

PRITARTA

Kauno miesto savivaldybės mero
2025 m. birželio 30 d.
potvarkiu Nr. M-708

PATVIRTINTA

Kauno lopšelio-darželio „Malūnėlis“
direktoriaus
2025 m. birželio 30 d.
įsakymu Nr. V-194

KAUNO LOPŠELIO-DARŽELIO „MALŪNĖLIS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Kauno lopšelio-darželio „Malūnėlis“ ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – programa) grindžiama **sociokultūrine** (Levas Vygotskis) **teorine prieiga**. Socialinė aplinka, kurioje vyksta žmogaus ugdymasis, laikytina ne ugdymosi aplinkybe, bet svarbiu ugdymosi šaltiniu. Mokymas naudingiausias, kuomet atitinka potencialius vaiko pasiekimus. Iš pradžių besimokančiajam reikalinga jautriai teikiama pagalba, kol įgalinama panašią užduotį atlikti savarankiškai. Mokytojas – įsitraukiantis ir skatinantis vaikų tarpusavio sąveikas – bendradarbiavimą, dalinimąsi idėjomis, mokymąsi vieniems iš kitų. Turinys – nuolat plėtojamas ir turtinamas dinamiškas socialinis-kultūrinis ugdymosi kontekstas. Sociokultūrinė mokymosi teorija mokymąsi sieja ir su kokybiniais asmenybės pokyčiais. Todėl ugdymas suprantamas ir kaip kultūrinio tęstinumo, ir kaip kultūrinio atsinaujinimo, pozityvių socialinių pokyčių visuomenėje veiksnys. Bendruomeniškumo puoselėjimui, atsakingumo, savarankiškumo, aktyvumo bei rūpinimosi aplinka skatinimui integruojami **skautiškumo** elementai pagal **Robert Baden-Powell**.

Ankstyvasis ugdymas įstaigoje grindžiamas **EDUCARE** ugdymo sistemos (Emmi Pikler, Magda Gerber) principais:

- ✳ vaikų ugdymasis vyksta nuolatos nuo pirmų gimimo akimirų, todėl ugdymas ir priežiūra/rūpinimasis – visuminis procesas;
- ✳ pasitikėjimas vaikais (autonomija) (pedagogai neskuba viską atlikti kuo greičiau už vaikus, o jie įtraukiami į patį procesą);

- ✂ vaikai įtraukiami į visas priežiūros veiklas (sąmoningai dalyvauja, o kai tik gali - įsijungia ir daro patys);
- ✂ laikas laisvam judėjimui ir nepertraukiamam žaidimui (žaisdami vieni vaikai jaučiasi nepriklausomi, tokiu būdu nuo vaikystės formuojama savivertė ir pasitikėjimas savimi);
- ✂ aiškūs ir nuoseklūs apribojimai (akcentai: autentiškumas ir emocinis nuoširdumas, ribų ir gairių nustatymas).

1.1. POŽIŪRIS Į VAIKUS IR JŲ UGDYMĄ(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS

Kiekvienas vaikas yra unikalus, pasižymi jam būdingu raidos tempu, turi skirtingą ugdymosi patirtį, todėl to paties amžiaus vaikų pasiekimai natūraliai gali skirtis. Lopšelyje-darželyje mokytojai remia vaikų iniciatyvas, pripažįsta jų nuomonę, puoselėja socialines sąveikas dialogiškumo principu.

Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūriu į vaikus ir jų ugdymą(si) sąlygotomis **vertybėmis**:

- ✂ **vaiko gerovė** – užtikrinamas vaiko saugumas, puoselėjama sveikata, darna su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;
- ✂ **vaiko orumas** – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;
- ✂ **saviraiškos laisvė** – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;
- ✂ **lygiavertis dalyvavimas** – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis;
- ✂ **lygiateisiškumas ir teisingumas** – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms lopšelyje-darželyje ir už jo ribų;
- ✂ **pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei** – atviros, pagarba, empatija ir tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, pripažįstant įvairovę kaip vertybę ir sudarant sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus;

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

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

1.2. VAIKŲ POREIKIAI

Programa orientuota į kiekvieną vaiką ir jam **aktualių poreikių** tenkinimą ir turtinimą:

✂ **saugumo poreikis** – jaustis saugiam, geriamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdant vaikus rūpinamasi ne tik užtikrinti jų saugumą, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu;

✂ **žaidimo poreikis** – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaikų veiklos, nelygstama vertė. Nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus;

✂ **draugysčių poreikis** – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;

✂ **komunikavimo poreikis** – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūrinio ir pan.). Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;

✂ **pažinimo džiaugsmo poreikis** – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti. Taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis vaikai kuria ir perkuria savo teorijas apie pasaulį;

✂ **kūrybinės saviraiškos poreikis** – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos tiek spontaniškų, tiek kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių;

✂ programa taip pat sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti **unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymosi poreikius.**

1.3. TĖVŲ (GLOBĖJŲ) IR VIETOS BENDRUOMENĖS POREIKIAI

Šeimos ir lopšelio-darželio bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste.

Abipusę partnerystę stipriname šeimas kviesdami dalyvauti įstaigos gyvenime: lopšelio-darželio tarybos veikloje, grupių išvykose, bendruomenės talkose, šventėse, diskusijose, susirinkimuose. Jau tradicija tampa, kad įstaigoje organizuojamose Kalėdų eglutės įžiebimo ir Šeimų šventės metu susiburia gausi darželio bendruomenė. Bendri renginiai suartina ne tik pedagogus su tėvais, bet ir tėvai noriai bendrauja tarpusavyje, vieni su kitais geriau susipažįsta. Vaikai, matydami pozityvų bendravimo ir bendradarbiavimo pavyzdį, ugdo(si) socialinius gebėjimus, mokosi priimti vieni kitus ir džiaugtis buvimu kartu.

Norėdami užtikrinti **lanksčias sąlygas sklandžiai vaikų ir šeimos adaptacijai** lopšelyje-darželyje kasmet organizuojame **atvirų durų renginį „Pasimatuok darželį“**, kurio metu vaikai kviečiami žaismingai praleisti laiką jiems naujoje aplinkoje, o tėvai tuo metu supažindinami su įstaigos aplinkomis, darbuotojais, pristatomi įstaigos susitarimai, atsakoma į jiems rūpimus klausimus. Rudenį naujai pradėjusių lankyti vaikų tėvai kviečiami **prisijungti prie „Arbatos klubo“**, kurio metu, moderuojant psichologei, jie turi galimybę pasidalinti kylančiais jausmais, sunkumais, įveikti nerimą, rasti sprendimus, padėsiančius lengviau išgyventi šį laikotarpį. Siekdami kuo sėkmingesnės vaikų adaptacijos eigos, esant poreikiui sudarome sąlygas tėvams (globėjams) adaptaciniu laikotarpiu būti kartu su savo vaikais darželyje.

Siekdami užtikrinti **ugdymo(si) lopšelyje-darželyje ir šeimoje dermę**, įstaigoje vadovaujamės nuostata, kad tėvai ir įstaigos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

Kasmet vykdomų tėvų (globėjų) apklausų metu siekiame sužinoti tėvų (globėjų) pasiūlymus, pastebėjimus dėl ugdymo kokybės gerinimo, išsiaiškinti vaikų savijautą įstaigoje. Apklausų metu išsiaiškiname, kurios įstaigos sritys yra stipriosios, o kurias dar reikėtų pastiprinti.

Apibendrinus jų lūkesčius, išskiriami **aktualiausi poreikiai** dėl vaikų ugdymo(si):

✂ **ankstyvojo ugdymo (vaikams nuo gimimo) poreikis:** tėvams (globėjams) aktualu, kad būtų sudarytos sąlygos vaikams nuo gimimo lankyti darželį ir gauti kokybišką ugdymą;

✂ **sveikatos stiprinimo užtikrinimo poreikis:** tėvams (globėjams) labai svarbu, kad vaikams kasdien būtų sudarytos sąlygos aktyviai judėti lauko ir vidaus patalpose. Jų nuomone, sveikos gyvensenos ir mitybos įgūdžius reikia diegti nuo pat ankstyvojo amžiaus;

✂ **atgalinio ryšio teikimo poreikis:** tėvai (globėjai) tikisi dialogiško bendravimo su pedagogais, nori nuolat būti informuoti apie vaikų pasiekimus, patiriamus sunkumus ar kitais su jų vaikais susijusiais klausimais;

✂ **ugdymo(si) organizavimo netradicinėse aplinkose poreikis:** tėvai (globėjai) nori, kad vaikų ugdymo(si) procesas būtų organizuojamas ne tik įstaigos patalpose, bet ir šalia esančiuose parkuose, muziejuose, galerijose, bibliotekose, sporto mokyklose ir kt.;

✂ **lankstaus poilsio laiko formų užtikrinimo poreikis:** tėvai (globėjai) nori, kad jų vaikams būtų sudarytos sąlygos dienos poilsio metu užsiimti ramia, atsipalaiduoti skirta veikla: piešti, vartyti knygas, spalvinti, žaisti stalo, muzikinius žaidimus, klausytis relaksacinės muzikos ar kt.

Siekdami palaikyti gerą mikroklimatą, kurti palankias sąlygas augti visiems bendruomenės nariams, atliepiame **vietos bendruomenei svarbius poreikius:**

✂ **dialogiško bendravimo ir bendradarbiavimo poreikis:** svarbu, kad tarp visų įstaigos bendruomenės narių vyrautų geri tarpusavio santykiai ir glaudus dialogiškas bendravimas;

✂ **mokymosi visą gyvenimą poreikis:** pedagogams svarbu, kad būtų sudarytos sąlygos ir galimybės tobulinti savo kvalifikaciją su jų tiesioginiu darbu susijusiose srityse (įtraukusis ugdymas, skaitmeninis, patirtinis, emocinio intelekto ugdymas, STEAM ir kt.).

1.4. REGIONO YPATUMAI

Lopšelis-darželis įsikūręs Gričiupio mikrorajone, netoli Girstučio baseino, Kovo 11-osios bei Draugystės parkų. Plėtojami partnerystės ryšiai su Gričiupio ir Dainavos mikrorajonų ikimokyklinėmis įstaigomis, gimnazijomis, progimnazijomis. Šalia esanti Kauno Kovo 11-osios gimnazija turi atnaujintą sporto aikštyną, kuriuo naudojamos organizuodami įvairius renginius.

Bendradarbiaujame su Kauno kolegija ir Vytauto Didžiojo Universitetu, kurių studentai įstaigoje atlieka pedagogines praktikas.

Kaip privalumą galima išskirti tai, kad įstaiga įsikūrusi strategiškai patogioje miesto dalyje. Tai pedagogams leidžia lengvai praturtinti vaikų ugdymo(si) procesą patirtinėmis veiklomis, edukacijomis į

Ažuolyno parką, Kauno marių regioninį parką, Zoologijos sodą, bibliotekas, miesto senamiestį ir jame esančius muziejus, teatrus, Kauno pilį bei lankyti kitas žymias kultūrinės miesto vietas.

1.5. LOPŠELIO-DARŽELIO SAVITUMAS

Atsižvelgiant į visuomenės poreikį, nuo 2024 m. rugsėjo 1 dienos įstaigoje teikiamas ugdymas vaikams nuo 0 iki 5(6) m. Naujai ***įsteigtoje kūdikių grupėje (4 val. per dieną) vaikams iki 1-ųjų metų amžiaus*** užtikrinama kvalifikuota priežiūra ir teikiamas kokybiškas ankstyvasis ugdymas.

Įstaigoje dirba ***kvalifikuota***, pasirengusi atliepti visus vaikų poreikius, ikimokyklinio, priešmokyklinio ir meninio ugdymo ***mokytojų komanda***. Švietimo pagalbą teikia ***profesionalūs švietimo pagalbos specialistai*** – logopedas, psichologas, socialinis pedagogas. Vaikams, turintiems didelių (ar labai didelių) specialiųjų ugdymosi poreikių, ***pagalbą teikia mokinio padėjėjai***. Lopšelyje-darželyje dirbantys pedagogai kuria sąlygas ***aktyviam vaikų įsitraukimui ir dalyvavimui*** ugdymo(si)procese: ***AKTYVUS VAIKAS = SĖKMINGAS VAIKAS.***

Kokybiško ugdymo(si) proceso įgyvendinimui išnaudojamos įstaigoje įrengtos ir pilnai ***įveiklintos sporto ir muzikos salės, STEAM laboratorija, muzikos instrumentų kiemelis, daugiafunkcinė sporto aikštelė***. Ugdymo(si) procese integruojami ***STEAM*** ugdymo elementai, kuriais siekiame ugdyti vaikų kritinį mąstymą, kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir problemų sprendimo įgūdžius. 4-5(6) metų vaikų grupėse yra išmaniosios lentos, planšetiniai kompiuteriai, įvairūs robotukai. Įstaigoje siekiame, kad ***informacinių technologijų*** pagalba vaikai ne tik plėstų savo patirtį, mąstymo galimybes, bet ir išmokytų saugiai ir atsakingai jas naudoti. Ugdymo(si) erdvės grupėse įrengtos ir modeliuojamos atsižvelgiant į vaikų amžių, jų poreikius, gebėjimus.

Siekiant atliepti ***sveikatą stiprinančios mokyklos statusą***, įstaigoje įgyvendinama pedagogų komandos parengta ***sveikatos stiprinimo programa „Sveikatos karuselė“***. Programa siekiama stiprinti vaikų ir kitų įstaigos bendruomenės narių fizinę, protinę, dvasinę sveikatą, gilinti sveikatos žinias bei formuoti sveikos gyvensenos įgūdžius. Didelį dėmesį skiriame vaikų emocinės sveikatos ugdymui. Ikimokyklinio ugdymo grupėse įgyvendinamos socialinio emocinio ugdymo programos „Kimochi“, „Dramblys“.

Atsižvelgiant į šeimų poreikį ir siekiant palengvinti adaptacijos laikotarpį, įkurtas ***„Arbatos klubas“ tėvams***. Savitarpio pagalbos susitikimų metu, moderuojant psichologei, tėvai turi galimybę

pasidalinti kylančiais jausmais, sunkumais, įveikti nerimą, rasti sprendimus, padėsiančius lengviau išgyventi šį laikotarpį.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Lopšelio-darželio programos turinys grindžiamas **principais**, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomasias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę:

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

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

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

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

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

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

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

✂ **šimos ir mokyklos partnerystės principas.** Tėvai ir lopšelio-darželio darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų;

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

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

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

III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

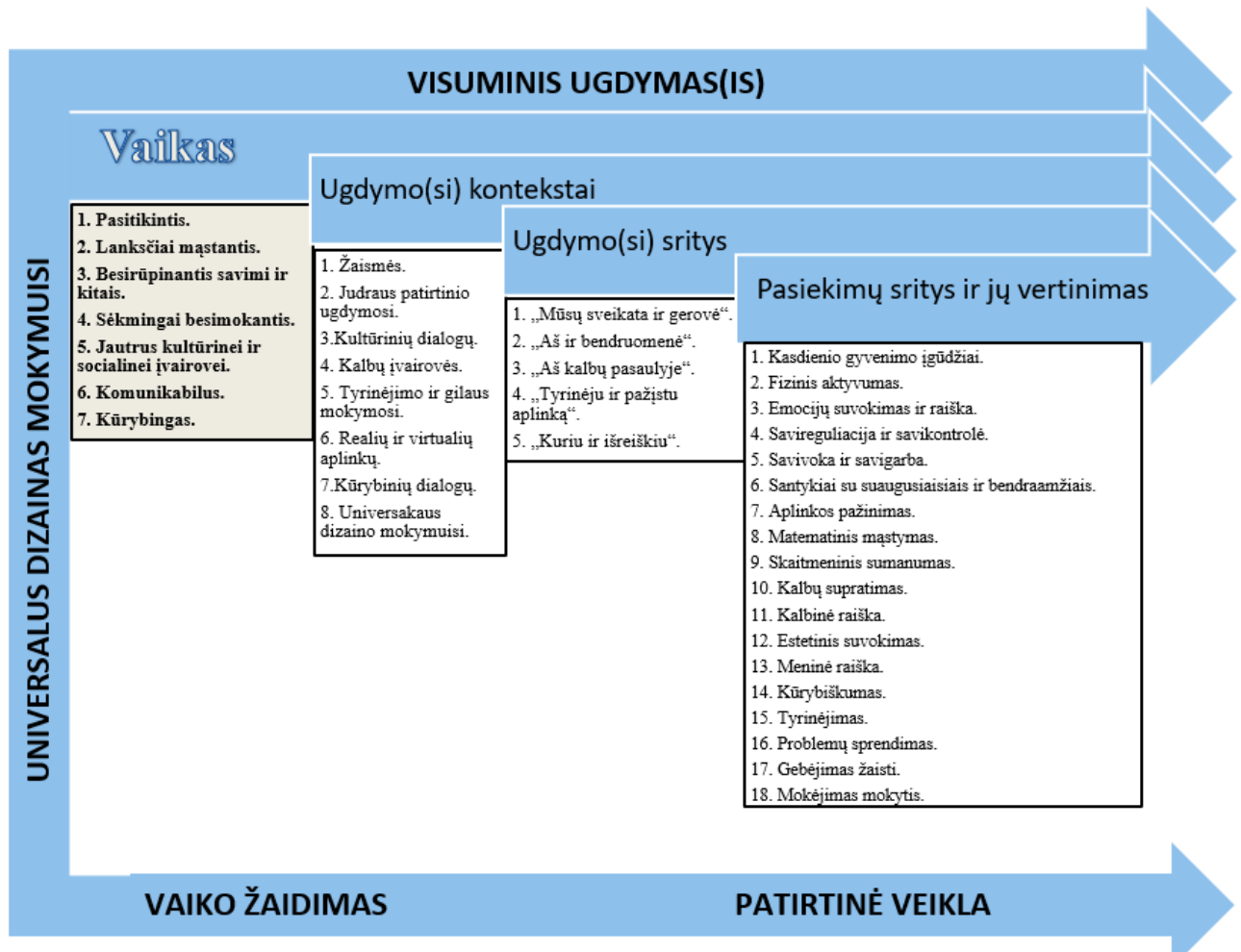
Uždaviniai:

1. Atpažinti kiekvieno vaiko ugdymo(si) poreikius ir modeliuojant ugdymo(si) procesą taikyti universalaus dizaino mokymuisi prieigą, kaip visų vaikų ugdymo(si) sėkmės prielaidą.
2. Organizuoti ugdymą(si) išlaikant balansą tarp mokytojo organizuotos ir vaiko savaiminės veiklos, taikant žaidimą ir patirtinę veiklą kaip pagrindinius ugdymo(si) metodus.
3. Saugoti ir stiprinti vaiko fizinę ir psichinę sveikatą, ugdyti sveikos mitybos ir saugios gyvensenos įgūdžius, tenkinti judėjimo džiaugsmą.
4. Kurti vaikams nuo 0 iki 5(6) metų amžiaus ugdymui(si) pritaikytą, saugią, įtraukią, stimuliuojančią aplinką ir ugdymo(si) kontekstus.
5. Nuosekliai fiksuoti, analizuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais) vaiko pasiekimus, numatyti tolesnio ugdymo(si) žingsnius, siekiant sudaryti sąlygas kiekvienam vaikui patirti sėkmę.

6. Kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste, dialogišku bendravimu grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, priešmokyklinio ugdymo mokytojais ir kitais švietimo paslaugų tiekėjais.

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai, suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią vaiko galių ūgtį.

Lopšelio-darželio ikimokyklinio ugdymo conceptualaus modelio **centre – vaikas ir septynios jo galios**. Šios galios plėtojamos per penkias ugdymo sritis, kurios siejamos su aštuoniolika pasiekimų sričių. Sėkmingam vaiko galių plėtojimui kuriami ugdymo(si) kontekstai. Modelyje vadovaujamasi nuostata, kad ikimokyklinio ugdymo(si) pagrindas yra visuminis ugdymas(is), universalus dizainas mokymuisi, vaiko žaidimas ir patirtinė veikla (žiūrėti 2 pav.).



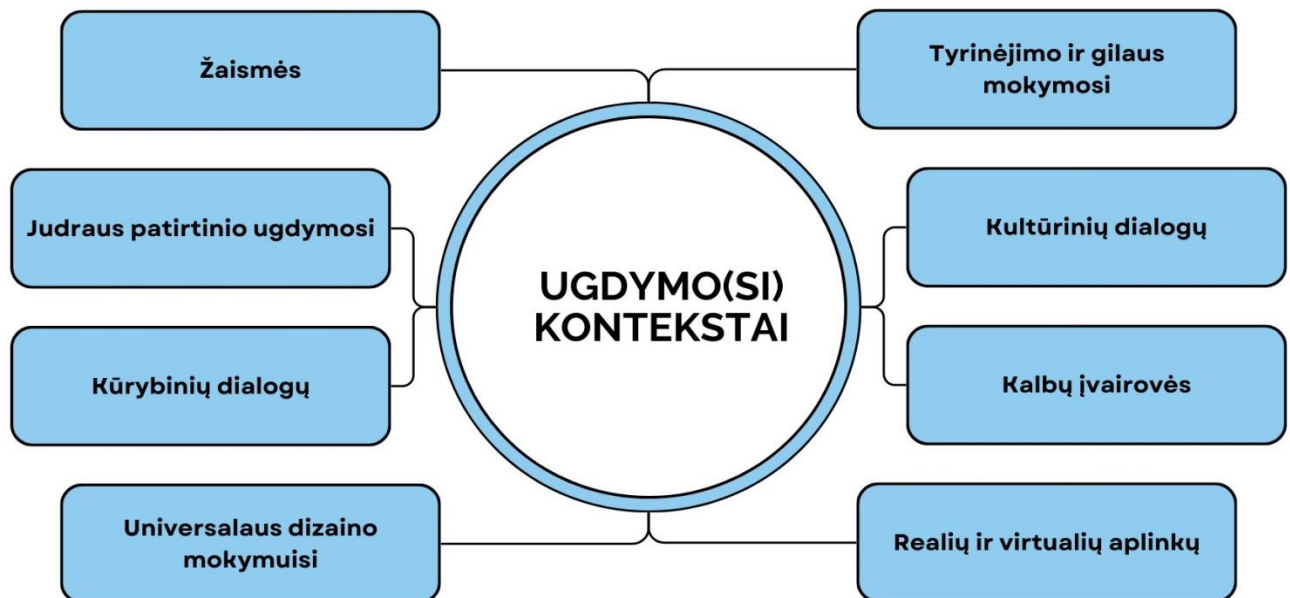
1 pav. Kauno lopšelio-darželio „Malūnėlis“ ikimokyklinio ugdymo conceptualus modelis

Pagrindinė ikimokyklinio ugdymosi kryptis yra **visuminis ugdymas(is)**, kuris lemia vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos, kūrybos potencinių galių harmoningą plėtojamą aštuoniolikoje pasiekimų sričių. Ugdymo(si) procesas yra vientisas, integruotas ir nedalomas į atskiras sritis.

Universalaus dizaino mokymuisi prieiga įstaigoje siekiama užtikrinti prigimtinių kiekvieno vaiko ugdymosi skirtumų pripažinimą ir sąlygų sukūrimą kiekvienam visavertiškai dalyvauti ugdymo(si) procese. Kiekvienas vaikas yra unikalus, pasižymi jam būdingu raidos tempu, turi skirtingą ugdymosi patirtį, todėl to paties amžiaus vaikų pasiekimai natūraliai gali skirtis.

Ugdymo(si) procese taikomi ugdymo metodai, kurie yra orientuoti į vaikų asmenybių ir pasiekimų auginimą. Laikomasi nuostatos, kad vaikų žaidimas ir patirtinė veikla yra pagrindiniai ugdymo metodai. **Žaidimas** – pagrindinis vaikų gyvenimo ir ugdymo(si) būdas. Žaisdami jie dalinasi savo patirtimi, atranda kažką naujo, išreiškia savo jausmus, nuomonę, mokosi spręsti problemas, atranda naujus veiklos būdus, kuria santykius su bendraamžiais ar suaugusiais. **Patirtinė veikla** – vaikų ugdymas(is) darant, veikiant: pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus. Patirtinėje veikloje svarbus ne rezultatas, o pažinimo procesas, atradimai, galimybė smalsauti, mokymasis žaidžiant.

Lopšelio-darželio vidaus ir lauko aplinkose, išvykų, edukacijų metu **kuriami** vaikų visuminiam, įtraukiam **ugdymui(si) aktualūs kontekstai**, užtikrinantys vaikų emocinį ir fizinį saugumą (žr. 3 pav.).



3 pav. Ugdymo(si) kontekstai

Ugdymo(si) kontekstas – tai vaikams aktuali, atvira jų iniciatyvoms, dėmesį patraukianti, kviečianti veikti, estetiškai patraukli **aplinka**. Kontekstai pasižymi kryptinga, vaikų veiklą provokuojančia idėja ar veiklai įkvepiančiu iššūkiu, kurį pedagogai kuria tikslingai parenkant ir tam tikru būdu išdėliojant priemones, sukuriančias netikėtumo momentą. „**Aplinka kaip trečiasis ugdytojas**“ atlieka svarbų vaidmenį konstruojant žinias: vaikai gali tyrinėti, eksperimentuoti, žaisti ir mokytis.

Ugdydami vaikus pedagogai **taiko šias strategijas**:

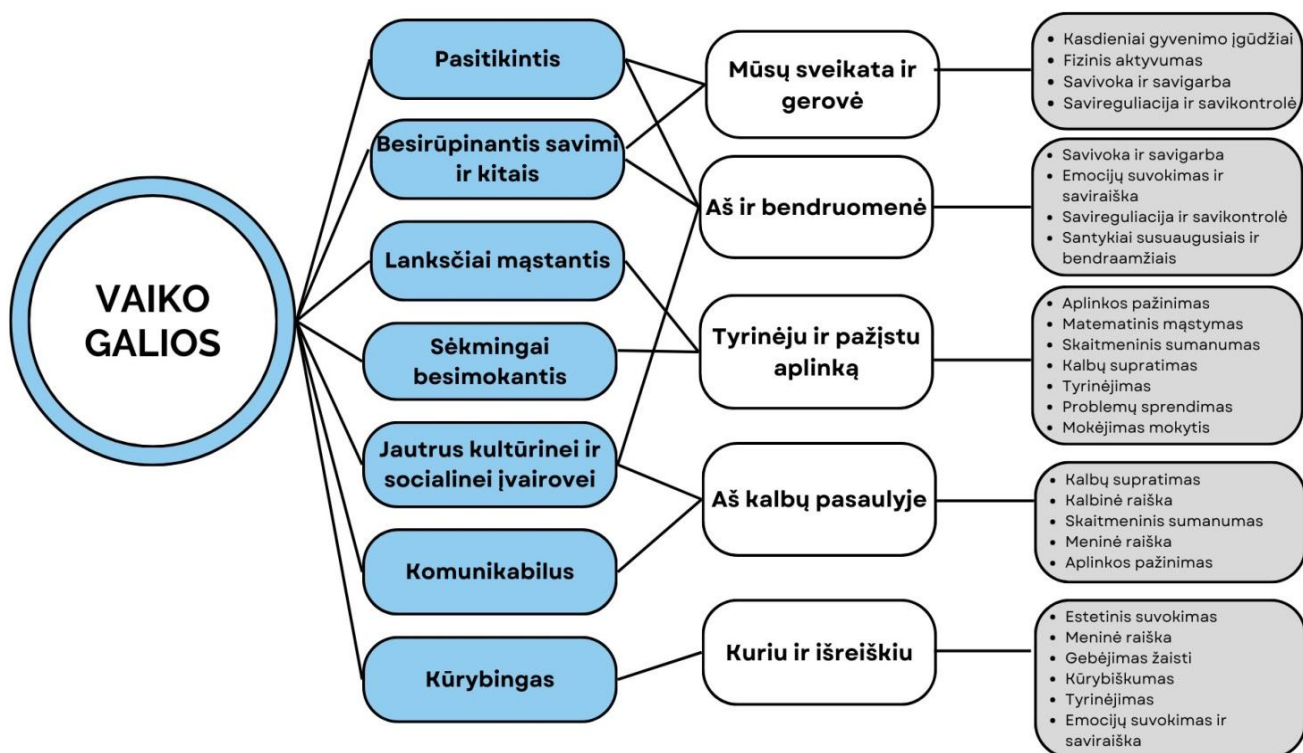
✂ pagrindinės pedagogų nuostatos vaikų atžvilgiu – priimu, suprantu, palaikau ir padedu, žinau, kad tu gali pats. Vaikai turi galimybių rinktis ir priimti sprendimus, susijusius su ugdymo(si) procesu bei kitomis situacijomis.

✂ pedagogai siekia kad visi vaikai aktyviai dalyvautų ugdymo(si) procese ir pasiektų pažangą, gebėtų įgytas žinias pritaikyti realiose situacijose;

✂ pedagogai skatina vaikų amžiui ir raidos etapui tinkamą žaidybinių patirtį. Ikimokyklinio amžiaus vaikai mokosi stebėdami, klausydamiesi ir mėgdžiodami, o visa tai išbando bendrai kuriamų žaidimų metu.

IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Lopšelio-darželio ikimokyklinio ugdymo(si) turinio gairės yra orientuotos į vaiko galių – pasitikinčio, lanksčiai mąstančio, besirūpinančio savimi ir kitais, sėkmingai besimokančio, jautraus kultūrinei įvairovei, komunikabilaus, kūrybingo – ir jas sudarančių pasiekimų plėtotę (žiūrėti 2 pav.)



2 pav. Vaiko galių, ugdymo(si) ir pasiekimų sričių sąsaja

Ugdymo(si) turinyje išskiriamos ugdymo(si) gairės dviems vaikų amžiaus tarpsniams: 0-3 m. ir 4-(5)6 m. Kiekvienoje ugdymo(si) srityje numatytos pasiekimų sritys, esminiai gebėjimai, vertybinės nuostatos ir pateiktos ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos), pateikiami ugdymo(si) kontekstai, metodai, būdai.

Pasiekimų srities vertybinė nuostata ir esminiai gebėjimai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)	Ugdymo(si) kontekstai, metodai, būdai
Pasiekimų sritis „Kasdienio gyvenimo įgūdžiai“		
Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.	0-3 m. ✳ Patys ar padedami suaugusiojo ragauja įvairaus skonio ir konsistencijos maistą. ✳ Siekia savarankiškai valgyti, gerti iš puodelio, naudotis stalo įrankiais. ✳ Varto knygas, tyrinėja plakatus ir susipažįsta su sveikatai palankiu maistu.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės ir judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstai. Vaikams siūlomi priimtinausi būdai žaisti ir veikti, inspiruojamas žaismingas
Esminiai gebėjimai. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo,		

pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinis saugaus elgesio lopšelyje-darželyje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 2-3 psl.	✳ Žaidybinėse situacijose susipažįsta su higienos reikmenimis (šukos, rankšluotis, muilas ir kt.), siekia juos naudoti patys. ✳ Bando patys tvarkyti savo žaidimų vietą, sudėti žaislus ir kitas priemones į vietas. 4-(5)6 m. ✳ Grupėse ar lauke kuria erdves ir žaidžia vaidmeninius ir režisūrinius žaidimus susijusius su maisto gaminiu, jų serviravimu. ✳ Tyrinėja sveiko maisto piramidę, diskutuoja apie maisto tausojimo svarbą. ✳ Žaidžia edukacinius žaidimus išmaniojoje lentoje, planšetėse, susijusius su maisto produktais, įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, ir kelis, kuriuos vartoti reikėtų saikingai. ✳ Kuria ir dēlioja mąstymo žemėlapius (sveika – nesveika). ✳ Plauna vaisius, daržoves, pjausto, uosto, gamina užkandžius, salotas. ✳ Tyrinėja, matuoja, žymisi, kiek vandens išgeria per dieną ir aiškinasi, kiek jo vartoti sveika. ✳ Atlikdami bandymus, eksperimentus, dalyvaudami visuomenės sveikatos biuro organizuojamuose užsiėmimuose mokosi laikytis asmens higienos, supranta, kodėl reikia plautis rankas, prisidengti burną ir nosį čiaudant ar kosint. ✳ Suaugusiojo padedami serviuoja stalą, stengiasi laikyti elgesio prie stalo taisyklių. ✳ Pažaidę susitvarko, padeda žaislus, priemones į vietas. ✳ Žaidybinių situacijų metu aiškinasi ir diskutuoja kaip reikia elgtis, jei visai nepažįstamas žmogus kalbina.	ugdymo(si) procesas eksperimentuojant, dalyvaujant žaismingose judriose veiklose. Ugdymo(si) metodai, būdai. Žaidimai. Praktiniai visuomenės sveikatos biuro organizuojami užsiėmimai. Išvykos. Pokalbiai, diskusijos, teminės savaitės, parodos, projektai. STEAM. IKT taikymas.
--	--	--

	✳ Diskutuoja apie tai, į ką kreiptis iškilus pavojui namuose, pasimetus parduotuvėje, pasiklydus. ✳ Saugaus eismo žaidimų metu ar išvykose mokosi laikytis eismo ženklų ir taisyklių. ✳ Žaisdami žaidimus įvardina kaip reikia rengtis skirtingais metų laikais. ✳ Dalyvauja sveikatą stiprinančios programos „Sveikatos karuselė“ įgyvendinamose veiklose.	
Pasiekimų sritis „Fizinis aktyvumas“		
Vertybinė nuostata. Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.	0-3 m. ✳ Žaidybinėse situacijose vartosi, ropoja, sėdasi, prisitraukia, atsistoja, siekia daiktų. ✳ Tobulina vaikščiojimą, pusiausvyros išlaikymą judesių nevaržančioje saugioje aplinkoje eidami link juos kviečiančio mokytojo. ✳ Žaisdami judriuosius žaidimus, vaikai nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo. ✳ Žaidžia pirštukų žaidimus.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės ir judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstai. Vaikams kasdien siūloma žaismingų, patirtinių veiklų įvairovė, kuriamos sąlygos įvairiapusio judėjimo užtikrinimui vidaus ir lauko erdvėse.
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.	4-(5)6 m. ✳ Konstruoja, veria įvairius daiktus, piešia, karmo, lipdo, lavindami akies ir rankos koordinaciją. ✳ Žaidžia imitacinius, judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami pagrindiniai judesiai: šliaužimas, ropojimas, ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas, pralindimas, metimai, pusiausvyros pratimai. ✳ Išbando įvairiausius ėjimo ir bėgimo būdus: eiti pasistiebus, ant pėdos šonų, kulnų, eiti ištiesta virve, padėtu lanku; eiti aukštai keliant kelius, pusiau pritūpus, keisti kryptis, bėgti greitai, lėtai ir kt. ✳ Tyrinėja, kaip juda kūnas ir atskiros jo dalys, improvizuoja, fantazuoja, ieško neįprastų pozų, judesiais perteikiant pasakų herojų charakterius, gyvūnų, kitų objektų ypatybes.	Ugdymo (si) metodai, būdai. Judrieji žaidimai, estafetės, futbolas, krepšinis. Varžybų, sporto švenčių, olimpiadų organizavimas. Išvykos, ekskursijos, žygiai. STEAM.
Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 3-4 psl.		

	✳ Žaisdami komandinius žaidimus, bando derinti judesius poroje ir grupėje, mokosi laikytis taisyklių, laimėti ir pralaimėti ✳ Dalyvauja sveikatą stiprinančios programos „Sveikatos karuselė“ įgyvendinamose veiklose. ✳ Dalyvauja sveikatą ir fizinį aktyvumą stiprinančiuose renginiuose ir projektuose „Rieda ratai rateliukai“, „Mažoji mylia“, „Sportuojantis koridorius“, „Lietuvos mažosios žaidynės“, „Futboliukas“.	
Pasiekimų sritis „Emocijų suvokimas ir raiška“		
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 4-5 psl.	0-3 m.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Žaismingose situacijose vaikams sudaromos sąlygos tyrinėti, eksperimentuoti, kelti klausimus, atrasti, daryti išvadas apie savo ir kitų emocijas. Ugdymo(si) metodai, būdai. Vaidmeniniai, siužetiniai žaidimai. Pokalbiai, diskusijos, „minčių lietus“. Smėlio terapija, pirštukų terapija, atsipalaidavimo technikos. Savo ir kitų emocijų stebėjimai, tyrinėjimai. STEAM. Eksperimentavimas meninėmis priemonėmis.
	✳ Kilusias emocijas išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza, jas tyrinėja veidrodyje, nuotraukose. ✳ Žaidimų pagalba bando atpažinti ir įvardyti savo ir kitų emocijas.	
	4-(5)6 m.	
	✳ Nuotaikas žymi naudojant emocijų veidelius, spalvas, nuotraukas, „emocijų termometrus“. ✳ Supykęs, nusiminęs, susierzinęs geba pasirinkti nusiramino ir atsipalaidavimo būdus. ✳ Žaidžia vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, klausosi skaitomų istorijų, žiūri edukacinius filmukus, kurių metu vis geriau atpažįsta bei įvardija įvairias savo ir kitų emocijas, mokosi jas valdyti. ✳ Dalyvauja socialinio emocinio ugdymo programų „Kimochi“, „Dramblys“ užsiėmimuose, akcijose, projektuose, skirtuose stiprinti psichinę-emocinę sveikatą.	
Pasiekimų sritis „Savireguliacija ir savikontrolė“		
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.	0-3 m.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės ir judraus
	✳ Padedami suaugusiojo valdo paprastus emocijų reguliavimo būdus: parodyti, atskleisti, išreikšti emocijas,	

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. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/lkimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 5-6 psl.	kreiptis pagalbos, pasiguosti, leisti apkabinamam, nuraminamam, nukreipti dėmesį nuo stiprias emocijas sukėlusio įvykio ar situacijos. 4-(5)6 m. ✂ Išbando skirtingus per įvairias veiklas sužinotus būdus (suskaičiuoti iki trijų, penkių, pasitraukti į ramybės kampelį, pasiklaudyti ramios muzikos, ir kt.), padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, taikiai išlieti emocijas. ✂ Kartu su grupės draugais ir mokytoja kuria susitarimus, kurių bandys laikytis grupėje, išvykų, edukacijų, spektaklių metu, juos iliustruoja, suvokia jų prasmę, naudingumą. ✂ Žaidžia savireguliaciją plėtojančius žaidimus (sustingti, nekalbėti, nesusijuokti, perkėlinėti dėmesį). ✂ Dalyvauja ištvermės, tikslumo, kliūčių įveikos reikalaujančiose veiklose. ✂ Žiūrėdami filmukus, klausydamiesi knygų, vaikai aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga ir kodėl.	patirtinio ugdymo(si) kontekstai. Visiems vaikams sudaromos žaismingos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. Ugdymo(si) metodai, būdai. Siužetiniai, vaidmeniniai žaidimai. Pokalbiai, diskusijos, probleminių situacijų analizė ir sprendimas, vaiko jausmų raiška, jautrumo kitam skatinimas. Vaizdinis metodas: demonstravimas, stebėjimas – nukreiptas į vaizdinį formavimą apie vaikus supančią aplinką, jos reiškinius. IKT taikymas.
Pasiekimų sritis „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.	0-3 m. ✂ Apžiūrinėja, tyrinėja savo rankas, kojas, stebi jų judesius. ✂ Stebėdami save veidrodyje, savo atvaizdą matydami vandens paviršiuje, nuotraukose, žaisdami šešėlių žaidimus tyrinėja savo kūną ir kūno dalis. ✂ Padėdami suaugusiojo piešia save, pasako savo vardą, amžių ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. ✂ Matuojasi savo ūgį naudodami ūgio matuoklius ar kitus daiktus. ✂ 4-(5)6 m. ✂ Vartydami enciklopedijas, žiūrėdami informacinius filmukus, atlikdami eksperimentus tyrinėja žmogaus kūno sandarą. ✂ Tyrinėja savo kūno augimą, fiksuoja lape pasikeitimus.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Kuriamos situacijos, kurių metu vaikai tyrinėja, atlieka įvairius bandymus, eksperimentuoja ir atranda naujus dalykus sau prieinamais būdais. Ugdymo(si) metodai, būdai. Judrieji, siužetiniai, vaidmeniniai žaidimai. Pažinimą ir tyrinėjimą skatinantys metodai: ekskursijos, išvykos, eksperimentai, projektai. Bandymai, eksperimentai, tyrinėjimai, STEAM.

Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 6-7 psl.	✂ Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius, save supranta kaip šeimos narį. ✂ Žaidžia vaidmeninius, siužetinius žaidimus: „Namai“, „Šeima“, „Darželis“, „Mokykla“ ar kt. ✂ Dalyvauja grupės ir darželio bendruomenės veiklose: „Kalėdų eglutės įžiebimo šventė“, „Šeimų šventė“, „Žibintų šventė“, valstybinių švenčių renginiuose. ✂ Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, pasako kokia yra jo gimtoji kalba, kokioje šalyje, mieste gyvena.	
Pasiekimų sritis „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. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf	0-3 m. ✂ Mokosi žaisti greta kito vaiko, stebi, kaip šis mėgdžioja jo kalbėjimą, judesius, veiksmus, ir pats jį mėgdžioja. ✂ Žvilgsniu, mimika, balsu, gestais inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku, parodo, kuo domisi. ✂ Atpažįsta ir džiaugiasi pamatęs juo besirūpinantį suaugusįjį, mėgsta apkabinius, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną ir žaidimus. ✂ Bendrose veiklose ugdomi jautrumą kito poreikiams: mokosi suprasti, ką jaučia, ko nori kitas, bando atliepti kito jausmus ar norus. ✂ Kasdienėje rutinoje ir veiklose atsiduriantys savo drabužėlius ar žaislus aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu); tyrinėja „aš – ne aš“ ribas. 4-(5)6 m. ✂ Inicijuoja, žaidžia bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria taisykles, padeda, paremia vienas kitą, tariai. ✂ Drąsiai bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis grupėje, salėje ar kieme. Turi draugą arba kelis nuolatinius žaidimų	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Kuriamos situacijos, kurių metu vaikai bendrauja, sprendžia problemas ir bendradarbiauja tiek su suaugusiais, tiek su bendraamžiais Ugdymo(si) metodai, būdai. Komandiniai, kūrybiniai, didaktiniai žaidimai, estafetės. Išvykos, ekskursijos. IKT taikymas. Pokalbiai, diskusijos. Kūrybinės, meninės veiklos. Projektas, skatinantis bendravimą ir bendradarbiavimą „Kaimynų dienos“. Bendradarbiavimas su tėvais vykdant projektą „Profesijų dienos“. Projektai, kurių metų inicijuojama vyresniųjų vaikų pagalba mažesniesiems.

/Ikimokyklinio-amžiaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 8-9 psl.	partnerius, sėkmingai įsitraukia į didesnės vaikų grupės veiklą. ✳ Veiklų eigoje atranda, išbando įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus. Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais bei vaikais. ✳ Stebėdami nuotraukas, žiūrėdami į veidrodį, vandens paviršių tyrinėja, kuo jie panašūs į kitus ir kuo skiriasi nuo kitų vaikų ir suaugusiųjų (pvz. lygina akių, plaukų spalvą, kalba apie savo norus, pomėgius, gebėjimus, šeimas, namus ir kt.). ✳ Sekdami mokytojo elgesio modeliu, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. ✳ Žaisdami, atlikdami grupines veiklas, diskutuodami mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, požiūrius, juos priimti ir derinti. ✳ Padedant mokytojiui, vaikai mokosi atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti (socialinės akcijos „Savaitė be patyčių“, Tolerancijos diena, Pasaulinė psichikos diena ir kt.). ✳ Mokosi „pralaimėti“, pasidžiaugti draugo laimėjimu, pripažinti pasielgus netinkamai, atsiprašyti. ✳ Dalyvauja socialinio emocinio ugdymo programų užsiėmimuose („Kimochi“, „Dramblys“).	
Pasiekimų sritis „Aplinkos pažinimas“		
Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai.	0-3 m. ✳ Apžiūrinėjant tyrinėja daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą. ✳ Stebi ir atpažįsta artimiausią savo aplinką, orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. ✳ Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudodami rūšiavimo žaislus ir	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Kuriamos situacijos, kurių metu vaikams sudaromos sąlygos

Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amžiaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 9-11 psl.	sensorines priemones pagal požymius (minkštos – kietos, skaidrios – neskaidrios, lengvos – sunkios). ✂ Mokytojo padedami, vaikai seka paros, metų ciklą. 4-(5)6 m. ✂ Tyrinėdami atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, tekstūrą (lygus, šiurkštus, švelnus), formą (apvalus, kampuitas, pailgas), kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą, panašumą. ✂ Bando suprasti, kaip daiktai veikia ir kaip jie tarpusavyje susiję. ✂ Vartydami enciklopedijas, interaktyvias knygas, žiūrėdami informacinius vaizdo įrašus lygina praeities ir dabarties daiktus, komentuoja jų išvaizdą, paskirtį, kaip veikia, iš ko pagaminti. ✂ Mokosi naudotis mikroskopu, robotais BEE-BOT, Loti, svarstyklėmis, magnetais ir kitomis išmaniosiomis priemonėmis STEAM laboratorijoje, aiškinasi jų veikimo būdus, išbando jų veikimo galimybes. ✂ Tyrinėja gamtos objektų šešėlius, kuria juos pasitelkdamis įvairius daiktus ir žaislus, išgauna trumpus ir ilgus šešėlius, gaudo „saulės zuikučius“. ✂ Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus (upė, akmuo), reiškinius (pūga, saulėlydis), nusako akivaizdžius jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus, samprotauja, kas būdinga metų laikams. ✂ Mokytojo padedami, pildo gamtos kalendorių: žymi oro temperatūrą, saulėtas ir apniukusias dienas, kritulių kiekį, pastebi jų pokyčius skirtingais metų laikais. ✂ Pakeliamose lysvėse, ant palangės vaikai sodina, prižiūri augalus, stebi,	praktiškai įgyti žinių apie juos supančią aplinką. Ugdymo(si) metodai, būdai. Kūrybiniai, didaktiniai žaidimai. STEAM. IKT taikymas. Patirtinė veikla: eksperimentai, tyrinėjimai, bandymai. Išvykos, ekskursijos. Diskusijos, analizė, aptarimai, reflektavimas. Aplinkos švarinimo akcijos, rūšiavimas grupėje, lauke. Vabalų viešbučių stebėjimai. Lesyklėlių įrengimas ir rūpinimasis žiemojančiais paukščiais.
--	--	--

	matuoja, fiksuoja (piešia, matuoja, lipdo), kaip jie auga, atpažįsta ir pavadina augalų dalis (lapai, žiedai, vaisiai, sėklos ir pan.). ✎ Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. ✎ Stebi kieme sutiktus gyvūnus, vabzdžius (sraigės, vorus, varles, paukščius), paveikslėlių knygoje, informaciniuose vaizdo įrašuose atpažįsta svetimų kraštų gyvūnus. ✎ Išvykų, ekskursijų, žygių metu susipažįsta su ryšio palaikymo tarp žmonių priemonėmis, transporto priemonėmis, jas grupuoja (pavyzdžiui, oro, vandens, sausumos), susipažįsta su kelių eismo ženklais. ✎ Tyrinėja įvairius (interaktyvius) žemėlapius: Lietuvos, Pasaulio, Saulės sistemos, gyvūnų. ✎ Tyrinėja, analizuoja kas ir kaip vyksta gamtoje, pastebi gyvosios ir negyvosios gamtos vienovę. ✎ Žaidimų metu susipažįsta su medžiagomis, išsiaiškina, kad jos būna kietos (mediena, popierius, stiklas, plastikas), skystos (vanduo) ir dujinės (oras), tyrinėja jų savybes. ✎ Tausoja išteklius: mokosi taupiai naudoti vandenį, popierių, priemones, nešvaisto jų be reikalo. Supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtinę ir kultūrinę aplinką, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą.	
Pasiekimų sritis „Matematinis mąstymas“		
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.	0-3 m.	Ugdymo(si) kontekstai.
Esminiai gebėjimai.	✎ Supranta, kad žodžiai „vienas“, „du“, „trys“ siejami su atitinkamu daiktų kiekiu. ✎ Įvairiais būdais lygina daiktų dydžius (ilgas-trumpas, aukštas-žemas, pilnas-tuščias ir kt.), formas, spalvas.	Kuriama universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Žaismingų situacijų metu, vaikai tyrinėja, atlieka įvairius bandymus, eksperimentuoja,

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. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amžiaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 11-12 psl.	✂ Įsitraukia į eksperimentines ilgio (pločio, aukščio), masės, tūrio palyginimo veiklas. ✂ Bando skaičiuoti daiktų kiekį iki 5-ių. 4-(5)6 m. ✂ Pats rūšiuoja, skirsto daiktus į kategorijas: pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą, pradeda rūšiuoti pagal du požymius. ✂ Daiktus pažįsta juos stebėdami, sugretindami, palygindami, grupuodami, rikiuodami nuo mažiausio iki didžiausio, komponuodami, konstruodami. ✂ Atpažįsta dvimates figūras (skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį), trimates figūras (kubą, rutulį). ✂ Žaidybinėse situacijose mokosi apibūdinti ir palyginti daiktų pagrindinius elementus, grupuoti (pagal vieną požymį), komponuoti, konstruoti skirtingų dydžių figūrų (objektų) sekas. ✂ Įsitraukia į mokytojo inicijuotus žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal (12-os ribose). ✂ Naudodamiesi objektais, piešiniais, kurdami istorijas, vaikai pradeda suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. ✂ Žaidžia skaičiavimo žaidimus (skaičiuotės, pirmas-antras, kortelių žaidimai ir kt.), naudojami planšete, išmaniąją lenta. ✂ Žaidžia siužetinius, vaidmeninius žaidimus „Parduotuvė“, „Bankas“, gaminasi, kuria „pinigus“.	atranda naujus dalykus sau prieinamais būdais. Ugdymo(si) metodai, būdai. Kūrybiniai, didaktiniai žaidimai. STEAM. IKT taikymas. Patirtinė veikla: bandymai, eksperimentai, tyrinėjimai. Išvykos, ekskursijos. Diskusijos, analizė, aptarimai, reflektavimas.
Pasiekimų sritis „Skaitmeninis sumanumas“		
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	0-3 m. ✂ Tyrinėja aplinkoje esančius išmaniuosius daiktus be ekranų (žaislai, robotukai, muzikinės knygelės ir k.t.), bando juos įjungti, išjungti, išbando jų veikimo galimybes. 4-(5)6 m.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriama universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, realių ir virtualių aplinkų kūrimo ir tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai.

Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 12-14 psl.	✳ Ribojant laiką (iki 0,5 valandos per dieną), naudojasi skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu (vaizdo įrašais, žaidimais, garsinėmis knygelėmis, ugdomosiomis programėlėmis ir kt.) ✳ Mokytojo padedami ir prižiūrimi, tikslingai bendrauja tarpusavyje, su kitų mokyklų vaikais (tarptautiniai projektai). ✳ Žaidžia „kodavimo žaidimus“: užrašo komandų sekas simbolių sekomis ir mokosi jas „perskaityti“ bei atlikti. ✳ Piešia išmaniojoje lentoje, planšetėse naudodami įvairias programas. ✳ Bando atrasti raides skaitmeniniuose įrenginiuose, sieti jas su ranka užrašytomis bei spausdintomis raidėmis, rašo spausdintines raides ar skaitmenis ranka ir kompiuteriu. ✳ Mokytojų padedami skaitmeninėmis priemonėmis naudojasi saugiai ir atsakingai. ✳ Varto, skaito interaktyvias knygas. ✳ Susipažįsta su saugaus elgesio internete taisykles. ✳ Mokosi savarankiškai naudotis mikroskopu, robotais BEE-BOT, Loti, ir kitomis išmaniosiomis priemonėmis STEAM laboratorijoje.	Žaidybinių situacijų metu kuriamos sąlygos atliepti prigimtinių vaikų smalsumą, alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis patirti ir pažinti, plėtoti vaikų skaitmeninį sumanumą, informatinį mąstymą. Ugdymo(si) metodai, būdai. Interaktyvūs žaidimai. Pokalbiai, diskusijos, analizė, reflektavimas. STEAM. IKT taikymas.
Pasiekimų sritis „Kalbų supratimas“		
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės,	0-3 m. ✳ Palaiko akių kontaktą, akimis ieško garsų šaltinio, trumpam sutelkia dėmesį, šypsosi. ✳ Palankiai reaguoja į knygelių skaitymą (vartymą, klausymą), jas liečia, emociškai reaguoja į pažįstamus žmonių, gyvūnų ar daiktų paveikslėlius. ✳ Bando palikti ženklus popieriuje, smėlyje. ✳ Įsitraukia į žaidimus, kartoja dainelių, skanduočių skiemenis, žodžius,	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, kalbų įvairovės, kultūrinių dialogų kontekstai. Vyrauja kalbinės ir žaidybinės situacijos, kurių metu plėtojami skirtingi vaikų komunikavimo būdai, verbalinė ir neverbalinė raiška, kalbų pažinimas. Ugdymo(si) metodai, būdai.

amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 14-15 psl.	emocijomis ir judesiais atliepia eilėraščio tekstą ir pasakojimą. ✎ Stengiasi išklaudyti trumpus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių. 4-(5)6 m. ✎ Išklauso, supranta ir reaguoja į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas įvairiose komunikacinėse situacijose. ✎ Supranta ir reaguoja į klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kodėl“, „kaip“, „koks“, kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus. ✎ Domisi rašytinės kalbos elementais ir atkreipia dėmesį į juos savo aplinkoje, iš paveikslėlių supranta arba prisimena knygos turinį. ✎ Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis; atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides, skaitmenis. ✎ Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų, supranta pajuokavimus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau. ✎ Mokosi išklaudyti draugų, suaugusiųjų nepertraukiant.	Knygų, pasakojimų, istorijų, garso įrašų klausymas, atpasakojimas, istorijų kūrimas. Pokalbiai, diskusijos. Kūrybiniai, didaktiniai žaidimai. IKT taikymas.
Pasiekimų sritis „Kalbinė raiška”		
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja,	0-3 m. ✎ Aktyviai bendrauja garsais, gestais, mimika išreiškdamas savo emocijas ir poreikius. ✎ Vartoja garsažodžius, pavadina kai kuriuos objektus ar veiksmus, vartoja trumpus žodžius norams išsakyti. ✎ Domisi skirtingomis rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape, imituoja, brauko, keverzoja, palikdamas ženklus. ✎ 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, atsako į paprastus klausimus. 4-(5)6 m.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriama universalaus dizaino mokymuisi, kalbų įvairovės, kultūrinių dialogų kontekstai. Vyrauja kalbinės ir žaidybinės situacijos, kurių metu plėtojami skirtingi vaikų komunikavimo būdai, verbalinė ir neverbalinė raiška, kalbų pažinimas, skatinama vaikų kalbinė raiška, ir jų subkultūros kūrimas. Ugdymo(si) metodai, būdai.

pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 15-17 psl.	✂ Vientisiniais sakiniais (atsižvelgiant į savo amžių) klausinėja, prašo, pasakoja apie tai, ką jaučia ir jautė, veikia ir veikė. ✂ Žaidžia įvairius žaidimus, kuriuose plėtojamos kalbinės situacijos. ✂ Deklamuoja trumpus eilėraščius, kuria pasakojimus, juos atpasakoja, iliustruoja. ✂ Bando kopijuoti, konstruoti ar kitaip atvaizduoti matomus simbolius, raides, skaičius, aplinkoje matomus žodžius. ✂ Tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį. ✂ Rašo savo vardą (ant popieriaus, žemės, smėlio, planšetiniame kompiuteryje, išmaniojoje lentoje).	Knygų, pasakojimų, istorijų, garso įrašų klausymas, atpasakojimas, istorijų kūrimas. Pokalbiai, diskusijos. Kūrybiniai, didaktiniai žaidimai. IKT taikymas. STEAM. Eksperimentavimas meninėmis priemonėmis.									
Pasiekimų sritis „Estetinis suvokimas“											
Vertybinė nuostata. Domisi, gėrissi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetineis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 17-18 psl.	<table><tr><th>0-3 m.</th></tr><tr><td>✂ Judesiais, kryžstavimu, emocijomis parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.</td></tr><tr><th>4-(5)6 m.</th></tr><tr><td>✂ Pasako, kas patiko – nepatiko, gerai – blogai, gražu – bjauru; ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, piešdamas.</td></tr><tr><td>✂ Pristato, ką nupiešė, sukūrė, pastatė, komentuoja kitų vaikų kūrybą.</td></tr><tr><td>✂ Tyrinėjimų metu komentuoja vaizdus, įvardija spalvas, formas, faktūras, estetinius potyrius, gausindamas pirmųjų meninių sąvokų žodyną.</td></tr><tr><td>✂ Mokosi padengti kasdienį ir šventinį stalą, siekdamas estetinio įspūdžio.</td></tr><tr><td>✂ Mokytojų padedami kuria/dalyvauja parodose, konkursuose, projektuose.</td></tr><tr><td>✂ Išvykų, ekskursijų, žygių metu gėrissi artimos aplinkos, gamtos vaizdais, muziejų eksponatais, bando juos atkartoti piešdami, lipdydami ar kt.</td></tr></table>	0-3 m.	✂ Judesiais, kryžstavimu, emocijomis parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.	4-(5)6 m.	✂ Pasako, kas patiko – nepatiko, gerai – blogai, gražu – bjauru; ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, piešdamas.	✂ Pristato, ką nupiešė, sukūrė, pastatė, komentuoja kitų vaikų kūrybą.	✂ Tyrinėjimų metu komentuoja vaizdus, įvardija spalvas, formas, faktūras, estetinius potyrius, gausindamas pirmųjų meninių sąvokų žodyną.	✂ Mokosi padengti kasdienį ir šventinį stalą, siekdamas estetinio įspūdžio.	✂ Mokytojų padedami kuria/dalyvauja parodose, konkursuose, projektuose.	✂ Išvykų, ekskursijų, žygių metu gėrissi artimos aplinkos, gamtos vaizdais, muziejų eksponatais, bando juos atkartoti piešdami, lipdydami ar kt.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, žaismės kontekstai. Kuriamą vaizduotę, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Kuriamos sąlygos vaikams patirti kūrybos laisvę, išgyventi netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius. Ugdymo(si) metodai, būdai. Siužetiniai, vaidmeniniai, kūrybiniai žaidimai. Išvykos, ekskursijos, žygiai. STEAM. IKT taikymas. Eksperimentai, bandymai su įvairiomis (tradicinėmis ir netradicinėmis) priemonėmis.
0-3 m.											
✂ Judesiais, kryžstavimu, emocijomis parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.											
4-(5)6 m.											
✂ Pasako, kas patiko – nepatiko, gerai – blogai, gražu – bjauru; ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, piešdamas.											
✂ Pristato, ką nupiešė, sukūrė, pastatė, komentuoja kitų vaikų kūrybą.											
✂ Tyrinėjimų metu komentuoja vaizdus, įvardija spalvas, formas, faktūras, estetinius potyrius, gausindamas pirmųjų meninių sąvokų žodyną.											
✂ Mokosi padengti kasdienį ir šventinį stalą, siekdamas estetinio įspūdžio.											
✂ Mokytojų padedami kuria/dalyvauja parodose, konkursuose, projektuose.											
✂ Išvykų, ekskursijų, žygių metu gėrissi artimos aplinkos, gamtos vaizdais, muziejų eksponatais, bando juos atkartoti piešdami, lipdydami ar kt.											

Pasiekimų sritis „Meninė raiška“		
Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 18-22 psl.	0-3 m. ✎ Žaisdami muzikinius žaidimus mokosi ploti, trepsėti, siūbuoti ar skanduoti savarankiškai. ✎ Patirdami ir įvardydami muzikos sąvokas (garsiai – tyliai; ilgas – trumpas; tas pats – skirtingas; linksmas – liūdnas), vaikai bando suprasti, atlikti muziką ir mėgautis ja. ✎ Girdėdami muziką juda natūraliai, džiaugsmingai, spontaniškai. ✎ Supranta judėjimo tempą, juda greitai arba lėtai, jaučia ritmą, instinktyviai šokinėja pagal tolygų ritmą. ✎ Spontaniškai tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones: jas liečia, judina, brauko, spaudo, tepioja dažais, pirštukais, pastebi pėdsaką, spalvą, liniją, dėmę, pajaučia tekstūrą, skirtingų faktūrų medžiagiškumo paviršius.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalus dizaino, kūrybinių dialogų, žaismės kontekstai. Kuriamą vaizduotę, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Kuriamos sąlygos vaikams patirti kūrybos laisvę, išgyventi netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius.
	4-(5)6 m. ✎ Dainuoja, skanduoja ir ritmiškai atlieka eilėraščius. ✎ Klausosi mokytojų parinktos įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos, plečia savo muzikinį ir meninį žodyną. ✎ Pasirodymų, projektų, spektaklių pagalba perpranta etiketo ir scenos kultūros taisykles. ✎ Piešia, kuria ant tradicinių ir netradicinių paviršių (veidrodys, popieriaus lapas, medžio lapai, vandens paviršius, maistinė plėvelė ir kt.) panaudodami įvairias priemones: pirštus, delnus, teptukus, pagaliukus, plunksnas, šiaudelius, ausų krapštukus, medžių lapus ir kt. ✎ Eksperimentuoja maišydami spalvas ir atranda naujus atspalvius. ✎ Išbando įvairias grafikos technikas (monotipija, grotažas, koliažas).	Ugdymo(si) metodai, būdai. Siužetiniai, vaidmeniniai, kūrybiniai žaidimai. Išvykos, ekskursijos. Pokalbiai, diskusijos, teminės savaitės, parodos, projektai. STEAM. IKT taikymas. Eksperimentai, bandymai su įvairiomis (tradicinėmis ir netradicinėmis) priemonėmis.

	✂ Konstruoja, kuria erdvines figūras iš popieriaus, gamtinės medžiagos, antrinių žaliavų. ✂ Dainuoja, niūniuoja, ritmikuoja savo kūrybos dainas, jas papildo judesiais, bando įkūnyti personažą. ✂ Atpažįsta tylą kaip svarbų muzikos elementą. ✂ Muzikuoja kūno perkusija ir instrumentais. ✂ Savarankiškai kuria šokio kompozicijas. ✂ Žiūrėdami informacinius vaizdo įrašus susipažįsta su įvairiais šokio žanrais, skirtingais šokių būdais (šokti vienam, šokti poroje, šokti ratelyje ir kt.). ✂ Tyrinėja garsų pasaulį susipažindamas su muzikiniais instrumentais, išbando jų veikimo galimybes, bando juos ritmiškai panaudoti. ✂ Siužetinių, vaidmeninių žaidimų metu atlieka simbolinius vaidmenis, naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas.	
Pasiekimų sritis „Kūrybiškumas“		
Vertybinių nuostatų. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	0-3 m. ✂ Domisi daiktais, atranda jų veikimo principus, naudoja juos pagal paskirtį arba nebūtinai. ✂ Domisi meno priemonėmis, jas išbando sau suvokiamais būdais.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, žaismės kontekstai. Kuriamas vaizduotės, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Kuriamos sąlygos vaikams patirti kūrybos laisvę, išgyventi netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius.
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.	4-(5)6 m. ✂ Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafinais vaizdais. ✂ Daiktus kūrybiškai panaudoja žaidimuose ne pagal paskirtį. ✂ Kuria improvizacinius vaidinimus sau ir draugams. ✂ Kuria žaidimui aplinką, reikalingus daiktus (pinigus, apdovanojimus, prekes ar kt.),	Ugdymo(si) metodai, būdai. Siužetiniai, vaidmeniniai, kūrybiniai žaidimai. Išvykos, ekskursijos žygiai. STEAM.
Nuoroda į pasiekimų aprašą:		

https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 22-23 psl.	✳ Vaidmeniniuose, siužetiniuose žaidimuose naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, giliai išgyvena kuriamas situacijas ir kartu mokosi tiksliau, aiškiau, autentiškai, kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus kitiems vaikams ir artimiesiems suaugusiesiems. ✳ Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą. ✳ Kūrybinėse veiklose drąsiai eksperimentuoja, išbando naujas technikas, panaudoja netradicines priemones.	IKT taikymas. Eksperimentai, bandymai su įvairiomis meninėmis (tradicinėmis ir netradicinėmis), priemonėmis, antrinėmis žaliavomis.
Pasiekimų sritis „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. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 24-25 psl.	0-3 m.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Ugdymo(si) metodai, būdai. Kūrybiniai, didaktiniai, komandiniai žaidimai. STEAM. IKT taikymas. Pagal amžių pritaikyti eksperimentai, bandymai, tyrinėjimai STEAM laboratorijoje. Išvykos, ekskursijos. Diskusijos, aptarimai, analizė, reflektavimas. Pritaikyta lauko aplinka palanki tyrinėjimui (įrengti vabalų viešbučiai, paukščių inkilai, lesyklos, nešiojamos tyrinėjimo priemonės: padidinimo stiklai, pipetės, vabalų tyrinėjimo indeliai ir pan.).
	4-(5)6 m.	
	✳ Natūraliai įsitraukia į aplinkoje esančių daiktų ir objektų tyrinėjimą. ✳ Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą. ✳ Išbando naujus tyrinėjimo būdus; tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, skirtingas medžiagų faktūras, išbando žaislus ir daiktus. ✳ Atranda, kad figūromis ir objektais erdvėje galima manipuliuoti: apversti, pasukti, pastumti. ✳ Taiko įvairius daiktų, reiškinių tyrinėjimo ir bandymo būdus. Padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemones ir medžiagas. ✳ Tyrinėja savo kūno ir judėjimo galimybes. ✳ Dalyvauja išvykose, virtualiuose savo gatvės, rajono, miesto ar šalies tyrinėjimuose (atranda įvairius paminklus, gamtines erdves, viešąsias skulptūras ir žaidimų aikšteles). ✳ Tyrinėja žmogaus gyvenimo ciklą, piešia ir samprotauja, kaip atrodys	

	užaugę, ko norėtų išmokti netolimoje ateityje, kuo norėtų tapti tolimoje ateityje. ✂ Bando suprasti, kaip daiktai veikia, kaip tarpusavyje susiję. ✂ Tyrinėja daiktų medžiagiškumą: kietos (mediena, popierius, stiklas, plastikas), skystos (vanduo) ir dujinės (oras), tyrinėja jų savybes. ✂ Tyrinėja vandenį: vandenį užšaldo į ledą, tirpina ledo kubelius, stebi, kaip šiltą dieną vanduo išgaruoja nuo šaligatvio plytelių, samprotauja apie vandens būvius ir ko reikia, kad jie keistųsi. ✂ Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. ✂ Žaisdami atranda fizikinius reiškinius: jėgas (tamprumo – guma, spyruoklė, trinties – vieni batai slysta, kiti – ne), energiją (elektros energija, šilumos energija), paprastuosius mechanizmus (dvivietės sūpuoklės), magnetizmas. ✂ Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	
Pasiekimų sritis „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,	0-3 m.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų ir tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Kuriamos situacijos skatinančios tyrinėjimą, aiškinimąsi ir problemų sprendimą, taip pat patirtinis ugdymo(si) procesas, kuris sudaro galimybes vaikams klausinėti, diskutuoti, spręsti problemas.
	✂ Susidūręs su nesėkme, problema kreipiasi pagalbos į suaugusiuosius, vaikus savo amžiaus tarpniui būdingu būdu: balsu, mimika. ✂ Žaisdamas atlieka dviejų nesudėtingų veiksmų sekas. ✂ Problemos sprendimui išbando kitų siūlomus būdus.	
	4-(5)6 m.	
	✂ Žaisdami tarpusavyje su kitais vaikais patys bando spręsti iškilusias problemas	

įvertina priimtų sprendimų pasekmes. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 25-26 psl.	(pasiskirstyti vaidmenimis, pasidalinti žaislais, priemonėmis, ir kt.). ✂ Samprotauja, diskutuoja apie pasekmes.	Ugdymo(si) metodai, būdai. Pokalbiai, diskusijos. Stebėjimas. STEAM. Bandymai, eksperimentai, tyrinėjimai. Komandiniai, didaktiniai, kūrybiniai žaidimai. IKT taikymas.
Pasiekimų sritis „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. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 26-27 psl.	0-3 m. ✂ Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidimus, pamėgdžioja suaugusįjį. ✂ Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais. ✂ Pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. ✂ Jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą.	Ugdymo(si) kontekstai. Kuriami universalaus dizaino mokymuisi, žaismės kontekstai. Visiems vaikams sudaromos žaislingos sąlygos žaisti ir plėtoti žaidimus, kurti jiems reikalingą aplinką. Ugdymo(si) metodai, būdai. Įvairių rūšių žaidimai. Bandymai, eksperimentai, tyrinėjimai. STEAM. IKT taikymas.
	4-(5)6 m. ✂ Vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesutarimams spręsti. ✂ Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus, tvarkosi pabaigus žaisti. ✂ Buriasi į didesnes 3–5 vaikų grupes. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. ✂ Drauge su kitais vaikais plėtoja tęstinius siužetinius vaidmenų žaidimus pagal įvairias pasakas arba pačių sukurtas situacijas, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus. ✂ Kuria ir laikosi susitarimų žaisdamas.	
Pasiekimų sritis „Mokėjimas mokyti”		

Vertybė 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. Nuoroda į pasiekimų aprašą: https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf 27-28 psl.	0-3 m.	Ugdymo (si) kontekstai. Kuriami universalus dizaino mokymuisi, žaismės, realių ir virtualių aplinkų kūrimo ir tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai. Žaidybinių situacijų metu kuriamos sąlygos atliepti prigimtinių vaikų smalsumą, atrasti įvairius tyrinėjimo ir mokymosi būdus. Ugdymo (si) metodai, būdai. Kūrybiniai, didaktiniai žaidimai. Pokalbiai, diskusijos, analizė, reflektavimas. Išvykos, ekskursijos. STEAM. IKT taikymas.
	4-(5)6 m.	
	✂ Žaidinamas parodo susidomėjimą aplinka, nukreipdamas žvilgsnį, suklusdamas, lytėdamas. ✂ Rūšiuodamas, liksdamas žaislus siekia įgyvendinti norą ar ketinimą (pvz., pasiekti daiktą, įjungti žaislą ir kt.). ✂ Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas. ✂ Imasi iniciatyvos pasirenkant mėgstamą žaislą, daiktą, priemonę, išsiaiškinti kaip jis veikia. ✂ Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokyti. ✂ Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. ✂ Aptaria kas pavyko, kas nepasisekė, ką galėjo daryti kitaip. ✂ Mokosi naudotis tyrinėjimo priemonėmis, mikroskopu, robotais BEE-BOT, Loti, ir kitomis išmaniosiomis priemonėmis STEAM laboratorijoje.	

PARAMA VAIKŲ UGDYMO(SI), MOKYTOJAMS IR ŠEIMOMS

Švietimo pagalbos specialistai teikia grupių mokytojams, meninio ugdymo mokytojams, mokinio padėjėjams pagalbą, orientuotą į ugdymo(si) proceso optimizavimą, kartu aptardami vaikų poreikius, ugdymo(si) galimybes ir planuodami ugdymosi aplinką ir procesą, kad palengvintų vaikų patiriamus sunkumus ir padėtų užtikrinti jų pilnavertį dalyvavimą ugdymo(si) procese.

Lopšelyje-darželyje vadovaujamas nuostata, kad universalus dizainas mokymuisi yra kiekvieno vaiko sėkmingą ugdymąsi laiduojanti įtraukaus ugdymo organizavimo prieiga.

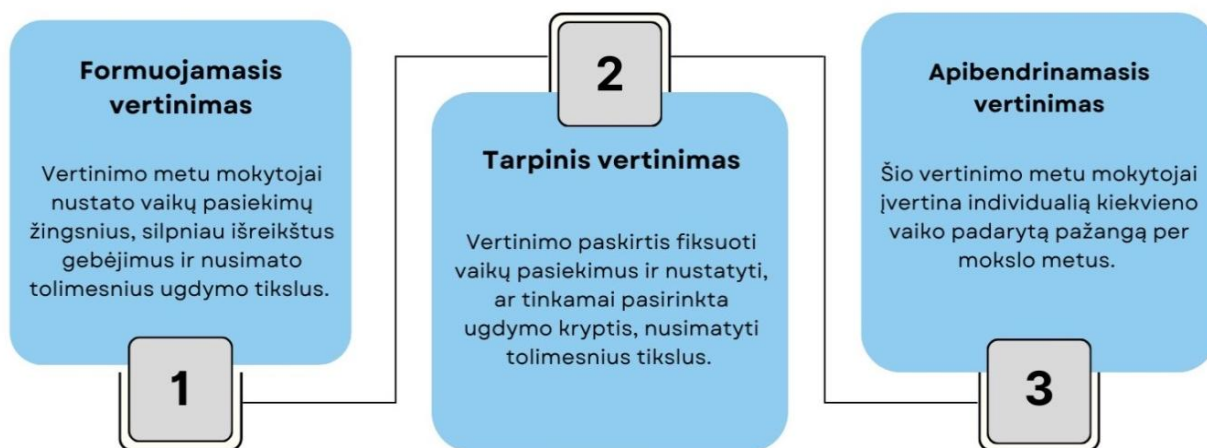
Lopšelyje-darželyje yra sudaryta Vaiko gerovės komisija, kuri atlieka pirminį vaikų ugdymosi poreikių vertinimą, organizuoja ir koordinuoja ugdymo(si) ar kitos pagalbos vaikui teikimą, rūpinasi vaikams saugia ir palankia ugdymo(si) aplinka. Esant poreikiui Vaiko gerovės komisija įtraukia tėvus (globėjus) į bendradarbiaujančią komandą, juos konsultuoja, padėdami suprasti vaiko ugdymosi

poreikius, nukreipia įvertinti vaiko specialiuosius ugdymo(si) poreikius Kauno pedagoginėje psichologinėje tarnyboje.

V. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Vaikų pasiekimų vertinimas yra nuolatinis informacijos rinkimo ir kaupimo procesas apie jų padarytą pažangą pagal ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašo 18 pasiekimų sričių. Vertinimo metu pedagogai įvertina vaikų raidos ypatumus, kokia yra jų pažanga atskirose pasiekimų srityse, atskleidžia potencialias galias, stipriąsias ir tobulintinas sritis. Šis procesas padeda siekti ugdymo ir ugdymosi kokybės. Lopšelyje-darželyje pasiekimų dokumentavimo, stebėsenos ir surinktos informacijos naudojimo procesai vykdomi laikantis visų etikos ir konfidencialumo reikalavimų.

Vaikų pasiekimų vertinimas vyksta nuolat, o jų apibendrinimai atliekami du kartus metuose: rudenį – spalio mėnesį atliekamas formuojamasis, o pavasarį – gegužės mėnesį – apibendrinamasis. Rekomendavus Vaiko gerovės komisijai arba esant poreikiui, sausio mėnesį atliekamas tarpinis vertinimas (žiūrėti 4 pav.).



4 pav. Vaikų pasiekimų vertinimas

Pedagogai vertindami vaikų pasiekimus pasirenka įvairius vertinimo būdus ir metodus: stebėjimą kasdienėje veikloje, veiklos rezultatų analizavimą, pokalbius su tėvais, švietimo pagalbos specialistais, vaikais. Vaikų vertinimo medžiaga (kūrybiniai darbai, piešiniai, nuotraukos, pasakojimų, situacijų

pavyzdžiai ir kt.) kaupiama kiekvieno vaiko individualiame pasiekimų aplanke. Vaiko pasiekimai fiksuojami trumpais komentariais: ką vaikas jau yra pasiekęs, jo pažangą, stiprybes bei tolesnio tobulėjimo žingsnius. Vertinimo procesas padeda pedagogams individualizuoti vaikų ugdymą, planuoti tolesnį ugdymo(si) procesą. Apibendrinti vertinimo rezultatai pateikiami elektroniniame dienynė „Mūsų darželis“ suformuotoje diagramoje pagal Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų apraše pateikiamas 18 pasiekimų sričių. Vaikų pasiekimai aptariami su tėvais (globėjais) individualių pokalbių metu ne mažiau nei kartą per metus.

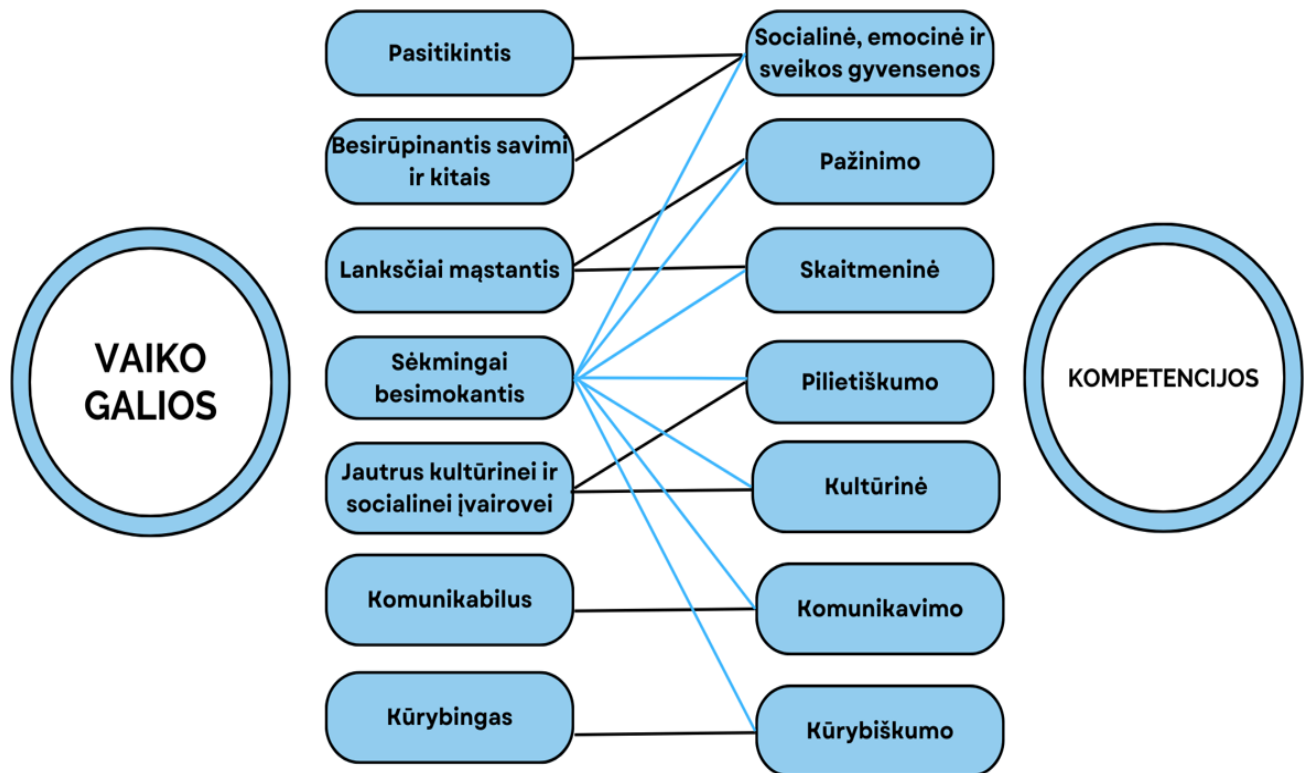
Pedagogai kuria sąlygas ir skatina **vaikų įsivertinimą**: pasidžiaugti savo veikla, aptarti jos procesą ir rezultatus, reflektuoti kas pasisekė, o kas ne, ką daryčiau kitaip.

Siekiant užtikrinti sklandų perėjimą iš kūdikių grupės į lopšelio grupę, iš lopšelio į ikimokyklinę ir iš ikimokyklinės į priešmokyklinio ugdymo grupę, apibendrinta informacija apie vaikų pasiekimus perduodama kitos grupės mokytojoms.

Specialiųjų poreikių turinčių vaikų pasiekimų vertinimą du kartus metuose atlieka švietimo pagalbos specialistai. Mokslo metų pradžioje, įvertinus vaikų individualius gebėjimus, parengiami **švietimo pagalbos planai**, su kuriais pasirašydami susipažįsta vaikų tėvai (globėjai). Esant poreikiui, gavus rekomendacijas iš Kauno pedagoginės psichologinės tarnybos, mokytojos, padedamos švietimo pagalbos specialistų, rengia individualizuotas/pritaikytas ugdymo programas. Specialiųjų ugdymo(si) poreikių vaikų pasiekimai aptariami Vaiko gerovės komisijoje, su jais supažindinamos grupių mokytojos. Sudaromos galimybės tėvams susipažinti su kalbos ugdymo metodikomis, pateikiant vaizdo medžiagą iš jų vaikų logopedinių pratybų.

Vaikų ugdymo(si) dermę bei tęstinumą užtikrina lopšelio-darželio programos ir Priešmokyklinio ugdymo programos svarbiausių ugdymo(si) principų atitiktis ir ugdymo(si) proceso kryptingumas – ugdymo(si) modeliavimas iš vaiko raidos ir ugdymosi perspektyvos, išskirtinis dėmesys žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaikų ugdymui(si).

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų vaikų galių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė (žiūrėti. 5 pav.).



5 pav. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė