

PRITARTA

Vilniaus rajono savivaldybės mero

2025 m. birželio 5 d.

potvarkiu Nr. M22-2501(2.1E)

PATVIRTINTA

Vilniaus r. Rudaminos lopšelio-darželio

direktoriaus 2025 m. birželio 10 d.

įsakymu Nr. V-15

VILNIAUS R. RUDAMINOS LOPŠELIO-DARŽELIO IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Vilniaus r. Rudaminos lopšelis-darželis (toliau – lopšelis-darželis) vadovaujasi Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 patvirtintomis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis. Šiose gairėse pateiktas požiūris į vaiką ir vaikystę, jo raidą bei ugdymo(si) metodus sudaro visos Ikimokyklinio ugdymo programos (toliau – Programa) turinio pagrindą.

Mūsų požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si) atspindi įstaigos filosofijoje, vertybėse bei ugdymo kokybės sampratoje. Vaikas suvokiamas kaip aktyvi, smalsi, patirties ir interesų turinti asmenybė, gebanti autentiškai augti sąveikaudama su ugdytojais ir bendraamžiais.

Programos šiuolaikiškumą užtikrina įvairių pažangių ugdymo filosofijų jungtis, leidžianti sukurti lanksčią, į vaiką orientuotą ir asmeninei pažangai palankią ugdymosi aplinką.

Ikimokyklinio ugdymo programos filosofija remiasi daugialypio intelekto teorija (Howard Gardner), kuri pabrėžia, kad vaikų pažinimo gebėjimai vystosi skirtingomis kryptimis. Lopšelyje-darželyje ugdymo procesas organizuojamas taip, kad kiekvienas vaikas galėtų atsiskleisti pagal savo stipriąsias puses: siūlomos įvairios veiklos – kalbinės, meninės, muzikinės, kūno judėjimo, loginio mąstymo ir socialinių įgūdžių ugdymo.

Programa grindžiama konstruktyvizmo teorine prieiga (Jean Piaget), kurioje *vaikas* suvokiamas kaip aktyvus, savarankiškas žinių kūrėjas, auginantis savo žinias ir supratimą apie pasaulį per pojūčius,

patirtis ir sąveiką su aplinka. Vadovaujantis šia teorija, ugdymo procesas organizuojamas taip, kad kiekvienas vaikas turėtų pakankamai laisvės žaisti, tyrinėti, eksperimentuoti ir mokytis natūraliu būdu, atsižvelgiant į savo individualius poreikius ir interesus. Vaiko ugdymuisi itin svarbus nestruktūruotas žaidimas, kuris sudaro galimybes laisvai kurti, atrasti ir aktyviai konstruoti savo žinias. *Mokytojo vaidmuo* – nuolat stebėti, kurti naujas patirtis generuojančias aplinkas, drąsinti ir palaikyti vaiko iniciatyvą. *Ugdymo turinyje* ypatingas dėmesys skiriamas tikslingoms, iššūkius keliančioms ugdymo(si) aplinkoms, nepertraukiamam vaiko veikimui. *Mokymasis* vyksta per patirties įgijimą, tyrinėjimą, eksperimentavimą.

Programa taip pat grindžiama universalaus dizaino mokymuisi (toliau – UDM) prieiga, laiduojančia kiekvieno vaiko skirtumų pripažinimą ir sėkmingą ugdymąsi, visavertę įtrauktį ugdymo(si) procese. Lankstus ugdymo turinio pateikimas, įvairūs mokymosi būdai ir pasiekimų vertinimas leidžia kiekvienam vaikui patirti mokymosi sėkmę pagal savo gebėjimus ir poreikius. Kasdieninėje praktikoje siūlome vaikams įvairias veiklų alternatyvas, skatiname rinktis ugdymosi būdus pagal jų stipriąsias puses, taikome individualizuotą paramą ir vertiname pasiekimus atsižvelgdami į kiekvieno vaiko asmeninę pažangą.

Ugdymo procese taikomi Reggio Emilia (Loris Malaguzzi) ugdymo sistemos elementai, orientuoti į vaiko saviraišką, kūrybiškumą ir aktyvų dalyvavimą. Kuriamos sąlygos palankiems ugdymo(si) kontekstams, skatinantiems žaidimą ir patirtinį ugdymą(si). Aplinka suvokiama kaip trečiasis ugdytojas, todėl siekiama, kad ji būtų dinamiška, turtinga, kviečianti tyrinėti, eksperimentuoti ir atrasti.

Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Ikimokyklinės ugdymo įstaigos vertybės atliepia esmines UDM prieigos nuostatas, todėl vaikų ugdymas grindžiamas tokiomis požiūrio į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

1 lentelė. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Vaiko orumas	Kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas.
Vaiko gerovė	Vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka.

Lygiavertis dalyvavimas	Lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrajame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis.
Saviraiškos laisvė	Kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas.
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.

Vaikų poreikiai

Programa sudaro sąlygas patenkinti *pagrindinius* vaikų poreikius, kurie yra būtini jų gerovei ir raidai. Tai apima žaidimą, saugumą, draugystę, bendravimą, pažinimo džiaugsmą, kūrybinę saviraišką bei aktyvų judėjimą. Taip pat skatinama šių poreikių tenkinimas ir plėtojimas, užtikrinant vaikų emocinį ir socialinį augimą. Be to, programa leidžia atsižvelgti į *individualius* kiekvieno vaiko poreikius, įskaitant specialiuosius ugdymosi poreikius, kurie gali atsirasti dėl išskirtinių gebėjimų ar kitų specifinių veiksmų.

Tėvų (globėjų) ir bendruomenės poreikiai

Lopšelio-darželio bendruomenė yra atvira kaitai, geranoriška ir nuolat siekia stiprinti ryšius su šeimomis bei vietos bendruomene. Įstaiga atliepia vietos bendruomenės poreikius ir tradicijas,

dalyvaudama renginiuose, šventėse bei bendruomeninėse iniciatyvose, skatindama vaikų ir jų šeimų įsitraukimą į bendrą veiklą.

Šeimos ir įstaigos personalo tarpusavio pasitikėjimas pradedamas kurti nuo pirmųjų susitikimų, pabrėžiant bendrą atsakomybę už vaiko ugdymą ir gerovę. Siekiama, kad šeimos jaustųsi darželio bendruomenės dalimi, o ugdymas būtų grindžiamas partnerystės, pagarbos, atvirumo ir konfidencialumo principais. Tėvams (globėjams) siūloma aktyviai įsitraukti į lopšelio-darželio gyvenimą – dalyvauti grupių veiklose, projektuose, edukacinėse išvykose bei renginiuose. Pedagogai skatina nuolatinį dialogą apie vaikų pasiekimus, iššūkius ir džiaugsmus, kartu su šeimomis kurdami pasitikėjimu grįstą ugdymo(si) aplinką ir stiprindami vaikų ugdymosi sėkmę.

Daug dėmesio skiriama vaikų ir jų šeimų sklandžiai adaptacijai. Tam įgyvendinama savita adaptacijos sistema, padedanti naujai atvykstantiems vaikams ir jų tėvams (globėjams) sklandžiai įsilieti į įstaigos gyvenimą, užtikrinant emocinį saugumą ir teigiamą ugdymo(si) patirtį.

Regiono ypatumai

Rudamina – miestelis Vilniaus rajone, esantis apie 10 km į pietryčius nuo Vilniaus miesto centro. Dėl nedidelio atstumo iki sostinės Rudamina yra patraukli gyvenamoji vieta tiems, kurie dirba ar mokosi Vilniuje, tačiau nori gyventi ramesnėje aplinkoje. Miestelyje gyvena įvairių tautybių žmonės, o tai praturtina kultūrinį gyvenimą ir skatina daugiakultūrinius renginius.

Lopšelis-darželis aktyviai dalyvauja vietos bendruomenės gyvenime, stiprindamas ryšius su kultūros ir švietimo įstaigomis. Mūsų ugdytiniai dalyvauja Rudaminos kultūros centro organizuojamuose renginiuose – koncertuose, parodose, edukacinėse programose, kuriose jie turi galimybę atskleisti savo kūrybiškumą ir patirti bendrystės džiaugsmą.

Lopšelis-darželis bendradarbiauja su Rudaminos meno mokykla, kuri prisideda prie vaikų domėjimosi muzika, organizuoja koncertus ir kviečia juose dalyvauti. Ugdytiniai taip pat lankosi Vilniaus rajono savivaldybės Centrinėje bibliotekoje, dalyvauja ten organizuojamuose užsiėmimuose, parodose, kurios skatina vaikų domėjimąsi knygomis ir skaitymu.

Rudaminos apylinkių gamta, žaliosios erdvės ir sporto infrastruktūra sudaro palankias sąlygas vaikų patyriminiam ugdymuisi. Lopšelio-darželio ugdytiniai turi galimybę aktyviai leisti laiką lauke: vyksta pasivaikščiojimai, fizinio aktyvumo veiklos stadionuose, žaidimų aikštelėse, skatinančiose vaikų judėjimą, sveikos gyvensenos įgūdžius ir fizinę ištvermę. Miestelio istoriniai objektai ir puoselėjamos tradicijos leidžia vaikams geriau pažinti savo krašto kultūrą, o dalyvavimas vietos šventėse stiprina bendruomeniškumą ir tautinę savimone.

Įstaigos savitumas

Rudaminos lopšelis-darželis – saugi, atvira pokyčiams, nuolat besikeičianti ikimokyklinio ugdymo įstaiga, užtikrinanti kokybišką, tikslingą, į kiekvieno vaiko poreikius orientuotą ugdymą. Įstaiga įsikūrusi Rudaminos gyvenvietėje, netoli Vilniaus. Lopšelis-darželis įsteigtas 2006 m. gruodžio 8 d., o veiklą pradėjo 2008 m. vasario 1 d.

Įstaigoje veikia penkios bendrosios paskirties grupės: dvi lopšelio (1,5–3 metų vaikams) ir trys ikimokyklinio amžiaus grupės (3–5/6 metų vaikams). Specialiųjų poreikių vaikai ugdomi bendrosios paskirties ugdymo grupėse, taikant įtraukiojo ugdymo principus.

Ugdymas vyksta lenkų kalba, puoselėjant vaikų tautinį tapatumą, etnokultūrines tradicijas ir atvirumą kitoms kultūroms. Įstaiga išsiskiria tuo, kad nuosekliai įgyvendina sveikatingumo programą, kurios tikslas – ugdyti vaikų sveikos gyvensenos įpročius: skatinant fizinį aktyvumą, subalansuotą mitybą ir emocinę gerovę per kasdienes veiklas darželyje.

Daug dėmesio skiriama ne tik fizinei ir emocinei sveikatai, bet ir bendruomenės ryšių kūrimui. Lopšelis-darželis aktyviai bendradarbiauja su vietos švietimo ir kultūros įstaigomis, dalyvauja projektuose, renginiuose, yra atviras inovatyvioms iniciatyvoms.

Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas

Lopšelyje-darželyje dirba kvalifikuoti ikimokyklinio ugdymo mokytojai bei meninio ugdymo specialistai – muzikos ir šokių mokytojai. Taip pat teikiama švietimo pagalba – įstaigoje dirba logopedas. Pedagogai nuolat tobulina savo profesinę kvalifikaciją – dalyvauja ilgalaikėse kvalifikacijos tobulinimo programose, kuria ir įgyvendina projektus, rengia bei publikuoja straipsnius, aktyviai veikia darbo grupėse ir komisijose. Patyrę mokytojai dalijasi patirtimi ir tampa mentorais savo kolegoms. Įstaigoje vyrauja glaudus bendradarbiavimas ir dalijimosi kultūra.

Lopšelyje-darželyje veikia vaiko gerovės komisija, atliekanti vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, pirminį įvertinimą ir teikianti siūlymus įstaigos vadovui dėl specialiojo ugdymo skyrimo. Esant poreikiui, komisija siūlo tėvams (globėjams) kreiptis į Vilniaus r. pedagoginę psichologinę tarnybą dėl išsamesnio vaiko specialiųjų ugdymosi poreikių įvertinimo. Komisija taip pat sprendžia įvairius su vaiko gerove susijusius klausimus – adaptacijos, bendravimo, įsitraukimo į veiklas, maitinimosi, poilsio ir kt. Teikia konsultacijas bei rekomendacijas tiek tėvams (globėjams), tiek lopšelio-darželio mokytojams.

II SKYRIUS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Ikimokyklinio ugdymo turinys sudarytas remiantis šiais principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomąsias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę:

2 lentelė. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

<i>Vaiko raidos integralumas</i>	Ugdymas turi atitikti vaiko amžių, poreikius ir individualius gebėjimus, apimdamas fizinį, emocinį, socialinį, intelektinį ir kūrybinį vystymąsi.
<i>Vaiko aktyvumas ir patirtinis mokymasis</i>	Ugdymas grindžiamas vaiko patirtimi, savarankišku tyrinėjimu, eksperimentavimu ir praktine veikla.
<i>Žaidimo svarba</i>	Žaidimas laikomas pagrindine ugdymosi forma, skatinančia kūrybiškumą, problemų sprendimą, bendravimą ir saviraišką.
<i>Inkliuzyvumas ir individualizavimas</i>	Pripažįstami ir gerbiami kiekvieno vaiko individualūs poreikiai, ugdymas pritaikomas skirtingiems gebėjimams ir mokymosi stiliams.
<i>Socialinė ir emocinė raida</i>	Ugdymas skatina bendradarbiavimą, empatiją, savireguliaciją ir emocinį intelektą.
<i>Kūrybiškumo ir saviraiškos skatinimas</i>	Vaikams suteikiamos galimybės išreikšti save per meną, muziką, judesį ir kitus kūrybinius būdus.
<i>Bendradarbiavimas su šeima</i>	Svarbu kurti stiprų ryšį tarp pedagogo ir tėvų, siekiant užtikrinti vaikui nuoseklų ugdymą ir emocinę paramą.
<i>Sveikos gyvensenos ugdymas</i>	Skatinami sveiki mitybos įpročiai, fizinis aktyvumas, emocinė gerovė ir saugi aplinka.
<i>Nuolatinis stebėjimas ir refleksija</i>	Ugdymo(si) turinys koreguojamas atsižvelgiant į vaikų poreikius, pasiekimus ir pedagogų refleksijas, siekiant nuolatinio tobulinimo.

III SKYRIUS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Tiksliui pasiekti numatomos lanksčios ugdymo(si) sąlygos, kurios skatina tiksle nusakytų vaikų galių auginimą ir padeda vaikams tapti pasitikinčiais, besirūpinančiais savimi ir kitais, jautriais kultūrinei ir socialinei įvairovei, komunikabiliais, lanksčiai mąstančiais, kūrybingais, tyrinėjančiais, sėkmingai ir judriai besimokančiais (1 pav.).



1 pav. Ikimokyklinio ugdymo tikslas

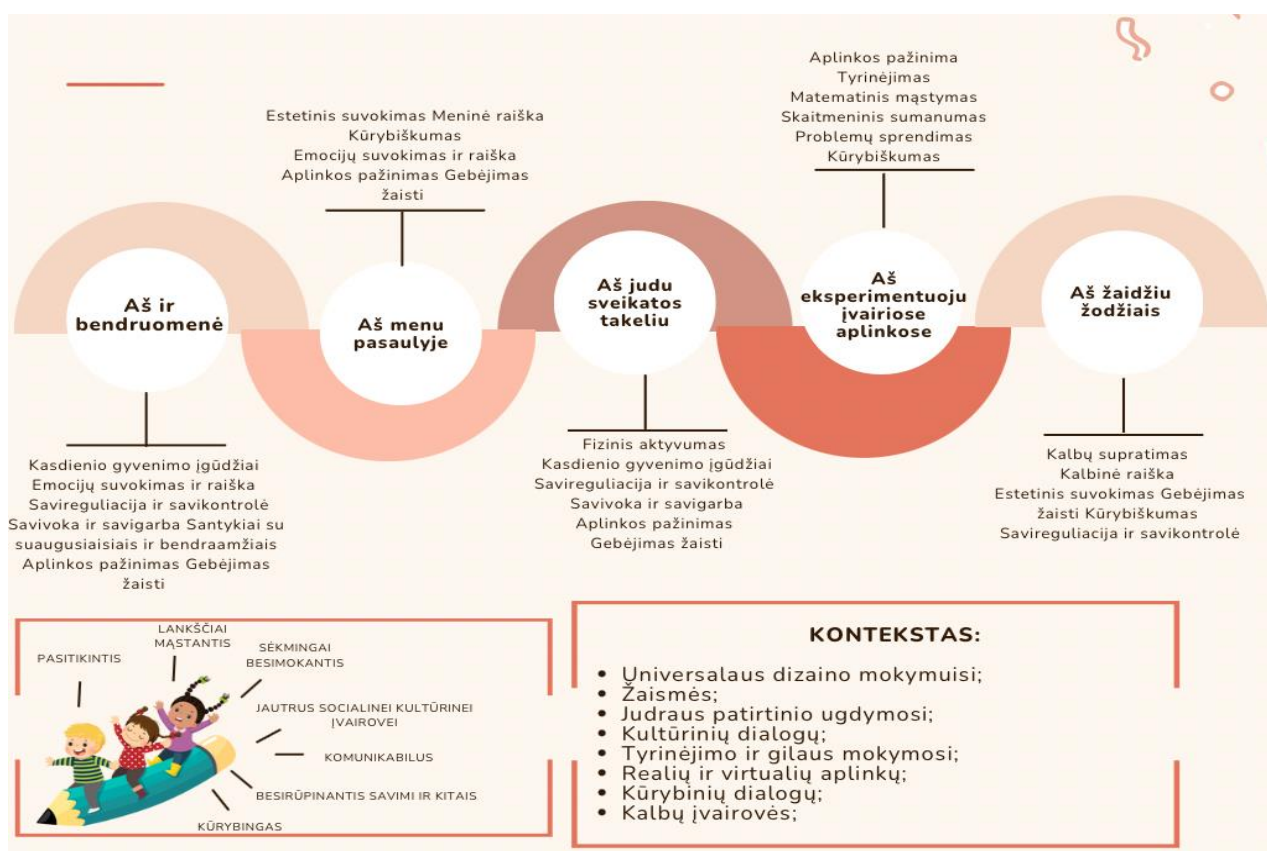
Uždaviniai:

1. Kurti įtraukią ir prieinamą aplinką, kurioje būtų skatinamas kiekvieno vaiko asmeninis augimas ir visapusiškas vystymasis.
2. Integruoti menines veiklas kaip esminį ugdymo komponentą, siekiant lavinti vaikų saviraišką ir kūrybiškumą per įvairias meno formas.
3. Formuoti sveikos gyvensenos ir tinkamos mitybos įpročius, taikant sveikatos stiprinimo programas kasdienėje veikloje.
4. Naudoti inovatyvius ugdymo metodus, kurie skatina kritinį mąstymą, kūrybinį problemų sprendimą ir pažinimo džiaugsmą.
5. Tobulinti ugdymo turinį remiantis vaikų patirtimi, skatinant lankstų mąstymą ir nuolatinį tobulėjimą per refleksiją.

6. Užtikrinti ugdymo tęstinumą, puoselėjant bendradarbiavimu grįstą, kartu besimokančią bendruomenę, kurioje tėvai (globėjai) ir įstaigos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia vieningai vaikų gerovės labui.

Ugdymo(si) rezultatai

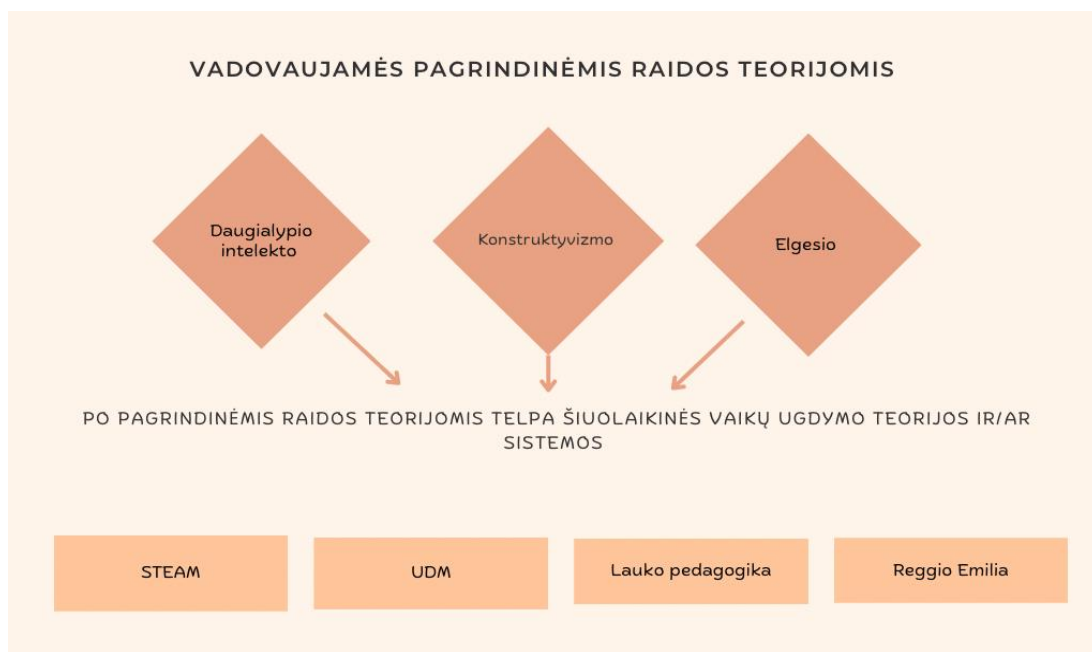
Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai – tai pasiektas tikslas, įgyvendinti uždaviniai bei vaikų nuosekliai įgyjami ir plėtojami pasiekimai. Ikimokyklinio ugdymo(si) pasiekimus grupuojame į stambesnius blokus pagal ugdymo(si) sritis ir siejame juos su vaiko galiomis. Apjungdami pasiekimų sritis į blokus taip pat atsižvelgiame į savo įstaigos ypatumus, prioretizuojame ugdymo kryptį ir ją atvaizduojame lopšelio-darželio konceptualaus ugdymo(si) modelyje (2 pav.).



2 pav. Lopšelio-darželio konceptualus ugdymo(si) modelis

IV SKYRIUS

UGDymo(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS



3 pav. Pagrindinės raidos teorijos ir šiuolaikinės vaikų ugdymo teorijos

Ugdymo(si) proceso organizavimo pagrindas

Programos ugdymo(si) turinys grindžiamas vaiko, o ne mokytojo, centriškumu. Ugdymo procesas organizuojamas taip, kad vaikai turėtų galimybę aktyviai veikti, tyrinėti, kurti tiek individualiai, tiek bendradarbiaudami su grupės draugais. Jie skatinami pasirinkti ir išbandyti įvairius mokymosi būdus, reflektuoti apie juos bei atrasti sau tinkamiausius, padedančius įgyvendinti idėjas. Didesnis dėmesys skiriamas spontaniškam, vaikų iniciatyva vykstančiam ugdymuisi, tačiau mokytojas išlieka aktyvus ugdymo proceso dalyvis. Jo vaidmuo keičiasi – jis tampa ne vadovu, o įgalinančiu, iššūkius keliančiu ir vaikų tyrinėjimus skatinančiu partneriu.

Ugdymosi procesas yra atviras vaikų idėjoms, kūrybinei saviraiškai ir savarankiškiems atradimams. Tai leidžia jiems išreikšti savo unikalų požiūrį į pasaulį bei kurti savitus pažinimo ir raiškos būdus. Kuriant ugdymo(si) kontekstus, svarbu naudoti aukštos kokybės priemones ir metodus, skatinančius vaikų motyvaciją bei autentišką mokymąsi. Mokytojas stebi vaikų pomėgius, mokymosi būdus ir kūrybines veiklas, siekdamas atskleisti jų unikalų pasaulio suvokimą.

Vystant ugdymo(si) procesą, pereinama nuo tradicinės dvikryptės sąveikos tarp pedagogo ir vaiko prie platesnio bendradarbiavimo – priklausymo grupei, mokymosi vieniems iš kitų ir veikimo komandoje. Kokybiškas ankstyvasis ugdymas kuriamas remiantis pažangiomis ugdymo praktikomis bei vaiko raidos ir mokymosi teorijomis.

Ikimokyklinio ugdymo sistema remiasi pagrindinėmis raidos teorijomis, kurios apima įvairias šiuolaikines ugdymo(si) strategijas. Howard Gardner teorija grindžiama prielaida, kad kiekvienas vaikas

pasižymi skirtingų tipų intelektais: lingvistiniu, loginiu-matematiniu, muzikiniu, erdvinio, kūno-kinestetiniu, tarpasmeniniu, intrapersonaliniu ir gamtamoksliniu. Remiantis šia teorija, vaikams siūlomos įvairios veiklos ir mokymosi būdai – muzikos užsiėmimai, fiziniai žaidimai, kūrybinės bei konstravimo užduotys – leidžiantys atsiskleisti per artimiausias intelekto sritis, stiprinantys pasitikėjimą savimi ir skatinantys pažinimą.

Konstruktivizmo teorija (Jean Piaget, Lev Vygotsky) pabrėžia, kad vaikai mokosi aktyviai kurdami savo žinias per patirtį. Pedagogai skatina vaikus tyrinėti, eksperimentuoti, užduoti klausimus ir patiems ieškoti atsakymų. Svarbų vaidmenį šiame procese atlieka socialinis kontekstas – veiklos dažnai vyksta mažomis grupelėmis, kur vaikai bendradarbiauja, mokosi vieni iš kitų, o mokytojas veikia kaip palydovas, padedantis plėsti vaikų supratimą apie pasaulį per pokalbį, patirtinius žaidimus ir bendrą refleksiją.

Elgesio teorija (B. F. Skinner) grindžiama elgesio modeliavimu ir pastiprinimu – apdovanojimais, paskatinimais, rutininėmis veiklomis. Šis požiūris taikomas siekiant nuosekliai ugdyti teigiamą vaikų elgesį, skatinti pageidaujamas elgesio formas ir padėti formuoti socialinius elgesio įgūdžius – bendradarbiavimą, pagalbą ar laukimą savo eilės.

Lopšelyje-darželyje taikomi Reggio Emilia sistemos elementai, kurie skatina į vaiką orientuotą ir kontekstinį ugdymą. Pedagogai kuria turiningas mokymosi aplinkas bei ugdymo „provokacijas“ – apgalvotai modeliuoja priemones ir erdves taip, kad jos žadintų vaikų smalsumą, skatintų tyrinėjimą, klausimų kėlimą bei eksperimentavimą, taip ugdant jų kūrybiškumą.

Ugdymo(si) kontekstų kūrimui taikoma UDM sistema, paremta neuromokslų tyrimais. Ji grindžiama tuo, kad kiekvienas vaikas mokosi skirtingai, todėl ugdymo turinys, metodai ir aplinka turi būti lanksčiai pritaikyti įvairiems poreikiams. Siekiant įtraukties, vaikams siūlomos įvairios mokymosi formos – vizualinės, garsinės, judesio ar praktinės – leidžiančios mokytis jiems suprantamiausiu būdu.

Vaikų ugdymasis vyksta ne tik grupėse, bet ir lauko aplinkoje. Lauko pedagogikos principai suteikia galimybę mokytis gamtoje – piešiant, skaičiuojant, skaitant ar rašant, neatskiriant žaidimo nuo mokymosi. Tokiu būdu ugdymosi procesas tampa natūralus, vientisas ir žaismingas.

Didelis dėmesys skiriamas STEAM inovacijoms, apimančioms gamtamokslinį, technologinį, inžinerinį, matematinį ir meninį ugdymą. Ši metodika ikimokyklinio amžiaus vaikams yra suprantama, nes atliepia jų natūralų smalsumą ir poreikį tyrinėti. STEAM ugdymas taikomas tiek lauke, tiek grupėje, pasitelkiant natūralią aplinką ir šiuolaikines technologijas (pvz. „kalbantys“, „girdintys“ daiktai, interaktyvūs žaislai). Tokia veikla skatina kūrybiškumą, eksperimentavimą ir padeda holistiškai suvokti pasaulį integruojant gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos ir matematikos žinias.

Šios ugdymo(si) praktikos užtikrina, kad kiekvienas vaikas galėtų mokytis jam tinkamiausiu būdu, o pats procesas būtų įtraukus, kūrybiškas ir motyvuojantis.

Pedagoginės strategijos

Mokytojas, dirbdamas net ir to paties amžiaus vaikų grupėje, turi taikyti skirtingas (individualizuotas) ugdymo strategijas. Kokybiškos mokytojo praktikos pavyzdžiai pateikiami 3 lentelėje.

3 lentelė. Pedagoginės strategijos vaikų ugdymui

Veiklos padedančios vaiko asmenybės raidai:	Individualizuotas mokymas: prisitaikymas prie vaiko poreikių, skirtingų mokymosi stilių taikymas, skatinimas ir konstruktyvi kritika. Žaidimų metodika: mokymasis per vaidybinius, konstrukcinius, lauko žaidimus. Savireguliacijos ugdymas: emocijų atpažinimas, kvėpavimo pratimai, pasakų analizė. Bendradarbiavimas: grupinės užduotys, mentorystė, konfliktų sprendimas. Atsakomybės skatinimas: smulkios užduotys, sprendimų priėmimo galimybė. Kūrybiškumo ugdymas: kūrybinės užduotys, istorijų kūrimas, eksperimentai. Vertybių ugdymas: diskusijos apie etines dilemas, gerų darbų skatinimas.
Veiklos skatinančios vaiko mokymosi procesą:	Eksperimentai ir tyrinėjimai: vandens, smėlio žaidimai, gamtos stebėjimai. Sensoriniai žaidimai: žaidimai su įvairiomis tekstūromis. Žaidimų grįstas mokymasis: matematikos, kalbos, taisyklių žaidimai. Savarankiškas tyrinėjimas: laisvo pasirinkimo veiklos, atviri klausimai. Daugialypis mokymas: vizualinis, audialinis, kinestetinis mokymas.

Veiklos palaikančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą:	Aplinkos kūrimas: skirtingos žaidimų zonos, lauko žaidimai. Vaidmenų žaidimai: teminiai žaidimai, tęstinio pasakojimo veiklos. Žaidimu grįstas mokymasis: skaičiavimas, raidžių žaidimai, sensorika. Socialiniai įgūdžiai: bendradarbiavimo ir taisyklių žaidimai. Vaiko iniciatyvos palaikymas: vaiko pasirinkta veikla, kūrybiniai klausimai.
---	--

Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms

Lopšelyje-darželyje veikianti vaikų ugdymo(si) paramos sistema grindžiama glaudžiu administracijos, vaiko gerovės komisijos, mokytojų ir švietimo pagalbos specialistų bendradarbiavimu.

4 lentelė. Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms teikimo kryptis

1. Prevencinis ugdymo(si) prieinamumo užtikrinimas – mokytojai iš anksto numato galimas ugdymo(si) kliūtis ir parenka tinkamas priemones bei metodus, siekdami užkirsti kelią galimai atskirčiai.
2. Individualizuota pagalba vaikams – švietimo pagalbos specialistai padeda lavinti vaikų fizines funkcijas, pažinimo gebėjimus, mąstymo procesus ir kalbos įgūdžius, jei jų raida neatitinka amžiaus normų ar kyla mokymosi sunkumų.
3. Mokytojų konsultavimas ir ugdymo(si) proceso optimizavimas – specialistai teikia mokytojams rekomendacijas dėl ugdymo(si) galimybių, aplinkos kūrimo, taikomų metodų ir priemonių, siekiant pašalinti mokymosi barjerus.
4. Nuolatinė vaikų stebėseną ir ugdymo(si) planavimas – atliekami individualūs vaikų vertinimai, stebima jų pažanga, koreguojamas ugdymo(si) procesas, siūlomos individualizuotos programos ir metodai.
5. Tėvų įtraukimas į ugdymo procesą – mokytojai ir specialistai bendradarbiauja su tėvais (globėjais), teikia jiems konsultacijas, rengia individualius susitikimus, informacinius susirinkimus ir specializuotus seminarus.

Ši sistema užtikrina, kad kiekvienas vaikas gautų reikiamą paramą, o mokytojai ir tėvai (globėjai) galėtų veiksmingai bendradarbiauti siekdami geriausių ugdymo(si) rezultatų.

Ugdymo(si) turinys

Lopšelyje-darželyje ikimokyklinio ugdymo(si) turinys formuojamas atsižvelgiant į tai, kokių pasiekimų siekiama per tam tikrą amžiaus tarpsnį. Vaikų pasiekimai grupuojami pagal jų gebėjimus ir skirstomi į šešis nuoseklius žingsnius, atspindinčius jų tolygų augimą.

Ugdymo(si) turinys apima dvi amžiaus grupes: 1–3 metų ir 4–6 metų vaikus. Jis įgyvendinamas per visą vaiko kasdienę veiklą grupėje – valgymo, pasiruošimo poilsiui, išėjimo į lauką metu, bendraujant, spontaniškai žaidžiant ar dalyvaujant mokytojų organizuojamose veiklose (4 pav.).



4 pav. Ugdymo(si) turinys: vaiko galių auginimo schema

AŠ IR BENDRUOMENĖ

BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	Pasiekimų žingsniai Pagarba taisyklėms, atsakomybė bendruomenėje	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminiai gebėjimai. Savarankiškai renkasi sveiką maistą, rūpinasi švara, saugiai elgiasi.	1 žingsnis: Bando savarankiškai valgyti, reaguoja į rutiną. 2 žingsnis: Maitinasi, tvarkosi higieną su pagalba. 3 žingsnis: Tvarko daiktus, laikosi susitarimų. 4 žingsnis: Serviruoja stalą, saugiai naudoja priemones prižiūrint. 5 žingsnis: Tvarko žaislus, žino, kaip elgtis pavojingose situacijose. 6 žingsnis: Atskiria saugias/nesaugias situacijas, žino pagalbos numerį.	Jutiminiai žaidimai (tekstūros, skoniai). Ritminiai žaidimai ir lopšinės nusiraminimui. Savarankiškumo žaidimai: užsisiegti drabužius, serviruoti stalą.
PASITIKINTIS Emocijų suvokimas ir raiška	Pasiekimų žingsniai Jausmų atpažinimas santykiuose su kitais	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jaismais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, išreiškia emocijas tinkamu būdu.	1 žingsnis: Atspindi kitų emocijas. 2 žingsnis: Reaguoja į kitų jausmus. 3 žingsnis: Pastebi emocijas, reaguoja. 4 žingsnis: Atpažįsta emocijas veide, elgesyje. 5 žingsnis: Komentuoja emocijas ir situacijas. 6 žingsnis: Padeda kitiems, kalba apie jausmus.	Emocijų kortelės, mimikos žaidimai. Veidrodiniai žaidimai („Aš šypsau – tu šypsaisi“). Emocijų domino, pasakos apie jausmus ir emocijas.
BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai Gebėjimas prisitaikyti prie grupės, laukti savo eilės	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Laikosi susitarimų, mandagiai bendrauja, nusiramina.	1 žingsnis: Gerai jaučiasi įprastoje aplinkoje. 2 žingsnis: Reaguoja į suaugusiojo ženklus. 3 žingsnis: Laikosi paprastų prašymų. 4 žingsnis: Pradeda valdyti impulsus, laikosi tvarkos. 5 žingsnis: Supranta elgesio lūkesčius, primena taisykles. 6 žingsnis: Ieško taikių sprendimų konfliktuose.	Dienos ritmas ir emocinis palaikymas. Žaidimai su taisyklėmis („Stop-judėk“, „Statulos“). Diskusijos apie elgesį, pasakų analizė.

PASITIKINTIS Savivoka ir savigarba	Pasiekimų žingsniai Savo vaidmens bendruomenėje supratimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai. Suvokia save kaip šeimos, grupės narį.	1 žingsnis: Stebi savo kūną, reaguoja į gimtąją kalbą. 2 žingsnis: Rodo prierašumą tėvams ir globėjams. 3 žingsnis: Siekia savarankiškumo grupėje. 4 žingsnis: Vaizduoja savo šeimą, prisideda prie grupės veiklos. 5 žingsnis: Kalba apie šeimą, grupę, gimtąją kalbą. 6 žingsnis: Dalyvauja bendruomenės veikloje.	Dienos ritmas ir saugumo jausmo stiprinimas. Veidrodžio žaidimai, savęs tyrinėjimas. Dalyvavimas švenčių organizavime, pasakojimai apie šeimą.
JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais	Pasiekimų žingsniai Bendradarbiavimas, konfliktų sprendimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, gerbia kitus, supranta žodžių ir veiksmų pasekmes.	2 žingsnis: Stebi, mėgdžioja suaugusįjį, vykdo paprastus prašymus, žaidžia greta kito vaiko. 3 žingsnis: Inicijuoja veiklą, dalinasi žaislais, trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą. 4 žingsnis: Žaidžia poroje ar grupelėje, siūlo idėjas, sprendžia nesutarimus su mokytojo pagalba. 5 žingsnis: Siekia bendrų tikslų su kitais, randa konfliktų sprendimus, laikosi susitarimų. 6 žingsnis: Suvokia elgesio pasekmes, padeda kitiems spręsti nesutarimus, rodo iniciatyvą.	Socialinių situacijų modeliavimas („prašau“, „ačiū“, „atsiprašau“). Veiklos greta kitų („Statome bokštą“, „Žaislų vonelė“). Grupiniai projektai („Sukurkime miestą“, „Paruoškime spektaklį“). Konfliktų sprendimo diskusijos ir sprendimų paieška.
LANKSČIAI MĄSTANTIS Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai Kas sudaro bendruomenę, profesijos, žmonių tarpusavio ryšiai	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	1 žingsnis: Pastebi gamtos objektus aplinkoje. 2 žingsnis: Atpažįsta žmones, daiktus, orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. 3 žingsnis: Prižiūri augalus, atpažįsta gamtos reiškinius.	Stebėjimas ir vaidmenų žaidimai („Ligoninė“, „Parduotuvė“, „Statybos“).

Esminiai gebėjimai. Pažįsta socialinius, kultūrinius, gamtos objektus, juos apibūdina, žinias taiko veikloje.	4 žingsnis: Pažįsta vietovės objektus, dalyvauja tradicijų puoselėjime. 5 žingsnis: Pasakoja apie šeimą, miestą, suvokia laiką (vakar, šiandien, rytą). 6 žingsnis: Skiria profesijas, siūlo idėjas aplinkos priežiūrai, jaučia prierašumą aplinkai.	Ekskursijos po lopšelių-darželių, profesijų pažinimas („Profesijų kampelis“). Projektai apie miestą, bendruomenę, žemėlapių kūrimas.
KŪRYBINGAS Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai Socialiniai vaidmeniniai žaidimai	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Kuria vaidmenų, režisūrinius ir taisyklių žaidimus individualiai ir su kitais.	1 žingsnis: Reaguoja į prisilietimus, kartoja judesius ir garsus. 2 žingsnis: Tyrinėja aplinką, eksperimentuoja su žaislais. 3 žingsnis: Žaidžia su kitais, laikosi paprastų žaidimo taisyklių. 4 žingsnis: Derina veiksmus, naudoja kalbą vaidmenims atlikti, sprendžia nesutarimus. 5 žingsnis: Plėtoja tęstinius vaidmenų žaidimus, improvizuoja siužetus. 6 žingsnis: Kuria naratyvinius žaidimų pasaulius, lanksčiai keičia vaidmenis, sprendžia konfliktus.	Žaidimų aplinkos kūrimas (smėlio, statybos, sensoriniai žaidimai). Vaidmenų žaidimai su rekvizitais („Poliklinika“, „Pardutuvė“, „Vaikų darželis“). Mokymas žaidimo taisyklių, kompromisų paieška, siužetų kūrimas pagal metų laikus ir šventes.

AŠ MENU PASAULYJE

KOMUNIKABILUS Estetinis suvokimas	Pasiekimų žingsniai Spalvų, garsų, formų pažinimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, reaguoja ir aptaria estetinius gamtos ir meno ypatumus.	1 žingsnis: Reaguoja į spalvas, formas, garsus, mimiką. 2 žingsnis: Atpažįsta girdėtus muzikos kūrinius, dailės, gamtos reiškinius. 3 žingsnis: Emocingai reaguoja į garsus, piešinius, šokių; pastebi kontrastus. 4 žingsnis: Pastebi spalvų, judesių, garsų įvairovę, išsako įspūdžius. 5 žingsnis: Grožisi gamtos ir žmogaus kūriniais, atpažįsta meno ypatumus. 6 žingsnis: Pasakoja apie matytus kūrinius, siūlo idėjas aplinkos puošimui.	Spalvų, garsų, šviesos ir šešėlių tyrinėjimai. Mimikos žaidimai, trumpų muzikinių kūrinių klausymas. Kūrybiniai projektai („Spalvų savaitė“, „Muzika piešia paveikslą“). Mini parodos ir jausmų kampelių kūrimas.

KŪRYBINGAS Meninė raiška	Pasiekimų žingsniai Piešimas, lipdymas, muzika, teatras	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir kryptingai reiškia emocijas, idėjas, naudoja menines sąvokas.	Vaiko pasiekimų ūgtis dailės posrityje: 1 žingsnis: Reaguoja į ryškius objektus, tyrinėja paviršius. 2 žingsnis: Naudoja dažus, rašiklius, spontaniškai kuria pėdsakus. 3 žingsnis: Piešia „keverzones“, atpažįstamus objektus, renkasi mėgstamas priemones. 4 žingsnis: Kuria vaizdus, piešinius papildydamas pasakojimais, Formuojasi savitas stilius. 5 žingsnis: Naudoja įvairias technikas, planuoja kūrybą, naudoja dailės sąvokas. 6 žingsnis: Eksperimentuoja sudėtingomis technikomis, kuria kryptingai, vertina kūrinius.	Jutiminės kūrybinės veiklos su įvairiomis medžiagomis (ryžiai, tešla, dažai, tekstūros). Kūryba pirštais, plunksna, mišriomis technikomis (koliažas, tapyba). Kalbėjimasis apie draugų darbus, refleksijos ugdymas.
	Vaiko pasiekimų ūgtis muzikos posrityje: 1 žingsnis: Reaguoja į garsus, imituoja balsus, ploja, krato barškučius. 2 žingsnis: Mėgdžioja muzikos garsus, atkartoja dainų fragmentus, improvizuoja. 3 žingsnis: Tyrinėja instrumentus, palaiko ritminį pulsą, kuria daineles. 4 žingsnis: Intonuoja dainas, groja kūno perkusija, fiksuoja muzikines idėjas. 5 žingsnis: Atpažįsta muzikos kontrastus, improvizuoja, išreiškia ritmą judesiu. 6 žingsnis: Komponuoja muziką, naudoja grafinius ženklus, analizuoja muzikinius kūrinius.	Lopšinės, dainelės, ritminiai žaidimai (plojimas, trepsėjimas). Garsų atpažinimas ir improvizacijos („Pakelk rankytę“, „Pakartok garsą“). Kūrybinės užduotys: emocijų muzika, savos dainos kūrimas, žaidimai su natūraliomis priemonėmis.
	Vaiko pasiekimų ūgtis šokio posrityje: 1 žingsnis: Instinktyviai juda pagal muziką, išreiškia emocijas. 2 žingsnis: Mėgdžioja ritmiškus judesius, tyrinėja kryptis, šoka su kitais. 3 žingsnis: Kuria paprastas judesių kombinacijas, improvizuoja pagal nuotaiką. 4 žingsnis: Tyrinėja šokio ritmą, tempą, erdvę; kuria trumpus šokius. 5 žingsnis: Kuria sudėtingesnes kompozicijas, šoka poroje, kalba apie šokio ypatybes. 6 žingsnis: Kuria šokius su tema ir siužetu, reflektuoja apie šokio patirtį.	Judesio žaidimai („Linguoja medelis“, „Šokanti bitutė“), ritminiai pratimai. Kūno dalimis grįsti judesiai, gyvūnų imitacijos, poriniai šokiai. Teminiai šokiai ir liaudies šokių mokymasis („Pliauškutis“, „Malūnėlis“). Kūrybinės choreografijos, šokio refleksijos grupėje.

	Vaiko pasiekimų ūgtis teatro posrityje: 2 žingsnis: Žaidimuose reiškia poreikius ir emocijas, tyrinėja kūno ir balso galimybes. 3 žingsnis: Naudoja mimiką, judesius, balso intonacijas, sąmoningai atlieka vaidmenis. 4 žingsnis: Vaidina socialines situacijas, pasakų epizodus, kuria dialogus, naudoja rekvizitus. 5 žingsnis: Tyrinėja personažus, kuria dramatiškas situacijas, jungia muziką, šokį. 6 žingsnis: Perteikia personažo emocijas, kuria spektaklius, reflektuoja patirtį.	Veidrodiniai, balsų ir kūno improvizacijos žaidimai. Vaidmenų žaidimai („Aš – gydytojas“), pasakų improvizacijos („Raudonkepurnaitė“). Dramos žaidimai socialinių įgūdžių ugdymui („Ką daryti, jei atėmė žaislą?“). Spektaklių kūrimas: piešimas, aksesuarų gamyba, muzika ir šokis, refleksijos po pasirodymų.
KŪRYBINGAS Kūrybiškumas	Pasiekimų žingsniai Saviraiška per įvairias meno formas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai. Naudoja vaizduotę ir patirtį kūryboje, aptaria ir dalinasi savo idėjomis su kitais.	1 žingsnis: Džiaugiasi savo veikla, atkartoja patikusius veiksmus. 2 žingsnis: Tyrinėja daiktus, garsus, judesius neįprastais būdais. 3 žingsnis: Perkuria garsus, judesius, vaizdus, kuria naujus derinius. 4 žingsnis: Pasitelkia vaizduotę, kuria siužetus ir praplečia veiklą. 5 žingsnis: Generuoja naujas idėjas, išreiškia pasaulį įvairiomis priemonėmis. 6 žingsnis: Kuria pasitelkdamas kitų įkvėpimą, sprendžia kūrybinius iššūkius, dalinasi kūryba.	Sensorinės kūrybinės patirtys (dažai, smėlis, molis, netradicinės medžiagos). Vaidybiniai žaidimai ir spontaniška saviraiška („Aš – medis vėjyje“). Kūrybiniai dienoraščiai, teminės dirbtuvės („Spalvų nuotykių“, „Mano pasaulis“).
PASITIKINTIS Emocijų suvokimas ir raiška	Pasiekimų žingsniai Jausmų perteikimas mene	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, išreiškia ir aptaria emocijas tinkamais būdais, komunikuoja apie	1 žingsnis: Mimika, judesiais ir garsais reiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. 2 žingsnis: Skirtingu intensyvumu reiškia emocijas, reaguoja į kitų emocijas. 3 žingsnis: Pradedama vartoti emocijų pavadinimus, empatijos ženklai (glostymas, užuojauta). 4 žingsnis: Suvokia emocijų įvairovę, vaizduoja jas mimika, judesiu, vaizdu, vaidmenimis.	Veidrodiniai žaidimai, emocinės dainelės ir improvizacijos. Emocijų koliažai, jaustukų teatras, emociniai šokiai. Grupiniai projektai: pasakos, spektakliai apie emocijas per piešinį, muziką ir žodį.

jausmus įvairiomis formomis.	5 žingsnis: Kuria piešinius, pasakojimus, šoka ir vaidina emocines scenas. 6 žingsnis: Apibūdina emocijas, kalba apie jausmus, ieško raiškos būdų.	
LANKSČIAI MAŠTANTIS Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai Kultūrinė įvairovė mene	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta socialinius, kultūrinius, gamtos objektus, taiko žinias kūryboje.	1 žingsnis: Emocingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus objektus, reiškinius. 2 žingsnis: Žino kai kurių kultūrinių daiktų paskirtį, renkasi patinkančius objektus. 3 žingsnis: Pasirenka būti mėgstamoje kultūrinėje aplinkoje. 4 žingsnis: Supranta kultūrinius skirtumus, išreiškia kūryboje gamtos ir kultūros grožį. 5 žingsnis: Vaizduoja šeimos tradicijas, domisi jų skirtumais su kitomis kultūromis. 6 žingsnis: Lygina tradicines šventes, samprotauja apie praeitį, reiškia prierašumą kultūrai kūryboje.	Veidrodiniai žaidimai, judesio ir garso improvizacijos. Klausymasis muzikos ir emocijų įvardijimas. Emocijų koliažai, komiksų kūrimas, emocijų dienoraščiai. Kūrybiniai duetai: piešiniai ir istorijos pagal emocijas.
KŪRYBINGAS Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai Meniniai žaidimai	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Kuriam režisūrinius, vaidmenų ir taisyklių žaidimus individualiai ir grupėje.	3 žingsnis: Žaidžia įsiminusį įvykį, jungia kelis veiksmus į siužetą, laikosi vaidmens taisyklių. 4 žingsnis: Derina veiksmus su kitais, kuria kasdienes socialines situacijas žaidime. 5 žingsnis: Plėtoja tęstinius vaidmenų žaidimus, jungia realias patirtis ir fantastiką. 6 žingsnis: Kuria ilgalaikius naratyvinius pasaulius, lanksčiai kaitalioja vaidmenis.	Režisūriniai ir vaidmenų žaidimai („Ligoninė“, „Parduotuvė“, „Kavinė“). Rekvizito, lėlių, kaukių naudojimas vaidmenims plėtoti. Meninė raiška: piešimas, vaidinimas, istorijų kūrimas (komiksai, scenarijai, žemėlapiai). Ilgalaikiai projektai: pasakų kūrimas, spektakliai, repetacijos.

AŠ JUDU SVEIKATOS TAKELIU

JUDRIAI BESIMOKANTIS Fizinis aktyvumas	Pasiekimų žingsniai Judrieji žaidimai, koordinacija, ištvermė	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Esminiai gebėjimai. Lavina motoriką, koordinaciją, ištvermę, sąmoningai valdo kūno judesius.	2 žingsnis: Derina rankų judesius (plojimas, daikto paėmimas). 3 žingsnis: Derina akies-rankos, rankų ir kojų veiksmus (veria, ridena kamuolį). 4 žingsnis: Derina judesius žaisdamas grupėje, tiksliai valdo pirštus (kerpa, pila vandenį). 5 žingsnis: Meta, spiria kamuolį, stato konstrukcijas, ugdo pusiausvyrą ir fizinę kontrolę. 6 žingsnis: Laisvai juda, orientuojasi erdvėje, tiksliai valdo įrankius, jaučia fizinio aktyvumo ir poilsio poreikį.	Smulkiosios ir stambiosios motorikos žaidimai („Paliesk, paplok, paimk“, kamuolio perdavimas). Motorikos stotelių veiklos (kerpame, pilame, verdame „virtuvėlėje“). Statinių iš kaladėlių kūrimas, ilgesni žaidimai lauke, kūrybinės konstrukcijos.
BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	Pasiekimų žingsniai Higiena, sveikata, mitybos įpročiai	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminiai gebėjimai. Renkasi sveiką maistą, rūpinasi asmens higiena, laikosi saugaus elgesio taisyklių.	1 žingsnis: Kūno kalba rodo diskomfortą, ragauja įvairų maistą, siekia valgyti pats. 2 žingsnis: Parodo, kad reikia tualetu, plauna rankas su pagalba, valgo savarankiškiau. 3 žingsnis: Naudojasi tualetu, apsirengia su pagalba, pradeda naudoti įrankius, saugo save lauke. 4 žingsnis: Plauna rankas, aptaria sveiką maistą, padeda serviruoti stalą, supranta šviesoforo taisykles. 5 žingsnis: Savarankiškai laikosi higienos, tvarkosi, žino saugumo taisykles, atpažįsta netinkamus prisilietimus. 6 žingsnis: Taisyklingai rūpinasi higiena, renkasi sveiką maistą, aiškina saugaus elgesio principus, žino pagalbos numerį.	Kūno pojūčių atpažinimas per žaidimus. Savarankiškumo ugdymas valgymo, higienos, apsirengimo veiklose. Sveikos mitybos ir stalo etiketo žaidimai („Sveikų produktų dėžutė“, „Valgymo stotelė“). Saugumo mokymas per praktinius žaidimus („Eik - lauk - sustok“).

BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai Atsakomybė už savo kūną ir veiksmus	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Laikosi tvarkos ir susitarimų, kontroliuoja impulsus, nusiramina ir sprendžia konfliktus taikiai.	1 žingsnis: Nusiramina prigludžiamas, atspindi suaugusiojo emocijas. 2 žingsnis: Reaguoja į emocinius signalus, pradeda kontroliuoti veiksmus su pagalba. 3 žingsnis: Savarankiškai ieško nusiramavimo būdų, laikosi susitarimų. 4 žingsnis: Susilaiko nuo impulsyvių veiksmų, sutelkia dėmesį, seka taisykles. 5 žingsnis: Konfliktus sprendžia žodžiais, ištvermingas veikloje, primena taisykles kitiems. 6 žingsnis: Savarankiškai taiko nusiramavimo būdus, valdo emocijas, ieško taikių sprendimų.	Emocijų pažinimo žaidimai („Kaip jaučiuosi?“), ramimosi ritualai („Mano vietelė“). Kvėpavimo pratimai, muzikos klausymas, savaiminio kalbėjimo strategijos. Konfliktų sprendimo mokymas: situacijų analizė, sprendimų paieška, elgesio susitarimai.
PASITIKINTIS Savivoka ir savigarba	Pasiekimų žingsniai Fizinių galimybių suvokimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai. Pažįsta savo kūną, suvokia savo gebėjimus ir tapatybę, jaučiasi bendruomenės dalimi.	1 žingsnis: Tyrinėja kūną, reaguoja į vardą, formuojasi saviidentifikacija. 2 žingsnis: Atpažįsta save, parodo kūno dalis, reiškia norus, stiprėja fizinis savarankiškumas. 3 žingsnis: Įvardija kūno dalis, amžių, lytį; domisi kultūriniais simboliais. 4 žingsnis: Apibūdina išvaizdos bruožus, piešia save ir šeimą, domisi kūno vidumi. 5 žingsnis: Tyrinėja kūno galimybes ir sistemas, supranta laiko tėkmę per fizinę raidą. 6 žingsnis: Stebi kūno pokyčius, pozityviai vertina savo gebėjimus, stiprina tautinį tapatumą.	Kūno pažinimo ir veidrodiniai žaidimai („Kur mano rankytė?“, „Aš čia!“). Savarankiškumo skatinimas renkantis drabužius, priemones, veiklas („Kas ką moka?“). Kūrybinės užduotys: piešimas, profesijų pažinimas („Kuo aš noriu būti?“), diskusijos apie tautybę ir šeimos tradicijas.
LANKSČIAI MĄSTANTIS Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai Kaip gamta ir sveikata susijusios	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	1 žingsnis: Tyrinėja savo kūną, stebi judesius. 2 žingsnis: Atpažįsta save, parodo kūno dalis, džiaugiasi judėjimu. 3 žingsnis: Įvardija kūno dalis, pasako amžių, vardą, siekia savarankiškumo.	Sensoriniai tyrinėjimai gamtoje (žolė, smėlis, vanduo). Judėjimo veiklos lauke („Pajusk vėją“, „Ką jaučia mano kūnas?“).

Esminiai gebėjimai. Pažįsta gamtos reiškinius ir kūno galimybes, taiko žinias savo veikloje.	4 žingsnis: Apibūdina savo išvaizdą, pastebi skirtumus tarp savęs ir kitų, domisi kūno vidumi. 5 žingsnis: Tyrinėja kūno funkcijas, jaučia asmeninę ir bendrą erdvę. 6 žingsnis: Stebi kūno pokyčius (kvėpavimą, pulsą), pozityviai vertina savo gebėjimus.	Kūryba gamtoje: kūno atvaizdų formavimas iš gamtos medžiagų. Stebėjimai: kvėpavimas po bėgimo, širdelės plakimas, pėdų ilgis smėlyje.
KŪRYBINGAS Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai Sportiniai žaidimai, komandinė veikla	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Žaidžia individualiai ir komandoje, laikosi taisyklių, sprendžia konfliktus.	2 žingsnis: Inicijuoja ir palaiko žaismingą bendravimą. 3 žingsnis: Derina savo veiksmus su kitais žaidėjais. 4 žingsnis: Derina žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmenims ir konfliktų sprendimui. 5 žingsnis: Laikosi žaidimo taisyklių, sąveikauja grupėje, planuoja žaidimus. 6 žingsnis: Žaidžia kolektyviniuose žaidimuose, konstruktyviai sprendžia nesutarimus, rūpinasi žaidimo aplinka.	Bendri judėjimo žaidimai („Perduok kamuolį“, „Vaidrodis“), rateliai su dainomis. Sportinės užduotys ir kliūčių ruožai komandomis („Sporto varžybų diena“). Mini varžybos („Pagauk uodegėlę“, mini futbolas), mokymasis bendradarbiauti ir palaikyti vieni kitus.

AŠ EKSPERIMENTUOJU ĮVAIRIOSE APLINKOSE

LANKSČIAI MAŠTANTIS Aplinkos pažinimas	Pasiekimų žingsniai Gamtos ir technologijų tyrinėjimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta gamtos, kultūros ir technologijų reiškinius, taiko žinias kūryboje ir veikloje.	1 žingsnis: Reaguoja į gamtos objektus, tyrinėja aplinką emocijomis. 2 žingsnis: Atpažįsta daiktus, gamtos reiškinius, žino jų paskirtį. 3 žingsnis: Pažįsta daugiau gamtos objektų, suvokia technologijų įtaką (nuotraukos, įrašai). 4 žingsnis: Pastebi pokyčius aplinkoje, samprotauja apie metų laikus, rūšiuoja atliekas. 5 žingsnis: Fiksuoja gamtinius stebinius, samprotauja apie augalus, gyvūnus ir jų aplinką. 6 žingsnis: Tyrinėja kūno sistemas, supranta gamtos ir žmogaus ryšį, formuoja atsakomybę už aplinką.	Sensorinis gamtos pažinimas (lapai, akmenėliai, vanduo). Gamtos ir technologijų tyrinėjimai su didinamuoju stiklu, žiūronais. Gamtos stebėjimai, augalų priežiūra („Mano augalas“), atliekų rūšiavimo žaidimai. Diskusijos apie aplinkosaugą („Kaip saugoti gamtą?“) ir žmogaus bei gamtos sąveiką.

KŪRYBINGAS Tyrinėjimas	Pasiekimų žingsniai Eksperimentavimas, bandymai su medžiagomis ir reiškiniais	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminiai gebėjimai. Tyrinėja save ir aplinką per pojūčius, eksperimentus ir klausimus.	1 žingsnis: Tyrinėja pasaulį per pojūčius, eksperimentuoja judesiu ir garsu. 2 žingsnis: Išbando naujus pojūčius, taiko patirtį naujose situacijose. 3 žingsnis: Sąmoningai eksperimentuoja su daiktais, reiškiniais ir medžiagomis. 4 žingsnis: Kelia klausimus, numato tyrinėjimo eigą, apibūdina atradimus. 5 žingsnis: Aiškinasi objektų savybes, lygina, analizuoja tyrimo rezultatus. 6 žingsnis: Grupuoja objektus, kelia naujas idėjas, samprotauja apie rezultatus.	Sensoriniai tyrinėjimai (smėlis, vanduo, pupelės, garsai). Eksperimentai su medžiagomis („Spalvų maišymas“, „Plūduriuoja ar skęsta“). Pojūčių analizė ir apibūdinimas („šlapia“, „minkšta“ ir kt.). Grupiniai tyrinėjimai ir mini projektai („Tyrinėju, palyginu, paaiškinu“).
LANKSČIAI MĄSTANTIS Matematinis mąstymas	Pasiekimų žingsniai Matavimai, skaičiavimai, dėsniumų atradimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai. Atranda skaičių, formų ir matavimo būdus, taiko juos aplinkos pažinimui ir problemų sprendimui.	2 žingsnis: Rikiuoja daiktus pagal dydį, supranta kiekius („vienas“, „daug“). 3 žingsnis: Lygina daiktus, atpažįsta skaičius 1–3, kopijuoja sekas. 4 žingsnis: Naudoja palyginimą, įvardija skaičius 1–5, supranta „vienu daugiau/mažiau“. 5 žingsnis: Skaičiuoja iki 5, atlieka paprastus veiksmus, kuria sekas, taiko sutartinį matą. 6 žingsnis: Skaičiuoja iki 10, lygina dydžius, sprendžia problemas naudodamas grafikus ir sekas.	Skaičių, formų ir kiekių žaidimai („Vienas, du, trys“, „Surikiuok nuo mažo iki didelio“). Sekų kopijavimas ir kūrimas iš spalvų, kaladėlių, garsų. Skaičiavimai kasdienėje veikloje (lentelės, grafikai). Praktinės užduotys su sąvokomis apie kryptį ir vietą („aukšty“, „žemyn“, „už“, „priekyje“).
LANKSČIAI MĄSTANTIS Skaitmeninis sumanumas	Pasiekimų žingsniai Technologijų panaudojimas eksperimentuose	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	1 žingsnis: Stebi išmaniųjų žaislų veikimą, reaguoja sensoriniu būdu. 2 žingsnis: Eksperimentuoja su paprastais išmaniaisiais žaislais. 3 žingsnis: Valdo žaislus su paprastomis funkcijomis, supranta priežasties–pasekmės ryšį.	Sensorinis technologijų stebėjimas (karuselės, garsiniai žaislai). Robotukų valdymas (Bee-Bot), komandų sekos kūrimas.

Esminiai gebėjimai. Naudoja skaitmenines priemones tyrinėjimui, kuria skaitmeninį turinį, sudaro veiksmų sekas.	4 žingsnis: Tyrinėja skaitmeninį turinį, fiksuoja rezultatus (foto, piešimas). 5 žingsnis: Kuria skaitmeninį turinį, sudaro veiksmų sekas programavimo aplinkoje. 6 žingsnis: Derina skaitmenines priemones projektams, kuria sudėtingesnes programas, suvokia saugaus elgesio taisykles.	Vaizdo stebėjimai ir analizė, praktiniai projektai su fotografija, piešimu ir garsu. Loginių sekų kūrimo pratimai naudojant piktogramas.
JUDRIAI BESIMOKANTIS Problemų sprendimas	Pasiekimų žingsniai Hipotezių kėlimas, priežasčių ir pasekmių analizė	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta iššūkius, ieško sprendimų, vertina pasekmes.	1 žingsnis: Keičia veiksmą, reaguoja emocijomis į rezultatą. 2 žingsnis: Pasirenka iš kelių sprendimų, stebi kitų pavyzdžius. 3 žingsnis: Tobulina veiklą pagal ankstesnę patirtį. 4 žingsnis: Išbando įvairius veikimo būdus, reflektuoja rezultatus. 5 žingsnis: Samprotauja apie sprendimus, siūlo alternatyvas. 6 žingsnis: Vertina problemas iš kelių perspektyvų, taiko patirtį naujose situacijose.	Interaktyvūs žaislai (šviesa, garsas) priežasties–pasekmės ryšiams stebėti. Paprasti eksperimentai (kaladėlių griuvimas, objektų sukimas). Hipotezių kėlimas ir tikrinimas („Kaip objektą išlaikyti sausą?“). Alternatyvių sprendimų paieška, mokymasis per bandymus ir klaidas.
KŪRYBINGAS Kūrybiškumas	Pasiekimų žingsniai Nestandartinių sprendimų paieška	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai. Naudoja vaizduotę, randa originalius sprendimus, aptaria kūrybos procesą su kitais.	1 žingsnis: Džiaugiasi savo veikla. 2 žingsnis: Žaismingai tiria objektus, atranda naujus derinius. 3 žingsnis: Kombinuoja patikusius elementus, kuria naujus derinius. 4 žingsnis: Keičia veikimo būdus, objektų paskirtį, žaidimo taisykles. 5 žingsnis: Generuoja kelias idėjas, eksperimentuoja su priemonėmis. 6 žingsnis: Tobulina kūrybos rezultatus, samprotauja apie jų reikšmę.	Dalijamės kūrybiniais atradimais („Pažiūrėk, ką padariau!“). Tyrinėjame įvairias medžiagas ir garsus. Kuriame pasakas, ieškome netikėtų sprendimų. Deriname dailės, muzikos, judesio raiškas. Įgyvendiname kūrybinius projektus, integruodami įvairias priemones.

AŠ ŽAIDŽIU ŽODŽIU

KOMUNIKABILUS Kalbų supratimas	Pasiekimų žingsniai Gebėjimas klausytis ir suprasti	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Supranta kalbėjimą, įvairias komunikacijos formas, įvairaus pobūdžio tekstus.	1 žingsnis: Reaguoja į garsus, intonaciją, palaiko akių kontaktą. 2 žingsnis: Supranta paprastus žodžius, reaguoja į 2–3 žodžių sakinius. 3 žingsnis: Supranta veiksmų ir ypatybių pavadinimus, kartoja trumpus tekstus. 4 žingsnis: Supranta sudėtingesnes frazes, atpažįsta įvairias išraiškos priemones. 5 žingsnis: Supranta sudėtinius sakinius, stengiasi suprasti ir kitų kalbas, pradeda suvokti rašytinį tekstą. 6 žingsnis: Supranta perkeltines prasmes, frazeologizmus, seka tekstą akimis, spėja siužetą.	Žaidžiame klausymosi žaidimus („Kur skamba?“, „Ritmuojam su delniukais“). Naudojame knygeles su iliustracijomis ir žodžiais. Atkuriamo girdėtus tekstus per vaidybą, dainas, pasakas. Kuriame alternatyvias pasakų pabaigas. Analizuojame skaitmeninį turinį (garsai, vaizdo įrašai), aiškinamės jų perteikiamas emocijas ir žinutes.
KOMUNIKABILUS Kalbinė raiška	Pasiekimų žingsniai Pasakojimai, eilėraščiai, dainos	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodinės ir nežodinės raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, mintimis, jausmais, kuria paprastas istorijas, dainuoja, deklamuoja, pradeda domėtis raštu.	1 žingsnis: Čiauška, kartoja garsus, pamėgdžioja mimikas, garsais reiškia emocijas. 2 žingsnis: Žaidžia žodžiais, kalba vienzodžiais ar dvižodžiais, domisi rašymo priemonėmis. 3 žingsnis: Kalba 2–3 žodžių sakiniiais, atsako į klausimus, pasakoja apie pasakas. 4 žingsnis: Kalba 3–5 žodžių sakiniiais apie jausmus, veiklas, deklamuoja trumpus eilėraščius, pasakoja trumpas istorijas. 5 žingsnis: Kalba sudėtiniais sakiniiais, pasakoja kelis įvykius, komentuoja tekstus, perteikia informaciją piešiniais ir simboliais. 6 žingsnis: Kuria nuoseklias istorijas pagal paveikslėlius, atpasakoja įvairius tekstus, rašo savo vardą, kopijuoja žodžius, kuria simbolinius tekstus.	Garsiniai žaidimai („A-a-a“, „Bu-bu-bu“, „Atsiliepk kaip kačiukas“). Dainelių, skanduočių kartojimas ir derinimas su judesiais. Trumpų sakinių kūrimas, pasakų skaitymas ir veikėjų aptarimas. Pasakojimų kūrimas iš paveikslėlių sekos. Eilėraščių deklamavimas, susiejimas su judesiais. Raidžių domėjimasis, vardo kopijavimas, simbolių kūrimas.

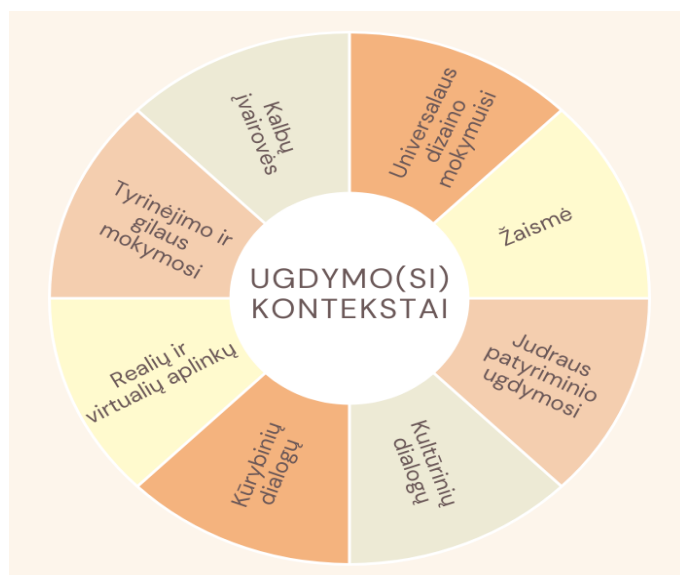
KOMUNIKABILUS Estetinis suvokimas	Pasiekimų žingsniai Ritmas, skambesys, kalbos grožis	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Domisi, gėrįsi, grožįsi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinių ir kultūrinių aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeniniais estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	1 žingsnis: Reaguoja į muzikos garsus, įvairias mimikas, judesius, spalvas ir formas; judesiais, kryžstavimu parodo atpažįstamą melodiją. 2 žingsnis: Atpažįsta girdimus muzikos kūrinius, vaidybos veikėjus, intuityviai mėgdžioja raiškos formas. 3 žingsnis: Emocingai reaguoja į garsų ir intonacijų sąskambį, skiria estetinius kontrastus (gražu–bjauru, tylu–garsu), džiaugiasi savo kūryba. 4 žingsnis: Gėrįsi daina, šoku, vaidyba, piešimu; pastebi kūrinių nuotaiką, spalvas, garsus, išsako savo įspūdžius. 5 žingsnis: Noriai muzikuoja, šoka, piešia; atpažįsta kūrinių ypatumus, vartoja sąvokas gražu–bjauru, patiko–nepatiko. 6 žingsnis: Atpažįsta meno kontekstus, sieja kūrinius su savo raiška, argumentuoja savo nuomonę, siūlo panaudojimo būdus.	Žaidimas „Skamba – neskamba“: tyrinėjame skirtingų objektų garsus. Klausome melodijų, dainelių, reaguojame mimika, judesiu. Spalvų ir garsų derinimo veiklos: švelniam garsui – šviesi spalva, garsiam – ryški. Ritmo žaidimai „Pakartok ritmą“: plojimai, barškinimas, trepsėjimas. Improvizacijos judesiu pagal garso greitį ir intensyvumą. Ritminės poezijos ir dainų derinimas su judesiu. Eiliuotų tekstų skaitymas, ritmo pajautimas, emocijų analizė. Spalvų pasirinkimas muzikos nuotaikai vizualizuoti. Meno junginių suvokimas: kaip garsas, žodis ir spalva perteikia idėją.
KŪRYBINGAS Gebėjimas žaisti	Pasiekimų žingsniai Žodžių žaidimai, vaidyba, kalbiniai eksperimentai	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	1 žingsnis: Eksperimentuoja garsais, kartoja mėgstamus garsus ir judesius, imituoja suaugusįjį. 2 žingsnis: Kuria „savo bendravimo kalbą“, džiaugiasi sąveika, kartoja ritmines frazes. 3 žingsnis: Žaidžia siužetinius žaidimus, jungia veiksmą su kalba ir mimika. 4 žingsnis: Vaidindamas kuria dialogus, koordinuoja veiklą kalba, sprendžia konfliktus. 5 žingsnis: Kuria bendrus siužetus 3–5 vaikų grupėje, improvizuoja fantastiniais elementais. 6 žingsnis: Žaidžia naratyvinius žaidimus naudodamas vieną kalbą, kuria originalius	Garsiniai žaidimai: „Ta-ta / Agu-agu“, „Bum-bum, plok-plok“. Dainelės, skanduotės su ritmu ir gestais: „Ū-ū-ū, vėjas pučia“, „Rieda ratukas“. Veidrodiniai žaidimai – mėgdžiojame mimikas, garsus, ritmus. Dialogai su lėlėmis ir daiktais – jungiam emocijas, balso intonacijas.

	tekstus, demonstruoja kalbinį lankstumą.	Kūrybinės veiklos: „Išgalvota planeta“ – kuriame kalbą, dialogus. Kalbinė improvizacija: kalba apie personažus be rekvizitų. Žaidimas su išgalvotais žodžiais, balsų keitimu, stilistikos eksperimentais.
KŪRYBINGAS Kūrybiškumas	Pasiekimų žingsniai Naujų žodžių kūrimas, istorijų kūrimas	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
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.	1 žingsnis: Reaguoja į aplinką, džiaugsmingai atkartoja tai, kas patiko. 2 žingsnis: Tyrinėja garsus, judesius, objektus neįprastais būdais, komponuoja elementus. 3 žingsnis: Sugrįžta prie dominančių raiškos būdų, jungia juos į veiksmus ir pasakojimus. 4 žingsnis: Keičia žaidimo taisykles, kuria sąmoningas istorijas su vaizdais, garsais, tekstu. 5 žingsnis: Generuoja idėjas, kuria įsimintinas istorijas, pertvarko idėjas, aiškiai išreiškia kūrybines mintis. 6 žingsnis: Numato kūrybos žingsnius, sprendžia kūrybinius iššūkius, struktūruotai kuria pasakojimus, aiškiai komunikuoja savo idėjas.	Kuriame garsus objektams ir reiškiniams: „bam“, „čiu“, „tupu“. Įsijaučiame į personažus: „Kaip eina meška?“, „Kaip šoka lapė?“. Kuriame garsų kombinacijas ritminiuose žaidimuose: „bam–kuku–plum“. Kuriame personažus: vardas, balsas, judesys, savybės. „Kelionė į...“ – trumpų istorijų pasakojimas ir kūrimas. Piešiame personažus ir pasakojame jų istorijas. „Trys daiktai – viena istorija“ – laviname loginį ir kūrybinį mąstymą. Paveikslėlių sekos kūrimas ir atpasakojimas. Žaidžiame su žodžiais: sinonimai, antonimai, išgalvoti vietovardžiai.
PASITIKINTIS Savireguliacija ir savikontrolė	Pasiekimų žingsniai Kalbėjimo ir klausymo etika	Ugdymosi gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai.	1 žingsnis: Reaguoja į veido išraišką ir balso intonaciją, trumpam sutelkia dėmesį į kalbantį. 2 žingsnis: Nusiramina kalbinamas, pradeda inicijuoti verbalinę sąveiką.	„Pažiūrėk į mane“: švelnus kalbinimas, mimikų ir žvilgsnių atpažinimas.

Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	3 žingsnis: Kalba su savimi žaisdamas, laikosi paprastų prašymų, žodžiais ieško pagalbos. 4 žingsnis: Nusiramina kalbėdamas apie savo jausmus, aptaria elgesį ir jo pasekmes. 5 žingsnis: Konfliktus sprendžia žodžiais, siūlo sprendimus, taiko verbalinę socialinę kontrolę. 6 žingsnis: Siūlo nusiramino būdus kitiems, stengiasi neskaudinti žodžiais, taiko kalbinę etiką.	Mimikos ir intonacijos žaidimai: džiaugsmo, nuostabos, liūdesio išraiška. Paprasti gestai ir prašymai: „Ateik“, „Duok“. Vidinės kalbos skatinimas: komentavimas žaidimo metu. Emocijų kortelės ir žaidimai: „Kaip jautiesi?“. Pasakos apie emocijas ir veikėjų patirtis. Konfliktų sprendimo žaidimai: siūlome sprendimus, kalbamės apie jausmus.
--	--	--

Ugdymo(si) aplinka: vaikų ugdymosi kontekstų kūrimas, ugdymo(si) kontekstai

Ugdymo(si) aplinka yra suvokiama kaip trečiasis ugdytojas, veikiantis vaiko savijautą, patirtis ir mokymąsi. Kuriant aplinką siekiama vengti vizualinės apkrovos, kuriant estetišką, subalansuotą, funkcionalią, pojūčiams atvirą erdvę. Aplinka planuojama taip, kad skatintų savarankiškumą, kūrybiškumą, tyrinėjimą ir emocinį saugumą. *Ugdymo(si) kontekstai* – tai pedagogų apgalvotai sukurtos situacijos, kurioms parenkama tinkama, estetiškai sutvarkyta aplinka, įtraukianti vaikus į aktyvų veikimą. Kuriant kontekstus atsižvelgiama į vaikų amžių, individualius gebėjimus, patirtis ir interesus. Ypatingas dėmesys skiriamas aplinkos medžiagiškumui, estetikai, kaitai ir atvirumui vaikų iniciatyvoms.



5 pav. Ikimokyklinio ugdymo mokytojo kuriami ugdymo(si) kontekstai

V SKYRIUS

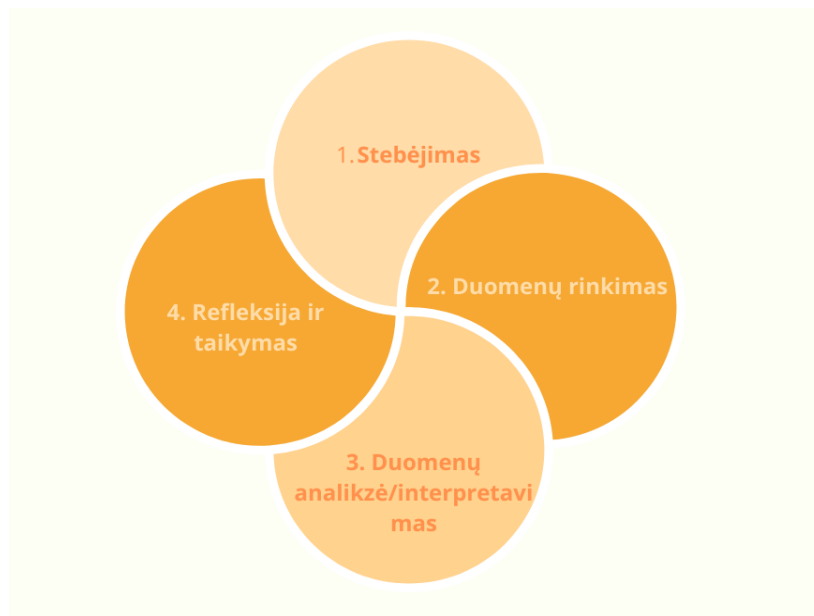
VAIKŲ UGDYMO(SI) PAŽANGA, UGDYMO(SI) TĘSTINUMAS

Pasiekimų vertinimas padeda mokytojams ir švietimo pagalbos specialistams atkreipti dėmesį į kiekvieno vaiko individualius ugdymosi poreikius, stebėti spartų progresą ar ilgesnį užsibuvimą tam tikrame pasiekimų etape. Tai leidžia sudaryti sąlygas kiekvienam vaikui siekti geriausių asmeninių rezultatų bendrajame ugdymosi procese.

Vertinimo procesas:

- suteikia tėvams (globėjams) aiškią informaciją apie vaiko ugdymosi eigą;
- stiprina vaiko, šeimos ir lopšelio-darželio tarpusavio ryšius;
- padeda įvertinti pedagoginio darbo kokybę, planuoti ugdymą ir teikti reikiamą pagalbą pagal vaikų poreikius.

Ikimokyklinio ugdymo mokytojas organizuoja individualius susitikimus su tėvais (globėjais) jiems patogiu metu, aptaria vaiko pažangą, gebėjimus bei numato tolimesnes ugdymo kryptis. Pasiekimų vertinimas vykdomas nuolat, o oficialiai dokumentuojamas du kartus per mokslo metus (6 pav.).

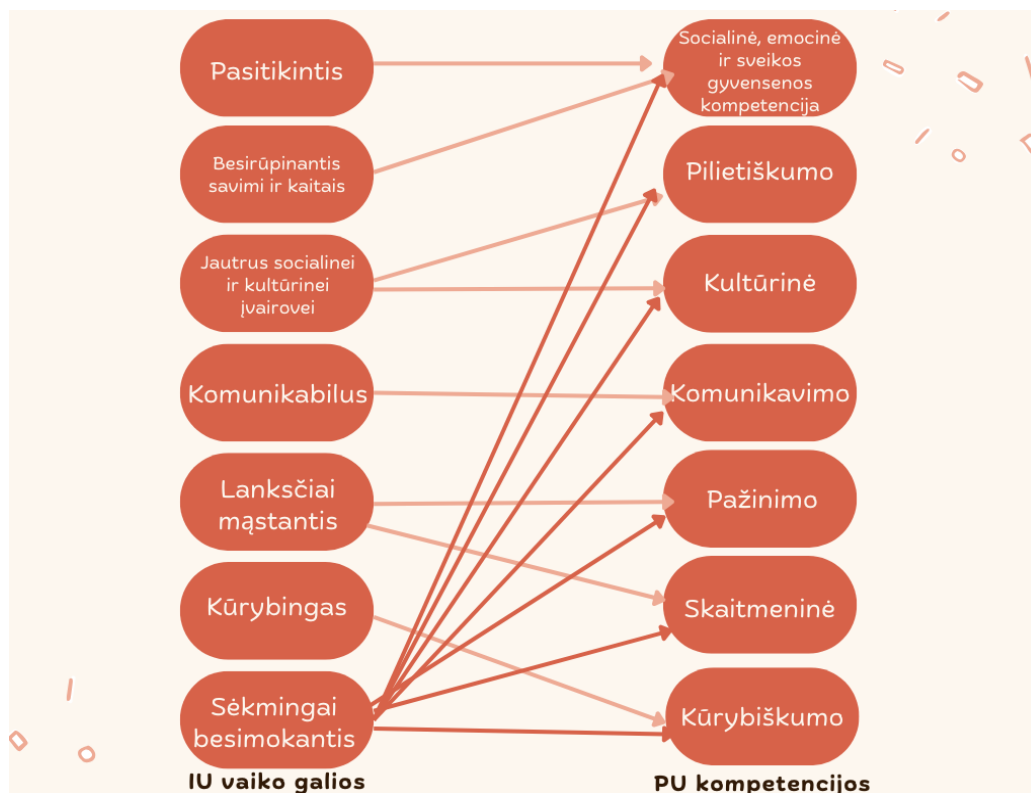


6 pav. Vaiko pasiekimų vertinimo procesas

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė bei tęstinumas

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) nuoseklumą užtikrina abiejų programų suderinamumas, aiški ugdymo(si) proceso kryptis bei orientacija į vaiko raidą ir mokymosi patirtį. Ypatingas dėmesys skiriamas žaidimo pedagogikai ir patirtiniam ugdymui, leidžiant vaikams mokytis

per patyrimą ir natūralų smalsumą. Tęstinumą taip pat užtikrina ikimokyklinio ugdymo metu plėtojamos pasiekimų sritys, kurios vėliau pereina į priešmokyklinio ugdymo laikotarpiu formuojamas kompetencijas, sudarant vientisą ir nuoseklią ugdymo(si) sistemą (7 pav.).



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

Ikimokyklinio ugdymosi pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymosi kompetencijų dermė reiškia nuoseklų ir vientisą vaiko ugdymosi procesą, kuriame ikimokyklinio ugdymo pasiekimų sritys sudaro pagrindą priešmokyklinio ugdymo kompetencijų plėtojimui. Ši dermė užtikrina, kad vaikas, pereidamas iš ikimokyklinio į priešmokyklinį ugdymą, natūraliai tobulina jau įgytas žinias, gebėjimus ir įgūdžius. Ikimokyklinio ugdymosi pasiekimų sritys ir priešmokyklinio ugdymosi kompetencijos papildo viena kitą, sudarydamos tęstinį ugdymosi procesą, kuriame vaikas natūraliai pereina nuo žaidybinės, patirtinės veiklos prie struktūruotų, mokymuisi orientuotų veiklų.

SUDERINTA

Vilniaus r. Rudaminos lopšelio-darželio
Tarybos posėdžio 2025 m. gegužės 29 d.
protoliniu nutarimu (protokolas Nr. 3)