



ŠIAULIŲ LOPŠELIO-DARŽELIO „RUGIAGĖLĖ“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

„VAIKYSTĖS TAKELIU“

PRITARTA

Šiaulių miesto savivaldybės mero

2025 m. liepos 22 d. potvarkiu Nr. M-1078

PATVIRTINTA

Šiaulių lopšelio-darželio „Rugiagėlė“

direktoriaus 2025 m. liepos 24 d. įsakymu Nr. V-136

**ŠIAULIŲ LOPŠELIO-DARŽELIO „RUGIAGĖLĖ“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA
„VAIKYSTĖS TAKELIU“**

Šiauliai, 2025

Turinys

1. BENDROSIOS NUOSTATOS	4
1.1. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)	4
1.2. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės	5
1.3. Vaikų poreikiai	6
1.4. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai	6
1.5. Regiono ypatumai	7
1.6. Mokyklos savitumas	8
2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO (SI) PRINCIPAI	8
3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI	9
4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS	12
4.1. KOMUNIKABILUS	15
4.2. PASITIKINTIS	20
4.3. JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI	25
4.4. KŪRYBINGAS	29
4.5. SĖKMINGAI BESIMOKANTIS	39
4.6. LANKSČIAI MĄSTANTIS	45
4.7. BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS	51
5. VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA, UGDYMOSI TĘSTINUMAS	57
5.1. Pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema	57
5.2. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė ir tęstinumas	58
LITERATŪRA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI	60

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Šiaulių lopšelio-darželio „Rugiagėlė“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa „Vaikystės takeliu“, (toliau – Programa) atnaujinta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėse (2023) pateiktu požiūriu į vaiką ir vaikystę, vaiko raidą, poreikius, ugdymo(si) būdus, juo grindžiamas visas Programos turinys.

Programos paskirtis yra pateikti esminius susitarimus dėl vaikų nuo 1 iki 5 (6) metų ugdymo(si), siekiant užtikrinti kokybišką ikimokyklinį ugdymą(si) ir ugdymo(si) tęstinumą.

Programa grindžiama *konstruktivistine* raidos teorija, kur akcentuoja aktyvų besimokančiojo vaidmenį. Vaikas aktyviai konstruoja savo žinias, remdamasis ankstesne patirtimi ir sąveika su aplinka. Aktyvumas suprantamas kaip nuolatinės intelektinės pastangos plėtoti savo supratimą, nuolat siejant turimą žinojimą, patirtį su naujai įgyjama mokymosi patirtimi. Mokymasis laikomas aktyvia mokinio veikla. Vaikas yra pats aktyviai bei savivaldžiai besimokantis, pats konstruoja savo žinojimą. Vaiko ugdymui(si) svarbus nenutrūkstamas *žaidimas*. Vaiko pažinimas vystosi per aktyvų dalyvavimą, problemų sprendimą ir refleksiją. Ugdymo procese svarbu skatinti vaiko smalsumą, kritinį mąstymą ir savarankišką mokymąsi. Ugdymo procesas grindžiamas patirtinio mokymosi, eksperimentavimo ir individualizuotos veiklos principais.

Tokia vaiko mokymosi samprata formuoja ne tik mokinio vaidmens mokymosi procese supratimą, bet skatina permąstyti ir mokytojo vaidmenį bei esminius didaktinius principus. Mokytojas veikia kaip *fasilitatorius* – padeda vaikui atrasti žinias, o ne tiesiogiai jas perteikia, kuria mokymosi situacijas, kurios skatintų vaiko tyrinėjimą ir eksperimentavimą. Vaikų socialinė sąveika, ypač bendradarbiavimas su bendraamžiais ir suaugusiaisiais, padeda gilinti supratimą ir pabrėžia, kad kiekvienas vaikas mokosi skirtingu tempu ir būdu, todėl svarbu individualizuoti ugdymą. Mokytojo užduotis – atsižvelgti į kiekvieną vaiką, jo raidos lygį.

Refleksija yra esminė konstruktivistinio mokymosi dalis – vaikas turi galimybę permąstyti savo patirtis. Kiekvienas vaikas aktyviai mokosi, daugelį dalykų atranda pats savu būdu ir laiku. Vaikai turi sumanymų, nuolat ieško naujų veiklų ir iššūkių, padedančių tobulėti, o mokytojas paremia, palaiko vaikų iniciatyvas, parinkdamas jiems aktualų turinį ir veiklas. Vaikų ugdymas(is) yra nuolatinis vidinių galių plėtojimas naujų patirčių pagrindu. Vaikų raidai ir ugdymui(si) svarbiausios yra jautrios socialinės sąveikos, grindžiamos *dialogiškumo* principu. Nemažiau svarbus ir *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. Plačiau vystomas ir *vaiko, ir mokytojo bendro veikimo* principas. Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus. *Reflektyvus ugdymo(si)* principas įpareigoja mokytojus drauge su vaiku emocijomis ir veiksmais atspindėti vaiko veikimo patirtis. Su vaikais drauge, pagal jų gebėjimus, apmąstomos vaikų emocijos, veiklos ir jų rezultatai, numatomas tolesnis veikimas. Mokytojai apsvarsto autentiškas vaikų patirtis, veiklos kokybę ir savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymui(si).

Remiamasi ugdymo sistemos *Reggio Emilia* idėjomis. Didžiausias dėmesys skiriamas vaikui, vaiko mokymasis vyksta taikant meninę saviraišką, tyrinėjimą, bendradarbiavimą ir aplinkos stebėjimą.

Laikomasi Reggio Emilia požiūrio į aplinkas, kur teigiama, kad aplinka yra „trečiasis ugdytojas“. Didelis dėmesys skiriamas sąlygų ugdymuisi, sąveikose su kitais vaikais, sudarymui. Suaugę skatina ir paremia vaiko ugdymąsi, atsižvelgdami į tai kaip vaikas mokosi. Atliepiant Reggio Emilia filosofiją ugdymo įstaiga siekia pateikti mokymąsi prasmingu ir įtraukiančiu būdu, kuriant vaikams šventę, sudarant galimybes save išreikšti per savarankišką kūrybą skirtingais būdais, siekiant novatoriškų aplinkų pedagogams ir vaikams kūrimo. Akcentuojama santykių, socialinio bendravimo kūrimo svarba. Skatinamas vaikų smalsumas ir daugybė būdų pažinti supantį pasaulį bei išreikšti savo mintis.

1.2. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Programoje pateikiamos pamatinės **vertybės**, kuriomis grindžiamas visas Programos turinys. Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

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

2. *vaiko gerovė* – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;

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

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

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

6. *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;

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

8. *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.

1.3. Vaikų poreikiai

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

1. *žaidimo poreikis* – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaikų veiklos, nelygstama vertė. Nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus;
2. *saugumo poreikis* – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdant vaikus rūpinamasi ne tik užtikrinti jų saugumą, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu;
3. *draugysčių poreikis* – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;
4. *komunikavimo poreikis* – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniais ir pan.). Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;
5. *pažinimo džiaugsmo poreikis* – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti. Taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis vaikai kuria ir perkuria savo teorijas apie pasaulį;
6. *kūrybinės saviraiškos poreikis* – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos ir spontaniškų, ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių;

Programa sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymosi poreikius.

1.4. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Lopšelis-darželis „Rugiagėlė“ siekia būti atvira, bendradarbiaujanti ir šeimai artima ugdymo įstaiga, kurioje darniai dera vaiko interesai, tėvų lūkesčiai ir vietos bendruomenės poreikiai. Suprantame, kad kiekviena šeima ir bendruomenė turi savitų lūkesčių, todėl ypatingą dėmesį skiriame jų įsiklausymui ir įtraukimui į darželio gyvenimą. Vadovaujamės šeimos ir mokyklos partnerystės principu. Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja visais vaikų ugdymo klausimais, įtraukiant ir į Programos atnaujinimą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią, priimančią sprendimus, bendradarbiaujančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų. Tėvams (globėjams) ypač svarbu, kad vaikai būtų ugdomi kokybiškai, jiems būtų sudarytos galimybės atskleisti savo gebėjimus, plėtoti kūrybiškumą ir savarankiškumą. Daug dėmesio skiriama vaiko emocinei savijautai, saugumui, šiltam santykiui su pedagogais bei gerai mikroaplinkai grupėje. Tėvai tikisi, kad pedagogai padės vaikui įveikti socialinius ar pažintinius sunkumus, padės stiprinti pasitikėjimą savimi, išmokys draugauti,

bendrauti. Ne mažiau svarbus yra ir glaudus ryšys tarp šeimos ir darželio – tėvai vertina atvirą ir nuoseklų bendravimą su pedagogais, galimybę reguliariai gauti informaciją apie vaiko pasiekimus, dalyvauti individualiuose pokalbiuose ar bendruose susitikimuose. Taip pat siekiama, kad tėvai galėtų aktyviai dalyvauti ugdymo procese – renginiuose, projektuose, veiklose kartu su vaikais – tapdami tikrais lopšelio-darželio „Rugiagėlė“ bendruomenės nariais.

Vietos bendruomenė ir socialiniai partneriai taip pat turi aiškių lūkesčių Mokyklos atžvilgiu. Tikimasi, kad įstaiga bus atvira, socialiai atsakinga ir įtrauki, skatins bendruomeniškumą bei palaikys tradicijas. „Rugiagėlė“ matoma kaip vieta, kuri ne tik ugdo vaikus, bet ir aktyviai prisideda prie kultūrinių bei socialinių iniciatyvų, stiprina ryšius su vietos organizacijomis, puoselėja šventes, tradicijas ir kuria prasmingas veiklas, skatinančias kartų dialogą, sveiką gyvenseną, fizinį aktyvumą, gamtosaugines idėjas. Bendruomenės nariams svarbu, kad Mokykla kurtų sveiką ir aplinkai draugišką erdvę, būtų įsitraukęs į viešųjų erdvių puoselėjimą, dalyvautų vietos iniciatyvose ir taptų matomu bei svarbiu vietos gyvenimo centru. Atsižvelgdami į šiuos poreikius, lopšelyje-darželyje „Rugiagėlė“ kuriame ugdymo kultūrą, kurioje šeima ir bendruomenė – neatsiejami partneriai, kartu kuriantys saugią, kūrybišką ir vaiko poreikius atitinkančią aplinką.

1.5. Regiono ypatumai

Lopšelis-darželis „Rugiagėlė“ yra Šiaulių miesto pietiniame mikrorajone, įsiterpęs į daugiabučių namų kvartalą, apsuptas gyvenamųjų namų ir kitų švietimo įstaigų: Šiaulių universitetinės gimnazijos, Šiaulių „Saulės“ pradinės mokyklos, Šiaulių lopšelio-darželio „Žiogelis“, Šiaulių lopšelio-darželio „Dainelė“, Šiaulių lopšelio-darželio, „Pupų pėdas“, Šiaulių „Romuvos“ progimnazijos, Šiaulių Dainų progimnazijos, Šiaulių plaukimo centro „Delfinas“, Šiaulių teniso akademijos, Šiaulių regbio ir žolės riedulio akademijos, Šiaulių regbio klubo „Vairas“, Šiaulių Dainų muzikos mokyklos, Šiaulių „Spindulio“ ugdymo centro. Šalia įsikūrusios ugdymo įstaigos sudaro puikias galimybes bendradarbiauti vaikų ugdymo klausimais, rengti bendrus projektus, susitikimus, veiklas, renginius, dalintis gerąja darbo patirtimi.

Mokyklos geografinė padėtis sudaro sąlygas vaikų patyriminių, pažintinių, edukacinių veiklų organizavimui. Netoli „Beržynėlio“ bei Dainų parkai, kuriuose galime sportuoti, pramogauti, susitikti su draugais, stebėti gamtą visais metų laikais. Pėsčiomis pasiekiami Žaliūkių malūnininko sodyba, čia galime dalyvauti edukacinėse veiklose, švęsti kalendorines šventes. Pietinėje miesto dalyje įsikūrusi Šiaulių miesto savivaldybės viešosios bibliotekos „Aido“ filialas, sutvarkytas ir atnaujintas pietinės miesto dalies bulvaras su žaidimų aikštelėmis ir traukos centru „Centukai“. Patogus susisiektis su miesto centrine dalimi, todėl galime nesunkiai aplankyti visas mieste esančias įžymias, lankytinas vietas: Jaunųjų gamtininkų centrą, Šiaulių techninės kūrybos centrą, Vilniaus universiteto Šiaulių akademiją, Saulės laikrodžio aikštę ir kt. Galime keliauti ir po Šiaulių rajono apylinkes, netoliese – Kryžių kalnas, Naisiai, Burbiškių dvaras, Kurtuvėnų regioninis parkas. Ugdant vaikų kultūrinius, pažintinius, meninius gebėjimus, sveikos gyvensenos įgūdžius, sudarant sąlygas vaikų asmeninės patirties plėtotei, galime dalyvauti kultūros centruose, bibliotekose vykstančiuose renginiuose, spektakliuose ir koncertuose.

1.6. Mokyklos savitumas

Šiaulių lopšelis-darželis „Rugiagėlė“ – ikimokyklinė ugdymo įstaiga, ugdomi 1,5–6 metų amžiaus vaikus, pasižymi visuminio ir įtraukiojo ugdymo kryptimi. Čia ugdomi *įvairių poreikių vaikai*, įskaitant ir specialiųjų ugdymosi poreikių turinčius vaikus, todėl ypatingas dėmesys skiriamas universalaus dizaino prieigos taikymui ugdymo procese. Tai leidžia sukurti prieinamą, visiems vaikams pritaikytą ugdymo aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti, mokytis ir tobulėti pagal savo galimybes. Įstaigos savitumas atsiskleidžia per glaudų mokytojų, pagalbos vaikui specialistų, tėvų (globėjų) bendradarbiavimą. Siekiant optimaliausio kiekvieno vaiko ugdymosi rezultato, komandinio darbo principu teikiama individualizuota pagalba. Mokytojai nuolat kelia savo profesinę kvalifikaciją, gilina žinias įtraukties, vaiko raidos, psichologinės gerovės srityse.

Didelis dėmesys skiriamas *sveikos gyvensenos ir fizinio aktyvumo ugdymui* – vaikai kasdien dalyvauja aktyviose veiklose, kurios skatina jų fizinį vystymąsi, stiprina sveikatą ir formuoja sveikos gyvensenos įpročius nuo pat mažens.

Mokykla vadovaujasi *tvarumo principais* – ugdymo veiklose integruojamos ekologinės temos, vaikai mokomi rūšiuoti atliekas, saugoti gamtą ir atsakingai naudotis gamtos ištekliais. Visa tai daro Mokyklą ne tik saugia ir priimančia aplinka visiems vaikams, bet ir inovatyvia, atvira šiuolaikiniams ugdymo iššūkiams ugdymo įstaiga.

2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO (SI) PRINCIPAI

Ikimokyklinio ugdymo programa „Vaikystės takeliu“ grindžiama šiais principais:

1. ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas. Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdomi, turtinanti vaiko patirtį. Ilgalakis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si);

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11. **šėimos ir mokyklos partnerystės principas.** Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

Uždaviniai:

1. Atpažinti kiekvieno vaiko ugdymosi poreikius, kylančius iš asmenybės raidos tarpsnio, individualių raidos ypatumų, prigimtinių gebėjimų ir sociokultūrinės aplinkos.
2. Stiprinti vaikų fizinę ir psichinę sveikatą, sudarant sąlygas sveikam ir aktyviam, savarankiškam ir saugiam, sėkmingam kiekvieno vaiko ugdymuisi.
3. Tikslingai taikyti vaiko ir mokytojo tarpusavio sąveika grindžiančius mokymosi(si) metodus, būdus, orientuotus į vaiko vertybių ugdymą.
4. Sukurti ikimokyklinio amžiaus vaikams pritaikytą ir sėkmingą ugdymąsi stimuliuojančią aplinką, orientuotą į tvarumą, gamtosaugą.
5. Siekti užtikrinti kiekvieno vaiko ugdymosi sėkmę, sudarant sąlygas skirtingais būdais siekti pažangos, bei demonstruoti pasiekimus bei daromą pažangą, kurie būtų sistemingai fiksuojami ir aptariami su ugdytinių tėvais(globėjais) ar kitais su vaiku susijusiais ugdytojais.
6. Kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendravimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, priešmokyklinio ugdymo mokytojas ir kitais švietimo pagalbos tiekėjais, socialiniais partneriais.

Mokykla, atsižvelgdama į ugdomas vaiko galias, sugrupavo Gairėse pateiktus pasiekimus į stambesnius blokus ir mokyklos programos conceptualiame modelyje pateikia jų sąsajas su mokyklos programoje numatytomis ugdymo turinio sritimis ir kontekstais. Sąsajos pateikiamos rodyklėmis ir spalvomis. Mokyklos programos conceptualus ugdymo(si) modelis pateikiamas schema (žr. 1 pav.).

VAIKO ŽAIDIMAS

PATIRTINĖ VEIKLA

ŽAISMĖS KONTEKSTAS
KALBŲ ĮVAIROVĖS KONTEKSTAS

Emocijų suvokimas ir raiška
Savivoka ir savigarba

Aš ir bendruomenė

Santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais
Aplinkos pažinimas

KŪRYBINIŲ DIALOGŲ KONTEKSTAS

Estetinis suvokimas
Meninė raiška
Kūrybiškumas

Tyrinėjimas
Mokėjimas mokytis
Problemų sprendimas

REALIŲ IR VIRTUALIŲ APLINKŲ KONTEKSTAS
TYRINĖJIMO IR GILAUŠ MOKYMOSI KONTEKSTAS

JUDRAUS PATYRIMINIO UGDYMO SI KONTEKSTAS

Mūsų sveikata ir gerovė

Savireguliacija ir savikontrolė
Kasdieniniai gyvenimo įgūdžiai
Fizinis aktyvumas

Matematinis mąstymas
Gebėjimas žaisti
Skaitmeninis sumanumas

Vaiko galios

Pasitikintis

Jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei

Kūrybingas

Sėkmingai besimokantis

Lanksčiai mąstantis

Besirūpinantis savimi ir kitais

Komunikabilus

Aš kalbų pasaulyje

Kalbų supratimas
Kalbinė raiška

Kuriu ir išreiškiu

Tyrinėju ir pažįstu aplinką

UNIVERSALUS DIZAINAS MOKYMUISI

11

Konceptualiajame modelyje atspindimas ikimokyklinio ugdymo pagrindas: *visuminis ugdymas, universalus dizainas mokymuisi, vaikų žaidimas ir patirtinė veikla*. Juo vadovaujantis atnaujinta ikimokyklinio ugdymo programa, išlaikytas bei plėtojamas savitas mokyklos modelis: darnus vystymasis, apimantis visų vaiko galių auginimą, įtraukujų ugdymą, tvarumą, sveikos gyvensenos ir fizinio aktyvumo svarbą.

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymo(si) procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią vaiko galių ūgtį: kasdienio gyvenimo įgūdžiai, fizinis aktyvumas, emocijų suvokimas ir raiška, savireguliacija ir savikontrolė, savivoka ir savigarba, santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, aplinkos pažinimas, matematinis mąstymas, skaitmeninis sumanumas, kalbų supratimas, kalbinė raiška, estetiškas suvokimas, meninė raiška, kūrybiškumas, tyrinėjimas, problemų sprendimas, gebėjimas žaisti, mokėjimas mokytis.

4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Programoje orientuojamasi į vientisą į vaikų pasiekimų plėtotę orientuotą ugdymo(si) turinio kūrimo, organizavimo, pedagoginių strategijų, ugdymo(si) metodų bei formų taikymo, aplinkų kūrimo sistemą.

Visuminis ugdymas yra pagrindinė ikimokyklinio ugdymosi kryptis, kuri lemia vaikų emocijų, 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;

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

Vaiko *žaidimas* ir kita *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. Mokykloje plėtojama visos bendruomenės žaidimo kultūra, skatinanti žaisti, kurti ir bendradarbiauti. Siekiama vaikų savarankiško žaidimo ir žaismingo ugdymo(si) vienovės bei darnos. Patirtinės veiklos yra vaiko ugdymasis darant, veikiant, pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, komunikuojant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus.

Mokyklos programos turinys skirstomas į dvi dalis: 1–3 metų vaikams ir 4–5/6 metų vaikams. Remiantis Mokyklos susitarimu į ankstyvojo ugdymo dalį (1–3 m.) perkelti tik 3 žingsnio pasiekimai, nurodant tai, ko reikės pasiekti per tam tikrą amžiaus laikotarpį. Į ikimokyklinio ugdymo dalį – 4–6 žingsnio pasiekimai (4–6 m.) perkelti apjungti 5/6 žingsnio pasiekimai – ko reikės pasiekti per šį laikotarpį. Pateikiama nuoroda į Pasiekimų aprašą, kad konkrečiuose grupių planuose mokytojai detalizuotų, kurio pasiekimų srities žingsnio jie siekia. Mokytojams paliekama galimybė patiems pasirinkti turinį ir jį susieti su pasiekimų žingsniais.

Pasiekimų sritys ir pasiekimai Programoje siejami su auginamomis vaiko galiomis. Taip pat pateikiamas turinys ir kontekstai, kurie padeda pasiekti kiekvienos pasiekimų srities 3 ir 5/6 žingsnio. Gairėse ugdymo(si) sričių turinys skaidomas į dvi atitinkamas dalis, todėl mokykloms patogiau jį naudoti.

Programoje pateikiamos atskirų pasiekimų sričių vertybinės nuostatos ir esminiai gebėjimai. Vertybinės nuostatos ir esminiai gebėjimai Programoje siejami su auginamomis vaiko galiomis. Pateiktas turinys, kuris padeda pasiekti kiekvienos pasiekimų srities vertybinės nuostatos ir esminio gebėjimo. Pabrėžiama, kad kiekvienas vaikas ugdosi savo tempu ir pasiekia optimalaus, pagal savo potencines galias, pasiekimų žingsnio.

Skiltyje „Ugdymo(si) gairės“ (iš vaiko perspektyvos) pateikiami ugdymo(si) turinio apmatai, kuriuos Mokykla lanksčiai atsirinko, pritaikė, sukonkretino, papildė, atlikdama Gairių ir savo programos lyginamąją analizę, aptarusi mokyklos bendruomenėje įtraukė vaikų pasiūlymus, tėvų pasiūlymus, siekė, kad turinys atlieptų mokyklos unikalumą, kad sukurtų galimybes atsiskleisti mokytojų sukaupiamam, išbandytam, pasiteisinusiam ugdymo turiniui. Vaikų pasiekimų sritis plėtoti ir galias auginti padeda ugdymo sritys: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“.

Vaikų ugdymas(is) vyksta Mokyklos vidaus ir lauko aplinkose, taip pat aplinkose už Mokyklos ribų (parkai, muziejai, gamtos ir kultūriniai objektai ir kt.). Mokyklos aplinkoje kuriami vaikų emocinių ir fizinį saugumą užtikrinantys ugdymo(si) kontekstai, kurių bendrakūrėjai yra vaikai. Kuriant ugdymo(si) kontekstus dėmesio centre yra vaikams aktuali, dėmesį patraukianti, skatinanti veikti, vaikų iniciatyvoms atvira, estetiškai patraukli aplinka. Kontekstams būdinga kryptinga vaikų veiklą inicijuojanti idėja ar iššūkis, mokytojų tikslingai parenkant ir tam tikru būdu išdėliojant priemones, sukuriančias netikėtumo momentą, naudojant nuostabos prieigą. Kontekstai skatina autentiškus vaikų sumanymus, palaiko ilgalaikį domėjimąsi ir gilina supratimą. Tame pačiame ugdymosi kontekste vaikai turi galimybę veikti ir save išreikšti skirtingai. Kuriant ugdymo(si) kontekstus vaikams sudaromos galimybės pasirinkti veiklą, medžiagas, priemones, veikimo vietas, laiką, veikti vienas ar bendradarbiaujant, skirtingais būdais pristatyti veiklos rezultatus. Pasirinkimai sukuria prielaidas rasti įvairioms savo turiniu veikloms, atliepia skirtingus vaikų interesus, gebėjimų lygį ir mokymosi būdų įvairovę. Modeliuojant kontekstus kuriamos įvairiapusės veiklos galimybės: vaiko iniciatyvos pirmumas, kai mokytojas stebi vaiko domėjimąsi ir pasinaudoja spontaniškais čia ir dabar susikūrusiomis situacijomis, praturtindamas jo patyrimą; dialoginis veikimas, mąstymas ir kūryba drauge, mokytojų sekant vaiko iniciatyvą; atvirosios veiklos idėjos pirmumas, kai mokytojas pasiūlo vaikams veiklą ir iniciatyvą veikti perleidžia vaikams. Kuriant ugdymo(si) kontekstus modeliuojama dialoginė vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveika: iš anksto numatomi galimi komunikavimo su vaikais būdai ir priemonės vaikų aktyvumui paskatinti ir palaikyti. Mokytojai stebi, kuo vaikai domisi, ką geba, ir pritaiko kontekstą plėtoti pastebėtus vaikų interesus ir gebėjimus. Siekiant palaikyti dialogą lanksčiai naudojamos priemonės: papildomoji medžiaga ir objektai, ugdymosi veiklos nuotraukos ir vaizdo medžiaga, vaiko veiksmų, atradimų įvardijimas, atvirieji klausimai, refleksijos, informacinės technologijos.

Igyvendinant programą parenkami ugdymo metodai, pedagoginės strategijos orientuotos į vaiko asmenybės ir pasiekimų auginimą. Parenkant ugdymo formas ir priemones atsižvelgiama į vaikų amžių, gebėjimus, poreikius, ugdymo tikslą ir uždavinius. Prioritetas teikiamas žaidimo pedagogikai,

nes ji turi nelygstamą vertę ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymui(si). Siekiama sudaryti sąlygas laisvai vaikų žaidybinei veiklai, plėtojama visos bendruomenės žaidimo kultūra, skatinanti žaisti, kurti ir bendradarbiauti. Siekiama vaikų savarankiško žaidimo ir žaismingo ugdymo(si) vienovės bei darnos. Didelis dėmesys skiriamas patirtiniam ugdymui, kuris apima vaiko protą, racionalią žinias, jo pojūčius bei jausmus. Patirtinės veiklos yra vaiko ugdymasis darant, veikiant: pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, komunikuojant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus. Ugdymas organizuojamas pasitelkiant inovatyvios, prasmingą vaikų ugdymą(si) skatinančios formos: vaikų projektai, skaitymo valandėlės, pažintinės išvykos, patirtinis ugdymas(is) skirtingose edukacinėse erdvėse, tyrinėjimų laboratorijose, kūrybinėse ateljėse, atradimų stotelėse, pažinimo salose ir pan. Ugdymui išnaudojamos skirtingos Mokyklos erdvės, formuojama „ugdymo be sienų“ kultūra, naudojamos socialinių partnerių erdvės, organizuojamos išvykos, ekskursijos, ugdymas netradicinėse erdvėse. Vaikas, kaip jaunas tyrėjas, atradėjas auginamas grupėje ir už jos ribų, skatinant intelektualią, kritinio mąstymo reikalaujančią veiklą ir kiekvieno vaiko asmeninę pažangą. Ugdymo procese naudojamos informacinės technologijos žadina vaiko motyvaciją mokytis, patirti, atrasti, plečia mąstymo galimybes. Vaikai tyrinėja ir atranda įvairias technologijų panaudojimo galimybes, įgytą patirtį panaudoja kituose žaidimuose. Kuriama prielaida aktyviam, savarankiškam, sėkmingam kiekvieno vaiko ugdymuisi, išitraukimui į veiklą, įgytos patirties raiškai. Visų vaikų dalyvavimą užtikrina įtraukus ugdymo(si) procesas, grindžiamas universalus dizaino mokymuisi prieiga. Palaikoma vaiko raidą ir ugdymosi būdus atitinkančių ugdymo(si) organizavimo formų taikymo įvairovė.

Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai dirba komandiškai, tardamiesi dėl paramos vaikų ugdymui(si), konsultacijų, pagalbos ir švietimo tėvams (globėjams). Bendradarbiaujant numatomos paramos teikimo kryptys, iš anksto aptariamoms galimoms kliūtims konkrečioms vaikams dalyvauti bendrai planuojamoje veikloje, vykdoma kliūčių prevencija, tariamasi dėl vaikų ugdymosi poreikius atitinkančių priemonių ir būdų parinkimo, atskirties tikimybės pašalinimo. Švietimo pagalbos specialistų pagalba vaikams orientuojama pažinimo bei mąstymo operacijų ir kalbos vystymą įsivaizduojant, vaikai patiria savitą ugdymosi sunkumų arba jų raidą neatitinkančią amžiaus, į fizinių funkcijų lavinimą,

Švietimo pagalbos specialistai teikia metodinę pagalbą mokytojui, orientuotą į ugdymo(si) proceso optimizavimą, kartu aptardami vaikų poreikius, ugdymo(si) galimybes ir planuodami ugdymosi aplinką ir procesą, kad vaikai nepatirtų dalyvavimo ir ugdymo(si) kliūčių. Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai įtraukia tėvus (globėjus) į bendradarbiaujančią komandą, juos konsultuoja, padėdami suprasti vaiko ugdymosi poreikius, veiksmingus, vaikui tinkamiausius ugdymo(si) būdus ir dalyvauti savo vaiko ugdyme šeimoje ir mokykloje. Sprendžiant sudėtingus ugdymo(si) atvejus, plėtojamos ugdytojų kompetencijos, numatomas kvalifikacijos tobulinimas, užtikrinamas tarpinstitucinis bendradarbiavimas.

Mokykla atsižvelgia į vaiko gerovei aktualius šeimų poreikius ir kultūrą, sukuria lanksčias sąlygas sklandžiai vaikų ir šeimos adaptacijai, susitaria dėl ugdymo(si) mokykloje ir šeimoje dermės. 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. Tėvai įtraukiami į įstaigos gyvenimą: veiklos kokybės bei vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimą, dalyvavimą šventėse, renginiuose, ugdymo procese.

4.1. KOMUNIKABILUS

„Aš kalbų pasaulyje“

<i>Kalbų supratimas</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų. Supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę.	▶ Atkreipia dėmesį į kalbėjimą, plečia pasyvų ir aktyvų žodyną, girdėdami suaugusiojo kalbą. ▶ Išklauso ir supranta du vienas po kito išsakomus prašymus, kvietimus. ▶ Supranta skaitomo nesudėtingo, trumpo teksto įvykių seką. ▶ Suvokia su dienvakarėmis susijusius paaiškinimus. ▶ Įvairiomis rašymo priemonėmis spontaniškai brauko popieriaus lape. ▶ Ugdosi foneminę klausą ir fonologinį suvokimą, mokosi sutelkti dėmesį ir klausytis, žaisdami suaugusiojo inicijuojamus garsų žaidimus. ▶ Pradedą pažinti aplinkoje esančius simbolius. ▶ Pasitelkdami įvairius ženklus ir gestus, simboliškai išreiškia mintį, parodo mąstymo būdą mokytojo inicijuojamose mąstyti skatinančiose veiklose. ▶ Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, kalba apie juos.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų literatūrine kalba, tarmiškai; suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus (kalendorius, knyga, žurnalas, tinklalapis). Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių.	▶ Aktyviai įsitraukia į bendravimo veiklas, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdosi trumpalaikę ir ilgalaikę atmintį, kalbinę vaizduotę, skatinančią mintis išreikšti žodžiais. Domisi skaitymu. ▶ Klausosi gyvai pasakojamų ir įrašytų (televizijos, radijo, kompaktinėse plokštelėse, internete) įvairaus stiliaus ir turinio tekstų (grožinių, publicistinių, enciklopedinių, informacinių) apie aplinką, įvykius, reiškinius, taip pat savo ir kitų vaikų kalbos įrašų. ▶ Tyrinėja informacinius užrašus, kuria reklamas, organizuoja žaislų, daiktų reklaminius renginius, pardavimus, kuria nukreipiamuosius ženklus, juos „apgyvendina“ grupės erdvėse. ▶ Žaisdami, dalyvaudami problemų sprendime, mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoti į kalbančiųjų intencijas, suprasti

	Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles; suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais teksta, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. ► Kalbos supratimą gilina klausydamiesi amžių atitinkančių ir šiek tiek sudėtingesnių įvairaus stiliaus tekstų, netiesiogiai perduodamų žinučių (laiškų, raštelių), siedami skaitomą tekstą su vaizdine informacija ir numanomu kontekstu. ► Domisi abėcėlės raidėmis. ► Kūrybiškai naudojami gestais reikšdami emocijas ir poreikius, bendradarbiaudami. ► Rodo augantį domėjimąsi ženklais, simboliais, vėliau ir rašytiniais ženklais, suaugusiojo skaitomu tekstu. ► Supranta, kad garsas siejamas su raide, o raidės sudaro žodį. ► Pradeda skirti žodžius sudarančius garsus, skiemenis. ► Pažįsta parašytą žodį, kaip atskirą žodžių junginį.
--	---	--

Žaismės kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus.

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, kalbų pasaulio pažinimą papildančiomis ir kalbą ugdančiomis vaizdinėmis ir garsinėmis priemonėmis, taip pat kasdienėmis komunikacinėmis situacijomis, kylančiomis vidaus ir lauko aplinkose.

Pedagogo vaidmuo ugdymo(si) srityje „*Aš kalbų pasaulyje*“ yra esminis, nes mokytojas kuria vaikams tinkamą ir stimuliuojančią aplinką, skatina jų aktyvų dalyvavimą ir padeda plėtoti kalbinius gebėjimus. Pedagogas, taikydamas kūrybingą aplinkos kūrimą, skatina įvairias ugdymo(si) veiklas, pavyzdžiui, kalbos kampelius, laboratorijas ar žaidimų erdves, kuriose vaikai gali eksperimentuoti ir tyrinėti. Skatinant dalyvavimą, naudojamos žaidybinės situacijos ir kalbiniai žaidimai, tokie kaip lėlių teatro pasirodymai ar vaidmenų žaidimai, kurie sužadina vaikų prigimtinių smalsumą ir emocinį įsitraukimą. Dialogiškas ugdymo procesas apima aktyvų dalyvavimą dialoguose, diskusijose ir problemų sprendimo veiklose, kur mokytojas užduoda atvirus klausimus ir skatina vaikus išsakyti savo nuomonę bei ją argumentuoti.

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

Refleksija ir grįžtamasis ryšys padeda vaikams suvokti savo progresą ir skatina tolesnį mokymąsi, mokytojas reguliariai skatina vaikus reflektuoti apie savo mokymosi patirtis ir pasiekimus. Pedagogas sukuria aplinką, kurioje vaikai gali efektyviai ugdyti savo kalbinius gebėjimus, plėsti žinias ir lavinti kritinį mąstymą bei kūrybiškumą.

Strategijos, metodai, būdai: diskusijos, dialogai, klausimų – atsakymų žaidimai, teminiai pokalbiai, žaidybinės situacijos, kalbiniai žaidimai, vaidmenų žaidimai, kalbinės aplinkos kūrimas, tyrinėjimų stotelės, pasakų terapijos, IKT taikymas, refleksijos.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams“:

- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Lapai“ (p. 8), „Pirmųjų žodžių teatras“ (p. 22), „Pojūčių ratas. Balta“ (p. 26), „Skaitiniai ne tik suaugusiems“ (p. 37);
- Knyga „Judantys laiptai“, tema: „Nyktukai ir lobis“ (p. 19), „Trys kampai“ (p. 27);
- Knyga „Puodų orkestras“, tema: „Didelė – maža spalvota žuvis“ (p. 8); „Būgnas padeda kalbėti“ (p. 19), „Garsas garsas, ką aš girdžiu“ (p. 24);
- Knyga „Atradimų takeliu“, tema: „Pypt! Šitas tinka!“ (p. 18);
- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Šokyje – pasaulis“ (p. 52), „Tolimiausias žemynas“ (p. 82);
- Knyga „Realybių žaismė“, tema: „Boružėlės nuotykių“ (p. 13), „Skaitmeninio veikėjo kūrimas“ (p. 28), „Skaitmeninių technologijų kalba“ (p. 42);
- Knyga „Aš“ – matomas ir nematomas“, tema: „Socialinės istorijos“ (p. 51);
- Knyga „Kalbos ir knygos gelmė“, tema: „Šiltos ir šaltos raidės“ (p. 19), „Interjero dizaineriai“ (p. 23), „Raidžių ritminė muzika“ (p. 28), „Iliustracijų kūrimas“ (p. 34), „Kai knyga didesnė už mane“ (p. 38);
- Knyga „Mokymosi veidrodys“, tema: „Kaip man lengviau suprasti ir kurti?“ (p. 28).

<i>Kalbinė raiška</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas 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 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, 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.	► Mėgdžiojimu, skiemenų ar žodžių pakartojimais, veiksmiais, mimika ir pantomimika dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose. ► Suaugusiojo padedamas, kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir girdi, vartoja paprastas mandagumo frazes, formuluodamas sakinius, taiko pagrindines gramatikos taisykles. ► Jausmus, emocijas, norus, mintis raiškia žodine ir nežodine išraiška kai pajaučia su suaugusiojo išklausymą, reagavimą, palaikymą. ► Suaugusiojo padedami, kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir girdi, vartoja paprastas

		mandagumo frazes, formuluodami sakinius, taiko pagrindines gramatikos taisykles. ► Bendraudami su kitais, koncentruojasi į save, kalba sau ir su savimi, neadresuodami kalbos kitam. ► Į pokalbius su kitais mokosi įsitraukti, kalbinami suaugusiojo, atsakydami į klausimus. ► Plėtoja rašytinės raiškos gebėjimus mėgdžiodami suaugusiuosius ir eksperimentuodami: stebėdami rašančiuosius ar piešančiuosius, bandydami imituoti, braukti, keverzoti, piešinėti, palikdami ženklus smėlyje, popieriuje, vandenyje.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, veikė ar veiks, kas vyksta, vyko ar vyks, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja; laisvai kalba sudėtiniais sakiniais, žodžius į sakinius jungia laikydamasis įvaldytų kalbos taisyklių; pateikia atsakymus į konkrečius klausimus nurodydamas detales, ką, kada ar kur; bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. Pasakoja, kalbasi apie matytus animacinius filmus, žaistus žaidimus, skaitytas knygas; papasakoja 2–3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos, išlaikydamas jų eiliškumą; geba atsakyti į klausimus apie jam skaitytą tekstą. Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius; kuria savo ženklus ir simbolius; braižo ir aiškina paprastus planus, schemas. Išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius; klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius,	► Kalbinės raiškos būdus tyrinėja keisdami balso stiprumą, kalbėjimo tempą, intonaciją, eksperimentuodami garsais ir žodžiais, kurdami naujadarus, žaisdami kalba ir kurdami savo kalbas. ► Vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų, atpažįsta garsus žodyje, skiria gimtosios kalbos žodžius nuo išgirstų kitos kalbos žodžių. ► Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis, būsenomis. ► Yra aktyvūs komunikacijos proceso dalyviai: jie kalba sau, kitiems, klausinėja, užkalbina, prašo, pašaukia, nurodo kartais laikydamiesi elementarių kalbinio etiketo normų. ► Dalyvauja mokytojo inicijuojamose veiklose, padedančiose pažinti pasaulį, vaikai mokosi kelti klausimus, bando vartoti naujai sužinotas sąvokas, vaizdingus žodžius, argumentuoti, plėtoti diskusijas, reflektuoti savo patirtį, žodinę raišką papildydami išradiniais gestais, judesiais, mimika, iliustruodami aplinkos objektais, schemomis, piešiniais. ► Įsitraukia į įvairias mokytojo siūlomas veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti, pavyzdžiui: „rašo“ žinutę ar laišką piešiniu, kopijuoja matomus simbolius, raides, žodžius, kuria savo ženklus ir

	atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	simbolius, puošia ir apipavidalina užrašytas raides ar ženklus siedami juos su realiais objektais. ► Ugdosi kalbų įvairovės suvokimą ir formuojasi kalbinę tapatybę, mokosi atpažinti skirtingas kalbas, suprasti kita kalba kalbančiųjų intencijas.
--	---	--

Kalbų įvairovės kontekstas padeda 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.

Žaismės kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis.

Pedagogas pasiekimų srityje „Kalbinė raiška“: inicijuoja žaidimus, vaidybines veiklas, pokalbius, kurie padeda lavinti kalbinę raišką, parenka vaikų amžių atitinkančias priemones (knygos, žaidimai, interaktyvios užduotys, paveikslėliai), kuria turtingą kalbinę aplinką (skaito knygas, pasakoja, skatina diskutuoti, klausti, išreikšti mintis, emocijas), skatina kūrybinę raišką (pasakojimų, eilėraščių kūrimas), stebi vaikų kalbos raidą, pastebi sunkumus, pažangą, bendradarbiauja su tėvais, švietimo pagalbos specialistais.

Strategijos, metodai, būdai: kalbinės aplinkos kūrimas, individualizavimas, vaidybinės veiklos, tyrinėjimų stotelės, žaidimai, žaidybinės situacijos, kalbiniai žaidimai, meninės veiklos, pasakų terapijos, vaizdinių ir garso priemonių naudojimas, dialogai, tekstų, pasakojimų, įrašų klausymasis, išvykos, ekskursijos, refleksijos.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Pypt! Šitas tinka“ (p. 18);
- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Pirmųjų žodžių teatras“ (p. 22), „Knyga kaip kontekstas“ (p. 31), „Skaitiniai ne tik suaugusiems“ (p. 37);
- Knyga „Aš pasaulis“, tema: „Viskas apie mane“ (p. 9), „Šeima ateina į darželį. Darželis ateina į namus“ (p. 46);
- Knyga „Puodų orkestras“ tema: „Didelė – maža spalvota žuvis“ (p. 8), „Būgnas padeda kalbėti“ (p. 19);
- Knyga „Kalbos ir knygos gelmė“ tema: „Pokalbis telefonu“ (p. 9), „Bežodis, bespalvis filmas“ (p. 14), „Šiltos ir šaltos raidės“ (p. 19), „Raidžių ritminė muzika“ (p. 28), „Kai knyga didesnė už mane“ (p. 38), „Lėtas knygos skaitymas“ (p. 43), „Skambanti knyga“ (p. 51);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“ tema: „Daikto ir piešinio dialogas“ (p. 25);
- Knyga „Aš – matomas ir nematomas“ tema: „Nematoma maisto kelionė“ (p. 25), „Nenuilstanti širdelė“ (p. 32), „Socialinės istorijos“ (p. 51);
- Knyga „Realybių žaismė“ tema: „Rask, kur tai yra“ (p. 9), „Boružėlės nuotykių“ (p. 13), „Prabilę piešiniai“ (p. 37);
- Knyga „Žaliasis pieštukas“ tema: „Paslaptinę atvykėlis“ (p. 21), „Ilgas ir raudonas. Kas?“ (p. 29);
- Knyga „Medžiagų dialogai“ tema: „Radinių dialogai“ (p. 13), „Plytelių mozaika“ (p. 31).
-

4.2. PASITIKINTIS

„Aš ir bendruomenė“

Savivoka ir savigarba pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 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 savarankiškumo: „aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	► Įpranta prie pastovaus dienos ritmo ir ritualų įvairiose aplinkose. ► identifikuoja save ir žino savo vietą grupėje. ► Žaidžia savarankiškai, moka įsitraukti ir į draugų žaidimus laikydamasis bendrų žaidimo taisyklių. ► Atpažįsta savo asmeninius daiktus, juos vertina ir saugo. ► Ramiai išsiskiria su tėvais, pozityviai reaguoja į pažįstamus suaugusius, priima jų pagalbą. ► Džiaugiasi grupėje pamatęs pažįstamus vaikus ir suaugusiuosius. ► Bando į save atkreipti dėmesį puošniais rūbais, rodydamas iš namų atsineštą naują žaislą. ► Stebėdamas save veidrodyje rodo įvairias grimasas. ► Nuotraukose, tarp kitų žmonių, atpažįsta save ir savo šeimos narius. ► Žino savo vardą ir į jį reaguoja. ► Žino kurie žmonės yra šeimos nariai, o kurie svetimi. ► Rodydamas simpatiją patikusiam vaikui siekia jo dėmesio, taip sukurdamas draugystės ryšius. ► Suvokia, kad šventėse bus įdomu, jose tikisi malonių siurprizinių momentų. ► Jaučia poreikį kartu su tėveliais namuose ir grupėje su pedagogais ruoštis ir puoštis. ► Didžiuojasi savimi galėdamas atlikti sudėtingesnius judesius. ► Siekia būti savarankiškas, esant reikalui išdrįsti paprašyti pagalbos. ► Supranta, ką ir kaip gali daryti pats. ► Išreiškia savo norus ir adekvačiai, ramiai reaguoja jeigu kažkas nepavyksta. ► Supykęs geba greitai nusiraminti. ► Suaugusiųjų padedamas susikuria įvairius žaismingus bendravimo ritualus. ► Atlieka kvėpavimo, atsipalaidavimo pratimus.

		► Mokosi nuraminti kūną ir emocijas.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę. Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos (atramos ir judėjimo, virškinimo, kvėpavimo ar kt.). Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs. 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 kalbos ir kultūros. Vaizduoja ir naudoja savo šalies simbolius. Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (išskvepiamas oras, širdies plakimas ir kt.). Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	► Konfliktines situacijas sprendžia taikiai, išdrįsta paprašyti pagalbos. ► Supykęs, įsižeidęs išlieka orus ir po kurio laiko sugeba atsiprašyti. ► Išdrįsta kalbėti įvairiomis temomis, nebijodamas klysti. ► Pradeda ginti savo nuomonę, kai kiti mano, kad jis neteisis. ► Išdrįsta pasiūlyti savo žaidimo variantus. ► Jaučiasi svarbus ir sumanus galėdamas vadovauti žaidimui. ► Pradeda suprasti, kad jis yra svarbus ir mylimas ne tik šeimos aplinkoje, bet ir grupėje. ► Domisi vaikais iš kitos kalbinės aplinkos. Nesistebi jų skirtingumu, bet siekia geriau pažinti ir susidraugauti. ► Gėrasi savo darbais ir didžiuojasi juos pristatydamas. ► Su malonumu priima pripažinimo ženklus. ► Geba pasakyti spontanišką komplimentą vaikui, mokytojui. ► Dažnai padėkoja už pagalbą. ► Suvokia, kad jo fizinės galios yra didesnės nei bendraamžių ir tai išnaudoja veiklų metu. ► Stengiasi pirmauti, tačiau ramiai reaguoja į pralaimėjimą. ► Geba paskatinti, paraginti ir kai reikia sudrausminti už netinkamą poelgį. ► Pajaučia savo asmenybės augimą per didėjančią savarankiškumą kasdieninėse veiklose. ► Natūraliai per emocinius ryšius jaučiasi neatsiejama savo šeimos dalimi. ► Kuria naujus emocinius santykius su grupės mokytojais ir vaikais, taip tapdamas įstaigos bendruomenės nariu. ► Po dienos veiklų reflektuoja kaip pavyko įgyvendinti suplanuotus dienos darbus. ► Aptaria kas gerai pavyko, kur dar reikės pasistengti, kur slėpėjo sunkumai. ► Kartu su šeima ir grupe lankosi įvairiose šalies vietose. ► Geba trumpai papasakoti su kuo ir kur keliavo, ką įdomaus pamatė.

		► Žino, kad yra savo Tėvynės pilietis ir per edukacines išvykas ugdo ištvėrmę, drausmę, savarankiškumą, bei, bendruomeniškumo jausmus. ► Vis geriau suvokia savo jausmus, laisvai ir adekvačiai reiškia emocijas. ► Save ima suvokti, kaip galintį daryti įtaką kitiems. ► Bendraudamas suvokia humoro privalumą. ► Nebijo pasijuokti iš savęs, iš savo ar draugų nesėkmių. ► Save ir savo gebėjimus vertina palankiai. Laukia palankaus įvertinimo ir iš kitų. ► Žino kas sekasi gerai, o kur žinios yra silpnesnės ir reikia pasistengti labiau. ► Gali būti kritiškas sau ir kitiems. ► Padaręs klaidas ir jas taisydamas vaikas ieško teisingų išeikių, o įveikęs iššūkius jaučiasi tvirtesnis, svarbesnis. ► Būdamas atkaklus ir drąsus stiprina savo savigarbą. ► Žino, kaip tinkamai, pagal aplinkybes elgtis įvairiose institucijose: poliklinikoje, parduotuvėje, kino teatre, parodose, bažnyčioje ir kt.
--	--	--

Kultūrinių dialogų kontekste savivokos ir savigarbos ugdymas organizuojamas taip, kad vaikai turėtų galimybę pažinti ir pripažinti tiek savo, tiek kitų kultūrinį, tautinį ir socialinį tapatumą. Siekiama sudaryti sąlygas vaikams pasakoti apie savo šeimą, gimtąją kalbą, šventes, tradicijas, dalintis patirtimis, išgirsti kitų istorijas. Pedagogas inicijuoja pokalbius apie skirtingų kultūrų ypatumus, padeda vaikams pastebėti panašumus ir skirtumus, ugdo pagarbą kiekvieno vaiko kilmei, šeimai ir vertybėms.

Universalus dizaino mokymuisi kontekste savęs pažinimas ir savivokos ugdymas organizuojamas taip, kad kiekvienas vaikas – nepriklausomai nuo savo gebėjimų, patirties, kalbos ar kilmės – galėtų atrasti, pažinti ir išreikšti save. Pedagogas kuria lankstų, kiekvienam vaikui prieinamą ugdymosi aplinką, suteikia pasirinkimo galimybes veikloje: vaikas gali rinktis, kaip save pristatyti – piešiniu, pasakojimu, vaidmeniu ar kita jam priimtina forma.

Pedagogas stebi vaiko individualias saviraiškos galimybes, jautriai atliepia vaiko pastangas ir sėkmes, padrąsina išreikšti save įvairiais būdais. Pasitelkdamas kūrybines užduotis, projektines veiklas apie save, šeimą, gimtinę, pedagogas padeda vaikui pajusti savo unikalumą, pasididžiuoti tuo, kas jis yra, ir stiprinti savigarbą. Ugdytojas reflektuoja su vaikais patirtis, aptaria pasiekimus, kuria erdves, kurios skatina saviraišką ir asmeninio augimo džiaugsmą.

Strategijos, metodai, būdai: individualizuotas požiūris – atliepia vaiko gebėjimus, pomėgius ir raidą, refleksijos skatinimas – vaiko minčių apie save išsakymas, veikimas per patirtį – leidžiama klysti, bandyti, išgyventi pasididžiavimą, įgalinimas veikti savarankiškai – sprendimų priėmimas, pasirinkimas, tapatybės puoselėjimas – šeimos, kultūros, šalies temų įtrauktis į ugdymą, veidrodiniai, vaidmeniniai, simboliniai žaidimai, refleksiniai pokalbiai apie dienos patirtis, kūrybinė saviraiška (piešimas, lipdymas, dainavimas, vaidinimas), projektai apie save, šeimą, tautą, kalbinimas, padrąsinimas, vertinimas už pastangas, tautinių simbolių tyrinėjimas, žemėlapiai, vaidybinės

situacijos, padedančios vaikui išreikšti save ir suprasti savo jausmus, savarankiškos užduotys ir jų reflektavimas.

Remiamasi priemonių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Atpažink save“ (p. 8);
- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Virtualios kelionės po Lietuvą“ (p. 8), „Mano pasas“ (p. 36);
- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Purvo piešiniai, linija ir dermė“ (p. 18), „Šešėlių piešiniai“ (p. 27);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Daikto ir piešinio dialogas“ (p. 25).

<i>Emocijų suvokimas ir raiška</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Pradedama 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, jei kitas nuliūdęs).	► Stebi šalia esančių žmonių veidus, jų emocijas. ► Leidžiasi apkabinamas, guodžiamas; Jautriai reaguoja, kai šalia verkia kitas vaikas – graužinasi, atsitraukia. ► Džiugiai reaguoja į linksną, ritmingą muziką. ► Emocijas reiškia mimikomis, judesiais, garsais. ► Skirtingose situacijose reiškia skirtingas emocijas (linksma muzika – ploja, trepsi; liūdna muzika – linguoja, sustoja). ► Knygelėse, žaidimuose stebi, nagrinėja veikėjų jausmus. ► Paguodžia, paglosto draugą. ► Įvardija kaip jaučiasi, arba savo nuotaiką pažymi paveikslėlių, lipdukų pagalba. ► Trumpai pasako, kodėl jaučiasi linksmas, liūdnas, piktas. ► Žaidžia emocijų pažinimo žaidimus. ► Dalinasi su suaugusiuoju išpūdžiais apie įvairiose situacijose patirtus jausmus. ► Pradedama taikyti suaugusiojo siūlomus nusiramino būdus.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo. Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais. Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla, pradeda suprasti, kad	► Žaisdamas, kūno raiška, mimika imituoja įvairias emocines būsenas. ► Pastebi draugo emocijas: kartu džiaugiasi, paguodžia, paglosto. ► Žaidžia mimikos - nuotaikos žaidimus stebėdamas save veidrodyje, atkartodamas draugo mimiką. ► Pasako, kaip galima susitaikyti susipykus.

	kai kurie veiksmai ir žodžiai gali žėsti kitų jausmus. Pradedą įvairiais būdais (žodžiu, piešiniu ar kt.) komunikuoti apie jausmus su kitais. Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	► Žaidžia vaidmeninius žaidimus, kurių metu įvardija, kaip jaučiasi veikėjai (supyko, labai džiaugėsi ir pan.). ► Padedamas pedagogo renkasi sau priimtina nusiramino būdą. ► Pasakoja apie savo jausmus įvairiose situacijose, nutikusiose ne tik darželyje. ► Atpažįsta kito jausmus pagal veido mimiką, balso toną, kūno judesius. ► Įvardija tinkamus ir netinkamus emocijų raiškos būdus. ► Žino keletą nusiramino būdų, stengiasi juos taikyti praktiškai. ► Jausmus reiškia per įvairias veiklas – piešia, muzikuoja, naudoja atsipalaidavimo priemonės, duoda draugui penkis ir pan. ► Pradedą kalbėti apie tai ko reikia, kad jaustųsi gerai. ► Aiškiai įvardina, kaip ir kodėl jaučiasi. ► Nusiramina pasirinkdamas jam žinomą ir priimtina būdą (skaičiuoja iki 5, eina į ramia vietą ir pan.). ► Veiklų, žaidimų metu stengiasi nenuliūdinti, neįskaudinti draugo. ► Padeda draugams nusiraminti, pasiūlo išėitį iš sudėtingos situacijos. ► Geba atsitraukti, kai situacija kelia pyktį, nusivylimą. ► Netikėtose, nerimą keliančiose situacijose ieško sprendimų.
--	---	--

Universalaus dizaino kontekste emocijų suvokimo ir raiškos ugdymas organizuojamas taip, kad suaugusieji jautriai reaguotų į vaiko emocijas, jas pastebėtų, atlieptų vaiko emocinius poreikius. Siekiama su vaikais sąveikauti kasdienėse veiklose per žaidimą ir kūrybines veiklas, todėl modeliuojami vaidmenų žaidimai, kuriuose aptariamai veikėjų jausmai, diskutuojama apie patirtas emocijas, jas sukėlusias situacijas.

Pedagogas pagal situaciją, atsižvelgdamas į ugdymo(si) kontekstus modeliuoja veiklas, demonstruoja tinkamus emocijų raiškos būdus. Ugdytojas jautriai atliepia vaikų emocijas – jas pavadina, komentuoja, individualiai parenka tam vaikui tinkančius nusiramino būdus. Mokytojas siūlo žaidimais grįstas veiklas, kuriose gausu emocijų pažinimo priemonių (kortelės, veideliai, nuotraukos), inicijuoja vaikų diskusijas apie savo ir kitų jausmus, jų atsiradimo priežastis, ugdo gebėjimą kontroliuoti savo emocijas. Pasitelkdamas įvairias emocijų pažinimo ir raiškos priemones padeda ugdytiniam išsakyti savo jausmus, o ne impulsyviai veikti. Ugdytojas kuria specialias erdves grupėje, kurios praturtintos atsipalaidavimo, nusiramino priemonėmis, kurias gali rinktis pats vaikas, o jomis pasinaudojęs ugdytinis jaučiasi emociškai saugus, geba pats nusiraminti.

Strategijos, metodai būdai: emocijų modeliavimas, kūrybinės veiklos, kvėpavimo, nusiramino veiklos (technikos), vaidmenų žaidimai, mimikų žaidimai, empatijos modeliavimas, sensoriniai žaidimai, patyriminės veiklos, skatinimas įvardinti jausmus, diskusijos, refleksijos, STEAM veiklos.

Remiamasi priemonių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Aš“ pasaulis“, tema: „Emocijų karuselė“ (24 p.), „Mokomės dalytis“ (p. 38);
- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Energiukai“ (p. 30);
- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Veidrodėli veidrodėli!“ (p. 14);
- Knyga „Aš“ – matomas ir nematomas“, tema: „Socialinės istorijos“ (p. 51), „Pyktis: „karštos“ ir „šaltos“ mintys“ (p. 64);
- Knyga „Realybių žaismė“, tema: „Atsakingas elgesys skaitmeninėje erdvėje“ (p. 47).

4.3. JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI

„Aš ir bendruomenė“

<i>Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam išitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.	► Stebi kitus vaikus, domisi jų veiklomis, mėgdžioja jų mimiką, judesius, garsus. ► Reaguoja į suaugusiųjų balsą, ieško akių kontakto. Siekia būti šalia kitų, tačiau dar nežino, kaip bendrauti. ► Atsargiai elgiasi su nepažįstamais, sunerimsta išsiskirdamas su tėvais, tačiau greitai nurimsta išvydęs grupės vaikus, pedagogus. ► Ieško būdų užmegzti kontaktą su kitais vaikais – ištisia ranką, duoda žaislą, kviečia pažaisti kartu. ► Geba pamėgdžioti vaikus, išitraukti į suaugusiųjų siūlomą veiklą. ► Geba žaidimą pakreipti sava linkme. ► Išitraukia į bendrą žaidimą, džiaugiasi, kai kitas vaikas priima jo iniciatyvą. ► Suprasta, kad galima dalintis žaislais. skiria savo asmeninius daiktus, žino jų vietą, paskirtį.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Tikrina suaugusiojo išsakytas leistino elgesio ribas – atsiklausia, derasi, tariasi. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais, drauge siekia to paties tikslo, priima bendrus sprendimus; skolina, keičiasi, dalinasi priemonėmis ir žaislais, ruošia ir kitiems dovanoja gimtadienio dovanas. Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais.	► Dalyvauja bendruose žaidimuose, moka laukti savo eilės, geba susitarti su bendraamžiais dėl žaidimo ar taisyklių. ► Paprašo suaugusiojo pagalbos ir pats siūlosi padėti mokytojui. ► Ramiai reaguoja į suaugusiojo pastabas, stengiasi taisyti susiklosčiusią padėtį. ► Žaisdamas, atlikdamas suaugusiojo inicijuotas grupines veiklas mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, jas priimti ir derinti su savosiomis. ► Pamatęs norimą žaislą geba jo paprašyti, pakviestas lengvai prisijungia prie žaidžiančiųjų.

	Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradeda tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	► Supranta, kad gali padėti draugui, prireikus pasisiūlo paguosti, pasidalinti ar padėti spręsti konfliktą. ► Gali turėti draugą ar kelis kurių laiką pastovius žaidimų partnerius. ► Savame rate sugeba gražiai sutarti, o tarpusavio nesutarimus spręsti greitai, savomis jėgomis be suaugusiųjų pagalbos. ► Suprasta kitų jausmus, ieško būdų išspręsti nesutarimus taikiai, siūlo savo idėjas grupinėms veikloms. ► Supranta, koks elgesys yra geras ar blogas ir kodėl. ► Susilaiko nuo netinkamo elgesio, atsispiria pagundai išdykauoti, krėsti piktus pokštus. ► Vengia patyčių, pats rodo užuojautą ir užtarimą skriaudžiamam draugui. ► Pradeda suvokti savo veiksmų pasekmes sau ir kitiems. ► Domisi, aiškinasi ir numato kas gali papasakoti apie praeitį, dabartį ir ateitį. Vertina suaugusiojo žinias ir didesnę patirtį. ► Suaugusiojo padedamas susipažįsta su tautos etniniu paveldu. Žino bent kelis Tėvynės istorijai svarbius įvykius ir žymius tautos veikėjus. ► Kartu su suaugusiais atranda ir tyrinėja dominančias istorines šalies vietas ar savo miesto įdomius objektus.
--	---	---

Kultūrinių dialogų kontekste vaikų santykių su suaugusiais ir bendraamžiais ugdymas organizuojamas taip, kad vaikai mokytųsi pastebėti, gerbti ir priimti kitoniškumą. Siekiama kurti aplinką, kurioje skirtingos kalbos, kultūros, tradicijos tampa atpažįstama, natūralia ugdymosi dalimi. Vaikai skatinami dalyvauti bendrose veiklose, pasakoti apie savo šeimas, papročius, klausytis kitų patirčių, kartu švęsti įvairias šventes, aptarti skirtumus ir panašumus.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekste santykių ugdymas organizuojamas taip, kad visi vaikai – nepaisant gebėjimų, kalbos, kultūrinių skirtumų – galėtų lygiaverčiai dalyvauti grupės gyvenime. Mokytojas kuria sąlygas, kurios leidžia kiekvienam vaikui jaustis svarbiam ir reikalingam: veiklose sudaromos galimybės rinktis raiškos būdus, darbo tempą, partnerius.

Pedagogas jautriai reaguodamas į kiekvieno vaiko poreikius, modeliuoja veiklas, kurios ugdo bendravimo, bendradarbiavimo ir konfliktų sprendimo gebėjimus. Vaikams siūlomos žaidybinės situacijos, skatinančios tartis, padėti draugui, susitarti dėl bendro žaidimo taisyklių. Pedagogas stebi ir palaiko vaikų iniciatyvas kurti draugiškus ryšius, padeda reflektuoti jausmus kilusius bendraujant, komentuoja pozityvų bendravimą, siūlo alternatyvius sprendimus kilus konfliktams. Pasitelkdamas dialogo, vaidybos, žaidimo metodus, pedagogas padeda ugdytiniams suvokti save tarp kitų ir formuoti socialinius įgūdžius, būtinus bendraujant įvairiose gyvenimo situacijose.

Strategijos, metodai, būdai: individualizuotas ryšio stiprinimas su kiekvienu vaiku, emocinio saugumo kūrimas, patirtinis mokymasis per bendrą veiklą ir konfliktų sprendimą, grupės taisyklių kūrimas, dialogo skatinimas empatijos ir socialinių normų modeliavimas, laisvi ir struktūruoti

žaidimai, vaidybinės situacijos, emocijų aptarimas per pasakas ir istorijas, projektiniai metodai, refleksijos ir tarpusavio aptarimai, kalbinimas, išitraukimas į vaikų žaidimus, draugiškumo, pagalbos vaizdavimas kūryboje, žaidimai apie derybas, kompromisą, grupiniai susitarimai, konfliktų sprendimo modeliavimas žaismingais būdais.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams“:

- Knyga „Dėlionių kilimas“, tema: „Sekų medžioklė“ (p. 32);
- Knyga „Aš – matomas ir nematomas“, tema: „Kitoks nei aš“ (p. 38), „Asmeninė erdvė“ (p. 55), „Pyktis: karštos ir šaltos mintys“ (p. 64);
- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Upių žemėlapis“ (p. 24), „Sėjau rūtą...“ (p. 23);
- Knyga „Puodų orkestras“, tema: „Garsas, garsas, ką aš girdžiu“ (p. 24).

<i>Aplinkos pažinimas</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai išitraukdamas į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštę, perkūniją). Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	► Daiktus tyrinėja griebdamas, liesdamas, mesdamas, kišdamas burną, kramtydamas. ► Domisi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais, žaislais, jais manipuliuoja, deda vieną ant kito. ► Žaisdamas su įvairiais žaislais, patiria, kad daiktai turi požymius (spalvą, formą, dydį, tekstūrą). Pradeda rūšiuoti daiktus, žaislus pagal formą, spalvą, dydį, tekstūrą. ► Varto ryškias paveikslėlių knygas, atpažįsta vaizduojamus daiktus, gyvūnus. ► Laisvai rūšiuoja skirsto daiktus pagal įvairias kategorijas, pradeda rūšiuoti pagal du požymius. ► Daiktus grupuoja, lygina, apibūdina, klausinėja suaugusiojo. tyrinėja gamtos ir aplinkos objektus. ► Klausosi informacinių tekstų, žiūri vaizdo įrašų, varto knygas, enciklopedijas. Taip aiškinasi apie įvairių objektų paskirtį, kilmę.
	4- 6 gyvenimo metai: siekiame 5-6 žingsnio pasiekimų.. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyvena, ką dirbo seniau, kokie daiktai	► Stebėdamas aplinkos daiktus, suteikia jiems prasmę, pagal daiktus ir jų išsidėstymą orientuojasi aplinkoje. ► Daiktus kūrybiškai panaudoja žaidimuose, atsiranda nuostata saugoti žaislus, daiktus. ► Tyrinėja gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus, domisi jų atsiradimu, sandara, lygina praeities ir dabarties daiktus, domisi kaip jie veikia, kokia paskirtis. ► Susipažįsta, mokosi naudotis daiktais, prietaisais, padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką.

	buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. Įžvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Pradeda jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	► Seka paros, metų ciklą, aiškinasi kaip gyvena augalai, gyvūnai. ► Stebi metų laikams būdingus gamtos požymius, sutartiniais ženklais mokosi žymėti oro temperatūrą, debesuotumą, kritulius. ► Pradeda suvokti kas yra tarša, kaip atliekos kenkia aplinkai kad reikia taupiai naudoti popierių, vandenį, priemones. ► Supranta, kad taip prisideda prie gamtos išteklių tausojimo. ► Naudojasi išmaniais daiktais, prietaisais (robotukais, telefonais, planšetėmis), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką. ► Stebi, tyrinėja renka, grupuoja augalų dalis, pajunta tekstūrų skirtumus. ► Darže, ant palangių augina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja kaip jie auga. ► Ugdosi pagarbą gyvajai gamtai, prisiima atsakomybę. ► Domisi fizikiniais reiškiniais (jėga, energija, magnetizmu), juos išbando. tyrinėja vandenį, jo būvius. Spėlioja, eksperimentuoja, aiškinasi visas vandens savybes. ► Tyrinėja spalvų spektrą, šešėlius, atspindžius išbandydami įvairias veiklas lauke ir patalpoje. ► Tyrinėdami susipažįsta su medžiagomis, išsiaiškina jų savybes (kietas, skystas, dujinis). ► Girdi mokytojo naudojamas tiksliai sąvokas ir pamažu plečia sąvokų žodyną.
--	---	--

Aplinkos pažinimas per **universalios dizaino mokymų kontekstą** ikimokykliniame ugdyme užtikrina, kad kiekvienas vaikas – nepaisant jo gebėjimų, patirties ar individualių poreikių – turi galimybę aktyviai tyrinėti, pažinti ir patirti pasaulį jam tinkamiausiu būdu. Vaikams sukurama įtrauki, lanksti ir visiems prieinama ugdymosi aplinka, kurioje skatinamas jų smalsumas, savarankiškumas bei mokymosi džiaugsmas.

Kultūrinio dialogo kontekste aplinkos pažinimo ugdymas vyksta per skirtingų kultūrų supratimą, pagarbą įvairovei, tarpkultūrinį bendravimą. Todėl ikimokyklinio amžiaus vaikai gali augti kaip atviri, empatiški, tolerantiški žmonės.

Pedagogas modeliuoja ugdomąją aplinką, kuri skatina vaikų smalsumą ir norą tyrinėti. Palaiko vaikų iniciatyvas. Bendradarbiauja su tėvais siekdamas nuoseklaus ugdymo. Skatina vaikus aktyviai stebėti, klausyti ir ieškoti atsakymų. Organizuoja veiklas, kurios padeda pažinti gamtą, socialinę aplinką, metų laikų kaitą, reiškinius, objektus. Aplinkos pažinimas grindžiamas tiesioginiu patyrimu. Pedagogas planuoja išvykas, ekskursijas, eksperimentus, praktinius stebėjimus, laidžia vaikams pajusti aplinką per jusles. Pedagogas padeda vaikams kelti klausimus, struktūrizuoti mintis, skatina kritinį ir loginį mąstymą. Vaikams padedama suprasti priežastinius ryšius, apibendrinti

stebėjimus, daryti paprastas išvadas. Pedagogas ugdo pagarbą gamtai, atsakomybę už aplinką, skatina tvarumą.

Strategijos, metodai, būdai: patirtinis mokymasis per bendrą veiklą, projektų kūrimas, tyrinėjimas (bandymas) ir eksperimentavimas, kūrybingas tyrinėjimas, hipotezių kėlimas, informacijos paieška, analizė, mąstymo žemėlapiai (lyginimas, klasifikavimas, sisteminimas), žaidimas, sensoriniai žaidimai, ekskursijos ir išvykos, STEAM metodika, informacinių ir komunikacinių technologijų (IKT) taikymas.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Pypt! Šitas tinka“ (p.18), „Tai ne tik medinė lentelė“ (p. 22), „Gamtos radinių kraitelė“ (p. 46);
- Knyga „Aš“ – matomas ir nematomas“, tema: „Įdomiosios istorijos“ (p. 9), „Tvirtas ir judrus“ (p. 15), „Kitoks nei aš“ (p. 38);
- Knyga „Žalasis pieštukas“, tema: „Gaublys ir pasaulio gyvūnai“ (p. 41), „Auginu daržoves ir gėles“ (p. 48), „Užburiantis vanduo“ (p. 55).

4.4. KŪRYBINGAS

„Kuriu iš išreiškiu“

<i>Estetinis suvokimas</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinių 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 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	► Ramiai guli pažįstamoje aplinkoje, stebi virš savęs kabančias spalvingas figūras. ► Suklūsta, kai mokytoja dainuoja arba parodo ryškias spalvas ir įvairias formas. ► Krykštauja, kai mato pažįstamą žaislą ar girdi melodiją, kurią jau yra girdėjęs. ► Smalsiai stebi naujus daiktus, pavyzdžiui, blizgantį paveikslėlį ar šviečiančią lempą, ir bando juos paliesti. ► Atpažįsta melodiją ar spalvotą žaislą, kurį jau yra matęs, ir parodo jį juos pirštu. ► Stebi mokytoją, kai ji rodo piešinį ar vaidina lėlių teatrą. Bando atkartoti judesius ar garsus. ► Reaguoja juoku ar nuostaba, kai piešinyje pamato ryškias spalvas ar išgirsta netikėtą garsų derinį. ► Sako: „Gražu!“ arba „Ne!“ žiūrėdamas į piešinius ar stebėdamas šokį — turi savo nuomonę. ► Bando atkartoti mokytojos parodytus judesius ar garsus, kai stebi gamtą ar meno kūrinius.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų Noriai įsitraukia į meninę veiklą – muzikavimą, šokį, vaidybą, dailę – ir	► Džiaugiasi piešdamas, šokdamas ar vaidindamas — nori, kad visi matytų, ką sukuria.

	ja mėgaujasi, grožisi gamtos ir žmogaus sukurtos aplinkos spalvomis, formomis, garsais. Atpažįsta meno kūrinių išskirtinumą, jų siužetus, veikėjus, nuotaikas, spalvas, o savo kūryboje drąsiai reiškia jausmus, savitą estetinį skonį, pasakoja, kas jam patiko ar nepatiko, ką patyrė kurdamas. Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas, nebijo eksperimentuoti, laužyti nusistovėjusių normų, žaismingai stulbinti. Supranta meno paskirtį ir kontekstą, susieja meno kūrinius su asmenine raiška, pasakoja apie savo patirtis matant dailės kūrinius, klausantis muzikos ar dalyvaujant šokyje, vaidinime. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, išsako nuomonę ją pagrįsdamas, siūlo, kaip patinkančius estetikos elementus pritaikyti kasdienėje aplinkoje mokykloje ir už jos ribų.	► Pasakoja draugui: „Šita spalva graži, o čia labai garsiai skamba“, kai klausosi muzikos ar žiūri paveikslą. ► Stebėdamas gamtos reiškinius, sako: „Žiūrėk, koks ryškus dangus!“ ar „Kokia žalia žolė!“. ► Noriai dainuoja, šoka ir piešia, džiaugiasi galėdamas parodyti savo kūrinių draugams. ► Pasakoja: „Šita daina buvo linksma, nes greita, o kita liūdna, nes lėta“, kai aptariame muziką. ► Pasako, kas jam patiko savo ir draugų piešiniuose: „Čia labai gražūs debesys, o čia ryškios spalvos“. ► Eksperimentuoja piešdamas: maišo spalvas, piešia neįprastas formas ir sako: „Pažiūrėk, kaip įdomu“. ► Stebėdamas paveikslą ar klausydamasis muzikos, sako: „Man primena lietu“ ar „Čia kaip pasaka“. ► Pasiūlo draugams: „Galime piešti vaivorykštę, kokią matėme lauke“, aptaria, kaip tai padaryti
--	--	--

Kūrybinių dialogų kontekste vaikams sudaromos sąlygos patirti estetinį džiaugsmą, tyrinėti grožį įvairiose formose – vaizduose, garsuose, judesiuose, objektuose ir santykiuose. Vaikai veikia aplinkoje, kurioje akcentuojamas ne rezultatas, o pats kūrybos procesas, leidžiantis jiems išgyventi nuostabą, netikėtumą, pasididžiavimą savimi. Estetiškai turtinga ir įkvepianti aplinka, vaizduotė žadinančios medžiagos bei mokytojo paskatintas improvizavimas padeda vaikams gilinti grožio pajautą, dalintis savo potyriais, aptarti meno reiškinius ir kurti asmeninį estetinį santykį su pasauliu.

Pedagogas ugdymo(si) srityje „Estetinis suvokimas“, siekdamas ugdyti vaikų jautrumą aplinkos, meno, santykių, savo ir kitų kūrybos grožiui, turėtų kurti estetiškai turtingą, harmoningą aplinką, skatinančią vaikus stebėti, patirti ir reflektuoti estetinius išgyvenimus. Pedagogas padeda vaikams tyrinėti įvairius pojūčius, menines raiškos formas, pastebėti grožį kasdienybėje ir išreikšti savo jausmus bei įspūdžius per meną.

Strategijos, metodai, būdai: estetiškos, vizualiai ir jutimiškai turtingos aplinkos kūrimas, vaikų dėmesio atkreipimas į grožį gamtoje, aplinkoje, žmonių elgesyje, kūrybinės dirbtuvės, kurių metu vaikai tyrinėja spalvas, formas, medžiagas, meninių patirčių refleksija: „Ką matau? Kaip jaučiuosi? Ką primena?“, grožio paieškos kasdienėje veikloje (pvz., stalo serviravimas, daiktų komponavimas), kūrinių aptarimas, jausmų raiška per spalvą, garsą, judesį, sensoriniai žaidimai, lavinantys regą, klausą, lytėjimą, kvapų ir skonio pojūčius, muzikos klausymasis ir išgyvenimų perteikimas piešiniu ar judesiu, gamtinių medžiagų naudojimas kūryboje, aplankytų vietų, patirtų emocijų meninis atspindėjimas (pvz., žemėlapiai, nuotraukų koliažai), diskusijos apie estetiką: „Kas man gražu? Kodėl?“, grupinių meno projektų kūrimas, skatinantis dialogą ir bendrą estetinę patirtį.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Skaitiniai ne tik suaugusiesiems“ (p. 37);
- Knyga „Puodų orkestras“, tema: „Garsas garsas, ką aš girdžiu“ (p. 24), „Skambantys puodai“ (p. 34);

- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Sėjau rūtą, sėjau mėtą, sėjau lelijėlę“ (p. 23), „Šokyje - pasaulis“ (p. 52), „Ten gyveno pirmieji žmonės“ (p. 67);
- Knyga „Kalbos ir knygos gelmė“, tema: „Bežodis, bespalvis filmas“ (p. 14), „Šiltos ir šaltos raidės“ (p. 19);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Popieriaus ir virvės dialogas“ (p. 8).

Kūrybiškumas pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai reikšti 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 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atradamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	► Pastebi ir aktyviai, kartais triukšmingai reaguoja į daiktus, žmones, garsus, vaizdus. ► Tyrinėja žaislus, daiktus, norėdamas suprasti, kas vyksta, kai jį ridens, judins, susidomėjęs ragauja naujus patiekalus. ► Judesiais, veido ir kūno išraiškomis reaguoja į naujus vaizdus, garsus, objektus. ► Juda natūraliai, spontaniškai, judesio kalba išreiškia savo emocijas, mintis. ► Nuolat tyrinėja aplinką, džiaugiasi naujais atradimais, potyriais. ► Atkartoja įvairius judesius, girdimus garsus, išbando tai, ko dar nepatyrė. ► Žaisdamas, įsijaučia į vaidmenis, imituoja veiksmus (gamina valgyti), dėlioja kaladėles, kurdamas naujus objektus.
	4- 6 gyvenimo metai: siekiame 5-6 žingsnio pasiekimų. Generuoja naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti. Neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones ir kūrybos būdus įvairiose kasdienio gyvenimo ir veiklos srityse. Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais, keičia, pertvarko savo kūrybines idėjas, siūlo kelis jų variantus. Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį. Pasakoja apie tai, ką sukūrė, apie pasirinktus kūrybos būdus, medžiagas, priemones. Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus.	► Žaisdamas persikūnija į įvairius vaidmenis, personažus. Pasakodamas tam tikrus dalykus prikuria nebūtų dalykų, fantazuoja. Nesunkiai įsijaučia į vaidmenį (gali tapti kate, meška, imituoja jų judėjimą). ► Žaidimuose naudoja daiktus pagal kitą paskirtį, iš įvairių daiktų kuria savo, naują daiktą. ► Maišo dažų spalvas, stebi pokyčius. ► Kūrybiškai, išradingai naudoja įprastus daiktus, žaislus savo sugalvotai veiklai. ► Įsijaučia ir interpretuoja mokytojos, tėvų, kitų suaugusių vaidmenis. ► Išbando įvairius piešimo būdus. ► Aktyviai dalyvauja kuriant, drąsiai siūlo savo idėjas, ieško kompromisų grupiniuose darbuose. ► Noriai dalinasi išpūdžiais, kaip sekėsi atlikti tam tikrą veiklą.

	Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	► Kelia klausimus, išreiškia pastebėjimus. ► Domėdamasis svarsto “Kas bus toliau?” ir pan. ► Turi daug neįprastų idėjų, sumanymų, tad ieško naujų, galimų būdų juos įgyvendinti.
--	--	---

Kūrybinių dialogų kontekstas padeda ugdyti vaikų kūrybiškumą per sudaromas sąlygas vaikų naujų idėjų generavimui, galimybes laisvai rinktis kūrybines priemones, reikšti gebėjimus, mąstyti nestereotipiškai, spręsti problemas, ieškoti išeičių, kurti, modeliuoti, veikti kūrybiškai bei žaisti. Ikimokyklinio amžiaus vaikai skatinami aktyviai įsitraukti į kūrybinį procesą derinant skirtingas medžiagas, idėjas bei patirtis. Taip ugdosi vaikų saviraiška, kritinis mąstymas ir gebėjimas bendradarbiauti.

Pedagogas kuria saugią, įtraukiančią ir estetiškai patrauklią aplinką, kurioje vaikas skatinamas tyrinėti, eksperimentuoti, kurti ir drąsiai reikšti savo mintis. Kiekvieno vaiko pastangos ir kūrybiniai sprendimai yra pastebimi bei vertinami. Vaikas vertinamas ne tik už rezultatą, bet ir kūrybinį procesą. Pedagogas vaikui suteikia laisvę rinktis veiklas, priemones, veiklos būdus. Taip yra ugdomas vaikų savarankiškumas ir originalus mąstymas. Pedagogas planuoja įvairiapuses veiklas, kurios lavina kūrybiškumą ir mąstymo lankstumą. Vaikų kūrybiškumas skatinamas atvirais klausimais, problemų kėlimu, skatinimu samprotauti ir diskutuoti. Pedagogas drąsiai ieško sprendimų - žaidžia, improvizuoja, eksperimentuoja kartu su vaikais. Kūrybiškumo puoselėjimui pasitelkiami skirtingi ugdymo metodai ir kryptys.

Strategijos, metodai, būdai: vaikų iniciatyvos skatinimas, pedagogo vaidmens transformacija, žaidybinis metodas, meno terapijos metodas, informacinių ir komunikacinių technologijų (IKT) taikymas, kūrybinės dirbtuvės, projektinė veikla, refleksija, tyrinėjimas, sensorinė veikla, STEAM metodas, ugdymas netradicinėse veiklose, išvykos į parodas, muziejus.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams

- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Radinių dialogas“ (p. 13);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Daikto ir piešinio dialogas“ (p. 25), „Judesio ir grafinės raiškos dialogas“ (p. 30);
- Knyga „Pakylėta kasdienybė“, tema: „Piešinių turinys“ (p. 22), „Ypatinga šventė“ (p. 37).

<i>Meninė raiška</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai reikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. (DAILĖ) Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais.	► Tyrinėja dailės priemones, liečia skirtingos medžiagos paviršius. ► Bando, čiumpa rašiklius, dažus. ► Emocingai reaguoja į ryškias spalvas, kontrastus ir netikėtus potėpius. ► Griežia ir tyrinėja dažus, teptukus, kreideles ar kitus dailės įrankius. ► Liečia skirtingos faktūros paviršius, bandydamas juos pažinti per pojūčius.

Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.		► Eksperimentuoja su dažais, braukdamas pirštais, delnais ar net visa ranka. ► Stebi savo veiksmų pasekmes, domisi, kaip spalvos susilieja ar keičiasi. ► Džiaugiasi netikėtais atradimais, ploja rankomis ar kitaip išreiškia emocijas. ► Bando kartoti veiksmus, kurie jam pasirodė įdomūs ar sukėlė stiprią emociją. Tapšnoja delnais dažus, tepinėja, brauko pirštais. ► Tyrinėja skirtingas dailės priemones, jų paviršius ir jais piešia. ► Štampuoja pirštukais, štampukais iš gamtinės medžiagos. ► Spalvinimui renkasi: pieštukus, kreideles, guašą. ► STEAM veiklos su dailės medžiagomis ir priemonėmis. ► Eksperimentuoja su spalvomis – maišo dažus, tepa vieną spalvą ant kitos, stebi, kaip jos keičiasi. ► Judina rankas ir kūną – piešia plačiais mostais, taško dažus, bando spausti ir brėžti linijas. ► Bando valdyti įrankius – laiko teptuką, pieštuką, kreidelę, mėgina įvairius spaudimo būdus. ► Kuria be tikslo – neplanuoja, ką nupieš, o tiesiog mėgaujasi procesu. ► Palieka pėdsakus – džiaugiasi, kai mato savo veiklos rezultatus (pėdsakai dažų, linijos, dėmės). ► Naudoja visą erdvę – piešia ne tik popieriuje, bet ir ant stalo, rankų, rūbų. ► Kartais sugriauna tai, ką padarė – nutrina, suglamžo, išbando „naikinimo“ efektą. ► Išreiškia savo teigiamas emocijas piešdamas, palydint garsais bei veiksmiais.
	(MUZIKA) Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius, paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą.	► Trumpam sutelkia dėmesį į aplinkoje skambančią muziką. ► Tyrinėja muzikos instrumentus: barškučius, būgnelius. Judina, krato, beldžia, domisi jais. ► Girdėdami muziką linguoja, supasi, ploja, trepsi. ► Krykštavimu, čiaušėjimu, gugavimu ir kitais garsais reaguoja į suaugusiųjų dainuojamas lopšines, žaidimus. ► Dėmesingai klausosi muzikos kūrinį. ► Kartoja, mėgdžioja suaugusiųjų padainuotas nesudėtingas, trumpas dainas.

	Spontaniškai dainuoja “arioso” dainas, kuriose platesnis diapazonas, juntamas metras ir reguliariai pasikartojantys ritmo dariniai, panaudojamos frazės iš išmoktų dainų. Groja lengvai įvaldomais ir mušamaisiais instrumentais. Juda (su priemonėmis ir be jų) klausydamas ir kurdamas. Išlaiko dėmesį klausydamasis muzikos kūrinio, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius. Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai-tyliai, greitai-lėtai, linksmi-liūdnei). Muzikinę raišką naudoja kitoje veikloje. Noriai muzikuoja individualiai ir grupėje.	▶ Skambant muzikai bando ritmiškai ploti, trepsėti, mojuoti rankomis, šokinėti, linguoti. ▶ Ritmiškai groja muzikos instrumentais: barškučiu, mušamaisiais instrumentais. ▶ Susipažįsta ir bando skirti sąvokas (greitai – lėtai, garsiai – tyliai). ▶ Noriai įsitraukia į nesudėtingus muzikinius žaidimus. ▶ Išlaiko dėmesį klausydamas muzikos kūrinį. ▶ Dainuoja nesudėtingas daineles, tekstą interpretuodamas judesiais. ▶ Kartu su mokytoju žaidžia muzikinius žaidimus, jų tekstą imituoja kūno judesiais. ▶ Pats improvizuoja grodamas muzikos instrumentais (pagaliukais, mušamaisiais instrumentais, barškučiais). ▶ Skiria sąvokas (greitai-lėtai, tyliai-garsiai) ir atitinkamai juda erdvėje. ▶ Groja muzikos instrumentais (barškučiais, pagaliukais) nesudėtingos struktūros ritmą („Ta-ta“).
	(ŠOKIS) Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir savybes, kuria, kurį laiką prisimena ir kartoja įvairias dviejų trijų judesių kombinacijas. Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais.	▶ Skambant muzikai, laisvai juda, judesiu išreiškia savo emocijas. ▶ Reaguoja į suaugusiojo rodomus judesius, juos imituoja. ▶ Susipažįsta su judėjimo įvairove. ▶ Supranta judėjimo tempą (lėtai arba greitai). ▶ Supranta judėjimo tempą, jaučia ritmą; ▶ Džiaugsmingai šoka vienas, su visais arba poroje. ▶ Skambant muzikai ritmiškai atlieka judesius: ploja, eina pirmyn, atgal, trepsi, mojuoja, šokinėja. ▶ Girdėdamas muziką spontaniškai improvizuoja kūno judesiais. ▶ Mėgdžioja gyvūnų judesius. ▶ Šoka individualiai, tiek drauge su kitais. ▶ Bando valdyti savo kūną: judėti ta pačia kryptimi, išlaikyti pusiausvyrą. ▶ Atpažįsta pagrindinius judesius: šuoliukai, pritupimai, sukiniai, paprasti žingsneliai. ▶ Tyrinėdamas ir improvizuodamas atranda naujų judesių. ▶ Geba vienu metu judinti kelias kūno dalis. ▶ Kartoja dviejų trijų judesių kombinacijas.

	(TEATRAS) Išbando balso, kūno ir mimikos reiškias ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias reiškias. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.	► Kalbinamas reiškias emocijas, norus įvairiomis balso intonacijomis, veido mimika, lingavimu, plojimu, mojuodamas žaislu. ► Žaidžia sūpavimo, jodinimo, kutenimo, pirštukų žaidimus. Įvairius jausmus, norus rodo judesiais ir veiksmais (pamojuoja, apkabina). ► Mėgdžioja įvairias išgirstas intonacijas, parodytus veiksmus. ► Muzikiniuose rateliuose judesiais, veiksmais vaizduoja siužeto elementus, reiškias savaime kilusias emocijas. ► Atlieka matytus judesius, veiksmus, garsus žaisdamas su žaislu.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5-6 žingsnio pasiekimų. (DAILĖ) Tyrinėja skirtingų technikų naudojimo vienam kūrybiniam darbui sukurti galimybes: tapo, piešia, aplikuoja, lipdo, konstruoja ar pan. Pasirenka norimas priemones, medžiagas, numato proceso eigą, kurią veikdamas gali keisti. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinius kūrinius, jungia skirtingas formas į bendrą objektą. Išbando skaitmenines programėles kaip kūrybos įrankį. Pastebi ir komentuoja kitų kūrybą, vartoja paprasčiausiais jam žinomas ir suprantamas dailės sąvokas. Grožis savo ir kitų kūriniams, savaip perkelia matytas vizualias idėjas į savo kūrybą. Kuriam darbus, pasižyminti fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tiksliai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuriam bendrus dailės darbus. Komentuoja ir kitaip reiškias nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus. Gali išvardyti keletą technikų. Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys.	► Eksperimentuoja su įvairiomis technikomis. ► Išbando sudėtingesnes dailės technikas, tokias kaip grotažas ar monotipija, taip pat skaitmeninį piešimą ir kitas kompiuterines technologijas, smalsiai tyrinėja naujas priemones ir kuriam įvairius efektus. ► Kuriam fantastinius piešinius. ► Darbuose dažnai atsiranda išgalvotų detalių, grafinių ženklų, simbolių, rodyklių ar raidžių. ► Planuoja savo kūrybą ir nuosekliai ją įgyvendina. Sąmoningai pasirenka tinkamas dailės priemones ir technikas, kurios padeda perteikti jo idėją. ► Kuriam kartu su kitais vaikas, dalyvauja bendruose kūrybiniuose projektuose, bendradarbiauja su bendraamžiais, dalijasi idėjomis ir prisideda prie grupinių dailės darbų. ► Analizuoja ir komentuoja kūrinius. Išsako savo nuomonę apie savo, kitų vaikų ir menininkų kūrinius, vartodamas jam žinomas dailės sąvokas. ► Įvardija kelias dailės technikas, tokias kaip piešimas, tapyba ar fotografija. ► Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį-svarsto, kodėl žmonės kuriam dailės kūrinius, ką jie gali reikšti ir kokią funkciją atlieka; susimąsto apie meno vietą kasdieniame gyvenime ir įvairiose srityse.
	(MUZIKA) Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir	► Dėmesingai klausosi platesnio muzikinio repertuaro ir geba apibūdinti kūrinio

	aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduotas ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išklauses muzikos kūrinių trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi išpūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką.	nuotaiką ir tempą (linksma - liūdna, greita - lėta). ► Gan tiksliai intonuodamas dainuoja siauro diapazono autorines ir liaudies dainas. ► Tyrinėja, išbando įvairius garso išgavimo būdus naudojant kūno perkusiją, muzikos instrumentus, gamtos medžiagas. ► Ritmiškai pakartoja trumpus ritmo darinius. ► Mokosi šokti vieni, poroje, ratelyje. ► Žaidžia įvairius lietuvių liaudies ir kitų tautų žaidimus. ► Klausio įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikinius kūrinius. ► styginius, klavišinius, mušamuosius muzikos instrumentus; ► Pažįsta „ketvirtinę“ ir „aštuntinę“ natas, žino jų ritminę vertę. ► Skiria muzikoje naudojamus kontrastus (linksma – liūdna, aukštai – žemai, garsiai – tyliai, ilgas – trumpas). ► Dainuoja vienbalses dainas, jaučia ritmą, mokosi valdyti kvėpavimą. ► Žaidžia muzikinius ritminius žaidimus. ► Mokosi atpažinti kūrinio nuotaiką ir atitinkamais kūno judesiais judėti erdvėje. ► Klausio įvairaus stilių, žanrų muzikos kūrinių, geba nusakyti kūrinio nuotaiką, dinamiką, tempą, skiria kai kuriuos instrumentus, trumpai apibūdina kontekstą. ► Susipažįsta su pagrindiniais muzikos simboliais. ► Dainuoja sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, gana tiksliai jas intonuoja. ► Groja nesudėtingas kelių garsų melodijas melodiniais instrumentais. ► Improvizuodamas balsu ir muzikos instrumentu kuria melodinius ir ritminius darinius. ► Kuria judesius muzikai panaudodamas kūno perkusiją.
	(ŠOKIS) Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir	► Kuria kompoziciją iš penkių šešių natūralių šokio judesių sekos. ► Tyrinėja naujus judesių derinius. ► Atranda naujas kūno judėjimo galimybes; ► Šokdamas išlaiko pusiausvyrą. ► Geba spontaniškus judesius keisti į struktūruotą judesių seką. ► Geba išvardinti pagrindinius judėjimo.

	kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurto šokio eigą. Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šokį savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų	► Šoka sudėtingesnius liaudies šokius, ratelius. ► Šoka improvizuotai perteikdamas trumpą siužetą. ► Pasakoja, kodėl kitų šokiai patiko ir kuo jie įdomūs. ► Geba judesiais pavaizduoti veikėjų charakterius, emocijas. ► Geba apibūdinti matyto šokio tempą, emociją, charakterį. ► Šoka sudėtingesnius liaudies šokius, ratelius. ► Šoka improvizuotai kurdamas septynių - aštuonių natūralių judesių seką, perteikdamas trumpą siužetą. ► Pasakoja, kodėl kitų šokiai patiko ir kuo jie įdomūs. ► Geba judesiais pavaizduoti veikėjų charakterius, emocijas. ► Geba apibūdinti matyto šokio tempą, emociją, charakterį.
	(TEATRAS) Tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis. Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas su jų kuriamais veikėjais; drauge su mokytojais ir vaikais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. Dalinasi savo teatre patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis.	► Žaisdamas atkuria matytų situacijų fragmentus, panaudoja tikrus daiktus, reikmenis, drabužius. ► Kuria dialogą tarp veikėjų, išraiškingai intonuoja. Žaisdamas atsipalaiduoja. ► Savaip perteikia kelis veikėjų vaizduojančius judesius, veiksmus. ► Vaidindamas stalo, lėlių teatre, vaizduoja realistinį ir fantastinį siužetą, išplėtoja vyksmą dialogu, monologu, keisdamas balso intonacijas. ► Susikuria ištisą žaidimo aplinką, panaudodamas daiktus, drabužius, reikmenis. ► Stengiasi perteikti vaidinimo veikėjų judėjimus, nuotaikas. ► Naudoja daiktus, teatro reikmenis, drabužius, aplinką. Žaisdamas muzikinius žaidimus ir ratelius perteikia veikėjo mintis, emocijas. ► Atskleidžia vaidinimo personažų norus, emocines būsenas, improvizuoja jų fizinius veiksmus, trumpas žodines frazes. ► Vaidindamas pasirodymuose įgauna drąsos ir pasitikėjimo savimi, perteikia įvairias emocijas, lavina empatiją. ► Per improvizaciją ir kūrybinius žaidimus skatina fantaziją ir išradingumo raišką.

Kūrybinių dialogų kontekste meninės raiškos ugdymas organizuojamas taip, kad skatintų kūrybinę saviraišką, saugią erdvę eksperimentuojant, leidžia išreikšti emocijas per meninius dialogus:

žodžiu, judesiu, vaizdu, garsu. Ugdo gebėjimą klausytis, kurti visiems kartu. Kuriama vaizduotė, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai veikti. Aplinkų estetika ir įvairovė kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau, nei vieną būdą įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti problemą, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti.

Pedagogas kuria kūrybines dirbtuves, kuriose pilna dailės priemonių, muzikos instrumentų, skatinančių vaikus spontaniškai kurti, bandyti, improvizuoti, eksperimentuoti. Sukuriamos muzikinės aplinkos, kuriose vaikas mokosi tyrinėti garsų ir muzikos pasaulį, pažinti muzikos vertingumą, išmėginti įvairias muzikinės raiškos priemones ir būdus. Pedagogas siekia, kad vaikas pratintųsi girdėti, atkartoti dainuojant, muzikuojant, kurti, vertinti, įsiklausyti, mėgdžioti, plėtoti domėjimąsi muzika. Pedagogas skatina veikti pasiūlydamas priemones ir veikimo būdus pagal kiekvieno vaiko galimybes. Pedagogas sudaro sąlygas veiklų metu vaikams imituoti, improvizuoti, interpretuoti, reflektuoti, analizuoti, grožėtis, aptarti. Pedagogo pastebėjimai ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką, skatina tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas. Pedagogas siekia, kad šokant vaikas atrastų galimybes derinti laisvą judesį ir ritminius pratimus, susipažintų su liaudies rateliais, įvairiais šokio žanrais, mėgintų kurti choreografines kompozicijas, puoselėtų judesių kultūrą, estetinį skonį ir pagarbą kitam. Pedagogas sudaro sąlygas vaikams tyrinėti ir pažinti teatrinių raiškos formų įvairovę, patiems išbandyti skirtingas teatrinės raiškos priemones, taip palaikydamas, paskatindamas kūrybišką vaiko raišką.

Strategijos, metodai ir būdai: meniniai dialogai, smalsumo, vaizduotės, kūrimo, kūrybos proceso skatinimas, laisvas, spontaniškas veikimas, rimtiniai pratimai, laisvo judesio skatinimas, kūrybinių raiškos būdų ieškojimas, teatrinių raiškos priemonių ieškojimas, kūrybinių idėjų skatinimas, problemų sprendimas, improvizacinės ir imitacinės veiklos, teminės integracijos, grupinė kūryba, refleksija.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Pakylėta kasdienybė“, tema: „Šviesa, šešėliai, veidrodžių atspindžiai“ (p. 21);
- Knyga „Realybės žaismė“, tema: „Stebuklingas kubas“ (p. 20), „Įkvepiantis iššūkis“ (p. 29), „Prabilę piešiniai“ (p. 38), „Kokio savęs nenorėčiau matyti nuotraukoje ir rodyti kitiems?“ (p. 49);
- Knyga „Korys“, tema: „Penkios antelės“ (p. 35), „Linijos kelias“, (p. 9) „Linijos - Vingiai“ (p. 10), „Linijos kūrybinėje veikloje“ (p. 11);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Popieriaus ir molio dialogas“ (p. 19), „Daikto ir piešinio dialogas“ (p. 25), „Judesio ir grafinės raiškos dialogas“ (p. 30), „Judesio ir molio dialogas“ (p. 35);
- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Tekstilės ir pirštukų dialogas“ (p. 9), „Radinių dialogas“ (p. 14), „Purvo piešiniai, linija ir dėmė“ (p. 19), „Judantys voleliai“ (p. 23), „Šešėlių piešiniai“ (p. 27), „Kūrybinė mozaika“ (p. 33);
- Knyga „Judantys laiptai“, tema: „Spalvų akvariumas“ (p. 12);
- Knyga „Judantis pasaulis“, tema: „Judesio teatras „Parko fontanas“ (p. 13), „Rankos mankštinasi, rankos šoka“ (p. 24), „Robotų breikas, plunksnų valsas“ (p. 30), „Judantis skambantis kūnas“ (p. 37);
- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Virtualios kelionės po Lietuvą“ (p. 8), „Upių žemėlapis“ (p. 16), „Sėjau rūtą, sėjau mėtą, sėjau lelijėlę“ (p. 23), „Net ožys žino, kad vilkas yra žvėris“ (p. 30), „Muzikinių skaičių mašinas“ (p.43), „Šokyje- pasaulis“ (p. 52), „Dainoje - pasaulis“ (p. 60), „Ten gyvena pirmieji žmonės“ (p. 67), „Tolimiausias žemynas“ (p. 82).

- Knyga „Kalbos spintelė”, tema: „Lapai” (p. 11), „Mažieji režisieriai” (p. 14), „Pirmųjų žodžių teatras” (p. 22), „Medis” (p. 19), „Pojūčių ratas. Balta” (p. 27), „Knyga kaip kontekstas” (p. 32), „Skaitiniai ne tik suaugusiems (p. 38);
- Knyga „Puodų orkestras”, tema: „Didelė maža spalvota žuvis” (p. 9), „Būgnas padeda kalbėti” (p. 20), „Garsas garsas ką girdžiu” (p. 25), „Skambantys puodai” (p.35);
- Knyga „Dėlionių kilimas”, tema: „Apskritimo magija” (p. 13);
- Knyga „Kalbos ir knygos gelmė”, tema: „Pokalbis telefonu” (p. 9), „Bežodis, bespalvis filmas” (p. 14), „Interjero dizaineriai (p. 23), „Raidžių ritminė muzika (p. 28), „Iliustracijų kūrimas” (p. 34), „Kai knyga didesnė už mane” (p. 38), „Skambanti knyga” (p. 51).

4.5. SĖKMINGAI BESIMOKANTIS

„Tyrinėju ir pažįstu aplinką“

<i>Mokėjimas mokyti</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko. Esminiai gebėjimai. Geba mokyti 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 gyvenimo metai: siekiame 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.	► Domisi aplinkoje esančiais žaislais, tyrinėja knygeles, suklusta, kai išgirsta žaislo garsą, tyrinėja žaislą rankomis. ► Nusisypso, kai pedagogė pasiūlo žaisti, išreiškia susidomėjimą, bando pats tai padaryti. ► Stojasi ir eina link grupėje esančių žaislų, liečia apžiūrinėja. ► Stebi, kaip mokytojų siūlomas veiklas, bando atkartoti. ► Džiaugiasi, kai pavyksta įdėti formą į rūšiuklį, kartoja veiksmą. ► Patikusių veiklų kartoja kelis kartus. ► Pasirenka mėgstamą žaislą ir jį glaudžia, tyrinėja jo išvaizdą. ► Nupiešia keletą linijų ant popieriaus, patinka spalvinti pieštukais. ► Parodo mokytojui savo piešinį ir džiaugiasi, kai jį pagiria.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Susidomėjęs tam tikra tema, aktyviai ieško galimybių sužinoti daugiau, patenkinti savo smalsumą ir drąsiai įsitraukia į naujas, iššūkių reikalaujančias veiklas. Geba numatyti tikslui pasiekti reikalingus žingsnius, suplanuoti veiksmus ir priemones, priimti sprendimus, atsirenkant ir taikant reikiamą informaciją. Veiklos metu stebi ir vertina savo pažangą, koreguoja procesą, išbando įvairius būdus ir	► Pasako mokytojui, kad nori statyti bokštą, konstruoti pilį, tiltą iš kaladėlių, konstruktoriaus detalių. ► Kai draugas stato bokštą ar kt., prisijungia ir kartu dėlioja kaladėles, konstruoja, džiaugiasi, darbo rezultatais. ► Kai pamato paveikslėlį apie kosmosą, klausinėja, nori sužinoti daugiau, domisi. ► Nusprendžia pastatyti kosminį laivą iš kaladėlių: pirma pastato pagrindą, tada šonus ir viršų. ► Jei kaladėlės griūva, bando dar kartą, kol laivas stovi — džiaugiasi, kai pavyksta.

	idėjas. Išlieka pozityviai nusiteikęs, geba prisitaikyti prie kintančių situacijų, keisti sprendimus, o pasiekęs rezultatą noriai dalinasi savo patirtimi – aptaria, kaip veikė, ko mokėsi, kokius iššūkius įveikė ir ką dar norėtų išbandyti ar sužinoti ateityje.	► Domisi kaip išlankstyti popierinius laivelius. Nusprendžia, kad pirma sulenks popierių pusiau, tada kampus į vidų, kol susidarys nosis — taip kuria planą. ► Jei lėktuvėlis nenuskrenda, bando sulenkti sparnus kitaip, kol jis pagaliau skrenda. Pasakoja draugams, kaip tai padarė.
--	---	---

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste vaikai skatinami patys kelti klausimus, spėlioti, ieškoti atsakymų ir tirti aplinką. Organizuojamos veiklos grįstos ilgalaikiu domėjimusi, refleksija ir asmeniniu atradimu, skatinamas įsitraukti į procesą, skatinama nuosekliai siekti tikslo, mokytis iš patirties ir reflektuoti mokymosi eigą bei rezultatus. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas padeda ugdyti vaiko savarankiškumą ir motyvaciją mokytis, sudaro sąlygas pačiam tyrinėti, atrasti, priimti sprendimus, mokytis ir daryti išvadas.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste vaikai mokosi naudodamiesi tiek realiomis, tiek skaitmeninėmis aplinkomis, kurios plečia jų pažinimo galimybes. Skaitmeninės priemonės leidžia vaikams tyrinėti plika akimi nematomus reiškinius, perkelti realius objektus į virtualią erdvę, modeliuoti ir spręsti problemas. Šios patirtys stiprina gebėjimą planuoti veiklą, pasirinkti priemones ir stebėti savo veikimo rezultatus – visa tai ugdo „mokėjimo mokytis“ pradmenis.

Pedagogas pasiekimų srityje „Mokėjimas mokytis“ siekdamas skatinti vaikų gebėjimą pažinti save kaip besimokantį, kelti klausimus, planuoti veiklas, įsitraukti ir reflektuoti mokymosi procesą, turėtų kurti saugią, smalsumą ir aktyvumą skatinančią aplinką. Pedagogas padeda vaikui suvokti mokymosi prasmę, padrąsina jį tyrinėti, bandyti įvairius veiklos būdus, ieškoti sprendimų ir pasitikėti savo galimybėmis. Taip pat skatina vaiką stebėti savo pažangą, aptarti rezultatus, išgyventi atradimo džiaugsmą ir mokytis iš patirties. Pedagogas veikia kaip mokymosi proceso bendrakeleivis – padrąsinantis, klausantis, suteikiantis erdvės vaikų iniciatyvoms ir padedantis auginti pasitikėjimą savimi kaip nuolat besimokančiu žmogumi.

Strategijos, metodai, būdai: veiklos planavimas kartu su vaikais, veiklos reflektavimas (ką sužinojau, kaip jaučiausi, ką daryčiau kitaip), savarankiškumo skatinimas veikloje, veiklos eigos aptarimas ir pasiekimų įsivertinimas, klausimų kėlimas ir atsakymų ieškojimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, bandymų kartojimas, pasirinkimų galimybių suteikimas (veiklos, priemonių, bendradarbiavimo formų), skatinimas pastebėti pažangą ir pokytį, mokymosi per patirtį metodų taikymas (projektinė veikla, STEAM užduotys), refleksijos ratas, nuotaikų ir pasiekimų žemėlapiai, veiklos eigos fiksavimas (nuotraukos, vaikų pasakojimai, piešiniai).

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Popieriaus ir molio dialogas“ (p. 19);
- Knyga „Mokymosi veidrodis“, tema: „Įkūnytasis mokymasis“ (p. 8), „Žingsnis po žingsnio į sėkmę“ (p. 17), „Miestas iš skirtingų pusių. Reflektyvūs klausimai“ (p. 22), „Kaip man lengviau suprasti ir kurti?“ (p. 28), „Veidrodiniai atspindžiai“ (p. 39);
- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Vėjo burtai“ (p. 32);
- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Radinių dialogas“ (p. 13);
- Knyga „Dėlionių kilimas“, tema: „Grupavimo abėcėlė“ (p. 23), „Sekų medžioklė“ (p. 32);
- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Upių žemėlapis“ (p. 16);
- Knyga „Korys“, tema: „Vizualinis figūrų derinimas“ (p. 23);
- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Skaitiniai ne tik suaugusiesiems“ (p. 37);
- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Žiemos šalčio pasaka“ (p. 20).

Problemų sprendimas pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus, stebi kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	► Savo poreikius žaisti, valgyti, miegoti parodo mimika, garsais, gestais. ► Žaidžia su vienas į kitą įdedamais indeliais. ► Ima žaisliukus, juos deda į burną, mėtė, paima, sugniaužia rankose. ► Parodžius suaugusiam ar stebėdamas, kaip daro suaugęs – vaikas deda žaisliukus į joms skirtą dėžutę, užsuka, atsuka detales, deda vieną ant kito. ► Pavykus – vaikas džiaugiasi, nepavykus – kartoja veiksmus arba supyksta ir keičia veiklą. ► Vaikas įsitraukia į aplinkoje esančių daiktų, žaislų tyrinėjimą, žaidžia. ► Iškilus problemai – žiūri į mokytoją, laukia pagalbos arba kviečia mokytoją, klausinėja, kartu sprendžia iškilusias problemas, ieško problemos sprendimo būdų. ► Nepavykus įveikti pasirinktos per sudėtingos veiklos – stebi, kaip elgiasi kiti vaikai, išbando jų naudojamus būdus.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Pasitikrina, kaip suprato problemą apie ją kalbėdamas ir užduodamas klausimus. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo būdus kitiems, sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas, išbando sprendimo būdų alternatyvas. Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip. Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. Susidūrę su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų	► Kelia asmeninius ar veiklos tikslus, jų siekia, susidūrę su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus, atkakliai stengiasi jas įveikti. ► Išbando pačių bendraujant atrastus, iš skaitomų knygelių ar suaugusiųjų sužinotus įvairius problemų sprendimo būdus, aiškinasi, renkasi priemones, išbando. ► Stabtelė, apmąsto savo veiklą ar elgesį, kad pasirinktų tinkamiausius būdus. ► Žaisdami, dalyvaudami problemų sprendime, įtraukiančiose grupinėse veiklose, mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ar suaugusiųjų kalbos, patarimų, supranta, naudojasi jų patarimais, pasiūlymais, klausinėja, nemeta veiklos, bando iš naujo. ► Atpažįsta, numato pasekmes, į bendrą veiklą ar žaidimą nepriima vaikų, kurie elgiasi ne pagal žaidimo taisykles, žino, kuris draugas yra geras ir kuris yra blogas.

	perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	► Susidūręs su nauja problema, atkakliai bando ją įveikti, keičia veikimo ar elgesio būdus, kreipiasi pagalbos, ją priima. ► Tyrinėdami, eksperimentuodami, žaisdami, dalyvaudami problemų sprendime, drąsiai imasi naujų sumanymų, lyderiauja paeiliui, apsvarsto kiekvieno pasiūlytas idėjas, naudoja mokytojo, draugų pasiūlytas veiklas, problemų sprendimo būdus.
--	---	---

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste, kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškomis, tyrinėjimu grindžiamais sprendimams.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste vaikų savivaldų mokymąsi skatinančios skaitmeninės priemonės, įvairiomis vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įrangą turinčiomis technologijomis kuriamos galimybės vaikams 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.

Pedagogas siūlo veiklas, žaidimus, kuria aplinką, kuri skatina, kviečia vaikus tyrinėti, eksperimentuoti, klysti, ieškoti problemų sprendimų, skatina nebijoti nesėkmių, ieškoti išeičių, stebėti suaugusius, bendraamžius, kaip elgiasi jie, bandyti jų taikomus būdus, pataria. Pedagogas stebi vaikų elgesį, kaip jie sprendžia iškilusias problemas, kaip ieško išeičių, kas leidžia pastebėti kiekvieno vaiko pažangą, poreikius ir padeda planuoti ugdomąją veiklą.

Strategijos, metodai, būdai: žaidybinės situacijos, išvykos, ekskursijos, kūrybinės dirbtuvės, grupinės bendradarbiavimo užduotys, individualizavimas, tyrinėjimų laboratorijos, stotelės, refleksijos, probleminių situacijų analizė diskusijos, klausimai, atsakymai.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Gamtos radinių kraitelė“ (p. 46);
- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Mažieji režisieriai“ (p. 13);
- Knyga „Aš pasaulis“, tema: „Aš moku, aš galiu“ (p. 51);
- Knyga „Dėlionų kilimas“, tema: „Apskritimo magija“ (p. 13), „Figūrų kilimas“ (p. 18);
- Knyga „Žaliasis pieštukas“, tema: „Ta, kuri gyvena kriauklėje“ (p. 8), „Užburiantis vanduo“ (p. 55);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Vielos ir polietileno dialogas“ (p. 14);
- Knyga „Aš – matomas ir nematomas“, tema: „Nematoma maisto kelionė“ (p. 25), „Asmeninė erdvė“ (p. 55);
- Knyga „Energijos upė“, tema: „Paprastieji mechanizmai“ (p. 16), „Tiltai“ (p. 39);
- Knyga „Mokymosi veidrodis“, tema: „Miestas iš skirtingų pusių“ (p. 22).

<i>Tyrinėjimas</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir	► Eina, ima tai, kas, kas patraukia dėmesį. ► Liečia, uosto, deda į burną, net paragauja. ► Guguoja, žaidžia savo balsu. Juda, kartoja judesius, praktikuojasi juos atlikti.

Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką ištraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatą rodo kitiems.	► Veido mimika, garsais, gestais, galvos linktelėjimu parodo norą tyrinėti dominantį objektą. ► Pasitelkia savo pojūčiais: klausos, ima, ragauja, liečia, uosto žaislus ir kitus daiktus. ► Tyrinėja išorinį kūno vaizdą ir kūno dalis per judrias veiklas, jaučia, patiria, ką kuri kūno dalis daro, kaip juda. ► Stebi savo atvaizdą veidrodyje ir jį smalsiai tyrinėja. ► Ima daiktą, tyrinėja, klausia, kas tai ir kaip veikia. ► Bando paspausti, atidaryti, sujungti, palyginti. ► Tą patį daiktą naudoja vis kitaip – žaidžia, dėlioja, maišo, stebi. ► Atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Domisi gyvosios ir negyvosios gamtos objektais, jų savybėmis, paskirtimi, estetika. Kelia klausimus, tyrinėja daiktus, reiškinius, augalų, gyvūnų bei žmogaus augimą ir kaitą. Stebėdamas, eksperimentuodamas, skaidydamas, jungdamas ir lygindamas aiškinasi objektų sandarą bei paskirtį, atranda panašumus ir skirtumus. Tyrinėjimo metu elgiasi atsargiai, apibūdina pastebėtus požymius, lygina savo ir kitų stebinius, juos susieja. Tikslingai grupuoja objektus, pasirenka priemones tyrimui, remdamasis rezultatais samprotauja, kelia naujus klausimus ir siūlo tyrinėjimo idėjas	► Padedamas sprendžia kokius daiktus ar medžiagas pasirinkti tyrinėjimui bei paaiškina, kodėl pasirinko. ► Tyrinėja, kuo tos pačios rūšies daiktai skiriasi vieni nuo kitų. ► Ištraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurių metu patiria, atpažįsta, tyrinėja ir skirtingais būdais aplinkiniams įvardija kokias priemones ar medžiagas pasirinko. ► Kelia klausimus apie gyvąją ir negyvąją gamtą. Žmogaus sukurtus objektus bei kokia nauda iš jų? ► Tyrinėja ir padedant mokytojiui, susipažįsta su medžiagomis, išsiaiškina, kad jos būna kietos (mediena, popierius, stiklas, plastikas), skystos (vanduo) ir dujinės (oras), tyrinėja jų savybes. ► Tyrinėjant paaiškina su kuriais daiktais, medžiagomis reikia elgtis atsargiai. ► Pastebi jėgą, judėjimą, magnetus – ieško, kaip ir kodėl tai veikia. ► Tyrinėja augalus, gyvūnus, žmogaus sukurtus daiktus – stebi, ką jie veikia, kaip auga, kaip juda, kam skirti. ► Klausosi pasakojimų, žiūri vaizdo įrašus, varto knygas, ieško juose informacijos. ► Lygina senus ir naujus daiktus, kalba apie jų išvaizdą, medžiagas, paskirtį. ► Tyrinėja su robotukais ar išmaniaisiais įrenginiais, stebi, kaip jie veikia.

		► Vis geriau valdo savo kūną, naudoja visus pojūčius. ► Atlikdamas užduotis pasiūlo savo idėjas.
--	--	--

Realių ir virtualių aplinkų kontekstas padeda įvairiomis vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įrangą turinčiomis technologijomis kuriamos galimybės vaikams 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.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas kuriamas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškomis, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, lauko tyrinėjimo laboratorijos, kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų, STEAM veiklų, vaikų stebinių fiksavimo priemonių – tai padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, patirti aplinkos objektų ir reiškinių įvairovę.

Pedagogas skatina vaikų įsitraukimą spontaniškai tyrinėti, eksperimentuoti ir išbandyti kūrybines medžiagas bei priemones, sukuriant asmeninio pasirinkimo galimybes. Jis stebi vaikų pastangas ir autentišką raišką, pozityviai reaguoja į jų kūrybinį procesą, padėdamas jiems tęsti ir įgyvendinti savo idėjas. Mokytojas skatina vaikus reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultatus, pastangas, gebėjimus ir elgesį, dėl kurių jiems vis geriau sekasi atlikti užduotis.

Strategijos, metodai, būdai: stebėjimas, vaikų iniciatyvų palaikymas, dėmesio ir smalsumo skatinimas, eksperimentavimas, objektų lyginimas bei rūšiavimas, probleminių klausimų kėlimas, išvadų darymas, patyriminės veiklos, projektiniai metodai (ilgesnės trukmės veiklos), ekskursijos, išvykos, technologijų taikymas, STEAM veiklos.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Purvo piešiniai. Linija ir dėmė“ (p. 18), „Judantys voleliai“ (p. 23);
- Knyga „Judantys laiptai“, tema: „Aukštyn kojomis“ (p. 9);
- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Pliumpt, Bumt, Tekšt“ (p. 12), „Spalvotas pasaulis“ (p. 16), „Skalbiniai“ (p. 24);
- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Pojūčių ratas. Balta“ (p. 26);
- Knyga „Puodų orkestras“, tema: „Trepsinčios kojytės“ (p. 14);
- Knyga „Realybių žaismė“, tema: „Rask, kur tai yra“ (p. 9);
- Knyga „Dėlionių kilimas“, tema: „Dvimatės ir trimatės figūros“ (p. 8);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Vielos ir polietileno dialogas“ (p. 14);
- Knyga „Pakylėta kasdienybė“, tema: „Aplinkos estetika“ (p. 8), „Įsitraukimai ir kontekstai“ (p. 17);
- Knyga „Judantis pasaulis“, tema: „Pagauk šešėlį“ (p. 20);
- Knyga „Pasaulis be sienų“, tema: „Upių žemėlapis“ (p. 16), „Net ožys žino, kad vilkas yra žvėris“ (p. 30), „Dainoje pasaulis“ (p. 60), „Ten gyveno pirmieji žmonės“ (p. 67), „Tolimiausias žemynas“ (p. 82);
- Knyga „Kalbos ir knygos gelmė“, tema: „Pokalbis telefonu“ (p. 9), „Interjero dizaineriai“ (p. 23).

4.6. LANKSČIAI MĄSTANTIS

„Tyrinėju ir pažįstu aplinką“

<i>Matematinis mąstymas</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas. Esminiai gebėjimai. Geba skaičiuoti daiktus, palyginti daiktų grupes pagal kiekį, naudoti skaitmenis, apibūdinti daikto vietą eilėje, sudaryti sekas. Geba grupuoti daiktus pagal spalvą, formą, dydį. Jaučia dydžių skirtumus, daikto vietą ir padėtį erdvėje. Supranta ir vartoja žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, tūris, laikas. Pradedą suvokti laiko tėkmę ir trukmę.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Skiria žodžius: mažai (vienas, du) ir daug. Paprašytas duoda kitiems po vieną žaislą, daiktą. Geba išrikiuoti daiktus į vieną eilę. Tapatina daiktus pagal formą, dydį. Suranda tokios pat spalvos (raudonos, mėlynos, geltonos, žalios) daiktus. Supranta, kad bokštas, kurio viršuje bus didesnės, o apačioje mažesnės kaladėlės, nebus tvirtas. Supranta ir pradedą vartoti daiktams lyginti skirtus žodžius: didelis – mažas, ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, storas – plonas, toks pat – ne toks, kitoks, vienodi – skirtingi ir pan.	► Stebi ir įsitraukia į situacijas, kuriose minimi skaičiai, skaičiuojama (eilėraščiai, dainelės, judrieji žaidimai, žaidinimai). ► Žaidžia su daiktais į kuriuos galima įpilti, išpilti. Pradedą suvokti sąvokas „pilnas“ ir „tuščias“. ► Natūraliai įsitraukia į aplinkos daiktų ir objektų tyrinėjimą. Atranda, kad figūras, objektus galima apversti, pasukti, pastumti. ► Reaguoja į objektų judėjimą, suaugusiųjų žodžius, vartojamus objekto judėjimui, kryptčiai ir vietai nusakyti. ► „Vienetą“ susieja su vienu daiktu. Pastebi, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka, o paskutinis skaičių sekos skaičius reiškia suskaičiuotą objektų kiekį. ► Natūraliai įgunda įvertinti daiktų rinkinio kiekį iki 5-ių, neskaičiuodamas daiktų (nematomi skaičiai). ► Pradedą nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti (pavyzdžiui, įjungus jungiklį, žaislas pradeda judėti). ► Noriai įsitraukia į eksperimentines ir kasdienes veiklas, kuriose pasitaiko ilgio, pločio, masės, tūrio palyginimo užduotys.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5-6 žingsnio pasiekimų. Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradedą vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks.	► Įsitraukia į skaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus; ► Įsitraukia į mokytojo inicijuotus žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal (12-os ribose). ► Pradedą skaičiuoti nuo bet kurio skaičiaus (10-ies ribose). ► Naudodamasis objektais, piešiniais, kurdamas istorijas, pradeda suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. ► Apžiūrinėdamas iš visų pusių, viršaus, apačios, liesdamas, uosdamas, atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, tekstūrą (lygus, šiurkštus, švelnus), formą (apvalus,

	Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliame jų skirtumui apibūdinti. Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus. Žinomas figūras pavadina taisysklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrinka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka). Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	kampuotas, pailgas), kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. ► Mokytoji padedant, gretina realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos (iš šono, viršaus, apačios, šėšelio), pradeda suprasti jų vaizdavimą plokštumoje (pavyzdžiui, planas); ► Daiktų dydį tyrinėja, bandydamas apimti delnais, apglėbti, gretindamas su savo ūgiu; ► Įsitraukia į suaugusiųjų inicijuotas veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip galima palyginti daiktų ilgį (plotį, aukštį) arba tūrį, kai daiktų sugretinti neįmanoma. ► Atpažįsta dvimates figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį), trimates figūras (kubą, rutulį), mokosi apibūdinti ir palyginti jų pagrindinius elementus, grupuoti (pagal vieną požymį), komponuoti, konstruoti skirtingų dydžių figūrų (objektų) sekas.
--	---	--

Ikimokyklinio amžiaus vaikų matematinį mąstymą padeda ugdyti **realių ir virtualių aplinkų kontekstas**. Pasitelkiant tiek realias, tiek virtualias aplinkas, kurios suteikia galimybių patirti, tyrinėti ir atrasti matematikos pasaulį per įvairias veiklas. Kasdienėse situacijose vaikai natūraliai susiduria su matematinėmis sąvokomis – skaičiuodami žaislus, lygindami dydžius, matuodami atstumus ar dėliodami daiktus pagal formą ir spalvą. Praktinė veikla leidžia vaikams kurti pirmuosius ryšius tarp realaus pasaulio ir matematinių dėsnių. Matematinį mąstymą stiprina ir virtualios priemonės – skaitmeninės edukacinės platformos bei interaktyvūs žaidimai. Šios priemonės, pateiktos vaikams patrauklia žaidimo forma, padeda lengviau suprasti skaičių sekas, formas, kiekio sąvokas ar erdvinius santykius. Virtuali aplinka sudaro sąlygas individualizuotam mokymuisi – vaikas gali tyrinėti jam įdomias temas savo tempu, taip stiprindamas loginį mąstymą, dėmesio koncentraciją ir problemų sprendimo gebėjimus.

Ikimokyklinio amžiaus vaikų matematinio mąstymo **ugdymas tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste** reiškia, kad vaikai aktyviai dalyvauja mokymosi procese, patys atranda matematinius dėsningumus, kelia klausimus ir ieško atsakymų. Tai skatina ne tik žinių įsisavinimą, bet ir ugdo gebėjimą įgytas žinias taikyti įvairiose situacijose.

Pedagogas kuria aplinką, skatinančią vaikų smalsumą, kūrybiškumą bei aktyvų dalyvavimą mokymosi procese. Pedagogas organizuoja veiklas, kurios integruoja matematiką į kasdienes situacijas. Naudodamas žaidybines, STEAM bei kūrybines veiklas skatinamas vaikų domėjimasis matematika. Inovatyvių metodų taikymas padeda vaikams vizualiai ir taktiliškai suvokti skaičių struktūrą ir ryšius. Sukurdamas stimuliuojančią aplinką, kurioje vaikas gali laisvai tyrinėti ir eksperimentuoti, pedagogas skatina ikimokyklinio amžiaus vaiko savarankiškumą ir kūrybiškumą. Apgalvotai ir tikslingai sukurta aplinka padeda vaikui mokytis per patirtį. Pedagogas skatina vaikų bendradarbiavimą, diskusijas ir refleksiją apie mokymosi procesą, taip stiprindamas jų kritinį mąstymą ir gebėjimą spręsti problemas.

Strategijos, metodai, būdai: žaidybinis mokymasis, tyrinėjimas, STEAM metodas, kūrybinis mąstymas, problemų sprendimas, sensorinės veiklos, manipuliacinės priemonės, patirtinis mokymasis per bendrą veiklą, ugdymas netradicinėse aplinkose, vizualinis informacijos pateikimas (lentelės, brėžiniai), informacinių ir komunikacinių technologijų (IKT) taikymas.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Korys“, tema: „Sekos ritmu“ (p. 14), „Penkios antelės“ (p. 33), „Gamtos radinių kraitelė“ (p. 46);
- Knyga „Dėlionių kilimas“, tema: „Dvimatės ir trimatės figūros“ (p. 8), „Figūrų kilimas“ (p. 18), „Skaičiavimo bokštai“ (p. 37).

<i>Gebėjimas žaisti</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 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 išiminsią įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	► Žaidžia kartu, greta suaugusiųjų, apžiūrinėja, liečia žaislus juos imituoja judesiais, bei garsais. ► Žaisdamas siekia socialinio kontakto. Imituoja suaugusiojo veiksmus, judesius, garsus. ► Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja, eksperimentuoja su įvairiomis priemonėmis. Žaisdamas kalba savo kalba. ► Žaidžia su bendraamžiais, dalijasi žaislais bei kuria paprastus bendradarbiavimo žaidimus. ► Derina savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmiais. ► Žaidžia patinkančius žaidimus, juos kartoja. ► Laikosi žaidimo taisyklių.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Sėkmingai sąveikauja su kitais, buriasi į didesnes 3-5 vaikų grupes. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalijimo ir erdvės. Vartoja kalbą tardamiesi, planuodami žaidimą, plėtodami vaidmenis ir spęsdami konfliktus. Mokytojo paskatintas nesunkiai išitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse išradingai jas pritaikydamas	► Aktyviai dalyvauja grupiniuose žaidimuose su kitais vaikais, aptaria žaidimo taisykles. ► Supranta, kad žaidžiant su kitais reikia dalintis, laukti savo eilės, bendradarbiauti. Laikosi žaidime priimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinktą vaidmenį. ► Pasirenka žaidimo vietą, erdvę. ► Plėtoja siužetinius vaidmenų žaidimus, suteikia jiems charakterį, emocijas, kuria istorijas ir situacijas. ► Palaipsniui pereina prie sudėtingesnių žaidimų formų ir taisyklių. Pradeda suprasti, kaip svarbu laikytis taisyklių ir priimti tiek pergalę tiek pralaimėjimą. ► Mėgdžioja knygų, filmų herojus. ► Pradeda daugiau bendrauti su kitais, naudodamas sudėtingesnę kalbą.

	žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuose ir didaktiniuose žaidimuose.	► Kuria savo žaidimų taisykles ir jų laikosi. ► Mokosi dalintis, derėtis ir bendradarbiauti su kitais vaikais. ► Įsitraukia į vaidmenų žaidimus, per kuriuos suvokia socialinius santykius. ► Išmoka spręsti konfliktus ir suvokti kitų jausmus. ► Kuriant ir organizuojant žaidimus stiprina planavimo įgūdžius. ► Žaisdamas mokosi susieti priežastis ir pasekmes. ► Žaisdamas per eksperimentavimą ir tyrinėjimą lavina kritinį mąstymą.
--	---	--

Realių ir virtualių aplinkų kontekste vaikų gebėjimas žaisti ugdomas kuriant sąlygas savarankiškai tyrinėti, veikti ir atrasti per įvairias žaidybines situacijas. Šios aplinkos papildo viena kitą ir padeda vaikui plėtoti vaizduotę, kūrybiškumą, bendravimo bei problemų sprendimo įgūdžius. Per judriuosius, vaidybinius, konstravimo, gamtos pažinimo ar kasdieninius žaidimus vaikas mokosi bendradarbiauti, kurti taisykles, reikšti emocijas ir lavinti socialinius gebėjimus. Žaidimas čia dažnai kyla spontaniškai, remiasi vaiko iniciatyva ir tiesioginiu sąlyčiu su aplinka, todėl skatina natūralią mokymosi motyvaciją. vaikas sąveikauja su skaitmeniniais veikėjais, sprendžia loginius uždavinius, seka žaidimo taisykles ir pasiekia konkrečius tikslus.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste vaikų gebėjimas žaisti ugdomas per aktyvų dalyvavimą prasmingoje, vaikui artimoje veikloje, kuri skatina smalsumą, kūrybiškumą ir savarankišką pažinimą. Kai ugdymas organizuojamas taip, kad vaikai galėtų tyrinėti aplinką, išbandyti įvairias veiklas vidaus ir lauko erdvėse, jų žaidimas tampa ne tik laisvalaikio forma, bet ir esmine mokymosi priemone.

Pedagogas siekia paskatinti vaikus žaismingai reikšti savo emocijas patirtis ir išpūdžius kuriant ir įvaldant įvairias žaidimo formas ir būdus. Pedagogas veiklų metu sudaro sąlygas vaikams ugdyti savitus žaidybinius gebėjimus, plėtoti vaizduotę, kūrybiškumą, stiprinti improvizacinius įgūdžius, ugdyti simbolinį mąstymą ir socialinio bendravimo vertybinius pagrindus. Pedagogas siūlo žaidimų įvairovę (dėlionės, mozaikos, judrūs žaidimai, stalo žaidimai) ir stebi žaidžiančius. Taip vaikai mokosi pereiti prie sudėtingesnių žaidimų ir jų formų, atsiranda ir žaidimai su taisyklėmis. Pedagogas inicijuoja žaidimus, po truputį perleisdamas žaidimo iniciatyvą patiems vaikams. Pedagogas skatina vaikus jungtis į kolektyvinius režisūrinius žaidimus.

Strategijos, metodai, būdai: modeliavimas, demonstravimas, patyriminiai žaidimai, laisvi žaidimai, teminiai žaidimai, stalo žaidimai, kūrybiniai žaidimai, judrieji žaidimai, mokytojo inicijuojami žaidimai, iniciatyvos skatinimas, vaikų refleksija, socialinių įgūdžių lavinimas, žaidimų įtraukimas į kitas veiklas.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“ Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Realybių žaismė“, tema: „Rask, kur yra paslėptas daiktas“ (p. 11), „Boružėlės nuotykių“ (p.14);
- Knyga „Korys“, tema: „Milžinai ir nykštukai“ (p. 20), „Judrieji žaidimai“ (p. 25), „Serviravimo indai“ (p. 31), „Penkios antelės“ (p. 35);
- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Tekstilės ir pirštukų dialogas“ (p. 9);
- Knyga „Aš pasauli“, tema: „Viskas apie mane“ (p. 13);
- Knyga „Žalioji pieštukas“, tema: „Žaidimas voras verpikas“ (p. 25);
- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Energiukai“ (p. 30);

- Knyga „Judantys laiptai”, tema: „Nykštukai ir lobis” (p. 19);
- Knyga „Judantis pasaulis”, tema: „Judesio teatras”, „Parko fontanas” (p. 13);
- Knyga „Puodų orkestras”, tema: „Skambantys puodai” (p. 34), „Didelė maža spalvota žuvis” (p. 8), „Trepinė kojų” (p. 14);
- Knyga „Kalbos spintelė”, tema: „Lapai” (p. 8), „Pirmųjų žodžių teatras” (p. 22), „Pojūčių ratas. Balta” (p. 26);
- Knyga „Atradimų takelis”, tema: „Vėjo burtai” (p. 36);
- Knyga „Aš - matomas ir nematomas”, tema: „Asmeninė erdvė” (p. 55);
- Knyga „Kalbos ir knygos gelmė”, žaidimas: „Audra” (p. 64), „Bėga berniukai, bėga mergaitės” (p. 65).

Skaitmeninis sumanumas pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	► Stebi, kaip juda kūdikių karuselė, siekia ją rankomis, klausosi skleidžiamų garsų. ► Žiūri į šviečiantį žaislą, reaguoja į jo garsus, bando paliesti. ► Džiaugiasi, kai paspaudus mygtuką žaislas groja melodiją — bando paspausti dar kartą. ► Pastebi robotuką grupėje, paliečia jį, spaudžia mygtukus, žiūri, kas nutiks. ► Atkartoja mokytojo parodytus veiksmus su išmaniuoju žaislu — paspaudžia, tada papurto. ► Trepsi ir ploja paeiliui, kai mokytoja rodo — mokosi veiksmų sekos. ► Žaidžia su robotuku — paspaudžia mygtuką, robotukas juda, paspaudžia kitą — robotukas groja. ► Kai mokytoja sako: „Paspausk žalią mygtuką, tada raudoną“, taip ir daro. ► Atsargiai laiko planšetinį žaislą ir žino, kad negalima jo mesti ar purtyti.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Mokytojo padedamas ir prižiūrimas, naudojami įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis: išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis, informacinėmis svetainėmis, programėlėmis, skaitmeninėmis kūrybos priemonėmis, kad galėtų tyrinėti, atlikti ugdomąsias ar kūrybines veiklas. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina įvairius turinio tipus – vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą – ir domisi kitų darbais,	► Parodo draugui, kaip veikia interaktyvi knygelė, pasakoja: „Čia reikia spausti, tada ji kalba“. ► Pasakoja mokytojai apie žaidimą planšetėje: „Spaudžiu čia, tada atsiranda paveikslėlis“. Fotografuoja mokytojo padedamas ir žiūri į nuotraukas ekrane. ► Mokytojo padedamas naudoja planšetę: braukia pirštu, spaudžia mygtukus, ieško paveikslėlių. ► Piešia skaitmeninį piešinį planšetėje ir įrašo savo balsą programėlėje.

	dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. Programavimo aplinkose dėlioja vaizdinių simbolių ar objektų komandas, kuria paprastas veiksmų sekas, jas išbando, atpažįsta klaidas ir jas koreguoja. Pradeda suprasti, kaip veikia programos ar valdomi robotai. Suaugusiojo padedamas laikosi saugaus elgesio ir bendravimo skaitmeninėje erdvėje taisyklių, supranta skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi principus.	► Sudėlioja veiksmų seką žaidime: pirma robotas juda į priekį, tada sukasi. ► Pasirenka programėlę, kuria gali piešti, ir fotografuoti savo piešinį. ► Su mokytojo pagalba sujungia garsą ir paveikslėlį vienoje programėlėje — sukuria savo istoriją. ► Naudodamas paprastą programavimo žaidimą, sudaro veiksmų planą robotui ir taiso klaidas, jei jis nepadaro, ko norėjo.
--	--	--

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekste vaikai, tyrinėdami ir giliai mokydamiesi, pasitelkia ir skaitmenines priemones, kurios praplečia pažinimo galimybes ir padeda fiksuoti bei analizuoti stebėjimus (pvz., fotografuoti, filmuoti, lyginti). Technologijos tampa pagalbine priemone tyrinėjimo procese, skatinančia kelti klausimus, sisteminti informaciją, kurti bei perteikti atradimus. Tai formuoja pradmenis taikyti technologijas problemų sprendimui ir mokymuisi.

Realių ir virtualių aplinkų kontekste vaikai ugdomi skaitmeninį sumanumą per sąmoningą ir prasmingą skaitmeninių technologijų naudojimą. Jie tyrinėja aplinką naudodami vaizdo, garso ir interaktyvias priemones, mokosi saugiai ir tikslingai naudoti išmaniuosius įrenginius, atpažįsta virtualias ir realias sąveikos ribas. Vaikai kuria paprastą skaitmeninį turinį, tyrinėja reiškinius naudodami technologijas, kurios padeda jiems matyti nematomus procesus ar simuliuoti situacijas, taip ugdydami informacinį ir techninį mąstymą.

Pedagogas pasiekimų srityje „Skaitmeninis sumanumas“, siekdamas skatinti vaikų gebėjimą tikslingai naudoti skaitmenines priemones, saugiai elgtis skaitmeninėje aplinkoje, kurti elementarų skaitmeninį turinį bei suprasti veiksmų sekas, turėtų integruoti skaitmenines technologijas į ugdymo procesą kaip priemones pažinimui, kūrybai ir tyrinėjimui, o ne kaip tikslą. Pedagogas padeda vaikams išmokti atsakingai, smalsiai ir kūrybiškai tyrinėti skaitmeninį pasaulį.

Strategijos, metodai, būdai: skaitmeninių priemonių taikymas tyrinėjimo, pažinimo ir kūrybos veiklose, informacijos paieškos užduotys, pasitelkiant skaitmenines priemones, interaktyvios veiklos su planšetiniais kompiuteriais ar interaktyviomis lentomis, saugaus elgesio internete aptarimas, žaidybinės situacijos programavimo pradmenų žaidimai (pvz., veiksmų sekos kūrimas su simboliais ar blokeliais), skaitmeninio turinio kūrimas (garsų įrašymas, nuotraukų darymas, trumpų filmukų kūrimas) virtualios ir papildytos realybės panaudojimas pažinimo tikslais, žaidimai, lavinantys logiką, dėmesio sutelkimą, atmintį, pasakojimų kūrimas naudojant skaitmenines priemones (pvz., interaktyvios knygelės ar garso pasakos), įgūdžių stebėjimas ir aptarimas su vaikais (ką išmokome naudodami technologijas), vaikų refleksija apie patirtį su skaitmeninėmis priemonėmis.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Realybių žaismė“, tema: „Rask, kur tai yra“ (p. 9), „Boružėlės nuotykių“ (p. 13), „Stebuklingas kubas“ (p. 18), „Realybių susitikimas“ (p. 23), „Skaitmeninio veikėjo kūrimas“ (p. 28), „Atgiję piešiniai“ (p. 32), „Prabilę piešiniai“ (p. 37), „Skaitmeninių technologijų kalba“ (p. 42), „Atsakingas elgesys skaitmeninėje erdvėje“ (p. 4).

4.7. BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

„Mūsų sveikata ir gerovė“

<i>Savireguliacija ir savikontrolė</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. Pradedą laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	► Prireikus, atkreipia suaugusiojo dėmesį, prašo pagalbos vesdamas už rankos, rodydamas. ► Leidžiasi nuraminamas, guodžiamas. ► Noriai laikosi dienos ritmo: žaidžia, plaunasi rankas, eina miegoti, valgyti, pasivaikščioti ir t.t. ► Stebi suaugusiųjų ir bendraamžių elgesį, žiūrėdami filmukus, klausydamiesi skaitomų knygų, aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga ir kodėl. ► Nukreipia dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio ar objekto, pasitraukia iš įtampą keliančios situacijos. ► Stengiasi elgtis tinkamai, džiaugiasi, kai už tinkamą elgesį yra skatinamas, todėl dar labiau stengiasi.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Pats taiko įvairius nusiramino, 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, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	► Sudėtingose situacijose sutelkia pastangas tinkamam poelgiui. ► Kad pasijustų geriau kalbasi su suaugusiuoju, arba draugais apie savo jausmus, priima pagalbą. ► Taikiai žaidžia greta, mokosi dalintis, palaukia savo eilės, atsižvelgia į kito prašymus. ► Žaidžia stalo žaidimus su bendraamžiais, ramiai priima pralaimėjimą. ► Drąsina, skatina save atlikti tai, ko nesisnori. ► Sudėtingose situacijose išbando dėmesio sutelkimo, nukreipimo būdus. ► Žaidimų metu bando planuoti laiką – smėlio laikrodžio pagalba, sekdamas laikrodžio rodyklę ir pan. ► Kelia paprastus asmeninius ar veiklos tikslus ir jų siekia, susidūręs su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus, atkakliai stengiasi jas įveikti. ► Kreipiasi pagalbos ir ją priima. ► Valdo savo emocijų raišką, jų intensyvumą, bando skirtingus per įvairias

		veiklas sužinotus būdus (suskaičiuoja iki trijų, penkių, pasitraukia į ramybės kampelį, klauso ramios muzikos, pasikalba ir išsiaiškina ar kt.). ► Laikosi grupės taisyklių, primena jas ir kitiems bendraamžiams. ► Apmąsto savo veiklą ar elgesį.
--	--	---

Universalus dizaino mokymuisi ir žaislės kontekstuose savireguliacijos ir savikontrolės ugdymas organizuojamas taip, kad vaikams būtų galimybė suvokti, suprasti, ar siūloma veikla jam patinka – nepatinka, įdomi – neįdomi. Aptariant tokias situacijas, siekiama, kad vaikas mokytųsi savo jausmus, požiūrį, mintis, norus išreikšti ir įvardinti tinkamai. Su vaikais sąveikaujama per žaidimą, modeliuojamas situacijas, pasirinkimo galimybės, pokalbius.

Pedagogai atsižvelgdami į ugdymo kontekstus modeliuoja veiklas, demonstruoja savo pavyzdžiu tinkamus nusiramino būdus, išeities radimo galimybes. Ugdytojas kuria palankias nusiramimui ugdymo aplinkas: atskirus nusiramino kampelius, kuriuose ugdytiniai turi galimybę pasirinkti jiems tinkamas atsipalaidavimo, ar dėmesio nukreipimo priemones. Mokytojas sprendžia iššūkius keliančias situacijas „čia ir dabar“, padėdamas ugdytiniui nusiraminti, atrasti jam priimtina ir padedantį išspręsti kylančius sunkumus būdą.

Strategijos, metodai, būdai: nusiramino, kvėpavimo veiklos, sensorinės veiklos, patyriminės veiklos, kvėpavimo pratimai, veidrodiniai žaidimai, modeliavimo žaidimai, socialinių situacijų inscenizacijos, skatinimas įvardinti jausmus, sprendimų priėmimas, refleksijos.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaislė ir atradimai“ Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Aš“ pasaulis“, tema: „Aš – vienas, mes – dviese ar trise“ (p. 30), „Mokomės dalytis“ (p. 38), „Aš moku. Aš galiu“ (p. 51);
- Knyga „Puodų orkestras“, tema: „Trepsinčios kojytės“ (p. 14);
- Knyga „Aš“ – matomas ir nematomas“, tema: „Asmeninė erdvė“ (p. 55), „Pyktis: „karštos“ ir „šaltos“ mintys“ (p. 64).

Kasdieniai gyvenimo įgūdžiai pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminiai gebėjimai. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepą, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Suaugusiojo padedamas naudojami tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	► Bando naudotis stalo įrankiais. ► Renkasi patinkantį maistą. ► Bando praustis, rengtis su suaugusiojo pagalba. ► Pats valgo, naudojami stalo įrankiais. Geria iš puodelio. ► Parodo kada nori, arba pats eina į tualetą. ► Bando pats praustis, rengtis. ► Laikosi tvarkos, padeda žaislus į vietą, išmeta šiukšles į šiukšlių dėžę. ► Savarankiškai valgo, atsigeria tinkamai naudojami stalo įrankiais. ► Padedamas plaunasi rankas, šluostosi veidą, nusiauna, apsiauna batus, rengiasi.

aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinį saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, bute, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybei teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitiniiais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako “stop”, “ne” reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	► Pradedama laikytis grupės susitarimų, taisyklių grupėje ir lauke. Žaisdamas saugo save ir draugus. ► Supranta sveiko ir nesveiko maisto naudą žmogaus organizmui. ► Suaugusiojo padedamas, paservuoja stalą ir laikosi elgesio prie stalo taisyklių. ► Laikosi asmens higienos taisyklių. ► Tvarkosi žaislus, padeda juos į vietą. ► Įvardija šviesoforo spalvas, jų reikšmę. ► Žino saugaus eismo taisykles. ► Saugiai naudojasi aštriais daiktais. ► Žino iš kur atsiranda maisto produktai ant mūsų stalo. ► Geba įvardinti sveiką-nesveiką maistą. ► Geba naudotis stalo įrankiais, pavalgęs susitvarko. ► Pats apsirengia, nusirengia, nusiprausia. ► Savarankiškai laikosi asmens higienos. ► Laikosi sutartų saugaus eismo ženklų ir taisyklių. ► Pažįsta šviesoforo spalvas. ► Žaisdamas moka saugoti save ir kitus. ► Žino į ką kreiptis, iškilus pavojui. ► Valgo savarankiškai, tvarkingai. ► Rūpinasi savo asmens higiena. Tvarko daiktus, žaislus namie, grupėje. ► Žino kaip saugiai elgtis gatvėje, kur kreiptis iškilus pavojui. ► Žino kaip elgtis su nepažįstamais žmonėmis, pavojingais daiktais, medžiagomis. ► Įvardija nesaugias vietas aplinkoje, žino pagalbos telefono numerį. ► Ima rūšiuoti šiukšles.
--	---	---

Judraus patyriminio ugdymosi kontekste kasdieninių gyvenimo įgūdžių ugdymas organizuojamas taip, kad veikla būtų praktiška ir susieta su realiomis gyvenimo situacijomis, kuriose vaikas aktyviai, judriai dalyvauja. Skatinamas vaiko savarankiškumas tyrinėjant, eksperimentuojant, bandant. Ugdoma bendradarbiavimo kultūra, mokomasi bendrauti, bendradarbiauti, tartis ir padėti vieni kitiems dalyvauti visų ugdymosi sričių veiklose.

Pedagogas modeliuoja veiklas, atsižvelgdamas į ugdytinių patirtį. Pedagogas skatina domėtis sveikatai palankiu maistu ir jo gamybos būdais, individualiai demonstruoja kaip atlikti veiksmus su stalo įrankiais, asmeninėmis higienos priemonėmis. Siekia, kad būtų ugdomi elementarūs mitybos kultūros įgūdžiai, moko elgesio taisyklių prie stalo, padeda vaikams suprasti jų poreikius atitinkantį dienos ritmą ir jo laikymosi. Pedagogo sukurtos galimybės skatina pačiam vaikui rinktis maistą, laikytis mitybos režimo, išbandyti skonius, patirti dienos ritmą, atsargiai elgtis su daiktais, su kuriais galima susižeisti, aptarti pavojingas situacijas ir kaip jų išvengti, ugdyti saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis įpročius, saugoti savo ir kitų sveikatą. Pedagogas siūlo žaidybines situacijas (kavinė, parduotuvė), kuriose pasakodamas, demonstruodamas, aiškindamas moko vaikus klausytis,

tyrinėti, dėti, reikšti savo nuomonę, argumentuoti. Ugdo gebėjimus savarankiškai rūpintis asmens higiena, mėgautis kūno švara ir aplinkos tvarka. Ugdytojas kuria erdves grupėje, kurios skatina vaikus savarankiškai veikti (virtuvėlėje). Pedagogas skatina supratimo gilėjimą sveikos mitybos, dienos ritmo, rūpinimosi savimi ir aplinka patyrimą įvairiais būdais - praktiškai, kalbant, naudojant paveikslėlius, dėlionės, korteles, knygeles.

Strategijos, metodai, būdai: žaidybinės situacijos, sprendimų priėmimas, bendradarbiavimo veiklos, tyrinėjimas, eksperimentavimas, patyriminės veiklos, refleksijos, savarankiškumo skatinimas, rutinos laikymasis, pareigų paskirstymas, atsakomybės skatinimas, įgūdžių integracija į veiklas, motyvacijos skatinimas.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams.

- Knyga „Korys“, tema: „Milžinai ir nykštukai“ (p. 19) , „Pokyčiai“ (p. 28);
- Knyga „Judantys laiptai“, tema: „Magijos žemė“ (p. 15);
- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Pliumpt, bumt, tekšt“ (p. 12), „Skalbiniai“ (p. 24);
- Knyga „Judantis pasaulis“, tema: „Alkanas slibinas“ (p. 8);
- Knyga „Aš pasaulis“, tema: „Viskas apie mane“ (p. 9), „Aš moku, aš galiu“ (p. 51);
- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Vandens magija“ (p.30), „Tyrinėju liedsdamas“ (p. 12).

<i>Fizinis aktyvumas</i> pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminiai gebėjimai. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.	1-3 gyvenimo metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų. Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.	► Vartosi, ropoja, sėdasi, prisitraukia, atsistoja ir siekia daiktų. ► Tobulina pusiausvyrą ir savarankiškai vaikščioti mokosi saugioje aplinkoje, eidami link mokytojo ar patrauklaus objekto, stumdami ar ridendami daiktus. ► Lavina smulkiają motoriką – suima daiktus nykščiu ir pirštais, perima juos iš vienos rankos į kitą, purto, stuxi. ► Išlaiko pusiausvyrą vaikščiodamas sumažinto ploto paviršiumi (pvz., tarp linijų), peržengdamas kliūtis, lipdamas į kalniuką. ► Iš greito ėjimo pereina prie bėgimo. ► Lavina riešo judesius – suka riešą, apverčia plaštaką, mosteli, ploja, užsuka, atsuka, darinėja. ► Vaikas judriai tyrinėja aplinką – šliaužia keturiomis per kliūtis, atsistoja, vaikšto, bėga ir lipa laiptais pristatomuoju žingsniu. ► Ridena, meta, gauda kamuolį. ► Įveikia kliūtis, lipa į kalniuką, vaikšto ant paviršių reikalaujančių pusiausvyros (pvz., suolelio). ► Bėgioja ir juda greitai, lengvai sustoja, keičia kryptį ir žaidžia judriuosius žaidimus su kitais vaikais. ► Lipa laiptais pakaitiniu žingsniu laikydamasis turėklų.

		► Peršoka per žemą kliūtį, nušoka nuo laiptelio. Lavina judesių koordinaciją – meta ir gaudo kamuolį, jį spiria išlaikydamas pusiausvyrą. ► Tiksliau koordinuoja akies ir rankų judesius: stato, veria, ridena, meta, gaudo, rūšiuoja smulkius daiktus.
	4-6 gyvenimo metai: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų. Bėga pakaitiniu ar pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius, šokinėja nuo vienos kojos ant kitos. Lipa kopėtėlėmis. Meta kamuolį iš įvairių padėčių, pagauna jį sulenkdamas rankas per alkūnes. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių, į taikinį. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Bando atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	► Juda įvairiais būdais ir žaidžia judriuosius žaidimus. Eina ant pirštų galiukų, šonu, atbulomis, pakaitiniu žingsniu, kopia į aukštesnes konstrukcijas. ► Mokosi šokinėti viena koja, atlieka pusiausvyros pratimus ir tiksliai valdo savo kūną. ► Dėlioja smulkesnes detales, užsega ir atsega didesnes sagas, kerpa žirkklėmis popieriaus juosteles. ► Lavina pusiausvyrą ir koordinaciją – pasistiebia, atsistoja ant kulnų, stovi ant vienos kojos kelias sekundes, eina siaura linija. ► Lipa laiptais aukštyne ir žemyn pakaitiniu žingsniu. Sėkmingai mina ir vairuoja triratuką bei balansinį dviratį. ► Juda įvairiais būdais – vaikšto aukštai keldamas kelius, bėga vingiais, šokinėja, peršoka kliūtis, laipioja ir spiria kamuolį į vartus. ► Mokosi taisyklingai valdyti savo kūno judesius, kartais jaučia, kada reikia poilsio ar judėjimo. ► Tiksliai laiko pieštuką ir žirkles, kruopščiai rūšiuoja smulkius daiktus, stato stabilias konstrukcijas. ► Judesius derina koordinuotai – bėga ilgus atstumus, šoka į aukštį ir toli, juda laisvai orientuodamasis erdvėje. ► Taisyklingai valdo savo kūno judesius. ► Lavina koordinaciją, jėgą, ištvermę. ► Judėjimas tampa ne tik malonumu, bet ir sąmoninga veikla, padedančia formuoti sveikus įpročius. ► Tiksliai nukopijuoja raides ir formas, konstruoja smulkias detales.

Judraus patyriminio ugdymosi kontekstas skatintina 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, kuriančios prielaidas subalansuotam ugdymui(si) viduje ir lauke.

Pedagogas sukuria galimybės pačiam vaikui pasirinkti priimtinausią būdą žaisti ir veikti, eksperimentuojant kūno judesiais, dalyvauti žaismingose judrioje veiklose. Siekiama harmoningo vaikų fizinio augimo, taisyklingos laikysenos, išlavėjusios stambiosios bei smulkiosios motorikos ir fizinių ypatybių, gebėjimo saugiai judėti pagal amžiaus galimybes, laikytis judėjimo ir poilsio ritmo, noro judėti ir įsitraukti į judriuosius žaidimus. Pedagogas 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.

Strategijos, metodai, būdai: koordinaciniai, pusiausvyros, orientacijos erdvėje žaidimai, fizinės ištvermės veiklos, judrios veiklos, improvizaciniai ir imitaciniai judrieji žaidimai, komandiniai žaidimai, estafetės, išvykos, ekskursijos, laisvas judėjimas.

Remiamasi leidinių rinkiniu „Žaismė ir atradimai“ Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogams:

- Knyga „Medžiagų dialogai“, tema: „Tekstilės ir pirštukų dialogas“ (p. 8), „Judantys voleliai“ (p. 23), „Plytelių mozaika“ (p. 31);
- Knyga „Atradimų takelis“, tema: „Tyrinėju liesdamas“ (p. 8), „Skylučių tyrinėjimas“ (p. 39);
- Knyga „Aš pasaulis“, tema: „Aš atspindžiai“ (p. 16), „Aš - vienas, mes - dviese ar trise“ (p. 30);
- Knyga „Smėlio dėžė“, tema: „Atpažink save“ (p. 8);
- Knyga „Kalbos spintelė“, tema: „Knyga kaip kontekstas“ (p. 31);
- Knyga „Aš“ matomas ir nematomas“, tema: „Tvirtas ir judrus“ (p. 15), „Nenuilstanti širdelė“ (p. 32);
- Knyga „Žaliasis pieštukas“, tema: „Oi tu, taškuotoji raudonsparne“ (p. 14);
- Knyga „Kūrybiniai dialogai“, tema: „Popieriaus ir virvės dialogas“ (p. 8), „Judesio ir grafinės raiškos dialogas“ (p. 30), „Judesio ir molio dialogas“ (p. 35).

Nuoroda į ikimokyklinio ugdymo gaires, ikimokyklinio ugdymo programos gairių priedas „Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas“ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>, siūlome naudoti norint detalizuoti pasiekimus atskiruose pasiekimų žingsniuose.

5. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

5.1. Pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema

Igyvendindama vaikų pažangos ir pasiekimų stebėsenos sistemą Mokykla vadovaujasi Gairėse pateikiama pasiekimų ir pažangos stebėsenos sistemos samprata, orientuojantis į tai, kad vaikų pasiekimų įrodymų kaupimas ir pasiekimų dokumentavimas bei stebėseną padeda siekti ugdymo ir ugdymosi kokybės.

Padedą:

geriau pažinti kiekvieną vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą, stebint, ką vaikas jau geba, ko ir kaip mokosi, kokia jo pažanga atskirose pasiekimų srityse, atskleidžiant potencialias jo galias ir švietimo pagalbos poreikį;

kryptingai planuoti ir veiksmingai įgyvendinti lankstų bendrą vaikų grupės ugdymo(si) procesą, skatinantį kiekvieno vaiko ugdymosi pažangą;

nuosekliai vertinti mokytojo ir kitų ugdytojų sąveiką su vaikais, taikomų pedagoginių strategijų ir metodų, sukurtos aplinkos, paramos ir pagalbos vaikams poveikį kiekvieno vaiko pažangai;

kryptingai tobulinti įstaigos veiklą, remiantis mokyklos vaikų pažangos stebėseną;

derinti vaiko, tėvų (globėjų), mokytojų, švietimo pagalbos specialistų lūkesčius dėl vaiko tolesnio ugdymo(si), siekiant visų ugdymo(si) proceso dalyvių kryptingo įsitraukimo į ugdymo(si) procesą.

Ikimokyklinis ugdymas grindžiamas kiekvieno vaiko pažinimu, ugdymo(si) poreikių pripažinimu, numatant veiklas ir sudarant sąlygas kiekvienam vaikui ugdytis ir tobulėti. Mokytojui svarbu įgusti stebėti, dokumentuoti, interpretuoti, reflektuoti ir taikyti savo indėlį į vaiko pasiekimų ūgtį (3 pav.)



3 pav. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) pasiekimų vertinimo etapai

Mokykloje susitarta dėl sistemingo vertinimo, vaikų daromos pažangos fiksavimo, mokytojų ir pagalbos vaikui specialistų bendradarbiavimo, tėvų (globėjų) apie vaikų pasiekimus, ugdymo(si) poreikius ar iškilusias problemas informavimo. Vaikų pažangos ir pasiekimų stebėsenos sistemoje numatyta, kad vertinimas atliekamas pagal aštuoniolika pasiekimų sričių, suskirstytų į šešis žingsnius, rodančius nuoseklų jų augimą. Santykinai išskiriami du amžiaus laikotarpiai: 1–3 žingsniuose aprašomi vaiko nuo gimimo iki trejų metų pasiekimai, 4–6 žingsniuose pateikti vaiko nuo trejų iki šešerių metų pasiekimai. Kiekvienoje pasiekimų srityje įvardijama vertybinė nuostata ir esminiai gebėjimai, kurie įgyjami per visą ikimokyklinio ugdymo laikotarpį, nurodomi pasiekimų srities dėmenys, pateikiami vaiko pasiekimų ūgties žingsniais.

Vaikų pasiekimų vertinimą atlieka grupės mokytojai, tėvai (globėjai), švietimo pagalbos specialistai, meninio ugdymo mokytojas, gali būti įtraukiami ir ugdytiniai. Pedagogai vaiko pasiekimus įvertina *du kartus metuose, o pažangą fiksuoja nuolatos*.

Rugsėjo – spalio mėnesiais atliekamas *pirminis vertinimas*. Šio vertinimo paskirtis – fiksuoti vaiko pasiekimus, individualius ypatumus ir numatyti jo ugdymo kryptį (tikslus ir uždavinius), ugdymo individualizavimo ir paramos vaikui formas. Mokslo metų pabaigoje (gegužės mėn.) atliekamas – *apibendrinamasis vertinimas*. Vertiname gebėjimų plėtrą, t. y. vaiko ūgtį, etapo pabaigos poziciją.

Pasiekimai fiksuojami nuolat, kai ikimokyklinio ugdymo mokytojas pastebi naujai atsiradusį ar patobulėjusį vaiko gebėjimą. Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama vaiko pasiekimų aplanke „Vaiko aplankas“ popieriniame ir/ar elektroniniame variante. Vaiko pasiekimai fiksuojami trumpais komentarais, nurodant ugdymosi pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas, vaiko pažangą, vaiko stiprybes ir tolesnio tobulėjimo žingsnius. Apie vaikų ugdymosi pasiekimus sprendžiama iš vaikų kasdienės veiklos ir jos rezultatų. Mokytojai nuolat dokumentuoja ugdymo procesą, renka reikšmingus vaikų ugdymosi proceso ir pasiekimų įrodymus (stebėjimo medžiagą, nuotraukas, vaizdo, garso įrašus, kūrybinius, tikslinių užduočių darbus ir kt.), analizuoja vaikų ugdymosi pažangą.

Mokytojas yra savo organizuojamo ugdymo proceso kokybės tyrėjas, vertinantis savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymosi pažangai. Ugdymo procesas planuojamas atsižvelgiant į vaikų ugdymosi pasiekimus ir vaikų pažangos analizės rezultatus. Mokytojai nuolatos teikia vaiką motyvuojantį, įtraukiantį, auginantį grįžtamąjį ryšį. Su vaikais reflektuojama apie veiklos procesą ir rezultatus, sėkmes ir nesėkmes, vaikai mokosi patys įsivertinti savo ugdymosi patirtis ir pasiekimus.

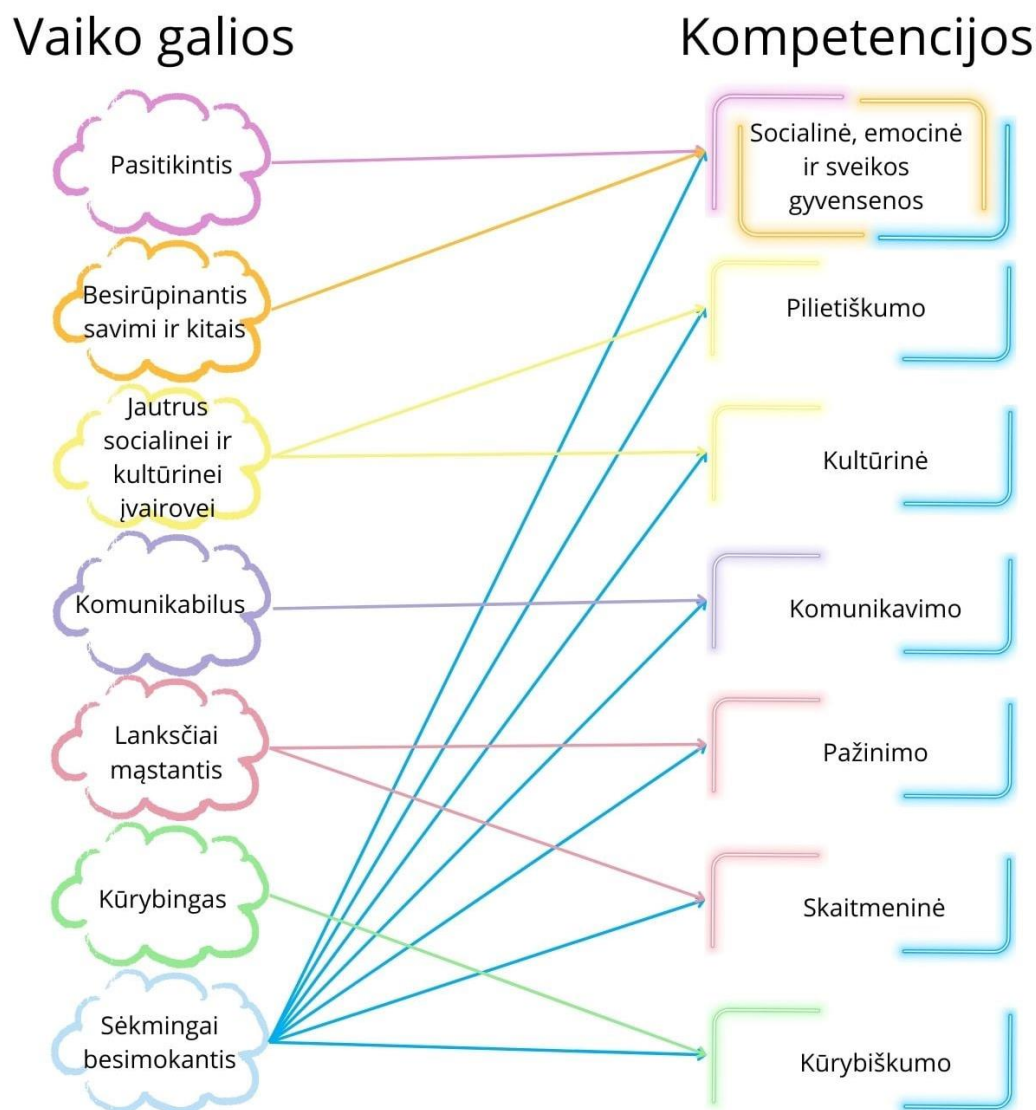
Su vaiko ugdymo(si) pasiekimais tėvai (globėjai) supažindinami nuolat, individualių pokalbių metu (metų eigoje, pagal poreikį) ir išsamiuose pokalbiuose – konsultacijose pagal iš anksto suderintą su tėvais grafiką ne mažiau kaip du kartus metuose (rudenį ir pavasarį).

Vaikų ugdymosi pasiekimų dokumentavimo, stebėsenos ir surinktos informacijos naudojimo procesai vykdomi laikantis visų etikos reikalavimų.

5.2. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dėmė ir tęstinumas

Ikimokykliniame ugdyme įgytų pasiekimų visuma sukuria prielaidas vaikui sėkmingai ugdytis kompetencijas, numatytas priešmokyklinio ugdymo programoje. Vaiko priešmokyklinis ugdymas

nuosekliai tęsiamas, atsižvelgiant į tai, kurio žingsnio pasiekimus įvairiose pasiekimų srityse jis jau yra įgijęs. Ikimokyklinio ugdymo programa ir priešmokyklinio ugdymo programa yra susietos turiniu, metodais ir tikslais bei remiasi vaiko raidos principais, ugdymas orientuotas į žaidybines, patirtinę veiklą, skatinamas savarankiškumas, kūrybiškumas, bendravimo gebėjimai. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojam kompetencijų dermė: suderintos jas sudarančių pasiekimų grupės, pasiekimų turinys, jų augimo nuoseklumas (4 pav.)



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

Modeliuojant ugdymo(si) turinį labai svarbiu aspektu tampa ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programų dermė bei sklandus tęstinumas ir perėjimas iš vienos programos į kitą.

LITERATŪRA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymas Nr. V-1142, Vilnius.
2. Žaismė ir atradimai, Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui. Pedagogų knyga. O. Monkevičienė, 2021 m. Vilnius.
3. Žaismė ir atradimai knygelių rinkinys vaikams nuo trijų iki šešių metų, 10 leidinių. Parengtos ir išleistos įgyvendinant Europos socialinio fondo lėšomis finansuojamą projektą „Inovacijos vaikų darželyje“. Projektą inicijavo Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija, vykdė Nacionalinė švietimo agentūra, 2021 m.
