

PRITARTA
Šilutės lopšelio-darželio
„Žvaigždutė“ tarybos
2025 m. gegužės 19 d.
protokolu Nr. 3

PRITARTA
Šilutės rajono savivaldybės
mero 2025 m. birželio 6 d.
potvarkiu Nr. M1-329

PATVIRTINTA
Šilutės lopšelio-darželio
„Žvaigždutė“ direktoriaus
2025 m. rugsėjo 12 d.
įsakymu Nr. V1-51



**ŠILUTĖS LOPŠELIO-DARŽELIO „ŽVAIGŽDUTĖ“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO
PROGRAMA**

2025 m.

Šilutė
I DALIS
BENDROSIOS NUOSTATOS

Informacija apie įstaigą

Švietimo tiekėjo pavadinimas – Šilutės lopšelis-darželis „Žvaigždutė“

Grupė ir tipas – neformali švietimo įstaiga

Steigėjas - Šilutės rajono savivaldybės biudžetinė įstaiga

Adresas – V. Kudirkos g. 20, LT-99121 Šilutė

Telefonas - 044162163

Elektroninis paštas – info@zvaigdete.lt

Interneto svetainė – www.zvaigzdeta.lt

Šilutės lopšelio-darželio „Žvaigždutė“ ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) parengta pagal Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142, patvirtintas ikimokyklinio ugdymo programos gaires. Programa grindžiama humanistine ir sociokultūrine teorine prieiga. Žmogus suvokiamas kaip nedaloma visuma (holistinis požiūris), akcentuojamas kiekvieno žmogaus unikalumas, jo vidinės galios ir šių galių stiprybės, aukščiausias žmogaus poreikis saviaktualizacija-saviraiška. Kai visapusišku vaikų ugdymu siekiama įtvirtinti ne tik pagrindines ugdymo(-si) kompetencijas, bet jau nuo mažų dienų skatinti kiekvieno vaiko individualumą, mąstymą, stiprinti emocinę būseną, kūrybiškumą, pasitikėjimo savo jėgomis jausmą. Ugdomas gebėjimas pajusti savo vertę, siekti saviraiškos – išreikšti savo galias. Sociokultūrinė teorija pabrėžia socialinių sąveikų svarbą, kad vaikai mokosi per sąveiką su kitais ir bendrą veiklą. Vaikų ugdymas(is) yra nuolatinis vidinių galių plėtojimas naujų patirčių pagrindu. Programa grindžiama ir universalus dizaino mokymuisi prieiga, laiduojančia kiekvieno vaiko skirtumų pripažinimą ir sėkmingą ugdymąsi, visavertę įtrauktį ugdymo(si) procese. Lopšelyje-darželyje vyrauja visuminio ugdymo(si) kryptis, kuri lemia vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos, kūrybos potencinių galių harmoningą plėtojimąsi. 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. Tokio ugdymo(si) pagrindinis tikslas – padėti vaikui augti ir tobulėti visapusiškai, neapsiribojant vien tik žinių įsisavinimu, bet ir stiprinant jų bendravimo, pasitikėjimo savimi kūrybiškumo, problemų sprendimo bei emocinės savivokos gebėjimus.

Programa remiasi įstaigos sukurtu programos konceptualių modelių, kuriame išryškinami svarbiausi programos elementai, kai centre yra vaikas ir jo ugdomos galios. **Pasitikintis ir lanksčiai mąstantis**, siejamos su įstaigos savitumu. Vaiko galios auginamos per visuminį ugdymą, t. y. ugdymo turinys modeliuojamas pagal penkias ugdymo sritis, kurios siejasi su 18 pasiekimų sričių. Kertiniai ugdymo metodai, kuriais siekiama vaiko pasiekimų ūgties – žaidimas, patirtinė veikla, universalus dizaino modelio taikymas.



1 pvz.: Lopšelio-darželio ikimokyklinio ugdymo programos konceptualus modelis.

1.1. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Kiekvieno vaiko raida ir ugdymas(is) pasižymi unikaliais bruožais. Mokytojas pasitiki vaiko natūraliomis galiomis augti ir ugdytis, pripažįsta ir gerbia kiekvieno vaiko stiprybes, pasiekimų įvairovę, kuria galimybes skleisti vaikų individualumui. Kiekvienas vaikas aktyviai mokosi, daugelį dalykų atranda pats, savu būdu ir laiku. Vaikų ugdymas(is) yra nuolatinis vidinių galių plėtojimas naujų patirčių pagrindu.

Vaikų ugdymas(is) 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 kultūrine, socialine bei fizine aplinka;

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

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

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

-pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei – atviros, pagarba, 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.

1.2. Vaikų poreikiai

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

-saugumo poreikis – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojam, 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;

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

-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. Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;

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

-kūrybinės saviraiškos poreikis – tyrinėti ir atrasti unikalios savo kūrybinės galios per įvairias veiklas. Kuriamos ir spontaniškų, ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams, savitai raiškos stiliui.

Programa taip pat sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti **unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymo(si) poreikius.**

1.3. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Tėvams svarbu, kad jų vaikas augtų saugioje ir draugiškoje aplinkoje, kurioje užtikrinama jo fizinė ir emocinė gerovė, turiningas ugdymas(is), kuris padėtų vystytis įvairiapusėms kompetencijoms, reguliarius informacijos apie vaiko pasiekimus, elgesį ir ugdymo procesą teikimas. Svarbiausias aspektas - pasitikėjimas pedagogais ir jų kompetencija.

Įstaigos paskirtis – bendradarbiaujant su šeima ugdyti vaiką, atsižvelgiant į tėvų lūkesčius ir vaikų poreikius.

Su tėvais tariamasi dėl jų vaikų ugdymo tikslų, ugdymosi rezultatų, turinio, ugdymo proceso organizavimo, atsižvelgiama į jų lūkesčius bei individualias vaikų galias ir skirtingą ugdymosi patirtį. Tėvų poreikiai susiję su vaiko ugdymu: jiems labai svarbu, kad būtų sudarytos geros sąlygos

visapusiškam ugdymui(si), kad būtų tenkinami specialieji ir išskirtinių gebėjimų turinčių vaikų poreikiai, teikiama specialistų pagalba.

Svarbiausi tėvų lūkesčiai: tinkama vaikų priežiūra ir maitinimas, vaiko saugumo ir sveikatos užtikrinimas, mokėjimas bendrauti su bendraamžiais ir su suaugusiais, savarankiškumas, pasirengimas mokyklai. Nuolat siekiame, kad vaiko tėvai (globėjai) dalyvautų ugdymo procese ir taptų aktyviais bendruomenės nariais. Bendraujant ir bendradarbiaujant su ugdytinių šeimomis, kuriama įstaigos bendruomenė, kultūra, vertybės, tradicijos, užtikrinama ugdymo tąsa ir kokybė. Bendruomenės nariai įtraukiami į grupių veiklą, lopšelio-darželio bendrus renginius, projektus, kitą edukacinę veiklą. Siekiant bendruomenę informuoti apie vykdomą veiklą, nuolat atnaujinamas įstaigos internetinis puslapis www.zvaigzdeta.lt naudojamos įvairios žodinės ir rašytinės informacijos apie vaikų ugdymą mokykloje priemonės.

Tarpusavio bendradarbiavimą grindžiame pozityviomis nuostatomis: tarpusavio pasitikėjimu ir konfidencialumu, įsiklausymu į vienas kito poreikius ir interesus, pagarba šeimos vaidmeniui ugdant vaiką. Nuolat tariamės dėl individualių vaiko ugdymosi poreikių ir išgalių, kylančių problemų sprendimo būdų, veiksmingų ugdymo metodų taikymo. Įstaigoje pripažįstami ir gerbiami šeimų kultūriniai ir socialiniai skirtumai.

1.4. Regiono ypatumai

Šilutė - Mažosios Lietuvos sostinė. Kraštas, kur vanduo ir žmonės kuria gyvenimą. Per miestą teka upė Šyša, netoliese, prie Rusnės salos, teka Nemunas, Kuršių marios, tyvuliuoja Krokų lankos, Dumblio, Žiogio, Ilgasis ežerai. Nemuno deltos regioninis parkas – salų, protakų raizgalynės, užliejamų pievų, pamario pelkių ir miškų ekosistema. Čia įkurta Ventės rago ornitologinė stotis, Mingės kaimas, Kniaupo įlanka ir apžvalgos, Aukštumalos pelkė, senas žvejų kaimas – Dreverna, Rusnės sala ir jos užliejamos potvynių pievos.

Pažintinės informacijos gausu pačiame Šilutės mieste aplankius Hugo Šojaus dvarą – muziejų, Šilutės pašto pastatą, senojo turgaus aikštę, gaisrinę, Šilutės didgalvės pūstašonės žuvies skulptūrą - miesto simbolį, parkus. Išpūdingi objektai rajone: Švėkšnos muziejus ir parkas, Vydūno muziejus Kintuose, Žvejo sodyba muziejus Rusnėje.

1.5. Įstaigos savitumas

Lopšelyje-darželyje dirba kvalifikuoti mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai, turintys pedagogo kvalifikaciją, atitinkančią mokytojų kompetencijoms keliamus reikalavimus: ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojos, meninio ugdymo mokytojai, logopedė, psichologė, socialinė pedagogė. Į bendrojo ugdymo grupes integruojami specialiųjų poreikių vaikai.

Lopšelyje-darželyje „Žvaigždutė“ ypatingą dėmesį skiriame Nuolatinio tobulinimo metodologijos diegimui ir integravimui į kasdienę veiklą bei ugdymo turinį. Nuolatinis tobulinimas – tai sistemingos ir nuolatinės pastangos tobulinti veiklos procesą, teikti profesionalias ne tik ugdymo, bet ir priežiūros, maitinimo, ugdymo organizavimo paslaugas. Tai filosofija, apimanti idėją, kad tobulėti – tai pamatuoti esamą situaciją, įgūdžius ir, remiantis duomenimis, siekti aukštesnių rezultatų. Ugdomas supratimas, kad aplinka turi būti visiems vaikams draugiška, atvira, vedanti į dialogą, emociškai saugi.

II DALIS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

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

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

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

3. 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;

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

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

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

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

8. 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;

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

10. Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas. Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesu, nuomonę, drauge priimant sprendimus;

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

12. Darnos principas. Ugdymas orientuojamas į harmoningą santykį su gamta, kitais žmonėmis ir savimi, skatinama stebėti, aiškintis vykstančius procesus, suprasti augalų, gyvūnų svarbą, žmogaus atsakomybę gamtos išsaugojime;

13. Tvarumo ir ekologinio sąmoningumo principas. Skatinamas atsakingas požiūris į gamtos išteklių naudojimą ir jų tausojimą, vaikai mokomi suprasti ekologijos svarbą, išsaugoti gamtos pusiausvyrą ir ją tausoti.

III DALIS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Ikimokyklinio ugdymo tikslas – atsižvelgiant į vaikų patirtines galias, patirtį, poreikius, šeimos ir bendruomenės susitarimus, kurti lanksčius edukacinius kontekstus, įgalinančius vaikus išsiugdyti pasitikėjimo, rūpinimosi savimi ir kitais, kūrybiškumo, mokėjimo mokyti pradmenis.

Programos tikslui pasiekti keliama šie uždaviniai:

-diegti universalios dizaino mokymuisi principus kaip pagrindą, užtikrinantį visų vaikų ugdymo(si) sėkmę, sudaryti sąlygas vaikų darniai raidai, įvertinant, pripažįstant, patenkinant, stiprinant ir plėtojant jų unikalios gebėjimus, patirtis bei poreikius;

-plėtoti vaiko galias, įgyvendinant visuminį ugdymą - plėtojant vaiko pasiekimus visose 18 pasiekimų sričių.

-organizuoti ugdymo procesą, derinant kryptingą mokytojo veiklą su vaiko spontaniška veikla, taikant nuolatinio tobulinimo metodo būdus, kartu pripažįstant žaidimą bei kasdienį vaiko gyvenimą grupėje kaip neatskiriamą ugdymo dalį;

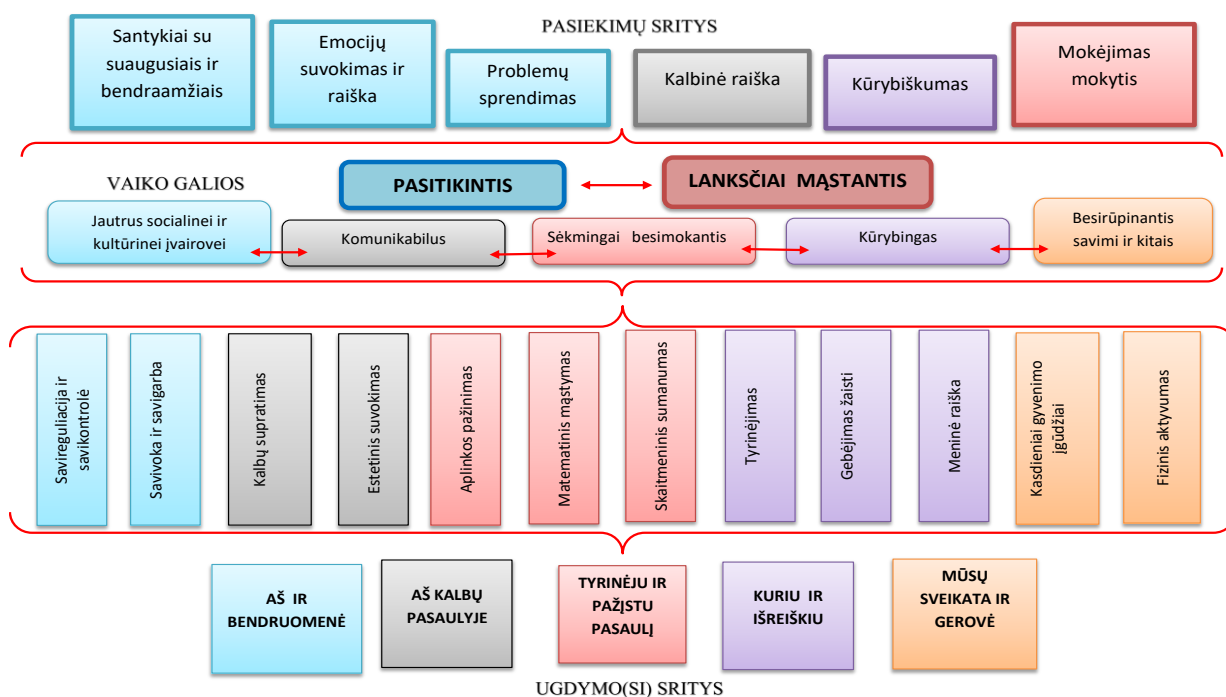
-kurti aplinką, kurioje vaikai galėtų džiaugtis pažinimo procesu, naudoti ugdymo metodus, kurie skatintų prigimtinę smalsumą, kūrybiškumą bei atradimų džiaugsmą;

-saugoti ir stiprinti vaikų fizinę ir psichinę sveikatą, sukuriant sąlygas sveikam, aktyviam, pasitikinčiam, savarankiškam ir saugiam, sėkmingam kiekvieno vaiko ugdymuisi;

-sudaryti sąlygas kiekvieno vaiko individualiam augimui ir pažangai, nuolat stebint jo raidą ir aptariant ją su tėvais (globėjais) bei kitais ugdyme dalyvaujančiais specialistais.

Ugdymosi rezultatai. Žemiau pateiktoje lentelėje vaizduojamos vaiko galios, joms priskiriamos ugdymo ir pasiekimų sritys.

VAIKO AUGINAMŲ GALIŲ IR PASIEKIMŲ, BEI UGDYMO SRIČIŲ RYŠIAI



2 pvz. Ugdymo sričių sąsaja su pasiekimų sritimis ir įgyjamomis vaiko galiomis.

IV DALIS

UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS, KONTEKSTAI

Ikimokyklinio ugdymo(si) pagrindas:

Visuminis ugdymas(is) yra pagrindinė ikimokyklinio ugdymosi kryptis, kuri lemia vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos, kūrybos sričių harmoningą plėtojimąsi. Tai požiūris, kuris siekia integruoti įvairias ugdymo sritis ir užtikrinti harmoningą vaikų asmenybės raidą, atsižvelgiant į jų individualius poreikius, interesus ir gebėjimus. Ši prieiga ypatingai svarbi ankstyvajame amžiuje, kai formuojasi vaiko fiziniai, emociniai, socialiniai ir pažintiniai gebėjimai.

Universalus dizainas mokymuisi yra kiekvieno vaiko sėkmingą ugdymąsi laiduojanti įtraukaus ugdymo organizavimo prieiga. Visavertę įtrauktį užtikrina prigimtinių kiekvieno vaiko ugdymosi skirtumų pripažinimas ir kokybiškai įgyvendinamos esminės ugdymo(si) proceso modeliavimo kryptys:

- vaiko įsitraukimas į ugdomąją veiklą, sudominant ir sužadinant pozityvias emocijas;
- gilėjantis supratimas, gaunant ir tyrinėjant informaciją įvairiais būdais;
- įgytos patirties raiška, savarankiškai sugalvojant idėją, ją įgyvendinant, atspindint ar aptariant rezultatą;

Vaiko žaidimas ir patirtinė veikla yra pagrindinės, viena kitą papildančios ugdomosios veiklos. Vaikų žaidimas yra paties vaiko kuriama ir valdoma veikla, kuomet sutelkiamos visos jau įgytos ir plėtojamos galios, o patirtinės veiklos papildo žaidimą darant, veikiant: pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, komunikuojant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus.

4.1. Ugdymo(si) kontekstai

Vaikų ugdymas(is) vyksta įstaigos vidaus ir lauko aplinkose, ir už darželio ribų. Įstaigos aplinkoje kuriami vaikų emocinį ir fizinį saugumą užtikrinantys ugdymo(si) kontekstai:

-universalus dizaino mokymuisi kontekstas – tai lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. Galėdami rinktis alternatyvius tyrinėjimo, pažinimo ir dalyvavimo būdus, vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi lygiaverčiais dalyviais, visi kartu mokosi vieni kitus pažinti ir veikti žmonių įvairovėje;

-žaismės konteksto paskirtis – palaikyti kasdinių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo bei nuostabos tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius. Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus;

-judraus patirtinio ugdymosi konteksto paskirtis – skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes. Įdomias, prasmingas ugdymosi situacijas kuria dialogiška vidaus ir lauko aplinkų jungtis, įrangos mobilumas, pritaikymas tyrinėti judesį, judriais būdais dalyvauti visų ugdymosi sričių veiklose. Panaudojama natūrali ir dirbtinai sukurta, įranga ir priemonėmis papildyta gamtinė aplinka, modeliuojamos vaikus judėti skatinančios iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės;

-kultūrinių dialogų kontekstas – kai vaikai ugdymo įstaigoje dalyvauja daugialypiuose kultūriniuose kontekstuose, kurių paskirtis – padėti kiekvienam kurti savo individualų tapatumą, tuo pačiu metu dalyvaujant tiek vaikų subkultūros, tiek artimiausios ir tolimesnių aplinkų kultūrų kūrime. Mokyklos aplinka skatina patirti: šeimos, grupės, kaimynystės, regiono, etninės grupės ir šalies bei globalaus pasaulio kultūrinius ypatumus ir vertybes;

-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. Kuriant kontekstą pasinaudojama mokykloje ar grupėje esama kalbų įvairove, socialinių tinklų ir skaitmeninių technologijų teikiamomis galimybėmis, kasdienėmis komunikacinėmis situacijomis;

-tyrinėjimo ir gilaus mokymosi konteksto paskirtis – atliepti prigimtinių vaikų smalsumą, įtraukti juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinantį giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, tyrinėjimo laboratorijos padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, patirti aplinkos objektų ir reiškinių įvairovę;

-realių ir virtualių aplinkų konteksto paskirtis – papildyti ir praplėsti realybės kontekstus alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis patirti ir pažinti, plėtoti vaikų skaitmeninį sumanumą, informatinį mąstymą. Kuriami realios ir virtualios aplinkos sąveikomis grindžiami kontekstai, aplinkas saikingai ir saugiai papildant skaitmeninėmis priemonėmis bei įranga, prioritetą teikiant patirtiniam realių objektų ir reiškinių tyrinėjimui, kūrybiškumui, socialinėms sąveikoms. Naudojamos vaikų mokymąsi skatinančios skaitmeninės priemonės, kuriamos galimybės jiems realioje aplinkoje pamatyti plika akimi nematomus procesus ar reiškinius, perkelti realios aplinkos objektus į skaitmeninę erdvę, tyrinėti taisyklių ir laisvės veikti ribas, spręsti problemas, įveikti iššūkius;

-kūrybinių dialogų kontekstas – modeliujant kūrybinių dialogų kontekstą kuriama vaizduotė, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius. Aplinkų estetika ir įvairovė kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau nei vieną būdą ar išspręsti problemą, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti. Dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti.

4.2. Ugdymo(si) sritys

Šioje programos dalyje išskiriamas ugdymo sričių: „**Aš ir bendruomenė**“, „**Aš kalbų pasaulyje**“, „**Tyrinėju ir pažįstu aplinką**“, „**Kuriu ir išreiškiu**“, „**Mūsų sveikata ir gerovė**“ išskaidymas į smulkesnius elementus.

4.2.1. Ugdymo sritis „Aš ir bendruomenė“

Ugdymo(si) sritis „Aš ir bendruomenė“ apima šiuos turinio aspektus: kas aš?, savo emocijų ir elgesio valdymas, aš tarp kitų, žmonės ir bendruomenės, mūsų praeitis, dabartis, ateitis.

Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti vaikų savivoką ir savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją ir kontrolę, santykius su suaugusiaisiais ir vaikais, socialinį ir kultūrinį

supratingumą. Ugdymosi veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais</u> Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdieninėje 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 vaikų, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Drąsiai išbando ką nors naują, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja kitus, trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojama bendrai.	Vaikai sieks išmokyti aiškiai ir pagarbiai reikšti savo mintis bei jausmus su suaugusiais, suprasdami, kaip svarbu klausytis ir atsižvelgti į jų nuomonę. Jie taip pat mokysis bendravimo etiketo, pavyzdžiui, kaip pasakyti „prašom“, „ačiū“ ir „atsiprašau“. Mokysis užmegzti ir stiprinti draugiškus santykius su bendraamžiais, gerbdami jų nuomones ir jausmus.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Sėkmingai įsitraukia į didesnes vaikų grupės veiklą. Veikdamas kartu su kitais pastebi ir pasako keletą savo ir kitų vaikų ar suaugusiųjų asmeninių savybių, interesų, gebėjimų panašumų bei skirtumų. Stengiasi geranoriškai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų. Parodo supratimą ir pagarbą ir kitokiai išvaizdai, požiūriui, kultūrai. Supranta, kad turi susitarti dėl	Mokysis atpažinti ir suprasti kitų žmonių jausmus. Sieks išmokyti konstruktyviai spręsti nesutarimus su bendraamžiais ir suaugusiais, mokydami klausytis, diskutuoti ir pasiekti kompromisus. Mokysis dirbti komandoje, bendradarbiauti ir dalytis atsakomybe, suprasdami, kad komandinė veikla reikalauja abipusio pasitikėjimo ir tarpusavio pagarbos. Tai padės jiems ugdyti socialinius įgūdžius, svarbius tiek suaugusiųjų, tiek bendraamžių tarpe.

	visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	
Mokytojo vaidmuo. Vaikų įsitraukimą į ugdymo veiklas skatina mokytojo gebėjimas kurti emocinį ryšį, suteikti įdomų ir aktualų turinį bei pritaikyti kūrybiškus, interaktyvius mokymo metodus. Svarbu, kad mokytojas skatintų bendravimą, bendradarbiavimą ir suteiktų vaikams atsakomybę, taip pat vertintų jų pastangas ir pasiekimus, kuriant teigiamą emocinį kontekstą. Lankstumas ir individualus požiūris į kiekvieno vaiko poreikius padeda sustiprinti jų motyvaciją ir įsitraukimą į mokymosi procesą. Mokytojas skatina kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir dialogą, taip suteikdamas vaikams galimybes išreikšti save, mokytis iš kitų ir plėtoti socialinius bei emocinius įgūdžius. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: vaidybiniai, pažintiniai, kūrybiniai žaidimai, praktiniai užsiėmimai, eksperimentai, kūrybinės veiklos, pokalbiai, diskusijos, edukacijos. Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Emocijų suvokimas ir raiška</u> Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Pradeda 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 (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jeigu kitas nuliūdęs).	Išsipasakos, kalbės, apibūdins kilusias emocijas. Emocijas išreikš veido mimika, kūno judesiais, garsais. Ugdytiniai aktyviai judės ir žais atsipalaidavimo žaidimus, padedančius kontroliuoti neigiamų emocijų raišką. Vaikai pažins savo emocijas ir mokysis spręsti problemas per žaidimą, vaidybą.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Pradeda suvokti, kad jaučia skirtingas emocijas, jas įvardija ir išreiškia įvairiais būdais: mimika, balsu, judesiu, vaizdu. Atpažįsta ir pavadina savo ir kitų emocijas, jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus ir juos imituoja žaisdamas vaidmenų žaidimus. Pradeda suvokti, kad emocijos gali skirtis (jam linksma, o kitam	Vaikai įsitrauks į veiklas, kurios padės patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu‘. Žais žaidimus, kurie skatins atpažinti, tyrinėti, įvardyti. Skirtingais būdais (emocine reakcija, pasirinkimu, piešiniais, žodžiais ir kt.) parodys savo poreikius, pomėgius, interesus. Vartys knygeles apie emocijas ir jų raišką. Samprotaus, kas

	grupės draugui tuo pat metu liūdina). Emocijas, jausmus išreiškia sau ir aplinkiniams priimtinais būdais. Pradeda kalbėtis apie jausmus su kitais. Geba suvokti, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esame nusiminę ar pikti.	pradžiugina, nuliūdina, kokie emocijų būdai yra tinkami ir kas gali padėti pasijusti geriau. Piešdami, šokdami komentuos emocijų paveikslėlius. Savo ryto ar dienos nuotaiką, pasirinkdamas atitinkamai išreiškiantį veidelį, pažymės „Duomenų centro“, „Šviesoforo“ lentoje.
Mokytojo vaidmuo. Mokytojas skatina vaikus parodyti, atskleisti, išreikšti savo patiriamas emocijas ir jausmus; siūlo pagalbą, paguodą, emocijų reguliavimo būdus, padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, išlieti emocijas, sutelkti pastangas tinkamam elgesiui. Ugdytojas siūlo vaikams savo aplinkoje stebėti ir tikslingai veikloje tyrinėti, išbandyti įvairius dėmesio, impulsų, elgesio valdymo būdus. Siūloma žaisti savireguliaciją plėtojančius žaidimus (sustingti, nekalbėti, nesusijuokti, perkėlinėti dėmesį). Savarankiškai išbandyti, kartu su kitais grupės vaikais įsitraukti į ištvermės, tikslumo, kliūčių įveikos reikalingas veiklas, dėmesio sutelkimo, nukreipimo ir perkėlimo, impulsų ar netinkamos elgesio slopinimo, aktyvinamosios kontrolės būdus (savęs motyvavimas atlikti tai, ko daryti nesinori). Ugdomi veiklos planavimo ir laiko valdymo įgūdžiai. Vaikams siūloma paklausti istorijų, žiūrėti filmukus apie suaugusiųjų ir bendraamžių elgesį. Vaikai aiškinasi, koks elgesys yra priimtinas ir koks netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga ir kodėl ? Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: vaidmeniniai, vaizduotės, naratyviniai žaidimai, patirtiniai ir praktiniai užsiėmimai, ugdymas pavyzdžiu, situacinis ir spontaniškas ugdymas, ugdymosi situacijų sudarymo skatinimas, IT taikymas. Ugdymosi kontekstai: kultūrinių dialogų, universalus dizaino, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Problemų sprendimas.</u> Vertybinė nuostata: nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai. Geba atpažinti ir įvardinti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvaisto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų	1-3 metai. Siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Suaugusiojo padedamas sutelkia dėmesį į problemą ir kūno kalba geba ją parodyti. Pasirenka suaugusiojo pasiūlytus problemos sprendimo būdus ir tinkamus veiksmus. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus – kreipiasi pagalbos į suaugusįjį.	Mokysis būti ir veikti šalia kitų, ugdytis jautrumą kito poreikiams, parodyti, atskleisti, išreikšti emocijas, kreiptis pagalbos. Aiškinsis „mano-tavo santykį“. Sužinos, kaip tinkamai elgtis, dalintis, palaukti savo eilės, atsižvelgti į kito prašymus. Žaisdami ir tyrinėdami pažins artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, mokysis saugiai jais naudotis.
	4-6 metai. Siekiame 5-6	

sprendimų pasekmes.	Žingsnio pasiekimų. Pasako su kokia kliūtimi susidūrė ir bando apibūdinti problemą, nori ją įveikti pats, ieško įvairių bandymo būdų. Nepasisiekus – pradeda veikti iš naujo arba keičia veiklą, samprotauja ką galima daryti toliau. Atpažįsta sudėtingą veiklą, sunkumus ar problemas ir bando savarankiškai ar drauge su kitais. Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo ir priima pagalbą, gerbia save ir kitus.	ir supras: noriu - nenoriu, mėgstu - nemėgstu, įdomu - neįdomu, parodys savo poreikius, pomėgius, interesus. Žaisdami, tyrinėdami, klausydamiesi skaitomų istorijų, žiūrėdami filmukus, patirs, aiškinsis, geriau atpažins, įvardins savo ir kitų emocijas. Mokysis pajauti savo asmenines erdvės ribas, suprasti, valdyti pokyčių situacijoje kilusias neigiamas emocijas, įžvelgti kilusio nesutarimo esmę, išgirsti kito dalyvio nuomonę ir ieškoti išeičių, kurios būtų priimtinos kiekvienam.
Mokytojo vaidmuo. Pritaiko veiklas prie vaikų poreikių ir gebėjimų, leidžia veikti savo tempu ir mokytis vieniems iš kitų. Kuria situacijas ir užtikrina sąlygas pajauti, pamatyti, paliesti, išbandyti ir susipažinti, tyrinėti, lyginti panašumus ir skirtumus, numatyti pasekmes. Skatina žaisti, įsitraukti į ugdomąsias veiklas, palaiko jautrų, pastovų ir emocinį ryšį su vaiku. Skatina vaikų norą veikti ir savarankiškai įgyvendinti sumanymus, inicijuoti bendrus žaidimus ir patirtines veiklas. Padeda vaikams mokėti atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti. Skatina reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultata, pastangas, gebėjimus ir elgesį. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: judrieji ir kūrybiniai žaidimai, patirtiniai ir praktiniai užsiėmimai, edukacinės išvykos, ekskursijos, projektai, informacinės technologijos, veiklos natūralioje aplinkoje. Ugdymo kontekstai: universalaus dizaino, kūrybinių dialogų.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Savireguliacija ir savikontrolė.</u> Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Gerai jaučiasi įprastoje saugioje aplinkoje. Nusiramina prigludžiamas, kalbinamas, nešiojamas, klausydamas raminančio dainavimo. Yra ramus, rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin,	Pradės valdyti savo dėmesį, emocijas bei veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius, bei laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.

elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos.	
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykde, nuvylė, kai jaučia suaugusiojo palaikymą ir girdi komentarus. Trumpam tikslingai sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas įgyvendinti ketinimą. Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes. Nusiramina, atsipalaiduoja, išėjęs iš įtampą keliančios situacijos, pabuvęs vienas, klausydamasis muzikos, žaisdamas ar kalbėdamasis su kitais. Pats taiko įvairius nusiramavimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas. Vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį.	Įprastos kasdienėse situacijose pradės susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, galinčių išprovokuoti nesutarimus, pakenkti kitiems. Primenant ir sekdamas suaugusiojo bei kitų vaikų pavyzdžiu laikysis grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių. Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, gebės sutelkti dėmesį ir pastangas, ištvėrę, slopinti impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą spręs žodžiais, o ne veiksmais, gebės pasiūlyti kelis sprendimo būdus, numatydamas jų pasekmes. Nesunkiai laikysis grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių, supras lūkesčius savo elgesiui grupėje ir kitoje aplinkoje. Supras susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikysis. Lengvai priims dienos ritmo pasikeitimus.
Mokytojo vaidmuo. Mokytojas drauge su vaikais kuria demokratiškus procesus. Vaikai skatinami susitarti, dalintis, išreikšti savo nuomonę, mokytis kursti taisykles ir jų laikytis. Mokytojas visais būdais skatina vaikus pripažinti ir priimti įvairiopas lyderystės apraiškas. Vaikai yra neatsiejami savo aplinkų ir veiklų vertinimo dalyviai ir, padedami mokytojo, atranda būdus, kaip savo pajautą ar nuomonę išreikšti ir parodyti kitiems. Vaikai ugdosi stebėdami, veikdami spontaniškai, užsikrėsdami patrauklia, malonumą teikiančia veikla ir pagal savo jėgas bei pomėgius įsitraukdami į mokytojo organizuotą kryptingą veiklą. Aplinkos, sąveikos, bendros		

prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: žaidybinė veikla, grupinė veikla, kasdienės rutinos, individuali veikla, lauko veikla, teigiamas pastiprinimas, refleksija su vaikais, pasirinkimo suteikimas, laikinas atsitraukimas (poilsio kampelis).

Ugdymosi kontekstai: judraus patirtinio ugdymosi, universalaus dizaino.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Savivoka ir savigarba.</u> <u>Vertybinė nuostata.</u> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. <u>Esminiai gebėjimai.</u> 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.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia „aš pats“ savarankiškumo. Domisi kitų vaikų žaidimais, supančios aplinkos simboliais.	Savo poreikius vaikai mokysis parodyti veido mimika, garsais, gestais, galvos linktelėjimu, pirmaisiais žodžiais.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę. Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo. Jaučiasi esąs šeimos, grupės narys. Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie savo šalies kalbą, kultūrą, samprotauja, kuo ji skiriasi nuo kitų jam žinomų šalių. Domisi, laikosi aplinkos vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	Mokysis patirti ir suprasti savo norus, poreikius, interesus juos įvardyti ir skirtingais būdais parodyti kitiems. Žaisdami vardų žaidimus, kurdami ir naudodami vardų korteles, pasakodami, piešdami save, savo stiprybes, supras save kaip unikalų asmenį. Atpažins save kūdikystės nuotraukose, kalbės apie šeimą, išvardins jos narius, pasakos apie grupės draugus. Pasakys savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žinos savo namų adresą. Vaizduos ir naudos savo šalies simbolius, tyrinės savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supras, kad visi žmonės yra lygūs. Tyrinės, atras ir aiškinsis, kas sieja skirtingų žmonių bendruomenių narius. Atrasdami ir patirdami įstaigos bendruomenės narius siejantį ryšį, ugdysis priklausymo bendruomenei jausmą.
Mokytojo vaidmuo. Siekia padėti vaikams plėtoti supratimą apie save kaip unikalų asmenį, kuris auga, keičiasi, įgyja vis daugiau savarankiškumo, galių ir pasitikėjimo savimi, mokosi priimti savo gyvenimui ir ugdymuisi aktualius sprendimus bei pasirinkimus, stengiasi suprasti vaiko poreikių ženklus ir į juos reaguoti. Mokytojas siekia padėti vaikams atrasti kultūrinių reiškinių ir		

žmonių bei jų bendruomenių gyvenimo tyrinėjimo kelius, asmeniškai prasmingus dalyvavimo įstaigos bendruomenėje būdus, ugdantis priklausymo bendruomenei, tautinio ir pilietinio tapatumo jausmus. Pedagogas kuria vaikams aktualų turinį ir veiklas, padedančias pažinti ir suprasti save, suvokti savo ryšius su kitais ir vietą tarp kitų žmonių, geriau suprasti žmones ir bendruomenę. Sudaro sąlygas kiekvienam vaikui ištraukti pagal jo galias, galimybes pačiam rinktis pasiūlytus skirtingus būdus pažinti, veikti, išreikšti, kai domimasi tais pačiais asmeniniais, socialiniais ar kultūriniais reiškiniais.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: judrieji, pažintiniai, kūrybiniai žaidimai, kūrybinės veiklos, pokalbiai, diskusijos, edukacijos, išvykos.

Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino, kultūrinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi.

4.2.2. Ugdymo(si) sritis „Aš kalbų pasaulyje“

Ugdymo(si) sritis „Aš kalbų pasaulyje“ apima žodinės ir nežodinės kalbos supratimą, kalbinę raišką, kalbų įvairovės suvokimą ir kalbinės tapatybės formavimąsi.

Ugdymo srities paskirtis yra plėtoti kalbų supratimą, kalbinę raišką, skaitmeninį sumanumą, meninę raišką, aplinkos pažinimą. Ugdymo(si) veiklos skatina ugdytis tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis, emocijų suvokimo ir raiškos, žaidimo gebėjimus.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Kalbinė raiška.</u> Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, atsako į paprastus klausimus, vartoja kelias, dažniausias mandagumo frazes, taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos, suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus, išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	Vaikai stebės, mėgdžios, pakartos žodžius, skiemenis, veiksmus, dalyvaus paprastuose žodiniuose, vaidmenų žaidimuose. Bendraus su kitais, mokysis įsitraukti į pokalbius, kalbinami suaugusiojo, atsakyti į klausimus. Mokysis išklausti, kalbėti paeiliui. Imituos, braukys, keverzios, piešinės smėlyje, popieriuje, vandenyje. Vartys knygeles, klausys garsų įrašų, dainų, eilėraščių.

	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja, sprendžia problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimuose. Keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	Eksperimentuos garsais ir žodžiais, kurs naujadarus. Vartos paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius, taisyklingai tars daugumą gimtosios kalbos garsų. Kalbės apie tai, ką jaučia, mato, girdi. Plės žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka. Ištrauks į įvairias siūlomas veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti, „rašys“ žinutę ar laišką, kopijuos matomus simbolius, raides, žodžius, kurs savo ženklus ir simbolius, puoš ir apipavidalis užrašytas raides ar ženklus siedami juos su realiais objektais. Moysisi atpažinti skirtingas kalbas, žaisdami vaidmenų, stalo ir žodžių žaidimus.
Mokytojo vaidmuo. Mokytojas siūlo įdomias ir aktualias veiklas, žadina prigimtinį vaikų smalsumą, įtraukia į kalbinius žaidimus, plėtoja kalbinės raiškos gebėjimus. Skatina žodinę raišką vaizdinėmis ir kitais pojūčiais suvokiamos ugdymo(si) priemonėmis. Padeda įgyti rašytinės raiškos pradmenis. Ugdo kalbos suvokimo gebėjimus, inicijuoja garsų žaidimus. Pateikia informaciją kitais pojūčiais: vaizdu, lytėjimu, uosle, ragaujant. Inicijuoja vaidmenų žaidimus, žaismės situacijas. Skaito nesudėtingus trumpus tekstus, pasakoja istorijas, aptaria įvykių seką. Siūlo aktyvias veiklas, aptaria kasdienės rutinos situacijas. Skatina, kreipti dėmesį į aplinkoje esančias raides, žodžius, simbolius, stebėti rašančius. Sudomina įvairiomis rašymo, vaizdinės informacijos pateikimo priemonėmis. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: kalbiniai, vaidybiniai, kūrybiniai žaidimai, pokalbiai, diskusijos, projektinės veiklos, vaizdinė informacija, garso įrašai, praktiniai užsiėmimai, kūrybinės veiklos ir dirbtuvės, pasakų, istorijų iliustravimas, vaidyba, inscenizacijos, edukacijos bibliotekoje. Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, kalbų įvairovės.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Kalbų supratimas.</u> Vertybinė nuostata.	0-3 metai. Siekiame 3 žingsnio pasiekimų.	Žais vaidmenų žaidimus, ugdysis žodinės kalbos suvokimo

Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus	Trumpam susikaupia klausydamas, supranta 3–4 žodžių sakinius, klausimus („kas“, „kur“, „kiek“), du nuoseklius prašymus. Greitai mokosi naujų žodžių, reaguoja į ritmą, intonavimą, kūno kalbą, gestus ir simbolius. Skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia ar prašo skaityti. Sieja paveikslėlius su aplinkos daiktais, išklauso trumpus tekstus, jų prasmę perteikia vaidindamas, žaisdamas ar trumpai pasakodamas.	gebėjimus, plėš aktyvųjų ir pasyvųjų žodyną, žais garsų žaidimus, klausysis aplinkos Garsų, ritmų, eilėraščių, dainelių gimtąja ir kitomis kalbomis, kalbės paeiliui. Atpažins daiktus pagal pavadinimą. Reaguos į kalbančiojo veido išraišką, mimiką, supras ar linksmas, ar liūdnas žmogus. Vaizdinę informaciją suvoks vartydamas knygeles, analizuodamas paveikslėlius, ieškodamas atitikmenų aplinkoje.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Supranta sudėtingus sakinius, dialogų ir monologų turinį, atpažįsta vaikų norus ir pasiūlymus. Klausosi kalbos įrašų, supranta dviprasmybes, frazeologizmus ir perkeltines reikšmes. Atpažįsta raiškos priemonės, naudojamas jausmams, idėjoms ar mintims perteikti. Suvokia rašto taisykles, seka tekstą iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią. Atpažįsta raidžių ir garsų ryšį, skiria paprastus žodžius, garsus ir skiemenis. Domisi teksta, supranta siužetus iš iliustracijų ir atpažįstamų žodžių, numato įvykių eigą.	Klausys eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja ir kitomis kalbomis, plėtos kalbos supratimą, aiškinsis žodžių prasmes. Aplinkoje pastebės raides, žodžius, simbolius. Kurs, fantazuos, žais vaidmenų žaidimus, klausys sudėtingesnių tekstų, atsakys į klausimus apie jų turinį, klausys kitų kalbų garso įrašų. Supras kalbančio žmogaus veido išraišką, mimiką, jausmus, humorą. Grupuos žodžius pagal kategorijas (vaisiai, daržovės), suvoks priešingybes, teisingai vartos pagrindinius prielinksnius (ant, už, prie, po, prieš, tarp).
Mokytojo vaidmuo: Vaikus įtraukia kalbiniai žaidimai, skaitomos ir nežodiniu būdu pasakojamos istorijos, dialogiškas ugdymo procesas, iššūkio situacijos. Tyrinėjant ir sprendžiant problemas mokytoja sudaro galimybes vaikams klausinėti, diskutuoti, ginčytis, spręsti problemas. Skatina kalbos plėtoją įtraukiant vaikus į bendravimą su mokytoju ir kitais vaikais veiklas, kalbos garsų žaidimus, eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja ir kitomis kalbomis klausymąsi, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdosi trumpalaikę ir ilgalaikę atmintį, kalbinę vaizduotę, skatinančią mintis išreikšti žodžiais. Mokytojas siūlo veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti, kopijuoti matomus simbolius, raides, žodžius, kurti savo ženklus ir simbolius,		

puošti ir apipavidalinti užrašytas raides ar ženklus siejant juos su realiais objektais.

Ugdymosi būdai: pasakojimų klausymas, klausimų-atsakymų, muzikiniai, komandiniai žaidimai, vaidybiniai žaidimai, interaktyvios veiklos, garsų atpažinimas, dialogai, diskusijos.

Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinių dialogų.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDymo(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
Estetinis suvokimas. Vertybinė nuostata. Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Džiaugiasi išitraukęs į naujas raiškos formas. Pasirenka spalvas, medžiagas, garsus. Mėgdžioja suaugusiųjų ar kitų vaikų estetinę veiklą. Emocingai reaguoja į vaizdus, judesius, garsus. Turi savo nuomonę apie kūrybą ir aplinką, skiria estetinius kontrastus, džiaugiasi savo darbais, dalinasi įspūdžiais.	Grožį pažins per pojūčius, žaidimą. Tyrinės aplinką, medžiagas, skirs spalvas, garsus, formas. Gėrėsis savo kūriniais, apie juos pasakos.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Džiaugiasi ir noriai dalyvauja meninėje veikloje, gėrissi gamtos ir aplinkos grožiu, geru elgesiu, darbais. Išbando naujas kūrybines idėjas, taiko įgytas estetiškas žinias (spalvų derinius, ritmą), rodo individualų stilių, savitą kūrybos būdą. Vertina savo ir kitų kūrybą, išreiškia nuomonę, dalinasi įspūdžiais.	Mėgausis muzikavimu, šokiu, vaidyba, dailės veikla. Grožėsis gamtos spalvomis, žmogaus sukurtą aplinką, formomis, garsais. Pasakos apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, šokį, vaidinimą. Pasakys kas patinka, kas nepatinka, gražu – negražu. Siūlys tai, kas jam patinka ir priimtina panaudoti savo aplinkoje.

Mokytojo vaidmuo: Kuria estetiškai patrauklią, spalvingą, harmoningą ugdymo(si) aplinką, siūlo priemonių ir veikimo būdų pasirinkimo galimybes, sudaro sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti, organizuoja įvairias veiklas, kurios padeda vaikui išreikšti save estetiškai, stebi vaikų meninę raišką, domisi jų pomėgiais, gebėjimais, padeda ugdyti individualų estetinį skonį, skatina originalumą ir savitą pasaulio matymą, moko vertinti ir gerbti savo ir kitų kūrybą, išreikšti savo nuomonę.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: pasakojimų klausymas, klausimų-atsakymų, muzikiniai, komandiniai žaidimai, dainavimas, vaidybiniai žaidimai, interaktyvios veiklos, garsų atpažinimas, dialogai, grupinės diskusijos.

Ugdymosi kontekstai: kūrybinių dialogų, žaismės, universalaus dizaino mokymuisi.

4.2.3. Ugdymo(si) sritis „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“

Ugdymo(si) sritis „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“ apima šiuos turinio aspektus: mane supantys daiktai, gyvybė, skaičiavimas ir modeliavimas, matematiniai erdvės tyrinėjimai, skaitmeninių technologijų pasaulis.

Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti daiktinės ir gamtinės aplinkos pažinimą, matematinį mąstymą, skaitmeninį sumanumą, kalbų supratimą, tyrinėjimą, problemų sprendimą, mokėjimą mokytis. Ugdymo(si) veiklos skatina žaidimo, kūrybiškumo, emocijų suvokimo ir raiškos gebėjimus.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Mokėjimas mokytis.</u> Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko <u>Esminiai gebėjimai.</u> 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.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	Pažins daiktus ir juos tyrinės, naudosis visais pojūčiais (liečiant, uodžiant, matant, kramtant), suvoks jų savybes – spalvą, formą, tekstūrą, dydį ir garsą. Pradės atskirti daiktus pagal dvi savybes (pvz., dydį ir formą), orientuotis erdvėje, suvoks daiktų vietą aplinkoje ir jų savybes, mobilumą. Stebės ir atpažins gyvūnus bei augalus, suprasti jų poreikius ir vaidmenį gamtoje. Pradės suvokti gyvūnų ir aplinkos santykį, ryšius tarp daiktų ir jų funkcijų. Tyrinės ir žais su daiktais, mokysis naudoti juos kūrybiškai ir atsakingai.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina. Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko, planuoja, ką darys toliau. Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas	Vaikai mokysis atpažinti daiktus pagal jų tekstūrą, formą, dydį, spalvą, kvapą ir kt. Spręs problemas, atlikdami veiklas, kurių metu reikės planuoti tyrimus, pasirinkti tinkamas priemones ir metodus, taikyti taisykles, argumentuoti sprendimus ir pristatyti rezultatus. Stebės gamtos objektus ir reiškinius, pradės mąstyti kritiškai, kelti hipotezes, numatyti, spėlioti, analizuoti ir argumentuoti savo sprendimus. Susipažins su įvairiais

	įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokyti.	technologiniais įrankiais, mikroskopais, magnetais, skaitmeniniais įrenginiais. Pradės geriau suprasti gyvybės poreikius ir gyvūnų bei augalų priežiūrą. Mokysis, tvarumo, pradės suprasti, kaip atliekos gali pakenkti gamtai ir mokysis taupyti išteklius, vandenį, popierių, gerbti aplinką.
Mokytojo vaidmuo. Mokytojas skatina prigimtinių vaikų smalsumą ir domėjimąsi gyvosios gamtos objektais, įdomiems, nematytiems daiktams. Padeda aiškintis, stebėti, tyrinėti kam naudojamas vanduo ir kodėl jis toks svarbus ir reikalingas. Mokytojo padedami, vaikai seka metų ciklą, aiškinasi, kaip gyvena augalai ir gyvūnai skirtingais metų laikais, pildo metų gamtos kalendorių. Gauna informaciją ir stebi gamtą realiu laiku naudodamiesi išmaniaisiais įrenginiais, jungdamiesi prie nuotolinių įrenginių. Mokytojas skatina vaikus reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultata, pastangas, gebėjimus ir elgesį. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: žaidybinė veikla, tyrinėjimas per patyrimą (patyriminis mokymasis), tyrimų ir eksperimentų metodas, projektinė veikla, kūrybinė veikla. Ugdymosi kontekstai: žaismės, realių ir virtualių aplinkų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Matematinis mąstymas.</u> Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalba apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Veikdamas parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias. Surikiuoja į vieną eilę, tapatina, atrenka kelis daiktus pagal spalvą, formą, dydį. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	Įsitrauks į situacijas, kuriose minimi skaičiai, skaičiuojama (paklaustas, kiek turi metukų, parodo pirštukais, paprašytas paduoda 1, 2, 3 žaislus). Žais su įvairių spalvų, formų, dydžių daiktais, kaladėlėmis, kai iš jų norima pastatyti kuo aukštesnį bokštą, nutiesti ilgesnį kelią. Įsitrauks į suaugusiųjų inicijuotas veiklas, skatinančias tyrinėti daiktų savybes.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Nuosekliai įvardija skaičius	

	nuo 0 iki 10 – 12, juos parašo skaitmenimis, susieja su daiktų skaičiumi. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-7 ribose, 10 - 12 ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais spręsdamas problemas. Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų. Popieriaus lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų vietą, padėtį vienas kito atžvilgiu. Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis pažymėta kryptimi, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka).	apibūdinti kaip pakankamą/ per didelį/ per mažą tikslui pasiekti ar užduočiai atlikti. Mokysis stebėjimo duomenis fiksuoti, pavaizduoti grafiškai piešinyje, apibūdinti, interpretuoti. Spontaniškai ar tikslingai tyrinėjami realioje ar virtualioje aplinkoje atras matematinius objektus, dvimates ir trimates figūras, to paties modelio sekas. Piešdami, dėliodami įvairius objektus, ritmiškai dainuodami ar judėdami, nagrinėjami raštus ar kurdami ornamentus ugdysis sekų modeliavimo gebėjimus.
Mokytojo vaidmuo. Mokytojas padeda vaikams atrasti skaičių pasaulį, naudoti skaičius realiose situacijose, skatina domėjimąsi skaičiavimo procesu įvertinant daiktų kiekį; padeda vaikams atrasti ir suprasti skaičiavimo būdus, skatina juos taikyti skaičius kasdienėse situacijose ir mokytis spręsti problemas; suteikia vaikams galimybes tyrinėti geometrines figūras ir erdvinius objektus, padeda atrasti ir įtvirtinti matematinius principus, skatina kūrybiškumą bei erdvinį suvokimą; skatina tyrinėjimą, kuria aplinką, kurioje vaikai gali saugiai ir smagiai atrasti įvairias matavimo sąvokas ir taikyti jas kasdieniame gyvenime; padeda vaikams įgyti matematinį mąstymą ir gebėjimus, susijusius su erdviniais santykiais, sekų atpažinimu ir modeliavimu. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: patirtiniai ir praktiniai užsiėmimai, susiję su skaičiavimu ir matavimu; kūrybinės veiklos, susijusios su konstravimu, piešimu, lipdymu; eksperimentavimas, tyrinėjimas, interaktyvios veiklos. Ugdymosi kontekstai: realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų žaismės.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
------------------	---------------------	--

<u>Aplinkos pažinimas.</u> Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai. Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Atpažįsta ir reaguoja į neseniai vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuočius nuotraukose ar įrašuose. Dalyvaudamas kasdienėse veiklose, supranta paros dalių seką, jaučia veiklų trukmę. Atpažįsta daugiau aplinkos augalų ir gyvūnų, vartoja jų tikslus pavadinimus, dalyvauja prižiūrint augalus. Pastebi retesnius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija).	Žaisdami ir tyrinėdami pažįna artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, jų savybes ir paskirtį, kaip daiktai veikia, kaip tarpusavyje susiję. Jutimais tyrinėja, atpažįna daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą – lies, mes, kramtyti, stebės judančius ryškiaspalvius žaislus, klausys įvairius garsus, lies ir pajaus skirtingus paviršius, medžiagas.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Atpažįsta ir pavadina augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines. Paaiškina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes. Skiria ir pavadina profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.	Daiktus rūšiuoja pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą, supras jų savybes ir jas pavadinus. Pažįna daiktus stebėdami, sugretindami, palygindami, grupuodami, rikiuodami ir matuodami jų dydį įvairiais būdais. Ugdysis supratimą apie antrinę daiktų panaudojimą, skatins mažinti vartotojiškumą, žinos atliekų rūšiavimo svarbą aplinkai. Supras, kad išmestos atliekos gali būti pavojaingos gamtai, mokės taupiai naudoti vandenį, popierių ir kitas priemones, bei supras, kad nešvaistymas prisideda prie Žemės išteklių taupymo ir tvarumo.
Mokytojo vaidmuo. Mokytoja kuria situacijas žadinančias vaikų smalsumą pasaulio tyrinėjimui, skatina vaizdu, žodžiu, praktiškai darant, liečiant, uodžiant patirti, pajauti pasaulį. Ugdymosi būdai: žaidimai, išvykos, tyrinėjimas (ko reikia, kad augalas augtų), eksperimentiniai ir praktiniai bandymai (kompostavimas), technologijų naudojimas, interaktyvūs užsiėmimai, skaičiavimas, grupavimas, fotografavimas, aplinkosauginiai projektai, tvarumo skatinimas. Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
------------------	---------------------	--

Skaitmeninis sumanumas. Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	0-3 metai. Siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Naudoja mokyklos aplinkoje esančius išmaniuosius žaislus, pažįsta jų pagrindines funkcijas. Parodo veiklų eiliškumą žodžiais, garsais ar veiksmais, vykdo paprastas komandas. Pradedą laikytis saugaus naudojimo taisyklių.	Žais su žaislais be ekranų (robotukai, knygelės, lėlės, mašinos), klausys savo balso garso įrašo, klausys gyvūnų garsų ir susies juos su paveikslėliais.
	4-6 metai. Siekiame 5-6 žingsnio pasiekimų. Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	Naudosis ugdymą papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis, ugdys mąstymo, problemų sprendimo, programavimo gebėjimus. Žais interaktyvius žaidimus planšetėse, ant interaktyvių grindų, su bitutėmis-robotukais „BETS“, atliks veiklas su interaktyvia lenta. Žinos saugius ir atsakingus virtualaus bendravimo principus, įgis skaitmeninio raštingumo pradmenis.
Mokytojo vaidmuo. Mokytoja kuria situacijas žadinančias vaikų smalsumą pasaulio tyrinėjimui, skatina vaizdu, žodžiu, praktiškai darant, liečiant, uodžiant patirti, pajauti pasaulį. Ugdymosi būdai: žaidimai, išvykos, tyrinėjimas (ko reikia, kad augalas augtų), eksperimentiniai ir praktiniai bandymai (kompostavimas), technologijų naudojimas, interaktyvūs užsiėmimai, skaičiavimas, grupavimas, fotografavimas, aplinkosauginiai projektai, tvarumo skatinimas. Ugdymosi kontekstai. Universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų kūrimo.		

4.2.4. Ugdymo(si) sritis „Kuriu ir išreiškiu“

Ugdymo(si) sritis „Kuriu ir išreiškiu“ apima šiuos turinio aspektus: žaidimo raiška, muzikos raiška, šokio raiška, dailės raiška, teatro raiška.

Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti, kūrybiškumą, tyrinėjimą, emocijų suvokimą ir raišką. Ugdymo(si) veiklos taip pat skatina aplinkos

pažinimą, kalbų supratimą, kalbinę raišką, problemų sprendimą, santykius su suaugusiais ir bendraamžiais, mokėjimą mokytis.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Kūrybiškumas.</u> 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.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Laisvai šoks, judės pagal muziką, mėgausis spontaniškais judesiais. Žais improvizuodamas, kopijuodamas suaugusiųjų veiklą. Pieš, lipdys, spalvins, fantazuos.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Fantazuoja apie tai, ką nori sukurti, bando būdus įvairiose kasdienio gyvenimo ir veiklos srityse. Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais. Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį. Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis, atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, paskatintas tobulina. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą.	Drąsiai bandys naujus kūrybos būdus, kurs siužetinius vaidmenis, istorijas, personažus. Improvizuos derindamas skirtingas priemones, medžiagas, spalvas. Eksperimentuos su garsais, balsais, judesiais.
Mokytojo vaidmuo. Kiekvieną vaiką įsitraukti skatina mokytojo pasiūlytų priemonių ir veikimo būdų sukurtos asmeninio pasirinkimo galimybės. Mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo		

idėjas.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: praktiniai užsiėmimai, kūrybinės veiklos ir dirbtuvės, vaizdinė informacija, tyrinėjimai, eksperimentai, pokalbis, diskusija.

Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, žaismės.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Tyrinėjimas.</u> Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Pasitelkdamas savo pojūčius: lytėjimą, regą, klausą, uoslę, skonį, domisi aplink supančia aplinka. Džiaugiasi atradęs ką nors naujo, nežinomo. Įgytą patirtį taiko įvairiose kontekstuose.	Daiktų pasaulį pažins ir atpažins visais jutomis, padedančiais suvokti daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą. Spontaniškai tyrinės aplinką: lies, judins, braukys, spaudys, pajaus tekstūrą, skirtingų faktūrų medžiagiškumo paviršius. Bandys suprasti, kaip daiktai veikia, kaip tarpusavyje susiję. Žais su skirtingų dvimačių ir trimačių formų objektais, įvairiomis figūromis, atras erdvinį pasaulį ir erdvinės raiškos galimybes.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Tikslingai pasirenka tiriamajai veiklai priemones, bando numatyti rezultatus, suaugusiojo padedamas reflektuoja, aptaria gautus rezultatus, siūlo naujas idėjas. Domisi gyvąja, negyvąja gamta, reiškiniais dalinasi savo pastebėjimais. Lygina, grupuoja daiktus pagal tam tikrus požymius, panašumus, skirtumus.	Tyrinės – domėsis, eksperimentuos, gebės kelti klausimus, numatyti, taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones, atliepti, apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus. Tyrinės žmogaus ir gamtos sukurtus daiktus. Atras juos dominančias savo darželio, miesto vietas. Drąsiai imsis naujų sumanymų ir lyderystės. Žaisdami, kurdami savo augimo laiko juostas (matavimai, kūno kontūro apvedimas, pėdų, plaštakų atspaudai, talentų šou ir kt.), išvelgs pokyčius, apibūdins, stiprins pasitikėjimą savimi ir savo gebėjimais. Darydami klaidas ir jas taisydami plėtos atkaklumą, gebėjimą įveikti iššūkius.

Mokytojo vaidmuo. Skatina vaikus spontaniškai tyrinėti, eksperimentuoti, išbandyti kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas, spontaniškai veikti. Siūlo priemonių ir veikimo būdų sukurtas asmeninio pasirinkimo galimybes. Pastebi ir pozityviai reaguoja į vaiko pastangas, autentišką raišką. Skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas. Padeda vaikui pajauti, patirti, atliepti, vertinti ir reflektuoti meninę raišką, džiaugtis savo ir kitų kūryba, Skatina įsitraukti į gilesnius tyrinėjimus ir apmąstymus. Skatina vaikus žaismingai reikšti savo emocijas patirtis ir įspūdžius kuriant ir įvaldant įvairias žaidimo formas ir būdus. Žaismingai kuria bendravimo „kalbą“ su vaiku, kartu išgyvena bendrumo jausmą. Inicijuoja paprastą žaidimą, palaipsniui į jį įtraukdamas daugiau žaidėjų ir pamažu perleidžia žaidimo iniciatyvą patiems vaikams. Skatina jungti vaikus į kolektyvinius režisūrinius žaidimus. Skatina kurti ilgalaikius žaidimo pasaulius mėgstamų knygų, pasakų ir kino filmų pagrindu.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: judrieji, pažintiniai, kūrybiniai žaidimai, kūrybinės veiklos, eksperimentavimas, modeliavimas, pokalbiai, diskusijos, edukacijos, išvykos, enciklopedijos, informaciniai filmukai.

Ugdymosi kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, žaismės, judraus patirtinio mokymosi.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Meninė - dailės raiška.</u> Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	Tyrinės vizualinės raiškos priemones: lies, judins, brauks, spaudys, teplos dažais, pirštukais, pastebės pėdsaką, spalvą, liniją, dėmę, pajaus tekstūrą, skirtingų faktūrų medžiagiškumo paviršius. Supras rankos judesių ir piešimo priemonės paliekamo pėdsako ryšį. Tyrinės savo keverzones ir terliones. Ims kontroliuoti savo judesius, jų kryptis ir vaizduos įvairesnes linijas, formas.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Pradedą planuoti kūrybinį procesą. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinius kūrinius, jungia skirtingas formas į bendrą objektą, išbando skaitmenines. Pastebi ir komentuoja savo, kitų kūrybą.	Pieš ir kurs įvairiomis priemonėmis ir piešimo įrankiais, plėtos grafinę ir spalvinę raišką. Išbandys įvairias grafikos technikas (monotipija, lino raižinys, grotazas, koliazas), eksperimentuos su mišriomis technikomis. Plės meninių sąvokų žodyną. Rinksis priemones, įrankius bei technikas grafinei ir

	Eksperimentuoja dailės technikomis, skaitmeninio turinio technologijomis. Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, žymi grafiniais ženklais. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, geba pasirinkti dailės priemones ir technikas. Gali išvardyti keletą technikų. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys.	spalvinei raiškai. Lipdys skirtingų formų objektus, konstruos erdvinis objektus iš skirtingų medžiagų. Kurs įvairias dvimates ir trimates figūras, objektus ir kompozicijas iš įvairaus dydžio įprastų ir netikėtų priemonių bei medžiagų, antrinių žaliavų.
--	---	--

Mokytojo vaidmuo. Mokytojai tyrinėjimo metu komentuoja vaizdus, įvardija spalvas, formas, faktūras, estetinius potyrius. Pasiūlo spontaniškai tyrinėti vizualines raiškos priemones. Skatina lankytis meno galerijose, parodose, muziejuose, pažiūrėti kokybiškos animacijos, kino, patiriant įvairius vaizduojamojo meno stilius, žanrus, formas. Palankiai reaguoja, drąsina ir komentuoja vaikų piešinius. Įtraukia į inicijuojamas kūrybines veiklas. Skatina stebėti, analizuoti, aptarti, grožėtis savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: kūrybiniai žaidimai, interaktyvios veiklos, eksperimentai, vaikų projektai, parodos, pažintinės išvykos, patirtinis ugdymas(is) vidaus ir lauko erdvėse, tyrinėjimų kampeliuose, kūrybinėse ateljė, atradimų stotelėse, pažinimo salose, dailės darbų parodos, kūrybinės valandėlės.

Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDymo(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Meninė - teatro raiška.</u> Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas. Vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones. 4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Siužetiniuose vaidmenų žaidimuose pradeda tiksliai kurti „dramatiškas situacijas“,	Atliks simbolinius vaidmenis. Naudos išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, mokysis tiksliau, aiškiau, autentiškai, kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus kitiems vaikams ir artimiesiems. Tyrinės temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės, įkvėptas skaitomų literatūros, muzikos, teatro ar dailės kūrinių. Pažins ir patirs teatro meno reiškinius

išreikšti.	personažų veiklą, neįtikėtinus įvykius, dialogus. Pasitelkia rekvizitą, muzikavimą, šokį. Tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, intonacija. Kuria „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja. Teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais.	mokykloje ir už jos ribų. Stebės ir dalyvaus teatro pastatymuose ikimokyklinio amžiaus vaikams: šokio, lėlių, dramos, operos ir kt. Dalinsis ir reflektuos savo patirtis. Drauge su suaugusiaisiais vaikai dalyvaus improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose (tradicinėse šventėse, pasakų vaidinimuose su lėlėmis ir pan.).
Mokytojo vaidmuo. Mokytojas palaiko ir paskatina kūrybišką vaiko raišką pastebėdamas, įsitraukdamas ir pats ją modeliudamas. Siekia padėti vaikams tyrinėti ir pažinti teatrinių raiškos formų įvairovę, patiems išbandyti skirtingas teatrinės raiškos priemones. Plėtoja vaikų kūrybiškumą ir pagilina estetinį pasaulio pažinimą teatro meno formomis, pasitelkia vaidybinę improvizaciją savo kūno judesiais, muzikavimu, spontanišku dainavimu bei skatina kurti improvizacinius teatro vaidinimus. Kartu su vaikais tyrinėja temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės, įkvėptas skaitomų literatūros, muzikos, teatro ar dailės kūrinių. Skatina dalyvauti improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose (tradicinėse šventėse, pasakų vaidinimuose su lėlėmis ir pan.). Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: vaidybiniai žaidimai, šokiai, interaktyvios veiklos, lėlių ir šešėlių teatras, literatūrinių skaitinių klausymas, išvykos. Ugdymosi kontekstai. Universalus dizaino mokymuisi, žaismės, kalbų įvairovės.		

PASIEKIMŲ SRITYS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Meninė – muzikos raiška.</u> Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Ritmiškai linguoja, ploja, krato barškučius ir skambaliukus. Spontaniškai žaidžia balso intonacijomis, sutelkia dėmesį į muzikos ir aplinkos garsus, juos mėgdžioja. Imituoja kai kuriuos pažįstamus melodinius ir ritminius darinius. Dėmesingai klausosi trumpų muzikos kūrinių ir reaguoja judesiu, ploja, trepsi, pagroja	Žaisdami muzikinius žaidimus vaikai gebės geriau susitelkti ir įsitraukti į muziką. Ugdyti įgūdžius klausyti trumpų muzikos kūrinių, bandys reaguoti judesiu, ritmišku plojimu, trepsėjimu, grojimu mušamaisiais instrumentais. Domėsis muzikos instrumentais, bandys išgauti garsus. Gebės groti nesudėtingais mušamaisiais instrumentais.

paprasciausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	mušamaisiais instrumentais. Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, jais išgauna garsus. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais.	
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Aiškiai skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja savo balso galimybes. Judesį derina su dainavimu, ritmišku skandavimu, judesiais atliepia muzikos nuotaiką, tempą, ir stilių. Mėgaujasi muzikavimu, pradeda laikytis muzikos klausymo, dalyvavimo koncertuose taisyklių. Skiria ir palygina kontrastus- aukštai-žemai, garsiai-tyliai, ilgas-trumpas. Atlieka įvairių dainų repertuarą. Pavadina keletą muzikos instrumentų, atpažįsta kai kuriuos tembrus. Išklausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje.	Girdėdami įvairias dermes ir intonacinius bei ritminius darinius aplinkoje plėš savo muzikinį žodyną. Mokės atskirti, ar garsai, dariniai ir melodijos yra panašios ar skirtingos. Atpažins anksčiau girdėtas melodijas, tyrinės ir išbandys garsų pasaulį balsu, instrumentais. Vaikai mokės groti nustatytu pulsu, instrumentais pakartos trumpus ritminius darinius. Muzikuodami su kitais vaikais mokės tinkamai elgtis ir klausytis kaip jų indėlis dera su kitais. Plėtos supratimą apie estetikos pojūtį. Ugdyti įgūdžius atpažinti muziką pagal skirtingos nuotaikos kriterijus. Gebės atpažinti keletą muzikos instrumentų, savais žodžiais išsakyti įspūdžius apie klausomus kūrinius. Gebės dainuoti sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuos.
Mokytojo vaidmuo. Skatina vaikus suprasti muzikos svarbą. Padeda ugdytiniams atrasti būdus muzikiniams gebėjimams lavinti. Kuria palankias sąlygas diskusijoms, veikloms ir patirtims, kurios ugdo muzikinius gebėjimus. Mokytojas modeliuoja ugdymosi aplinką, kurioje vaikai aktyviai muzikuoja, lavina kūrybiškumą. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: kūrybiniai žaidimai, patirtiniai ir praktiniai užsiėmimai, muzikiniai projektai, kūrybinės veiklos. Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Gebėjimas žaisti.</u> Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Individualesiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	Žais su suaugusiuoju, arba kitu vaiku, bandys derinti savo veiksmus su kitu. Pasirinks žaislus, susikurs erdvę žaidimui. Kartos veiksmus, jungs du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Žais vienas, kartais su draugu ar suaugusiuoju. Kurs paprastus vaidmenų žaidimus ir stengsis laikytis taisyklių.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Sėkmingai sąveikauja su kitais, buriasi į didesnes 3–5 vaikų grupeles. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. Vartoja kalbą tardamiesi, planuodami žaidimą, plėtodami vaidmenis ir sprenddami konfliktus. Nesunkiai geba laikytis siužetinio vaidmenų žaidimo taisyklių ir vaidmens funkcijų. Laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių. Mokytojo paskatintas įsitraukia į kolektyvinius žaidimus.	Žais su 3-5 vaikų grupelėmis, susitars dėl žaidimo taisyklių, vaidmenų, eigos ir erdvės. Kalbės su draugais, planuos žaidimą, plėtos vaidmenis ir spės konfliktus. Kurs pasakojimus, vaidins įvairius personažus. Supras, kaip žaisti pagal taisykles judriuosius, stalo ir kitus žaidimus. Stebės kitus ir mokysis iš jų. Mokės spręsti nesutarimus žaidžiant kartu.
Mokytojo vaidmuo. Inicijuoja žaidimus. Skatina vaikus žaisti kartu, išbandyti naujus vaidmenis, kurti žaidimo siužetus, drąsina ieškoti sprendimų. Įsitraukia į vaikų žaidimą, padeda palaikyti žaidimo eigą, kurti pasakojimą, padeda spręsti konfliktus žaidime. Stebi vaikų žaidimus, jų iniciatyvą. Kuria įkvėpiančią, saugią, tyrinėjimui ir kūrybai palankią aplinką. Skatina vaikų refleksiją. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: judrieji, kūrybiniai, vaidmeniniai, siužetiniai, didaktiniai, stalo žaidimai. Ugdymosi kontekstai: žaismės, kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymusi.		

4.2.5. Ugdymo(si) sritis „Mūsų sveikata ir gerovė“

Ugdymo(si) sritis „Mūsų sveikata ir gerovė“ apima šiuos turinio aspektus: fizinis aktyvumas, sveika mityba, mano dienos ritmas, kūno švara ir aplinkos tvarka, saugaus elgesio įpročiai.

Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti kasdienius gyvenimo įgūdžius, fizinį aktyvumą, savivoką ir savigarbą, savireguliaciją ir savikontrolę. Ugdymosi veiklos skatina ugdytis emocijų suvokimo ir raiškos, tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo, mokėjimo mokytis gebėjimus.

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Fizinis aktyvumas.</u> Vertybinė nuostata. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus Esminiai gebėjimai. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo 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.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Pastovi ant vienos kojos, tikslingai eina per kliūtis, bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio. Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.	Išlaikys pusiausvyrą ir tobulins judesius. Stumdys, ridens, vaikščios ir eis sumažinto ploto paviršiumi, lips į kalniuką. Judės laisvoje erdvėje, žais judriuosius žaidimus, pereis nuo greito ėjimo prie bėgimo. Judėjimo džiaugsmą patirs laisvai bėgiodami, landžiodami, šokinėdami, laipiodami karstinėmis, kopėtėlėmis, laipteliais, žais su kamuoliu, važinėsis triratukais, dviratukais.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, pastovi ant vienos kojos. Bėga, didindamas ir mažindamas tempą. Mėina ir vairuoja triratuką, balansinį dviratį. Žaisdamas judriuosius žaidimus bando derinti judesius poroje ir grupėje. Meta kamuolį iš įvairių padėčių, pagauna jį sulenkdamas rankas per alkūnes. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių, į taikinį.	Vaikai judės spontaniškai, atliks veiksmus su skirtingo dydžio, svorio ar formos priemonėmis, žais įvairius imitacinius, bei judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami visi pagrindiniai judesiai. Sieks judėsiu tikslumo. Lavins rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinacija ką nors dėliodami, konstruodami, verdami, piešdami ir kt.

	Pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai. Pastato aukštą statinį. Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai, kruopščiai.	
Mokytojo vaidmuo. Sukuria įsitraukimą skatinančias galimybes, sukuria sąlygas kiekvienam vaikui mėgautis judėjimo laisvę, veiklų įvairovę skatina sekti įkvepiančių asmeniniu pavyzdžiu. Siekia harmoningo vaikų fizinio augimo, taisyklingos laikysenos, išlavėjusios stambiosios ir smulkiosios motorikos ir fizinių ypatybių gebėjimo saugiai judėti pagal amžiaus galimybes, laikytis judėjimo ir poilsio ritmo, noro judėti ir įsitraukti į judriuosius žaidimus. Mokytojas kalbina, žaidina, įvairiais patraukliais žaislais ir daiktais motyvuoja. Mokytojas inicijuoja veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip juda kūnas ir atskiros jo dalys, improvizuoti, fantazuoti, ieškoti neįprastų pozų, judesiais perteikiant pasakų herojų charakterius, gyvūnų kitų objektų ypatybes. Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: judrieji ir kūrybiniai žaidimai, jogos užsiėmimai, imitacija, žaidybiniai metodai, estafetės ir komandiniai užsiėmimai, eksperimentavimas su judesiais, pasakojimo ir vaidybos elementai. Ugdymosi kontekstai: universalus dizainas veiklų, judraus patirtinio ugdymosi, žaismės.		

PASIEKIMŲ SRITIS	PASIEKIMŲ ŽINGSNIAI	UGDYMO(SI) GAIRĖS (IŠ VAIKO PERSPEKTYVOS)
<u>Kasdieniniai gyvenimo įgūdžiai.</u> Vertybinių nuostatų. Domisi kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminiai gebėjimai. Pagal galimybes renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, rūpinasi savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio įgūdžius, nusako kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	1-3 metai. Siekiama 3 žingsnio pasiekimų. Siekia savarankiškumo valgant, geriant iš puodelio, pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Suaugusiojo padedamas, ugdomi higieninius įgūdžius. Mokosi laikytis tvarkos, padeda į vietą vieną kitą daiktą, žaislus. Pradeda laikytis susitarimų.	Susipažins su sveikatai palankiu maistu. Vartys knygeles, korteles, paveikslėlius su maisto produktais, klausys pavadinimų, kaups žodyną. Žais maisto gaminto žaidimus. Susipažins su higienos priemonėmis, ugdysis kūno priežiūros įgūdžius, nusipraus ir šluostysis veidą, rankas, bandys tvarkingai dėlioti rūbus.
	4-6 metai. Siekiama 5-6 žingsnio pasiekimų. Žino sveikos mitybos naudą, skiria sveikus produktus, įvardija, stengiasi juos rinktis. Serviruoja stalą, tinkamai naudojami stalo įrankiais, valgo savarankiškai, tvarkingai.	Domėsis, aiškinsis, ieškos atsakymų sveikos mitybos klausimais, susipažins su sveikos mitybos piramide. Dalyvaus diskusijose apie sveiką mitybą. Domėsis sveikatai palankiu maistu, atliks maisto poreikio per dieną tyrimą, stengsis išvengti maisto švaistymo. Diskutuos apie

	Laikosi higienos tvarkos. Susitvarko savo darbo vietą, žaislus, rūpinasi asmeniniais ir bendrais daiktais. Mokosi saugaus elgesio gatvėje, buityje, gamtoje, artimiausioje aplinkoje. Pakomentuoja keletą saugaus elgesio taisyklių. Laikosi sutartų grupės taisyklių, stengiasi saugoti save ir kitus. Atpažįsta tinkamą ir netinkamą elgesį, mokosi saugoti savo asmeninę erdvę, paaiškina į ką kreiptis atsitikus nelaimei, žino pagalbos telefono numerį.	asmens higienos laikymosi svarbą, sieks numatytų tikslų, susitarimų grupėje, pristatys „Duomenų centro“ pasiekimus. Žais, vartys knygeles, klausys pasakojimų, pasitelks interaktyvias veiklas, mokydami saugaus elgesio grupėje, gatvėje, gamtoje. Sužinos apie daiktus, kurie pavojingi jų saugumui ir sveikatai, apie specialias saugumo priemones, spec. tarnybas.
--	--	---

Mokytojo vaidmuo. Mokytojo vaidmuo itin svarbus ir daugialypis, skatina vaikus suprasti sveikatos gerovės svarbą, sukuria galimybes pačiam vaikui pasirinkti priimtinausią būdą žaisti ir veikti, rinktis sveikatai palankų maistą, išbandyti įvairius skonius, patirti dienos ritmą. Mokytojas kaip įkvepiantis pavyzdys rodo mandagų bendravimą, tvarkingumą, atsakomybę, demonstruoja higienos, savitvarkos, savisaugos ir savitarpio pagalbos įgūdžius. Diskusijų, pokalbių, argumentų pagalba, ugdo vaikų sąmoningumą sveikatos klausimais. Mokytojas modeliuoja ugdymo(si) aplinką, skatina individualizaciją ir diferencijavimą, pritaiko užduotis pagal kiekvieno vaiko poreikius, pagyrimais, paskatinimais, skatina pasitikėjimą. Kasdieniai ritualai, dienos ritmas, padeda vaikui jaustis saugiai. Žaidybiniai metodai, praktinės užduotys, tyrinėjimas, padeda įtvirtinti kasdieninius gyvenimo įgūdžius.

Ugdymo(si) organizavimo formos, būdai: judrieji ir kūrybiniai žaidimai, jogos užsiėmimai, interaktyvios veiklos, patirtiniai ir praktiniai užsiėmimai, mitybos, saugaus elgesio edukacijos, aplinkosaugos projektai, eksperimentai, kūrybinės veiklos, žygiai.

Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino, žaismės.

4.3. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima

Šeimos ir mokyklos bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste. Visi su vaikų priežiūra ir ugdymu susiję klausimai sprendžiami komunikuojant, tariantis, konsultuojantis šeimoms ir mokyklos darbuotojams pagal jų atsakomybės ribas.

-Ikimokyklinio ugdymo pedagogas susipažįsta su vaiko ugdymo ypatumais šeimoje, jo kultūrine ir socialine aplinka, vertina tėvų (globėjų), kitų artimųjų vaidmenį ugdant vaiką, aptaria lūkesčius.

-Tėvai (globėjai) informuoja apie vaiko ugdymo(-si) ypatumus ir sąlygas, apie tai, kokie pasiekimai užtikrintų sėkmingą ugdymąsi tolimesnėse pakopose.

-Siekama užtikrinti, kad tėvai (globėjai) aktyviai dalyvautų vaiko ugdymo procese, priimdami su ugdymu(si) susijusius sprendimus, ir šitaip dalytųsi atsakomybe už ugdymo kokybę.

-Sąveika su tėvais (globėjais) grindžiama nuolatiniu individualių vaiko ugdymosi poreikių ir galimybių aptarimu, tinkamų pasiekimų bei pažangos vertinimo metodų parinkimu, dalijimusi informacija ir patirtimi apie vaiko daromą pažangą.

Tėvai ir bendruomenės nariai aktyviai įtraukiami į kasdienį ugdymo procesą: organizuojant bendras veiklas, šventes, renginius, projektus, išvykas.

Prireikus ikimokyklinio ugdymo pedagogas rekomenduoja vaiko tėvams (globėjams) konsultuotis su švietimo pagalbos specialistais (logopedu, socialiniu pedagogu, psichologu), kreiptis į įstaigos Vaiko gerovės komisiją ar pedagoginę psichologinę tarnybą, dėl vaiko ugdymosi poreikių pedagoginiu, psichologiniu ar socialiniu aspektu įvertinimo ir tolesnio ugdymosi rekomendacijų. Tėvai yra atsakingi už vaiko gerovę, sveikatą ir kokybišką ugdymą, dalyvauja procese kaip partneriai. Su tėvais tariamasi dėl vaikų ugdymo tikslų, rezultatų, turinio, proceso organizavimo, atsižvelgiama į jų lūkesčius bei individualias vaikų galias ir skirtingą patirtį. Ugdymo įstaigoje pripažįstami ir gerbiami šeimų kultūriniai ir socialiniai skirtumai.

Sprendžiant sudėtingus ugdymo(si) atvejus, plėtojant ugdytojų kompetencijas, mokykla inicijuoja bendradarbiavimą su išorinėmis vaikų ugdymo, švietimo pagalbos teikimo institucijomis. Tarpininkauja šeimoms ir kitoms įstaigoms sprendžiant vaikų teisių, ugdymo ir pagalbos vaikams klausimus.

Mokytojai veikia iš anksto numatydami galimas kliūtis konkrečioms vaikams dalyvauti bendrai planuojamoje veikloje, kliūčių prevencijai iš anksto parinkdami vaikų ugdymosi poreikius atitinkančias priemones ir būdus, kad pašalintų atskirties tikimybę.

4.4. Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms

Vaikams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, užtikrinamos lygios galimybės ugdytis, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko specialiuosius ugdymosi poreikius, pedagoginės psichologinės tarnybos rekomendacijas ir tėvų (globėjų) lūkesčius. Į grupes yra integruojami specialiųjų ugdymosi poreikių turintys vaikai: turintys kalbos ir kitų komunikacijos sutrikimų; turintys didelių, nežymių ir vidutinių specialiųjų ugdymosi poreikių dėl klausos, judesio ir padėties sutrikimų, lėtesnės psichinės raidos ar kitų raidos sutrikimų. Jiems užtikrinamos lygios galimybės ugdytis.

Specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių vaikų ugdymas grindžiamas vaiko gebėjimų, poreikių ir interesų pažinimu, parenkant ir taikant individualius ugdymo metodus, formas, specialiąsias mokymo priemones, sukuriant tinkamą ugdymo ir ugdymosi aplinką, sudaromos sąlygos ugdytis pagal jo gebėjimus ir galias. Korekcinę pagalbą vaikams ir konsultacijas tėvams teikia logopedas, socialinis pedagogas, visuomenės sveikatos priežiūros specialistas. Esant reikalui, pedagogas kartu su kitais specialistais, tėvais (globėjais), atsižvelgdamas į įstaigos Vaiko gerovės komisijos ir pedagoginės psichologinės tarnybos specialistų rekomendacijas, pritaiko ugdymo programą. Joje keliami tikslai ir formuluojami uždaviniai, atsižvelgiant į vaiko specialiuosius ugdymosi poreikius ir jų lygį, vaiko interesus ir galimybes, tėvų (globėjų) lūkesčius, specialistų rekomendacijas.

Ugdymą pritaikyti kiekvienam vaikui padeda ugdymo turinio, proceso, priemonių individualizavimas bei kryptingos maksimalios kiekvieno vaiko ugdymosi pažangos pagal jo galias siekimas.

V DALIS

VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Pasiekimų ir pažangos vertinimas - neatskiriama ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdymo proceso dalis. Dokumentavimas bei stebėseną leidžia siekti ugdymo ir ugdymosi kokybės. Padeda geriau pažinti kiekvieną vaiką numatant jo ugdymosi perspektyvą, atskleidžiant potencialias galias ir švietimo pagalbos poreikį. Ženkli, įspėjantys apie poreikį pritaikyti ugdymo procesą, padeda kryptingiau individualizuoti vaiko ugdymąsi ir (ar) konsultuotis su švietimo pagalbos specialistu (specialistais), prireikus nukreipti vaiką ugdymosi poreikiams įvertinti ir reikiamai pagalbai skirti.

Tėvai, su vaiko pasiekimais supažindinami nuolat, kasdieninių pokalbių metu atvedant ir pasiimant vaiką. Taip pat informaciją apie vaiko pasiekimus tėvai gali stebėti savo vaiko el. dienos „Mūsų darželis“ sistemoje. Du kartus metuose (rudenį ir pavasarį) rengiami individualūs pokalbiai su tėvais, pedagogais ir vaiku, kurių metu tėvams savo Portfolio (vaiko pasiekimų aplankas), pristato pats vaikas. Kiekvienas vaikas turi savo Portfolio, į kurį dedami atrinkti vaiko pažangą įrodantys įrodymai: vaiko piešiniai, darbai, nuotraukos, pasakojimų, žaidimų, elgesio situacijų pavyzdžiai. Visą buvimo vienoje grupėje laiką, kaupiamas vienas vaiko Portfolio, kuris vėliau perduodamas kitos grupės mokytojoms arba ugdymo įstaigos keitimo atveju, perduodamas vaikui ir jo šeimai. Tėvai, susipažinę su vaikų pasiekimais, geriau supranta, ko galima tikėtis iš ikimokyklinio ugdymo, aktyviau išsako lūkesčius dėl vaiko ugdymo ir jo ugdymosi pasiekimų, įsitraukia į vaiko ugdymo procesą įstaigoje.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dėmė ir tęstinumas. Ugdytinių ugdymo(si) dėmę bei tęstinumą užtikrina įstaigos ikimokyklinio ugdymo ir priešmokyklinio ugdymo bendrosios programos ugdymo(si) principų atitiktis ir ugdymo(si) proceso kryptingumas – ugdymo(si) modeliavimas iš vaiko raidos ir ugdymo(si) perspektyvos. Išskirtinis dėmesys skiriamas žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaikų ugdymui(si).

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