



IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA
„**VAIKYSTĖS KARUSELĖ**”



TURINYS

I SKYRIUS	4
BENDROSIOŠ NUOSTATOS.....	4
Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si).....	5
Ugdymą(si) grindžiančios vertybės	8
Vaikai ir jų poreikiai.....	9
Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai	11
Regiono ypatumai ir mokyklos savitumas	12
II SKYRIUS	13
Ikmokyklinio ugdymo principai	13
III SKYRIUS.....	15
Tikslas, uždaviniai, ugdymo(si) rezultatai	15
IV SKYRIUS	18
Ugdymo(si) turinys, procesas ir aplinkos	18
UGDYMO TURINYS	20
BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS.....	20
Kasdienio gyvenimo įgūdžiai.....	20
Fizinis aktyvumas	23
Savireguliacija ir savikontrolė	25
Gebėjimas žaisti	28
Aplinkos pažinimas.....	30
Problemų sprendimas	34
SĖKMINGAI BESIMOKANTIS	37
Kūrybiškumas	37
Tyrinėjimas.....	39

Mokėjimas mokytis.....	42
LANKSČIAI MĄSTANTIS.....	44
Matematinis mąstymas.....	44
Skaitmeninis sumanumas.....	48
PASITIKINTIS SAVIMI.....	51
Savivoka ir savigarba	51
Emocijų suvokimas ir raiška	54
JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI.....	56
Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais	56
KOMUNIKABILUS	59
Kalbų supratimas.....	59
Kalbinė raiška	63
KŪRYBINGAS.....	67
Estetinis suvokimas.....	67
Meninė raiška	69
V SKYRIUS	78
Vaikų ugdymosi pažanga, ugdymosi tęstinumas.....	78
LITERATŪRA.....	81
PRIEDAI.....	82

**PANEVĖŽIO LOPŠELIO-DARŽELIO „SIGUTĖ“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA
„VAIKYSTĖS KARUSELĖ“**

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

Panevėžio lopšelis-darželis „Sigutė“ (toliau - Darželis „Sigutė“) - bendrosios paskirties ikimokyklinio ugdymo mokykla, pavaldi Panevėžio miesto savivaldybei, įsikūrusi Kanklių g. 8, Panevėžyje, LT-35119, tel. (0-45) 462350, el. p. paneveziosigute@gmail.com, yra prieinama Panevėžio miesto ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikams nuo 1,5 iki 6/7 metų. Įstaigoje grupės komplektuojamos atsižvelgiant į vaikų amžiaus tarpsnius: lopšelio grupės nuo 1/3 metų, ikimokyklinio ugdymo grupės nuo 3/5 metų ir priešmokyklinio ugdymo grupės nuo 6/7 metų. Vaikų ugdymo(si) sunkumus įveikti padeda lanksčiai sąveikaujanti ir veiksmingą kompleksinę pagalbą teikianti švietimo pagalbos specialistų komanda: socialinis pedagogas, logopedai, specialusis pedagogas, mokytojo padėjėjai.

Darželis „Sigutė“ - moderni, atvira kaitai, nuolatos auganti ir auginanti ikimokyklinio ugdymo mokykla, teikianti kokybiškas, inovatyvias ugdymo(-si) paslaugas, atsižvelgiant į visos bendruomenės poreikius. Konstruktyvi įstaigos koncepcija apima kokybiško ugdymo(si) proceso modeliavimą, grindžiamą kryptingais, įtraukiais ir integraliais vystymosi principais, užtikrinančiais kiekvieno vaiko sėkmingą ugdymąsi.

Įstaigoje daug dėmesio skiriama vaikų aktyvumo ir sveikos gyvensenos įgūdžių formavimui, emocinių ir socialinių, inžinerinių kompetencijų ugdymui ir STEAM metodo vystymui. Darželis „Sigutė“ - *sveikatą stiprinanti ir aktyvi mokykla*, kuri aktyviai įsitraukia į nacionalinius sveikatinimo projektus: „Lietuvos mažųjų žaidynės“, „Sveikatiada“, „Sveikata visus metus“, „Futboliukas“, Lietuvos teniso sąjunga bei palaiko glaudžią bendrystę su Panevėžio miesto savivaldybės globojamu sporto centru, Sporto ir išsilavinimo akademija (Sports&Education Academy), Panevėžio futbolo klubui „Aukštaitija“, Panevėžio miesto visuomenės sveikatos biuru ir kitais partneriais. Ikimokyklinio ugdymo mokykla sėkmingai tęsia tarptautinės Europos

mokyklų bendradarbiavimo platformos „eTwinning“ misiją, puoselėjant inovatyvų ugdymą, skaitmeninę kultūrą ir bendruomeniškumą. Gavus 2025–2026 m. „eTwinning mokyklos“ ženklą, darželis pelnytai įvertintas kaip pažangi, atvira ir tarptautiniam dialogui pasirengusi ugdymo įstaiga, aktyviai kurianti prasmingus ryšius su Europos mokyklomis bei ugdanti šiuolaikišką, kūrybingą ir pasauliui atvirą jaunąją kartą. Siekiant, kad vaikai įgytų socialinių ir emocinių sunkumų įveikimo gebėjimų, skatinančių jų pozityvų elgesį ir siekiant geresnės emocinės savijautos, įstaigoje įgyvendinamos tarptautinės, nacionalinės socialinių-emocinių įgūdžių ugdymo programos „Kimochi“, „Zipio draugai“, prevencinė „Smurto ir patyčių“ programa, integruotos „Gyvenimo įgūdžių ugdymo“, „Alkoholio, tabako ir kitų psichiką veikiančių medžiagų vartojimo“ programos. Tarptautiniu, nacionaliniu ir miesto lygmeniu stiprinama partnerystės tinklaveika, socialinė bendrystė su išorės subjektais, kuri formuoja tvarios mokyklos vystymo(si) kultūrą, puoselėjančią vertybinių nuostatų dvasią.

Ikimokyklinio ugdymo programa „Vaikystės karuselė“ grindžiama nacionaliniais ir vietos strateginiais švietimo dokumentais – Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“, Panevėžio miesto 2021–2027 m. strateginiu planu bei įstaigos 2023–2027 m. strateginiu planu. Šie dokumentai padeda užtikrinti ugdymo kryptingumą, tęstinumą ir dermę, formuojant aktualų, vertybėmis grįstą ir į vaiką orientuotą ugdymo turinį. Atsižvelgiant į šiuolaikinio ugdymo prioritetus, programa praturtinta inžinerinio ir skaitmeninio ugdymo programų kryptimis bei technologinio ir finansinio raštingumo gairėmis. Ypatingas dėmesys skiriamas įtraukiojo ugdymo principams, kurie sudaro sąlygas kiekvienam vaikui aktyviai dalyvauti ugdymo procese, patirti sėkmę, augti bendrystėje ir lygiavertiškai įsitraukti į grupės gyvenimą.

POŽIŪRIS Į VAIKĄ IR JO UGDYMĄ(SI)

Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si) atskleidžiamas remiantis Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija, ratifikuota 1995 m. liepos 3 d. Lietuvos Respublikos įstatymu Nr. I-983 (Žin., 1995, Nr. 60-1501). Kiekvienas vaikas pripažįstamas kaip unikali, besikeičianti, aktyvi individualybė. Jis žaidžia, kaupia patirtį, aktyviai mokosi ir veikia, turi savitą pasaulio matymą, kuria savo vertybes, todėl visose situacijose puoselėjamas vaiko orumas, pripažįstama vaiko nuomonė, jo teisė rinktis, spręsti, tartis. Vaikystė - unikali vertybė, todėl labai svarbu vertinti vaiko gyvenimą „čia ir dabar“ bei ugdyti laisvą, savarankišką, atsakingą, kūrybingą asmenybę. Ugdymo esmė – vaiko gerovė. Vaiko mąstymo sinkretiškumas suponuoja visuminį požiūrį į ugdymą(si), plėtojančią emocines, socialines, fizines, pažinimo, kalbos, kūrybos potencines galias per patirtį. Vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) proceso

dalyviai, noriai įsitraukiantys, atliepiantys, siūlantys ir dalyvaujantys ugdymosi procese. Įstaigoje kuriama visapusišką vaiko vystymąsi skatinanti aplinka, kurioje vaikai aktyviai mokosi ir pažįsta juos supantį pasaulį tik praktiškai bandydami, tyrinėdami, kurdami, eksperimentuodami, t.y. patyriminių veiklų metu.

Lopšelis-darželis plėsdamas holistinio požiūrio į vaiką sampratą, pabrėžia visuminę vaiko kaip žmonijos bendruomenės nario raidą ir ugdymąsi. Organizuojant ugdomąjį procesą, remiamasi įkūrėjo Urie Bronfenbrenner *Ekologinių sistemų teorija* arba *Bioekologine žmogaus raidos teorija*, teigiančią, jog vaiko raidą ir ugdymąsi lemia dinamiška aplinka – ne tik tėvai, plačioji šeima, bendraamžiai ar mokytojai, bet visi drauge veikiantys visuomenės komponentai. Svarbiausi vaiko raidos modelio elementai: *procesas, individas, kontekstas ir laikas* yra tarpusavyje glaudžiai susiję ir veikiantys vienas kitą. Ankstyvojo ugdymo pedagogika orientuota į procesą (kaip mokome?), o ne galutinį rezultatą. Procesas, kaip svarbiausias „raidos variklis“, kuriamas per kasdienes veiklas, kokybiškas, nuolatinės sąveikas. Pagal ekologinių sistemų teoriją vaiko raidos kontekstą sudaro 5 integruotos sistemos: *mikrosistema* - artimiausia aplinka (šeima, mokykla, bendraamžių grupė, kaimynystė ir vaikų auklėjimo aplinka); *mezosistema* - sistema, kurią sudaro ryšiai tarp artimiausių aplinkų (t. y. vaiko namų ir mokyklos); *egzosistema* - išorinė aplinka, kuri tik netiesiogiai veikia vystymąsi (pvz., tėvų darbovietė); *makrosistema* - platesnis kultūrinis kontekstas (Rytų ir Vakarų kultūra, nacionalinė ekonomika, politinė kultūra, subkultūra); *chronosistema* - aplinkos įvykių ir pasikeitimų per gyvenimą pobūdis.

VAIKAS	MOKYTOJAS	TURINYS	UGDYMAS/IS
Aktyviai dalyvaujantis visuose raidos kontekstuose.	Kuriantis palankią ir įtraukią mokymosi aplinką, atsižvelgiant į skirtingas vaikų kultūras, individualius poreikius, bruožus ir patirtis.	Visos penkios integruotos sistemos sudaro vaiko raidos ir ugdymosi kontekstą.	Laipsniškas įaugimas į integruotas sistemas, tapsmas sėkmingais besimokančiaisiais ir vėliau suaugusiaisiais.

1 lentelė. Ekologinių sistemų teorijos modelio elementai

Programoje atskleidžiama darni vaikų ugdymo sistema ir kuriamos veiksmingos pedagoginės praktikos. Įstaigoje taikomi pedagoginės sistemos **Reggio Emilia** (Šimtas vaiko kalbų) elementai, akcentuojantys vaiko iniciatyvumą ir tyrinėjimą, projektinių metodų ir įvairių išraiškos priemonių naudojimą; įtraukiančius šiuolaikinius technologijų ir inovatyvius mokymo metodus, siekiančius praturtinti ugdymo(si) procesą ir skatinti vaikų kūrybingumą bei smalsumą. Į vaikus žvelgiama kaip į gebančius mokytis ir turinčius šimtą skirtingų saviraiškos būdų. Jie laikomi aktyviais mokymosi kelionės dalyviais, įsitraukiantys į estetiškos ir patraukios aplinkos kūrimą, atvirų erdvių tyrinėjimą, prasmingą ugdymosi patirtį. Pabrėžiama menų, kūrybiškumo ir bendradarbiavimo svarba, atviro tyrinėjimo, projektinio mokymosi ir vaikų patirties dokumentavimo koncepcija.

VAIKAS	MOKYTOJAS	TURINYS	UGDYMAS(IS)
Aktyvus, stiprus, galingas, nepriklausomas, smalsus ir pilnas vaizduotės. Suteikiama galimybė savarankiškai mąstyti, ištirti ir pradėti savo individualų pažinimo kelią.	Mokymosi partneris, pagalbininkas vadovaujantis vaikų mokymosi patirčiai ir fiksuojantis jų pažangą. Klausydamas, stebėdamas ir dokumentuodamas vaikų darbą, yra nuolatos pasirengęs kurti įvairialypę vaikų mokymosi patirtį ir „bendrai konstruoti“ žinias.	Programa lanksti, papildoma naujomis idėjomis, leidžianti natūralų vaikų vystymąsi. Aplinka kuriama taip, kad būtų estetiška ir patraukli, skatinti judėti ir tyrinėti. Vaikas savo aplinkoje turi turėti pakankamai kūrybinių priemonių eksperimentuoti ir išreikšti savo supratimą apie jį supantį pasaulį.	Mokymo programa yra besiformuojanti, t.y. ją formuoja vaikų interesai ir idėjos. Projektinė veikla (planuojami trumpalaikiai arba ilgalaikiai vaikų projektai, apimantys daugybę pažinimo sričių), atviri santykiai ir partnerystė tarp tėvų, pedagogų ir vaikų, jų dalyvavimas tiriant aplinką, kartu ieškant pamąstymų ir diskusijų temų, skatina polinkį mokytis visą gyvenimą.

2 lentelė. Reggio Emilia pedagoginės sistemos modelio elementai

UGDYMA(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS

Ikimokykliniame amžiuje vaikų vertybės yra vienas svarbiausių asmenybės modeliavimo fenomenų. Jos padeda formuoti vaiko požiūrį į pasaulį, sprendimus ir elgesį, daro įtaką vaikų pasaulėžiūrai, moraliniam ir socialiniam vystymuisi. Ugdymo procese vertybės tarpusavyje glaudžiai susijusios ir integruojamos į kasdienę veiklą per žaidimus, projektus, ugdomasias situacijas bei socialinius santykius. Tvari bendruomenė ir visuomenė kartu kuria aplinką, kurioje vaikai mokosi suprasti vertybes, jas pritaikyti ir jomis vadovautis kasdienybėje. Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

- vaiko orumas – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;
- vaiko gerovė – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;
- saviraiškos laisvė – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;
- lygiavertis dalyvavimas – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis;
- lygiateisiškumas ir teisingumas – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms mokykloje ir už jos ribų;
- pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei – atviros, pagarba, empatija ir tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, pripažįstant įvairovę kaip vertybę ir sudarant sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus; įtraukiojo ugdymo kontekste naudojama individuali pagalba, individualūs poreikiai;
- bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas – pagarba asmeniui grindžiamos demokratinės aplinkos kūrimas, priklausymo bendruomenei jausmo puoselėjimas, atsakomybės už save ir kitus ugdymasis;
- kultūrinis tapatumas – pagarbos savo šalies kultūrai (gimtajai kalbai, etninei kultūrai, tautos istorijai) puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo šalies kultūros dalyvį ir kūrėją ir pozityviai priimti kitų kultūrų savitumą.



1 pav. Paminėtos vertybės

VAIKAI IR JŲ POREIKIAI

Lopšelyje-darželyje yra ugdomi skirtingos tarpkultūrinės ir nepalankios socialinės aplinkos, įvairios socialinės padėties ir unikalių gebėjimų turintys vaikai nuo 1,5 iki 7 metų. Socialinės atskirties eliminavimas, vaikų dalyvavimo ugdyme intensyvumo, integracijos bei švietimo įtraukties stiprinimas yra prioritetiniai komponentai, užtikrinantys sėkmingą „ikimokyklinio ugdymo mokyklos kiekvienam“ koncepciją. Įstaigoje lanksčiai diegiamos ir puoselėjamos vertybinės nuostatos, formuojančios teigiamą požiūrį į vaikų ugdymosi poreikių įvairovę ir galimybių kiekvienam lygybę ir laisvę augti, mokytis, atrasti, patirti. Lopšelyje-darželyje tenkinami ir turtinami kiekvienam vaikui aktualūs poreikiai:

- žaidimo poreikis – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo poreikių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą, pripažįstant jį, kaip savarankišką vaikų veiklą.
- saugumo poreikis - jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia.

- draugysčių poreikis – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge.
- komunikavimo poreikis – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniais ir pan.), sudarant sąlygas išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės, atrandant pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus.
- pažinimo džiaugsmo poreikis – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti. Taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis vaikai kuria ir perkuria savo teorijas apie pasaulį.
- kūrybinės saviraiškos poreikis – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos ir spontaniškų, ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių.
- unikalūs kiekvieno vaiko poreikiai, tarp jų ir specialieji ugdymosi poreikiai.



2 pav. Vaiko poreikiai

TĖVŲ (GLOBĖJŲ) IR VIETOS BENDRUOMENĖS POREIKIAI

Šeima - atvira socialinė institucija, žinių apie vaiką šaltinis, svarbiausia aplinka, kuri vaiko ugdyme formuoja asmenybę, vertybes, elgesio modelius ir emocinį pasaulį. Tėvai – artimiausi vaikui žmonės, pirmieji jų ugdytojai, kurie geriausiai pažįsta ir žino savo vaikų charakterius, asmenybės ypatumus, mėgstamus ir nemėgstamus veiklos būdus, stipriausias ir silpniausias gebėjimų sritis. Ugdymas viena iš funkcijų, kurias atlieka šeima. Tėvų(globėjų) dalyvavimas ir priklausymas mokyklos bendruomenei, glaudus bendradarbiavimas, komunikavimas su įstaigos darbuotojais sudaro sąlygas būti aktyviais ugdymo proceso dalyviais. Aktyvus tėvų(globėjų) įsitraukimas į įstaigos gyvenimą ir abipusė lygiaverčių partnerių sąveika su pedagogais, švietimo pagalbos specialistais pasiekama, sudarant praktines, konstruktyvaus dalyvavimo vaikų ugdyme galimybes.

Ugdytinių įvairovė yra galimybė kurti tolerantišką ir empatišką mokyklos bendruomenę, kurioje kiekvienas jaučiasi saugus, vertingas, reikalingas. Įstaigoje pripažįstame prigimtinius kiekvieno vaiko ugdymosi skirtumus, užtikriname visavertę įtrauktį kokybiškai įgyvendindami esmines ugdymo(si) proceso modeliavimo kryptis. Taikydami universalaus dizaino mokymuisi prieigą vadovaujamės esminėmis „mokyklos kiekvienam“ nuostatomis, kai modeliuojamas vieningas pozityvus pedagogų požiūris į kiekvieną besimokantįjį, diegiami aukšti lūkesčiai ir tikėjimas kiekvieno vaiko galiomis, stiprybėmis, teikiama nuolatinė motyvuojanti kolegiali pagalba „čia ir dabar“, užtikrinamas nuoseklus grįžtamasis ryšys bei ugdytinių tėvų(globėjų) lygiavertis dalyvavimas ir bendradarbiavimas įvairiais su ugdymu susijusiais klausimais. Ugdymo(si) procesą praturtiname priemonių, ugdymo būdų, kitomis laikinomis paramos priemonėmis, sudarydami bebarjerę ugdymo aplinką, kurią kuria mokytojai, specialistai, įstaigos vadovai.

Ikimokyklinėje įstaigoje kuriama bendradarbiavimo tarp administracijos, mokytojų, švietimo pagalbos specialistų ir tėvų(globėjų) sistema. Stiprinamas tėvų įtraukimas į bendradarbiaujančią komandą, aptariant vaikų poreikius, ugdymo(si) galimybes ir susidariusias kliūtis, kurios eliminuojamos pritaikant kiekvienam vaikui veiksmingas ugdymo(si) strategijas. Vaikų ugdymosi pažanga ir pasiekimai aptariami pedagogų supervizijose pagal poreikį, atvirų durų bei individualių pokalbių metu.

Įstaigoje tėvai(globėjai) aktyviai įsitraukia į mokyklos savivaldą, dalyvauja mokyklos tarybos, vaiko gerovės komisijos posėdžiuose įgyvendinant vaiko individualios pagalbos planus ar pritaikytas programas, susipažįsta su ugdymo programomis, vertina įstaigos vadovo darbą, padeda įgyvendinti įstaigos planuose numatytus uždavinius. Darželyje vykdoma ugdytinių tėvų (globėjų) savanoriška veikla „Tėvų klubas“, skatinanti bendruomeniškumą ir aktyvų dalyvavimą ugdymo procese, tėvams įsitraukiant į kasdienes ugdomąsias veiklas, projektus, akcijas, iniciatyvas, kūrybines

dirbtuves, renginius, išvykas į tėvų darbovietes; dalinantis patirtimi, praktikomis „Tėvai-tėvams“, dalyvaujant pozityvios tėvystės programos JAV projekte „The Incredible Years“ („Neįtikėtini metai“) mokymuose, seminaruose ir svarbiuose sprendimų priėmimo procesuose, susijusiuose su ugdymo turinio planavimu, tobulinimu, atliepiančiu kiekvieno vaikų poreikius. Glaudus šeimos ir įstaigos bendradarbiavimas, komunikacija užtikrina saugią aplinką ir sėkmingą visapusišką vaiko ugdymą(si). Lopšelis-darželis telkia bendruomenę įvairiapusiškam tobulėjimui ir mokymuisi, kuriant įgalinančias aplinkas bei tvarią mokyklos kultūrą, puoselėjančią vertybinių nuostatų dvasią.

Sprendžiant sudėtingus ugdymo(si) atvejus mokykla inicijuoja bendradarbiavimą su išorės subjektais (Lietuvos įtraukties švietime centru, Panevėžio miesto savivaldybės vaiko gerovės komisija, Panevėžio švietimo skyriaus specialistais/kuratoriais ir pan.) bei švietimo pagalbos teikimo (Panevėžio pedagogine-psichologine tarnyba, Panevėžio socialinių paslaugų centru, Panevėžio vaiko raidos centru, Panevėžio vaiko teisių apsaugos tarnyba ir pan.) institucijomis mieste ir respublikoje.

REGIONO YPATUMAI IR MOKYKLOS SAVITUMAS

Lopšelis-darželis įsikūręs unikaloje Panevėžio miesto dalyje, netoli ypatingų Aukštaitijos regiono istorinių, kultūrinių ir rekreacinių vietų - Aukštaitijos siaurojo geležinkelio, Senvagės, kultūros ir poilsio parkų, Kraštotyros muziejaus, Juozo Miltinio dramos teatro. Ryškiausi traukos objektai, kurie vilioja lopšelio-darželio bendruomenę, tai naujai rekonstruoti seniausi miesto parkai - Marijonų sodas su įrengtomis interaktyviomis skulptūromis „Gyvapasakis“, puoselėjantis aukštaitiškos tarmės, tautosakos identitetą ir Skaistakalnio parkas su miško erdvėmis, Nevėžio upės vingiu, proskynomis, šlaitais ir istorine „Pragiedrulių“ sodyba parko gilumoje. Unikalaus kraštovaizdžio erdvėse puoselėjamas gamtosauginis, sveikatingumo ir kūrybiškumo pradas, stiprinamas edukacinis patyriminis aktyvaus poilsio (žygiai naujais tiltais ir pažintiniais takeliais, fizinės veiklos sporto ir žaidimų aikštelėse ir pan.) aspektas.

Mokyklos savitumas pasireiškia per psichinės, fizinės sveikatos stiprinimą ir fizinio aktyvumo skatinimą. Lopšelis-darželis į Sveikatą stiprinančių mokyklų tinklą įsitraukė nuo 2012 metų, o Aktyvios mokyklos statusą įgijo 2020 m. Šios prioritetinės lopšelio-darželio sritys auginamos bendradarbiaujant su respublikos darželiais „Sigutė“ ir mikrorajono lopšeliais-darželiais, bendrojo ugdymo mokyklomis, artimiausių įstaigų išorės subjektais, neformaliojo švietimo institucijomis mieste ir respublikoje (Sporto ir išsilavinimo akademija VšĮ „Naujieji projektai“, VšĮ Panevėžio futbolo

akademija, Lietuvos masinio futbolo asociacija „Futboliukas“, Lietuvos teniso sąjunga, Lietuvos tautinis olimpinis komitetas „Lietuvos mažųjų žaidynės“), įgyvendinant bendrus sveikatinimo projektus, iniciatyvas, akcijas. Netoli lopšelio-darželio veikiantis atnaujintas Panevėžio sporto centro lengvosios atletikos maniežas sudaro galimybes visiems sportuoti ir kviečia dalyvauti sportinėse žaidynėse „Olimpinės viltys“. Aktyviai bendradarbiaujama su Panevėžio miesto visuomenės sveikatos biuru, Panevėžio kolegija. Lopšelis-darželis sparčiai plėtoja STEAM srities tarpdalykinę ir ikidalykinę integraciją, skaitmeninį ir finansinį raštingumą, inžinerinės ugdymo programos įgyvendinimą, dalyvaujant unikaliose neformaliojo švietimo programose: Panevėžio robotikos centre „RoboLabas“, „Robotikos akademijoje“ ir Bricks4Kids užsiėmimuose. Aktyvinamas tarptautinis lopšelio-darželio įsitraukimas į ES programos „Erasmus+“ platformos „eTwinning“ veiklas. 2024 metais gauti du bendrystę patvirtinantys ženkleliai „eTwinning“ European Quality Label „Discovering My Environment“, o 2025 metais lopšelis-darželis apdovanotas 2025-2026 metų „eTwinning“ mokyklos ženklu.

Ikimokyklinio ugdymo programa „Vaikystės karuselė“ atnaujinta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro patvirtintomis „Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis“ (2023), Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu (2023, redakcija 2024 m. Nr. V-131), Rekomendacijomis ikimokyklinio ugdymo pedagogams „Žaismė ir atradimai“, svarbiais nacionaliniais ir Panevėžio miesto strateginiais dokumentais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo veiklą, tai Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“, Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija (1995), Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (1991, redakcija 2011-07-01 Nr. XI-1281 su vėlesniais pakeitimais), Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymas (1996, redakcija 2024-07-11 Nr. XIV-2915 su vėlesniais pakeitimais), Panevėžio miesto strateginiu 2021-2027 metų plėtros planu ir lopšelio-darželio „Sigutė“ strateginiu 2023-2027 metų planu.

II SKYRIUS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Lopšelio-darželio programa parengta vadovaujantis svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, kuriais grindžiamas atnaujinamos programos turinys, užtikrinantis ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomąsias sąveikas ir ugdymosi kokybę.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12. darnios plėtros principas. Diegiamas visapusiškas požiūris į ugdymą(si), siekiant aplinkosauginių, ekonominių ir socialinių aspektų dermės, kad būtų užtikrinta tvari ateitis. Veiklose, ugdymo turinyje ir bendruomenės iniciatyvose skatinama atsakomybė už aplinkos, socialinio teisingumo ir ekonominio sąmoningumo vystymą(si).

13. atsinaujinimo principas. Modeliuojamas kokybiškas, dinamiškas, nuolatinio tobulėjimo, atvirumo naujovėms ir gebėjimo prisitaikyti prie besikeičiančių vaikų ugdymo, visuomenės bei technologijų poreikių skatinimas. Tai apima ugdymo programų, mokymo metodų, aplinkos, personalo kompetencijų ir bendruomenės veiklų nuolatinį gerinimą.

III SKYRIUS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

Uždaviniai:

1. Pripažinti darnų vaiko vystymąsi, atsižvelgiant į jo individualią raidą, prigimtines galias, gebėjimus, ugdymo(si) poreikius, skirtynes bei sociokultūrinį kontekstą, įgalinant siekti visapusiško asmenybės augimo ir sėkmingos socialinės integracijos.

2. Modeliuoti kryptingą, lankstų, integralų, vertybinėmis nuostatomis grįstą vaikų ugdymo(si) procesą, paremtą lygiavertėmis, dialogiškomis vaikų ir mokytojų kūrybinėmis sąveikomis bei tvarios partnerystės su šeima ir bendruomene praktikomis.

3. Kurti saugias, įtraukias, skatinančias tyrinėti, kūrybiškas ir atviru bendradarbiavimu grįstas ugdymosi aplinkas, atliepančias kiekvieno vaiko individualius poreikius, interesus, gebėjimus ir padedančias įgyti patirties, reikalingos jų sėkmingam visapusiškam ugdymuisi ir emocinei gerovei.

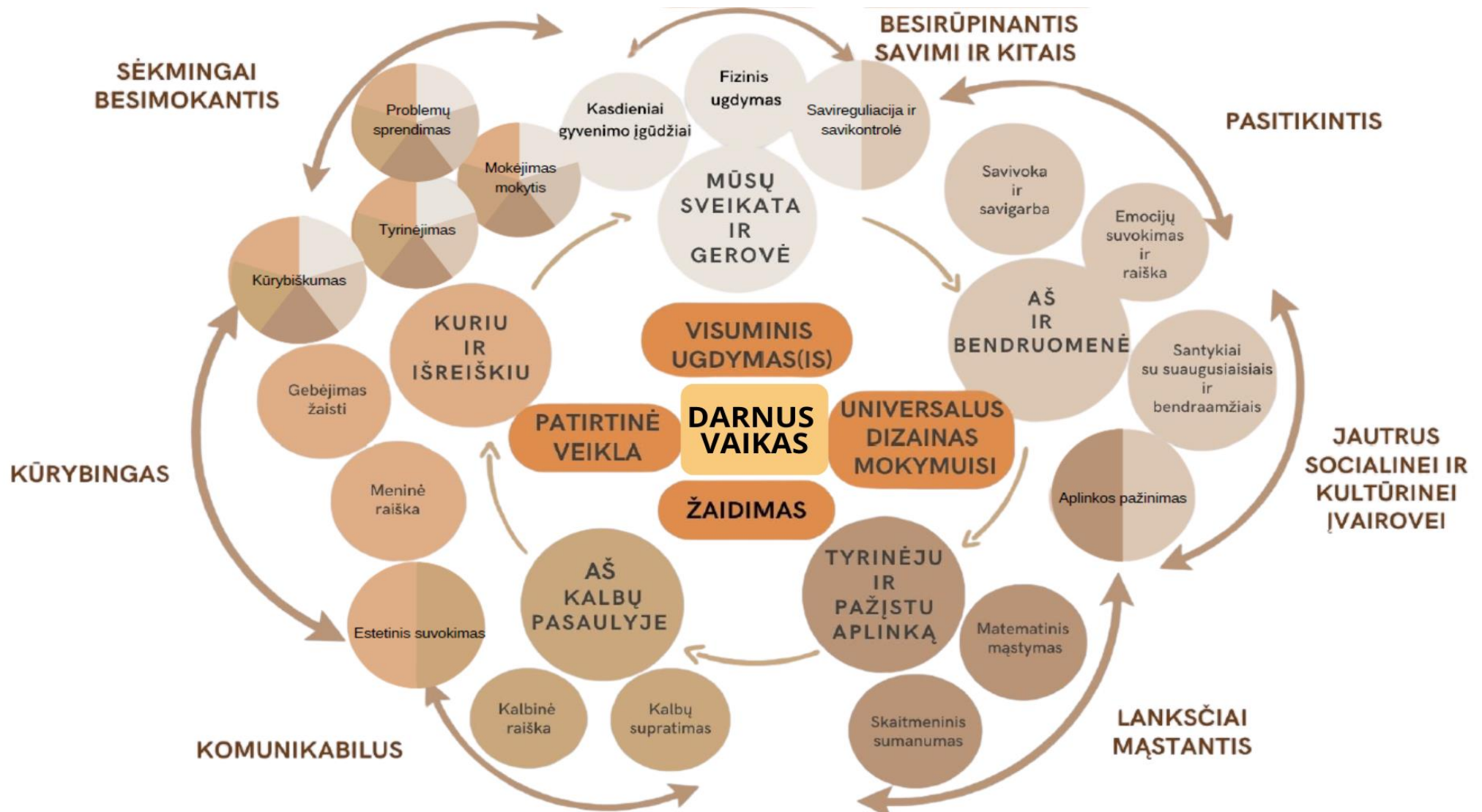
4. Tikslingai plėtoti ugdymo organizavimo modelį, išlaikyti jo savitumą, užtikrinantį vaikų individualių poreikių tenkinimą, nuoseklią ugdymosi dermę ir tęstinumą, remiantis lanksčiomis, įtraukiomis ir bendradarbiavimu grįstomis ugdymo(si) praktikomis.

5. Užtikrinti nuoseklų, paremiantį, integralų kiekvieno vaiko ugdymo(si) pažangos stebėjimo, ugdymo(si) planavimo ir reflektavimo procesą, kryptingai atskleidžiant potencialias vaiko galias, užtikrinant individualią vaiko raidą atliepiančius ugdymo sprendimus, tikslingą pagalbą ir ugdymo kokybės gerinimą.

6. Stiprinti darželio, tėvų ir vietos bendruomenės partnerystę, kuriant įtraukią, bendradarbiavimu ir pasitikėjimu grįstą ugdymo(si) aplinką, skatinančią vaikų visapusišką raidą ir sėkmingą ugdymosi pažangą.

Ikimokyklinio ugdymo rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Programoje visuminio ugdymo(si) turinys bei išgyvenamos patirtinės veiklos orientuotos į vaikų pasiekimų plėtotę ir įgyvendinamos pasitelkiant penkias ikimokyklinio ugdymosi sritis: „*Mūsų sveikata ir gerovė*“, „*Aš ir bendruomenė*“, „*Aš kalbų pasaulyje*“, „*Tyrinėju ir pažįstu aplinką*“, „*Kuriu ir išreiškiu*“. Kiekviena kokybiškai įgyvendinama vaiko raidą skatinančio visuminio ikimokyklinio ugdymosi sritis plėtoja visų 18 pasiekimų sričių vaiko pasiekimus ir yra užtikrinamas darnus visų pasiekimų plėtojimas. Ugdymosi pasiekimų visuma laiduoja optimalią visų vaiko potencinių galių ūgtį.

Pavaizduotas konceptualus ugdymo modelis atspindi *šiuolaikinį vaikų ugdymą(si)*, kuriame vaikas nėra pasyvus žinių gavėjas, o aktyvus dalyvis, tyrinėtojas ir kūrėjas (žr. 3 pav.). Jis pabrėžia *holistinį ugdymą*, įtrauktį ir individualizuotą mokymą(si), remdamasis vaiko galiomis, patirtimi bei socialine sąveika. Šis modelis apibrėžia darnaus vaiko ugdymą(si) per įvairias ugdymo ir pasiekimų sritis, integruojant visuminį ugdymą, patirtinę veiklą, žaidimą bei universalų dizainą mokymuisi. Vaiko ugdymas modelyje siejamas su pagrindinėmis vaiko galiomis, kurios padeda vaikui tapti visapusiškai išprususia asmenybe, gebančia reflektuoti savo mokymąsi ir tinkamai veikti skirtingose situacijose.



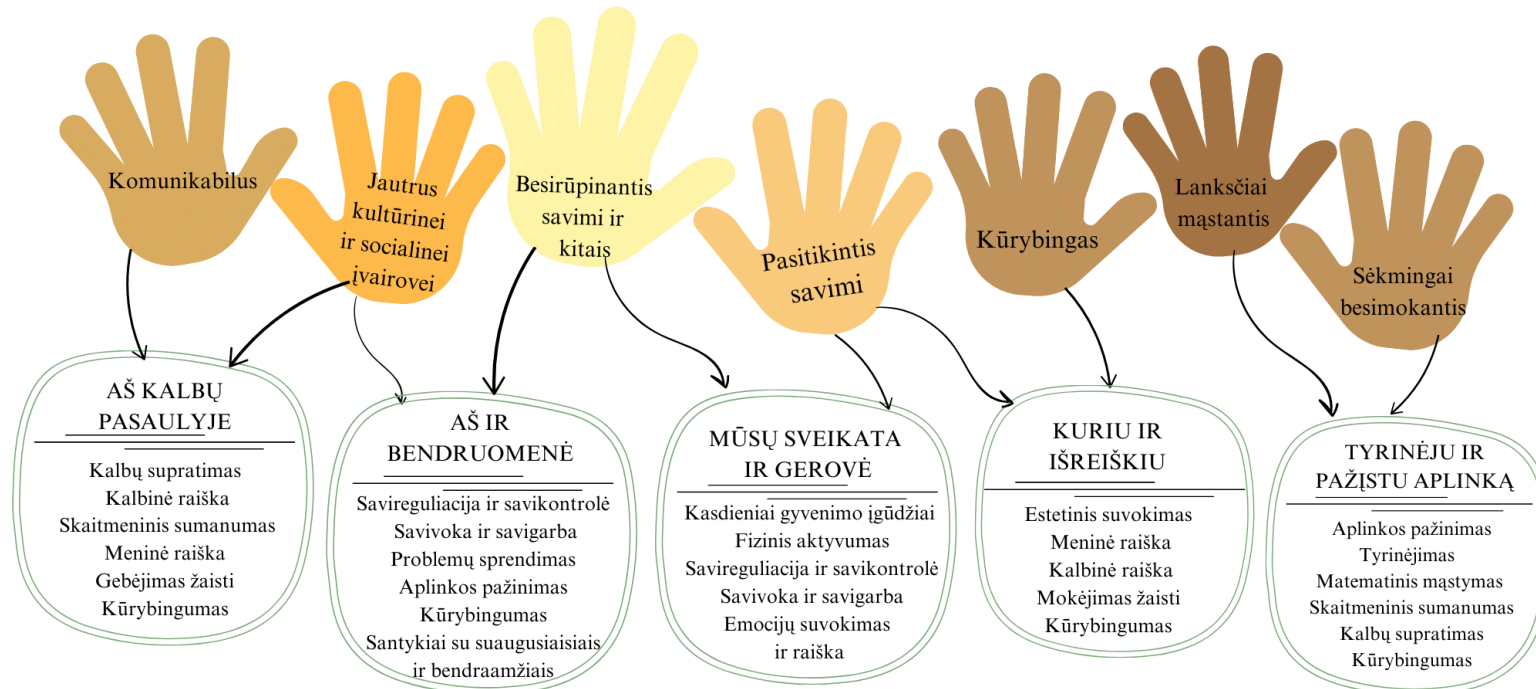
3 pav. Konceptualus ugdymo modelis: vaiko galios, ugdymo(si) ir pasiekimų sritys, IU pagrindas

IV SKYRIUS

UGDYO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Lopšelyje-darželyje ugdymosi procesas grindžiamas visuminiu požiūriu į vaiko raidą, kurį lemia pagrindiniai ugdymo(si) kokybės komponentai: ugdymo(si) turinys, apibrėžiantis, ką ir kaip vaikas mokosi; ugdymo(si) procesas, nusakantis, kaip organizuojamas mokymasis; ugdymo(si) aplinka, kuri sudaro palankias sąlygas vaikų augimui, tyrinėjimui ir žinių įgijimui. Ugdymo(si) sričių turinys užtikrina visuminį vaikų ugdymą(si), plėtojant vaikų pasiekimus 18 pasiekimų sričių.

Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) turinys sudarytas remiantis „Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis“ (2023), atskleidžiant auginamas vaiko galias per ugdymo(si) sritis ir jas apimančias pasiekimų sritis (žr. 4 pav.).



4 pav. Vaiko raidą skatinančios visuminio ugdymo(si) sritys

Pasirinktas ankstyvojo ir ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo turinio dėliojimo būdas pagal pasiekimų žingsnius, išskiriant du amžiaus laikotarpius (1-3 metų ir 4-6 metų). Vaiko pasiekimai į grupes jungiami pagal tikslė numatytas vaiko galias, kurios plėtojamos per vaiko raidą skatinančias visuminio ugdymo(si) penkias sritis ir pateikiamos ugdymo(si) gairėse iš vaiko perspektyvos. Programoje vadovaujamasi Ikimokyklinio ugdymo programos gairių priedu „*Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas*“ (2023), kur pateikiami aštuoniolikos pasiekimų sričių esminiai gebėjimai ir vertybinės nuostatos bei kiekvieno pasiekimo žingsnio pasiekimai.

Užtikrinant kokybišką ugdymą, diegiami ir kuriami veiksmingi mokymo(si) metodai: žaidimas, projektinės veiklos, mokymas(is) per patirtį, „čia ir dabar“ momento, STEAM veiklos, eksperimentų, laboratorinių darbų ir pan., pereinant prie kiekvieno vaiko personalizuoto/individualizuoto ugdymo, pritaikant sumodeliuotą ugdymo(si) aplinką, situacijas susikuriančias „čia ir dabar“. Naudojamos įvairios mokymosi formos: vaikų projektai, pažintinės išvykos, patirtinis ugdymas(is) žaliose edukacinėse erdvėse, tyrinėjimų laboratorijos, kūrybinės ateljė, atradimų stotelės, pažinimo salos. Ugdymo turinio įgyvendinimas organizuojamas atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualią raidą, gebėjimus, interesus, patirtį ir poreikius, sudarant sąlygas jo saviraiškai, aktyviam dalyvavimui bei nuosekliai pažangai įvairiose ugdymo(si) srityse.

UGDYMO TURINYS

BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

Vertybinių nuostatų

Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Ragauja įvairaus skonio ir konsistencijos maistą. Siekia savarankiškai valgyti, gerti iš puodelio. - Balsu, kūno kalba parodo, kad jam šlapia, nepatogu.	Įvairiais pojūčiais (uosle, skoniu, lytėjimu, rega) susipažįsta su sveikatai palankiu maistu. Valgo ir geria padedamas suaugusiojo ir bando išmokyti pats savarankiškai. Kūno ženklais ar balsu kviečia pagalbą, kada reikia atlikti savitvarkos veiksmus.
2 žingsnis - Valgo įvairų maistą, skirtingais būdais paruoštas daržoves (virtas, žalias), vaisius; maistą ima pirštais ir šaukštu, geria savarankiškai. - Kūno ženklais parodo ar pasako, kad nori į tualetą. - Suaugusiojo padedamas plaunasi, šluostosi rankas, išpučia nosį; bando pats nusirengti striukę, nusimauti kelnės.	Ragauja, valgo įvairų maistą. Išbando įvairius valgymo būdus: pirštais, šaukštu. Savarankiškai geria iš puodelio. Gestais parodo ar pasako, kad nori į tualetą. Suaugusiojo padedamas ir skatinamas pradeda naudotis naktipuodžiu. Mokytojo skatinamas, drąsinamas, pamokomas, padedamas: prausia veidą, plauna rankas ir šluostosi, nusirengia, nusiauna ar apsiauna batus ir bando tvarkingai sudėti drabužius.
3 žingsnis - Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. - Suaugusiojo padedamas naudojami tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. - Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu žiūrėdamas knygas, korteles, piešinius, girdėdamas suaugusiųjų aiškinimus. „Virtuvėje“ žaidžia režisūrinius maisto gaminimo žaidimus. Stengiasi laikytis asmens higienos ir elgesio taisyklių prie stalo. Priminus arba pats savarankiškai sudeda žaislus į jiems skirtas vietas. Siekia laikytis dienos ritmo, grupės susitarimų. Mokosi saugiai elgtis žaisdamas kieme, laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių.

4 žingsnis - Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, ir kelis, kuriuos vartoti reikėtų saikingai. Plauna vaisius, daržoves ir pasako, kodėl; pjausto, gamina užkandžius, salotas. Suaugusiojo padedamas serviuoja stalą, stengiasi laikytis elgesio prie stalo taisyklių. - Dažniausiai savarankiškai naudojami tualetu. Savarankiškai ar priminus pauna rankas, prausiasi veidą, čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Šiek tiek padedamas savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Sutvarko žaislus, su kuriais žaidė. - Pažįsta šviesoforo spalvas, žino, ką jos reiškia; pasako, kad kelią (gatvę) pereiti reikia kartu su suaugusiuoju. Stebint suaugusiajam, saugiai naudojami veiklai skirtais aštriais daiktais (žirkklėmis, pieštukais, mentelėmis). Žino, į ką kreiptis pagalbos ištikus nelaimei.	Klausosi, domisi, klausia apie palankų ir nepalankų maistą sveikata. Mokosi elgesio taisyklių prie stalo: plauna rankas, valgo neskubėdamas, sukranto maistą, gali ramiai pasikalbėti, padėkoja. Dėlioja dienos ritmą paveikslėliais, atpažįsta ženklus, skirtus aktyviai veiklai ir poilsiui, vakare reflektuoja. Supranta, kodėl svarbu plauti rankas. Kalbasi apie savo grupės aplinką, kas tvarkinga – netvarkinga, saugu – nesaugu. Pastebi ne vietoje padėtus daiktus, imasi iniciatyvos tvarkyti. Susipažįsta su rūšiavimu. Mokosi suprasti, su kuriais žmonėmis ir kodėl bendrauti yra visada saugu. Mokytojo padedamas pradeda laikytis saugaus elgesio gatvėje taisyklių, susipažįsta su šviesoforo spalvomis. Mokosi saugiai elgtis, žaisti, stengiasi laikytis susitartų saugaus elgesio taisyklių. Ištikus nelaimei kreipiasi į suaugusįjį.
5 žingsnis - Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų, sveikatai naudingą maistą, iš kur ir kaip jis atsiranda ant mūsų stalo. Savarankiškai serviuoja stalą, valgo tvarkingai, dažniausiai tinkamai naudojami stalo įrankiais, susitvarko pavalgęs. - Dažniausiai savarankiškai plaunasi rankas, prausiasi veidą; čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Savarankiškai ar suaugusiojo padedamas apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus, susišukuoja. Susitvarko žaislus ir veiklos vietą. - Saugaus eismo žaidimų metu ar išvykose siekia laikytis eismo ženklų ir taisyklių. Pakomentuoja kelias saugaus elgesio gatvėje ir gamtoje taisykles. Supranta, kodėl nesaugu eiti, važiuoti su nepažįstamu žmogumi ar ką nors iš jo paimti. Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus, suabejojęs apie tai pasako suaugusiajam, kuriuo pasitiki. Žaisdamas, ką nors veikdamas stengiasi saugoti save ir kitus. Paaiškina, į ką kreiptis iškilus pavojui namuose, pasimetus parduotuvėje, pasiklydus.	Klausosi skaitomų tekstų, komentarų, vaizdinės medžiagos apie sveiko maisto naudą. Sudaro mąstymo žemėlapius, dėlioja vizualines korteles, piešia (sveika – nesveika). Mokosi padengti kasdienį ir šventinį stalą, siekia dengti estetiškai laikantis stalo etiketo. Supranta, kodėl svarbu plauti rankas prieš valgį, pažaidus, susitepus, pasinaudojus tualetu, iš pasakojimų, tyrinėjimų žino apie bakterijas ir virusus, jų sukeltas ligas. Susitvarko savo darbo ir veiklos vietą, grupę ir lauko aplinką, supranta rūšiavimo naudą, mokosi šiukšles rūšiuoti. Kasdinių veiklų metu mokosi saugiai elgtis žaidžiant kieme, lauke, laikytis susitartų saugaus elgesio taisyklių. Pasako išvykos į gamtą taisykles. Supranta kodėl ir kaip reikia elgtis su nepažįstamas žmogus kalbina. Aiškinasi, kokie prisilietimai yra tinkami ir kokie netinkami. Žino į kuriuos žmones visada galima kreiptis pagalbos pasiklydus, ištikus nelaimei, patekus į bėdą (policininkus, gaisrininkus, medikus, pardavėjus ir pan.). Pažįsta kelis kelio ženklus, eismo taisykles, komentuoja apie specialias saugumo priemones – atšvaitus, saugos diržus, šalms, liemenes ir kt.

6 žingsnis - Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. - Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. - Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	Tyrinėja sveiko maisto piramidę, dėlioja savo dienos meniu iš kortelių su sveiko maisto produktais; dėlioja mąstymo žemėlapius (sveika - nesveika), pats kitiems aiškina, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris - ne, savo nuomonę argumentuoja. Žino, kodėl negalima valgyti neskaniai, įtartinais kvėpiančio, kito žmogaus nebaigto valgyti, gyvūno aplaižyto maisto. Mokosi padengti kasdienį ir šventinį stalą, siekdamas estetinio įspūdžio. Valgo neskubėdamas, naudojasi įrankiais, po valgio padėkoja. Supranta, kodėl svarbu laikytis asmens higienos. Savarankiškai apsirengia, aprangą pasirenka atsižvelgdamas į orus ir savo pojūčius. Pastebi ne vietoje padėtus daiktus ir imasi iniciatyvos palaikyti tvarką. Žino į kokius žmones visada galima kreiptis pagalbos patekus į bėdą, kaip elgtis su visai nepažįstamais žmonėmis įvairiose situacijose. Žino kokie prisilietimai prie jo kūno yra tinkami ir kokie netinkami, moka tvirtai pasakyti „ne“ netinkamam prisilietimui. Žino kaip atsakingai elgtis kieme, gamtoje, laikosi eismo ženklų ir taisyklių, naudoja specialias saugumo priemones.
--	---

Ugdymosi kontekstai Plėtojant kasdieninius gyvenimo įgūdžius taikyti žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, universalaus dizaino, judraus patirtinio ugdymosi mokymuisi kontekstus.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito, pavyzdžio, modeliavimo, vaiko sąveikos su aplinka, situacinio, spontaniško ugdymo, ugdančios aplinkos pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Mokytojo situacijų modeliavimas, išvykos, informaciniai ir kūrybiniai metodai, pokalbiai, dienotvarkės kortelės, apsirengimo kortelės, sveiko maisto piramidė, vizualiniai grupės susitarimai.
---	---	---

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Sėdi, šliaužia, ropoja pirmyn ir atgal, ko nors įsitvėręs pats atsistoja, stovi, eina laikydamasis ar savarankiškai. - Tikslingai siekia daikto, jį pačiumpa ir laiko saugoje, dviem pirštais – nykščiu ir smiliumi – suima smulkų daiktą, perima daiktą iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito. Rankos judesius seka akimis.	Pratinasi išlaikyti pusiausvyrą, tobulina savarankišką vaikščiojimą, juda įvairiais būdais link jį kviečiančio mokytojo, patrauklaus objekto. Vis geriau įvaldo rankos judesius: ranka iš peties suduoda per žaislą, laikydamas daiktą rankose purto, stuksena. Nykščiu ir kitais pirštais suima daiktą, perima jį iš rankos į ranką. Kartu su suaugusiuoju žaidžiu pirštukų žaidimus, ploja, ką nors renka, spauda.
2 žingsnis - Pralenda pro kliūtis keturpėscias. Savarankiškai atsistoja, stovi, atsitupia, pasilenkia, eina į priekį, į šoną ir atgal, bėga tiesiomis kojomis, lipa laiptais aukštyn pristatomuoju žingsniu. - Ridena, sviedžia kamuolį, gauda jį apglėbdamas rankomis. - Pasuka riešą, apverčia plaštaką delnu žemyn, pasuka delnu aukštyn, paima daiktą iš viršaus apimdamas jį pirštais, uždeda, įdeda ir išima daiktą, atsuka detales, ploja rankomis.	Mokosi eiti sumažinto ploto paviršiumi (tarp dviejų nubrėžtų linijų ir pan.), įveikdamas kliūtis (ką nors peržengdamas), lipdamas į kalniuką. Judėdamas laisvoje erdvėje, žaisdamas judriuosius žaidimus, nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo. Laisvai bėgioja, landžioja, šokinėja, laipioja karstynėmis, kopėtėlėmis, laipteliais, žaidžia su kamuoliais, važinėja kojomis judinamomis mašinėlėmis, stumia arba tempia įvairius žaislus. Lanksto ranką per riešą, pratinasi pasukti riešą, apversti plaštaką delnu žemyn, į viršų, mostelėti plaštaka, vis tiksliau atlieka judesius, kuriuos lavinti padeda savarankiškas valgymas, daiktų vienas ant kito dėliojimas, užsukimas, atsukimas, darinėjimas, įrankių naudojimas. Kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, pajausdamas, patirdamas, ką kuri kūno dalis daro, kaip juda, stebėdamas save veidrodyje, savo atvaizdą matydamas vandens paviršiuje, ant blizgių daiktų paviršių, žaisdamas šešėlių žaidimus.
3 žingsnis Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija.	Spontaniškai juda, atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, svorio ar formos priemonėmis. Žaidžia įvairius imitacinius bei judriuosius žaidimus.

- Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. - Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. - Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.	Nevaržomai judėdamas ir eksperimentuodamas išbando savo kūno judėjimo galimybes. Mokosi saugiai keisti pradines kūno padėtis ir drąsiau atlieka įvairius veiksmus rankomis, kojomis. Veikdamas ribotame plote, pratinasi judėti saugodamas save ir kitą. Žaisdamas komandinius žaidimus, mokosi laikytis taisyklių, laimėti ir pralaimėti, derinti judesius, judėjimo būdus, sutelkti ir perkelti dėmesį į regimus ir girdimus signalus. Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją ką nors dėliodamas, konstruodamas, verdamas, piešdamas ir kt. Judesių tikslumą lavina mokydamasis pats valgyti, dengti stalą, rengtis, naudodamas buities įrankius.
4 žingsnis - Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, pastovi ant vienos kojos (4–5 sekundes). Eina ant pirštų galų, eina siaura (5 cm) linija, nesilaikydamas lipa laiptais aukštyr ir žemyn. Bėga, didindamas ir mažindamas tempą, šokinėja abiem ir ant vienos kojos. Mina ir vairuoja triratuką, balansinį dviratį. Žaisdamas judriuosius žaidimus bando derinti judesius poroje ir grupėje. - Dažniausiai taisyklingai laiko rašiklį, gana tiksliai atlieka judesius plaštaka ir pirštais bei ranka. Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį. Atkerpa žirklėmis popieriaus juostelę, atsega ir užsega sagas, atitraukia ir užtraukia užtrauktuką, įpila vandens į piltuvėlį.	Išbando įvairius mokytojo demonstruojamus ir paties atrastus ėjimo ir bėgimo būdus: eina pasistiebus, ant kulnų, ištiesta virve, suoleliu, padėtu lanku, aukštai keliant kelius, pusiau pritūpus; bėga aukštai keliant kelius, įveikiant kliūtis, bėgimą kaitalioja su ėjimu, bėga greitai – lėtai. Mokosi šokinėti, landžioti, laiptoti karstyklėmis, kopetėlėmis, važinėja triratuku, balansiniu dviratuku. Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją, dėliojant, konstruojant, veriant, piešiant, žaidžiant kamuoliu ir kt.
5 žingsnis - Eina pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius. Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų. Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn. Lipa kopetėlėmis. Meta kamuolį iš įvairių padėčių, pagauna jį sulenkdamas rankas per alkūnes. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių, į taikinį. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Bando atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. - Pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai. Tiksliai atlieka sudėtingesnius judesius su smulkiais daiktais. Pastato aukštą statinį, išlaikantį pusiausvyrą.	Žaidžia įvairius imitacinius bei judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas, pralindimas, metimai, judėjimo krypties keitimas. Žaidžia įvairiais būdais - bėgiodamas, landžiodamas, šokinėdamas, laipiodamas karstynėmis, kopetėlėmis, žaisdamas su kamuoliais, važinėdamas triratuku, dviratuku. Mėto įvairaus dydžio ir sunkumo kamuolius į tolį, gauda, spiria kamuolį. Žaidžia įvairias estafetes. Atlieka jogos, meditacijos pratimus. Padedant mokytojui mokosi atpažinti kūno siunčiamus ženklus, kada reikia kūnui poilsio, (bėgiodamas, šokinėdamas pavargo, kvėpuoja atvira burna, smarkiai

	plaka širdis), o kada kūnui reikia judėjimo (sunku ramiai išsėdėti, sutelkti dėmesį į veiklą). Rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją lavina dėliodamas, konstruodamas, verdamas, piešdamas ir kt.
6 žingsnis - Ištvėrimingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. - Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	Bėga pristatomoju, pakaitiniu ar kryžminiu žingsniu, šoka į tolį, aukštį. Žaisdamas laisvai juda ir orientuojasi erdvėje, ridena, gaudo, mēto kamuolį įvairiu atstumu. Moka saugiai keisti pradines kūno padėtis ir atlikti įvairius veiksmus rankomis ir kojomis. Veikdamas ribotame plote juda saugodamas save ir kitą. Atpažįsta kūno ženklus, kai yra pavargęs ar nori judėti. Tiksliai ir kruopščiai atlieka judesius su buities įrankiais (žirklėmis, plaktuku). Konstruoja erdvinis objektus iš skirtingų medžiagų, atkartoja ir sukuria sudėtingesnius erdvinis objektus.

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, judraus patirtinio ugdymosi, žaismės kontekstai.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Žaidimo pedagogika, situacinio, spontaniško ugdymo, vaikų sveikos gyvensenos įgūdžius, vaikų mokymąsi skatinančios, vaikų tarpusavio sąveika grindžiamos strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Projektinės veiklose, rytinės mankštos, kvėpavimo pratimai, meditacija, joga, sportiniai žaidimai, individualiai, grupėje, komandoje, bendruomenėje, grūdinimosi pagrindai. Mokytojo įsitraukimas ir inicijavimas įvairių judriųjų žaidimų, žaidybiniai metodai, virtualios sporto pamokėlės, komandiniai žaidimai.
---	--	--

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Gerai jaučiasi įprastoje saugioje aplinkoje. Nusiramina prigludžiamas, kalbinamas, nešiojamas, klausydamas raminančio dainavimo. - Trumpam sutelkia dėmesį į suaugusįjį, prie kurio yra prisirišęs, tapatinasi su jo veido išraiška, balso intonacijomis.	Įprastoje aplinkoje jaučiasi gerai, ramiai užmiega vienas. Nustoja verkti, kai artimieji ar suaugę paima ant rankų ir prigludžia, kalbina, nešioja. Jaučiasi ramus klausydamas dainavimo, niūniavimo. Kai suaugusysis linksmas, gyvai kalbina, pradeda šypsotis, gūguoti.
2 žingsnis - Išsigandęs, užsigavęs, išalkęs, pavargęs nusiramina suaugusiojo kalbinamas, glaudžiamas, maitinamas, migdomas. Pats ieško nusiramimo: apsikabina minkštą žaislą, kviečia jam artimą suaugusįjį, ropščiasi ant kelių. - Pradeda valdyti savo dėmesį, emocijų raišką ir veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius.	Padedamas suaugusiojo seka jo pavyzdžiu, bendraudamas su kitais vaikais įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus, kreipiasi pagalbos, pasiguodžia. Leidžiasi apkabinamas, nuraminamas, mokosi nukreipti dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio ar objekto, pasitraukti iš įtampą keliančios situacijos. Reaguoja į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, bando valdyti savo emocijas.
3 žingsnis - 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.	Jaučiasi ramus ir patenkintas laikydamasis kasdieninės tvarkos, ritualų, dienos ritmo. Pasako ar parodo jei nenori atlikti tam tikrų veiksmų. Stengiasi valdyti savo jausmus ir elgesį. Žaidimų metu kalbasi su savimi siekdamas sutelkti dėmesį. Bando laikytis susitarimų, taisyklių.
4 žingsnis - Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykde, nuvylė, kai jaučia suaugusiojo palaikymą ir girdi komentarus. - Trumpam tikslingai sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas įgyvendinti ketinimą. Įprastose kasdienėse situacijose pradeda susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, galinčių išprovokuoti nesutarimus, pakenkti kitiems. Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes. - Primenant ir sekdamas suaugusiojo bei kitų vaikų pavyzdžiu laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių.	Pradeda atpažinti bei įvardinti savo ir kitų emocijas, kilusias žaidimo ir kitos veiklos metu. Suaugusiojo padedamas pradeda valdyti savo emocijų raišką, išbando pasiūlytus nusiramimo būdus (kvėpuoti, pasitraukti į šalį, užsiimti mėgstama veikla ir kt.). Laikydamasis kartu su kitais sukurto grupės taisyklių ir tvarkos mokosi kontroliuoti dėmesį ir elgesį. Atpažįsta netinkamą elgesį bando komentuoti pasekmes.

5 žingsnis - Nusiramina, atsipalaiduoja, išėjęs iš įtampą keliančios situacijos, pabuvęs vienas, klausydamasis ramios muzikos, žaisdamas ar kalbėdamasis su kitais. - Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, geba sutelkti dėmesį ir pastangas, ištvermę, slopinti impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, o ne veiksmais, siūlo kelis sprendimo būdus, numatydamas jų pasekmes. - Nesunkiai laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių, supranta lūkesčius savo elgesiui grupėje ir kitoje aplinkoje (per išvykas), pats primena kitiems tinkamo elgesio taisykles.	Pradeda valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą, išbando skirtingus jam žinamus būdus padedančius nusiraminti, moka taikiai išlieti emocijas. Padedant mokytojui išbando dėmesio sutelkimo, nukreipimo ir perkėlimo, impulsų ar netinkamo elgesio slopinimo būdus. Mokosi stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, komentuoja ką blogai padarė. Žaidžia savireguliaciją plėtojančius žaidimus (sustingti, nekalbėti, nesusijuokti, perkelinėti dėmesį). Kelia paprastus asmeninius ar veiklos tikslus ir jų siekia, susidūręs su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus, stengiasi jas įveikti, kreipiasi pagalbos ir ją priima. Inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisykles, padeda, paremia kitą, tariasi. Savarankiškai ar priminus laikosi grupės susitarimų, taisyklių, saugaus elgesio taisyklių, primena kitiems tinkamo elgesio taisykles važiuojant viešuoju transportu, išvykoje, svečiuose.
6 žingsnis - Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. - Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. - Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	Netinkamo elgesio slopinimui savarankiškai išbando dėmesio nukreipimo ir perkėlimo būdus. Stengiasi įveikti kliūtis, apmąsto savo elgesį ir veiklą, keičia veikimo ir elgesio būdus pasirinkdamas tinkamiausius. Ižvelgia kilusio nesutarimo esmę, mokosi ieškoti kompromisų. Atpažįsta patyčias ir žino būdus kaip jų išvengti. Supranta dienos ritmą, jo laikosi, geba prisitaikyti prie jo pokyčių. Laikosi eismo ženklų ir taisyklių, naudoja specialias saugumo priemones. Žino kaip atsakingai elgtis kieme, gamtoje.

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų kontekstai.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaikų socialinius įgūdžius skatinančios, vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito, vaikų socialinius įgūdžius skatinančios, situacinio, spontaniško ugdymo pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Mokytojo situacijų modeliavimas, diskusijos apie tinkamą ar netinkamą būdą, taisyklių ir susitarimų vizualinės priemonės, informaciniai ir kūrybiniai metodai, veiklos skirtingose erdvėse, kvėpavimo pratimai, įvairūs emocijų nusiramino būdai, emocijų veidukai jų atpažinimui, įvardijimui.
--	--	--

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidinimus, kartoja labiausiai pasisekusius ir pritarimo sulaukusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti, turi savo mėgstamų pasikartojančių judesių ir garsų „repertuarą“, siekia socialinio atsako.	Suaugusiesiems žaidinant, instinktyvūs ir spontaniški vaiko judesiai darosi vis tikslingesni ir pasikartojantys. „Atranda“ savo ir kitų kūno dalis jas liedamas ir pajausdamas prisilietimą. Tikslingiau kartoja labiausiai pasisekusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti. Įvairiais būdais siekia kontakto su bendraamžiais ir suaugusiais.
2 žingsnis - Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja. - Inicijuoja ir palaiko žaismingas socialines sąveikas, turi savo bendravimo „kalbą“. - Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais.	Dalyvauja su suaugusiuoju abipusiuose žaidimuose, kuria ir išbando savo bendravimo „kalbą“. Mėgdžiodamas suaugusįjį išbando savo kūno ribas ir galimybes. Įvairiais būdais drąsiai tyrinėja naują aplinką, žaislus daiktus.
3 žingsnis - Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. - Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. - Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. - Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	Žaisdamas mėgdžioja suaugusiųjų ir bendraamžių veiksmus. Žaisdamas laikosi prisiimto vaidmens. Sugeba kurti žaidimo siužetą ir erdvę, žaisti greta kitų ir su kitais vaikais, tariasi, derina veiksmus. Daug kartų žaidžia patikusius žaidimus. Tikslingai pasirenka žaidimui reikalingas priemones.

4 žingsnis - Žaisdamas su kitais stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesutarimams spręsti. - Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus. - Individualiai, dviese, trise žaidžia nesudėtingus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus. Kuria išplėtotas pažįstamas kasdienės socialines situacijas siedamas kelis ar daugiau įvykių. - Geba laikytis žaidime prisiimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį.	Aktyviai dalyvauja žaidybinėse veiklose, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ naujų žodžių. Visose aplinkose veikdamas, sieja išgirstą žodį su daiktu, reiškiniu ar veiksmu. Žaisdamas režisūrinius, siužetinius, vaidmenų žaidimus, įsitraukia į dialogą, išbando skirtingas kalbėjimo manieras, mokosi žodžiu spręsti kylančius nesutarimus ir problemas. Tikslingai pasirenka žaidimo erdvę, žaidimui reikalingas priemones. Bando, atkartoja personažo judesius, turi mėgstamą vaidmenį.
5 žingsnis - Sėkmingai sąveikauja su kitais, buriiasi į didesnes 3–5 vaikų grupes. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. Vartoja kalbą tardamiesi, planuodami žaidimą, plėtodami vaidmenis ir sprenddami konfliktus. - Tikslingai pasirenka arba susikuria žaidimo erdvę, žaidžia menamoje erdvėje arba apsibrėžia erdvę simboliniais veiksmais. - Drauge su kitais vaikais plėtoja tęstinius siužetinius vaidmenų žaidimus. Žaisdamas improvizuoja, kuria vis sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys su fantastiniais elementais ir personažais. - Nesunkiai geba laikytis siužetinio vaidmenų žaidimo taisyklių ir vaidmens funkcijų. Padedamas labiau įgudusių vaikų ar suaugusiųjų laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių.	Dalyvauja žaidimuose su kitais, moka gražiai elgtis, palaiko socialines sąveikas. Žaisdamas komandinius žaidimus mokosi laikytis taisyklių, laimėti ir pralaimėti. Plečia žodyną per naujas patirtis ir kalbines situacijas režisūriniuose, siužetiniuose, vaidmenų, žodiniuose, kolektyviniuose ir kituose žaidimuose. Žaisdamas bendrus žaidimus tariasi dėl idėjų, eigos ir erdvės. Žaidžia siužetinius, vaidmenų žaidimus, didesnėse grupelėse, tikslingai pasirenka priemones. Žaisdamas pasitelkia vaizduotę ir įtraukia fantastinius elementus. Žaidimus pratęsia sekančią dieną. Žaidimus su taisyklėmis žaidžia padedamas labiau įgudusių vaikų arba suaugusiųjų. Kuria savo žaidimus ir juos žaidžia su grupės draugais ir mokytojais. Įsitraukia į mokytojų inicijuojamus naratyvinius žaidimus. Žaidžia su išmaniaisiais daiktais - žaislais, robotukais, išmaniaisiais rašikliais, planšetiniais kompiuteriais.

6 žingsnis - Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. - 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.	Pasirenka arba pats susikuria erdves savo žaidimams. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Noriai žaidžia mokytojo pasiūlytus didaktinius žaidimus ir pats juos kuria. Sieja skaitomą tekstą su vaizdine informacija ir numanomu kontekstu. Pradeda vartoti vis sudėtingesnės sandaros žodžius ir retesnes gramatines struktūras įvairios tematikos pokalbiuose. Žaisdamas komandinius žaidimus laikosi taisyklių. Inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisykles, tariasi su kitais. Įvairiais pojūčiais tyrinėja daiktus, kūrybiškai juos naudoja savo žaidimuose. Susitvarko savo žaidimo vietą.
--	---

Ugdymosi kontekstai universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų kontekstai.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Situacinio, spontaniško ugdymo pedagoginė, vaikų tyrinėjimus skatinančios, vaikų kūrybiškumą skatinančios, ugdančiosios aplinkos kūrimo; vaiko – pedagogo, vaikų tarpusavio sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Įvairios kortelės, paveikslėliai žodiniam apibūdinimui, pasakojimui, vaikų teatriukas (vaidmeniniai, siužetiniai žaidimai kartu su draugu, interviu), žaidinimai, mokytojo naratyvinių, siužetinių, režisūrinių, judriųjų, stalo, didaktinių žaidimų inicijavimas, informaciniai ir kūrybiniai metodai.
--	---	--

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Veido išraiška, mimika, gestais, garsais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus. - Atkreipia dėmesį į artimiausioje aplinkoje esančius gyvosios gamtos objektus. - Emocijomis reaguoja į gamtos objektus ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius (garsus, vaizdus, skonius).	Stebėdamas ir kopijuodamas suaugusįjį naudoja neverbalines kalbos priemones komunikuojant su kitais suaugusiaisiais, bendraamžiais. Atkreipia dėmesį į įvairius aplinkos garsus, vaizdus. Visais jutimais tyrinėja grupėje esančius įvairius daiktus. Domisi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais. Stebi, tyrinėja, atpažįsta žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius, artimosios aplinkos gamtos objektus.
2 žingsnis - Stebi ir atpažįsta artimiausią savo aplinką, orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. Pažįsta ir pavadina kai kuriuos žmones, jų veiksmus, aplinkoje esančius daiktus, jų atvaizdus. Žino kai kurių buitinių (šukos, šaukštas) ir kultūrinių (būgnai, knyga) daiktų paskirtį ir jais naudojasi. - Pažįsta ir pavadina („savo kalba“, garsažodžiu ar tikslu pavadinimu) kai kuriuos gyvūnus, augalus, jų atvaizdus ir gamtos reiškinius (lietus, vėjas). - Parodo patinkantį augalą, gyvūną, kultūrinės aplinkos daiktą.	Stebi ir atpažįsta artimiausią savo aplinką, pavadina kai kuriuos aplinkoje esančius daiktus, kai kuriuos gyvūnus, augalus, jų atvaizdus, gamtos reiškinius savo kalba, garsažodžiu ar tikslu pavadinimu. Pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, atranda, kad daiktai (žaislai, baldai, knygos, kamuoliai ir kt.) turi požymius (forma, dydis, spalva ir tekstūra). Parodo patinkantį gyvūną, augalą, kultūrinės aplinkos daiktą knygose, paveikslėliuose, realioje aplinkoje. Domisi, tyrinėja aplinką, veikia su daiktais.
3 žingsnis - Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. - Natūraliai įsitraukdamas į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). - Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). - Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	Žiūri ir reaguoja į įvairiais būdais užfiksuotus įvykius. Nuotrukose atpažįsta savo draugus, jam artimus žmones, save. Aplinkos daiktus pažįsta, juos stebėdamas, grupuodamas, lygindamas, pavadindamas. Augina, padeda prižiūrėti augalus. Pavadina artimiausioje aplinkoje matytus gyvūnus, mėgdžioja jų balsus, būdingus judesius. Skiria ir įvardina paros dalis: rytas, diena, naktis. Paklaustas pasako veiklų trukmę (ilgai, trumpai). Pavadina kelis gamtos reiškinius: vaivorykštė, perkūnija, pūga. Susipažįsta su metų laikų būdingais požymiais. Išreiškia norą būti jam patinkančiose vidaus, lauko erdvėse.

4 žingsnis - Parodo, kad supranta, kurie kultūriniai vaizdai, garsai, judesiai, skoniai, kvapai ar pasakojimai yra iš kitos nei jo paties kultūra. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pastebi jų pasikeitimus. Pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena, pavadinimą. Įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas. Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu. - Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus (upė, akmuo), reiškinius (pūga, saulėlydis), nusako akivaizdžius jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus, samprotauja, kas būdinga metų laikams. - Stengiasi saugoti socialinės, kultūrinės ir gamtinės aplinkos objektus. Bando rūšiuoti atliekas, tausoti medžiagas, išteklius (išjungia šviesą). Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje.	Pradeda atpažinti, skirti daiktus, naudodamasis penkiais pojūčiais. Domisi, atpažįsta savo artimiausią aplinką, pastebi pasikeitimus. Mokytojo padedamas seka paros ciklą ir sieja su savo gyvenimo ritmu. Mokytojo padedamas, atranda ir aiškinasi, kas sieja aplinkos žmonių bendruomenės narius: rūpinimasis vienu kitais (šeima), bendras buvimas, bendra veikla, draugystės ryšiai (ugdymo įstaigos bendruomenė), kalba, papročiai, tradicijos, tautosaka, amatai, etnomuzika. Aiškinasi, kaip gyvena augalai ir gyvūnai – dieną ir naktį, skirtingais metų laikais, kokie pasikeitimai vyksta jų gyvenime. Stebi artimiausios aplinkos augalų, medžių gyvenimo ciklą. Mokytojo padedamas seka metų laikų ciklą, mokosi juos atskirti ir pavadinti. Mokosi taupiai naudoti vandenį, popierių, priemones. Pradeda rūšiuoti, suprasti rūšiavimo svarbą, šiukšlinimo žalą gamtai.
5 žingsnis - Vaizduoja, pasakoja apie savo šeimą, jos buitį, tradicijas, domisi, kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų. Pristato savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę, kelis žinomus objektus ir vietas, gatvę, kurioje gyvena, kurioje yra jo ugdymo įstaiga. Iš savo grupės gali savarankiškai nueiti į kitas ugdymo įstaigas (salę, dailės studiją). Pradeda suvokti praeitį, dabartį, ateitį: pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj; sudėlioja dienos ar ilgesnio laikotarpio įvykius chronologine seka. - Atpažįsta ir pavadina ne tik stebėtus vietinius, bet ir kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines. Paaiškina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui. Stebėdamas ar prižiūrėdamas augalus ar gyvūnus, komentuoja jų pokyčius. Fiksuodamas gamtinių objektų stebinius, išvelgia kai kuriuos akivaizdžius objektams būdingus požymius. Pažįsta keletą dangaus kūnų, gamtos reiškinių, kurių negali ar kuriuos pavojinga stebėti iš arti (ugnikalnių išsiveržimas, viesulas, žvaigždės). Eilės tvarka išvardija metų laikus, pasako, kaip skirtingais metų laikais gyvena kai kurie gyvūnai, augalai. - Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai, kultūros reiškiniams ir objektams, supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtinę ir kultūrinę aplinką,	Orientuojasi savo artimiausioje aplinkoje, pasakoja apie savo miestą, pasako gatvę kurioje gyvena pavadinimą. Pasakoja ką veikė vakar, šiandien, ką veiks rytoj, piešia savo patirtis. Pastebi daiktų seką eidamas į mokyklą, kur nors važiuodamas: kelio ženklai, šviesoforas, perėja ir pan. Tyrinėja gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus, varto enciklopedijas, klausosi informacinių tekstų, stebi tikslingai parinktus vaizdo įrašus. Domisi, kaip yra kuriami daiktai, lygina praeities ir dabarties daiktus. Stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, klasifikuoja, atpažįsta ir pavadina augalus. Darže, šiltnamyje, ant palangės sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja, kaip jie auga. Žino, kad maistą reikia tausoti, pasako kaip daržoves, vaisius, grybus, uogas, vaistažoles naudoti maistui. Atpažįsta savo krašto, svetimų kraštų gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo ypatumus. Pasako kodėl augalui reikia dirvožemio, vandens, saulės šviesos; gyvūnui – maisto, vandens, būsto. Kalba apie gamtos reiškinius, neįprastus gamtos reiškinius (ugnikalniai, viesulai ir pan.).

stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą. Savo kūryboje vaizduoja asmeninį emocinį santykį su gamtos ir kultūros objektais.	Domisi ir įvardina dangaus kūnus, gamina jų modelius. Žino metų laikų seką, jas išvardina, samprotauja kaip keičiasi augmenija ir gyvūnų gyvenimo ritmas. Pasako, kodėl žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvajai gamtai. Suvokia, kad jo netinkamas elgesys (augalų niokojimas, daiktų laužymas ir pan.) atliepia gamtiniams ir kultūriniams objektams. Šoku, daina, vaidinimu, eilėraščiais, piešiniais išreiškia emocinį santykį su gamta ir kultūriniais objektais.
6 žingsnis - Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. - Išvelgia 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 augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Išvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. - Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jo ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradedą jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	Pažįsta ir išreiškia pagarbą pagrindiniams šalies simboliams, tyrinėja šalies žemėlapi, domisi vėliavos spalvų reikšmėmis, gintaru, Gedimino pilimi ir kitais žymiais šalies simboliais bei kultūros objektais. Iš pasakojimų, pokalbių grupėje, šeimose ir socialinės medijos pažįsta iškilias savo šalies asmenybes. Dalyvauja tradicinėse ir valstybinėse šventėse, žino keletą Tėvynės istorijai svarbių įvykių ir žymių veikėjų. Aiškinasi, kaip keitėsi daiktai, kokie jie buvo seniau, kokie dabar, kaip tobulėjo, kaip žmogus juos pritaikė savo poreikiams. Žaisdamas „kavinę“, „restoraną“ kuria patiekalų receptus, sudaro meniu, imituoja maisto gaminimo procesą. Gamina sveikus užkandžius ir gėrimus, supranta ir pats kuria receptus; plauna, sveria, uosto, pjausto, dalina, maišo, skanauja, pavadina, gėrasi. Lygina, komentuoja dabarties, praeities, ateities žaidimų, buitės darbų, keliavimo būdų ir priemonių, gyvenamųjų namų ypatumus, samprotauja. Domisi ir informaciją iš įvairių istorijos šaltinių, naudodamasis jais kuria praeities, dabarties, ateities paveikslus, laiko juostas. Stebi, fiksuoja, matuoja kaip auga augalai, kokią naudą teikia žmogui. Svarsto, diskutuoja apie gyvūnų naudą, žino ko reikia, kad gyvūnai gyventų, gerai jaustųsi. Svarsto ir aiškina kaip gyvūnai prisitaikę prie aplinkos, kokie žmogaus ir gyvūnų santykiai. Seka paros, metų ciklą, pildo metų gamtos kalendorių (fiksuoja oro temperatūrą, kritulių kiekį ir kt.), pastebi pokyčius skirtingais metų laikais.

	Domisi gyvosios gamtos objektais, aplinkiniais objektais ir nepasiekiamais (dangaus kūnais, kitų žemynų, praeityje išnykusiais gyvūnais). Supranta, kad žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvajai gamtai, mokosi taupiai naudoti vandenį, popierių, priemones.
--	---

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kultūrinių dialogų, kūrybinių dialogų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaiko sąveikos su aplinka, vaikų pažinimo įgūdžius skatinančios, vaikų tyrinėjimus, vaikų mokymąsi aktyvų patirtinių, kūrybišką ugdymąsi, ugdančios aplinkos kūrimą skatinančios pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Pojūčių kortelės, paros ciklo kortelių dėliojimas kasdien, lankymasis įvairiose naujose vietose, gamtos stebėjimas, apibūdinimas, įvairūs žaidimai informacijos įsisavinimui (apie save, šeimą, savo šalį ir pan.), mokytojo inicijuotos išvykos į įvairius ūkius, patyriminio ugdymo metodai, didaktiniai žaidimų, informaciniai ir kūrybiniai metodai.
---	--	---

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

Vertybinė 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, apsveria ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Balsu, mimika, gestais parodo, jei kažkas vyksta ne taip, kaip vaikui buvo įprasta. - Pakartoja nepasisekusį veiksmą, jį keičia, kad pasiektų laukiamą rezultatą. Ieško suaugusiojo ar vyresnio vaiko pagalbos. - Emocine reakcija, mimika, kūno judesiais parodo, kad jam pavyko (nepavyko).	Savo sutikimą ar nesutikimą parodo balsu, gestais, mimika. Spontaniškai judėdamas, sąveikaudamas su aplinka ima pažinti savo galimybes. Kreipiasi pagalbos į suaugusįjį ar vyresnį vaiką. Veido mimika, gestais, garsais parodo, kai kas nors pavyksta/nepavyksta.

2 žingsnis - Susidūręs su nauja, neįprasta situacija padedamas suaugusiojo sutelkia dėmesį į problemą. - Pritaiko jau žinomus veikimo būdus. Nebijo bandyti, pasirenka iš kelių suaugusiojo pasiūlytų sprendimo būdų. - Stebi, kaip panašioje situacijoje elgiasi suaugusieji ar kiti vaikai ir išbando jų taikomus būdus. - Stebi savo taikomų veiksmų pasekmes ir pasirenka tinkamus veiksmus problemai išspręsti.	Su suaugusiojo pagalba išbando naujus problemos sprendimo būdus. Išbando jau žinomus veikimo būdus, pasirenka iš kelių suaugusiojo pasiūlytų sprendimo būdų. Stebėdamas, kaip panašioje situacijoje elgiasi suaugusieji ar kiti vaikai, išbando jų taikomus būdus. Drąsinamas suaugusiojo pasirenka tinkamus veiksmus problemai išspręsti.
3 žingsnis - Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. - Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. - Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	Žodžiais ar mimika parodo, pasakoja su kokia problema susiduria. Iškilus problemoms pirmiausiai bandau ją išspręsti pats. Veiksmų sekas problemoms spręsti suvokia ir elementariai taiko stebėdamas, žaisdamas, įvardydamas veiksmų eiliškumą, susitarimus-taisykles. Susidūrus su kliūtimi bando ją įveikti, nepasisekus prašo pagalbos suaugusiojo.
4 žingsnis - Pasako, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. Bando apibūdinti problemą. - Nori problemą įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus, pradeda atsitiktinį eksperimentavimą, bandymus. Orientuodamasis į įsivaizduojamą problemos sprendimo rezultatą, renkasi veikimo būdus ir priemones. Dalinasi mintimis apie problemos sprendimą. - Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. Nepasisekus veiklos nemeta, o pradeda veikti iš naujo arba ją keičia.	Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu. Stebi, tyrinėja bei išbando įvairius dėmesio, elgesio valdymo būdus. Susidūręs su kliūtimis, mokosi keisti veikimo ar elgesio būdus, stengiasi juos įveikti, kreipiasi pagalbos ir ją priimu. Įvairių veiklų metu aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga, neteisinga ir kodėl. Mokytojo padedamas, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. Stengiasi atlikti užduotį, veiklą iki galo.
5 žingsnis - Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Retsykiais pats ieško iššūkių, aktyviai bando įveikti pasitaikančius sunkumus. - Pasitikrina, kaip suprato problemą apie ją kalbėdamas ir užduodamas klausimus. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo	Darydamas klaidas ir jas taisydamas tampa atkaklesnis, labiau geba įveikti iššūkius. Padedant mokytojui išbando dėmesio sutelkimo, nukreipimo, atsiribojimo būdus. Dalyvaudamas problemų sprendime mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos.

būdus kitiems, sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas, išbando sprendimo būdų alternatyvas. - Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.	Moka užduoti probleminius klausimus (Kas? Kodėl? Kaip? Dėl ko? Ir pan.) Dalyvauja STEAM, inžinerinėse veiklose, mokytojo padedamas kelia probleminius klausimus. Žaisdamas su draugais ir susidūręs su problema ieško bendrų sprendimų su kitais, bando spręsti kylančius nesutarimus. Po veiklos pasako kas pavyko, kas nepavyko, ką daryčiau kitaip.
6 žingsnis - Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ir problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. - Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. - Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	Atkakliai taiso padarytas klaidas (ugdosi gebėjimą įveikti iššūkius). Stengiasi įveikti kliūtis, apmąsto savo elgesį ir veiklą, keičia veikimo ir elgesio būdus pasirinkdamas tinkamiausius. Stebi ir išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus. Įžvelgia kilusio nesutarimo esmę, mokosi ieškoti kompromisų. Įsitraukia ir veikia komandinėse STEAM, inžinerinio ugdymo veiklose, stiprina skaitmeninio ir finansinio raštingumo gebėjimus. Suvokia, kad kalba ir žodžiai daro poveikį kitam, moka pasirinkti tinkamas komunikavimo priemones. Moka žodinėmis derybomis ir kompromiso paieškomis spręsti kylančius nesutarimus ir problemas laikydamasis savo kultūrinei aplinkai priimtinių bendravimo taisyklių.

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Situacinio, spontaniško ugdymo, vaikų tarpusavio sąveika grindžiamos, pavyzdžio, modeliavimo, kūrybinių dialogų, vaikų socialinius įgūdžius skatinančios, vaikų problemų sprendimą skatinančios, vaiko sąveikos su aplinka pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai Vaidybiniai žaidimai imituojuantys konfliktus, įvairias problemas, jų aptarimas. Mokytojo situacijų modeliavimas, pokalbio, refleksijos metodai, STEAM, skaitmeninio konstravimo, inžinerinės kūrybos metodai.
--	--	--

SĖKMINGAI BESIMOKANTIS

KŪRYBIŠKUMAS

Vertybinė nuostata

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

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Pastebi ir smalsiai, gyvai reaguoja į aplinkoje esančius pažįstamus ir naujus vizualius ir garsinius stimulus. - Džiaugsmingai reaguoja į savo paties veikimą ir žaismingai atkartoja tai, kas jam patiko.	Pastebi, siekia, juda link įvairių patrauklių daiktų, žaislų. Džiaugiasi ką nors veikdamas, vis kartoja tai, kas pasisekė, patiko.
2 žingsnis - Žaislingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, skonius. - Išgauna, komponuoja patikusius garsus, judesius, veiksmus, objektus, atrasdamas naujus veikimo būdus. - Teikia pirmenybę tam tikrai kūrybinei veiklai, ilgiau įsitraukdamas į tai, ką mėgsta.	Mėgdžioja labiausiai patikusius judesius, garsus, jais žaidžia, manipuliuoja, Vis plačiau juda erdvėje, įvairiais būdais drąsiau tyrinėja juos supančią aplinką. Kuria pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekia atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas. Kūno judesiais reaguoja į muzikos garsus (ploja, trepsėti, siūbuoja ir pan.) Spontaniškais ir nesąmoningais judesiais, piešimo priemonėmis ar pirštais palieka pėdsakus popieriaus lape.
3 žingsnis - Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. - Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. - Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Kartoja patikusius garsus, judesius, veiksmus, kuria naujus jų derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus ir matytus suaugusiųjų, bendraamžių, veikėjų veiksmus. Žaidžia, kuria, stato šalia kitų vaikų, rodo susidomėjimą kito žaidimu, bando žaisti kartu. Nori išbandyti tai, ko nepatyrė - taškytis balose, voliotis sniege ir pan. Domisi dar nematytais, naujais daiktais, reiškiniais, kitų kūryba.

4 žingsnis - Veikdamas pasitelkia vaizduotę. Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais siekiant kūrybinio rezultato. - Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį. Žaisdamas prisiima menamus vaidmenis, kuria siužetus, spontaniškai keičia žaidimo taisykles. - Pasako, kodėl jam patinka tam tikras kūrinys. Pasirenka kurti vienokiu ar kitokiu būdu, renkasi mėgstamas veiklas ir veikimo būdus. Domisi tuo, ką veikia, kuria kiti vaikai.	Stebėdamas, kaip suaugusieji ir kiti vaikai naudoja įvairius daiktus, įrankius, priemones, medžiagas, pats juos išbando, panaudodamas juos žaidimuose, įvairiose veiklose. Iš akmenėlių, gilių, kaštonų, dėlioja simbolius, raides, paveikslus. Pasitelkia vaizduotę, įtraukia fantastinių elementų. Atlikdamas simbolinius vaidmenis, naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas. Kūno kalba vaizduoja raides. Vaizduoja savo patirtį, išgyvenimus piešiniais, rašinėjimais. Spontaniškai atranda kuriamus vaizdus, stebi, tyrinėja. Kūrybinėse veiklose išbando, tyrinėja įvairias grafinės ir spalvinės raiškos priemones ir medžiagas. Žaisdamas ugdo savitus žaidybinius gebėjimus, improvizuoja, kuria. Stebėdamas kitų vaikų žaidimus, domisi ką veikia ir kuria draugai.
5 žingsnis - Generuoja naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti. Neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones ir kūrybos būdus įvairiose kasdienio gyvenimo ir veiklos srityse. - Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais, keičia, pertvarko savo kūrybines idėjas, siūlo kelis jų variantus. - Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį. Pasakoja apie tai, ką sukūrė, apie pasirinktus kūrybos būdus, medžiagas, priemones.	Modeliuoja mėgstamų ir netikėtų patiekalų receptus, sudaro meniu, imituoja maisto gaminimo procesus. Kuria patogios ir estetiškos vaikų aprangos modelius (piešia, rengia lėles, pats persirenginėja), neįprastai panaudoja priemones. Draugui pasakoja ką nori sukurti, naudoja įvairias priemones, medžiagas. Pristato savo atliktą kūrinį draugams ir suaugusiam, pasako kam jis skirtas, kokias naudojo priemones. Žaisdamas prisiima apibendrintus vaidmenis, kuria pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekdamas tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas. Savo patirtį išreiškia įvairiais būdais, keičia savo ir mokytojos pasiūlytoms kūrybinėms idėjomis, pasiūlo kelis variantus.
6 žingsnis - Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. - Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina.	Žaidžia imitacinius žaidimus, sugalvoja naujus judėjimo būdus. Kuria mėgstamų ir netikėtų patiekalų receptus. Išradingai dengia šventinį stalą. Modeliuoja saugaus daiktų naudojimosi taisykles, judėjimo ir atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemas. Gamina savo augimo laiko juostas. Kuria praeities, dabarties, ateities paveikslus, laiko juostas.

- Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	Inicijuoja bendrus žaidimus, siūlo ir derina idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria taisykles. Dalinasi patirtimi ir idėjomis su artimiausioje aplinkoje bei šalyje gyvenančiais skirtingais žmonėmis. Reikšdamas emocijas ir poreikius naudoja savo kurtus gestus. Kuria žodžių naujadarus, savo ženklus ir simbolius. Pasako kaip ir kokiomis priemonėmis pasieks kūrybinio rezultato.
---	---

Ugdymosi kontekstai Universalus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Situacinio, spontaniško ugdymo pedagoginė, ugdančios aplinkos kūrimo pedagoginė, vaikų kūrybiškumą skatinančios, vaikų problemų sprendimą skatinančios, ugdymosi situacijų moderavimo pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai STEAM veiklos, įvairūs žaidimai spalvų, dydžių, formų, simbolių, objektų raidžių pažinimui bei įtvirtinimui, žaidimai, veiklos su buities daiktais, žaidimai, „Minčių lietus“, vaikų įtraukimas į grupinę veiklą, patyriminio ugdymo metodai, projekcinė veikla, kūrybiniai būdai.
--	--	--

TYRINĖJIMAS

Vertybinių nuostatų

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

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Reaguoja į tai, kas vyksta aplinkui; siekia, ropoja, eina link sudominusių daiktų ar reiškinių. - Deda į burną, uodžia, stengiasi pamatyti, išgirsti, paliesti, paimti žaislus ir kitus daiktus; guguoja ir tyrinėja savo balsą; eksperimentuoja judesiu. - Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą.	Drąsiai tyrinėja supančią aplinką: stebi ją, juda link dominančių objektų. Įvairiais pojūčiais tyrinėja aplinkoje esančius daiktus. Tyrinėjimo džiaugsmą išreiškia garsu, judesiais, veido išraiška.

2 žingsnis - Prašo ar parodo, koks daiktas domina, ką norėtų paliesti, tyrinėti, žaisti, ką klausyti. - Išbando naujus tyrinėjimo būdus; tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, skirtingas medžiagų faktūras, išbando žaislus ir daiktus. - Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose.	Prašo suaugusiojo paduoti ar parodyti daiktą kurio nori, liečia, ragauja, tyrinėja, žaidžia, klauso. Atranda įvairias faktūras, skirtingus garsus, žaislus, objektus. Atranda savo kūno galimybes. Naujai atrastus tyrinėjimo būdus ir patirtis pradeda naudoti lauko ir kitose vidaus erdvėse (sporto salėje, muzikos salėje, lauko klasėje - kupole, kiemo aikštelės erdvėse).
3 žingsnis - Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. - Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. - Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatą rodo kitiems.	Susidomi aplinkoje nematytais daiktais ir medžiagomis, neskubėdamas bando išsiaiškinti, kas tai yra ir kaip tai veikia. Objektų, medžiagų savybes ir požymius supranta palaipsniui per savo patirtį. Pradeda įvairiais būdais eksperimentuoti su skirtingomis medžiagomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis ir pan. Tyrinėja ir bando atrasti naujus panaudojimo būdus. Mėgdžioja suaugusiojo veiksmus vis ilgesnį laiką, aktyviau įsitraukia į tyrinėjimo veiklas.
4 žingsnis - Kelia klausimus, spėlioja, padedamas numato tiriamosios veiklos eigą, rezultatus. - Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, savo ir kitų veiklos elementus, temas ir siužetus, remiasi patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemones ir medžiagas. - Pasako, ką veikė, ką atrado; įvardija, kokias priemones ar medžiagas pasirinko tyrinėjimui.	Veikdamas su daiktais, mokosi suprasti, pavadinti, kelti klausimus, spėlioti, prisiminti. Susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopai, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką. Mokytojo padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemones ir medžiagas. Noriai atlieka paprastus bandymus, mokosi juos aptarti ir pristatyti draugams.
5 žingsnis - Atskleidžia savo interesus, tikslingai keldamas klausimus apie gyvosios ir negyvosios gamtos bei žmogaus sukurtus objektus, reiškinius, jų požymius. Domisi nedaiktinių reiškinių (pvz., garsų, judesių) paskirtimi ir estetika. - Stebėdamas, eksperimentuodamas išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes, skaidydamas ir jungdamas aiškinasi objektų sandarą, išbandydamas	Naudojasi daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopai, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką (gamtos radinius, žmogaus sukurtus daiktus). Žaisdamas, tyrinėdamas aplinką, naudojami išmaniaisiais daiktais (telefonais, planšetiniais kompiuteriais, fotoaparatais).

atranda objektų paskirtį, lygindamas ir gretindamas ieško panašumų ar skirtumų tarp objektų ir reiškinių, įžvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties. - Paaškina, kad tyrinėjant su daiktais, medžiagomis, augalais, gyvūnais reikia elgtis atsargiai; kalbėdamas apie tyrinėjimą remiasi jo rezultatais; apibūdina tyrinėjamų objektų požymius, panašumus ir skirtumus; savo stebinius palygina su kitų stebiniais, kartais susieja skirtingus pastebėjimus.	Stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, atpažįsta ir pavadina augalų dalis, pajunta tekstūrų skirtumus, vaisiuose suranda sėklas. Aiškinasi, stebi, tyrinėja organizmų poreikius, aiškinasi, kam naudojamas vanduo, kodėl jis toks svarbus ir reikalingas organizmams, atlieka įvairius bandymus su augalais. Supranta, kad tyrinėjant gamtą reikia elgtis atsakingai. Domisi apie elektros energijos šaltinius. Eksperimentuoja su magnetais, baterijomis, naudoja įvairius prietaisus. Įvairiais būdais tyrinėja gamtos reiškinius. Žaisdamas ir mokytojo padedamas susipažįsta su tamprumo reiškiniu (tempiasi, keičia formą), trintį – supranta, kad lygiu paviršiumi mašinytė nuvažiuos toliau. Bando įvairiais būdais fiksuoti savo bandymų, eksperimentų rodiklius.
6 žingsnis - 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. - Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. - Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	Piešia ir samprotauja, kaip atrodys užaugęs, ko norėtų išmokti netolimoje ateityje, kuo norėtų tapti tolimoje ateityje. Žmonių panašumus ir įvairovę supranta bendraudamas gyvai, drauge ką nors veikdamas su artimiausioje aplinkoje (namų, mokyklos, miesto) aplinkoje bei šalyje gyvenančiais skirtingo amžiaus, lyties, tautybės, profesijos, rasės, tikėjimo, gebėjimų žmonėmis. Išbando (jei prieinama), lygina, komentuoja dabarties, praeities, ateities žaidimų, buitės darbų, keliavimo būdų ir priemonių, gyvenamųjų namų ypatumus, samprotauja, kodėl žmonių gyvensena buvo būtent tokia. Kalba ką jaučia, mato, girdi kasdieniniame gyvenime, artimiausioje aplinkoje, gamtoje, tyrinėdamas objektų savybes, techniką ir kt. Laisvai rūšiuoja ir skirsto į kategorijas (dydį, spalvą, tekstūrą, formą) pasirinktus daiktus. Pasako apie ką norėtų sužinoti, kokiais būdais galima tyrinėti.

Ugdymosi kontekstai Universalus dizaino mokymuisi, žaislės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaiko sąveikos su aplinka pedagoginės, informacinių technologijų ir medijų taikymo, vaikų tyrinėjimus skatinančios, ugdymosi situacijų moderavimo, situacinio, spontaniško ugdymo pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Veiklos su šviesos stalu, laboratorijos įrankiais, gamtine medžiaga, antrinėmis žaliavomis, „Pojūčių dėžutės“, išvykos į naujas vietas, patyriminio ugdymo metodai, projektinė veikla, eksperimentai, bandymai.
---	--	---

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Parodo susidomėjimą aplinka, nukreipdamas žvilgsnį, suklusdamas, lytėdamas. - Veikia reaguodamas į aplinkinių reakcijas. - Kartuoja spontaniškai pasiektą rezultatą. - Emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus, veiklas.	Sutelkia dėmesį į žaislus, daiktus, žmones, reaguoja kūno judesiais, mimika, garsais, šypsena. Stebi ir kartuoja garsus, judesius. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir išmoko veikdamas. Žiūrėdamas reaguoja į žmonių įvairias emocijas, bando suprasti kaip toliau veikti (reaguoja į šypseną, drausminimą, pritirimą ir pan.)
2 žingsnis - Ieško naujų įspūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais. - Stebi, klauso, liečia, juda, mėgdžioja, vokalizuoja, siekdamas įgyvendinti norą ar ketinimą (pvz., pasiekti daiktą, sudėlioti formų rūšiuklį). - Siekia išgauti norimą rezultatą. - Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukęs, procesu.	Stebi vyresnius ar bendraamžius vaikus ir bando mėgdžioti. Pasitelkdamas įvairius pojūčius siekia naujų įspūdžių ir patirčių. Daug kartų kartuoja veiksmą, kol sulaukia rezultato. Mėgaujasi patinkančios veiklos procesu.
3 žingsnis - Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą.	Epizodiškai dalyvauja įvairiose veiklose. Drąsiai pasirenka ir veikia sau patinkančiu žaislu, priemone. Susikaupęs stebi įvairias veiklas, veiksmus, klausia, domisi kaip tai vyksta.

- Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. - Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. - Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	Džiaugiasi su kitais tuo, kas pavyko, ką sugebėjo atlikti.
4 žingsnis - Paklaustas pasako, parodo, ką nori veikti, išmokti. Susidomėjęs stebi, įsitraukia į bendras veiklas su kitais vaikais, dalinasi tuo, kas sudomino. - Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia savo tikslo. Pradedą numatyti ir atsirinkti priemones bei medžiagas, reikalingas veiklai įgyvendinti. - Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, ką darys toliau. - Pasako, parodo, ką veikė ir ką padarė.	Bendraudamas, diskutuodamas, pasakodamas, kalbėdamas apie atliktas veiklas, patirtus nuotykius, skaitydamas knygas kartu su suaugusiuoju ir bendraamžiais, pasako, parodo, ką noriu veikti, patirti, ko nori išmokti. Domisi, įsitraukia į žaidybines veiklas, įvardija, kas sudomino. Spėja, bando, tyrinėja, siekia savo tikslo. Su mokytojo pagalba atsirenka priemones bei medžiagas, reikalingas veiklai įgyvendinti. Veikdamas kalba, pasako, ką ir kaip atliko, parodo, kas nepasisekė, paklaustas pasako, ko norėtų išmokti. Pasako, parodo, ką veikė ar padarė.
5 žingsnis - Kai domina tema, ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą. - Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina. - Išlieka pozityviai nusiteikęs siekti numatyto tikslo nepaisant iškytančių sunkumų, lanksčiai prisitaiko prie situacijos arba keičia sprendimus. - Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko. Pasako, parodo, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau.	Mokosi padengti kasdienį ir šventinį stalą, siekdamas estetinio įspūdžio. Ryte paveikslėliais pažymi, ką šiandien ketina veikti, o vakare reflektuoja, ar pavyko tai įgyvendinti. Tyrinėja savo nuotaikos ir energijos kaitą per dieną, žymėdamas paveikslėliais, aptardamas kaitos priežastis. Mokydamasis naujų dalykų drąsiai imasi naujų sumanymų ir lyderystės (vadovauti žaidimui, padėti mažiau gebančiam, dalintis patirtimi). Susidūręs su problema ieško kitos išeities. Mokosi sutelkti dėmesį, mąstyti, prisiminti, tausoti daiktus, ugdomi kantrybę, savikontrolę. Pasako ką norėtų atlikti, papasakoti ką veikė vakar. Žaisdamas su draugu arba suaugusiųjų, pasako ką veikė, kaip atliko, mokėsi, ką darys toliau.
6 žingsnis - 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. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka.	Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kuriose supranta noriu - nenoriu, mėgstu - nemėgstu, įdomu - neįdomu. Atpažįsta, tyrinėja, įvardija ir skirtingais būdais (emocine reakcija, pasirinkimu, piešiniu, žodžiais ir kt.) parodo savo poreikius, pomėgius, interesus.

- 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 išmoki.	Drąsiai imasi naujų sumanymų, vadovauti žaidimui, padeda mažiau gebančiam, dalinasi patirtimi. Kelia asmeninius ar veiklos tikslus, siekia jų, susidūręs su kliūtimis, atkakliai stengdamasis jas įveikti, keičia elgesio ir veikimo būdus. Naudojasi skaitmeniniais ištekliais (planšetėmis, išmaniaja lenta ir kt.)
---	--

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kalbų įvairovės, kūrybinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Situacinio, spontaniško ugdymo, ugdančios aplinkos kūrimo, vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito, dialogo pedagogika, vaiko – pedagogo sąveika grindžiamos, vaikų mokymąsi skatinančios pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Patyriminio ugdymo, žaidybiniai metodai, projektai, informaciniai, kūrybiniai metodai, virtualios erdvės naudojimas, pasakų skaitymas, aptarimas, mokytojo veikla kartu su vaiku (tyrinėti, stebėti, aptarti, klausti ir pan.), veiklos grupelėse.
---	---	--

LANKSČIAI MĄSTANTIS

MATEMATINIS MĄSTYMAS

Vertybinė nuostata

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Sugriebia daiktą, jį meta (paleidžia), siekia kito daikto, naudoja kūno kalbą (gestus, mimiką) parodydamas, kad supranta, ką reiškia „yra“ („nėra“), „dar“, „taip“ („ne“). - Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito. - Susidomi, matydamas forma, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą. - Emocingai reaguoja į pasikartojančius garsus, judesius.	Siekia daikto, jį sugriebia, meta. Stebi, veikia su daiktais: dėlioja vieną ant kito, sukioja, darinėja. Susidomi kitokios formos, dydžio, spalvos daiktas: siekia juos paimti, tyrinėti. Džiaugiasi girdėdamas pasikartojančius garsus, atlikdamas judesius (dar, taip, ne), reaguoja į daiktų buvimą-dingimą (yra, nėra).
2 žingsnis - Supranta, kad žodžiai „vienas“, „du“, „trys“ siejami su atitinkamu daiktų kiekiu. Į klausimą „Kiek..?“ atsako „vienas“, „du“ arba „mažai“, didesnį nei dviejų daiktų kiekį įvardija žodžiu „daug“. - Mažesnius objektus įdeda į didesnius, surikiuoja du tris daiktus pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Daugeliu atvejų suranda tokios pačios formos, dydžio ar spalvos objektą, supranta, ką reiškia „toks pat“, „kitoks“. - Supranta bent keturis žodžius, kuriais mokytojas apibūdina paties vaiko ar objekto judėjimą erdvėje (pvz., įeiti (išeiti), pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (išimti) ir pan.).	Supranta ką reiškia vienas, dar vienas, du, parodo pirštukais kiek metų. Klausiamas parodo „vienas“, „du“ arba „mažai“, „daug“. Rikiuoja, grupuoja, vis geriau skiria daiktus pagal savybes: formas, spalvą, dydį. Parodo kur yra „toks pat“. Manipuliuoja daiktais, objektais: apverčia, pasuka, pastumia, kartoja veiksmą, kad suprastų ką reiškia „toks pat“, „kitoks“. Supranta paprasčiausius suaugusiojo žodžius, vartojamus objekto judėjimui ir vietai apibūdinti. Žaidžia ir eksperimentuoja dalyvaudamas įvairiuose judriuose žaidimuose ir veiklose, kuriose laikomasi nurodymų dėl judėjimo krypties ar buvimo vietos.
3 žingsnis - 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).	Suvokia sąvokas „pirmas“, „paskutinis“. Padedamas mokytojo, atranda, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka. Paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Sieja „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai). Daiktų ilgį (plotį, aukštį) palyginu netiesiogiai sugretindamas daiktus. Veikia su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti ir supranta, ką reiškia „pilnas“ ir „tuščias“. Atpažįsta paveikslėlyje, aplinkoje suranda dvimačių (plokštumos) ir trimačių (erdvės) figūrų analogus. Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudoja rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones, dėlioja sekas. Žaisdamas atlieka dviejų nesudėtingų, suprantamų veiksmų sekas.

4 žingsnis - Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, 4, 5, atpažįsta atitinkamus skaitmenis. Skaičiuoja daiktus, jų kiekį susieja su skaičiumi. Žymi, skaičiuoja stebimus objektus, padedamas mokytojo radinius pateikia grafine išraiška (lentele, piktograma). Palygindamas kiekius, taiko atitikimo arba nuoseklaus skaičiavimo strategijas, supranta, ką reiškia „vienu daugiau“ („mažiau“), „tiek pat“ („lygu“). - Atrenka vienodo ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus. Dažniausiai taiko tiesioginį palyginimą. Dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, trumpesnis ir pan.). - Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą. Pagal vieną savybę (požymį) klasifikuoja ir rūšiuoja dviem požymiais besiskiriančių objektų rinkinius. - Kasdienėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn. Nupiešia paprastą planą, kuriame atvaizduoja 2–3 matomus daiktus. Atpažįsta dviejų pasikartojančių elementų seką, ją nukopijuoja, pratęsia 1–2 elementais iš bet kurios pusės.	Pasirinktus daiktus laisvai rūšiuoja, skirsto į kategorijas: pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą, ir pradeda rūšiuoti pagal du požymius. Ištraukia įskaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštukus. Vartoja žodžius daug, vienas, nei vieno. Mokosi sutelkti dėmesį, mąstyti, atrinkti daiktus. Grupuoja ir atrenka daiktus pagal dydį, formą (skritulio, trikampio, kvadrato). Labai skirtingus ir vienodus daiktus lygina pagal ilgį, storį, aukštį. Gretina ir bando kvalifikuoti realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos (iš viršaus, apačios, šono), pradeda suprasti jų vaizdavimą. Iš geometrinių formų mozaikų sukomponuoja įvairius daiktus. Pastebi daiktų seką, eidamas į ugdymo įstaigą, kur nors važiuodamas: kelio ženklus, šviesoforus, perėjas, matomus objektus ir pan. Pastebi, kaip sudaryta daiktų, elementų seka, geba pratęsti ją 1 – 2 daiktais, elementais. Kasdieninėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn.
5 žingsnis - Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 9, juos parašo skaitmenimis, susieja su daiktų skaičiumi. Palygina rinkinių iki 5 daiktų kiekviename kiekius, atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-ių ribose, 4 ar 5 daiktų rinkinį išskaido į dvi grupes daugiau nei vienu būdu (0 ir 4, 1 ir 3 ar 2 ir 2). - Kai dydžių negalima palyginti tiesiogiai, pasitelkia trečią daiktą (sutartinį matą). Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, ilgiausias ir pan.). Nėmatuodamas gali pasakyti, kuris iš dviejų pažįstamų objektų sunkesnis, aukštesnis. - Atpažįsta skritulį, kvadratą, trikampį, kubą, rutulį, bando šias figūras apibūdinti, palyginti. Susieja trimatę figūrą su jos atvaizdu plokštumoje. - Popieriaus lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų vietą, padėtį vienas kito atžvilgiu. Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis	Nuosekliai skaičiuoja į priekį ir atgal nuo 0 iki 10, rašo skaitmenis, sieja daiktus su skaičiumi. Pasitelkęs 4 ar 5 įvairių daiktų rinkinius, juos sujungia ir išskaido į grupes (1 ir 3, 2 ir 2 ir t.t.). Piešdamas, vaidindamas, parodydamas gestais, manipuliudamas daiktais atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-ių ribose. Planšetėse, telefonuose, kompiuteryje, SMART lentoje atlieka skaičiavimo užduotis. Atlieka stebėjimus, bandymus, apklausas. Surinkus duomenis juos suskaičiuoja (skaičius neviršija 10), užfiksuoja „parašydamas“ skaičiais, simboliais, daiktais ir rezultata pavaizduoja diagramose, koduose. Žaidžia žaidimus su kauliukais, loterijos bilietais, „Bingo“. Matuoja atstumą, ilgį, tūrį, masę naudojasi sutartiniais matais (sprindžiu, pėda, žingsniu, kitu daiktu).

pažymėta kryptimi. Atranda dviejų pasikartojančių elementų grupę sekoje, sukuria tokio paties modelio seką iš kitų elementų.	Lygindamas dydžius vartoja jų skirtumo didumą pabrėžiančius žodžius: didesnis-mažesnis, ilgesnis-trumpesnis, storesnis-plonesnis, didžiausias-mažiausias ir kt. Matydamas įvairius daiktus, paveikslėlius parodo kuris yra sunkesnis-lengvesnis, žemesnis-ilgesnis. Atpažįsta ir įvardija dvimates figūras: skritulį, kvadratą, stačiakampį ir trikampį, apibūdina jas (apvalus, ilgesnis už kvadratą, suskaičiuoju kampus). Pagal dvimates figūras aplinkoje suranda trimates figūras (rutulį, kubą, kūgį). Apibūdina daiktų ir padėtį kitų daiktų ar vienas kito atžvilgiu, sakydamas: kairėje, dešinėje, aukščiau, žemiau, pagal komandas juos pažymi popieriaus lape. Žaidžia su išmaniąja Bitute, juda pagal nurodytas rodykles. Atpažįsta, atkuria, pratęsia, sukuria skirtingų garsų, dydžių, formų, spalvų seką su 2–3 pasikartojančiais elementais. Meninėje veikloje naudoja ornamentus, raštus.
6 žingsnis - Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, 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 (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimatinių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atranka 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 reiktų sugrįžti (judėti	Išitraukia į mokytojo inicijuotus žaidimus, skaičiuoja į priekį ir atgal nuo bet kurio skaičiaus (10 - ies ribose), parašo skaitmenis iki 10. Supranta, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti, mokosi sujungti ir išskaidyti kiekį 5-ių, 10-ies, 12- os ribose. Moka, supranta piešinyje, diagramoje ar schemeje pavaizduotus duomenis apibūdinti ir interpretuoti. Diskutuoja, kalba ir vis dažniau pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks, gali būti ir kt. Atranda ir naudoja smulkesnius daiktus kaip matavimo priemonę didesniems daiktų dydžiams įvertinti, palyginti. Žino ir naudoja su matavimu susijusį žodyną (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik panašaus dydžio ir kt.). Pažįsta dvimates figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį), trimates (kubą, rutulį), taisyklingai jas pavadina, nepriklausomai nuo jų padėties ir dydžio. Eksperimentuoja su geometrinėmis figūromis, vis didesnę dėmesį kreipia į jų išsidėstymą. Žaidžia, eksperimentuoja, mokosi duoti nurodymus apie objekto judėjimo kryptį (į kairę, į dešinę, į priekį, atgal) ir buvimo vietą (viduje, išorėje ir kt.). Mokytojo padedamas, susipažįsta ir mokosi atpažinti, nukopijuoti, pratęsti seką, rasti trūkstamą narį, sukurti kitą to paties modelio seką pavyzdį.

atbuline tvarka). Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	
---	--

Ugdymosi kontekstai Universalus dizaino mokymuisi, žaismės, realių ir virtualių aplinkų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Ugdančios aplinkos kūrimo, žaidimo pedagogika, informacinių technologijų ir medijų taikymo, vaikų pažinimo įgūdžius skatinančios, vaiko – pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Dailės raiška, pritaikant matematinį ugdymą, skaičių pažinimas ir įtvirtinimas per įvairius žaidimus, įvairių objektų dėliojimas, eksperimentavimas su figūromis, kopijavimas, mokytojas kuria mąstymą skatinančias veiklas, taiko STEAM metodą, išmaniuosius įrenginius.
---	---	---

SKAITMENINIS SUMANUMAS

Vertybinių nuostatų

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi jų skleidžiamų garsų (pvz., kūdikių karuselė).	Reaguoja ir žaidžia su aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas.
2 žingsnis - Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudžia, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. - Žaisdamas pradeda paeiliui atlikti dviejų vaikui suprantamų veiksmų sekas (pvz., trepsėti ir ploti).	Domisi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudžia, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. Veikdamas, žaisdamas pradeda paeiliui atlikti dviejų suprantamų veiksmų sekas (trepsėti-ploti ir pan).

3 žingsnis - 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. - Pradedą laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	Žaisdamas, tyrinėdamas aplinką, domisi grupėje esančiais įvairiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.), bando juos įjungti išjungti. Atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas, prašymus. Supranta ir parodo veiksmais arba atsako žodžiais, garsažodžiais apie veiklų atlikimo žingsnius.
4 žingsnis - Atliepa, komentuoja įvairiomis formomis (vaizdo, garso įrašai, animacijos) pateikiamą informaciją. Vartoja kai kuriuos su technologijų naudojimu susijusius žodžius, pasakoja apie interaktyvią knygelę, programėlę, žaidimą. - Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį fotoaparata savo patirčiai ir aplinkiniam pasauliui fiksuoti, pradeda naudoti paprastas programėles piešimui, garsui, vaizdui įrašyti ir paleisti. - Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas. - Mokytojui prižiūrint ir padedant bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis technologijomis.	Tyrinėja gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus, varto įvairias knygas, klausosi garso įrašų, stebi vaizdo įrašus, domisi, klausia. Susipažįsta su kai kuriomis technologijų priemonėmis, mokosi jomis naudotis. Mokytojui padedant, ribojant laiką, praleidžia prie ekranų, pradeda naudoti paprastas technologines ir skaitmenines programėles (vaizdo įrašus, žaidimus, garsines knygeles, ugdomąsias programėles ir kt.). Įvairiose veiklose domisi ženklais, simboliais, kopijuoja, mokosi įsiminti. Mokytojui padedant, bando bendrauti virtualiai su kitais vaikais.
5 žingsnis - Mokytojo padedamas ir prižiūrimas naudojami įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis (pele, jutikliniu ekranu, klaviatūra), informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir kt. ugdomajai veiklai. - Naudoja įvairias technologijas (fotografavimą, skaitmeninį piešimą, garso įrašų darymą) skaitmeniniam turiniui kurti. - Dėlioja vaizdiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas, sudarydamas rišlią veiksmų seką. Nusako, kaip nuosekliai, žingsnis po žingsnio pavyko pasiekti rezultatą. Išbando užrašytas veiksmų sekas žaidybiniuose programavimo aplinkoje. - Paaiškina ir suaugusiojo padedamas laikosi pagrindinių bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių.	Susipažįsta su kompiuteriu, jo dalimis (klaviatūra, pelė ir kt.), pasako kuo skiriasi kompiuterio valdymas nuo telefono. Žino kaip surasti informaciją internete (Google, Google Maps, YouTube). Atlieka užduotis ugdomosiomis programėlėmis. Fotografuoja atskirais fotoaparatais, planšetėmis, telefonais. Piešia Paint, Kids Paint Free programėlėmis, daro garso įrašus. Žaidžia su QR kodais. Moka sudėlioti korteles su veiksmų sekomis, laikosi eiliškumo (įvairūs procesai, kasdieniniai darbai, veiklų atlikimo eigos, susitarimai-taisyklės). Projektinėse veiklose dirba komandoje. Naudodamas vaizdiniais simboliais, realiais objektais dėlioja veiksmų seką pagal pateiktą komandą.

	Juda pats, manipuliuoja daiktais pagal pateiktas rodyklių sekas. Supranta ir laikosi saugaus naudojimosi skaitmeninių įrenginių taisyklių.
6 žingsnis - Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. - 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. - Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. - Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	Žaisdamas, tyrinėdamas aplinką, naudojami išmaniaisiais daiktais (robotukais, telefonais ir kt.) Žaisdamas ir pažindamas aplinką naudojami prasmingu, ugdymą papildančiu skaitmeniniu turiniu (ugdomosiomis programėlėmis, interneto svetainėmis, QR kodų kūrimo programėlėmis ir kt.). Mokytojo padedamas informaciją gauna naudodamasis išmaniaisiais įrenginiais, realiu laiku jungdamasis prie nuotolinių įrenginių ir informacinių svetainių. Aptardamas su suaugusiuoju mokosi taikyti skaitmeninių priemonių saugaus ir atsakingo vartojimo, virtualaus bendravimo taisykles. Žaisdamas, konstruodamas bando sudėlioti veiksmų sekas, kurias atlieka skaitmeniniai objektai (robotukai, valdikliai ir pan.) Programavimo aplinkose programuoja paprasčiausias animacijas, žaidimus, dēlioja komandų blokų sekas ir jas vykdo, nuosekliai atlieka veiksmus, atpažįsta kartojamus veiksmus. Išbando sukurtas ir užrašytas veiksmų sekas, nepavykus, koreguoja veiksmų seką ir bando iš naujo. Nuotolinėmis priemonėmis bendrauja su vaikais ir suaugusiais.

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, realių ir virtualių aplinkų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kalbų įvairovės	Pedagogo vaidmuo, strategijos Ugdančios aplinkos kūrimo pedagoginė, informacinių technologijų ir medijų taikymo, vaikų ankstyvąjį raštingumą skatinančios, aktyvų patirtinį, kūrybišką ugdymąsi skatinančios, vaiko sąveikos su aplinka, vaiko – pedagogo sąveika grindžiamos pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Veiklos prie SMART lentos, susipažindinimas su technologinėmis priemonėmis, virtualūs pokalbiai su draugais, tėveliais, kuriamos mąstymą skatinančios veiklos, virtualios erdvės, naudojami išmanieji įrenginiai.
--	--	---

PASITIKINTIS SAVIMI

SAVIVOKA IR SAVIGARBA

Vertybinių nuostatų

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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Pradeda jausti savo kūną – apžiūrinėja, tyrinėja savo rankas, kojas, stebi jų judesius. - Šypsodamasis, guguodamas, gestikuliuodamas reaguoja į savo vardą. - Reaguoja į artimų žmonių rodomą dėmesį ir akių kontaktą, veido išraišką, balsu, gestais palaiko su jais ryšį. Teigiamai reaguoja į artimoje aplinkoje įprastus žaidimus, daineles gimtąja ir kitomis kalbomis.	Komunikuoja veido mimika, gestais, garsais. Tyrinėja, kaip juda rankos, kojos, stebi save veidrodyje, vandenyje ar blizgančiuose paviršiuose, žaidžia su šešėliais. Atpažįsta artimus žmones, reaguoja į juos. Girdi ir reaguoja į kalbą. Kartu su suaugusiaisiais dalyvauja dainose, žaidimuose, šventėse.
2 žingsnis - Atpažįsta save neseniai darytose nuotraukose, savo atvaizdą veidrodyje, paprašytas parodo ar pavadina kelias kūno dalis. - Supranta, ką ir kaip gali padaryti pats, džiaugiasi didėjančiomis savo galimybėmis judėti, atlikti veiksmus, kalbėti. Išreiškia savo norus, turi mėgstamus žaislus, drabužius, veiklas - Rodo prierašumą prie tėvų, pasitikėjimą juo besirūpinančiais suaugusiaisiais grupėje. Domisi kitais vaikais. - Trumpam sutelkia dėmesį ir įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, kalendorines šventes, renginius, klausosi tautosakos kūrinų.	Parodo ir pavadina kelias kūno dalis, pažįsta save nuotraukose, veidrodyje. Gestais, pirmaisiais žodžiais, reaguoja, kai mokytojas įvardija poreikius ir domėjimosi objektus. Bando parodyti savo poreikius valgyti, žaisti, miegoti ir kt. Pradeda suprasti, kad vis daugiau gali padaryti pats, jaučia pasididžiavimą savo didėjančiomis galiomis: pasakyti, padaryti, atlikti veiksmą, turi mylimą žaislą, veiklas ir kt. Rodo prierašumą tėvams, mezga emocinius ryšius su mokytoju ir grupės vaikais. Įsitraukia į mokytojo organizuojamas veiklas.

3 žingsnis - Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. - Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. - Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. - Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. - Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	Žaidžia vardų žaidimus, piešia save ir bando pasakoti apie save ir savo draugus. Apie save kalba pirmu asmeniu, pasako savo vardą, atsiliepia į jį, suprantu kuo yra išskirtinis ir kuo panašus į kitus. Kuria pėdų, plaštakų paveikslus, tyrinėja savo kūno galimybes. Klausosi kita kalba (ukrainiečių, anglų) sekamų pasakų. Tarp kitų daiktų atpažįsta savo daiktus, drabužius, žaislus. Pavadina 5-6 kūno dalis.
4 žingsnis - Pavaizduoja ar pakomentuoja kai kurias fizines savo kūno savybes: akių, plaukų spalvą, pėdos dydį. Pastebi vieną kitą savo ir kitų vaikų išvaizdos panašumą ar skirtumą. Pradedą domėtis, kas yra kūno viduje. Supranta ir pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo. Jaučiasi patenkintas savimi. - Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius, save supranta kaip šeimos narį. Įsitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. - Supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis. Dalinasi savo artimosios kultūrinės aplinkos buitės, veiklų ir renginių patirtimi su kitais vaikais ir mokytojais, domisi kitų kultūrų simboliais. Mėgaujasi atsakomybe už nedidelių užduočių atlikimą, reiškia nuomonę jam aktualiais klausimais.	Mokosi piešti save, apibūdinti. Matuoja, lygina, tyrinėja, kuo yra panašus bei kuo skiriasi nuo kitų vaikų (akių, plaukų spalva, ūgiu ir pan.). Pradedą domėtis, kas yra kūno viduje. Žaisdamas, tyrinėdamas, klausydamas skaitomų istorijų, žiūrėdamas filmukus mokosi pažinti savo bei kitų emocijas, suprasti, ko nori pats ir kitas, jaustis savimi patenkintu. Mokosi piešti savo šeimą, pasakoja apie jos narius. Grupėje kartu žaidžia, kuria, bendrauja, tyrinėja. Domisi savo gimtąja kalba bei grupę lankančių kitataučių kalba. Mokytojai padedant, pradeda pažinti savo šalies simbolius (vėliava, herbas, himnas) bei kitų šalių simbolius. Rengia projektus ir dalyvauja etnokultūrinuose, pilietiniuose renginiuose ir edukacinėse programose.
5 žingsnis - Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę. Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos (atramos ir judėjimo, virškinimo, kvėpavimo ar kt.). - Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs.	Veikia vienas – savo erdvėje ir su draugais – bendroje erdvėje. Įvairiais būdais tyrinėja judėjimo ir atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemas. Tyrinėja savo kūną – matuoju ūgį, apvedžioja pėdas ir plaštakas, visą kūną. Piešia kaip atrodys ir ką norėtų dirbti. Padedą, pamoko draugą kai jis to nemoka. Piešia save ir kitą žmogų, lygina kūno panašumus, pomėgius.

- Jaučiasi esąs šeimos narys: kalba apie šeimą, išvardija jos narius, pasako savo pavardę. Jaučiasi esąs vaikų grupės narys: kalba apie grupės draugus, pasakoja apie grupės gyvenimą. - Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie savo šalies kalbą, kultūrą, samprotauja, kuo ji skiriasi nuo kitų jam žinomų šalių kalbos ir kultūros. Vaizduoja ir naudoja savo šalies simbolius.	Kalba, švenčia tradicines šventes, matydamas kitų tautų švenčiamas šventes pasako skirtumus. Per įvairias medijas, knygas atpažįsta kitos tautybės, rasės žmones. Pasakoja apie savo šeimą, išvardina jos narius, pomėgius, pasako savo pavardę. Tyrinėja Lietuvos ir kaimyninių šalių žemėlapi, įvardina kaimynines šalis. Pasako savo tautybę, kokia yra gimtoji kalba, susipažįsta su etnomuzika, amatais, tradicijomis. Dalyvauja etnokultūriniuose, pilietiniuose renginiuose ir edukacinėse programose. Pažįsta ir įvardina savo šalies simbolius (vėliava, herbas, himnas), atpažįsta kelis savo miesto ir šalies kultūros objektus. Virtualiai stebi kultūros objektus, lanko savo miesto objektus, rengia projektus.
6 žingsnis - Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (iškvėpiamas oras, širdies plakimas ir kt.). - Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. - Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. - Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	Pažįsta ir išreiškia pagarbą pagrindiniams šalies simboliams, tyrinėja šalies žemėlapi, domisi vėliavos spalvų reikšmėmis, gintaru, Gedimino pilimi ir kitais simboliais bei kultūros objektais. Iš pasakojimų, pokalbių grupėje, šeimose ir socialinės medijos pažįsta iškilias savo šalies asmenybes. Tyrinėja Lietuvos ir grupę lankančių, iš kitų šalių atvykusių vaikų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą. Prasmingai dalyvauja veiklose, projektuose, kurios siejamos su grupe, šeima ir įstaiga. Žino keletą Tėvynės istorijai svarbių įvykių ir žymių veikėjų. Atranda ir tyrinėja dominančias savo darželio, rajono ir miesto istorines vietas, įskaitant įvairius paminklus, gamtines erdves, viešąsias skulptūras ir žaidimų aikšteles, rengia projektus. Judėdamas ir eksperimentuodamas išbando kaip juda kūnas ir atskiros jo dalys. Aktyviai dalyvauja įvairiose grupės ir darželio šventėse, talkose, kitose veiklose.

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, judraus patirtinio ugdymosi kalbų įvairovės, kūrybinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaiko sąveikos su aplinka, vaiko - pedagogo sąveika grindžiamos, dialogo pedagogika, vaikų mokymąsi skatinančios pedagoginės strategijos, ugdančios aplinkos kūrimo, žaidimo pedagogika, pavyzdžio modeliavimo strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai STEAM veiklos (apie žmogų), piešimas, kopijavimas, žaidimai, veiklos grupelėmis. dalyvavimas įvairiuose pilietiniuose, kultūriniuose renginiuose, projektuose, parodose, edukacijose, muziejų ir kultūrinių objektų lankymas, pokalbio ir savirefleksijos metodas.
---	---	--

EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA

Vertybinė nuostata

Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.

Esminiai gebėjimai

Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus. Išreiškia nerimą, pamatęs nepažįstamą žmogų. - Atspindi suaugusiojo ar kito vaiko emocijų raišką (šypsosi, jei juokiasi kitas; nusimena, jei kitas verkia).	Savo jausmus išreiškia veido mimika, balsu, judesiais (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, nuostatą, baimę). Šalia artimų žmonių jaučiasi saugus ir tai parodo, jaučiasi nerimastingai su nepažįstamais žmonėmis, aplinka. Stebi kitų emocijas ir jas atspindi.
2 žingsnis - Džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį reiškia skirtingu intensyvumu; būdinga greita nuotaikų kaita. - Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo džiaugsmo, liūdesio, pykčio emocijų išraiškas.	Įvairias emocijas išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza. Reaguoja į kito žmogaus emocijas, mokosi jas atpažinti. Suaugusiojo padedamas bando įvaldyti paprastus emocijų reguliavimo būdus: parodo, išreiškia emocijas, kreipiasi pagalbos, leidžiasi apkabinamas, nuraminamas.
3 žingsnis - Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus.	Stebi savo draugus ir įvardina jų emociją, pastebi, kad emocijos keičiasi. Pasako kada pyksta, džiaugiasi, bijo ar liūdi. Piešia emocijų veidukus, pasakoja ką nupiešė. Mokytojos padedamas ieško nusiraminimo būdų, kai supyksta.

- 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).	Atpažįsta emocijų veidukus paveikslėliuose, įvardija pavaizduotas emocijas.
4 žingsnis - Pradedama suprasti, kad skirtingose situacijose (per gimimo dieną, susipykus su draugu) jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina, išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu. - Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, imituoja vaidmenų žaidimuose. - Pradedama suprasti, kad jo ir kitų emocijos toje pačioje situacijoje gali skirtis (jam linksma, o kitam tuo pat metu liūdna).	Emocijas išreiškia mimika, balsu, veiksmais, kūno kalba. Pavadina pagrindines emocijas (linksma, liūdna, piktas), vartoja emocijų raiškos žodelius. Vis geriau atpažįsta bei įvardija įvairias savo ir kitų emocijas, jas imituoja žaidybiniuose veiklose. Supranta, kad, kai vienam linksma, kitam gali būti liūdna ar pikta, į kitų reiškiamas emocijas reaguoja skirtingai.
5 žingsnis - Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo. Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais. - Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla, pradeda suprasti, kad kai kurie veiksmai ir žodžiai gali žėisti kitų jausmus - Pradedama įvairiais būdais (žodžiu, piešiniu ar kt.) komunikuoti apie jausmus su kitais.	Pasakodamas savo patirtį, klausydamas istorijų, žiūrėdamas filmukus, žaisdamas atpažįsta ir įvardina emocijas, jausmus. Naudoja jausmus žyminčius paveikslėlius, pasako kodėl taip jaučiuosi. Sako komplimentus, išgirdęs sau komplimentą pasako kaip jaučiuosi. Įvardina vis daugiau emocijų, jas piešia. Žino kelis nusiraminimo būdus, juos komentuoja, taiko kai supyksta. Matydamas draugų netinkamo elgesio situacijas, mokytojo pateiktas situacijas, komentuoja kaip jaučiasi kiti, kaip galėtų pakeisti situaciją. Klausosi pasakojimų, istorijų apie tam tikrų veiklų naudą valdant emocijas, taiko jas sau (atsipalaidavimo, kvėpavimo pratimai, aktyvi veikla). Žaidžia su Kimochi veikėjais, atlieka socialinių įgūdžių programos pratimus.
6 žingsnis - 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. - Pradedama 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.	Atpažįsta ir įvardija savo ir kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis. Valdo savo emocijų raišką, jų intensyvumą, žino ir išbando būdus padedančius nusiraminti, susitvarkyti, taikiai jas išlieti ir susitelkti tinkamam poelgiui. Moka sustoti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, kad pasirinkti tinkamiausius būdus. Stebėdamas įvairias veiklas nusako ir pasako vaizduojamą jausmą, komentuoja kada jie gali kilti.

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, kūrybinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Ugdymosi situacijų moderavimo, vaikų socialinius įgūdžius skatinančios, vaikų problemų sprendimą skatinančios, ugdančios aplinkos kūrimo, situacinio, spontaniško ugdymo, vaiko sąveikos su aplinka, dialogo pedagogika, žaidimo pedagogika, pavyzdžio modeliavimo pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai „Čia ir dabar“ momento, pokalbio, diskusijos, savirefleksijos metodai, emocijų paveikslukai joms atpažinti, įvardinti, susitarimų laikymasis, įvairių emocinių situacijų vaidyba, aptarimas. Mokytojas padeda surasti vaikui priimtinus nusiramino būdus, palaiko vaikų idėjas, kuria saugią ir ugdančią aplinką, organizuoja STEAM veiklas.
---	---	--

JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI

SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS

Vertybinė nuostata

Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.

Esminiai gebėjimai

Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Atpažįsta ir džiaugiasi pamatęs juo besirūpinantį suaugusįjį, mėgsta apkabinimus, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną ir žaidimus. Domisi kitais vaikais, mėgdžioja jų veido išraišką, veiksmus. - Žvilgsniu, mimika, balsu, gestais inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku, parodo, kuo domisi. Seka suaugusiojo žvilgsnį, veido mimiką, gestus, žodžius, aptikdamas jo rodomus aplinkos objektus bei reiškinius, dalindamasis emocijomis ir nuostaba.	Teigiamai reaguoja į juo besirūpinantį suaugusįjį, siekia būti greta, veikia kartu su juo. Patinka stebėti kitus vaikus, būti šalia, mėgdžioti juos. Įvairia kūno kalba atsako suaugusiam ir vaikui kai jį kalbina, žaidina.

2 žingsnis - Akivaizdžiai parodo prierašumą juo besirūpinančiam suaugusiajam. Skiria nepažįstamus žmones nuo juo besirūpinančio suaugusiojo. Stengiasi patraukti kitų vaikų dėmesį šypsena, balsu, judesiais, geranoriškais veiksmais. - Stebi ir mėgdžioja suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus; kartoja savo veiksmus, kurie sulaukia suaugusiojo palaikymo; vykdo jam suprantamus suaugusiojo prašymus, prireikus kreipiasi į jį pagalbos; pats inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju. - Mėgsta žaisti greta kito vaiko, stebi, kaip šis mėgdžioja jo kalbėjimą, judesius, veiksmus, ir pats jį mėgdžioja.	Bendraudamas su suaugusiais ar kitais vaikais pritaiko patirtus prierašumo būdus: šypsosi, kalbina, taikiai žaidžia greta. Nesaugiai jausdamasis su nepažįstamais žmonėmis, nepažįstamoje aplinkoje stengiasi valdyti kylančias emocijas, kreipiasi pagalbos. Mėgsta veikti šalia kitų, stebėti juos ir mėgdžioti. Dažniausiai vykdo jam suprantamus prašymus, reaguoja į pritrimo ar nepritarimo ženklus.
3 žingsnis - Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. - Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. - Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. - Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. - Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.	Saugiai jaučiasi darželio aplinkoje, lengvai atsiskiria nuo šeimos narių. Mėgsta žaisti su suaugusiais, dalyvauti įvairiose veiklose, atlikti nesudėtingus buitinius veiksmus. Bendradarbiauja su suaugusiais, bando laikytis grupės susitarimų, taisyklių. Kalbasi su grupės svečiais, vaikų tėveliais, žino, kad niekur negali eiti su nepažįstamais žmonėmis, Stebi žaidžiančius draugus, trumpam įsitraukia į žaidimą, pasiūlo žaisti kartu. Kartu su mokytoja ir draugais žaidžia muzikinius, vaidmeninius, didaktinius ir kitus žaidimus. Skiria savo, draugo ar grupės žaisliukus. Turi vieną ar kelis pastovius žaidimų draugus.
4 žingsnis - Lengvai atsiskiria nuo tėvų ar globėjų, rodo pasitikėjimą mokytojais ir jų padėjėjais: klausia, tariasi, guodžiasi. Kalbasi, įsitraukia į veiklą su nepažįstamais žmonėmis, kai šalia yra mokytojas. Turi vieną ar kelis kurį laiką nesikeičiančius žaidimų ir bendrų veiklų partnerius. - Įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytas bendras veiklas ir jas plėtoja, pats inicijuoja pokalbius ir bendras veiklas su suaugusiuoju. Geba žaisti, atlikti bendrą veiklą poroje, kelių vaikų grupelėje, siūlo ir priima idėjas, derina norus ir veiksmus, sprendžia nesutarimus. Padedant mokytojui palaukia savo eilės, dalinasi žaislais, priima kompromisinį pasiūlymą.	Lengvai atsiskiria nuo šeimos narių, saugiai jaučiasi darželio aplinkoje. Turi vieną ar kelis nuolatinius žaidimų partnerius. Pats inicijuoja bendrus žaidimus, veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, mokytojo padedamas susikuria veiklos ir elgesio taisyklės, padeda kitam, mokosi susitarti. Žaisdamas, atlikdamas grupines veiklas, mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, požiūrius, juos priimti ir derinti. Padedamas suaugusiojo mokosi palaukti savo eilės žaisti su patinkančiu žaislu, pasirinktu žaidimu, dalinasi žaislais.

- Veikdamas kartu su kitais pastebi vieną kitą akivaizdų savo ir kito (vaiko, suaugusiojo) išvaizdos, pomėgių, kalbos panašumą ar skirtumą ir skirtingais būdais tai parodo. Prisideda prie grupės taisyklių kūrimo.	Piešdamas save ir kitus, matuodamas, lygindamas akių, plaukų spalvą, kalbėdamas apie savo norus, pomėgius, gebėjimus, šeimas, namus, kartu žaisdamas ir kurdamas bendrus darbus, švęsdamas šventes, tyrinėja, kuo jie panašūs į kitus ir kuo skiriasi nuo kitų vaikų ir suaugusiųjų.
5 žingsnis - Drąsiai bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis grupėje, salėje ar kieme. Turi draugą arba kelis nuolatinius žaidimų partnerius, sėkmingai įsitraukia į didesnės vaikų grupės veiklą. - Tikrina suaugusiojo išsakytas leistino elgesio ribas – atsiklausia, derasi, tariasi. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais, drauge siekia to paties tikslo, priima bendrus sprendimus; skolina, keičiasi, dalinasi priemonėmis ir žaislais, ruošia ir kitiems dovanuoja gimtadienio dovanas. Noriai ką nors veikia su vaikais iš kitos socialinės, kalbinės, kultūrinės aplinkos. Pats ar kartu su kitais randa nesutarimo, konflikto sprendimo būdus arba prašo suaugusiojo pagalbos. - Veikdamas kartu su kitais pastebi ir pasako keletą savo ir kitų vaikų ar suaugusiųjų asmeninių savybių, interesų, gebėjimų panašumų bei skirtumų. - Stengiasi atlikti mažus išipareigojimus grupei, dėl kurių susitariama. Stengiasi elgtis vadovaudamasis įgytu supratimu apie savo ir kitų teises bei pareigas grupėje.	Žaidžia, veikia su pasirinktu draugu ar draugų grupėje, siūlo savo veiklos idėjas, priima kitų idėjas. Žino draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus. Stengiasi laikytis suaugusiojo nustatytų susitarimų, diskutuoja dėl dienotvarkės. Įvardija savo pomėgius, juos piešia, pristato draugams, mokytojais. Yra draugiškas – dalinasi žaislais, priemonėmis, gamina draugams dovanas. Atlieka draugų, suaugusiojo pasiūlytas veiklas, reflektuoja ar buvo įdomu ar ne. Klausosi informacijos apie toleranciją, priima kitakalbį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. Iškilus nesutarimui ar konfliktui, ieško sprendimo būdų arba kreipiasi į suaugusįjį. Veikia komandoje laikydamasis susitarimų. Žino savo teises ir pareigas grupėje.
6 žingsnis - Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. - Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus.	Gyvai ir nuotoliu išbando atrastus įvairius emocinio kontakto, pagarbaus bendravimo ir ryšių su kitais žmonėmis užmezgimo bei palaikymo būdus. Žino ir išbando sužinotus draugystės užmezgimo ir palaikymo, supranta koks draugas yra geras ir koks blogas. Įvairiose veiklose, lygindamas, matuodamas, bendraudamas socialiniuose tinkluose su kitų tautybių bendraamžiais, pastebi vaikų ir suaugusiųjų panašumus ir skirtumus. Supranta, gerbia, toleruoja ir priima kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. Išklauso ir supranta skirtingas nuomones, požiūrius, juos priima ir derina.

- Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. - Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	
---	--

Ugdymosi kontekstai Universalus dizaino mokymuisi, žaislams, kultūrinių dialogų, kūrybinių dialogų, judrus patirtinio ugdymosi, kalbų įvairovės.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Situacinio, spontaniško ugdymo, vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito pedagogika. Ugdymosi situacijų moderavimo, ugdančios aplinkos kūrimo, vaiko pedagogo sąveika grindžiamos, vaikų problemų sprendimą skatinančios, dialogo pedagogika, žaidimo pedagogika, pavyzdžio modeliavimo pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Pedagogas taiko „čia ir dabar“ momento, žaidybinių metodų, modeliuoja situacijas, veiklą, žaidimai su draugu arba grupelėse, susitarimų laikymasis, dailė, eksperimentai, informacija apie toleranciją, pagarbą.
--	--	--

KOMUNIKABILUS

KALBŲ SUPRATIMAS

Vertybinė nuostata

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

Esminiai gebėjimai

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

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Reaguoja į žodinių ir nežodinių bendravimą, dalyvauja abipusėje sąveikoje: palaiko akių kontaktą, akimis ieško garsų šaltinio, trumpam sutelkia dėmesį, šypsosi, keičiasi veido išraiškomis ir garsais, emocijomis reaguoja į skirtingas intonacijas. - Atpažįsta ir reaguoja į aplinkoje pasikartojančius garsus, ritmus, judesius, vaizdus. - Palankiai reaguoja į knygelių skaitymą (vartymą), jas liečia, deda į burną, vartinėja, žiūrinėja, emociškai reaguoja į pažįstamus žmonių, gyvūnų ar daiktų paveikslėlius. - Reaguoja į pasikartojantį muzikinių kūrinių ritmą, žaidimus.	Klausosi ir reaguoja į suaugusiųjų ir vaikų balsus, kalbą. “Kalba“ sava kalba. Klausosi ir žaidžia garsų žaidimus, girdi daineles, eilėraštkus ir įvairius aplinkos garsus. Žiūrėdamas į suaugusiuosius, bando išreikšti save - žvilgsniu, šypsena ar gestais. Žiūri į paveikslėlius knygelėse, liečia daiktus, tyrinėja juos rankomis. Atpažįsta girdėtus muzikinius kūrinius, žaidimus.
2 žingsnis - Klausosi ir mimika, gestais, kalba reaguoja į suaugusiųjų ir vaikų kalbėjimą, supranta ir reaguoja į artimiausios aplinkos daiktų pavadinimus, paprašytas atlieka jam žinomą veiksmą; supranta 2–3 žodžių vientisinius sakinius ir klausimus; po kelių pakartojimų įsidėmi paprastus naujus žodžius. - Reaguoja į žodžių skambesį ir pasikartojamumą, kontrastingus garsus, spalvas, formas, dydžius, judesius. - Pradedą atpažinti mėgstamas knygeles, nori, kad jas paskaitytų; pats varto ir žiūrinėja knygeles, parodo suaugusiojo įvardytus objektus paveikslėliuose; stebi rašančiuosius, bando palikti ženklus popieriuje, smėlyje. - Supranta girdimus nesudėtingus trumpus tekstus: įsitraukia į žaidimus, kartoja dainelių, skanduočių skiemenis, žodžius, emocijomis ir judesiais atliepia eilėrašcio tekstą ir pasakojimą.	Bendraudamas su suaugusiais ir kitais vaikais lavina kalbos suvokimo gebėjimus. Atkreipia dėmesį į kalbėjimą, plečia pasyvų ir aktyvų žodyną, girdėdamas suaugusiojo kalbą. Supranta 2–3 žodžių vientisinius sakinius ir klausimus, įsidėmi paprastus naujus žodžius. Įsitraukia į žaidimus, emocijomis ir judesiais atliepia eilėrašcio tekstą, kartoja nesudėtingus žodžius. Žodine arba nežodine išraiška reaguoja išgirdęs mokytojo kreipimąsi, jo kalbinamas, klausinėjamas, prašomas. Plėtoja nežodinės kalbos suvokimą ir aktyviai įsitraukia į mokytojo siūlomas veiklas, jei mokytojo kalbą lydi kūno kalba (žvilgsnis, šypsena, gestai, palietimas, apkabinimas). Stebėdamas mokytojo reakcijas – veido mimikas, kūno judesius, balso toną, intonaciją, pradedą naudoti nežodinės kalbos priemones komunikuodami su kitais suaugusiais ir bendraamžiais. Domisi knygomis, prašo skaityti, rodo ir įvardija objektus paveikslėliuose. Įvairiomis rašymo priemonėmis spontaniškai brauko popieriaus lape.

3 žingsnis - 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, simbolių 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 išklausti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	Stengiasi klausyti skaitomų, sekamų, deklamuojamų kūrinėlių, aplinkinių pokalbių. Supranta ir reaguoja į prašymus, siūlymus, patarimus. Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, prašo paskaityti. Stebi, kaip suaugusieji rašo ir piešia. Pastebi aplinkoje kai kuriuos simbolius, supranta kūno kalbą, mimikas. Vaidina paprastas pasakas, žaidžia kūrybinius žaidimus naudodamas žodinę raišką, kūno kalbą, mimiką. Žaidžia muzikinius žaidimus, reaguoja ir mėgdžioja nesudėtingus ritmo darinius. Įvairiomis rašymo priemonėmis keverzoja vertikalias ir horizontalias linijas.
4 žingsnis - Išklauso, supranta ir reaguoja į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas įvairiose komunikacinėse situacijose; supranta ir reaguoja į klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kodėl“, „kaip“, „koks“, kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus; atpažįsta, kai kalbama ne gimtąja kalba. - Supranta tą pačią mintį, idėją, jausmą, išreikštą skirtingais būdais: vaizdiniu arba garso kūrinio, kūno kalba, žodine ir simbolių raiška. - Domisi rašytinės kalbos elementais ir atkreipia dėmesį į juos savo aplinkoje; atpažįsta vieną kitą raidę ar skaitmenį, pirmąją savo vardo raidę; vaizduoja, kad skaito knygą, iš paveikslėlių supranta arba prisimena knygos turinį. - Klausosi tiesiogiai atliekamų ir įrašytų, skaitomų, pasakojamų, deklaruojamų ir dainuojamų kūrinių, įvairaus stiliaus ir turinio tekstų (meninių, informacinių) apie aplinką, įvykius, reiškinius, atsimena kai kuriuos juose minimus įvykius ir juos perteikia skirtingais raiškos būdais.	Aktyviai bendrauja dalyvaudamas grupinėse veiklose. Plėtoja kalbos supratimą siedamas žodį su daiktu, reiškiniu, veiksmu. Klausydamas mokytojo parinktų įrašų, suvokia, kad jie pateikti kita kalba. Atpažįsta gestus, mimikas, į jas reaguoja žodine arba nežodine raiška. Suvokia nežodinę kalbą kortelių bei sutartinių ženklų pagalba. Dalyvaudamas bendrose ir individualiose veiklose domisi ženklais, simboliais, rašytiniais ženklais, pradeda juos kopijuoti. Kartu su mokytoju vartydamas knygeles ar žaisdamas kortelių žaidimus vis geriau suvokia vaizdinę informaciją bei rašytinius simbolius. Imituoja skaitymą, pradeda domėtis abėcėlės raidėmis, pažįsta pirmąją savo vardo raidę. Klausosi paprastų ir šiek tiek sudėtingesnių įvairaus stiliaus tekstų, sieja skaitomą tekstą su vaizdine informacija. Per mokytojo siūlomas veiklas susipažįsta su aplinka, reiškinių, įvykių. Klausydamas skaitomo meninio stiliaus tekstą susipažįsta su vaizdinga kalba, pajuokavimais.

5 žingsnis - Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. - Atpažįsta, kokie atskiri raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. - Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis; atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides, skaitmenis, supranta aplinkoje matomų kai kurių spausdintų žodžių prasmę; iš klausos atskiria du žodžius, prasidedančius tuo pačiu garsu, supranta knygos viršelio funkciją, parodo, kur rašomas knygos autorius, pavadinimas, geba nuspėti turinį pagal knygos pavadinimą, viršelį, iliustracijas. - Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų literatūrine kalba, tarmiškai; suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus (kalendorius, knyga, žurnalas, tinklalapis).	Klausosi ir supranta gyvų pasakojimų, įrašytų įvairaus stiliaus ir turinio tekstų. Įvairiose veiklose mokosi nepertraukiamai išklausyti draugų ir suaugusiųjų. Supranta ir reaguoja kai į jį kreipiasi ne gimtąją kalba. Klausosi skaitomų informacinių tekstų, vaizdo ir garso įrašų. Klausosi įvairaus stilių tekstų, mįslių, pajuokavimų, frazeologizmų, susipažįsta su tarmių įvairove. Klausosi, aptaria, atpasakoja girdėtas ir savo sukurtas istorijas, lydi jas vaidinimu, iliustravimu, inscenizavimu. Girdėdamas svečių iš kitų šalių kalbą, matydamas bendravimą gestų kalba susipažįsta su kalbų įvairove. Supranta sutartinių ženklų, emocijų kortelių, dienos ritmo reikšmę. Užrašo savo vardą, skiria raides nuo skaičių, kopijuoja kai kurias raides. Atpažįsta, „skaito“ aplinkoje matomus ir žinomus pavadinimus, žodžius, užrašus, ženklus. Išgirsta arba pamato žodžius prasidedančius tuo pačiu garsu. Supranta, kad garsas siejamas su raide, ieško pažįstamų raidžių tekstuose, jas įvardina. Domisi ir supranta knygos dalių pavadinimus, jų funkcijas. Klausosi pasakų, eilėraščių, mįslių, patarlių, girdėtus kūrinius iliustruoja. Žino kaip atrodo laikraštis, kalendorius, knyga, žurnalas, tinklalapis. Susipažįsta su Brailio raštu, balso žinutėmis, kitų tautų raštu.
6 žingsnis - 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	Moka nepertraukiamai klausyti savo ir kitų vaikų gyvai pasakojamų ir įrašytų įvairaus stiliaus ir turinio tekstų apie aplinką, įvykius, reiškinius. Veiklose susijusiose su meninio stiliaus tekstų skaitymu, klausymu, aptarimu ar jo pateikimu kita forma (vaidinimu, iliustravimu ir kt.) supranta pajuokavimų, dviprasmybių, frazeologizmų, vaizdingos kalbos, perkeltines žodžių prasmes. Atpažįsta gestus, mimikas. Reikšdamas emocijas ir poreikius, bendradarbiaudamas kūrybiškai naudojami gestais. Stebėdamas ir tyrinėdamas rašytinę ir vizualinę informaciją, supranta teksto ir perkeltines prasmes. Varto įvairią literatūrą, stebi vaizdines priemones.

abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais teksta, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	Domisi abėcėlės raidėmis, imituoja skaitymą, pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide. Supranta, kad garsas siejamas su raide, raidės turi savo pavadinimą bei specifinę grafinę raišką. Skiria gimtosios kalbos žodžius nuo išgirstų kitos kalbos žodžių. Supranta, kad skirtingos kalbos turi skirtingas raides.
---	---

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, realių ir virtualių aplinkų judraus patirtinio ugdymosi, kalbų įvairovės, kūrybinių ir kultūrinių dialogų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaikų pažinimo įgūdžius, ankstyvąjį raštingumą, mokymąsi skatinančios, ugdančios aplinkos kūrimas. Dialogo pedagogika, žaidimo pedagogika, pavyzdžio modeliavimo, vaiko klausymosi, vaikų skatinimo mokytis vienas iš kitų pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Mokytojas kuria ugdomąją aplinką, žaidžia kūrybinius žaidimus, skaito knygas, kuria „netikėtumų efektus“, knygų vartymas, skaitymas, aptarimas, kortelių atpasakojimas, apibūdinimas, vaidinimai, taiko pokalbio metodą, vizualines priemones, kelia probleminius klausimus, naudoja priemones kalbos ugdymui (knygos, vaizdo ir garso įrašai ir kt.).
--	--	---

KALBINĖ RAIŠKA

Vertybinė nuostata

Nusiteikęs kalbą 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, išitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Aktyviai bendrauja garsais, gestais, mimika išreikšdamas savo emocijas ir poreikius; čiauška, kartoja, bando mėgdžioti kalbančiųjų lūpų mimiką, tariamus garsus ir skiemenis, taria priebalsių ir balsių junginius.	Mėgdžioja girdimus garsus, čiauška, bando atkartoti suaugusiųjų tariamus žodžius. Bendraudamas verksmu, gestais ir mimika parodo, kaip jaučiasi ir ko reikia. Stebi suaugusiuosius, reaguoja į jų žvilgsnį, balsą.

2 žingsnis - Aktyviai kartoja naujus garsus, žodžius, ženklus, gestus, žaidžia garsais ir žodžiais; vartoja garsažodžius, pavadina kai kuriuos objektus ar veiksmus, vartoja trumpus žodžius norams išsakyti; pokalbiuose ir paprastuose žodiniuose žaidimuose dalyvauja komunikuodamas garsais, žodžiais, veiksmams, mimika ir pantomimika. - Žodžio ir gesto sakiniai, vienažodžiais ar dvižodžiais sakiniai kalba apie tai, ką mato ir girdi. - Domisi rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape.	Bendraudamas su suaugusiuoju atranda ir rodo augantį domėjimąsi ženklais, simboliais. Atpažįsta ir sau priskiria vieną simbolį ant spintelės ir rankšluostinės. Žodžiais, gestais, vienažodžiais ar dvižodžiais sakiniai aktyviai bendrauja su suaugusiais ir bendraamžiais įvairiose veiklose, kalba apie tai, ką mato ir girdi. Brauko, keverzoja palikdamas ženklus smėlyje, popieriuje, vandenyje. Žodiniuose žaidimuose bando kartoti girdimus žodžius.
3 žingsnis - 2–3 žodžių vientisiniais sakiniai kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatinės formas. - Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. - Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	Kalba apie save, savo norus, poreikius, patirtus įspūdžius, aiškinasi nežinomų žodžių reikšmes. Vartoja paprastos konstrukcijos trumpus, kartais gramatiškai taisyklingus sakinius. Keliais žodžiais atsako į paprastus klausimus, vartoja mandagumo frazes. Kartu su suaugusiuoju deklamuoja nesudėtingus eilėraščius, dainuoja daineles, seka pasakas. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusius: kopijuoja, keverzoja, brauko, spalvina. Kalba apie didžiausią įspūdį palikusius veikėjus, jų veiklas.
4 žingsnis - 3–5 žodžių vientisiniais sakiniai kalba pats sau ir kitam, klausinėja, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi, laikydamasis elementarių kalbinio bendravimo normų; kalba ir pasakoja apie tai, ką jaučia ir jautė, veikia ir veikė; taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų; dažniausiai taisyklingai vartoja gramatinės žodžių formas, prielinksnius, žodžius derina. - Deklamuoja trumpus eilėraščius arba eilėraščių fragmentus, padedamas pasakoja trumpas pasakas, istorijas, žinomų knygų turinį, pasakojimą palydėdamas gestais ir mimika; klausia ir atsako į klausimus apie pagrindinius istorijos veikėjus ar įvykius, apie tai, kas patinka ar nepatinka	Kalba apie save, savo norus, poreikius, patirtus įspūdžius, klausinėja apie matomus objektus ir įvykius artimiausioje aplinkoje. Kalba paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingais sakiniiais. Taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų. Savarankiškai sako skaičiuotes, deklamuoja trumpus eilėraščius, atkartoja trumpas pasakas ar apsakymus, pridėdamas savo žodžių, pridėdamas mimiką, gestus. Žaisdamas siužetinius vaidmenų žaidimus išbando skirtingas kalbėjimo manieras. Mokytojo siūlomose veiklose kopijuoja matomus simbolius, raides, žodžius. Atranda raides skaitmeniniuose įrenginiuose, sieja jas su ranka užrašytomis bei spausdintomis.

knygoje ar pasakojime; aktyviai dalyvauja vaidmeniniuose žaidimuose pereidamas nuo vieno kalbėjimo būdo prie kito. - Domisi galimybe rašyti (ranka, kompiuteriu, planšetiniu kompiuteriu), bando kopijuoti matomus simbolius, raides, skaičius; raides ir simbolius pradeda naudoti įvairioje veikloje.	Rašo spausdintines raides ar skaitmenis ranka ir kompiuteriu.
5 žingsnis - Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, veikė ar veiks, kas vyksta, vyko ar vyks, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja; laisvai kalba sudėtiniais sakiniais, žodžius į sakinius jungia laikydamasis įvaldytų kalbos taisyklių; pateikia atsakymus į konkrečius klausimus nurodydamas detales kas, ką, kada ar kur; bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. - Pasakoja, kalbasi apie matytus animacinius filmus, žaistus žaidimus, skaitytas knygas; papasakoja 2–3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos, išlaikydamas jų eiliškumą; geba atsakyti į klausimus apie jam skaitytą tekstą. - Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius; kuria savo ženklus ir simbolius; braižo ir aiškina paprastus planus, schemas.	Kalba apie tai ką jaučia, mato, girdi, ką žino, ko nori, tikisi, nesuprastas pakartoja, paaiškina. Veiklose, girdėdamas naują informaciją vartoja sudėtingesnius žodžius, aiškinasi nežinomų žodžių reikšmes, kalba sudėtiniais sakiniais bandydamas laikytis kalbos taisyklių. Kalboje vartoja būdvardžius, veiksmažodžius,rieveksmius, prielinksnius. Supranta kada kalbama kita kalba, bando „susikalbėti“ su kitos kalbos vaiku, išmoksta ir supranta kelis žodžius kita kalba, kopijuoja kitos kalbos žodžius. Seka, atpasakoja ar pratęsia girdėtas ir savo sukurtas pasakas, filmukus. Kuria, inscenizuoja savo istorijas ar girdėtas pasakas. Pasakoja apie patirtas veiklas, įspūdžius, skaitytas knygas, žaistus žaidimus. Moka papasakoti pasaką laikydamasis jos eiliškumo. Pilnais sakiniais atsako į pateiktus klausimus. Mokytojos padrąsintas savo patirtį pasakoja draugams, matydamas nuotraukas, paveikslėlius, simbolius perteikia savo žinias. Piešia girdėtą pasaką, filmuką, perteiktą informaciją. Iš gamtinės medžiagos, įvairių daiktų, konstruktorių dėlioja, konstruoja simbolius, raides. Žino kokie gali būti laiškai, piešia ir rašo laišką ranka ir skaitmeniniais ištekiais, žino kas yra paštas. Užrašo savo vardą, kopijuoja raides, kuria knygeles.
6 žingsnis - Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai pradeda,	Klausia apie tai, ką jaučia, mato, girdi. Klausosi skaitomų, pasakojamų, vaidinamų tekstų ir siužetų, įgarsintų filmų ir pasakų, juos atpasakoja, perkuria, pratęsia, suvaidina, deklamuoja, kalbasi su mokytoju apie tekstų turinį ir prasmes. Bendrauja natūraliai, prisitaiko prie bendravimo situacijos, aktyviai komunikuoja siekdamas savo tikslų, paaiškina ko nori, tikisi.

plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. - Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. - Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	Kalba sau, kitiems, klausinėja, užkalbina, prašo laikydamasis elementarių kalbinio etiketo normų. Kelia klausimus, vartoja naujai sužinotas sąvokas, vaizdingus žodžius, argumentuoja, plėtoja diskusijas, reflektuoja patirtį. Natūraliai susiklosčiusiose situacijose bando susikalbėti su kitakalbiais vaikais ir suaugusiaisiais. Spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, paprastus žodžius. Randa raides skaitmeniniuose įrenginiuose, rašo spausdintines raides ar skaitmenis ranka ar kompiuteriu.
--	--

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Vaiko klausymosi pedagogika, vaiko sąveikos su aplinka, vaikų tarpusavio sąveika grindžiamos, vaiko refleksijos apie mokymąsi žaidžiant, vaiko pedagogo sąveika grindžiamos, žaidimo pedagogika, vaikų kūrybiškumą skatinančios, ugdančios aplinkos kūrimo, pavyzdžio modeliavimo, vaikų ankstyvąjį raštingumą skatinančios pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Pedagogas taiko pokalbio metodą, vaizdines priemones, kelia probleminius klausimus, naudoja priemones kalbos ugdymui, išmaniuosius įrenginius. Mokytoja kuria kalbinę ugdomąją aplinką, stebi ir lavina vaikų kalbą, kūrybinių, muzikinių, didaktinių žaidimų metu, knygų skaitymas, vartymas, aptarimas, simbolių kopijavimas, mokymasis rašyti kompiuteriu, raidžių rašymas ant smėlio, šviesos lentos, su kreidele ir pan., grupės puošimas raidėmis.
---	---	---

KŪRYBINGAS

ESTETINIS SUVOKIMAS

Vertybinė nuostata

Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.

Esminiai gebėjimai

Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis - Ramiai jaučiasi pažįstamoje, kūdikiams įrengtoje darnioje aplinkoje. - Reaguoja ir trumpam sutelkia dėmesį, kai yra emociškai kalbinamas, kai mato įvairias mimikas, judesius, įvairių spalvų ir formų daiktus, kai girdi muzikos garsus. - Judesiais, kryžstavimu parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.	Saugiai jaučiasi žinomoje aplinkoje. Reaguoja į garsus, spalvas, judesius ir vaizdus aplink, epizodiškai sutelkia dėmesį. Savo jausmus išreiškia džiaugsmu, gestais ar garsais.
2 žingsnis - Atviras naujiems potyriams, džiaugiasi išitraukęs į naujas raiškos formas. - Skirtingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus objektus bei reiškinius, intuityviai mėgdžioja tai, kas jam patinka. - Atpažįsta (suklūsta, rodo) kai kuriuos jau girdėtus muzikos kūrinius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinius, gamtos objektus ir reiškinius, jais stebisi.	Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus ir reiškinius patraukusius jo dėmesį, džiaugiasi veikdamas. Parodo, kad atpažįsta jau girdėtus muzikos kūrinius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjus, meno kūrinius. Tyrinėja naujas raiškos formas.
3 žingsnis - Emociškai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius.	Stebi save ir savo draugus, išreiškia savo nuomonę. Komentuoja savo ir draugų darbelius, knygelių iliustracijas, matytus paveikslus. Žiūrėdamas spektaklius, klausydamasis muzikos, dainuodamas daineles išreiškia emocijas, klausia, komentuoja. Džiaugiasi savo sukurtais darbais, mėgsta veikti vienas ir su draugais.

- Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). - Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. - Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	Pastebi gamtos grožį įvairiais metų laikais, pasakoja apie gamtos reiškinius, augalų grožį. Mėgsta puoštis, aptaria savo aprangą.
4 žingsnis - Džiaugiasi, gėrasi menine veikla, noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia, su nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį. - Skirtingai reaguoja klausydamas ir stebėdamas įvairaus pobūdžio meno kūrinius, natūraliai priima stilių ir žanrų įvairovę. Atkreipia dėmesį į kūrinių ypatumus: spalvų, judesių, garsų įvairovę, muzikos, šokio nuotaiką. - Pasako savo įspūdžius, nuomonę apie išklaustą muziką, matytą šokį, vaidinimą, dailės kūrinius, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius; pastebi ir apibūdina kai kurias jų detales. Reaguoja į kitų nuomonę.	Džiaugiasi ir gėrasi savo ir kitų menine veikla, dainuoja, šoka, vaidina, piešia, grožisi gamtoje vykstančiais pokyčiais (spalvomis, garsais). Klausosi mokytojo parinktos įvairių stilių muzikos ir skirtingai į jas reaguoja. Paklaustas pasako kūrinių ypatumus (greitas – lėtas, linksmas – liūdnas). Išklausęs muzikos kūrinius, stebėjęs vaidinimą, šokį, apžiūrėjęs gamtos ir aplinkos daiktus, reiškinius, artimiausios aplinkos objektus, pasako savo nuomonę.
5 žingsnis - Noriai įsitraukia ir mėgaujasi muzikavimu, šokiu, vaidyba, dailės veikla. Grožisi žmogaus sukurtos aplinkos ir gamtos spalvomis, formomis, garsais. - Atpažįsta meno kūrinių išskirtinumą ir ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus). - Demonstruoja savitą estetinį skonį. Pasako, kas patiko – nepatiko, gerai – blogai, gražu – bjauru; ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, piešdamas. Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais.	Mokytojo paskatintas jungiasi į kolektyvinius režisūrinius žaidimus kurdamas mėgstamų knygų, pasakų ar kino filmų siužetus, stengiasi atkartoti veikėjus. Veikdamas su kitais vaikais siekia darnos ir suderinamumo, džiaugiasi rezultatu, stengiasi objektyviai įvertinti savo ir draugų atliktus darbus (pasako, kas blogai ar gerai, patiko ar nepatiko). Stebėdamas ir tyrinėdamas aplinką supranta, kad galima keisti vizualines savybes – spalvas, apšvietimą, formas norint pasiekti patinkančios estetikos. Vaidinant naudoja išraiškingiausius kūno judesius, veido mimiką, balso intonaciją, stengiasi išgyventi kuriamos situacijos ir herojų nuotaiką. Kartu su kitais siekia sukurti gražią estetinę ir patogią vaidybai aplinką. Stengiasi panaudoti ir atkurti savo žaidimuose patikusius žmogaus sukurtos aplinkos ir gamtos spalvas, formas, garsus.
6 žingsnis - Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. - Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška.	Noriai stebi, liečia, mato vidaus ir lauko aplinkoje esančius meno kūrinius, objektus, gamtinę medžiagą, žaidžia jais, tyrinėja apšvietimą, spalvą, formą, tonus ir kt.

- Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, 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.	Lankosi įvairiose (industrinėse, urbanistinėse, gamtinėse ir pan.) aplinkose, meno galerijose, parodose, muziejuose, žiūriu animaciją, kiną. Žino įvairių kūrinių paskirtis, matytas patirtis išreiškia savo kūryboje. Drąsiai kuria įvairias dvimates ir trimates figūras, objektus ir kompozicijas, sudėtingesnius erdvinis objektus iš įvairaus dydžio įprastų ir netikėtų priemonių bei medžiagų. Įkvėptas skaitomų literatūros, muzikos, teatro ar dailės kūrinių noriai improvizuoja, kūrybiškai veiklose perteikia išgyvenimus kitiems vaikams ir artimiesiems suaugusiems.
---	---

Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų, kultūrinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Ugdančios aplinkos kūrimo, vaiko ir pedagogo kūrybinės sąveikos, mokymosi pakeliui, vaikų kūrybiškumą skatinančios, vaikų pažinimo įgūdžius skatinančios, pavyzdžio modeliavimo pedagoginės strategijos.	Ugdymosi metodai, būdai Pedagogas kuria estetišką aplinką, inicijuoja išvykas į teatrą, koncertus, muziejus, kartu su vaikais stebi aplinką, klauso įvairių kūrinių, komentuoja, aptaria, palaiko ir skatina vaikų kūrybą piešiant, dainuojant, vaidinant.
--	--	--

MENINĖ RAIŠKA

Vertybinė 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.

Pasiekimų žingsnio pasiekimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
1 žingsnis Dailė: - Emocingai reaguoja, ima, apžiūrinėja ir kitaip tyrinėja jam patrauklius kontrastingus, ryškius objektus, skirtingos faktūros paviršius. Muzika:	Dailė Atkreipia dėmesį į spalvotus, ryškius ir judančius daiktus, skirtingos faktūros paviršius.

- Intuityviai domisi, tyrinėja garsų pasaulį balsu, aplinkoje esančiais daiktais, instrumentais. Dairosi, ieškodamas garso šaltinio, reaguoja į garso aukščio skirtumus, trumpam sutelkia dėmesį į aplinkoje skambančią muziką. - Gestais ir čiauškejimu reaguoja į lopšines, žaidinimus su judesiais, ritminius ir melodinius darinius. Imituoja suaugusiųjų vokalizavimą, ypač ilgus garsus. Ritmiškai linguoja, supasi, ploja, krato barškučius ir skambaliukus. Šokis: - Drąsiai tyrinėja erdvę, juda natūraliai ir spontaniškai, reaguoja į suaugusiojo judesius ir bando juos imituoti. - Išgirdęs muziką instinktyviai laisvai juda: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas.	Liečia įvairius daiktus, judina juos, brauko rankyte, spaudžia, teploja pirščiukais dažus. Pastebi, kaip palieka pėdsakus, mato spalvas, linijas ir dėmes. Muzika Pažįsta pasaulį per dainas ir žaidimus. Atkreipia dėmesį į aplinkoje esančius garso šaltinius. Kai girdi lopšines ar skaičiuotes, ploja, trepsi ir siūbuoja kartu. Šokis Juda natūraliai ir džiaugsmingai. Juda savo tempu – kartais greitai, kartais lėtai.
2 žingsnis Dailė: - Noriai čiumpa įvairias vizualinės raiškos priemones: rašiklius, tešlą, dažus ir pan. - Atkreipia dėmesį į pėdsakus, kuriuos palieka spontaniškai veikdamas su priemonėmis ir medžiagomis. - Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, išgaudamas skirtingus pėdsakus: taškus, įvairių kryptių brūkšnius, linijas. Muzika: - Čiauška nereguliariais ritmo dariniais, spontaniškai žaidžia balso intonacijomis, sutelkia dėmesį į muzikos ir aplinkos garsus, juos mėgdžioja. - Imituoja kai kuriuos pažįstamus melodinius ir ritminius darinius. Atkartoja dainų fragmentus, ypač pasikartojančius žodžius ar frazių pabaigas; praktikuoja savos kūrybos spontanišką „arioso“ dainavimą, kuriame yra reguliaraus ritmo pulso požymių. Dėmesingai klauso trumpų muzikos kūrinių ir reaguoja judesiu, ritmiškai ploja, trepsi, pagroja mušamaisiais instrumentais. Šokis: - Tyrinėja judėjimo kryptis, atlieka keletą skirtingų judesių stovėdamas vietoje, persikeldamas erdvėje; šoka naudodamas priemones.	Dailė Spontaniškai tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones. Remdamasis patyrimu pradeda suprasti rankos judesių ir priemonių paliekamų pėdsakų ryšį. Žaidžia įvairiomis grafinės raiškos priemonėmis, atranda skirtingus pėdsakus: taškus, įvairių kryptių brūkšnius, linijas. Muzika Bando mėgdžioti aplinkos garsus ir ritmo darinius. Atkartoja dainų fragmentus, pasikartojančius žodžius, frazių pabaigas. Girdėdamas trumpus muzikos kūrinius reaguoja judesiu, ritmiškai ploja, trepsi, pritaria mušamaisiais instrumentais. Šokis Girdėdamas muziką spontaniškai juda erdvėje. Mėgdžioja matomus šokio judesius.

- Atliepdamas muzikos ritmą ar tempą, spontaniškai improvizuoja rankų, kojų ir kitų kūno dalių judesiais. Mėgdžioja matytus ir patirtus žaidimų judesius, atlieka ritmiškus, į šoki panašius judesius, derina dviejų natūralių judesių seką (bėga, sustoja; linguoja, mojuoja). - Pasirenka patinkančius judėjimo būdus; judesiu pradeda vaizduoti gyvūnus; stebi kitus ir pradeda šokti kartu su jais. Teatras: - Žaisdamas reiškia poreikius ir skirtingas nuotaikas, tyrinėja savo kūno ir balso galimybes.	Judesius atlieka su įvairiomis priemonėmis. Mėgsta kartoti patirtus žaidimų judesius. Derina paprastų judesių seką. Imituoja gyvūnų judesius, spontaniškai improvizuoja kūnu. Teatras Žaidimų metu atranda savo kūno ir balso naujas galimybes.
3 žingsnis Dailė: - Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. - Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. - Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas. Muzika: - Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos. - Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą. Spontaniškai dainuoja „arioso“ dainas, kuriose platesnis diapazonas, juntamas metras ir reguliariai pasikartojantys ritmo dariniai, panaudojamos frazės iš išminktų dainų. Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais. Juda (su priemonėmis ir be jų) klausydamas ir kurdamas. Išlaiko dėmesį klausydamasis muzikos kūrinio, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius.	Dailė Patinka veikti su vizualinės raiškos priemonėmis. Savarankiškai renka priemones veiklai. Tyrinėja savo keverzones ir terliones, bando apie jas pasakoti. Veikia nevaržomai savo tempu, pagal savo norus ir galias. Siekia savitai ir detalai išbaigti savo kūrybinius darbus. Muzika Iš įvairių aplinkos daiktų bando išgauti skirtingus garsus, groti jais. Su vaikais ar vienas dainuoja prisimenamas daineles, jas perkuria, imituoja kūno judesiais girdimą tekstą. Girdėtas melodijas ar muzikinius kūrinius nori klausytis kelis kartus, pakartoti jau išmokus judesius ir žodžius. Parodo arba įvardija kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai – tyliai; greitai – lėtai, linksmi – liūdnai). Judėdamas pradeda jausti laiką – suvokti laiko trukmę, supranta judėjimo tempą, juda greitai arba lėtai, instinktyviai šokinėja pagal tolygų ritmą.

- Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai – tyliai; greitai – lėtai, linksmai – liūdnai). Muzikinę raišką naudoja kitoje veikloje. Noriai muzikuoja individualiai ir grupėje. Šokis: - Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves. - Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaką ir savybes, kuria, kurį laiką prisimena ir kartoja įvairias dviejų trijų judesių kombinacijas. - Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais Teatras: - Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas. - Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.	Šokis Judesio kalba išreiškia savo mintis ir emocijas, susipažįsta su pasauliu per fizinę ir jutiminę patirtį. Šoka vienas ir su kitais. Šokio metu judina kelias kūno dalis vienu metu. Kartoja prisimintas kelių judesių kombinacijas. Juda natūraliai, džiaugsmingai, judesiai yra spontaniški, neturintis struktūros. Teatras Rodo įvairias kūno ir balso išraiškas, veido mimikas siekdamas atkreipti aplinkinių dėmesį. Vaidmenų žaidimų metu į personažą persikūnija kūno judesiais veido mimiką, balso intonacijomis.
4 žingsnis Dailė: - Noriai, drąsiai išbando naujas vizualinės raiškos priemones, medžiagas, jas tyrinėja. - Grafiškai pavaizduoja skirtingas linijas (storas, plonas, vingiuotas ir pan.), skirtingo dydžio dėmes, formas. Pradeda kurti objektų vaizdus. - Komentuoja savo ar kitų sukurtus grafinius ir erdvinius kūrinius, tai, ką sukūrė, papildo pasakojimu. Turi savo mėgstamas priemones, spalvas, kurioms teikia pirmenybę. Muzika: - Aiškiai skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja savo balso galimybes. Tyrinėja įvairesnius garso išgavimo būdus pasitelkdamas kūno perkusiją, gamtos medžiagas, muzikos instrumentus ir kitus daiktus; skanduoja, ploja, išbando sudėtingesnius judesius.	Dailė Išbando ir tyrinėja įvairias grafinės ir spalvinės raiškos priemones ir medžiagas. Žaidžia linijomis ir dėmėmis, išgauna atpažįstamus vaizdus ar objektus. Kūrybos procesą palydi pasakojimu, komentavimu, gestikuliavimu, mimika. Turi mėgstamas spalvas. Muzika Skiria kalbėjimą nuo dainavimo. Tyrinėja savo balso galimybes (dainuoju tyliai, garsiai, aukštai, žemai, greičiau, lėčiau). Skanduoja, ploja, ritmuoja kartu su pedagogu. Apžiūrinėja, tyrinėja įvairius muzikos instrumentus, gamtos medžiagas ir kitus daiktus, jais groja nustatytu pulsą, pakartoja trumpus ritmo darinius.

- Individualiai ir su kitais dainuoja autorines ir liaudies dainas dažniausiai tiksliai intonuodamas. Improvizuoja vokales melodijas, įgaunančias struktūrinių muzikos savybių. Instrumentais ar kūno perkusija groja nustatytu pulsu ir pakartoja trumpus ritminius bei melodinius darinius. Judesį derina su dainavimu, ritmišku skandavimu, judesiais atliepia muzikos nuotaiką, tempą ir stilių. Dėmesingai klausosi platesnio muzikinio repertuaro. Padedamas fiksuoja savo muzikines kūrybines idėjas grafiniais piešiniais.

- Keliais žodžiais aiškina muzikos reiškinius (melodija, pritarimas, tempas, nuotaika ir pan.), atskiria, ar garsai, dariniai ir melodijos yra tokios pačios, ar skirtingos, atpažįsta anksčiau girdėtą muziką. Teikia pirmenybę kai kuriems muzikos kūriniais, mėgaujasi muzikavimu, pradeda laikytis muzikos klausymo, dalyvavimo koncertuose, projektuose taisyklių.

-

Šokis:

- Tyrinėja šokio tempą, ritmą, judesių derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. Bando išreikšti judėjimui būdingas savybes: tēkmę (tęstinę, pulsuojanti), erdvę (asmeninę ir bendrą), svorį (sunkiai, lengvai), laiką (greitai, lėtai). Išbando naujus šokio judesius: šokinėja abiem kojomis, šuoliuoja pristatomuoju žingsniu (galopu), šokuoja keisdamas kojas.

- Juda rateliu dešinėn ar kairėn, pirmyn, atgal, įsivaizduojama linija. Šoka ritmiškai, reaguoja į muzikos pasikeitimus, šokdamas valdo savo kūną.

Improvizuodamas panaudoja atrastus naujus judėjimo būdus; kuria ir prisimena savo sukurtą trijų keturių natūralių judesių seką šokį.

- Laikosi sutartų šokio kultūros taisyklių. Kalba apie savo ir kitų vaikų pasirodymą. Derina šokio kalbą su kitais raiškos būdais.

Teatras:

- Vaidmenų žaidimų metu tyrinėja pažįstamas socialines situacijas, girdėtų pasakų epizodus, sąmoningai pasirenka patrauklius vaidmenis.

- Kurdamas vaidmenį naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, pradeda kurti dialogą tarp veikėjų, siūlo idėjas, naudoja grupėje esančias priemones: lėles, kaukes, kostiumų detales.

Dainuoja trumpas, aiškaus ritmo autorines ir liaudies dainas.

Pradeda suprasti dainavimo ir kvėpavimo svarbą, skandavimą derina su judėjimu. Klausosi mokytojų parinktos įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos, atpažįsta anksčiau girdėtas melodijas, mokosi atskirti, ar garsai, dariniai ir melodijos yra panašios ar skirtingos.

Pradeda rinktis kokia muzika patinka.

Improvizuoja ir kuria motyvus savo vardui spontaniškai skanduodamas ir ritmuodamas.

Susipažįsta su muzikos klausymo ir dalyvavimo koncertuose elgesio normomis.

Šokis

Šoka spontaniškai kurdamas judesių derinius.

Pagal muziką bando atlikti spontaniškus judesius ritmiškai, darniai.

Šokdamas, žaisdamas orientuojasi erdvėje, skiria greitą - lėtą, sunkią - lengvą, tęstinę - pulsuojančią muziką bei asmeninę - bendrą erdvę.

Išbando naujus šokio judesius, ratelius: šokinėja abiem kojomis, mokosi šuoliuoti pristatomuoju žingsniu, šokuoja keisdamas kojas.

Šokdamas šokius, ratelius judesiais, veiksmiais vaizduoja siužeto elementus ir reiškia savaime kilusias emocijas.

Šoka spontaniškai kurdamas trijų - keturių natūralių judesių seką.

Stengiasi laikytis etiketo ir scenos kultūros taisyklių.

Teatras

Išsako kilusius įspūdžius po savo ir kitų vaikų pasirodymo.

Žaidybiniame veikloje atkuria matytų situacijų fragmentus, girdėtų pasakų epizodus, panaudoja tikrus daiktus, drabužius, reikmenis, sąmoningai pasirenka patrauklius vaidmenis.

Atlikdamas simbolinius vaidmenis mokosi naudoti išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas.

5 žingsnis

Dailė:

- Tyrinėja skirtingų technikų naudojimo vienam kūrybiniam darbui sukurti galimybes: tapo, piešia, aplikuoja, lipdo, konstruoja ar pan
- Pradeda planuoti kūrybinį procesą: pasirenka norimas priemones, medžiagas, numato proceso eigą, kurią veikdamas gali keisti. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinius kūrinius, jungia skirtingas formas į bendrą objektą. Išbando skaitmenines programėles kaip kūrybos įrankį (piešti, fotografuoti).
- Pastebi ir komentuoja kitų kūrybą, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas dailės sąvokas. Grožisi savo ir kitų kūrinių, savaip perkelia matytas vizualias idėjas į savo kūrybą.

Muzika:

- Žaisdamas, tyrinėdamas skiria ir palygina vokalinėje bei instrumentinėje muzikoje naudojamus kontrastus (aukštai – žemai, garsiai – tyliai, ilgas – trumpas, linksmas – liūdnas). Tyrinėja tembrus, kuriuos išgauna įvairesniais muzikos instrumentais ir kūno perkusija.
- Atlieka įvairių dainų repertuarą. Dažniausiai taisyklingai intonuoja garso aukštį, taisyklingiau artikuliuoja, pradeda valdyti kvėpavimą. Atsako dainuodamas aidu. Judesiu parodo ritmo ir melodijos ypatumus (garso trukmę, garsumą, aukštį, melodijos slinktį ir kontūrą, ritmo pulsą). Veiklos metu spontaniškai improvizuoja balsu. Instrumentais ar kitomis garsą skleidžiančiomis priemonėmis išreiškia idėjas ar nuotaikas, kuria ir atlieka pritarimus eilėms, smulkiajai tautosakai, muzikos įrašui ar gyvai skambančiai muzikai. Fiksuoja savo kūrybines idėjas grafiniais simboliais.
- Vartoja kai kurias dažnai girdimas ir jam suprantamas muzikines sąvokas, pagal kriterijus atranda akivaizdžius muzikos kūrinių panašumus ir skirtumus. Pavadina keletą muzikos instrumentų, atpažįsta kai kuriuos tembrus. Muzikuodamas su kitais vaikais klausosi, kaip jo indėlis dera su kitais. Savais žodžiais išsako kilusius įspūdžius apie klausomus kūrinius ar atlikimą. Pasiūlo, kaip savo mokykloje ar už jos ribų panaudoti patirtas ar sukurtas muzikines idėjas.

Dailė

Išbando įvairias skirtingas priemones ir grafines technikas. Eksperimentuoja su mišriomis dailės technikomis. Kuria koliažus, dvimates ir trimates figūras iš įvairių medžiagų. Kūrybai išbando skaitmenines priemones - fotografuoja, piešia. Stebi, grožisi, aptaria ir analizuoja kitų vaikų ar profesionalių menininkų sukurtais darbais.

Muzika

Skiria kai kuriuos muzikinės kalbos elementus: tembrą (aukštai, žemai), tempą (lėtai - greitai), nuotaiką. Tyrinėja ritminių, melodinių, gamtos muzikos instrumentų tembrą. Mokosi atskirti melodijas, judesiu rodo muzikinę frazę, gerina kvėpavimo įgūdžius, dainuoja dainas, lygina, apibūdina ritmą, tonaciją. Improvizuodamas balsu, vaikišku muzikos instrumentu kuria ritmus, melodijas ketureiliams, mįslėms, patarlėms. Klausantis muzikos taiko įvairius aktyvaus dalyvavimo metodus; piešia, juda su priemonėmis ar be jų, pasirenka ir pritaria instrumentais ar aplinkoje esančiais tinkamais daiktais. Atpažįsta kai kurių muzikos instrumentų tembrus, girdėtus kūrinius. Klausosi įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos.. Supranta, kad muzika gali būti pasitelkiama ir atsipalaidavimui, nusiramimui.

Šokis - Tyrinėja ir atranda naujus judesių derinius, padedančius išreikšti judėjimui būdingas savybes; generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui, atranda naujas savo kūno judėjimo galimybes. - Šoka sukamuosius ratelius poroje. Šokdamas išlaiko pusiausvyrą, reguliarų ir gilų kvėpavimą. Kuria šokio kompozicijas iš penkių šešių skambančiai muzikai tinkamų judesių, derindamas judesius stovint vietoje ir keičiant padėtį erdvėje. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus. Paaiškina sutartas šokio kultūros taisykles, reiškia nuomonę apie savo ir kitų vaikų pasirodymą. Teatras: - Tyrinėja pasirinkto personažo savybes, pasiūlo jų raiškos galimybes. - Režisūriniuose ir siužetiniuose vaidmenų žaidimuose pradeda tikslingai kurti „dramatiškas situacijas“ per personažų susidūrimus, neįtikėtinus įvykius, improvizuotus dialogus; kurdamas vaidmenį pasitelkia įvairų rekvizitą, grimą, muzikavimą, šokį.	Šokis Atranda šokio skirtingus būdus - šokti vienam, šokti poroje, ratelyje ir kt. Supranta šokio kompoziciją –šokio žingsnius, stilių, judėjimo kryptį, erdvę, šokio tempą. Šoka sukamuosius ratelius, natūralių judesių šokius. Šokdamas orientuojasi erdvėje, savarankiškai keičia judesius pagal muzikos charakterį, išlaiko pusiausvyrą, teisingą kvėpavimą. Muzikiniuose žaidimuose ir rateliuose kuria, improvizuoja 3-6 veiksmų seką, stengiasi perteikti aplinkos vaizdus. Teatras Mokosi improvizacijos pasitelkiant savo kūno judesius, muzikavimą, spontanišką dainavimą, kuriant improvizacinius teatrinis vaidinimus sau ar draugams. Vaidinant naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimikas, balso intonacijas. Stengiasi išbandyti įvairias teatro meno formas: lėlių teatrą, cirką ir kt.
6 žingsnis Dailė: - Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. - Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, 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. - 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. Muzika:	Dailė Eksperimentuoja įvairiomis sudėtingesnėmis grafikos technikomis (grotažu, monotipija), skaitmeninėmis piešimo ir kompiuterinėmis technologijomis. Savo kūrybinių minčių ir idėjų įgyvendinimui pats renkasi priemones, įrankius, bei technikas, stengiasi savitai ir detalai, su fantastinėmis detalėmis, išbaigti darbus. Stebi, analizuoja, aptaria, pasako žinomas menines sąvokas, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais. „Rašo“ žinutę ar laišką piešiniu, kuriu savo ženklus ir simbolius, apipavidalinu užrašytas raides ar ženklus. Muzika

- Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais

- Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus.

- Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išlausęs 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.

Šokis:

- Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius.

- Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurto šokio eigą.

- Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šoki savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų.

Teatras:

- Tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis.

Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus.

Jungia ir atsimena įvairius muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą, dinamiką).

Vaikiškais muzikos instrumentai groja 2-3 garsų melodijas, išbando kitus įvairius muzikos instrumentus.

Dainuoja sudėtingesnio ritmo, melodijos vienbalses dainas, pakankamai tiksliai jas intonuoja, įsiklauso į savo ir draugų dainavimą.

Judesiu rodo muzikinę frazę. Balsu, aplinkoje esančiais daiktais, instrumentu kuria melodijas ir ritmo darinius,

Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus.

Įvardija pradines muzikos sąvokas (aukštai - žemai, garsiai - tyliai, ilgas - trumpas, linksmas - liūdnas, toks pat - skirtingas).

Klausosi muzikos įrašų ir gyvos muzikos mokykloje, tiek už jos ribų,

Muzikinei kūrybai naudoja skaitmenines priemones, programas.

Ritmines ir judesio sekas pateikia sugalvotais grafiniais ženklais.

Šokis

Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus vietoje ir persikeliant erdvėje, juda erdvėje įsivaizduojama vingiuota linija, geba valdyti savo kūną.

Mokosi šokių, supranta jų kompoziciją, suvokia šokio ir kitų meno sričių ryšius.

Stebi, analizuoja, aptaria, pasako žinomas menines sąvokas, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais.

Lankosi įvairiose (industrinėse, urbanistinėse, gamtinėse ir pan.) aplinkose, meno galerijose, parodose, muziejuose, žiūri animaciją, kiną, teatrą, reflektuoja potyrius.

Šokio kūrybai naudoja skaitmenines priemones, programas.

Judesio sekas fiksuoja grafiniais ženklais.

Teatras

Tiksliai, autentiškai, aiškiai, kūrybiškai perteikia savo išgyvenimus (išraiškingais kūno judesiais, veido mimika, balso intonacija).

Kartu su bendraamžiais ir suaugusiais kuria įvairių teatro meno formų „spektaklius“.

- Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų kuriamais veikėjais; drauge su mokytojais ir vaikais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. - Dalinasi savo teatine patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais	Dalyvauja teatro pastatymuose ir improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose mokykloje ir už jos ribų, dalinasi savo patirtimi.
--	---

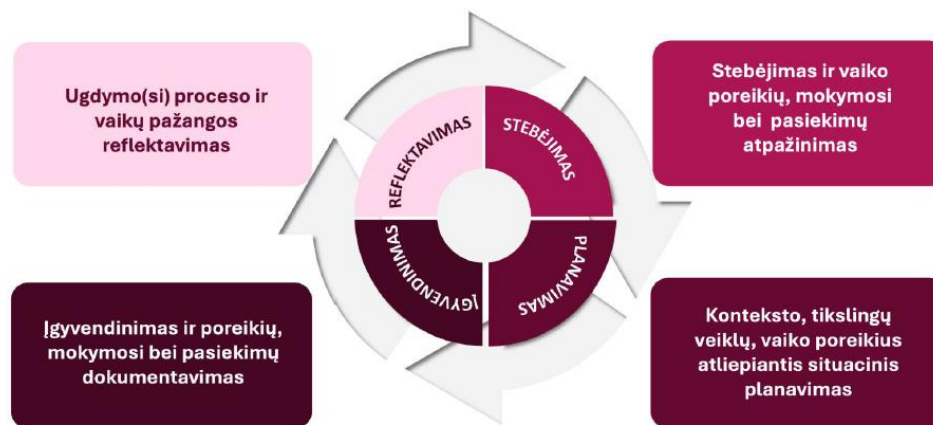
Ugdymosi kontekstai Universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi ugdymosi.	Pedagogo vaidmuo, strategijos Situacinio, spontaniško ugdymo, ugdančios aplinkos kūrimo, jungtinio dėmesio inicijavimo ir palaikymo, vaikų kūrybiškumą skatinančios, vaikų pažinimo įgūdžius skatinančios, vaiko pedagogo sąveika grindžiamos, pavyzdžio modeliavimo, į vaiką orientuotos pedagoginės strategijas.	Ugdymosi metodai Aplinkos stebėjimas, komentavimas, dainelių, eilėraščių mokymasis, vaidinimai, įvairių kūrinių klausymas, piešimas, dainavimas, vaidinimai, knygų skaitymas, aptarimas, pasakojimas, gyvūnų imitavimas, pirštų žaidimai, žaidinimai, artikuliaciniai pratimai. Pedagogas aprūpina įvairiomis priemonėmis meniniam ugdymui, inicijuoja išvykas į teatrą, koncertus, muziejus.
---	---	--

V SKYRIUS

VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA, UGDYMOSI TĘSTINUMAS

Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema – tai nuoseklus ir cikliškas procesas, kurio metu kaupiama informacija apie kiekvieno vaiko ugdymosi pažangą, pasiekimus ir poreikius. Ši sistema padeda siekti ugdymosi kokybės, užtikrindama nuoseklų vaiko raidos stebėjimą, individualios pažangos vertinimą ir ugdymo proceso pritaikymą pagal kiekvieno vaiko poreikius.

Vaiko ugdymosi pažangos vertinimas yra nuolatinis, sistemingas ir kryptingas procesas, kurio metu stebima, fiksuojama ir analizuojama kasdienė vaiko raida ir pasiekimai, atsižvelgiant į jo amžiaus tarpsnio galimybes, individualius gebėjimus, poreikius bei ugdymosi kontekstą. Pagrindiniai vaiko ugdymosi pažangos vertinimo etapai sudaro ciklišką procesą, kuris padeda užtikrinti kryptingą, reflektuotą ir į vaiką orientuotą ugdymą(si). (Žr. 5 pav.)



5 pav. Cikliškai atsikartojantys vertinimo etapai

Vaiko ugdymo(si) pasiekimų stebėsenos ir vertinimo sistema

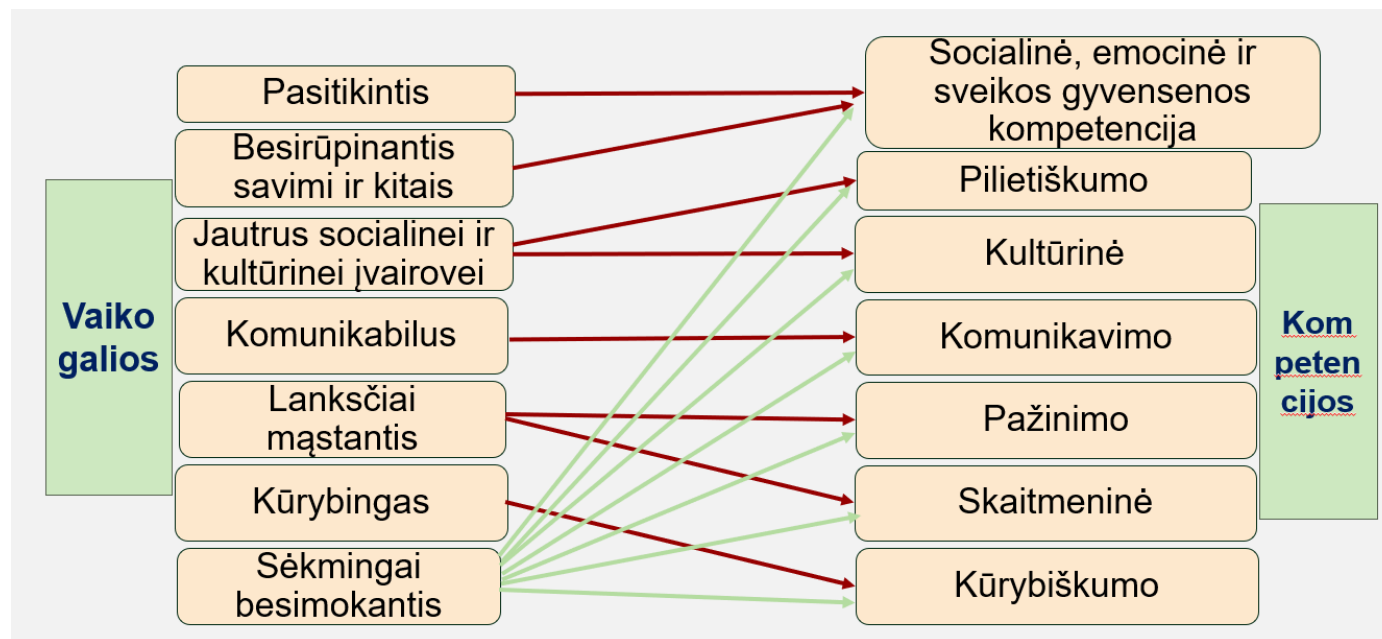
Vaikų ugdymo(si) pažangos ir pasiekimų vertinimas yra nuolatinis formuojamojo vertinimo procesas, kuomet vaiko pasiekimai stebimi kasdien. Jie vertinami pagal *Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo(2024)* aštuoniolika pasiekimų sričių. Vaiko pasiekimus pedagogai fiksuoja kasdienėse buities, žaidimų ir patirtinių veiklų situacijose ir dokumentuoja bei analizuoja siekdami:

- pažinti, kaip vaikas mokosi ir paremti jo mokymąsi,
- atskleisti ir padėti visavertiškai plėtoti potencialias vaiko galias (ir SUP atveju),
- pastebėti vaiko pasiekimų žingsnio ūgtį,
- įgalinti vaiką daryti pažangą,
- reflektuoti savo, kaip mokytojo, ugdymo kokybę.

Vaikų mokymosi informacija renkama ir dokumentuojama pedagogams parankiu būdu: fiksuojant mokymosi situacijas ant lipnių lapelių, užrašant pasiekimo įrodymą ir komentarą, vaiko kalbos ar video įrašais, nuotraukomis, užrašais, vaiko darbais ir kitais būdais. Sukaupiti ir pedagogų reflektuoti vaikų pasiekimų augimo ir sėkmingo mokymosi įrodymai, talpinami grupės mokytojų sukurtuose elektroniniuose ar popieriniuose vaikų aplankuose, skaitmeninėse laikmenose bei įstaigos elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“, trumpais komentarais, nurodant pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas, vaiko pažangą, stiprybes ir tolesnio tobulėjimo žingsnius. Kryptingam pedagogų darbui planuoti fiksuojant grupės vaikų ar kiekvieno vaiko pasiekimus, mokytojams rekomenduojama pasitelkti įrankiu t.y. vaikų pasiekimų stebėsenos priemone „Pasiekimų žingsneliai: 1-3, 4-5, 5-6“. (Žr. 1, 2, 3 priedai). Vaikų pasiekimų įrodymai aptariami su švietimo pagalbos specialistais, tėvais, numatant stipriuosius ir tobulintinus ugdymo(si) aspektus.

Formalus apibendrinamasis vaikų pasiekimų vertinimas atliekamas aprašomuoju būdu elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Pirminis vaikų pasiekimų vertinimas vykdomas mokslo metų pradžioje (spalio mėnesį), tarpinis (pagal poreikį) mokslo metų viduryje ir antrinis vaikų pasiekimų vertinimas - mokslo metų pabaigoje (gegužės mėnesį). Individualių pokalbių (2 kartus per metus, pagal poreikį ir dažniau) metu vaiko pasiekimai individualiai aptariami su tėvais (globėjais). Vaikų ugdymą pagal pritaikytas programas bei individualių pagalbos planų aptarimas su tėvais, įstaigos specialistais ir mokytojais vykdomas balandžio-gegužės mėnesiais. Pagal poreikį organizuojami susitikimai su Vaiko gerovės komisijos atstovais,

administracija ir kitais specialistais. Sukaupta informacija naudojama tikslingam veiklos planavimui, bendradarbiavimui su tėvais (globėjais), sklandžiam perėjimui ugdytis pagal priešmokyklinio ugdymo programą. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijų dermė. Užtikrinamas nuoseklus, suderintas principų, pasiekimų turinio ir ugdymo(si) proceso kryptingumas, kuris padeda vaikui sklandžiai pereiti į sėkmingą mokyklinį ugdymą(si).



6 pav. Vaiko galių ir kompetencijų atitikties schema

LITERATŪRA

1. European Commission /EACEA/ Eurydice (2025). Key data on early childhood education and care in Europe-2025. (Pagrindiniai duomenys apie ankstyvąjį ugdymą ir priežiūrą Europoje – 2025). Eurydice report. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2025. Prieiga internetu: <https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/publications/key-data-early-childhood-education-and-care-europe-2025>.
2. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės (2023 m. rugsėjo 4 d. Nr. V-1142, suvestinė redakcija nuo 2024-02-15, patvirtinta LR švietimo, mokslo ir sporto ministro). Vilnius.
3. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas (2023, redakcija 2024 m. Nr. V-131). Vilnius.
4. Monkevičienė O., Latvėnaitė-Kričienienė S., ir kt. (2021). *Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui. Žaismė ir atradimai. I ir II rinkiniai*. Vilnius.
5. Valstybės pažangos strategija „Lietuvos pažangos strategija „Lietuva 2030“ (2012 m. gegužės 15 d. Nr. XI-2015, patvirtinta LR Seimo nutarimu). Vilnius.
6. Vaiko teisių konvencija ratifikuota. 1995 m. liepos 3 d. Lietuvos Respublikos įsakymu Nr. I-983.
7. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas (1991, redakcija 2011-07-01 Nr. XI-1281 su vėlesniais pakeitimais).
8. Panevėžio miesto strateginis 2021-2027 metų plėtros planas (2021 m. gruodžio 23 d. Nr. 1-362, suvestinė redakcija 2024-06-28).
9. Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos kokybės įsivertinimo kriterijai (2025). Prieiga internetu: <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2025/04/Rekomenduojami-IU-programu-kokybes-isivertinimo-kriterijai.pdf>
10. Starkutė J. ir Neimantė I. (2021). *Kaip auginti savarankiškus ir kūrybingus vaikus?* Kaunas: Debesų ganyklos.

1 Priedas

7. APILINKOS PAŽINIMAS		8. MATEMATINIS MĄSTYMAS		9. SKAITMENINIS SUMANUMAS		15. TYRINĖJIMAS		18. MOKEJIMAS MOKYTIS		16. PROBLEMŲ SPRENDIMAS		10. KALBŲ SUPRATIMAS	
7.3. Džiaugiuosi gyvūnais, augalais ir gamtos reikšniais savo aplinkoje, pradėdau juos pavadinti. Stengiuosi būti atšargus ir rūpestingas su aplinkos daiktais, augalais ir gyvūnais. Reaguoju į nuotraukose užfiksuotus įvykius, kuriuose pats dalyvauju.		8.3. Įsitraukiu į skaičiavimą, atpažįstu įvairius skaičius 1, 2, 3 išraiškas. Mėgstu komponuoti, grupuoti, rikiuoti įvairių dydžių, formų, spalvų daiktus, taikau tiesioginį palyginimo būdą. Vis geriau sekasi nukopijuoti dviejų pasikartojančių elementų sekas.		9.3. Įjungiu žmoniškuosius žaislus be ekranų, išbandau jų veikimą, laikausi man suprantamų naudojimo ir saugumo taisyklių. Gebu kurti veiklose žingsnių sekas ir atlikti kitų sakomas komandas.		15.3. Smalsauju, aiškinuosi, kas ir kaip veikia, vyksta, įsitraukiu į įvairias tyrinėjimo veiklas, savo atradimais dalinuosi su kitais.		18.3. Įsitraukiu į veiklą, pasirinktu priemonėmis, stebiu, klausinėju, džiaugiuosi savo veiklos rezultatais.		16.3. Parodau, su kokia problema susidūriau, ir bandau ją spręsti; nepavykus, tobulinu sprendimą, išbandydamas naujus būdus arba prašau pagalbos.		10.3. Trumpam susikaupiu ir reaguoju į kitų kalbėjimą, kūno kalbą, suprantu 3-4 žodžių sakinius, klausimus, du vienas paskui kitą sekančius prašymus, trumpus skaitomus, pasakojamus arba dainuojamus tekstus; reaguoju į ritmo dainius, intonavimą; vartau knygeles, skirius tekstą nuo paveikslėlių; suprantu dažnai matomų ženklų prasme.	
		7.2. Orientuojuosi artimiausioje aplinkoje, stebiu ir atpažįstu jos objektus, juos pavadinu savo kalba, kai kuriuos naudoju pagal paskirtį.		8.2. Skiriu, kur yra vienas, du ir trys daiktai. Surandu tokią patį objektą; surikiuoju du tris objektus pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Suprantu kels kryptį nusakancius žodžius ir ženklus.		9.2. Spaudau, liečiu, purtau grupėje esančius žmoniškuosius žaislus siekdamas efekto. Gebu atlikti dviejų veiksmų sekas.		18.2. Ieškau įspūdžių, aktyviai domiuoju aplinka, siekiu įgyvendinti norą, džiaugiuosi veiklos procesu.		16.2. Suteikiu dėmesį, kai susiduriu su problema, ją sprendžiu, stebėdamas kitus ir veiklos pasikėmę arba primdamas suaugusiojo pasiūlymą.		10.2. Klausausi kitų kalbėjimo, suprantu ir atliepiu 2-3 žodžių sakinius, klausimus, trumpus pasakojimus, žaidimus dažnai vartojamus žodžius, reaguoju į pasikartojančius garsus, žodžius, judesius; mėgstu, kai man skaito knygeles, pats vartinėju jas, stebiu rašančiuosius.	
5.3. Pasakau savo vardą, kas esu (berniukas / mergaitė), žinau pagrindines savo kūno dalis, siekiu savarankiškumo. Man patinka būti ir veikti tiek namie, tiek grupėje, aš mėgajuosi pažįstama aplinka, kalba, suklustu, kai išgirstu kitą kalbą.		5.2. Atpažįstu save veidrodyje ir nuotraukose, parodau, ko noriu, mėgajuosi tuo, ką galiu pats. Esu prisiršęs prie tėvų / globėjų, patiriu suaugusiais grupėje, įsitraukiu į etnokultūrinės veiklas.		7.1. Reaguoju į aplinkoje esančius žmones, gyvius ir negyvus daiktus, reiškinius.		9.1. Stebiu žmoniškųjų žaislų judėjimą, siekiu jų rankomis, klausausi skleidžiamų garsų.		18.1. Domiuoju aplinka, reaguoju į aplinkinių reakcijas, kartoju pasiekę rezultata.		16.1. Parodau, kai kažkas vyksta ne taip, kaip įprasta, ieškau pagalbos, kai susiduriu su klaidimi, išreiškiu emociją, kai (ne)patyko veiksmas.		10.1. Trumpam suteikiu dėmesį, reaguoju į (ne)žodinį bendravimą, pasikartojančius judesius, vaizdus, garsus, trumpus pasakojimus, žaidimus, žodžio ir gesto, dviejų žodžių sakinius, kūno kalbą; domiuoju rašymo priemonėmis, braukiu lapą.	
3.3. Atpažįstu ir man įprastais būdais išreiškiu savo emocijas, mokausi jas pavadinti, domiuoju kitų emocijomis ir skirtingai į jas reaguojau.		3.2. Savo emocijas išreiškiu intensyviau, pastebiu ir reaguoju į kitų emocijas.		3.1. Savo emocijas parodau balsu ir kūno ženkais, „užsireičiu“ kitų emocijomis.		4.1. Galiu trumpam suteikti dėmesį į savo globėją, susitapatinti su jo reikiamomis emocijomis ir nusiraminti.		13.1.1. Emocingai reaguojau į siekų ryškų, man įdomių objektų.		13.3.1. Tyrinėju erdvę, išgirdęs muziką spontaniškai judu, mėgdžioju suaugusiojo judesius.		17.1. Atsilepiu į žaidimus ir pats juos inicijuju.	
4.3. Kalbėjimas su savimi ir suaugusiojo pagalba man padeda suteikti dėmesį, valdyti emocijas, veiksmus, laikytis man suprantamų sutarimų.		4.2. Aš pats man įprastais būdais ieškau nusiraminti, dėmesį, emocijas ir veiksmus valdau suaugusiojo padedamas.		6.1. Mėgajuosi suaugusiojo dėmesiu, kūno ženkais parodau, kuo domiuoju, seku jo žvilgsnį, aptinku jo rodomus objektus, dalinuosi emocijomis.		2.1. Sėdžiu, žilaučiu, ropioju, atsistoju, einu laikydamasis ar savarankiškai. Imu daiktą, perimu iš vienos rankos į kitą, dedu vieną ant kito.		13.1.2. Išbandau, kokius pėdsakus palieka rašymo, piešimo ir lipdymo priemonės.		13.3.2. Klausydamas muzikos atlieku keletą skirtingų judesų stovėdamas vietoje ir judėdamas, tyrinėju judėjimo kryptis, kuri judesius čia ir dabar, derinu dviejų judesį seką.		17.2. Mėgdžioju suaugusiojo eksperimentuotojų su žaislais ir daiktais, inicijuju bendrus žaidimus.	
6.3. Kai man artimas suaugusysis yra šalia, aš drąsiai išbandau ką nors naują, ieškau bendradarbių draugijos, trumpam įsitraukiu į bendrus žaidimus, mokausi dalytis.		6.2. Skiriu man artimus suaugusiuosius nuo kitų, juos mėgdžioju, kartoju tai, kas sulaukė jų palaikymo, tikiuoju jų pagalbos; mėgstu žaisti greta kitų vaikų.		2.2. Stoviu, atsisėdau, pasilenkiu, einu, bėgu, lipu laiptais pristatomuoju žingsniu. Ridenau, svedčiu kamuoli. Palmu, uždedu, įdedu ir išimu daiktą, atsuku detales, ploju rankomis.		1.2. Savarankiškai valgau įvairių maistą. Parodau ar pasakau, kad noriu / tualeto. Mokausi nusiprausti, bandau nusirengti.		13.1.3. Kevezoju skirtingomis rašymo ir piešimo priemonėmis, savo kalba palydžiu kūrybą, tūnu savo mėgstamas priemones.		13.3.3. Atliepdamas muzikos nuotaiką tyrinėju savo ir kitų asmenines erdves, atrandau naujų judesį, vėdinu, metu, kitiu trijų judesį kombinaciją, patinka šokti vienas ir su draugu.		13.4.2. Išreiškiu nuotaikas ir žaismingai tyrinedamas savo kūno galimybes.	
												17.3. Žaidamas mokausi derinti savo veiksmus prie kitų. Kuriu žaidimo erdvę, jungiu kelis žaidimo veiksmus į vieną įvykį. Mėginu žaisti su draugu ir laikytis prisiimto vaidmens.	
												13.4.3. Siekdamas emocinio poveikio, išbandau ir pasirinku balsą, kūno judesį ir mimikos reiškis.	
												13.2.3. Tyrinėju balsą, muzikos instrumentus ir kitus garsų šaltinius, vienas ir kartu su kitais vis ritmiškiau groju, judu ir dainuoju dainėles, mano „aniso“ dainavimas įgauna struktūrą. Susikaupęs klausau muzikos ir įvairius būdais parodau, kad suvartu kai kuriuos muzikos kontrastus.	



2 priedas

7. APLINKOS PAŽINIMAS		8. MATEMATINIS MĄSTYMAS		9. SKAITMENINIS SUMANUMAS		15. TYRINĖJIMAS		18. MOKĖJIMAS MOKYTIS		16. PROBLEMŲ SPRENDIMAS		10. KALBŲ SUPRATIMAS	
7.5. Atpažįstu ir pavadinu tyrinėjamus gamtos reiškinius, kai kuriuos tolimų kraštų augalus ir gyvūnus, pasakojų apie jų gyvenimo būdą, požymius. Paaiškinu, kaip naudojame gamtos išteklius, rūpinuosi aplinka. Pavaizduoju ir pasakojų, kuo mano šeimos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų. Pristatau savo aplinkos man žinomus objektus ir vietas. Pradedu suvokti įvykių chronologiją.		8.5. Skaičiuoju 9-ų ribose. Palyginu, sudedu, atimu, sujungiu, išskaidau daiktų kiekį 5-ų ribose. Tyrinėju dvimates, trimates figūras ir jų atvaizdus, matomus objektus vis tiksliau pavaizduoju plane, kuriu įvairių objektų sekas, išbandau savo kūną ir daiktus kaip matavimo vienetus, dalinuosi atradimais.		9.5. Išbandau įvairius išmaniųjų įrenginių ir priemonių valdymo būdus, ieškau informacijos, kuriu nesudėtingą skaitmeninį turinį, laikau saugumo taisyklių. Iš simbolių dėliojų komandų sekas, išbandau jas žaidybiniėje programavimo aplinkoje, aiškinu.		15.5. Vis labiau įsitraukiu į įvairių objektų ir reiškinių tyrinėjimą: ieškau požymių, panašumų ir skirtumų, aiškinuosi sandarą, veikimo principą.		18.5. Siekiu patenkinti savo smalsumą, siekdamas tikslo numatau ir įgyvendinu kelis žingsnius, tančiai sprendžiu iškilusias problemas, aptariu, ką nuveikiu ir ką veiksiu toliau.		16.5. Atpažįstu ir sprendžiu kasdienes problemas, kartu su kitais vaikais ieškau naujų būdų, kaip įveikti iššūkį, samprotauju apie problemą, kas pavyko, kas ne.		10.5. Suprantu sudėtinius sakinius, pradedu siėti kalbos garsus su raidėmis, iš klausos atskiru tuo pačiu garsu prasidedančius žodžius. Atidžiai klausausi tekstų literatūrinę kalbą ir tarmiškai, suvokiu skirtingų žanrų leidinių skirtumus, suprantu knygos viršelio funkciją, atpažįstu kelis spausdintus žodžius.	
5.5. Žinau savo augimo istoriją, įsivaizduoju, koks būsi užaugęs, aiškinuosi, kas yra mano kūno viduje, ką jis gali ir ko negali. Suprantu, kad esu savo šeimos ir mūsų grupės narys, pasakau, kokia kalba kalbu, kokią šalį gyvenu, pasakojų, kuo man ypatinga mano šeima, grupė, šalis.		7.4. Atpažįstu dažniausiai sutinkamus gamtos objektus ir reiškinius, pastebiu kai kuriuos jų požymius. Komentuoju paros įvykių seką. Padedu rūšiuoti atliekas, tausoti išteklius. Atpažįstu patiriamas kitos nei mano kultūros reiškinius ar daiktus, noriai įsitraukiu į savo kultūrinės aplinkos tradicines veiklas.		8.4. Skaičiuoju iki 5 ir atgal, palyginu kiekius, sieju įvairias tuo paties skaičiaus išraiškas. Eksperimentuoju ir dalinuosi idėjomis, kaip išmatuoti ir palyginti įvairius dydžius. Klasifikuoju, rūšuoju objektus, įvardiju pažįstamas formas, plane pažymiu 2–3 matomus daiktus, apibūdiniu jų išsidėstymą, pratešu dvių pasikartojančių elementų seką.		9.4. Padedamas priemonės naudoju informacijai įrašyti ir paleisti, bendrauti, mokausi jas pavadinti, apibūdinti. Suprantu ir galiu atlikti grafinius simbolius ir objektais žymimas komandas.		18.4. Išreiškiu susidomėjimą ir norą veikti su kitais, imuosi iniciatyvos ir pradedu numatyti reikalingas priemones, komentuoju atliekamą veiklą.		16.4. Paaiškinu, kad susidūriau su problema, stengiuosi ją įveikti, išbandau žinomus būdus numatydamas pasekmes, stebiu savo veiklos rezultatus.		11.5. Laisvai kalbu apie tai, kas vyksta, vyko ir tai, tinkamai vartuoju gramatinės formos, kalbu sudėtiniais sakiniais, trumpai paspasakojų, diskutuoju ir atsakau į klausimus; kopijuoju arba užrašau raides, simbolius, žodžius.	
3.5. Mokausi komunikuoti apie jausmus bei emocijas ir jas išreikšti sau ir kitiems priimtinais būdais.		5.4. Skiriu savo ir kitų jausmus, norus, kalbu ir vaizduoju, kaip atrodo mano kūnas, kuo aš panašus ar skiriuosi nuo kitų. Komentuoju ir vaizduoju savo šeimą, grupės draugus, mokytojus, dalinuosi savo aplinkos veiklų ir renginių patirtimi, atpažįstu, kad kiti kalba kita kalba nei aš.		3.4. Aiškinuosi, kokios emocijos man ir kitiems kyla įvairiose situacijose, jas pavadinu, išreiškiu įvairiais būdais, atpažįstu iš kitų išraiškas.		15.4. Pradedu suprasti tyrinėjimo procesą: keliu klausimus ir ieškau atsakymų pasirinkdamas man žinomus ir naujus tyrinėjimo būdus, priemones.		18.4. Išreiškiu susidomėjimą ir norą veikti su kitais, imuosi iniciatyvos ir pradedu numatyti reikalingas priemones, komentuoju atliekamą veiklą.		16.4. Paaiškinu, kad susidūriau su problema, stengiuosi ją įveikti, išbandau žinomus būdus numatydamas pasekmes, stebiu savo veiklos rezultatus.		11.5. Laisvai kalbu apie tai, kas vyksta, vyko ir tai, tinkamai vartuoju gramatinės formos, kalbu sudėtiniais sakiniais, trumpai paspasakojų, diskutuoju ir atsakau į klausimus; kopijuoju arba užrašau raides, simbolius, žodžius.	
4.5. Naudoju įvairius nusiramimo ir konfliktų sprendimo būdus, gebu ilgam suteikti dėmesį ir pastangas, kai veikia įdomi, laikausi kasdienių sustatymų ir taisyklių.		4.4. Nusiramimu kalbėdamasis su kitais, mokausi susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, laikytis susitarimų, numatau netinkamo elgesio pasekmes.		6.4. Pastebiu mokytojų, įsitraukiu į jų siūlomą ir savo sugalvotą veiklą, turu nuolatinių žaidimų draugą, pastebiu keletą savo ir kitų panašumų bei skirtumų, prisidedu prie grupės taisyklių kūrimo.		15.4. Pradedu suprasti tyrinėjimo procesą: keliu klausimus ir ieškau atsakymų pasirinkdamas man žinomus ir naujus tyrinėjimo būdus, priemones.		18.4. Išreiškiu susidomėjimą ir norą veikti su kitais, imuosi iniciatyvos ir pradedu numatyti reikalingas priemones, komentuoju atliekamą veiklą.		16.4. Paaiškinu, kad susidūriau su problema, stengiuosi ją įveikti, išbandau žinomus būdus numatydamas pasekmes, stebiu savo veiklos rezultatus.		11.5. Laisvai kalbu apie tai, kas vyksta, vyko ir tai, tinkamai vartuoju gramatinės formos, kalbu sudėtiniais sakiniais, trumpai paspasakojų, diskutuoju ir atsakau į klausimus; kopijuoju arba užrašau raides, simbolius, žodžius.	
6.5. Bendrauju su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais mokyklos aplinkoje, su skirtingų interesų ir gebėjimų turinčiais vaikais, ieškau taisyklių nusiramimo sprendimo būdų, laikausi įsipareigojimų grupė.		2.4. Pastoviu ant vienos kojos, bėgu, šokinėju, važiuoju balansiniu dviračiu. Derinu judesius su kitais. Laikau rašiklį, gana tiksliai atlieku judesius plaštaka ir pirštais, pagauju kamuolį, kerpū, atsėgu ir užsėgu, atitraukiu ir užtraukiu, įpliu.		1.4. Žinau, ką valgyti sveika. Bėdau senovotai stalą ir laikytis elgesio prie stalo taisyklių. Savarankiškai naudojuosi tualetu, praustuosi, rengiuosi, tvarkau žaislus. Mokausi saugiai elgtis kelyje, naudotis veiklai skirtais daiktais. Žinau, į ką kreiptis pagalbos iškilus nelaimė.		12.4. Gėriuosi aplinkos ir gamtos grožiu, rodau ir pasakau, kas man gražu. Man patinka įvairūs kūriniai, galiu apibūdinti kai kuriuos jų ypatumus.		13.1.4. Noriai išbandau skirtingas piešimo priemones, galiu piešti storomis, plonomis ir kitokiomis linijomis, jau pavysta nupiešti man rūpimus dalykus.		13.2.4. Skiriu kalbėjimą nuo dainavimo, gana tiksliai intonuoju dainas, tyrinėju įvairius garsų išgavimo būdus, groju nustatytu pulsu, pakartoju ritmo ir melodinius darinius, dėmesingai klausausi muzikos, savo kūrybą fiksuoju grafiais piešiniais.		13.2.5. Gana taisyklingai atlieku vis daugiau dainų, Muzikuodamas, improvizuodamas ir kurdamas naudoju kontrastus, judesius perteikiu muzikos ypatumus. Pasakojų savo įspūdžius, vartuoju kai kurias muzikos sąvokas, pasiūlau, kaip mokykloje ir kitur panaudoti muziką.	
2.5. Įvairias būdais einu, bėgu, šokinėju, lipu. Metu, gaudau, spiru kamuolį iš įvairių padėčių. Priminus sėdžiu, stoviu, vaikštau taisyklingai. Laikau pieštuką ir žirkles taisyklingai, atlieku tikslūs judesius su smulkiais daiktais.		1.5. Žinau, kodėl svarbu valgyti įvairų maistą, kaip jis atsiranda ant mūsų stalo. Valgau tvarkingai su stalo įrankiais, susitvarkau pavalgęs, po veiklos. Mokausi laikytis saugumo taisyklių, žinau, į ką kreiptis iškilus pavojui.		12.5. Mėgaujuosi muzikavimu, šokių, vaidyba, dailės veikla, gėriuosi kalba, gamta, geru elgesiu, darbais, turu savo nuomonę ir savitą skonį.		13.1.5. Numatau, ko man prireiks kūrybiniam sumanymui įgyvendinti, kuriu įvairias būdais, grožiuosi kitų darbais.		13.3.5. Šokdamas atrandu naujus judesius, judėjimo galimybes; generuoju idėjas, šoku sukamuosius ratelius; kuriu ir šoku kompozicijas iš penkių šešių judesių, turu nuomonę apie pasirodymą.		13.3.5. Šokdamas atrandu naujus judesius, judėjimo galimybes; generuoju idėjas, šoku sukamuosius ratelius; kuriu ir šoku kompozicijas iš penkių šešių judesių, turu nuomonę apie pasirodymą.		13.2.5. Gana taisyklingai atlieku vis daugiau dainų, Muzikuodamas, improvizuodamas ir kurdamas naudoju kontrastus, judesius perteikiu muzikos ypatumus. Pasakojų savo įspūdžius, vartuoju kai kurias muzikos sąvokas, pasiūlau, kaip mokykloje ir kitur panaudoti muziką.	



3 priedas

7. APLINKOS PAŽINIMAS		8. MATEMATINIS MĄSTYMAS		9. SKAITMENINIS SUMANUMAS		15. TYRINĖJIMAS		18. MOKĖJIMAS MOKYTIS		16. PROBLEMŲ SPRENDIMAS		10. KALBŲ SUPRATIMAS	
7.6. Lyginu gamtos objektus ir reiškinius, įvėliu panašumus ir skirtumus, objektus grupuoju. Jaučiu ryšį su savo socialine, kultūrine ir gamtine aplinka, paaiškinu, kodėl ir kaip išteklius reikia tausoti. Pasakoju apie kai kurias savo ir man žinomas kitų kultūrų šventes. Domiuosi įvairiomis profesijomis. Vartoju žodžius praeičiai, dabarčiai ir ateičiai, metų laikams nusakyti.		8.6. Parašau skaitmenimis skaičius iki 10; randu ir pasakau, kiek daiktų daugiau nei 5, kiek trūksta iki 10; sudedu, atimu 7-ty ribose. Įsitraukiu į diskusijas apie įvykius: įvyks, neįvyks, gali įvykti. Judu pagal įsidėmėtą planą, paaiškinu ar pavaizduoju atgalinį kelią. Randu, kaip palyginti nežymiai besiskiriantius išmatuojamus dydžius. Dėliuju, konstruoju, komponuoju dvimačius ir trimatius objektus. Kuriu ir tyrinėju sekas su pasikartojančiais elementais. Vartoju vis platesnį matematinį žodyną.		9.6. Prižiūrimas įvairioms veikloms pasirenku ir derinu bent dvi skaitmenines priemones ir informacijos šaltinius, saugiai dalinuosi tuo, ką sukuriau. Sudarau, vykdu ir koreguoju paprastas komandų sekas programavimo aplinkose, vis geriau suprantu, kaip valdomi robotai.		15.6. Tikslingai tyrinėju įvairias aplinkas, objektus ir reiškinius pastelkeldamas skirtingus tyrinėjimo būdus. Radinius lyginu, grupuoju, jais dalinuosi su kitais.		18.6. Drašiai įsitraukiu į iššūkio reikalaujantį veiklą, numatau tikslą, priimu sprendimus jam pasiekti, ieškau informacijos ir priemonių, stebiu veiklos procesą, jį koreguoju, dalinuosi patirtimi ir rezultatais.		16.6. Man patinka sudėtingos užduotys, stengiuosi jas įvykti pats ar su kitais vaikais, apmąstau galimus sprendimus, pasirenku tinkamiausią, stebiu pasekmes ir, jeigu reikia, keičiu veikimo būdus, padedu kitiems.		10.6. Pradedu suprasti perkeltingų žodžių reikšmę, keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių; pradedu skirti žodžių garsus ir skiemenis. Domiuosi įvairiais rašytiniais tekstais, numatau man skaitomo teksto tęsinį, atpažįstu nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių, keletą užrašytų žodžių.	
5.6. Samprotauju apie savo savybes ir gebėjimus, tyrinėju savo kūno augimą, pastebiu savo kūno vidinių sistemų veiklos išorinius ženklus. Dalyvauju savo šeimos grupės sprendimų priėmimo, pasakau savo tautybę, tyrinėju ir skiriu savo ir kitų šalių simbolius, kalbą, tradicijas.		7.5. Atpažįstu ir pavadinu tyrinėjamus gamtos reiškinius, kai kuriuos tolimų kraštų augalus ir gyvūnus, pasakoju apie jų gyvenimo būdą, požymius. Paaiškinu, kaip naudojame gamtos išteklius, rūpinuosi aplinka. Pavaizduoju ir pasakoju, kuo mano šeimos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų. Pristatau savo aplinkos man žinomus objektus ir vietoves. Pradedu suvokti įvykių chronologiją.		8.5. Skaičiuoju 9-ty ribose. Palyginu, sudedu, atimu, sujungiu, išskaidau daiktų kiekį 5-ty ribose. Tyrinėju dvimačius, trimatius figūras ir jų atvaizdus, matomus objektus vis tiksliau pavaizduoju plane, kuriu įvairių objektų sekas, išbandau savo kūną ir daiktus kaip matavimo vienetus, dalinuosi atradimais.		9.5. Išbandau įvairius išmaniųjų įrenginių ir priemonių valdymo būdus, ieškau informacijos, kuriu nesudėtingą skaitmeninį turinį, laikau saugumo taisyklių. Iš simbolių dėliuju komandų sekas, išbandau jas žaidybiniuose programavimo aplinkose, aiškinu.		15.5. Vis labiau įsitraukiu į įvairių objektų ir reiškinų tyrinėjimą: ieškau požymių, panašumų ir skirtumų, aiškinuosi sandarą, veikimo principą.		16.5. Atpažįstu ir sprendžiu kasdienes problemas, kartu su kitais vaikais ieškau naujų būdų, kaip įvykti iššūkių, samprotauju apie problemą, kas pavyko, kas ne.		10.5. Suprantu sudėtinius sakinius, pradedu siėti kalbos garsus su raidėmis, iš klausos atskiriu tuo pačiu garsu prasidedančius žodžius. Atidžiai klausausi tekstų literatūrinę kalbą ir tarmiškai, suvokiu skirtingų žanrų leidinių skirtumus, suprantu knygos viršelio funkciją, atpažįstu kelis spausdintus žodžius.	
3.6. Gebu kalbėtis apie emocijas ir jausmus, taikau įvairius būdus, padedančius pasijusti geriau, atpažįstu, kaip jaučiasi kitas, bandau jam padėti.		5.5. Žinau savo augimo istoriją, įsivaizduoju, koks būsi užaugęs, aiškinuosi, kas yra mano kūno viduje, ką jis gali ir ko negali. Suprantu, kad esu savo šeimos ir mūsų grupės narys, pasakau, kokia kalba kalbu, kokioje šalyje gyvenu, pasakoju, kuo man ypatinga mano šeima, grupė, šalis.		3.5. Mokausi komunikuoti apie jausmus bei emocijas ir jas išreikšti sau ir kitiems priimtinais būdais.		15.5. Vis labiau įsitraukiu į įvairių objektų ir reiškinų tyrinėjimą: ieškau požymių, panašumų ir skirtumų, aiškinuosi sandarą, veikimo principą.		18.5. Siekiu patenkinti savo smalsumą, siekdamas tikslo numatau ir įgyvendinu kelis žingsnius, lanksčiai sprendžiu išylančias problemas, aptariu, ką nuveiksiu ir ką veiksiu toliau.		16.5. Atpažįstu ir sprendžiu kasdienes problemas, kartu su kitais vaikais ieškau naujų būdų, kaip įvykti iššūkių, samprotauju apie problemą, kas pavyko, kas ne.		10.5. Suprantu sudėtinius sakinius, pradedu siėti kalbos garsus su raidėmis, iš klausos atskiriu tuo pačiu garsu prasidedančius žodžius. Atidžiai klausausi tekstų literatūrinę kalbą ir tarmiškai, suvokiu skirtingų žanrų leidinių skirtumus, suprantu knygos viršelio funkciją, atpažįstu kelis spausdintus žodžius.	
4.6. Siekdamas tikslo, gebu atidėti kai kurių norų patenkinimą, mokausi suvaldyti pyktį, susilaikyti nuo netinkamo elgesio, kai esu provokuojamas, lengvai priimu dienos ritmo pasikeitimus.		4.5. Naudoju įvairius nusiramino ir konfliktų sprendimo būdus, gebu ilgam suteikti dėmesį ir pastangas, kai veikla įdomi, laikausi kasdienių susitarimų ir taisyklių.		6.5. Bendrauju su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais mokyklos aplinkoje, su skirtingų interesų ir gebėjimų turinčiais vaikais, ieškau taikų nesutarimo sprendimo būdų, laikausi įsipareigojimų grupėi.		15.5. Vis labiau įsitraukiu į įvairių objektų ir reiškinų tyrinėjimą: ieškau požymių, panašumų ir skirtumų, aiškinuosi sandarą, veikimo principą.		18.5. Siekiu patenkinti savo smalsumą, siekdamas tikslo numatau ir įgyvendinu kelis žingsnius, lanksčiai sprendžiu išylančias problemas, aptariu, ką nuveiksiu ir ką veiksiu toliau.		16.5. Atpažįstu ir sprendžiu kasdienes problemas, kartu su kitais vaikais ieškau naujų būdų, kaip įvykti iššūkių, samprotauju apie problemą, kas pavyko, kas ne.		10.5. Suprantu sudėtinius sakinius, pradedu siėti kalbos garsus su raidėmis, iš klausos atskiriu tuo pačiu garsu prasidedančius žodžius. Atidžiai klausausi tekstų literatūrinę kalbą ir tarmiškai, suvokiu skirtingų žanrų leidinių skirtumus, suprantu knygos viršelio funkciją, atpažįstu kelis spausdintus žodžius.	
6.6. Suprantu, koks mano elgesys yra priimtinas bendraujant su kitais, kodėl svarbu laikytis susitarimų dėl elgesio, stengiuosi bendrauti pagarbiai, mokausi tarpininkauti sprendžiant nesutarimus.		2.5. Įvairius būdais einu, bėgu, šokinėju, lipu. Metu, gaudau, spriu, kamuoliu iš įvairių padėčių. Priminus sėdžiu, stoviu, vaikštau taisyklingai. Laikau pieštuką ir žirkles taisyklingai, atlieku tikslus judesius su smulkiais daiktais.		1.5. Žinau, kodėl svarbu valgyti įvairių maistą, kaip jis atsiranda ant mūsų stalo. Valgau tvarkingai su stalo įrankiais, susitvarkau pavilges, po veiklos. Mokausi laikytis saugumo taisyklių, žinau, į ką kreiptis iškilus pavojui.		12.5. Mėgaujuosi muzikavimu, šoku, vaidyba, dailės veikla, gėniuosi kalba, gamta, geru elgesiu, darbais, turiu savo nuomonę ir savitą skonį.		13.1.5. Numatau, ko man prireiks kūrybiniam sumanymui įgyvendinti, kuriu įvairius būdus, grožiuosi kitų darbais.		13.3.5. Šokdamas atrandu naujus judesius, judėjimo galimybes; generuoju idėjas, šoku su kamuoliu, rateliais, kuriu ir šoku kompozicijas iš penkių šešių judesių, turiu nuomonę apie pasirodymą.		13.2.5. Gana taisyklingai atlieku vis daugiau improvizuodamas ir kurdamas naudoju kontrastus, judesius perteikiu muzikos ypatumus. Pasakoju savo įspūdžius, vartoju kai kurias muzikos sąvokas, pasiūlau, kaip mokykloje ir kitur panaudoti muziką.	
2.6. Nubėgu vis ilgesnį atstumą, šoku į tolį, aukštį, koordinuoju judu, orientuojuosi erdvėje. Taisyklingai sėdžiu, stoviu, vaikštau. Atlieku vis sudėtingesnius veiksmus su smulkiais daiktais, konstruoju.		1.6. Renkuosi valgyti sveikatai palankų maistą. Rūpinuosi daiktais grupėje. Laikausi sutartų saugaus elgesio taisyklių. Sakau „stop“, „ne“ reaguodamas į mano privatumą pažeidžiantį elgesį. Žinau pagalbos telefono numerį.		12.6. Kurdamas nepaisau standartų, pasakoju apie vaizdinius, lyšandus patiriant kūninius, stebint aplinkos ir gamtos reiškinius. Siūlau, kaip gražinti, tobulinti aplinką, vertinu kitų kūrybą.		13.1.6. Kuriu įvairius kūrybinius darbus įvairiomis dailės technikomis, jas pasirenku pagal sumanymą, galiu papildyti ženklais, žodžiais ir kitomis detalėmis, aptariu savo ir kitų kūrybą.		13.3.6. Šokdamas judesiu vaizduoju emocijas, veiklų charakterius, šoku vis sudėtingesnius šokus ir ratelius, kuriu temines šoko kompozicijas, grafiškai ir žodžiu perteikiu šoko eigą.		13.3.6. Šokdamas judesiu vaizduoju emocijas, veiklų charakterius, šoku vis sudėtingesnius šokus ir ratelius, kuriu temines šoko kompozicijas, grafiškai ir žodžiu perteikiu šoko eigą.		13.2.6. Tyrinėdamas lyginu garsus, groju sudėtingesniais instrumentais; dainuoju sudėtingesnes dainas, kuriu kelių muzikos elementų akompanimentus, žymiu juos sutartiniais ženklais. Vartoju vis daugiau muzikos sąvokų, aptariu atitiktą muziką, kūrinio paskirtį.	



11. KALBINĖ RAŠKA
14. KORTIRISOMAS
17. GEBĖJIMAS ŽASTI
13.4. TEATRAS

PRITARTA:

Panevėžio miesto savivaldybės

2025-06-06 mero potvarkiu Nr. M-394