PATVIRTINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Tauras” direktoriaus
2026 m. rugsėjo 25 d. įsakymu Nr. V-64

PRITARTA
Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo ir sveikatos departamento
Švietimo skyriaus vedėjo
2026 m. rugsėjo 25 d. įsakymu Nr. ŠV1-189

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „TAURAS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Klaipėdos lopšelis-darželis „Tauras“ (toliau – Įstaiga) yra neformaliojo švietimo mokykla, savivaldybės institucija, priskiriama ikimokyklinio ugdymo mokyklų tipui. Įstaigos adresas: Klaipėdos g. 31, LT-92354 Klaipėda, tel. +370 616 01136, el. pašto adresas: administracija@darzelisauras.lt, interneto svetainės adresas: https://www.darzelistauras.lt/. Ugdymo kalba – lietuvių.

2. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si). Įstaigoje ugdymas(is) grindžiamas į vaiką orientuotu požiūriu, pripažįstant vaiką kaip unikalią, aktyvią, smalsią ir kūrybingą asmenybę, turinčią individualių poreikių, interesų, gebėjimų ir patirties. Vaikas yra aktyvus ugdymo(si) proceso dalyvis, kuris, sąveikaudamas su aplinka, kitais vaikais ir suaugusiaisiais, tyrinėja, kuria, mokosi ir plėtoja savo individualias galias.

Ugdymas organizuojamas atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualumą, užtikrinant emocinį saugumą, savarankiškumą ir galimybę patirti ugdymo(si) džiaugsmą bei sėkmę. Žaidimas, tyrinėjimas ir patirtinė veikla yra pagrindiniai vaikų ugdymo(si) būdai, skatinantys jų iniciatyvumą, kūrybiškumą, bendravimą ir bendradarbiavimą.

Ugdymas(is) grindžiamas humanistine ir konstruktyvistine ugdymo(si) prieigomis bei Universalaus dizaino mokymuisi (UDM) principais. Humanistinė prieiga pabrėžia pagarbius santykius, vaiko saviraišką, emocinę gerovę ir gerą savijautą, o konstruktyvistinė ugdymo samprata – aktyvų vaiko mokymąsi per patirtį, tyrinėjimą, sąveiką ir refleksiją. UDM principai padeda kurti lanksčią ir įtraukią ugdymo(si) aplinką, sudarančią sąlygas kiekvienam vaikui veikti, mokytis ir patirti sėkmę pagal savo galimybes.

Mokytojas yra vaiko ugdymosi partneris, palaikantis jo iniciatyvas, kuriantis prasmingas ugdymo(si) situacijas ir sudarantis sąlygas vaikui žaisti, tyrinėti, kurti bei mokytis per patirtį. Vaikai, šeimos, mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai bendradarbiauja, dalijasi patirtimi ir kuria vaikų ugdymą(si) bei gerovę palaikančią bendruomenę.

3. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės. Vaikų ugdymas(is) sąlygojamas pamatinėmis vertybėmis:

3.1. vaiko orumas – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;

3.2. vaiko gerovė – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;

3.3. saviraiškos laisvė – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;

3.4. lygiavertis dalyvavimas – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, pašalinant ugdymosi kliūtis, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymo(si) procese;

3.5. lygiateisiškumas ir teisingumas – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms Įstaigoje ir už jos ribų;

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

3.7. bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas – pagarba asmeniui grindžiamos demokratinės aplinkos kūrimas, priklausymo bendruomenei jausmo puoselėjimas, atsakomybės už save ir kitus ugdymas(is);

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

4. Vaikų poreikiai. Įstaigos ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) sukuria prielaidas užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių poreikių tenkinimą:

4.1. 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;

4.2. saugumo poreikis – jaustis saugiam, gerbiamam, 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;

4.3. 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;

4.4. komunikavimo poreikis – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniu ir pan.). Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiaisiais priemones ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;

4.5. kūrybinės saviraiškos – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos ir spontaniškų, ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių; unikalūs kiekvieno vaiko poreikiai, tarp jų ir specialieji ugdymosi poreikiai;

4.6. 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;

4.7. Programa taip pat sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymosi poreikius.

5. Tėvų (globėjų) poreikiai. Bendradarbiavimas tarp įstaigos ir šeimos grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, atsakomybe ir lygiavertės partnerystės principais. Įstaiga siekia pažinti kiekvieną vaiką ir jo šeimą, atsižvelgti į individualius vaiko poreikius, šeimos lūkesčius bei bendruomenės susitarimus, kartu ieškoti vaikų ugdymą(si) ir gerovę stiprinančių sprendimų.

Šeimai svarbu, kad vaikas ugdytųsi saugioje, emocinę gerovę užtikrinančioje, kūrybiškumą ir saviraišką skatinančioje aplinkoje. Sudaromos sąlygos vaikų savarankiškumui, bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimams, gebėjimui rūpintis savimi ir kitais bei fizinei ir emocinei gerovei stiprinti.

Tėvams (globėjams) sudaromos galimybės dalyvauti ugdymo(si) procese, bendrose veiklose, projektuose, renginiuose, edukacinėse veiklose ir kuriant ugdymo(si) aplinkas. Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai bendradarbiauja su šeima, dalijasi informacija apie vaiko ugdymąsi, pažangą, pasiekimus ir poreikius. Šeimų nuomonei ir poreikiams pažinti naudojami individualūs pokalbiai, susitikimai, apklausos ir kitos bendravimo bei įsivertinimo formos.

Ypatingas dėmesys skiriamas įtraukiajam ugdymui – šeima ir įstaiga bendradarbiauja

sudarydamos vaikui tinkamas sąlygas dalyvauti ugdymo(si) procese pagal jo individualias galimybes ir poreikius. Įstaiga puoselėja bendrystę su vietos bendruomene, socialiniais partneriais ir kitomis institucijomis, siekdama plėsti vaikų ugdymosi patirtis ir kurti prasmingas mokymosi aplinkas.

6. Regiono ypatumai. Įstaiga įsikūrusi šiaurinėje Klaipėdos miesto dalyje, Tauralaukyje. Artimiausioje aplinkoje gausu vaikų ugdymui(si) tinkamų gamtinių ir edukacinių erdvių – Klaipėdos universiteto STEAM centras, Klaipėdos universiteto botanikos sodas, Danės upė, Minimelts nuotykių parkas ir pėsčiųjų takai. Šios erdvės sudaro galimybes vaikams pažinti gamtinę ir socialinę aplinką per tiesioginę patirtį, tyrinėjimą ir praktinę veiklą.

Klaipėdos miesto gamtinė ir kultūrinė aplinka praplečia vaikų ugdymo(si) galimybes, skatina pažinti savo gyvenamąją vietą, ugdo atsakingą santykį su gamta ir aplinka. Ugdymo(si) procese sudaromos sąlygos mokytis ne tik įstaigos, bet ir artimiausiose aplinkose.

Svarbi regiono ypatumo dalis – bendradarbiavimas su vietos švietimo bendruomene. Plėtojama partnerystė su Klaipėdos Tauralaukio progimnazija, šalia esančiomis ikimokyklinio ugdymo įstaigomis ir kitais socialiniais partneriais. Bendros veiklos ir dalijimasis geraja patirtimi sudaro sąlygas vaikų socialinėms, kultūrinėms ir pažintinėms patirtims plėtoti.

7. Mokyklos savitumas. Klaipėdos lopšelis-darželis „Tauras“ – įtrauki, saugi ir bendrystėje besimokanti ugdymo(si) aplinka, kurios centre yra vaikas – aktyvus, smalsus, kūrybingas, besidžiaugiantis atradimais ir patiriantis sėkmę. Įstaigos savitumas grindžiamas pagarba vaikui, jo individualumo pripažinimu, galimybių atsiskleisti sudarymu ir kiekvieno bendruomenės nario įsitraukimu.

Ypatingas dėmesys skiriamas vaikų fizinei ir emocinei gerovei, sveikai gyvensenai, savarankiškumui, savireguliacijai ir pagarbiems santykiams. Kasdienėse veiklose vaikai skatinami aktyviai judėti, pažinti savo kūną ir poreikius, atpažinti ir išreikšti emocijas, pastebėti kitų poreikius, padėti ir bendradarbiauti. Vaikų socialiniams ir emociniams gebėjimams plėtoti taikomos socialinio emocinio ugdymo programos.

Vaikų smalsumą, iniciatyvumą, kūrybiškumą ir pasitikėjimą savo jėgomis skatina tyrinėjimų ir atradimų kambarėlis, STEAM, žaidybinės ir patirtinės veiklos. Vaikai skatinami stebėti, kelti klausimus, tyrinėti, eksperimentuoti, ieškoti atsakymų, priimti sprendimus ir mokytis iš patirties. Sensorinis kambarys sudaro galimybes pažinti savo pojūčius, atsipalaiduoti, stiprinti emocinę savijautą ir savireguliacijos gebėjimus.

Įvairiose žaidybinėse, kūrybinėse ir patirtinėse veiklose vaikai skatinami reikšti mintis, jausmus ir poreikius, pasakoti, diskutuoti, kurti, improvizuoti ir ieškoti savitų raiškos būdų. Kalbos ir komunikaciniai gebėjimai plėtojami natūraliai bendraujant, žaidžiant, bendradarbiaujant ir dalijantis patirtimi. Esant individualiems vaikų kalbos ir komunikacijos poreikiams, teikiama logopedo pagalba, bendradarbiaujant su vaiku, šeima ir mokytojais bei sudarant sąlygas kiekvienam vaikui sėkmingai dalyvauti ugdymo(si) procese.

Įstaigos bendruomenė puoselėja pagarbą, bendrystę, sveiką gyvenseną ir atsakingą santykį su aplinka. Ugdymo(si) aplinka kuriama vadovaujantis UDM principais, sudarant sąlygas kiekvienam vaikui visavertiškai dalyvauti ugdymo(si) procese, patirti pažangą ir sėkmę. Vaikai, šeimos, mokytojai ir socialiniai partneriai bendradarbiauja, dalijasi patirtimi ir kuria vaikų ugdymą(si) bei gerovę stiprinančią bendruomenę.

8. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas. Programą įgyvendina kvalifikuoti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai, fizinio ir meninio ugdymo mokytojai, neformaliojo ugdymo mokytojas, organizuojantis pažinimo ir tyrinėjimo veiklas, bei švietimo pagalbos specialistai – logopedas ir socialinis pedagogas. Esant poreikiui, vaikams teikiama mokinio padėjėjo pagalba. Specialistai bendradarbiauja tarpusavyje, su mokytojais ir šeima, siekdami užtikrinti kiekvieno vaiko gerovę, ugdymosi sėkmę ir įtrauktį.

Mokytojai ir specialistai nuolat tobulina profesines kompetencijas, dalyvauja kvalifikacijos tobulinimo programose, seminaruose ir metodinėse veiklose, domisi šiuolaikinėmis ugdymo kryptimis, įgyvendina projektus ir dalijasi profesine patirtimi. Ugdymo procese taiko vaikų iniciatyvumą, tyrinėjimą, žaidimą, patirtinį mokymąsi ir kūrybinę raišką skatinančius būdus bei strategijas.

Įstaigoje puoselėjama kolegialaus bendradarbiavimo, komandinio darbo ir besimokančios organizacijos kultūra. Mokytojai ir specialistai bendradarbiauja su šeima, socialiniais partneriais, dalijasi patirtimi ir kartu ieško vaikų ugdymą(si), gerovę ir įtrauktį stiprinančių sprendimų.

9. Programa parengta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis, patvirtintomis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl ikimokyklinio ugdymo programų gairių patvirtinimo“ bei teisiniais dokumentais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo(si) veiklą.

II SKYRIUS
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

10. Programa parengta vadovaujantis svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomąsias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę:

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

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

10.3. 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;

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

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

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

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

10.8. 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;

10.9. 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;

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

10.11. šeimos ir mokyklos partnerystės principas. Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

III SKYRIUS
TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

12. Uždaviniai:

12.1. besirūpinantis savimi ir kitais: sudaryti sąlygas vaikui pažinti savo kūną, jausmus ir poreikius, ugdytis sveikos gyvensenos bei savireguliacijos įpročius, mokytis rūpintis savo ir kitų gerove, atpažinti kito žmogaus emocijas ir poreikius, bendradarbiauti bei atsakingai veikti bendruomenėje;

12.2. pasitikintis: kurti sąlygas, vaikui veikti savarankiškai, rinktis, išsakyti savo nuomonę, inicijuoti veiklas, išbandyti naujus būdus ir įveikti kasdienius iššūkius, stiprinant pasitikėjimą savo jėgomis, gebėjimais ir priimamais sprendimais;

12.3. komunikabilus: sudaryti įvairias galimybes vaikui klausytis, suprasti ir reikšti mintis, jausmus bei poreikius žodžiais ir kitomis komunikacijos priemonėmis, plėsti žodyną, mokytis dialogo, susitarimų ir bendravimo su vaikais bei suaugusiaisiais;

12.4. lanksčiai mąstantis: skatinti vaiką aktyviai pažinti aplinką, kelti klausimus, tyrinėti, stebėti, eksperimentuoti, ieškoti skirtingų atsakymų ir sprendimų, taikyti įgytą patirtį naujose situacijose, ugdantis smalsumą, kritinį mąstymą ir pagarbą aplinkai bei įvairovei;

12.5. sėkmingai besimokantis: kurti prasmingus ir vaikui prieinamus ugdymo(si) kontekstus, kuriuose jis galėtų mokytis per žaidimą, patirtį, tyrinėjimą ir kasdienę veiklą, išbandyti naujus dalykus, reflektuoti savo patirtį ir džiaugtis asmenine pažanga, bendradarbiaujant su šeima ir kitais ugdymo proceso dalyviais;

12.6. kūrybingas: sudaryti sąlygas vaikui laisvai išreikšti save įvairiomis meninės ir kitomis raiškos priemonėmis, kurti, improvizuoti, išbandyti skirtingas medžiagas, idėjas ir veikimo būdus, skatinti vaizduotę, iniciatyvumą bei drąsą kurti savitai;

12.7. jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei: kurti pagarba ir priėmimu grįstą ugdymo(si) aplinką, kurioje vaikas mokytųsi pastebėti ir priimti kitų žmonių skirtumus, suprasti skirtingus poreikius ir patirtis, bendradarbiauti, padėti kitam, spręsti nesutarimus ir jaustis visaverčiu bendruomenės nariu.

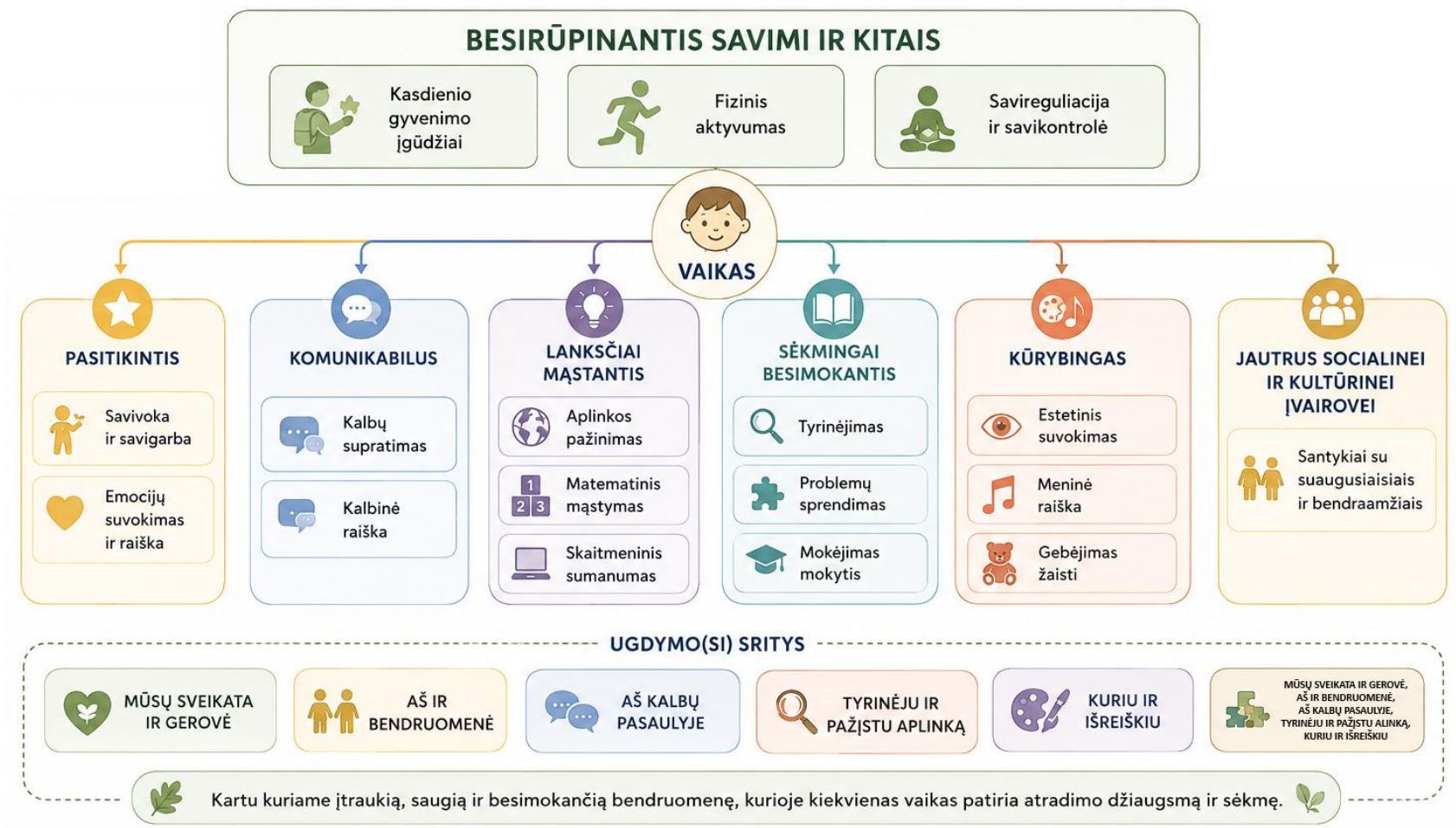
13. Įgyvendinant Programą siekiama, kad vaikas augtų pasitikintis savimi, besirūpinantis savimi ir kitais, gebantis bendrauti ir bendradarbiauti, smalsus, kūrybingas, lanksčiai mąstantis, gebantis mokytis iš patirties ir jautrus socialinei bei kultūrinei įvairovei.

Ugdymo(si) rezultatai atsiskleidžia per vaikų įgytas ir plėtojamas galias bei pasiekimus: gebėjimą savarankiškai veikti ir priimti sprendimus, rūpintis savo sveikata ir gerove, atpažinti ir išreikšti emocijas, užmegzti ir palaikyti santykius, klausytis ir suprantamai reikšti mintis bei jausmus, tyrinėti, kelti klausimus, ieškoti sprendimų, kurti, žaisti, mokytis ir reflektuoti savo patirtį.

Siekiama, kad kiekvienas vaikas pagal savo individualias galias ir galimybes darytų pažangą, patirtų mokymosi ir veiklos sėkmę, gebėtų pritaikyti įgytą patirtį naujose situacijose ir vis aktyviau dalyvautų savo ugdymo(si) procese. Vaiko ugdymo(si) rezultatai vertinami ir stebimi atsižvelgiant į individualią jo pažangą, poreikius, galias ir pasiekimų raidą.

IV SKYRIUS
UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS, APLINKOS

14. Ugdymo turinio įgyvendinimo aspektai. Ugdymo turinys dėliojamas pagal pasiekimų žingsnius. Pasiekimai į grupes jungiami pagal tiksle numatytas vaiko galias (žr. 1 pav.).



1 pav. Klaipėdos lopšelio-darželio „Tauras“ ikimokyklinio ugdymo programos modelis

14.1. AUGINAMA VAIKO GALIA: BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

14.1.1. Pasiekimų sritis – kasdienio gyvenimo įgūdžiai.	
Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.	
Esminiai gebėjimai. Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.	
Pasiekimų srities dėmenys: vaiko asmeniniai valgymo ir mitybos įgūdžiai; kūno švaros ir aplinkos tvarkos palaikymo įgūdžiai; saugaus elgesio įgūdžiai.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Ragauja įvairaus skonio ir konsistencijos maistą, siekia savarankiškai valgyti ir gerti iš puodelio. Balsu ir kūno kalba parodo, kad jaučiasi nepatogiai, šlapia ar nori pakeisti padėtį. **2-asis žingsnis.** Valgo įvairų maistą, savarankiškai geria, mokosi naudotis šaukštu. Kūno ženklais ar žodžiais parodo, kad nori į tualetą. Suaugusiojo padedamas plaunasi ir šluostosi rankas, išpučia nosį, bando savarankiškai nusirengti. **3-iasis žingsnis.** Suaugusiojo padedamas ruošia paprastą maistą, pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Padeda pasirūpinti savo higiena, naudojasi tualetu, prausiasi, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda sutvarkyti savo daiktus ir pradeda laikytis saugaus elgesio susitarimų.	Susipažįsta su įvairiu, sveikatai palankiu maistu, ragauja, tyrinėja jo skonį, kvapą ir konsistenciją. Mokosi savarankiškai valgyti, naudotis stalo įrankiais, gerti iš puodelio, laikytis elementarių elgesio prie stalo taisyklių. Kasdienėse situacijose ugdosi asmens higienos, savitvarkos ir apsirengimo įgūdžius, mokosi tvarkyti savo daiktus ir žaislus. Žaisdami ir veikdami mokosi saugiai elgtis grupėje ir lauke, atsargiai naudotis aplinkoje esančiais daiktais.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Įvardija kelis sveikatai palankius ir saikingai vartotinus maisto produktus, plauna vaisius ir daržoves, padedamas serviruoja stalą, laikosi elgesio prie stalo taisyklių. Dažniausiai savarankiškai naudojasi tualetu, plauna rankas, prausiasi, laikosi kosėjimo ir čiaudėjimo higienos. Padeda apsirengti ir nusirengti, apsiauti batus, sutvarko savo veiklos vietą. Pažįsta šviesoforo spalvas, žino pagrindines saugaus elgesio gatvėje taisykles. Saugiai naudojasi veiklai skirtomis priemonėmis, žino, į ką kreiptis pagalbos ištikus nelaimei. **5-asis žingsnis,** Supranta įvairaus ir sveikatai palankaus maisto svarbą, domisi jo keliu iki mūsų stalo. Savarankiškai serviruoja stalą, tvarkingai valgo, susitvarko pavalgęs. Savarankiškai rūpinasi asmens higiena,	Tyrinėja sveikatai palankų maistą, ragauja, lygina, diskutuoja apie jo naudą sveikatai, mokosi pasirinkti įvairų ir subalansuotą maistą. Praktinėse ir žaidybinėse veiklose plauna, pjausto, sveria vaisius ir daržoves, gamina paprastus patiekalus, serviruoja stalą, mokosi tausoti maistą ir vandenį. Kasdienėse situacijose tobulina asmens higienos, apsirengimo, savitvarkos ir aplinkos tvarkymo įgūdžius, rūpinasi savo ir bendrais daiktais, mokosi rūšiuoti atliekas bei prisidėti prie saugios ir tvarkingos aplinkos kūrimo. Žaisdami, tyrinėdami, vaidindami ir veikdami realiose situacijose mokosi saugaus elgesio grupėje, kieme, gatvėje, gamtoje ir prie vandens.

apsirengia ir nusirengia, susišukuoja. Tvarko žaislus ir veiklos vietą. Laikosi pagrindinių saugaus elgesio gatvėje ir gamtoje taisyklių, supranta, kodėl nesaugu bendrauti su nepažįstamaisiais ar iš jų ką nors imti. Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus, apie neraminančią situaciją pasako patikimam suaugusiajam. Žino, į ką kreiptis iškilus pavojui. **6-asis žingsnis.** Supranta, kokio maisto reikėtų valgyti daugiau, o kokio – mažiau, renkasi sveikatai palankius produktus. Savarankiškai valgo, rūpinasi asmens higiena, pagal poreikį apsirengia ar nusirengia. Rūpinasi savo ir bendrais daiktais, tvarko aplinką. Laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme ir išvykose. Atpažįsta nesaugias situacijas, paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitiniais prietaisais, aštriais daiktais ir pavojingomis medžiagomis taisykles. Supranta savo kūno privatumo ribas, geba pasakyti „ne“ ir „stop“. Žino, į ką kreiptis pagalbos ištikus nelaimei, ir pagalbos telefono numerį.	Aiškinasi galimus pavojus, mokosi atpažinti nesaugias situacijas ir tinkamai į jas reaguoti. Mokosi saugoti savo kūną ir asmeninę erdvę, atpažinti tinkamus ir netinkamus prisilietimus, pasakyti „ne“ ir „stop“, kreiptis pagalbos į patikimą suaugusįjį.
Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kalbų įvairovės, kūrybinių dialogų. **Pedagogo vaidmuo:** valgo drauge su vaikais, aiškina, demonstruoja, įvardina, skatina, drąsina, pamoko, padeda, skaito, komentuoja, pasakoja, modeliuoja įvairias situacijas, kalbasi su vaikais. **Strategijos:** ugdymo(si) kontekstų kūrimo, organizuoto ugdymo, dialogo, žaidimo, vaikų mokymo(si) skatinimo vienam iš kito. **Metodai, būdai:** Žaidimas, stebėjimas, analizavimas, vaidmenų žaidimai, kūrybinės dirbtuvės, mėgdžiojimas, pasakojimas, pokalbis, diskusija, demonstravimas, tyrinėjimas, eksperimentavimas ir kt.	
14.1.2. Pasiekimų sritis – 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.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Sėdi, šliaužia, ropoja, stojasi ir pradeda savarankiškai vaikščioti. Tikslingai siekia, paima ir išlaiko daiktus, perima juos iš vienos rankos į kitą, manipuliuoja smulkiais daiktais. Derina rankų judesius ir juos stebi akimis.	Įvairiai juda, vartosi, ropoja, eina, bėga, lipa, siekia ir perkelia daiktus, mokosi išlaikyti pusiausvyrą ir įveikti paprastas kliūtis. Žaisdami su įvairaus dydžio ir formos priemonėmis lavina rankų bei pirštų judesius, akių ir rankos koordinaciją: ima, deda, ridena, mėto, stuksena, dėlioja,

2-asis žingsnis. Įvairiai juda erdvėje: eina pirmyn, atgal ir į šoną, bėga, lipa laiptais, įveikia nesudėtingas kliūtis. Ridena, meta ir gaudo kamuolį. Tikslingai naudoja rankų ir pirštų judesius: paima, deda, įdeda, išima, pasuka, ploja. Tobulėja akių ir rankų koordinacija. **3-iasis žingsnis.** Išlaiko pusiausvyrą, eina, bėga keisdamas kryptį ir greitį, įveikia įvairias kliūtis, lipa laiptais pakaitiniu žingsniu, šokinėja ir peršoka nedideles kliūtis. Meta, gaudo ir spiria kamuolį. Derina rankų, kojų ir akių judesius atlikdamas įvairius veiksmus su daiktais.	veria, suka, atsuka. Žaidžia judrius ir pirštukų žaidimus, tyrinėja judėjimo galimybes ir patiria judėjimo džiaugsmą.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Išlaiko pusiausvyrą, eina įvairiais būdais, lipa laiptais, bėga keisdamas tempą, šokinėja abiem ir viena koja. Važiuoja triratuku ar balansiniu dviračiu. Žaisdamas judriuosius žaidimus derina judesius su kitais. Tiksliai valdo rankų ir pirštų judesius, naudojasi piešimo ir kirpimo priemonėmis, atlieka kasdienius smulkiosios motorikos veiksmus. **5-asis žingsnis.** Koordinuotai juda įvairiomis kryptimis, bėga vingiuodamas, šokinėja judėdamas pirmyn, lipa kopėtėlėmis. Meta, gaudo ir spiria kamuolį iš įvairių padėčių. Atkreipia dėmesį į kūno poreikį judėti ir ilsėtis, rūpinasi taisyklinga laikysena. Tiksliai atlieka sudėtingesnius veiksmus su smulkiais daiktais, taisyklingai naudojasi pieštuku ir žirklėmis. Konstruoja įvairias, pusiausvyrą išlaikančias konstrukcijas. **6-asis žingsnis.** Ištvermingai juda, bėga ilgesnius atstumus, šoka į tolį ir aukštį, laisvai orientuojasi erdvėje. Žaisdamas koordinuoja judesius ir prisitaiko prie kitų. Atpažįsta kūno siunčiamus poilsio ir judėjimo poreikio ženklus, rūpinasi taisyklinga laikysena. Vikriai, tiksliai ir kruopščiai atlieka smulkiosios motorikos veiksmus, tiksliai valdo pieštuką ir žirkles. Kuria sudėtingesnes konstrukcijas ir statinius.	Žaisdami ir atlikdami įvairias fizines veiklas lavina pagrindinius judėjimo gebėjimus: eina, bėga, šokinėja, laipioja, ropoja, šliaužia, lenda, meta, gaudo, spiria, važiuoja. Įveikia įvairias kliūtis, keičia judėjimo kryptį, tempą ir būdą, lavina pusiausvyrą, koordinaciją, orientaciją erdvėje ir kūno valdymą. Žaidžia individualius, porinius ir komandinius judriuosius žaidimus, mokosi derinti savo judesius su kitais, reaguoti į signalus ir laikytis žaidimų taisyklių. Naudodami įvairias priemones – kamuolius, lankus, virves, triratukus, dviratukus, kopėtėles ir kt. – tyrinėja judėjimo galimybes ir stiprina fizines galias. Kūrybinėse veiklose judesiais perteikia gyvūnų, personažų ir įvairių objektų ypatybes. Kasdienėje veikloje lavina smulkiąją motoriką, rankų miklumą ir akių bei rankos koordinaciją: piešia, kerpa, konstruoja, dėlioja, veria, naudojasi įvairiais įrankiais. Mokosi atpažinti kūno siunčiamus signalus, suprasti poilsio ir judėjimo svarbą, rūpintis savo kūno savijauta ir saugiai judėti įvairiose aplinkose.
Ugdymosi kontekstai: judraus patyriminio mokymosi, universalaus dizaino mokymuisi, žaismės. **Pedagogo vaidmuo:** kuria palankią aplinką, galimybes pačiam vaikui pasirinkti priimtiniausią būdą žaisti ir veikti. Kalbina, žaidina, motyvuoja įvairiais patraukliais žaislais, demonstruoja ėjimo ir bėgimo būdus, inicijuoja veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip juda kūnas ir atskiros jo dalys. kuria sąlygas kiekvienam vaikui mėgautis judėjimo laisve, veiklų įvairove, kūno pojūčiais, didėjančiomis galiomis valdyti kūną. **Strategijos:** ugdymo(si) kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, organizuoto ugdymo, žaidimo, vaikų mokymo(si) skatinimo vienam iš kito, ugdymo(si) priemonių tikslingo naudojimo(si). **Metodai, būdai:** stebėjimas, analizavimas, pokalbis, kartojimas, tyrinėjimas, eksperimentavimas, žaidimas, estafetės, varžytuvės, sportinės pramogos, viktorinos, svečiai, kūrybiniai darbai ir kt.	

14.1.3. Pasiekimų sritis – 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: gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti; savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas; gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Gerai jaučiasi įprastoje ir saugioje aplinkoje. Nusiramina priglaudžiamas, kalbinamas, klausydamas raminančio balso ar dainavimo. Trumpam sutelkia dėmesį į artimą suaugusįjį, atliepia jo veido išraišką ir balso intonaciją. **2-asis žingsnis.** Pavargęs, išsigandęs ar patyręs kitus nemalonius pojūčius nusiramina padedamas suaugusiojo. Pats ieško nusiraminimo būdų, kreipiasi į artimą suaugusįjį. Pradeda reguliuoti savo dėmesį, emocijų raišką ir elgesį, atsižvelgdamas į suaugusiojo žodžius, balso intonaciją ir veido išraišką. **3-iasis žingsnis.** Jaučiasi saugiai laikydamasis įprastos dienos tvarkos ir ritualų. Nepatirdamas pasitenkinimo veikla, geba atsitraukti, atsisakyti ar kreiptis pagalbos. Padedamas suaugusiojo reguliuoja emocijas ir elgesį kasdienėse situacijose. Pradeda laikytis suprantamų prašymų ir bendrų susitarimų.	Mokosi atpažinti ir išreikšti savo poreikius, emocijas bei kūno siunčiamus signalus mimika, garsais, gestais ir žodžiais. Kasdienėse situacijose ugdosi dienos ritmo pajautą, mokosi derinti aktyvumą ir poilsį, atpažinti nuovargį, mieguistumą ir poreikį nusiraminti. Išbando paprastus nusiraminimo būdus: prašo suaugusiojo pagalbos, glaudžiasi, pasitraukia iš nemalonios situacijos, renkasi raminančią veiklą. Žaisdami ir bendraudami mokosi laukti savo eilės, dalytis, atsižvelgti į kitus, suprasti paveikslėliais perteiktą dienos ritmą ir laikytis paprastų susitarimų.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykdė ar nuvylė, priimdamas suaugusiojo palaikymą. Trumpam sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas savo sumanymo. Pradeda kontroliuoti impulsyvius veiksmus, galinčius pakenkti sau ar kitiems. Supranta netinkamo elgesio pasekmes, padedamas laikosi grupės tvarkos, susitarimų ir taisyklių. **5-asis žingsnis.** Randa įvairių nusiraminimo būdų, geba atsitraukti nuo įtampą keliančios situacijos. Veikdamas sutelkia dėmesį ir pastangas, mokosi valdyti impulsyvius veiksmus. Konfliktus sprendžia žodžiais, siūlo galimus sprendimus ir numato jų pasekmes. Laikosi grupės susitarimų ir taisyklių, supranta jų reikšmę ir primena jas kitiems.	Tyrinėja savo emocijas, nuotaikos ir energijos kaitą, mokosi atpažinti kūno siunčiamus signalus ir suprasti, kada reikia aktyvumo, poilsio ar nusiraminimo. Išbando įvairius emocijų ir įtampos reguliavimo būdus: judėjimą, kvėpavimo ir atsipalaidavimo pratimus, ramią veiklą, pokalbį, pasitraukimą iš įtampą keliančios situacijos. Žaisdami ir veikdami mokosi sutelkti bei perkelti dėmesį, valdyti impulsus ir elgesį, išlaukti, atidėti norų patenkinimą, atkakliai siekti tikslo. Susidūrę su sunkumais ar konfliktais mokosi apmąstyti situaciją, numatyti savo elgesio pasekmes, ieškoti taikių sprendimų, prireikus kreiptis pagalbos ir ją priimti.

6-asis žingsnis. Savarankiškai pasirenka ir taiko nusiraminimo bei atsipalaidavimo būdus. Siekdamas tikslo geba atidėti norų patenkinimą ir kontroliuoti savo elgesį sudėtingose situacijose. Ieško taikių konfliktų sprendimo būdų, stengiasi valdyti pyktį ir neįskaudinti kitų. Supranta susitarimų ir taisyklių prasmę, dažniausiai jų laikosi. Lanksčiai prisitaiko prie dienos ritmo ir veiklos pokyčių.	Kasdienėse situacijose ir žaidimuose mokosi laikytis susitarimų, taisyklių ir dienos ritmo, suprasti jų prasmę ir naudą. Kartu su kitais kuria grupės taisykles, planuoja veiklą, mokosi prisitaikyti prie dienos ritmo ir veiklos pokyčių, ugdosi atsakomybę už savo elgesį ir jo poveikį kitiems.
Ugdymosi kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, judraus patyriminio mokymosi. **Pedagogo vaidmuo:** skatina, žaidžia kartu su vaikais, demonstruoja, padeda, guodžia, apkabina, nuramina, nukreipia dėmesį, kalbina, moko dalintis, moko palaukti savo eilės, globoja, atliepia poreikius. **Strategijos:** ugdymo(si) situacijų moderavimo („čia ir dabar"), dialogo, žaidimo, ugdymo(si) kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo. **Metodai, būdai:** stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, inscenizacija, savęs pažinimas, žaidimai, filmukai, situacijų analizavimas, aptarimas ir kt.	

14.2. AUGINAMA VAIKO GALIA: PASITIKINTIS

14.2.1. 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.	
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.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Tyrinėja savo kūną, stebi jo judesius, atpažįsta savo vardą. Akių kontaktu, veido išraiška, balsu ir gestais palaiko ryšį su artimais žmonėmis. Džiaugsmingai reaguoja į įprastus žaidinimus, daineles ir bendravimą įvairiomis kalbomis. **2-asis žingsnis.** Atpažįsta save veidrodyje ir nuotraukose, parodo ar įvardija kai kurias kūno dalis. Pastebi savo gebėjimus ir jais džiaugiasi, išreiškia norus, renkasi mėgstamus žaislus ir veiklas. Jaučia prieraišumą artimiems suaugusiesiems, domisi kitais vaikais. Įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, šventes, renginius, klausosi tautosakos.	Tyrinėja savo kūną, jo galimybes ir pojūčius, atpažįsta save veidrodyje, nuotraukose, mokosi įvardyti savo kūno dalis, vardą ir amžių. Kasdienėse situacijose stiprina savarankiškumą, išreiškia savo norus, pomėgius ir poreikius, džiaugiasi savo gebėjimais ir pasiekimais. Per žaidimus, bendras veiklas ir bendravimą su suaugusiaisiais bei vaikais ugdosi priklausymo šeimai ir grupei jausmą, mokosi pastebėti žmonių panašumus ir skirtumus. Susipažįsta su artimosios kultūrinės aplinkos simboliais, tautosaka, muzika, tradicijomis ir šventėmis.

<table>
<tr><td>3-iasis žingsnis. Tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, įvardija pagrindines kūno dalis, pasako savo vardą, amžių ir apie save kalba pirmuoju asmeniu. Siekia savarankiškumo ir pasitikėjimo savo gebėjimais. Jaukiai jaučiasi pažįstamoje aplinkoje, domisi kitų vaikų veikla. Domisi grupės kultūrine aplinka, palankiai reaguoja į kitakalbius vaikus, suaugusiuosius ir svečius.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Pavaizduoja ir apibūdina kai kurias savo kūno savybes, pastebi savo ir kitų išvaizdos panašumus bei skirtumus. Supranta ir įvardija savo bei kitų jausmus ir norus, jaučiasi patenkintas savimi. Vaizduoja savo šeimą, supranta save kaip jos narį. Įsitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. Supranta, kad žmonės gali kalbėti skirtingomis kalbomis, dalijasi savo kultūrine patirtimi, domisi kitų kultūrų simboliais. Prisiima nedideles atsakomybes, reiškia savo nuomonę.
5-asis žingsnis. Tyrinėja savo kūno galimybes, asmeninę ir bendrą erdvę, domisi kūno viduje vykstančiais procesais. Supranta savo tapatumo tęstinumą, atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, kalba apie savo ateitį. Jaučiasi šeimos ir grupės nariu, pasakoja apie jų gyvenimą. Domisi savo gimtąja kalba, šalies kultūra ir simboliais, pastebi jos panašumus bei skirtumus su kitomis kultūromis.
6-asis žingsnis. Tyrinėja savo kūno augimą ir jo veiklą, pastebi bei apibūdina kūno pokyčius ir pojūčius. Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, tyrinėja įvairius socialinius vaidmenis. Aktyviai dalyvauja šeimos, grupės ir bendruomenės veiklose, prisideda prie bendrų sprendimų. Domisi savo ir kitų šalių kultūra, kalba, simboliais, žmonių gyvenimo būdu, pastebi panašumus ir skirtumus. Supranta, kad visi žmonės yra lygūs, domisi savo bendruomenės vertybėmis, teisėmis ir pareigomis.</td><td>Tyrinėja savo kūną, jo augimą, galimybes ir pokyčius, mokosi atpažinti savo savybes, gebėjimus, stiprybes, pomėgius ir poreikius. Tyrinėdami žmogaus gyvenimo ciklą, savo ateitį ir galimus vaidmenis, mokosi kelti tikslus, išbandyti naujus dalykus, priimti klaidas ir atkakliai siekti rezultato. Mokosi pažinti ir saugoti savo asmeninę erdvę bei privatumą, gerbti savo ir kitų ribas.
Dalyvaudami šeimos, grupės ir bendruomenės veiklose ugdosi priklausymo jausmą, mokosi bendradarbiauti, išsakyti savo nuomonę, priimti sprendimus, prisiimti atsakomybę, tartis ir spręsti nesutarimus. Tyrinėja žmonių panašumus ir skirtumus, mokosi priimti kitoniškumą, gerbti kitų kultūras, kalbas ir gyvenimo būdą.
Vaikai domisi savo gimtąja kalba, kultūra, šalies simboliais ir tradicijomis, susipažįsta su kitomis kultūromis ir šalimis, tyrinėja jų panašumus bei skirtumus. Ugdosi pilietinį tapatumą, supranta savo teises ir pareigas, mokosi pagarbiai ir lygiavertiškai bendrauti su kitais.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymosi kontekstai: kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės.
Pedagogo vaidmuo: glaudžia, žaidina, kutena, kykuoja, rengia, kalbina, taiko, padeda, siūlo, įvardina, pakomentuoja, paremia (vaikus), organizuoja, pasakoja, parengia edukacines aplinkas, tikslingai parenka vaizdo medžiagą, komunikuoja, inicijuoja veiklas.
Strategijos: dialogo, vaikų ir mokytojų kūrybinėmis sąveikomis, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, ugdymo(si) situacijų moderavimo („čia ir dabar“), mokymo(si) skatinimo vienam iš kito.
Metodai, būdai: stebėjimas, diskusija, pokalbis, eksperimentavimas, projektinis darbas, žaidimai, grupinis darbas, projektinė veikla, mokymasis per patirtį, pasakojimas, kūrybinė vizualizacija ir menas, muzikos ir garso interpretacijos, kūrybinis problemų sprendimas ir kt.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">14.2.2. Pasiekimų sritis – emocijų suvokimas ir raiška.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pasiekimų srities dėmenys: savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas; kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos; savo ir kitų žmonių jausmų apmąstymas.</td></tr>
<tr><td>Pasiekimų žingsniai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia pagrindines emocijas – džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Nerimauja atsiskirdamas nuo tėvų ar pamatęs nepažįstamą žmogų, džiaugiasi artimiesiems sugrįžus. Atspindi suaugusiojo ar kito vaiko emocijas.
2-asis žingsnis. Įvairiu intensyvumu reiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę ir pyktį, jo nuotaikos greitai kinta. Atpažįsta ir atliepia kitų vaikų bei suaugusiųjų emocijas.
3-iasis žingsnis. Pradeda atpažinti ir įvardyti savo emocijas, atranda savitus jų raiškos būdus. Pastebi kitų emocijas, domisi jų raiška ir pagal situaciją į jas reaguoja.</td><td>Įvairiais būdais – mimika, balsu, gestais, judesiais ir žodžiais – išreiškia savo emocijas ir mokosi jas atpažinti bei įvardyti. Naudodami emocijų veidelius, paveikslėlius, nuotraukas, muziką ir judesį tyrinėja skirtingas emocijas bei jų raišką. Stebi ir atpažįsta kitų vaikų bei suaugusiųjų emocijas, mokosi į jas reaguoti, išreikšti rūpestį ir ieškoti suaugusiojo pagalbos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Atpažįsta ir pavadina skirtingose situacijose kylančias emocijas, jas išreiškia mimika, balsu, judesiu ar vaizdu. Atpažįsta kitų emocijas pagal veido išraišką ir elgesį, į jas atliepia. Pradeda suprasti, kad toje pačioje situacijoje žmonės gali jaustis skirtingai.
5-asis žingsnis. Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija jų priežastis. Dažniausiai juos išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais. Pastebi ir komentuoja kitų emocijas bei jausmus, pradeda suprasti savo žodžių ir veiksmų poveikį kitiems. Apie jausmus komunikuoja žodžiu, piešiniu ar kitais būdais.
6-asis žingsnis. Apibūdina savo emocijas ir jausmus, jų priežastis bei raiškos būdus. Atpažįsta kitų emocijas pagal mimiką, balsą ir kūno kalbą, pastebi, kai kitam reikia pagalbos, ir stengiasi ją suteikti. Kalbasi apie tinkamus emocijų raiškos būdus ir būdus, padedančius nusiraminti ar pasijusti geriau.</td><td>Tyrinėja ir įvairiais būdais – mimika, balsu, judesiu, piešiniu, muzika, šokiu, žodžiais – išreiškia emocijas ir jausmus. Mokosi juos atpažinti, pavadinti, susieti su konkrečiomis situacijomis ir suprasti jų priežastis. Naudodami emocijų veidelius, paveikslėlius, veidrodį, pasakojimus ir grožinės literatūros kūrinius aptaria skirtingas emocines patirtis.
Vaidmeniniuose ir kūrybiniuose žaidimuose tyrinėja kitų žmonių jausmus, mokosi atpažinti emocijas iš veido išraiškos, balso, kūno pozos ir elgesio, suprasti, kad toje pačioje situacijoje žmonės gali jaustis skirtingai. Mokosi pastebėti, kai kitam reikia pagalbos, parodyti rūpestį, išreikšti palaikymą ir pagarbiai komunikuoti apie jausmus.
Kasdienėse situacijose mokosi tinkamai išreikšti savo emocijas, kalbėtis apie tai, kas supykdė, nuliūdino ar pradžiugino, ieškoti priimtinų būdų spręsti emocines situacijas ir kreiptis pagalbos.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymosi kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kūrybinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų judraus patyriminio mokymosi.</td></tr>
</table>

Pedagogo vaidmuo: užtikrina jautrų ir pastovų emocinį ryšį su vaiku, savo pavyzdžiu rodo tinkamo bendravimo ir elgesio modelį, kuria emociniu saugumu grįstą ugdymo(si) aplinką, jautriai reaguoja į vaikų emocijas, jas atliepia ir padeda jas įvardyti, taiko personalizuotus nusiraminimo būdus, kartu pabūna nusiraminimo erdvėje, įtraukia į veiklas, skatinančias pozityvias emocijas: skaito istorijas, rodo filmukus, palaiko vaikų emocinę savijautą kasdienėje veikloje. **Strategijos:** ugdymo kontekstų kūrimo, dialogo, žaidimo, ugdymo(si) situacijų moderavimo. **Metodai, būdai:** stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kt.

14.3. AUGINAMA VAIKO GALIA: KOMUNIKABILUS

14.3.1. Pasiekimų sritis – 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 prasmes, 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 prasmes; domėjimasis tekstu, raidėmis ir simboliais; gebėjimas suprasti amžių atitinkančius meninius ir informacinius tekstus.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Reaguoja į žodinį ir nežodinį bendravimą, palaiko akių kontaktą, keičiasi veido išraiškomis ir garsais, atliepia skirtingas intonacijas. Atpažįsta pasikartojančius garsus, ritmus, judesius ir vaizdus. Domisi knygelėmis, paveikslėliais, muzikos ritmu, žaidinimais. **2-asis žingsnis.** Klausosi suaugusiųjų ir vaikų kalbos, mimika, gestais ir žodžiais į ją reaguoja. Supranta artimos aplinkos daiktų ir veiksmų pavadinimus, paprastus sakinius bei klausimus, mokosi naujų žodžių. Domisi knygelėmis, paveikslėliuose atpažįsta pažįstamus objektus, mėgdžioja rašančius, palieka ženklus. Įsitraukia į žaidinimus, daineles, skanduotes ir trumpus tekstus. **3-iasis žingsnis.** Trumpam susikaupia klausydamasis, supranta dažnai vartojamus žodžius, paprastus sakinius, klausimus ir nuoseklius prašymus, greitai mokosi naujų žodžių. Supranta kūno kalbą, mimiką, gestus, simbolius ir paveikslėlius. Domisi knygomis, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta. Klausosi trumpų tekstų, jų prasmę perteikia žodžiais, judesiais, žaisdamas ar vaidindamas.	Klausosi suaugusiųjų ir kitų vaikų kalbėjimo, įvairių aplinkos garsų, dainelių, eilėraščių, pasakojimų, mokosi suprasti žodžius, paprastus nurodymus ir trumpus tekstus. Reaguoja į žodinę ir nežodinę informaciją – balso intonaciją, mimiką, gestus, kūno kalbą, vaizdus ir simbolius. Žaisdami garsų, ritmo ir kalbinius žaidimus, tyrinėja kalbos skambesį, kartoja garsus, skiemenis ir žodžius. Domisi knygomis, paveikslėliais, ženklais ir rašytinės kalbos pavyzdžiais, stebi rašančius suaugusiuosius, patys kuria įvairius ženklus ir žymes. Klausydamiesi tekstų, dainelių ir pasakojimų, mokosi suprasti jų turinį, atpažinti veikėjus, įvykius ir juos perteikti judesiais, žodžiais ar žaidimu.

<table>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Išklauso ir supranta suaugusiojo ar vaiko kalbą, klausimus, nuoseklius prašymus. Supranta tą pačią mintį, jausmą ar idėją, išreikštą žodžiais, vaizdu, garsu, kūno kalba ar simboliais. Domisi rašytine kalba, atpažįsta kai kurias raides, skaitmenis, savo vardo pirmąją raidę. Domisi knygomis, pagal paveikslėlius supranta jų turinį. Klausosi įvairių tekstų, atsimena svarbesnius įvykius ir juos perteikia žodžiais, judesiais, vaizdu ar žaidimu.
5-asis žingsnis. Supranta sudėtingesnius sakinius, ilgesnių pokalbių ir pasakojimų turinį, stengiasi suprasti kita kalba kalbančius vaikus. Pastebi, kaip žodžiais, vaizdais, garsais ar kitomis priemonėmis perteikiamos mintys ir jausmai. Supranta ryšį tarp garsų ir raidžių, atpažįsta savo vardo ir kitas svarbias raides bei skaitmenis. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, knygomis ir jų sandara, pagal pavadinimą, viršelį ar iliustracijas numano turinį. Klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų.
6-asis žingsnis. Supranta humorą, pajuokavimus, kai kurias perkeltines žodžių reikšmes ir artimoje aplinkoje vartojamus kitos kalbos žodžius. Atpažįsta skirtingų raiškos būdų derinius, perteikiančius mintis ir jausmus. Supranta, kad raštas turi savo taisykles, seka skaitomą tekstą, sieja garsus su raidėmis, atpažįsta dalį abėcėlės raidžių, skiria žodžių garsus ir skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, supranta jų turinį, įvykių eigą ir numato, kas galėtų vykti toliau.</td><td>Aktyviai klausosi ir supranta įvairaus turinio bei stiliaus tekstus, pasakojimus, pasakas, eilėraščius, dainas, informacinę medžiagą, mokosi suprasti pagrindinę mintį, įvykių seką, veikėjų jausmus ir veiksmus. Diskutuodami, klausdami ir atsakydami plėtoja gebėjimą suprasti kitų išsakomas mintis, idėjas ir jausmus.
Tyrinėdami kalbą žaidžia garsų, ritmo, skiemenavimo ir rimavimo žaidimus, domisi žodžių skambesiu, raidėmis ir jų ryšiu su garsais. Atpažįsta savo ir kitų svarbias raides, tyrinėja žodžius, knygų struktūrą, įvairius rašytinius tekstus, ženklus ir simbolius. Eksperimentuoja rašytine raiška, kopijuoja, kuria ženklus, raides ir žodžius.
Klausydamiesi ir tyrinėdami skirtingomis kalbomis pateikiamą informaciją, susipažįsta su kalbų įvairove, mokosi suprasti kitų kalbų žodžius, naudotis mimika, gestais, vaizdais ir kitomis raiškos priemonėmis. Vaidindami, pasakodami, perpasakodami ir žaisdami perteikia girdėtų bei matytų tekstų turinį, kūrybiškai interpretuoja jų veikėjus, įvykius ir idėjas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kūrybinių dialogų, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės.
Pedagogo vaidmuo: paremia, parenka, kuria, organizuoja, skatina, įtraukia, stebi, seka, siūlo, numato, pastebi, palaiko, įkvepia, kalbina, žaidina, kviečia, demonstruoja, inicijuoja, aiškina, komentuoja, padeda, modeliuoja, kalba, rengia, bendrauja, skaito, diskutuoja, taiko.
Strategijos: spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, dialogo, žaidimo, vizualinio struktūravimo, papildomo vizualinio struktūravimo, mokymosi be klaidų.
Metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, pasakojimas, tyrinėjimas, žaidimai, inscenizacija, projektinė veikla ir kt.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">14.3.2. Pasiekimų sritis – kalbinė raiška.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalbà ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
</table>

Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas išreikšti patirtį, jausmus ir mintis, įsitraukti ir plėtoti pokalbį; gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones; gebėjimas komunikuoti paprastomis rašytinės raiškos formomis.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Garsais, gestais ir mimika išreiškia emocijas bei poreikius. Čiauška, mėgdžioja suaugusiųjų lūpų judesius ir garsus, taria priebalsių ir balsių junginius. **2-asis žingsnis.** Kartoja naujus garsus, žodžius ir gestus, žaidžia garsais bei žodžiais. Vartoja garsažodžius ir trumpus žodžius norams išreikšti, pavadina kai kuriuos objektus ir veiksmus. Bendrauja garsais, žodžiais, mimika ir judesiais. Dviejų žodžių sakiniais ar žodžių ir gestų deriniais kalba apie tai, ką mato ir girdi. Domisi rašymo priemonėmis, palieka ženklus popieriuje. **3-iasis žingsnis.** Kalba trumpais sakiniais, klausinėja ir atsako į paprastus klausimus apie aplinką, inicijuoja pokalbius. Vartoja dažniausias mandagumo frazes, pradeda taisyklingai vartoti gramatines formas. Domisi vaikams skirtais pasakojimais, dainomis ir animacija, geba perteikti labiausiai įsiminusius jų epizodus. Mėgdžioja rašančius suaugusiuosius, brauko, keverzoja, piešinėja ir palieka įvairius ženklus.	Mėgdžioja, kartoja skiemenis ar žodžius bendraudami su suaugusiaisiais. Veiksmais, mimika, pantomimika įsitraukia į paprastus žodinius žaidimus. Reaguoja į suaugusiojo kalbą – atsako, papildo, kartoja. Įsitraukia į pokalbius įvairiose situacijose ir aplinkose (pvz., žaidime, buityje). Kalba sau ir su savimi – savęs verbalinis reguliavimas. Bando įvardyti aplinkos objektus, veiksmus, būsenas – plečia aktyvųjį žodyną. Kalba apie dienos įvykius, norus, emocijas, kai suaugęs skatina aptarimą. Kalba padedami suaugusiojo, kuris lėtai kalba, pakartoja vaiko pasakymus, reaguoja į jo intencijas. Dalyvauja žodiniuose žaidimuose, naudodami mimiką, veiksmus, garsus. Išreiškia emocijas ir norus tiek žodžiais, tiek nežodine raiška (gestais, mimika). Vartoja pantomimą ir kūno kalbą mintims ar norams parodyti. Reaguoja į pasakojimus, pasakas, istorijas (žodinius ar vaizdinius) – išreiškia supratimą nežodine raiška. Ugdomas gebėjimas atpasakoti girdėtą tekstą ar parodyti jo turinį veiksmu, žaidimu. Tyrinėja pasaulį jutimais (lytėjimu, ragavimu, uosle) – formuoja kalbinę vaizduotę, kuri padeda kurti paprastus pasakojimus. Mėgdžioja rašančius ar piešiančius suaugusiuosius. Eksperimentuoja su ženklais: brauko, piešinėja, keverzoja, palieka pėdsakus (popieriuje, smėlyje, vandenyje). Rodo domėjimąsi ženklų (piešinių, simbolių, „rašymo“) palikimu ir stebėjimu. Formuoja pirmuosius supratimo apie raštą pagrindus per veiklą su vizualiniais elementais.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Kalba trumpais sakiniais, klausinėja, užkalbina, prašo, tariasi, laikosi pagrindinių bendravimo taisyklių. Pasakoja apie savo patirtį, jausmus ir veiklą, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų, dažniausiai taisyklingai vartoja gramatines formas. Deklamuoja trumpus eilėraščius, pasakoja žinomų istorijų ar knygų turinį, atsako į klausimus apie veikėjus ir įvykius. Dalyvauja vaidmeniniuose žaidimuose. Domisi rašymu, kopijuoja raides, simbolius ir skaitmenis, juos naudoja įvairiose veiklose.	Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi. Dalyvauja įvairios tematikos pokalbiuose, įsitraukia į dialogus ir monologus. Naudoja vis įvairesnes gramatines konstrukcijas, formuluoja klausiamuosius sakinius. Kalba aktyviai – klausia, užkalbina, prašo, nurodo, reflektuoja savo patirtį. Mokosi diskutuoti, argumentuoti, ieško būdų aiškiau išreikšti mintį. Praplečia žodyną, susijusį su artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis ir būsenomis. Įsitraukia į bendrus pasakojimus, pasidalina savo norais, troškimais, idėjomis. Kuria pasakojimus, istorijas, dalyvauja

5-asis žingsnis. Laisvai kalba apie savo patirtį, veiklą, norus ir planus, aiškina, klausia, atsako į klausimus. Vartoja sudėtinius sakinius, žodžius jungia laikydamasis pagrindinių kalbos taisyklių. Pasakoja apie matytus filmus, žaistus žaidimus, skaitytas knygas, nuosekliai perteikia pagrindinius žinomų istorijų įvykius. Stengiasi susikalbėti su kita kalba kalbančiu vaiku. Supranta rašymo paskirtį, perteikia informaciją piešiniu, raidėmis, simboliais ar savais ženklais, kuria paprastus planus ir schemas. **6-asis žingsnis.** Atsižvelgdamas į situaciją ir bendravimo tikslą, išsako savo patirtį, mintis, norus, svajones ir pasiūlymus, klausia, diskutuoja, aiškinasi. Geba pradėti, plėtoti ir užbaigti pokalbį, vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius, stengiasi susikalbėti su kita kalba kalbančiu žmogumi. Nuosekliai kuria ir pasakoja istorijas, atpasakoja girdėtus tekstus, apibūdina veikėjus, pritaiko girdėtų istorijų fragmentus žaidimuose ir kūrybinėje veikloje. Kopijuoja žodžius, spausdintinėmis raidėmis parašo savo vardą ir kelis žodžius.	žodiniuose, siužetiniuose, vaidmenų žaidimuose. Naudoja mimiką, gestus, judesius, objektus, schemas, piešinius papildydami žodinę raišką. Eksperimentuoja su balso stiprumu, intonacija, tempais, garsais – kuria naujadarus, žaidžia kalba. Išbando skirtingas kalbėjimo manieras žaisdami vaidmenimis. Pasitelkia kalbą sprendžiant nesutarimus – ieško kompromiso, argumentuoja. Atpažįsta ir skiria gimtosios kalbos garsus, žodžius, nuo kitakalbių žodžių. Kuria knygeles, rašo spausdintines raides ir skaitmenis ranka ar kompiuteriu. Kuria istorijas apie raides, garsus, simbolius, eksperimentuoja jų vaizdine forma. Naudoja kūno kalbą vaizduodami raides, žodžius, konstruoja simbolius. Atpažįsta raides skaitmeniniuose įrenginiuose, sieja jas su užrašytomis/spausdintomis formomis. Imituoja rašymą, piešia, brauko – įgyja kūrybinės išraiškos patirtį rašytinėmis priemonėmis.
Ugdymosi kontekstai: kūrybinių dialogų, žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų. **Pedagogo vaidmuo:** paremia, parenka, kuria, organizuoja, skatina, įtraukia, stebi, seka, siūlo, numato, pastebi, palaiko, įkvepia, kalbina, žaidina, kviečia, demonstruoja, inicijuoja, aiškina, komentuoja, padeda, modeliuoja, kalba, rengia, bendrauja, skaito, diskutuoja, taiko. **Strategijos:** dialogo, kūrybinių sąveikų, žaidimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, vaikų mokymosi vienam iš kito, dialogo, žaidimo, vizualinio struktūravimo. **Metodai, būdai:** stebėjimas, pokalbis, diskusija, pasakojimas, tyrinėjimas, žaidimai, inscenizacija, projektinė veikla ir kt.	

14.4. AUGINAMA VAIKO GALIA: LANKSČIAI MĄSTANTIS

14.4.1. Pasiekimų sritis – 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 dėmenys: gebėjimas pažinti socialinę ir kultūrinę aplinką; gebėjimas pažinti gamtinę aplinką; pagarbus santykis su gyvybe ir aplinka.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Veido išraiška, mimika, gestais ir garsais reaguoja į aplinkos žmones ir daiktus. Domisi gyvosios gamtos objektais, emocingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius.	Pajaučia juos supančių žmonių išvaizdos, aprangos, amžiaus akivaizdžius panašumus ir skirtumus. Stebi, renka, tyrinėja augalus, juos pavadina. Prižiūri augalus. Atpažįsta gamtos reiškinius (lietus, vėjas, perkūnija,

2-asis žingsnis. Stebi ir atpažįsta artimiausią aplinką, orientuojasi namų ir grupės erdvėje. Pažįsta ir pavadina žmones, daiktus, gyvūnus, augalus ir kai kuriuos gamtos reiškinius. Žino kai kurių buitinių ir kultūrinių daiktų paskirtį, jais naudojasi. Parodo, kas jam patinka aplinkoje. **3-iasis žingsnis.** Atpažįsta šeimos ir grupės įvykius nuotraukose, įrašuose ir prisimena neseniai patirtas veiklas. Supranta paros dalių seką, pastebi veiklų trukmę. Pažįsta daugiau augalų ir gyvūnų, pradeda vartoti tikslius jų pavadinimus, dalyvauja juos prižiūrint. Atpažįsta kai kuriuos gamtos reiškinius, domisi gamtine, socialine ir kultūrine aplinka, renkasi patinkančias veiklas bei vietas.	žaibas, vaivorykštė ir kt.). Stebi gyvūnus savo aplinkoje (augintinius, vabzdžius, roplius, paukščius...), juos pavadina. Mėgdžioja gyvūnų balsus, būdingus judesius. Stebi, tyrinėja gamtinę, socialinę bei kultūrinę aplinką, domisi, džiaugiasi naujais objektais.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Parodo, kad supranta, kurie kultūriniai vaizdai, garsai, judesiai, skoniai, kvapai ar pasakojimai yra iš kitos nei jo paties kultūros. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pastebi jų pasikeitimus, pasako savo miesto ar kaimo pavadinimą. Dalyvauja šeimos ir liaudies tradicijų puoselėjimo veiklose. Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu. Atpažįsta ir pavadina dažniausiai stebimus gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus ir gamtos reiškinius, nusako jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus ir jų ypatumus. Rūšiuoja atliekas, tausoja medžiagas ir išteklius, saugo gamtinę ir kultūrinę aplinką. Gamtos ir kultūros įvairovę išreiškia savo kūryboje. **5-asis žingsnis.** Pasakoja apie savo šeimą, jos buitį ir tradicijas, pastebi jų panašumus bei skirtumus nuo kitų kultūrų. Pristato savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę, žinomus objektus ir vietas. Orientuojasi įprastoje ugdymo įstaigos aplinkoje. Skiria praeitį, dabartį ir ateitį, įvykius dėlioja chronologine seka. Atpažįsta vietinius ir kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus bei gyvūnus, domisi jų gyvenimo būdu ir buveinėmis. Stebi ir apibūdina gamtos objektų pokyčius, domisi jų gyvenimo sąlygomis. Pažįsta kai kuriuos dangaus kūnus ir gamtos reiškinius. Rodo pagarbą gamtai ir kultūros aplinkai, supranta savo elgesio poveikį aplinkai ir prisiima atsakomybę už jos saugojimą. Savo kūryboje išreiškia asmeninį santykį su gamtos ir kultūros objektais. **6-asis žingsnis.** Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą, pasakoja apie tradicines šventes, jas lygina su kitų tautų šventėmis. Domisi įvairiomis profesijomis, pasakoja apie jų veiklą ir kuriamą naudą žmonėms. Lygina	Tyrinėja žmonių panašumus ir skirtumus. Drauge su kitais veikia, kuria, dalijasi patyrimu ir idėjomis su skirtingo amžiaus, lyties, tautybės, profesijos, rasės, tikėjimo, gebėjimų žmonėmis. Domisi šalies ir pasaulio žmonių įvairove (išvaizdos, aprangos, kalbos, maisto, būstų, darbų, tradicinių menų, švenčių). Stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, atpažįsta ir pavadina augalo dalis. Pajunta tekstūrų skirtumus, randa vaisių sėklas. Dalinasi mintimis, kam reikalingi medžiai (pavėsis, deguonis, gyvūnų namai). Sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja augimo procesą. Dalinasi patyrimu apie gyvūnų auginimą. Stebi gyvūnus savo aplinkoje (vabzdžius, roplius, paukščius...). Domisi svetimų kraštų gyvūnais. Kalba apie gyvūnų prisitaikymo prie aplinkos būdus. Mėgdžioja gyvūnų balsus, būdingus judesius. Tyrinėja, aiškinasi, kas ir kaip vyksta gamtoje. Aiškinasi, stebi, tyrinėja organizmų poreikius (oras, šviesa, šiluma, vanduo). Pastebi gyvosios ir negyvosios gamtos vienovę: augalui reikia dirvožemio, vandens, saulės šviesos; gyvūnui – maisto, vandens, būsto. Seka paros, metų ciklą. Aiškinasi, kaip gyvūnai ir augalai gyvena skirtingu paros, metų laiku. Stebi, fiksuoja vienmečių augalų gyvenimo ciklą. Klauso skaitomo teksto, varto knygas apie gamtą, žiūri vaizdo įrašus. Stebi gamtos požymius skirtingais metų laikais. Pildo gamtos kalendorių, žymi oro temperatūrą, saulėtas ir apniukusias dienas, kritulių kiekį. Oro pokyčius sieja su augalų ir gyvūnų gyvenimu. Samprotauja apie tai, kad žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvajai gamtai. Taupiai naudoja vandenį, popierių, priemones.

praeitį su dabartimi, pasakoja, kaip keitėsi žmonių gyvenimas, darbai ir daiktai. Vartoja savaitės dienų, praeities, dabarties ir ateities sąvokas. Tyrinėja ir grupuoja gyvūnus bei augalus pagal jų panašumus ir skirtumus, aiškinasi, kur jie gyvena, kuo minta ir kokių sąlygų jiems reikia. Domisi Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšiais. Pastebi, kaip skirtingais metų laikais keičiasi augalų ir gyvūnų gyvenimas.	
Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų. **Pedagogo vaidmuo:** plėtoja vaikų supratimą, paremia, padeda-konsultuoja, įtraukia, skatina, sudomina, modeliuoja ir sukuria aplinką, inicijuoja žaidimą, demonstruoja. **Strategijos:** ugdymosi kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, ugdymo(si) situacijų moderavimo („čia ir dabar“), ugdymo(si) priemonių tikslingo naudojimo(si), spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo. **Metodai, būdai:** tyrinėjimas, projektai, aiškinimas, ekologinė bei pažintinė išvyka, ekskursija, akcija, paroda, kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas, imitaciniai bei vaizduotės žaidimai, pokalbis, diskusija, projektinė veikla, susitikimas, liaudies menininko ar savo profesijos specialisto darbo proceso stebėjimas, edukacinė veikla muziejuje, ugdymas(is) naudojant informacines technologijas ir kt.	
14.4.2. Pasiekimų sritis – 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.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Sugriebia ir paleidžia daiktus, siekia kito daikto. Gestais ir mimika parodo, kad supranta „yra“ („nėra“), „dar“, „taip“ („ne“) reikšmes. Stebi ir tyrinėja įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito. Atkreipia dėmesį į forma, dydžiu ar spalva išsiskiriančius daiktus, reaguoja į pasikartojančius garsus ir judesius. **2-asis žingsnis.** Sieja žodžius „vienas“, „du“, „trys“ su atitinkamu daiktų kiekiu, didesnį kiekį įvardija „daug“. Rikiuoja daiktus pagal ilgumą ar stambumą, deda mažesnius objektus į didesnius. Atranda vienodos formos, dydžio ar spalvos daiktus, supranta „toks pat“, „kitoks“. Supranta paprastus erdvę ir judėjimą nusakančius žodžius.	Žaisdamas ir veikdamas kasdienėse situacijose vaikas mokosi skaičiuoti, sieti skaičių su daiktų kiekiu, lyginti ir grupuoti objektus pagal spalvą, formą, dydį. Tyrinėja, kas yra „vienas“, „daug“, „mažai“, „pilna“, „tuščia“, dėdamas, imdamas, pilstydamas, rūšiuodamas įvairius daiktus ir medžiagas. Lygina objektų ilgį, aukštį, stambumą, sunkumą, tūrį, atranda jų panašumus ir skirtumus. Žaisdamas orientuojasi erdvėje, mokosi suprasti ir vartoti sąvokas „viduje–išorėje“, „ant–po“, „aukštyn–žemyn“, „pirmyn–atgal“, seka paprastus žodinius ir vaizdinius nurodymus. Tyrinėja įvairių formų objektus, juos dėlioja, jungia, stato, konstruoja.

3-iasis žingsnis. Įvardija skaičius 1, 2, 3, sieja juos su daiktų kiekiu ir įvairiais jų vaizdais, paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Lygina daiktus pagal ilgį, masę, tūrį, įvardija „ilgas–trumpas“, „sunkus–lengvas“, „pilnas–tuščias“. Rikiuoja objektus pagal dydį, atrenka juos pagal spalvą, formą ar dydį. Kopijuoja paprastas dviejų elementų sekas.	Pastebi ir atkartoja pasikartojančius garsų, judesių, spalvų, formų ar daiktų derinius. Kopijuoja ir pratęsia paprastas dviejų elementų sekas. Dalyvauja ritminiuose, judesio ir žaidybiniuose veiksmuose, kuriuose atranda pasikartojimus ir dėsningumus. Per žaidimą, pojūčius ir praktinę veiklą tyrinėja aplinką, kelia paprastus klausimus, bando, lygina ir atranda.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius 1–5, atpažįsta skaitmenis, skaičiuoja daiktus ir susieja jų kiekį su skaičiumi. Palygina kiekius, supranta „vienu daugiau“, „vienu mažiau“, „tiek pat“. Rūšiuoja ir klasifikuoja objektus pagal požymius, lygina jų dydį, ilgį, aukštį, plotį, tūrį. Atpažįsta skritulį, kvadratą, rutulį, kubą ir juos sieja su aplinkos objektais. Vartoja pagrindines krypties sąvokas: pirmyn–atgal, kairėn–dešinėn, aukštyn–žemyn. Atvaizduoja kelių daiktų išsidėstymą paprastame plane. Atpažįsta, nukopijuoja ir pratęsia pasikartojančią seką. **5-asis žingsnis.** Nuosekliai įvardija ir skaitmenimis užrašo skaičius 0–9, susieja juos su daiktų kiekiu. Palygina rinkinių iki 5 daiktų kiekius, atlieka paprastus sudėties ir atimties veiksmus 5 ribose, išskaido kiekį į dvi grupes. Palygina ir matuoja objektų dydį, aukštį, ilgį, svorį, vartodamas tinkamas sąvokas. Atpažįsta ir apibūdina pagrindines dvimates ir trimates figūras, sieja jas su jų atvaizdais. Nusako objektų vietą ir padėtį vienas kito atžvilgiu, juda nurodyta kryptimi. Kuria ir pratęsia pasikartojančių elementų sekas. **6-asis žingsnis.** Nuosekliai įvardija ir skaitmenimis užrašo skaičius 0–10, susieja skaičių su daiktų kiekiu. Skaičiuoja didesnius nei 5 daiktų kiekius, palygina juos, atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7 ribose. Renką, skaičiuoja ir vaizduoja duomenis, jais remiasi spręsdamas paprastas problemas. Lygina ir apibūdina dydžius, pastebi nedidelius jų skirtumus. Atpažįsta ir taisyklingai pavadina pagrindines dvimates ir trimates figūras nepriklausomai nuo jų dydžio ar padėties, iš jų komponuoja objektus. Apibūdina daiktų padėtį erdvėje, pagal žodinį ar vaizdinį planą juda nurodyta kryptimi ir gali atkurti judėjimo seką. Nukopijuoja, pratęsia ir sukuria dviejų elementų pasikartojančias sekas.	Įsitraukia į įvairias skaičiavimo ir matematines veiklas, skaičiuoja į priekį ir atgal, sieja skaičių su daiktų kiekiu, lygina rinkinius, sudeda ir atima. Tyrinėja kiekybę kasdienėse situacijose, apibūdina, ko yra daugiau, mažiau ar tiek pat, kelia klausimus ir aiškina savo pasirinkimus. Renka, žymi, grupuoja ir fiksuoja duomenis, juos vaizduoja piešiniais, piktogramomis, lentelėmis, diagramomis ir schemomis, aptaria gautus rezultatus. Tyrinėja objektų ilgį, plotį, aukštį, masę, tūrį ir atstumą, juos lygina tiesiogiai arba pasitelkdamas sutartinius matus ir trečią objektą. Vartoja matematines sąvokas: ilgesnis–trumpesnis, aukštesnis–žemesnis, sunkesnis–lengvesnis, storesnis–plonesnis, arčiau–toliau, daugiau–mažiau, tiek pat. Spręsdamas praktines problemas ieško skirtingų būdų ir paaiškina, kodėl pasirinko vieną ar kitą sprendimą. Atpažįsta, pavadina, lygina ir grupuoja dvimates bei trimates geometrines figūras, tyrinėja jų savybes. Konstruoja, dėlioja, jungia, skaido, verčia ir kitaip transformuoja figūras, kuria iš jų įvairius objektus. Eksperimentuoja su figūromis, jų šešėliais, atvaizdais, dydžiais ir išsidėstymu erdvėje. Orientuojasi aplinkoje, apibūdina objektų padėtį ir tarpusavio santykį, seka ir kuria judėjimo maršrutus, naudojasi krypties ir vietos sąvokomis. Pagal žodines, vaizdines ar sutartines instrukcijas juda nurodyta kryptimi, kuria paprastus planus, schemas ir žemėlapius. Atpažįsta, kopijuoja, pratęsia ir kuria pasikartojančias sekas bei dėsningumus AB, BA, ABC, AAB, ABB, ABA modeliais. Sekas kuria iš spalvų, formų, daiktų, garsų, judesių, simbolių, gamtinės medžiagos, ornamentų. Pastebėjęs dėsningumą, bando jį paaiškinti ir pritaikyti naujoje situacijoje.

<table>
<tr><td colspan="2"></td><td>Žaisdamas ir tyrinėdamas mokosi numatyti galimus įvykius, vartoja sąvokas „gali įvykti“, „gali neįvykti“, „tikėtina“, „mažai tikėtina“. Eksperimentuoja, tikrina savo spėjimus, lygina rezultatus ir diskutuoja, kas galėjo lemti vienokį ar kitokį rezultatą. Matematinį mąstymą taiko konstruodamas, eksperimentuodamas, tyrinėdamas gamtinę ir artimiausią aplinką, žaisdamas bei spręsdamas kasdienes problemas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ugdymosi kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų.
Pedagogo vaidmuo: kuria ugdymo(si) kontekstus, skatina suprasti, interpretuoti ir išreikšti informaciją įvairiomis formomis, palaiko pastangas paaiškinti savo veiksmus, argumentuoti, taikyti patirtį naujose situacijose, reflektuoti veiklą ir elgesį, teikia grįžtamąjį ryšį, padeda spręsti problemas, inicijuoja veiklas, kalbina, palaiko ir prižiūri vaikus.
Ugdymo strategijos: ugdymo(si) kontekstų kūrimo, žaidimo, tyrinėjimo, organizuoto ugdymo strategijos, ugdymo(si) priemonių tikslingo naudojimo(si), vaikų mokymo(si) skatinimo vienam iš kito.
Metodai, būdai: kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas pokalbis, diskusija, projektinė ir edukacinė veiklos, ugdymas(is) naudojant informacines technologijas; kūrybiniai-interpretaciniai, modeliavimo, skatinimo-inicijavimo-motyvavimo, pagalbos-paramos ir kt.</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">14.4.3. Pasiekimų sritis – skaitmeninis sumanumas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones; elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas; veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti; saugus naudojimasis išmaniaisiais įrenginiais.</td></tr>
<tr><td>Pasiekimų žingsniai</td><td colspan="2">Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="3">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi skleidžiamų garsų.
2-asis žingsnis. Tyrinėja išmaniuosius žaislus be ekranų, juos liečia, spaudžia, purto ir stebi savo veiksmų poveikį. Atlieka paprastas dviejų veiksmų sekas.
3-iasis žingsnis. Žaidžia išmaniaisiais žaislais be ekranų, naudoja pagrindines jų funkcijas. Parodo ir atlieka paprastų kasdienių veiksmų seką, vykdo trumpas komandas. Laikosi paprastų saugaus išmaniųjų žaislų naudojimo taisyklių.</td><td colspan="2">Domisi aplinkoje esančiais amžių atitinkančiais išmaniaisiais žaislais ir daiktais be ekranų, tyrinėja jų judėjimą, garsus, šviesas ir veikimo principus. Liesdamas, spausdamas, purtydamas, stumdamas ar kitaip veikdamas pastebi savo veiksmų poveikį.
Žaidžia paprastus veiksmų sekų ir priežasties–pasekmės žaidimus, atlieka dviejų ar kelių veiksmų sekas, mokosi sekti žodines, vaizdines ir gestais pateikiamas komandas. Tyrinėja robotukus ir kitus išmaniuosius žaislus, mokosi juos įjungti, valdyti ir saugiai naudoti padedamas suaugusiojo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">4–6 metai</td></tr>
</table>

4-asis žingsnis. Reaguoja į įvairiomis skaitmeninėmis formomis pateikiamą informaciją, pasakoja apie naudojamas programėles, interaktyvias knygeles ar žaidimus. Mokytojo padedamas fotografuoja, piešia ir įrašo garsą naudodamas paprastas skaitmenines priemones. Atlieka grafiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas. Mokytojui prižiūrint bendrauja naudodamas skaitmenines technologijas. **5-asis žingsnis.** Mokytojo padedamas naudojasi įvairiais skaitmeniniais įrenginiais ir jų valdymo priemonėmis. Fotografuoja, piešia, įrašo garsą ir kuria paprastą skaitmeninį turinį. Sudėlioja vaizdiniais simboliais pateiktų komandų seką ir paaiškina veiksmų eigą. Išbando paprastą programavimą žaidybinėje aplinkoje. Supranta pagrindines saugaus ir atsakingo naudojimosi skaitmeninėmis technologijomis taisykles. **6-asis žingsnis.** Prižiūrimas pasirenka amžių atitinkančias skaitmenines priemones kūrybai ir projektinėms veikloms. Derina kelias skaitmenines priemones ir skirtingas turinio formas, kuria bei dalijasi savo skaitmeniniu turiniu. Kuria ir vykdo paprastas komandų sekas programavimo aplinkose, išbando robotų valdymą, pastebi ir taiso veiksmų sekos klaidas. Laikosi pagrindinių saugaus skaitmeninio turinio naudojimo ir dalijimosi taisyklių.	Tikslingai naudoja amžių ir ugdymosi poreikius atitinkančias skaitmenines technologijas kaip priemonę tyrinėti, kurti, fiksuoti, komunikuoti ir spręsti problemas. Fotografuoja, filmuoja, įrašo garsą, piešia, kuria paprastą skaitmeninį turinį, aptaria savo kūrybinius sumanymus ir dalijasi rezultatais. Naudodamasis skaitmeninėmis priemonėmis tyrinėja aplinką ir reiškinius, kurių ne visada galima tiesiogiai pamatyti ar patirti. Stebi gamtos objektus, fiksuoja jų pokyčius, ieško informacijos, naudojasi interaktyviomis knygomis, ugdomosiomis programėlėmis ir kitais mokytojo parinktais skaitmeniniais ištekliais. Mokosi kritiškai vertinti pateikiamą informaciją, pastebėti neatitikimus, klausti ir tikrinti. Žaisdamas ir atlikdamas praktines užduotis kuria bei vykdo paprastas veiksmų sekas. Dėlioja komandų sekas, valdo robotukus ir kitus programuojamus įrenginius, numato rezultatą, išbando savo sprendimą, pastebi klaidą ir ieško būdų ją ištaisyti. Skaitmeninio programavimo principus taiko ir ne skaitmeninėse veiklose – konstruodamas, judėdamas, žaisdamas, atlikdamas kasdienius darbus. Skaitmenines technologijas naudoja individualiai ir bendradarbiaudamas su kitais vaikais: tariasi, dalijasi idėjomis, kuria bendrą skaitmeninį turinį, pristato savo atradimus. Mokosi atsakingai ir saugiai naudotis įrenginiais, saugoti savo ir kitų privatumą, tinkamai dalytis sukurtu turiniu. Supranta, kad technologijos yra priemonė mokytis, kurti ir atrasti, o ne vien pramogauti.
Ugdymosi kontekstai: realių ir virtualių aplinkų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, universalaus dizaino mokymuisi, žaismės. **Pedagogo vaidmuo:** kryptingai kuria ugdymo(si) kontekstus, skatina vaikų pažintinį supratimą, informacijos interpretavimą ir raišką įvairiomis formomis, palaiko vaikų bandymus paaiškinti savo veiksmus ir sprendimus, argumentuoti, taikyti patirtį naujose situacijose, skatina reflektuoti veiklą, pastangas, gebėjimus ir elgesį, padeda spręsti problemas, teikia grįžtamąjį ryšį, kalbasi su vaikais, inicijuoja veiklas, palaiko ir prižiūri jų veiklą. **Ugdymo strategijos:** ugdymo(si) kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, organizuoto ugdymo, žaidimo, vaikų mokymo(si) skatinimo vienam iš kito, ugdymo(si) priemonių tikslingo naudojimo(si). **Metodai, būdai:** edukaciniai žaidimai planšetėse ar interaktyviuose ekranuose, programavimas žaidžiant su robotukais, interaktyvūs pasakojimai, patyriminis mokymasis (tyrinėjimas, kūryba, bandymai), filmukų ar skaidrių kūrimas, naudojimas, kūrybiškumo ugdymas su skaitmeninėmis priemonėmis (skaitmeniniai piešimo įrankiai, paprastos garso ar vaizdo redagavimo programėlės), grupiniai projektai naudojant interaktyvią lentą, darbų pristatymas tėvams per skaitmenines platformas ir kt.	

14.5. AUGINAMA VAIKO GALIA: SĖKMINGAI BESIMOKANTIS

<table>
<tr><td colspan="2">14.5.1. Pasiekimų sritis – tyrinėjimas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas kelti klausimus, spėlioti, numatyti; gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones; gebėjimas apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus.</td></tr>
<tr><td>Pasiekimų žingsniai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Reaguoja į aplinkoje vykstančius reiškinius, siekia ir juda link sudominusių daiktų. Tyrinėja juos įvairiais pojūčiais – liečia, uosto, ragauja, klausosi, stebi. Eksperimentuoja judesiu ir balsu, emocijomis bei veido išraiška parodo tyrinėjimo džiaugsmą.
2-asis žingsnis. Parodo ar įvardija, kas jį domina, ką norėtų tyrinėti. Išbando įvairius tyrinėjimo būdus, pasitelkia skirtingus pojūčius, tyrinėja savo kūną, medžiagų savybes, žaislus ir daiktus. Atrastus tyrinėjimo būdus pradeda taikyti kitose situacijose.
3-iasis žingsnis. Smalsauja, stebi ir aiškinasi, kaip veikia nepažįstami daiktai bei reiškiniai. Eksperimentuoja su gamtinėmis medžiagomis, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiais ir garsais, atranda naujų veikimo būdų. Ilgiau įsitraukia į tyrinėjimo veiklas, džiaugiasi atradimais ir dalijasi jais su kitais.</td><td>Tyrinėja aplinką visais pojūčiais – liečia, stebi, klausosi, uosto, ragauja, judina, spaudžia, pila, deda, išima. Eksperimentuoja su įvairiais žaislais, daiktais ir medžiagomis, pastebi jų savybes ir pokyčius. Bando išardyti, sudėti, sujungti, perkelti, paslėpti ar atrasti daiktus. Kartodamas veiksmus pastebi priežasties ir pasekmės ryšį. Tyrinėja savo kūno galimybes, judėjimą, garsą, mimiką. Domisi gamtos objektais, stebi augalus, gyvūnus, vandenį, smėlį, akmenis ir kitas gamtines medžiagas. Eksperimentuoja su įvairiomis faktūromis, spalvomis, formomis, garsais ir judesiais. Kartojamus veiksmus atlieka vis savarankiškiau, džiaugiasi atradimais ir dalijasi jais su suaugusiuoju ar kitais vaikais.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Kelia klausimus, spėlioja, padedamas numato tyrinėjimo eigą ir rezultatą. Tyrinėdamas aplinką remiasi savo patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka tyrinėjimui reikalingas priemones ir medžiagas. Pasakoja, ką tyrinėjo ir ką atrado.
5-asis žingsnis. Tikslingai kelia klausimus apie aplinkos objektus ir reiškinius, domisi jų savybėmis. Stebėdamas ir eksperimentuodamas tyrinėja medžiagas, augalus, gyvūnus, ieško jų panašumų ir skirtumų. Atsargiai elgiasi su tyrinėjimo objektais ir priemonėmis. Apibūdina savo stebėjimus, juos lygina su kitų vaikų patirtimi.
6-asis žingsnis. Tikslingai tyrinėja daiktų, medžiagų, augalų, gyvūnų ir žmogaus savybes bei pokyčius. Lygina, grupuoja, atrenka tyrinėjimui</td><td>Kelia klausimus, spėja, kas gali nutikti, planuoja paprastą tyrinėjimo eigą ir tikrina savo sumanymus. Tyrinėja gamtinę, socialinę ir kultūrinę aplinką, įvairias medžiagas, jų savybes ir tarpusavio sąveiką. Atlieka paprastus bandymus ir eksperimentus, stebi, lygina, matuoja, grupuoja, fiksuoja ir aptaria rezultatus. Tyrinėja, kas plaukia, skęsta, tirpsta, juda, keičia spalvą, formą ar būseną; aiškinasi magnetizmo, šviesos, garso, vandens ir kitus aplinkos reiškinius. Konstruoja, ardo, jungia ir iš naujo kuria objektus, ieško skirtingų problemos sprendimo būdų. Naudoja įvairias priemones ir paprastus įrankius, mokosi pasirinkti tinkamiausias priemones tyrinėjimui. Stebi augalų augimą, gyvūnų elgseną, oro ir gamtos pokyčius, fiksuoja stebėjimų rezultatus piešiniais, ženklais,</td></tr>
</table>

reikalingas priemones. Remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus, samprotauja apie tai, ką patyrė ir atrado, siūlo naujas tyrinėjimo idėjas.	lentelėmis ar fotografijomis. Lygina savo ir kitų vaikų atradimus, kelia naujus klausimus, siūlo hipotezes ir tikrina jas praktiškai. Reflektuoja, ką pastebėjo, ką sužinojo, kas pavyko ir ką kitą kartą atliktų kitaip. Tyrinėdamas bendradarbiauja, dalijasi priemonėmis, idėjomis ir atradimais.
Ugdymosi kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi. **Pedagogo vaidmuo:** skatina tyrinėti, pastebėti objektų bruožus, kaitą, juos piešti ar konstruoti, sudaro galimybes manipuliuoti kiekiais, rūšiuoti, dėlioti daiktus pagal tam tikrą tvarką, siūlo, skatina vaikus paaiškinti ir pagrįsti savo pasirinkimus, inicijuoja nesudėtingus bandymus, stebėjimus, moko fiksuoti pastebėjimus ir pildyti lenteles, skatina aktyviai ieškoti atsakymų į iškilusius klausimus. **Strategijos:** ugdymo(si) kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, organizuoto ugdymo, vaikų mokymos(si) vienam iš kito, ugdymo(si) priemonių tikslingo naudojimo(si). **Metodai, būdai:** išvyka, praktinė užduotis, meninė veikla, žaidimai smulkiajai motorikai, tyrinėjimas, eksperimentas, bandymas, edukacinė veikla, ugdymasis naudojant informacines technologijas ir kt.	
14.5.2. 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, 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.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Parodo balsu, mimika ar gestais, jei kažkas vyksta ne taip, kaip įprasta. Bando kartoti ar keisti veiksmus, kad pasiektų norimą rezultatą. Nepavykus ieško suaugusiojo pagalbos ir džiaugiasi savo pasiekimu. **2-asis žingsnis.** Susidūręs su problema, padedamas suaugusiojo sutelkia dėmesį į ją ir bando taikyti žinomus veikimo būdus. Nebijo bandyti, išbando skirtingus sprendimus ir stebi jų pasekmes. Mokosi iš kitų vaikų ir suaugusiųjų patirties. **3-iasis žingsnis.** Susidūręs su kliūtimi parodo ar pasako, su kokia problema susidūrė. Bando ją spręsti savarankiškai, prireikus kreipiasi pagalbos. Stebi kitų taikomus sprendimus, juos išbando ir, atsižvelgdamas į patirtį, tobulina savo sprendimą.	Susidūręs su sunkumu ar kliūtimi, rodo savo poreikį, emocijas ir prašo pagalbos. Bando įvairiais būdais pasiekti norimą rezultatą: paima, patraukia, pastumia, atidaro, uždaro, sudeda, išima, perkelia. Stebi suaugusiojo ar kito vaiko veiksmus ir juos mėgdžioja. Kartodamas veiksmą mokosi pastebėti, kas padeda pasiekti rezultatą. Nepavykus bando dar kartą, keičia veiksmą arba ieško kito būdo. Sprendžia kasdienes situacijas žaisdamas ir veikdamas su daiktais, mokosi paprašyti pagalbos. Patyręs sėkmę džiaugiasi savo pasiekimu, o nesėkmę mokosi priimti kaip galimybę bandyti dar kartą.

<table>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Atpažįsta, kad susidūrė su sunkumu ar problema, bando ją apibūdinti. Išbando įvairius veikimo būdus, renkasi priemones ir stebi savo veiksmų pasekmes. Nepavykus veiklos neatsisako, bando dar kartą arba ieško kito sprendimo. Dalinasi mintimis apie problemos sprendimą.
5-asis žingsnis. Atpažįsta kasdienes ir neįprastas problemas, nebijo iššūkių ir bando juos įveikti. Kalbėdamasis ir klausdamas aiškinasi problemą, ieško sprendimų kartu su kitais. Išbando skirtingus sprendimo būdus, aptaria, kas pavyko ir ką galima daryti kitaip.
6-asis žingsnis. Savarankiškai ar kartu su kitais imasi spręsti problemas ir įveikti sunkumus. Taiko turimas žinias ir patirtį, svarsto skirtingus sprendimus, pasirenka tinkamiausią. Tariasi, siūlo ir priima pagalbą, aptaria sprendimų pasekmes.</td><td>Atpažįsta ir įvardija kylančią problemą ar kliūtį, aiškinasi, kodėl nepavyksta pasiekti norimo rezultato. Kelia klausimus, siūlo skirtingus sprendimo būdus, numato galimas jų pasekmes. Išbando įvairias strategijas, eksperimentuoja, keičia veiksmų seką, priemones ar medžiagas. Mokosi nebijoti suklysti, supranta, kad nesėkmė gali padėti rasti naują sprendimą. Palygina kelis sprendimo būdus ir pasirenka tinkamiausią. Susidūręs su sunkumu atkakliai ieško sprendimo, prireikus kreipiasi pagalbos ir geba priimti kitų pasiūlymus. Bendradarbiaudamas tariasi, išklauso kitų nuomones, derina skirtingas idėjas ir kartu ieško sprendimo. Aptaria, kas pavyko ir kas nepavyko, kodėl, ką kitą kartą būtų galima atlikti kitaip. Įgytą patirtį taiko naujose situacijose, savarankiškai ieško ne vieno, o kelių galimų problemos sprendimo būdų.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymosi kontekstai: realių ir virtualių aplinkų, tyrinėjimų ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi.
Pedagogo vaidmuo: drąsina, pataria, pateikia kelis sprendimo būdus, komentuoja pasekmes, padeda apmąstyti problemų sprendimo etapus; siūlo vaikams sudėtingos veiklos, skaito kūrinius apie žmonių ketinimus, poelgius ir pasekmes, pateikia atviruosius klausimus, siūlo probleminių užduočių.
Strategijos: ugdymo(si) kontekstų kūrimo, grindžiama vaikų ir mokytojų kūrybinėmis sąveikomis, dialogo, žaidimo, ugdymo(si) situacijų moderavimo.
Metodai, būdai: išvyka, praktinė užduotis, meninė veikla, žaidimai smulkiajai motorikai, tyrinėjimas, eksperimentas, bandymas, ugdymasis naudojant informacines technologijas, didaktinis, siužetinis, statybinis ar kt. žaidimas ir kt.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">14.5.3. Pasiekimų sritis – mokėjimas mokytis.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td>Pasiekimų žingsniai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Domisi aplinka, reaguoja į žmones, daiktus ir veiklas žvilgsniu, garsu, judesiu ar lytėjimu. Kartoja pavykusius veiksmus ir emocijomis reaguoja į savo veiklą.</td><td>Domisi aplinka, stebi žmones, daiktus ir reiškinius, reaguoja į naujus įspūdžius. Tyrinėja aplinką įvairiais pojūčiais, kartoja patikusius veiksmus ir džiaugiasi pasiektu rezultatu. Mėgdžioja suaugusiųjų ir kitų vaikų veiksmus, išbando naujus veikimo būdus. Mokosi per žaidimą, judėjimą, kasdienę veiklą ir tiesioginę patirtį. Trumpam sutelkia dėmesį į</td></tr>
</table>

2-asis žingsnis. Aktyviai domisi aplinka, tyrinėja ją stebėdamas, klausydamasis, liesdamas, judėdamas ir mėgdžiodamas. Siekia norimo rezultato ir džiaugiasi veiklos procesu. **3-iasis žingsnis.** Įsitraukia į dominančią ar savo sumanytą veiklą, pasirenka mėgstamą veiklą ar priemonę. Stebi, bando, klausinėja ir aiškinasi, kaip kas veikia. Džiaugiasi savo pasiekimais ir naujai įgyta patirtimi.	sudominusią veiklą, ją kartoja ir palaipsniui atlieka vis savarankiškiau. Renkasi patinkančius žaislus, veiklas ir priemones, rodo savo norus bei interesus. Klausia, stebi, bando ir ieško atsakymų veikdamas. Patyręs nesėkmę bando dar kartą, keičia veiksmą arba kreipiasi pagalbos. Dalijasi savo atradimais emocijomis, garsais, žodžiais ir veiksmais.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Pasako, ką nori veikti ir išmokti, įsitraukia į dominančias veiklas. Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia tikslo, padedamas pasirenka reikalingas priemones. Komentuoja savo veiklą, pasako, ką atliko ir ką planuoja daryti toliau. **5-asis žingsnis.** Domėdamasis tema ieško būdų sužinoti daugiau. Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti, išlieka atkaklus susidūręs su sunkumais, prireikus keičia sprendimus. Aptaria savo veiklą, pasako, kaip veikė, mokėsi ir įveikė iššūkius, numato tolesnius veiksmus. **6-asis žingsnis.** Drąsiai imasi naujos ir iššūkių reikalaujančios veiklos, įvardija, ką moka ir ko norėtų išmokti. Planuoja veiksmus ir priemones tikslui pasiekti, ieško ir atsirenka reikalingą informaciją. Stebi ir koreguoja savo veiklą, išbando skirtingus būdus, kol pasiekia tikslą. Dalinasi patirtimi, įvardija, kas pavyko ir ką dar norėtų išbandyti.	Įsitraukia į naujas ir iššūkio reikalaujančias veiklas, kelia klausimus, išsako, ką jau žino, ką norėtų sužinoti ar išmokti. Kelia paprastus tikslus, numato veiksmų seką ir pasirenka reikalingas priemones. Savarankiškai arba padedamas ieško informacijos knygose, aplinkoje, naudodamasis skaitmeninėmis priemonėmis ar klausdamas kitų. Tyrinėja, eksperimentuoja, išbando skirtingus veikimo būdus ir mokosi iš savo patirties. Susidūręs su sunkumais atkakliai siekia tikslo, keičia veikimo būdą, ieško kito sprendimo arba priima pagalbą. Stebi savo veiklos procesą, pastebi, kas pavyko ir kas nepavyko, aptaria priežastis. Mokosi iš klaidų ir ankstesnę patirtį pritaiko naujose situacijose. Pasakoja ir parodo, kaip veikė, ką atrado ir ko išmoko, dalijasi savo patirtimi su kitais. Apmąsto savo mokymąsi ir numato, ką norėtų išbandyti ar išmokti toliau.
Ugdymosi kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų. **Pedagogo vaidmuo:** duoda tokius žaislus, kuriais galima įvairiais būdais manipuliuoti, pozityviai reaguoja į vaiko pastangas, smalsumą ir tyrinėjimus, leidžia vaikams pajusti, kada jiems reikalinga pagalba, džiaugiasi kartu su vaiku išmoktais dalykais, kalba su vaikais apie tai, ką veikė, ko išmoko. Drąsina vaikus nebijoti suklysti ką nors darant, numato veiklas, kurios padeda mokytis ir tyrinėti, pažinti aplinką. Supažindina vaikus su enciklopedijomis, internetu, leidžia, siūlo ir moko jais naudotis. kalba su vaikais kaip mokosi ir kaip dar galima mokytis. **Strategijos:** ugdymo(si) kontekstų kūrimo, grindžiama vaikų ir mokytojų kūrybinėmis sąveikomis, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, dialogo, vaikų mokymo(si) skatinimo vienam iš kito, ugdymo(si) priemonių tikslingo naudojimo(si). **Metodai, būdai:** stebėjimas, pokalbis, diskusija, meninė veikla, žaidimai, ugdomoji veikla, tyrinėjimas, eksperimentas, bandymas, ugdymasis naudojant informacines technologijas ir kt.	

14.6. AUGINAMA VAIKO GALIA: KŪRYBINGAS

14.6.1. Pasiekimų sritis – estetinis suvokimas.

<table>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Domisi, gėrisi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td>Pasiekimų žingsniai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Ramiai jaučiasi pažįstamoje, darnioje aplinkoje. Reaguoja į emocingą kalbinimą, mimikas, judesius, spalvas, formas ir muzikos garsus. Judesiais, krykštavimu parodo susidomėjimą pažįstama melodija, žmogumi, žaislu ar vaizdu.
2-asis žingsnis. Domisi naujais estetiniais potyriais, skirtingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus objektus bei reiškinius. Atpažįsta kai kuriuos girdėtus muzikos kūrinius, matytus judesius, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinius, gamtos objektus ir reiškinius.
3-iasis žingsnis. Emocingai reaguoja į muziką, vaizdus, judesius, gamtos ir aplinkos reiškinius. Pastebi estetinius kontrastus, išreiškia savo nuomonę – patinka ar nepatinka. Džiaugiasi savo ir kitų kūryba, dalijasi įspūdžiais.</td><td>Vaikas natūraliai susipažįsta su spalvomis, formomis, garsais, judesiais, įvairiomis medžiagomis ir jų savybėmis. Stebi, liečia, klausosi, tyrinėja ir spontaniškai reaguoja į jam patinkančius aplinkos bei meno objektus. Klausosi lopšinių, dainelių, muzikos, mėgdžioja garsus, judesius, intonaciją, spontaniškai juda pagal muziką.
Patiria džiaugsmą piešdamas, tapydamas, lipdydamas, eksperimentuodamas įvairiomis meninėmis priemonėmis ir medžiagomis. Domisi iliustruotomis knygelėmis, paveikslėliais, teatro ir šokio elementais. Stebi kitų vaikų ir suaugusiųjų kūrybą, ją mėgdžioja, kartoja patikusius veiksmus.
Kartu su mokytoju tyrinėja estetinę grupės, lauko ir gamtinę aplinką, pastebi spalvas, formas, garsus, šviesos ir šešėlių kaitą. Emocijomis, mimika, judesiais ar garsais parodo, kas patinka ar nepatinka, džiaugiasi savo kūrybos rezultatais ir juos rodo kitiems.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Džiaugiasi ir gėrisi menine veikla, gamtos ir aplinkos grožiu. Noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia. Pastebi spalvų, garsų, judesių ir nuotaikos įvairovę. Pasako savo įspūdžius apie muziką, šokį, vaidinimą, dailės kūrinius ir aplinką.
5-asis žingsnis. Mėgaujasi įvairiomis meninėmis veiklomis, grožisi gamtos ir žmogaus sukurtos aplinkos spalvomis, formomis, garsais. Atpažįsta meno kūrinių ypatumus, išreiškia savitą estetinį skonį, pasako, kas patiko ar nepatiko. Gėrisi savo ir kitų kūryba.
6-asis žingsnis. Drąsiai eksperimentuoja, kuria ir ieško savitų raiškos būdų. Meno kūrinius sieja su savo patirtimi ir asmenine raiška. Pasakoja apie patirtą muziką, dailę, šokį, teatrą, įvardija nuotaiką, siužetą, veikėjus. Vertina savo ir kitų kūrybą, pagrindžia savo nuomonę.</td><td>Aktyviai dalyvauja įvairiose meninėse veiklose – muzikuoja, dainuoja, šoka, vaidina, piešia, tapo, lipdo, konstruoja. Eksperimentuoja su skirtingomis meninėmis priemonėmis, medžiagomis, spalvomis, formomis, garsais, judesiais ir jų deriniais, atranda savitus raiškos būdus.
Klausosi įvairios muzikos, atpažįsta jos nuotaiką, tempą, garsumą, ritmą, melodiją, išreiškia patirtus įspūdžius judesiu, balsu ar pasirinktomis meninės raiškos priemonėmis. Kuria ir improvizuoja, jungia muziką, judesį, vaidybą ir vizualinę raišką, drąsiai išbando naujus kūrybos būdus.
Stebi ir aptaria savo, kitų vaikų, profesionalių menininkų kūrybą, pastebi spalvas, formas, linijas, garsus, nuotaiką, siužetą, veikėjų charakterį. Išreiškia savo nuomonę, pasako, kas patiko ar nepatiko, paaiškina savo pasirinkimą, gerbia kitokią nuomonę.</td></tr>
</table>

	Tyrinėja gamtos ir žmogaus sukurtos aplinkos estetiką, pastebi jos spalvų, formų, garsų ir kaitos įvairovę. Semiasi įkvėpimo iš gamtos, kultūros ir aplinkos, tai perteikia savo kūryboje. Domisi Lietuvos ir kitų kultūrų muzika, daile, teatru, šokiu, tradicijomis, lankosi parodose, muziejuose, kultūriniuose renginiuose ar juos patiria ugdymo aplinkoje. Reflektuoja savo kūrybinę patirtį: pasakoja, ką kūrė, ką jautė, kas pavyko, ką norėtų išbandyti kitaip. Džiaugiasi savo ir kitų kūryba, mokosi pastebėti ir vertinti kūrybinį savitumą.
Ugdymosi kontekstai: kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, judraus patirtinio ugdymosi, realių ir virtualių aplinkų. **Pedagogo vaidmuo:** siūlo priemones, inicijuoja veiklas, kuria aplinką, palaiko, paskatina, drąsina, pastebi, pozityviai reaguoja, taiko aktyvius metodus, teikia grįžtamąjį ryšį, skatina stebėti, analizuoti, aptarti, grožėtis. **Strategijos:** grindžiama vaikų ir mokytojo kūrybinėmis sąveikomis, ugdymosi kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, ugdymo(si) situacijų moderavimo. **Metodai, būdai:** žaidimas, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas, interpretacija, kūrybiniai projektai, refleksija, IKT taikymas, išvykos ir kt.	
14.6.2. 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.	
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.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
Dailė	
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Emocingai reaguoja į ryškius, kontrastingus objektus, tyrinėja skirtingos faktūros paviršius. **2-asis žingsnis.** Domisi įvairiomis vizualinės raiškos priemonėmis, tyrinėja jų paliekamus pėdsakus. Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, išgaudamas taškus, linijas ir įvairių krypčių brūkšnius.	Tyrinėja įvairias vizualinės raiškos priemones ir medžiagas: dažus, kreideles, tešlą, molį, popierių, gamtinę medžiagą ir kt. Liečia, spaudžia, brauko, tepa, plėšo, glamžo, lipdo, pastebi savo veiklos paliekamus pėdsakus ir atranda skirtingas spalvas, formas, faktūras. Eksperimentuoja ant įvairių paviršių, kuria taškus, linijas, dėmes, keverzones, paprastus erdvinius objektus. Žaisdamas tyrinėja dvimates ir

3-iasis žingsnis. Tyrinėja grafines ir erdvines priemones bei medžiagas, kuria keverzones, statinius, lipdinius, paprastus vaizdus. Pradeda rinktis patinkančias priemones ir medžiagas.	trimates formas, jų dydį, spalvą, faktūrą ir tarpusavio santykį. Kūrybinę veiklą palydi garsais, judesiais, žodžiais ar sava kalba. Spontaniškai renkasi patinkančias priemones ir medžiagas, veikia savo tempu ir pagal individualias galias. Džiaugiasi kūrybos procesu, domisi savo ir kitų sukurtais darbais, juos rodo, savaip komentuoja ar pasakoja apie tai, ką sukūrė.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Išbando įvairias vizualinės raiškos priemones ir medžiagas, kuria linijas, dėmes, formas, pradeda vaizduoti objektus. Komentuoja savo ir kitų kūrinius. **5-asis žingsnis.** Derina įvairias dailės technikas, savarankiškai renkasi priemones ir medžiagas, planuoja kūrybos procesą. Piešia, tapo, aplikuoja, lipdo, konstruoja, išbando skaitmenines kūrybos priemones. **6-asis žingsnis.** Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis ir skaitmeninėmis priemonėmis. Įgyvendina išankstinį kūrybinį sumanymą, kuria individualiai ir kartu su kitais, komentuoja ir vertina savo, draugų bei profesionalių menininkų kūrinius.	Eksperimentuoja įvairiomis dailės priemonėmis, medžiagomis ir technikomis: piešia, tapo, aplikuoja, lipdo, konstruoja, spauduoja, plėšo, karpo, jungia skirtingas medžiagas. Tyrinėja spalvas, linijas, formas, faktūras, jų derinius ir raiškos galimybes. Savarankiškai renkasi kūrybai reikalingas priemones ir medžiagas, planuoja kūrybinį sumanymą, išbando skirtingus jo įgyvendinimo būdus, prireikus keičia sumanymą ar ieško naujų sprendimų. Kuria dvimačius ir trimačius kūrinius, perteikia juose savo patirtį, emocijas, vaizduotę ir idėjas. Kuria individualiai ir kartu su kitais, derina skirtingas dailės technikas bei medžiagas, eksperimentuoja su netradicinėmis ir gamtinėmis priemonėmis. Naudoja fotografiją ir amžiui tinkamas skaitmenines priemones kaip kūrybos įrankį. Stebi ir aptaria savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų kūrinius, mokosi įvardyti spalvas, formas, linijas, faktūras, technikas ir kitus vizualinės raiškos elementus. Pasakoja apie savo kūrybinį procesą, paaiškina pasirinkimus, dalijasi idėjomis ir pastebėjimais. Tyrinėja dailės įvairovę, susipažįsta su skirtingais Lietuvos ir kitų kultūrų meno kūriniais, menininkais bei kūrybos būdais. Įkvėpimo kūrybai semiasi iš gamtos, artimiausios aplinkos, kultūros, savo patirties ir vaikų sumanymų.
Muzika	
1-3 metai	
1-asis žingsnis. Domisi garsais, juos tyrinėja balsu, daiktais ir instrumentais. Reaguoja į muziką, ritmą, melodiją, mėgdžioja suaugusiojo vokalizavimą, ritmiškai juda. **2-asis žingsnis.** Mėgdžioja aplinkos ir muzikos garsus, atkartoja trumpus melodinius ir ritminius darinius. Reaguoja į muziką judesiu, plojimu, trepsėjimu, groja paprastais mušamaisiais instrumentais.	Instinktyviai domisi aplinka, garsais, bando suprasti aplinkos ir savo muzikinio čiauškėjimo sąsajas. Mėgdžioja aplinkos garsus, sutelkia dėmesį į aplinką, pradeda suvokti struktūrą. Mokosi vis tiksliau suvokti, imituoti ir atskirti ritminius bei melodinius darinius. Čiauška, krykštauja, guguoja, skleidžia kitokius garsus, iš kurių vėliau atsiranda dainuojamasis balsas. Tyrinėja ir išbando garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais

3-iasis žingsnis. Tyrinėja instrumentus ir aplinkos daiktus, eksperimentuoja balsu, dainuoja paprastas daineles, atkartoja ritmus ir melodinius darinius. Juda pagal muziką, atpažįsta girdėtas melodijas, skiria garsiai–tyliai, greitai–lėtai, linksmai–liūdnai.	daiktais. Atkartoja ritmą ir tonus, derina skandavimą su judesiu, supranta kvėpavimo svarbą. Susitelkia į dainavimą, derina jį su kvėpavimu ir judesiais. Mėgdžioja suaugusiuosius, įsitraukia į muzikinius žaidimus, domisi muzika. Dainuoja, skanduoja, ritmiškai atlieka eilėraščius. Pažįsta aplinką per liaudies kūrybą, mokosi judėti ir skanduoti savarankiškai. Atkartoja dainas ir spontaniškai kuria savas. Lavina motoriką naudodamas kūno perkusiją. Groja pagal ritmą ir atkuria trumpus ritmus instrumentais. Patiria ir įvardina muzikos sąvokas (aukštai – žemai; garsiai – tyliai; ilgas – trumpas; tas pats – skirtingas; linksmas – liūdnas), ruošiasi suprasti, atlikti ir grožėtis muzika. Plečia savo muzikinį žodyną, girdėdami įvairias dermes ir intonacinius bei ritminius darinius aplinkoje.
4-6 metai	
4-asis žingsnis. Skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja balso galimybes, ritmą ir įvairius garso išgavimo būdus. Dainuoja, improvizuoja, groja instrumentais ir kūno perkusija, judesiu perteikia muzikos nuotaiką ir tempą. **5-asis žingsnis.** Skiria ir lygina muzikos kontrastus, tyrinėja instrumentų tembrus, dainuoja įvairias dainas, improvizuoja balsu ir instrumentais. Kuria ritminius pritarimus, išsako įspūdžius apie muziką. **6-asis žingsnis.** Tyrinėja, lygina ir grupuoja garsus. Dainuoja sudėtingesnio ritmo ir melodijos dainas, kuria ritminius bei melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja. Muzikinę kūrybą fiksuoja grafiniais ženklais ar skaitmeninėmis priemonėmis, aptaria muzikos paskirtį ir kontekstą.	Tyrinėja ir išbando garsų pasaulį balsu, kūno perkusija, muzikos instrumentais ir aplinkos daiktais, lygina ir grupuoja garsus pagal jų savybes. Dainuoja individualiai, poroje ir grupėje, plečia dainų repertuarą, lavina kvėpavimą, intonavimą ir ritmo pojūtį. Atkartoja ir kuria ritminius bei melodinius darinius, improvizuoja, kuria garsinius fonus ir pritarimus. Muziką išreiškia judesiu, piešiniu, simboliais ir skaitmeninėmis priemonėmis. Klausosi įvairaus žanro ir kultūrų muzikos, gyvos muzikos ir įrašų, atpažįsta muzikos nuotaiką, tempą, tembrą, aptaria patirtus įspūdžius. Muzikuodamas kartu su kitais mokosi klausytis, derinti savo veiksmus ir patirti bendrumą. Susipažįsta su koncertų, muzikos klausymo ir atlikimo kultūra, atranda muziką kasdienėje aplinkoje.
Šokis	
1-3 metai	
1-asis žingsnis. Spontaniškai juda, reaguoja į suaugusiojo judesius ir juos mėgdžioja. Skambant muzikai siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia emocijas. **2-asis žingsnis.** Tyrinėja judėjimo kryptis ir būdus, improvizuoja rankų, kojų ir kitų kūno dalių judesiais, atliepia muzikos ritmą ir tempą. Mėgdžioja matytus judesius, pradeda judėti kartu su kitais. **3-iasis žingsnis.** Atranda naujus judesius ir jų derinius, tyrinėja asmeninę ir bendrą erdvę. Atlieka paprastus ratelius ir žaidimus, improvizuoja pagal muziką, prisimena ir kartoja trumpas judesių sekas.	Juda natūraliai ir spontaniškai, tyrinėja savo kūno galimybes, erdvę, judėjimo kryptį, tempą ir ritmą. Judesiu išreiškia emocijas, reaguoja į muziką, mėgdžioja suaugusiuosius ir kitus vaikus. Išbando įvairius judėjimo būdus, derina paprastus judesius, dalyvauja muzikiniuose žaidimuose, rateliuose ir dainuojamuosiuose žaidimuose. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų asmeninę erdvę, mokosi judėti kartu su kitais. Patiria judėjimo ir šokio džiaugsmą, spontaniškai improvizuoja ir kartoja patikusius judesius.

4-6 metai	
4-asis žingsnis. Tyrinėja šokio tempą, ritmą, erdvę ir judesių derinius. Kuria trumpas judesių sekas, reaguoja į muzikos pokyčius, laikosi susitartų šokio kultūros taisyklių. **5-asis žingsnis.** Atranda naujus judesių derinius, kuria šokio kompozicijas, derina judesius erdvėje, išlaiko pusiausvyrą ir ritmą. Reiškia nuomonę apie savo ir kitų pasirodymus. **6-asis žingsnis.** Eksperimentuoja šokio raiškos būdais, judesiais perteikia emocijas, nuotaikas ir siužetą. Kuria autorinius ir liaudies šokius, improvizuoja, apibūdina šokio tempą, nuotaiką ir judesius.	Tyrinėja judėjimo tempą, ritmą, dinamiką, kryptį ir erdvę, atranda įvairias kūno judėjimo galimybes. Šokdamas eksperimentuoja, improvizuoja, kuria ir jungia judesių sekas, judesiu perteikia emocijas, nuotaikas, veikėjų charakterį ar siužetą. Lavina kūno koordinaciją, pusiausvyrą, lankstumą ir gebėjimą derinti judesį su muzika. Dalyvauja individualiuose, poriniuose ir grupiniuose šokiuose, rateliuose bei kūrybiniuose judesio žaidimuose. Susipažįsta su įvairių kultūrų šokiais, liaudies šokio tradicijomis, scenos ir šokio kultūra. Stebi ir aptaria savo bei kitų šokį, mokosi išsakyti įspūdžius ir nuomonę. Derina šokį su muzika, daile, vaidyba ir kitomis meninės raiškos formomis, įgyvendina savo kūrybines idėjas.
Teatras	
2-3 metai	
2-asis žingsnis. Žaisdamas reiškia poreikius ir nuotaikas, tyrinėja savo kūno ir balso galimybes. **3-iasis žingsnis.** Išbando balso, kūno ir mimikos raišką. Vaidmenų ir režisūriniuose žaidimuose naudoja judesius, mimiką, balso intonacijas ir įvairias priemones.	Spontaniškai judėdami ir sąveikaudami su aplinka ima pažinti savo kūno galimybes, liesdami „atranda“ savo ir kitų kūno dalis. Suaugusiems žaidinant, instinktyvūs ir spontaniški judesiai darosi vis tikslingesni ir pasikartojantys. Tikslingiau kartoja labiausiai pasisekusius judesius, ima jais žaisti, manipuliuoti, siekdami socialinio atsako. Kuria bendravimo „kalbą“ su suaugusiais. Žaidinimų metu pažįsta savo kūno ribas ir galimybes, veido, balso išraiškingumą, išmoksta inicijuoti ir palaikyti socialines sąveikas. Iš režisūrinių žaidimų pereina prie vaidmenų žaidimų, atkurdami kasdienes situacijas ir vaidmenis. Žaidimų metu atkuria situacijas pasitelkdamas judesius, veido mimikas, balso intonacijas bei atitinkamas priemones.
4-6 metai	
4-asis žingsnis. Vaidmenų žaidimuose tyrinėja pažįstamas situacijas ir pasakų epizodus. Kuria vaidmenį kūno judesiais, mimika, balso intonacijomis, pradeda kurti dialogus. **5-asis žingsnis.** Tyrinėja personažų savybes ir jų raiškos galimybes. Kuria situacijas, improvizuoja dialogus, naudoja rekvizitą, kostiumų detales, muziką ir šokį. **6-asis žingsnis.** Perteikia personažo savybes, emocijas ir jausmus kūno judesiais, mimika ir balsu. Kartu su kitais kuria lėlių, šokio, dramos ar	Per improvizacinio pobūdžio vaidybą tyrinėja temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės, įkvėptas skaitomų literatūros, muzikos, teatro ar dailės kūrinių. Simbolinių vaidmenų atlikimui naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas. Giliai išgyvena kuriamas situacijas ir mokosi tiksliau, aiškiau, autentiškai ir kūrybiškai perteikti savo išgyvenimus kitiems vaikams ir suaugusiems. Stebi ir dalyvauja teatro meno pastatymuose (šokio, lėlių, dramos, operos ir kt.) mokykloje ir už jos ribų. Drauge su suaugusiaisiais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose (tradicinėse šventėse, pasakų vaidinimuose su lėlėmis ir pan.).

<table>
<tr><td>kitokius spektaklius, improvizuoja, dalyvauja teatralizuotuose renginiuose ir reflektuoja savo patirtį.</td><td>Reflektuoja savo patirtis – dalijasi įspūdžiais ir jausmais apie tai, ką matė ar išgyveno.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymosi kontekstai: kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, judraus patirtinio ugdymosi, realių ir virtualių aplinkų.
Pedagogo vaidmuo: siūlo priemones, inicijuoja veiklas, kuria aplinką, palaiko, paskatina, drąsina, pastebi, pozityviai reaguoja, taiko aktyvius metodus, teikia grįžtamąjį ryšį, skatina stebėti, analizuoti, aptarti, grožėtis.
Strategijos: grindžiama vaikų ir mokytojo kūrybinėmis sąveikomis, ugdymosi kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, ugdymo(si) situacijų moderavimo.
Metodai, būdai: žaidimas, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas, interpretacija, kūrybiniai projektai, refleksija, IKT taikymas, išvykos ir kt.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">14.6.3. Pasiekimų sritis – gebėjimas žaisti</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Nusiteikęs su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais; gebėjimas įvaldyti ir organizuoti žaidimo erdvę gebėjimas kurti žaidimo siužetą; gebėjimas žaidime laikytis prisiimto vaidmens.</td></tr>
<tr><td>Pasiekimų žingsniai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidinimus, kartoja pritarimo sulaukusius judesius ir garsus, siekia socialinio atsako.
2-asis žingsnis. Mėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais ir juos kartoja. Inicijuoja ir palaiko žaismingą sąveiką, tyrinėja aplinką, eksperimentuoja su žaislais ir daiktais.
3-iasis žingsnis. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus ir žaidimo vietą. Jungia kelis žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą, žaidžia paprastus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus.</td><td>Vaikas žaidžia su suaugusiuoju ir kitais vaikais, mėgdžioja jų veiksmus, tyrinėja žaislų ir daiktų galimybes. Kartodamas veiksmus mokosi juos tikslingai naudoti, kuria paprastus žaidybinius siužetus. Skatinamas pasirinkti žaidimą, žaislus ir erdvę pagal savo interesus, inicijuoti sąveiką, dalytis žaislais ir palaipsniui įsitraukti į bendrą žaidimą.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Žaisdamas su kitais derina veiksmus, kalba apie žaidimo eigą, vaidmenis ir sprendžia kylančius nesutarimus. Kartu kuria žaidimo erdvę, pasirenka reikalingas priemones. Žaidžia režisūrinius ir vaidmenų žaidimus, kuria pažįstamas kasdienes situacijas, laikosi prisiimto vaidmens.
5-asis žingsnis. Susitaria su kitais dėl žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų ir erdvės. Tikslingai pasirenka arba susikuria žaidimo aplinką. Plėtoja tęstinius siužetinius vaidmenų žaidimus, improvizuoja, jungia realias patirtis su fantastiniais elementais. Laikosi žaidimo ir prisiimto vaidmens taisyklių.
6-asis žingsnis. Įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius ir naratyvinius žaidimus, kuria išplėtotus žaidimų pasaulius ir siužetus. Kūrybiškai pritaiko įvairias erdves, savarankiškai tvarko žaidimo aplinką. Lanksčiai keičia vaidmenis, bendradarbiauja, sprendžia nesutarimus ir laikosi įvairių žaidimų taisyklių.</td><td>Žaisdamas mokosi bendradarbiauti, tartis, kurti ir laikytis susitarimų. Kuria vaidmenų, režisūrinius, siužetinius ir naratyvinius žaidimus, žaidimo erdvei kūrybiškai pritaiko aplinką, įvairias priemones ir gamtines medžiagas. Žaidimuose atkuria savo patirtis, plėtoja vaizduotę, kuria fantastinius pasaulius ir personažus. Mokosi lanksčiai keisti vaidmenis, spręsti konfliktus, laikytis žaidimo taisyklių ir reflektuoti savo žaidimo patirtį.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymosi kontekstai: žaismės, kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi, judraus patyriminio mokymosi.
Pedagogo vaidmuo: žaidina, pasiūlo didaktinius ugdomojo pobūdžio žaidimus, priemones ir veikimo būdus, sukuria asmeninio pasirinkimo galimybes, pastebi ir pozityviai reaguoja į vaiko pastangas, suteikia palaikantį, susidomėjimą išreiškiantį grįžtamąjį ryšį, inicijuoja žaidimą, perleidžia iniciatyvą vaikams, skatina žaismingai reikšti savo emocijas ir patirtis.
Ugdymo strategijos: ugdymo(si) kontekstų kūrimo, žaidimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, grindžiama vaikų ir mokytojų kūrybinėmis sąveikomis, dialogo.
Metodai, būdai: vaizduotės (kūrybinio) žaidimo, socialinio žaidimo, imitaciniai ir konstruojamieji žaidimai, pasakojimo ir dialogo metodas žaidimo metu, skaitmeninių žaidimų integracija į tradicinį žaidimą, kūrybinė raiška žaidime (piešimas, lipdymas, karpymas) ir kt..</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">14.6.4. Pasiekimų sritis – kūrybiškumas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
</table>

Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Pastebi ir smalsiai, gyvai reaguoja į aplinkoje esančius pažįstamus ir naujus vizualius bei garsinius stimulus. Džiaugsmingai reaguoja į savo paties veikimą ir žaismingai atkartoja tai, kas jam patiko. **2-asis žingsnis.** Žaismingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, skonius. Išgauna, komponuoja patikusius garsus, judesius, veiksmus, objektus, atrasdamas naujus veikimo būdus. Teikia pirmenybę tam tikrai kūrybinei veiklai, ilgiau įsitraukdamas į tai, ką mėgsta. **3-iasis žingsnis.** Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Smalsauja, tyrinėja ir atranda, įvairiais pojūčiais pažįsta aplinką, medžiagas, daiktus, garsus, spalvas, formas ir judesius. Laisvai eksperimentuoja, išbando skirtingas priemones ir veikimo būdus, klysta, bando iš naujo ir atranda savitus sprendimus. Kartoja, keičia ir jungia tai, kas sudomino, išbando skirtingus garsų, judesių, vaizdų ir daiktų derinius. Spontaniškai improvizuoja, kuria individualiai ir kartu su kitais, renkasi mėgstamas veiklas bei priemones. Kūrybinę veiklą sieja su savo kasdiene patirtimi ir emocijomis. Pastebi savo kūrybos rezultatą, džiaugiasi kūrybos procesu, domisi kitų vaikų kūryba, dalijasi patirtimi ir atranda, kad tą pačią idėją galima įgyvendinti skirtingais būdais.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Veikdamas pasitelkia vaizduotę. Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais siekiant kūrybinio rezultato. Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį. Žaisdamas prisiima menamus vaidmenis, kuria siužetus, spontaniškai keičia žaidimo taisykles. Pasako, kodėl jam patinka tam tikras kūrinys. Pasirenka kurti vienokiu ar kitokiu būdu, renkasi mėgstamas veiklas ir veikimo būdus. Domisi tuo, ką veikia, kuria kiti vaikai. **5-asis žingsnis.** Generuoja naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti. Neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones ir kūrybos būdus įvairiose kasdienio gyvenimo ir veiklos srityse. Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais, keičia, pertvarko savo kūrybines idėjas, siūlo kelis jų variantus. Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį. Pasakoja apie tai, ką sukūrė, apie pasirinktus kūrybos būdus, medžiagas, priemones. **6-asis žingsnis.** Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo	Keliai klausimus, fantazuoja, kuria idėjas ir ieško skirtingų jų įgyvendinimo būdų. Eksperimentuoja su įvairiomis natūraliomis, buitinėmis, meninėmis ir kitomis medžiagomis, priemonėmis bei technologijomis, atranda netikėtus jų panaudojimo būdus. Kūrybinėse situacijose ne tik atkartoja matytus pavyzdžius, bet ir juos keičia, papildo, jungia, pertvarko ir kuria savitus variantus. Kuria dvimačius ir trimačius objektus, konstrukcijas, kompozicijas, istorijas, garsų, judesių ir vaizdų derinius, pasitelkia vaizduotę ir improvizaciją. Savarankiškai renkasi kūrybos priemones, medžiagas ir veikimo būdus, numato kūrybos eigą, išbando kelis sprendimus, sprendžia kylančius kūrybinius iššūkius ir užbaigia pradėtą sumanymą. Veikia savo tempu, išreiškia iniciatyvą, priima skirtingus kūrybinius sprendimus. Kūrybiškumas reiškiasi įvairiose veiklose ir ugdymo(si) srityse – mene, muzikoje, judesyje, kalboje, tyrinėjime, konstravime, STEAM veiklose, žaidime ir kasdienėse situacijose. Pastebi kūrybines galimybes aplinkoje, ieško skirtingų sprendimų ir atranda, kad problema gali turėti daugiau nei vieną atsakymą.

kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. 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.	Kalba apie savo kūrybą, įvardija, ką kūrė, kokias priemones pasirinko, kas pavyko ir ką norėtų pakeisti. Domisi kitų vaikų idėjomis, jas gerbia, dalijasi savo kūryba ir patirtimi, aptaria skirtingus sprendimus ir pastebi kūrybos įvairovę.
Ugdymosi kontekstai: kūrybinių dialogų, universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių dialogų. **Pedagogo vaidmuo:** kuria laisvą, džiaugsmingą ir saugią aplinką, suteikia laisvės, erdvės, laiko veiklai, skatina rinktis kuo įvairesnius sprendimus, pritaria vaiko iniciatyvai, palaiko, pasidžiaugia vaiku; priima vaiko siūlomus žaidimus, žaidžia kartu, praturtina grupę kuo nors nauju, naudoja žaislus, kuriuos galima išardyti, pasiūlo žaisti dailės priemonėmis, motyvuoja veikti savarankiškai, drąsina fantazuoti, kurti, nebijoti savo idėjų, reikšti mintis, nuomonę, skatina džiaugtis savo kūryba, užduoda atviro tipo klausimus. **Strategijos:** ugdymo(si) kontekstų kūrimo, spontaniško vaikų ugdymosi skatinimo, grindžiama vaikų ir mokytojų kūrybinėmis sąveikomis, žaidimo. **Metodai, būdai:** žaidimas, meninė veikla (muzika, dailė, drama) pasakų kūrimas ir pasakojimas, klausimų ir tyrinėjimų metodas, problemų sprendimų užduotys, projektinė veikla, aplinka, skatinanti kūrybiškumą ir kt.	

14.7. AUGINAMA VAIKO GALIA: JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI

14.7.1. Pasiekimų sritis – santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais.	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais 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 suaugusiaisiais. 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 suaugusiaisiais ir kitais vaikais; gebėjimas bendrauti, mokymasis bendradarbiauti; gebėjimas atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus; gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės kūrimo.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Atpažįsta ir džiaugiasi juo besirūpinančiu suaugusiuoju, įsitraukia į bendravimą, rutiną ir žaidimus. Domisi kitais vaikais, mėgdžioja jų veiksmus ir emocijas. Žvilgsniu, mimika, balsu ar gestais inicijuoja bendravimą ir dalijasi emocijomis. **2-asis žingsnis.** Rodo prieraišumą juo besirūpinančiam suaugusiajam, kreipiasi į jį pagalbos ir pats inicijuoja bendravimą. Domisi kitais vaikais, siekia jų dėmesio, mėgdžioja jų veiksmus. Mėgsta žaisti greta kitų vaikų ir mokosi veikti kartu.	Vaikas užmezga ir palaiko emocinį ryšį su artimais suaugusiaisiais, rodo prieraišumą, kreipiasi pagalbos, dalijasi dėmesiu ir patirtimi. Bendraudamas naudoja žvilgsnį, mimiką, gestus, judesius, garsus ir žodžius. Vaikas domisi kitais vaikais, stebi jų veiksmus, juos mėgdžioja, žaidžia greta ir palaipsniui įsitraukia į trumpas bendras veiklas. Mokosi dalintis erdve ir priemonėmis, palaukti, atliepti kito veiksmus.

3-iasis žingsnis. Drąsiai tyrinėja naujas veiklas, ieško bendraamžių draugijos ir tikisi palaikymo savo iniciatyvoms. Mėgdžiodamas suaugusiuosius kūrybiškai žaidžia. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, mokosi dalintis žaislais ir veikti kartu.	Vaikas mokosi išreikšti savo poreikius ir atpažinti kitų emocijas, patiria bendravimo, pagalbos ir rūpinimosi kitu patirtis. Palaipsniui suvokia save kaip šeimos ir grupės bendruomenės dalį. Vaikas pastebi žmonių skirtumus ir panašumus, susipažįsta su įvairiais bendravimo būdais, šeimos gyvenimo situacijomis, tradicijomis ir artimiausios aplinkos kultūra.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Pasitiki mokytojais, lengvai atsiskiria nuo tėvų, kreipiasi pagalbos, tariasi. Turi žaidimų partnerių, įsitraukia į bendrą veiklą poroje ar grupelėje, siūlo ir priima idėjas, derina veiksmus, mokosi spręsti nesutarimus. Dalinasi žaislais, palaukia savo eilės, prisideda prie grupės susitarimų. **5-asis žingsnis.** Drąsiai bendrauja su pažįstamais ir nepažįstamais žmonėmis, turi draugų ir įsitraukia į grupės veiklą. Bendradarbiauja, dalinasi, keičiasi, kartu siekia bendro tikslo ir priima sprendimus. Savarankiškai ar padedamas sprendžia nesutarimus. Pastebi ir įvardija savo bei kitų panašumus ir skirtumus, prisiima nedidelius įsipareigojimus grupei, gerbia kitų teises ir pareigas. **6-asis žingsnis.** Pagarbiai ir mandagiai bendrauja bei bendradarbiauja su vaikais ir suaugusiaisiais, palaiko draugystę. Išsako savo nuomonę, tariasi ir ieško visiems priimtinų sprendimų, prireikus padeda kitiems spręsti nesutarimus. Priima socialinius ir kultūrinius skirtumus, gerbia kitokią išvaizdą, požiūrį ir kultūrą. Supranta bendrų susitarimų svarbą ir savo veiksmų pasekmes.	Kuria ir palaiko draugiškus santykius, inicijuoja pokalbius ir bendras veiklas, siūlo idėjas, tariasi, derina savo ir kitų norus bei veiksmus. Veikdamas poroje ar grupėje mokosi bendradarbiauti ir siekti bendro rezultato. Išsako savo nuomonę, mokosi išgirsti kitą, priimti kitokią nuomonę ir ieškoti kompromiso. Kilus nesutarimui, bando jį spręsti kalbėdamasis, tardamasis ir ieškodamas abiem pusėms tinkamo sprendimo. Pastebi ir įvardija žmonių panašumus bei skirtumus, domisi skirtingomis šeimomis, kalbomis, kultūromis, tradicijomis ir gyvenimo būdais. Priima įvairovę kaip natūralią bendruomenės dalį, gerbia kitokį žmogų ir jo pasirinkimus. Mokosi atsakomybės už save, kitus ir bendrą veiklą: laikosi susitarimų, prisiima nedidelius įsipareigojimus, rūpinasi aplinka, padeda kitiems ir pastebi savo veiksmų poveikį grupei. Patiria priklausymo grupei, darželio ir platesnei bendruomenei jausmą, dalyvauja bendrose veiklose, renginiuose ir iniciatyvose, dalijasi savo patirtimi ir prisideda prie bendro gyvenimo.
Ugdymosi kontekstai: kultūrinių dialogų, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, žaismės, universalaus dizaino mokymuisi. **Pedagogo vaidmuo:** jautriai globoja, žaidina, kalbina, stengiasi suprasti poreikių ženklus ir į juos reaguoja, įvardina, pakomentuoja, susitapatina, jautriai atreaguoja, atliepia, skatina, kuria emocinį saugumą, inicijuoja. **Strategijos:** dialogas, vaikų ir mokytojų kūrybinės sąveikos, žaidimas, mokymosi skatinimas vienam iš kito, ugdymo(si) situacijų moderavimas. **Metodai, būdai:** stebėjimas, tyrinėjimas, pokalbis, diskusija, žaidimai, situacijų inscenizacija, projektinė veikla, aiškinimas ir kt.	

V SKYRIUS
VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA, UGDYMOSI TĘSTINUMAS

15. Vaikų ugdymosi pasiekimų ir pažangos stebėsenos sistema

15.1. Vaikų ugdymosi pasiekimų stebėsena vykdoma nuolat, siekiant geriau pažinti kiekvieną vaiką, pastebėti jo stiprybes, individualią pažangą, ugdymosi poreikius ir numatyti tolesnio ugdymo(si) kryptis. Vaikų ugdymosi pasiekimų įrodymai kaupiami pasiekimų ir pažangos aplanke bei elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Aplanke kaupiami vaiko veiklos ir kūrybos pavyzdžiai, nuotraukos, vaiko darbai, pedagogų komentarai ir kita ugdymosi pažangą atspindinti medžiaga.

15.2. Vaikų ugdymosi pasiekimai ir pažanga sistemingai fiksuojami du kartus per metus – spalio ir gegužės mėnesiais, atsižvelgiant į vaiko individualią pažangą atskirose ugdymosi pasiekimų srityse.

15.2.1. Vaikų pasiekimai stebimi natūraliose kasdienėse, žaidybinėse, patirtinėse ir kitose ugdymosi situacijose, vertinant ne tik veiklos rezultatą, bet ir vaiko veiklos procesą, pastangas bei pažangą.

15.2.2. Esant poreikiui, vaiko pasiekimai ir pažanga stebimi papildomai, ypač pastebėjus reikšmingų vaiko ugdymosi, elgesio ar individualios pažangos pokyčių.

15.3. Sukaupti pasiekimų įrodymai ir stebėjimo rezultatai naudojami ugdymo(si) planavimui, individualių vaiko poreikių atliepimui, ugdymo strategijų ir aplinkos tobulinimui. Vaiko pažanga aptariama bendradarbiaujant su tėvais (globėjais), mokytojais ir kitais ugdymo procese dalyvaujančiais specialistais.

15.4. Mokytojai teikia vaiką motyvuojantį, įtraukiantį ir auginantį grįžtamąjį ryšį, skatina vaiką pasidžiaugti savo pasiekimais, aptarti veiklos procesą ir rezultatus bei pagal amžių ir galimybes įsivertinti savo veiklą ir patirtį.

15.5. Ugdymosi pasiekimų stebėsena grindžiama pagarba vaikui, objektyvumu, konfidencialumu ir pozityviu požiūriu, atsižvelgiant į individualų vaiko ugdymosi tempą, patirtį ir galimybes.

16. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo dermė ir tęstinumas

16.1. Ikimokyklinio ugdymo programoje numatomi vaikų ugdymosi pasiekimai sudaro pagrindą tolesniam vaikų ugdymuisi priešmokykliniame ugdyme. Užtikrinamas ugdymo(si) turinio, proceso ir pasiekimų tęstinumas.

16.2. Ikimokykliniame ugdyme plėtojamos vaiko galios ir ugdymosi pasiekimai siejami su Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje numatytomis kompetencijomis. Ugdymo(si) tęstinumą užtikrina panaši ugdymo(si) kryptis – dėmesys vaikui, žaidimo pedagogikai, patirtiniam ugdymui(si) ir vaiko aktyviam dalyvavimui ugdymo procese.

16.3. Pereinant į priešmokyklinį ugdymą atsižvelgiama į sukauptus vaiko pasiekimų įrodymus, individualią pažangą, patirtį, stiprybes ir ugdymosi poreikius. Tai sudaro prielaidas kryptingai tęsti vaiko ugdymąsi ir užtikrinti sklandų perėjimą į kitą ugdymo etapą.

SUDERINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Tauras“
mokytojų tarybos 2026 m. rugsėjo mėn. 21 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu
(protokolas Nr.V3-2)