudotis paprastais įrankiais prižiūrint suaugusiam.

## VII. BENDRADARBIAVIMAS SU ŠEIMA IR VISUOMENE

Ypatingą dėmesį skiriame partnerystei su šeimomis ir bendruomenės kūrimui. Esame įsitikinę, kad sėkmingas vaiko ugdymas(is) yra įmanomas tik tada, kai visa bendruomenė - vaikai, tėvai, ugdytojai ir vietos gyventojai - veikia išvien. Lauko pedagogika suteikia unikalių galimybių šiam ryšiui stiprinti per bendras patirtis gamtoje.

### 1. Bendradarbiavimas su šeima

Tėvai (globėjai) yra svarbiausi ir lygiaverčiai ugdymo proceso partneriai. Siekiame glaudaus, pasitikėjimu, pagarba ir atvirumu grįsto bendradarbiavimo.

#### PARTNERYSTĖS SU ŠEIMA PRINCIPAI:

- **Abipusė pagarba ir pasitikėjimas:** Vertiname kiekvienos šeimos patirtį, kultūrą ir nuomonę.
- **Bendros vertybės ir tikslai:** Kartu tariamės dėl vaiko ugdymo krypties, ypač puoselėjant gamtamokslinį ugdymą ir vertybines nuostatas.
- **Atvirumo ir skaidrumo kultūra:** Dalijamės informacija apie vaiko dieną, pasiekimus ir iššūkius, atvirai diskutuojame ir ieškome sprendimų.
- **Bendros atsakomybės:** Suprantame, kad vaiko gerovė yra bendras mūsų visų tikslas ir atsakomybė.

#### BENDRADARBIAVIMO SU ŠEIMA FORMOS:

##### 1.1. Reguliarus bendravimas ir informavimas:

- **Kasdieniai pokalbiai:** Trumpi, bet svarbūs pokalbiai atsivežant ir pasiimant vaiką apie jo dieną gamtoje, nuotaiką, atradimus ir patirtus iššūkius.
- **Savaitiniai pranešimai:** Elektroniniu paštu ar uždaroje socialinių tinklų grupėje siunčiame nuotraukas ir aprašymus apie veiklas lauke, projektus, mėnesio vertybės įgyvendinimą.
- **Individualūs vaiko pažangos aptarimai:** Bent du kartus per metus, remiantis sukaupta stebėjimo medžiaga, individualiai aptariame vaiko pažangą su tėvais (globėjais), džiaugiamės pasiekimais ir tariamės, kaip galime padėti vaikui augti.
- **Tėvų susirinkimai:** Aptariame grupės ir darželio-mokyklos aktualijas, planus, dalijamės idėjomis.

##### 1.2. Aktyvus dalyvavimas ir įsitraukimas:

- **Šeimų įtraukimas į projektus:** Tėvai kviečiami padėti renkant medžiagas projektui „Vabzdžių viešbutis“, dalyvauti projektų pristatymuose, pavyzdžiui, „Mūsų miško pasaka“.
- **Tėvai kaip ekspertai:** Tėtis miškininkas gali vesti ekskursiją po mišką, mama žolininkė - papasakoti apie vaistažoles, o senelis stalius - padėti vaikams konstruoti medinius žaislus.
- **Bendros išvykos, žygiai ir talkos gamtoje:** Pavasarinė aplinkos tvarkymo talka, rudeninė daržo derliaus nuėmimo šventė su bendromis vaišėmis, šeimų žygis į pelkę stebėti paukščių.

- **Šeimų tradicijų ir kultūros dalijimasis:** Šeimos kviečiamos pasidalinti savo tradicijomis, ypač susijusiomis su gamta - pasakojimais apie grybavimą, uogavimą, tradiciniais receptais.
- **Savanoriška veikla ir pagalba:** Tėvai kviečiami savanoriauti prižiūrint daržą, vedant užsiėmimus ar lydint vaikus į žygius.

### 1.3. Šeimų švietimas ir palaikymas (Ugdymo kompetencijų stiprinimas):

- **Seminarai ir paskaitos tėvams:** Organizuojame paskaitas lauko pedagogikos, sveikos gyvensenos, vertybinio ugdymo klausimais (Pavyzdžiui, „Lauko pedagogikos nauda vaiko sveikatai“, „Kaip skatinti vaiko kūrybiškumą gamtoje?“).
- **Praktiniai užsiėmimai:** Rengiame praktinius užsiėmimus, skirtus namų veikloms gamtoje (Pavyzdžiui, „Ką veikti su vaikais miške savaitgalį?“), teikiame patarimus dėl tinkamos aprangos, saugaus elgesio gamtoje.
- **Literatūros ir išteklių rekomendacijos:** Rekomenduojame knygas ir straipsnius apie gamtamokslinį ir vertybinį ugdymą.
- **Individualios konsultacijos:** Ugdytojai ir, esant poreikiui, švietimo pagalbos specialistai konsultuoja tėvams rūpimais klausimais.

## 2. Bendradarbiavimas su visuomene

Siekiame kurti stiprią ir palaikančią bendruomenę, įtraukdami ne tik vaikus ir jų šeimas, bet ir platesnę vietos bendruomenę.

- **Bendradarbiavimas su vietos institucijomis ir organizacijomis:** Bendradarbiaujame su biblioteka (organizuojant skaitymus apie gamtą), Molėtų kultūros centru (dalyvaujant etnokultūrinuose renginiuose), seniūnija (tvarkant viešąsias erdves), gamtosauginėmis organizacijomis.
- **Ryšiai su kitomis ugdymo įstaigomis:** Palaikome ryšius su mokyklomis, į kurias išeina mūsų ugdytiniai („Baltų šalis“, „Tėkmė“), bei kitomis lauko pedagogikos principais dirbančiomis įstaigomis Lietuvoje („Lauko darželis“, „Vėjo šalies vaikai“. „Žalioji gamtos mokykla“, „Laimingų vaikų pilis“, „Kardokų Gamtos mokykla“), dalijamės gerąja patirtimi.
- **Bendri renginiai ir projektai su vietos bendruomene:** Organizuojame aplinkos tvarkymo akcijas („Darom miške“), gamtos pažinimo renginius visuomenei („Atvirų durų diena“), bendras talkas su kaimynais.
- **Savanorystės skatinimas:** Kviečiame bendruomenės narius prisidėti prie darželio veiklos savo žiniomis, gebėjimais ar laiku.

## VIII. PROGRAMOS ĮGYVENDINIMO PRIELAIDOS

Kad mūsų lauko darželio-mokyklos vizija virstų realybe, reikalingos tam tikros esminės prielaidos. Tai ne tik materialūs išteklių, bet ir žmonės, jų požiūris, kompetencijos bei saugi ir palaikanti aplinka.

### 1. Ugdytojai: Mūsų komandos širdis

Programą įgyvendina kvalifikuoti ikimokyklinio ugdymo ugdytojai, kurie yra ne tik savo srities profesionalai, bet ir aistringi lauko pedagogikos entuziastai. Mūsų komanda - tai ugdytojai, muzikos ir meninių veiklų vedėjai bei kiti specialistai, kurie rūpinasi vaiko asmenybe, kuria saugią, jaukią, sveiką ir vaikui patogią aplinką (pirmiausia gamtinę), padedančią plėtoti vaikų saviraišką ir kūrybiškumą. Visi ugdytojai taiko šiuolaikinius, vaiko poreikius atliepiančius metodus, ypač orientuotus į patyriminį ugdymą lauke.

## Mūsų komandos kompetencijos:

- **Profesionalumas ir nuolatinis tobulėjimas:** Ugdytojai nuolat tobulina savo profesinę kompetenciją, domisi lauko pedagogikos, gamtamokslinio ugdymo, įtraukiojo ugdymo naujovėmis.
- **Holistinis požiūris:** Turi galias žinias apie vaikų raidos dėsninumus ir geba taikyti holistinio, patirtinio ugdymo metodus lauko sąlygomis.
- **Gamtamokslinės žinios:** Geba organizuoti gamtamokslinį ugdymą ir pritaikyti veiklas įvairioms oro sąlygoms.
- **Vertybinis pagrindas:** Geba integruoti vertybinį ugdymą į kasdienes veiklas gamtoje.
- **Partnerystės kūrimas:** Moka kurti tvirtą partnerystę su šeimomis ir teikti joms konsultacijas.
- **Reflektyvumas:** Nuolat reflektuoja savo darbą, analizuoja pedagoginių sprendimų poveikį, dalijasi patirtimi ir ieško naujų ugdymo būdų.
- **Saugumo užtikrinimas:** Turi pirmosios pagalbos teikimo įgūdžius, geba vertinti ir valdyti riziką gamtoje.
- **Įtraukumas:** Geba kurti ir palaikyti įtraukią, universalaus dizaino principais grįstą ugdymosi aplinką, atliepiančią visų vaikų poreikius.

## 2. Ugdymosi aplinka: Mūsų beribė klasė

Pagrindinė ugdymosi aplinka - lauko erdvės: miškas, pieva, darželio kiemas, daržas, sodas, upelio pakrantė, laužavietė, žaidimų aikštelės su gamtiniais elementais (pvz., rąstų laipynės, smėlio ir vandens zonos).

- **Lauko erdvės:** Jos yra nuolat prižiūrimos ir pritaikomos vaikų veikloms, atsižvelgiant į sezoninius pokyčius ir saugumo reikalavimus. Čia vaikai gali laisvai judėti, tyrinėti, konstruoti ir žaisti.
- **Vidaus patalpos:** Jaukios ir estetiškos vidaus patalpos (kupolas, medinis namelis) naudojamos esant ypač nepalankioms oro sąlygoms, poilsiui bei susikaupimo reikalaujantiems užsiėmimams. Jose taip pat yra kampeliai su gamtinėmis medžiagomis, knygomis apie gamtą, žemėlapiams.
- **Lauko klasės:** Pavėsinės ir tentai leidžia vykdyti veiklas lauke bet koku oru.

## 3. Ištekliai ir infrastruktūra Materialinė bazė:

- **Tyrinėjimo įrankiai:** Lupos, žiūronai, indeliai, matavimo priemonės, kompasai.
- **Kūrybinės priemonės:** Natūralios medžiagos, popierius, gamtiniai dažai, angliukai, molis.
- **Darbo įrankiai:** Vaikiški kastuvėliai, grėbliukai, laistytuvai, virvės, pjūkliukai, plaktukai.
- **Apranga ir avalynė:** Atsarginiai drabužių komplektai, guminiai batai, neperšlampami kostiumai.
- **Biblioteka:** Knygos apie gamtą, gyvūnus, augalus, ekologiją, vertybes.
- **Technologinė įranga:** Planšetės, kompiuteriai, fotoaparatai naudojami saikingai, kaip papildoma priemonė pažinimui.
- **Žaidimų priemonės:** Kamuoliai, šokdynės, lauko žaidimų įranga, pačių pasigaminti žaislai. **Žmogiškieji**

### ištekliai:

- **Komandos struktūra:** Ugdytojai, muzikos ir meninių veiklų vedėjai, administracijos darbuotojai ir, pagal poreikį, kviečiami specialistai (visuomenės sveikatos specialistas, psichologas, spec. pedagogas, logopedas, kineziterapeutas, ergoterapeutas) bei savanoriai.

## 4. Paramos sistema: Augame kartu

Užtikriname visapusišką paramą kiekvienam vaikui, jo šeimai ir ugdytojams.

- **Pagalba vaikui:**
  - o **Ankstyvas atpažinimas:** Anksti atpažįstame vaikų ugdymosi poreikius (įskaitant

specialiuosius) ir teikiame individualizuotą pagalbą. o **Palanki aplinka:** Lauko aplinka ypač palanki vaikams, turintiems aktyvumo ir dėmesio sutelkimo sunkumų, o taip pat gali padėti nusiraminti vaikams, turintiems emocinių ar elgesio sunkumų.

o **Bendradarbiavimas:** Glaudžiai bendradarbiaujame su švietimo pagalbos specialistais ir tėvais.

- **Pagalba mokytojui:**

- o **Kvalifikacijos kėlimas:** Sudaromos sąlygos nuolat tobulinti kvalifikaciją ir skatinamas komandinis darbas.

- o **Metodinė parama:** Teikiama metodinė pagalba, aprūpinama reikiama literatūra ir priemonėmis.

- **Pagalba šeimai:**

- o **Informavimas:** Tėvai (globėjai) reguliariai informuojami, konsultuojami ir įtraukiami į

- o **Švietimas:** Organizuojami tėvų švietimo renginiai.

- **Bendradarbiavimas su kitomis institucijomis:** Esant poreikiui, bendradarbiaujame su Pedagogine psichologine tarnyba (pagal vaiko gyvenamąją vietą), Vaiko teisių apsaugos skyriumi (pagal vaiko gyvenamąją vietą), sveikatos priežiūros įstaigomis (Utenos rajono savivaldybės visuomenės sveikatos biuras).

## 5. Saugumo sistema: Laisvė tyrinėti saugiai

Lauko darželyje ypatingas dėmesys skiriamas vaikų saugumui, derinant laisvę tyrinėti su atsakingu rizikos vertinimu ir valdymu. Saugumas suprantamas ne kaip visų rizikų eliminavimas, o kaip mokymasis atpažinti pavojus ir saugiai elgtis.

### Fizinis saugumas:

- **Saugios erdvės:** Saugios ugdymosi erdvės ir nuolatinė jų priežiūra.
- **Instruktažai:** Reguliarūs saugumo instruktažai ir rizikos vertinimas prieš kiekvieną veiklą.
- **Pirmoji pagalba:** Pirmosios pagalbos įgūdžiai ir rinkinys.
- **Taisyklės:** Aiškių elgesio gamtoje taisyklių kūrimas kartu su vaikais.
- **Apranga:** Tinkama apranga, apsauga nuo saulės, vabzdžių.
- **Evakuacijos planai:** Evakuacijos planų turėjimas.

### Psichologinis saugumas:

- **Pagarbūs santykiai:** Pagarbių ir pasitikėjimu grįstų santykių kūrimas.
- **Konfliktų sprendimas:** Konfliktų sprendimo įgūdžių ugdymas.
- **Pasitikėjimas:** Drąsumo ir pasitikėjimo savo jėgomis skatinimas.
- **Streso mažinimas:** Streso mažinimo ir atsipalaidavimo galimybių suteikimas.
- **Teigiamos emocijos:** Teigiamų emocijų skatinimas ir emocinio intelekto ugdymas.

### Sveikatos programos:

- **Aktyvumas:** Kasdienio fizinio aktyvumo užtikrinimas, grūdinimasis.
- **Mityba:** Sveikos mitybos principų diegimas.
- **Higiiena:** Higienos įgūdžių formavimas lauko sąlygomis.
- **Laikysena:** Taisyklingos laikysenos ugdymas.

## 6. Kokybės užtikrinimas ir tobulinimas

Ugdymo kokybė yra nuolatinis procesas, kuriame dalyvauja visa bendruomenė.

- **Įsivertinimo procesai:** Reguliariai reflektuojame ugdymo praktiką, renkame vaikų ir tėvų nuomones, vertiname tikslų ir rezultatų atitiktį, atliekame metinį įstaigos veiklos įsivertinimą.
- **Profesionalus tobulėjimas:** Skatiname ugdytojų kvalifikacijos kėlimą (kursai, seminarai), kolegialų mokymąsi (veiklų stebėjimas, patirties mainai) ir dalyvavimą profesinėse asociacijose.
- **Reflektyvios praktikos kultūra:** Rengiame reguliarius komandos susitikimus refleksijai, taikome mentorystę, dokumentuojame ir analizuojame ugdymo sprendimus.
- **Inovacijų diegimas:** Taikome šiuolaikinius ugdymo metodus, lauko pedagogikos praktikas, studijuojame tarptautinę patirtį ir vykdome eksperimentinius projektus.

## IX. LITERATŪROS SĄRAŠAS

### Norminiai dokumentai

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142.
2. Jungtinių Tautų Vaiko teisių konvencija.
3. Lietuvos higienos norma HN 75:2016 „Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programų vykdymo bendrieji sveikatos saugos reikalavimai“.
4. Lietuvos Respublikos Švietimo įstatymas.

### Ugdymo teorijos, filosofija ir metodologija

1. CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*.
2. Dewey, J. (2001). *Patirtis ir ugdymas*. Vilnius: Lietuvos laisvosios rinkos institutas.
3. Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press.
4. Mason, C. M. (2017). *Home Education: A Charlotte Mason Treasury*. Child Light Ltd.
5. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal Design for Learning: Theory and Practice*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.

### Lauko pedagogika ir gamtamokslinis ugdymas

1. Bilton, H. (2010). *Outdoor Learning in the Early Years: Management and Innovation* (3rd ed.). Routledge.
2. Broda, H. W. (2011). *Moving the Classroom Outdoors: Schoolyard-Enhanced Learning in Action*. Stenhouse Publishers.
3. Cree, J., & Robb, M. (2021). *The Essential Guide to Forest School and Nature Pedagogy*. Routledge.
4. Garrick, R. (2009). *Playing Outdoors in the Early Years* (2nd ed.). Continuum.
5. Knight, S. (Ed.). (2011). *Forest School for All*. Sage.
6. Louv, R. (2008). *Last Child in the Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*. Algonquin Books.
7. Robb, M., Mew, V., & Richardson, A. (2015). *Learning with Nature: A how-to guide to inspiring children through outdoor games and activities*. Green Books.
8. Sobel, D. (2008). *Childhood and Nature: Design Principles for Educators*. Stenhouse Publishers.
9. Worroll, J., & Houghton, P. (2018). *A Year of Forest School: Outdoor Play and Skill-building Fun for Every Season*. Watkins.

### Lietuviški metodiniai leidiniai ir rekomendacijos

1. *Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos*. (2015). Švietimo aprūpinimo centras.

2. Neifachas, S. (2024). *Patarimai ir praktiniai pavyzdžiai rengiant ikimokyklinio ugdymo programą*. Nacionalinė švietimo agentūra.
3. Nacionalinė švietimo agentūra (2021). *Metodinės rekomendacijos „Patirčių erdvės“*.
4. Nacionalinė švietimo agentūra (2021). *Metodinės rekomendacijos „Žaismė ir atradimai“*.

# Priedas Nr. 1 - Mėnesio vertybių ugdymo planas

## Mėnesio vertybės: Praktika kiekvieną dieną

Kiekvieną mėnesį, atsižvelgiant į grupės dinamiką, aktualius poreikius ir kylančius iššūkius, darželio-mokyklos bendruomenė išsirenka vieną pagrindinę vertybę, į kurią telkiamas ypatingas dėmesys ir kurią įsisaviname per įvairias kasdienes veiklas, žaidimus, projektus ir situacijas gamtoje. Nors žemiau pateikiamas preliminarus metinis vertybių planas, jis yra lankstus ir gali būti keičiamas. Ugdytojai, bendradarbiaudami su vaikais ir tėvais, gali pasirinkti vertybes iš išsamesnio sąrašo, taip užtikrindami ugdymo turinio aktualumą ir prasmingumą.

- 🧤 **Rugsėjis – Paslaugumas** (Pavyzdžiui, padedant draugui įveikti kliūtį miške, renkant derlių bendram stalui, tvarkant aplinką, dalijantis įrankiais – ši vertybė siejasi su bendruomeniškumu ir gerove.)
- 😊 **Spalis – Sąžiningumas** (Pavyzdžiui, laikantis žaidimų taisyklių, sąžiningai dalijantis rastomis gamtos gėrybėmis, pripažįstant savo klaidas – siejasi su lygiateisiškumu ir teisingumu.)
- 📦 **Lapkritis – Dosnumas** (Pavyzdžiui, gaminant lesyklėles paukščiams, dalijantis maistu su miško gyvūnais, renkant šiukšles, taip rodant rūpestį gamta – siejasi su gerove ir bendruomeniškumu.)
- 🧘 **Gruodis – Susivaldymas** (Pavyzdžiui, laukiant savo eilės prie laužo, ramiai reaguojant į netikėtumus ar nepalankias oro sąlygas, mokantis įveikti impulsyvumą – siejasi su saviraiškos laisve ir vaiko orumu.)
- ⌚ **Sausis – Kantrybė ir Atkaklumas** (Pavyzdžiui, stebint lėtus gamtos pokyčius žiemą, atkakliai bandant įkurti laužą ar pastatyti sniego statinį, laukiant kol sudygs pasėtos sėklos – siejasi su gerove ir mokėjimu mokytis.)
- ❤️ **Vasaris – Meilė artimui** (Pavyzdžiui, rodant švelnumą ir rūpestį draugams, gyvūnams, augalams, kuriant dovanėles artimiesiems iš gamtinių medžiagų – siejasi su humaniškumu ir bendruomeniškumu.)
- 🕊️ **Kovas – Atleidimas** (Pavyzdžiui, mokantis susitaikyti po ginčo, atleisti draugui už netyčinę skriaudą, suprasti kito jausmus – siejasi su pagarba ir tolerancija.)
- 🧹 **Balandis – Tvarkingumas** (Pavyzdžiui, paliekant stovyklavietę švarią, rūpinantis savo daiktais ir įrankiais, prisidedant prie aplinkos gražinimo – siejasi su atsakomybe ir bendruomeniškumu.)
- 🙏 **Gegužė – Dėkingumas** (Pavyzdžiui, dėkojant už gamtos dovanas – saulę, lietų, maistą, draugų pagalbą, kuriant dėkingumo ritualus – siejasi su dvasine gerove.)
- ☀️ **Birželis, Liepa, Rugsjūtis – Džiaugsmas, Kūrybiškumas, Poilsis** (Integruojant šias vertybes į vasaros veiklas, stovyklas, žaidimus gamtoje, leidžiant vaikams patirti laisvę ir atsipalaidavimą – siejasi su saviraiškos laisve ir gerove.)

# Priedas Nr. 2 - Ugdymo principų įgyvendinimas „Lizdelio“ praktikoje

## 1. 🗣️ DEMOKRATIŠKUMO PRINCIPAS

Kiekvieno vaiko asmenybė, jo norai, poreikiai ir pasirinkimo laisvė yra gerbiami. Vaikas yra lygiavertis ugdymo proceso dalyvis, kurio nuomonė yra išklausa ir į ją atsižvelgiama. Demokratija darželyje – tai ne tik balsavimas, bet ir kasdienė kultūra, kurioje vaikai mokosi išreikšti savo nuomonę, išklausti kitus ir ieškoti bendrų sprendimų.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Balsavimas ir sprendimai:** Priimant sprendimus dėl dienos eigos ar veiklų, vaikai gali siūlyti idėjas ir balsuoti.
  - *2–3 metų vaikams* siūlome paprastus pasirinkimus: „Ar norėtumėte dabar dainuoti, ar klausytis pasakos?“.
  - *4–5(6) metų vaikai* jau gali dalyvauti sudėtingesniuose sprendimuose: „Turime laiko vienam žaidimui. Kas siūlo žaisti „Vilką ir avis“, o kas – „Slėpynių“? Argumentuokite, kodėl jūsų žaidimas įdomesnis“.
- **Grupės taisyklės:** Taisyklės kuriamos ne vienašališkai, o kartu su vaikais, diskutuojant, kodėl jos yra svarbios. Pavyzdžiui, kartu susitariame, kad įrankius po darbo reikia grąžinti į vietą, kad kitą dieną visi galėtų juos rasti ir kad niekas nesusižeistų. Vyresni vaikai gali patys kurti ir pavaizduoti taisykles piešiniais.

## 2. ❤️ HUMANIŠKUMO PRINCIPAS

Santykiai grindžiami pasitikėjimu, pagarba, atjauta ir draugišku bendradarbiavimu. Ugdome rūpestį ne tik žmonėmis, bet ir visa gyvąja gamta, mokomės suprasti ir atliepti ne tik savo, bet ir kitų jausmus.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Rūpestis gamta:** Mokomės švelniai elgtis su rastais vabzdžiais, neniokoti augalų, nelaistyti šiukšlių miške.
  - *2–3 metų vaikai* mokosi tiesiog stebėti, neliesti, jei tai gali pakenkti. Radę sraigę ant tako, atsargiai stebime, kaip ji juda, o paskui perkeliame į žolę.
  - *4–5(6) metų vaikai* jau gali aktyviau globoti: įrengti „vabzdžių viešbutį“, lesyklėlę paukščiams, laistyti daržo augalus, suprasdami, kad nuo jų rūpesčio priklauso kitų gyvybė.
- **Pagalba draugui:** Skatiname vaikus pastebėti, kada draugui reikia pagalbos, ir ją pasiūlyti. Pavyzdžiui, padėti nešti sunkų rąstą, pasidalinti savo pirštinėmis, jei draugas sušalo rankas, paguosti, jei kitam liūdna.

### 3. 🇱🇻 TAUTIŠKUMO PRINCIPAS

Ugdymas grindžiamas Molėtų krašto, Aukštaitijos regiono kultūros, tradicijų, papročių puoselėjimu, integruojant juos į veiklas gamtoje ir kuriant stiprų ryšį su savo šaknimis.

#### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Liudies žaidimai ir dainos:** Žaidžiame judrius lietuvių liaudies žaidimus („Jurgeli, meistrelī“, „Graži mūsų šeimynėlė“), dainuojame sutartines, kurių ritmas ir pasikartojimai puikiai tinka ir patiems mažiausiems.
- **Tradicijos gamtoje:** Kuriame ir puoselėjame savitas, vertybėmis grįstas bendruomenės šventes, kurios prasmingai integruojamos į gamtos ritmą. Pavyzdžiui, pavasarį rengiame Atbudimo šventę, vasaros pradžioje minime Vasarvidžio Kupolių, o rudenį rengiame Derliaus ir dėkingumo šventę.
- **Etnokultūros elementai:** Tyrinėjame lietuviškus raštus, juos piešiame ant akmenų ar medžio, klausomės lietuvių liaudies pasakų ir legendų apie gamtą.

### 4. 🙏 DVASINIŲ IR MORALINIŲ VERTYBIŲ UGDYMO PRINCIPAS

Krikščioniškos vertybės (meilė, atjauta, dėkingumas, paslaugumas, atleidimas) perteikiamos ir liudijamos per kasdienes situacijas, bendravimą ir rūpestį gamta bei jos kūrinija. Tai ne formalus religinis ugdymas, o gyvenimo būdas, paremtas giluminėmis vertybėmis.

#### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Dėkingumo ritualai:** Prieš valgį ar dienos pabaigoje skiriame akimirką padėkoti už maistą. Tai gali būti trumpa maldelė, dainelė ar tiesiog tylos minutė.
- **Vertybių aptarimas:** Kas mėnesį gilinamės į konkrečią vertybę, ieškodami jos apraiškų gamtoje ir žmonių santykiuose. Pavyzdžiui, kalbėdami apie atleidimą, prisimename, kaip medis „atleidžia“ vėjui, palinkdamas, bet nelūždamas. Stebėdami skruzdėlyną, kalbame apie darbštumą ir bendruomeniškumą.

### 5. 🎯 INDIVIDUALIZAVIMO PRINCIPAS

Kiekvienam vaikui keliami individualūs ugdymosi tikslai, parenkama jam tinkama veikla ir priemonės gamtoje, atsižvelgiant į jo amžių, raidą, gebėjimus ir mokymosi stilių. Pripažįstame, kad visi vaikai mokosi skirtingai ir skirtingu tempu.

#### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Skirtingi sudėtingumo lygiai:** Vykdam tą pačią veiklą, siūlomos skirtingos užduotys. Pavyzdžiui, tyrinėjant kankorėžius, jaunesni (2-3 m.) vaikai juos tiesiog renka, liečia ir meta, lavindami motoriką, o vyresni (4-5 m.) – rūšiuoja pagal medžio rūšį, matuoja, lygina ir naudoja juos kaip skaičiavimo priemonę.
- **Asmeninis tempas:** Leidžiame vaikams dirbti savo tempu. Jei vienam vaikui reikia daugiau laiko užsirišti batus, visa grupė kantriai palaukia arba kitas vaikas pasiūlo pagalbą. Nėra skubėjimo ar lenktyniavimo.

- **Pasirinkimo laisvė:** Statant būstinę miške, vieni vaikai gali rinktis atsakingą ir fizinės jėgos reikalaujantį rąstų nešiojimo darbą, kiti – kruopštumo reikalaujantį samanų rinkimą, tretį – kūrybišką būstinės puošybą gėlėmis ir lapais.

## 6. 🔄 TĖSTINUMO PRINCIPAS

Užtikrinamas sklandus perėjimas tarp skirtingų amžiaus tarpsnių, nuosekliai gilinant gamtos pažinimą ir vertybių ugdymą. Gebėjimai ir žinios statomi vieni ant kitų, kaip namas iš plytų.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Ilgalaikiai projektai:** Pavasarį pasodintas augalas stebimas visus metus. Fiksuojama, kaip jis auga, žydi, brandina sėklas ir nunyksta rudenį. Tai padeda suvokti gyvybės ciklo tęstinumą.
- **Gebėjimų progresija:** 2-3 metų vaikas mokosi saugiai laikyti pagaliuką. 4-5 metų vaikas, prižiūrimas ugdytojo, jau gali mokytis daržovių skustuku drožti tą pagaliuką, lavindamas smulkiąją motoriką ir koncentraciją.
- **Glaudus ugdytojų bendradarbiavimas:** Ugdytojai bendradarbiauja, dalijasi informacija apie vaikų pasiekimus, kad perėjimas iš jaunesnių grupės į vyresnių būtų kuo sklandesnis ir be streso.

## 7. 🙌 PRIEINAMUMO PRINCIPAS

Ugdymo turinys ir priemonės (dažniausiai gamtinės) yra pritaikytos prie vaiko galių ir gebėjimų, kad kiekvienas galėtų aktyviai dalyvauti ir patirti sėkmę. Visiems prieinama aplinka skatina pasitikėjimą savimi.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Gamtinės priemonės:** Vietoj sudėtingų, brangių priemonių naudojame tai, ką randame gamtoje – pagaliukus, akmenukus, lapus. Šios atviro tipo priemonės (angl. *open-ended resources*) yra universalios, prieinamos visiems ir skatina vaizduotę bei kūrybiškumą.
- **Paprastos užduotys:** Visi gali įsitraukti į bendrą veiklą, nes užduotys yra aiškios ir įveikiamos. Pavyzdžiui, ruošiant laužą, vieni renka smulkias šakeles, kiti neša didesnes, tretį ruošia vietą. Kiekvienas indėlis yra svarbus ir vertinamas.

## 8. 🧠 UGDYMO(SI) IR PRIEŽIŪROS VIENOVĖS PRINCIPAS

Kiekviena kasdienė rutina ir sąveika gamtoje (rengimasis, valgymas, higiena) yra ugdanti ir turtinanti vaiko patirtį. Saugus emocinis ryšys su ugdytojais yra visaverčio ugdymosi pagrindas.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Rengimasis į lauką:** Tai ne tik rutina, bet ir proga mokytis savarankiškumo, planavimo (kokius rūbus pasirinkti pagal orą), eiliškumo, kantrybės ir pagalbos draugui.
- **Valgymas gamtoje:** Užkandžiavimas žygyje moko dalintis, planuoti (kiek maisto pasiimti), tausoti gamtą (susirinkti šiukšles), laikytis higienos taisyklių ir patirti bendrystės džiaugsmą.

## 9. 🌱 VAIKO RAIDOS IR UGDYMO(SI) DERMĖS PRINCIPAS

Atsižvelgiama į vaikų raidos ypatumus, poreikius ir gebėjimus, skatinant visapusišką raidą per įvairias veiklas gamtoje.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Judėjimo poreikis:** Žinodami, kad mažiems vaikams būtina daug judėti, planuojame aktyvias veiklas – laipiojimą, bėgiojimą, šokinėjimą per kliūtis. 2–3 metų vaikams tai gali būti ropojimas per rąstą, o 4–5 metų vaikams – balansavimas ant jo.
- **Pojūčių lavinimas:** Ankstyvajame amžiuje ypač svarbus sensorinis pažinimas, todėl siūlome veiklas su smėliu, vandeniu, purvu, sniegu, moliu. Tai padeda vaikams pažinti pasaulį visais pojūčiais.

## 10. 🎮 ŽAISMĖS PRINCIPAS

Žaidimas yra pagrindinė vaiko veikla ir ugdymosi forma lauke, per kurią jis natūraliai mokosi, kuria, bendrauja ir tyrinėja. Žaidimas – tai vaiko „darbas“, kuriuo jis apdoroja patirtis ir mokosi.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Laisvas, vaizduotės žaidimas:** Gamta yra geriausia žaidimų aikštelė. Pavyzdžiui, didelis kelmas gali tapti laivu, scena ar namu, o kankorėžiai – pinigais ar maistu. Ugdytojai stebi ir palaiko šį žaidimą, bet į jį kišasi minimaliai.
- **Žaidimas su taisyklėmis:** Žaidžiame judrius lietuvių liaudies žaidimus, kurie moko laikytis taisyklių, sąžiningumo ir bendradarbiavimo. Taip pat žaidžiame orientacinius žaidimus miške, kurie lavina pastabumą ir orientavimosi įgūdžius.

## 11. 🌍 SOCIOKULTŪRINIO KRYPTINGUMO PRINCIPAS

Ugdymas grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis, pilietinėmis ir krikščioniškomis vertybėmis, padedant vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę ir gamtinę aplinką.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Bendruomenės pažinimas:** Organizuojame išvykas susitikti su vietos bendruomenės nariais – amatininkais, ūkininkais, eiguliais, kurie pasidalina savo patirtimi.
- **Pilietiškumo ugdymas:** Skatiname rūpintis savo aplinka. Pavyzdžiui, dalyvaujame „Darom“ akcijose, renkame šiukšles miške, sodiname medelius. Taip vaikai mokosi, kad yra savo krašto šeimininkai ir yra už jį atsakingi.

## 12. 🌱 INTEGRALUMO PRINCIPAS

Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinant darnų visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimą per kompleksines patirtis gamtoje. Gamtoje viskas susiję, todėl ir mokymasis joje yra integruotas.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Projektas „Mūsų daržas“:** Šis projektas apima gamtos pažinimą (augalų augimo ciklai), matematiką (skaičiuojant sėklas, matuojant lysves), kalbą (aptariant augimo procesus, skaitant apie augalus), socialinius įgūdžius (dirbant kartu) ir vertybes (kantrybė, paslaugumas, dėkingumas už derlių).

## 13. 😊 ĮTRAUKTIES PRINCIPAS

Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą ir patirti sėkmę lauko aplinkoje, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę. Kiekvienas vaikas yra vertingas ir svarbus bendruomenės narys.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Diferencijuotos veiklos:** Lauko aplinka natūraliai suteikia daug galimybių diferencijuoti veiklas. Pavyzdžiui, vaikui, turinčiam judėjimo sunkumų, gali būti pasiūlyta tyrinėti gamtą sėdint ant kilimėlio ir naudojant lupą, kol kiti laipioja. Vaikui, kuriam reikia daugiau ramybės, pasiūloma tylos vieta (pvz., hamakas), kur jis gali pabūti vienas.
- **Lankstumas:** Esame lankstūs ir prisitaikome prie kiekvieno vaiko būsenos. Jei vaikas pavargęs ar liūdnas, jam leidžiama tiesiog ramiai pabūti hamake ar prisiglausti prie ugdytojo.

## 14. 🌍 KONTEKSTUALUMO PRINCIPAS

Vaikų ugdymas(is) vyksta prasminguose gamtiniuose kontekstuose, siekiant patirčių aktualumo. Mokomės iš to, ką matome, girdime ir jaučiame čia ir dabar.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Metų laikų kaita:** Rudenį renkame lapus ir juos naudojame kūrybai, žiemą džiaugiamės sniegu ir tyrinėjame pėdsakus, pavasarį stebime bundančią gamtą, o vasarą mėgaujamės vandens pramogomis.
- **Orų išnaudojimas:** Lietingą dieną ne sėdime viduje, o einame į lauką tyrinėti balų, stebėti sliekų, matuoti kritulių kiekį ir klausytis lietaus barbenimo. Vėjuotą dieną gaminame ir leidžiame aitvarus iš gamtinių medžiagų.

## 15. 👤 VAIKO IR MOKYTOJO BENDRO VEIKIMO PRINCIPAS

Mokytojas yra ne tiek instrukcijų davėjas, kiek bendradarbis, pagalbininkas ir partneris. Aplinka ir veiklos kuriamos įsiklausant ir atliepant vaikų poreikius bei iniciatyvas.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Mokytojas – tyrinėtojas:** Ugdytojas tyrinėja kartu su vaikais, pats rodo nuostabą ir smalsumą. Pavyzdžiui, kartu su vaikais stebisi voratinklio raštu ar bando atspėti, kieno pėdsakai sniege, sakydamas „Įdomu, kas čia per gyvūnas praėjo?“.
- **Pagalba, o ne nurodymai:** Jei vaikams nepavyksta pastatyti statinio, mokytojas nepasako, kaip daryti, o užduoda klausimus: „Kaip manote, kodėl nugriuvo? Ką galėtume padaryti kitaip? Gal pabandykime surasti tvirtesnių šakų?“.

## 16. 🕒 LĒTOJO UGDYMO(SI) PRINCIPAS

Skiriama pakankamai laiko kasdieniui rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui gamtoje, nuostabai ir atradimo džiaugsmui, leidžiant vaikams gilintis į veiklas savo tempu, be skubos.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Neskubėjimas:** Žygyje ne skubame pasiekti tikslą, o mėgaujamės procesu – sustojame apžiūrėti įdomaus augalo, pailsėti, pasigrožėti vaizdu. Vertiname patį procesą, ne tik galutinį rezultatą.
- **Gilus įsitraukimas:** Vaikams leidžiama ilgai stebėti skruzdėlių taką, konstruoti sudėtingą statinį iš šakų ar tiesiog svajoti gulint ant žolės ir stebint debesis. Tai ugdo kantrybę ir gebėjimą susikaupti.

## 17. 😞 REFLEKTYVAUS UGDYMO(SI) PRINCIPAS

Kartu su vaikais apmąstomos patirtys, emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatant tolesnį veikimą. Ugdytojai nuolat analizuoja savo pedagoginių sprendimų poveikį. Refleksija padeda įsisąmoninti mokymąsi.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Dienos aptarimas:** Dienos pabaigoje kartu su vaikais aptariame: „Kas šiandien buvo sunkiausia? Ką naujo pamatėme? Kaip jautėmės, kai padėjome draugui? Ką norėtume veikti rytoj?“
- **Ugdytojų refleksija:** Ugdytojai reguliariai (pvz., kartą per savaitę) aptaria savo darbą, dalijasi sėkmėmis ir iššūkiais, ieško būdų, kaip dar geriau atliepti vaikų poreikius, planuoja kitos savaitės veiklas.

## 18. 👨👩 ŠEIMOS IR MOKYKLOS PARTNERYSTĖS PRINCIPAS

Glaudus bendradarbiavimas su šeima, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, ypač skatinant vaikų buvimą ir mokymąsi gamtoje.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Bendros šventės ir talkos:** Organizuojame renginius, kuriuose dalyvauja visos šeimos – rudeninę derliaus šventę, pavasarinę aplinkos tvarkymo talką, bendrus žygius.
- **Dalijimasis informacija:** Nuolat informuojame tėvus apie veiklas, siunčiame nuotraukas, dalijamės patarimais, kaip prasmingai leisti laiką su vaikais gamtoje. Kviečiame tėvus dalintis savo žiniomis ir gebėjimais.

## 19. ✨ KOKYBĖS KULTŪROS PRINCIPAS

Nuolatinis ugdymo(si) proceso tobulinimas, grindžiamas refleksija, tyrimais ir geriausių praktikų dalijimusi gamtamokslinio ir vertybinio ugdymo srityse.

### Kaip tai atrodo praktiškai:

- **Nuolatinis mokymasis:** Ugdytojai nuolat tobulina savo kvalifikaciją – dalyvauja seminaruose, skaito metodinę literatūrą, mokosi vieni iš kitų.
- **Programos atnaujinimas:** Programa yra gyvas dokumentas. Mokslo metų pabaigoje ugdytojų komanda, pasitelkdama sukauptus vaikų pasiekimų vertinimo duomenis, savo refleksijos užrašus ir gautus tėvų atsiliepimus, atlieka programos įgyvendinimo analizę ir teikia siūlymus jos tobulinimui kitiems mokslo metams.

## Priedas Nr. 3 - 18 Pasiekimų sričių integracija “Lizdelio” veikloje:

Toliau pateikiami pavyzdžiai, kaip šios 18 pasiekimų sričių atsiskleidžia mūsų kasdienybėje, diferencijuojant veiklas pagal amžių.

### **ASMENYBĖS IR SOCIALINĖ RAIDA:**

**1. ❤️ Savivoka ir savigarba:** Vaikas suvokia save kaip asmenį, turintį savo vardą, lytį, priklausantį šeimai ir grupei. Jis ugdomi teigiamą požiūrį į save, pasitiki savo jėgomis, didėjančiais gebėjimais ir drąsiai imasi naujų iššūkių.

- **2-3 m.:** Džiaugiasi savimi, kai pavyksta savarankiškai užlipti ant nedidelio kelmo ar pačiam apsiauti batus. Ugdytojas pastebi ir įvardija šias sėkmes: „Šaunuolis, tu pats užlipai!“.
- **4-5(6) m.:** Didžiuojasi pastatęs tvirtą namelį iš šakų, įveikęs baimę ir užlipęs aukščiau ant medžio. Gali papasakoti apie savo pasiekimą. Kartu su ugdytoju kuria asmeninį „Pasiekimų aplanką“ – nufotografuoja savo statinį ar įveiktą kliūtį, taip vizualiai įtvirtindamas savo sėkmę ir stiprindamas pasitikėjimą.

**2. 😊 Emocijų suvokimas ir raiška:** Vaikas domisi savo ir kitų jausmais, mokosi juos atpažinti, įvardinti ir išreikšti tinkamais, kitiems priimtinais būdais. Jis ugdomi gebėjimą atliepti kito jausmus – užjausti, padėti, paguosti.

- **2-3 m.:** Mokosi įvardyti pagrindines emocijas (džiaugsmas, liūdesys, pyktis) per žaidimus ir kasdienes situacijas, pvz., „Aš linksmas, nes šviečia saulė“.
- **4-5(6) m.:** Reiškia platesnę emocijų gamą (nusivylimą, nuostabą), mokosi rasti tinkamus būdus joms išreikšti, pvz., supykus stipriai pamėtyti kankorėžį, o ne skriausti draugą. Aptaria, kaip jaučiasi kiti, pvz., kaip liūdna paukšteliai, kai mes triukšmaujame prie jo lizdo.

**3. 🧑 Savireguliacija ir savikontrolė:** Vaikas mokosi valdyti savo impulsus, emocijas ir elgesį. Jis ugdomi gebėjimą laikytis susitarimų, elgtis mandagiai, o stipriai įsiaudrinęs – rasti būdų nusiraminti.

- **2-3 m.:** Mokosi palaukti savo eilės prie sūpynių, padedant suaugusiajam, naudojant smėlio laikrodį ar dainelę.
- **4-5(6) m.:** Mokosi laikytis susitarimo nerėkauti miške, kad neišgąsdintų gyvūnų. Susidūręs su stipriomis emocijomis, praktikuoja mėnesio vertybę „susivaldymas“ per kvėpavimo pratimus gamtoje („pūsk kaip vėjas“) ar ramų pabuvimą „tylos kėdutėje“ po medžiu.

**4. 🐾 Santykiai su suaugusiaisiais:** Vaikas kuria pasitikėjimu ir pagarba grįstus santykius su suaugusiaisiais. Jis jaučiasi saugiai, drąsiai kreipiasi pagalbos, reiškia savo nuomonę, tariasi ir mokosi iš suaugusiųjų.

- **2-3 m.:** Drąsiai kreipiasi pagalbos į ugdytoją, kai negali užsisiegti striukės ar nori atsigerti. Formuojasi saugus prierašumas.
- **4-5(6) m.:** Drąsiai klausia ugdytojo apie rastą augalą, tariasi dėl žaidimo idėjos. Kartu su ugdytoju ieško informacijos apie rastą paukščio plunksną knygoje ar internete, mokydamiesi bendradarbiauti siekiant pažinimo tikslo.

**5. 👫 Santykiai su bendraamžiais:** Vaikas noriai bendrauja ir bendradarbiauja su kitais vaikais. Jis mokosi draugauti, suprasti kitų norus, dalintis, tartis, užjausti, padėti ir taikiai spręsti kylančius konfliktus.

- **2-3 m.:** Žaidžia greta kitų, stebi, mėgdžioja, kartais trumpam įsitraukia į bendrą veiklą, mokosi dalintis įrankiais su ugdytojo pagalba.
- **4-5(6) m.:** Bendradarbiauja nešdami sunkų rąstą, tariasi dėl vaidmenų žaidime „miško gyventojai“. Mokosi spręsti konfliktus dėl rąstų „lobių“ ieškodami kompromisų.

## 💪 FIZINĖ RAIDA IR SVEIKATA:

**6. 🏃 Fizinis aktyvumas:** Vaikas yra fiziškai aktyvus, noriai ir džiaugsmingai juda. Per judrias veiklas ir žaidimus lavina judesius, koordinaciją, pusiausvyrą ir ištvermę.

- **2-3 m.:** Kasdienis laisvas bėgiojimas miške, ropojimas, šokinėjimas per balas.
- **4-5(6) m.:** Laipiojimas nuvirtusiais medžiais, sniego kasimas, malkų nešimas laužui. Dalyvauja orientaciniuose žaidimuose, sekdami pačių sukurtus ženklus ar pieštą žemėlapi.

**7. 🦋 Judesių koordinacija ir valdymas:** Vaikas tobulina stambiosios (viso kūno) ir smulkiosios (rankų, pirštų) motorikos įgūdžius, atlieka vis tikslesnius veiksmus, reikalaujančius akių ir rankos koordinacijos.

- **2-3 m.:** Mokosi išlaikyti pusiausvyrą einant per rąstą, mėtyti kankorėžius, kasti smėlį kastuvėliu.
- **4-5(6) m.:** Laipioja medžiais, veria uogas ant smilgos, pjausto daržoves peiliuku prižiūrint suaugusiam, mokosi surišti paprastą mazgą.

**8. 🍷 Kasdienio gyvenimo įgūdžiai:** Vaikas noriai ugdomi savarankiškumo ir savitvarkos įgūdžius, būtinus kasdieniame gyvenime: savarankiškai rengiasi, valgo, laikosi higienos, saugiai elgiasi aplinkoje.

- **2-3 m.:** Mokosi savarankiškai valgyti, praustis rankas, bando rengtis.
- **4-5(6) m.:** Savarankiškai apsirengia pagal oro sąlygas, susikrauna kuprinę žygiui, padeda ruošti maistą lauke.

**9. 🍎 Sveika gyvensena:** Vaikas formuoja sveikos gyvensenos nuostatas ir įgūdžius, supranta mitybos, judėjimo ir grūdinimosi svarbą sveikatai.

- **2-3 m.:** Ragauja daržoves iš daržo, geria žolelių arbatą, džiaugiasi buvimu gryname ore.
- **4-5(6) m.:** Supranta gyno oro ir judėjimo naudą, renkasi sveiką maistą. Kartu su ugdytoju ieško informacijos apie darže auginamų daržovių naudą knygose, enciklopedijose ar, su ugdytojo pagalba, vaikiškose pažintinėse programėlėse.

## 🧠 PAŽINIMO RAIDA:

**10. 🐛 Smalsumas, domėjimasis, tyrinėjimas:** Vaikas yra smalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui. Jis noriai stebi, bando, samprotauja, įvaldo įvairius tyrinėjimo būdus (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą) ir džiaugiasi atradimais.

- **2-3 m.:** Aktyviai tyrinėja aplinką visais pojūčiais: liečia, uosto, ragauja (prižiūrint).
- **4-5(6) m.:** Aktyviai tyrinėja vabzdžių gyvenimą po akmeniu, kelia klausimus apie medžių skirtumus. Naudojasi padidinauoju stiklu, žiūronais. Prireikus, kartu su ugdytoju pasitelkia planšetę su specializuotomis programėlėmis augalams ar paukščiams atpažinti pagal nuotrauką ar garsą.

**11. 🌿 Aplinkos pažinimas:** Vaikas kaupia žinias apie socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, domisi gyvosios ir negyvosios gamtos objektais, technika. Jis ugdo si pagarbą gyvybei, meilę gimtinei ir tausojantį požiūrį į aplinką.

- **2-3 m.:** Atpažįsta artimiausios aplinkos objektus: medį, gėlę, paukštį, akmenį.
- **4-5(6) m.:** Atpažįsta dažniausiai sutinkamus medžius, paukščius. Stebi orų kaitą. Fotografuoja ar filmuoja gamtos reiškinius (pvz., augalo augimo etapus, rastus pėdsakus) ir vėliau juos aptaria grupėje. Supranta, kad negalima šiukšlinti miške.

**12. 🧮 Matematiniai gebėjimai:** Vaikas pažįsta pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas. Jis mokosi grupuoti daiktus, palyginti jų kiekius, suprasti daiktų vietą erdvėje, pradeda suvokti laiko tėkmę.

- **2-3 m.:** Rūšiuoja daiktus pagal vieną požymį (spalvą ar dydį), skaičiuoja iki 3.
- **4-5(6) m.:** Skaičiuoja rastus kankorėžius, lygina pagaliukų ilgius, rūšiuoja akmenukus pagal kelis požymius. Orientuojasi erdvėje pagal paprastas, pačių pieštas schemas ar žemėlapius.

**13. 😞 Problemų sprendimas:** Vaikas mokosi atpažinti kasdienes iššūkius bei sunkumus, ieškoti išeičių, išbandyti įvairius sprendimo būdus, bendradarbiauti ir numatyti savo veiksmų pasekmes.

- **2-3 m.:** Išbando įvairius veiksmus, kad pasiektų norimą rezultatą, pvz., bando įdėti kaladėlę į tinkamos formos angą.
- **4-5(6) m.:** Ieško būdų, kaip pereiti per upelį pastačius tiltą iš akmenų; kaip apsaugoti daigus darže nuo šalno; kaip išspręsti ginčą dėl žaidimo priemonių.

**14. 💡 Kritinis mąstymas:** Vaikas mokosi mąstyti, analizuoti, kelti klausimus, daryti išvadas ir vertinti informaciją.

- **2-3 m.:** Pradedą suprasti priežasties-pasekmės ryšį: jei pastumsi bokštą – jis nugrius.
- **4-5(6) m.:** Kelia klausimus „kodėl medžiai meta lapus?“. Lygina informaciją, gautą iš knygos ar programėlės (pvz., „ši uoga yra valgoma“), su ugdytojo žiniomis, mokosi vertinti šaltinius. Aptaria, kodėl vienos taisyklės veikia, o kitos ne.

#### 🗣️ KALBOS IR KOMUNIKAVIMO RAIDA:

**15. 💬 Kalbos supratimas ir vartojimas:** Vaikas mokosi klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą. Jis noriai kalba su suaugusiais ir vaikais, laisvai reikšdamas savo patirtį, išgyvenimus ir mintis, intuityviai jausdamas kalbos grožį.

- **2-3 m.:** Vartoja vieno-dviejų žodžių sakinius, supranta paprastus nurodymus.
- **4-5(6) m.:** Plečia žodyną naujais gamtos terminais („spygliai“, „pumpurai“, „pėdsakai“). Pasakoja apie patirtus nuotykius. Kuria trumpus skaitmeninius pasakojimus, įrašydami savo balsą ir juo įgarsindami gamtoje darytas nuotraukas.


**16. 🖋️ Skaitymo ir rašymo pradmenys:** Vaikas domisi rašytine kalba, atpažįsta ir rašinėja raides, žodžius bei kitokius simbolius, supranta jų reikšmę ir pamažu pradeda skaitinėti.

- **2-3 m.:** Varto knygeles, rodo į paveikslėlius, mėgdžioja rašymą, keverzoja.
- **4-5(6) m.:** Domisi knygelėmis apie gamtą, atpažįsta savo vardo raidę. Bando „rašyti“ pagaliuku ant smėlio. Kuria gamtos ženklus savo „gamtos dienoraštyje“. Kartu su ugdytoju kuria knygelę, kurioje prie nufotografuotų ar nupieštų gamtos objektų prideda jų pavadinimus.

#### 🎨 MENINĖ RAIDA:

**17. 🎨 Kūrybinė raiška:** Vaikas jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Jis spontaniškai ir savitai reiškia savo įspūdžius, išgyvenimus ir mintis muzikuodamas, šokdamas, vaidindamas, kurdamas vaizdus.

- **2-3 m.:** Eksperimentuoja su meninėmis priemonėmis: teploja dažais, minko molį, braižo pagaliuku.
- **4-5(6) m.:** Piešia, kuria žemės meną (angl. land art). Naudodamas paprastas programėles, kuria koliažus iš gamtoje darytų nuotraukų, įrašo gamtos garsus ir juos naudoja kuriant muzikines istorijas ar vaidinimų garso takelius.

**18.  Menų pažinimas ir vertinimas:** Vaikas domisi ir gėrasi aplinkos grožiu, meno kūriniais, savo ir kitų kūryba. Jis mokosi pastebėti, pajauti ir apibūdinti kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos ar vizualaus meno estetikos ypatumus.

- **2-3 m.:** Reaguoja į muziką judesiu, džiaugiasi ryškiomis spalvomis.
- **4-5(6) m.:** Grožisi voratinklio raštais, saulėlydžio spalvomis. Klausosi paukščių giesmių. Susipažįsta su liaudies dainomis. Per planšetę ar projektorių susipažįsta su menininkų, kuriančių iš gamtos medžiagų darbais, ieško įkvėpimo savo kūrybai.

Siekiant ugdyti vaikų skaitmeninį sumanumą, skaitmeninės technologijos integruojamos tikslingai, saikingai ir apgalvotai. Jos naudojamos kaip papildomas, pagalbinis įrankis, kuris praturtina, bet nepakeičia tiesioginės patirties gamtoje. Svarbiausi prioritetai išlieka tiesioginis pasaulio tyrinėjimas, bendradarbiavimas ir atsakingo bei saugaus elgesio ugdymas tiek realioje, tiek skaitmeninėje aplinkoje.

## Priedas Nr. 4 - Ugdymo(si) sritys ir jų integravimas pagal amžiaus tarpsnius

Ugdymo turinys „Lizdelyje“ yra integruotas numatytoms **penkiomis ugdymo(si) sritimis**, kurios praktiškai persipina kiekvienoje veikloje, ypač per projektus ir kasdienes patirtis gamtoje.

### 2.1. 🧡 Mūsų sveikata ir gerovė

- **Srities esmė:** Padėti vaikams augti sveikiems, saugiams, fiziškai aktyviems, emociškai stipriems ir gebantiems pasirūpinti savimi bei kitais.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Ši sritis yra mūsų kasdienybės pagrindas. Kasdienis buvimas lauke bet kokių oru, judėjimas, grūdinimasis, sveika mityba (daržovės iš mūsų daržo, žolelių arbatos) ir saugios, palaikančios aplinkos kūrimas yra mūsų prioritetai. Mokomės atpažinti savo jausmus, juos įvardinti ir rasti tinkamus būdus su jais tvarkytis.
- **2–3 metų vaikams:** Daug dėmesio skiriama pagrindiniams judesiams lavinti (bėgimas, šokinėjimas, laipiojimas ant žemų objektų), savitarnos įgūdžiams formuoti (bandymas savarankiškai rengtis, plautis rankas) ir saugumo jausmui stiprinti. Pavyzdžiui, po aktyvių žaidimų mokomės atsipalaiduoti ramiai gulint ant kilimėlio ir klausantis miško garsų.
- **4–5(6) metų vaikams:** Lavinami sudėtingesni judėjimo įgūdžiai (pusiausvyros laikymas, tikslūs metimai, laipiojimas aukščiau), ugdomas atsakomybės jausmas už savo ir kitų saugumą (pvz., saugus elgesys prie laužo, atsargus naudojimasis įrankiais). Vaikai mokosi atpažinti kūno siunčiamus signalus (nuovargis, alkis, troškulys), suprasti emocijų ir fizinės savijautos ryšį.

### 2.2. 👨👩 Aš ir bendruomenė

- **Srities esmė:** Padėti vaikams pažinti save, suprasti savo vietą šeimoje, grupėje, bendruomenėje, ugdyti pagarbą kitiems, bendradarbiavimo įgūdžius ir pilietiškumo pradmenis.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Bendri žaidimai, projektai, taisyklės ir ritualai stiprina bendruomeniškumo jausmą. Vaikai mokosi dalintis, padėti vieni kitiems, spręsti konfliktus ir jaustis svarbia „Lizdelio“ šeimos dalimi.
- **2–3 metų vaikams:** Mokosi žaisti greta kitų, dalintis žaislais (su ugdytojo pagalba), stebi ir mėgdžioja kitų vaikų veiksmus. Formuojasi „aš“ ir „kitas“ suvokimas.
- **4–5(6) metų vaikams:** Aktyviai dalyvauja kuriant grupės taisykles, bendradarbiauja vykdant bendras užduotis (pvz., statant tvirtovę iš sniego), tariasi, siūlo idėjas. Ugdosi empatiją, mokosi suprasti ir priimti kitų jausmus bei požiūrius.

### 2.3. 🗣️ Aš kalbų pasaulyje

- **Srities esmė:** Plėtoti vaikų kalbinius gebėjimus (klausymą, kalbėjimą, skaitymo ir rašymo pradmenis), skatinti domėjimąsi kalba, literatūra, turtinti žodyną, ypač susijusį su gamta.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Kalbos ugdymas vyksta nuolat: bendraujant, žaidžiant, klausantis pasakojimų, skaitant knygas lauke, kuriant istorijas, vaidinant. Lauko aplinka suteikia begalę stimulų kalbai turtinti.
- **2–3 metų vaikams:** Plečia žodyną įvardydami gamtos objektus („medis“, „gėlė“, „akmuo“), klausosi trumpų pasakėlių, eilėraščių, žaidžia pirštukų žaidimus.
- **4–5(6) metų vaikams:** Kuria rišlius pasakojimus apie savo nuotykius, diskutuoja, argumentuoja. Domisi raidėmis, bando „rašyti“ pagaliukais ant smėlio, kuria gamtos ženklus, rengia lauko teatro vaidinimus.

### 2.4. 🧪 Tyrinėju ir pažįstu aplinką

- **Srities esmė:** Skatinti vaikų domėjimąsi juos supančiu pasauliu, ypač gamta, ugdyti tyrinėjimo įgūdžius, formuoti gamtamokslinio ir matematinio mąstymo pradmenis.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Kasdienės veiklos yra persmelktos tyrinėjimų. Vaikai stebi, eksperimentuoja su gamtinėmis medžiagomis, skaičiuoja, matuoja, lygina. Gamta tampa didžiule laboratorija po atviru dangumi.
- **2–3 metų vaikams:** Tyrinėja aplinką visais pojūčiais: liečia purvą, uosto gėles, klausosi paukščių čiulbėjimo. Rūšiuoja daiktus pagal vieną požymį (pvz., visi raudoni lapai).
- **4–5(6) metų vaikams:** Atlieka paprastus eksperimentus (pvz., stebi, kas skęsta, o kas plaukia), kelia klausimus ir ieško atsakymų. Mato atstumus pėdomis ar virvele, skaičiuoja rastus objektus, lygina jų kiekius.

### 2.5. 🎨 Kuriu ir išreiškiu

- **Srities esmė:** Skatinti vaikų kūrybiškumą, vaizduotę, saviraišką per įvairias menines veiklas, naudojant įvairias priemones ir medžiagas, ypač gamtines.
- **Kaip tai atrodo „Lizdelyje“:** Gamta yra neišsenkantis įkvėpimo šaltinis. Kuriame meną iš to, ką randame aplink: piešiame anglimi, tapome uogų sultimis, lipdome iš molio, kuriame muzikos instrumentus iš šakelių.
- **2–3 metų vaikams:** Spontaniškai reiškia save per judesį, garsus, piešimą, tepiojimą. Mėgaujasi pačiu kūrybos procesu.
- **4–5(6) metų vaikams:** Kuria sudėtingesnes menines kompozicijas iš gamtinių medžiagų (*land art*), stato skulptūras iš sniego, kuria vaidinimus ir pasirodymus, įgyvendindami savo sumanymus.