

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. birželio 30 d.
įsakymu Nr. A15/25(2.1.4E-IKU)

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio „Molinukas“
Direktoriaus 2025 m. liepos 28 d.
įsak Nr. V-50



VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS „MOLINUKAS“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

2025

Vilnius

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Vilniaus lopšelio-darželio „Molinukas“ (toliau – Mokykla) Ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) parengta remiantis „Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis“, universalaus dizaino mokymuisi rekomendacijomis, ankstesnės programos patirtimi, vidaus auditu (1 priedas) ir kelerių metų priešmokyklinės grupės mokinių pasiekimų vertinimu.

Programa skirta 1,5–6 metų vaikams. Ją įgyvendina kvalifikuotų mokytojų, švietimo pagalbos specialistų ir administracijos komanda, glaudžiai bendradarbiaujanti su tėvais, užtikrinant individualių poreikių tenkinimą ir palankią ugdymo(si) aplinką.

Programos projektas pristatytas bendruomenei 2025-06-25.

Požiūris į vaiką. Mokyklos mokytojai tiki, kad vaikystė – svarbus ir lemiamas gyvenimo tarpsnis, o kiekvienas vaikas – unikalus, turintis savo augimo tempą ir individualų vystymosi kelią. Vaikui būtina meilė, pagarba ir aplinka, palanki visapusei raidai.

Ugdymas grindžiamas pagarba vaiko individualumui, įgimtoms galioms ir tyrinėjimo džiaugsmui. Vaikas suvokiamas kaip aktyvus, smalsus, kūrybiškas mokymosi dalyvis, besimokantis per patirtį, žaidimą ir bendradarbiavimą. Todėl ugdymas vyksta vaiko tempu, atliepiant jo patirtį, interesus ir poreikius.

Vaikų ugdymasis Mokykloje grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis **vertybėmis**:

1. vaiko orumas – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;
2. vaiko gerovė – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;
3. saviraiškos laisvė – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;
4. lygiavertis dalyvavimas – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis;
5. lygiateisiškumas ir teisingumas – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms mokykloje ir už jos ribų;

6. pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei – atviros, pagarba, empatija ir tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, pripažįstant įvairovę kaip vertybę ir sudarant sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus;

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

8. kultūrinis tapatumas – pagarbos savo šalies kultūrai (gimtajai kalbai, etninei kultūrai, tautos istorijai) puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo šalies kultūros dalyvį ir kūrėją ir pozityviai priimti kitų kultūrų savitumą.

Vaikų poreikiai. Vaikams būtina jaustis saugiais, priimtais, išgirstais. Jie turi natūralų poreikį žaisti, judėti, tyrinėti aplinką, kurti, bendrauti ir bendradarbiauti, dalyvauti planuojant, sprendžiant aktualius klausimus, būti bendruomenės dalimi. Jų vystymuisi svarbi pagarbi, emociškai saugi aplinka, kurioje būtų ugdomas pasitikėjimas savimi, savarankiškumas, kūrybiškumas, komunikaciniai ir socialiniai įgūdžiai. Vaikams reikalingos lanksčios, įtraukią veiklą skatinančios ugdymo(si) situacijos, padedančios jiems augti visapusiškai – tiek emociškai, tiek intelektualiai, tiek fiziškai, nepriklausomai nuo jų gebėjimų. Atsižvelgiama ir į poreikius vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, siekiama visapusiškos įtraukties, glaudžiai bendradarbiaujant su pagalbos specialistais bei tėvais.

Tėvų ir globėjų lūkesčiai kasmet tikslinami anketomis ir individualiais pokalbiais. Jie tikisi, kad ugdymo įstaiga padės vaikams socializuotis, ugdytis kultūringą elgesį, atsakomybę, savarankiškumą, pasitikėjimą savimi, emocinę savikontrolę ir kūrybiškumą.

Ypač svarbus fizinis ir emocinis saugumas – vaikai turi augti palankioje, jiems pritaikytoje aplinkoje. Tėvams rūpi visapusiškas ugdymas: pažinimo, kūrybiškumo, bendravimo, savitarnos įgūdžių stiprinimas.

Akcentuojamas kokybiškas pasirengimas mokyklai – priešmokyklinis ugdymas turi padėti sklandžiai pereiti į kitą etapą. Tėvai aktyviai dalyvauja veiklose, o jų pasiūlymai įtraukiami į ugdymo planus.

Vietos bendruomenės poreikiai taip pat atliepiami – mokykla atvira įvairios socialinės ir kultūrinės patirties vaikams, prisideda prie bendruomenės telkimo ir saugios aplinkos kūrimo mikrorajone. Mokyklos veikla neapsiriboja tik ugdymu – ji tampa aktyviu vietos bendruomenės socialiniu partneriu socialiniuose ir gamtosauginiuose projektuose.

Teorinis programos atnaujinimo pagrindas. Programos atnaujinimas grindžiamas konstruktyvizmo, ypač socialinio konstruktyvizmo, idėjomis. Remiantis Ž. Pjažė, vaikas mokosi aktyviai, prasmingai, pats konstruodamas žinias per patirtį ir sąveiką su aplinka.

L. Vygotskio teorija pabrėžia mokymosi socialumą – pažanga vyksta artimosios raidos zonoje, kai vaikas, padedamas kitų, įveikia tai, ko dar negali vienas.

Dž. Diujis akcentavo aktyvią, su realybe susietą patirtį, o Dž. S. Bruneris – savarankišką, kūrybišką žinių atradimą ir mąstymo lankstumą. Šios nuostatos iškelia žaidimo, kalbos ir socialinės sąveikos svarbą vaiko raidai, o mokymosi procesas siejamas su kultūriniu kontekstu.

Mokyklos vaikų įvairovė pagrindžia U. Brofenbrennerio ekologinės raidos teorijos svarbą – vaikas auga sąveikaudamas su šeima, mokykla, bendraamžiais. Šeimos pažinimas padeda geriau tenkinti vaiko poreikius ir įtraukti jį į ugdymą.

Regiono ir Mokyklos savitumas. Mūsų mokykla įsikūrusi Dvarčionių mikrorajone – nedidelėje, nuo centrinio miesto šurmilio nutolusioje, gamtos apsuptoje Vilniaus dalyje. Šis mikrorajonas išsiskiria ramia, saugia, bendruomeniška aplinka, kuri leidžia kurti artimą gamtai, mažiau urbanizuotą ugdymosi erdvę. Tokia aplinka yra itin reta sostinėje, todėl tampa mūsų įstaigos išskirtinumu. Vaikų kasdienybėje svarbų vaidmenį atlieka gyvas kontaktas su gamta – pasivaikščiojimai miške, stebėjimo ir tyrinėjimo veiklos lauke, sezonų kaitos išgyvenimas ne pro langą, o tiesiogiai, per jutiminius patyrimus.

Netoliese esantis Kairėnų botanikos sodas – viena pagrindinių mūsų netradicinio ugdymo erdvių, kurioje nuolat vyksta tyrinėjimo, aplinkosaugos, meno ir sensorinio ugdymo veiklos. Ši galimybė, ugdyti vaikus natūraliame gamtiniame kontekste, leidžia mums plėtoti vaikų smalsumą, kritinį mąstymą, kūrybiškumą ir emocinį intelektą.

Tuo pačiu esame Vilniaus miesto dalis – miesto, kuris yra daugiakultūris, įvairiakalbis ir turintis itin turtingą kultūrinę bei edukacinę infrastruktūrą. Aktyviai bendradarbiaujame su Vilniaus muziejais, bibliotekomis, teatrais, lankome meninius, pažintinius ir kultūrinius renginius, taip ugdymą praturtindami miesto resursais ir formuodami vaikų kultūrinį sąmoningumą.

Tokiu būdu deriname lokalų išskirtinumą – gamtinę, saugią aplinką – ir Vilniaus kaip sostinės kultūrinį potencialą, kurdami unikalį, įvairiapusį ugdymą užtikrinančią aplinką, kurioje vaikas auga bendruomeniškai, saugiai ir prasmingai.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

ŠEIMOS IR MOKYKLOS PARTNERYSTĖS PRINCIPAS	UGDYMO(SI) IR PRIEŽIŪROS VIENOVĖS PRINCIPAS
Mokykla ir šeima bendradarbiauja rengiant programą, užtikrindami ugdymo tęstinumą ir vieningą bendruomenę. Tėvai ir mokytojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų gerovės.	Ugdymo ir priežiūros procesas yra vientisas – kiekviena sąveika ir rutina ugdo vaiko patirtį. Nuolatinis saugus emocinis ryšys su mokytoju skatina vaiko visapusišką raidą..
ŽAISMĖS PRINCIPAS	VAIKO RAIDOS IR UGDYMO(SI) DERMĖS PRINCIPAS
Žaismingumas yra ikimokyklinio ugdymo esmė, žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla, skatinanti kūrybiškumą ir tyrinėjimą.	Ugdymo procese atsižvelgiama į vaikų poreikių ir gebėjimų įvairovę, siekiant visapusiškos fizinės, emocinės, socialinės ir pažintinės raidos.
INTEGRALUMO PRINCIPAS	ĮTRAUKTIES PRINCIPAS
Siekiama visapusiškos vaikų raidos, derinant ugdymo sričių tarpusavio ryšius ir veiklų integralumą.	Kiekvienam vaikui sudaromos sąlygos ugdytis, gauti pagalbą ir patirti sėkmę, atsižvelgiant į jo poreikius.
LĖTOJO UGDYMO(SI), UŽTIKRINANČIO GILŲ ĮSITRAUKIMĄ, PRINCIPAS	KONTEKSTUALUMO PRINCIPAS
Vaikai skatinami giliai įsitraukti, skiriant pakankamai laiko rutinai, tyrinėjimui, kūrybai ir atradimams.	Ugdymas vyksta estetiškoje ir vaikų iniciatyvoms atviroje aplinkoje, kuri yra susijusi su socialiniu, kultūriniu, kalbiniu ir gamtiniu kontekstu, siekiant prasmingų ugdymo patirčių.

III. 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. Sudaryti sąlygas vaikams tyrinėti aplinką per patirtinę veiklą, ugdant atsakingą santykį su gamta ir plečiant pažintinius gebėjimus, naudojant STREAM ir universalaus dizaino metodus.
2. Stiprinti vaikų socialinius gebėjimus, ugdant bendruomeniškumo, pagarbos, empatijos ir pilietiškumo pradmenis per bendras šeimos ir Mokyklos veiklas.
3. Ugdyti vaikų fizinę ir emocinę gerovę, kuriant saugią, sveikatą puoselėjančią aplinką, atliepiančią jų judėjimo, aktyvumo ir savijautos poreikius.
4. Puoselėti vaikų komunikacinius gebėjimus, domėjimąsi kalbą įvairove, rašytine kalba, skatinti domėjimąsi knygomis ir norą skaityti.
5. Skatinti vaikų kūrybinę saviraišką ir estetinį jautrumą, supažindinant su įvairiomis meno raiškos formomis ir kultūrinėmis vertybėmis, išreiškiant save per meną, literatūrą ir žaidimą.

UGDYMOSI REZULTATAI

Konceptualus ugdymo(si) modelis (žr. 1 pav.) atspindi Mokyklos ugdymo sistemą – siekiame ugdyti pasitikintį, jautrų įvairovei, sėkmingai besimokantį vaiką, stiprindami ir jo komunikabilumą, lankstumą, kūrybiškumą, rūpestį savimi ir kitais. Vadovaujamės visuminio ugdymo nuostata, pirmenybę teikiame žaismei, patyrimui, universaliam dizainui mokymesi bei patirtiniam mokymuisi. Žemiau pateikiami prioritetiškai išdėstyti ugdymo(si) rezultatai pagal sritis, atspindintys Programos uždavinių įgyvendinimo sėkmę.

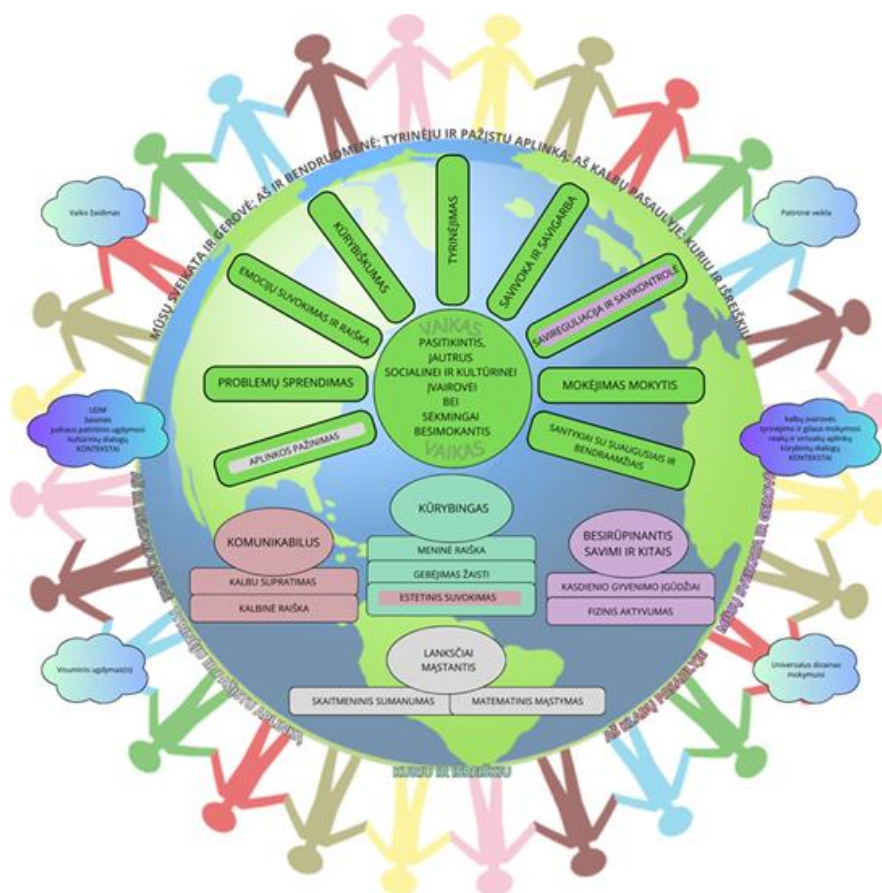
Tyrinėju ir pažįstu aplinką:	Vaikas tyrinėja daiktus, reiškinius, gyvąją ir negyvąją gamtą. Kelias klausimus, eksperimentuoja, ieško atsakymų. Supranta žmogaus poveikį aplinkai, domisi tvariu gyvenimo būdu.
Mūsų sveikata ir gerovė:	Vaikas jaučiasi saugus, supranta savo emocijas, geba jas įvardyti ir reguliuoti. Atsakingai elgiasi su savo kūnu, aktyviai juda, rūpinasi sveikata ir poilsiu. Atpažįsta pavojus gamtoje ir mokosi jų išvengti.
Aš ir bendruomenė:	Vaikas bendrauja pagarbiai, laikosi susitarimų, padeda kitiems. Supranta ir pozityviai vertina savo vietą grupėje, šeimoje, bendruomenėje. Domisi savo kultūra, tradicijomis ir yra atviras įvairovei.

Aš kalbų pasaulyje: Vaikas drąsiai reiškia mintis, naudojami kalba bendraudamas ir kurdamas. Klausosi kitų, užduoda klausimus, klausosi pasakojimų ir pats juos kuria. Pradedama domėtis raštu, simboliais, ženklais.

Kuriu ir išreiškiu: Vaikas laisvai reiškia save per meną, judesį, garsą, vaizdą.

Naudoja įvairias kūrybos priemones ir būdus.

Išgyvena kūrybos džiaugsmą, kuria savitai, vertina estetiinę aplinką.



1pav. Konceptualus ugdymo modelis

IV. UGDYMO TURINYS, PROCESAS, APLINKOS

UGDYMO PROCESAS

Ugdymas mokykloje grindžiamas ne vaikų amžiumi, o jų gebėjimų raida pagal „Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašą“¹. Ugdymo(si) pagrindas – visuminis ugdymas, apimantis darnią visų vaiko galių plėtotę visos dienos metu, tiek suplanuotose veiklose, tiek kasdienėse situacijose. Derinamos planuotos veiklos ir spontaniškos, įkvėptos gamtos, socialinių įvykių ar rutinos. Atsižvelgiama į vaikų interesus, poreikius, emocijas, o prireikus teikiama specialistų pagalba.

Pagrindiniai ugdymo(si) proceso organizavimo principai:

Dienos ritmas struktūruotas, bet lankstus	Derinamos grupinės, individualios ir porinės veiklos	Taikoma projektinė, integruoto ugdymo metodika	Vaikai laisvai renkasi veiklas, priemonės, veiklos vietą	Didelė dalis veiklos vyksta lauke ir gamtoje
---	--	--	---	--

Ugdymas organizuojamas taip, kad žaidimas būtų pagrindinė veiklos forma, universalaus dizaino mokymuisi principai užtikrintų prieinamumą ir sėkmę kiekvienam vaikui, patirtinė veikla padėtų vaikui augti per patyrimą, tyrinėjimą, emocijas, atradimus.

Taikomos šios pedagoginės strategijos:

Kontekstų kūrimo	Spontaniško vaiko ugdymosi skatinimo	Vaikų ir mokytojų kūrybinės sąveikos	Organizuoto ugdymo	Įtraukiosios komunikacijos (gestai, simboliai, kalbinės priemonės).
---------------------	--	---	-----------------------	--

Ugdymo(si) kontekstai:

Gamtinė aplinka – pagrindinis kontekstas tyrinėjimui, stebėjimui, pažinimui.	Grupės matas – sąmoningai kuriamas mokymosi nuostatas formuojanti,	mikrokli- ir valstybinių švenčių, tautinio paveldo	Kultūrinė erdvė – tradicijų, kalendorinių švenčių, tautinio paveldo	Socialinis pasaulis – šeimos, bendruomenės, darželio ryšiai, išvykos, svečiai.
---	---	---	--	---

¹ <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>

bendradarbiavimo, integravimas į
atjautos, saugumo Mokyklos gyvenimą.
atmosfera

Vaiko pasiekimų plėtotė bei vaiko galių augimas vyksta visose ugdymosi srityse.

Ugdymo(si) sričių turinys:

Tyrinėju ir pažįstu aplinką

Akcentuojamas tyrinėjimas, gamtos ir žmogaus sąveika, technologijų pažinimas (STREAM), dalyvavimas ekologiniuose projektuose („Mes rūšiuojam“). Gamtinė mokyklos aplinka (ekologiniai takai, Dvarčionių apylinkės) naudojama stebėjimams, ugdant gamtamokslinius, socialinius, kritinio ir ekologinio mąstymo gebėjimus.

Aš ir bendruomenė

Vaikai skatinami suvokti save kaip bendruomenės narį – vilnietį, Lietuvos pilietį. Ugdomas bendruomeniškumas, pagarba, atsakomybė per dalyvavimą kampanijose („Be patyčių“), grupinėse veiklose, šventėse.



Mūsų sveikata ir gerovė

Turinys apima fizinį aktyvumą, sveikatos priežiūrą, saugumą, emocinį raštingumą. Taikomi sveikos gyvensenos projektai (RIUĖDA „Sveikatos želmenėliai“² iniciatyvos, programos „Vaisių ir daržovių bei pieno produktų vartojimo skatini-mas“³, emocinio raštingumo programos („Zipio draugai“⁴, „Antras žingsnis darželiams“⁵) ir psichodramos metodika⁶.

Aš kalbų pasaulyje

Ugdoma kalbinė raiška: gebėjimas kalbėti, klausytis, kurti pasakojimus, tyrinėti žodžius, simbolius. Vaikai lavina sakytinės ir rašytinės

Kuriu ir išreiškiu

Skatinama meninė raiška, esteti-ka, kūrybiškumas. Vaikai supa-žindinami su meno technikomis, raiškos priemonėmis, tautine kultūra. Menas naudojamas ir

² <https://szelmeneliai.lt/>

³ <https://www.pienasvaisiai.lt/>

⁴ <https://www.vaikolabui.lt/zipio-draugai/>

⁵ <http://www.pvc.lt/>

⁶ <http://www.molinukas.vilnius.lm.lt/wp-content/uploads/2022/02/EUROPOS-SAJUNGOS-PROJEKTAS-Kiekvieno-vaiko-sudetingu-emociniu-patirciu-transformavimas-i-darzelio-grupes-psichologinio-mikroklimato-gerinima-ir-emocines-brandos-augima.pdf>

kalbos pradmenis.

erapiniais, relaksaciniais,
komunikaciniais tikslais.

Lentelė Nr. 1. Ugdymo(si) sričių turinys

Parama vaikams, pedagogams ir šeimoms. Ugdymo procese vadovaujamosi įtraukties principu – siekiama, kad kiekvienas vaikas, nepaisant individualių poreikių ar raidos ypatumų, jaustųsi saugus, priimtas ir sėkmingas. Ugdymas organizuojamas lanksčiai, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko tempą. Taikomi universalaus dizaino mokymuisi principai, užtikrinantys turinio ir aplinkos įvairovę.

Mokytojai nuolat tobulina kvalifikaciją, taiko individualizuotas strategijas, rengia individualius ugdymo planus, kurių veiksmingumas periodiškai vertinamas. Tėvai kviečiami aktyviai dalyvauti plane, derinami pagalbos būdai namuose ir Mokykloje.

Šeimoms teikiamos konsultacijos bei metodinė pagalba. Veikia Vaiko gerovės komisija, bendradarbiaujama su išorės institucijomis – PPT, Vaiko raidos centru, Šilo mokykla.

Ugdymo(si) turinio pateikimas Programoje. Ugdymo turinys Programoje išdėstytas blokais, atspindinčiais vaiko visapusišką raidą. Prioritetas teikiamas pasitikėjimo, smalsumo, atvirumo ir sėkmingo mokymosi gebėjimų ugdymui, siekiant auginti atsakingą, kūrybingą ir empatišką asmenybę.

Vaiko pasiekimų sritys grupuojamos pagal jo plėtojamų galių pobūdį, kurios apima:

pažinimo ir mokymosi gebėjimus	socialinius-emocinius gebėjimus	fizinę, sveikatos bei savireguliacijos kompetenciją	kalbinius ir komunikacinius gebėjimus	kūrybiškumo ir saviraiškos gebėjimus
--------------------------------	---------------------------------	---	---------------------------------------	--------------------------------------

Pasiekimų sričių lentelių koloritas derinamas su Konceptuali ugdymo modeliu (1 pav.), taip kuriant vizualiai nuoseklią ir lengvai interpretuojamą struktūrą, padedančią tiek pedagogams, tiek tėvams suvokti vaiko raidos procesą ir jo stiprinimo kryptis.

UGDYMO(SI) TURINYS IR APLINKOS

Vaiko galia - PASITIKINTIS

SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminis gebėjimas. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti. Mokosi mandagaus elgesio: pasisveikinti, padėkoti. 2–3 žingsniai. Kontekstai: „Mano diena“ – vaikai mokosi planuoti dieną ir suvokti laiko seką. „Aš tyrinėju pasaulį“ – sensoriniai tyrinėjimai skatina pažinimą ir kūrybiškumą. „Žaidžiame namus“ – per žaidimus ugdomas socialinis ir emocinis raštingumas. 3–6 žingsniai. Kontekstai: „Gyvenu bendruomenėje“ –	2 –3 žingsniai. Numatomos vaikų veiksenos: Vaikas dalyvauja dienos įvykių aptarime, seka dienotvarkę, atpažįsta jai atitinkamas korteles. Iniciatyviai naudojami ramybės kampeliu nusiraminimui ar emociniam atsitraukimui. Stebi aplinką, susitelkia į veiklą, kai naudojamos plastiškos, taktilinės priemonės (vanduo, biri medžiaga, dėlionės). Išreiškia poreikius gestais arba trumpais žodžiais, jei kalba ribota. Atpažįsta grupės vizualizuotas taisykles, siekia jų laikytis. Bando išlaukti savo eilės, dalijasi žaislais, išbūna žaidime pagal nustatytas taisykles. Rodo smalsumą stebėdamas kitų vaikų elgesį, mėgina pakartoti socialiai priimtina elgesį. 3–6 žingsniai. Numatomos vaikų veiksenos: Vaikas geba tartis ir bendradarbiauti žaidimo metu, pasirenka mandagius elgesio būdus, taiko juos bendraudamas. Pastebi kitų vaikų emocijas, į jas reaguoja empatiškai, rodo rūpestį. Rodo savitvardą, geba pralaimėjęs išlikti ramus, įvardyti jausmus (pvz., pyktį, nusivylimą). Naudoja ramybės kampelį ar kitus nusiraminimo būdus (gilaus kvėpavimo, saviįtaigos, sensorinius žaislus). Klausosi pasakų ir eilėraščių apie baimę, bando įvardyti savo baimes, domisi, kaip jas įveikti, kalba apie tai grupėje, domisi baimę keliančiais gyvūnais.

grupės taisyklių kūrimas ir bendravimo įgūdžiai. „Gamta – mano namai“ – elgesys gamtoje, gyvūnų pažinimas. „Aš jaučiu“ – emocijų atpažinimas per žaidimus ir pasakas. „Mes skirtingi – visi lygūs“ – tolerancijos ir empatijos ugdymas. „Kas gyvena šalia mūsų“ – projektas apie baimę keliančius gyvūnus, siekiant ugdyti supratimą. „Humoras mano gyvenime“ – kūrybiškumo ir žodžio raiškos lavinimas per Juokų dieną.

Pasirenka kūrybinius būdus neigiamoms emocijoms išreikšti (piešimas, vaidmenų žaidimai, psichodramos momentai).

Pradedama atpažinti humoro ribas – kada juokas džiugina, o kada žeidžia.

Suvokia žodžių poveikį kitiems, pradeda prisiimti atsakomybę už savo žodžius.

Reaguoja jautriai į vaikų, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, emocijas ir elgesį – rodo priėmimą, domisi jų patirtimi.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Vizualizuota dienotvarkė – tema „Mano diena“. Šviesos stalas ir žaidimų erdvės su vandeniu, smėliu – „Aš tyrinėju pasaulį“. Priemonės vaidmenų žaidimams – „Vaidmenys ir santykiai“. Lėlyčių rinkiniai psichodramai – „Aš jaučiu“. Liaudies ir autorinės pasakos – pozityvaus elgesio stiprinimui.

SAVIVOKA IR SAVIGARBA

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminis gebėjimas. 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, Mokyklos	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Vaikas atpažįsta save veidrodyje, nuotraukose, vartoja žodžius „aš“, „mano“. Rodo norą veikti savarankiškai, džiaugiasi pavykusiais veiksmais. Atpažįsta savo vardą, šeimos narių vardus, išskiria asmeninius daiktus, pradeda dalytis. Džiaugiasi pasiekimais, domisi savo kūnu ir dalyvauja judriose veiklose. Reaguoja į pasisveikinimą, stengiasi būti mandagus. Rodo emocinį ryšį su šeima ir grupe, įsitraukia į bendras veiklas. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Vaikas įvardija savo pomėgius, mėgstamus žmones, veiklas. Pripažįsta žmonių skirtumus (išvaizdos, kilmės, galimybių), rodo pagarbą ir atvirumą kitoniškumui. Kalba apie savo šeimą, kuria pasakojimus apie artimuosius,

bendruomenei, žino savo tautybę, Tėvynę.

2 – 3 žingsniai. Kontekstai:

„Sveiki, vaikai!“, „Sveika, Mokykla“ – adaptacija į bendruomenę.

„Čia Aš“, „Aš pats“ – savivokos ir savitarnos ugdymas. „Ką žmonės dirba?“ – profesijų ir socialinių vaidmenų pažinimas. „Vėliavėlė aš nešu“ – valstybės švenčių dalyvavimas.

3–6 žingsniai. Kontekstai: Lietuvos istorijos ir tradicijų pažinimas („Lietuvos gimtadienis“, „Sausio sniegenos“, Vėlinių papročiai ir kt.). „Vilnius Žalioji sostinė“, „Mes rūšiuojam“ – pilietiškumo ir aplinkos atsakomybės ugdymas. „Mano darbas. Mano profesija“ – tėvų edukacijos apie profesijas.

„Pyragėlį kepu, iš širdies dalinu“ – socialinės empatijos skatinimas. „Per Dvarčionių kalnelius“ – apylinkių pažinimas ir ekologijos formavimas.

apibūdina jų profesijas, pomėgius.

Džiaugiasi galėdamas dovanoti, sveikinti artimuosius, kuria jiems dovanas ar atvirukus.

Vertina bendrystę, parodo empatiją, įsitraukia į veiklas, skirtas padėti kitiems (pvz., labdaros projektai).

Priskiria save miestui, šaliai, bendruomenei, vartoja sąvokas „dvarčioniškis“, „vilnietis“, „lietuvis“.

Atpažįsta svarbiausius Lietuvos simbolius, įvardija jų reikšmę, reiškia pagarbą valstybinėms šventėms.

Įvardija, kuo skiriasi dabartinis „aš“ nuo buvusio – pastebi augimą, naujus gebėjimus.

Prisiminimais ir jausmais dalijasi apie šeimos narius (įskaitant išėjusius), rodo pagarbą šeimos tradicijoms.

Įsitraukia į pasakojimus, susijusius su tautos istorija (pvz., Sausio 13-oji), išgyvena bendruomeniškumo jausmą.

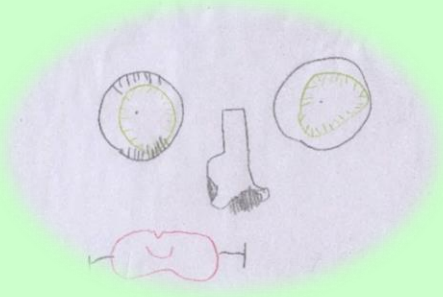
Rodo susidomėjimą gimtąja kalba, kultūra, gieda „Tautišką giesmę“, noriai dalyvauja tautiniuose ar pilietiniuose renginiuose.

Domisi žemėlapiais, herbinais simboliais, tyrinėja jų reikšmę ir sieja su savo tapatybe.

Ugdymo aplinkos ir priemonės:

Švietimo programos „Atviras Vilnius“, „Sveiki, aš atėjau“, „Kalendorius“. Edukacinės išvykos – ekologinis takas, Kairėnų botanikos sodas. Tėvų pasakojimai apie profesijas. Sensoriniai žaidimai (vanduo, birios medžiagos, šviesos stalai). Vaikų tautosaka, piešiniai, kūryba, literatūra (pvz., V. Landsbergis, M. Meterlinkas). Projektas „Vilnius – Žalioji sostinė“. Visuomenės sveikatos biuro pamokėlės. Kūrybinės, muzikinės ir dainavimo veiklos.

EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinė nuostata Domisi savo ir kitų emocijomis ir jausmais. Esminis gebėjimas Atpažįsta, 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. Kontekstai 2–3 žingsniai: „Emocijų veidrodėliai“ – jausmų atpažinimas sau ir kitiems. „Ramybės kampelis“ – nusiramino ir emocijų valdymo būdai. Kontekstai 3–6 žingsniai: „Muzikos nuotaikų pasaulis“ ir „Mano dienos jausmai“ – nuotaikų refleksija ir analizė. „Pasakų šalis“ – elgesio pasekmių supratimas. „Mažieji didvyriai“ – baimių įveikimas per gyvūnų priežiūrą. „Nesėkmės žvaigždės“ – nesėkmių priėmimas kaip augimo galimybę.	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Žiūrėdami filmukus ir paveikslėlius, vaikai mokosi atpažinti ir įvardyti emocijas, svarsto jų priežastis. Pasirenka tinkamus emocijų paveikslėlius, stebi kitų reakcijas – paguosti, atsiprašyti, padėti. Atpažįsta, kada pasitraukti ar prašyti pagalbos. Ramybės kampelyje mokosi nusiraminti žaidimais ir garsais. Muzikos veiklose išreiškia nuotaikas judesiais ar improvizuodami. Vaikų veiksenos 3–6 žingsniai: Supranta emocijas, mokosi nusiraminti skaičiuodami ar klausydamiesi muzikos. Stende „Kokia mano diena“ žymi nuotaikas, aptaria pokyčius. Analizuoja filmukų elgesį, atpažįsta teigiamą ir neigiamą elgesį, tapatinasi su herojais. Rūpindamiesi gyvūnais įveikia baimes ir ugdo atsakomybę. Mokosi priimti nesėkmes kaip augimo galimybes.  Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės: Naratyvinis žaidimas su Emociukų kortelėmis ir suaugusiojo palaikymas. Muzikos klausymas ir grojimas būgnais bei savadarbiais instrumentais. Stendas „Kokia šiandien mano diena“, Ramybės kampeliai, projektas „Kas gyvena šalia mūsų“. Animaciniai filmukai ir liaudies pasakos.

APLINKOS PAŽINIMAS

Ugdymosi gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinė nuostata. Nori pažinti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminis gebėjimas. Pažįsta aplinkoje esančius objektus bei reiškinius, juos apibūdina bei įvardija, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kasdienėje veikloje. 2–3 žingsniai. Kontekstai: „Mano diena“ – vizualizuota dienotvarkė. „Aš auginu“, „Vabaliukų pieva“ – augalų ir vabzdžių stebėjimui grupėje, lauke. „Kas čia žydi, kas čia kvepia?“ – augalų pažinimas ekologiniame takelyje. 3–6 žingsniai. Kontekstai: „Mažos sėklelės paslaptį įmainsiu“ – augalų tyrinėjimas darže. „Mes rūšiuojam“, „Kas gyvena šalia mūsų?“ – gamtos pažinimui, vabzdžių stebėjimui.	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Vizualizuota dienotvarkė „Mano diena“ padeda orientotis kasdienėje veikloje. Gamtos kampelis grupėje, projektas „Aš auginu“ (svogūnų stebėjimas), gamtos pokyčių stebėjimas ekologiniame takelyje. Mokosi pažinti augalus: su mokytojo pagalba laisto, purena, šluosto lapus, įvardija jų dalis. Stebi gamtos reiškinius (lietus, vėjas, perkūnija) ir mėgina juos pavaizduoti judesiais ar garsais. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos.: Dalyvauja projektuose: „Aš auginu“, „Mes rūšiuojam“. Tyrinėja gamtą Mažajame ir Didžiajame ekologiniuose takuose, sėja, stebi ir prižiūri augalus mokyklos darže, įvardija savo ir augalų emocinį ryšį . Pažįsta Vilniaus, Dvarčionių istoriją, vardų kilmę. Mokosi skirti vaisius, daržoves, lygina jų skonį, spalvą, formą. Klausosi pasakų, sakmių apie augalus, gyvūnus, kalba apie gyvūnų meilę jaunikliams – ugdosi empatiją. Mokosi apie valgomus ir nuodingus grybus, Raudonąją knygą, gyvūnų ir augalų apsaugą. Stebi dangaus kūnus, svarsto apie jų reikšmę. Stebi gamtos reiškinius, pildo gamtos kalendorių, atlieka bandymus su smėliu, vandeniu, oru, žino apie ugnies naudą ir keliamą pavojų. Dalyvauja ekologinėse, socialinėse veiklose (pvz., „Moliūgo gimtadienis“, gamtos švarinimo akcijos). Klausosi muzikinių kūrinių, perteikiančių gamtos išpūdžius (pvz., M. K. Čiurlionis, K.

„4 stichijos“, „Ten, kur teka Dvarčionė“, „Svečiuose pas Eglės vaikus“ – gamtos reiškinių tyrinėjimui. Edukacijos: „Lietuvos sparnuočiai“, „Pievos gyventojai“, „Staktos voras“, „Eigulio kepurė“.



Sen-Sansas). Savo patirtis perteikia kūrybiniais darbais: piešimu, modeliavimu, pasakojimu, mįslių kūrimu ir kt..

Ugdymo aplinkos ir priemonės:

Vizualizuota dienos tvarkė kaip ugdymosi priemonė. Gamtos kampelis, priemonės ir medžiagos pažinti gamtą: paveikslėliai, filmukai. Projektai: „Aš auginu“, „Mes rūšiuojam“, veiklos ekologiniame take, renginys „Moliūgo gimtadienis“. Žygiai, stebėjimai gamtoje. Tautosaka, sakmės apie gamtą, tęstinis projektas „Keturios stichijos“. Priemonės: „Gamtos kalendorius“, rūšiavimo konteineriai, žemėlapiai su QR kodais, kelioniniai žemėlapiai. Edukacijos su gamtininkais.

SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminis gebėjimas. 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	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Užmezga pozityvų ryšį per žaidimą su suaugusiuoju. Domisi kitais vaikais, bando įsitraukti į bendrą žaidimą. Mėgdžioja suaugusiųjų elgesį: sveikinasi, kalbina, šypsosi. Mokosi dalintis, palaukti, suprasti kitų jausmus, reaguoti į juos. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Stengiasi užmegzti ryšius su kitais, būti geranoriški ir draugiški. Kalba apie save, šeimą, draugus, domisi kitais. Kuria taisykles, jų laikosi, išbando įvairius draugiško elgesio būdus. Reaguoja į emocinius signalus, padeda, siūlo idėjas, derina veiksmus. Diskutuoja, argumentuoja savo nuomonę, priima kitų nuomones. Supranta kultūrinius, fizinius, elgesio skirtumus, mokosi tolerancijos. Atpažįsta netinkamą elgesį, patyčias, mokosi jų išvengti, kalba apie skirtumus (rasė, kalba, galimybės).

ir kitiems.

2–3 žingsniai. Kontekstai:

„Josim josim į turgelį“, „Kepu kepu bandutes“ tradiciniai žaidini-mai; „Šeima“, „Gersime arba-tą“ - vaidmenų žaidimai.

„Susipažinkime“, - žaidimai nau-do-jant vardus kamuoliuką, mašinėlę . Bendravimo mode-liavimas: šypsena, pasisvei-kinimas, pritaikant ritualą, žaidimo pradžios ritualas.

Kontekstai. 3–6 žingsniai.

Grupiniai, poriniai ir individualūs žaidimai. Pokal-biai, įspūdžių pasidalinimai, ekskursijos po mokyklą, susi-pažįstant su darbuotojais. Tole-rancijos diena, „Patyčioms – NE!“. Vaidmenų žaidimai, diskusijos apie jausmus, draugystę. „5 pirštų taisyklė“ kaip mandagaus elgesio gairės.

Žaidžia žaidimus, padedančius pažinti vieniems kitus, ugdomi empatiją.

Stebi elgesio pavyzdžius knygoje, filmukuose, juos analizuoja.

Išbando iš skaitomų knygelių ar suaugusiųjų sužinotus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Ugdymo aplinka: suaugusiųjų pavyzdys ir patirtis žaidimuose.

Judrieji, sportiniai ir tradiciniai žaidimai, taip pat pažinimo žaidimai užrištomis akimis. Grupinės veiklos, bendri žaidimai, mokykla ir šeima kaip skirtingos socialinės aplinkos. Filmukų žiūrėjimas, knygų skaitymas, grupės susirinkimai, taisyklių kūrimas. Mokytojo pagalba sprendžiant patyčių problemas. Smėlio laikrodis eilės laukimui, žaidimo „Susipažinkime“ daiktai. Knygelės, ritualai (kumštelių sudaužymas, plojimai), grupės taisyklės („5 pirštų taisyklė“). Veiklos tolerancijai ir skirtingumų supratimui, rato diskusijos.



TYRINĖJIMAS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminis gebėjimas. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė. 2–3 žingsniai. Kontekstai: „Keturių stichijų“ pažintis – vandens, smėlio savybės. „Kas stebuklingame maišelyje?“, „Šviesa – tamsa“ – žaidimai su šviesos stalu, šešėliais. „Dailininkų dirbtuvės“ – kūryba iš gamtinių medžiagų. „Telpa – netelpa“ – formų pažinimas. 3–6 žingsniai. Kontekstai: „Aš auginu“, „Kas gyvena šalia mūsų“, „Vandens lašelio kelionė“ – augalų ir gyvūnų	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Tyrinėja įvairias medžiagas (tešlą, kisielių) piešdami, lipdydami, štampuodami rankomis, pėdutėmis. Kuria koliažus iš gamtinės medžiagos, džiaugiasi savo ir draugų kūryba. Stebi gamtos reiškinius (tirpstantį sniegą, vabzdžius), žaidžia su smėliu, vandeniu, burbulais, formomis ir ertmėmis („telpa–netelpa“). Naudoja pojūčius „Stebuklingo maišelio“ turiniui atpažinti. Tyrinėja save veidrodyje, žaidžia su šviesa ir šešėliais. Mėgdžioja suaugusiųjų ir vaikų mimikas. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Atlieka savarankiškus tyrimus, kelia klausimus, naudoja stebėjimą, matavimus, eksperimentus. Fiksuoja rezultatus (piešiniai, fotografijos, diagramos), dalyvauja grupių diskusijose, reflektuoja ir tobulina tyrimus. Gilina tyrimus, domisi pastatų konstrukcijomis, žaidžia su konstruktoriais, bando patikrinti savo idėjas. Atranda fizikos dėsnius (kapiliarumas, susisiekančių indų principas), ieško informacijos, lygina rezultatus, supranta sąsajas tarp skirtingų tyrimų. Išvykose stebi pastatus, medžiagas, žaidžia naratyvinį žaidimą „Trys paršeliai statosi namus“. Planuoja sudėtingesnius tyrimus, naudoja įvairius metodus, apibendrina duomenis grafiškai ir žodžiais. Pristato rezultatus, dalijasi įžvalgomis ir ieško naujų klausimų tyrimams. Ugdymo(si) aplinka ir priemonės: Išvykos ir stebėjimai gamtoje, grupės bandymų kampelis, stalas su smėliu ir vandeniu, hidropo-ninio augalų auginimo priemonės. Šviesos stalas, veidrodžiai,

tyrinėjimai. „Keturi stichijos“ – eksperimentai su gamtos reiškiniais. „Tvirčiausios pilies konkursas“, vabzdžių stebėjimas, STEAM priemonės. Teminiai ugdymo laukai: „Sensoriniai tyrinėjimai“, „Gamtos pažinimas“, „Trys paršeliai“ – apie statybines medžiagas.

STEAM žaislai, konstruktoriai.

Naratyvinis žaidimas „Trys paršeliai statosi namus“.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Išvykos, stebėjimai gamtoje. Stebėjimai ir bandymai grupės bandymų ir gamtos kampelyje.

Stalas žaidimams su smėliu ir vandeniu.

Priemonės hidroponiniam augalų auginimui.

Šviesos stalas, veidrodžiai ir STEAM žaislai, konstruktoriai.

Naratyvinis žaidimas „Trys paršeliai statosi namus“.

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminis gebėjimas. Geba atpažinti ir apibūdinti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvaisto ir pasirenka tinkamiausius, įvertina priimtų sprendimų pasekmes. 2 – 3 žingsniai. Kontekstai: Kasdienėje aplinkoje mokytojo modeliuojamos probleminės situacijos. 3 – 6 žingsniai. Kontekstai: Kasdienėje aplinkoje mokytojo modeliuojamos probleminės situacijos. „Akys- baisininkės,	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Pastebi, kad iškilo problema, ir bando ją suprasti (pvz., neranda žaislo). Bando ją spręsti – klausia mokytojo, ieško sprendimo alternatyvų. Džiaugiasi sėkme, kai pavyksta problemą išspręsti. Su mokytojo pagalba ieško aplinkos „problemų“: nudžiūvę augalai, netvarka lentynose, apleisti žaislai. Stebi, kaip pasikeičia situacija po jų veiksmų, bando keisti sprendimus 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Savarankiškai atpažįsta sudėtingesnes problemas ir kuria planą, kaip jas spręsti (pvz., nusprendžia, kaip sukurti saugią ir tvarkingą darbo aplinką, kad galėtų atlikti užduotį, kokių priemonių jam reikės užduočiai atlikti). Numato reikalingas priemones ir veiksmų seką, įvertina sprendimų variantus – svarsto privalumus, trūkumus (pvz., „Jei spalvinsiu foną su pieštuku, bus ryškiau, bet matysis brūkšniai“). Naudoja kūrybiškumą ir išradingumą (pvz., pasirenka netradicines priemones). Vertina, kaip sprendimas veikia ne tik jį, bet ir kitus. Klausosi kitų nuomonių, aptaria skirtingus požiūrius.

rankos- darbininkės“ – aplinkos tvarkymosi akcijos.

„Paklauskim Šnekučio“ – psichodramos metodo panaudojimui



Kuria ir nusako/pavaizduoja grafiškai veiksmų planą, įvertinęs įvairias galimybes ir pasirengęs sprendimams, kurie gali atnešti norimus rezultatus (pasirūpina detalėmis).

Prisideda prie bendrų veiklų (tvarkosi, rūpinasi gamta, analizuoja problemas, pastebi natvarką aplinkoje, - dalyvauja Mokyklos aplinkos švarinimo akcijoje)

Įsitikina takaus sprendimo nauda – ugdosi konfliktų sprendimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.

Ugdymosi aplinkos ir priemonės:

Kasdienė aplinka. Priemonės, reikalingos problemai spręsti.

Psichodramos lėlės „Šnekučiai“.

Aplinkotvarkinės akcijos.

MOKĖJIMAS MOKYTIS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko. Esminis gebėjimas. Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, ištraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą ir rezultatus. 2–3 žingsniai. Kontekstai: Žaismingas, vizualus ar staigmenos principu grindžiamas veiklos pateikimas	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Domisi naujais daiktais, veiklomis, kai jie pateikti įdomiai ar žaismingai Stebi kitus, bando atkartoti jų veiksmus Reaguoja į suaugusiojo paskatinimą („Pabandyk dar kartą“) Pasirenka veiklą, trumpam sutelkia dėmesį Mokosi per jutiminius pojūčius (liesti, matyti, girdėti, judėti) Džiaugiasi pavykusiu veiksmu, gali nusivilti nesėkme Pradeda suprasti pastangų reikšmę mokantis Bando įvairius veiklos atlikimo būdus („Išbandysiu pincetą“) Refleksija pradine forma: gali pasakyti, ką veikė („Lipdžiau iš molio“) Kartodami sėkmingus būdus, taiko juos naujose situacijose 3 – 6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Sąmoningai renkasi veiklas, padedančias pasiekti tikslą, taiko pažįstamus būdus naujose situacijose. Rodo atkaklumą, keičia strategijas, mokosi iš savo ir kitų klaidų. Trumpai reflektuoja, kas

(pvz., „stebuklingas maišelis“)
 Patyriminis mokymasis –
 jutiminiai potyriai, vaizdiniai
 įspūdžiai.

3–6 žingsniai. Kontekstai:
 Universalus dizainas
 mokymuisi
 Tyrinėjimu grįstas, lėtas
 mokymasis

pavyko ir kodėl. Vertina ne tik rezultatą, bet ir pastangas bei procesą. Planuoja veiklas pagal galimybes ir interesus. Reflektuoja savo veiklą, taiko ankstesnę patirtį, kūrybiškai pritaiko žinias naujuose kontekstuose. Kelia klausimus apie mokymąsi, ieško tobulėjimo galimybių ir informacijos įvairiuose šaltiniuose. Kitiškai vertina savo darbą, svarsto, kaip jį pagerinti. Mokosi bendradarbiauti, padeda kitiems suprasti užduotis, dalijasi patirtimi, dalyvauja aptarimuose ir supranta nuomonių įvairovę.

Ugdymo(si) aplinkos:

Ilgalaikiai ar savaitiniai projektai (pvz., „Šią savaitę sužinojau“)
 Refleksijos momentai, aptarimai, mini konferencijos.

Vaiko galia - KŪRYBINGAS

KŪRYBIŠKUMAS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminis gebėjimas. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais. 2–3 žingsniai. Kontekstai:	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Žaidžia su įvairiomis medžiagomis be konkretaus tikslo (dažai, lapai, molis). Kurdami „atsitiktinumus“ (pvz., dėmės), fantazuoja – „Kas tai galėtų būti?“ Spontaniškai pasirenka kūrybinius sprendimus: spalvą, įrankį Judesiai pagal muziką: lingavimas, barškinimas, šokinėjimas Atpažįsta žinomas dainas, bando niūniuoti, kuria juokingus garsus, panaudodami parankines priemones, savadarbius instrumentus. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Teminis kūrimas („Jei turėčiau sparnus...“, „Stebuklingas draugas“). Vaizduotės konstravimo žaidimai: „Namai ateiviams“, „Magiškas miestas“ (Lego, STEAM konstruktoriai, antrinės medžiagos). Fantazuoja, atsakydamas į „Kas būtų, jei..“ tipo klausimus (fantazijos skatinimas).

„Teptuko/pieštuko kelionė“
Gamtinė medžiaga, buities daiktai, žaislai

Muzikos įrašai, paprasti instrumentai

Meninės priemonės: pirštų dažai, molis, plastilinas, popieriaus atraižos

3–6 žingsniai. Kontekstai:

„Jei turėčiau sparnus“;
„Stebuklingas draugas“;
„Muzikos spalva“ – temos fantazijos šėlsmui.

Vaizdo/muzikos interpretacijos: šokis pagal muziką, piešinys pagal pasaką.

„Rudens spalvos“, „Linijų šokis“, „Vasaros žiedai“, „Vabaliukų pieva“ – plenerų įvairiais metų laikais temos.

„Kuriame mandalą“ – įvairių medžiagų panaudojimas kūrybai

„Rudens šluota“ ir pan. kompozicijų gamtos tematika kūrimui, „Šviesos parkas“ – šviesos instaliacijų Mokyklos teritorijoje kūrimui

Naudoja gamtinę medžiagą kūrybai (pvz., puošybai).

Klausydami muzikos piešia emocijas, prisiminimus – reflektuoja kūrybą.

Kurdami pagal ritmą, rimo analogiją, improvizuoja žodžiais, melodijomis.

Atlieka daineles, bando kurti savo ritmą, apibūdina muzikos nuotaiką. Kartuoja paprastus dainelių posmus, pagal ritmo, rimo analogiją kuria savo kūrinį. Improvizuoja, reaguodami į skirtingą muzikos tempą.

Kuria pasakojimus, personažus, reaguoja į nonsensinius stimulus (žaidžia žaidimą „Kas, kur, kada, su kuo, ką darė“, kuria pasakojimą pagal atsitiktinę paveikslėlių seką, kuria haiku)

Dalyvauja vaidybiniuose žaidimuose, pasirenka vaidmenį, vertina draugų vaidybą. Žaidžia improvizacijos žaidimą: „Pasakyk kažką kaip piktas dramblys/džiaugsmingas debesėlis“. Improvizuoja – pridėdamas savo žodžius, judesius.

Kūrybiniai rytmečiai: jungia šokį, dainą, piešinį į vieną visumą. Improvizuoja pagal istorijas, pasakas – dalyvauja naratyviniuose žaidimuose

Drauge su suaugusiais kuria instaliacijas (pvz., šviesos girliandos). Eksperimentuoja su dažytu vandeniu, ledukais, aplinkos dekoravimu.

Atkuria paprastą melodiją ar ritmą. Dainuoja, muzikuoja bendradarbiaudamas su kitais. Improvizuoja pagal gir-dėtas pasakas, istorijas (naratyvinis žaidimas).

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

STREAM veiklų priemonės bei medžiagos.

Kūrybiniai projektai: planavimas, bendradarbiavimas, kūrimas.

Parodos, spektakliukai, naratyviniai žaidimai.

Tradiciniai kūrybiniai projektai („Šviesos parkas“, plenerai gamtoje, nonsenso technika).



Meninės kūrybos priemonės, gamtinė medžiaga, parankiniai buities daiktai, žaislai ir kt., muzikos įrašai, instrumentai.

MENINĖ RAIŠKA (DAILĖ, MUZIKA, ŠOKIS, VAIDYBA)

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminis gebėjimas. Susipažįsta su įvairiais gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškiniais, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos. Dailė. Lipdo iš plastilino, modelino, druskos tešlos. Piešia pieštukais, kreidelėmis, dažo pirštais, daro antspaudus rankomis ir pėdomis. Išbando monotipiją, grotąžą, naudoja gamtinę medžiagą. Komentuoja savo piešinius, stebi formas, spalvų derinius. Renka lapus, kaštonus kūrybai. Džiaugiasi spalvingomis medžiagomis, seka mokytojo ir draugų emocijas, veido mimikas. Muzika. Klausosi dainelių, gamtos garsų. Ploja, trepsi, stuksena, barškina. Išbando perkusinius ir žaislinius instrumentus. Reaguoja į garsų aukštį, stiprumą, skiria emocijas dainelėse. Sutelkia dėmesį į ritmą, garsų derinius. Šokis. Judesių žaidimuose (pvz. „Diena – naktis“, „Meška ir kiškučiai“) atpažįsta garsus, reaguoja į muziką, mėgdžioja mokytojo judesius. Skiria ritmus, emocijas, judėjimo intensyvumą. Teatras. Vaidina skaitomas pasakas („Pirštinė“, „Ropė“, „Trys paršeliai“). Pasirenka vaidmens simbolį – kepurėlę, karūnėlę. Kartoja paprastus judesius, mėgdžioja personažus, improvizuoja.
2 – 3 žingsniai. Kontekstai: Sezoninės gamtinės medžiagos	3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Dailė. Lieja akvarele, guašu, eksperimentuoja dažais, išgauna norimas spalvas. Kuria parodoms eksponatus iš gamtinių medžiagų, konstruoja individualiai ir su draugais. Kuria koliažus, dekoracijas, atributiką iš antrinių žaliavų. Piešia garsus, jausmus, metų laikų nuotaikas. Stebi gamtos spalvas,

rinkimas. Kūryba su piešimo priemonėmis. Muzikiniai žaidimai, įrašai, perkusiniai instrumentai (taip pat ir iš gamtinių/antrinių medžiagų). Interaktyvūs pristatymai.

3–6 žingsniai. Kontekstai:

Šventės, tradicijos, gamtos ir garsų stebėjimas. Muzikos, vaikų kūrybos, meno kūrinių aptarimas. Ekskursijos, piešimas, dainavimas, grojimas. Dailės, muzikos, vaidybos sintezė (pantomima, improvizacija). Pažintis su menu – liaudies ir profesionaliu. Kūryba: aplikacijos, origami, plenerai, gamtos komponavimas.



susieja su žmogaus emocijomis. Kuria grafikos darbelius, lygina su tapyba, piešia tikslas linijas. Eksperimentuoja su ledukais, dažytais vandenimis. Kuria vaizdus iš debesų, medžių formų. Piešia „iš natūros“, baigia dailininko „pradėtą“ kūrinį, nuotrauką ir pan... Piešia iliustracijas knygai, muzikos kūriniui ir kt..

Muzika. Pasirenka mėgstamą kūrinį, aptaria, išreiškia nuotaiką. Dainuoja solo ir ansamblyje, atlieka liaudies ir originalias dainas. Vokaliniai kūriniai – oktavos ribose, aiški struktūra. Ritmuoja žodžius, skanduoja „ta“, „ti-ti“. Groja įvairiais instrumentais – dūdelėmis, metalofonais, popieriumi, lazdelėmis, akmenukais, vandens buteliais. Improvizuoja, taiko tai, ką išmoko. Skiria instrumentų tembrus, tonacijas, reaguoja į dinamiką, garso trukmę. Atpažįsta gamtos garsus muzikoje, intuityviai jaučia sezono nuotaiką.

Šokis. Šoka pagal muziką, improvizuoja garsais ir judesiu. Derina judesį su ritmu, jaučia metroritminę pulsaciją (2/4, 3/4, 4/4). Kuria gamtos reiškinių (lietus, vėjas) ar personažų judesius. Sukasi, mojuoja, eina rateliu. Improvizuoja kūrinio nuotaiką kūnu, derina garsą ir judesį, lavina koordinaciją.

Teatras.

Kuria lėlių, pirštukų, šešėlių teatro personažus. Vaidina pasakas skaitydami ar prisiminę, improvizuoja. Kuria dekoracijas šventėms, margina kiaušinius, pina vainikus. Kuria pasakų scenas su instrumentais, dainomis, improvizacijomis. Su mokytoja ar vieni kuria spektaklius, vaidina vieni kitiems ir kitų grupių vaikams, naudojami pačių sukurtais žaislais, dekoracijomis.

Gyvai reaguoja žiūrėdami profesionalių aktorių vaidinimus, savo įspūdžius reiškia meninėmis priemonėmis.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės: Muzikos instrumentai: pianinas, mušamieji, perkusiniai, iš antrinių/gamtinių medžiagų, priemonės meninei veiklai. Liaudies ir profesionaliojo meno pavyzdžiai.

Muzikos įrašai. Garso aparatūra. Literatūros kūriniai, pasakos apie augalus fantazijai sužadinti. Mokyklos ekologinis takas. Plenerai gamtoje. Ekskursijos į muziejus, profesionalių aktorių vaidinimai Mokykloje, vaikų teatruose (Vilniaus teatre „Lėlė“, „Raganiukės teatre“). Meno kūrinų žiūrėjimas (albumai, paveikslai, nuotraukos). Aplikavimo, karpinių, lankstinių (origami) priemonės. Meno albumai.

GEBĖJIMAS ŽAISTI

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, išreiškdamas ir gilindamas Esminis gebėjimas. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių. 2 – 3 žingsniai. Kontekstai: žaidimai greta vienas kito. Dėlionės, rūšiavimo medžiaga, didelės kaladėlės ir kt. Teminiai (vaidmenų) žaidimai: Statybiniai žaidimai ir kt. 3 – 6 žingsniai. Kontekstai:	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Vaikai žaidžia greta, dažnai individualiai, naudodami lėles, automobilius, kaladėles, dėliones. Žaidimas dar neturi aiškaus siužeto, veiksmai paprasti, dažnai kartojami. Vaikai žavisi spalvingais, garsiniais žaislais, liečia, stebi juos. Dažnai rodo spontanišką šokį, piešia, žaidžia su garsais. Naudoja mimiką, trumpai išlaiko dėmesį, bet greitai keičia veiklas. Vaidmenys žaidime paprasti, susiję su asmenine patirtimi („aš mama“, „aš vairuoju“). Vaikai gali jaustis džiaugsmingi, susidomėję, kartais nusivylę, kai veiksmas nesiklosto. Suaugusieji inicijuoja paprastus žaidimus, skatina bendravimą ir bendradarbiavimą. 3 – 6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Vaikai žaidžia teminius vaidmenų žaidimus („Šeima“), išplėtoja žaidimų siužetus, įtraukdami kitus. Lavina smulkiąją motoriką, logiką per dėliones, mozaikas, rūšiavimą. Statybiniai žaidimai – naudojamos Lego kaladės, natūralios medžiagos, buities daiktai. Lauke žaidžia aktyvius žaidimus, stato sniego tvirtoves, žaidžia sniego karą. Muzikiniai žaidimai apima ritmą, daineles su judesiais. Kūrybiniai žaidimai skatina konstravimą ir darbą su gamtinėmis medžiagomis (kankorėžiai, smėlis). Vaikai dažnai išreiškia smalsumą, džiaugsmą, pasididžiavimą savo kūryba, taip pat gali patirti nusivylimą ar pyktį,

Stalo žaidimai ir logikos



žaidimai. Judrieji žaidimai.

Muzikiniai žaidimai.

Kūrybiniai žaidimai. Žaidimai su gamtinėmis medžiagomis ir kt. Naratyviniai, psichodramos žaidimai.

jei kažkas nepavyksta. Judrieji žaidimai – judėjimo poreikio tenkinimui, fizinių galių stiprinimui.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės: Žaidimų erdvės (viduje ir lauke su galimybe žaisti individualiai ar greta kitų). Kūrybinės erdvės/statybų/konstravimo žaidimams. Muzikos ir judesio erdvė (Mokyklos salė/grupės patalpos, teritorija - muzikiniams ir judriesiems žaidimams, šokiams). Lauko aplinka (miškelis, smėlio dėžė, žaidimų aikštelė). Socialinių žaidimų erdvė (vaidmenų žaidimams, bendravimui ir bendradarbiavimui).

ESTETINIS SUVOKIMAS

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinė nuostata Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Vaikai klausosi įvairių garsų, reaguoja šypsena. Klausosi dainelių, linksmos – liūdnos muzikos, kūno judesiu reaguoja į muzikos nuotaiką. Vaikai klausosi įvairių garsų, stebi spalvas, formas aplinkoje, mokytojo ir draugų emocijas, mimikas. Džiaugiasi spalvingais, garsiniais žaislais, reaguoja šypsena. Renka spalvotus lapus, džiaugiasi pražydusiomis gėlėmis, jų aromatu. Pastebi aprangos detales, papuošalus, indų ornamentus ir kitą dekorą, vertina „gražu – negražu“ ir kt.
Esminis gebėjimas Susipažįsta su įvairiais gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškiniais, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.	3 – 6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Reaguoja į muzikos nuotaiką kūnu ar emocija, vertina paveikslus, pasako, kas jam gražu, derina judesius prie muzikos, komentuoja veikėjų išvaizdą, elgesį, kuria estetiškai išraiškingą žaidimo aplinką. Atpažįsta spalvų, formų skirtumus, emocijas personažuose, pastebi kitų judesių grožį, pasirenka estetiškai jam patrauklų žaislą. Pastebi ir atkartoja paprastus judesius, pritaiko prie muzikos tempo. Emocingai atliepia kūrinio nuotaiką, tempą, keliais žodžiais apibūdina klausomą kūrinį.
2 – 3 žingsniai. Kontekstai: Gamtinė aplinka įvairiais metų laikais: Vaikų kūryba ir	

menas.

3 – 6 žingsniai. Kontekstai:

„Vaikai vaidina vaikams“ – vaikų vaidinimų savaitė. „Šeima vaidina vaikams“ Vaikų kūryba ir menas. Bendradarbiavimas su kitomis ikimokyklinio ugdymo įstaigomis, B. Dvariono muzikos mokykla ir M. K. Čiurlionio menų gimnazija, Vilniaus m. centrinė biblioteka, Ekskursijos į miestą, teatrus, Didžiojo ekologiniu taku ir kt..



Reaguoja į muzikos nuotaiką kūnu ar emocija, vertina paveikslus, pasako, kas jam gražu, derina judesius prie muzikos, komentuoja veikėjų išvaizdą, elgesį, kuria estetiškai išraiškingą žaidimo aplinką. Aptaria muziką, pasirenka mėgstamą kūrinį, išreiškia savo nuomonę apie meno kūrinius. Judesiais atskleidžia jausmus, pasako savo nuomonę apie personažus. Paaiškina, kokius jausmus išreiškia judesiais. Lankosi vaikų teatruose, stebi profesionalių aktorių vaidybą, aptaria spektaklius.

Išsako savo požiūrį apie veikėją ar sceną. Su draugais ir mokytoju aptaria spalvas, formas, garsus. Vertina paveikslus, pasako, kas jame jam gražu ar įdomu.

Stebi gamtą, mokosi pastebėti linijas, slypinčias aplinkoje: medžių šakų įvairovę, žavisi nuo kalno matomo takelio, upokšnio vingiais, nudžiūvusios žolės stagarėliais ir pluoštais. Lygina gamtos spalvas dieną ir naktį, mėgina išsiaiškinti posakio „naktį visos katės pilkos“ reikšmę.

Ekskursijų metu mato, aptaria miesto architektūrą, ornamentus, interjerus, pasakoja apie juos, priima estetinius sprendimus aplinkos tvarkymui.

Klausydami muzikinių pasirodymų, matydami dailės darbus vyresnių vaikų ar savo bendraamžių iš kitų ikimokyklinių įstaigų, mokosi žiūrovo etikos, ruošiantis įdėto darbo vertinimo, formuojasi nuostatą pajusti meno grožį ir įtaigą.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Profesionalių aktorių vaidinimai Mokykloje ir vaikų teatruose. Vaikų ir tėvų vaidinimai Mokyklos vaikams. Vilniaus įžymios vietos, muziejai, Muzikos mokyklų mokinių koncertai. Mokyklos vaikų darbų parodos Mokykloje, Centrinėje bibliotekoje ir kitur.

Vaiko galia - LANKSČIAI MĄSTANTIS

MATEMATINIS MĄSTYMAS

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinės nuostatos Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminis gebėjimas. 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. 2-3 žingsniai. Kontekstai: „Žaislų pasaulis“ – lyginti dydį, grupuoti pagal spalvą ar formą. Žaidimai: „Telpa – netelpa“, „Rask tokį patį“, „Didesnis – mažesnis“. „Virtuvėlė ir krautuvėlė“: skaičiuoti obuolius, puodelius, lyginti. „Smėlio ir vandens žaidimai“: „Ritmo žaidimai ir muzikinės veiklos“: 3 – 6 žingsniai. Kontekstai:	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Lygina du daiktus pagal paprastus požymius – dydį, formą, kiekį. Dalyvauja žaidimuose, kuriuose atskiria ir įvardija: „didesnis – mažesnis“, „telpa – netelpa“. Grupuoja objektus pagal vieną požymį (spalvą, formą, dydį). Klasifikuoja žinomus objektus pagal priklausomybę grupei. Rikiuoja 2–3 objektus pagal dydį, aukštį, ilgį. Naudoja matematinius žodžius: daugiau, mažiau, aukštas, žemas, ilgas, trumpas. Skaičiuoja iki 5 – pasako ar parodo kiek turi daiktų, pirštų, kūno dalių. Bando sieti skaičių su kiekiu – skaičiuoja žmonių, gyvūnų kūno dalis. Žaisdamas su biriosiomis medžiagomis intuityviai suvokia talpumą, dydį. Pakartoja nesudėtingą ritmą (pvz., plojimų sekas). Atpažįsta pagrindines geometrines figūras – apskritimą, kvadratą, trikampį. Ieško geometrinių figūrų daiktuose aplinkoje. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Atpažįsta ir įvardija plokštumines ir erdvinės figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį, kubą, rutulį). Randa geometrines figūras aplinkoje ir naudoja jas vaizduodamas objektus. Planuoja, kiek daiktų (pvz., lėkščių, obuolių) reikia – skaičiuoja, ar užteks visiems. Kuria meniu, dalina porcijas – naudoja praktinę matematiką.

„Statybininkų miestelis“ - konstruoti panaudojant įvairias geometrines figūras, kaladėles.

„Kelionė laiku – senovės pasaulis“ - tema apie senovinius matavimo būdus, jų taikymą, diskusijos: „Kodėl dabar to nebedarome?“.

„Virtuvė ir šventės planavimas“, „Aš auginu“ - stebi augalus, matuoja jų augimą, Kuria lenteles, pažymi augimą.

Detektyvų žaidimas „Kas netinka?“. Grupuoja gyvūnus, objektus pagal kelis požymius, „Kalendorius ir laiko sekos“. Žaidimai su dienų, metų laikų, valandų sąvokomis.



„Kūrybinė dirbtuvė – ornamentai ir simetrija“, - kuria ornamentus, pasitelkdami geometrines

Pasirenka būdus skaičiavimui, matavimui, sprendimui kurdamas planus ar projektus.

Naudoja matematinę kalbą apibūdindamas veiksmus (pvz., „sudėjau“, „liko du“).

Pradedą suvokti laiko seką – pirmas, paskutinis, vėliau.

Lygina kiekius – aiškina, kas daugiau, mažiau, kiek trūksta.

Suvokia ir taiko ilgio, svorio, kiekio, erdvės sąvokas naudodamas „neoficialias“ matavimo priemones.

Sužino ir naudoja senovinius matavimo vienetų (sprindis, sieksnis) – samprotauja apie jų naudojimą.

Pastebi matematinius ryšius aplinkoje – simetriją, skaičius, figūras.

Kūrybiškai taiko skaičiavimo ar matavimo įgūdžius žaidimuose, projektuose, planuodamas veiksmus.

Grupuoja objektus pagal kelis požymius, kuria sekas, naudoja analogijas.

Savarankiškai inicijuoja matematines veiklas (pvz., matuoja augalų augimą).

Taiko matematines žinias skirtingose srityse – gamtoje, žaidimuose, statyboje, kūryboje.

Formuluoja hipotezes, reflektuoja sprendimus – paaiškina savo veiksmų priežastis.

Atpažįsta skaičius, struktūras kalendoriuje – planuoja laiką, savaitę.

Padedą kitiems vaikams – paaiškina matematines sąvokas, skaičiuoja, modeliuoja, reflektuoja kartu.

(„Kodėl taip padariau, ką kitaip?“).

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Smulkūs žaisliukai skaičiavimui, kortelės skaičiui ir kiekiui pažinti, geometrinės figūros. Didaktiniai žaidimai „Surask tokį“, „Duok tiek“ ir pan., Montessori priemonės dydžiui, spalvai,

figūras, skaičiuoja jų kiekį, aptaria pasikartojimą, simetriją.

„Pagalbininko misija“, -vaikas padeda draugui suskaičiuoti, paaiškina, kaip atlikti užduotį, kartu

kiekiui pažinti.

Įvairaus dydžio indai vandeniui, smėliui, kitoms birioms medžiagoms pilstyti.

Montessori priemonės, medžiaga (žaislai, gamtinė medžiaga ir kt.) skaičiavimui. Interaktyvūs žaidimai.

Projektas „Aš auginu“.

SKAITMENINIS SUMANUMAS

Ugdymo(si) gairės	Ugdymo(si) turinys
Vertybinės nuostatos. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminis gebėjimas. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas 2 – 3 žingsniai. Kontekstai: „Garsų ir šviesų laboratorija“ – tyrinėti priežasties- pasekmės ryšius per jutiminius eksperimentus. „Pirmieji žingsniai su draugu“ - įsitraukti į bendrą veiklą su suaugusiuoju, susipažįsta su nauju įtaisu. „Mano dienos tvarka“ –	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Tyrinėja žaislą įvairiais būdais, – spaudo mygtukus, suka, purto, stuksena, kartoja veiksmą, jei žaislas reaguoja (pvz., leidžia garsą, juda, šviečia), siekdamas sukelti tą patį efektą. Kartu su mokytoju, vienas ar su vaikų grupe įsitraukia į paprastas žaidybines situacijas (pvz., "Garsų (šviesų, tekstūros) tyrinėtojų laboratorija"). Suaugusiajam pademonstravus, bando atkartoti veiksmų seką savarankiškai arba su pagalba. Palaipsniui pradeda pats siūlyti veiksmų derinius („aš pašoksiu ir tada padainuosiu“). Kasdienėse veiklose atlieka kelių veiksmų sekas (apsivelka - užsisėga, atsuka čiaupą - nusiprausia - užsuka vandenį, vizualizuotos dienvakės stende nurodo veiklų seką). Savarankiškai arba padedamas suaugusiojo įjungia ar aktyvuoja žaislą. Pastebi žaislo veikimo rezultatus, bei susidomėjęs kartoja anksčiau atliekamus veiksmus, pastebi ryšį tarp savo veiksmo ir žaislo reakcijos. Naudoja žaislą žaidybiniame situacijoje (pvz., „robotukas važiuoja pas draugą“, „robotas eina miegoti“). 3 -6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Pasakodamas apie namuose ar grupėje žaidžiamus žaidimus, naudojasi IT leksika (programėlė, QR kodas), atpažįsta mokyklos aplinkoje QR kodo ženkliuką ir žino, kaip gauti užkoduotą informaciją. Veiklų metu fotografuoja sudominčius objektus, žaidžiančius draugus, nuotraukas komen-

formuotis veiksmų sekos suvokimą kasdienybėje.

„Žaisliuko diena“ – per žaislo paralelę su vaiku, žaismingai pateikti interaktyvaus žaislo veikimo principus.

3 – 6 žingsniai. Kontekstai:

„Skaitmeniniai tyrinėtojai“ - Supažindinti su IT ženklais ir skaitmeniniu pasauliu.

„Mažieji kompiuteristai“ - Mokyti naudotis skaitmeniniais įrankiais.

„Skaitmeniniai menininkai“ - garso įrašams, piešiniam kurti ir kt. „Programavimo pasaulis“ - ugdyti algoritminę mąstymą ir kūrybinius problemų sprendimo įgūdžius.

tuoja, geba perkelti į kompiuterį. Atlikdamas užduotis, žaisdamas su mokytojo priežiūra/ savarankiškai naudojasi planšete, kompiuterio pele, klaviatūra, pradžioje mokytojo padedamas, ilgainiui pats surenka norimą paieškos žodį informacijai gauti. Piešia skaitmeninėje piešimo programėlėje, o vėliau įterpia tą piešinį į pateiktą ar vaizdo projektą. Mokytojo padedamas kuria skaitmeninį turinį: įrašo savo balsą (Chatter Kid), kuria trumpus filmukus (Stop Motion Studio), naudoja piešimo programas bei svetaines. Parodo ar pristato savo darbą draugams, klauso kitų sukurtų darbų.

Naudojant išmaniuosius robotus (Bee Bot, Blue Both), vienas ar mokytojui padedamas atlieka kelių veiksmų seką. Mokytojui padedamas, vėliau savarankiškai kuria paprastas veiksmų sekas vaizdinėje programavimo aplinkoje (ScratchJr).

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės: Elektroniniai žaislai be ekranų, interaktyvios knygutės.

Žaidimai su šviesa/šviesomis, garsu/garsais.

Išmanieji robotukai (Bee Bot, Blue Both), Vaizdinės programavimo aplinkos (ScratchJr). Įrašymo aparatūra, fotoaparatai, mobilieji telefonai, QR kodai, išmanioji lenta, televizoriai, planšetės, kt.. ir kt.

Vaiko galia - KOMUNIKABILUS

KALBŲ SUPRATIMAS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Klausos ir stebi: Klausosi mokytojo taisyklingos kalbos. Stebi ir mokosi suprasti gestus, simbolių paveikslėlius, piktogramas grupėje ir mokykloje. Mokosi suprasti kalbą ir aplinką: Stengiasi suprasti bei ištarti bendravimui reikalingus žodžius ir frazes. „Skaito“ vizualizuotą dienotvarkę grupės stende.
Esminis gebėjimas. Klausosi ir supranta kitų	Atpažįsta simbolius: Susipažįsta su raidėmis. Atpažįsta savo

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

2 – 3 žingsniai. Kontekstai:

„Žodis prie žodžio“ – klausosi mokytojo kalbos, mokosi pagrindinių socialinių frazių.

„Rankos kalba – kai žodžių dar nėra“ – alternatyviosios komunikacijos pradmenys. „Dienos pasakojimas ant sienos“ – dienvarkės simbolių pažinimui.

„Raidė, kuri pavadina mane“ – atpažįsta savo simbolį, vardo raidę ant daiktų, iliustracijose. „Svečiuose pasaka“ – klausosi pasakų apie gyvūnus, vaikus, lavina vaizduotę.

3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos:

„Moku klausytis – pradedu suprasti“ – dėmesingumui ugdytis.

„Kalba – mūsų lobių skrynia“ – susipažįsta su tautosakos perlų prasme, ritmu, vaizdingumu.

„Pažaiskime kalba“ – tyrinėti kalbos sandarą, žodžių reikšmes, metaforas, nonsense kūrybai.

„Raidės iš viso pasaulio“ – domisi įvairių kalbų rašmenimis, Brailio

simbolį ar vardo raidę ant baldų, asmeninių daiktų, iliustracijose, tekstuose. Klausos pasakojimų: Klausosi liaudies ir autorių pasakų, ypač apie gyvūnelius ir vaikus.

3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Klausosi ir įsiklausos: pratinasi klausytis, girdėti ir išklausyti kitus. Klausosi draugų, suaugusiųjų pasakojimų, skaitomos literatūros, muzikos įrašų.

Domisi kalba ir jos turiniu: intuityviai perima etninę lietuvių kalbos paveldą: pasakos, dainos, patarlės, mįslės ir kt. Domisi žodžių reikšmėmis, kilme, funkcijomis, žodžių sudėtimi.

Pažįsta kalbos įvairovę: Pajunta tikrinių ir bendrinių žodžių, vienskaitos ir daugiskaitos skirtumus. Supranta skirtingus kalbos stilius, tarmių ir bendrinės kalbos ypatumus.

Eksperimentuoja su kalba: kuria savitą kalbą naudodami simbolius, šifrus, mazgelius. Supranta metaforas, nonsenso kūrinių žaismingumą, humorą.

Domisi rašytiniu žodžiu: domisi lietuviškais rašmenimis, kitų kalbų rašmenimis, piktogramomis. Tyrinėja skirtingų kalbų įrašus, Brailio raštą, Morzės SOS signalą.

Kalba ir raiška: Vardija žodžius, derina juos su mimika, pantomima, ženklais. Domisi knygomis, periodiniais leidiniais, padeda prižiūrėti grupės biblioteką.

Bendravimas su kitakalbiais: mokosi suprasti gestų kalbą, skirtingas kalbines raiškas. Susitikdami su kitakalbiais ar tarmiškai kalbančiais, ugdomi kalbinę intuiciją.

Kalbos ir muzikos sąveika: mokosi suprasti muzikinės kalbos ženklus. Dalyvauja veiklose, pvz., „Knygos dienoje“, „Juokų ir melo dienoje“, lankosi Bibliobuse.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės: Įvairios knygutės, garso įrašai,

pasakos, dainelės. Žaidimai su raidėmis ir žodžiais. Įvairių žanrų

raštu, Morzės signalais, gestų kalba. „Knyga – draugas, kuriuo rūpinuosi“. „Šypsena žodyje – pažinti humorą“ – mokosi suprasti kalbinį humorą, žaisminumą, netikėtumus. „Melodijos kalba – ritmas, garsas, ženklas“ – tyrinėja muzikos kalbą, žymi kalbos ir muzikos sąsajas.

literatūros leidiniai. Eksperimentavimas su kalba (nonsense technika).

Pramogos: „Knygos diena“, „Pažaiskime kalba“, Juokų ir melo diena ir kt., Bibliobuso lankymas.



KALBINĖ RAIŠKA

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminis gebėjimas. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkos žodžius, parašo savo vardą aplinkoje matomus žodžius. 2–3 žingsniai. Kontekstai: „Mano knygelės dar plonos“ – sudominti knygomis.	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Klauso taisyklingos lietuvių kalbos – mokosi per nuolatinį klausymąsi. Turtina žodyną pažindami aplinką, vartydami knygas – domisi paveikslėliais, sieja juos su žinomais žodžiais. „Skaito“ paveikslėlius – rodo ir įvardija gyvūnus, žmones, daiktus. Įvardija savo poreikius žodžiais ar gestais – mokosi reikšti norus, prašymus. Kartoja ketureilius, daineles – aktyviai dalyvauja dainavimo ir deklamavimo veiklose. „Rašo“ keverzones – imituoja rašymą laiškuose mamai, tėčiui. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Bendrauja su kitais – kalba su draugais, mokytojais, dalyvauja pokalbiuose. Pasakoja išpūdžius, apibūdina reiškinius – dalinasi patyrimais ir nuomone. Seka pasakas, kuria istorijas – vysto pasakojimo gebėjimus.

„Laiškas mamai/tėčiui/Kalėdų Nykštukui“.

„Gražiausia raidė“ – vardo raidei pažinti. „Parodyk/pasakyk, ko nori“ gestais ar žodžiais įvardyti savo poreikius .

3-6- žingsniai. Kontekstai:

„Pasakų Miestas“, - vaikai kaip maži pasakotojai gyvena Pasakų Mieste, kuriame viskas kalba.

„Pasakų laboratorija“ – pasakojimų kūrimas pagal paveikslėlius „Žodžių dirbtuvės“ – žaidžia nonsenso žaidimus („Kas? Su kuo? Kur?“), kuria naujus žodžius. „Smulkiosios tautosakos kiemelis“ – mokosi posakių, greitakalbių, oracijų, dalyvauja žodiniuose žaidimuose. „Bibliobuso parodėlė“ – piešiniais, rašto ženklais fiksuoja įspūdžius, rengia parodėles. „Kalbos keliautojų kampelis“ – domisi skirtingomis kalbomis, rašmenimis, simboliais. „Smulkiųjų pirštelių studija“ – ruošia rankutes rašymui: siuvinėja, pina, spalvina fraktalus, dėlioja mozaikas.

Vartoja įvairias kalbos funkcijas – klausia, prašo, šaukia, įvardija, deklamuoja.

Inscenizuoja, improvizuoja – vaidina, atlieka scenines kalbos užduotis.

Mokosi smulkiosios tautosakos – posakiai, mįslės, pirštų žaidimai, oracijos.

Domisi kalba ir jos įvairove – tyrinėja rašmenis, kalbos formas.

Kalba išraiškingai – siekia kalbėti įtaigiai, gyvai, įsijautusiai.

Žaidžia žodžiais – kuria naujus žodžius, juokingas istorijas, žaidžia nonsensinius žaidimus.

Perkuria pasakas – keičia pabaigą, įvykių eigą, veikėjus.

Kuria kūrybinius tekstus – skaičiuotes, eilėraščius, knygeles, greitakalbes.

Tobulina smulkiąją motoriką – piešia, spalvina, siuvinėja, pina, dėlioja mozaikas, piešia ir spalvina fraktalus.

Fiksuoja įspūdžius raštu ir piešiniais – reflektuoja keliones, skaitymus.

Dalyvauja parodose – ruošia temines parodėles, eksponuoja kūrybą.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės: Ketureiliai, trumpos dainelės, žaidinimai, garso įrašai knygutės/paveikslėliai „skaitymui“. Žaidimai su raidėmis ir žodžiais. Įvairių žanrų literatūros leidiniai. Eksperimentavimas su kalba (nonsenso technika). Stalo žaidimas „Pasakų skrynelė“ ir pan. paveikslėlių žaidimai. Naratyviniai žaidimai.

Pramogos: „Knygos diena“, „Pažaiskime kalba“, Juokų ir melo diena ir kt., Bibliobuso lankymas, bibliotekos lankymas.

Vaiko galia - BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminis gebėjimas. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įpročius, pasako kelias mintis, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis. 2-3 žingsniai. Kontekstai: „Vandenėlio burtai“ — higienos įgūdžiams formuoti, vandens savybių pažinimui „Pirštų miklumo treniruotė“ — savitvarkos įgūdžiams 3– 6 žingsniai. Kontekstai: „Stebuklingų rankų dirbtuvėlės“– savitvarkos	2–3 žingsniai. Vaikų veiksenos: Mokosi ir gilina higienos įgūdžius kasdienėse veiklose bei žaisdami su vandeniu. Žaisdami su sagstymo, varstymo priemonėmis, mokosi rengimosi veiksmų. Mokosi apsirengti ir nusirengti. Mokosi padėti žaislus į vietą po žaidimo. Patiria malonumą veikdami su mokytoju. Džiaugiasi savo darbo rezultatais. Mokosi kritiškai vertinti tvarką grupėje. Pastebi netvarką: ne vietoje padėtus daiktus, sugadintus žaislus, suplėšytas knygas. Išgyvena dėl pažeistų žaislų. Mokosi prižiūrėti grupės gyvūnus ir augalus. Intuityviai pajunta jų dėkingumą. Ragauja ir valgo įvairų maistą, mokosi jausti dėkingumą. 3–6 žingsniai. Vaikų veiksenos: Jaučia atsakomybę už savo sveikatą ir saugumą. Mokosi tinkamai apsirengti pagal oro sąlygas. Mokosi rankdarbių technikų: pinti, austi, siuvinėti, karpyti, siūti sagas. Kuria dovanėles artimiesiems naudodami rankdarbių technikas. Gamina kaukes Užgavėnių šventei. „Prikelia“ sulūžusius žaislus, gamina koliažus, vaidina su naujais žaislais. Jaučia pasitenkinimą atliktu darbu. Susipažįsta su kelio ženklais, eismo taisyklėmis, mokosi jų laikytis. Atlieka užduotis pratybų ir spalvinimo knygelėse. Konstruoja gatvės/miesto maketus iš atliekų ir gamtos medžiagų. Žaidžia su maketais, mašinėlėmis, figūrėlėmis. Piešia kelio ženklus, iliustruoja autoįvykius, diskutuoja apie juos. Mokosi kritiškai vertinti neatsakingą elgesį gatvėje. Mokosi reaguoti į civilinės saugos signalus. Sužino apie oro taršą, kietąsias daleles, pavojus aplinkoje. Mokosi elgtis užkrečiamų ligų atvejais. Mokosi suprasti piktogramas, ženklus aplinkoje. Mokosi saugiai

įgūdžiams rankdarbiams. „Saugus miestas“ – eismo ir civilinės saugos įgūdžiams formuoti. „Skambink 112“, „Drabužėlių pilna spinta“ – mokytis tinkamai apsirengti pagal orą. „Skelbiam karą bakterijų kariaunai“ – sužino apie bakterijas ir kaip jų išvengti. „Mano vardas – auksinis kardas...“ – pokalbiui apie privatumą ir elgesį su nepažįstamais žmonėmis. „Mūsų mažieji/tylieji draugai“ – mokytis rūpintis grupės augalais ir gyvūnais.

„Maisto kelias iki mūsų“.



naudotis lauko įranga. Tyrinėja vandenį, eksperimentuoja su skirtingais jo šaltiniais. Stebi gamtos reiškinius – ledą, karjerą – ir vertina pavojus. Domisi gamtos saugos klausimais: kerpės, oro švara. Žino apie bakterijas, jų keliamus pavojus. Moka plautis rankas, skalauti burną, rūpintis higiena. Kalbasi apie vandens reikšmę gyvybei.

Kuria meninius darbus, įprasmina įspūdžius.

Mokosi saugoti savo privatumą, bendrauti su nepažįstamais žmonėmis (psichodramos žaidimai). Sužino apie įvairių profesijų atstovus ir jų veiklą. Žino bendrosios pagalbos numerį. Klausosi istorijų apie gamtos gaisrus, aptaria jų pavojus („Ežio namas“), kuria inscenizacijas. Žaidžia teminius vaidmeninius žaidimus (pvz., „Gaisrininkai“).

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Žaislai mokymuisi ir įgūdžių tobulinimui. Kelio ženklai, kelių eismo, elgesio autobuse, gamtoje, prie vandens, su ugnimi ir elektra taisyklės. Pavojingų situacijų modeliavimas pratybose su civilinės saugos signalais, oro užterštumo ir užkrečiamų ligų pranešimais. M. Vainilaičio eiliuota pasaka „Ežio namas“. Vilniaus visuomenės sveikatos biuro „Vilnius sveikiau“ Mobilios komandos pamokėlės. Artimos aplinkos piktogramos. Ekskursija prie Dvarčionių pėsčiųjų perėjos, sankryžos. Taisyklingo ir saugaus gatvės perėjimo pratybos. Kelio ženklų rinkiniai, gamtinė medžiaga kūrybiniais žaidimams ir konstravimui. Eksperimentai ir tyrinėjimai, iškyla prie vandens telkinių, vandens tyrimai. Pasakos, didaktiniai, kūrybiniai, naratyviniai ir psichodramos žaidimai. Bendruomenės šventė Vaikų gynimo diena su saugaus elgesio užduotimis ir vaikų pieštomis dekoracijomis.

FIZINIS AKTYVUMAS

Ugdymosi gairės	Ugdymosi turinys
Vertybinė nuostata. Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.	2 – 3 žingsniai. Vaikų veiksenos: „Spalvoti tuneliai“ (vaikai šliaužia pro spalvotus audinio tunelius). „Burbulų gaudynės“ (gaudo muilo burbulus lauke ar salėje). „Lipam pas meškutį“ (įveikia paprastą „kalnelį“ – čiuožyklos

Esminis gebėjimas.

Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą

judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tiksliai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.

2 – 3 žingsniai. Kontekstai:

natūralus judesio džiaugsmas, tyrinėjimas ir smulkiosios motorikos pradmenys Sportiniai žaidimai vikrumui, lankstumui, greičiui, rankos miklumui ir akies taiklumui salėje ir lauke: gamtoje ir aikštelėje.

3- 6 žingsniai. Kontekstai: 1-3 val. trukmės turistiniai žygiai po Dvarčionių apylinkes pėsčiomis. Sportinis inventorių estafetėms; Judrūs žaidimai gamtoje. Natūralios kliūtys, gamtoje randami atributai trasoms, riboms žymėti, pratimams atlikti. Vasaros sporto šventė gamtoje

kopėčias, pagalvėlių takelį ar pasvirusį paviršių, lavina: lipimo įgūdžius, pusiausvyrą). „Perkelk kamuoliuką“ (šaukštu ar rankomis nešioja mažus kamuoliukus iš vieno indo į kitą) ir kt.

3 – 6 žingsniai. Vaikų veiksenos: „Kamuoliukų kelionė“ (vaikai ridena kamuolį per specialiai paruoštą takelį su tuneliais ir posūkiais). „Šokliukas ant spalvų“ (šokinėja ant spalvotų kilimėlių pagal nurodymą, pvz., „ant raudonos – dviem kojomis!“). „Kamuolio perdavimas grandinėle“. (stovi ratu ir perduoda kamuolį vienas kitam nurodyta kryptimi). „Šiukšlių rinkėjai“ (pincetu ar pirštukais surenka smulkias detales ir jas rūšiuoja). Tyrinėja savo, kūną, jo galimybes, atlikdami įvairius pratimus vikrumui, lankstumui, greičiui, rankos miklumui ir akies taiklumui salėje ir lauke, gamtoje ir aikštelėje.

Įgyja žinių apie grūdinimąsi ir jo naudą.

Eina ir bėga tiesiai ir įvairiomis kryptimis, laipioja, pralenda, perlipa, eina rastu, šoka per kliūtį (šaltinio upokšnį, balutę) savarankiškai ir su auklėtojos pagalba mėto į tolį ir į taikinį, leidžiasi nuo kalniuko rogutėmis ar čiuožyne ir kt.

Domisi, planuoja būsimą žygį, drauge su auklėtoja braižo maršrutą, dalinasi savo sumanymais, mokosi įsiklausyti į kitų nuomonę, mokosi sukomplektuoti žygio inventorių kt.

Džiaugiasi savo ir komandos rezultatais, mokosi jaustis komandos nariu. Mokosi savitvartos, tolerancijos ir etiško elgesio pralaimėjimo ar laimėjimo atveju. Mokosi geranoriškai vertinti save ir draugus.

Aiškinasi su kūno kultūra, sportu, sveikata susijusias sąvokas (pavyzdžiui: „šilta-šalta“, pulsas, prakaitas ir kt.). Dalyvauja ruošiant bėgimo trasas, žaidimų vietą: matuoja, skaičiuoja, braižo, rašo, piešia žemėlapius ir piktogramas.

Padėti vaikams formuoti teigiamą nuostatą apie kūno kultūrą, kai juntamas malonumas nuo patiriamo fizinio krūvio ir jaučiant

„Miškinukų olimpiada“.

Žiemos sporto šventė „Rogučių fiesta“. Visuotinio bėgimo akcija „Aš bėgu“.

Dalyvavimas kituose RIUĖDA „Sveikatos želmanėliai“ bei Vilniaus visuomenės sveikatos biuro akcijose bei renginiuose.



stiprėjančias organizmo galias.

Ugdymo(si) aplinkos ir priemonės:

Sudaryti sąlygas tyrinėti ir geriau pažinti savo kūno galimybes, atliekant fizinius pratimus, ištvermės reikalaujančią veiklą.

Padėti pamatus aktyvaus poilsio gamtoje poreikio atsiradimui.

Sudaryti sąlygas geriau pažinti savo kūną, jo galimybes, kūno reakcijas, lydinčias intensyvių judėjimą ir poilsį, temperatūros pokyčius.

Skatinti vaikus įspūdžius, emocijas, patirtas žygių, rungtynių, sportinių žaidimų metu, išreikšti piešinio pasakojimu, jį komentuojant. Leisti intuityviai pajusti dainos, muzikos, ritmo teigiamą poveikį organizmui, nuotaikai. Šokdamas elementarius žaidimus, ratelius, šokius rodo judesių koordinavimo pradmenis, išlaiko pusiausvyrą, jaučia kryptį, nesusiduria su kitais, reaguoja į tempo, ritmo pokyčius.

V. VAIKŲ UGDYMO(-SI) PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Vaikų pasiekimų vertinimas ir pažangos stebėseną

Pradinis vertinimas: Ikimokyklinio ugdymo mokytojas per pirmąsias keturias savaites nuo ugdymo programos pradžios atlieka vaikų pradinį pasiekimų vertinimą ir aptaria jo rezultatus su tėvais (globėjais).

Nuolatinis vertinimas: Vaikų pasiekimai fiksuojami viso ugdymo proceso metu, stebint jų veiklą, bendraujant su vaikais ir palaikant individualų ryšį su tėvais. Vertinimo tikslas – teikti grįžtamąjį ryšį apie vaikų pasiekimus ir pažangą, planuoti veiklas pagal individualius poreikius bei užtikrinti kryptingą ugdymąsi pagal universalų dizaino mokymosi principus.

Igyvendinimo stebėseną: Per suplanuotas veiklas mokytojas fiksuoja vaikų įsitraukimą, veiklų pasirinkimus, bendravimą, savarankiškumą bei pasiekimų raiškos ženklus.

Reflektavimas: Mokytojai vertina, kaip pasirinkti ugdymo(si) kontekstai prisidėjo prie vaikų pažangos, ar buvo ugdomi vaiko gebėjimai ir kaip vaikai reflektavo savo veiklas.

Mokslo metų pabaigos vertinimas: Metų pabaigoje nustatoma kiekvieno vaiko individuali pažanga, pasidalijama informacija su tėvais ir būsimiems mokytojams. Apibendrinti pasiekimai dokumentuojami ELIIS elektroniniame dienyne 2–3 kartus per mokslo metus.

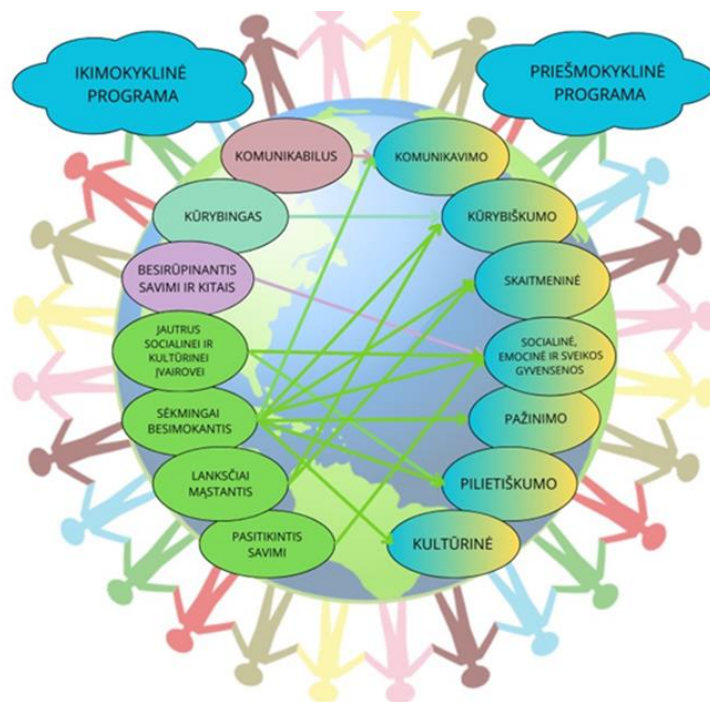
Pasiekimų įrodymai: Vaiko darbų (nuotraukų, kūrybinių darbėlių, piešinių) pavyzdžiai kaupiami vaiko pasiekimų aplanke ir įteikiami baigus ikimokyklinio ugdymo kursą.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė ir tęstinumas:

Ikimokyklinio ir Priešmokyklinio ugdymo programose užtikrinami tais pačiais principais: ugdymo(si) planavimu, orientuotu į individualius vaiko pasiekimus, ypatingu dėmesiu žaidimo pedagogikai bei patirtiniam vaikų mokymuisi. Taip pat svarbus tęstinumo aspektas – ikimokykliniame ugdyme plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokykliniame amžiuje ugdomų kompetencijų dermė, kuri leidžia vaikui natūraliai pereiti iš vieno ugdymo etapo į kitą.

Vaiko ugdymasis priešmokykliniame etape vyksta, atsižvelgiant į jo pasiekimus skirtingose ugdymosi srityse. Ikimokyklinio ugdymo vaiko galios ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijos yra tarpusavyje suderintos (2 pav.), taip užtikrinamas nuoseklus vaikų ugdymo(si) pasiekimų augimas. Ši dermė padeda formuoti tvirtą pagrindą, visapusiškam vaiko pasirengimui mokyklai ir tolimesniam mokymuisi.

Programos atnaujinimas. Programa peržiūrima ir atnaujinama pasikeitus ugdymo(si) prioritetams, iš esmės pasikeitus mokytojų kontingentui arba atsiradus naujiems vaikų ugdymosi poreikiams. Peržiūros metu atsižvelgiama į vaikų pasiekimų ir pažangos analizę, ugdymo aplinkos ir priemonių efektyvumą bei tėvų ir specialistų rekomendacijas. Atnaujinta programa skelbiama visiems suinteresuotiems asmenims, mokytojai gauna reikalingą metodinę pagalbą ir mokymus naujų tikslų įgyvendinimui.



Pav. 2. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo ugdymo dermė ir tęstinumas

LITERATŪRA

1. Ikimokyklinio ugdymo programos Gairės. (2023). Vilnius: Švietimo, mokslo ir sporto ministerija. Prieiga per internetą: <https://eseimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a>
 2. Ikimokyklinio ugdymo programa. (2014). Vilnius: Švietimo mokslo ir sporto ministerija. Prieiga per internetą: <https://smsm.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/smm-svietimas/svietimo-sistema-ikimokyklinis-ugdymas/ikimokyklinio-ugdymo-programa/>
 3. Ikimokyklinio ugdymo turinio analizė ir tobulinimo perspektyvos: esminiai radiniai ir rekomendacijos. Vilnius: Švietimo, mokslo ir sporto ministerija. Prieiga per internetą: <https://smsm.lrv.lt/media/viesa/saugykla/2024/5/VwmOl7Xovj0.pdf>
 4. Projektas „Ikimokyklinio ugdymo turinio kaita“. (2022). Nacionalinė švietimo agentūra. Prieiga per internetą: <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/ugdymo-projektai/projektas-kimokyklinio-ugdymo-turinio-kaita-nr-10-014-p-0001/7>
 5. Universalaus dizaino mokymuisi gairės. (2023). Tūkstantmečio mokyklų programa. Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>
 6. Vilniaus lopšelio-daželio „Molinukas“ ikimokyklinio ugdymo programa „Žemė draugų planeta“ (2017). Prieiga per internetą: <http://www.molinukas.vilnius.lm.lt/wp-content/uploads/2022/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymo-programa-ZEME-DRAUGU-PLANETA.pdf4>
 7. Žukauskienė, R. (2012). Raidos psichologija. Vilnius: Margi raštai.
-

STIPRIEJI VEIKLOS KOKYBĖS RODIKLIAI (+10)**Priedas Nr. 1**

Nr.	Kokybės rodikliai	Pasiekimo lygis	Pastabos
1.	Vaikų psichologinis saugumas. 1.1.1, 4.1.4.	4	bendravimo ir bendradarbiavimo atmosfera, užtikrinama vaiko emocinė gerovė
2.	Socialinė-emocinė aplinka. 3.2.2., 6.1.1.	4	Glaudus mokytojų ir vaikų ryšys, situacijų gausus, pozityvus bendruomenės narių sąveikavimas
3.	Holistinis ugdymas(is). 4.2.1.,	4	Proporcingas mokytojų dėmesys visoms ugdymosi sritims.
4	Žaidimas. 2.3.3.	4	Žaidimų įvairovė – pagrindinė vaikų raidą ir ugdymą skatinanti veikla
5	Patirtinė vaiko veikla. 2.2.1.	4	Vaikai tyrinėja ir stebi aplinką, eksperimentuoja, apmąsto ir aptaria stebėjimų rezultatus
6.	Pažintinė aplinka. 3.3.1., 3.3.2.	4	Mokyklos ir jos prieigose esančios lauko erdvės
7.	Bendravimas su socialiniais partneriais. 7.1.3.	4	glaudus ilgalaikis bendradarbiavimas su socialiniais partneriais
8.	Lygių galimybių užtikrinimas visiems vaikams ugdytis ir tobulėti. 1.4.1., 6.2.3.	4	Bendradarbiavimas su šeima ir VGK, stereotipų vengimas mokytojams bendraujant su vaikais
9.	Planavimas. 5.2.2., 5.2.3.	4	Remiasi vaiko pasiekimais, balansas tarp visos grupės/grupelių, individualios veiklos.
10.	Pasiekimų vertinimas. 1.2.1., 5.1.1., 5.1.4	4	veiklos planavimo, individualizavimo pagrindas. Vertinimo etika informuojant tėvus. Bendradarbiavimas su VGK

TOBULINTINI VEIKLOS KOKYBĖS RODIKLIAI (Δ5)

Nr.	Kokybės rodikliai	Pasiekimo lygis	Pastabos
1.	Ugdymosi aplinka. 1.1.2., 3.3.5	3	Geriau pritaikytinos vaikų poreikiams, lauko erdvės, kurios skatintų nevengti tam tikros jų amžiui tinkamos ugdymo(si) rizikos.
2.	Lauko erdvės visapusiškam vaikų ugdymui 3.1.5.	2	Yra erdvių, kurias reikia įveiklinti vaikų ugdymui(si)
3.	Fizinė aplinka. 3.1.1., 3.1.5.	3	Reikėtų papildyti STEAM priemonėmis
4.	Veiklos planavimas. 7.4.2.	3	Planuojant veikla tiek grupės, tiek mokyklos lygmeniu pasigendama vyresniųjų vaikų bei tėvų įsitraukimo
5.	Vadyba. 7.1.1.	3	Siektinas didesnis vyresniųjų vaikų, tėvų, socialinių partnerių dalyvavimas