

TRAKŲ RAJONO SENŲJŲ TRAKŲ VAIKŲ LOPŠELIO-DARŽELIO IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA “ATRANDU PASAULĮ”

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Trakų rajono Senųjų Trakų vaikų lopšelyje-darželyje (toliau – Mokykla) ugdymas vyksta lietuvių ir lenkų kalbomis. Mokykla turi sveikatą stiprinančios mokyklos statusą ir taiko „Mąstymo mokyklos“ metodikos idėjas.

Senieji Trakai garsūs savo istorine praeitimi. Į Senuosius Trakus, Vytauto Didžiojo gimtinę, veda Vytauto Didžiojo kelias, kurį supa medinės skulptūros. Senieji Trakai didžiuojasi puošnia neogotikinio stiliaus Viešpaties Apreiškimo Švč. Mergelės Marijos ir Šv. Benedikto bažnyčia, statyta XIX a. pabaigoje. Senieji Trakai įeina į Nacionalinio parko teritoriją.

Mokyklos, kaip šiuolaikinės institucijos, dirbančios pagal ikimokyklinio ugdymo programą paskirtis - padėti šeimai ugdyti vaiką.

Mokyklos bendruomenė siekia:

- pažinti Mokyklą lankančių vaikų šeimas;
- rinkti informaciją apie emocinę, socialinę ir kultūrinę vaiko aplinką;
- įvertinti, kokią patirtį vaikai į Mokyklą „atsineša” iš namų ir bendruomenės aplinkos;
- numatyti vaiko ugdymo(si) darną garantuojančias sąlygas.

Ikimokyklinio ugdymo programa siekia įvertinti ir tenkinti individualius, vaiko raidą atitinkančius tėvų (vaiko teisėtų atstovų) poreikius, skatinti demokratiškų santykių plėtojimą tarp vaikų, tėvų (vaiko teisėtų atstovų), pedagogų bei vietos bendruomenės.

VAIKAI IR JŲ POREIKIAI.

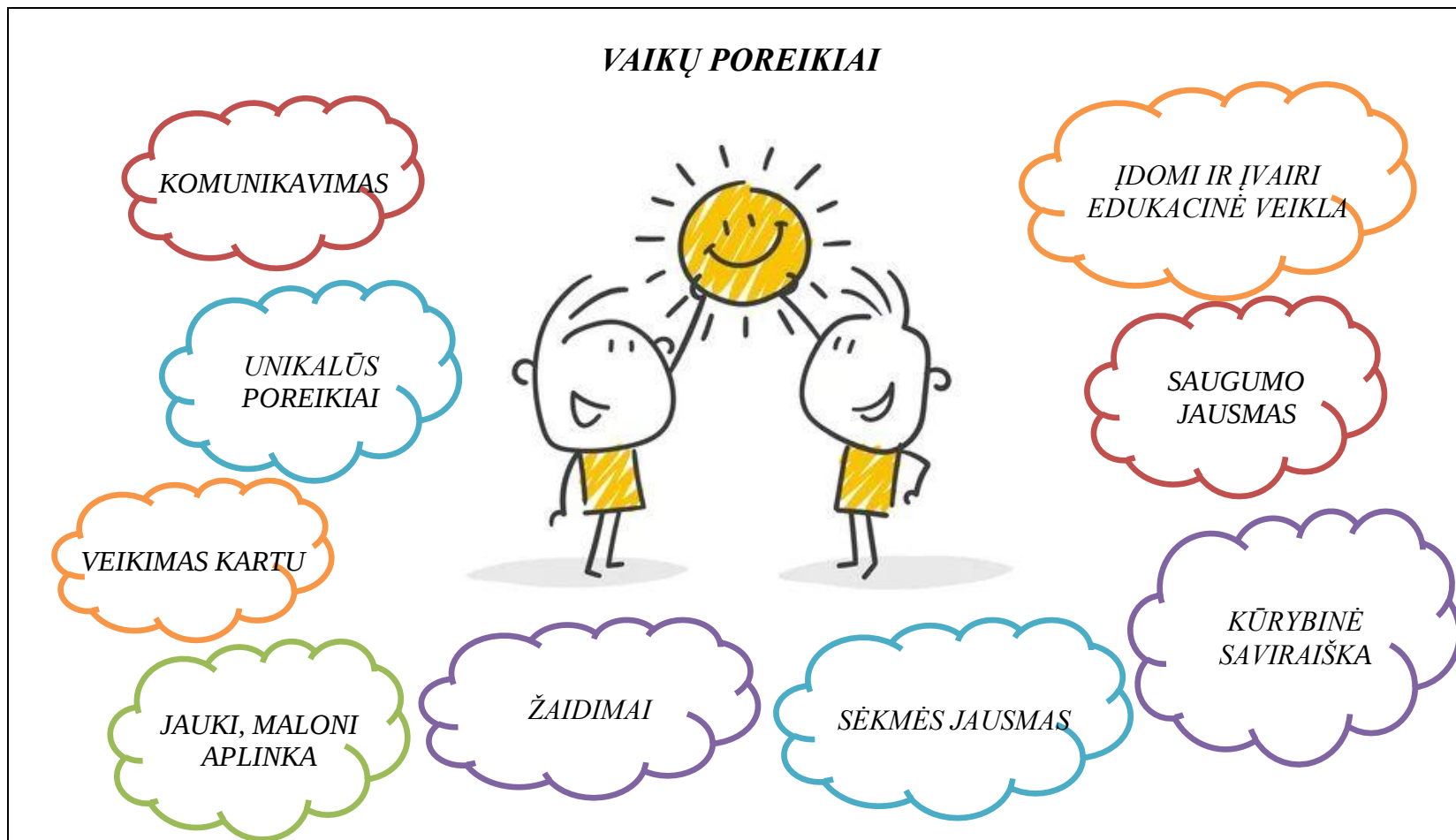
Šiame ieškojimų kelyje svarbūs kiekvieno vaiko poreikiai.

Mokykloje stengiamasi patenkinti svarbiausius vaiko poreikius – žaisti, judėti, kurti, pažinti, eksperimentuoti.

Programa „Atrandu pasaulį” garantuoja vaikams galimybę rinktis veiklą pagal interesus ir poreikius, garantuoja jų plėtojamąsi ir naujų atsiradimą.

Programa siekiame užtikrinti kiekvienam amžiaus tarpsniui svarbių vaiko gebėjimų nuoseklią ugdymą (si).

VAIKŲ POREIKIAI



TĖVŲ (VAIKO TEISĖTŲ ATSTOVŲ) IR VIETOS BENDRUOMENĖS POREIKIAI

- Mokyklos bendruomenė nuolat stengiasi laiku ir efektyviai reaguoti į tėvų (vaiko teisėtų atstovų) (toliau – tėvai) poreikius bei lūkesčius, susijusius su vaiko ugdymu. Šeimai svarbu, kad Mokykla suteiktų įvairiapusę ir jų vertybėms priimtina ugdymo aplinką, atsižvelgdama į kultūrų įvairovę ir ugdymo modelių pasirinkimus. Mokykla yra atvira vietos bendruomenės tradicijoms ir poreikiams.
- Tėvai ir pedagogai nuolat ieško naujų bendradarbiavimo formų, rūpindamiesi vaikų gerove, dalindamiesi džiaugsmiais bei kartu sprendami problemas. Pedagogai skatina aktyvų šeimų dalyvavimą grupės gyvenime, kadangi tai yra viena iš svarbiausių sąlygų, lemiančių vaikų ugdymo(si) sėkmę tiek Mokykloje, tiek namuose. Tėvai yra supažindinami su vaiko gyvenimo grupėje ypatumais bei ugdymo(si) sąlygomis, o pedagogai ir švietimo pagalbos specialistai prisideda prie šeimos švietimo suteikdami žinių pedagogikos ir psichologijos klausimais.
- Bendradarbiavimas su šeima grindžiamas bendrų ugdymo priemonių paieška ir abipusiu siekiu, kad viskas, kas daroma, būtų vaiko gerovei. Pirmieji susitikimai sukuria tarpusavio pasitikėjimą, kuris skatina šeimas jaustis svarbia Mokyklos bendruomenės dalimi. Siektina, kad šeimos aktyviai dalyvautų Mokyklos veikloje ir vaikų ugdymo(si) procese.

Bendravimo su šeima formos - tai individualūs pokalbiai, bendri tėvų, vaikų ir pedagogų renginiai (šeimų šventės, vakaronės), susirinkimai, tėvų švietimas, dalyvavimas tyrimuose ir pagalba sprendžiant ugdymo(si) klausimus (aplankai, lankstinukai, pedagogo patirtis, praktiniai patarimai, literatūra). Taip pat svarbus vaikų pažinimas per jų kūrybą (piešinių ir darbelių parodos, atvirų durų dienos) ir nuoširdus kasdienis šeimos ir pedagogų bendravimas bei bendradarbiavimas.

Visiems tėvams svarbu:

- Mokyklos aplinkos saugumas;
- pasitikėjimas dirbančiu personalu;
- vaiko poreikių tenkinimas.

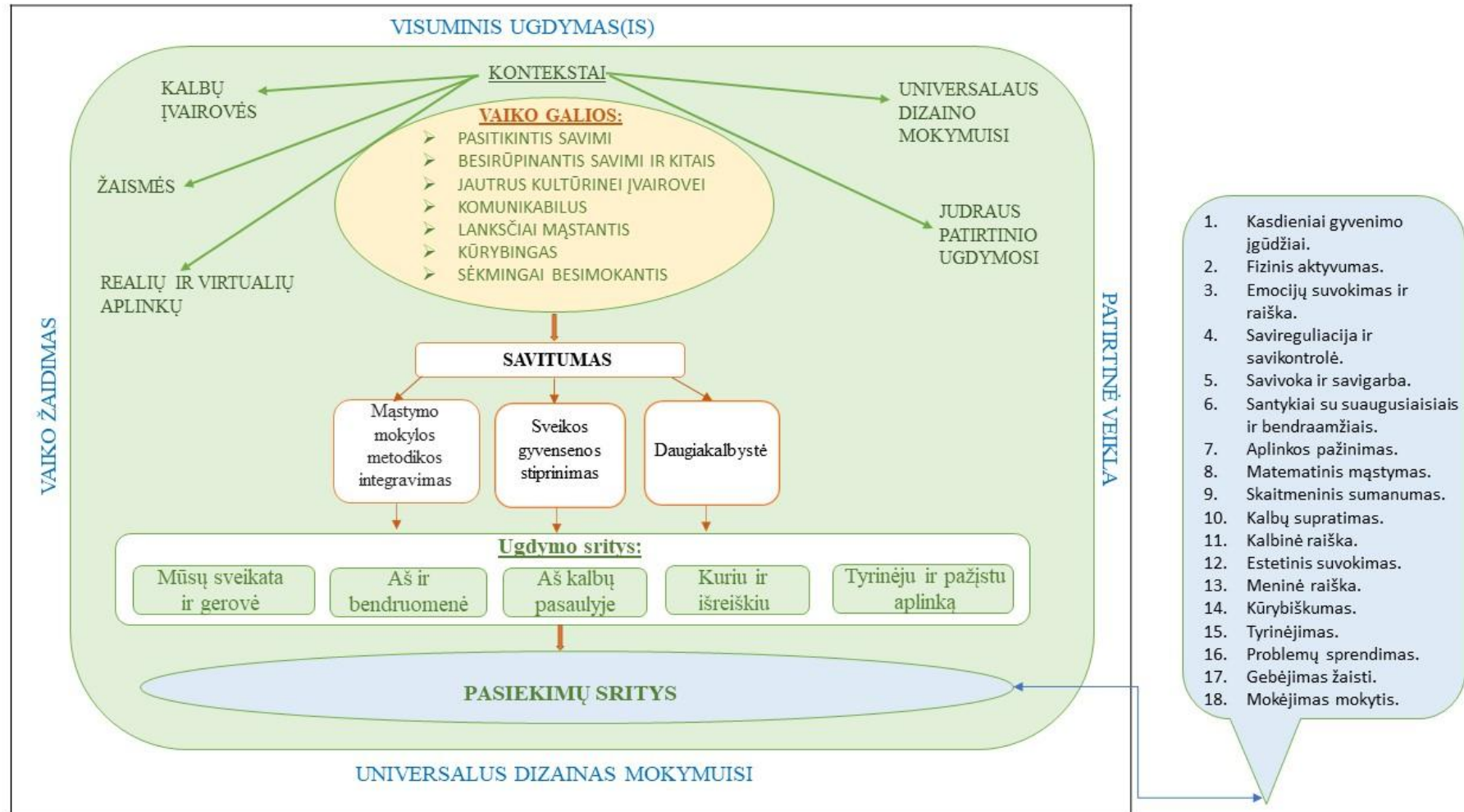
Mokytoja turi:

- orientuotis į vaikų poreikius,
- pažinti tėvų galimybes,
- kalbėti tėvams suprantama kalba,
- padėti tėvams suprasti savo vaiko ugdymo poreikius ir ypatybes.

TĒVU LŪKESČIAI



II. UGDYMO PROGRAMOS MODELIS



III. VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI

Ugdymosi kontekstas – tai vaikams aktuali, atvira jų iniciatyvoms, dėmesį patraukianti, kviečianti veikti, estetiškai patraukli aplinka. Kontekstai pasižymi kryptingą vaikų veiklą provokuojančia idėja ar veiklai įkvepiančiu iššūkiu, kuris kuriamas mokytojų tikslingai parenkant ir tam tikru būdu išdėliojant priemones, sukuriančias netikėtumo momentą. Kontekstai skatina autentiškus vaikų sumanymus, palaiko ilgalaikį domėjimąsi ir supratimo gilėjimą. Tame pačiame ugdymosi kontekste vaikai turi galimybę veikti ir save išreikšti skirtingai.

MOKYKLOS PAGRINDINIAI VAIKŲ UGDYMO(SI) KONTEKSTAI

Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas – tai lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. Ugdymo aplinka žadina vaikų emocijas, pagauna dėmesį, panardina į prasmingą vyksmą. Galėdami rinktis alternatyvius tyrinėjimo, pažinimo ir dalyvavimo būdus, vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Galimybė pasirinkti veiklas ir priemones, siekiant numatyto rezultato, skatina turėti savo ketinimą, idėjų, sumanymų, jų kryptingai ieškoti ir pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi būdus. Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi lygiaverčiais dalyviais, visi kartu mokosi vieni kitus pažinti ir veikti žmonių įvairovėje.

Žaismės konteksto paskirtis – palaikyti kasdinių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo bei nuostabos tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius. Kontekstas atliepia vaiko žaismingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Eksperimentuojama veikimu tuščioje ir daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali gimti „iš nieko“, mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, improvizuoti, priimamos „neteisingos“ jų teorijos apie pasaulį, įkvepiančios pratęsti „tiesos“ paieškas. Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus.

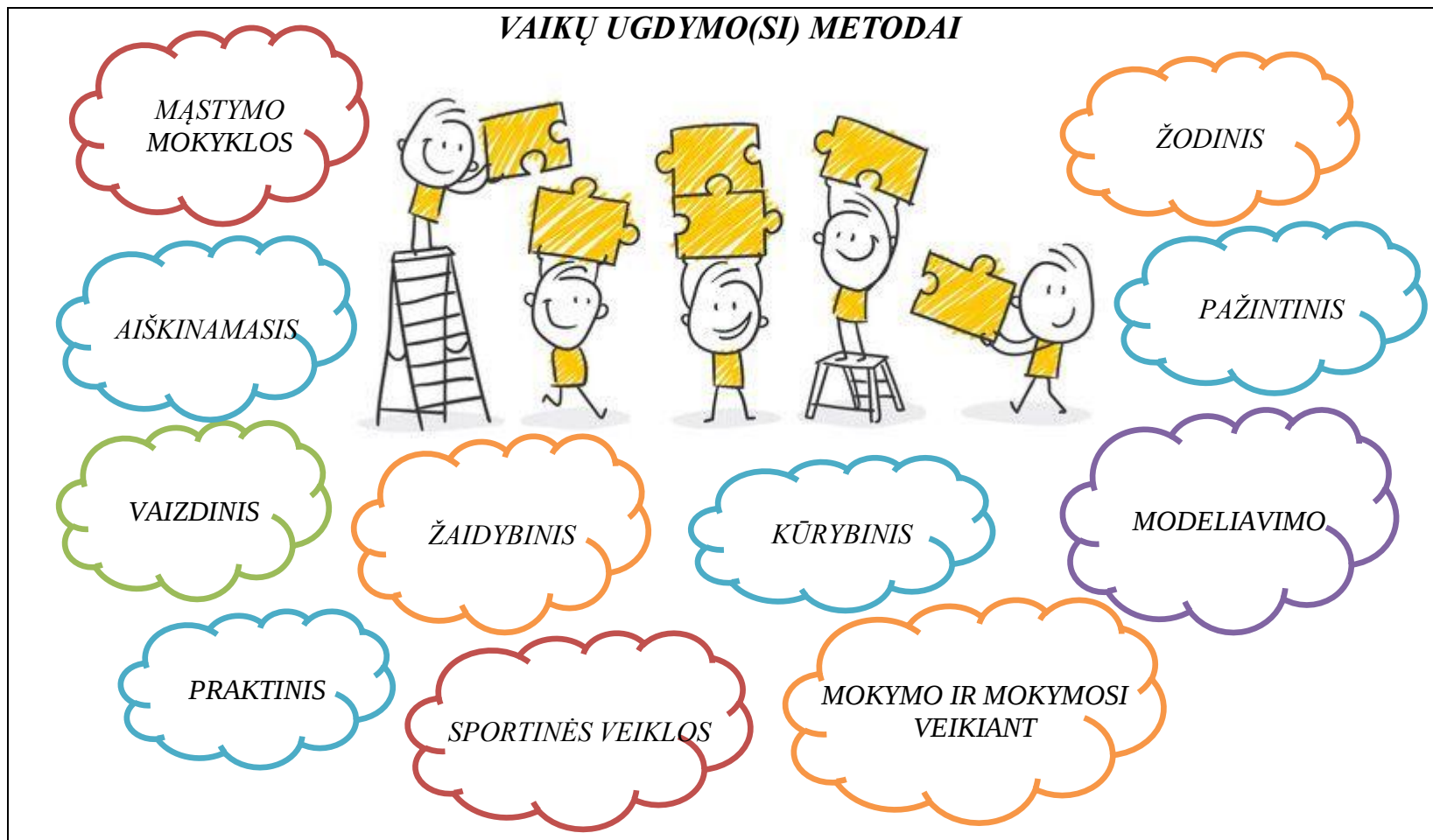
Judraus patirtinio ugdymosi konteksto paskirtis – skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes. Įdomias, prasmingas ugdymosi situacijas kuria dialogiška vidaus ir lauko aplinkų jungtis, įrangos mobilumas, pritaikymas tyrinėti judesį, judriais būdais dalyvauti visų ugdymosi sričių veiklose. Panaudojama natūrali ir dirbtinai sukurta, įranga ir priemonėmis papildyta gamtinė aplinka, modeliuojamos vaikus judėti skatinančios iššūkio, saugios rizikos edukacinės erdvės, kuriančios prielaidas subalansuotam ugdymui(si) viduje ir lauke.

Kalbų įvairovės konteksto paskirtis – kurti ir palaikyti aplinkos sąlygas, palankias rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove. Kuriant kontekstą pasinaudojama mokykloje ar grupėje esama kalbų įvairovė, socialinių tinklų ir skaitmeninių technologijų teikiamomis galimybėmis, kalbų pasaulio pažinimą papildančiomis ir kalbą ugdančiomis vaizdinėmis ir garsinėmis priemonėmis, taip pat kasdienėmis komunikacinėmis situacijomis, kylančiomis vidaus ir lauko aplinkose.

Realių ir virtualių aplinkų konteksto paskirtis – papildyti ir praplėsti realybės kontekstus alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis patirti ir pažinti, plėtoti vaikų skaitmeninį sumanumą, informatinį mąstymą. Kuriami realios ir virtualios aplinkos sąveikomis grindžiami kontekstai, aplinkas saikingai ir saugiai papildant skaitmeninėmis priemonėmis bei įranga, prioritetą teikiant patirtiniam realių objektų ir reiškinių tyrinėjimui, kūrybiškumui, socialinėms sąveikoms. Vaikų savivaldį mokymąsi skatinančios skaitmeninės priemonės, įvairiomis vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įrangą turinčiomis technologijomis kuriamos galimybės vaikams realioje aplinkoje pamatyti plika akimi nematomus procesus ar reiškinius, perkelti realios aplinkos objektus į skaitmeninę erdvę, tyrinėti taisyklių ir laisvės veikti ribas, spręsti problemas, įveikti iššūkius.

IV. VAIKŲ UGDYMO(SI) METODAI IR PRIEMONĖS

Ugdymo(si) metodai - tai pedagoginio poveikio vaikui ir vaiko poveikio pedagogui bei grupės vaikams būdų sistema, padedanti siekti ugdymo(si) tikslo ir uždavinių.

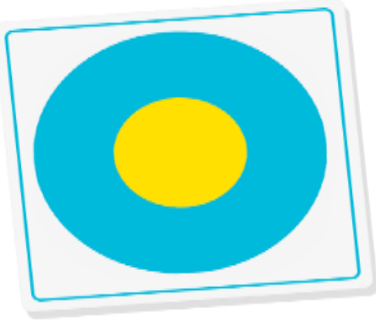


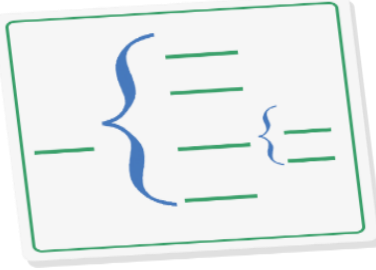
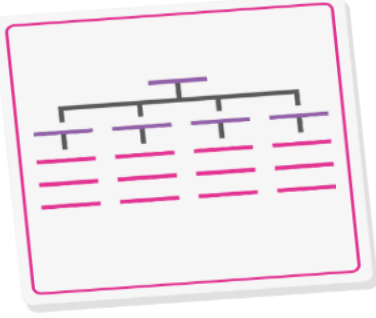
1. **Žaidybinis metodas** – skatinantis vaikų interesą, teigiamas emocijas, dėmesio sukaupimą, tarpusavio bendravimą, išgyvenimą, patiriant atradimo džiaugsmą.
2. **Žodinis metodas** – suteikiantis galimybę perduoti ar gauti informaciją, natūraliai bendrauti (pokalbis, pasakojimas, aptarimas, diskusija).
3. **Vaizdinis metodas** – nukreipiantis į vaizdinių apie vaikus supančio pasaulio objektus ir reiškinius tikslinimą, išreikšti savo nuomonę (demonstravimas, stebėjimas).
4. **Praktinis metodas** – ugdymo proceso metu suteikiantis galimybę vaikams atlikti įvairius praktinius būdus, susipažinti su juos supančia aplinka (vaikų darbai, praktinė veikla, tyrinėjimai, stebėjimai, eksperimentavimai).
5. **Mokymo ir mokymosi veikiant metodas** – sudarantis sąlygas vaikams kelti ir įgyvendinti savo idėjas, ieškoti problemų sprendimų būdų, atrasti, tyrinėti, analizuoti, interpretuoti, tai, kas nauja, originalu, netikėta (diskusijos, tyrinėjimai, eksperimentavimas, pažintinės išvykos, ekskursijos).
6. **Modeliavimo metodas** – skatinantis vaikų smalsumą, domėjimąsi, norą skaičiuoti ir modeliuoti matematikos metodus, imituoti ir analizuoti įvairių sistemų funkcionavimą, natūraliai ir pamatuotai įtraukia informacinių technologijų panaudojimą į visas ugdymo sritis.
7. **Aiškinamasis metodas** – padedantis vaikams išsiaiškinti ir suprasti jiems suprantama kalba, pateikiant konkretus pavyzdžius naudojant vaizdines priemones. Aiškinama labai trumpai, ypač tiksliai, siekiama plėsti vaiko žodyną naujais, dar nežinomais terminais.
8. **Kūrybinis metodas** - sudarantis sąlygas vaikams kelti ir įgyvendinti savo idėjas, atrasti, tyrinėti, analizuoti, interpretuoti, tai, kas nauja, originalu, netikėta.
9. **Pažintinis metodas** – padedantis pažinti ir suprasti supančią aplinką (edukacinės ekskursijos, išvykos ir kt.).
10. **Sportinės veiklos metodas** – skatinantis judėjimo poreikį, fizinį aktyvumą (estafetės, varžybos, komandiniai žaidimai, fiziniai pratimai).
11. **Mąstymo mokyklos metodas** – Mąstymo mokyklos metodo dėka vaikas yra ugdymo proceso centre: jis pats kuria savo žinojimą, aktyviai ieško ir autentiškai perpranta informaciją. Pedagogas yra jo partneris, padedantis reflektuoti. Vaikas yra savarankiškas veikėjas. Taikant šį metodą, ugdomi vaikų kognityviniai, mokymosi tyrinėjant (aukštesnio lygio mąstymo) bei savirefleksijos gebėjimai. Kuriama unikali visą Mokyklą apimanti kultūra, kurioje pedagogai nuolat kartu apmąsto tai, ką ir kaip mokosi ir išmoksta, reflektuoja, tikslingai bendrai perplanuoja ugdomąją veiklą, siekdami labai konkrečių ugdymo tikslų.
- 11.1. **Mąstymo mokyklos metodo įrankiai** – mąstymo žemėlapiai, de Bono kepurės, klausimų raktai, mąstymo įpročių ir aukštesnio lygio klausimų formavimas.

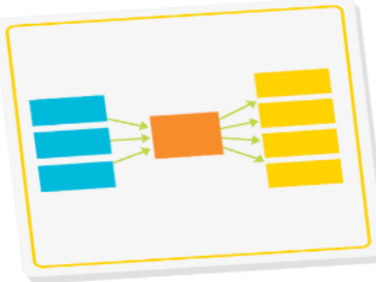
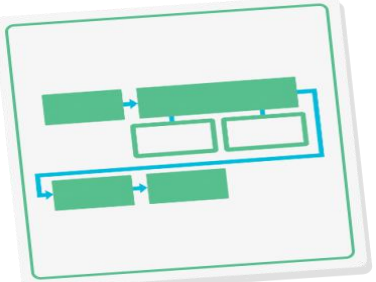
MASTYMO ŽEMĖLAPIAI

Žemėlapių renkamės pagal tai, kokio mąstymo proceso ugdomojoje veikloje reikia: atpažinti, apibūdinti, palyginti, grupuoti, sudaryti seką, kurti analogijas, išskaidyti visumą į dalis, rasti priežasčių ir pasekmių ryšius. Mąstymo žemėlapiai, paremti intelekto tyrimais, mokantis kognityvinius mąstymo procesus sujungia su vizualiniu informacijos pateikimu.

Kurdami Mąstymo žemėlapius, vaikai natūraliai grafiniais vaizdais, sutartiniais ženklais, raidėmis, žodžiais, piešiniais perduoda savo mintis, jausmus, žinojimą, patirtį.

Apskritimo žemėlapis 	Skirtas apibrėžti kontekste. Kitas žodis vietoje “apibrėžimas” yra “minčių lietus” arba galima pasakyti taip: “pasakyk man viską, ką žinai apie....” Šis žemėlapis moko vaikus dalintis informacija bei gilina supratimą, kad jie visada gali sužinoti daugiau. Papasakokite viską, ką jūs žinote apie tai. Kaip jūs tai apibrėžiate? Koks jūsų kontekstas? Į ką jūs atsižvelgiate? Kokį akademinį žodyną vaikai žino šioje temoje? Kokios sąvokos turi būti apibrėžtos ir suprastos? 1. Nubrėžkite centrinį apskritimą (mažąjį) ir į jį įrašykite (arba įklijuokite paveiksluką) aptariamo objekto/temos pavadinimą – to, ką jūs norite apibrėžti. 2. Nubrėžkite išorinį apskritimą. 3. Tarp vidinio ir išorinio apskritimų surašykite viską, ką žinote apie objektą. 4. Už išorinio apskritimo nubrėžkite kvadratą – tai vadinama Rėmeliu. 5. Rėmelyje galite parašyti klausimus: “iš kur žinai?”, “Kas čia svarbiausia?”, “Kodėl tu taip galvoji?”. Tai patikrina atsakančiojo turimų žinių šaltinius. Atsakymus į Rėmelio klausimus reikia užrašyti tarp išorinio apskritimo ir Rėmelio. Raktiniai mąstymo žodžiai: kontekstas, užuominos apie kontekstą, sąrašas, apibrėžimas, pasakyti viską, ką žinote, minčių lietus, pasakojimas, reikšmės tyrinėjimas, diskusija. Pavyzdžiai: pasakyk viską, ką žinai apie...
Burbulo žemėlapis 	Skirtas apibūdinimui. Kokiais žodžiais apibūdintumėte daiktą, atmosferą, žmogų, veikėją ar pan.? Būtina naudoti apibūdinančius žodžius – būdvardžius ar jų frazes, pažyminius. Kaip jūs apibūdintumėte šį daiktą, idėją, žmogų? Kokius būdvardžius naudotumėte? Kokius svarbius bruožus ar požymius vaikai žino apie tam tikrus žmones, herojus, vietas, dalykus, reiškinius, įvykius? 1. Nupieškite centrinį burbulą. 2. Nupieškite daug burbulų aplinkui, besijungiančių su centriniu. Tai lyg iššūkis mąstymui, nes burbulų skaičius atspindi idėjų skaičių. 3. Centriniam burbului įrašykite aprašomo objekto pavadinimą ar priklijuokite paveikslėlį. 4. Išoriniuose burbuluose rašykite objektą apibūdinančius žodžius ar frazes – būdvardžius ar būdvardžių frazes, pažyminius. Raktiniai mąstymo žodžiai: apibūdinkite, naudokite vaizdingą kalbą, stebėkite naudodami visus 5 pojūčius, apibūdinkite jausmus, savybes, charakterį, parametrus, savybes. Pavyzdžiai: sniegas (baltas, purvinas, lipnus, šaltas, beskonis, purus, šiugždantis ir pan.).

Dvigubo burbulo žemėlapis 	Skirtas panašumų ir skirtumų paieškai. Kokie yra panašumai ir skirtumai? Kokius dalykus vaikai turi palyginti ir supriešinti? Kokias išvadas jie gali padaryti iš šių panašumų ir skirtumų? 1. Nupieškite du didelius apskritimus. Juose įrašykite objektus/žmones/idėjas, kuriuos norite palyginti. 2. Parašykite panašumus į viduryje esančius sujungtus mažesnius apskritimus. 3. Išoriniuose apskritimuose surašykite skirtumus. 4. Pridėkite tiek apskritimų, kiek jums reikia. Kuo jų daugiau, tuo labiau skatiname vaiką mąstyti. Raktiniai mąstymo žodžiai: palyginkite/supriešinkite, aptarkite panašumus/skirtumus, atskirkite, diferencijuokite. Pavyzdžiai: varnėno ir varnos palyginimas – panašumai (panaši vardo pradžia “var”, abu turi plunksnas, snapus, abu skraido; skirtumai (varna didesnė, suka lizdus, varnėnas gyvena inkile ir pan.).
Skliaustų žemėlapis 	Skirtas išskaidyti visumą į dalis, parodyti struktūrą, komponentus. Visumos dalių išskyrimas padės vaikams suprasti svarbias temas sąvokas/idėjas. Visuma turi būti realus, apčiuopiamas objektas, o ne abstrakti idėja. 1. Kairėje žemėlapio pusėje, ant linijos užrašykite viso objekto pavadinimą. 2. Toliau surašykite sudėtinės objekto dalis. 3. Gali būti, kad kai kurias dalis galima išskaidyti dar smulkiau – tą taip pat galima pavaizduoti žemėlapyje. 4. Labiau skirtas daiktams, dalims, fiziniams apčiuopiamiems objektams, ryšiui su visuma. Kokios dalys sudaro visa objektą? Ar galima dalis suskirstyti dar smulkiau? Raktiniai žodžiai: dalys, išskirstyti dalimis, parodyti struktūrą, komponentus, anatomiją. Pavyzdžiai: žmogaus, gyvūno kūno dalys, augalo dalys, žodžio, sakinio dalys, statinio/konstrukcijos dalys ir pan.
Medžio žemėlapis 	Skirtas klasifikuoti, sugrupuoti, paskirstyti idėjų, žmonių, daiktų grupes. Kaip galima sugrupuoti pagrindines idėjas, pagalbines idėjas ir detales? Kaip temos informacija gali būti grupuojama į kategorijas? Kokių detalių reikia, kad išsigryninti ar papildyti pagrindines idėjas/dalykus? 1. Viršuje pažymėkite tai (daiktai, žmonės, idėjos ar pan.), kas bus klasifikuojama (grupuojama, rūšiuojama ir t.t.) 2. Kitoje eilėje apačioje pažymėkite kategorijas. Jas galima nustatyti iš anksto arba galite leisti žmonėms pasirinkti savo kategorijas. 3. Kategoriją galima išskaidyti į kelias smulkesnes kategorijas. 4. Po kategorijomis ir subkategorijomis surašyti detales (pavyzdžius). Raktiniai mąstymo žodžiai: klasifikuokite, suskirstykite, sugrupuokite, kategorizuokite, parinkite pakankamai susijusių detalių, tipai, rūšys, sąrašai, detalės, taksonomija. Pavyzdžiai: sugrupuojami - Lietuvoje žiemojantys ir išskrendantys paukščiai.

Priežasties-pasekmės žemėlapis 	Skirtas padėti išsiaiškinti, kokios yra įvykio priežastys ir pasekmės. Šis žemėlapis nurodo įvykį, kas jį sukėlė ir kokios buvo šio įvykio pasekmės. Naudojamas ir pasekmių apgalvojimui, analizei: “jei – tada”, “kai – tada”. Kaip vaikai gali panaudoti priežasties pasekmės ryšius, kad suprastų svarbius temos įvykius ar sąvokas. 1. Viduriniame langelyje įrašykite įvykį. 2. Kairėje pusėje įrašykite tai, kas galėjo sukelti įvykį. 3. Rodyklės turėtų jungti kiekvieną priežastį su įvykiu. 4. Dešinėje surašykite įvykio pasekmes. 5. Dėžučių pridėkite tiek, kiek yra pasekmių. 6. Galima pasirinkti tik vieną žemėlapių pusę. Raktiniai žodžiai: priežastys ir pasekmės, aptarti pasekmes; kas atsitiktų, jei...; nuspėti, pakeisti; kodėl; rezultatai. Pavyzdžiai: įvykis – praradau kantrybę; priežastys: kas nors tyčiojasi iš manęs, nesuprantu, ką turiu daryti, kažkas man trenkia ar pastumia; pasekmės: mušuos, nuliūstu, prisidarau bėdos.
Sekos žemėlapis 	Skirtas sudaryti įvykių/ procesų/eigos sekai. Kokia yra įvykių seka? Kokie yra sekos etapai? Kokią seką ar žingsnius temoje vaikai turi suprasti? 1. Kiekvienas didesnis langelis reiškia svarbų įvykį sekoje. 2. Langeliai sujungiami rodyklėmis, kurios rodo eigą, laiką. 3. Vieną įvykį gali sudaryti keli smulkesni. Tai galima pavaizduoti prie didesniųjų langelių rodyklėmis prijungus mažesnius. 4. Mažesnieji langeliai nėra privaloma žemėlapių dalis. 5. Sekos žemėlapis gali, bet neprivalo turėti atskaitos sistemą. Raktiniai žodžiai: seka, sudėlioti tinkama tvarka, prisiminti, papasakoti, kas vyksta toliau, ciklai, chronologija, pokyčiai, procesai, sudėtinių problemų sprendimas. Pavyzdžiai: svajonių diena, receptas, projekto planavimas, istorinių įvykių seka, metų laikai, mėnesiai, pasakojimo planas, vabzdžio vystymasis ir pan.

Tilto žemėlapis 	Skirtas rasti panašumus, bendrumus, santykį ar sąryšį. Kokia analogija naudojama? Kaip vaikai gali susieti naują informaciją su tuo, ką jie jau žino, kad geriau suprastų esmines temos idėjas/sąvokas. 1. Kairėje nurodomas bendras veiksnys – tai, kas vienija visas objektų ar idėjų poras. 2. Poros išdėstytos taip: viena po “tiltu”, o kita virš jo. 3. Tarp porų yra apverstos V raidės formos išnaša, kurioje parašyta “kaip”. Tai reiškia “taip pat kaip ir...” 4. Rezultatai turėtų leisti sudaryti pilnus, logiškus sakinius, pvz.: “Pirštas yra rankos dalis, taip pat, kaip ir ratlankis yra rato dalis, taip pat, kaip ir vagonas yra traukinio dalis...” Raktiniai žodžiai: nustatyti bendrą veiksnį, atspėti taisyklę, interpretuoti simbolius, suvienodinti; metafora, alegorija, santykis. Pavyzdžiai: autorius/kūrinys, profesijos/daiktai, metų laikai /mėnesiai, kelio ženklai ir jų grupės, abėcėlės raidės/paveikslėliai, veikėjas ir knygos pavadinimas, valstybės ir sostinės, augalai ir jų vaisiai/ sėklos ir panašiai.
---	---

ŠEŠIOS DE BONO MĄSTYMO KEPURĖS

„Šešių mąstymo kepurė“ metodas numato šešias skirtingas mąstymo kryptis (faktai, emocijos, geranoriškumas, atsargumas, kūrybiškumas ir mąstymo proceso kontrolė), jas susiejant su spalvotomis kepurėmis. Kepurė kaip simbolis nurodo vaidmenį ir reiškia žmonių elgesio taisykles. Metodo esmę sudaro paralelinis mąstymas, kai visi dalyviai vienu metu dėvi vienodos spalvos „kepurę“, t. y. stengiasi atlikti vieną veiksmą: susikaupia prie informacijos (baltoji kepurė), stengiasi numatyti pavojus (juodoji kepurė), generuoja naujas idėjas (žalioji kepurė), išsako jausmus (raudonoji kepurė) ir pan. „Kepurės“ gali būti naudojamos po vieną arba sudaroma tam tikra jų seka.

Mąstymo kepurės	Aprašymas	Keliami klausimai
FAKTAI 	Tai informacija ir klausimai Du pagrindiniai baltosios kepurės panaudojimo būdai yra šie: mąstymo stimuliavimas ir mąstymo tikrinimas.	Kokią informaciją mes turime? Kokios informacijos dar mums reikia? Kaip gausime tą informaciją, kurios mums reikia?

EMOCIJOS		Tai emocijos, intuicija ir jausmai Nereikia pateisinti jausmų. Du pagrindiniai raudonos kepurės naudojimo būdai yra atskleisti jausmus, įvertinti ir pasirinkti.	Kaip aš dabar jaučiuosi?
TEIGIAMOS PUSĖS		Tai optimizmas, nauda, teigiamos pusės Geltonoji kepurė yra logiška: reikia pateikti optimistinį požiūrį paremiančius argumentus.	Kam reikia tai daryti? Kokia bus nauda? Kodėl tai galima daryti? Kodėl taip bus gerai?
TRŪKUMAI, PROBLEMOS		Tai atsargumas, sveikas protas ir kritinis vertinimas Verta prisiminti, kad juodosios kepurės tikslas yra ne užsipulti, bet išanalizuoti idėją ar situaciją. Dvi pagrindinės juodosios kepurės panaudojimo paskirtys yra: rasti silpnybes/ trūkumus ir atlikti (i)vertinimą.	Ar tai tikra? Ar tai pavyks? Kokios yra silpnosios pusės? Kas čia negerai?
IDĖJOS		Tai kūrybiškas mąstymas Su šia kepure mes keliame idėjas ir hipotezes, atskleidžiame naujas galimybes ir siūlome alternatyvas veiklai bei mąstymui, prognozuojame, fantazuojame ir provokuojame.	Kokių idėjų turite?
IŠVADOS		Tai mąstymo organizavimas ir galvojimas apie mąstymą Mėlynoji kepurė dažniausiai naudojama mąstymo sesijos pradžioje, viduryje ir pabaigoje. Penki pagrindiniai panaudojimo būdai: 1. Tikslų apibrėžimas; 2. Mąstymo darbotvarkės parengimas; 3. Pastebėjimai ir komentarai; 4. Sprendimo apie kitą žingsnį priėmimas; 5. Rezultatų išryškinimas ir apibendrinimas.	Kaip toli mes nuėjome? Ką daryti toliau? Kokio rezultato tikimasi? Prie kokių išvadų priėjome? Ko išmokome? Iš kur žinome tai, ką žinome?

MĄSTYMO RAKTAI

- „Mąstymo raktai“ reikalingi mokantis dirbti drauge, siekiant linksniau ir įdomiau organizuoti ugdomąjį procesą.
- Kiekvienas raktas atveria naują perspektyvą ar požiūrį, kad būtų greitai sukurtos naujos idėjos ir veiklos kryptys.
- Mąstymo raktai“ žadina mūsų genialias idėjas.



Taikydami veikloje mąstymo raktus ugdome gebėjimus:

- § Kitiškai mąstyti
- § Ieškoti naujų sprendimo būdų
- § Spręsti problemas
- § Kūrybiškumą
- § Išklausyti draugą, gerbti ir priimti jo nuomonę
- § Valdyti impulsyvumą
- § Sulaukti savo eilės
- § Informaciją panaudoti kitose veiklose
- § Pasitikėti savimi, savo jėgomis

V. UGDYMO IR UGDYMO SI TURINYS

Asmenybės sklaidą skatinantis ugdymo programos turinys vadovaujasi vaiko vystymosi dėsningumo žinojimu: supratimu, kad visi vaikai augdami pereina tas pačias vystymosi stadijas ir kad kiekvienas vaikas yra nepakartojama asmenybė. Ugdytojai privalo išmanyti vaiko vystymosi stadijas, kad parinktų adekvačias ugdymo priemones, veiklą, metodus, priemones.

Ikimokykliniame amžiuje pagrindinė vaikų ugdymo(si) organizavimo forma yra įvairi vaikų veikla. Tai gali būti visos grupės, mažos vaikų grupės, individuali vaiko veikla.

Į vaiką žiūrime kaip į aktyvų žmogų, svarbiausią ugdymo(si) proceso dalyvį. Asmenybės pokyčius lemia pačio vaiko atradimų išgyvenimas. Tai suvokdami ugdytojai kreipia dėmesį ne tiek į rezultatą, kiek į vaiko minčių tėkmę ir jausmų kaitą. Ugdymas turi skatinti vaiko saviraišką, kūrybiškumą, kritinį ir probleminį mąstymą, turi būti paisoma jo norų, polinkių ir gabumų.

Ypatingas dėmesys ugdyme(si) skiriamas konstruktyvios sąveikos būdams: partnerystei, bendradarbiavimui, bendravimui, susitarimui, vienas kito idėjų palaikymui. Šioje sąveikoje pedagogui tenka labai svarbi užduotis - klausytis, „matyti“ vaiką, žinoti jo norus ir ugdymosi poreikius, padėti vaikui realizuoti savo sumanymus. Vaikui tenka aktyvaus veikėjo, atradėjo vaidmuo. Ugdydami vaikus atsižvelgiame į „interneto amžiaus“ vaikų ypatumus tam, kad geriau pritaikyti ugdymo turinį vaikų poreikiams ir mokėjimą mokytis pagal Mąstymo mokyklos metodą ir įrankius.

Planuodami veiklas ikimokyklinio ugdymo mokytojai fokusuojasi į šiuos svarbiausius akcentus:

- Organizuojamos veiklos turi gilinti vaiko žinias, keičiančias jo nuostatas, mąstymą ir elgesį. Vaikas pats ieško informacijos, klausia, aiškinasi priežastis, samprotauja, įvairiai panaudoja turimas žinias, kuria giliau suprasdamas aplinkos reiškinius, **mokydamasis mąstyti**, įžvelgdamas skirtingo elgesio pasekmes, jausdamas pagarbą kitiems, norą būti drauge, poreikį daugiau sužinoti, pažinti.
- Kiekvienas ugdytinis turi patirti sėkmę nepaisant jo gebėjimų ar pomėgių. Siekiant šio tikslo laikomasi principo eiti nuo paprastesnio link sudėtingesnio.
- Atsižvelgdami į vaiko poreikius, tėvų lūkesčius, specialistų rekomendacijas bei vaiko turimų pasiekimų vertinimo rezultatus, konkretina uždavinius savo grupės vaikams ir konkrečiam vaikui.
- Organizuojamos veiklos turi būti vaikui naudingos ir įdomios. Vaikai ugdosi ką nors veikdami kartu su kitais vaikais. Bendra vaikų veikla sukuria sąlygas aiškintis, diskutuoti, dalintis patyrimu, palaikyti ir padėti įgyvendinti vienas kito idėjas, **mokytis vienas iš kito**.

Ugdymo turinį sudaro 21 bendrai nuspręstos ir sutartos temos, kurios yra priskirtos prie konkretaus mėnesio. Šios temos yra bendros visiems Mokykloje dirbantiems pedagogams ir grupėms, tačiau rengiant ilgalaikius planus, jos sukonkretinamos, atsižvelgiant į vaikų amžių, poreikį bei interesus. Planuojant veiklas taip pat atsižvelgiama į vaikų norus, jų pomėgius. Jie gali nuspręsti, kaip bus interpretuojamos mėnesio temos.

SAUSIS • Savo emocijų ir elgesio valdymas • Skaičiavimas ir modeliavimas • Matematiniai erdvės tyrinėjimai	BALANDIS • Fizinis aktyvumas • Kūno švara ir aplinkos tvarka • Aš tarp kitų	SPALIS • Saugaus elgesio įpročiai • Sveika mityba
VASARIS • Žmonės ir bendruomenės • Praeitis, dabartis, ateitis	GEGUŽĖ • Vaiko sveikata ir gerovė • Supantys daiktai • Gyvybė	LAPKRITIS • Muzikos ir šokio raiška • Dailės raiška • Teatro raiška
KOVAS • Kalbų supratimas • Kalbinė raiška	RUGSĖJIS • Dienos ritmas • Kas aš?	GRUODIS • Skaitmeninių technologijų pasaulis • Žaidimų raiška

Mokykloje vaikų ugdymas orientuotas į svarbiausią pasiekimą – vaiko asmenybės brandinimą, taip pat į sėkmingą jo ugdymosi pažangą ir gerus pasiekimus visose 18 pasiekimų sričių.

1. KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

Vertybinė nuostata. Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.

Esminis gebėjimas. Esant galimybei, renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, demonstruoja pradinius saugaus elgesio mokykloje įpročius, pasako kelias mintis, 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Ragauja įvairaus skonio ir konsistencijos maistą. Siekia savarankiškai valgyti, gerti iš puodelio. • Balsu, kūno kalba parodo, kad jam šlapia, nepatogu.	• Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu. • Skanauja įvairų, subalansuotą maistą. • Girdėdamas vaisių, daržovių bei kitų maisto produktų pavadinimus, kaupia žodyną. • Mokosi naudotis tualetu. • Grupės įrengtoje “virtuvėje” žaidžia maisto gamavimo žaidimus. • Susipažįsta su higienos reikmenimis, ugdomi kūno priežiūros įgūdžius. • Pratinasi apsirengti ir nusirengti drabužius tam tikra tvarka. • Mokosi laikytis tvarkos, rūšiuoti, tvarkyti žaislus.
	2 žingsnis	• Valgo įvairų maistą, skirtingais būdais paruoštas daržoves (virtas, žalias), vaisius; maistą ima pirštais ir šaukštu, geria savarankiškai. • Kūno ženklais parodo ar pasako, kad nori į tualetą. Suaugusiojo padedamas plaunasi, šluostosi rankas, išpučia nosį; bando pats nusirengti striukę, nusimauti kelnes.	
	3 žingsnis	• Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradedama tinkamai naudotis stalo įrankiais. • Suaugusiojo padedamas naudojami tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. Pradedama laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	

3-6 metai	4 žingsnis	- Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, ir kelis, kuriuos vartoti reikėtų saikingai. Plauna vaisius, daržoves ir pasako, kodėl; pjausto, gamina užkandžius, salotas. Suaugusiojo padedamas serviruoja stalą, stengiasi laikytis elgesio prie stalo taisyklių. - Dažniausiai savarankiškai naudojami tualetu. Savarankiškai ar priminus plauna rankas, prausiasi veidą, čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Šiek tiek padedamas savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Sutvarko žaislus, su kuriais žaidė. - Pažįsta šviesoforo spalvas, žino, ką jos reiškia; pasako, kad kelią (gatvę) pereiti reikia kartu su suaugusiuoju. Stebint suaugusiajam, saugiai naudojasi veiklai skirtais aštriais daiktais (žirkklėmis, pieštukais, mentelėmis). Žino, į ką kreiptis pagalbos ištikus nelaimei.	- Stalo žaidimų, knygelių, plakatų, kortelių pagalba supažįsta su vaisiais, daržovėmis, sveiku maistu. - Taisyklingai plaunasi rankas. - Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. - Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. - Klauso, aiškinasi, randa atsakymus apie sveiko maisto naudą, sužino, ką valgyti yra naudingiau sveikatai. - Diskutuoja su draugu kas yra sveika, o kas ne, savo nuomonę argumentuoja. - Tyrinėja vaisius ir daržoves, sveria, uosto, pjausto, pavadina. - Tyrinėja, matuoja, žymisi išgeriamo vandens kiekį. - Supranta, kodėl svarbu laikytis asmens higienos. - Imasi iniciatyvos pastebint ne vietoje padėtus daiktus, numestą šiukšlę, mokosi šiukšles rūšiuoti. - Mokosi suprasti saugaus bendravimo taisykles, kreipiasi pagalbos ištikus nelaimei.
	5 žingsnis	- Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų, sveikatai naudingą maistą, iš kur ir kaip jis atsiranda ant mūsų stalo. Savarankiškai serviruoja stalą, valgo tvarkingai, dažniausiai tinkamai naudojami stalo įrankiais, susitvarko pavalgę. - Dažniausiai savarankiškai plaunasi rankas, prausiasi veidą; čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Savarankiškai ar suaugusiojo padedamas apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus, susišukuoja. Susitvarko žaislus ir veiklos vietą. - Saugaus eismo žaidimų metu ar išvykose siekia laikytis eismo ženklų ir taisyklių. Pakomentuoja kelias saugaus elgesio gatvėje ir gamtoje taisykles. Supranta, kodėl nesaugu eiti, važiuoti su nepažįstamu žmogumi ar ką nors iš jo paimti. Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus, suabejojęs apie tai pasako suaugusiajam, kuriuo pasitiki. Žaisdamas, ką nors veikdamas stengiasi saugoti save ir kitus. Paaiškina, į ką kreiptis iškilus pavojui namuose, pasimetus parduotuvėje, pasiklydus.	
	6 žingsnis	- Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. - Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. - Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais. Žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. - Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	

2. FIZINIS AKTYVUMAS

Vertybinė nuostata. Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.

Esminis gebėjimas. Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judant, meta, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių-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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Sėdi, šliaužia, ropoja pirmyn ir atgal, ko nors įsitvėręs pats atsistoja, stovi, eina laikydamasis ar savarankiškai. • Tikslingai siekia daikto, jį pačiumpa ir laiko saujoje, dviem pirštais – nykščiu ir smiliumi – suima smulkų daiktą, perima daiktą iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito. Rankos judesius seka akimis.	• Vaikščioja ir išlaiko pusiausvyrą einant sumažinto ploto paviršiumi, įveikiant kliūtis, lipant į kalniuką. • Koordinuoja akių ir rankų judesių sąveiką. • Geba pereiti nuo greito ėjimo prie bėgimo. • Pradeda lankstyti ranką per riešą, vis tiksliau atlieka judesius. • Dėlioja daiktus vieną ant kito, užsuka, atsuka, darinėja, naudojami stalo įrankiais. • Žaidžia lavinančius ir įtvirtinančius judėjimą žaidimus. • Lavina smulkiuosius raumenis (plėšo popierių, piešia linijas, formas, kala žaisliniu plaktuku).
	2 žingsnis	• Pralenda pro kliūtis keturpėsčias. Savarankiškai atsistoja, stovi, atsitupia, pasilenkia, eina į priekį, į šoną ir atgal, bėga tiesiomis kojomis, lipa laiptais aukštyn pristatomuoju žingsniu. Rideną, sviedžia kamuolį, gauda jį apglėbdamas rankomis. • Pasuka riešą, apverčia plaštaką delnu žemyn, pasuka delnu aukštyn, paima daiktą iš viršaus apimdamas jį pirštais, uždeda, įdeda ir išima daiktą, atsuka detales, ploja rankomis.	
	3 žingsnis	• Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. • Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.	

3-6 metai	4 žingsnis	• Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, pastovi ant vienos kojos (4–5 sekundes). Eina ant pirštų galų, eina siaura (5 cm) linija, nesilaikydamas lipa laiptais aukštyr ir žemyn. Bėga, didindamas ir mažindamas tempą, šokinėja abiem ir ant vienos kojos. Mina ir vairuoja triratuką, balansinį dviratį. Žaisdamas judriuosius žaidimus bando derinti judesius poroje ir grupėje. • Dažniausiai taisyklingai laiko rašiklį, gana tiksliai atlieka judesius plaštaka ir pirštais bei ranka. Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį. Atkerpa žirkėmis popieriaus juostelę, atsega ir užsega sagas, atitraukia ir užtraukia užtrauktuką, įpila vandens į piltuvėlį.	• Inicijuoja ir įsitraukia į inicijuojamus užsiėmimus, fantazuoja, ieško neįprastų pozų. • Judesiais perteikia pasakų herojų charakterius, gyvūnų, kitų objektų ypatybes. • Nevaržomai juda, eksperimentuoja ir išbando savo kūno judėjimo galimybes. • Saugiai keičia savo kūno pradines padėtis, veikiant ribotame plote pratinasi judėti saugant save ir kitą. • Žaidžiant komandinius žaidimus, mokosi laikytis taisyklių, laimėti, pralaimėti. • Lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją dėliojant, konstruojant, veriant, piešiant ir kt. • Stebi savo ir kitų judesius veidrodyje, kontroliuoja savo laikyseną. • Mokosi įvairiai judėti susikibus poromis, suktis rateliu, atlikti pralindimo pratimus, tobulinti viso kūno judesių koordinaciją. • Dalyvauja estafetėse, kurių metu vaikai galėtų judėti poroje, ratu, sutartinai su kitais vaikais.
	5 žingsnis	• Eina pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius. Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų. Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn. Lipa kopėtėlėmis. Meta kamuolį iš įvairių padėčių, pagauna jį sulenkdamas rankas per alkūnes. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių, į taikinį. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Bando atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. • Pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai. Tiksliai atlieka sudėtingesnius judesius su smulkiais daiktais. Pastato aukštą statinį, išlaikantį pusiausvyrą.	
	6 žingsnis	• Išvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. • Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	

3. EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA

Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.

Esminiai gebėjimai. Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.

Pasiekimų srities dėmenys:

- savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas;
- kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos;
- savo ir kitų žmonių jausmų apmąstymas.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus. Išreiškia nerimą, pamatęs nepažįstamą žmogų. • Atspindi suaugusiojo ar kito vaiko emocijų raišką (šypsosi, jei juokiasi kitas; nusimena, jei kitas verkia).	• Ugdosi dienos ritmo pajautą, kai kasdienių veiklų metu yra mokytojo skatinami atpažinti kūno siunčiamus signalus: gerą nuotaiką, žvalumą, energingumą, dėmesingumą arba nuovargį, mieguistumą, irzlumą, negalėjimą susikaupti. • Kreipia dėmesį į įdomią veiklą, kuri suteikia džiugių, malonių potyrių. • Veido išraiška parodo „aš piktas/aš linksmas“. • Mokosi suprasti paveikslėliais sudėliotą savo grupės dienotvarkę, stebėti ir pasitikrinti, kas šią dieną jau įvyko, kas dar vyks. • Tyrinėja savo judėjimo ir poilsio ritmą.
	2 žingsnis	• Džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį reiškia skirtingu intensyvumu; būdinga greita nuotaikų kaita. • Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo džiaugsmo, liūdesio, pykčio emocijų išraiškas.	
	3 žingsnis	• Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. • Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	

3-6 metai	4 žingsnis	• Pradedą suprasti, kad skirtingose situacijose (per gimimo dieną, susipykus su draugu) jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina, išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu. • Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, imituoja vaidmenų žaidimuose. • Pradedą suprasti, kad jo ir kitų emocijos toje pačioje situacijoje gali skirtis (jam linksma, o kitam tuo pat metu liūdna).	• Atsižvelgia į visos dienos režimą, dėlioja dienos ritmo paveikslėlius, skirtingų dienų įvykius, keičiančius įprastą dienos eigą, dienos ritmą. • Reflektuoja ar pavyko įgyvendinti susiplanuotą dienos ritmą, aptaria kaitos priežastis. • Suaugusiojo padedamas susikuria įvairius ritualus. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas. • Pastebi nuskriaustą, nusiminusį vaiką ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. • Mokosi atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jų aktyviai judančiam kūnui reikia poilsio. • Atlieka atsipalaidavimo, kvėpavimo pratimus, pajaučia, kaip nuramina kūną, emocijas. • Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus. • Diskutuoja, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau.
	5 žingsnis	• Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo. Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais. • Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla, pradedą suprasti, kad kai kurie veiksmai ir žodžiai gali žeisti kitų jausmus. • Pradedą įvairiais būdais (žodžiu, piešiniu ar kt.) komunikuoti apie jausmus su kitais.	
	6 žingsnis	• Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. • Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	

4. 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Gerai jaučiasi įprastoje saugioje aplinkoje. Nusiramina priglaužiamas, kalbinamas, nešiojamas, klausydamas raminančio dainavimo. • Trumpam sutelkia dėmesį į suaugusįjį, prie kurio yra prisirišęs, tapatinasi su jo veido išraiška, balso intonacijomis.	• Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. • Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. • Siekia savarankiškumo: „aš pats“. • Naudojasi stalo įrankiais, pasirenka stalo įrankį skirtingam maistui valgyti. • Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais. • Parodo ar pasako, kiek jam metų. • Žaidžia su žaislais ir priemonėmis, padedančiomis išreikšti jausmus.
	2 žingsnis	• Išsigandęs, užsigavęs, išalkęs, pavargęs nusiramina suaugusiojo kalbinamas, glaudžiamas, maitinamas, migdomas. Pats ieško nusiramimo: apsikabina minkštą žaislą, kviečia jam artimą suaugusįjį, ropščiasi ant kelių. • Pradedą valdyti savo dėmesį, emocijų raišką ir veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius.	
	3 žingsnis	• Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. • Pradedą laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	
3-6 metai	4 žingsnis	• Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykde, nuvylė, kai jaučia suaugusiojo palaikymą ir girdi komentarus. • Trumpam tikslingai sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas įgyvendinti ketinimą. Įprastose kasdienėse situacijose pradeda susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, galinčių išprovokuoti nesutarimus, pakenkti kitiems. Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes. • Primenant ir sekdamas suaugusiojo bei kitų vaikų pavyzdžiu laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių.	• Taiko įvairius nusiramimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. • Tyrinėja judėjimo ir atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemas, vartydamas enciklopedijas.

	5 žingsnis	- Nusiramina, atsipalaiduoja, išėjęs iš įtampą keliančios situacijos, pabuvęs vienas, klausydamasis ramios muzikos, žaisdamas ar kalbėdamasis su kitais. - Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, geba sutelkti dėmesį ir pastangas, išvermę, slopinti impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, o ne veiksmais, siūlo kelis sprendimo būdus, numatydamas jų pasekmes. - Nesunkiai laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių, supranta lūkesčius savo elgesiui grupėje ir kitoje aplinkoje (per išvykas), pats primena kitiems tinkamo elgesio taisykles.	- Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas. - Vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. - Stengiasi pats spręsti problemas ir nesutarimus. - Klausosi terapinių pasakų, kalbasi apie tinkamas išėjis konfliktinėse situacijose. - Įvardina jausmus: nusivylimą, nerimą, pavydą. - Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. - Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. - Žaidžia žaidimus, padedančius mokytis spręsti konfliktines situacijas ir rasti tinkamą išeičių. - Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. - Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.
	6 žingsnis	- Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. - Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. - Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	

5. SAVIVOKA IR SAVIGARBA

Vertybinių nuostatų. 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Pradeda jausti savo kūną – apžiūrinėja, tyrinėja savo rankas, kojas, stebi jų judesius. • Šypsodamasis, guoduodamas, gestikuliuodamas reaguoja į savo vardą. • Reaguoja į artimų žmonių rodomą dėmesį ir akių kontaktą, veido išraišką, balsą, gestais palaiko su jais ryšį. • Teigiamai reaguoja į artimoje aplinkoje įprastus žaidimus, daineles gimtąja ir kitomis kalbomis.	• Ugdosi dienos ritmo pajautą, kai kasdienių veiklų metu yra mokytojo skatinamas atpažinti kūno siunčiamus signalus: gerą nuotaiką, žvalumą, energingumą, dėmesingumą arba nuovargį, mieguistumą, irzlumą. • Žaidžia lietuvių liaudies žaidimus. • Žaidžia žaidimus su kūno dalimis, kai kurias įvardija. • Mokosi suprasti paveikslėliais sudėliotą savo grupės dienotvarkę, stebėti ir
	2 žingsnis	• Atpažįsta save neseniai darytose nuotraukose, savo atvaizdą veidrodyje, paprašytas parodo ar pavadina kelias kūno dalis. • Supranta, ką ir kaip gali padaryti pats, džiaugiasi didėjančiomis savo galimybėmis judėti, atlikti veiksmus, kalbėti. Išreiškia savo norus, turi mėgstamus žaislus, drabužius, veiklas. • Rodo prierašumą prie tėvų, pasitikėjimą juo besirūpinančiais suaugusiaisiais grupėje. Domisi kitais vaikais. • Trumpam sutelkia dėmesį ir įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, kalendorines šventes, renginius, klausosi tautosakos kūrinų.	

	3 žingsnis	• Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. • Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. • Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiaisiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. • Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	pasitikrinti, kas šią dieną jau įvyko, kas dar vyks. • Tyrinėja savo judėjimo ir poilsio ritmą, pažymi, ar tai buvo aktyvi, ar rami veikla. • Mokosi palaukti savo eilės (naudojant smėlio laikrodį, pasiimant kitą žaislą ir kt.).
3-6 metai	4 žingsnis	• Pavaizduoja ar pakomentuoja kai kurias fizines savo kūno savybes: akių, plaukų spalvą, pėdos dydį. Pastebi vieną kitą savo ir kitų vaikų išvaizdos panašumą ar skirtumą. Pradedą domėtis, kas yra kūno viduje. • Supranta ir pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo. Jaučiasi patenkintas savimi. • Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius, save supranta kaip šeimos narį. Išitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. • Supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis. Dalinasi savo artimosios kultūrinės aplinkos buities, veiklų ir renginių patirtimi su kitais vaikais ir mokytojais, domisi kitų kultūrų simboliais. Mėgaujasi atsakomybe už nedidelių užduočių atlikimą, reiškia nuomonę jam aktualiais klausimais.	• Atsižvelgia į visos dienos ritmą, dėlioja dienos ritmo paveikslėlius, skirtingų dienų įvykius, keičiančius įprastą dienos eigą. • Kartu su mokytoja aptaria savo pažangą. • Žaidžia tyrinėjimo veiklas: „Kas aš esu?“, „Mano kūnas“, „Žmonių panašumas ir skirtumai“, „Mano ir kitų pomėgiai“, „Mano ir kitų jausmai“. • Diskutuoja apie savo teises ir pareigas, stengiasi gerbti kitų teises. • Reflektuoja ar pavyko įgyvendinti susiplanuotą dienos ritmą, aptaria kaitos priežastis. • Suaugusiojo padedami susikuria įvairius ritualus. • Žaidžia vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėja ir žymi, kaip jaučiasi, klausydamasis skaitomų
	5 žingsnis	• Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę. Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos (atramos ir judėjimo, virškinimo, kvėpavimo ar kt.). • Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs. • Jaučiasi esąs šeimos narys: kalba apie šeimą, išvardija jos narius, pasako savo pavardę. Jaučiasi esąs vaikų grupės narys: kalba apie grupės draugus, pasakoja apie grupės gyvenimą. • Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie savo šalies kalbą, kultūrą, samprotauja, kuo ji skiriasi nuo kitų jam žinomų šalių kalbos ir kultūros. Vaizduoja ir naudoja savo šalies simbolius.	
	6 žingsnis	• Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (iškvėpiamas oras, širdies plakimas ir kt.).	

		• Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. • Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. • Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	istorijų, žiūrėdamas filmukus, patiria, išreiškia, aiškinasi, diskutuoja ir vis geriau atpažįsta bei įvardija įvairias savo ir kitų emocijas, jas sukėlusias situacijas bei priežastis. • Mokosi atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jų aktyviai judančiam kūnui reikia poilsio, kada jų nejudrioje būsenoje esančiam kūnui reikia judėjimo. • Samprotauja apie save, savo pomėgius, veiklą: „Kas? Kada? Ką? Kur? Kaip? Su kuo?“ („Kur buvai? Su kuo buvai? Ką mėgsti veikti?“). • Atlieka atsipalaidavimo, kvėpavimo pratimus, pajaučia, kaip nuramina kūną, emocijas, mintis. • Išbando įvairius kūno aktyvumo reguliavimo būdus. • Dalyvauja pokalbiuose, diskusijose apie fizines savybes, pomėgius ir elgesio savybes, šeimą, grupę, Tėvynę.
--	--	--	--

6. SANTYKIAI SU SUAUGUSIAISIAIS 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Atpažįsta ir džiaugiasi pamatęs juo besirūpinantį suaugusįjį, mėgsta apkabinius, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną ir žaidimus. Domisi kitais vaikais, mėgdžioja jų veido išraišką, veiksmus. • Žvilgsniu, mimika, balsu, gestais inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku, parodo, kuo domisi. Seka suaugusiojo žvilgsnį, veido mimiką, gestus, žodžius, aptikdamas jo rodomus aplinkos objektus bei reiškinius, dalindamasis emocijomis ir nuostaba.	• Mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais. • Įsitraukia į bendrus žaidimus ir veiklas grupelėje. • Stengiasi suprasti, ką jaučia kitas, stebi kitų demonstruojamas emocijas, veido išraiškas ir mimikas. • Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. • Ieško bendraamžių draugijos. Žaidžia ir būna šalia kitų vaikų. • Tyrinėja „Aš – ne aš“ ribas.
	2 žingsnis	• Akivaizdžiai parodo prierašumą juo besirūpinančiam suaugusiajam. Skiria nepažįstamus žmones nuo juo besirūpinančio suaugusiojo. Stengiasi patraukti kitų vaikų dėmesį šypsena, balsu, judesiais, geranoriškais veiksmais. • Stebi ir mėgdžioja suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus; kartoja savo veiksmus, kurie sulaukia suaugusiojo palaikymo; vykdo jam suprantamus suaugusiojo prašymus, prireikus kreipiasi į jį pagalbos; pats inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju. Mėgsta žaisti greta kito vaiko, stebi, kaip šis mėgdžioja jo kalbėjimą, judesius, veiksmus, ir pats jį mėgdžioja.	

	3 žingsnis	• Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. • Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojama bendrai.	• Kasdienėje rutinoje ir veiklose atsirenka savo drabužėlius ar žaislus, aiškinasi „Mano – tavo“ santykį.
3-6 metai	4 žingsnis	• Lengvai atsiskiria nuo tėvų ar globėjų, rodo pasitikėjimą mokytojais ir jų padėjėjais: klausia, tariasi, guodžiasi. Kalbasi, įsitraukia į veiklą su nepažįstamais žmonėmis, kai šalia yra mokytojas. Turi vieną ar kelis kurį laiką nesikeičiančius žaidimų ir bendrų veiklų partnerius. • Įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytas bendras veiklas ir jas plėtoja, pats inicijuoja pokalbius ir bendras veiklas su suaugusiuoju. Geba žaisti, atlikti bendrą veiklą poroje, kelių vaikų grupelėje, siūlo ir priima idėjas, derina norus ir veiksmus, sprendžia nesutarimus. Padedant mokytojui palaukia savo eilės, dalinasi žaislais, priima kompromisinį pasiūlymą. • Veikdamas kartu su kitais pastebi vieną kitą akivaizdų savo ir kito (vaiko, suaugusiojo) išvaizdos, pomėgių, kalbos panašumą ar skirtumą ir skirtingais būdais tai parodo. • Prisideda prie grupės taisyklių kūrimo.	• Inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą. • Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. • Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. • Padedant mokytojui, mokosi atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti. • Komunikuoja su mokytoju, seka jo elgesio modelį, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį vaiką. • Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. • Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. • Žaisdamas, atlikdamas grupines veiklas mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, požiūrius, juos priimti ir derinti.
	5 žingsnis	• Drąsiai bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis grupėje, salėje ar kieme. Turi draugą arba kelis nuolatinis žaidimų partnerius, sėkmingai įsitraukia į didesnės vaikų grupės veiklą. • Tikrina suaugusiojo išsakytas leistino elgesio ribas – atsiklausia, derasi, tariasi. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais, drauge siekia to paties tikslo, priima bendrus sprendimus; skolina, keičiasi, dalinasi priemonėmis ir žaislais, ruošia ir kitiems dovanoja gimtadienio dovanas. Noriai ką nors veikia su vaikais iš kitos socialinės, kalbinės, kultūrinės aplinkos. Pats ar kartu su kitais randa nesutarimo, konflikto sprendimo būdus arba prašo suaugusiojo pagalbos. • Veikdamas kartu su kitais pastebi ir pasako keletą savo ir kitų vaikų ar suaugusiųjų asmeninių savybių, interesų, gebėjimų panašumų bei skirtumų. • Stengiasi atlikti mažus įsipareigojimus grupei, dėl kurių susitariama. Stengiasi elgtis vadovaudamasis įgytu supratimu apie savo ir kitų teises bei pareigas grupėje.	

	6 žingsnis	• Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. • Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. • Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. • Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	• Rengia savo šeimos pristatymus, pasakoja apie pomėgius, rodo nuotraukas ir kt.
--	------------	---	--

7. APLINKOS PAŽINIMAS

Vertybinė nuostata. Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.

Esminiai gebėjimai. Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.

Pasiekimų srities dėmenys:

- gebėjimas pažinti socialinę ir kultūrinę aplinką;
- gebėjimas pažinti gamtinę aplinką;
- pagarbus santykis su gyvybe ir aplinka.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Veido išraiška, mimika, gestais, garsais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus. • Atkreipia dėmesį į artimiausioje aplinkoje esančius gyvosios gamtos objektus. • Emocijomis reaguoja į gamtos objektus ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius (garsus, vaizdus, skonius).	• Supranta savo ir artimųjų vardus, paprastus klausimus ir prašymus • Atpažįsta ir įvardija artimiausios aplinkos daiktus. • Žino reiškinių ir veiksmų pavadinimus. • Stebi artimiausią aplinką. • Mokytojas inicijuoja vaikų supažindinimą su artimiausia aplinka: su vaikų grupe eina į virtuvę, kitas mokyklos patalpas ir t.t. • Išbando daiktus kaip įrankius, juos pavadina. Parodo, ką su jais daryti. • Moka, kai kurių savo kūno dalių pavadinimus, jas parodo. • Stebi dienos orus, metų laiką ir gamtos pokyčius, kurie tuo metu vyksta.
	2 žingsnis	• Stebi ir atpažįsta artimiausią savo aplinką, orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. Pažįsta ir pavadina kai kuriuos žmones, jų veiksmus, aplinkoje esančius daiktus, jų atvaizdus. Žino kai kurių buitinių (šukos, šaukštas) ir kultūrinių (būgnai, knyga) daiktų paskirtį ir jais naudojami. • Pažįsta ir pavadina („savo kalba“, garsažodžiu ar tikslu pavadinimu) kai kuriuos gyvūnus, augalus, jų atvaizdus ir gamtos reiškinius (lietus, vėjas). • Parodo patinkantį augalą, gyvūną, kultūrinės aplinkos daiktą.	
	3 žingsnis	• Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). • Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). • Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	

3-6 metai	4 žingsnis	• Parodo, kad supranta, kurie kultūriniai vaizdai, garsai, judesiai, skoniai, kvapai ar pasakojimai yra iš kitos nei jo paties kultūra. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pastebi jų pasikeitimus. Pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena, pavadinimą. Įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas. Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu. • Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus (upė, akmuo), reiškinius (pūga, saulėlydis), nusako akivaizdžius jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus, samprotauja, kas būdinga metų laikams. • Stengiasi saugoti socialinės, kultūrinės ir gamtinės aplinkos objektus. Bando rūšiuoti atliekas, tausoti medžiagas, išteklius (išjungia šviesą). Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje.	• Aiškinasi, kaip gyvena augalai ir gyvūnai – dieną ir naktį, skirtingais metų laikais, kokie pasikeitimai vyksta jų gyvenime. • Dalyvauja prižiūrint augalus, žino, ko reikia, kad augalai augtų. • Įgyja žinių apie gyvūnus, jų gyvenimo būdą. • Moka, kai kurių savo kūno dalių pavadinimus, aptaria jų paskirtį ir priežiūrą.
	5 žingsnis	• Vaizduoja, pasakoja apie savo šeimą, jos buitį, tradicijas, domisi, kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų. Pristato savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę, kelis žinomus objektus ir vietas, gatvę, kurioje gyvena, kurioje yra jo ugdymo įstaiga. Iš savo grupės gali savarankiškai nueiti į kitas ugdymo įstaigas erdves (salę, dailės studiją). Pradeda suvokti praeitį, dabartį, ateitį: pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj; sudėlioja dienos ar ilgesnio laikotarpio įvykius chronologine seka. • Atpažįsta ir pavadina ne tik stebėtus vietinius, bet ir kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines. Paaiškina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui. Stebėdamas ar prižiūrėdamas augalus ar gyvūnus, komentuoja jų pokyčius. Fiksuodamas gamtinių objektų stebinius, išvelgia kai kuriuos akivaizdžius objektams būdingus požymius. Pažįsta keletą dangaus kūnų, gamtos reiškinių, kurių negali ar kuriuos pavojinga stebėti iš arti (ugnikalnių išsiveržimas, viesulas, žvaigždės). Eilės tvarka išvardija metų laikus, pasako, kaip skirtingais metų laikais gyvena kai kurie gyvūnai, augalai. • Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai, kultūros reiškiniams ir objektams, supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtinę ir kultūrinę aplinką, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą. Savo kūryboje vaizduoja asmeninį emocinį santykį su gamtos ir kultūros objektais.	• Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. • Mokytojas palaiko vaikų socialinių vaidmenų žaidimą, kai reikia veikia kaip vaikų žaidimo partneris. • Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai. • Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. • Žino, kokių spalvų yra Lietuvos vėliava. • Papasakoja apie savo šalies tradicines šventes. • Geba papasakoti apie savo šeimą, žino šeimos narių vardus. • Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau,
	6 žingsnis	• Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai,	

		kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. • Išvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradedą suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Išvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. • Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ją rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradedą jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje	kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. • Domisi šeimos tradicijomis ir apie jas kalba. • Susipažįsta su gamtine ir socialine aplinka stebint artimiausius objektus, t. y. kraštovaizdžius, augalus, gyvūnus, statinius, paminklus ir kt. • Stebi įvairius gamtos reiškinius, įvardina jų skirtumus, juos fiksuoja. • Dalyvauja netolimose išvykose kaimelio ribose, domisi supančia aplinka, gamta, statiniais.
--	--	---	---

8. 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Sugriebia daiktą, jį meta (paleidžia), siekia kito daikto, naudoja kūno kalbą (gestus, mimiką) parodydamas, kad supranta, ką reiškia „yra“ („nėra“), „dar“, „taip“ („ne“). • Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito. • Susidomi, matydamas formą, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą. • Emocingai reaguoja į pasikartojančius garsus, judesius.	• Daiktų pasaulį pažįsta ir atpažįsta visais jutimais, padedančiais suvokti daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą. • Natūraliai įsitraukia į žaismingą veiklą su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti. • Išbando priemones, žaislus skaičių, raidžių, formų, spalvų pažinimui. • Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3. • Atpažįsta ir susieja įvairias „Matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. • Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį.
	2 žingsnis	• Supranta, kad žodžiai „vienas“, „du“, „trys“ siejami su atitinkamu daiktų kiekiu. Į klausimą „Kiek..?“ atsako „vienas“, „du“ arba „mažai“, didesnį nei dviejų daiktų kiekį įvardija žodžiu „daug“. • Mažesnius objektus įdeda į didesnius, surikiuoja du tris daiktus pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. • Daugeliu atvejų suranda tokios pačios formos, dydžio ar spalvos objektą, supranta, ką reiškia „toks pat“, „kitoks“. • Supranta bent keturis žodžius, kuriais mokytojas apibūdina paties vaiko ar objekto judėjimą erdvėje (pvz., įeiti (išeiti), pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (išimti) ir pan.).	
	3 žingsnis	• Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. • Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdamas (suartindamas, pakilnodamas, pilstydamas vandenį ar smėlį). Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan.	

		• Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. • Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. • Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	
3-6 metai	4 žingsnis	• Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, 4, 5, atpažįsta atitinkamus skaitmenis. Skaičiuoja daiktus, jų kiekį susieja su skaičiumi. Žymi, skaičiuoja stebimus objektus, padedamas mokytojo radinius pateikia grafine išraiška (lentele, piktograma). Palygindamas kiekius, taiko atitikimo arba nuoseklaus skaičiavimo strategijas, supranta, ką reiškia „vienu daugiau“ („mažiau“), „tiek pat“ („lygu“). • Atrenka vienodo ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus. Dažniausiai taiko tiesioginį palyginimą. Dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, trumpesnis ir pan.). • Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą. Pagal vieną savybę (požymį) klasifikuoja ir rūšiuoja dviem požymiais besiskiriančių objektų rinkinius. • Kasdienėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyr – žemyn. Nupiešia paprastą planą, kuriame atvaizduoja 2–3 matomus daiktus. Atpažįsta dviejų pasikartojančių elementų seką, ją nukopijuoja, pratęsia 1–2 elementais iš bet kurios pusės	• Pasirinktus daiktus laisvai rūšiuoja, skirsto į kategorijas: pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą. • Pradeda rūšiuoti pagal du ar kelis požymius. • Atlieka eksperimentus, matuoja, sveria, lygina daiktus. • Veikdamas su daiktais, mokosi sutelkti dėmesį, mąstyti, prisiminti, tausoti daiktus. • Atranda, kad figūromis ir objektais erdvėje galima manipuliuoti: apversti, pasukti, pastumti. • Eksperimentuoja su figūromis (jas jungdamas, skaidydamas, dėliodamas, vartydamas, apšviesdamas). • Gretina realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos (iš šono, viršaus, apačios, šešėlio), pradeda suprasti jų vaizdavimą plokštumoje. • Įsitraukia į skaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus.
	5 žingsnis	• Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 9, juos parašo skaitmenimis, susieja su daiktų skaičiumi. Palygina rinkinių iki 5 daiktų kiekviename kiekius, atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-ių ribose, 4 ar 5 daiktų rinkinį išskaido į dvi grupes daugiau nei vienu būdu (0 ir 4, 1 ir 3 ar 2 ir 2). • Kai dydžių negalima palyginti tiesiogiai, pasitelkia trečią daiktą (sutartinį matą). Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, ilgiausias ir pan.). Nematodamas gali pasakyti, kuris iš dviejų pažįstamų objektų sunkesnis, aukštesnis. • Atpažįsta skritulį, kvadratą, trikampį, kubą, rutulį, bando šias figūras apibūdinti, palyginti. Susieja trimatę figūrą su jos atvaizdu plokštumoje. • Popieriaus lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų vietą, padėtį vienas kito atžvilgiu. Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis pažymėta kryptimi. Atranda dviejų pasikartojančių elementų grupę sekoje, sukuria tokio paties modelio seką iš kitų elementų.	

	6 žingsnis	• Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais sprendamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. • Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliame jų skirtumui apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimatinių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. • Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reiktų sugrįžti (judėti atbuline tvarka). Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	• Naudodamasis objektais, piešiniais, kurdamas istorijas pradeda suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. • Išbando įvairius prietaisus (matavimo, svėrimo), didaktinius žaidimus įvairių daiktų bei reiškinių savybių išskyrimui, tapatinimui, sąvokų įtvirtinimui, raidžių, skaitmenų, geometrinių figūrų pažinimui.
--	------------	--	--

9. SKAITMENINIS SUMANUMAS

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.

Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.

Pasiekimų srities dėmenys:

- gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones;
- elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas;
- veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti;
- saugus naudojimasis išmaniaisiais įrenginiais.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi jų skleidžiamų garsų (pvz., kūdikių karuselė).	• Žaidžia su įgarsinimo lentele, mokosi atpažinti paveikslėlius. • Žaidžia, tyrinėja aplinką, domisi grupėje ir mokykloje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais (žaislais, robotukais, rašikliais ir kt.). • Žaidžia, aktyviai juda, atlieka užduotis su interaktyviomis grindimis. • Klausio audio pasakų, muzikinių kūrinių per kolonėlę, išmanųjį ekraną ar projektorių.
	2 žingsnis	• Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudo, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. • Žaisdamas pradeda paėliui atlikti dviejų vaikui suprantamų veiksmų sekas (pvz., trepsėti ir ploti).	
	3 žingsnis	• Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. • Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. • Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	
3-6 metai	4 žingsnis	• Atliepia, komentuoja įvairiomis formomis (vaizdo, garso įrašai, animacijos) pateikiamą informaciją. Vartoja kai kuriuos su technologijų naudojimu susijusius žodžius, pasakoja apie interaktyvią knygelę, programėlę, žaidimą. • Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį fotoaparata savo patirčiai ir aplinkiniam pasauliui fiksuoti, pradeda naudoti paprastas programėles piešimui, garsui, vaizdui įrašyti ir paleisti. • Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas. • Mokytojui prižiūrint ir padedant bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis	• Tyrinėja gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus panaudojant įvairias priemones: knygas, informacinius tekstus, stebi tikslingai parinktus vaizdo įrašus, aiškindamasis gamtos objektų (jie auga, daugelis juda,

		technologijomis.	jiems reikia maisto ir pan.) pokyčius. • Pradedą suvokti, kad žmogaus sukurtų daiktų kaitą lemia mokslo ir technologijų pažanga. • Aptaria su mokytoju skaitmeninių priemonių saugaus ir atsakingo naudojimo taisykles. • Susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės), padedančiais tyrinėti ir pažinti aplinką (gamtos radinius, žmogaus sukurtus daiktus). • Mokosi fotografuoti, piešti, veikia su interaktyviais ekranais. • Žaisdamas, tyrinėdamas aplinką, naudojami išmaniaisiais daiktais (žaislais, robotukais, išmaniaisiais rašikliais, telefonais, išmaniosiomis grindimis ir kt.), aiškinasi jų veikimo būdą, juos išbando.
	5 žingsnis	• Mokytojo padedamas ir prižiūrimas naudojasi įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis (pele, jutikliniu ekranu, klaviatūra), informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir kt. ugdomajai veiklai. • Naudoja įvairias technologijas (fotografavimą, skaitmeninį piešimą, garso įrašų darymą) skaitmeniniam turiniui kurti. • Dėlioja vaizdiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas, sudarydamas rišlią veiksmų seką. Nusako, kaip nuosekliai, žingsnis po žingsnio pavyko pasiekti rezultatą. Išbando užrašytas veiksmų sekas žaidybiniame programavimo aplinkoje. • Paaiškina ir suaugusiojo padedamas laikosi pagrindinių bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių.	
	6 žingsnis	• Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. • Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. • Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. • Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	

10. KALBŲ SUPRATIMAS

Vertybinė nuostata. Domisi žodiniiais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.

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

Pasiekimų srities dėmenys:

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

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Reaguoja į žodinį ir nežodinį bendravimą, dalyvauja abipusėje sąveikoje: palaiko akių kontaktą, akimis ieško garsų šaltinio, trumpam sutelkia dėmesį, šypsosi, keičiasi veido išraiškomis ir garsais, emocijomis reaguoja į skirtingas intonacijas. • Atpažįsta ir reaguoja į aplinkoje pasikartojančius garsus, ritmus, judesius, vaizdus. • Palankiai reaguoja į knygelių skaitymą (vartymą), jas liečia, deda į burną, vartinėja, žiūrinėja, emociškai reaguoja į pažįstamus žmonių, gyvūnų ar daiktų paveikslėlius. • Reaguoja į pasikartojantį muzikinių kūrinių ritmą, žaidinimus.	• Kalbinamas išmoksta pavadinti, įvardinti vis daugiau) įvairių daiktų pavadinimų, džiaugiasi juos atpažindamas paveikslėlyje. • Kartu su mokytoja žaidžia kalbos garsų žaidimus. • Klausosi eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja ir kitomis kalbomis, plėtoja kalbos supratimą. • Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų. • Supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus. • Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą,
	2 žingsnis	• Klausosi ir mimika, gestais, kalba reaguoja į suaugusiųjų ir vaikų kalbėjimą, supranta ir reaguoja į artimiausios aplinkos daiktų pavadinimus, paprašytas atlieka jam žinomą veiksmą; supranta 2–3 žodžių vientisinius sakinius ir klausimus; po kelių pakartojimų įsidėmi paprastus naujus žodžius. • Reaguoja į žodžių skambesį ir pasikartojimą, kontrastingus garsus, spalvas, formas, dydžius, judesius. • Pradeda atpažinti mėgstamas knygeles, nori, kad jas paskaitytų; pats varto ir žiūrinėja knygeles, parodo suaugusiojo įvardytus objektus paveikslėliuose; stebi rašančiuosius, bando palikti ženklus popieriuje, smėlyje. • Supranta girdimus nesudėtingus trumpus tekstus: įsitraukia į žaidinimus, kartoja dainelių, skanduočių skiemenis, žodžius, emocijomis ir judesiais atliepia eilėraščio tekstą ir pasakojimą.	

	3 žingsnis	• Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. • Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę. • Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. • Stengiasi išklausti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę.
3-6 metai	4 žingsnis	• Išklauso, supranta ir reaguoja į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas įvairiose komunikacinėse situacijose; supranta ir reaguoja į klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kodėl“, „kaip“, „koks“, kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus; atpažįsta, kai kalbama ne gimtąja kalba. • Supranta tą pačią mintį, idėją, jausmą, išreikštą skirtingais būdais: vaizdiniu arba garso kūrinio, kūno kalba, žodine ir simbole raiška. • Domisi rašytinės kalbos elementais ir atkreipia dėmesį į juos savo aplinkoje; atpažįsta vieną kitą raidę ar skaitmenį, pirmąją savo vardo raidę; vaizduoja, kad skaito knygą, iš paveikslėlių supranta arba prisimena knygos turinį. • Klausosi tiesiogiai atliekamų ir įrašytų, skaitomų, pasakojamų, deklamuojamų ir dainuojamų kūrinių, įvairaus stiliaus ir turinio tekstų (meninių, informacinių) apie aplinką, įvykius, reiškinius, atsimena kai kuriuos juose minimus įvykius ir juos perteikia skirtingais raiškos būdais.	• Dalinasi mintimis, kam reikalingi medžiai (teikia pavėsį, jame prieglobstį randa gyvūnai). • Mokytojo padedamas, išsiaiškina, kad medžiai gamina deguonį, kuris būtinas žmonių ir gyvūnų kvėpavimui. • Mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos. • Mokosi apie artimiausią aplinką kelti klausimus, į kuriuos atsakoma „taip“ arba „ne“. • Kalbos supratimą plėtoja gaudamas informaciją ir kitais pojūčiais: vaizdu, lytėjimu, uosle, ragaudami. • Tyrinėja rašytinę ir vizualinę informaciją, spaudinių iliustracijas, nuotraukas,
	5 žingsnis	• Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. • Atpažįsta, kokie atskiri raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. • Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis; atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides, skaitmenis, supranta aplinkoje matomų kai kurių spausdintų žodžių prasmę; iš klausos atskiria du žodžius, prasidedančius tuo pačiu garsu, supranta knygos viršelio funkciją, parodo, kur rašomas knygos autorius, pavadinimas, geba nuspėti turinį pagal knygos pavadinimą, viršelį, iliustracijas. • Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų literatūrine kalba, tarmiškai; suvokia	

		skirtingų žanrų leidinių skirtumus (kalendorius, knyga, žurnalas, tinklalapis).	lauko erdvėse pastebimus ženklus, užrašus, skelbimus.
	6 žingsnis	• Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. • Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. • Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles; suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. • Domisi įvairiais rašytiniais tekštais, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	• Imituoja skaitymą, domisi abėcėlės raidėmis, pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide. • Įsitraukia į diskusijas su mokytoju ir kitais vaikais. • Diskutuoja, dalinasi savo pastebėjimais ir kartu plečia žodyną. • Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles. • Suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį. • Atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių.

11. KALBINĖ RAIŠKA

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba? ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.

Esminiai gebėjimai. Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, ištraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.

Pasiekimų srities dėmenys:

- gebėjimas išreikšti patirtį, jausmus ir mintis, ištraukti ir plėtoti pokalbį;
- gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones;
- gebėjimas komunikuoti paprastomis rašytinės raiškos formomis.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Aktyviai bendrauja garsais, gestais, mimika išreikšdamas savo emocijas ir poreikius; čiauška, kartoja, bando mėgdžioti kalbančiųjų lūpų mimiką, tariamus garsus ir skiemenis, taria priebalsių ir balsių junginius.	• Mėgdžiojimu, skiemenų ar žodžių pakartojimais, veiksmiais, mimika ir pantomimika dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose. • Suaugusiojo padedamas, kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais. • Kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir girdi. • Pamėgdžioja mokytoją ir kitus vaikus.
	2 žingsnis	• Aktyviai kartoja naujus garsus, žodžius, ženklus, gestus, žaidžia garsais ir žodžiais; vartoja garsažodžius, pavadina kai kuriuos objektus ar veiksmus, vartoja trumpus žodžius norams išsakyti; pokalbiuose ir paprastuose žodiniuose žaidimuose dalyvauja komunikuodamas garsais, žodžiais, veiksmiais, mimika ir pantomimika. • Žodžio ir gesto sakiniais, vienažodžiais ar dviejų žodžių sakiniais kalba apie tai, ką mato ir girdi. • Domisi rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape.	
	3 žingsnis	• 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. • Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. • Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	

3-6 metai	4 žingsnis	3–5 žodžių vientisiniais sakiniais kalba pats sau ir kitam, klausinėja, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi, laikydamasis elementarių kalbinio bendravimo normų; kalba ir pasakoja apie tai, ką jaučia ir jautė, veikia ir veikė; taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų; dažniausiai taisyklingai vartoja gramatines žodžių formas, prielinksnius, žodžius derina. - Deklamuoja trumpus eilėraščius arba eilėraščių fragmentus, padedamas pasakoja trumpas pasakas, istorijas, žinomų knygų turinį, pasakojimą palydėdamas gestais ir mimika; klausia ir atsako į klausimus apie pagrindinius istorijos veikėjus ar įvykius, apie tai, kas patinka ar nepatinka knygoje ar pasakojime; aktyviai dalyvauja vaidmeniniuose žaidimuose pereidamas nuo vieno kalbėjimo būdo prie kito. - Domisi galimybe rašyti (ranka, kompiuteriu, planšetiniu kompiuteriu), bando kopijuoti matomus simbolius, raides, skaičius; raides ir simbolius pradeda naudoti įvairioje veikloje.	- Varto įvairius spaudinius, kalendorius, knygas, žurnalus, plakatus, lankstinukus ir t. t. - Įsitraukia į įvairias mokytojo siūlomas veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti. - Dalyvauja išvykose į biblioteką. - Grupės aplinkoje naudoja įvairius rašto simbolius. - Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka. - Atlieka užduotis, lavinančias akies - rankos koordinaciją. - Mokosi įvairių pirštukų žaidimų. - Dalyvauja mokytojo inicijuojamose veiklose, padedančiose pažinti pasaulį, mokosi kelti klausimus, bando vartoti naujai sužinotas sąvokas, vaizdingus žodžius, argumentuoti. - Bando imituoti rašymą, braukydamas, keverzodamas, palikdamas ženklus smėlyje, popieriuje, vandenyje. - Piešia, rašo savo vardą.
	5 žingsnis	- Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, veikė ar veiks, kas vyksta, vyko ar vyks, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja; laisvai kalba sudėtiniais sakiniais, žodžius į sakinius jungia laikydamasis įvaldytų kalbos taisyklių; pateikia atsakymus į konkrečius klausimus nurodydamas detales kas, ką, kada ar kur; bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. - Pasakoja, kalbasi apie matytus animacinius filmus, žaistus žaidimus, skaitytas knygas; papasakoja 2–3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos, išlaikydamas jų eiliškumą; geba atsakyti į klausimus apie jam skaitytą tekstą. - Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius; kuria savo ženklus ir simbolius; braižo ir aiškina paprastus planus, schemas.	
	6 žingsnis	- Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. - Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. - Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	

12. ESTETINIS SUVOKIMAS

Vertybinė nuostata. Domisi, gėrisi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.

Esminiai gebėjimai. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.

Pasiekimų srities dėmenys:

- nusiteikimas estetiškaiems 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Ramiai jaučiasi pažįstamoje, kūdikiams įrengtoje darnioje aplinkoje. Reaguoja ir trumpam sutelkia dėmesį, kai yra emociškai kalbinamas, kai mato įvairias mimikas, judesius, įvairių spalvų ir formų daiktus, kai girdi muzikos garsus. • Judesiais, krykštavimu parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.	• Klausosi mokytojų parinktos įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos. • Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus ir reiškinius, patraukiančius jų dėmesį savo vizualinėmis savybėmis. • Aplinkos daiktus ir objektus ne tik stebi, bet ir liečia, mato iš skirtingų perspektyvų ir pan. • Emociškai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsąskambį. • Stebi ir tyrinėja savo ir kitų piešinius, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. • Džiaugiasi, rodo savo kūrybą.
	2 žingsnis	• Atviras naujiems potyriams, džiaugiasi išitraukęs į naujas raiškos formas. • Skirtingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus objektus bei reiškinius, intuityviai mėgdžioja tai, kas jam patinka. • Atpažįsta (suklūsta, rodo) kai kuriuos jau girdėtus muzikos kūrinius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjų, dailės kūrinius, gamtos objektus ir reiškinius, jais stebisi.	
	3 žingsnis	• Emociškai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. • Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). • Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	
3-6 metai	4 žingsnis	• Džiaugiasi, gėrisi menine veikla, noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia, su nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį. • Skirtingai reaguoja klausydamas ir stebėdamas įvairaus pobūdžio meno kūrinius, natūraliai priima stilių ir žanrų įvairovę. Atkreipia dėmesį į kūrinių ypatumus: spalvų, judesių, garsų įvairovę, muzikos, šokio nuotaiką. • Pasako savo įspūdžius, nuomonę apie išklausytą muziką, matytą šokį, vaidinimą,	• Klausosi mokytojų parinktos įvairių stilių, epochų ir kultūrų muzikos. • Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti

		dailės kūrinius, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius; pastebi ir apibūdina kai kurias jų detales. Reaguoja į kitų nuomonę.	taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. • Grafinė ir spalvinė raiška tampa įvairesnė, meninių sąvokų žodynas platesnis, kai mokytojo paskatintas stebi, analizuoja, aptaria, grožisi savo, kitų vaikų ir profesionalių menininkų sukurtais kūriniais. • Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą. • Randa meno albumų, gali apžiūrėti virtualias parodas interaktyvioje lentoje.
	5 žingsnis	• Noriai įsitraukia ir mėgaujasi muzikavimu, šokiu, vaidyba, dailės veikla. Grožisi žmogaus sukurtos aplinkos ir gamtos spalvomis, formomis, garsais. • Atpažįsta meno kūrinių išskirtinumą ir ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus). • Demonstruoja savitą estetinį skonį. Pasako, kas patiko – nepatiko, gerai – blogai, gražu – bjauru; ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, piešdamas. Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrasi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais.	
	6 žingsnis	• Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. • Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška. • Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.	

13. MENINĖ RAIŠKA

Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.

Esminiai gebėjimai. Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Emocingai reaguoja, ima, apžiūrinėja ir kitaip tyrinėja jam patrauklius kontrastingus, ryškius objektus, skirtingos faktūros paviršius. • Intuityviai domisi, tyrinėja garsų pasaulį balsu, aplinkoje esančiais daiktais, instrumentais. Dairosi, ieškodamas garso šaltinio, reaguoja į garso aukščio skirtumus, trumpam sutelkia dėmesį į aplinkoje skambančią muziką. Gestais ir čiauškJėjimu reaguoja į lopšines, žaidinimus su judesiais, ritminius ir melodinius darinius. Imituoja suaugusiųjų vokalizavimą, ypač ilgus garsus. Ritmiškai linguoja, supasi, ploja, krato barškučius ir skambaliukus. • Drąsiai tyrinėja erdvę, juda natūraliai ir spontaniškai, reaguoja į suaugusiojo judesius ir bando juos imituoti. • Išgirdęs muziką instinktyviai laisvai juda: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas.	• Piešia netradicinėje aplinkoje ir netradicinėmis priemonėmis (smėlyje, ant akmenukų, ant medžio skritinėlių, šviesos stalo, lauke ant molbertų, išvykose). • Žaisdamas muzikinius žaidimus, geriau susitelkia, įsitraukia į muziką. • Intuityviai domisi aplinka, garsais, bando suprasti aplinkos ir savo muzikinio čiauškJėjimo sąsajas.
	2 žingsnis	• Noriai čiumpa įvairias vizualinės raiškos priemones: rašiklius, tešlą, dažus ir pan. Atkreipia dėmesį į pėdsakus, kuriuos palieka spontaniškai veikdamas su priemonėmis ir medžiagomis. • Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, išgaudamas skirtingus pėdsakus: taškus, įvairių kryptių brūkšnius, linijas. • Čiauška nereguliais ritmo dariniais, spontaniškai žaidžia balso intonacijomis, sutelkia dėmesį į muzikos ir aplinkos garsus, juos mėgdžioja. • Imituoja kai kuriuos pažįstamus melodinius ir ritminius darinius. Atkartoja dainų fragmentus, ypač pasikartojančius žodžius ar frazių pabaigas; praktikuoja savos kūrybos spontanišką „arioso“ dainavimą, kuriame yra reguliaraus ritmo pulso požymių. Dėmesingai klausosi trumpų muzikos kūrinių ir reaguoja judesiu, ritmiškai ploja, trepsi, pagroja	

		mušamaisiais instrumentais. • Tyrinėja judėjimo kryptis, atlieka keletą skirtingų judesių stovėdamas vietoje, persikeldamas erdvėje; šoka naudodamas priemones. • Atliepdamas muzikos ritmą ar tempą, spontaniškai improvizuoja rankų, kojų ir kitų kūno dalių judesiais. Mėgdžioja matytus ir patirtus žaidinimų judesius, atlieka ritmiškus, į šoki panašius judesius, derina dviejų natūralių judesių seką (bėga, sustoja; linguoja, mojuoja). • Pasirenka patinkančius judėjimo būdus; judesiu pradeda vaizduoti gyvūnus; stebi kitus ir pradeda šokti kartu su jais. • Žaisdamas reiškia poreikius ir skirtingas nuotaikas, tyrinėja savo kūno ir balso galimybes.	
	3 žingsnis	• Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. • Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. • Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raškos priemones, medžiagas. • Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos. • Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą. Spontaniškai dainuoja „arioso“ dainas, kuriose platesnis diapazonas, juntamas metras ir reguliariai pasikartojantys ritmo dariniai, panaudojamos frazės iš išminktų dainų. Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais. Juda (su priemonėmis ir be jų) klausydamas ir kurdamas. Išlaiko dėmesį klausydamasis muzikos kūrinio, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius. • Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves. • Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuoti judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir savybes, kuria, kurį laiką prisimena ir kartoja įvairias dviejų trijų judesių kombinacijas. • Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais. • Išbando balso, kūno ir mimikos reiškias ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams pasirenka pritarimo sulaukusias reiškias.	

		• Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.	
3-6 metai	4 žingsnis	• Noriai, drąsiai išbando naujas vizualinės raiškos priemones, medžiagas, jas tyrinėja. • Grafiškai pavaizduoja skirtingas linijas (storas, plonas, vingiuotas ir pan.), skirtingo dydžio dėmes, formas. Pradedą kurti objektų vaizdus. • Komentuoja savo ar kitų sukurtus grafinius ir erdvinius kūrinius, tai, ką sukūrė, papildo pasakojimu. Turi savo mėgstamas priemones, spalvas, kurioms teikia pirmenybę. • Aiškiai skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja savo balso galimybes. Tyrinėja įvairesnius garso išgavimo būdus pasitelkdamas kūno perkusiją, gamtos medžiagas, muzikos instrumentus ir kitus daiktus; skanduoja, ploja, išbando sudėtingesnius judesius. • Individualiai ir su kitais dainuoja autorines ir liaudies dainas dažniausiai tiksliai intonuodamas. Improvizuoja vokales melodijas, įgaunančias struktūrinių muzikos savybių. Instrumentais ar kūno perkusija groja nustatytu pulsu ir pakartoja trumpus ritminius bei melodinius darinius. Judesį derina su dainavimu, ritmišku skandavimu, judesiais atliepia muzikos nuotaiką, tempą ir stilių. Dėmesingai klausosi platesnio muzikinio repertuaro. Padedamas fiksuoja savo muzikines kūrybines idėjas grafiniais piešiniais. • Keliais žodžiais aiškina muzikos reiškinius (melodija, pritarimas, tempas, nuotaika ir pan.), atskiria, ar garsai, dariniai ir melodijos yra tokios pačios, ar skirtingos, atpažįsta anksčiau girdėtą muziką. Teikia pirmenybę kai kuriems muzikos kūriniams, mėgaujasi muzikavimu, pradeda laikytis muzikos klausymo, dalyvavimo koncertuose, projektuose taisyklių. • Tyrinėja šokio tempą, ritmą, judesių derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. Bando išreikšti judėjimui būdingas savybes: tėkmę (tęstinė, pulsuojanti), erdvę (asmeninė ir bendra), svorį (sunkiai, lengvai), laiką (greitai, lėtai). Išbando naujus šokio judesius: šokinėja abiem kojomis, šuoliuoja pristatomuoju žingsniu, šokuoja keisdamas kojas. • Juda rateliu dešinėn ar kairėn, pirmyn, atgal, įsivaizduojama linija. Šoka ritmiškai, reaguoja į muzikos pasikeitimus, šokdamas valdo savo kūną. Improvizuodamas panaudoja atrastus naujus judėjimo būdus; kuria ir prisimena savo sukurtą trijų keturių natūralių judesių seką šoki. • Laikosi sutartų šokio kultūros taisyklių. Kalba apie savo ir kitų vaikų pasirodymą. Derina šokio kalbą su kitais raiškos būdais.	• Muzikuodamas kūno perkusija ir instrumentais, lavina motoriką ir raumenų kontrolę, kai reikia sugriebti, kratyti, mušti, trinti ir t.t. • Piešia netradicinėje aplinkoje ir netradicinėmis priemonėmis (smėlyje, ant akmenukų, ant medžio skritinėlių, šviesos stalo, lauke ant molbertų, išvykose). • Kuria kompozicijas iš gamtinės medžiagos, antrinių žaliavų, daržovių, kuria mandalas. • Piešdamas ir kurdamas su įvairiomis priemonėmis ir piešimo įrankiais, plėtoja savo grafinę ir spalvinę raišką. • Tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę. • Susipažįsta su judėjimo įvairove, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais.

		• Vaidmenų žaidimų metu tyrinėja pažįstamas socialines situacijas, girdėtų pasakų epizodus, sąmoningai pasirenka patrauklius vaidmenis. • Kurdamas vaidmenį naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, pradeda kurti dialogą tarp veikėjų, siūlo idėjas, naudoja grupėje esančias priemones: lėles, kaukes, kostiumų detales.	• Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas.
	5 žingsnis	• Tyrinėja skirtingų technikų naudojimo vienam kūrybiniam darbui sukurti galimybes: tapo, piešia, aplikuoja, lipdo, konstruoja ar pan. • Pradeda planuoti kūrybinį procesą: pasirenka norimas priemones, medžiagas, numato proceso eigą, kurią veikdamas gali keisti. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinis kūrinys, jungia skirtingas formas į bendrą objektą. Išbando skaitmenines programėles kaip kūrybos įrankį (piešti, fotografuoti). • Pastebi ir komentuoja kitų kūrybą, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas dailės sąvokas. Grožisi savo ir kitų kūriniais, savaip perkelia matytas vizualias idėjas į savo kūrybą. • Žaisdamas, tyrinėdamas skiria ir palygina vokalinėje bei instrumentinėje muzikoje naudojamus kontrastus (aukštai – žemai, garsiai – tyliai, ilgas – trumpas, linksmas – liūdnas). Tyrinėja tembrus, kuriuos išgauna įvairiais muzikos instrumentais ir kūno perkusija. • Atlieka įvairių dainų repertuarą. Dažniausiai taisyklingai intonuoja garso aukštį, taisyklingiau artikuliuoja, pradeda valdyti kvėpavimą. Atsako dainuodamas aidu. Judesiu parodo ritmo ir melodijos ypatumus (garso trukmę, garsumą, aukštį, melodijos slinktį ir kontūrą, ritmo pulsą). Veiklos metu spontaniškai improvizuoja balsu. Instrumentais ar kitomis garsą skleidžiančiomis priemonėmis išreiškia idėjas ar nuotaikas, kurias ir atlieka pritarimus eilėms, smulkiajai tautosakai, muzikos įrašui ar gyvai skambančiai muzikai. Fiksuoja savo kūrybines idėjas grafiniais simboliais. • Vartoja kai kurias dažnai girdimas ir jam suprantamas muzikines sąvokas, pagal kriterijus atranda akivaizdžius muzikos kūrinių panašumus ir skirtumus. Pavadina keletą muzikos instrumentų, atpažįsta kai kuriuos tembrus. Muzikuodamas su kitais vaikais klausosi, kaip jo indėlis dera su kitais. Savais žodžiais išsako kilusius įspūdžius apie klausomus kūrinius ar atlikimą. Pasiūlo, kaip savo mokykloje ar už jos ribų panaudoti patirtas ar sukurtas muzikines idėjas. • Tyrinėja ir atranda naujus judesių derinius, padedančius išreikšti judėjimui būdingas savybes; generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui, atranda naujas savo kūno judėjimo galimybes.	

		• Šoka sukamuosius ratelius poroje. Šokdamas išlaiko pusiausvyrą, reguliarių ir gilų kvėpavimą. Kuria šokio kompozicijas iš penkių šešių skambančiai muzikai tinkamų judesių, derindamas judesius stovint vietoje ir keičiant padėtį erdvėje. • Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus. Paaškina sutartas šokio kultūros taisykles, reiškia nuomonę apie savo ir kitų vaikų pasirodymą. • Tyrinėja pasirinkto personažo savybes, pasiūlo jų raiškos galimybes. • Režisūriniuose ir siužetiniuose vaidmenų žaidimuose pradeda tikslingai kurti „dramatiškas situacijas“ per personažų susidūrimus, neįtikėtinus įvykius, improvizuotus dialogus; kurdamas vaidmenį pasitelkia įvairių rekvizitą, grimą, muzikavimą, šoki.	
	6 žingsnis	• Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. • Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. • Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys. • Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. • Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, išsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. • Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išklauses muzikos kūrinių trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką. • Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius.	

		• Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja savo sukurtą šokio eigą. • Apibūdina savo atlikto, sukurtą ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šokį savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų. • Tyrinėja simbolinio personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis. • Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja „bendraudamas“ su jų kuriamais veikėjais; drauge su mokytojais ir vaikais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. • Dalinasi savo teatrine patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais.	
--	--	---	--

14. KŪRYBIŠKUMAS

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.

Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.

Pasiekimų srities dėmenys:

- kūrybinių idėjų tyrinėjimas, fantazavimas, spontaniškas išbandymas, atkartojimas;
- kūrybinių idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas (improvizavimas, komponavimas ir interpretavimas);
- savo ir kitų kūrybos reflektavimas, kūrybinių sprendimų pasirinkimas ir pritaikymas.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Pastebi ir smalsiai, gyvai reaguoja į aplinkoje esančius pažįstamus ir naujus vizualius ir garsinius stimulus. • Džiaugsmingai reaguoja į savo paties veikimą ir žaismingai atkartoja tai, kas jam patiko.	• Juda natūraliai, džiaugsmingai, spontaniškai. • Judėdamas išreiškia savo mintis ir emocijas, susipažįsta su pasauliu. • Dalyvauja įvairiose veiklose ne tik patalpoje, bet ir lauke. • Atlieka simbolinius vaidmenis, naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas. Vis atkartoja patikusius veiksmus.
	2 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 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.	
3-6 metai	4 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, grafinais 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.	• Kuria savo žaidimus ir juos žaidžia su grupės draugais ir mokytojais. • Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. • Tyrinėja, fantazuoja, eksperimentuoja su garsais,

	5 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.	balsais, judesiais, fizinėmis medžiagomis ir siužetais. • Rengia savo darbelių pristatymus. • Pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu.
	6 žingsnis	• Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo 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.	• Laisvai reiškia idėjas, užduoda atviro tipo klausimus: „Kaip?..“ „Ką dar?..“ „Kas būtų?..“. • Laisvai pasirenka pagal norus, nuotaiką, savo viziją priemones daiktus atliekant įvairias užduotis.

15. TYRINĖJIMAS

Vertybinė nuostata. Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.

Esminiai gebėjimai. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.

Pasiekimų srities dėmenys:

- gebėjimas kelti klausimus, spėlioti, numatyti;
- gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones;
- gebėjimas apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Reaguoja į tai, kas vyksta aplinkui; siekia, ropoja, eina link sudominusių daiktų ar reiškinių. • Deda į burną, uodžia, stengiasi pamatyti, išgirsti, paliesti, paimti žaislus ir kitus daiktus; guguoja ir tyrinėja savo balsą; eksperimentuoja judesiu. • Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą.	• Spontaniškai judėdamas ir sąveikaudamas su aplinka, ima pažinti savo kūno galimybes. • Juda erdvėje ir, žaisdamas su įvairiais objektais bei daiktais, drąsiai tyrinėja jį supančią aplinką. • Spontaniškai tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones: jas liečia, judina, brauko, spaudo, teploja dažais, pirštukais, pastebi pėdsaką, spalvą, liniją, dėmę, pajaučia tekstūrą.
	2 žingsnis	• Prašo ar parodo, koks daiktas domina, ką norėtų paliesti, tyrinėti, žaisti, ką klausyti. • Išbando naujus tyrinėjimo būdus; tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, skirtingas medžiagų faktūras, išbando žaislus ir daiktus. • Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose.	
	3 žingsnis	• Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. • Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. • Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką ištraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatai rodo kitiems.	

3-6 metai	4 žingsnis	• Kelia klausimus, spėlioja, padedamas numato tiriamosios veiklos eigą, rezultatus. • Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, savo ir kitų veiklos elementus, temas ir siužetus, remiasi patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemones ir medžiagas. • Pasako, ką veikė, ką atrado; įvardija, kokias priemones ar medžiagas pasirinko tyrinėjimui.	• Kartu su bendraamžiais ir suaugusiaisiais tyrinėja temas, kylančias iš jų patirčių, vaizduotės. • Ugdomi ir tyrinėja, aktyviai veikia tiek mokyklos patalpose, tiek lauke. • Padedamas mokytojų, tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę, susipažįsta su judėjimo įvairove, patiria judesio elementus ir jų derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. • Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis. • Tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. • Padedamas mokytojų, tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę, susipažįsta su judėjimo įvairove, išbando judesio elementus ir jų derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. • Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo. • Kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.
	5 žingsnis	• Atskleidžia savo interesus, tikslingai keldamas klausimus apie gyvosios ir negyvosios gamtos bei žmogaus sukurtus objektus, reiškinius, jų požymius. Domisi nedaiktinių reiškinių (pvz., garsų, judesių) paskirtimi ir estetika. • Stebėdamas, eksperimentuodamas išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes, skaidydamas ir jungdamas aiškinasi objektų sandarą, išbandydamas atranda objektų paskirtį, lygindamas ir gretindamas ieško panašumų ar skirtumų tarp objektų ir reiškinių, įžvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties. • Paaiškina, kad tyrinėjant su daiktais, medžiagomis, augalais, gyvūnais reikia elgtis atsargiai; kalbėdamas apie tyrinėjimą remiasi jo rezultatais; apibūdina tyrinėjamų objektų požymius, panašumus ir skirtumus; savo stebinius palygina su kitų stebiniais, kartais susieja skirtingus pastebėjimus.	
	6 žingsnis	• Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. • Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. • Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	

16. 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.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Balsu, mimika, gestais parodo, jei kažkas vyksta ne taip, kaip vaikui buvo įprasta. • Pakartoja nepasisekusį veiksmą, jį keičia, kad pasiektų laukiamą rezultatą. Ieško suaugusiojo ar vyresnio vaiko pagalbos. • Emocine reakcija, mimika, kūno judesiais parodo, kad jam pavyko (nepavyko).	• Pradedama nuspėjamai reaguoti į įprastus įvykius, kurių baigtį galima iš anksto numatyti. • Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudodamas rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones. • Veido mimika, kūno judesiais, kalba atspindi, atkreipia mokytojo dėmesį, kad susidūrė su problema.
	2 žingsnis	• Susidūręs su nauja, neįprasta situacija padedamas suaugusiojo sutelkia dėmesį į problemą. • Pritaiko jau žinomus veikimo būdus. Nebijo bandyti, pasirenka iš kelių suaugusiojo pasiūlytų sprendimo būdų. Stebi, kaip panašioje situacijoje elgiasi suaugusieji ar kiti vaikai ir išbando jų taikomus būdus. • Stebi savo taikomų veiksmų pasekmes ir pasirenka tinkamus veiksmus problemai išspręsti.	
	3 žingsnis	• Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. • Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. • Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą	
3-6 metai	4 žingsnis	• Pasako, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. Bando apibūdinti problemą. • Nori problemą įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus, pradeda atsitiktinį eksperimentavimą, bandymus.	• Dalyvauja probleminių situacijų sprendime.

		Orientuodamasis į įsivaizduojamą problemos sprendimo rezultatą, renkasi veikimo būdus ir priemones. Dalinasi mintimis apie problemos sprendimą. • Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. Nepasisiekus veiklos nemeta, o pradeda veikti iš naujo arba ją keičia.	• Atsako į atviroseis probleminius klausimus, nuolat domisi, smalsauja, diskutuoja. • Ieško daiktų panašumų ir skirtumų. • Diskutuoja apie gyvūnus, aiškinasi, ko reikia, kad gyvūnai gyventų, gerai jaustųsi. • Ieško problemos sprendimo būdų, kreipiasi pagalbos, papasakoja apie neraminančią situaciją. • Samprotauja apie rezultatą, elgesį, kodėl nutiko būtent taip, kaip galėjo būti kitaip.
	5 žingsnis	• Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Retsykais pats ieško iššūkių, aktyviai bando įveikti pasitaikančius sunkumus. • Pasitiktina, kaip suprato problemą apie ją kalbėdamas ir užduodamas klausimus. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo būdus kitiems, sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas, išbando sprendimo būdų alternatyvas. • Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.	
	6 žingsnis	• Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. • Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariai su kitais, siūlo ir priima pagalbą. • Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	

17. GEBĖJIMAS ŽAISTI

Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.

Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.

Pasiekimų srities dėmenys:

- gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais;
- gebėjimas įvaldyti ir organizuoti žaidimo erdvę;
- gebėjimas kurti žaidimo siužetą;
- gebėjimas žaidime laikytis priimto vaidmens.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidinimus, kartoja labiausiai pasisekusius ir pritarimo sulaukusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti, turi savo mėgstamų pasikartojančių judesių ir garsų „repertuarą“, siekia socialinio atsako.	• Pasirenka ir pats susikuria erdves savo žaidimui. • Žaidimo patirties neturintis vaikas pradeda žaisti mokytoji su juo inicijuojant paprastą žaidimą, palaipsniui į jį įtraukiant daugiau žaidėjų ir pamažu perleidžiant žaidimo iniciatyvą pačiam vaikui. • Drąsiai ir užtikrintai jaučiasi jam pažįstamoje aplinkoje. • Turi kelis mėgstamus žaislus ir veiklas grupėje.
	2 žingsnis	• Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja. Inicijuoja ir palaiko žaismingas socialines sąveikas, turi savo bendravimo „kalbą“. • Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais.	
	3 žingsnis	• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. • Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. • Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. • Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	
3-6 metai	4 žingsnis	• Žaisdamas su kitais stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesutarimams spręsti. • Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus.	• Pradėdamas nuo paprastų dėlionių, mozaikų, judrių gaudynių, slėpynių ir įvairių stalo žaidimų, palaipsniui

		• Individualiai, dviese, trise žaidžia nesudėtingus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus. Kuria išplėtotas pažįstamas kasdienės socialines situacijas siedamas kelis ar daugiau įvykių. • Geba laikytis žaidime prisiimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį.	
	5 žingsnis	• Sėkmingai sąveikauja su kitais, buriasi į didesnes 3–5 vaikų grupes. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. Vartoja kalbą tardamiesi, planuodami žaidimą, plėtodami vaidmenis ir sprenddami konfliktus. • Tikslingai pasirenka arba susikuria žaidimo erdvę, žaidžia menamoje erdvėje arba apsibrėžia erdvę simboliniais veiksmais. • Drauge su kitais vaikais plėtoja tęstinius siužetinius vaidmenų žaidimus. Žaisdamas improvizuoja, kuria vis sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys su fantastiniais elementais ir personažais. • Nesunkiai geba laikytis siužetinio vaidmenų žaidimo taisyklių ir vaidmens funkcijų. Padedamas labiau įgudusių vaikų ar suaugusiųjų laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių.	
	6 žingsnis	• Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. • Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. • Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	pereina prie sudėtingesnių žaidimų formų. • Žaidžia siužetinius žaidimus. • Prisiimdamas vaidmenis, kuria pažįstamas kasdienės situacijas. • Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. • Tvarko žaidimo erdves pabaigus žaidimą. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, sprendžia kylančius nesutarimus. • Stengiasi laikytis susitartų žaidimo taisyklių.

18. MOKĖJIMAS MOKYTIS

Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.

Esminiai gebėjimai. Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.

Pasiekimų srities dėmenys:

- gebėjimas įsitraukti į dominančią veiklą;
- pastangos kryptingai veikti įgyvendinant ketinimą ar tikslą;
- gebėjimas stebėti savo ir bendro veikimo pažangą, koreguoti procesą;
- gebėjimas reflektuoti savo veiklos procesą ir rezultatą.

Metai	Žingsniai	Pasiekimų raiška	Ugdymosi gairių siekiamybė
0-3 metai	1 žingsnis	• Parodo susidomėjimą aplinka, nukreipdamas žvilgsnį, suklusdamas, lytėdamas. • Veikia reaguodamas į aplinkinių reakcijas. • Kartoja spontaniškai pasiektą rezultatą. • Emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus, veiklas.	• Mokosi individualiu tempu, džiaugiasi tuo, ką išmoko. • Žaidžia žaidimus, kurie kelia iššūkius. • Žingeidus, noriai dalyvauja siūlomuose veiklose.
	2 žingsnis	• Ieško naujų įspūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais. • Stebi, klauso, liečia, juda, mėgdžioja, vokalizuoja, siekdamas įgyvendinti norą ar ketinimą (pvz., pasiekti daiktą, sudėlioti formų rūšiuklį). • Siekia išgauti norimą rezultatą. • Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukęs, procesu.	
	3 žingsnis	• Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. • Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. • Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	
3-6 metai	4 žingsnis	• Paklaustas pasako, parodo, ką nori veikti, išmokti. Susidomėjęs stebi, įsitraukia į bendras veiklas su kitais vaikais, dalinasi tuo, kas sudomino. • Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia savo tikslo. Pradeda numatyti ir pasirinkti priemones bei medžiagas, reikalingas veiklai įgyvendinti. • Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, ką darys toliau. • Pasako, parodo, ką veikė ir ką padarė.	• Prisiimdamas apibendrintus vaidmenis, kuria sau pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekdamas tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas. • Žaidimai tampa tęstiniais.

	5 žingsnis	• Kai domina tema, ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą. • Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina. • Išlieka pozityviai nusiteikęs siekti numatyto tikslo nepaisant iškylančių sunkumų, lanksčiai prisitaiko prie situacijos arba keičia sprendimus. • Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko. Pasako, parodo, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau.	• Planuoja žaidimo siužetą, lanksčiai kaitalioja vaidmenis, pats kontroliuoja savo ir kito veiksmus ir geba spręsti kylančius nesutarimus. • Demonstruoja savo žingeidumą uždavinėdamas klausimus, siekdamas sužinoti daugiau. • Įvardina, ką dar norėtų sužinoti ar išmokti. • Siekia savarankiškai įveikti sunkumus, didėja savarankiškumas. • Įvardina sunkumus su kokiais susiduria ir ieško sprendimų būdų.
	6 žingsnis	• Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. • Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. • Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. • Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.	

VI. VAIKO PASIEKIMŲ IR PAŽANGOS VERTINIMAS

Vaiko ugdymosi pažangos vertinimas tai nuolatinis informacijos rinkimas bei kaupimas apie ugdomų vaiko galių pasiekimus visose veiklos srityse, duomenų analizavimas bei maksimalių vaiko potencinių galimybių numatymas. Vaiko pasiekimai ir pažanga stebimi ir fiksuojami pagal Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašą, kuriame išdėstyta aštuoniolika vaiko ugdymosi pasiekimo sričių su vertybinėmis nuostatomis ir esminiais gebėjimais, kuriuos vaikas įgyja iki 5 (6) metų.

Vertint vaiko ugdymo(si) pasiekimus siekiama:

- Padėti vaikui pažinti save, suprasti savo stipriąsias ir silpnąsias puses, įsivertinti.
- Padėti pedagogui įžvelgti vaiko ugdymosi galimybes, nustatyti problemas ir spragas, diferencijuoti ir individualizuoti ugdymą.
- Išsiaiškinti kiekvieno vaiko poreikius (tame tarpe ir specialiuosius) ir galimybes, numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą.
- Suteikti tėvams informaciją apie vaiko ugdymąsi, gerinti ryšius tarp vaiko, tėvų ir Mokyklos.
- Tikslingai planuoti ugdymą, panaudojant informaciją apie vaiko pasiekimus.

Vaikų pasiekimų rinkimo būdai:

- stebint ir užrašant;
- fotografuojant, darant vaizdo ar garso įrašus;
- kaupiant vaikų darbelius ir užfiksuojant komentarus apie juos;
- kalbant su vaiku (apie tai, ką jie veikia, jaučia, mąsto, kaip jiems sekasi, kas jiems įdomu, ką jie jau žino, geba, ką dar norėtų sužinoti, veikti);
- kalbant su tėvais, specialistais;
- vaiko įsivertinimas.

Vaikų vertinimo pagal 18 pasiekimo žingsnių pildymas el. dienyne.

Informavimas apie vaiko pasiekimus ir pažangą:

Apie vaiko ugdymo(si) pasiekimus tėvai supažindinami individualiai (pastebėjus naujus vaiko gebėjimus, atsižvelgus į tėvų pageidavimus).

Tėvai gali pamatyti vaikų vertinimus pagal 18 žingsnių elektroniniame dienyne www.manodienynas.lt.

SUDERINTA

Senųjų Trakų vaikų lopšelio-darželio

Metodinės grupės 2025-05-29

posėdžio protokoliniu nutarimu (protokolas Nr.5)

Trakų rajono Senųjų Trakų vaikų lopšelis - darželis