

PRITARTA
Vilniaus miesto savivaldybės administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. gegužės 7 d. įsakymu Nr. A15-998/25

PATVIRTINTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Gluosnis“ direktoriaus
2025 m. gegužės 9 d. įsakymu Nr. V-57

VILNIAUS LOPŠELIO – DARŽELIO „GLUOSNIS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA



Vilnius, 2025

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1 Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Vilniaus lopšelio-darželio „Gluosnis“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – programa) parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 patvirtintomis ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis.¹ Programoje vartojamos sąvokos, apibrėžtos Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme² ir kituose švietimą reglamentuojančiuose teisės aktuose.

Požiūris į vaikų ugdymą(si) Mokykloje grindžiamas jų aktyviu dalyvavimu ugdymo procese. Vaikai ne tik stebi, bet ir formuoja ugdymo turinį, aktyviai įsitraukdami į sprendimus, siūlydami savo idėjas ir nuomones. Vaiko nuomonės išklauskymas ir įtraukimas į ugdymo procesą leidžia pedagogams geriau suprasti jų poreikius pritaikyti ugdymą, atitinkantį kiekvieno vaiko individualumą.

Mokytojas ne tik perduoda žinias, bet kartu su vaikais kuria demokratiškus ugdymo procesus. Vaikai skatinami išsakyti savo nuomonę, susitarti ir kurti bendras taisykles, taip ugdant atsakomybės ir lyderystės įgūdžius.

Vaikai ugdomi per patirtį, stebėjimus, tyrinėjimus, kūrybiškumą, žaidimus ir refleksiją. Žaismingumas, kaip natūralus vaikų veiklos bruožas, tampa pagrindiniu ugdymo įrankiu, leidžiančiu tyrinėti, eksperimentuoti ir kūrybiškai išreikšti savo mintis bei jausmus. Tai ne tik leidžia vaikams įgyti žinių, bet ir ugdo jų socialinius, emocinius gebėjimus bei kūrybiškumą. Kuriamuose ugdymo kontekstuose vaikai turi galimybę įsitraukti į įvairias veiklas, kuriose jie gali išreikšti savo autentišką kūrybą ir tobulinti savo įgūdžius, remiantis asmeniniais pomėgiais ir poreikiais.

Ugdymas per patirtį, tyrinėjimus ir kūrybą užtikrina, kad kiekvienas vaikas patiria ir atranda pasaulį įvairiais pojūčiais – per judesį, garsus, spalvas, formas ir idėjas. Skatiname vaikus tyrinėti, klausinėti, kūrybiškai spręsti problemas ir reflektuoti savo patirtį. Taip ugdomi ne tik pažinimo gebėjimai, bet ir *emocinė ir socialinė vaiko gerovė*.

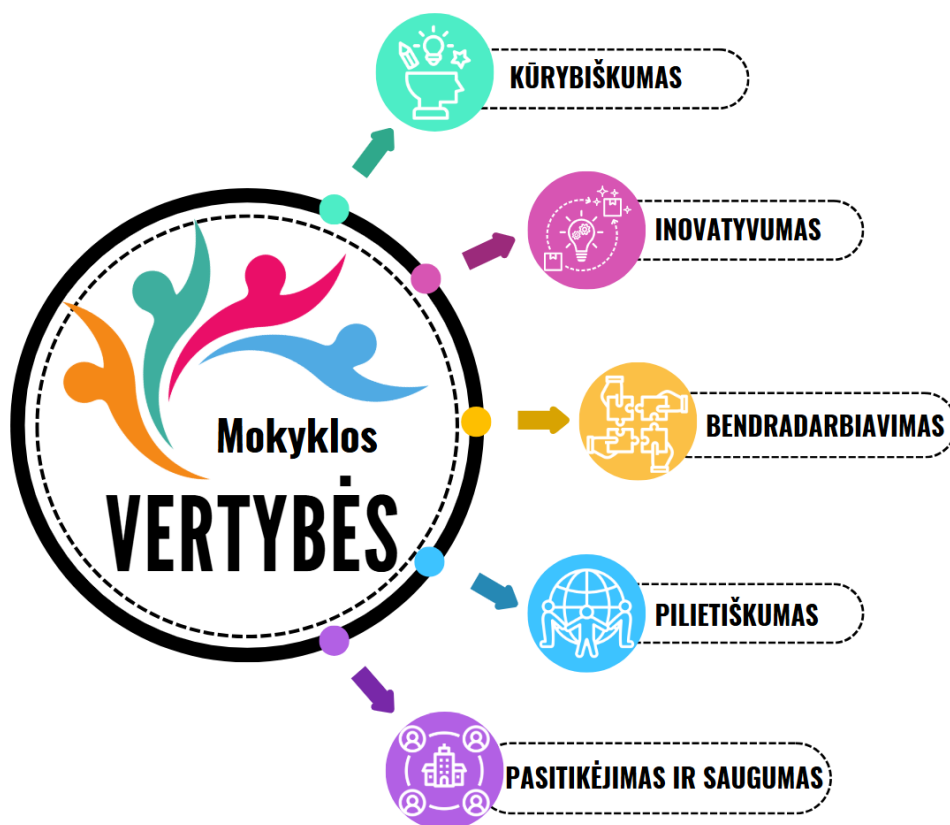
Visus šiuos procesus apjungiamo į inovatyvų, įtraukų ugdymo modelį, kur vaikų įvairovė yra ne tik priimama, bet ir vertinama kaip natūralus mokymosi šaltinis. Toks ugdymas atitinka šiuolaikinius pedagoginius principus, kurie užtikrina vaiko gerovę, kūrybingumą ir atsakomybę už savo mokymąsi.

¹ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a?jfwid=f5arm3g7r>

² <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>

1.2 Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Mokyklos ugdymo programos pagrindą sudaro vertybės, kurios atspindi mūsų veiklos filosofiją. **Kūrybiškumas** skatina kiekvieną bendruomenės narį atrasti unikalius sprendimus ir plėtoti savo talentus, jausti *saviraiškos laivę*, o profesionalumas užtikrina aukščiausios kokybės ugdymo paslaugas ir nuolatinį tobulėjimą, *lygiateisiškumą ir teisingumą*. Mes siekiame būti **inovatyvūs**, diegti naujausius metodus ir technologijas, kurios atliepia šiuolaikinius iššūkius, *toleranciją ir atvirumą įvairovei*. **Bendradarbiavimas** – tai mūsų stiprybė, kuri padeda kurti darnią ir palaikančią bendruomenę, kurioje puoselėjamas **pilietiškumas**, atsakomybė ir pagarba aplinkai, *kultūrinis tapatumas*. Užtikriname **saugumą** – fizinį ir emocinį – kaip svarbiausią sąlygą *vaiko gerovės* pripažinimui, autentiškumo bei unikalumo pripažinimui ir puoselėjimui *vaiko orumo* augimui. **Pasitikėjimas** yra mūsų ugdymo santykių pagrindas, kuris leidžia vaikams, tėvams ir mokytojams kartu siekti bendrų tikslų (1 pav.).



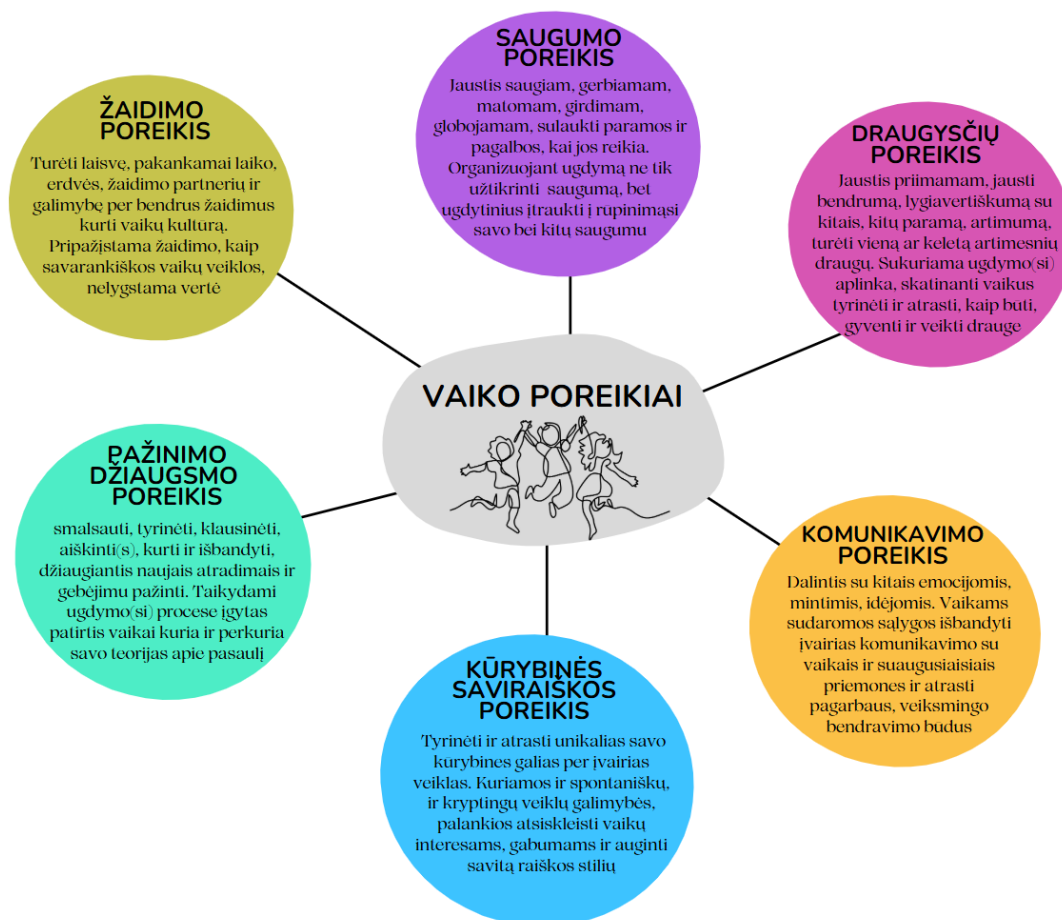
1 pav. Mokyklos vertybės

1.3 Vaikų, tėvų ir bendruomenės poreikiai

Mokykloje ugdome vaikus, turinčius įvairių asmeninių patirčių, socialinių aplinkybių, kultūrinių ypatumų ir unikalų poreikių. Vaikų ugdymo(si) proceso pagrindas – atsižvelgimas į kiekvieno vaiko individualius poreikius, kad jie jaustųsi saugūs, mylimi ir priimti.

Pagrindinis poreikis vaikams nuo gimimo iki 2 metų amžiaus yra saugumas, todėl ypatingai svarbu užtikrinti šilumą, rūpestį ir fizinį artumą, kad vaikai galėtų jaustis saugiai ir pasitikėtų aplinka. Nuo 2 iki 3 metų vaikams tampa būtina tyrinėti pasaulį, atrasti ir išbandyti įvairias veiklas, o nuo 4 iki 6 metų jie pradeda aktyviai ieškoti naujų iššūkių ir kūrybiškai išreikšti savo iniciatyvą.

Ugdymo programa sukuria sąlygas tenkinti šiuos svarbius vaikų poreikius, užtikrinant, kad kiekvienas vaikas turėtų galimybes išreikšti save, atrasti ir augti. Vaikų poreikiai apima *žaidimo, saugumo, draugysčių, komunikavimo, pažinimo džiaugsmo ir kūrybinės saviraiškos poreikius*, kurie nuolat turtinami ir stiprinami per ugdymo procesą, suteikiant vaikams laisvę, saugumą, paramą ir galimybes tyrinėti, kurti ir bendradarbiauti (2 pav.).



2 pav. Vaiko poreikiai

Tėvai (globėjai) yra pagrindiniai vaikų ugdymo partneriai, atsakingi už jų gerovę, sveikatą ir kokybišką ugdymą. Jie aktyviai dalyvauja vaikų ugdymo procese, bendradarbiaudami su mokykla, prisideda kuriant ugdymo(si) aplinką, puoselėjant tradicijas, stiprinant vaikų sveikatą ir dalyvaujant renginiuose bei projektuose. Mokyklos tikslas – dirbti kartu su šeima, atsižvelgiant į tėvų (globėjų) lūkesčius ir vaikų poreikius. Šis bendradarbiavimas paremiamas abipusiu pasitikėjimu, atsakomybe, pagarba, konfidencialumu ir nuolatiniu palaikymu. Su tėvais (globėjais) tariamasi dėl vaikų ugdymo tikslų, jų saviraiškos poreikių tenkinimo, švietimo pagalbos teikimo.

Apibendrinus tėvų (globėjų) lūkesčius, svarbiausi aspektai ugdymo(si) procese yra: žaismingumas, nuotykių ir atradimų, individualus vaiko augimas, teigiamas mikroklimatas, kvalifikuoti pedagogai, bendradarbiavimas ir ugdymo aplinkos plėtra už mokyklos ribų.

Bendravimui su tėvais naudojame elektroninį dienyną, el. pašta, susitikimus, individualius pokalbius, atvirų durų dienas ir kitus kanalus.

1.4 Mokyklos savitumas ir regiono ypatumai

Mokykla įsikūrusi Viršuliškių mikrorajone. Tai kompaktiškas ir strategiškai patogus Vilniaus rajonas, kuriame gausu erdvių ir galimybių, svarbių ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymui(si). Rajonas pasižymi žaliosiomis zonomis, kaip *Karoliniškių kraštovaizdžio draustinis* ir *Vingio parkas*, kurios skatina vaikų aplinkos pažinimą, aktyvų judėjimą ir smalsumo ugdymą. Vilniaus miesto įveiklinimas su jame esančiomis edukacinėmis erdvėmis, tokiomis kaip *Vilniaus universiteto botanikos sodas*, *MO muziejus* ar *Nacionalinė dailės galerija* suteikia puikias sąlygas kūrybiniam ir pažintiniam ugdymui.

Vilniuje taip pat netrūksta lengvai pasiekiamos ir kitos ugdymui(si) strategiškai tinkamos aplinkos. Mieste įsikūrę *Lietuvos nacionalinis operos ir baleto*, *Keistuolių* bei *Vilniaus lėlių teatrai* siūlo vaikams pritaikytus spektaklius, kurie lavina vaizduotę ir emocinį intelektą. Ugdymui svarbūs ir praktiniai įgūdžiai – Viršuliškėms artimiausioje *gaisrinėje* dažnai vyksta edukaciniai užsiėmimai, kurių metu vaikai susipažįsta su saugumo pagrindais ir gelbėtojų darbu. Patogi rajono infrastruktūra leidžia vaikams pasiekti įvairius kultūrinius, gamtos ir praktinio mokymosi objektus, kurie praturtina ugdymo procesą, stiprina socialinius ir pažintinius įgūdžius bei skatina vaikus pažinti pasaulį per žaidimą ir patirtį, patirti teigiamas emocijas.

Mokyklos prioritetas - kolegialus ryšys tarp šeimos, pedagogų ir įstaigos administracijos. Tai šiuolaikiška, moderni, inovatyvi, puoselėjanti tvarumo idėjas, dinamiška,

atvira pokyčiams ir visuomenei, tačiau nenusigręžianti nuo tradicinių vertybių, mokykla. Aktyviai, kūrybinei ugdytinių veiklai lauke įrengtos funkcionalios ir modernios erdvės, lauko klasė. Mokyklos aplinka estetiška, funkcionali, saugi ir skatinanti kiekvieno ugdytinio augimą ir tobulėjimą.

Mokykla išsiskiria unikaliu dėmesiu **socialiniam-emociniam ugdymui** bei visapusiškos sveikatos stiprinimui. Ji yra aktyvi Sveikata stiprinančių mokyklų tinklo „Sveika mokykla“³ narė nuo 2020 m., o jos ugdymo procesas orientuotas į fizinės, protinės ir emocinės sveikatos puoselėjimą. Mokykla siekia ne tik gilinti vaikų žinias apie sveikatos svarbą, bet ir kurti integruotą sveikatos stiprinimo sistemą, formuojančią sveikos gyvensenos įpročius bei palankią aplinką visapusiškam vaikų ugdymui(si).

Mokykla ypač didžiuojasi *socialinio-emocinio ugdymo programomis*, kurios leidžia vaikams įgyti svarbių gyvenimo įgūdžių. Nuo 2017 m. čia vykdomi „Kimochi“⁴ programos užsiėmimai – tai inovatyvus ir įtraukiantis būdas mokyti vaikus pasitikėti savimi, atpažinti emocijas ir spręsti kasdienes socialines situacijas. Šią programą nuo 2022 m. papildė „Dramblys“⁵, orientuota į emocinio intelekto ir socialinių emocijų kompetencijų ugdymą. Nuo 2023 m. į ugdymo procesą sėkmingai integruotos terapinės pasakos „Drūlija“⁶ ir jas praturtinančios bei vaikų emocinį stabilumą ugdančios veiklos. Tai kūrybinė ir psichologinė priemonė, padedanti vaikams spręsti vidines problemas, ugdyti emocinį intelektą ir geriau suprasti save bei pasaulį. Nuo 2024 m. mokytojos pradeda gilinti žinias ir taikyti socialinio emocinio ugdymo programos „Siautukai“⁷ pradžias. Šis derinys daro mokyklą ne tik edukaciniu, bet ir socialiniu-emociniu ugdytoju, padedančiu vaikams tapti empatiškais, savimi pasitikinčiais ir sveiką gyvenimo būdą vertinančiais visuomenės nariais.

Programa grindžiama **L. Vygotskio socialinio konstruktyvizmo teorija**, kuri pabrėžia, kad vaikai geriausiai mokosi socialinėje sąveikoje, kai jų gebėjimai yra skatinami veiklomis, esančiomis artimiausioje jų raidos zonoje – tarp to, ką jie jau sugeba padaryti savarankiškai, ir to, ką gali pasiekti su tinkama pagalba. Šis teorinis pagrindas derinamas su **STREAM** (gamtamokslinio, technologinio, skaitymo bei rašymo, inžinerinio, meninio ir matematinio) ankstyvojo patirtinio **ugdymo(si) strategija**, kuri integruojama per kasdieninę rutiną, žaidimus, patirtinę veiklą, pačių ir socialinių partnerių organizuojamus projektus, siekiant ugdyti kritinį

³ <https://www.hi.lt/sveikata-stiprinanti-mokykla/>

⁴ „Kimochis“ (japonų k. kimochi reiškia „jausmas“).

⁵ <https://www.dramblys.lt/customPages/programos>

⁶ <https://www.drulija.lt/>

⁷ Chrome-

extension://efaidnbmnmbpcajpcglclefindmkaj/https://smsm.lrv.lt/public/canonical/1732087339/6122/Programos%20anotacija.pdf

mąstymą, technologijų naudojimą, kūrybiškumą ir gebėjimą dirbti komandoje nuo mažų dienų, ir **lėtojo ugdymo(si) strategija**, kuri suteikia vaikams galimybę gilintis į procesus, išgyventi ir mėgautis kiekviena veiklos akimirka.

Lėtojo ugdymosi strategija atsispindi keliais aspektais: *pakankamai laiko kasdienei veiklai ir rutinai* (pavyzdžiui, pietų valgymas gali būti ne tik maitinimosi procesas, bet ir galimybė lavinti savarankiškumą, socialinius įgūdžius bei reflektuoti dienos įspūdžius), *gilūs ir prasmingi tyrinėjimai* (vaikai skatinami atrasti pasaulį per patirtinį mokymąsi), *dėmesys smulkmenoms* (užsiėmimuose vaikai skatinami pastebėti detales, kurios ugdo jų kūrybiškumą ir smalsumą), *laikas spontaniškumui ir nuostabai* (lėtas ugdymas leidžia atsirasti erdvėms vaikų iniciatyvai ir kūrybai), *pasikartojimas ir refleksija* (ugdymosi procese vaikams suteikiama galimybė grįžti prie anksčiau darytų veiklų, jas pergalvoti ir patirti džiaugsmą pastebint savo tobulėjimą). Tokios lėtojo ugdymosi praktikos skatina ne tik vaikų gilų įsitraukimą, bet ir ugdo jų pasitikėjimą savimi, smalsumą, kūrybiškumą bei mokėjimą mokytis savarankiškai.

1. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Ugdymo programa parengta vadovaujantis svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, kurie užtikrina ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomasias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę. Jie formuoja pedagoginį požiūrį, padedantį kurti vaikui palankią aplinką, skatinančią jo visapusišką asmenybės augimą (3 pav.).



3 pav. Ugdymo principai

2. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Siekdami užsibrėžto tikslo, sudarome lankstų ugdymo(si) procesą, kuris padeda vaikams ugdyti pasitikėjimą savimi, rūpestingumą aplinkiniams, jautrumą kultūrinei ir socialinei įvairovei. Toks procesas skatina vaikų komunikabilumą, kūrybiškumą, gebėjimą lanksčiai mąstyti, tyrinėti, mokytis aktyviai ir sėkmingai (4 pav.).

Ikimokyklinio ugdymo tikslas

Atsižvelgiant į vaikų prigimtines galias, patirtį, poreikius, šeimos ir bendruomenės susitarimus, kurti lanksčius edukacinius kontekstus, kurie skatintų vaikų socialinio-emocinio intelekto ugdymą, pasitikėjimą ir rūpinimąsi savimi bei kitais, kultūrinį ir socialinį jautrumą, įgalintų vaikus ugdytis komunikavimo, lankstaus mąstymo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis pradmenis, kuriant pagrindus emocinei savireguliacijai, empatijai ir bendravimui.



4 pav. Ugdymo tikslas ir uždaviniai

Vaikų pasiekimų ugdymas ir veiklų įgyvendinimas grindžiamas penkiomis ikimokyklinio ugdymo(si) sritimis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Šios sritys apima ugdymo(si) turinį ir skatina vaikų gebėjimų plėtotę.

Mokykla pasižymi unikalumu ir konceptualiaume modelyje (5 pav.) pavaizduota, kaip integruojamos papildomos veiklos, reikšmingos vaikų socialiniam ir emociniam ugdymui(si).

Šios veiklos papildo 18 pasiekimų sričių ir derinamos drauge, užtikrina visapusišką vaiko asmenybės augimą.

Siekiant užtikrinti visuminį ugdymą, programoje atsižvelgiama į kontekstus, kurie padeda kurti naujas ugdymo(si) aplinkas. Šie kontekstai apima žaismę, universalų dizainą mokymuisi, kultūrinius ir kūrybinius dialogus, kalbų įvairovę, tyrinėjimus, gilų mokymąsi, realių ir virtualių aplinkų bei judraus patirtinio mokymosi kūrimą.

Penkios pagrindinės ugdymo(si) sritys, orientuotos į visapusišką vaikų raidą ir pasiekimų plėtotę, integruojant ugdymo(si) turinį bei veiklas, kurios dera su mokyklos unikalumu ir prisideda prie socialinio emocinio ugdymo(si) tikslo.

Šis konceptualus ugdymo modelis pateikia sistemingą ikimokyklinio ugdymo(si) struktūrą, kuri grindžiama universalaus dizaino mokymuisi (UDM) principais bei ugdymo(si) kontekstų integracija. Modelis pabrėžia harmoningą penkių ugdymo(si) sričių ir 18 pasiekimų sričių sąveiką, taip pat šiame modelyje atsispindi mokyklos unikalumas, skirtas socialiniam ir emociniam vaikų ugdymui(si). Tai pabrėžia mokyklos siekį ugdyti harmoningą vaiko asmenybę per įvairiapusišką veiklų integraciją.

Ugdymo(si) procesas vyksta įvairiapusėje aplinkoje, kuri apima realias ir virtualias erdves, žaismę, kultūrinius bei kūrybinius dialogus, tyrinėjimus ir gilų mokymąsi. Tai suteikia vaikams prasmingą ir aktualią patirtį, skatinančią jų iniciatyvumą bei įsitraukimą.

Visuminis ugdymas(is) - 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 (UDM) – skatina kurti mokymosi aplinką, atitinkančią visų vaikų poreikius, nepaisant jų gebėjimų ar galimybių. Šie principai apima įtraukius ugdymo(si) sprendimus, skatinančius aktyvų vaikų įsitraukimą ir įvairovės priėmimą.

Vaikų žaidimas - 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.

Patirtinės veiklos - vaiko ugdymasis darant, veikiant: pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, komunikuojant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus.



5 pav. Konceptualus ugdymo modelis

3. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

UGDYMO(SI) SRITIS „AŠ KALBŲ PASAULYJE“



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

1.1. „KALBOS SUPRATIMAS“

Vertybinė nuostata

Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.

Esminiai gebėjimai

Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.

Pasiekimai

Ugdymo(si) gairės

Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)

<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. ❖ Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. ❖ Stengiasi išklaudyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar 	<p>Organizuojamos veiklos, kurios skatintų vaikų pasyvaus (supratimo) ir aktyvaus (vartojimo) žodyno plėtrą. <i>Pasakojimų skaitymas, diskusijos ar žaidimai su žodžiais.</i></p> <p>Kalbant su vaikais, naudojama aiški intonacija, švelnus tonas ir ryški emocinė išraiška, kad jie lengviau suprastų ir įsisavintų kalbą. Keičiamas balsų tonas ir stiprumas (pavyzdžiui, švelnus balsas, kai pasakojame apie liūdną sceną arba džiaugsmingas balsas, kai pasakojame apie linksną įvykį).</p> <p>Inicijuojami žaidimai, susiję su garsais, pavyzdžiui, skirtingų garsų atpažinimo ar garsų derinimo užduotis. Organizuojamos veiklos, kuriose vaikai klausytų eilėraščių, ritmų ir dainelių. Skatinama vaikus atpažinti aplinkos garsus (pvz., paukščių čiulbėjimą, variklių ūžesį) ir susieti juos su jų kilme. Vykdomos ritminės veiklos (plojimai, barškučių skambėjimas), kad lavėtų vaikų garsų suvokimas. Organizuojamos trumpos, įdomios veiklos, kurios skatintų dėmesio koncentraciją (pvz., garsų seką atkartojantys žaidimai). Užtikrinama, kad veiklos trukmė atitiktų vaikų amžiaus poreikius.</p> <p>Kuriamos įvairios klausymosi situacijos (tylioje aplinkoje, triukšmingame fone, grupėse, individualiai). Vaikai skatinami bendrauti paeiliui, skiriamas laikas klausytis kitų, bendrauti natūraliuose kontekstuose: ryto rate, žaidimų metu, dviejų vaikų pokalbiuose.</p> <p>Mokytojas yra nuolatinis pavyzdys, kuris aiškiai, emocionaliai ir suprantamai kalba. Kuriant ugdymo aplinką, užtikrinama, kad ji būtų įvairi – įtraukianti</p>
---	--

dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	skirtingus klausymosi ir bendravimo būdus (pvz., skaitymas, dainavimas, pokalbiai).
--	---

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)

<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. ❖ 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 tekstais, iš iliustracijų ir vieno kito 	<p>Organizuojamos veiklos, kurios skatintų vaikų gebėjimą atpažinti, skirti ir vartoti kalbos garsus. <i>Garsų atkartojimo žaidimai</i> - vaikai klausosi garsų sekų ar žodžių ir bando juos atkartoti (pvz., „Aidų žaidimas“). <i>Rimavimo veiklos</i> – ieškoma žodžių, kurie skamba panašiai, kuriami trumpi eilėraščiai ar dainelės. <i>Žodžių skaidymas į skiemenis</i> – vaikai mokosi skiemenuoti žodžius žaisdami (pvz., plodami per kiekvieną skiemenį).</p> <p>Kuriami kontekstai vaikams išmokti naujų žodžių ir atpažinti kitų kalbų žodžius kasdienėje aplinkoje, lavinant jų kalbinį supratimą ir pasitikėjimą. „<i>Pasaulio kalbos</i>“ žaidimas – vaikai žaidžia žaidimą, kur mokytojas pasako žodį iš skirtingos kalbos, ir vaikai bando atspėti, ką jis reiškia. Pavyzdžiui, mokytojas sako „bonjour“ (prancūzų kalba), o vaikai spėja, kad tai reiškia „labas“. Tai gali būti ir bendras žodžių susiejimas su iliustracijomis.</p> <p>Inicijuojamos veiklos, kurių dėka atkreipiamas vaikų dėmesys į įvairius būdus, kaip jausmai, idėjos ar mintys gali būti perteikiamos pasakojimuose, piešiniuose, muzikoje ir judesyje. Veiklos remiasi stebėjimu, analize ir kūrybiniu mąstymu, padedant vaikams suprasti, kaip skirtingi raiškos būdai gali perteikti emocijas ir mintis. „<i>Pasakojimas per judesius</i>“ – vaikai vaidina įvairias situacijas (pvz., laimę, liūdesį, pyktį) ir demonstruoja, kaip judesiai gali perteikti jausmus.</p> <p>Formuojamas suvokimas, kad raštas nėra atsitiktinis ženklų rinkinys, o struktūrizuota sistema, kurioje kiekvienas simbolis turi savo reikšmę. Veiklos remiasi vaizdiniais pavyzdžiais ir praktinėmis užduotimis, padedančiomis vaikams atpažinti rašto elementus, susieti juos su garsais ir raidėmis bei suprasti rašymo logiką, pvz. „<i>Raidžių ir garsų atitikimai</i>“, „<i>Rašymas pagal pavyzdį</i>“.</p> <p>Kuriami kontekstai, padedantys vaikams įgyti pagrindinius įgūdžius, susijusius su skaitymu ir raštu, skatinant vaikus aktyviai dalyvauti mokymosi procese, gerinant jų gebėjimą atpažinti raides ir suprasti žodžių struktūrą. „<i>Raidžių kortelės ir žaidimai</i>“ – naudojant raidžių korteles, vaikams pateikiama galimybė atpažinti ir vardinti raides, o vėliau jas jungti į paprastus žodžius. Tai padeda atpažinti abėcėlės raides ir žodžių struktūrą. „<i>Skaitomos frazės su vaizdais</i>“ – vaikams pateikiamos paprastos frazės ir vaizdai, kad jie galėtų atpažinti žodžius ir asocijuoti juos su kasdieniais objektais ar veiksmais. Kasdienėse situacijose lavinami vaikų kalbos ir klausos įgūdžiai, padedant jiems atpažinti garsus, skiemenis ir suvokti, kaip sudaromi žodžiai. Tai formuoja svarbų pagrindą vėlesniam skaitymo ir rašymo mokymuisi. „<i>Dainos ir eilėraščiai</i>“ – naudojant dainas ir eilėraščius, vaikai išmoksta žodžių skiemenis, taip pat jie susieja garsus su muzika, skatinančia kalbos ritmą. Taip pat „<i>Garsų atpažinimas žodžiuose</i>“, „<i>Žodžių dalinimas į skiemenis</i>“ ar „<i>Žaidimai su garsais</i>“.</p> <p>Kuriami kontekstai, skatinantys vaikų suvokimą, kad raštas perteikia informaciją, skatina domėtis skaitymu ir ruošia būsimam skaitymo mokymuisi.</p>
--	--

<p>atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą.</p> <p>❖ Supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.</p>	<p>Tai gali būti: <i>knygų vartymas, iliustracijų skaitymas, istorijų kūrimas ar žodžių atpažinimas tekste</i>. Vaikai skatinami informacijos ieškoti knygoje, enciklopedijose, žurnaluose.</p> <p>Stiprinami klausymo įgūdžiai skatina vaikų kritinį mąstymą ir ruošia savarankiškam skaitymui. Inicijuojama kuo daugiau veiklų, kurių metu sudaromos sąlygos klausytis skaitančio suaugusiojo, aptarti girdėtą tekstą, kurti jį savaip, interpretuoti. „<i>Pasakojimo tvarka</i>“ – vaikai dėlioja paveikslėlius iš girdėto pasakojimo teisinga tvarka, taip suvokdami įvykių seką. „<i>Veikėjų emocijos ir sprendimai</i>“ – aptariama, kaip jaučiasi veikėjai ir kodėl jie pasirenka tam tikrus veiksmus.</p>
--	---

1.2. „KALBINĖ RAIŠKA“

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.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Dalyvavimas žodiniuose žaidimuose</p> <p>❖ Kalbos skatinimas pokalbiuose</p> <p>❖ Aplinkos pažinimas ir įvardijimas</p> <p>❖ Emocijų ir minčių raiška, formuojant paprastus sakinius</p>	<p>Sudaromos sąlygos aktyviam vaikų dalyvavimui žodiniuose žaidimuose, kurie lavintų kalbos, garsinę raišką ir kūrybiškumą. <i>Mėgdžiojimo žaidimai</i> – vaikai kartoja suaugusiojo tariamus garsus, skiemenis ar žodžius, lavindami kalbos artikuliaciją. <i>Veiksmų ir pantomimikos pratimai</i> – vaikai derina žodžius su mimika ir gestais, išreikšdami emocijas bei veiksmus. <i>Ritminiai žaidimai</i> – atliekami skanduotės, ritminiai žodžių kartojimai ar dainelės, skatinantys žodžių atmintį ir garsinį suvokimą. <i>Kūrybinės improvizacijos</i> – vaikai spontaniškai kuria žaidimų dialogus, įtraukdami girdėtus žodžius ir frazes.</p> <p>Organizuojamos veiklos, kurios skatintų vaikų įsitraukimą į pokalbius ir ugdytų kalbinę raišką ir plėsti žodyną kasdienėse situacijose. <i>Klausimų-atsakymų žaidimai</i> – vaikai atsako į suaugusiųjų pateiktus klausimus apie aplinką, veiklas ar įvykius. <i>Pokalbiai kasdienėse situacijose</i> – suaugusieji inicijuoja pokalbius apie kasdienę rutiną, pvz., valgymo ar apsirengimo metu. <i>Pasakojimų dalinimasis ir pasakymų plėtojimas</i> – vaikai dalinasi įspūdžiais ar įvykiais, o suaugusieji padeda formuoti sakinius teisingai, pakartoja ir išplečia vaikų pasakymus, įtraukdami naujų žodžių ar idėjų.</p> <p>Kuriami ugdymo(si) kontekstai, skatinantys vaikų gebėjimą pažinti aplinką, plėsti kalbinę raišką, įvardijant objektus, veiksmus bei būsenas ir ugdyti aktyvų žodyną per patirtį ir stebėjimą. <i>Objektų stebėjimas ir aptarimas</i> – vaikai kartu su suaugusiuoju įvardija aplinkos objektus (pvz., „kas tai yra?“, „kokia tai spalva?“). <i>Teminės veiklos</i> – vaikams pristatomos konkrečios temos, pvz., „gyvūnai“ arba „transportas“, ir jie mokomi susijusių žodžių. <i>Pasivaikščiavimo diskusijos</i> – lauke arba grupėje vaikai apibūdina pastebėtus daiktus, reiškinius ir jų savybes.</p> <p>Suaugusiojo inicijuojamas bendravimas, kuris skatintų vaikų gebėjimą išreikšti savo jausmus, mintis ir išgyvenimus žodžiais kasdieninėse situacijose.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rašytinės raiškos eksperimentavimas 	<p><i>Emocijų žaidimai</i> – vaikai įvardija ir apibūdina savo jausmus įvairiose situacijose (pvz., „Kaip jautiesi, kai žaidžiate su draugais?“).</p> <p><i>Pasakojimai apie išgyvenimus</i> – vaikai pasakoja apie savo dieną, išgyvenimus ir nuotaikas, lavindami gebėjimą atskleisti savo mintis ir emocijas. <i>Pokalbiai apie norus ir poreikius</i> – vaikai mokomi kalbėti apie tai, ko nori, ką jaučia ar kas jiems svarbu. <i>Sakinių kūrimo užduotys</i> – vaikai sudaro paprastus sakinius apie savo veiklas, norus ar jausmus (pvz., „Aš noriu obuolio“).</p> <p>Kūrybinių veiklų metu leidžiama eksperimentuoti su rašymo priemonėmis, kurios skatintų rašytinės kalbos ir kūrybinės išraiškos lavinimą. <i>Rašymo imitacija</i> – vaikai stebi suaugusiųsius rašant ir bando imituoti rašymo judesius, braižyti linijas, braukdami, piešdami ir kurdami ženklus. <i>Piešimo ir rašymo derinimas</i> – vaikai piešia ir rašo pirmuosius „ženkliukus“ ar simbolius, bandydami išreikšti mintis per ženklus. <i>Rašymo žaidimai</i> – vaikai rašo atsitiktinius ženklus, brauko, keverzoja, palikdami pirmuosius rašymo pėdsakus ant popieriaus, smėlio, vandens ar kitų paviršių.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kalbos raiškos tyrinėjimas 	<p>Vaikai kviečiami eksperimentuoti su kalbos raiška, naudojant skirtingus balso stiprumus, intonacijas ir garsus. <i>Žaidimas su balso intonacija</i> – vaikai taria žodžius įvairiais balso tonais (pvz., labai aukštu, žemu, švelniu). <i>Kalbos garsų žaidimai</i> – vaikai kuria „pseudokalbas“ (savitas, pačių sukurtas), kuriuose naudojami žaismingi garsai. „<i>Pamėgdžijimo</i>“ žaidimas – vaikai kartoja įvairius garsus arba žodžius skirtingu tempu ir stiliumi, taip tyrinėdami balso savybes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Paprastų sakinių vartojimas 	<p>Skatinama naudoti paprastus sakinius kasdieninėse situacijose. <i>Žaidimas „Ką darai?“</i> – vaikai atsako paprastais sakiniais į klausimus apie savo veiksmus („Aš valgau“, „Aš žaidžiu“). <i>Kasdieninių veiksmų apibūdinimas</i> – vaikai pasakoja, ką jie daro, naudodami paprastus sakinius: „Aš piešiu“, „Mes einame į lauką“. „<i>Kas ir ką?</i>“ žaidimas – vaikai atsako į klausimus su pagrindiniais veiksmy veiksmažodžiais, formuluodami sakinius („Mokytoja skaito“, „Katė miega“).</p>
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kalbos turtėjimas, sudėtingėjimas, kuriant ir pasakojant istorijas 	<p>Klausomasi pasakojimų, įgarsintų tekstų ir vaidinimų, kurių dėka išplečiama vaikų kalba. <i>Kalbos ekspansija (plėtimas, skleidimas)</i> – mokytojas plečia vaiko pasakymą, pvz., jei vaikas sako „Aš noriu obuolio“, mokytojas priduria „Tu nori raudono obuolio, kurį valgome kartu su draugu“. Skatinama kurti ir pasakoti istorijas pagal paveikslėlių seką. <i>Paveikslėlių sekos kūrimas</i> – vaikai kuria istoriją naudodami išdėstytus paveikslėlius, kuriuose atskleidžiama, kas atsitiko pirmiausiai, antra ir trečia. <i>Atpasakojimas ir vaidinimas</i> – vaikai pasakoja istorijas, kurias jie girdėjo, ir jas suvaidina su savo kūrybiniais papildymais. <i>Pasakojimų testinumas</i> – vaikai tęsia pradėtą pasakojimą, naudodami savo vaizduotę ir įžvalgas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aktyvios komunikacijos veiklos, klausimų formulavimas 	<p>Kuriami ugdymo(si) kontekstai, skatinantys aktyviai dalyvauti pokalbiuose ir diskusijose, užduoti klausimus, dalytis savo patirtimi. „<i>Kas nutiko?</i>“ žaidimas – vaikai klausinėja ir diskutuoja apie pasakojimus ar vaizdus, siekdami sužinoti istorijas ir detales. Vaikai mokomi kurti klausimus, naudojant įvairias klausiamąsias formas (pvz., „Kada...?“, „Kur...?“, „Kaip...?“). <i>Klausimų žaidimas</i> – vaikai užduoda klausimus apie mokytojo pasakojimą („Kur yra</p>

❖ Rašymo ir piešimo veiklos, rašytinės raiškos eksperimentavimas	medžiai?“, „Kada mes eisime į lauką?“). „Ką norėtum sužinoti?“ žaidimas – vaikai pasakoja, ką jie nori sužinoti apie pasaulį, naudodami klausimus. Skatinamas kūrybiškas rašymas ir piešimas, sudaromos sąlygos bei galimybės eksperimentuoti su rašytine kalba. <i>Rašymas laiškų piešiniu</i> – vaikai rašo laiškus ar žinutes draugams ir tėvams, naudodami simbolius, raides ar piešinius. <i>Simbolių kūrimas</i> – rašymas ir piešimas simboliais, kurie reprezentuoja kasdienes daiktus ar veiksmus (pvz., žaisti, valgyti). <i>Rašymas ant netradicinių paviršių ar netradicinėmis rašymo priemonėmis</i> – vaikai rašo raidėmis ant smėlio, vandens ir pan., ar naudojami gamtinėmis medžiagomis (gilės, kaštonai, akmenukai), kad imituotų rašymą, rašo kreidelėmis ant asfalto. Organizuojamos veiklos, skatinančios pažinti ir suprasti įvairių kalbų įvairovę, dalyvavimą kultūriniuose kalbiniuose žaidimuose. <i>Pasakos dviem kalbomis</i> – klausymas pasakų, kurios yra pateikiamos tiek lietuvių, tiek kita kalba. <i>Tarptautinės kalbų dienos paminėjimas</i> – vaikai mokosi sveikintis ir klausytis paprastų frazių kitomis kalbomis. <i>Susitikimai su kitakalbiais</i> – smalsumą sužadina ir ugdytinius įtraukia mokytojo inicijuojamos veiklos, kurių metu gyvai arba nuotolinėmis priemonėmis bendraujama su vaikais ar suaugusiais, kalbančiais kitomis kalbomis ar lietuvių kalbos tarmėmis. <i>Juokavimai, mįslės ir skaičiuotės</i> – vaikai spėlioja mįsles, mokosi skaičiuotes, kartoja greitakalbes. <i>Kalbiniai žaidimai pagal kultūrinius papročius</i> – vaikai dalyvauja žaidimuose, kurie susiję su lietuvių ir kitų kultūrų kalbos ypatumais. Skatinti taikyti neverbalinę kalbą ir gestus, kai negalima perteikti informacijos žodžiais. <i>Šarados</i> – vaikai bendrauja naudodami tik gestus, kūno kalbą ir mimiką. <i>Simbolių naudojimas</i> – vaikams suteikiama galimybė pasakyti savo norus per nuotraukas ar simbolius. <i>Žaidimai su daiktais</i> – vaikai naudojami simboliais (pvz., žaislais, nuotraukomis), kad paaiškintų savo mintis ir jausmus.
❖ Kalbų įvairovės ir kultūrinės kalbinės tapatybės suvokimas	
❖ Kompensacinės kalbos raiškos strategijos	

UGDYMO(SI) SRITIS „MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“



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

2.1. „KASDIENINIAI GYVENIMO ĮGŪDŽIAI“

Vertybinė nuostata

Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai

Ugdymo(si) gairės

ANKSTYVASIS UGDYMAS (1–3 metai)

<p>❖ Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradedą tinkamai naudotis stalo įrankiais.</p> <p>❖ Suaugusiojo padedamas naudojami tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus.</p> <p>❖ Padeda į vietą vieną kitą daiktą.</p> <p>❖ Pradedą laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėje.</p>	<p>Organizuojami užsiėmimai, kurių metu vaikai ragauja obuolius, morkas, agurkus, kt., kalbasi apie jų naudą organizmui. Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu.</p> <p>Žaidžia režisūrinius maisto gaminimo žaidimus grupės „virtuvėje“, imituoja restoraną ir etiketą jame.</p> <p>Organizuojamos veiklos, padedančios formuoti vaikų kasdienės higienos ir savitvarkos įgūdžius, skatinant pasitikėjimą savimi ir savarankiškumą. Žaidimas „Padėk lėlei“ – vaikai, naudodami lėles ar minkštus žaislus, imituoja higienos veiksmus ir drabužių užvilkimą, mokosi tvarkos eigos (pvz., „Pirmiausia nusirengiame, tada apsirengiame“). Suaugusysis stebi ir padeda. „Kas pirmas?“ <i>rungtys</i> – organizuojamas žaidimas, kur vaikai varžosi, kas greičiau apsiaus batus ar apsilvils striukę, skatinant teisingai atpažinti rūbų detales ir atlikti veiksmus savarankiškai. <i>Veiksmų seka</i>: „Apsirenkime kartu“ – vaikai mokomi nuosekliai atlikti veiksmus (pvz., užsidėti marškinėlius, tada kelnes, užsitraukti užtrauktuką), o suaugusysis padeda tik esant sunkumams. <i>Praktinė veikla</i>: „Švarios rankytės“ – mokoma taisyklingai plauti rankas ir veidą su suaugusiojo pagalba. Vaikai stebi save veidrodyje, tikrina švarumą ir išmoka savarankiškai naudoti rankšluostį. Susipažįsta su higienos reikmenimis ir ugdo kūno priežiūros įgūdžius. Vaikai mokomi taisyklingai naudoti dantų šepetėlį žaidžiant „Valykime dantukus“ su dantukų modeliu ar pasitelkiant IT priemones, mokosi nusiplauti rankas pagal eilę (prieš valgį ar po žaidimų).</p> <p>Inicijuojamos veiklos, kurios ugdo vaikų atsakomybę ir tvarkos supratimą, skatindamos kasdienį įpročių formavimąsi per žaidimą ir praktines situacijas. Žaidimas „Kas greičiau surinks?“ – vaikai varžosi, kas greičiau surinks ir sudės žaislus į dėžę, pagal tam tikrą taisyklę (pvz., vienos spalvos ar formos daiktus). „Pasakyk ir padėk“ <i>užduotis</i> – vaikai ne tik padeda daiktą į vietą, bet ir garsiai pasako, ką daro (pvz., „Knygą dedu ant lentynos“, „Kamuolį dedu į dėžę“).</p> <p>„Tvarkos detektyvas“ <i>žaidimas</i> – vaikai ieško netvarkoje pasimetusių daiktų ir padeda juos į tinkamą vietą, atkreipdami dėmesį į tvarką aplinkoje. „Pagalbos draugas“ <i>veikla</i> – vaikai porose dirba kartu, vienas renka daiktus, o kitas padeda suaugusiajam pastebėti, kur jie turėtų būti padėti.</p> <p>Nuolat suaugusiojo primenami, pačių susikurti susitarimai, kurie ugdo vaikų supratimą apie saugumą ir gebėjimą laikytis bendrų susitarimų, formuojant atsakomybės jausmą grupės ir kiemo aplinkoje. Susikuriama kasdienė rutina ir taisyklės, kad vaikai sėkmingai išminktų elgtis saugiai. „Saugumo detektyvai“ – vaikai stebi vieni kitus lauko žaidimų metu ir įvardija saugius bei nesaugius veiksmus. „Nepavojingas kelias“ <i>veikla</i> – suaugusysis iš anksto žymi erdves spalvotais kūgeliais ar lipdukais, o vaikai turi laikytis saugaus judėjimo maršruto pagal duotus nurodymus. Taisyklių kartojimas kiekvieną kartą prieš einant į žaidimų aikštelę.</p> <p>„Aš pažadu“ <i>ritualas</i> – prieš einant į lauką, vaikai kartu su mokytoju garsiai išsako susitarimus (pvz., „Mes nestumdome draugų“, „Mes žaidžiame saugiai“). Visi drauge juos aptaria, o po veiklos kartu įvertina, ar susitarimai buvo laikomi.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<p>❖ Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei</p>	<p>Sukuriami kontekstai, inicijuojamos veiklos, kurios ugdo vaikų sveikos mitybos supratimą, skatina savarankiškumą ir atsakomybę už savo valgymo įpročius. Žaidimas „Sveiko maisto lėkštė“ – vaikai renkasi iš pateiktų maisto paveikslėlių</p>

<p>pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Taisyklinga rankų higiena. ❖ 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. Paaškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį. ❖ Paaškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. 	<p>arba plastikinių modelių ir sudėlioja sveikos mitybos lėkštę. Eksperimentas „<i>Ką valgo mūsų kūnas?</i>“ – suaugusysis demonstruoja paveikslėlius ar modelius, kaip sveiki ir nesveiki produktai veikia organizmą (pvz., sveiki maisto produktai „suteikia energijos“, o saldumynai „sumažina jėgas“). Po tokių veiklų vykdoma refleksija, įtvirtinamos žinios. Naudojasi mokykloje esančiomis ŽEE ir patys augina sveikatai palankias daržoves, uogas ar žoleles.</p> <p>Veiklų metu ugdomas vaikų savarankiškumas ir kultūringas elgesys prie stalo. Praktiniai užsiėmimai su savarankišku maisto serviravimu. Žaidimas „<i>Tvarkingos pietų rankos</i>“, skatinantis tvarkingumą. Jo dėka vaikai mokosi rankų higienos per smagias veiklas, atliekamus eksperimentus ir edukacinius užsiėmimus.</p> <p>Žaidimas su <i>UV lempa</i>, parodantis bakterijų pašalinimą. Eksperimentas su pipirais ir muilu, parodantis kaip bakterijos „traukiasi“ nuo muilo.</p> <p>Suaugusiojo padedami, lavina savo savarankiškumą, padeda suprasti savo kūno poreikius ir ugdo atsakomybę už tinkamą apsirengimą. Organizuojamos veiklos, skatinančios vaikus stebėti savo kūno pojūčius, atpažinti temperatūros pokyčius ir savarankiškai pasirinkti tinkamus drabužius pagal situaciją. Praktinė veikla „<i>Koks oras šiandien?</i>“ – prieš einant į lauką vaikai kartu su suaugusiuoju žiūri į termometrą arba stebi orą pro langą ir sprendžia, kokius drabužius reikia apsirengti. Žaidimas „<i>Ką apsirengti?</i>“ – vaikai gauna įvairių sezonų paveikslėlius ir deda atitinkamus drabužių paveikslėlius ant figūrėlių. Aptariama, kodėl pasirinkti drabužiai tinka arba netinka. „<i>Ar šilta, ar šalta?</i>“ veikla – vaikai eksperimentuoja su šiltais ir šaltais daiktais (pvz., šilta pūkinė striukė ir plonas megztinis), paliečia juos ir įvardija, kaip jie jaučiasi (pvz., „Šilta“, „Šalta“). Ritualas „<i>Aš rūpinuosiu savimi</i>“ – vaikai kiekvieną rytą ir po lauko veiklų patys nusprendžia, ką apsirengti arba nusivilkti, o suaugusysis stebi ir, prireikus, padeda priimti teisingą sprendimą.</p> <p>Mokytojas skiria pakankamai dėmesio rutiniams dalykams, ugdo vaikų atsakingumo ir tvarkos įgūdžius per žaidimus ir kasdienes užduotis. „<i>Tvarkos stebėtojas</i>“ - vaiko atsakomybės skatinimas.</p> <p>Kasdienė užduotis „<i>Surask daikto vietą</i>“.</p> <p>Per tiesiogines (praktinius, žaidybinius užsiėmimus, išvykas) ir interaktyvias patirtis vaikai mokosi apie pagalbos profesijas ir jų svarbą - <i>išvyka į priešgaisrinę stotį</i>, kur vaikai susipažįsta su ugniagesių darbo ypatybėmis, apžiūri techniką. Bendradarbiavimas su <i>policijos atstovais</i> - praktinis užsiėmimas apie saugų elgesį gatvėje ar pagalbos iškvietimą.</p> <p>Į grupes kviečiama Vilniaus visuomenės sveikatos biuro specialistė, kuri edukacinių užsiėmimų metu aptaria saugumo temas ir sveiką elgesį. Saugos <i>viktorina</i> su klausimais apie kiemo ir grupės saugumą. Praktinis „<i>Pavojaus ženklų pažinimas</i>“ su simbolių paaiškinimu. Mokytojo padedami vaikai įtvirtina žinias ir gebėjimus teisingai naudoti pagalbos numerį. Simuliacijos „<i>Pagalbos iškvietimas</i>“ - vaikai mokosi, kaip ir kada kreiptis pagalbos. „<i>Numerio atmintis</i>“ - žaidimas, kuriame vaikai praktikuoja teisingą pagalbos numerio sakymą.</p> <p>Organizuojamos veiklos, kurios yra kryptingos, įtraukiančios ir ugdo ne tik vaikų supratimą apie kūną ir jo ribas, bet ir jų gebėjimą praktiškai taikyti įgūdžius kasdienėse situacijose. <i>Anatomijos pažinimo veiklos</i> - vaikai mokosi apie savo</p>
--	--

	<p>kūno dalis per kūrybines veiklas: piešia žmogaus kūną, lipdo iš plastilino, dėlioja dėlionės. <i>Kūno ribų pažinimo dirbtuvės</i> - interaktyvūs žaidimai, kurie lavina vaikų supratimą apie jų asmenines ribas „<i>Mano asmeninė erdvė</i>“ (vaikai žymi ribas aplink save ir mokosi pasakyti „stop“). <i>Saugaus kontakto žaidimai</i> - praktikuojama, kaip pasakyti „stop“ ar „ne“ per vaidmenų žaidimus, kuriuose inscenizuojamos realios situacijos, pvz., nepageidaujamas prisilietimas. <i>Sensoriniai užsiėmimai</i> - vaikai tyrinėja, kaip veikia kūnas – rankų atspaudai, kaulų modeliai, klausos ir regos žaidimai (pvz., ausinės, spalvų filtrai).</p>
--	---

2.2. „FIZINIS AKTYVUMAS“

Vertybinė nuostata

Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Vaikščiojimo ir pusiausvyros lavinimas. ❖ Įvairių paviršių įveikimas. ❖ Judėjimas erdvėje, perėjimas nuo ėjimo prie bėgimo. ❖ Kamuolio valdymas kojomis ir rankomis. ❖ Akių, rankų ir kojų judesių dermė. 	<p>Organizuojamos veiklos, kuriose vaikai vaikšto tarp dviejų nubrėžtų linijų, eina siauru paviršiumi (pvz., ant lygios lentos ar specialaus kilimėlio), mokosi peržengti nedideles kliūtis (pvz., žaislus ar kūgelius).</p> <p>Vaikai lipa ant mažų kalniukų ar laiptelių, pereina per nestabilius paviršius, pavyzdžiui, kilimėlius, pagalves ar smėlio dėžės kraštą, lavindami savo pusiausvyrą.</p> <p>Vaikai dalyvauja žaidimuose, kurių metu laisvai juda erdvėje, pavyzdžiui, „<i>Gaudynės</i>“ ar „<i>Pagauk balioną</i>“. Šios veiklos lavina koordinaciją ir gebėjimą judėti grupėje. Inicijuojami žaidimai, skatinantys vaikų judesių dinamiką, pavyzdžiui, vaikščiojimo greičio keitimas pagal mokytojo nurodymus („Eik greičiau“, „Sustok“), perėjimas iš lėto ėjimo į bėgimą ir atvirkščiai.</p> <p>Inicijuojamos sportiškos ir aktyvios veiklos, kurių metu ugdo(si) rankų ir akių koordinaciją, lavėja motorika per metimo ir gaudymo pratimus, stiprinami kojų raumenys ir koordinacija valdant kamuolį kojomis. Kamuolio gaudymas iš lėto, pradedant nuo didelio kamuolio, pavyzdžiui, sėdint ratu ir ridenant kamuolį. Kamuolio spyrimas į tikslą (pvz., apversto kibiro vidų) arba žaidimas „<i>Įmušk į vartus</i>“.</p> <p>Veiklos praturtinamos įvairiais judesiais, kurie lavina smulkiąją ir bendrąją motoriką. Stambių karoliukų vėrimas, drabužių su lipdukais užsegimo praktika, ridinėjimas kamuoliu per kliūtis.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Išsvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. 	<p>Inicijuojamos veiklos, kurios ugdo vaikų fizinę išsvermę, koordinaciją, pusiausvyrą ir suteikia galimybę išmėginti savo kūno galimybes atliekant įvairius judesius. „<i>Bėgimo lenktynės</i>“ – vaikai bėga tam tikrą atstumą, stengiasi įveikti visą distanciją be sustojimo. Palaiptiniam didinamas atstumas, prašoma bėgti pakaitiniu žingsniu. Galima įtraukti ir žaidimo elementą, pavyzdžiui, bėgti iki „stotelės“ ir grįžti atgal. Po kiekvieno bėgimo aptariama, kaip sekėsi ir kaip jie jautėsi. „<i>Kengūros šuoliai</i>“ – žaidimas, kur vaikai šoka į tolį, stengdamiesi</p>

<p>❖ Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai.</p> <p>❖ Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.</p> <p>❖ Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.</p>	<p>pasiekti kuo didesnę atstumą, o po to aptariama, kaip geriausiai atlikti šuolį. „Peršok krepšį“ veikla – vaikai šoka per nedidelį barjerą arba krepšį, mokydamiesi šokinėti aukšty. Atsižvelgiama į jų gebėjimus ir pamažu didinama šuolio aukštis.</p> <p>Kuriamos situacijos, kurios padeda vaikams geriau suvokti savo kūno padėtį erdvėje, lavina judėjimo koordinaciją ir ugdo taisyklingą laikyseną bei pusiausvyrą. „Judėjimo imitacija“ – vaikai imituoja įvairius gyvūnus, judančius pagal tam tikras taisykles (pvz., žingsniuoti kaip drambliai, šokinėti kaip žiogai, bėgti kaip gepardai). Tai padeda lavinti motoriką ir kūno koordinaciją. „Kūno pozicijos žaidimas“ – vaikai, klausydami komandų, turi atlikti tam tikras pozas, pavyzdžiui, sėdėti tiesiai, stovėti viena koja, vaikščioti ant pirštų galiukų, stengtis išlaikyti taisyklingą laikyseną. Galima naudoti veidrodį, kad vaikai patys matytų savo pozas ir geriau suvoktų taisyklingą kūno laikyseną. „Judėjimas pagal muziką“ – vaikai laisvai juda pagal muziką, pasirinkdami, kaip nori judėti (šokinėti, šliaužti, bėgti), tačiau atkreipiant dėmesį į koordinaciją ir erdvinį suvokimą (pvz., judėti nesusiduriant su kitais vaikais).</p> <p>Organizuojamos veiklos, lavinančios vaikų sąmoningumą apie savo kūno poreikius, padedančios suvokti nuovargio ar judėjimo signalus ir mokančios tinkamai reaguoti į savo fizinę būklę. „Energijos šviesoforas“ – veikla padeda vaikams atpažinti savo pojūčius, kurios metu vaikai žymi savo energijos lygį naudodami spalvas (pvz., žalia – „jaučiuosi energingas“, geltona – „man reikia truputį pailsėti“, raudona – „man reikia sustoti ir ilsėtis“). „Kūno ženklai“ užduotis – vaikai mokosi atpažinti kūno ženklus, pavyzdžiui, žiovilį, sunkumą kojose, greitą širdies plakimą. Suaugęs paaiškina, ką šie ženklai reiškia, ir padeda vaikams įvardyti savo būseną. Po ilgesnės ramios veiklos vaikai skatinami išreikšti judėjimo poreikį. Mokytojas gali pasiūlyti trumpą mankštą ar žaidimą, kad vaikai patenkintų šį poreikį ir suprastų savo kūno signalus.</p> <p>Kuriami kontekstai, kurie įgalina vaikus ugdytis smulkiają motoriką, koordinaciją, lavinti rankų tikslumą bei kūrybiškumą ir padeda vaikams pasitikėti savo gebėjimu atlikti kruopščius darbus. „Vikriųjų pirštelių mankšta“ – prieš kūrybinę veiklą atliekami smulkiosios motorikos pratimai: sagų užsegimas, karoliukų vėrimas, plastilino minkymas ar įvairių formų lipdymas, pirštukiniai žaidimai. „Smulkiųjų daiktų rūšiavimas“ žaidimas – vaikai rūšiuoja mažus daiktus (pvz., karoliukus, pupeles) pagal spalvas, formas ar dydžius, lavindami tikslumą ir kantrybę. Vaikai piešia įvairias linijas (tiesias, banguotas, apskritimus) pagal pateiktas schemas, lavindami rankų tikslumą valdant pieštuką, tikslingai naudoja žirkles kirpdami pagal linijas.</p>
2.3. „EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA“	
<p>Vertybinė nuostata Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.</p> <p>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.</p>	
Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės

Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. ❖ Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs). 	<p>Užsiėmimų metu, dienos eigoje vaikai skatinami įvardyti, kaip jaučiasi, naudojant vizualines ir žaidybines priemones. Žaidimas „<i>Emocijų veidai</i>“ – kortelių su įvairiomis emocijomis (pvz., džiaugsmas, liūdesys) parinkimas pagal jausmą. Padėti vaikui išmokti tinkamai valdyti savo emocijas. Naudoti jausmų knygas ar daineles, skatinančias emocijų atpažinimą ir išraišką, „<i>Jeį linksmas esi, tai plok rankom</i>“ ir pan.</p> <p>Pasitelkiant įvairias situacijų modeliavimui tinkamas priemones, socialinius žaidimus skatinti empatiją, analizuoti kitų emocijas. <i>Lėlių teatras</i> – rodomos situacijos, kuriose veikėjai patiria įvairias emocijas, vaikai spėlioja ir aptaria jų jausmus. Rūpinimosi situacijos – pvz., žaislų „gydymas“ arba draugo apkabinimas, kai jis liūdnas.</p>

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. ❖ Pradeda 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. 	<p>Kuriamos situacijos, kurios ugdo vaikų gebėjimą suprasti ir valdyti savo emocijas, lavina jų gebėjimą kalbėti apie jausmus ir moko, kaip tinkamai reaguoti į įvairias emocines situacijas. „<i>Emocijų veidai</i>“ veikla – vaikai žiūri į įvairių emocijų iliustracijas ir aptaria, kada jie jaučiasi taip pat. Kiekvienas vaikas parenka veidą, kuris atspindi jo dabartinę nuotaiką, ir pasako, kodėl taip jaučiasi. Šių veiklų inicijavimui tikslinga naudoti įvairių literatūrą, IT priemones. „<i>Kaip jaučiuosi?</i>“ – vaikai sukuria emocijų ratą su skirtingomis emocijomis ir naudoja jį kasdien. Po įvykusios situacijos jie pasuka ratą, nurodydami savo emociją, ir aptaria ją. Žaidimas „<i>Draugo emocija</i>“ – vaikai aptaria draugo pasirinktas ar mimika išreikštas emocijas, spėja, kodėl jis taip jaučiasi, ir pasiūlo, kaip jam padėti. Tai skatina empatiją ir emocinį suvokimą. „<i>Emocijų istorijos</i>“ – vaikai klausosi trumpų pasakojimų ar stebi paveikslėlius, kuriuose veikėjai patiria tam tikras emocijas. Po to aptariama, ką veikėjai jaučia ir kodėl. Vaikai siūlo, kaip veikėjai galėtų spręsti emocines situacijas.</p> <p>Pasitelkti įvairius būdus, mokant vaikus sąmoningai atpažinti ir išreikšti savo emocijas, mokyti tinkamų jausmų raiškos būdų ir ugdyti gebėjimą ieškoti pagalbos ar sprendimų sudėtingose emocinėse situacijose. Veikla „<i>Emocijų skaičiavimas</i>“ – vaikai prisimena dienos įvykius ir pažymi, kokių emocijų patyrė daugiausiai. Aptariama, kas sukėlė šias emocijas, kaip jos buvo išreikštos ir kokių sprendimų buvo rasta, jei emocijos buvo nemalonios. „<i>Emocijų teatras</i>“ – vaikai vaidina įvairias situacijas (pvz., prarado žaislą, laimėjo žaidimą), išreikšdami emocijas balsu ir gestais. Kiti vaikai aptaria, kaip jie galėtų padėti draugui jaustis geriau arba kokių tinkamų raiškos būdų galima pasiūlyti.</p>

2.4. „SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ“

Vertybinė nuostata

Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
-------------------	--------------------------

Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. ❖ Pradeda laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų 	<p>Organizuojant ugdymą, laikomasi struktūruotos veiklos bei aiškių dienos ritualų. <i>Ryto ratas</i>, kuriame kartu aptariama dienos veiklų tvarka (pvz., „Pirma žaisime, po to eisime valgyti“). Mokantis stebėti laiko tėkmę, naudoti skirtingos trukmės <i>muzikines atkarpas</i>, 1, 5, 10 minučių smėlio laikrodžius. Situacijos aptarimas su suaugusiuoju po įvykio, pvz., „Kai tau nepatinka žaidimas, pasakyk: „Nenoriu žaisti“ arba paprašyk pagalbos“.</p> <p>Skatinti vaikų savikontrolę ir dėmesio sutelkimą per savarankiškus žaidimus bei aplinką, skatinančią žodinius apmąstymus. Sukurti žaidimų erdvę su dėmesį lavinančiomis veiklomis, pvz., dėlionėmis ar konstruktoriais, skatinti vaikus garsiai apmąstyti veiksmų seką.</p> <p>Sudaryti sąlygas bendraujant su kitais, mokytis tinkamo elgesio ir pritaikyti išmokus būdus, kuriuos patyrė, suprato, perėmė iš suaugusiojo, atsižvelgti į kito prašymus. <i>Emocijų „termometras“</i> - vaikas parodo, kaip stipriai jaučia emociją (pvz., pyktį), ir mokosi nusiraminti naudojant kvėpavimo pratimų ar žaidimų metodiką.</p> <p>Kurti vaikui aiškias, suprantamas taisykles ir palaikyti jų laikymąsi per žaidimus bei pastiprinimą (pvz., pagyrimus už gerą elgesį).</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pats taiko įvairius nusiramavimo būdus, 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. 	<p>Organizuojamos veiklos ugdo vaikų gebėjimą savarankiškai pasirinkti nusiramavimo būdus, padeda suprasti jų naudą ir skatina dalintis šiomis žiniomis su kitais, stiprinant tarpusavio supratimą ir pagalbą. „<i>Ramybės spalvos</i>“ kūrybinė veikla – vaikai piešia arba spalvina, naudodami ramias spalvas (pvz., mėlyną, žalią) ir kuria „ramybės piešinius“. „<i>Nusiramavimo dėžutė</i>“ – vaikai kuria savo nusiramavimo dėžutę, į kurią deda mėgstamus daiktus (pvz., minkštą žaislą, pieštuką piešimui). Jie dalijasi idėjomis, kas padeda jiems nusiraminti, ir kviečia draugus išbandyti savo metodus. „<i>Ramybės kvėpavimas</i>“, „<i>Nusiramavimo kampelis</i>“ ir panašūs metodai.</p> <p>Sudaromos situacijos, padedančios vaikams suprasti, kad kantrybė ir pastangos padeda pasiekti svarbių tikslų. Jos ugdo savikontrolę, moko įvertinti laukimo svarbą ir stiprina gebėjimą valdyti impulsus. „<i>Misija: pastangos ir tikslas</i>“ – vaikai dirba prie ilgesnės trukmės projekto (pvz., kuriant kolektyvinį piešinį ar statant didelį statinį iš kaladėlių). „<i>Laiko laikrodis</i>“ užduotis – vaikai gauna laikrodį ar smėlio laikrodį ir stebi laiką, kurį reikia išlaukti prieš atliekant tam tikrą veiklą. „<i>Paslėpto lobio iššūkis</i>“ – vaikai ieško paslėpto lobio, tačiau pirmiausia turi atlikti užduotis, kurios veda prie lobio. Tai moko juos suprasti, kad norint pasiekti tikslą, reikia laiko ir pastangų.</p> <p>Įvairiais būdais skatinama vaikų savitvarda, gebėjimas suprasti savo emocijas ir jų priežastis, rasti tinkamus būdus reaguoti į provokuojančias situacijas bei stiprinti tarpusavio supratimą ir bendradarbiavimą. „<i>Ramybės taisyklės</i>“ – vaikai kartu su suaugusiuoju kuria taisykles, kaip elgtis provokuojančiose situacijose (pvz., „Giliai įkvėpk“, „Pasakyk, ką jauti“, „Pasitrauk, jei labai pyksti“). Šios taisyklės kabinamos matomoje vietoje, ir vaikai primena jas vieni kitiems. <i>Taikos ieškotojų misija</i> – grupėje sukuriama „taikos misija“, kurioje vaikai ieško taikių išeičių sudėtingose situacijose. Jie gali rinkti taškus už teisingai suvaldytą pyktį</p>

<p>Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi.</p> <p>❖ Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.</p>	<p>ar išspręstą konfliktą ir aptaria, kaip tai padėjo grupei. „<i>Emocijų stabtelėjimo žaidimas</i>“ – vaikai žaidžia situacinius žaidimus, kuriuose reikia sustoti prieš reaguojant į provokuojančią situaciją. Pvz., žaidimo metu vaikas turi „stabelėti“, giliai įkvėpti ir tada pasakyti, ką galvoja apie situaciją.</p> <p>Tikslingai kuriamos situacijos, skatinančios vaikus mokytis lankstumo ir prisitaikymo prie kintančių situacijų, suprasti, kad dienos ritmo pokyčiai gali būti įdomūs ir naudingi. „<i>Staigmena dienos ritme</i>“ žaidimas – grupės veikloje įtraukiamas netikėtas, bet malonus pokytis (pvz., vietoj piešimo – trumpas šokio užsiėmimas). Vaikai aptaria, kaip jautėsi, kai planas pasikeitė. Žaidimas „<i>Pasiruoškime pokyčiams</i>“ – vaikai mokosi prisitaikyti prie skirtingų situacijų per vaidinimus (pvz., ką daryti, jei užklupo lietus ar vėlavo transportas). Veikla „<i>Keičiame planą</i>“ – vaikai supažindinami su planuotais dienos veiklų pokyčiais (pvz., vietoj pasivaikščiojimo bus kūrybinės dirbtuvės). Suaugęs aptaria, kodėl pokyčiai reikalingi, ir skatina vaikų teigiamą požiūrį į situaciją.</p>
---	---

2.5. „SAVIVOKA IR SAVIGARBA“

Vertybinė nuostata

Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų.</p> <p>❖ Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi.</p> <p>❖ Siekia savarankiškumo: „Aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais.</p> <p>❖ Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis.</p> <p>❖ Suaugusiojo</p>	<p>Organizuojamos pažintinės veiklos, kurių metu vaikai turi galimybę pažinti savo kūno dalis ir jų pavadinimus per daineles, žaidimus ir pratimus. Dainelė „<i>Galvytė, rankytės, kojytės</i>“ su judesiais.</p> <p>Žaidimas „<i>Parodyk, kur yra...</i>“ (vaikai rodo ant savęs kūno dalis, pvz., nosį, ausis). <i>Sensoriniai žaidimai</i> su smėliu ar vandeniu, kur vaikai kalba, kurią kūno dalį naudoja (pvz., rankomis semia smėlį).</p> <p>Skatinamas vaikų savęs atpažinimas ir vardinimas per pokalbius ir žaidimus, pasitelkiant įvairias priemones (IT, knygas, veidrodį ir pan.). Žaidimas „<i>Kas aš esu?</i>“ – vaikai pasako savo vardą, amžių ir pasirinktą simbolinį daiktą, (pvz., „Aš esu Tomas ir esu berniukas“).</p> <p>Žaidimas „<i>Ką turiu?</i>“: vaikai pasako, ką laiko rankose ar ką dėvi („Aš turiu raudoną kepurę“). Sukurtos įvairios motyvavimo priemonės skatina vaikus atlikti užduotis savarankiškai ir pabrėžti jų pasiekimus. „<i>Savęs ap rengimo iššūkis</i>“ - vaikai bando užsivilkti striukę ar užsirišti batus, suaugęs padeda tik prireikus.</p> <p><i>Valgymo savarankiškai užduotys</i> - vaikai patys deda maistą į lėkštę ar geria iš puodelio. Natūraliai užmezgami emociniai ryšiai, kurie padėtų pajusti vaikų grupę kaip bendruomenę. „<i>Draugystės žaidimas</i>“ - vaikai poromis dalijasi žaislais arba piešia kartu.</p> <p>Ugdomas pažinimas per kūrybines ir žaidybines veiklas, skatinami bendri žaidimai ir komandinės veiklos. „<i>Statome miestą</i>“ - vaikai grupėmis stato miestą iš blokų ir kuria apie jį istoriją. „<i>Ritminiai žaidimai</i>“ - vaikai muša ritmą kartu su kitais. <i>Spalvinimo veikla</i> „<i>Lietuvos vėliava</i>“ - vaikai spalvina trispalvę arba</p>

<p>skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais.</p> <p>❖ Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.</p>	<p>piešia simbolinius, žymius ir lankytinus Vilniaus objektus, Gedimino pilį. <i>Muzikinė veikla</i> - klausosi tautinių dainų ir mokosi jų judesių. Mokomasi atvirumo ir pagarbos kitoms kalboms bei kultūroms. - „<i>Pasakyk labas!</i>“ - vaikai mokosi pasisveikinti skirtingomis kalbomis. <i>Svečio diena</i> - grupėje apsilanko tėvai, pasakojantys apie kitas šalis ar kultūras (pvz., žaisdami su tradiciniais žaislais).</p>
<p>Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)</p>	
<p>❖ Išbando naujus Būdus, tyrinėjant savo kūno augimą. Dalinasi stebiniaisiais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (išskvepiamas oras, širdies plakimas ir kt.).</p> <p>❖ Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis.</p> <p>❖ Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų.</p> <p>❖ 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.</p> <p>❖ Domisi ir</p>	<p>Organizuojamos veiklos padeda vaikams suprasti, kaip veikia jų kūnas, skatina smalsumą tyrinėti savo augimą ir dalintis atradimais su kitais. Vykdoma diskusija „<i>Kaip auga mano kūnas?</i>“ – vaikai kalba apie savo kūno pokyčius (pvz., augimą, jėgos didėjimą). Jie gali parodyti nuotraukas ar pasakojimus apie save, kai buvo jaunesni, aptardami skirtumus. „<i>Kūno tyrinėtojų laboratorija</i>“ – vaikai tyrinėja, kaip juda jų raumenys, lenkdami ir tiesdami rankas, kojas. Suaugęs paaishkina, kaip raumenys padeda judėti. Projektas „<i>Stebiu savo augimą</i>“ – vaikai piešia arba matuoja savo ūgį ir palygina jį su ankstesniais matavimais. Jie aptaria, ką reiškia augti ir dalinasi savo išvalgomis.</p> <p>Kuriamos aplinkos, kurios padeda vaikams įvertinti savo gebėjimus, skatina pasitikėjimą savimi ir tyrinėjami socialiniai vaidmenys, kurie atskleidžia jų stiprybes bei įgūdžius. Projektas „<i>Kūrybiniai superherojai</i>“ – vaikai sukuria savo „superherojų“ personažus, pagrįstus jų pačių gebėjimais ir savybėmis (pvz., „Mano superherojus – draugas, kuris visada padeda“). Jie diskutuoja apie tai, kaip šios savybės gali padėti kitiems ir kaip svarbu vertinti savo gebėjimus. „<i>Vaidmenų žaidimas</i>“ – vaikai įsijungia į vaidmenų žaidimus, kur imituoja skirtingus socialinius vaidmenis (pvz., gydytojas, mokytojas, tėvai). Jie aptaria, ką šie vaidmenys reiškia ir kaip jie gali prisidėti prie grupės.</p> <p>Suaugusiojo organizuojamos veiklos ugdo vaikų atsakomybę, gebėjimą bendradarbiauti ir aktyviai dalyvauti bendruomenės gyvenime, skatina jausti pasididžiavimą savo indėliu. Organizuojama diskusija „<i>Aš ir mano bendruomenė</i>“ – vaikai aptaria, ką reiškia priklausyti šeimai, grupei ar mokyklos bendruomenei. Jie dalijasi savo jausmais, kaip gali prisidėti prie bendrų sprendimų. Veikla „<i>Bendruomenės planai</i>“ – vaikai dalyvauja planuojant bendras grupės šventes ar renginius (pvz., piešia kvietimus, siūlo žaidimus). Jie jaučia savo įnašo svarbą bendruomenės gyvenime. Projektas „<i>Šeimos dienoraštis</i>“ – vaikai dalijasi savo patirtimi šeimos veiklose, pavyzdžiui, aptaria kartu gamintą maistą ar kelionę. Jie piešia arba rašo apie tai, kaip galėjo prisidėti prie šeimos sprendimų.</p> <p>Vaikai skatinami pažinti savo tautybę ir šalį, kurioje jie gyvena, tyrinėti kitų šalių ypatybes bei ugdyti pagarbą visiems žmonėms, nepaisant jų skirtumų. Veiklos „<i>Kas aš esu?</i>“ ar „<i>Mano šalies simboliai</i>“, skatinančios vaikus pasakoti apie save, savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, skatinančios tyrinėti Lietuvos simbolius (vėliavą, herbą, himną). Jie aptaria savo šeimos tradicijas ar papročius, kartu dainuoja Lietuvos himną ar piešiamą trispalvę. Žaidimas „<i>Pasaulio kelionės</i>“ – vaikai tyrinėja kitų šalių žemėlapius, žymi jų vietas ir aptaria, kuo tos šalys įdomios (pvz., gyvūnais, oru, statiniais). Diskusija „<i>Panašumai ir skirtumai</i>“ – vaikai tyrinėja savo ir kitų šalių panašumus bei skirtumus (pvz., apranga, maistas, šventės). Jie mokosi, kad nepaisant skirtumų, visi žmonės yra lygūs ir svarbūs.</p>

dažniausiai laikosi šeimos, mokyklos, bendruomenės ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	Visais įmanomais būdais padedama vaikams geriau suprasti bendruomenės vertybes, jų teises ir pareigas bei ugdomas atsakingas ir pagarbus požiūris į save ir aplinkinius. „ <i>Vertybių ratas</i> “ – vaikai susėda ratu ir dalinasi istorijomis, kaip jiems pavyko laikytis grupės ar šeimos vertybių, kaip tai padėjo jiems ar kitiems jaustis geriau. „ <i>Pagalbos draugui diena</i> “ – vaikai skatinami padėti vieni kitiems atlikti užduotis ar spręsti problemas, diskutuojama apie pagalbą, kaip svarbią bendruomenės vertybę.
--	--

UGDYMO(SI) SRITIS „TYRINĖJU IR PAŽĪSTU APLINKĄ“



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

3.1. „APLINKOS PAŽINIMAS“

Vertybinė nuostata

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

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Atpažįsta ir reaguoja į neseniai vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuočius nuotraukose, įrašuose. ❖ Įsitraukia į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę. ❖ Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. ❖ Dalyvauja prižiūrint augalus. ❖ Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius. ❖ Renkasi būti 	<p>Padedamas formuoti ryšys su savo šeimos ir grupės patirtimi bei prisiminimais, suteikiant galimybę apžvelgti ir pasidalinti šiais įvykiais su kitais. „<i>Fotoaparatas</i>“ - grupėje ar šeimoje užfiksuojami svarbūs kasdienybės momentai, šventės, žaidimai ar kiti įvykiai. Tai leidžia vaikams vėliau peržiūrėti ir aptarti, kas nutiko bei sukurti emocinius ryšius su prisiminimais.</p> <p>Kiekvieną dieną dėliojamos dienvartė/veiklos kortelės, kurios priskiriamos tam tikrai paros daliai. Veiklose naudojami smėlio laikrodžiai, sieniniai, staliniai laikrodžiai, kurie vizualiai padėtų lengviau įsisavinti laiko tėkmę.</p> <p>Organizuojami pasivaikščiavimai artimiausioje gamtinėje aplinkoje apžiūrint, tyrinėjant pojūčiais čia pat augančius augalus ir gėles, medžius bei teisingai juos pavadinti. Žaidžiami žaidimai „<i>Gyvūnų lota</i>“, žaidimai su gyvūnų garsais – klausomasi paukščių čiulbėjimo, šuns lojimo, katės miaukimo, karvės mūkimo ir t.t.</p> <p>Ugdomas vaikų supratimas, kad augalai yra gyvas organizmas, kuriam reikalinga priežiūra, kad jis toliau vystytųsi, augtų. „<i>Žalioji palangė</i>“, žaliųjų edukacinių erdvių mokyklos kieme lankymas ir tyrinėjimas.</p> <p>Ugdymo procese integruojami atraktyvūs būdai, atliekami gamtos reiškinių stebėjimai, bandoma juos atkartoti įvairių eksperimentų pagalba, pvz.: saldinių liejimas - vaivorykštė, plunksnų pūtimas - vėjas, smulkių baltų popierėlių pūtimas - pūga ir pan.</p>

<p>patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, bei džiaugiasi ten esančiais objektais.</p>	<p>Skatinama, kad vaikai atrastų, kas jiems asmeniškai teikia džiaugsmą, kad būtų aktyvūs ir pasirinkimai būtų paremti asmenine nuomone ir jausmais. Tai gali būti laisvai pasirinktos veiklos, užsiėmimai ar aplinkos stebėjimai, kurie padeda vaikui jaustis laisvai ir patogiai.</p>
---	---

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)

<p>❖ Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą.</p> <p>❖ Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis.</p> <p>❖ 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.</p> <p>❖ Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar.</p> <p>❖ Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.</p> <p>❖ Įžvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie</p>	<p>Pritaikomos aplinkos, kuriami kontekstai, padedantys suprasti savo šalies tapatybę ir jos pagrindinius simbolius, įsimenant šalies ir sostinės pavadinimus, tapatinant save kaip vilnietį. „<i>Kelionė po sostinę</i>“ – edukacijos lankytinose vietose, virtualūs turai po muziejus, projektinės veiklos, įtraukiant ir šeimą.</p> <p>Sudaromos sąlygos vaikams per patyriminį ugdymą(si) pažinti mūsų tradicines šventes, jas lyginti su kitų tautų šventėmis. Pasitelkiama kūryba: „<i>Šventinis menas</i>“, diskusija „<i>Mūsų šventės</i>“, pasakojimas „<i>Pasaulio šventės</i>“, loginis mąstymas „<i>Švenčių dėlionė</i>“, „<i>Švenčių skoniam</i>“ – mokytojas kartu su vaikais aptaria tradicinius patiekalus, valgomus per šventes įvairiose šalyse.</p> <p>Įvairiomis formomis mokomasi atpažinti profesijas, suprasti jų svarbą kasdieniame gyvenime, domimasi, kaip vyksta paslaugų ir prekių mainai. Organizuojamas ugdymas, kuris skatina vaikų smalsumą, padeda suprasti profesijų įvairovę ir jų svarbą visuomenėje, ugdo ekonominį mąstymą. Pasakojimai, projektai ar diskusijos „<i>Kuo dirba mano šeima?</i>“, ekskursijos Vilniuje „<i>Profesijų pasaulis</i>“ – lankymasis įvairiose įstaigose (pvz., gaisrinėje, kepykloje, bibliotekoje), susipažinimas su darbuotojais ir jų veikla. „<i>Profesijų dirbtuvės</i>“ – inscenuoti žaidimai, kuriuose vaikai išbando skirtingų profesijų veiklas (pvz., pardavėjas ir pirkėjas, gydytojas ir pacientas, kepėjas ir klientas). Organizuojamas ugdymas(is) be sienų, kuris skatintų ugdyti(s) vaikų supratimą apie istorinius pokyčius, skatintų smalsumą ir gebėjimą lyginti bei analizuoti. <i>Vilnius muziejus</i> – lankymasis istorijos ar buities muziejuose, gyvosios istorijos renginiai. „<i>Kelionė laiku</i>“ vaidmenų žaidimas – vaikai inscenizuoja gyvenimą skirtingais laikotarpiais, išbando senovinius buitines darbus ar žaidimus, kelionėms pasitelkiama IKT.</p> <p>Atraktyviai ir vaikų kalba – žaidimu – organizuojamos veiklos, ugdančios vaikų laiko suvokimą, padedančios planuoti veiklas ir orientuotis kasdienėje rutinoje. „<i>Laiko mašina</i>“ žaidimas – vaikai pasakoja, ką veikė vakar (praeitis), ką veikia dabar (dabartis) ir ką planuoja veikti rytoj (ateitis).</p> <p>Organizuojamų išvykų į gamtą, žaidimų kieme metu ugdomas vaikų gebėjimas stebėti, analizuoti ir lyginti gamtinius objektus, padedant geriau suprasti aplinkos pasaulį. „<i>Kas su kuo draugauja?</i>“ – vaikai skirsto korteles su gyvūnais ir augalais į dvi grupes, aptaria, kuo jie skiriasi. „<i>Kam reikalingos šaknys, o kam – kojos?</i>“ – diskusija apie augalų ir gyvūnų judėjimą, mitybą, augimą. Organizuojamos diskusijos, taikomi mąstymo žemėlapiai, vaikai skatinami IKT pagalba domėtis gyvuoju juos supančiu pasauliu. „<i>Kas gyvas, o kas ne?</i>“ – mokosi atskirti gyvąją gamtą (augalus, gyvūnus) nuo negyvosios (akmenų, vandens, debesų). „<i>Miško ir pievos gyventojai</i>“ – mokosi atskirti, kurie gyvūnai</p>
---	--

<p>augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais.</p> <p>❖ Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius.</p> <p>❖ Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ja rūpintis, prižiūrėti puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti.</p> <p>❖ Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį.</p> <p>❖ Pradeda jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.</p>	<p>ir augalai gyvena tam tikrose aplinkose. „<i>Žiemos ir vasaros augalai ir gyvūnai</i>“ – aptaria, kaip keičiasi gamta skirtingais metų laikais.</p> <p>Integruojant į veiklas, vaikuose ugdomas suvokimas apie pagrindinius gamtos reiškinius ir sužadinamas smalsumas apie Visatą. „<i>Kodėl keičiasi metų laikai?</i>“ – aptariama, kaip Žemės padėtis Saulės atžvilgiu lemia metų laikų kaitą. „<i>Kodėl diena keičia naktį?</i>“ – vaikams paaiškinama, kaip Žemė sukasi aplink savo ašį, jie stebi, kaip keičiasi šviesa ir tamsa.</p> <p>Vaikams padedama ugdyti(s) atsakomybę už savo veiksmus, suprasti bendruomeniškumo svarbą ir aktyviai prisidėti prie aplinkos puoselėjimo. Svarbūs socialinio ir emocinio ugdymo(si) akcentai: ugdoma empatija aplinkai – skatinamas ryšys su gamta, žmonėmis ir kultūriniu paveldu. Skatinamas aktyvus dalyvavimas bendruomenės gyvenime ir atsakomybės jausmas už savo veiksmų pasekmes. Mokoma reflektuoti, kaip asmeniniai ir grupės veiksmai gali prisidėti prie aplinkos išsaugojimo. „<i>Gamtos draugai</i>“ – vaikai tyrinėja gamtą, prižiūri augalus, rūpinasi gyvūnais. „<i>Aš galiu prisidėti</i>“ – refleksija: ką aš galiu padaryti, kad mūsų aplinka būtų gražesnė ir draugiškesnė visiems?</p> <p>Organizuojamos veiklos, kurių metu ugdomi vaikų sąmoningumas apie jų pačių vaidmenį gamtos išsaugojime bei skatinamas aktyvus domėjimasis pasauliu ir jo įvairove. Sudaromos sąlygos kritiškai mąstyti apie skirtingas gyvenimo sąlygas pasaulyje ir žmogaus prisitaikymą prie jų. „<i>Žmogus ir gamta – draugai?</i>“ – tyrinėjama, kaip žmonės naudoja gamtos išteklius, kas padeda išsaugoti aplinką ir ką galima keisti. „<i>Ateities pasaulis</i>“ – kūrybinės veiklos, kuriose vaikai piešia ar pasakoja, kaip įsivaizduoja darnų žmogaus ir gamtos santykį ateityje.</p> <p>Suaugusiojo padedami, vaikai stiprina priklausymo jausmą bendruomenei ir gamtai, ugdo(si) atsakomybę už savo aplinką bei kūrybiškai ją tyrinėja ir puoselėja. Ugdoma meilė ir pagarba savo kultūrai, tradicijoms, vietai. „<i>Aš kuriu savo aplinką</i>“ – vaikai dalyvauja aplinkos puošimo, sodinimo, tvarkymo veiklose. „<i>Mano ypatingas miestas Vilnius</i>“ – vaikai piešia ar pasakoja, IKT priemonėmis kuria iliustracijas ar pasinaudodami fotoaparatais fiksuoja jiems žinomas, gražias Vilniaus vietas.</p>
--	--

3.2. „TYRINĖJIMAS“

Vertybinė nuostata

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

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Smalsauja, stebisi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta bei atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis.</p> <p>❖ Fantazuoja ir</p>	<p>Stiprinamas vaikų gebėjimas užduoti klausimus ir paaiškinti, ką jie patyrė ar atrado, skatinamas jų smalsumas. Padedama vaikams suvokti, kas vyksta aplink juos, vaikai skatinami būti atsargiais ir apdairiais su naujais daiktais. „<i>Paslaptingi maišeliai</i>“ – lytėjimo tyrinėjimas, „<i>Spalvoti stebuklai</i>“ – spalvų maišymas.</p> <p>Organizuojamas ugdymas, skatinantis tyrinėti aplinką, kūrybiškai naudoti įvairias medžiagas ir priemones, laisvai eksperimentuoti su spalvomis, garsais, judesiais, formomis. Per šias veiklas ugdomas kūrybiškumas, vaizduotė,</p>

<p>eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija. Tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus.</p> <p>❖ Pamėgdžiodamas Suaugusįjį, ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultata rodantiems kitiems.</p>	<p>saviraiška bei smalsumas. „<i>Neįprasti teptukai</i>“ – piešiama ne įprastais teptukais, o kempinėmis, pagaliukais, plunksnomis ar net rankomis ir kojomis. „<i>Emocijų veidrodėlis</i>“ – mokytojas rodo emocijas, o vaikai jas atspindi mimika, balsu, gestais. Po to vaikai patys kuria emocijų scenas. „<i>Didžioji statyba</i>“ – vaikai iš dėžių, kaladėlių ar gamtinės medžiagos (pvz., pagaliukų, kaštonų, kankorėžių) kuria pastatus, tiltus, miestelius.</p> <p>Suaugusiojo pavyzdžiu, vaikai skatinami įsitraukti į tyrinėjimo veiklas. Sudaromos sąlygos tyrinėti įvairias medžiagas, gamtos reiškinius, eksperimentuoti su skirtingomis priemonėmis, džiaugtis atradimais ir dalintis rezultatais su kitais. „<i>Atkartok mane</i>“ – mokytojas atlieka veiksmus (pvz., pila vandenį, maišo smėlį), o vaikai mėgdžioja ir bando patys eksperimentuoti.</p>
---	--

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)

<p>❖ Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi.</p> <p>❖ Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui.</p> <p>❖ Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.</p>	<p>Šis pasiekimas padeda vaikams geriau suprasti save ir aplinką, ugdo tyrinėjimo džiaugsmą, pagarbą kitų patirtims ir pasaulio įvairovei. Ugdoma empatija ir pagarba skirtingoms kultūroms, gyvenimo būdams. „<i>Pasaulio kampeliai</i>“ – pažintis su skirtingų šalių žmonių gyvenimu, tradicijomis per knygas, filmukus, pasakojimus. „<i>Mano augimas</i>“ – vaikai stebi savo ūgio pokyčius, lygina savo nuotraukas, aptaria, kaip jie keičiasi, kuria istorijas. „<i>Aš ir kiti</i>“ – aptarimas, kuo visi žmonės panašūs, kas juos sieja, nepaisant kultūrinių skirtumų.</p> <p>Organizuojamos veiklos, kuriami kontekstai, inicijuojamos ekskursijos ar edukacijos, padedančios vaikams ugdytis loginį mąstymą, eksperimentavimo įgūdžius ir džiaugtis atradimais kasdienėje aplinkoje. Suaugusysis skatina bendradarbiavimą ir dalinimąsi pastebėjimais su kitais. „<i>Mokslininko kampelis</i>“ – vaikai eksperimentuoja su įvairiomis priemonėmis, pvz., magnetais, vandeniu, smėliu. „<i>Kas man labiausiai tinka?</i>“ – renkasi įrankius ar priemones tyrinėjimui, aiškinasi jų paskirtį. „<i>Kuo jie panašūs?</i>“ – vaikai lygina augalus, gyvūnus ar daiktus, randa jų panašumus ir skirtumus.</p> <p>Parentamos veiklos, kurios ne tik skatina pažintinį smalsumą, bet ir ugdo vaiko pasitikėjimą savimi, drąsą reikšti savo mintis bei gebėjimą argumentuoti savo idėjas, išsakyti kilusias emocijas. Skatinamas refleksijos įgūdis: vaikai mokosi įsivertinti savo patirtį ir ją išreikšti. Ilgalaikis projektas „<i>Mano atradimų dienoraštis</i>“ – vaikai žodžiu ar piešiniais fiksuoja, ką sužinojo ir kaip tai suprato. „<i>Išbandyk dar kartą!</i>“ – vaikai diskutuoja apie tai, kas pavyko ar nepavyko veiklose, ką galėtų daryti kitaip.</p>
--	---

3.3. „MATEMATINIS MĄSTYMAS“

Vertybinių nuostatų

Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.

Esminiai gebėjimai

Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. ❖ Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdamas (suartindamas, pakilnodamas, pilstydamas vandenį ar smėlį). Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan. ❖ Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. ❖ Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio). 	<p>Kasdienėse ar tikslingai planuotose veiklose padedama vaikams lavintis skaičių suvokimą, siejant juos su kasdieniais objektais ir judesiais. „<i>Paduok tiek, kiek prašoma</i>“ – mokytojas prašo vaikų paduoti 1, 2 ar 3 žaislus, kaladėles ar kitas priemones. „<i>Suskaičiuok pėdutes</i>“ – vaikai ieško paliktų pėdų (pvz., popierinių) ir suskaičiuoja, kiek jų yra. Mokytojo padedami, vaikai mokosi lengvas skaičiuotes ir išsiskaičiuoti. „<i>Kurioje vietoje aš?</i>“ – po trumpos estafetės vaikai mokosi suprasti, kas buvo pirmas, antras ar trečias.</p> <p>Kuriami kontekstai, kurie skatina suprasti ir lyginti daiktų dydį, svorį bei tūrį per praktinius veiksmus, skatina aktyvų tyrinėjimą, lavinant ir sensorinius pojūčius bei mąstymą. „<i>Kieno pėdutė ilgesnė?</i>“ – vaikai braižo savo pėdų kontūrus ant popieriaus ir lygina, kieno pėdutė ilgesnė ar trumpesnė. „<i>Kiek telpa smėlio?</i>“ – vaikai semia smėlį į du skirtingo dydžio indus ir atranda, kuriame telpa daugiau. „<i>Lyginame gamtą</i>“ – vaikščiodami lauke, vaikai ieško ilgesnių ir trumpesnių šakelių, lengvesnių ir sunkesnių akmenukų. „<i>Vandens lenktynės</i>“ – vaikai pila vandenį į dvi stiklines skirtingu greičiu ir stebi, kuri pasipildys greičiau.</p> <p>Su mokytojo pagalba pradedami lyginti objektai pagal jų dydį, ilgį, spalvą ir formą. Per praktinius žaidimus ir eksperimentus lavinamas vizualinis suvokimas, loginis mąstymas ir gebėjimas rūšiuoti daiktus pagal tam tikras savybes. „<i>Gamtoje atraskime</i>“ – vaikščiodami lauke, vaikai renka lapus ar akmenukus, kuriuos paskui rikiuoja pagal dydį arba rūšiuoja pagal spalvą.</p> <p>Lavinant vaikų pastabumą, gebėjimą atpažinti dėsningumus ir ugdant ankstyvuosius matematikos, muzikos bei judesio įgūdžius, mokoma(si) atkartoti paprastas pasikartojančias sekas iš dviejų elementų (pvz., spalvų, garsų, judesių). „<i>Plok-plok, taukšt-taukšt</i>“ – mokytojas ploja delnais ir trepsi kojomis tam tikra seka (pvz., plojimas-treptelėjimas-plojimas-treptelėjimas), vaikai atkartoja.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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, 	<p>Skatinami ne tik skaičiavimo įgūdžiai, bet ir vaikų įsitraukimas, savarankiškumas bei džiaugsmas, mokantis naujų dalykų. Skatinamas bendradarbiavimas – vaikai padeda vieni kitiems mokytis. „<i>Kibirkštelių testas</i>“ – kiekvienas vaikas užrašo skaičius nuo 0-10 ir palygina su draugų užrašais, aptardamas klaidas ir pasiekimus. „<i>Lipnūs skaičiai</i>“ – vaikai klijuoja skaičius ant atitinkamų daiktų (pvz., „2 obuoliai“, „5 kėdės“), grupuoja daiktus.</p> <p>Kuriami kontekstai, padedantys vaikams suprasti matematiką per žaidimą, skatinantys jų smalsumą ir norą tyrinėti. Mokytojo organizuojamos veiklos padeda vaikams įsisavinti duomenų vaizdavimą per praktinį patyrimą, skatina</p>

<p>vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendžiamas problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. ❖ Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliu jų skirtumui apibūdinti. ❖ Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka 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, 	<p>loginį mąstymą ir bendravimo įgūdžius. Fiksuojamas džiaugsmas dėl pasiekimų ir įveiktų iššūkių. „<i>Kas slepiasi po veiksmais?</i>“ - paveikslėlių spalvinimas pagal atliktus sudėties bei atimties veiksmų 7-ųjų ribose rezultatus.</p> <p>Organizuojamos veiklos, lavinančios vaikų mąstymą, skatinančios samprotavimą apie ateitį ir padedančios suprasti tikimybių sąvoką kasdienėse situacijose. Ugdomas loginis ir priežasties-pasekmės mąstymas. „<i>Kas bus po metų?</i>“ – vaikai dalijasi spėjimais apie savo gebėjimus ateityje. „<i>Pasakų baigtys</i>“ – vaikai spėja ir aptaria galimas pasakos pabaigas (<i>gali būti, kad herojus laimės; taip negali būti, nes veikėjas neturi sparnų</i>).</p> <p>Tikslingai organizuojamos veiklos, kurių metu ugdomi vaikų gebėjimas pastebėti ir tiksliai apibūdinti mažus dydžių skirtumus bei formuoti taisyklingą kalbą, išreikšti nuomonę apie matuojamus dalykus, pastebinti detales. „<i>Matuojame draugus</i>“ – vaikai matuoja savo ūgį, ploto dydį ir lygina su kitų vaikų matmenimis. Ieško žodžių apibūdinti mažiems skirtumams (pavyzdžiui: „<i>Jis truputį aukštesnis, bet labai panašus į mane.</i>“).</p> <p>Inicijuojamos veiklos, padedančios vaikams įsiminti ir taikyti geometrinių figūrų pavadinimus kasdienėje aplinkoje, taip pat skatinančios kūrybiškumą ir kalbinį pažangumą. Ugdomas gebėjimas susieti geometriją su kasdieniu gyvenimu ir objektais, formuojamas analitinis mąstymas. „<i>Ieškome geometrinių formų</i>“ – vaikai tyrinėja aplinką ir ieško objektų, kurie atitinka geometrines formas (pvz., kvadratai, rutuliai) ir jas apibūdina, pasakoja, kur matė tokius objektus. „<i>Formų kūryba</i>“ – vaikai lipdo ar piešia objektus, naudodami įvairias geometrines formas ir vėliau jas pristato, apibūdindami naudojamus pavadinimus („<i>Aš sukūriau namą, kurio stogas yra trikampis, o sienos kvadratai.</i>“). „<i>Geometrinių formų stalo žaidimas</i>“ – žaidimas su kortelėmis, kuriose vaizduojamos skirtingos geometrinės formos, vaikai jas klasifikuoja ir apibūdina. „<i>Formų piešinys</i>“ – vaikai piešia paprastus objektus, naudodami geometrines formas, pvz., piešia namą (stogas – trikampis, langai – kvadratai) ir aiškina, kokias figūras naudojo arba figūras dėlioja iš detalių, gamtinės medžiagos.</p> <p>Skatinamas erdvinis mąstymas ir orientacija erdvėje. Organizuojamos veiklos, padedančios vaikams ugdytis gebėjimą apibūdinti daiktų išsidėstymą erdvėje, įtvirtinant kalbos įgūdžius. „<i>Skirtingos perspektyvos</i>“ – vaikai žiūri į tą pačią aplinką iš skirtingų vietų (pvz., nuo stalo, nuo lango, nuo durų) ir pasakoja, kaip keičiasi objektų išdėstymas.</p> <p>Veiklos lavina vaikų gebėjimą prisiminti ir atlikti veiksmų sekas, skatinamos orientaciją erdvėje bei gerinant judesių koordinaciją ir atmintį. Į ugdymo procesą integruojami edukaciniai programavimo žaidimai su Bee-Bot robotukais pirmyn ir atbuline tvarka. Kortelių su rodyklėmis sekos įsiminimas ir teisingas jos atkūrimas jas sumaišius. „<i>Judėjimo seka su nuotykiomis</i>“ – vaikai gali būti paprašyti atlikti veiksmus pagal pasakojamą istoriją, kurioje reikia atlikti tam tikrus judesius (pvz., žingsniuoti į priekį, pasukti į kairę), o vėliau atkurti viską atbuline tvarka, tarsi grįžtų į pradinę vietą.</p> <p>Vaikai skatinami bendradarbiauti, dalintis idėjomis, lavinti struktūrizuotą jų mąstymą, kūrybiškai žiūrėti į pasikartojančius modelius bei žaisti su skirtingais elementais, kartu ugdydami koordinaciją, atmintį. „<i>Kūrimo sekos žaidimas</i>“ – vaikai gauna kelis objektus (pvz., spalvotas kaladėles, korteles su įvairiais</p>
--	---

sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	vaizdais) ir turi sukurti seką, kuri kartojasi, pvz., raudona, mėlyna, raudona, mėlyna, ir tą pačią seką pratęsti, įtraukiant papildomus elementus.
--	---

3.4. „SKAITMENINIS SUMANUMAS“

Vertybinė nuostata

Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.

Esminiai gebėjimai

Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
------------	-------------------

Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)

<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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. 	<p>Organizuojamos veiklos, skatinančios vaikus pažinti išmaniuosius žaislus, tyrinėti jų veikimo būdus ir išmokti naudotis pagrindinėmis funkcijomis per smagias, kūrybiškas veiklas. „<i>Bitutės kelionė</i>“ – vaikai kartu su mokytoja padeda robotukui Bee-Bot „nukeliauti“ iki tikslo (pvz., nuo vieno kambario kampo iki kito), galima mokytis įveikti kliūtis ar keliauti tam tikros spalvos keliu ir taip įtvirtinti žinias apie spalvas, skaičius, formas ir pan. Mokytojas parodo, kaip įjungti robotuką ir nurodyti kryptį. Atliekamos suaugusiojo iš anksto suplanuotos veiklos su medine <i>kodavimo dėlionė</i>, kuri leidžia linksmi ir be ekranų išmokti programavimo pradmenų.</p> <p>Integruojamos pertraukėlės, kurios lavina vaikų kalbos, klausymo ir motorikos įgūdžius, padeda suvokti veiksmų eiliškumą bei skatina bendravimą ir bendradarbiavimą. Pertraukėlė „<i>Ką darome pirmiausia?</i>“ – mokytojas demonstruoja kasdienę veiklą (pvz., rankų plovimą ar batų apsiautimą) ir kartu su vaikais garsiai įvardija veiksmų seką, naudodami paprastus žodžius: „Paimk muilą, patrink rankas, nuplauk vandeniu.“ Žaidimas „<i>Kas po ko?</i>“ – mokytojas užduoda klausimus, pvz., „Ką darai po to, kai atsisėdi prie stalo?“ Vaikai bando atsakyti žodžiais ar parodyti veiksmais. Judesio žaidimas „<i>Sekime lyderį</i>“ – vienas vaikas atlieka veiksmus pagal nurodytą seką, o kiti juos pakartoja. Mokytojas skatina vaikus garsiai įvardyti kiekvieną veiksmą.</p> <p>Kalbama su vaikais, organizuojamos diskusijos, kurios padeda vaikams suprasti ir pradėti laikytis saugaus naudojimo taisyklių, lavina jų atsakingą elgesį ir gebėjimą atpažinti tinkamą bei netinkamą elgesį su išmaniaisiais žaislais ir kitais daiktais. „<i>Atspėk taisyklę</i>“ – mokytojas demonstruoja netinkamą ar tinkamą išmaniojo žaislo naudojimą, o vaikai spėja, ar taip elgtis galima, ir kodėl. „<i>Kas atsitiks?</i>“ – vaikai spėja, kas gali nutikti, jei išmanusis žaislas bus naudojamas netinkamai (pvz., „Jei jį numesi, jis suges“), mokosi suprasti priežasties-pasekmės ryšį. „<i>Mokytojo klaida</i>“ – mokytojas tyčia daro klaidą (pvz., stato robotuką ant kėdės krašto), o vaikai ją pastebi ir pasiūlo taisyklingą elgesį.</p>
--	---

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. 	<p>Skatinama vaikų technologinė raštingumo raida, organizuojamos veiklos, orientuotos į vaikų kūrybiškumą, savarankiškumą, atsakingą požiūrį, į technologijų naudojimą ir komandinio darbo gebėjimus, į naujų mokymosi formų atradimą. „<i>Technologijos ir gamta</i>“ – vaikai tyrinėja gamtą ir naudojami išmaniosiomis programėlėmis (pvz., žvaigždžių atpažinimo ar gyvūnų garsų programėlėmis), fiksuoja savo stebėjimus. „<i>Kuriu savo istoriją</i>“ – vaikai</p>
--	--

<p>❖ Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu.</p> <p>❖ Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradeda suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.</p>	<p>naudoja programėles, kuriose gali kurti ir iliustruoti savo istorijas, o vėliau jas pristato kitiems.</p> <p>Mokytojas sudaro sąlygas vaikams išmokti naudoti įvairias skaitmenines priemones, integruoti skirtingus turinio tipus ir ugdo bendravimo, dalinimosi bei refleksijos įgūdžius. „<i>Skaitmeninis plakatas</i>“ – vaikai derina piešimo ir teksto kūrimo programas, kurdami plakatą tam tikra tema (pvz., „Mano svajonių sodas“). Jie mokosi naudoti paprastas teksto ir vaizdų redagavimo funkcijas. „<i>Virtuali pasaka</i>“ – vaikai piešia pasakos (įvairiausiomis temomis) iliustracijas, įrašo jos pasakojimą ir sujungia vaizdus, garsą bei tekstą į vientisą pasaką, kuria grupės pasakų albumą. „<i>Dalinuosi savo kūryba</i>“ – vaikai pasakoja apie savo sukurtą skaitmeninį turinį (pvz., filmuką, piešinį, muzikinį klipą), pristato jį grupei, atsako į klausimus, mokosi vertinti ir džiaugtis savo bei kitų darbais. „<i>Eksperimentų dokumentavimas</i>“ – atliekant paprastą eksperimentą (pvz., „Kaip tirpsta cukrus vandenyje“), vaikai fotografuoja procesą, įrašo pastebėjimus ir sudaro skaitmeninį pristatymą su nuotraukomis, tekstu ir garsu. Įvairiais būdais skatinamas vaikų pagrindinių programavimo ir technologijų naudojimo įgūdžių lavėjimas, o taip pat atsakomybės už savo skaitmeninį turinį prisiėmimas. „<i>Robotų pasaulis</i>“ – vaikai, naudodamiesi paprastais programavimo žaidimais ar aplikacijomis, kuria komandų sekas, kad „sukontroliuotų“ robotus atlikti tam tikras užduotis, pvz., pasiekti tikslą ar atlikti judesį. Vaikai išbando savo sudarytą komandų seką, identifikuoja klaidas ir stengiasi jas ištaisyti. „<i>Pirmieji programavimo žingsniai</i>“ – naudojant paprastą programavimo aplinką (pvz., „Bee-Bot“), vaikai kuria komandų sekas, skirtas tam tikram veiksmui atlikti (pvz., pasukti, judėti į priekį), išbando šias komandas.</p>
---	--

3.5. „PROBLEMŲ SPRENDIMAS“

Vertybinių nuostata

Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus, stebi, kaip tai daro kiti ir</p>	<p>Sukuriamos situacijos, kurios skatina vaikų problemų sprendimo gebėjimus, savarankiškumą, bendravimą ir pasitikėjimą savimi, padeda išmokti kreiptis pagalbos ir mokyti iš kitų. Diskusija „<i>Man nepavyko, bet...</i>“ – mokytojas skatina vaikus kalbėti apie tai, kas jiems nepavyko, ir kartu aptarti, kaip buvo galima kitaip išspręsti situaciją. Žaidimas „<i>Kartu ieškome sprendimų</i>“ – mokytojas pateikia vaikams paprastas problemas, pvz., „Kaip pasiekti aukštą lentyną?“ ir skatina vaikus grupėje aptarti bei ieškoti sprendimų. „<i>Pagalbos ratas</i>“ – kai vaikui nepavyksta išspręsti problemos, jis gali kreiptis į draugą ar mokytoją. Mokoma, kaip tinkamai paprašyti pagalbos, pvz., „Prašau, padėk“</p>

išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį.	man.“ „ <i>Bandome vėl</i> “ – vaikas, kuriam nepavyksta išspręsti problemos, skatinamas išbandyti sprendimą dar kartą su draugo ar mokytojo pagalba, kol jis pasiekia rezultatą.
--	---

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)

<p>❖ Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti.</p> <p>❖ Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.</p>	<p>Sudaromos sąlygos ugdyti(s) gebėjimą priimti iššūkius, išlikti motyvuotiems ir aktyviai dalyvauti sprendžiant problemas tiek savarankiškai, tiek bendradarbiaujant su kitais. „<i>Skirtingi sprendimai</i>“ – vaikams pateikiama situacija, kurioje jie turi pasirinkti, kaip įveikti kliūtį ar problemą (pvz., kaip pasiekti tam tikrą objektą) ir jie savarankiškai ar grupėje diskutuoja, kurie sprendimai būtų geriausi, kad įveiktų kliūtį. „<i>Problemų sprendimo dirbtuvės</i>“ – vaikai įsitraukia į užduotis, kurios reikalauja sudėtingesnių sprendimų, pavyzdžiui, surinkti galvosūkį arba susidėlioti dėlionę, kurioje yra sudėtingi elementai. Vaikai patiria sunkumus, tačiau pasitelkdami išvermę ir bendradarbiaudami su kitais, sugeba įveikti šiuos iššūkius. „<i>Kuriame istoriją</i>“ – vaikai kuria bendrą istoriją, į kurią įtraukia įvairius sunkumus, kuriuos turi įveikti herojai. Vaikai kartu su kitais išradingai sprendžia, kaip veikėjai įveiks kliūtis, tokiu būdu padedami vieni kitiems ir dalindamiesi idėjomis.</p> <p>Skatinamas vaikų gebėjimas kūrybiškai ir atsakingai spręsti problemas, atsižvelgiant į įvairias situacijas ir pasekmes. Žaidimas „<i>Ką daryčiau?</i>“ – vaikams pateikiamos įvairios problemos (pvz., draugas prarado žaislą ar susipyko su kitu vaiku). Kiekvienas vaikas siūlo savo sprendimą, pasako, kodėl jis tinkamas, ir aptaria, kaip toks sprendimas paveiktų situaciją. Veikla „<i>Sprendimų ratas</i>“ – mokytojas pateikia situaciją (pvz., reikia sutaisyti žaislą arba pasidalinti ribotu išteklių kiekiu) ir prašo vaikų kartu aptarti galimus sprendimus. Vaikai renka geriausią variantą, pritaikydami savo žinias ir patirtį bei aptaria galimas sprendimo pasekmes. Diskusija „<i>Kas nutiks, jei...?</i>“ – mokytojas pateikia situaciją su keliomis galimybėmis, pvz., dalintis žaislą, statyti bokštą po vieną ar kartu. Vaikai svarsto, kaip kiekvienas sprendimas paveiks rezultatą, ir renka tinkamiausią variantą.</p>
--	--

3.6. „MOKĖJIMAS MOKYTIS“

Vertybinių nuostatų

Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą.</p> <p>❖ Pasirenka mėgstamą</p>	<p>Vaikai skatinami ugdytis gebėjimą trumpam įsitraukti į veiklą, tyrinėti savo aplinką, stiprinti dėmesio koncentraciją ir ugdytis savarankiškumą bei kūrybingumą. „<i>Trumpa misija</i>“ – mokytojas pateikia vaikui paprastą užduotį, kurią reikia atlikti (pvz., surūšiuoti spalvotas figūreles) ir paskatina trumpai susikaupti. „<i>Mano mažas projektas</i>“ – vaikas renka, ką nori trumpai veikti (pvz., pastatyti bokštą iš kaladėlių), o mokytojas paskatina trumpam susikaupti ir pabaigti savo sumanymą.</p> <p>Suteikiamos galimybės laisvai rinktis mėgstamus žaislus, veiklas ar meno kūrinius, padėti jiems susikaupti ir įgyvendinti pasirinktą veiklą, lavinant jų</p>

<p>žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą.</p> <p>❖ Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.</p>	<p>saviraišką ir gebėjimą priimti sprendimus. „<i>Mažasis kūrėjas</i>“ – vaikai pasirenka meno priemones (pvz., pieštukus, dažus, modeliną) ir kuria tai, kas jiems patinka. Mokytojas skatina juos apibūdinti savo kūrinį. „<i>Veiklos ratas</i>“ – vaikams siūlomos kelios veiklos ir jie renka patinkančią. Mokytojas stebi, kaip vaikas įsitraukia ir padeda užbaigti veiklą.</p> <p>Sukuriamą grupės aplinką, ugdymosi kontekstai, skatinantys vaikų smalsumą ir norą tyrinėti, suteikiant galimybę stebėti, klausinėti, išbandyti veiklas ir džiaugtis savo pasiekimais. Pabrėžiamas aktyvus įsitraukimas ir mokymasis per patirtį. „<i>Bandymų stotis</i>“ – mokytojas paruošia kelias veiklas (pvz., smėlio pilstymą, spalvų maišymą), skatina vaikus patiems išbandyti ir klausinėti, ką jie pastebi. „<i>Tyrėjų kampelis</i>“ – sukuriama specialus kampelis su įvairiomis priemonėmis tyrinėjimui. Vaikai skatinami klausinėti, kaip objektai veikia, ir patys tai išbandyti.</p>
<p>Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)</p>	
<p>❖ Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti.</p> <p>❖ Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka.</p> <p>❖ Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.</p>	<p>Organizuojamos veiklos taip, kad būtų skatinamas vaikų pasitikėjimas savimi, ugdomas gebėjimas atvirai kalbėti apie savo stiprybes ir siekius bei drąsiai priimti naujus iššūkius. „<i>Ką aš jau moku</i>“ – kiekvienas vaikas gauna galimybę papasakoti grupei apie savo gebėjimus ar patirtį, pvz., „Aš jau moku važiuoti dviračiu“ arba „Aš išmokau iškepti blynus su mama“. Po to aptariama, ką jie dar norėtų išmokti. Kūrybinė veikla „<i>Mano pasiekimų knyga</i>“ – vaikai piešia ar rašo apie save, savo gebėjimus ir tikslus, sudėdami juos į „Pasiekimų knyga“. Mokytojas skatina aptarti, kaip vaikai jaučiasi pasiekę tikslą ir ką dar norėtų sužinoti. „<i>Naujas iššūkis</i>“ – mokytojas siūlo vaikams naują iššūkį, pvz., sukurti trumpą istoriją ar statinį. Vaikai eksperimentuoja, pasakoja, ką sugalvojo, ir kokius naujus būdus išbandė.</p> <p>Sukuriamos situacijos, padedančios vaikams išmokti kryptingai rinkti, analizuoti ir pritaikyti informaciją, priimant sprendimus. „<i>Mano pasirinkimas</i>“ – vaikai pateikia situaciją, pvz., „Ką veikti lauke?“, renka informaciją (pvz., stebi orą, analizuoja medžius) ir aptaria, kaip jų pasirinkimai priklauso nuo surinktos informacijos. Žaidžiami žaidimai „Informacijos paieškos detektyvai“ ar „Klausimų dėžutė“. Vaikai ieško informacijos įvairiuose šaltiniuose, pvz., knygoose, plakatuose, pasakojimuose ar stebėdami aplinką ir aptaria, kas buvo naudinga, pateikia jiems rūpimus klausimus mokytojui ar draugams ir pagal tai priima sprendimus.</p> <p>Mokytojas taip modeliuoja ugdymo procesą, kad lavintų vaikų gebėjimą savarankiškai stebėti, analizuoti ir tobulinti savo veiksmus, ugdant kantrybę bei problemų sprendimo įgūdžius. „<i>Nuo pradžios iki tikslo</i>“ pasakojimas – po veiklos vaikai pasakoja savo draugams apie tai, kaip jie pasiekė tikslą. Aptaria, kokie jų pasirinkimai buvo naudingi, ir ką norėtų išbandyti kitą kartą. „<i>Pasiekimų laipteliai</i>“ veikla – vaikai gauna užduotį, pvz., pastatyti bokštą ar sukurti piešinį. Mokytojas padeda vaikams įvertinti jų darbo etapus – pradžią, eigą ir rezultata. Vaikai aptaria, ką galėtų patobulinti ar pakeisti, kad darbas būtų sėkmingesnis. „<i>Idėjų žemėlapis</i>“ – vaikai piešia ar rašo apie savo veiklą, užrašydami išbandytus veikimo būdus ir kaip jie koregavo savo planą. Aptarime mokytojas padeda vaikams įvardyti, kodėl kai kurie būdai veikė geriau nei kiti.</p>

UGDYMO(SI) SRITIS „KURIU IR REIŠKIU“



Ugdymo srities paskirtis – plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti, kūrybiškumą, tyrinėjimą, emocijų suvokimą ir raišką. Ugdymo(si) veiklos taip pat skatina aplinkos pažinimą, kalbų supratimą, kalbinę raišką, problemų sprendimą, santykius su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, mokėjimą mokytis.

4.1. „MENINĖ RAIŠKA“

Vertybinių nuostata

Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.

Esminiai gebėjimai

Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. ❖ Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvokojus“. ❖ Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmiais, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas. 	<p>Organizuojamos veiklos, skatinančios vaikus tyrinėti savo aplinką per pojūčius, ugdančios kūrybiškumą ir padedančios lavėti smulkiajai motorikai. Vaikai tyrinėja įvairias medžiagas (smėlį, vandenį, molį), stebi kaip jos palieka pėdsakus ar formas. Įtraukiami įvairūs jutimai į veiklas (skirtingų tekstūrų medžiagos), kurių metu vaikai patiria skirtingus potyrius per klausą, regą, uoslę ir lytėjimą.</p> <p>Laisvo ar organizuoto žaidimo metu vaikai susipažįsta su geometrinėmis formomis bei dydžiais per statinių kūrimą ir ugdo meninę raišką. Mokytojas naudoja paprastas frazes ir klausimus, skatindamas vaikus dalintis mintimis ir emocijomis, susijusiomis su jų darbais.</p> <p>Vaikai susipažįsta su įvairiomis meninės raiškos priemonėmis (dažai, kreidelės, molis, popierius, gamtinės medžiagos) bei eksperimentuoja atrasdami naujas spalvas, linijas, formas ir faktūrų įvairovę. „Atspaudai su kempinėmis“ – naudojant įvairių formų kempinėles, vaikai spaudžia jas į dažus ir eksperimentuoja su atspaudų formomis.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<p><u>(Dailės poskyris)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. ❖ Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, 	<p>Mokytojo padedami, pradeda tyrinėti ir eksperimentuoti su pažangesnėmis meno technikomis, tokiomis kaip gratažas, monotipija, taip pat susipažįsta su skaitmeniniu piešimu ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis, plėsdami savo kūrybiškumo ribas. „Skaitmeninis piešinys mamai“ – vaikai naudojami planšetėmis ar kompiuteriais, piešia skaitmeniniu būdu.</p> <p>Mokytojo raginami, vaikai pradeda kurti įdomius ir išradingus kūrinius, kuriuose derina fantastines idėjas su grafinių elementų naudojimu. Skatinami išankstiniai kūrybiniai sumanymai ir jų įgyvendinimui tinkamų priemonių bei</p>

<p>grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas, dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus.</p> <p>❖ Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus, vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys.</p> <p><u>(Muzikos poskyris)</u></p> <p>❖ Tyrinédamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais.</p> <p>❖ 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).</p>	<p>technikų pasirinkimas. Dalis šių darbų kūrybos organizuojama bendradarbiaujant su kitais vaikais, stiprinant komandinį darbą ir bendras kūrybines idėjas. „<i>Kūrybinis komiksas</i>“ – vaikai kuria komiksus, į kuriuos įtraukia fantastines būtybes, skaitmenis, raides ir rodykles. Jie sumaniai derina vaizdinius ir tekstinius elementus, pasakoja istorijas, naudoja skirtingas dailės technikas – piešimą, rašymą, klijavimą. „<i>Bendras kūrybinis projektas</i>“ – vaikai dirba grupėje ir kuria bendrą fantastinį darbą, tokią kaip didelis plakatų rinkinys, kuriame atvaizduojami fantastiški miestai ar pasauliai, derindami savo idėjas ir kūrybą, tikslingai pasirinkdami technikas – piešimą, dažymą, klijavimą.</p> <p>Mokytojas siekia skatinti vaikus ne tik kūrybiškai išreikšti save, bet ir ugdyti jų gebėjimą analizuoti, vertinti bei diskutuoti apie dailės kūrinius. Užsiėmimų metu mokytojas kuria kontekstus, kurie suteikia vaikams galimybę susipažinti su skirtingomis dailės technikomis, aptarti kūrinių prasmę ir paskirtį bei ugdyti kritinį mąstymą. „<i>Kūrinių galerija</i>“ - mokytojas paruošia vietą, kur vaikai gali pristatyti savo darbus ir paskatinti juos kalbėti apie tai, kas juos įkvėpė kurti, kokias technikas naudojo ir ką nori pasakyti per savo kūrinį. „<i>Meno kūrinių tyrinėjai</i>“ vaikai peržiūri įvairius dailės kūrinius ir diskutuoja apie technikas, kurias galėjo būti panaudotos.</p> <p>Mokytojo kuriama aplinka, kurioje vaikai galėtų laisvai tyrinėti garsų pasaulį ir sužinoti, kaip įvairūs garsai gali būti sukurti bei sugrupuoti pagal įvairius požymius, tokius kaip aukštumas, garsumas ar tembras. Mokytojas supažindina vaikus su įvairiais muzikos instrumentais ir daiktais, kurie gali būti naudojami garsų gamybai, ir skatina vaikus bandyti sukurti garsus. „<i>Garsų laboratorija</i>“ - vaikai džiaugiasi galimybe išbandyti įvairius muzikos instrumentus ir daiktus, stengiasi sukurti naujus garsus ir stebėti, kaip pasikeičia garsas priklausomai nuo to, kaip stipriai spaudžiamas ar traukiamas instrumentas. „<i>Aplinkos garsų medžioklė</i>“ - vaikai klauso aplinkos ir dalijasi savo pastebėjimais su kitais.</p> <p>Organizuojamos veiklos, kurių metu vaikai turi galimybę kurti, dainuoti ir improvizuoti. Mokytojo skatinami ne tik atlikti sudėtingesnio ritmo, melodijos dainas, bet ir kurti savo muzikinę kūrybą, naudojant įvairius muzikos elementus, tokius kaip ritmas, melodija, harmonija, tembras, tempas ir dinamika. Mokytojas kviečia vaikus įsiklausyti į savo ir kitų dainavimą, taip tobulinant jų muzikinę klausą. „<i>Skaitmeninė muzika</i>“ – vaikai naudoja skaitmenines programas, kad sukurtų savo muzikinę kūrybą, žymėdami melodijas, ritmus, akompanimentus. Kūrybinis procesas skatina vaikus improvizuoti ir atrasti įvairius muzikos elementus. „<i>Muzikinis kūrybinis vakaras</i>“ – vaikai dainuoja sudėtingesnes dainas, įsiklauso į savo balsą ir grupės atlikimą. Kiekvienas vaikas turi galimybę išbandyti savo kūrybą ir pasidalinti su grupe. „<i>Melodijos ir ritmai</i>“ – veikla, kur vaikai kartu su mokytoju kuria savo muzikinį kūrinį, jungdami skirtingus muzikos</p>
---	--

<p>Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus.</p> <p>❖ Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išklauses muzikos kūrinį, trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką.</p> <p>(Šokio poskyris)</p> <p>❖ Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius.</p> <p>❖ Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas, perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiu būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo, grafiškai fiksuoja savo sukurtos šokio eiga.</p> <p>❖ Apibūdina savo</p>	<p>elementus: melodijas, ritmus, harmonijas ir garsinius fonus. Kiekvienas vaikas prisideda prie kūrybos ir po to pristato grupės sukurtą muziką. Vaikai mokosi dainelių, kurias atlieka mokyklos švenčių metu, gabesni muzikai vaikai pasirengia ir atstovauja įstaigą miesto ar respublikos mastu.</p> <p>Mokytojas skatina vaikus atrasti ir suprasti muzikos struktūrą, supažindindamas su įvairiomis muzikos sąvokomis, tokiomis kaip ketvirtinės, aštuntinės natos ir pauzės. „<i>Piešiu natą</i>“ – vaikai kūrybinio proceso metu bando nupiešti natas. „<i>Muzikos žaidimai</i>“ – organizuojami žaidimai, kuriuose vaikai turi atpažinti ir įvardyti skirtingas muzikines natas bei pauzes, pavyzdžiui, kai jie groja ar atlieka ritmą, naudodami įvairius instrumentus. Pateikia galimybę klausyti muzikinių kūrinių ir paskatina apmąstyti, kas juos patraukia, kas ypatingo yra jų ritme ir melodijoje. Pasitelkiant IKT, mokytoja su mokiniais stebi ir aptaria įvairias muzikinės aplinkos situacijas – pasirodymus, koncertus ir atlikėjus, skatindama juos kritiškai vertinti ir daryti išvadas. „<i>Muzikos įspūdžiai</i>“ – po muzikos klausymo vaikai pasakoja, kas jiems patiko ar kas nustebino, aiškina, kokius muzikinius elementus išgirdo, ir kaip jie juos suprato.</p> <p>Veiklų metu integruojamas šokis kaip emocijų ir nuotaikų išraiška per judesį. Mokytojo inicijuojamos veiklos suteikia vaikams galimybę eksperimentuoti su įvairiais judesiais, kad išreikštų skirtingas emocijas, pavyzdžiui, džiaugsmą, liūdesį ar pyktį, taip pat paskatina kurti šokio veikėjų judesius, atitinkančius pasakojamos istorijos charakteristikas. Mokytojas leidžia vaikams laisvai kurti, siūlyti savo idėjas ir atrasti savitą šokio raiškos stilių. „<i>Veikėjo šokis</i>“ – vaikai kuria šokio judesius, atspindinčius veikėjo charakterį, jo jausmus ir veiksmus pasakojime. Jie improvizuoja ir atranda, kaip šokio judesiai gali pasakoti istoriją.</p> <p>Kuriami kontekstai, kurie skatina vaikus išmokti įvairių autorinių ir liaudies šokių bei ragina improvizuoti, kurti savo šokius ir kompozicijas. Skatinamas vaikų bendradarbiavimas ir pasitikėjimas šokant grupėje ar poroje. „<i>Liaudies šokiai</i>“ – vaikai mokosi atlikti įvairius liaudies šokius ir ratelius. Mokytojo padedami, vaikai perteikia šokiu pasirinktą temą ar nuotaiką, naudodami įvairius judesius ir šokio stilius. „<i>Šokio kompozicijos kūrimas</i>“ – vaikai kuria savo kompozicijas, kuriose perteikia istoriją ar nuotaiką per šoki, naudodami tradicinius ir autorinius judesius. Jie bando kurti ryšį su kitais šokėjais ir stebėti, kaip grupė susijungia į vieningą kompoziciją. „<i>Šokio fiksavimas</i>“ – vaikai, padedami mokytojo, grafiškai pavaizduoja savo sukurtos šokio kompozicijos eigą, žymėdami judesius ir jų seką, kad galėtų įvertinti savo kūrybą ir dalytis su kitais.</p>
--	---

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.	Siekiant ugdyti vaikų gebėjimą apibūdinti šokį, reikia integruoti įvairias veiklas, kurios padėtų ugdyti vaizduotę, pastabumą, emocinį ir intelektualinį suvokimą apie šokį. Mokytojo padedami vaikai ne tik atlieka šokius, bet ir analizuoja, apibūdina bei išreiškia savo pastebėjimus apie šokį. Daugiau dėmesio skiriant kūrybinei išraiškai ir analizei, vaikai ugdo gebėjimus pastebėti šokio elementus aplinkoje ir gauti iš jo emocinių bei intelektualinių patirčių. „ <i>Kuriame šokį pagal emociją</i> “ – vaikai kūrybiškai improvizuoja šokį, išreiškiantį konkrečią emociją, pvz., džiaugsmą, liūdesį, stebėjimą ar baimę. Po to visi aptaria, kaip šokiu pavyko perteikti emociją: kas buvo pastebima šokio tempu, judesiu ir ritmo keitimu?
--	--

4.2. „GEBĖJIMAS ŽAISTI“

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.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmis. ❖ Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. ❖ Kartodamas veiksmus, žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. ❖ Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių. 	<p>Organizuojami bendradarbiavimo žaidimai, kurie reikalauja bendradarbiavimo, pvz.: statyti bokštą iš kaladėlių kartu arba žaisti su kamuoliu, kur reikia perduoti kamuolį vienas kitam. „<i>Kuriame kartu</i>“ – vaikai kartu su suaugusiuoju arba kitu vaiku stato arba kuria daiktus iš žaislų, kaladėlių. Jie kartu renkasi spalvas, formas, susitaria, ką statys, koordinuoja savo judesius.</p> <p>Kuriami kontekstai, kurių metu žaidžiama su įvairių tipų žaislais (konstruktoriai, dėlionės, muzikiniai instrumentai), išbandomos skirtingos veiklos ir ugdomas kūrybiškumas. Vaikai skatinami patys sukurti žaidimų erdves, pavyzdžiui, pasitelkiant pagalbines priemones tokias kaip pledai, dėžės ar kiti objektai, esantys grupės erdvėje.</p> <p>Žaidžiami vaidmeniniai žaidimai, kurių metu vaikai galėtų atkartoti matytus veiksmus, pavyzdžiui, „<i>Parduotuvė</i>“ ar „<i>Šeima</i>“ - tai padės jiems suprasti kasdienes įvykius ar situacijas. Žaidimai praturtinti įvairiomis medžiagomis (kostiumai, žaislai, buities reikmenys), kad vaikai galėtų patys kurti savo scenarijus ir vaidmenis. Mokytojas parodo vaikams kaip žaisti vaidmenų žaidimus, paaiškindamas žaidimo taisykles, pavyzdžiui sukuriamas scenarijus, kuriame abu dalyviai turi aiškiai apibrėžtas roles. „<i>Namų valymas</i>“ – vaikai vaidina, kad tvarko namus, naudoja žaislinius šluotas, dulkių siurblius, indus. Jie įsijaučia į kasdienį veiksmą, žaisdami „namų tvarkytojus“, ir mokosi atkurti įprastus gyvenimo veiksmus.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mokytojo paskatintas, nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. ❖ Žaidime vartoja 	<p>Į žaidimus ir pasakojimus įtraukiamos įvairios kultūrinės temos, skatinant domėtis kitų kultūrų tradicijomis ir papročiais. Skatinama vaikams patiems sukurti žaidimus, atspindinčius jų pačių kultūrą ir patirtį. „<i>Pasakų kūrimo žaidimas</i>“ – vaikai kartu su mokytoja kuria pasaką; kiekvienas vaikas įneša savo idėją į bendrą istoriją, vaidina veikėjus.</p> <p>Organizuojamos veiklos, kuriose vaikai turi sugalvoti sprendimus ar strategijas situacijų metu, pavyzdžiui, kaip padėti draugui, kuris yra nusiminęs</p>

<p>išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. ❖ Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. ❖ Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių 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, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose. 	<p>arba kaip išspręsti konfliktą. „<i>Paslaptingas pasaulis</i>“ – vaikai sukuria pasakojimą apie fantastišką pasaulį, kuriame visi veiksmai ir įvykiai vyksta tik pagal jų žodžius. Kuriant istorijas, galima pasinaudoti ir IKT.</p> <p>Organizuojami „<i>Nuotykių žygiai</i>“, kurių metu vaikai gali žaisti ir mokytis apie gamtą, pavyzdžiui stebėti paukščius, gyvūnus ar augalus. Vaikai skatinami tyrinėti gamtą, ieškoti įvairių objektų, pavyzdžiui skirtingų lapų ar akmenų ir kurti žaidimus, kurie remiasi jų atradimais.</p> <p>Mokytojas kartu su vaikais sutaria žaidimo erdvės taisykles, kaip turi atrodyti ši erdvė prieš žaidimą ir po, sukuriant rutiną. Tai galima daryti per žaidimą, pavyzdžiui „<i>Tvarkymo lenktynės</i>“.</p> <p>Mokytojo skatinami, vaikai pradeda kurti ilgesnius ir sudėtingesnius žaidimus, kurie remiasi žinomais pasakojimų šaltiniais, kaip knygos, filmai ar vaizdo žaidimai. Raginami lanksčiai pereina iš vieno vaidmens į kitą, mokosi kontroliuoti veiksmus ir spręsti nesutarimus, mokosi įtvirtinti socialinius ir emocinius įgūdžius. „<i>Filmų pasaulis</i>“ – vaikai žaisdami remiasi mėgstamų filmų ar knygų siužetais ir kuria jų pagrindu ilgalaikius žaidimus. Pavyzdžiui, jie vaidina herojus, atkuria veiksmo scenas ir pritaiko savo interpretacijas.</p> <p>Mokytojas supažindina vaikus su žaidimų taisyklėmis per žaidimus, kurie yra paprasti ir lengvai suprantami, pavyzdžiui žaidžiant „<i>Šalta karšta</i>“ ar „<i>Gaudynės</i>“, aiškiai išdėstomos taisyklės ir pabrėžiama jų laikymosi svarba.</p>
--	--

4.3. „ESTETINIS SUVOKIMAS“

<p>Vertybinių nuostata</p>	
<p>Domisi, gėrisi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.</p>	
<p>Esminiai gebėjimai</p>	
<p>Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.</p>	
<p>Pasiekimai</p>	<p>Ugdymo(si) gairės</p>
<p>Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Emocingai reaguoja, girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. ❖ Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – 	<p>Su suaugusiojo pagalba lavinamas emocinis suvokimas, skatinamas smalsumas ir mokomasi atpažinti bei reikšti savo emocijas per menines ir jutimines patirtis. Mokytojas groja įvairius garsus (<i>gamtos garsus: lietus, vėjas, paukščiai, gyvūnai</i>), o vaikai pasakoja, ką jie jaučia girdėdami šiuos garsus. Vaikai gali reaguoti į garsus judesiais, veido išraiškomis ar žodžiais.</p> <p>„<i>Spalvų stebuklai</i>“ – pateikiami ryškiaspalviai piešiniai ar paveikslėliai. Stebint juos, mokytojas kalba apie spalvas, formas ir tai, ką jos gali priminti. Inicijuojami užsiėmimai, kurių metu vaikai turi galimybę ne tik atpažinti estetinius kontrastus, bet ir lavinami ir jų pojūčiai, emocinė išraiška bei gebėjimas tyrinėti aplinką per skirtingas jutimines patirtis. „<i>Šviesa ir tamsa</i>“</p>

<p>bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu).</p> <p>❖ Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.</p>	<p>– sukuriama aplinka, kurioje keičiami apšvietimo lygiai. Vaikai stebi, kaip keičiasi erdvė, ir išreiškia savo reakcijas.</p> <p>Mokytojas padeda ugdytis vaikams pasitikėjimą savimi, skatina džiaugtis kūrybine veikla, reikšti savo nuomonę bei dalintis savo kūrybiniais atradimais su kitais. Leidžia vaikams klausyti garsų, kurie skiriasi savo intensyvumu (tylūs ir garsūs garsai: lapų šnaresys, žingsniai ant kilimo, knygos verčiamas puslapis, lašantis vanduo, plojimas rankomis) ir kalbėti apie tai, ką jie jaučia. Pavyzdžiui, „<i>Tai tylu, ar ne? O čia labai garsiai!</i>“. Vaikai gali parodyti, kur jaučiasi ramiai, o kur – sutrikę ar linksmi.</p>
--	--

Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)

<p>❖ Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas, nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti.</p> <p>❖ Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška.</p> <p>❖ Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šoki, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.</p>	<p>Sudaromos sąlygos, kuriamos aplinkos, skatinančios vaikus išreikšti savo kūrybiškumą, žengiant už įprastų ribų ir eksperimentuojant su įvairiomis medžiagomis, formomis, spalvomis ir idėjomis. Tokiu būdu ugdoma drąsa išbandyti naujas koncepcijas ir išreikšti save netradiciniu būdu. „<i>Eksperimentų kelias</i>“ – mokytojas kartu su vaikais atlieka įvairius bandymus, pvz., maišydami skirtingus dažus, kad atrastų naujas spalvas.</p> <p>Kuriamos aplinkos, kurios skatina vaikus suvokti meno kūrinių paskirtį ir jų reikšmę įvairiuose gyvenimo kontekstuose, taip pat susieti savo kūrybą su patirtais meno kūrinių. Per kūrybines veiklas jie mokosi išreikšti save ir suvokti, kaip menas gali atspindėti jų jausmus, mintis ir pasaulėžiūrą. „<i>Meno paslaptys</i>“ – vaikai žiūri įvairius meno kūrinius (tapybą, skulptūrą, muziką) ir aptaria, ką jie jaučia žiūrėdami į juos. Po to jie kuria savo kūrinius, remdamiesi tuo, ką patyrė.</p> <p>Mokytojas kuria aplinkybes, kurių dėka vaikai ugdomi gebėjimą reflektuoti ir analizuoti meno kūrinius, juos susieti su savo patirtimis ir aplinka, taip pat mokyti vertinti ne tik savo, bet ir kitų kūrybą. Skatinama išsakyti savo nuomonę apie meno kūrinius ir aptarti jų prasmę, pasitelkiant argumentus. Diskusija „<i>Meno išpūdžiai</i>“ – po apsilankymo parodoje, koncerte ar pasirodyme vaikai pasakoja, ką matė ir girdėjo, kas jiems patiko ir kodėl, aptaria kūrinių nuotaiką, veikėjus, temą. „<i>Įkvėpimo ratas</i>“ – vaikai žiūri įvairius dailės kūrinius ar klausosi muzikos ir aptaria, kaip šie kūriniai galėtų įkvėpti jų pačių kūrybą.</p>
--	--

4.4. „KŪRYBIŠKUMAS“

Vertybinių nuostatų

Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.

Esminiai gebėjimai

Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą, įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo.</p> <p>❖ Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus.</p> <p>❖ Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.</p>	<p>Sukurti galimybę vaikams natūraliai kartoti mėgstamas veiklas, tyrinėti skirtingus meninės raiškos būdus. Jie gali vėl ir vėl piešti, tapyti, kurti iš molio, aktyviai judėti stebėdami, kaip keičiasi rezultatas. Žaidimas „<i>Paukštelis skraido!</i>“ - vaikai kartoja garsus, judesius ir parodo rankomis, kaip paukštis skrenda, o vaikai turi taip pat pakartoti, vėliau vaikai skatinami kurti savo judesius ir garsus.</p> <p>Mokytojo padedami, spontaniškai jungia skirtingus garsus, judesius ir veiksmus, eksperimentuoja su išraiškos būdais. Kuriamos situacijos, kuriose žaidžiant vaikai įsitraukia į vaidybinę veiklą, mėgdžioja veikėjus, perteikia emocijas ir situacijas savaip. „<i>Mažieji aktoriai</i>“ – imituoja žinomus personažus ar gyvūnus (pvz., šokinėja kaip varlytės, riaumoja kaip liūtai), tačiau prideda savo interpretacijų: „O jei šiandien tavo liūtas būtų mieguistas? Kaip jis riaumotų?“ „<i>Mano muzika</i>“ – atranda garsų derinius, naudodami būgnelius, barškučius ar kitus daiktus. Mokytojas skatina: „O jei pabandytum bakstelėti pirštais į stalą? Kaip dabar skamba?“. Tokios veiklos leis vaikams kurti savo unikalų meninį stilių, lavinti kūrybiškumą ir stiprinti vaizduotę.</p> <p>Skatinami domėtis kitų veikla, stebėdami bendraamžius ar suaugusiuosius, nori prisijungti. Leidžiama mėgautis bendromis kūrybinėmis veiklomis, bandyti atkartoti ar papildyti kitų darbus, spontaniškai įsitraukti į bendrą žaidimą. „<i>Veidrodinis žaidimas</i>“ – vaikai poromis atkartoja vienas kito judesius. Vienas ploja, mojuoja ar šokinėja, o kitas bando pakartoti. Mokytojas skatina: „Pažiūrėk, ar gali padaryti taip, kaip tavo draugas?“</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<p>❖ Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus.</p> <p>❖ Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina.</p> <p>❖ Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas</p>	<p>Organizuojamos veiklos, skatinančios vaikus eksperimentuoti su įvairiomis kūrybinėmis priemonėmis ir metodais, lavinamas jų smalsumas ir gebėjimas reflektuoti apie kūrybinį procesą, ugdomi įgūdžiai kurti ir įkvėpti vienas kitą.</p> <p>„<i>Kūrybinis planas</i>“ – vaikai, remdamiesi savo idėjomis, planuoja kūrybinį darbą: ką jie norės sukurti, kokias priemones naudos ir kokių žingsnių ims.</p> <p>„<i>Kūrybinis iššūkis</i>“ – vaikai bando kurti darbą naudodant naujas priemones, kurias pirmą kartą mato (pvz., naujas spalvas, piešimo ar rašymo įrankius, muzikos instrumentus), ir po to aptaria, kaip tai pakeitė jų kūrybinį procesą.</p> <p>„<i>Imituok kūrėją</i>“ užduotis – vaikai tyrinėja kitų kūrybą (pavyzdžiui, dailės ar muzikos kūrinius) ir bando atkurti panašius elementus savo kūryboje.</p> <p>Kuriami kontekstai, padedantys vaikams susiformuoti kūrybinių įgūdžių planavimą ir įgyvendinimą, įgalinantys savarankiškai spręsti iššūkius ir tobulinti savo kūrybą. „<i>Tobulinimo žingsniai</i>“ – vaikai paskatinami apžvelgti savo kūrybinį darbą ir nuspręsti, kaip jį būtų galima pagerinti. „<i>Kūrybos refleksija</i>“ – po kūrybinės veiklos vaikai aptaria, ką galėjo padaryti kitaip, kokias priemones galėtų naudoti ateityje, kad pasiektų geresnių rezultatų.</p> <p>Suaugusiojo padedami, vaikai ugdomi gebėjimą kalbėti apie savo kūrybą, atskleisti savo mintis ir jausmus, taip pat įvertinti kitų kūrybą ir dalintis įspūdžiais. „<i>Kūrybos istorijos</i>“ – vaikai pasakoja apie kūrybos procesą: kaip</p>

jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	kilo idėja, su kokiais iššūkiais susidūrė ir kokias priemones naudojo savo darbui sukurti. „Kūrybos tikslų vertinimas“ – po kūrybinės veiklos vaikai kartu su mokytoju aptaria, ar kūrinys atitinka jo tikslą ir kas galėtų būti patobulinta, kad kūrinys būtų dar įdomesnis ar labiau atitiktų užsibrėžtus tikslus.
--	--

UGDYMO(SI) SRITIS „AŠ IR BENDRUOMENĖ“



Ugdymo srities paskirtis yra plėtoti vaikų savivoką ir savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją ir kontrolę, santykius su suaugusiaisiais ir vaikais, socialinį ir kultūrinį supratingumą. Ugdymosi veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus.

5.1. „SANTYKIAI SU BENDRAAMŽIAIS“

Vertybinė nuostata

Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su bendraamžiais.

Esminiai gebėjimai

Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veikslių pasekmes sau ir kitiems.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojama bendrai. ❖ Ieško bendraamžių draugijos. 	<p>Suaugusiojo padedami, vaikai mokosi dalintis žaislais, bendrauti ir bendradarbiauti žaidimo metu, ugdomi suvokimą apie asmeninius ir bendrus daiktus. „Eilės žaidimas“ – vaikai žaidžia žaidimus, kuriuose reikia laukti savo eilės (pvz., stumdant figūrėles traukinyje arba naudojant sūpynes). Jie mokosi kantrybės ir taisyklių laikymosi. „Mano ir tavo daiktai“ – vaikai piešia ar deda nuotraukas į du skirtingus stulpelius: vieną asmeniniams daiktams, kitą bendriems. Aptariama, kaip tais daiktais dalintis.</p> <p>Sudaromos žaidimo grupelėmis sąlygos. Įrengiami tematiniai žaidimų kampeliai, kuriuose vaikai gali komunikuoti vieni su kitais jiems priimtinausia forma. Situacijų žaidimų inicijavimas – „Ligoninė“, „Restoranas“ ir pan.</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais vaikais. ❖ Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai 	<p>Kuriami kontekstai, padedantys vaikams išmokyti bendrauti mandagiai ir geranoriškai, ugdyti(s) empatiją bei įgūdžius, padedančius palaikyti draugiškus santykius tiek su pažįstamais, tiek su naujais draugais. „Mandagumo scenos“ vaidinimas – vaikai vaidina kasdienes situacijas (pvz., naujo draugo sutikimas, laukimas eilėje, pagalbos prašymas). Aptariama, kokie elgesio būdai padeda sukurti geranorišką bendravimą.</p> <p>Mokytojo inicijuojamos veiklos skatina vaikų supratimą apie socialinę ir kultūrinę įvairovę, padeda ugdyti empatiją, pagarbą bei atvirumą skirtumams. „Draugystės knyga“ – grupėje kuriama knyga (galimi skirtingi būdai, rekomenduojama pasitelkti IKT) su vaikų piešiniais ir istorijomis apie draugystę su žmonėmis, kurie gali skirtis savo išvaizda, kalba ar pomėgiais. „Kultūrų dirbtuvės“ – vaikai gamina meno kūrinius, susijusius su įvairiomis</p>

<p>išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai.</p> <p>❖ Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.</p> <p>❖ Pradeda tarpininkauti kitiems vaikams, sprendžiant tarpusavio nesutarimus.</p>	<p>kultūromis (pvz., tradicines kaukes, raštų ornamentus). Tai leidžia jiems pažinti ir gerbti kitų tradicijas bei vertybes.</p> <p>Sudaromos sąlygos vaikams suvokti savo veiksmų pasekmes, mokytis bendradarbiauti ir suprasti, kaip taisyklės prisideda prie grupės gerovės ir įgalinami vaikai patys kurti taisykles. „Grupės taisyklių kūrimas“ – vaikai kartu su mokytoju aptaria, kokios taisyklės reikalingos, kad visi jaustųsi gerai (pvz., „dalinamės žaislais“, „klausomės, kai kažkas kalba“). Taisykles užrašo ar pavaizduoja piešiniais ir pakabina grupėje. „Bendrai sukurtas projektas“ – grupė kartu atlieka kūrybinę užduotį (pvz., piešia plakata, stato iš kaladėlių), kur kiekvienas turi prisidėti. Mokytojas stebi, kaip vaikai bendrauja ir laikosi susitarimų.</p> <p>Skatinamos situacijos ar inicijuojamos veiklos, lavinančios vaikų empatiją, bendravimo įgūdžius ir gebėjimą taikiai spręsti konfliktus, skatinant draugiškumą ir tarpusavio supratimą. „Tarpininko vaidmuo“ – vaikai išbando tarpininko vaidmenį vaidmenų žaidimuose. Mokytojas pateikia nesutarimo situaciją (pvz., du vaikai nori žaisti su tuo pačiu žaislu), o tarpininkas padeda rasti sprendimą.</p>
--	--

5.2. „SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS“

Vertybinė nuostata

Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais.

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.

Pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
Ankstyvasis ugdymas (1–3 metai)	
<p>❖ Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas.</p> <p>❖ Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis.</p>	<p>Veiklų metu skatinama vaikų savarankiškumo raiška ir iniciatyvos ugdymas, pasitelkiant mėgdžiojimą, kūrybą ir suaugusiųjų palaikymą. „Pavyko!“ <i>akimirkos</i> – mokytojas stebi vaikų savarankiškas pastangas ir skiria individualų dėmesį, pagirdamas už jų iniciatyvas: „Tu pats pastatei šį bokštą!“ arba „Kokia įdomi idėja piešti šitaip!“ <i>Mėgdžiojimo žaidimas</i> – mokytojas rodo paprastus veiksmus (pvz., sudeda žaislus į dėžę, apsimeta gaminantis maistą). Vaikai mėgdžioja veiksmus ir savaip juos interpretuoja – apsimeta gaminantys savo patiekalus ar kitaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus.</p> <p>Kuriamos situacijos ir kontekstai, skatinantys vaikų smalsumą ir pasitikėjimą, padedant jaustis saugiai naujose situacijose, kai šalia yra rūpestingas suaugusysis. „Pabandyk pirmas“ – mokytojas paskatina vaiką būti pirmuoju, kuris išbando naują veiklą, pvz., lipimą ant minkšto kalno ar piešimą naujomis kreidelėmis. Mokytojas pagiria drąsą: „Kaip šaunu, kad pirmas išdrįsai!“</p>
Ikimokyklinis ugdymas (3–6 metai)	
<p>❖ Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais.</p>	<p>Kuriamos situacijos, skatinančios mokytis mandagaus, pagarbos kupino bendravimo su suaugusiais kasdienėse situacijose, ugdant socialinius ir kalbinius įgūdžius. Situacijų žaidimas, diskusijos „Kas būtų, jei...?“ – tokių užsiėmimų metu vaikai svarsto, kaip elgtis, jei reikia užmegzti pokalbį su suaugusiuoju, pvz., gydytoju ar parduotuvės darbuotoju, ir kaip tinkamai išreikšti savo poreikius. Socialiniai projektai „Mandagumo lenta“ – vaikai</p>

<p>❖ Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi.</p>	<p>dalijasi savo patirtimi apie situacijas, kuriose buvo mandagūs ir pagarbūs, klijuodami piešinius ar užrašus ant specialios lentos.</p> <p>Kasdieninėse situacijose reflektuojami vaikų teigiami pavyzdžiai, padedantys vaikams mokytis išreikšti savo mintis ir nuomonę pagarbiai, lavinant jų diskusinius įgūdžius, skatinančius empatiją bei kompromisų paiešką. „<i>Debatų minutė</i>“ – vaikai porose aptaria paprastus kasdienes klausimus, pvz., ką pirmiausia daryti – skaityti ar žaisti. Kiekvienas trumpai išsako savo nuomonę ir ieško kompromiso. „<i>Draugiški ginčai</i>“ – vaidmenų žaidimuose vaikai praktikuoja situacijas, kai reikia mandagiai spręsti ginčą ar išreikšti kitokią nuomonę (pvz., dėl to, kaip pasidalinti žaislus ar sudėlioti dėlionę).</p>
--	--

5. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

Ugdymo(si) pažangos sistema skirta vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos stebėsenai, orientuota į individualius vaiko poreikius, nuoseklų ugdymo proceso planavimą bei kokybės užtikrinimą. Sistema remiasi keturiomis pagrindinėmis sritimis: stebėsenai, dokumentavimu, ugdymo proceso tęstinumo užtikrinimu ir grįžtamojo ryšio teikimu, refleksija (5 pav.).



5 pav. Vaiko pasiekimų vertinimo procesas

Ugdymo(si) pažangos sistema yra labai svarbi, nes jos dėka mokytojai nuolat renka informaciją apie vaikų gebėjimus ir jų pasiekimus įvairiose srityse.

Vaiko nuolatinis ugdymosi pažangos stebėjimas, dokumentavimas ir analizė, siekiant užtikrinti aukštą ugdymo kokybę ir vaiko individualių poreikių tenkinimą, atliekamas laikantis individualizavimo (kiekvieno vaiko pasiekimai vertinami individualiai), nuoseklumo (vertinimas atliekamas nuosekliai, siekiant stebėti ilgalaikę vaiko pažangą ir vystymąsi įvairiose srityse), bendradarbiavimo (vertinimo procesas apima mokytojų, vaikų tėvų (globėjų) ir pačių vaikų dalyvavimą) ir konfidencialumo principais.

Ugdymo(si) pasiekimų vertinimas vyksta šiais etapais:

- Pradinis vertinimas. Naujai pradėjusiam lankyti grupę vaikui pradinis vertinimas vykdomas po 1 mėnesio adaptacinio laikotarpio. Stebima vaiko pradinė adaptacija, įgūdžiai, gebėjimai ir poreikiai.
- Nuolatinis stebėjimas ir dokumentavimas. Mokytojai nuolat taiko pagrindinius pažangos ir pasiekimų vertinimo metodus (stebėjimą, vaiko veiklą, darbėlių analizę, pokalbį su vaiku, vaiko pasakojimą, diskusiją, individualias užduotis ir kt.), fiksuoja svarbius

momentus, pažangą ir sunkumus, su kuriais susiduria vaikas. Stebėjimui naudojami įvairūs metodai (nuotraukos, garso ar vaizdo įrašai, vaikų pasiekimus kaupiama specialiuose aplankuose, skaitmeninėse laikmenose ar kituose pasirinktuose formatuose). Analizuojami vaiko kūrybinių darbų, projektų ir kitos veiklos rezultatai. Fiksuojami pasiekimai, pažanga ir ugdymosi poreikiai.

- Pasiekimų įvertinimas. Vertinimas atliekamas du kartus per metus: rugsėjį–spalį ir gegužę–birželį. Tarpiniai vaikų pasiekimų vertinimai yra atliekami, jei išryškėjo didelės ugdymo(si) spragos. Mokytojai vertina vaiko pasiekimus ir pažangą pagal visas ugdymo sritis, nustato vaiko pasiekimų žingsnius ir numato silpniau išreikštus gebėjimus. Mokytojų vertinimas apie vaiko pasiekimus ir pažangą fiksuojamas elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“⁸. Jame yra braižoma pasiekimų diagrama – parodanti įvairių sričių vaiko pasiekimų augimą. Vaikui pereinant iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės mokytojui. Informacija apie vaiko pasiekimus pateikiama ugdytinių tėvams individualių pokalbių, konsultacijų metu. Jei yra poreikis, į aptarimą įtraukiami Vaiko gerovės komisijos atstovai, kiti specialistai, administracijos atstovai.

- Tolesnis planavimas. Sukaupta informacija naudojama tikslingam veiklos planavimui, bendradarbiavimui su tėvais (globėjais), sklandžiam perėjimui ugdytis pagal priešmokyklinio ugdymo programą.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė bei tęstinumas. Siekiant užtikrinti nuoseklų vaikų ugdymosi procesą, ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programos derinamos, atsižvelgiant į vaiko pasiekimų augimo nuoseklumą. Ikimokyklinio ugdymo metu formuojami pagrindiniai gebėjimai ir vertybinės nuostatos, kurios vėliau sėkmingai perimamos priešmokyklinėje programoje. Ypatingas dėmesys skiriamas žaidimo pedagogikai ir patirtiniam ugdymui, individualizuotų tikslų ir uždavinių formavimui, atsižvelgiant į vaikų individualius gebėjimus ir poreikius. Toks modelis ne tik užtikrina sklandų ugdymosi procesą, bet ir leidžia kiekvienam vaikui pasiekti geriausius asmeninius rezultatus, skatinant jų augimą, tobulėjimą bei gebėjimų plėtrą.

⁸ <https://musudarzelis.com/>

6. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

Ikimokyklinio ugdymo programa pristatoma Mokyklos bendruomenei, aptariama su pedagogais, tėvais (globėjais, rūpintojais) ir kitais suinteresuotais asmenimis.

Mokykla peržiūri ir atnaujina ikimokyklinio ugdymo programą ne rečiau kaip kas 5 metus, arba anksčiau, jei keičiasi mokyklos struktūra, ugdymo organizavimo tvarka, remiantis naujausiais mokyklos veiklos įsivertinimo rezultatais ar kitais reikšmingais pokyčiais.

PRISTATYTA

2025 m. vasario mėn. 28 d.

Mokyklos bendruomenei pristatytas Mokyklos
ikimokyklinio ugdymo programos projektas

LITERATŪROS IR ŠALTINIŲ SARAŠAS

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės, patvirtintos Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142. Prieiga per internetą: <https://www.e-tar.lt/portal/lt/legalAct/be8a5a304add11ee9de9e7e0fd363afc>.
2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, patvirtintas Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymo Nr. V-1142 „dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“ pakeitimo. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/49f23632c46711ee9269b566387cfecb?jfwid=f5arm3g7r>
3. Universalus dizaino mokymuisi gairės (2023). Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/naujienos/universalus-dizaino-mokymuisi-gaires/>
4. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa (2024). Prieiga per internetą: <https://smsm.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/smm-svietimas/svietimas-priesmokyklinis-ugdymas/priesmokyklinio-ugdymo-programa/>
5. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (1991). Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>

PRIEDAI

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę

Mokyklos stiprieji veiklos aspektai:

1. Mokykla labai sėkmingai ugdo vaikų socialinius-emocinius gebėjimus (1.1.3)
2. Sukurta palanki aplinka vaikų poreikių tenkinimui ir individualių gabumų plėtojimui (3.1.1.)
3. Pasitikėjimas mokytojais yra aukštas (6.1.1.; 6.1.4.)
4. Mokykla efektyviai moko vaikus laikytis taisyklių (4.1.4.)
5. Grupės fizinė aplinka pritaikyta ir atliepia vaikų poreikius (3.1.1.; 3.1.3.)
6. Organizuojamos tikslingos išvykos, renginiai, edukacijos (4.2.4.)
7. Grupėje yra vaikų amžiui tinkamų skirtingos paskirties ugdymo(si) priemonių, IKT (3.1.2.; 3.3.3.)
8. Mokykla dirba kūrybingai ir diegia švietimo naujoves (2.2.1.; 2.2.2.)
9. Mokytojai turi galimybę tobulėti ir įgyti aukštesnę kvalifikacinę kategoriją (7.2.1.)
10. Mokiniai yra saugūs psichologiškai ir fiziškai (3.2.)

Mokyklos tobulintini veiklos aspektai:

1. Komunikacija su tėvais apie vaikų socialinių gebėjimų ugdymą (1.7.6.)
2. Komunikacija su tėvais apie vaikų pasiekimus (5.1.3.)
3. Tėvų įtraukimas į ugdomuosius renginius (6.1.1.)
4. Mokytojai atsižvelgia į tėvų siūlymus, rengiant grupės planus (5.2.1.)
5. Mokykloje skatinama ir nuolat reiškiasi vaikų iniciatyva, renkantis ir vykdant įvairias ugdomąsias veiklas (4.1.3.)