

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos
ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo

2025 m. birželio 9 d. įsakymu Nr. A15-1193/25

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio „Karuselė“

2025 m. birželio 9 d. direktoriaus

Įsakymu Nr. V-117(25)

**VILNIAUS LOPŠELIO-DARŽELIO „KARUSELĖ“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Vilniaus lopšelio-darželio „Karuselė“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142¹ (toliau – Gairės). Rengiant programą taip pat remtasi priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa bei mokyklos strateginiu planu 2023–2027 metams. Programa grindžiama humanistinės pedagogikos ir sociokultūrinės teorijos principais.

Humanistinė pedagogika akcentuoja kiekvieno vaiko unikalumą, kūrybiškumą, savarankiškumą bei teisę augti pagal savo individualų raidos tempą ir poreikius. Vaikas suprantamas kaip visavertė asmenybė, o ugdymo aplinka – kaip saugi, pagarbi ir įtraukianti erdvė, kuri skatina emocinį, socialinį ir intelektualų augimą. Sociokultūrinė teorija pabrėžia, kad mokymasis vyksta per bendravimą ir bendradarbiavimą su kitais – tiek su bendraamžiais, tiek su suaugusiais. Ugdymo pagrindą sudaro dialogas, kultūrinė patirtis, žaidimas, veikla ir refleksija. Šios dvi kryptys formuoja programos esmę – vaikų įgalinimą, emocinį saugumą, saviraišką ir bendruomeniškumą.

1.1 Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si). Remiantis šiomis nuostatomis, vaikas ugdymo procese suvokiamas kaip unikali, kūrybiška ir aktyvi asmenybė, kuri natūraliai mokosi per žaidimą, tyrinėjimą ir bendravimą su aplinka. Jis nėra tik pasyvus informacijos gavėjas, bet aktyvus savo ugdymosi kelio kūrėjas. Ugdymas orientuojamas į individualius vaiko poreikius, gebėjimus ir tempą, atsižvelgiant į jo kultūrinę, socialinę bei emocinę patirtį. Siekiama sukurti saugią, įtraukią ir pagarbą ugdymosi aplinką, kurioje vaikai gali savarankiškai veikti, kurti, klausti, bendradarbiauti ir atrasti. Suaugusieji – mokytojai, tėvai/globėjai ir specialistai veikia kaip vaiko augimą palaikantys partneriai, padedantys jam atpažinti emocijas, tyrinėti aplinką ir ugdyti visapusiškai. Tokiu būdu užtikrinamas darnus vaiko emocinis, socialinis, intelektualinis ir fizinis vystymasis, stiprinamas pasitikėjimas savimi ir motyvacija mokytis.

Pedagoginės strategijos grindžiamos patirtiniu mokymusi – vaikai mokosi per veikimą: tyrinėdami, žaisdami, kurdami, stebėdami ir bendraudami. Taip pat taikomi šie metodai: projektinis mokymasis – padeda ugdyti komandinius, tyrinėjimo ir problemų sprendimo gebėjimus; interaktyvus mokymasis – stiprina vaikų įsitraukimą, savarankiškumą ir kritinį mąstymą; STEAM metodas – ugdo tarpdisciplininį mąstymą, technologinius ir kūrybinius įgūdžius; mode-

¹ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>

liavimo kryptis – ugdymo kontekstas formuojamas žaismingai, pasitelkiant universalų dizaino principus, kultūrinius ir kūrybinius dialogus bei tyrinėjimus.

Ugdymo(si) organizavimo formos yra lanksčios ir orientuotos į vaiką: integruotos veiklos, individuali ir grupinė veikla, teminiai projektai, kūrybinės dirbtuvės, judrios veiklos bei refleksijos momentai. Vaikai ugdosi tiek realiose (vidaus, lauko), tiek virtualiose aplinkose.

Vaikų ugdymo(si) kontekstai kuriami šiais būdais: žaismės kontekstas – žaidimas tampa pagrindine priemone, leidžiančia vaikams mokytis per veiklą, eksperimentus ir kūrybiškumą.

Universalus dizaino mokymosi kontekstas – užtikrinama, kad ugdymo priemonės ir veiklos būtų prieinamos visiems vaikams, atsižvelgiant į jų individualius poreikius ir gebėjimus. Kultūrinių ir kūrybinių dialogų kontekstas – vaikams suteikiama galimybė tyrinėti ir išreikšti save per kūrybą, diskusijas ir bendravimą su įvairiais kultūriniais ir meniniais elementais. Kalbų įvairovės kontekstas - ugdymo aplinka skatina kalbinę įvairovę, leidžiančią vaikams pažinti įvairias kalbas ir kultūras, skatinant tarpkultūrinį supratimą. Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas – vaikams suteikiama galimybė gilinti žinias per tyrimus, eksperimentus ir analizę. Realų ir virtualų aplinkų kontekstas – vaikų mokymasis vyksta tiek realiose, tiek virtualiose erdvėse, leidžiančiose jiems patirti ir pritaikyti žinias įvairiose situacijose. Judraus patirtinio mokymosi kontekstas – ugdymas orientuojamas į aktyvų, judrų mokymąsi, kuris padeda per žaidimus ir fizinę veiklą vaikams įgyti praktinių žinių ir įgūdžių.

Šie kontekstai tarpusavyje dera ir papildo vienas kitą, leidžia vaikams mokytis įvairiomis formomis ir patirti ugdymą kaip nuolatinį atradimo, kūrybos ir bendravimo procesą.

1.2 Ugdymo vertybės. Pagarba vaiko teisėms, nuomonėms ir asmeninėms riboms yra pagrindinė mūsų ugdymo filosofijos vertybė. Šios vertybės – pagarba, tolerancija, empatija, bendradarbiavimas ir nuolatinis tobulėjimas – sudaro mūsų ugdymo metodų pagrindą.

Vertindami kultūrų įvairovę, skatiname vaikų susidomėjimą jų unikalumą ir kuriame tarpkultūrinį dialogą. Vaikai ugdomi gerbti kiekvieną žmogų, nepriklausomai nuo kilmės, tikėjimo, rasės ar socialinės padėties. Taip skatiname atvirumą, toleranciją ir supratingumą.

Mūsų ugdymo procese ypatingas dėmesys skiriamas vaiko orumui, saviraiškos laisvei ir lygiavertėms galimybėms. Pagrindinės vertybės, kurias siekiame įtvirtinti: orumas – kiekvieno vaiko teisė į pagarbą ir asmenines ribas, lygiavertiškumas ir teisingumas – visi vaikai turi vienodas galimybes ir teisę būti išgirsti, demokratija ir pilietiškumas – ugdymo procesas grindžiamas atvira ir įtraukia aplinka, atvirumas įvairovei – pripažįstame ir vertiname skirtingas kultūras, ti-

kėjimus ir gyvenimo būdus, bendruomeniškumas – ugdome atsakomybę už save ir bendruomenę.

Šios vertybės formuoja pagrindą, kuriuo remiasi visa mūsų ugdymo praktika. Siekdami savo tikslo, kuriame saugią, įtraukią ir vaikams palankią mokymosi aplinką, kurioje jie gali augti ir tobulėti.

Patirtinis mokymasis suteikia vaikams galimybę atrasti ir tyrinėti pasaulį per įvairias disciplinas, tokias kaip gamtos mokslai, technologijos, inžinerija, menas ir matematika. Šis metodas leidžia gilintis į mokslą, kūrybą ir sprendimų priėmimą, ugdydamas problemų sprendimo įgūdžius bei kūrybiškumą. Patirtinis mokymasis padeda vaikams įgyti platesnį supratimą apie pasaulį ir įgyvendinti vertybes bei principus kasdienėse veiklose.

1.3 Vaikų poreikiai: Programa užtikrina, kad ugdymo procesas atitiktų kiekvieno vaiko psichologinius, sociokultūrinius ir fizinius poreikius. Tai apima vaikų galimybes išreikšti save ir aktyviai integruotis į bendruomenę. Skiriamas ypatingas dėmesys svarbiausiems vaikų vystymosi poreikiams, tokiems kaip žaidimas, saugumas, draugystė, kūrybinė saviraiška ir komunikacija. Šie poreikiai yra būtini harmoningam vaikų vystymuisi. Jie stiprina jų socialinius įgūdžius, patikėjimą savimi, gebėjimą suvokti ir interpretuoti aplinką. Suaugusieji aktyviai prisideda prie vaikų vystymosi ne tik užtikrindami saugumo jausmą, bet ir skatindami vaikus tyrinėti aplinką, išreikšti savo mintis ir jausmus bei džiaugtis gyvenimu. Pagrindiniai vaikų poreikiai: saugumo, žaidimo, draugystės, komunikavimo, pažinimo, kūrybinės saviraiškos, individualūs ir specialieji.

1.4 Tėvų/globėjų ir vietos bendruomenės poreikiai: Vaikas nėra tik pasyvus žinių gavėjas – jis yra aktyvus mokymosi proceso kūrėjas ir dalyvis. Pripažįstame kiekvieno vaiko unikalumą, jo individualų tempą, gebėjimus ir interesus, todėl ugdymo procesas yra lankstus ir pritaikomas kiekvienam vaikui. Mes skatiname vaikus pažinti pasaulį per žaidimą, kūrybą ir socialinį bendravimą, skatindami juos tyrinėti, klausti, atrasti ir interpretuoti juos supantį pasaulį. Vaikas laikomas visapusiškai besivystančia asmenybe, kurios intelektualiniai, emociniai, socialiniai ir fiziniai poreikiai turi būti tenkinami kompleksiškai, užtikrinant harmoningą jo augimą ir raidą.

Mūsų mokykloje tėvai/globėjai yra neatskiriama partneriai ugdymo procese ir mes siekiame užtikrinti, kad jie aktyviai dalyvautų vaikų augime ir tobulėjime. Tėvų/globėjų nuomonės, patirtis ir įsitraukimas yra vertinami, todėl nuolat ieškome būdų, kaip stiprinti bendradarbiavimą ir užtikrinti geriausius vaikų rezultatus.

Tai, kad tėvai/globėjai yra aktyvūs mūsų ugdymo bendruomenės nariai, leidžia kurti nuoseklų ir tvarų ugdymą, pritaikytą kiekvieno vaiko poreikiams. Stengiamės užmegzti artimą ryšį

su šeimomis, kad ugdymo procesas būtų glaudžiai susijęs su vaiko kasdieniu gyvenimu ir aplinka. Todėl mes dažnai organizuojame tėvų susirinkimus, renginius, kuriuose jie gali dalytis savo patirtimi ir tradicijomis, taip praturtindami vaiko kultūrinį kontekstą.

Taip pat mes stipriname ryšius su vietos bendruomene, bendradarbiaudami su švietimo institucijomis, kultūros centrais ir socialiniais subjektais, kad vaikams būtų užtikrinta kuo platesnė ugdymo ir socializacijos patirtis. Šis bendradarbiavimas padeda ugdyti vaikų atvirumą įvairovei, kultūroms ir skirtingoms socialinėms patirtims.

1.5 Regiono ypatumai: Mokykla įsikūrusi Fabijoniškių centre, ir ją supa svarbūs infrastruktūros objektai, kurie prisideda prie vaikų ugdymo. Kiekvienas iš šių objektų suteikia galimybių ugdyti įvairias kompetencijas: Vilniaus lopšelis-darželis „Vandenis“ organizuoja bendras veiklas, kurios padeda vaikams ugdyti socialinius įgūdžius, bendradarbiavimą, kūrybiškumą ir komunikaciją. Vaikai mokosi spręsti problemas ir dirbti grupėse. Vilniaus Fabijoniškių gimnazija ir Vilniaus Abraomo Kulviečio klasikinė gimnazija užtikrina sklandų ugdymo tęstinumą ir padeda vaikams tobulinti akademines, kūrybines bei analitinio mąstymo kompetencijas, taip pat gilinti žinias įvairiose srityse. Fabijoniškių baseinas suteikia galimybių mokytis saugumo vandenyje, lavinti fizinį pasirengimą, judesių koordinaciją ir ugdyti sveiką gyvenimo būdą. Vilniaus gyvūnų globos namai moko atsakomybės, empatijos, rūpestingumo ir gyvūnų teisių, taip pat skatina etinį mąstymą. Fabijoniškių miško parkas leidžia vaikams tyrinėti gamtą, ugdyti ekologinį sąmoningumą ir supratimą apie gamtos apsaugą bei tvarumą, stiprinant jų kritinį mąstymą. Vilniaus apskrities priešgaisrinė gelbėjimo valdyba organizuoja edukacines veiklas, kurios moko vaikus saugumo principų, nelaimių prevencijos ir greito reagavimo į pavojingas situacijas.

Šie objektai prisideda prie vaikų fizinio, socialinio, emocinio ir intelektualinio vystymosi, skatindami atsakomybę, kūrybiškumą, pilietiškumą ir kritinį mąstymą.

1.6 Mokyklos savitumas: Mūsų mokykla yra unikali ugdymo įstaiga, kurios pagrindinis tikslas – tarpkultūrinis ugdymas, skatinantis įvairių kultūrų pažinimą, pagarbą ir savigarbą. Tai leidžia ne tik keisti pasenusias nuostatas, bet ir ieškoti naujų bendradarbiavimo būdų. Mūsų ugdymo metodai remiasi moderniomis pedagoginėmis praktikomis ir nacionaliniais teisės aktais, siekiant užtikrinti vaikų visapusišką ugdymą ir gerą pasirengimą gyvenimui.

Vienas svarbiausių mūsų pedagoginės programos aspektų yra dvikalbystės ugdymas, kad vaikai gebėtų sklandžiai bendrauti tiek lietuvių, tiek rusų kalbomis. Skatinant dvikalbystę, ugdomė atvirus, tarpkultūrinius piliečius, kurie gerbia ir vertina įvairių tautinių mažumų kalbų bei

kultūrų turtingumą. Svarbu pažymėti, kad lietuvių kalbos pradmenų ugdymui kitakalbiamis skiriama 30 valandų per savaitę, kad vaikai įgytų tvirtus lietuvių kalbos pagrindus.

Be kalbinio ugdymo, mūsų mokykloje ypatingas dėmesys skiriamas tautinių mažumų tradicijų ir kultūrų integracijai. Tai neapsiriboja tik dalyvavimu kultūriniuose renginiuose, bet mes siekiame, kad ugdymo aplinka būtų atvira ir įtraukianti visų tautinių bendruomenių atstovus. Mūsų tikslas – ugdyti vaikų atvirumą, toleranciją ir pagarbą įvairioms kultūroms, padedant jiems geriau suprasti pasaulį ir tapti globaliai mąstančiais bei socialiai atsakingais žmonėmis.

Kasmet aktyviai dalyvaujame Asociacijos „Slavų vainikas“ organizuojamuose festivaliuose ir renginiuose, kur pabrėžiame tautinių mažumų tradicijų ir kultūros svarbą. Šie renginiai suteikia vaikams galimybę tiesiogiai susipažinti su slavų tautų kultūriniais ypatumais ir ugdyti pagarbą jų kalboms, šokiams, muzikai ir papročiams.

Mokykla taip pat daug dėmesio skiria sveikatingumui. Kasmet dalyvaujame „Sveikatiada“² ir Lietuvos masinio futbolo asociacijos edukaciniame projekte „Futboliukas“³, kurie skatina sveiką gyvenimo būdą ir rūpinimąsi fizine bei emocine gerove. Šios iniciatyvos padeda vaikams suvokti sveikos gyvensenos svarbą ir ugdo atsakomybę už savo sveikatą.

Mūsų mokykla taip pat dalyvauja programose „Zipio draugai“⁴ ir „Kimochi“⁵, kurios skirtos vaikų socialinių ir emocinių įgūdžių ugdymui. Šios programos padeda vaikams atpažinti ir valdyti savo emocijas, mokytis empatijos, gerinti bendravimo įgūdžius. Įgytos žinios ir praktika padeda vaikams efektyviau spręsti konfliktus ir kurti harmoningus santykius su kitais.

Ekologinis ugdymas taip pat užima svarbią vietą mūsų mokykloje. Šešios ekologinės stotelės – „Nykštukų sodas“, „Vabzdžių šėlsmas“, „Chaosas daržas“, „Paukščių rojus“, „Džen sodelis“ ir „Basų kojų takas“ – suteikia vaikams galimybę ne tik tyrinėti gamtą, bet ir ugdyti atsakomybę už aplinką.

Mokyklos unikalumas atsispindi tiek pedagoginėse programose, tiek kasdienėje veikloje, kur siekiame kurti saugią, kūrybišką ir įtraukią mokymosi aplinką.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Programos principai grindžiami vaiko raidos dėsningumais, ugdymo visapusiškumu ir individualizavimu. Svarbu užtikrinti saugią, kūrybiškumą skatinančią aplinką, kurioje vaikas gali

² Projektas „Sveikatiada“ <http://sveikatiada.lt/>

³ Lietuvos masinio futbolo asociacija „Futboliukas“ <https://www.asfutboliukas.lt/>

⁴ Tarptautinė programa „Zipio draugai“ <https://www.vaikolabui.lt/zipio-draugai/>

⁵ Socialinių emocinių įgūdžių ugdymo programa „Kimochis“ <https://www.kimochis.com/>

augti, tyrinėti ir mokytis per žaidimą. Programa vadovaujasi šiais ikimokyklinio ugdymo principais: ugdymo(si) ir priežiūros vienovės, vaiko raidos ir ugdymo(si) dermės, žaismės, sociokultūrinio kryptingumo, integralumo, įtraukties, kontekstualumo, vaiko ir mokytojo bendradarbiavimo, lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, reflektivaus ugdymo(si) ir šeimos bei mokyklos partnerystės principais.

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 pasitikėjimą, rūpinimąsi savimi ir kitais, kultūrinio ir socialinio jautrumo, komunikavimo, lankstaus mąstymo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis pradmenis.

Uždaviniai: užtikrinti vaikų ugdymą, atsižvelgiant į jų individualius poreikius ir galias, suteikiant galimybes mokytis savo tempu ir pagal savo gebėjimus; plėtoti emocines, socialines, pažintines, kūrybines ir fizines kompetencijas, stiprinant vaikų gebėjimą prisitaikyti ir tobulėti; skatinti vaikų, savęs, kitų ir pasaulio pažinimą per aktyvų dalyvavimą įvairiose veiklose ir bendravimą su kitais; formuoti vertybines nuostatas, tokias kaip pagarba, atsakomybė, bendradarbiavimas ir empatija; puoselėti kultūrinį ir socialinį sąmoningumą, skatinant pagarbą įvairioms kultūroms ir socialinėms aplinkoms; skatinti kūrybiškumą ir lankstų mąstymą, siekiant rasti naujus sprendimus ir efektyviai spręsti iškilančias problemas; ugdyti mokėjimo mokytis pradmenis, stiprinant kritinį mąstymą ir gebėjimą savarankiškai atlikti užduotis.

Vaikų ugdymosi rezultatai formuojasi palaipsniui, atsižvelgiant į jų natūralų vystymąsi ir kasdienes veiklas. Šie pasiekimai padeda suprasti, kaip vaikas auga – emociškai, socialiai, fiziškai ir intelektualiai. Jie yra suskirstyti į 18 sričių, kuriose stebima ir vertinama, kaip vaikui sekasi, ar jam reikia pagalbos ir kaip geriausia jį skatinti tobulėti. Tai padeda užtikrinti, kad kiekvienas vaikas augtų sveikas, saugus ir harmoningas pagal savo galimybes ir poreikius.

IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ugdymo(si) turinys formuojamas remiantis mokyklos bendruomenės susitarimais, akcentuojant tarpkultūrinį ugdymą, humanistinės pedagogikos vertybes ir sociokultūrinę teoriją. Pagrindinis tikslas – kurti atvirą, įtraukią ir vaikui palankią ugdymosi aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir mokytis saugiai, laisvai bei prasmingai.

Didelis dėmesys skiriamas patirtiniam ugdymui, kuris padeda vaikams aktyviai tyrinėti pasaulį, mokytis per asmeninę patirtį, veiklą ir sąveiką su aplinka. Patirtinio mokymosi pagrindu kuriamos sąlygos vaikų iniciatyvumui, kūrybiškumui, savarankiškumui ir bendradarbiavimui skleisti natūralioje kasdienėje veikloje.

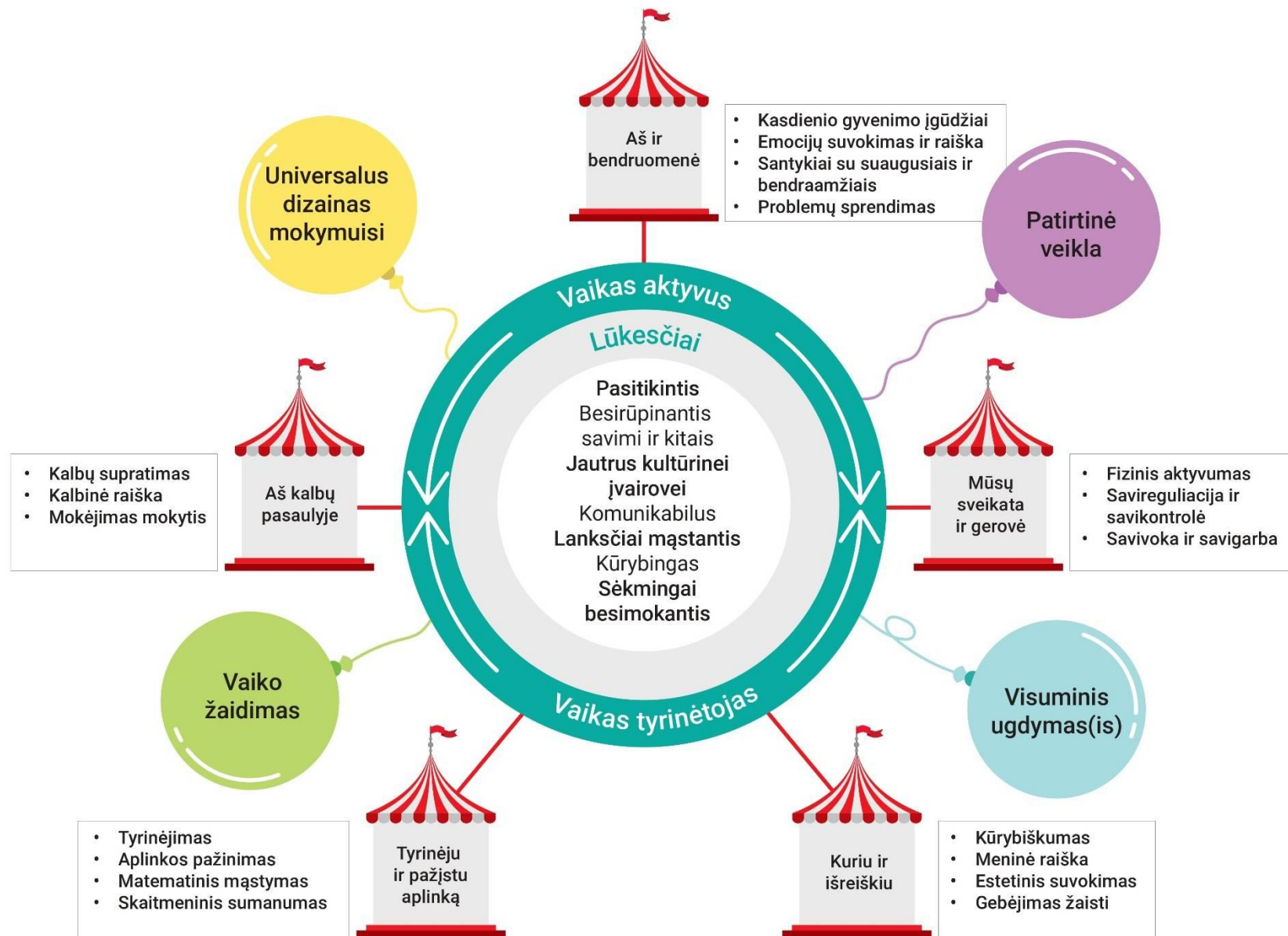
Ugdymo(si) procesas organizuojamas atsižvelgiant į vaikų amžių, poreikius, kultūrinę įvairovę ir individualų raidos tempą. Mokytojai taiko žaismės, tyrinėjimų, patirtinio ir projekcinio mokymosi metodus, vadovaujasi universalios dizaino principais. Aktyviai taikomos įvairios ugdymo(si) formos – individualios, grupinės, integruotos veiklos, kurios vyksta tiek vidaus, tiek lauko erdvėse, taip pat pasitelkiamos skaitmeninės ugdymo priemonės.

Mūsų mokykloje sukurti įvairūs vaikų ugdymosi kontekstai: sensoriniai, kalbiniai, meniniai, gamtos pažinimo, emocinio intelekto ugdymo kampeliai. Jie nuolat atnaujinami ir plečiami, kad atitiktų vaikų interesus bei šiuolaikinius ugdymo(si) poreikius. Ugdymas apima penkias pagrindines sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“ ir „Kuriu ir išreiškiu“.

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai atspindi vaikų pasiekimus, kurie nuosekliai formuojasi ir tobulėja jų raidos bei ugdymosi procese. Šie pasiekimai apima vertybines nuostatas, įgytas žinias, supratimą ir gebėjimus. Visi pasiekimai suskirstyti į 18 sričių, kurios padeda nuosekliai stebėti ir vertinti vaikų ugdymosi pažangą. Ši struktūra padeda mokytojams kryptingai planuoti ugdymą, o tėvams – geriau suprasti vaiko ugdymosi procesą ir pažangą.

Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima – vienas svarbiausių mokyklos veiklos aspektų. Organizuojami tėvų susitikimai, individualūs pokalbiai, įtraukiamos šeimos į ugdymo(si) veiklas, projektus ir šventes. Sukurtas abipusiu pasitikėjimu ir partneryste grindžiamas ryšys padeda užtikrinti vaiko gerovę ir nuoseklią pažangą.

Vaikams, mokytojams ir šeimoms teikiama tikslinga parama: dirbama su švietimo pagalbos specialistais, taikomi įtraukiojo ugdymo principai, ugdymas diferencijuojamas pagal vaiko galias, o mokytojams sudaromos galimybės nuolat tobulinti kompetencijas bei dalytis gerąja patirtimi. Patirtinis mokymas tampa ne tik vaikų ugdymo pagrindu, bet ir nuolatine refleksijos praktika mokytojų komandoje.



Universalus dizaino mokymuisi kontekstas

Realų ir virtualių aplinkų kontekstas

Judraus patyriminio ugdymosi kontekstas

Kalbų įvairovės kontekstas

Žaismės kontekstas

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas

Kultūrinių dialogų kontekstas

Kūrybinių dialogų kontekstas



„AŠ IR BENDRUOMENĖ“

KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.	
Esminiai gebėjimai. Vaikai renkasi sveiką maistą, savarankiškai pavalgo, rūpinasi savo švara, prisideda prie aplinkos tvarkymo ir rodo saugaus elgesio įgūdžius. Jie žino, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	
Pasiekimų srities dėmenys: vaiko asmeniniai valgymo ir mitybos įgūdžiai; kūno švaros ir aplinkos tvarkos palaikymo įgūdžiai; saugaus elgesio įgūdžiai.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų kasdien mokosi savarankiškai valgyti, naudotis stalo įrankiais ir pasirinkti tinkamą įrankį skirtingam maistui. Vaikai ugdosi dienos ritmo pajautą, atpažindami kūno siunčiamus signalus (gerą nuotaiką, energiją ar nuovargį). Vaikai iki 3 metų mokosi suprasti savo grupės dienvartę ir stebėti, kas jau įvyko, kas dar įvyks. Kasdieniai ritualai, maitinimasis, miegas ir veiklos padeda orientuotis laike.	Vaikai ragauja įvairų maistą, siekia savarankiškai valgyti ir gerti iš puodelio. Kūno kalba parodo, jei yra nepatogu. Valgo skirtingus maisto produktus, įskaitant daržoves ir vaisius, valgo pirštais ir šaukštu. Parodo, kai nori į tualetą, plaunasi rankas, šluostosi nosį, bando patys nusirengti. Padedami suaugusiojo ruošia maistą, naudoja stalo įrankius, prausiasi ir apsirengia, rūpinasi daiktais. Laikosi susitarimų ir saugiai elgiasi lauke.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4-6 metų vaikai mokosi elgesio taisyklių prie stalo: nusiplauti rankas, valgyti neskubant, gerai sukramtant, ramiai kalbėti ir padėkoti. Jie padengia stalą, žaidžia vaidmeninius žaidimus, maitina lėles, serviuoja ir puošia stalą. Klausosi pasakojimų apie maisto tausoją, jo svarbą, sužino apie maisto stygių pasaulyje ir tyrinėja,	Vaikai įvardija sveikus ir saikingai vartotinus maisto produktus, plauna vaisius, daržoves, pjausto užkandžius ir salotas. Suaugusiojo padedami serviuoja stalą, laikosi elgesio taisyklių. Savarankiškai naudojami tualetu, plauna rankas, prausiasi veidą, čiaudėdami prisidengia burną. Pradedama apsirengti, nusirengti, apsiauna batus, sutvarko žaislus. Pažįsta

kaip maisto produktai patenka ant stalo. Vaikai, atsižvelgdami į dienos režimą, sudėlioja savo dienos ritmą su paveikslėliais, žymi ypatingas dienas ir rytę nusprendžia, ką veikti, o vakare reflektuoja, ar pavyko. Jie stebi nuotaikos ir energijos kaitą, aptaria priežastis, ir su mokytojo pagalba kuria miego ritualus, pvz., knygutės vartymą ar lopšinę. Vaikai žiūri tvarkingos, patogios aplinkos nuotraukas, diskutuoja apie savo grupės aplinką (kas tvarkinga, patogus, saugu, gražu) ir dalyvauja pertvarkant aplinką. Jie žymi daiktų laikymo vietas, kuria taisykles, imasi iniciatyvos tvarkyti nenuosekliai padėtus daiktus, rūšiuoja šiukšles. Mokytojas modeliuoja situacijas, skaito istorijas, žiūri paveikslėlius, kad vaikai suprastų, su kuriais žmonėmis yra saugu bendrauti ir į ką kreiptis pagalbos (tėvai, mokytojai, policininkai, gaisrininkai ir kt.). Vaikai mokosi atsisakyti pasiūlymų iš nepažįstamų žmonių, supranta, kokie prisilietimai yra tinkami ir netinkami, saugo asmeninę erdvę, moka pasakyti „ne“ netinkamam prisilietimui ir pranešti suaugusiajam, jei jaučiasi nesaugiai. Vaikai, skaitydami knygeles, klausydami pasakojimų ir žiūrėdami filmukus, sužino apie pavojingus daiktus ir situacijas, keliančius grėsmę jų saugumui. Jie mokosi atpažinti pavojus virtuvėje, vonioje, svetainėje, ir elgtis saugiai žaidžiant kieme ar lauke. Vaikai kalbasi apie saugų elgesį ir žino, į ką kreiptis pagalbos nelaimės atveju. Jie taip pat mokosi atsakingai elgtis aplinkoje su	šviesoforo spalvas, žino, kad kelią reikia pereiti su suaugusiuoju, saugiai naudojasi aštriais daiktais. Supranta, kodėl svarbu valgyti sveiką maistą ir iš kur jis atsiranda. Savarankiškai valgo, tvarkingai naudoja stalo įrankius, susitvarko po valgio. Laikosi saugaus elgesio taisyklių, aiškina, kodėl nesaugu eiti su nepažįstamais žmonėmis ar paimti iš jų ką nors. Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus, praneša suaugusiajam. Išvardija, ką reikia valgyti daugiau, o ką mažiau, pirmenybę teikia sveikiems produktams. Rūpinasi savo ir grupės daiktais, laikosi saugaus elgesio taisyklių, žino pagalbos telefono numerį. Paaiškina, kaip elgtis su nepažįstamais žmonėmis ir pavojingais daiktais.
--	---

gyvūnais ir žino, kaip elgtis miške, vandenyje ar ant ledo.	
---	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Mokytojas kuria vaikams aktualią, estetiškai patrauklią ir veiklą skatinančią aplinką. Tikslingai parinktos priemonės išdėstytos taip, kad vaikai jaustųsi įtraukti, o netikėtumo momentai skatintų jų iniciatyvą ir kūrybiškumą. Tokioje aplinkoje vaikai gali įvairiais būdais reikšti save ir palaikyti ilgalaikį domėjimąsi.

Mokytojas organizuoja žaidimus, padedančius ugdyti svarbius gyvenimo įgūdžius. Žaisdami „Maisto piramidę“, vaikai mokosi sveikos mitybos principų. Žaidimas „Higienos herojai“ supažindina su asmenine higiena ir švaros palaikymu, o „Saugumo nuotykių“ moko saugaus elgesio įvairiose situacijose – gatvėje, gamtoje ar buityje. Visi šie žaidimai skatina vaikus rūpintis savo sveikata, aplinka ir saugumu, ugdydami savarankiškumą bei atsakomybę. Tikslingai parinktos ir patogiausiai išdėstytos priemonės leidžia vaikams lengvai jas pasiekti, skatinti kūrybiškumą bei iniciatyvumą. Svarbu, kad jos būtų ne tik funkcionalios, bet ir įkvėpiančios atradimams bei eksperimentavimui. Pavyzdžiui, mokytojas pasiūlo įvairius meno kūrimo įrankius ar gamtos elementus – akmenis, šakas, lapus. Vaikai gali kurti, tyrinėti ir improvizuoti, taip ugdydami kūrybiškumą ir kritinį mąstymą.

EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.	
Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	
Pasiekimų srities dėmenys: Gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti; Savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas; Gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	

Vaikai įsitraukia į žaidimus ir veiklas, kurios padeda atpažinti savo poreikius ir pomėgius (noriu - nenoriu, mėgstu - nemėgstu), bei išreikšti juos įvairiais būdais – emocijomis, pasirinkimais, piešiniais ar žodžiais. Vaikai iki 3 metų savo emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, baimę) išreiškia veido mimika, gestais, balsu, kūno poza. Jie mokosi atpažinti ir įvardyti emocijas, naudodami veidelius, spalvas, nuotraukas ar „emocijų termometrus“. Suaugusieji reaguoja į vaiko emocijas, padeda nusiraminti ir taiko personalizuotus nusiramimo būdus. Vaikai iki 1 metų atspindi suaugusiųjų ir kitų vaikų emocijas, o 2–3 metų vaikai atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos ir balso.	Vaikai mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia emocijas, tokias kaip džiaugsmas, liūdesys, baimė, pyktis. Jie reaguoja į kitų emocijas, pastebi ir atpažįsta savo jausmus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. Domisi kitų emocijų raiška ir į jas reaguoja, pvz., pasitraukia, jei kitas piktas, ar glosto, jei nuliūdęs.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4-6 metų vaikai, žaisdami vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėdami ir žymėdami, kaip jaučiasi, klausydamiesi skaitomų istorijų, žiūrėdami filmukus, patiria, išreiškia, aiškinasi, diskutuoja ir vis geriau atpažįsta bei įvardija įvairias savo ir kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis;	Vaikai pradeda suprasti, kad skirtingose situacijose jaučia įvairias emocijas, kurias išreiškia mimika, balsu ir judesiais. Jie atpažįsta kitų emocijas pagal veido išraišką ir elgesį, imituoja jas vaidmenų žaidimuose. Pradeda suprasti, kad emocijos gali skirtis tos pačios situacijos metu. Atpažįsta ir pavadina savo emocijas, komentuoja, kokios situacijos jas sukėlė. Vaikai pradeda kalbėtis apie jausmus ir supranta, kad žodžiai bei veiksmai gali paveikti kitų emocijas.

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Mokytojas kuria įvairiapuses veiklos galimybes, pabrėždamas vaiko iniciatyvą. Jis stebi vaiko domėjimąsi ir pasinaudoja spontaniškomis situacijomis, praturtindamas jo patyrimą, skatina dialoginį veikimą, mąstymą ir kūrybą kartu su vaiku. Jis organizuoja žaidimus, kurie padeda vaikams laikytis tvarkos ir susitarimų. Pavyzdžiui, žaidimas „Ramybės sala“ padeda vaikams išmokti nusiraminti ir atsipalaiduoti. Žaisdami žaidimą „Žodžių kontrolė“, vaikai mokosi valdyti savo žodžius ir veiksmus. Žaidimas „Tvarkos riteriai“ skatina laikytis susitarimų ir taisyklių, pavyzdžiui, grupės taisyklių. Visi šie žaidimai padeda vaikams sutelkti dėmesį, kontroliuoti savo elgesį ir laikytis taisyklių, kartu ugdat atsakomybę ir savikontrolę. Tai ypač svarbu, nes tokiu būdu stiprinama vaiko savivertė ir pasitikėjimas savimi. Dialoginis veikimas, mąstymas ir kūryba kartu su vaiku leidžia ne tik įtraukti jį į aktyvų procesą, bet ir išgirsti jo idėjas, pasiūlymus, taip stiprinant socialinius ir pažintinius gebėjimus. Tokia mokytojo strategija padeda ugdyti ir palaikyti vaikų smalsumą, norą tyrinėti bei sužinoti naujų dalykų – esminių gebėjimų gyvenime.

SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS IR BENDRAAMŽIAIS

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.	
Esminiai gebėjimai. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	
Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas užmegzti ir palaikyti geranoriškus, pagarbius santykius su suaugusiais ir kitais vaikais; gebėjimas bendrauti, mokymasis bendradarbiauti; gebėjimas atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus; gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės kūrimo.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų natūraliai per užmegztus emocinius ryšius jaučia savo šeimą kaip bendruomenę. Vaikų grupę kaip bendruomenę pa-	Vaikai džiaugiasi pamate jais besirūpinantį suaugusįjį, mėgsta apkabimus ir įsitraukia į bendravimą bei žaidimus. Jie domisi kitais vaikais, mėgdžioja

jaučia, kai užsimezga emocinis ryšys su mokytoju ir grupės vaikais. Vaikų supratimas apie šeimą ir vaikų grupę plečiasi kartu su mokytoju ir tėvais kuriant šeimos ir grupės medį, dalyvaujant šeimos dienos grupėje, žaidžiant savo šeimos ir kitų šeimų pasiūlytus žaidimus, žiūrinėjant šeimos narių ir grupės vaikų nuotraukas; Vaikai iki 3 metų pajaučia juos supančių žmonių išvaizdos, aprangos, amžiaus panašumus ir skirtumus, jeigu jie yra labai aki-vaizdūs, vaikams atkreipus į juos dėmesį, mokytojo yra įvardijami, pakomentuojami;	jų veido išraišką, veiksmus. Inicijuoja bendravimą žvilgsniu, mimika, balsu, gestais, stebi suaugusiojo reakcijas ir dalinasi emocijomis. Skiria pažįstamus suaugusius nuo nepažįstamų žmonių, mėgsta žaisti šalia kitų vaikų, stebi jų veiksmus ir mėgdžioja. Drąsiai išbando naujus dalykus, ieško bendraamžių draugijos ir siekia savarankiškumo, tikėdamiesi palaikymo ir pagyrimo.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai aiškinasi savo aplinkos žmonių bendruomenių gyvenimo būdo panašumus ir skirtumus: mano šeima – kitos šeimos; ugdymo įstaigos bendruomenė – kitų įstaigų bendruomenės; mano tauta – kitos tautos; mano šalis – kaimyninės ir kitos šalys; žemyno, kuriame gyvenu, žmonės – kitų žemynų žmonės; Mokytojos padedami, vaikai tyrinėja, atranda ir aiškina, kas sieja jų aplinkos žmonių bendruomenių narius: emociniai ryšiai, rūpinimasis vienu kitais (šeima), bendras buvimas, bendra veikla, draugystės ryšiai (ugdymo įstaigos bendruomenė), kalba, papročiai, tradicijos, tautosaka, tautodailė, etnomuzika, amatai (tautybė), demokratinės vertybės, demokratinis gyvenimo būdas (valstybė), tikėjimas (religinės bendruomenės). Atrasdami ir patirdami įstaigos bend-	Vaikai lengvai atsiskiria nuo tėvų, rodo pasitikėjimą mokytojais, klausia ir tariasi. Įsitraukia į veiklas su nepažįstamais žmonėmis, kai šalia yra mokytojas. Turi nuolatinius žaidimų partnerius, įsitraukia į bendras veiklas, derina norus ir sprendžia nesutarius. Bendrauja su kitais vaikais, dalijasi žaislais, priima kompromisus, pastebi panašumus ir skirtumus su kitais. Prisideda prie grupės taisyklių kūrimo, bendrauja su nepažįstamais vaikais ir suaugusiais. Tikrina suaugusiojo nustatytas elgesio ribas, dalinasi priemonėmis ir dovanuoja dovanas. Randa konflikto sprendimo būdus ir prašo pagalbos. Geranoriškai, pagarbiai ir mandagiai bendrauja su pažįstamais ir nepažįstamais asmenimis, palaiko draugystę su kitais vaikais.

ruomenės narius siejantį ryšį, vaikai ugdomi priklausymo bendruomenei jausmą, įsitraukia į savo bendruomenės veiklas, atranda lygiavertio bendravimo su kitais jos nariais būdus. 4–6 metų vaikai žmonių panašumus ir įvairovę pažaučia, tyrinėja, supranta žaisdami, bendraudami gyvai, drauge ką nors veikdami ir kurdami, dalindamiesi patyrimu ir idėjomis su artimiausioje (namų, mokyklos, miesto / kaimo) aplinkoje bei šalyje gyvenančiais skirtingo amžiaus, lyties, tautybės, profesijos, rasės, tikėjimo, gebėjimų žmonėmis. Šalies ir pasaulio žmonių išvaizdos, aprangos, kalbų, maisto, būstų, darbų, kelionių, tradicinių menų, švenčių panašumus ir įvairovę vaikai pažįsta per įvairias medijas ir socialinius tinklus, per muzikos kūrinius, dailės darbus, virtualius susitikimus, keliones. Mokytojos palaikomi, vaikai atranda ir išbando įvairius emocinio kontakto, pagarbaus bendravimo ir ryšių su kitais žmonėmis užmezgimo bei palaikymo būdus gyvai ir nuotoliu;

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Mokytojas modeliuoja dialoginę vaikų, mokytojų ir kitų suaugusiųjų sąveiką, numatydamas įvairius komunikavimo būdus ir priemones, skirtas vaikų aktyvumui skatinti ir palaikyti. Jis stebi vaikų interesus ir gebėjimus, o pastebėjęs jų raidą, pritaiko aplinką taip, kad šie gebėjimai galėtų toliau plėtotis. Dialogas palaikomas įvairiomis priemonėmis: papildomais objektais, nuotraukomis, vaizdo medžiaga, atvirais klausimais ir refleksijomis, o vaiko atradimai ir pasiekimai nuolat įvardijami bei aptariami. Mokytojas numato įvairius komunikavimo būdus, siekdamas paskatinti vaikų

įsitraukimą. Pavyzdžiui, įvairios priemonės – objektai, nuotraukos, vaizdo medžiaga – sudaro sąlygas vaikui išreikšti mintis ir idėjas ne tik žodžiais, bet ir vaizdais, garsais ar kitomis jam artimesnėmis formomis. Atviri klausimai ir mokytojo taikomos refleksijos leidžia vaikams giliau apmąstyti savo patirtis ir atradimus, o tai ugdo jų kritinį mąstymą, gebėjimą analizuoti bei vertinti. Grupės aplinka, kurioje vaikai nuolat mokosi, skatina jų aktyvumą, norą tyrinėti ir eksperimentuoti, o dialogas tampa natūralia šio proceso dalimi, stiprinančia vaiko savivertę ir motyvaciją. Kai vaikas pradeda plėtoti tam tikrą įgūdį ar domėjimąsi, mokytojas atnaušina ar keičia aplinką, siekdamas toliau skatinti šį vystymąsi. Mokytojas organizuoja žaidimus, pavyzdžiui, „Draugystės ratas“, kuris skatina užmegzti geranoriškus santykius su bendraamžiais bei suaugusiais ir pagarbiai bendrauti. Žaisdami „Bendravimo tiltą“ vaikai mokosi bendradarbiauti ir dalintis idėjomis. Žaidimas „Skirtumų šventė“ moko vaikus atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus. Visi šie žaidimai padeda vaikams sukurti pagarbą ir pasitikėjimą suaugusiais ir bendraamžiais, prisidėti prie grupės gerovės ir mokytis bendradarbiauti.

PROBLEMŲ SPRENDIMAS

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.	
Esminiai gebėjimai. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	
Pasiekimų srities dėmenys: Gebėjimas atpažinti ir įvardinti problemą; Gebėjimas ieškoti problemos sprendimo būdų ir juos įgyvendinti; Gebėjimas stebėti ir atsižvelgti į priimto sprendimo pasekmes.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-trejieji gyvenimo metai	
Savo poreikius valgyti, žaisti, miegoti ir kt. vaikai iki 3 metų mokosi parodyti veido mimiką, garsais, gestais, galvos linktelėjimu išreikšdami sutikimą ar papurtydami galvą į šonus („ne“), pirmaisiais žodžiais, kai yra	Vaikai parodo balsu, mimiką ir gestais, jei kažkas vyksta kitaip nei įprasta. Pakartoja nepasisekusį veiksmą, keičia jį, kad pasiektų rezultatą, ir ieško suaugusiojo pagalbos. Emocijomis, mimika ir kūno kalba išreiškia sėkmę ar nesėkmę. Susidūrę su nau-

jautriai globojami, žaidinami, kalbinami grupės mokytojo, kai jis stengiasi suprasti vaiko poreikių ženklus ir į juos reaguoti, kai įvardija vaiko poreikius ir domėjimosi objektus; Vaikai iki 3 metų žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas (pavyzdžiui, paimti kamuolį ir paduoti draugui, linguoti ir ploti, dėlioti kaladėles).	ja situacija, sutelkia dėmesį į problemą, pritaiko žinomus veikimo būdus, stebi, kaip elgiasi kiti, ir išbando jų sprendimus. Stebi veiksmų pasekmes ir pasirenka tinkamus sprendimus, siekdami išspręsti problemą. Jei nepavyksta, prašo pagalbos arba imasi kitų sprendimų, atsižvelgdami į ankstesnę patirtį.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu, paskatina atpažinti, tyrinėti, įvardyti ir skirtingais būdais (emocine reakcija, pasirinkimu, piešiniu, žodžiais ar kt.) suaugusiesiems ir kitiems vaikams parodyti savo poreikius, pomėgius, interesus. 4–6 metų vaikai pradeda suvokti ir taikyti veiksmų sekas (algoritmus) problemoms spręsti, stebėdami ir žaisdami. Jie nagrinėja kasdienes darbus ir veiklas, įvardija veiksmų eiliškumą, susitarimus ir taisykles. Per žaidimus, konstravimą ir projektines veiklas ugdomi įgūdžius dalyti didelį darbą į dalis ir paskirstyti vaidmenis komandoje. Per praktines veiklas vaikai susipažįsta su nurodymo ir komandos sąvokomis. Jie atlieka nurodymus, pateikiamus žodžiais, vaizdais, garsais ir kitais simboliais, mokosi užrašyti komandas simboliais ir jas atlikti. Naudodami realius objektus kaip simbolius (pvz., kaladėles, akmenukus), jie dėlioja ir vykdo veiksmų sekas. Žaisdami su	Vaikai apibūdina susidūrę su problema, bando ją įveikti, eksperimentuoja ir išbando įvairius sprendimo būdus. Jie stebi veiksmų pasekmes, nesitraukia nuo veiklos, jei nepavyksta, bando vėl arba keičia požiūrį. Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas, ieško iššūkių ir bando jas įveikti. Pasitikrina savo supratimą klausdami ir bendraudami su kitais, ieško bendrų sprendimų. Samprotauja, ką galima daryti toliau, ir priima pagalbą, vertindami sprendimų pasekmes.

skaitmeniniais objektais, pvz., robotais, vaikai tyrinėja, kaip komandas atlieka žmonės ir robotai, ir pastebi veiksmų pasikartojimą. Naudodami žaidybinę programavimo aplinką, vaikai kuria paprastas animacijas ir žaidimus, dėliodami komandų blokų sekas. Jie atlieka veiksmus nuosekliai, atpažįsta pasikartojimus ir, jei rezultatas nepavyksta, koreguoja seką ir bando iš naujo.	
--	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Kuriant ugdymo(si) kontekstus, mokytojas suteikia vaikams galimybę pasirinkti veiklas, medžiagas, priemones, veiklos vietą ir laiką. Vaikai gali veikti individualiai arba bendradarbiauti su kitais, įvairiais būdais pristatyti savo veiklos rezultatus. Tokie pasirinkimai leidžia vaikams rinktis užsiėmimus pagal savo interesus, gebėjimus ir mokymosi stilių, taip skatinant jų kūrybiškumą ir savarankiškumą.

Mokytojas skatina vaikus tapti aktyviais ir atsakingais savo mokymosi proceso dalyviais, didindamas jų įsitraukimą bei motyvaciją mokytis. Jis inicijuoja įvairias veiklas bei žaidimus, pavyzdžiui, žaidimas „Iššūkio detektyvas“ moko atpažinti ir įvardinti problemas bei iššūkius. Kitas žaidimas „Sprendimų laboratorija“ skatina vaikų kūrybiškumą ieškoti įvairių sprendimų ir juos įgyvendinti. Žaisdami „Pasekmių tyrimą“ vaikai stebi ir vertina priimtų sprendimų pasekmes, mokosi analizuoti, kas veikia ir kas ne. Kiekvienas vaikas gali pasirinkti tai, kas jam labiausiai patinka ir kas jam yra įdomu, taip skatinant vidinę motyvaciją ir kūrybiškumą. Pasirinkimų įvairovė skatina kūrybiškumą, nes vaikai turi galimybę eksperimentuoti, improvizuoti ir sukurti naujas idėjas pagal savo interesus ir poreikius. Tai padeda ugdyti kritinį mąstymą ir gebėjimą spręsti problemas kūrybiškai. Šis laisvės ir atsakomybės balansas yra labai svarbus, nes vaikai taip pat išmoksta prisitaikyti prie aplinkybių ir bendradarbiauti su kitais, kai tai yra būtina. Visi šie žaidimai padeda vaikams įveikti iššūkius, spręsti problemas ir suvokti savo veiksmų pasekmes, skatindami jų atsakingumą ir gebėjimą analizuoti įvairias situacijas.



„MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“

FIZINIS AKTYVUMAS

Vertybinė nuostata. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.	
Esminiai gebėjimai. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, 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.	
Pasiekimų srities dėmenys: stambiosios motorikos įgūdžiai ir fizinės vaiko savybės; smulkiosios motorikos įgūdžiai; rankų ir akių koordinacija.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Iki 1 metų vaikai mokosi vartytis, ropoti, sėdėti, atsistoti, vaikščioti ir išlaikyti pusiausvyrą. 2–3 metų vaikai lavina judesius, įveikdami kliūtis, lipdami, pereidami nuo ėjimo prie bėgimo. Rankų judesiai vystosi nuo žaislų siekimo ir perdavimo iki riešo lankstymo, tikslėjančių judesių valgant, dėlioiant, naudojant įrankius. Judesys vystosi anksčiau nei kalba – vaikai spontaniškai juda, išreiškia mintis ir emocijas, pažįsta pasaulį per fizinę ir jutiminę patirtį.	Sėdi, šliaužia, ropoja, atsistoja, stovi, eina laikydamasis ar savarankiškai. Tikslingai siekia daikto, perima iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito, judesius seka akimis. Pralenda pro kliūtis, lipa laiptais pristatomuoju žingsniu, bėga, keičia kryptį, ritmingai eina, apeina ar peržengia kliūtis. Ridena, sviedžia, gaudo kamuolį, spiria jį stovėdamas. Pasuka riešą, apverčia plaštaką, ploja, veria, užsega, derina rankų ir kojų judesius.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai žaidžia judriuosius ir imitacinius žaidimus, lavindami pagrindinius judesius: ėjimą, bėgimą, šuolius, laipiojimą, pu-	Vaikas lavina pusiausvyrą ir koordinaciją: pasistiebia, stovi ant kulnų, vienos kojos (4–5 sek.), eina siaura linija, lipa laiptais be pagalbos, bėga keisda-

siausvyrą. Išbando įvairius ėjimo ir bėgimo būdus, įveikia kliūtis, keičia greitį ir kryptį, reaguoja į netikėtus signalus. Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją dėliodami, konstruodami, verdami, piešdami, valgydami, rengdamiesi ir naudodami buitines įrankius. Mėgaujasi judėjimu, tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę, susipažįsta su įvairiais judesiais, spontaniškus judesius sieja su šokio elementais.	mas tempą, šokinėja abiem ir viena koja. Mina tri-ratuką, balansinį dviratį, derina judesius poroje ar grupėje. Smulkiosios motorikos įgūdžiai gerėja: taisyklingai laiko rašiklį, tiksliai naudoja plaštaką ir pirštus, pagauna kamuolį, kerpa žirkklėmis, segioja sagas, pila vandenį. Judesių įvairovė didėja: bėgioja vingiais, šokinėja ant vienos ir abiejų kojų, lipa kopėtelėmis, mēto ir pagauna kamuolį, spiria į taikinį. Sėdi, stovi, vaikšto taisyklingai, tiksliai piešia, kerpa, kuria sudėtingas konstrukcijas.
---	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Judraus patirtinio ugdymosi kontekstas.

Vaikai ugdosi ir juda specialiai sukurtoje aplinkoje, kuri skatina judėjimo džiaugsmą ir kasdienį aktyvumą. Jie tyrinėja judesį, jungia vidaus ir lauko erdves bei dalyvauja įvairiose ugdomosiose veiklose integruodami judrų mokymąsi. Mokytojas organizuoja ugdymosi aplinką taip, kad ji būtų atvira fizinei veiklai ir suteiktų vaikams laisvę judėti ir išreikšti save. Vaikai dalyvauja mankštos paraduose, įvairiose sporto pramogose (pvz.: „Judėjimo labirintai“, „Judriosios estafetės“ ir kt.). Aplinka, kurioje vaikai mokosi ir žaidžia, pritaikyta jų poreikiams ir gebėjimams. Mokytojas taip pat pasirūpina sporto inventoriu, kuris skatina vaikų vikrumą ir judėjimą. Tai gali būti tiek fizinė erdvė, kurioje vaikai turi prieigą prie įvairaus sportinio inventoriaus ir priemonių, tiek emocinė aplinka, kuri skatina juos išreikšti savo gebėjimus bei fizines galias. Dalyvaudami sporto pramogose, vaikai džiaugiasi judėjimu, lavina koordinaciją, stambiosios motorikos įgūdžius ir fizines vaiko savybes, smulkiosios motorikos įgūdžius, rankų ir akių koordinaciją.

SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.
Esminiai gebėjimai. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.

Pasiekimų srities dėmenys: savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas; kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos; savo ir kitų žmonių jausmų apmąstymas.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų tyrinėja savo judėjimo ir poilsio ritmą, skirdami aktyvias ir ramias veiklas. Nuo pirmųjų metų lavina rankos judesių tikslumą, mokosi savireguliacijos – tiksliai atlikti judesius ir stebėti savo veiksmus. Mokosi laikytis higienos taisyklių – plauti rankas prieš valgį, po žaidimų, susitepus, ugdo savikontrolę, atlikdami užduotis be nuolatinių priminimų. Sekdami suaugusiųjų pavyzdžiu, mokosi reguliuoti emocijas: išreikšti jausmus, kreiptis pagalbos, nusiraminti, pasitraukti iš įtampos situacijų. Pradedama taikyti elgesio kontrolės būdus: dalintis, laukti eilės, atsižvelgti į kitų prašymus, suprasti kitų emocijas ir reaguoti į jų poreikius. Per kasdienes veiklas pradeda suvokti laiko trukmę ir ritmą.	Vaikas jaučiasi saugiai įprastoje aplinkoje, nusiramina prigludžiamas, kalbinamas, klausydamas raminančio dainavimo. Trumpam sutelkia dėmesį į artimą suaugusįjį, tapatinasi su jo veido išraiška ir balso intonacijomis. Išsigandęs ar pavargęs nusiramina suaugusiojo pagalba – kalbinamas, glaudžiamas, maitinamas ar migdomas. Pats ieško nusiramimo: apsikabina minkštą žaislą, kviečia suaugusįjį, ropščiasi ant kelių. Pradedama valdyti dėmesį, emocijas ir veiksmus, reaguodamas į suaugusiojo veido išraišką, balso toną ir žodžius. Rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka ir ritualais, o susidūręs su nepatinkančia situacija – traukiasi, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį ir kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo, padeda valdyti emocijų raišką, laikytis prašymų ir bendrų susitarimų.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai mokosi atpažinti kūno signalus, kada jiems reikia poilsio po aktyvios veiklos ar daugiau judėjimo, jei jaučiasi neramūs. Jie pradeda suprasti nuovargio ir energijos pokyčius, taip ugdydami savikontrolę. Vaikai mokosi elgesio taisyklių prie stalo – valgyti neskubant, gerai sukramtant maistą, padėkoti už valgį. Tai	4–6 metų vaikai mokosi atpažinti ir valdyti emocijas, nusiraminti kalbėdami, klausydamiesi muzikos ar būdami vieni. Jie geba sutelkti dėmesį, slopinti impulsyvius veiksmus, spręsti konfliktus žodžiais ir numatyti pasekmes. Vaikai laikosi grupės taisyklių, supranta elgesio lūkesčius įvairiose aplinkose ir primena jas kitiems. Jie mokosi atidėti norus, val-

padeda ugdyti gebėjimą valdyti impulsus ir laikytis nustatytų normų. Jie pradeda sąmoningai valdyti emocijų raišką, ieško būdų, kaip nusiraminti, tinkamai išreikšti jausmus ir kontroliuoti impulsus. Stebėdami savo elgesį ir dalyvaudami žaidimuose bei įvairiose veiklose, tyrinėja elgesio valdymo strategijas. Susidūrę su iššūkiais ar pasikeitusiomis situacijomis, mokosi spręsti sunkumus – keičia elgesį, ieško alternatyvių būdų pasiekti tikslą ir prireikus kreipiasi pagalbos. Vaikai pradeda geriau suvokti savo gebėjimus ir mokosi atkaklumo – sprendžia iššūkius, prisitaiko prie naujų situacijų ir siekia savo tikslų, eksperimentuodami su skirtingais problemų sprendimo būdais.	dyti pyktį ir ieškoti taikių sprendimų. Suvokia taisyklių naudą ir dažniausiai jų laikosi. Jie geba atpažinti netinkamo elgesio pasekmes pasakose ar istorijose. Sekdami suaugusiųjų ir kitų vaikų pavyzdžiu, jie mokosi laikytis grupėje nustatytų taisyklių ir susitarimų. Žaisdami ir įsitraukę į sudominusią veiklą, vaikai geba sutelkti dėmesį, ištvermę ir slopinti impulsyvius veiksmus. Jie pradeda spręsti konfliktus žodžiais, numato galimas pasekmes ir siūlo kelis sprendimo variantus.
--	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Vaikai mokosi ir tyrinėja įvairias kultūrinės raiškos formas specialiai sukurtoje aplinkoje, kurioje susipažįsta su papročiais, elgesio normomis ir skirtingomis tradicijomis. Jie ugdo teigiamą požiūrį į įvairovę, bendrauja ir aktyviai dalyvauja socialiniuose bei kultūriniuose procesuose.

Vartydami knygas ir iliustracijas (pvz., enciklopedijas, „500 klausimų ir atsakymų apie gyvūnus“, „Lietuva“ ir kt.), vaikai pasakoja apie kitų šalių papročius, piešia nacionalinę atributiką bei simbolius. Per meninę raišką ugdo gebėjimą atrasti, o tai padeda jų saviraiškai. Mokytojas inicijuoja ugdymosi aplinkos kūrimą, kuris padeda vaikams geriau suvokti save, savo norus ir įveikti iššūkius. Žaisdami vaikai analizuoja įvairias situacijas (pvz., žaidimas „Monopolis“, „ALIAS“, „Nykštukų loto“ ir kt.), tyrinėja elgesio valdymo strategijas (pvz.: „Mandagumo abėcėlė“, loginiai žaidimai).

„Emociukų“ pagalba (įvairių situacijų nagrinėjimas su programa „Kimochis“) vaikai susipažįsta su įvairiomis emocijomis, kurdami istorijas mokosi jas įvardinti ir valdyti. Grupės aplinka pritaikyta vaikų poreikiams, ramybės kampelyje kiekvienas vaikas turi galimybę pabūti vienas, nusira-

minti, apmąstyti savo elgesį ir rasti tinkamą sprendimą. Naudodami išmaniąją lentą, vaikai susipažįsta su įvairiomis gyvenimo situacijomis ir kartu su mokytoju bando jas įveikti. Žaisdami įvairiose platformose (pvz., www.jigsawplanet.com), vaikai dėlioja dėliones, susipažįsta su raidėmis ir skaičiais, plečia savo žodyną ir akiratį. Mokytojas, skatindamas šiuos gebėjimus, prisideda prie vaikų asmeninio augimo ir jų integracijos į bendruomenę. Tokių įgūdžių formavimas padeda vaikams ne tik susidoroti su kasdieniais iššūkiais, bet ir tapti atsakingais, gerbiančiais kitus žmones ir gebančiais prisitaikyti prie įvairių socialinių situacijų.

SAVIVOKA IR SAVIGARBA

Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus	
Esminiai gebėjimai. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	
Pasiekimų srities dėmenys: savo kūno pažinimas; asmeninio tapatumo jausmas ir teigiamas savęs vertinimas; bendrystės su šeima ir grupe jausmas, kalbinio, tautinio ir pilietinio tapatumo jausmas.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų, padedami suaugusiųjų, mokosi reguliuoti emocijas – išreikšti jas, pasitraukti iš įtampos situacijų, kreiptis pagalbos ar pasiguosti. Jie pradeda taikyti pagrindinius socialinius elgesio modelius: šypsotis, dalintis, laukti savo eilės ir atsižvelgti į kitus. Vaikai domisi tautosaka, etniniu paveldu, dalyvauja šventėse ir mokosi suprasti kultūrinį paveldą. Jie taip pat eksperimentuoja su laiko suvokimu per muziką, smėlio laikrodžius ir	Vaikai pradeda jausti savo kūną – tyrinėja rankas, kojas, stebi jų judesius. Jie reaguoja į savo vardą, šypsena, guguojimu, gestais, palaiko ryšį su artimaisiais per akių kontaktą, veido išraiškas, balsą. Atpažįsta save nuotraukose, veidrodyje, parodo kūno dalis. Supranta savo augančius gebėjimus, džiaugiasi judėjimu, veiklomis, išreiškia norus, prisiriša prie tėvų, pasitiki suaugusiais, domisi kitais vaikais. Įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, šventes, klausosi tautosakos. Pradeda suvokti laiko trukmę, stebi

kasdienę veiklą.	smėlio laikrodį, supranta veiklų trukmę.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai mokosi suprasti emocijų intensyvumą ir jas kontroliuoti, pasitelkdami skaičiavimą, pasitraukdami į ramią vietą, klausydamiesi muzikos ar kalbėdamiesi su suaugusiais. Jie ugdo gebėjimą valdyti impulsus, tinkamai reaguoti į pokyčius, mokosi elgesio bei dėmesio valdymo, lavina kantrybę, mokosi laikytis taisyklių. Su mokytojų pagalba stiprina motyvaciją ir planavimo įgūdžius, mokosi gerbti kitus, įtraukti juos į veiklas, išklausti ir suprasti nuomones, taip pat atpažinti ir išvengti patyčių. Aktyviai dalyvaudami etnokultūrinuose ir pilietiniuose renginiuose, vaikai susipažįsta su šalies simboliais, istorija, žemėlapiais, lankytinomis vietomis, kultūros objektais ir svarbiomis asmenybėmis. Be to, jie pradeda įvardyti paros dalis, savaitės dienas, pasakoti apie praeities, dabarties ir ateities veiklas, taip formuodami kasdienio gyvenimo tvarką.	Eksperimentuoja kūno judesiais, įvardija 5–6 kūno dalis, savo vardą, amžių, lytį. Kalba apie save pirmuoju asmeniu, siekia savarankiškumo („aš pats“). Jaučiasi patogiai grupėje, domisi kitų vaikų žaidimais ir veiklomis. Domisi kultūrinės aplinkos simboliais, teigiamai reaguoja į kitakalbius. Pastebi savo ir kitų fizinius bruožus, pradeda domėtis kūno sandara. Supranta ir išreiškia jausmus, atpažįsta kitų emocijas, jaučiasi patenkintas savimi. Piešia ir kalba apie šeimą, save suvokia kaip jos narį. Įsitraukia į grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. Supranta kitų kalbas, dalinasi savo kultūrine patirtimi, domisi kitų kultūrų simboliais. Žino savo tautybę, šalį, adresą. Tyrinėja savo ir kitų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, gyvenimo būdą, supranta žmonių lygybę, įvardija šalių panašumus ir skirtumus. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, bendruomenės vertybių, pareigų ir teisių.

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Vaikai mokosi pažinti ir suprasti skirtingas kultūras specialiai sukurtoje aplinkoje, kurioje atsispindi šeimos, mokyklos, bendruomenės, regiono, šalies ir pasaulio kultūriniai ypatumai bei vertybės. Jie susipažįsta su įvairių tautų tradicijomis, simboliais ir kultūriniais ženklais, ugdydami pagarbą įvairovei. Žaisdami naratyvinius žaidimus (pvz., „Mano kūnas“), vaikai pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą. Tyrinėdami savo kūną, jie susipažįsta su pagrindinėmis emocijomis, geba jas įvardinti ir mokosi valdyti. Išmaniosios lentos pagalba vaikai susipa-

žįsta su šeimos nariais, kuria savo šeimos genealoginį medį. Mokytojas, sukurdamas specialią aplinką, kurioje atsispindi šeimos, mokyklos, bendruomenės, regiono, šalies ir pasaulio kultūriniai ypatumai, sukuria pagrindą šiam ugdymui. Jis skatina vaikų gebėjimą pasakyti gimtosios šalies pavadinimą, tautybę, paaiškinti vėliavos spalvas, skirti dabartį nuo praeities. Žaisdami stalo žaidimus (pvz., „Gyvūnų loto“, „Domino“, „Vėliavos ir šalys“) arba dėliodami kaladėles (pv., DUPLO, LEGO), vaikai laikosi grupės taisyklių, gerbia draugus ir sėkmingai bendradarbiauja tarpusavyje, dalinasi žaislais. Vaikai yra ugdomi aplinkoje, orientuotoje į įvairių kultūrų pažinimą ir supratimą, kuri padeda ugdyti atvirumą, empatiją ir pagarbą skirtingumui. Ši aplinka ne tik plečia vaikų pasaulėžiūrą, bet ir formuoja jų socialinius įgūdžius, skatindama toleranciją ir gebėjimą gyventi įvairių kultūrų ir tradicijų turinčioje visuomenėje.



„KURIU IR IŠREIŠKIU“

KŪRYBIŠKUMAS

Vertybine nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	
Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	
Pasiekimų srities dėmenys: kūrybinių idėjų tyrinėjimas, fantazavimas, spontaniškas išbandymas, atkartojimas; kūrybinių idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas (improvizavimas, komponavimas ir interpretavimas); savo ir kitų kūrybos reflektavimas, kūrybinių sprendimų pasirinkimas ir pritaikymas.	
Universalus dizainas mokymuisi – tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai nuo kūdikystės aktyviai bendrauja verksmu, gestais, mimika, išreikšdami savo emocijas ir socialinio kontakto poreikį, seka	Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius.

akimis asmenį, kuriam adresuota jų kalba. Mokytojo skatinami vaikai kasdienėse veiklose mokosi išreikšti ir įvardyti savo emocijas bei poreikius, o tai skatina jų kalbos ir socialinių įgūdžių vystymąsi. Kūrybinė iniciatyva ir motorikos tobulėjimas taip pat yra svarbūs, nes galimybė nevaržomai veikti pagal savo norus ir galias leidžia vaikams geriau kontroliuoti savo judesius, jų kryptis ir vaizduoti įvairias formas bei linijas. Tokiu būdu vaikai lavina savo kūrybiškumą ir gebėjimą išreikšti save tiek emociiniu, tiek kūrybiniu būdu.	Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikų kūrybinė raiška perauga į tikslingą ir įvairiapusį meninį išreiškimą, kuris apima grafinius, spalvinius ir erdvinius kūrinius. Vaikai spontaniškai kuria vaizdus, tačiau vėliau įsitraukia į mokytojo inicijuojamas veiklas, kuriose tyrinėja skirtingas grafinės ir spalvinės raiškos priemones. Kūrybiniai šokio žaidimai ir projektai suteikia galimybę vaikams susipažinti su įvairiomis kultūromis ir etiketu, o vaidybos žaidimai leidžia lavinti kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir gilinti išgyvenimus. Vaikai taip pat modeliuoja dvimates ir trimates figūras, naudodami įvairias medžiagas ir priemones, tokiu būdu ugdydami savo erdvinę, grafinę ir spalvinę raišką.	Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir ko-kiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;

- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Vaikai naudojami specialiai sukurta aplinka, kurioje lavina kūrybiškumą, pasitelkdami įvairias priemones, skatinančias tyrinėjimą, improvizaciją ir kūrybinę raišką.

Vaikai kūrybiškumą lavina per įvairias veiklas, kurios skatina jų vaizduotę, saviraišką ir eksperimentavimą su skirtingomis priemonėmis. Mokytojas organizuoja kūrybinę aplinką taip, kad ji skatintų vaikus tyrinėti ir laisvai išreikšti savo idėjas. Pavyzdžiui, dailės veikloje „Stebuklingi potėpai“ jie naudoja ne tik teptukus, bet ir netikėtas priemones, tokias kaip šiaudelius, kempinėles ar gamtines medžiagas, kurdami unikalius paveikslus. Muzikinė improvizacija „Spalvoti garsai“ leidžia vaikams tyrinėti ritmą, tempą ir emocijas, naudojant būgnelius, varpelius ar kūno perkusiją. Mokytojas paruošia įvairias priemones, kurias vaikai gali naudoti savo kūrybinėje veikloje, bei kuria situacijas, kurios įkvėptų kūrybiškumą – tai gali būti meniniai eksperimentai, teminės užduotys ar improvizaciniai žaidimai. Vaidybos veikloje „Mano šešėlių teatras“ vaikai kuria šešėlių lėles ir pasakoja istorijas, lavindami pasakojimo įgūdžius bei kūrybinę vaizduotę. Konstravimo dirbtuvėse „Fantastiškų būtybių dirbtuvės“ vaikai iš antrinių žaliavų kuria unikalias figūras, fantazuodami apie jų savybes ir istorijas. Emocijų išraiškos veikloje „Spalvoti jausmai“ jie piešia pagal muziką, atspindėdami savo emocijas spalvomis ir formomis. Mokytojas taip pat skatina vaikus dalintis savo idėjomis, diskutuoti apie kūrybinį procesą, reflektuoti, tokiu būdu stiprindamas jų saviraiškos ir bendradarbiavimo įgūdžius.

MENINĖ RAIŠKA

Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.
Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja nesudėtingas jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.
Pasiekimų srities dėmenys: tyrinėjimas ir eksperimentavimas pasitelkiant įvairias menines priemones ir formas; raiška skirtingomis meninėmis priemonėmis ir būdais; menų kalbų vertingumo supratimas, jų aptarimas ir pasirinkimas.
Universalus dizainas mokymuisi – tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.

Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Iki 3 metų vaikai aktyviai tyrinėja pasaulį per įvairius jutimus – liečia, ragauja, klauso, žiūri ir uosto. Pirmieji jų sąveikos su daiktais būdai apima griebimą, lietimą, kramtymą, o vėliau, motorikai vystantis, jie pradeda rūšiuoti daiktus pagal formą, spalvą ir dydį. Vizualinio pasaulio suvokimas ir meninių sąvokų žodynas taip pat plečiasi, kai mokytojai komentuoja ir įvardija spalvas, formas, faktūras bei estetinius potyrius. Vaikai pradeda tyrinėti vizualines raiškos priemones, palikdami pėdsakus ir išmokdami kontroliuoti rankos judesius, kuriant linijas ir formas. Tai padeda lavinti jų kūrybiškumą ir suvokimą apie aplinką.	Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai pradeda rūšiuoti daiktus pagal įvairius požymius, tokius kaip dydis, forma, spalva ir tekstūra, o vėliau tai daro ir pagal du požymius, taip lavindami dėmesį, mąstymą, kantrybę ir savikontrolę. Kūrybiniuose šokio žaidimuose ir projektuose jie įsisavina etiketo ir scenos kultūros taisykles, tyrinėja įvairias kultūras ir atranda naujus mokymosi būdus. Vaikai tyrinėja vizualų pasaulį, lankydami meno galerijose, parodose ir žiūrėdami kokybišką kiną, susipažįsta su skirtingais vaizduojamojo meno stiliais ir žanrais. Jie pradeda kurti savo grafinę ir spalvinę raišką, tyrinėdami įvairias priemones ir technikas,	Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technika (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Kuria darbus, pasižymintčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos

tokias kaip monotipija, koliažas, lino raižinys, ir ieško ne tik realistiškų, bet ir kūrybingų pasaulio objektų atvaizdų.	dailės rūšys.
---	---------------

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Vaikai naudojasi sukurta aplinka, kurioje lavina meninę raišką, gali pasitelkti įvairias menines priemones, kad išreikštų savo emocijas, mintis ir idėjas.

Vaikai meninę raišką ugdo per įvairias veiklas, kurios skatina kūrybiškumą ir saviraišką. Mokytojas organizuoja kūrybinę veiklą, kurios metu vaikai tyrinėja muzikos ir judesio sąsajas, piešdami pagal skirtingus muzikinius kūrinius. Klausydamiesi įvairių muzikos žanrų, jie išreiškia savo emocijas spalvomis ir formomis, o vėliau aptaria savo kūrinius su bendraamžiais, dalindamiesi jausmais ir įspūdžiais. Vaikams siūlomas lipdymas iš gamtinių medžiagų, tokių kaip akmenukai, šakelės, lapai ar smėlis, tokia veikla suteikia galimybę tyrinėti aplinką ir kurti savo unikalius meno kūrinius, lavinant erdvinį suvokimą ir kūrybiškumą.

Mokytojas organizuoja šešėlių teatrą, kuriame vaikai kuria pasakas ir vaidina su savo rankų sukurtais figūromis, naudodami šviesą ir šešėlius. Vaikai yra skatinami šokti, o tai padeda jiems išreikšti jausmus ir mintis per kūną, lavinant motoriką, ritmą ir kūrybišką mąstymą. Šios veiklos ne tik ugdo kūrybiškumą ir meninę išraišką, bet ir padeda vaikams lavinti socialinius, emocinius ir pažintinius įgūdžius, skatindamos bendradarbiavimą ir saviraišką.

ESTETINIS SUVOKIMAS

Vertybinė nuostata. Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.
Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.
Pasiekimų srities dėmenys: nusiteikimas estetiniams potyriams ir džiaugsmui; aplinkos, žmonių santykių, meno, savo ir kitų kūrybos grožio pajauta bei jautrumas kūrybos įvairovei; jutiminių ir emocinių grožio išgyvenimų prisiminimas, apmąstymas ir dalinimasis su kitais.
Universalus dizainas mokymuisi – tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, ku-

rioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Iki 3 metų vaikai, žaisdami su įvairiomis formomis ir objektais, atranda erdvinį pasaulį, lavindami savo erdvinę raišką per žaidimus su vizualinėms priemonėms skirtomis medžiagomis. Drauge su suaugusiaisiais jie taip pat mokosi saugiai žaisti ir atsargiai elgtis tiek su buities daiktais, tiek lauke, kas padeda ugdyti atsakingą požiūrį į aplinką ir saugumą.	Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai kuria ir modeliuoja įvairias figūras, naudodami kaladėles, gamtinę medžiagą, buities rakandus ir kitas priemones, lavindami erdvinę, spalvinę ir grafinę raišką. Be to, jie mokosi saugaus elgesio tiek gatvėje, pažindami šviesoforą ir kelio ženklus, tiek namuose bei lauke, sužinodami apie pavojingus daiktus ir taisykles, padedančias išvengti nelaimių. Vaikai taip pat suvokia saugos priemonių (atšvaitų, diržų, šalčių) svarbą ir ugdo atsakingą elgesį su gyvūnais bei gamta.	Igyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška. Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydami savo nuomonę.

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Vaikai naudojami sukurta aplinka, kurioje lavina estetinį suvokimą per įvairias priemones, leidžiančias jiems tyrinėti, kurti ir išreikšti savo emocijas. Mokytojas inicijuoja estetinio suvokimo ugdymosi veiklas, kurios skatina vaikus pažinti ir vertinti gamtos ir kultūros grožį bei išreikšti savo kūrybinius potyrius. Pavyzdžiui, jis organizuoja gamtos stebėjimo išvykas, kuriose vaikai piešia, lipdo

ar kuria koliažus, remdamiesi savo pastebėjimais. Taip pat jis skatina vaikus eksperimentuoti su spalvomis ir formomis (pvz., žaidimas „Geometrinės figūros gamtoje“, kuriame vaikai ieško gamtoje įvairių objektų, primenančių geometrinės figūras). Muzikos ir judesio užsiėmimai suteikia vaikams galimybes išreikšti savo emocijas per šokį ir ritmą (pvz., šokis „Snaigės krenta“, žaidimas „Jūra banguoja“).

Mokytojas taip pat motyvuoja vaikus kurti pasakojimus, nes tokia veikla lavina vaizduotę ir kūrybinį mąstymą (pvz., pasakojimo kūrimas iš paveikslėlių), o kūrybiniai rankdarbiai, naudojant įvairias medžiagas, skatina kūrybiškumą. Skaitydami knygas, vaikai pajunta kūrybos įvairovę ir gebėjimą atpažinti bei įvertinti grožį įvairiuose kontekstuose. Įgyvendindamas šias veiklas, mokytojas suteikia vaikams erdvę eksperimentuoti ir kūrybiškai išreikšti savo idėjas, tuo pačiu stiprindamas jų pasitikėjimą ir motyvaciją toliau kurti.

GEBĖJIMAS ŽAISTI

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	
Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	
Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais; gebėjimas įvaldyti ir organizuoti žaidimo erdvę; gebėjimas kurti žaidimo siužetą; gebėjimas žaidime laikytis priimto vaidmens.	
Universalus dizainas mokymuisi – tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų žaisdami ir tyrinėdami aplinką, domisi įvairiais daiktais, esančiais grupėje ir mokykloje, kurie atitinka jų amžių ir neturi ekranų. Jie atranda daiktų požymius, tokius kaip forma, dydis, spalva ir tekstūra, taip pat patiria medžiagų skirtumus, pvz., minkštumą ar kietumą, skaidrumą ar neskaidrumą, leng-	Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmomis. Tiksliai renka žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną išimtusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą,

vumą ar sunkumą. Be to, žaisdami, vaikai geba atlikti paprastas veiksmų sekas, pvz., paimti kamuolį ir paduoti draugui arba dėlioti kaladėles, kas padeda plėtoti jų pažinimo ir motorikos įgūdžius.	laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai dalyvaudami kūrybiniuose šokio žaidimuose ir projektuose perpranta etiketo ir scenos kultūros taisykles, taip pat susipažįsta su įvairiomis kultūromis ir patiria jas, atrandami skirtingus mokymosi būdus. Be to, žaisdami jie atranda fizikinius reiškinius, tokius kaip jėgos, energija, paprasti mechanizmai ir magnetizmas. Naudodami specialiai parinktus žaislus, pavyzdžiui, spaudžiamus kamuoliukus ar gumą, tyrinėja tamprumo reiškinį, stebėdami, kaip daiktai keičiasi spaudžiant ar tempiant, tačiau grįžta į pradinę formą, kai spaudimas ar tempimas atleidžiamas.	Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarco žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas;
- Judraus patirtinio ugdymosi kontekstas.

Vaikai naudojami sukurta aplinka, kurioje lavina gebėjimą žaisti pasitelkdamis įvairias priemones, kurios skatina jų kūrybiškumą, bendravimą ir pažinimą, eksperimentuoja ir dalinasi potyriais. Mokytojas, planuodamas veiklas, atsižvelgia į vaikų interesus ir vystymosi poreikius, taip užtikrindamas, kad veiklos būtų ne tik kupinos iššūkių, bet ir prasmingos.

Grupės aplinka yra pritaikyta vaikų poreikiams žaisti, atlikti įvairias kūrybines ir bendradarbiavimo skatinimo užduotis, tokias kaip vaidmenų žaidimai, teatralizuoti žaidimai (pvz., „Pirštiny-

tė“), įvairių situacijų imitavimas (pvz., „Pašte“, „Parduotuvėje“, „Kavinėje“), stalo žaidimai (pvz., LEGO, Tangram ir kiti konstruktoriai), socialiniai žaidimai (pvz., „Mano šeima“), komandiniai žaidimai (pvz., įvairios estafetės, kliūčių ruožai), kūrybiniai šokiai (pvz., „Drugelių šokis“), konstruktyvūs žaidimai su daiktais (pvz., kelio statyba ir žaidimas su mašinomis), žaidimai su taisyklėmis (pvz., „Bee-bot“) ir judrieji žaidimai (pvz., labirintai ir estafetės). Vaikai kuria pasakas, vaidina įvairius personažus, organizuoja žaidimo erdvę, dalyvauja kolektyviniuose sportuose ir žaidimuose (pvz., „Judriosios estafetės“), taip lavina socialinius, motorinius ir pažintinius įgūdžius. Mokytojas skatina vaikų kūrybiškumą, leidžia jiems improvizuoti, derinti savo veiksmus su kitais ir išspręsti iškilusias problemas. Jis taip pat rūpinasi, kad veiklos būtų įgyvendinamos pagal aiškias taisykles ir struktūrą, leidžiant vaikams suprasti atsakomybės, bendradarbiavimo ir taisyklių laikymosi svarbą, tuo pat metu ugdydamas jų socialinius ir pažintinius įgūdžius.



„KURIU IR TYRINĖJU APLINKĄ“

APLINKOS PAŽINIMAS

Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	
Esminiai gebėjimai. Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	
Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas pažinti socialinę ir kultūrinę aplinką; gebėjimas pažinti gamtinę aplinką; pagarbus santykis su gyvybe ir aplinka.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų daiktų pasaulį pažįsta ir atpažįsta visais jautimais, padedančiais suvokti daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą. Pirmaisiais gyvenimo metais vaikai grupėje esančius įvairius daiktus tyrinėja juos griebdami, liūdami, mesdami, kišdami į burną, kramtydami, domisi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais. 2–3 metų vaikai daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudodami rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones. Vaikai iki 3 metų žaisdami ir tyrinėdami pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius, kad medžiagos, iš kurių pagaminti daiktai, yra skirtingos.	Vaikas reaguoja į aplinkinius žmones ir daiktus mimika, gestais, garsais, atkreipia dėmesį į gyvosios gamtos objektus. Emocijomis išreiškia reakciją į gamtą ir žmogaus sukurtus reiškinius. Stebi ir atpažįsta aplinką, orientuojasi namuose ir grupėje. Pažįsta žmones, daiktus, jų veiksmus, supranta daiktų paskirtį. Atpažįsta gyvūnus, augalus, gamtos reiškinius, reaguoja į praeities įvykius. Suvokia paros dalių seką, veiklų trukmę. Žino augalus, gyvūnus, prižiūri augalus, atpažįsta gamtos reiškinius. Pasirenka būti mėgstamoje aplinkoje, džiaugiasi jos objektais.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai laisvai rūšiuoja daiktus pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą, pradeda rūšiuoti	Vaikas atpažįsta ir supranta kultūras. Pažįsta savo vietovę, dalyvauja tradicijose, įvardija paros dalis.

pagal du požymius. Jie mokosi suprasti ir pavadinti daiktus bei jų savybes, bando suprasti, kaip daiktai veikia ir yra susiję. Vaikai pažįsta daiktus stebėdami, lygindami, grupuodami, rikiuodami, konstruodami. Mokytojo padėdami, ieško panašumų, skirtumų, sprendžia problemas. Veikdami su daiktais, vaikai mokosi sutelkti dėmesį, mąstyti, prisiminti, tausoti daiktus, ugdosi kantrybę, savikontrolę, lavina rankų ir akių koordinaciją. 4–6 metų vaikai tyrinėja, kuo tos pačios rūšies daiktai skiriasi vieni nuo kitų ir nuo kitos rūšies daiktų. Apžiūrinėdami, liesdami, uosdami, vaikai atpažįsta daiktus pagal spalvą, tekstūrą, formą, kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. Mokytojui padedant, gretina realius daiktus ir jų atvaizdus, pradeda suprasti jų vaizdavimą plokštumoje. Daiktų dydį vaikai tyrinėja, bandydami apimti, apglėbti, gretindami su savo ūgiu.	Atpažįsta gyvūnus, augalus, gamtos reiškinius, nuskaito požymius, supranta metų laikus. Stengiasi tausoti aplinką, išsaugoti gamtą ir kultūrą. Kūryboje išreiškia gamtos ir kultūros įvairovę. Pasakoja apie šeimą, domisi kitomis kultūromis. Pažįsta savo vietą, juda ugdymo įstaigoje. Suvokia laiko tėkmę, atpažįsta augalus, gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimą. Žino, kaip vartoti gamtos gėrybes, stebi pokyčius. Pažįsta dangaus kūnus, supranta metų laikų poveikį. Gerbia gamtą ir kultūrą, suvokia savo poveikį. Pasako šalies ir sostinės pavadinimą, žino šventes, lygina. Pažįsta šeimos profesijas, domisi istorija. Naudoja savaitės dienas, įvardija laiką. Skiria gyvūnus ir augalus, grupuoja, žino sąlygas. Supranta Saulės, Žemės, Mėnulio ryšį. Jaučiasi atsakingas už aplinką, siūlo idėjas, domisi žmogaus ir gamtos ryšiu, išreiškia kūryboje.
--	---

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas;
- Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.

Tenkinamas vaikų smalsumas ir skatinamas jų aplinkos tyrinėjimas, siekiant padėti jiems giliau suprasti objektus, reiškinius ir jų tarpusavio ryšius. Kuriami kontekstai, kuriuose vaikai turi laisvės spėlioti, ieškoti atsakymų į klausimus ir tyrinėti. Mokytojas organizuoja vidaus ir lauko edukacines erdves, kuriose vaikai žaidžia žaidimus, tokius kaip, „Atrask ir pažink“, „Kas čia praėjo?“, „Mažieji gyventojai“ ir kt.

Taip pat mokytojas iniciuoja vaikų domėjimąsi STEAM veiklomis, padeda vaikams įsitraukti

į ilgalaikius stebėjimus ir patirti aplinkos įvairovę (pvz., žaidimai „Žemėlapis ir Kompasas“, „Nuotykių Ieškotojai“). Jis skatina vaikų smalsumą ir aplinkos tyrinėjimą, nes tai padeda vaikams aktyviai dalyvauti siūlomoje veikloje ir gilinti supratimą apie juos supantį pasaulį. Orientavimosi žaidimas „Rodyklės ir takeliai“ lavina vaikų erdvinį, kritinį mąstymą, bendradarbiavimo įgūdžius. Vaikai aktyviai įsitraukia į siūlomas veiklas, tokias kaip „Žaliasis labirintas“, „Atliekų kelionė“, „Sodų gėrybės“, „Vitaminų karalystė“ ir kt. Vaikai pažįsta socialinę ir kultūrinę aplinką ne tik darželio teritorijoje, bet ir tęsia aplinkos tyrinėjimą namuose su šeimos nariais arba kaimynais. Šis ugdymo modelis ne tik praplečia vaikų pažinimo ribas, bet ir stiprina ryšius tarp vaikų, šeimos ir bendruomenės, leidžia vaikams susipažinti su įvairiais socialiniais ir kultūriniais kontekstais, kurie formuoja jų pasaulėžiūrą.

TYRINĖJIMAS

Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.	
Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	
Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas kelti klausimus, spėlioti, numatyti; gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones; gebėjimas apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai tyrinėja vandens būvius: užšaldo, tirpina, stebi garavimą, samprotauja apie jų kaitą. Jie eksperimentuoja su daiktų skendimu ir plūdrumu, aiškinasi, nuo ko tai priklauso. Mokytojo padedami, aiškinasi, kodėl laivai neskęsta.	Vaikai reaguoja į aplinką, tyrinėja daiktus pojūčiais. Jie išbando naujus būdus, fantazuoja, eksperimentuoja su medžiagomis, formomis, garsais. Smalsiai stebisi, atsargiai elgiasi su nepažįstamais dalykais. Džiaugiasi atradimais, rodo juos kitiems.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
Žaisdami, 4–6 metų vaikai atranda jėgas, ener-	Vaikai kelia klausimus, spėlioja apie tyrinėjimo

giją, mechanizmus ir magnetizmą. Naudodami žaislus, jie tyrinėja tamprumą, trintį, energiją, magnetizmą. Vaikai aiškinasi, kaip daiktai keičia formą, juda, traukia ar stumia vieni kitus. Jie supranta, kad guma tampri, batai slysta, daiktai juda nuo energijos, o magnetas traukia geležį. Vaikai stebi, kaip daiktai veikia ir bendrauja.	eigą ir rezultatus. Jie pasirenka priemones eksperimentavimui, apibūdina atradimus. Domisi objektų požymiais, tyrinėja garsus, judesius. Lygina objektus, aiškinasi medžiagų savybes. Atsargiai elgiasi su objektais, lygina stebėjimus. Domisi augalų, gyvūnų augimu. Samprotauja apie atradimus, kelia naujus klausimus.
--	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas;
- Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.

Kuriant vaikams tinkamą aplinką, skatinamas jų prigimtinis smalsumas ir tyrinėjimo nuostata. Mokytojas užtikrina laisvę spėlioti, klausti ir ieškoti atsakymų, leidžia vaikams gilintis į aplinkos objektus ir reiškinius. Edukacinės erdvės tiek viduje, tiek lauke, įskaitant tyrinėjimo laboratorijas su įvairiais objektais ir priemonėmis, suteikia galimybes atlikti STEAM veiklas. Vaikai fiksuoja savo stebėjimus, dalyvauja ilgalaikiuose tyrimuose, atranda aplinkos įvairovę ir kuria sprendimus, remiasi savo patirtimi ir atradimais. Mokytojas skatina vaikų smalsumą ir visais įmanomais būdais organizuoja įdomias veiklas, pavyzdžiui, žaisdami „Gamtos Detektyvus: Kas Paliko Pėdsakus?“, vaikai tyrinėja pėdsakus ir bando atspėti, kokie gyvūnai čia lankėsi. Žaidime „Slaptas Gamtos Kodas: Atrask Mįslę!“ vaikai ieško paslėptų užuominų gamtoje, kad atskleistų „slaptą kodą“. Eksperimentuodami „Gamtos laboratorijoje“ ir atlikdami eksperimentus su vandeniu ir žeme, vaikai atlieka paprastus eksperimentus su gamtos elementais. Po atliktų eksperimentų vaikai kartu su mokytoju aptaria veiklą, daro išvadas ir analizuoja rezultatus. Skatinama vaikų veikla namuose, kur jie su šeimos nariais atlieka paprastus eksperimentus, konstruoja ir meistruoja. Tokia veikla padeda ugdyti natūralų vaikų smalsumą ir norą sužinoti daugiau apie juos supantį pasaulį.

MATEMATINIS MĄSTYMAS

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.	
Esminiai gebėjimai. Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį.	
Pasiekimų srities dėmenys: skaičiaus pajauta, samprotavimai apie kiekį ir duomenis; mato pajauta ir išmatuojamų dydžių palyginimas; geometrinių modelių pažinimas; vietos ir krypties apibūdinimas, sekų tyrinėjimas.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Nuo pirmųjų metų vaikai stebi ir dalyvauja situacijose, esančių skaičiai, vyksta skaičiavimas (pavyzdžiui, eilėraščiai, dainelės, judrieji žaidimai, išvykos, stalo žaidimai). Padedami mokytojo, vaikai supranta, kad žodis „vienetas“ reiškia vieną daiktą. Jie taip pat išmoka, kad skaičiuojant svarbu laikytis tam tikros skaičių tvarkos, o paskutinis ištartas skaičius parodo, kiek daiktų yra iš viso. Vaikai natūraliai išmoka įvertinti daiktų kiekį iki 5, nesistengdami jų suskaičiuoti.	Vaikas griebia, meta, siekia daiktų, naudoja gestus. Atpažįsta „yra/nėra“, „taip/ne“. Stebi objektus, deda daiktus vieną ant kito, domisi spalva, forma, dydžiu. Reaguoja į garsus, judesius. Supranta skaičius 1–3, žodžius „vienas“, „du“, „daug“, rikiuoja daiktus pagal dydį. Skiria objektus pagal formą, spalvą, supranta „toks pat“, „kitoks“. Atlieka veiksmus pagal nurodymus, suvokia eiliškumą, lygina objektus. Kopijuoja dviejų elementų sekas.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai aktyviai skaičiuoja pridėdami po vieną, naudoja daiktus, piešinius, pirštus. Jie atpažįsta kiekybinius vaizdus, tokius kaip skaitmenys, piešiniai. Skaičiavimo užduotis atlieka vaidindami, piešdami, gestais, manipuliuodami daiktais. Vaikai skaičiuoja pirmyn ir	Vaikas įvardija ir rašo skaičius 0–10, susieja su kiekiu, skaičiuoja, lygina rinkinius iki 5 daiktų, atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Supranta „vienu daugiau/mažiau“, „tiek pat“. Lygina dydžius, naudoja matą, vartoja būdvardžius. Atpažįsta geometrines figūras, jų padėtį, susieja trimatę figūrą su

atgal (iki 12), pradėdami nuo bet kurio skaičiaus (iki 10). Naudodami objektus, piešinius, istorijas, pradeda suprasti sudėjimą ir atėmimą, sujungia, išskaido 5, 10, 12 daiktų grupes. Jie apibūdina grupių kiekį kaip pakankamai, per daug ar per mažą. Savo aplinkoje sprendžia skaičiavimo uždavinius. Mokytojo aplinkoje samprotauja ir taiko skaičiavimo žinias, vartoja matematines minties kalbą.	atvaizdu. Klasifikuoja objektus, suvokia erdvės sąvokas. Kopijuoja, pratęsia sekas. Vaizduoja daiktų išdėstymą, juda pagal planą. Naudoja grafiką. Vartoja tikimybę nusakančius žodžius.
---	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Realų ir virtualių aplinkų kontekstas;
- Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.

Vaikai plėtoja supratimą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, susipažįsta su jų taikymu kasdienėje aplinkoje ir lavina problemų sprendimo įgūdžius. Jie atranda skaičius ir geometrines figūras, kaip, pavyzdžiui, žaidžiant „Tangram“, kuris skatina erdvinį mąstymą ir kūrybiškumą. Vaikai eksperimentuoja su sekų modeliais, kaip AB, BA, ABC, AAB ir ABB, ir palaipsniui mokosi atpažinti, kurti, pratęsti sekas bei rasti trūkstamus elementus. Tokie uždaviniai, kaip „Matematiniai galvosūkliai“, padeda vaikams įtvirtinti sekų modeliavimą ir ugdyti jų loginį mąstymą. Šių gebėjimų lavinimas vyksta per įvairias formalias ir neformalias veiklas, pavyzdžiui, piešiant, dėliojant įvairius objektus (pvz., LEGO, „Magna-Tiles“), atliekant ritminius judesius ar kuriant ornamentus. Mokytojas taip pat organizuoja žaidimus, kurie lavina erdvinį mąstymą ir strateginius gebėjimus, pavyzdžiui, žaidžiant „Šachmatus“ ar „Domino“. Finansinio mąstymo skatinimui vaikai žaidžia tokius žaidimus kaip „Monopolis“, kur mokosi dėmesingumo, loginio mąstymo ir bendravimo įgūdžių. Nuolat bendraudami su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, vaikai ugdo savo kalbą ir matematinę žodyną, įgydami gebėjimą siūlyti idėjas, spręsti problemas ir bendradarbiauti ieškant tinkamų sprendimų.

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.	
Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones; elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas; veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti; saugus naudojimasis išmaniaisiais įrenginiais.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų žaisdami, tyrinėdami aplinką, domisi grupėje ir mokykloje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.);	Vaikai domisi išmaniaisiais žaislais be ekranų, tyrinėja juos, atlieka paprastas veiksmų sekas, žaidžia su robotukais, naudoja pagrindines funkcijas, parodo kasdienių veiklų eiliškumą ir laikosi saugaus naudojimo taisyklių.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
Vyresni nei 4 metų vaikai, mokytojų padedami, iki 0,5 valandos per dieną ribojant laiką, praleidžiamą prie ekranų, naudojami jų amžių atitinkančiomis prasmingomis, ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu (vaizdo įrašais, žaidimais, garsinėmis knygelėmis, ugdomojomis programėlėmis ir kt.) žaisdami ir pažindami aplinką;	Vaikai naudoja technologijas (fotoaparatus, piešimo ir garso programėles) skaitmeniniam turiniui kurti. Jie kuria komandų sekas, bendrauja skaitmeninėmis priemonėmis, tyrinėja interneto svetaines ir laikosi saugaus naudojimosi taisyklių. Su mokytojo pagalba pradeda naudoti programavimą ir supranta, kaip valdomi robotai.

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;

- Realių ir virtualių aplinkų kontekstas.
- Kūrybinių dialogų kontekstas.

Grupės aplinka yra pritaikyta vaikų poreikiams. Papildant realybės kontekstus skaitmeninėmis priemonėmis, plėtojamas vaikų skaitmeninis sumanumas ir kompiuterinis mąstymas. Mokytojas inicijuoja savo veikloje tokius kontekstus, kuriuose reali ir virtuali aplinka sąveikauja, naudojant skaitmenines technologijas saugiai ir saikingai. Vaikai stebi nematomus procesus, perkelia realius objektus į skaitmeninę erdvę ir tyrinėja jų elgseną, sprendžia problemas bei įveikia iššūkius. Tai skatina kūrybiškumą, socialines sąveikas ir savivaldį mokymąsi. Mokytojas inicijuoja vaikų žaidimus su „Bee-bot“ robotukais, kurių pagalba vaikai susipažįsta su kryptimis ir programavimo pagrindais. Naudodami išmaniają lentą, vaikai atlieka įvairias užduotis, lavindami bendravimo įgūdžius, pažindami geriau aplinką, o įvairių skaitmeninių platformų dėka vaikai lavina kūrybiškumą, problemų sprendimo būdus, programavimo ir dizaino pagrindus.

Mokytojas supažindina vaikus su įvairiomis platformomis. Platforma „Code.org“ siūlo įvairius interaktyvius žaidimus ir kursus, skirtus programuoti ir suprasti kompiuterių veikimą, kita platforma „Scratch“ – tai savotiška vizualinė programavimo kalba, leidžianti vaikams kurti savo žaidimus, istorijas ir animacijas. „Roblox“ platformoje vaikai gali žaisti kitų sukurtus žaidimus ir kurti savo, lavindami programavimo ir dizaino įgūdžius.



„AŠ KALBŲ PASAULYJE“

KALBŲ SUPRATIMAS

Vertybinė nuostata. Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.

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

Pasiekimų srities dėmenys:

gebėjimas klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą, reaguoti į nežodinę raišką; gebėjimas suprasti įvairiomis formomis (simboline, garsine, grafine, vaizdine, žodine) perteikiamas prasmės; domėjimasis tekstu, raidėmis ir simboliais; gebėjimas suprasti amžių atitinkančius meninius ir informacinius tekstus.

Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, ku-

rioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų tyrinėja savo dienos ritmą, paveikslėliais žymėdami aktyvias ir ramias veiklas. Suaugusiam skaitant trumpus tekstus lietuvių kalba, vaikai mokosi atpažinti esminius žodžius. Jie ugdo lietuvių (valstybinės) kalbos supratimą klausydamiesi suaugusiųjų ir bendramamžių, mokosi naujų žodžių, dalyvauja garsų žaidimuose. Iki 1 metų vaikai komunikuoja gestais ir mimika, o vėliau – pirmaisiais žodžiais. 1–3 metų vaikai supranta paprastus klausimus, žodžiais ar veiksmais reagoja į kreipinius. Mažyliai stebi mimiką, gestus, mokosi nežodinės kalbos. Suaugusiųjų kūno kalba padeda jiems suprasti ir patiems komunikuoti. Vaikai taip pat lavina vaizdinės informacijos suvokimą – tyrinėja spalvas, objektus, simbolius, domisi knygelėmis, raidėmis, žodžiais ir rašymu.	Vaikai supranta ir reagoja į paprastus nurodymus lietuvių kalba (valstybine) kalba. Vaikas trumpai susikaupia klausydamas, supranta dažnai vartojamus žodžius, trumpus sakinius ir klausimus, greitai įsimena naujus žodžius. Jis atpažįsta intonaciją, ritmą, kūno kalbą, gestus ir simbolius. Domisi knygelėmis, skiria paveikslėlius nuo teksto, sieja juos su aplinkos daiktais, geba identifikuoti ir susieti su realiais objektais įvardintais lietuvių (valstybine) kalba, pagrindinėmis emocijomis ir situacijomis.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai mokosi atpažinti kūno poreikius, išbandydami kvėpavimo, atsipalaidavimo pratimus ir judėjimą pagal muziką. Jie lavina kalbos supratimą klausydamiesi pasakojimų, dainų, žaisdami kalbos žaidimus, bendraudami ir sprendami problemas. Grupinėse veiklose sieja žodžius su daiktais ir veiksmais, mokosi suprasti frazeologizmus, tarmes, gestų kalbą. Vaikai atpažįsta gestus, mimiką, kūrybiškai	Vaikai geba klausytis ir suprasti ilgesnių pasakojimų lietuvių (valstybine) kalba esmę. Supranta pajuokavimus, nesudėtingų konstrukcijų dviprasmybes, frazeologizmus, humoro elementus bei kai kurių žodžių perkeltinę reikšmę. Jie atpažįsta ir kelis aplinkoje vartojamus kitos kalbos žodžius. Supranta, kaip jausmai ir mintys išreiškiami įvairiomis priemonėmis. Pradedą suvokti rašto taisykles, seka tekstą akimis ar pirštu, atpažįsta kelias abėcėlės raides, ski-

reiškia emocijas ir poreikius alternatyviais komunikacijos būdais. Jie domisi rašytiniais ženklais, tyrinėja knygas, simbolius, kopijuoja raides ir pradeda suvokti perkeltines prasmes bei rašymo sistemą. Diskutuodami apie girdėtas istorijas lietuvių (valstybine) kalba, skatinama daryti išvadas. Pradeda suvokti perkeltines prasmes lietuvių (valstybine) kalba, analizuoja teksto struktūras (pvz. skyrius, siužeto eigą).	ria žodžių garsus ir skiemenis. Domisi rašytiniais tekstais, iš iliustracijų ir atpažįstamų žodžių supranta siužetą, seka skaityto teksto įvykius ir spėja jų tęsinį, supranta pagrindinius kalbinius ryšius lietuvių (valstybine) kalba (pvz. laiko ir vietos nuorodas).
---	---

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas;
- Kalbų įvairovės kontekstas;
- Realų ir virtualių aplinkų kontekstas.

Vaikai naudojami sukurta aplinka, kurioje palaikomos ir kuriamos sąlygos, palankios įvairiems vaikų komunikavimo būdams, žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui bei teigiamoms nuostatomis kalbų ir jų formų įvairovės atžvilgiu formuoti ir plėtoti. Įvairios knygos ir paveikslėliai padeda vaikams išreikšti savo mintis, suprasti norus ir lavinti kūrybiškumą. Vaikiškos enciklopedijos plečia vaikų žodyną, domėjimąsi knygomis. Dėliojant dėlionę „Abécélé“ vaikai įtvirtina raides. Išmanioji lenta skatina raidžių pažinimą, domėjimąsi rašytiniais ženklais ir kalbos vystymąsi. Specialios platformos (pvz., www.chickimap.com; www.alpakids.com) skatina vaikų smalsumą. Dėliodami mokomąsias korteles ir žaisdami stalo žaidimus (pvz., „Noriu pažinti raides“) vaikai geriau susipažįsta su lietuvių kalbos raidėmis ir simboliais. Magnetinė lenta su raidėmis skatina vaikų skaitymo lavinimo įgūdžius (skiemenų dėliojimą ir naujų žodžių kūrimą).

Mokytojas inicijuoja aplinkos organizavimą, kurioje vaikai nuo pat mažens susipažįsta su įvairiomis kalbos formomis, būdais ir priemonėmis, taip suteikdamas tvirtą pagrindą kalbinėms ir komunikacinėms kompetencijoms ugdyti. Turėdami galimybę naudotis skirtingomis kalbos formomis ir priemonėmis, vaikai ne tik išmoka kalbos taisyklių, bet ir tampa kūrybingais ir kritiškai mąstančiais bendravimo dalyviais.

KALBINĖ RAIŠKA

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalbą ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.	
Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	
Pasiekimų srities dėmenys: jausmus ir mintis, įsitraukti ir plėtoti pokalbį; gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones; gebėjimas komunuoti paprastomis rašytinės raiškos formomis.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 3 metų mokosi kalbos per gestus, mimiką, mėgdžiojimą ir vaidmeninius žaidimus. Jie reaguoja į suaugusiojo kreipimąsi, supranta paprastus žodžius, klausosi trumpų tekstų. Nežodinį bendravimą skatina kūno kalba, o mąstymą – veiklos su knygomis ir pojūčiais. 3 metų vaikai pradeda aktyviau kalbėti, kartoja paprastus žodžius: „duok“, „noriu“, „eime“, dalyvauti pokalbiuose, kartoti tekstus. Vaikai klausosi suaugusiųjų kalbos lietuvių (valstybine) kalba ir mėgdžioja intonaciją bei girdimus garsus, tyrinėja, kaip kalba gali perteikti skirtingas emocijas.	Vaikas bendrauja garsais, gestais ir mimika, mėgdžioja lūpų judesius, taria garsus, skiemenis, trumpus žodžius, įvardija objektus ir veiksmus. Jis kalba trumpais sakiniais, klausinėja apie aplinką, inicijuoja pokalbius, atsako į paprastus klausimus, vartoja mandagumo frazes ir kai kurias gramatines formas. Domisi animacija ir vaikams skirtomis laidomis, dalijasi įspūdžiais, suaugusiojo padedamas kartoja eilėraščius ar dainų fragmentus. Stebi suaugusiuosius rašančius, mėgdžioja jų veiksmus, spontaniškai brauko, piešinėja, domisi rašymo priemonėmis.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai kalbos supratimą ugdo grupinėse veiklose, sieja žodžius su daiktais, tekstą – su vaizdais ir kontekstu. Jie susipažįs-	Vaikas kalba 3–5 žodžių sakiniais, klausinėja, prašo, pasakoja apie savo jausmus ir veiklą, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų, dažniausiai

ta su kitomis kalbomis per įrašus, gestus, tar- mes. Vaikai atpažįsta gestus, mimikas, rea- guoja žodžiais ar neverbaline išraiška, lavina kritinį mąstymą. Jie domisi ženklais, simbo- liais, knygomis, suvokia skirtingus leidinius, abėcėlę, raidžių ir garsų ryšį. Eksperimentuo- dami su kalba, keičia balso toną, tempą, kuria naujadarus, plečia žodyną, vartoja sudėtin- gesnius sakinius, formuluoja klausimus. Jų kalbinė raiška turtėja – jie aktyviai bendrauja, kuria pasakojimus, aiškiau reiškia mintis, su- pažindinami su paprastu rašymu, geba parašy- ti savo vardą spausdintinėmis raidėmis. Vai- kai mokosi perteikti emocijas intonacijomis, atspindinčiomis skirtingas situacijas lietuvių (valstybine) kalba.	tinkamai vartoja gramatines formas. Jis deklamuoja trumpus eilėraščius, pasakoja istorijas, knygų turinį, naudodamas gestus ir mimiką, atsako į klausimus apie veikėjus bei įvykius. Aktyviai dalyvauja vaid- meniniuose žaidimuose, pereidamas nuo vieno kalbė- jimo būdo prie kito. Domisi rašymu, kopijuoja simbo- lius, raides, skaičius, naudoja juos veikloje. Pasakoja apie savo patirtį, norus, planus, diskutuodamas varto- ja mandagumo ir vaizdingus žodžius, sprendžia prob- lemas, gali susikalbėti su kitakalbiu vaiku. Perteikia informaciją piešiniais, schemomis, simboliais, atpa- sakoja istorijas pagal paveikslėlius, apibūdina veikė- jus būdvardžiais, kuria žaidimų scenarijus remdama- sis girdėtomis istorijomis. Rašo savo vardą ir kelis žodžius spausdintinėmis raidėmis. Dainuodami dai- nas, deklamuodami eilėraščius lietuvių (valstybine) kalba, vaikai plečia žodyną.
--	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kūrybinių dialogų kontekstas;
- Realų ir virtualių aplinkų kontekstas.

Vaikai ugdo kalbinius įgūdžius aplinkoje, kurioje skatinamas įvairių kalbų pažinimas, pasitelkiant skaitmenines technologijas, vaizdines ir garsines priemones bei natūralias bendravimo situacijas tiek patalpose, tiek lauke.

„Knygos kampelis“ ir sukaupta biblioteka skatina vaikų smalsumą, domėjimąsi knygomis bei lietuvių kalba. Vartydami knygas, žiūrėdami iliustracijas, vaikai geriau suvokia kalbos esmę, lavina bendradarbiavimo įgūdžius. Didaktiniai stalo žaidimai (pvz., „Namas“, „Mįslių kraitelė“, „Mažųjų ALIAS“) ir dėlionės lavina loginį mąstymą, plečia žodyną, leidžia praplėsti savo akiratį, geriau pažinti raides bei suprasti savo emocijas, jausmus ir mintis. Šiuolaikiniai vaikai, augantys technologijų apsuptyje, turi galimybę naudotis išmaniosiomis technologijomis, tokiomis kaip išmanioji lenta, inte-

raktyvios programos, skaitmeninis piešimas, šviesos efektai ar animacija, kurios suteikia naujų ir patrauklių būdų pažinti lietuvių kalbą, skatina vaikus aktyviai dalyvauti mokymosi procese ir išreikšti savo mintis įvairiais būdais. Išmaniosios technologijos ne tik padeda vaikams lengviau ir kūrybiškiau atpasakoti istorijas, bet ir praturtina jų kalbos mokymosi procesą.

MOKĖJIMAS MOKYTIS

Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	
Esminiai gebėjimai. Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.	
Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas įsitraukti į dominančią veiklą; pastangos kryptingai veikti įgyvendinant ketinimą ar tikslą; gebėjimas stebėti savo ir bendro veikimo pažangą, koreguoti procesą, gebėjimas reflektuoti savo veiklos procesą ir rezultatą.	
Universalus dizainas mokymuisi - tai lanksti visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka, kurioje kiekvienas vaikas gali išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes.	
Ugdymo turinys	Pasiekimų žingsniai
Pirmieji-tretieji gyvenimo metai	
Vaikai iki 1 metų, mokytojo skatinami, juda ir lavina pusiausvyrą. Iš tekstų, paveikslėlių ir mokytojo paaiškinimų jie mokosi apie maisto saugumą. Kasdieniai ritualai padeda orientuotis dienos laike. Skatinamas vaikų savarankiškumas, pasitikėjimas savimi ir gebėjimas priimti sprendimus.	Vaikas domisi aplinka per žvilgsnį, lytėjimą, klausą ir judesius. Reaguoja į aplinkinių veiksmus, kartoja sėkmingus veiksmus, džiaugiasi procesu. Ieško naujų išpūdžių, aktyviai tyrinėja objektus, mėgdžioja ir vokalizuoja. Trumpam įsitraukia į sudominusią veiklą, renkasi mėgstamus žaislus ar meno kūrinius. Stebi, klausinėja, aiškinasi, džiaugiasi naujai išmoktais dalykais.
Ketvirtieji-šeštieji gyvenimo metai	
4–6 metų vaikai diskutuoja apie tvarką, saugumą, grožį, dalyvauja aplinkos tvarkyme, ženklina daiktų vietas, rūšiuoja šiukšles. Lavina rankos judesių tikslumą dėliodami, konstruodami, piešdami, verdami, mokosi naudotis buities įrankiais. Mokosi elgesio prie	Vaikas išsako, ką nori veikti ar išmolti, įsitraukia į bendras veiklas, dalinasi tuo, kas sudomino. Rodo iniciatyvą, atkakliai siekia tikslo, pasirenka reikiamas priemones, komentuoja veiklą, pasako, ką atliko ir ką darys toliau. Kai domina tema, ieško papildomos informacijos, planuoja kelis žingsnius tikslui

stalo: plauti rankas, valgyti neskubant, skataujant, bendraujant, padengti stalą kasdienėms ir šventinėms progoms.	pasiekti, prisitaiko prie situacijos, įveikia iššūkius. Drąsiai kalba apie savo gebėjimus, veiklos procesą, sprendžia problemas, koreguoja veiklą, dalinasi patirtimi, reflektuoja mokymosi patirtį.
--	--

VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI:

- Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas;
- Žaismės kontekstas;
- Kultūrinių dialogų kontekstas.

Vaikai tyrinėja ir mokosi specialiai sukurtose vidaus ir lauko erdvėse, kuriose gausu tyrinėjimo priemonių, gamtinių medžiagų, STEAM veiklų bei įrankių stebėjimams fiksuoti. Tai skatina jų įsitraukimą į ilgalaikius stebėjimus ir aplinkos pažinimą per patyrimą.

Mokytojas rūpinasi ugdymosi aplinka, kad ji būtų atvira eksperimentavimui ir suteiktų vaikams laisvę išreikšti save įvairiais būdais pagal galimybes, pritaikyta jų poreikiams ir saviraiškai. Dėliodami LEGO ir kitus konstruktorius, vaikai lavina loginį mąstymą, kūrybiškumą, socialinius įgūdžius, smulkiąją motoriką, mokosi dirbti komandoje, derinti savo veiksmus. Žaidimo metu vaikai susiduria su situacijomis, kuriose reikia susitarti, dalytis idėjomis ir siekti bendro tikslo (pvz., kuriant bokštą), o tai yra būtini socialiniai įgūdžiai. Kiti žaislai – lėlės, dėlionės, įvairios rankos lavinimo knygos – suteikia galimybę kurti, tyrinėti ir bendradarbiauti su bendraamžiais bei lavinti smulkiąją motoriką. Piešdami, lipdydami vaikai lavina savo vaizduotę bei gebėjimą bendradarbiauti su savo draugais. Žaisdami naratyvinius žaidimus (pvz., „Pas gydytoją“, „Kelionė pas fėją“) ir atlikdami kūrybines veiklas, vaikai mokosi spręsti problemas, imtis iniciatyvos, išreikšti savo mintis ir emocijas per judesius bei simbolius. Grupės bei lauko erdvės skatina vaikų naudojimąsi buities įrankiais, laikytis higienos taisyklių bei susitarimų, kurie yra svarbūs ne tik asmeniniam tobulėjimui, bet ir bendravimui su kitais. Mokytojas, skatindamas vaikų socializaciją ir savarankiškumą, ne tik padeda vaikams užmegzti tvirtus socialinius ryšius su bendraamžiais ir suaugusiaisiais (pvz., kartu su vaikais gamina salotas ir kviečia į svečius pasivaikšinti vaikus iš kitos grupės), bet ir ugdo juos kaip atsakingas, savimi pasitikinčias asmenybes.

V. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

Vaikų ugdymosi pasiekimų vertinimo sistema: vertinimas yra neatsiejama ugdymo proceso dalis, kurios tikslas – stebėti, analizuoti ir dokumentuoti vaiko ugdymosi pasiekimus bei pažangą. Tai padeda užtikrinti kryptingą ugdymo turinio individualizavimą bei kiekvieno vaiko potencialo atskleidimą.

Vertinimo tikslai: nustatyti vaiko pasiekimų lygį ir ugdymosi sunkumus, geriau suprasti vaiko individualius poreikius, galimybes ir gebėjimus ir padėti mokytojams numatyti ugdymo tikslus, turinį ir metodus.

Vertinimo principai: autentiškumas, reguliarumas, įvairiapusiškumas, objektyvumas ir ugdymo pažangos stebėjimas – analizuojant kalbos, bendravimo, kūrybos ir elgesio sritis.

Vertinimo metodai ir įrankiai:

- Naudojami metodai: stebėjimas, pokalbiai, veiklos analizė, apklausos, kūrybinių darbų vertinimas nurodant ugdymosi pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį.
- Fiksavimo formos: ELIIS⁶ elektroninis dienynas, vaikų pasiekimų aprašai, kūrybinių darbų pavyzdžiai, nuotraukos, vaizdo ir garso įrašai, refleksijos užrašai.
- Vertinimo dažnumas: sistemingai rudenį ir pavasarį, prireikus atliekami tarpiniai vertinimai.

Grižtamasis ryšys ir informacijos pateikimas:

1. Vaikų pasiekimai, veiklos stebėjimo užrašai ir vaikų kūrybos rezultatai aptariami su tėvais per individualius pokalbius kas tris mėnesius.
2. Logopedai tris kartus per metus įvertina vaikų, turinčių kalbos ir kalbėjimo sutrikimų, pažangą.
3. Socialinis pedagogas, specialusis pedagogas ir psichologas įvertina vaiko pedagoginius, psichologinius, asmeninius sunkumus, taip pat mokinių žinių, įgūdžių, gebėjimų lygį ir jų atitikimą ugdymo programoms.
4. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojas (fiziniam lavinimui) vertina vaikų fizinius gebėjimus.
5. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojas (lietuvių kalbai) vertina vaikų lietuvių kalbos gebėjimų pasiekimus: klausymą, supratimą ir kalbėjimą.
6. Meninio ugdymo mokytojas vertina vaikų meninio suvokimo gebėjimus.

Etikos reikalavimų laikymasis:

⁶ ELIIS elektroninis dienynas: <https://eliis.eu/>

- Visa vaikų pasiekimų dokumentavimo ir analizės informacija kaupiama bei naudojama, laikantis konfidencialumo ir etikos standartų.
- Šis požiūris leidžia ne tik efektyviai vertinti vaikų ugdymosi pasiekimus, bet ir užtikrinti ugdymo kokybę bei sklandų perėjimą tarp ugdymo etapų.
- Užtikrinamas suderinamumas.
- Programos tobulinimas ir lankstumas: remiantis vaikų pažangos duomenimis, mokykla reguliariai atnaujinama ugdymo planus ir metodikas.

VI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

Programa peržiūrima, koreguojama ir esant poreikiui atnaujinama ne rečiau, kaip kas 5 metus. Programos atnaujinimas inicijuojamas atsižvelgiant į šiuos veiksniai:

- Pasikeitus mokyklos struktūrai ar ugdymo organizavimo formoms;
- Remiantis mokyklos vidaus įsivertinimo rezultatais;
- Įsigaliojus naujiems teisės aktams, metodinėms rekomendacijoms ar švietimo politikos pokyčiams;
- Reaguojant į vaikų, mokytojų, tėvų poreikius ir siūlymus;
- Ugdymo programos atnaujinimą inicijuoja mokyklos vadovas, mokytojų taryba ar mokyklos taryba.

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programa 2025 m. 05 mėn. 07 d. pristatyta mokyklos bendruomenei.

LITERATŪRA

1. *Dvikalbių vaikų ugdymo patarimai, priemonės, metodika* (2021). Prieiga per internetą: <https://pasauliolietuviai.lt/dvikalbiu-vaiku-ugdymo-patarimai-priemones-metodika/>
2. *Ikimokyklinio ugdymo programų analizė – sėkmingam ugdymo programų gairių įgyvendinimui*. Prieiga per internetą: <https://www.eduvilnius.lt/naujienos/ikimokyklinio-ugdymo-programu-analize-sekmingam-ugdymo-programu-gairiu-igyvendinimui/>
3. *Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodika*. Prieiga per internetą: <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2022/02/IPUMokyklų-veiklos-kokybes-isivertinimo-metodika.pdf>
4. Lietuvos masinio futbolo asociacija „Futboliukas“ (2018). Prieiga per internetą: <https://www.asfutboliukas.lt/>
5. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro įsakymas dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>
6. Lietuvos Respublikos asmens duomenų teisinės apsaugos įstatymas. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.29193/asr>
7. Lietuvos Respublikos Švietimo ir mokslo ministerijos įstatymu „Dėl mokyklų pripažinimo sveikata stiprinančiomis mokyklomis ir aktyviomis mokyklomis tvarkos aprašo patvirtinimo“ 2019 m. gegužės 31 d. Nr. V-651/V-665. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/12c15990837e11e98a8298567570d639>
8. „Mes rūšiuojam“. Prieiga per internetą: <https://mesrusiuojam.lt/projektai/mes-rusiuojam-mokyklose/>
9. Monkevičienė, O. (2008). Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) turinio kaitos tendencijos. *Pedagogika*, (91), 66-72.
10. Projektas kaip metodas (2012). Prieiga per internetą: <http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/pagrindinis/kompetenciju-ugdymo-praktika/projektai/projektas-kaip-metodas/>
11. Projektas „Sveikatiada“ (2025). Prieiga per internetą: <http://sveikatiada.lt/>
12. Socialinių emocinių įgūdžių ugdymo programa „Kimochis“ (2020). Prieiga per internetą: <https://www.kimochis.com/>
13. *Tarptautinė programa „Zipio draugai“*. Prieiga per internetą: <https://www.vaikolabui.lt/zipio-draugai/>
14. *Universalaus dizaino mokymuisi gairės*. Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>
15. *Universalaus dizaino mokymuisi taikymas praktikoje*. Prieiga per internetą: <https://ebooks.vitaelitera.lt/eb/3162/universalaus-dizaino-mokymuisi-taikymas-praktikoje/>
16. Vilniaus lopšelis-darželis „Karuselė“. Strateginis planas 2023-2027. Prieiga per internetą: <https://www.karusele.vilnius.lm.lt/planavimo-dokumentai/>
17. *Vilniaus katalogas*. Fabijoniškės. Žiūrėta: 2025-02-10.
18. Vygotsky, L. (1930). „On the relationship between labor activity and the intellectual development of the child“. Prieiga per internetą: [https://psychlib.ru/mgppu/periodica/Pedologia051930/VOS-588.HTM#\\$p588](https://psychlib.ru/mgppu/periodica/Pedologia051930/VOS-588.HTM#$p588)
19. Vygotsky, L. & Luria, A. (1930). Tool and symbol in child development. Prieiga per internetą: <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1934/tool-symbol.htm>

Vilniaus lopšelio – darželio „Karuselė“

Išvados apie mokyklos veiklos kokybę:

Mokyklos stipriosios veiklos sritys:

1. Fizinė aplinka saugi ir pritaikyta vaikų poreikiams (1.1.2.-3 veiklos lygis).
2. Mokytojo sąveika su vaikais (1.2.1.-3 veiklos lygis).
3. Vaikai žaidžia skirtingo tipo žaidimus (2.3.3.-3 veiklos lygis).
4. Vaikai su mokytoju ir draugais kalbasi apie jausmus (1.1.3.-3 veiklos lygis).
5. Mokytojas savo kalboje ir veikloje vengia stereotipų (1.4.1.-3 veiklos lygis).
6. Ugdymosi aplinka yra patogi ir skatinanti imtis įvairios veiklos (3.1.1.-3 veiklos lygis).
7. Mokytojo taikomos kasdieninės vaikams įprastos veiklos padeda ugdyti vaikų savireguliaciją (4.1.1.-3 veiklos lygis).
8. Mokytojas naudoja ugdymo strategijas, kurios holistiškai aprėpia visas vaikų ugdymosi sritis (4.2.1.-3 veiklos lygis).
9. Mokytojas sistemingai stebi ir fiksuoja vaikų pasiekimus, dokumentuoja vaikų daromą pažangą (5.1.1.-3 veiklos lygis).
10. Mokytojas gerbia kiekvieną šeimą, kviečia bendradarbiauti (6.1.1.-3 veiklos lygis).

Mokyklos tobulintinos veiklos sritys:

1. Mokytojas išlaiko pusiausvyrą tarp iš anksto suplanuotos veiklos ir vaikų pasiūlytos veiklos (5.2.4.-2 veiklos lygis).
2. Mokytojų lyderystė pripažįstama ir palaikoma (7.3.1.-2 veiklos lygis).
3. Mokyklos valdymo procese atstovaujami visi mokyklos bendruomenės interesai (7.4.1.-2 veiklos lygis).
4. Mokytojas aptaria su tėvais vaiko amžiaus tarpsniui realius lūkesčius (5.2.1.-2 veiklos lygis).
5. Vaikai mokosi saugoti aplinką (3.3.1.-2 veiklos lygis).

**Veiklos rodikliai pagal Lietuvos respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro įsakymą „Dėl mokyklų, vykdančių ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programas, veiklos kokybės įsivertinimo metodinių rekomendacijų patvirtinimo“ 2023-01-30 Nr.V-98*