

Vilniaus lopšelis-darželis Gintarėlis

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

VILNIUS, 2025

PRITARTA
Vilniaus m savivaldybės administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. birželio 9 d.
Įsakymu Nr. A15 – 1194/25

PATVIRTINTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Gintarėlis“
direktoriaus
2025 m. birželio 10 d.
Įsakymu Nr. V - 50

I.I. MŪSŲ POŽIŪRIS Į VAIKĄ IR JO UGDYMĄ(SI)

Vilniaus ikimokyklinio ugdymo mokykla „Gintarėlis“ (toliau - Mokykla) siekia užtikrinti visapusišką vaikų raidą, tenkindamas jų individualius poreikius, įskaitant saugumą, aktyvumą, žaidimą, bendravimą, pažinimą, judėjimą, saviraišką ir pripažinimą. Mokykla rūpinasi vaikais, turinčiais specialių ugdymosi poreikių (kalbos, kalbėjimo, komunikacijos ir socializacijos sutrikimai), ir siekia suteikti jiems reikalingą pagalbą. Be to, atsižvelgiant į tėvų poreikius, čia veikia prailginta darbo dienos grupė (12 val. per dieną). Tėvai ir globėjai yra aktyvūs ugdymo proceso dalyviai, bendradarbiaujantys su mokytojai sprendžiant ugdymo turinio ir pasiekimų vertinimo klausimus, taip pat gaunantys švietimo pagalbą.

Pagrindinės mokyklos veiklos kryptys apima ikimokyklinį ir priešmokyklinį ugdymą, kurie padeda vaikams tenkinti prigimtinius, kultūrinius, socialinius ir pažintinius poreikius. Mokykla taip pat siūlo neformalų ugdymą, kuris skatina kūrybiškumą ir žinių gilėjimą. Kvalifikuota mokytojų komanda, papildyta logopedais, psichologais, specialiaisiais pedagogais, mokytojo padėjėjais ir kitais specialistais, užtikrina, kad kiekvienas vaikas gautų reikalingą pagalbą ir individualų dėmesį, siekiant jo visapusiško vystymosi.

Mokykla integruoja tarptautines programas, tokias kaip KIMOČIS (Kimochis), ugdančią atsakingumą, pagarbą, atsparumą ir drąsą, bei ZIPIO DRAUGAI, padedančią vaikams įveikti emocinius sunkumus, tokius kaip atstūmimas, vienatvė ir patyčios. Ugdymo procese taip pat integruojami STEAM (gamtamokslinio, technologinio, inžinerinio, meninio ir matematinio) ugdymo principai, kurie lavina vaikų kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius. Naratyviniai žaidimai, pasakojimai ir vaidinimai skatina emocinę išraišką, socialinius ir komunikacinius gebėjimus, padedant vaikams geriau suprasti savo jausmus ir stiprinti tarpusavio santykius. Mokykla išsiskiria pozityvia ir palaikančia atmosfera, kurioje vaikai turi galimybę augti ir mokytis turtingoje gamtinėje ir edukacinėje aplinkoje. Šiuolaikinės ugdymo priemonės ir erdvės, pritaikytos vaikų poreikiams, skatina aktyvų ir kūrybišką mokymąsi, suteikiant vaikams galimybę savarankiškai atrasti pasaulį ir išmokti naujų įgūdžių. Kiekvienas vaikas čia jaučiasi laukiamas ir gaus individualų palaikymą, o bendruomenė yra darniai bendraujanti ir bendradarbiaujanti. Mokykla taip pat integruoja įvairias ugdymo teorijas, tokias kaip konstruktyvizmas, sociokultūrinė ir socialinė kognityvinė

raidos teorija. Šios teorijos padeda kurti vaikų žinojimą ir supratimą per socialines sąveikas bei aktyvų dalyvavimą. Taikant universalaus dizaino mokymuisi principus, užtikrinama, kad visi vaikai galėtų aktyviai dalyvauti ugdymo procese, pašalinant aplinkos barjerus ir pritaikant įvairius metodus bei priemones, skatinančias įtrauktį ir ugdymo kokybę. Tai leidžia vaikams pasiekti pilną savo potencialą, augti visapusiškai ir tapti atsakingais bei pasitikinčiais savimi asmenimis.

Vygotskio sociokultūrinės teorijos prieiga

Mokykla remiasi Vygotskio socialinės raidos teorija. Mokykla turinti daugiakalbių vaikų skatina imtis kalbą lavinančių priemonių ir būdų ugdymo proceso metu. Vygotskio manymu kalba sukuria pagrindą visiems aukštesniesiems kognityviniams procesams kurie skatina savarankiškumą, priklausomai nuo pakartotinės praktikos. Vygotskis (1978) manė, kad bendravimas, bendradarbiavimas yra gyvybiškai svarbūs, nes kartu su kalba, simboliais ir daiktais formuoja vaikų pažinimą ir tarnauja kaip mokymosi siųstuvai, skatinantys bendravimą ir leidžiantys žmonėms įgyti ir suprasti žinias savo socialinės aplinkos kontekste. Mokykloje ugdytinis yra skatinamas tyrinėti, žaisti, kalbėti, skaityti, reflektuoti, pasakoti tai kaip supranta aplinką ir save. Mokykloje ugdymo procese visada dalyvauja daugiau nei vienas asmuo, tai reiškia, kad mokymasis vyksta per komunikaciją. Žaidimo bei ugdymo(si) metu ugdytinis visada gali kreiptis pagalbos ar patarimo pas mokytoją, draugą taip gilindamas kognityvinius gebėjimus. Tokiu būdu ugdytinio raida neatsiejama nuo jos socialinio konteksto.

I. II. UGDYMĄ(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS

Mūsų vertybės kalba apie tai, kas esame ir kuo siekiame būti; nesvarbu, ar esame vaikas, mokytojas, darbuotojas, mama ar tėtis. Vertybės padeda mums mokytis kartu ir keliauti per gyvenimą. Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūrio į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis: vaiko orumas; bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas. Šios vertybės yra pagrindas, leidžiantis ugdyti vaikus, kurie būtų atsakingi, kūrybingi ir pilietiškai aktyvūs. Jos ne tik formuoja vaiko asmenybę, bet ir padeda kurti bendruomenę, kurioje kiekvienas žmogus yra gerbiamas ir vertinamas.



1 pav. Mokyklos vertybės

I.III VAIKAI IR JŲ POREIKIAI

Mokykloje ugdomi vaikai, turintys įvairių asmeninių patirčių, socialinės padėties, kultūros ir unikalių poreikių nuo 2 iki 7 metų. Šio amžiaus tarpsniu kiekvienam vaikui svarbu užtikrinti aplinką, kurioje jis galėtų jaustis saugus ir mylimas. Pirmieji vaiko gyvenimo metai – tai laikotarpis, kai pagrindinis poreikis yra saugumas. „Mokyklos mokytojai ypatingą dėmesį skiria šiam poreikiui, teikdami vaikams emocinį palaikymą, glostymą, ramybę ir saugumą, kad kiekvienas mažylis jaustųsi apsaugotas ir priimtas. Vaikai nuo 2 iki 3 metų pradeda intensyviai tyrinėti aplinką, ir šiuo laikotarpiu jiems labai svarbu turėti galimybes pačiam atrasti, pasiekti ir nuspręsti. „Gintarėlio“ aplinka suteikia daugybę progų vaikams patirti eksperimentavimo džiaugsmą, pažinti naujus dalykus ir įgauti pasitikėjimo savo gebėjimais.

Nuo 4 iki 6 metų vaikams ypač išryškėja iniciatyvumo poreikis. Jie trokšta išbandyti naujas veiklas, pažinti pasaulį ir kurti. Mokykloje kuriama kūrybiškumo ir saviraiškos aplinka. Kiekvieno vaiko poreikiai yra išgirstami ir atsižvelgiama į jo unikalumą, kad jis galėtų tobulėti pagal

savo gebėjimus ir interesus. Mokykloje mokytojai rūpinasi, kad visi vaikai – tiek tie, kurie turi specialiųjų ugdymosi poreikių, tiek tie, kurie vystosi pagal įprastą tempą – gautų reikalingą dėmesį ir paramą. Taip užtikrinama, kad kiekvienas vaikas galėtų saugiai augti, mokytis ir pasiekti savo potencialą.



2 pav. Vaiko poreikiai

I.IV TĖVŲ (GLOBĖJŲ) IR VIETOS BENDRUOMENĖS POREIKIAI

Mokykla teikia ypatingą dėmesį tėvų (globėjų) įsitraukimui į vaikų ugdymo procesą. Tėvai (globėjai) yra pagrindiniai vaiko ugdymo partneriai, atsakingi už vaiko gerovę, sveikatą ir tobulėjimą. Bendradarbiavimas su šeima yra pagrįstas abipusiu supratimu, pagarba ir atsakomybe, siekiant užtikrinti, kad vaikas gautų reikalingą emocinę, socialinę ir intelektualinę pagalbą. Mokyklos paskirtis – sukurti aplinką, kurioje būtų atsižvelgiama į tėvų (globėjų) lūkesčius ir vaiko poreikius, užtikrinant kokybišką ugdymą ir kūrybišką aplinką. Mokykla siekia ugdyti vaikų gebėjimus ir savarankiškumą, tuo pačiu rūpinasi jų gerove ir sveikata. Veikla yra orientuota į žaismingumą, nuotykius, atradimus ir asmeninį

kiekvieno vaiko augimą. Bendradarbiavimas su tėvais (globėjais) vyksta įvairiais kanalais, įskaitant elektroninį dienyną, elektroninį paštą, susitikimus, individualius pokalbius ir privačias internetines grupes, užtikrinant, kad kiekvienas vaiko ugdymo žingsnis būtų aptartas ir suderintas.

Mokyklos šeimos ir mokyklos personalo tarpusavio pasitikėjimą kuriame nuo pirmų susitikimų. Siekiame, kad šeimos nuolat jaustųsi mokyklos dalimi. Todėl ypač aktyviai įtraukiame šeimas į mokyklos gyvenimą, veiklas bei vaikų ugdymo procesą. To siekiame šiais būdais:

- Vasario 16-osios ir Kovo 11-osios minėjimui „Dainų šventė“ puoselėjant vaikams šias vertybes: tautiškumą, pasididžiavimą ir meilę tėvynei, jos žmonėms. Šis projektas vyksta Vilniaus Baltupių progimnazijos mokyklos salėje arba jos stadione apjungiant dviejų mokyklų tradicijas.
- Paramos akcija ir koncertas „Pradžiuginkime vienišus senelius“ puoselėjant vaikams šias pilietiškumo vertybes: pagalbą vargstantiems ir stokojantiems, galimybę džiaugtis su kitais. Ši akcija organizuojama mokyklos administracijos ir jos dainavimo būrelio vadovų atstovų.
- Kasmetinė akcija „Darom“, puoselėjant vaikuose rūpinimąsi savo aplinka, ją patiems kuriant ir puoselėjant. Ši akcija vykdoma mokyklos mokytojų iniciatyva talkinant grupių tėveliams, mokyklos aplinkos yra tvarkomos, perkonstruojamos ir puoselėjamos.
- Akcija „Mainų mugė“ - prikelk antram gyvenimui, išmokti daiktus panaudoti antrą kartą. Tėveliai gali atnešti švarių jau nereikalingų, bet dar tinkamų naudoti žaislų, daiktų, drabužių, kuriuos vėliau tėveliai gali laisvai pasiimti ir dar kartą panaudoti, taip prisidedant prie tvaresnio požiūrio į gamtą ir jos išteklius.

Mokyklos bendruomenė nuosekliai bendradarbiauja su tėvais, siekdama atliepti jų lūkesčius dėl vaiko ugdymo. Atsižvelgiama į šeimų vertybes, kultūrinę įvairovę bei vaikų ugdymo(si) modelių priimtinumą kiekvienai šeimai. Įstaiga taip pat yra atvira vietos bendruomenės poreikiams ir tradicijoms. Tai atsispindi aktyviame dalyvavime Vilniaus Baltupių progimnazijos renginiuose, tokiuose kaip sporto olimpiados, dainų šventės ar šeimos šventės, kurios padeda stiprinti partnerystę ir bendrystę tarp ugdymo įstaigų. Tėvai ir pedagogai nuolat ieško naujų bendradarbiavimo formų, kartu rūpinasi vaikais, kalbasi apie jų problemas, džiaugsmus. Bendradarbiaudami su šeima pedagogai šeimą įtraukia į

aktyvų bendravimą su grupe, nes tai viena iš pagrindinių sąlygų, nulemiančių vaikų ugdymo sėkmę. Tai padeda:

- ✓ artėti prie kokybiško ugdymo tiek mokykloje, tiek ir šeimoje;
- ✓ atskleisti šeimai vaiko gyvenimo grupėje ypatumus, supažindinti su sąlygomis;
- ✓ šviesti tėvus pedagogikos ir psichologijos klausimais;
- ✓ drauge ieškoti bendrų ugdomojo poveikio vaikui priemonių;
- ✓ vadovautis principu: viskas, kas daroma, daroma vaikų labui.

I.VI REGIONO YPATUMAI IR MOKYKLOS SAVITUMAS

Mokykla yra geografiškai patogioje vietoje, sujungiančioje miesto centrą ir ramias gamtos zonas. Atsižvelgiant į savo ugdymo(si) prioritetus, Mokykla užtikrina vaikams galimybes aktyviai dalyvauti įvairiose veiklose, susijusiose su gamta, kultūra ir kūrybiškumu. Skatiname pažinti ir prisijaukinti gamtą kasdien bet kokiu oru pasivaikščiojimų, žaidimų lauke, kassavaitinių žygių po artimiausias apylinkes, Jamanto parką, Verkių regioninį parką, Vilniaus Baltupių progimnazijos stadioną metu. Lauke vaikams skiriamas laikas laisviems žaidimams bei eksperimentavimui, gyvosios gamtos pažinimui.

Mūsų mokykloje ugdymas grindžiamas humanistine pedagogika, kurioje svarbiausias tikslas – padėti vaikui atskleisti ir realizuoti jo prigimtines galias. Siekiame, kad ugdymas būtų vaikui prasmingas, o mokymasis vyktų kaip gyvas, nuolatinis procesas, o ne tik rezultato siekimas. Kuriame aplinką, kurioje vaikai gali tyrinėti, bendradarbiauti, susidurti su netikėtomis, kartais iššūkių kupinomis situacijomis ir kartu mokytųsi spręsti problemas, lavinti gebėjimus bei ugdytis vertybines nuostatas.

Mokyklos pedagogai taiko įvairius ugdymo metodus, kurie užtikrina vaiko ir pedagogo kūrybinę sąveiką, atliepia vaikų individualius gebėjimus, domėjimąsi, ir leidžia ugdymą pritaikyti prie realių gyvenimo situacijų. Taikomi metodai padeda ugdyti vaikų kūrybiškumą, savarankiškumą, bendravimą ir kritinį mąstymą.

Naudojami metodai ir būdai:

- **Naratyvinio žaidimo metodas**. Vaikai su pedagogu kuria bendrą siužetą, žaisdami ugdosi kalbinius, socialinius ir kūrybinius gebėjimus.
- **Situacinis – spontaniškas ugdymas.** Mokytojas reaguoja į vaikų idėjas, klausimus, patirtis, keičia veiklas pagal vaikų iniciatyvą.
- **Skaitmeninis ugdymas.** Vaikams siūlomos veiklos su skaitmeninėmis technologijomis, kurios padeda tyrinėti, komunikuoti, pažinti virtualų ir realų pasaulį.
- **Ugdymas per aplinkos kūrimą ir keitimą.** Vaikai aktyviai dalyvauja kuriant ugdymosi erdves, kurios skatina jų smalsumą, kūrybiškumą ir atradimus.
- **Reggio Emilia filosofijos elementai.** Eksperimentavimas su medžiagomis, šviesa, spalvomis, kūrybinėse laboratorijose ir prie šviesos stalų.
- **Orff'o muzikinio ugdymo metodika.** Vaikai aktyviai įsitraukia į muzikavimą per judesį, ritmą, kūrybą ir žaidimą, ugdosi ne tik muzikinius, bet ir socialinius bei emocinius gebėjimus.
- **Ugdymas pavyzdžiu.** Pedagogas modeliuoja vertingą elgesį, veikia kartu su vaikais, skatina stebėti, mėgdžioti, bendradarbiauti.

Mokykla laikosi požiūrio, kad žaidimas yra svarbiausia vaikų veikla, kurios metu jie mokosi, tyrinėja, sprendžia problemas ir kuria. Kuriamos žaidimui palankios aplinkos, keičiamas ugdomųjų priemonių pobūdis, palaikomas vaikų iniciatyvumas, kūryba ir saviraiška.

.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

- ***Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas.*** Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdieninė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį. Ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoja sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si).
- ***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.
- ***Žaismės principas.*** Žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla.
- ***Sociokultūrinio kryptingumo principas.*** Ugdymas(is) grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką, didinančią atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei.
- ***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.
- ***Įtraukties principas.*** Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdyt(is), plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymo(si) poreikių įvairovę.
- ***Kontekstualumo principas.*** Vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atviruose artimiausios socialinės kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo.
- ***Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas.*** Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus.
- ***Lėto ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas.*** Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną *čia ir dabar* momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui.

- ***Reflektyvaus 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 apsvarsto autentiškas vaikų patirtis.
- ***Šeimos ir mokyklos partnerystės principas.*** Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR UGDYMOSI 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.



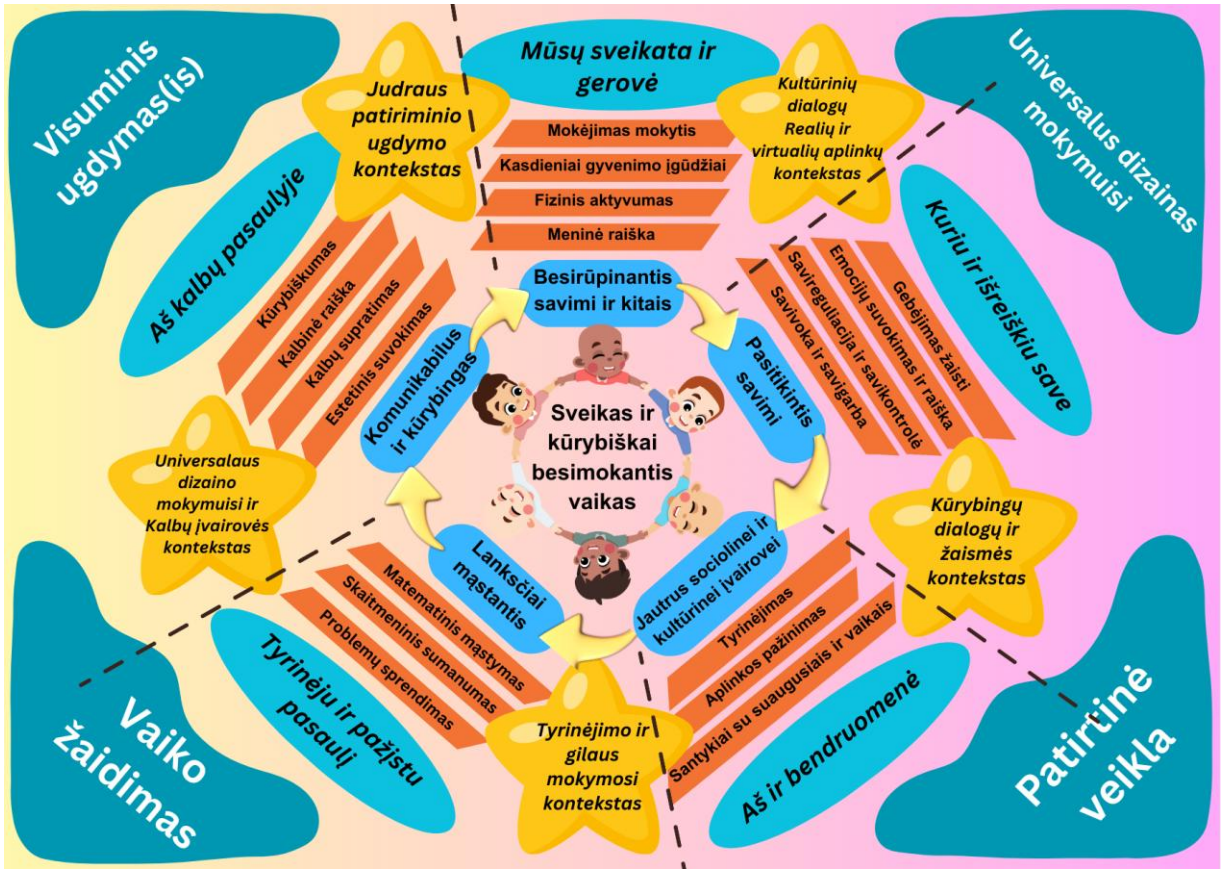
3 pav. Mokyklos ugdymo tikslas

Uždaviniai:

- atpažinti kiekvieno vaiko prigimtines galias bei ugdymo(si) poreikius, kylančius iš asmenybės raidos tarpsnio, individualių raidos ypatumų, prigimtinių gebėjimų visumos ir sociokultūrinės aplinkos;
- organizuoti ugdymą(si) derinant mokytojo suplanuotą ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymo(si) metodus (projektus, tyrinėjimus, eksperimentavimą, žygius ir kt.), pripažįstant žaidimą – pagrindiniu ugdymo(si) būdu;
- sukurti lanksčią ir ugdymą(si) stimuliuojančią ugdymo(si) aplinką ir kontekstus;
- integraliame ugdymo(si) procese tikslingai taikyti vaiko ir mokytojo sąveika grindžiamas strategijas, ugdymo(si) priemones;
- taikyti universalaus dizaino mokymuisi prieigą, kaip visų vaikų ugdymo(si) sėkmės prielaidą, sudarant galimybę vaikams skirtingais būdais pademonstruoti pasiekimus bei daromą pažangą, pasitelkiant individualią vaiko stebėseną, dokumentavimą, aptarimą su tėvais (globėjais), su vaiko ugdymu susijusiais asmenimis;
- kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, kitais švietimo pagalbos paslaugų teikėjais bei socialiniais partneriais.

Ugdymo(si) Rezultatai

Ikimokyklinio ugdymo(si) pagrindas yra grindžiamas visuminiu ugdymu – ugdymo(si) procesas siekia užtikrinti subalansuotą visų 18 pasiekimų sričių pasiekimų plėtotę, atskirų ugdymosi sričių dermę, ugdymo ir ugdymosi procesų balansą; universaliu dizainu mokymuisi – siekiama užtikrinti vaikų skirtybių pripažinimą ir priėmimą, sukuriant sąlygas kiekvienam visavertiškai įsitraukti į bendrą ugdymo(si) procesą; pagrindine vaikų veikla žaidimu ir kita patirtine veikla (pajausti, tyrinėti, kurti, dalintis). Šie elementai sudaro tvirtą pagrindą vaikų visapusiškam ugdymui(si), siekiant harmoningo emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos ir kūrybos galių vystymosi. Ankstyvojo ir ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo(si) turinys sudarytas remiantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis (2023), atskleidžiant plėtojamas vaiko galias per svarbiausias ugdymo(si) sritis ir jas apimančias pasiekimų sritis.



4 pav. Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos konceptualus modelis

Konceptualus ugdymo modelis sukuria lanksčią, visapusišką ugdymo aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir tobulėti pagal savo individualius poreikius, galias ir gebėjimus. Ugdymosi centre yra vaikas ir pačioje formuluotėje išryškintas mokyklos savitumo pagrindas. Nuo pagrindo į išorę vaiką supa 5 ugdymo sritys, kurios vėliau išsišakoja į 18 pasiekimų sričių. Pasiekimų sritis gaubia vaiko galios kurios tarpusavyje susietos su 7 ugdymosi kontekstais. Visą šį modelį gaubia 4 pagrindiniai ir esminiai vaiko ugdymo(si) konceptai: vaiko žaidimas, patirtinė veikla, visuminis ugdymas, universalus dizainas mokymuisi. Kiekvieną vaiko raidą skatinanti visuminio ugdymo(si) sritis yra pritaikyta stiprinti ir ugdyti tam tikras vaiko galias, kurios būtinos siekiant visapusiško asmenybės vystymosi, per konkrečius vaiko pasiekimus. Mokytojas siekdamas plėtoti

vaiko galias kuria kontekstus grupėje, lauke bei netradicinėse aplinkose. Šis modelis skatina holistinį vaikų ugdymą, kuris apima ne tik akademinius gebėjimus, bet ir socialinius, emocinius, fizinius bei kūrybinius aspektus. Šis konceptualus ugdymo modelis gali padėti kurti harmoningai besivystančią asmenybę.

IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Vaikų pasiekimų plėtotė, vaikų ugdymo(si) turinys ir veiklos įgyvendinamos pasitelkiant penkias ikimokyklinio ugdymo(si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymo(si) procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią vaiko galių ūgtį: kasdienio gyvenimo įgūdžiai; fizinis aktyvumas; emocijų suvokimas ir raiška; savireguliacija ir savikontrolė; savivoka ir savigarba; santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas; skaitmeninis sumanumas; kalbų supratimas; kalbinė raiška; estetinis suvokimas; meninė raiška; kūrybiškumas; tyrinėjimas; problemų sprendimas; gebėjimas žaisti; mokėjimas mokytis.

MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ		
MOKĖJIMAS MOKYTIS		
Vertybinė nuostata: *Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.*		
Esminiai gebėjimai: *Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo numatytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
	1-3 m. • Domisi jį supančia aplinka, rodo norą tyrinėti; stebi, liečia, ima daiktus, išbando veikimą.	**Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.** Atliepti prigimtinį vaikų smalsumą, įtraukti juos į

<table>
<tr>
<td rowspan="2">1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai.
Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 2.</td>
<td>

Emocijomis išreiškia savo patirtį, džiaugiasi procesu ir tuo, ką atliko, išmoko veikdamas.
Užduoda klausimus susijusius su jam patinkančia veikla: klausia, kaip kažkas veikia, vyksta ir pan.

</td>
<td rowspan="2">aplinkos tyrinėjimą, skatinantį giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus.
Žaismės kontekstas.
Palaikyti kasdienių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo bei nuostabos tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.
Kurti palankią ir vaikų poreikius atliepiančią ugdymosi aplinką; įtraukti vaikus į mokymosi procesą; stebėti vaikų veiklas, suprasti jų interesus, pomėgius, mėgstamas veiklas; planuoti veiklas, grupės projektus; užduoda mąstyti priverčiančius klausimus, kurie skatintų vaikų įsitraukimą į veiklas.
Ugdymo(si) būdai.
Patirtinės ir STEAM veiklos, įvairios edukacijos ir išvykos, tyrinėjimai. probleminių klausimų kėlimas, reflektavimas.</td>
</tr>
<tr>
<td>4-6 m.

Kelia idėjas, imasi iniciatyvos siekdamas jas įgyvendinti, numato veiksmų planą, priima sprendimus,
Įvardina savo pomėgius, susidomėjimą keliančias veiklas, kalba apie tai, kaip veiks, ko mokysis, kaip plės žinias, ką išbandys, klausinėja.
Aptaria savo veiklą, dalinasi patirtimi su suaugusiais ir bendraamžiais (pokalbiuose, vaizdiniais pristatymais ir pan.), planuoja tolesnę veiklą.

</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">KASDIENIAI GYVENIMO ĮGŪDŽIAI</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Vertybinė nuostata: Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="3">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</td></tr>
<tr><td>Vaiko pasiekimai</td><td>Vaiko veiksena</td><td>Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1-3 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 2,3.</td><td>1-3 m.
Laikydamas šaukštelį bando valgyti.
Norėdamas tuštintis ar šlapintis parodo į tualeto duris.
Mokytojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi rankas, veidą, nusirengia ir apsirengia.
Nuneša žaislą į nurodytą, jam skirtą vietą.
Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu.</td><td rowspan="2">Žaismės kontekstas.
Kontekstas kuriamas tam tikru būdu išdėstant priemones, provokuojančias vaikus žaisti judesiu, pojūčiais, emocijomis, vaizduote, mintimis. Kuriamos slėpynių, netikėtumo, paslapties situacijos, įtraukiančios vaikus į žaismingus tyrinėjimus.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas paskatina, palaiko ir pats kuria kasdienį žaismingumą per fizines aplinkas, veikimo būdus, humorą, kalbėjimą. Pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus.
Ugdymo(si) būdai.
Kūrybiniai žaidimai, tyrinėjimai, edukacinių filmukų žiūrėjimas/aptarimas, knygelių vartymas, maisto ragavimas ir vertinimas.</td></tr>
<tr><td>4-6 m.
Diskutuoja su draugu kas yra sveika, o kas ne, savo nuomonę argumentuoja.
Sudeda žaislus, šluosto dulkes, valo stalą, surenka šiukšles aikštelėje.
Naudojasi peiliu. Taisyklingai laiko stalo įrankius.
Mokosi suprasti saugaus bendravimo taisykles, kreipiasi pagalbos pasiklydus, ištikus nelaimei, patekus į bėdą.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">FIZINIS AKTYVUMAS</th></tr>
<tr><td colspan="3">Vertybinė nuostata: Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Esminiai gebėjimai: Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.</td></tr>
<tr><th>Vaiko pasiekimai</th><th>Vaiko veiksena</th><th>Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai</th></tr>
<tr><td>1-3 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 3.</td><td>1-3 m.
Vaikšto laikydamasis įvairiu atstumu sustatytų baldų.
Žaidžia su judėjimą skatinančiais žaislais.
Užlipa kelių pakopų laipteliais, užlipa ir nulipa nuo kėdės.
Žaisdamas kaladėlėmis sudeda 4-6 kaladėlių bokštą..
Mesdamas kamuolį stengiasi pataikyti į kėglius, stengiasi pagauti mestą kamuolį.
Noriai žaidžia su įvairiomis priemonėmis kurias reikia atsukti, užsukti, suverti.
Padedamas suaugusiojo bando kirpti.</td><td rowspan="2">Judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstas. Skatinamas kasdieninis vaikų judrumas. Kuriama ugdymo(si) aplinka leidžia patirti vaikams judėjimo džiaugsmą, yra įkvepianti, kelianti iššūkių, o kartu saugi bei patikima vieta žaisti ir mokytis. Judėjimo įvairovei padidinti naudojama natūrali gamtinė aplinka mokyklos kieme (natūrali pieva, kalnelis ir kt.).
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas modeliuoja ugdymo(si) aplinką, kurioje vaikai būtų aktyvūs, judrūs be mokytojo vadovavimo.
Ugdymo(si) būdai.
Judrūs improvizaciniai žaidimai, judrūs žaidimai su taisyklėmis, imitaciniai, kūrybiniai žaidimai, dėliojimas, konstravimas, piešimas, karpymas,</td></tr>
<tr><td>4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų</td><td>4-6 m.
Juda laisvai bėgiodamas, landžiodamas, šokinėdamas, laipiodamas karstynėmis.
Bando eiti „tip-top“ žingsneliu.
Žaidžia komandinius žaidimus.</td></tr>
</table>

pasiekimų aprašo, p. 4.	• Išvarsto batų raištelius ir juos vėl suvarsto, atsisega ir užsisega sagas. • Savarankiškai įveria siūlą, dygsniuoja, neria vąšeliu, kerpa įvairias formas taisyklingai naudodamasis žirklėmis.	lipdymas, pilstymas, atsipalaidavimo, kvėpavimo, vaikų jogos pratimai, žygiai, bėgimai., šuoliukai.
MENINĖ RAIŠKA		
Vertybinė nuostata: *Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.*		
Esminiai gebėjimai: *Tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis.*		
Muzika ir Šokis		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p.19, 20, 22.	**1-3 m.** • Dainuodamas imituoja dainos tekstą judesiais. Rodomais muzikiniais instrumentais pritariant suaugusiojo grojimui, dainoms, šokiams. • Žaidžia lengvus, trumpos apimties muzikinius žaidimus ir ratelius. • Žaidžia ir kuria judesius muzikai. • Spontaniškai improvizuoja judesiu ir/arba garsu.	**Žaismės kontekstas.** Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas
4-6 žingsnių pasiekimai.	**4-6 m.**	

Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p.20, 21, 22.	• Improvizuoja ritmus ir melodijas vardui, žodžiams, eilėraščiams, patarlėms, judesius, rateliui, žaidimui. • Žaidžia įvairius muzikinius žaidimus ir ratelius, šoka choreografines figūras. • Kartu su kitais ar po vieną dainuoja ir tyrinėja savo balso galimybes. Stengiasi intonuoti, taisyklingai artikuliuoti, stovėti, kvėpuoti. • Spontaniškai improvizuoja judesiu ir/arba garsu.	**Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Sudaro galimybę dainuoti vienbalses ir dialogines dainas a cappella ir su instrumentiniu pritarimu choru ir individualiai. Įtraukia kuo daugiau muzikinių instrumentų. **Ugdymo(si) būdai.** Žaidžia muzikinius žaidimus, suka ratelius, šoka įvairaus stiliaus šokius. Mokytojas sudaro sąlygas klausytis įvairių epochų, kultūrų, stiliaus ir gamtos garsų įrašų. Improvizuoja, mokosi kurti ritmus, melodijas ketureiliams, mįslėms, patarlėms ir pan.
Vaidyba		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 22.	**1-3 m.** • Žaisdamas atkuria matytų situacijų fragmentus, panaudoja tikrus daiktus, drabužius. • Kuria dialogą tarp veikėjų, išraiškingai intonuoja, spontaniškai reiškia emocijas. • Vaidindamas stalo ar lėlių teatrą, vaizduoja realistinį ir fantastinį siužetą. **4-6 m.**	**Kūrybinių dialogų kontekstas.** Modeliuojant kūrybinių dialogų kontekstą kuriama vaizduotę, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius.

	• Susikuria žaidimo aplinką panaudodamas daiktus, drabužius, reikmenis. • Kurdamas lėlių, dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką ar pasiūlytą situaciją, improvizuoja trumpas žodines veikėjų frazes, fizinius veiksmus, atskleidžia jų norus, emocines būsenas. Tikslingai naudoja daiktus, teatro reikmenis, drabužius, aplinką. • 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.	**Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Mokytojas sudaro sąlygas vaikams išgyventi teigiamas emocijas, reikšti savo norus ir jausmus pagal skirtingas to paties siužeto situacijas. Mokytojas drauge žaidžia muzikinius žaidimus ir ratelius, parodo ir skatina laisvai, savaip kartoti veiksmus. Paaiškina vaikams siužetus, kad vaikai, tinkamai supratę, galėtų pagal juos veikti. Siūlo vaikams naudoti įvairius butaforinius daiktus, kurie gali būti panaudoti įvairiose situacijose. **Ugdymo(si) būdai.** Improvizaciniai vaidybiniai, muzikiniai žaidimai. Vaikas eksperimentuoja su įvairiais muzikiniais instrumentais, kostiumais ir dekoracijomis kurdamas savo eksperimentinį ir ribomis neapibrėžtą pasaulį. Analizuoja vaidybos pagrindus multimedijos pagalba. Patiria sceninę patirtį, dainuodamas, šokdamas, vaidindamas su draugais.
Dailė		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
	1-3 **m.** • Kuria spontaniškai, kartais pagal išankstinį sumanymą, kuris darbo eigoje dažnai kinta.	**Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas.**

1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p.18, 19.	• Eksperimentuoja dailės medžiagomis ir priemonėmis, kuria koliažus, spauduoja, konstruoja, lipdo nesudėtingas formas. 4-6 **m.** • Savo emocijas, patirtį išreiškia kitiems atpažįstamais vaizdais. • Išryškina vaizduojamų objektų bruožus, reikšmingas detales. • Kuria sudėtingesnius kūrybinius darbus, piešia skaitmeninėmis priemonėmis. • Pradeda vaizduoti žmogaus judesį.	Tai lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Sudaro vaikams galimybę kurti taip kaip jis to nori. Turtina įspūdžių ir emocijų patirtį, stebi vaiko kūrybą, padeda realizuoti idėjas ir sumanymus. Skatina žaismingai eksperimentuoti linijomis, spalvomis, formomis. Padeda vaikams suprasti ekologijos naudą, buities atliekas panaudojant kūrybai. Kartu su vaiku tyrinėja žmogaus judesius, kūno galimybes. **Ugdymo(si) būdai.** Eksperimentuoja su įvairiomis medžiagomis, spalvomis ir piešimo įrankiais (teptukais, ausų krapštukais, pipetėmis, plunksnomis, pirštais ir t.t.). Analizuoja įvairių menininkų kūrybą, siekiant atrasti sau palankų ir patrauklų būdą išreikšti save. Lipdo, klijuoja koliažus, naudoją vandenį, dažus ir maistines medžiagas, analizuoja spalvas ir jų raišką šviesoje.
KURIU IR IŠREIŠKIU SAVE		
GEBĖJIMAS ŽAISTI		

<table>
<tr><td colspan="3">Vertybinė nuostata: Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Esminiai gebėjimai: Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.</td></tr>
<tr><th>Vaiko pasiekimai</th><th>Vaiko veiksena</th><th>Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 26-27.</td><td>1-3 m.
Inicijuoja ir palaiko žaismingas socialines sąveikas, turi savo bendravimo „kalbą“.
Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais.
Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats sukuria erdvę žaidimui.
Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.</td><td rowspan="2">Žaismės kontekstas.
Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai praturtina ir įtraukia kitus vaikus.
Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas.
Tai lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas paskatina, palaiko ir pats kuria kasdienį žaismingumą per fizines aplinkas, veikimo būdus, humorą, kalbėjimą, mąstymą, menines patirtis. Pastebi žaismę vaikams</td></tr>
<tr><td>4-6 m.
Laisvai juda erdvėje, žaidžia su įvairiais objektais ir daiktais, juos tyrinėja.
Pats pasirenka žaislus su kuriais nori žaisti ir kuria savo erdves žaidimams.
Žaidžia režisūrinius, siužetinius vaidmeninius žaidimus.
Žaidžia žaidimus su taisyklėmis (dėlionės, mozaikos, judrūs žaidimai - gaudynės, slėpynės, įvairūs stalo žaidimai)</td></tr>
</table>

	• Pats kuria žaidimams taisykles.	veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus. **Ugdymo(si) būdai.** Įvairios žaidimų rūšys (kūrybiniai žaidimai ir žaidimai su taisyklėmis – dėlionės, mozaikos, judrūs žaidimai – gaudynės, slėpynės, įvairūs stalo žaidimai).
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.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 4, 5.	1-3 **m.** • Kilusias emocijas išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza. • Mokosi atpažinti emocijas, jas įvardyti. • Savo nuotaiką pažymi naudojant emocijų veidelius, spalvas, nuotraukas, „emocijų termometrus“. • Atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso.	**Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstas.** Vaikai įtraukiami į emocijų, savo išvaizdos, kūno tyrinėjimus. Atsakymų į klausimus paieška vyksta spontaniškai, naudojant sukurtame kontekste esančias tyrinėjimo priemones (pvz. veidrodžiai, nuotraukos, paveikslėliai ir kt.), medžiagas. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Mokytojas jautriai reaguoja į vaikų patiriamas ir išreiškiamas emocijas, jas įvardina, pakomentuoja, taiko personalizuotus vaikų nusiraminimo būdus. Skatina vaikus laikytis sutartų bendravimo ir bendradarbiavimo
4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio	**4-6 m.** • Pradeda suprasti, kad skirtingose situacijose jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina, išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu.	

amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 5.	• Žaidžia vaidmenų, naratyvinius žaidimus, per kuriuos atpažįsta, išreiškia emocijas. • Klausosi terapinių pasakų, skaitomų istorijų, žiūri filmukus, diskutuoja apie savo ir kitų patiriamas emocijas, jas sukėlusias situacijas bei jų atsiradimo priežastis.	taisyklių. Rodo pavyzdį, kaip tinkamai reikšti emocijas. Sukuria erdves kuriose vaikai galėtų pabūti "vieni". **Ugdymo(si) būdai.** Emocijų stebėjimas, tyrinėjimas, žymėjimas, kūrybiniai žaidimai (vaidmenų, naratyviniai, skirti emocijų atpažinimui ir raiškai), socialinių istorijų kūrimas, terapinių pasakų klausymas, aptarimas, emocijų vaizdavimas meninės raiškos priemonėmis.
SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ		
Vertybinė nuostata: *Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.*		
Esminiai gebėjimai: *Gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti; savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas; gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 4-6.	1-3 **m.** • Nusiramina kalbinamas suaugusiojo. Pats ieško nusiraminimo būdų - apkabina žaisliuką, ateina pas suaugusįjį, ropščiasi ant kelių. • Padedamas suaugusiojo, įprastose situacijose siekia valdyti savo emocijų raišką ir elgesį. Rodo pasitenkinimą kasdiene veikla, jeigu kas nepatinka - atsisako bendros veiklos, nueina šalin. • Pradeda atpažinti ir identifikuoti pagrindines emocijas,pvz., džiaugsmas, pyktis, liūdesys.	**Judraus patirtinio ugdymosi kontekstas.** Panaudojama natūrali ir dirbtinai sukurta, įranga ir priemonėmis papildyta gamtinė aplinka, modeliuojamos vaikus judėti skatinančios iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės, kuriančios prielaidas subalansuotam ugdymui(si) viduje ir lauke). **Žaismės kontekstas.** Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis.

	4-6 **m.** • Analizuoja veikėjų elgesį, įvardina koks elgesys tinkamas/netinkamas, įvardija veikėjų netinkamo elgesio pasekmes klausydamas istorijų, pasakojimų, žiūrėdamas edukacinius filmukus. • Žaidžia savireguliaciją plėtojančius žaidimus, dalyvauja veiklose, kuriose reikia ištvermės, mokosi pagarbių elgesio taisyklių grupės kasdieniame gyvenime, išvykose, ekskursijose. Žaisdamas stengiasi laikytis žaidimo taisyklių. • Vis dažniau jausmus išreiškia mimika ir žodžiais, o ne veiksmais. Ramioje situacijoje sugalvoja kelis konflikto sprendimo būdus, numato jų taikymo pasekmes. • Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio jį provokuojančiose situacijose, ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. • Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi.	Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Kalbant ar dainuojant naudoti įvairias intonacijas: ramiai, liūdnai, linksmai. Nustato vaikui jo veiklai būtinus apribojimus ir nuosekliai jų laikosi. Vaiko elgesiui reguliuoti taiko veido mimiką, parodo kaip reikia elgtis vienoje ar kitoje situacijoje. **Ugdymo(si) būdai.** Siūlo vaikams žaislų ar priemonių padedančių išreikšti jausmus. Įrengia grupėje nusiraminimo vietą, parodo vaikams būdus padedančius nusiraminti. Paaiškina vaikams kaip netinkamas jų elgesys skaudina kitus, pagiria kai vaikas elgiasi tinkamai.
SAVIVOKA IR SAVIGARBA		
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.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***

<table>
<tr><td>1-3 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 6.</td><td>1-3 m.
Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, įvardina pagrindines kūno ir veido dalis.
Suaugusiojo padedamas rodo, pasako kiek jam metų. Siekia savarankiškumo: “aš pats”.
Pasako savo vardą ir kas jis yra berniukas ar mergaitė.
Patogiai jaučiasi įprastoje aplinkoje, domisi kitų vaikų žaidimais.</td><td rowspan="2">Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstas. Vaikai įtraukiami į savo išvaizdos, augimo tyrinėjimus, skatinami atrasti, išbandyti įvairius pažinimo ir mokymo(si) būdus. Patys spėlioja, ieško atsakymų į kylančius klausimus, tyrinėjimais grindžia savo sprendimus.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Mokytojas jautrus vaiko poreikiams, savo elgesiu rodo tinkamą elgesio pavyzdį vaikui, sudaro sąlygas vaikams patiems rinktis skirtingus būdus pažinti, veikti, išreikšti. Inicijuoja pokalbius su vaikais apie jų šeimas, tėvelių darbą, šventes.
Ugdymo(si) būdai.
Savo atvaizdo tyrinėjimas nuotraukose, veidrodyje. Savo atvaizdo, šeimos piešimas, vaizdavimas įvairiomis priemonėmis ant įvairių paviršių. Eksperimentavimas kūno judesiais, kūno galių tyrinėjimas, kūno sandaros tyrinėjimas, organų modelių kūrimas. Šeimų šventės, dirbtuvėlės, išvykos į muziejus, teatrą.</td></tr>
<tr><td>4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 7.</td><td>4-6 m.
Supranta ir pasako, kaip jaučiasi ko nori jis pats ir ko nori kitas asmuo.
Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę.
Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo.
Stebi, fiksuoja savo kūno augimą.
Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius.
Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Pasako savo vardą ir pavardę.</td></tr>
<tr><td colspan="3">JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI TYRINĖJIMAS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vertybinė nuostata: Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="3">Esminiai gebėjimai: Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.</td></tr>
<tr><th>Vaiko pasiekimai</th><th>Vaiko veiksena</th><th>Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 24, 25.</td><td>1-3m.
Stengiasi pažinti save ir jį supančią aplinką, išbando žaislus, daiktus, skirtingos faktūros medžiagas, tyrinėja savo kūną, atranda jo galimybes.
Išbando naujus tyrinėjimo būdus, tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi.
Ilgesniam laikui įsitraukia į tyrinėjimo veiklas, atranda, kad figūromis ir objektais erdvėje galima manipuliuoti: apversti, pasukti, pastumti, išardyti.</td><td rowspan="2">Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, lauko tyrinėjimo laboratorijos, kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų, STEAM veiklų, vaikų stebinių fiksavimo priemonių – tai padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, patirti aplinkos objektų ir reiškinių įvairovę.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos. Skatinti smalsumą ir kūrybiškumą, teikti pozityvių grįžtamąjį ryšį. Leisti vaikui pasirinkti tyrinėjimo kryptį, kurti ugdomąją aplinką, naudoti įvairią gamtinę medžiagą, natūralias priemones. Skatinti vaiką aktyviai dalyvauti planuojant eksperimentus; kelti probleminius klausimus.
Ugdymo(si) būdai. Išvykos į gamtą ar kitus objektus. Organizuojami projektai, gyvosios ir negyvosios aplinkos tyrinėjimas darželyje, darželio kieme ir kitose</td></tr>
<tr><td>4-6m.
Įsitraukia į eksperimentavimo planavimą, atlikimą, rezultatų aptarimą, stebėjimų rezultatus fiksuoja nesudėtingose diagramose.
Mokosi naudotis įvairiais prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką.</td></tr>
</table>

	• Lygina objektus bei reiškinius, ir atranda jų panašumus ir skirtumus, komentuoja, diskutuoja su bendraamžiais ir suaugusiais. • Žaisdami atranda fizikinius reiškinius: jėgas, energiją, mechanizmus, magnetizmą, spalvų spektrą, tyrinėja gamtos objektų šešėlius.	erdvėse, vaikų refleksijos, edukacinių filmukų žiūrėjimas, tyrinėjimo veiklų planavimas ir aptarimas.
APLINKOS PAŽINIMAS		
Vertybinė nuostata: *Socialinės ir kultūrinės aplinkos pažinimas; gamtinės aplinkos pažinimas; pagarba gyvybei ir aplinkai.*		
Esminiai gebėjimai: *Įvardija ir bando paaiškinti socialinius bei gamtos reiškinius, apibūdinti save, savo gyvenamąją vietą, šeimą, kaimynus, gyvosios ir negyvosios gamtos objektus, domisi technika ir noriai mokosi ja naudotis.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 9-11.	**1-3 m.** • Atpažįsta ir pavadina savo kalba kai kuriuos gyvūnus, augalus, jų atvaizdus ir gamtos reiškinius. Parodo jam patinkantį gyvūną, augalą, aplinkos daiktą. • Įsitraukęs į kasdienius, rutinos įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai/trumpai). • Pažįsta daugiau artimoje aplinkoje esančių augalų ir gyvūnų, pradeda vartoti jų tikslius pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus.	**Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas.** Galėdami rinktis alternatyvius tyrinėjimo, pažinimo ir dalyvavimo būdus, vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Galimybė pasirinkti veiklas ir priemones, siekiant numatyto rezultato, skatina turėti savo ketinimą, idėjų, sumanymų, jų kryptingai ieškoti ir pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi būdus. Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi

		lygiaverčiais dalyviais, visi kartu mokosi vieni kitus pažinti ir veikti žmonių įvairovėje.
	4-6 m. • Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus (namai, automobiliai, keliai, parduotuvės ir pan.). Pastebi pasikeitimus savo aplinkoje. • Pasakoja apie savo šeimą, jos buitį, tradicijas. • Atranda buities prietaisų, skaitmeninių technologijų panaudojimo galimybes, noriai mokosi jais naudotis. • Pasako tėvų profesijas, įvardija savo giminaičius, žino savo namų adresą. • Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. • Papasakoja apie tradicines šventes. • Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. • Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai ir besiformuojančią atsakomybę už jos išsaugojimą. • Mokosi rūšiuoti atliekas.	**Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.** Kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, lauko tyrinėjimo laboratorijos, kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų, STEAM veiklų, vaikų stebinių fiksavimo priemonių – tai padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, patirti aplinkos objektų ir reiškinių įvairovę. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Sudaro galimybę stebėti augalus ir gyvūnus gamtoje ir namų aplinkoje. Skatina vaikus kalbėti apie stebimų gyvūnų ir augalų kūno dalis, išvaizdą, apie tai ko jiems reikia, kad augtų, kaip juos saugoti, prižiūrėti. **Ugdymo(si) būdai.**

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Skatina vaikus stebėti orus, metų laikus ir gamtos pokyčius, kurie tuo metu vyksta. Sudaro galimybę tyrinėti, kaip daiktai juda ir kaip juos pajudinti: pučiant, traukiant, stumiant, sukant, supant, skandinant.</td></tr>
<tr><td colspan="3">SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR VAIKAIS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vertybinė nuostata: Gebėjimas užmegzti geranoriškus santykius su kitais vaikais ir suaugusiaisiais; gebėjimas atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus; gebėjimas bendrauti, mokymasis bendradarbiauti, gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės kūrimo</td></tr>
<tr><td colspan="3">Esminiai gebėjimai: Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdieninėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai reiškia jiems savo nuomonę, tariasi, derasi; žino, kaip reikia elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais.</td></tr>
<tr><td>Vaiko pasiekimai</td><td>Vaiko veiksena</td><td>Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 8-9.</td><td>1-3 m.
Akivaizdžiai parodo prieraišumą juo besirūpinančiam suaugusiajam. Skiria nepažįstamus žmones nuo juo besirūpinančio suaugusiojo.
Stebi ir mėgdžioja, kartoja suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus.
Mėgsta žaisti šalia kitų vaikų. Įsitraukia į bendrą žaidimą, žaidžia su tuo pačiu žaislu pakaitomis su kitu vaiku.</td><td rowspan="2">Žaismės kontekstas.
Palaikyti kasdienių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo bei nuostabos tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius. Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse.</td></tr>
<tr><td>4-6 m.</td></tr>
</table>

	• 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. Bendradarbiaudamas derina veiksmus, sprendžia nesutarimus, tariasi. • Drąsiai bendrauja su mažais pažįstamais žmonėmis grupėje, salėje ar kieme. Turi vieną ar kelis nuolatinius žaidimų partnerius. • Tikrina suaugusiojo leistinas elgesio ribas - atsiklausia, derasi, tariasi. • Pastebi keletą vaikų ir suaugusiųjų asmeninių savybių, panašumų ir skirtumų.	**Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Skatina vaikus įsitraukti į vieni kitų žaidimus, juose aktyviai veikti. Organizuoja bendrus, grupinius žaidimus, veiklas grupelėse. Skatina dalyvauti, sudaro sąlygas įsitraukti į socialines, draugystės iniciatyvas. **Ugdymo(si) būdai.** Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai praturtina ir įtraukia kitus vaikus.
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.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
	1-3 **m.**	**Realių ir virtualių aplinkų kontekstas.**

1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 11, 12.	• Skaičiuoja iki 3 - mokosi paduoti tiek daiktų, kiek prašoma. Natūraliai įgunda įvertinti daiktų rinkinio kiekį iki , neskaičiuodami daiktų (“matomi” skaičiai). • Stebi ir lygina daiktus pagal formas, dydį ar spalvą; atrenka, parodo, surūšiuoja į atskiras dėžutes. • Žaisdamas, konstruodamas surikiuoja daiktus pagal dydį ar ilgį, stato bokštus iš skirtingo dydžio kaladėlių. **4-6m.** • Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos rašo skaitmenimis ir susieja su objektų skaičiumi, naudoja žaidimuose, surinktų duomenų, vykdant eksperimentus, stebėjimus, apklausas apdorojimui, grafiniam vaizdavimui. • Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-7 ribose - pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus skaičiavimo užduotis atlieka jas suvaidindami, nupiešdami, parodydami gestais, manipuliuodami daiktais. • Rodo susidomėjimą geometrinėmis formomis (dvimatėmis ir trimatėmis), jas įvardina, naudoja piešiant, mokosi apibūdinti, ir palyginti jų pagrindinius elementus, grupuoja, komponuoja konstruoja skirtingų dydžių figūrų sekas.	Kuriami realios ir virtualios aplinkos sąveikomis grindžiami kontekstai, aplinkas saikingai ir saugiai papildant skaitmeninėmis priemonėmis bei įranga, prioritetą teikiant patirtiniam realių objektų ir reiškinių tyrinėjimui, kūrybiškumui, socialinėms sąveikoms. Vaikų savivaldį mokymąsi skatinančios skaitmeninės priemonės, įvairiomis vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įrangą turinčiomis technologijomis kuriamos galimybės vaikams realioje aplinkoje pamatyti plika akimi nematomus procesus ar reiškinius, perkelti realios aplinkos objektus į skaitmeninę erdvę, tyrinėti taisyklių ir laisvės veikti ribas, spręsti problemas, įveikti iššūkius. **Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.** Kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, lauko tyrinėjimo laboratorijos, kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų, STEAM veiklų, vaikų stebinių fiksavimo priemonių – tai padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, patirti aplinkos objektų ir reiškinių įvairovę.

	• Naudoja žodžius ilgiui, svoriui, atstumui apibūdinti - lygindami, sugretindami, matuodami, diskutuodami.	**Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Užduoda probleminius klausimus, skatinančius ieškoti atsakymų, kuria ugdomąją aplinką, suteikia palaikymą ir padrąsinimą sprendžiant problemas. **Ugdymo(si) būdai.** Patirtinės veiklos, STEAM naudojimas matematinėse veiklose, darbas su priemonėmis, matuoja, sutartu būdu fiksuoja duomenis.
SKAITMENINIS SUMANUMAS		
Vertybinė nuostata: *Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.*		
Esminiai gebėjimai: *Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 12, 14.	1-3 **m.** • Domisi išmaniaisiais žaislais: liečia, spaudo, varto, purto. • Žaidžia įvairiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.). • Žaisdami atlieka kelių veiksmų sekas: paima kamuolį ir paduoda draugui, linguoja ir ploja, dėlioja kaladėles ir pan. **4-6m.** • Žaisdami ir pažindami aplinką naudojasi prasmingomis ir ugdymą(sį) papildančiomis skaitmeninėmis	**Realių ir virtualių aplinkų kontekstas.** Vaikų savivaldį mokymąsi skatinančios skaitmeninės priemonės, įvairiomis vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įrangą turinčiomis technologijomis kuriamos galimybės vaikams realioje aplinkoje pamatyti plika akimi nematomus procesus ar reiškinius, perkelti realios aplinkos objektus į skaitmeninę erdvę, tyrinėti taisyklių ir laisvės veikti ribas, spręsti problemas, įveikti iššūkius. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.**

	priemonėmis: planšetė, išmanusis ekranas, skaitmeninis fotoaparatas ir kt. (su ekranais – iki 0,5h per dieną). • Mokytojo padedamas ieško informacijos informacinėse svetainėse: išbando virtualius turus, susiranda ieškomus atvaizdus. • Virtualiai bendrauja su kitų mokyklų vaikais, išvykusiais draugais, kūrėjais ir kt. (saugiai dalindamiesi skaitmeniniu turiniu). • Žaisdami, konstruodami bando sudėlioti veiksmų sekas, kurias atlieka skaitmeniniai objektai (robotukai, valdikliai ir kt.), nurodo, kuo skiriasi rezultatai, kai komandas atlieka žmogus ir robotas.	Kuria aplinką, kurioje vaikai gali tyrinėti informacines technologijas, atrenka informacinių technologijų priemones kurios atlieptų vaikų poreikius. Į ugdymo procesą įtraukia informacines technologijas ir skaitmeninius, išmaniuosius prietaisus, moko vaikus įvairių išmaniųjų prietaisų panaudojimo būdų, supažindina su išmaniosiomis programėlėmis. **Ugdymo(si) būdai.** Įvairių skaitmeninių priemonių naudojimas ieškant informacijos. Informacijos, duomenų rinkimas juos fiksuojant skaitmeniniais prietaisais. Pokalbiai apie saugumą internete.
PROBLEMŲ SPRENDIMAS		
Vertybinė nuostata: *Gebėjimas atpažinti problemą; gebėjimas ieškoti problemos sprendimo būdų ir juos įgyvendinti; gebėjimas atsižvelgti į savo sprendimo pasekmes.*		
Esminiai gebėjimai: *Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
	1-3m. • Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika, gestais parodo su kokia kliūtimi susidūrė.	**Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas.** Galėdami rinktis alternatyvius tyrinėjimo, pažinimo ir

1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 26, 27.	• Bando savarankiškai spręsti iškilusias problemas, stebi kaip tai daro kiti bendraamžiai ir panaudoja jų būdus, kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. • Nepavykus įveikti kliūties, meta veiklą arba laukia pagalbos.	dalyvavimo būdus, vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Galimybė pasirinkti veiklas ir priemones, siekiant numatyto rezultato, skatina turėti savo ketinimą, idėjų, sumanymų, jų kryptingai ieškoti ir pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi būdus. Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi lygiaverčiais dalyviais, visi kartu mokosi vieni kitus pažinti ir veikti žmonių įvairovėje. **Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.** Kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškoms, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, lauko tyrinėjimo laboratorijos, kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos:** Komentuoja vaikų taikomų problemų sprendimo būdus ir jų pasekmes. Skatina vaikus prisiminti, kokius panašios problemos sprendimo būdus jie taikė anksčiau. Drąsina vaikus kartu ieškoti išeities iš susidariusios probleminės situacijos. **Ugdymo(si) būdai.**
	4-6 m. • Supranta, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. • Nori ją įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus. • Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. Nepasisekus prašo suaugusiojo pagalbos. • Ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių. Nepasisekus samprotauja, ką galima daryti toliau, kitaip arba prašo suaugusiojo pagalbos. • Susidūręs su problema, taiko turimas žinias ir patirtį, vertina problemą iš skirtingų perpektyvų. Pasirenka sprendimą iš kelių galimų. Aptaria priimtų sprendimų pasekmes.	

		Naudodamasis savo patirtimi vaikas mimika, kalba, gestais, kūno kalba bando išieiti iš probleminės situacijos/konflikto su bendraamžiais. Su bendraamžiais naudoja "STOP" ženklą rankomis, atkreipdamas, dėmesį jog tai jam nepatinka. Stengiasi nusiraminti, šiek tiek atsiriboti nuo aplinkinių jeigu mato poreikį. Prireikus patarimo, pagalbos, kreipiasi į mokytoją.

AŠ KALBŲ PASAULYJE		
KŪRYBIŠKUMAS		
Vertybinė nuostata: *Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.*		
Esminiai gebėjimai: *Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą), mąsto ir samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 23.	1-3 **m.** • Žaisdamas geba kasdien naudojamus daiktus panaudoti pagal naują paskirtį. • Žaismingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, skonius. • Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas: žaisdamas, pasakodamas, judėdamas, kurdamas. • Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų. 4-6 **m.** • Supranta ir geba atsakyti į fantastinius klausimus.	**Kūrybinių dialogų ir žaismės kontekstas.** Mokytojo pagalba skatinamas vaikų smalsumas, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius. Aplinkų estetika ir įvairovė kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau nei vieną būdą įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti problemą, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti.

	• Inicijuoja veiklas aplinkai tyrinėti. • Sėkmingai dirba su kitais, tariasi su grupe. • Moka pateikti savo idėjas ieškodamas bendro sprendimo. • Drąsiai, savitai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip. • Turi daug neįprastų, netikėtų idėjų. Bando ir ieško būdų, priemonių, kaip jas įgyvendinti.	**Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Mokytojas skatina divergentinį mąstymą, šiuo mąstymo tipu, mokytojas formuoja galimus pasirinkimo variantus. Užduoda klausimą „Kas būtų, jeigu...?“ Taiko įvairius metodus ir būdus: klausimai, kūrybiniai vaidinimai, pasakų kūrimas, fantastinio gyvūno piešimas ir t.t. Kuria žaidybinę, tyrinėjimo aplinką, kurioje yra įvairių reikiamų priemonių ir medžiagų. Skatina kurti pasakas. **Ugdymo(si) būdai.** Pasakų kūrimas, knygelių kūryba, kūrybiniai vaidinimai, judesio perdavimas, koliažio piešimas, dienoraščio kūrimas, apšilimo pratimai. Šokdamas, dainuodamas, piešdamas, naudodamas įvairias medžiagas dailėje, eksperimentuodamas, konstruodamas pasitelkia savo patirtį, tęsia kūrybinį procesą namuose.
KALBINĖ RAIŠKA		
Vertybinė nuostata: *Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauja su vaikais, išreiškia savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.*		
Esminiai gebėjimai: *Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
	1-3 **m.**	**Kalbų įvairovės kontekstas.**

1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p, 15, 16, 17.	• Varto knygeles. Dviejų trijų žodžių sakiniais kalba apie tai, ką mato ir girdi, kas atsitiko. • Įvairiomis rašymo priemonėmis spontaniškai brauko popieriaus lape. • Žodžio ir gesto sakiniais, vienažodžiais ar dvižodžiais sakiniais kalba apie tai, ką mato ir girdi. • Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus. 4-6 **m.** • Kalbasi apie atliktus darbus, patirtus nuotykius, žiūrėtus filmus, girdėtas pasakas. • Pasakoja istorijas, kuria pasakojimus, kalbasi apie tai, ką norėtų patirti ir veikti. • Varto, skaito knygas, kalbasi apie skaitomas ar pasakojamas istorijas. • Susipažįsta su kitų šalių kalbomis, tarmėmis. • Domisi abėcėlės raidėmis. • Kuria istorijas apie raides ar garsus. • Piešiniuose, po darbeliais rašo atskiras raides, savo vardą, paprastus žodžius.	Sudaromos palankios sąlygos skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, kasdienėms komunikacinėms situacijoms rastis. Vidaus aplinkose įrengiamos bibliotekėlės, ramybės erdvės, kuriose yra įprastų ir įgarsintų knygų. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Mokytojas palaiko vaikų kalbėjimą, kalbina vaikus užduodamas atvirus klausimus, inicijuoja pokalbius, stengiasi suprasti, dėmesingai bendrauti, įsilieti į pokalbį, papildyti, pratęsti. Vidaus aplinkose įrengiamos bibliotekėlės, ramybės erdvės, kuriose yra įprastų ir įgarsintų knygų. **Ugdymo(si) būdai.** Mokoma skirti pagrindines spalvas, atrinkti tokį pat daiktą, skirti pagal pavadinimus. Mokoma sąvokų, orientuotis erdvėje, suvokti metų laikus. Dėmesingumui, mąstymui, atminčiai lavinti taikomos neverbalinės ir verbalinės užduotys. Jos derinamos su komunikacijos skatinimo pratybomis. Ekspresyvioji kalba plėtojama remiantis vaiko tariamais garsais ar garsažodžiais. Vaikai mokomi kasdienėse situacijose reikšmingų žodžių: taip,

<table>
<tr><td></td><td></td><td>ne, duok, nėra, noriu. Tokie žodžiai lengvai siejami su gestais.</td></tr>
<tr><td colspan="3">KALBŲ SUPRATIMAS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vertybinė nuostata: Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Esminiai gebėjimai: Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmes, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.</td></tr>
<tr><td>Vaiko pasiekimai</td><td>Vaiko veiksena</td><td>Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1-3, 4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 14,15.</td><td>1-3 m.
Klausydamas ir kalbėdamas pratinasi išgirsti ir suprasti, ką sako kitas, mokosi kalbėti pats.
Klausosi aplinkos garsų, eilėraščių, dainelių gimtąja ir kitomis kalbomis.
Klausosi garsų įvairiose aplinkose: tiek triukšmingose, tiek tyliose.
Klausosi skaitomų ir pasakojamų kūrinėlių.</td><td rowspan="2">Kultūrinių dialogų kontekstas.
Mokyklos aplinka yra erdvė nuolatinėms socialinėms ir kultūrinėms sąveikoms bei reiškiniams patirti, pažįstant šeimos, mokyklos grupės, kaimynystės, regiono, etninės grupės ir šalies bei globalaus pasaulio kultūrinius ypatumus ir vertybes. Mokyklos aplinkoje matomi įvairių kultūrų ženklai, simboliai, patiriami papročiai ir elgsenos, išbandomos skirtingos kultūrinės raiškos formos, ugdantis pozityvų požiūrį į įvairovę ir kitoniškumą.
Kalbų įvairovės kontekstas.
Vidaus aplinkose įrengiamos bibliotekėlės, ramybės erdvės, kuriose yra įprastų ir įgarsintų knygų. Kuriant kontekstą pasinaudojama mokykloje ar grupėje esama kalbų įvairove, socialinių tinklų ir skaitmeninių technologijų teikiamomis galimybėmis.
Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.</td></tr>
<tr><td>4-6 m.
Klausosi įrašytų įvairaus stiliaus ir turinio tekstų (grožinių, publicistinių, enciklopedinių, informacinių) apie aplinką, įvykius, reiškinius.
Mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos.</td></tr>
</table>

	• Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus • Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	Padeda vaikui kurti ir palaikyti aplinkos sąlygas, palankias rastis ir plėtotis skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove. **Ugdymo(si) būdai.** Loto žaidimai, stalo žaidimai, mozaikos, konstruktoriai. Mokantis konkrečius faktus apie šalis, naudoti sąsajas ir logiką (žodis – paveikslėlis, sostinė – klausimas apie šalį, įvykiai, aplink esančios vietovės, žmonės ir pan.). Susisteminti informaciją (minčių žemėlapis). Skirtingų kalbų kalbėjimas, sąvokų lyginimas ir paaiškinimas.
ESTETINIS SUVOKIMAS		
Vertybinė nuostata: *Domisi, gėrisi, 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.*		
Vaiko pasiekimai	***Vaiko veiksena***	***Ugdymosi kontekstai, mokytojo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai***
1-3 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų	1-3 **m.** • Daug klausinėja, norėdamas suprasti vaidinimą, pats bando paaiškinti. • Emocingai komentuoja savo piešinį ir procesą.	**Kūrybinių dialogų kontekstas.** Aplinkų estetika ir įvairovė kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau nei vieną būdą įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti

pasiekimų aprašo, p. 17.	• Dalyvauja diskusijose apie tai ką yra matęs, tyrinėja kuo skiriasi dailės kūrinys, fotografija, kinas ir t.t. • Žaisdamas imituoja pasakų, vaidinimų veikėjų intonacijas. • Noriai dalyvauja kūrybiniame procese, kalbėdamas apie draugo kūrybos rezultatą pagiria.	problemą, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti. **Žaismės kontekstas.** Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. **Mokytojo vaidmuo ir ugdymo strategijos.** Sudaro vaikams galimybę dalyvauti, stebėti, lankytis parodose, teatruose, koncertuose, šventėse, mugėse ir pan. Mokytojas skatina vaikus aptarti stebėtus šokius, vaidinimus, koncertus. **Ugdymo(si) būdai.** Skirtingų meninikų meno darbų lyginimas, skirtingų epochų architektūrų palyginimas, muzikos garsų ir skirting muzikos stilių klausymas bei vertinimas.
4-6 žingsnių pasiekimai. Žr. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo, p. 18.	**4-6 m.** • Pastebi papuoštą aplinką, meno kūrinius. Palankiai vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą. • Sutelkia dėmesį ir seka jį sudominusį vaidinimą ar filmuką, aiškina, parodo veikėjų veiksmus, emocines būsenas. • Aktyviai dalyvauja meninės kūrybos procese, stengiasi viską atlikti kuo gražiau, geriau. • Bendraudamas su draugais reiškia savo nuomonę apie grupės aplinką, gamtos grožį. • Vaidindamas imituoja veikėją, bando įtikinamai jį perteikti.	

V. VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA, UGDYMOSI TĘSTINUMAS

Vaiko ugdymosi pažangos vertinimas tai nuolatinis informacijos rinkimas bei kaupimas apie ugdomą vaiką, jo pasiekimus visose veiklos srityse, duomenų analizavimas bei maksimalių vaiko potencialių galimybių numatymas. Tai šiuolaikinio kokybiško ugdymo esmė, padedanti plačiau įžvelgti ugdymo perspektyvas, pasirenkant patraukliausius individualiuosius tikslus, uždavinius, turinį bei technologijas ne tik įprastos raidos vaikams, bet ir specialiųjų ugdymo(si) poreikių bei ypatingų gabumų vaikams.

Vaikų pažangos ir pasiekimų vertinimu siekiama:

- Pažinti kiekvieną vaiką, atpažinti jo pasiekimus įvairiose ugdymo(si) srityse, stebėti, ko ir kaip vaikas mokosi, ko išmoko.
- Padėti vaikui sėkmingai augti, tobulėti, pastebėti konkrečius jo ypatumus ir nustatyti papildomų švietimo pagalbos paslaugų poreikį, kurių negali suteikti tėvai (globėjai).
- Teikti informaciją apie vaiko daromą pažangą ir pasiekimus tėvams (globėjams), kitiems specialistams, mokyklos administracijai.
- Tikslingai planuoti ugdymą, panaudojant informaciją apie vaiko pasiekimus.
- Nustatyti, ar vaikų ugdymo organizavimas yra veiksmingas, priimti pagrįstus sprendimus ugdymui tobulinti.

Vaiko pasiekimai vertinami pagal ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašą (18 pasiekimų sričių), atsižvelgiant į nustatytus vaiko specialiuosius ugdymosi poreikius, kurie yra vertinami remiantis parengtu individualios pagalbos planu (IPP) tiems vaikams, kuriems yra nustatyti dideli ir labai dideli ugdymosi poreikiai. Vertinami vaiko pasiekimai ir jo daroma pažanga, lyginant ankstesnius vaiko pasiekimus su dabartiniais. Ugdymo(si) pasiekimų ir pažangos vertinimas grindžiamas individualizavimo principu, t. y. kiekvieno vaiko pasiekimai vertinami atskirai, nelyginant su kitais. Vertinama ne tik vaiko įgyta patirtis, jo žinios, bet ir jo gebėjimai bei išsiugdyti vertybiniai įsitikinimai (vaiko įgytos kompetencijos).

Ugdymo pasiekimų vertinimo metodika

Vaiko nuolatinis ugdymosi pažangos stebėjimas, dokumentavimas ir analizė siekiant užtikrinti aukštą ugdymo kokybę ir vaiko individualių poreikių tenkinimą atliekamas laikantis:

- Individualizavimo principo (kiekvieno vaiko pasiekimai vertinami individualiai).
- Nuoseklumo principo (vertinimas atliekamas sistemingai, siekiant stebėti ilgalaikę vaiko pažangą ir vystymąsi įvairiose srityse).
- Bendradarbiavimo principo (vertinimo procese dalyvauja mokytojai, vaikai ir jų tėvai (globėjai).

Ugdymo(si) pasiekimų vertinimas vyksta šiais etapais:

1. Pradinis vertinimas

- Atliekamas, kai vaikas pradeda lankyti mokyklą.
- Stebima vaiko pradinė adaptacija, įgūdžiai, gebėjimai ir poreikiai.

2. Nuolatinis stebėjimas ir dokumentavimas

- Mokytojai nuolat taiko pagrindinius pažangos ir pasiekimų vertinimo metodus (stebėjimą, vaiko veiklų, darbelių analizę, pokalbius su vaiku, vaiko pasakojimą, diskusijas, individualias užduotis ir kt.).
- Fiksuojami svarbūs momentai, pažanga ir sunkumai, su kuriais susiduria vaikas.
- Stebėjimui naudojami įvairūs metodai (nuotraukos, garso ar vaizdo įrašai, įrašai elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“ ir kaupiami vaiko aplanke).
- Analizuojami vaiko kūrybiniai darbai, projektai ir kitos veiklos rezultatai. Fiksuojami pasiekimai, pažanga ir ugdymosi poreikiai.

3. Pasiekimų įvertinimas

- Atliekamas I ir II pusmečio vertinimas du kartus per metus: rugsėjį–spalį ir gegužę–birželį.
- Apibendrinami vaiko pasiekimai ir pažanga. Duomenys suvedami į elektroninį dienyną.

- Vaiko pasiekimų įvertinimas pateikiamas aprašomuoju būdu – trumpais komentarais, nusakančiais, kokios yra vaiko stiprybės, kas jau pasiekta ir į ką reikėtų atkreipti dėmesį, toliau tobulinti.
- Vaikui pereinant iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės mokytojui.
- Vaiko pasiekimai individualiai aptariami su tėvais (globėjais).
- Jei yra poreikis, į aptarimą įtraukiami Vaiko gerovės komisijos atstovai, kiti specialistai, administracijos atstovai.

Tolesnis planavimas

- Sukaupta informacija naudojama tikslingam veiklos planavimui, bendradarbiavimui su tėvais (globėjais), sklandžiam perėjimui ugdytis pagal priešmokyklinio ugdymo programą. Ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamos pasiekimų sritys ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijos yra suderintos. Užtikrinamas nuoseklus pasiekimų sričių ir turinio augimas, siekiant, kad vaikas būtų pasiruošęs sėkmingai mokytis mokykloje.

Programos atnaujinimas

- Programa yra paruošta 5 metams ir numatoma atnaujinti pasikeitus teisės aktams, reglamentuojantiems ikimokyklinį ugdymą, matant poreikį atnaujinti programos turinį anksčiau, norint išlaikyti dermę su praktiniu ugdymo proceso įgyvendinimu. Ikimokyklinės ugdymo programos projektas bus pristatytas 2025-05-29 d. apskritojo stalo diskusijos metu mokyklos tėvų komitetu.

IV. NAUDOTA LITERATŪRA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairių projektas, Švietimo, mokslo ir sporto ministerija –Vilnius, 2023. https://smsm.lrv.lt/uploads/smsm/documents/files/23_06_21-Gairiu-projektas_skelbiamas.pdf?fbclid=IwY2xjawItHNBleHRuA2FlbQIxMAABHW8GNu7iTswy4etocaL85mC1DSmuQQt9h5cImolqnSwhbVGRCZi1Vtjgww_aem_WP2xU6Yo1GkvUei4Y_59Vw
2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimu aprasas – Vilnius, 2024. https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf?fbclid=IwY2xjawItDaFleHRuA2FlbQIxMAABHYD57dpG_3d6qJv2RCDwHlebQzuFjzeas1pLtzYWMFdlQajbQS_YqSQdWQ_aem_qNLfj-6vJgA8gyPHWkdh-g
3. Bakalauro baigiamasis darbas: “Korepetitoriaus vaidmuo 1-4 klasių mokinių mokymesi”, Karolina Kinkaitė, Vytauto Didžiojo Universitetas, ikimokyklinio ir pradinio ugdymo katedra - Kaunas, 2024. https://portalcris.vdu.lt/server/api/core/bitstreams/ef1e455c-c121-46c9-b9b7-1fd412e5d993/content
4. SOCIOKULTŪRINIS UGDYMAS IR VYRESNIŲJŲ KLASIŲ MOKINIŲ ANGLŲ KALBOS MOKYMOSI MOTYVAI: MOKYTOJŲ POŽIŪRIO TYRIMAS, Rolandas Stanionis, Dalia Kiliuvienė - Klaipėdos universitetas, 2011. https://etalpykla.lituanistika.lt/object/LT-LDB-0001:J.04~2011~1367176289808/J.04~2011~1367176289808.pdf
5. ŽMOGAUS AUKŠTŲJŲ PSICHINIŲ FUNKCIJŲ FORMAVIMOSI ANALIZĖ L. VYGOTSKIO KULTŪRINĖS-ISTORINĖS KONCEPCIJOS KONTEKSTE, Daiva Alifanovienė - Šiaulių universitetas, 2008. https://etalpykla.lituanistika.lt/object/LT-LDB-0001:J.04~2008~1367161144405/J.04~2008~1367161144405.pdf

   Antroji kalba ankstyvajame amžiuje. LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO, MOKSLO IR SPORTO MINISTERIJA – (2020). https://www.nsa.smm.lt/wp-content/uploads/2021/10/Antroji-kalba-ankstyvajame-amziuje.pdf

6. Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašas. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005 m. balandžio 18 d. įsakymas Nr. ISAK-627 (Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2011 m. birželio 7 d. įsakymo Nr. V-1009 redakcija. https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/03b5e622292911e79f4996496b137f39
7. Ikimokyklinio ugdymo programų analizė: Vilniaus miesto mokyklų atvejis. Brandišauskienė A. ir kt. (2024).
8. Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodika. Sabaliauskienė R. ir kt. (2021). https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2022/02/IPUMokyklu-veiklos-kokybes-isivertinimo-metodika.pdf
9. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymas Nr. V-1142. https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr
10. Ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymo Nr. V-1142 „dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“ pakeitimas. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2024 m. vasario 5 d. įsakymas Nr. V- 131. https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/49f23632c46711ee9269b566387cfecb?jfwid=f5arm3g7r
11. Išmaniosios technologijos ir informacinis mąstymas. Sudeikienė I. ir kt. 2020. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://smsm.lrv.lt/uploads/smsm/documents/files/svietimas/pagrindinis/Ankstyvasis%20ugdymas%20ir%20IKT.pdf
12. Jūsų vaikas – ikimokyklinukas. Bernotienė R. ir kt. (2015). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.nsa.smm.lt/wp-content/uploads/2020/01/20_ikimokyklinukas1.pdf
13. Kodėl darželis geras pasirinkimas jūsų mažyliui. Atmintinė tėvams (globėjams). (2025).

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.nsa.smm.lt/wp-content/uploads/2025/02/Kodel-vaiku-darzelis-geras-pasirinkimas-jusu-mazyliui.-Atmintine-tevams-globejams.pdf

14. Kodėl verta skaityti vaikams ankstyvajame amžiuje? Par. Frolovaitė L. (2020). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://smsm.lrv.lt/uploads/smsm/documents/files/svietimas/tautiniumazumusvietimas/Kod%C4%97l%20verta%20vaikams%20skaityti.pdf
15. Ugdomojo proceso planavimo ir realizavimo iš vaiko perspektyvos teoriniai ir praktiniai aspektai (ikimokyklinis ir priešmokyklinis ugdymas). B. Autukevičienė, (2014).
16. Vaiko teisių konvencija. (Priimta Generalinės Asamblėjos 44/25 rezoliucija pagal Trečiojo komiteto pranešimą (A/44/736 ir Corr. 1), 1989 m. lapkričio 20 d.
17. Universalaus dizaino mokymuisi gairės. Reng. Galkienė A. ir kt. (2023). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf
18. Žaismė ir atradimai. Rekomendacijas ikimokyklinio ugdymo mokytojui. Monkevičienė O. Ir kt. (2021). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.ukvm.lt/bylos/el_biblioteka/Ikimokyklinio_ugdymo_padejejas/Vadovas_pedagogui.Zaisme_ir_atradimai.pdf

PRIEDAI

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę

Mokyklos stipriosios veiklos sritys

1. Mokytojai kuria emociškai saugią ir pozityvią aplinką, palaiko pagarbius santykius su vaikais ir šeimomis (1.1.1, 1.1.2, 5.1.1).
2. Vaikams suteikiamos galimybės savarankiškai veikti, tyrinėti, žaisti ir pasirinkti veiklas pagal poreikius (2.1.2, 2.2.1, 2.3.1).
3. Mokytojai aktyviai taiko įtraukiojo ugdymo principus, vertina vaikų įsitraukimą, skatina kūrybiškumą ir mąstymą (3.1.1, 3.2.2, 3.3.1).
4. Vaiko pažanga vertinama individualiai, aptariama su šeima, ugdymas koreguojamas pagal pasiektą pažangą (4.1.1, 4.1.2).
5. Tėvai įtraukiami į ugdymo planavimą, bendras veiklas, informacijos mainai nuoseklūs ir abipusiai (5.1.1, 5.2.1).
6. Organizacijoje puoselėjama bendradarbiavimo kultūra, mokytojai dalijasi patirtimi ir kuria bendrus sprendimus (6.1.2, 6.2.1).

Mokyklos tobulintinos veiklos sritys

1. Reikia tobulinti lauko ugdymo aplinką: pavėsinės, žaidimų aikštelės, poilsio zonos – riboja veiklos galimybes (2.1.1).
2. Stiprintinas vaikų socialinių įgūdžių ugdymas ir patyčių prevencija grupėse, užtikrinant kiekvieno vaiko emocinį saugumą (1.2.2, 1.3.1).
3. Rekomenduojama labiau įtraukti vaikus į ugdymo planavimą, stiprinti refleksijos ir savianalizės gebėjimus (3.1.2, 3.3.1).
4. Būtinas struktūruotas ir dažnesnis grįžtamasis ryšys tėvams apie vaikų pažangą, pasiekimus ir sunkumus (4.1.3, 5.2.2).
5. Tėvams trūksta informacijos apie mokyklos strateginius dokumentus, planus ir veiklos pokyčius (6.1.1, 6.3.1).

* – veiklos rodiklis arba pagalbinis rodiklis pagal Bendrojo lavinimo mokyklos vidaus audito metodiką (Žin., 2002, Nr. 98-4348).