

PRITARTA
Vilniaus miesto savivaldybės administracijos
Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. birželio 16 d. įsakymu Nr. A15-1248/25

PATVIRTINTA
Vilniaus lopšelio-darželio „Justinukas“
direktoriaus
2025 m. rugpjūčio 26 d. įsakymu Nr. V-51

**VILNIAUS LOPŠELIO – DARŽELIO „JUSTINUKAS“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

„ŽENGIU SPALVOTAIŠ VAIKYSTĖS LAIPTAIS“



2025 m.

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

Vilniaus lopšelio-darželio „Justinukas“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa „Žengiu spalvotais vaikystės laiptais“ (toliau – Programa) parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos Švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 24 d. įsakymu Nr. V-1142 patvirtintomis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis ir Mokyklos veiklos įsivertinimo rezultatais (Priedas Nr. 1). Kuriant Programą dalyvauja Mokyklos bendruomenė. Programa užtikrina plėtojamų pasiekimų sričių dermę su priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa.

Suprasdami, jog šiuolaikiniai vaikai yra kitokie, nei buvo jų tėvai ar seneliai, turime užtikrinti ir kitokį ugdymą, atitinkantį jų poreikius. Šiuolaikiniai vaikai yra kompetentingi piliečiai, turintys teises ir pareigas: labiau pasitiki savimi, yra drąsesni, nebijo reikšti savo nuomonės, rizikuoti, nori patys ieškoti informacijos, pamatyti, išgirsti, veikti, kurti realioje aplinkoje. Jiems patinka kelti klausimus, spręsti problemas, jie jau pasirengę kurti santykius su kitais naudodami informacines technologijas. Vaikams norisi greitų rezultatų, jie dažnai būna nerimastingi, keičia veiklą, kyla sunkumų sutelkti dėmesį ilgesniam laikui. Vaikas – savo srities ekspertas. Ugdant vaikus visuminis ugdymas, universalus dizaino pritaikymas, žaidimo svarba bei patirtinė veikla vaikui suteikia galimybę augti laisvu, smalsiu ir atsakingu žmogumi. Ugdymo procesas organizuojamas pozityviais vaiko išgyvenimais ir taip, kad vaikas galėtų išreikšti nuomonę, dalyvauti priimant sprendimus. Stiprinama vaiko motyvacija pažinti ir tyrinėti pasaulį. Vaikas - aktyvus ugdymo(si) turinio, proceso kūrimo dalyvis - įsitraukiantis, atliepiantis ir siūlantis.

Organizuojant ugdymo procesą Mokykloje, remiamasi dviem teorinėmis prieigomis:

Humanistine - pabrėžia vaiko saviraiškos galimybių ir jo patirties unikalumo svarbą ugdymo procese bei vaiko gebėjimą savarankiškai ugdytis.

Konstruktivistine - pabrėžia patirtinį vaiko mokymosi būdą. Vaikas mokosi žaisdamas, eksperimentuodamas, tyrinėdamas, modeliudamas, veikdamas bandymų ir klaidų keliu.

Programa grindžiama šiomis vertybėmis:

- Vaiko gerovė – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaikų saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrinę, socialinę bei fizinę aplinką;
- Vaiko orumas – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;

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

Vaikų, tėvų ir vietos bendruomenės poreikiai. Programa užtikrina pagrindinius, unikalius ir specialiuosius vaikų (1,5-7 m.) ugdymo(si) poreikius, sudarant sąlygas kiekvieno ugdytinio kokybiškam dalyvavimui ugdymo procese:

- Žaidimo poreikis;
- Saugumo poreikis;
- Draugysčių poreikis;
- Komunikavimo poreikis;
- Pažinimo džiaugsmo poreikis;
- Kūrybinės saviraiškos poreikis.

Aktyviai bendradarbiaujant visiems švietimo sistemos dalyviams - vaikams, mokytojams, tėvams, švietimo pagalbos specialistams, Mokyklos Programa atliepia ir užtikrina individualius vaiko poreikius ir yra derinama su šeimos, bendruomenės poreikiais bei ugdomas tapatumo jausmas „Aš - vilnietis”.

Mokykla stengiasi atliepti tėvų lūkestį, kad vaikas būtų laimingas, ugdytųsi saugioje ir estetiškoje aplinkoje ir gautų savalaikę švietimo pagalbą.

Regiono ypatumai. Mokykla įsikūrusi Justiniškių mikrorajone. Rajonas pasižymi žaliomis zonomis. Netoliese yra Buivydiškių dvaras, kurį supa Sudervėlės upelio tvenkiniai. Rajonas pasižymi nuoseklia architektūra. Patogi rajono infrastruktūra leidžia vaikams pasiekti įvairius kultūrinius, gamtos ir praktinio mokymosi objektus, kurie praturtina, stiprina socialinius ir pažintinius įgūdžius, bei skatina vaikus pažinti pasaulį ir patirti teigiamas emocijas (pvz. Sigito Gedos alėja, skulptūros M. Biržiškos gimnazijos kieme).

Mokyklos savitumas. Programa skirta 1,5 – 7 metų amžiaus vaikams, ugdymas vyksta lietuvių kalba. Programą įgyvendina ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai, meninio ugdymo mokytojas, ikimokyklinio/priešmokyklinio ugdymo mokytojas (fiziniam ugdymui), švietimo pagalbos specialistai: logopedas, psichologas, specialusis pedagogas, socialinis pedagogas. Ugdymo procesas numatomas ne tik Mokyklos, bet ir netradicinėse aplinkose, vadovaujantis principu nuo žinomo – prie nežinomo, nuo artimo – prie tolimesnio. Mokykla yra aktyvi, sveikatą stiprinanti mokykla <https://www.justinukas.vilnius.lm.lt/wp-content/uploads/2025/06/Aktyvios-mokyklos-programa-2024-2029m.pdf>, turinti daugiafunkcinį sporto aikštyną, taip pat esanti šalia naujojo Vilniaus Mykolo Biržiškos

gimnazijos šildomo futbolo stadiono, kuris turi FIFA „Quality Pro“ sertifikuotą dangą, kuri leidžia naudotis stadionu ištisus metus. Skatinant vaikų fizinį raštingumą Mokykla bendradarbiauja su švietimo įstaigomis, propaguoja futbolo, krepšinio, lengvosios atletikos sporto šakas. Mokyklai 2024 m. suteiktas aktyvios mokyklos statusas. Įgyvendinama 2024–2029 m. aktyvios mokyklos programa „Greitas kaip vėjas“, tęstinė sveikatingumo ir sporto programa „Sveikatos versmė“. Mokykloje integruojamos į ugdymo procesą sveikos gyvensenos veiklos. Vaikams sudaromos sąlygos plėtoti gebėjimus neformaliojo ugdymo veiklose. Pasirašytos bendradarbiavimo sutartys su Sostinės krepšinio mokykla, Baltijos sporto akademija, VŠĮ „Mažieji šnekučiai“, taigi atliepiami bendruomenės neformaliojo ugdymo poreikiai. Ugdymą praturtinant projektine veikla sudarytos sutartys su Vilniaus miesto lopšeliais-darželiais „Zylutė“, „Geniukų kalvė“, Vilniaus Sietuvos progimnazija, „Pelėdos“ pradinė mokykla. Suteikiant galimybę mokytojams dalintis gerąja patirtimi, sudaryta bendradarbiavimo sutartis su Vytauto Didžiojo Universiteto Švietimo Akademija, VŠĮ „Gyvenimo universitetas“. Bendradarbiaujant su socialiniais partneriais plėtojama mokytojų bendrystė, gerosios patirties sklaida (Asociacija Taikos Bendruomeninė Organizacija).

2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Ikimokyklinio ugdymo programoje principai apibrėžia ugdymo kryptį, struktūrą, veikimo metodus. Ugdymas orientuotas į vaiko natūralią raidą ir patirtį. Remiantis nurodytais principais, kuriama aplinka ir įtraukiantys kontekstai, kurie skatina vaikų smalsumą, tyrinėjimo džiaugsmą, gebėjimų vystymąsi. Programa remiasi šiuolaikinėmis vaikų ugdymo tendencijomis ir siekia, kad ugdymo procesas būtų nuoseklus. Tai apima ne tik mokymąsi per praktiką, bet ir bendradarbiavimą su šeima ir bendruomene, kad būtų užtikrinta vaikui artima ugdymo aplinka:

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

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

3. Lėtojo ugdymo(si) principu. Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną *čia ir dabar* momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui;

4. Kontekstualumo principu. Vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atvirose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo;

5. Įtraukties principu. Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;

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

7. Integralumo principu. Siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumas.

Pasirinkti ugdymo(si) principai padeda įgyvendinti Mokyklos ugdymo tikslą. Nurodytais principais remiamasi įgyvendinant ugdymo procesą, kuriant ugdymo(si) aplinkas, užtikrinant bendravimą ir bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), vietos bendruomene, socialiniais partneriais: Pelėdos pradinė mokykla, Justiniškių seniūnija, Justiniškių biblioteka, Vilniaus miesto pedagogine-psichologine tarnyba.

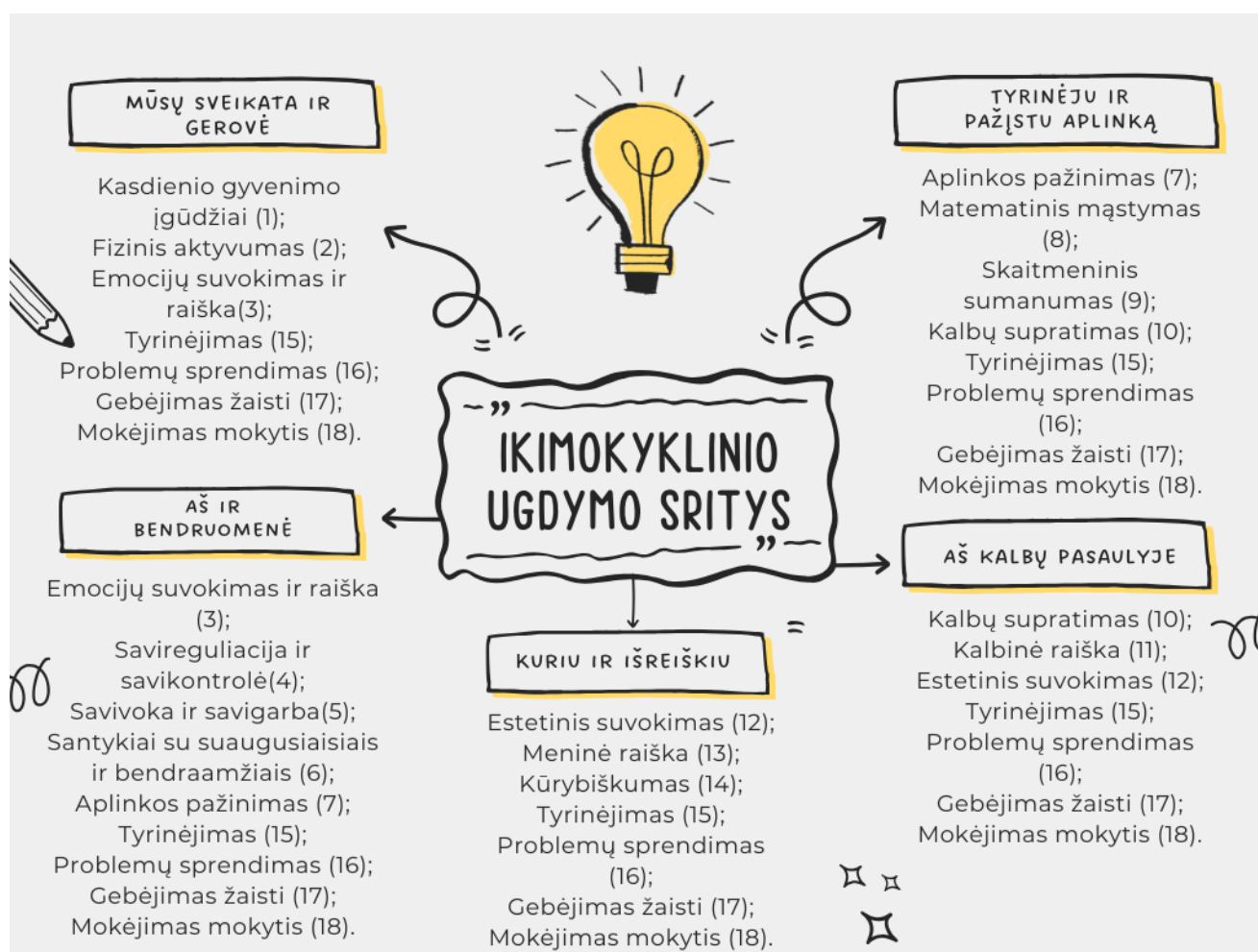
3. UGDYMO PROGRAMOS TIKSLAS, UŽDAVINIAI IR UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

Uždaviniai:

- modeliuoti ugdymo(si) procesą, remiantis kiekvieno vaiko individualiais gebėjimais, poreikiais, patirtimi bei interesais, kuriant motyvuojančią aplinką, skatinančią norą tyrinėti, įveikti iššūkius ir patirti mokymosi sėkmę;

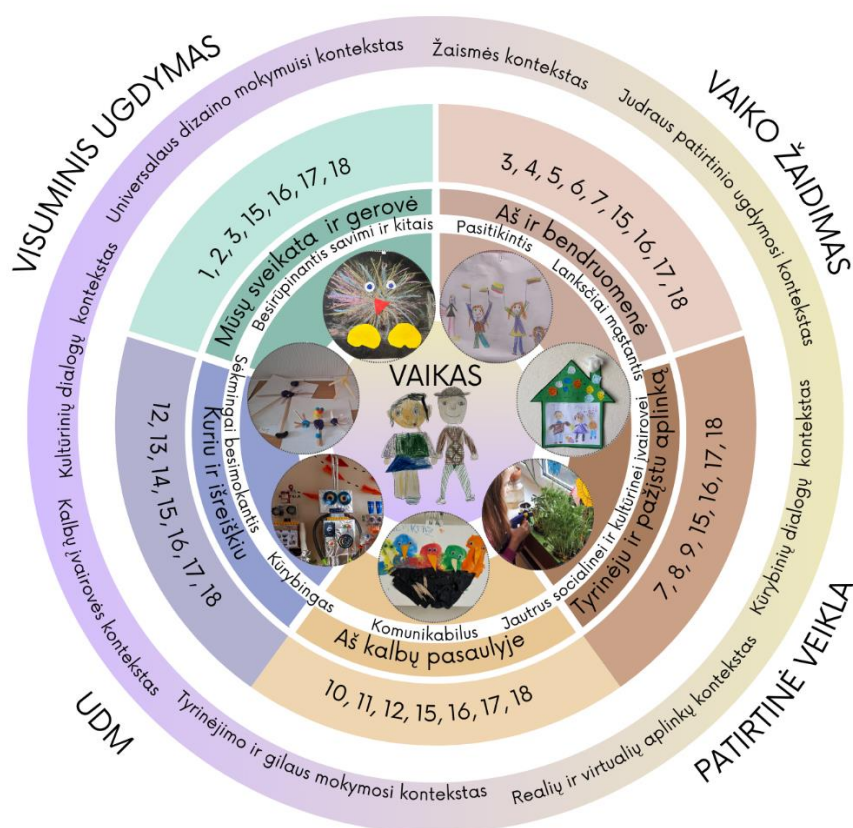
- skatinti vaikų tyrinėjimo ir pažinimo gebėjimų ugdymą(si), kuriant ugdymo(si) situacijas, ugdyti vaikų gebėjimą kelti klausimą, ieškoti atsakymo ir aiškinti juos remiantis asmenine patirtimi.
- Taikyti universalaus dizaino mokymuisi prieigą, sukuriant galimybę ugdytis be barjerų ir užtikrinant kiekvieno vaiko galią siekti aukščiausios asmeninės pažangos.
- Siekti kiekvieno vaiko mokymosi sėkmės, sudarant galimybę vaikams įvairiais būdais pademonstruoti daromą pažangą, nuolat fiksuojant ir renkant vaikų pasiekimų įrodymus, analizuojant juos ir aptariant su tėvais (globėjais), skatinant pačių vaikų nuolatinį savo veiklos įsivertinimą bei teikiant grįžtamąjį ryšį.



Mokyklos Programa sudaryta atsižvelgiant į vaiko raidą ir siekiant visuminio ugdymo(si) šiose ugdymo(si) srityse: „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Ugdymo(si) sritys integruotos 18-oje pasiekimų sričių. (1 pav.).

1 pav. Ikimokyklinio ugdymo sričių ir vaikų pasiekimų dermė

Mokyklos konceptualus Programos modelis pagrindžia programos turinį (2 pav.). Tai holistinis ugdymo modelis, orientuotas į vaiką, jo patirtis ir ugdymąsi visose srityse per natūralią jo veiklą – žaidimą, tyrinėjimus, santykių su aplinka ir kitais.



2 pav. Mokyklos konceptualus modelis

4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ugdymo(si) turinys

Organizuojant ugdymą(si) į vaiką žvelgiama kaip į savivaldų proceso dalyvį, gebantį priimti sprendimus vaikų tarpusavio dialoguose ir dialoguose su suaugusiais. Vaikai - aktyvūs ugdymo(si) proceso kūrimo dalyviai: įsitraukiantys, atliepiantys ir siūlantys. Ugdymo procese integruojamos veiklos naudojant metodinę priemonę „[Žaismė ir atradimai](#)“.

Į ugdymo(si) turinį integruojamos šios programos:

- socialinio emocinio ugdymo programos “Kimochis”

<https://www.kimochis.com/>;

- 2024-2029 m. aktyvios mokyklos programa „Greitas kaip vėjas!“;
- Tęstinė sveikatingumo ir sporto programa „Sveikatos versmė“.

Taikydami Reggio Emilia ugdymo sistemos elementus, mokytojai pripažįsta kiekvieną vaiką kaip aktyvų savo ugdymo(si) proceso dalyvį, gebantį tyrinėti, stebėti ir kurti prasmes.

Mokytojai siūlo vaikams medžiagas, priemones ir veiklas, kurios skatina stebėti, eksperimentuoti, kelti klausimus, diskutuoti. STREAM ugdymui mokytojai kuria vaikų ugdymąsi paremiančią aplinką, maksimaliai išnaudoja vidaus ir lauko erdves, kuria laikinas laboratorijas, kur vaikai gali eksperimentuoti. Mokytojas - pasitikintis vaiku, stebintis vaiką, teikiantis tikslingą pagalbą, sudarantis galimybes jo savivaldžiam ir patirtiniam ugdymui(si). Mokytojas - planuojantis ugdymo turinį, reflektuojantis savo veiklą ir siekiantis ugdymo kokybės. Mokytojas - keliantis kvalifikaciją, atnaujinantis žinias, jungiantis įvairias sąveikas, užtikrinantis ugdymo ir priežiūros vienovę. Mokytojo su vaikais kuriamas ugdymo turinys yra lankstus ir orientuotas į tyrinėjimą, kūrybinę raišką, kritinio mąstymo skatinimą ir užtikrinantis pagarbų santykį su vaiku ir jo šeima. Mokykloje vykdoma ugdomosios veiklos stebėsena.

UGDYMO(SI) SRITIS „MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“		
Kasdienio gyvenimo įgūdžių pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.	1 žingsnis 2 žingsnis	Per kasdienes, žaidybines veiklas, ugdymo(si) kontekstus, reflektuodamas:
Esminiai gebėjimai: Esant galimybei renkasi sveikatai	3 žingsnis	Formuoja dienos ritmo įgūdžius; Tobulina savarankiškumo įgūdžius; Ugdosi asmeninius valgymo ir higienos įgūdžius; Atranda maisto įvairovę; Formuoja tvarkymosi, saugaus elgesio vidaus ir lauko erdvėse įgūdžius.

palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis. Pasiiekimų aprašas p. 2	4 žingsnis	Per kasdienes, žaidybines, patyrimines, individualias ir grupines veiklas, ugdymo(si) kontekstus, bandymų ir atradimų, diskusijų, refleksijų būdu, mokantis įsivertinti, laikantis susitarimų: Tobulina higienos įgūdžius; Domisi sveika gyvensena: sveika mityba, emocine ir fizine sveikata, saugiu elgesiu mokykloje ir už jos ribų, savisaugos įgūdžiais; Ugdosi valgymo kultūros įpročius; Plėtoja kasdienio gyvenimo įgūdžius; Įgyja žinių, kur ir kaip kreiptis pagalbos.
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
Fizinio aktyvumo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus Esminiai gebėjimai: Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas. Pasiiekimų aprašas p. 3	1 žingsnis	Per kūrybišką mokytojo įtraukimą ir paskatinimus, žaidybines veiklas, ugdymo(si) kontekstus, reflektuodamas savo patirtis, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą „Judantys laiptai“: Aktyviai juda pagal individualias fizines galias ir gebėjimus; Tyrinėja, kaip juda kūnas; Ugdosi smulkiosios ir stambiosios motorikos įgūdžius bei fizinius gebėjimus; Lavina rankos-akies koordinaciją; Nuo laisvo judėjimo pereina prie greito ėjimo, tikslingo bėgimo;
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	
	4 žingsnis	Per tyrinėjimus, žaidybines, aktyvias, pačio inicijuotas veiklas, diskusijas, refleksijas, mokantis įsivertinti ugdymo(si) kontekstus, tikslingai panaudojant įvairias priemones, aplinkas, pvz. leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą „Judantis pasaulis“, taikant UDM, bendradarbiaudamas, mokantis įsivertinti: Tobulina smulkiosios ir stambiosios motorikos įgūdžius, orientaciją erdvėje; Stengiasi taisyklingai laikyti rašiklį, žirkles; Atranda ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo; Judėdamas stengiasi saugoti save ir kitus.
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
Emocijų suvokimo ir raiškos pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Vertybinių nuostatų: 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. Pasiiekimų aprašas p. 4	1 žingsnis	Per patyrimines veiklas, žaismę ir atradimus, pasitelkiant mokytojo kūrybiškumą, kuriant ugdymo(si) kontekstus palankiam ugdymui(si) mikroklimatui, reflektuojant, bendraujant ir bendradarbiaujant, gerbiant, pastebint, atliepiant ir kolegialiai priimant sprendimus: Įvairiais būdais ir skirtingu intensyvumu išreiškia savo jausmus: džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį; Domisi, atspindi ir reaguoja į kitų ugdymo dalyvių emocijų raišką; Kasdienėse ir grupinėse veiklose tyrinėja, pradeda atpažinti ir įvardinti kylančias emocijas;
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	
	4 žingsnis	Per kasdienes, žaidybines, patyrimines, individualias ir grupines veiklas, ugdymo(si) kontekstus, diskusijų, refleksijų būdu, mokantis įsivertinti, laikantis susitarimų: Verbaliniu ir neverbaliniu būdu išreiškia skirtingas emocijas; Veikdamas su skirtingais ugdymo(si) dalyviais atpažįsta ir komentuoja jų emocijas, jausmus, kylančias situacijas; Pradeda suprasti, kad kai kurie veiksmai ir žodžiai gali žaisti kitų jausmus; Žaisdamas įvairius žaidimus ieško tinkamų būdų reikšti emocijas skirtingose situacijose.
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
Savireguliacijos ir savikontrolės pasiekimų sritis	Pasiiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

Vertybinių nuostatų: Nusiteikęs valdyti dmesį, 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, įsivardinęs geba nusiraminti. Pasiekimų aprašas p. 5	1 žingsnis	Per patyrimines veiklas, žaismę ir atradimus, pasitelkiant mokytojo kūrybiškumą, kuriant ugdymo(si) kontekstus palankiame ugdymui(si) mikroklimatė, bendraujant ir bendradarbiaujant, gerbiant, pastebint, atliepant ir kolegialiai priimant sprendimus, reflektuojant, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą „Aš“ pasaulis“: Reaguodamas į suaugusįjį nusiramina, pats ieško nusiramimo būdų; Prireikus ieško suaugusiojo pagalbos; Lavina dėmesingumą, gebėjimą kontroliuoti savo veiksmus; Pradeda laikytis jam suprantamų prašymų ir susitarimų;
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	
	4 žingsnis	
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
Savivokos ir savigarbos pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų: Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai: Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra	1 žingsnis	Per patyrimines, žaidybines veiklas, reflektuojant, kuriant ugdymo(si) kontekstus, tikslingai panaudojant priemones, skatinami mokytojo: Tyrinėja savo kūną, žaisdami imitacinius žaidimus pavadina 5-6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako kiek jam metų; Patirdamas sėkmę veiklose džiaugiasi didėjančiomis savo galimybėmis.
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	

berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę. Pasielkimų aprašas p. 6	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Per patyrimines, vaidybines, žaidybines veiklas, panaudojant knygą „Aš- matomas ir nematomas“, diskutuojamas, reflektuojamas, mokantis įsivertinti, sąveikaudamas su bendraamžiais ir suaugusiaisiais įvairiuose ugdymo(si) kontekstuose: Pastebi ir kalba apie savo kūno savybes, panašumus ir skirtumus su bendraamžiais, juos tyrinėja; Tiksliai panaudodamas įvairias priemones aiškinasi, kas yra kūno viduje; Tyrinėdamas laiko tėkmę aiškinasi, kad buvo, yra ir bus tas pats asmuo; Diskutuoja apie save, savo šeimą, šalį, kultūrą; Puoselėdamas savo bendruomenės vertybes ir tautines tradicijas aktyviai dalyvauja įvairiuose bendruomenės renginiuose; Tyrinėja šalių simbolius, kalbą, žmonių gyvenimo būdą, ieško panašumų ir skirtumų.
UGDYMO(SI) SRITIS „AŠ IR BENDRUOMENĖ“		
Santykių su suaugusiaisiais ir bendraamžiais pasiekimų sritis	Pasielkimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Per kasdienes, žaidybines veiklas, kuriant bendravimu ir bendradarbiavimu grįstą santykį, reflektuojamas, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygas „Aš" pasaulis" ir "Smėlio dėžė": Sėkmingai įveikia adaptacijos iššūkius; Paskatintas kuria, inicijuoja santykį su bendraamžiais, suaugusiaisiais; Verbaliu ir neverbaliu būdu reiškia savo emocijas; Mėgdžioja kitus ugdymo proceso dalyvius; Ugdo(si) bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius;
Esminiai gebėjimai: Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir		Veikia savarankiškai, pertvarkydamas suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas; Pradeda žaisti bendrus žaidimus su bendraamžiais; Skiria savo ir kito daiktus; Kuria saugaus prisirišimo jausmą.

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. Pasiiekimų aprašas p. 8	4 žingsnis	Per kasdienes, žaidybines veiklas, diskusijas, refleksijas, mokantis įsivertinti, kuriant kontekstus, bendraujant ir bendradarbiaujant: Lengvai atsiskiria nuo tėvų ar globėjų; Įsitraukia į bendras veiklas ir jas plėtoja, inicijuoja; Ugdo(si) gebėjimą bendrauti su kitais, tikisi jų supratimo; Veikdamas su bendraamžiais derina asmeninius poreikius, norus ir veiksmus su kitų vaikų, ieško kompromisų; Išbando suaugusiojo leistinas elgesio ribas; Dalinasi, keičiasi, skolinasi priemonės, žaislus; Išbando įvairius problemų sprendimo būdus arba prašo suaugusiojo pagalbos; Laikosi susitarimų vadovaudamasis supratimu apie savo ir kitų teises ir pareigas; Drąsiai bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais suaugusiaisiais; Stengiasi pagarbiai, mandagiai, socialiai priimtiniu būdu bendrauti su kitais; Inicijuoja bendravimą su kitais, reiškia savo nuomonę, aiškinasi ir tariasi, sprendžia nesutarimus; Rodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai;
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
	UGDYMO(SI) SRITIS „TYRINĖJU IR PAŽĖJUS APLINKĄ“	
Tyrinėjimo pasiekimų sritis	Pasiiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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.	1 žingsnis	Per patyrimines ir kasdienes veiklas tikslingai sukurtuose kontekstuose, pasitelkdamas įvairius aplinkos daiktus, sensorinius pojūčius, reflektuodamas, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai” knygą „Atradimų takelis“: Atranda ir reaguoja į sudominusius aplinkos daiktus, žaislus, juos tyrinėja, atranda naujus veikimo būdus, vėliau juos pritaiko skirtinguose kontekstuose; Džiaugiasi asmeniniais tyrinėjimais, į juos aktyviai įsitraukia, rodo rezultatą kitiems; Atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais, žaislais, medžiagomis, aiškinasi kas jos yra, kaip veikia, kam skirtos; Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija;
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	

Pasiekimų aprašas p. 24		
	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Per patyrimines ir kasdienes veiklas tikslingai sukurtuose kontekstuose, naudojant STREAM metodą, pasitelkdamas įvairius aplinkos daiktus, gyvą ir negyvą gamtą, bendradarbiaudamas, stebėdamas ir pats veikdamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygas "Energijos upė", „Žalioji pieštukas", „Aš" - matomas ir nematomas": Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, apie jas klausinėja, iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui; Tyrinėja ir lygina, grupuoja įvairius reiškinius, objektus, daiktus, gyvūnus, augalus, veiklos elementus, siužetus, temas, pasitelkia savo patirtį, vaizduotę, diskutuoja apie saugų elgesį; 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, sieja daikto savybes ir paskirtį; Tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats, kaip žmonės gyveno seniau ir kaip gyvena dabar, kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi; Svarsto apie savo patirtus pojūčius, atradimus ir įgytas žinias, remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus bei siūlo naujas tyrinėjimo idėjas
Aplinkos pažinimo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai: Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Pasitelkiant sensoriką, tyrinėjant, atrandant, smalsaujant, klausinėjant, reflektuojant, aiškinantis, kuriant ir išbandant, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Atradimų takelis": Mimika, emocijomis ir gestais atkreipia dėmesį ir reaguoja į artimiausią gyvą ir negyvą aplinką; Pažįsta, skiria ir pavadina kai kuriuos žmones, jų veiksmus, daiktus, jų paskirtį; aplinkas, augalus, gyvūnus ir rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius; Žino dienos ritmo seką; Atpažįsta įvykius, žmones užfiksuotus nuotraukose,

reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose. Pasiekimų aprašas p. 9		pasakoja apie save ir šeimą; Dalyvauja prižiūrint gyvąją gamtą; Parodo ir renkasi patinkančius objektus ir aplinkas;
	4 žingsnis	Tyrinėjant, atrandant, taikant STREAM metodą, smalsaujant, klausinėjant, aiškinantis, lyginant, reflektuojant ir mokantis įsivertinti, kuriant ir išbandant, pritaikant jau turimas patirtis, atliepiančias ir tenkinančias individualius poreikius, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygas "Žaliosis pieštukas", „Aš"- matomas ir nematomas“: Susipažįsta su kitomis kultūromis; Pasako ir pristato savo grupę, mokyklos pavadinimą, miestą, kelis žinomus objektus, gatvę, šalį ir jos sostinę; Įvardina metų laikus ir atpažįsta gamtos pokyčius; Atpažįsta ir pavadina vietinius, bei kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus, jų gyvenimo būdą, ugdomą meilę ir pagarbą gamtai, supranta žmogaus ir gamtos ryšį; Dalyvauja tautines tradicijas puoselėjančiose veiklose: rateliuose, šventėse, žaidimuose; Tradicinėse ir netradicinėse aplinkose klausydamiesi pasakojimų patiria tautinės kultūros savitumą: mįslės, patarlės, priežodžius, greitakalbes; Pasakoja, vaizduoja savo šeimą, jos tradicijas, domisi, kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų; Dalyvauja tvarumą skatinančiose veiklose; Meninėmis priemonėmis kūrybinėje veikloje išreiškia savo asmeninį emocinį santykį su gamtos ir kultūros objektais; Įvardina praeities, dabarties ir ateities įvykius, sudėlioja jų seką, vartoja savaitės dienų pavadinimus; Pradedama domėtis dangaus kūnais ir suprasti jų ryšius, gamtinius reiškinius; Domisi ir aiškinasi, kaip daržovės, vaisiai ir kitos gamtos gėrybės naudojamos maistui; Prižiūri augalus ir gyvūnus, analizuoja ir fiksuoja jų pokyčius, domisi jų auginimo sąlygomis, įrankiais praeityje ir dabartyje; Susipažįsta su profesijomis praeityje ir dabartyje, aiškinasi darbo prasmę; Orientuojasi mokyklos ir artimoje aplinkoje;
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	

Matematinio mąstymo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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 aprašas p. 11	1 žingsnis	Kasdienėse, žaidybinėse, patyriminėse, kontekstualiose veiklose, stebint, lyginant, grupuojant, bendradarbiaujant, pasitelkiant pojūčius, reflektuojant, pvz. pedagogui pasitelkus leidinio "Žaismė ir atradimai" knygelę "Korys": Tyrinėja aplinkos daiktus, emocingai į juos reaguoja; Sieja skaičių pavadinimus su atitinkamu daiktų kiekiu, vartoja sąvokas „daug“ ir „mažai“, „pilnas“, „tuščias“; Rūšiuoja ir rikiuoja, tapatina įvairius daiktus pagal skirtingus požymius: formą, dydį, spalvą, turį atkartoja sekas, sudarytas iš dviejų elementų; Juda erdvėje pagal pateiktas instrukcijas; Įvardina ir atpažįsta skaitmenis iki trijų, sąvokas „pirmas“, „antras“;
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	
	4 žingsnis	Kasdienėse, žaidybinėse, patyriminėse veiklose, pasitelkiant kontekstus, technologijas, STREAM metodą, stebėdamas, lygindamas, grupuodamas, bendradarbiaudamas su kitais, tikslingai panaudodamas priemones ir eksperimentuodamas pagal savo individualias galias, reflektuodamas ir mokantis įsivertinti, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Dėlionių kilimas". Priklausomai nuo amžiaus tarpsnio, nuosekliai įvardija ir atpažįsta skaičius, susieja daiktų kiekį su skaičiumi, skaičiuoja į priekį ir atgal, dešimties ribose- nuo bet kurio skaičiaus; Suvokia, ką reiškia pridėti ar atimti; Dėlioja, kuria, modeliuoja sekas (AB, BA, ABC, AAB); Iš atminties atkuria nedidelės apimties pasikeitimus, komandas ir sekas; Ištraukia į skaičiavimo veiklas pasitelkiant pirštus ir aplinkos daiktus; Pradedama samprotauti apie matematinius procesus: „galėčiau padaryti dar ir taip“.. Vartoja įvairias matematines sąvokas, nurodančias kryptį: pirmyn-atgal, kairėn-dešinėn, aukštyn-žemyn, „apversti“, „pasukti“, „apsukti“, „apsisukti“, juda nurodytomis kryptimis;
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	

		Renka, fiksuoja, analizuoja duomenis, daro išvadas ir vaizduoja jas grafiškai; Artimoje aplinkoje tyrinėja, atpažįsta, įvardina geometrines ir erdvinės figūras, primenančias daiktus; Atranda ir tyrinėja dvimačių ir trimačių figūrų savybes; Tyrinėjamiems reiškiniams kelia hipotezes ir bandymų keliu mėgina jas pagrįsti;
Skaitmeninio sumanumo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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 aprašas p. 13	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Veikdamas įvairiuose kontekstuose, grupinėje ir individualioje veikloje, pasitelkdamas įvairias priemones, reflektuodamas: Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų: juos stebi, tyrinėja, žaidžia, naudoja jų pagrindines funkcijas; Verbaliai ir neverbaliai parodo veiklų atlikimo eiliškumą; Atlieka kitų sakomas komandas; Bando laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų saugaus naudojimo taisyklių;
	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Per žaidybines veiklas, programavimo aplinkose, tikslingai sukurtuose kontekstuose, taikant STREAM metodą, bendradarbiaudamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. pasitelkiant leidinio "Žaismė ir atradimai" knygą „Realybių žaismė“: Suaugusiojo padedamas supranta ir paaiškina saugaus elgesio ir dalijimosi informacija skaitmeniniais įrenginiais taisykles; Komentuoja įvairiais būdais pateiktą informaciją, vartodami su technologijų naudojimu susijusias sąvokas; Naudoja skaitmenines priemones ir programėles savo patirčiai, saviraiškai, bendravimui, artimai aplinkai fiksuoti, skaitmeniniam turiniui kurti; Suaugusiojo padedamas naudojami skaitmeninių įrenginių valdymo priemonėmis: pele, klaviatūra, jutikliniu ekranu; Dėlioja, kuria ir išbando savo ir kitų komandas, sudaro veiksmų sekas, reflektuoja veiklą (sėkmes ir nesėkmes), koreguoja nesėkmes;

Problemų sprendimo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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 aprašas p. 25	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Kasdienėse, patyriminėse, žaidybinėse veiklose, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, reflektuodamas: Savo mimika, balsu, parodo, kai kažkas vyksta ne taip, kaip yra įpratęs; Parodo suaugusiajam susidūręs su problema, pats bando jas spręsti; Renkasi vieną būdą iš keleto, stebi kaip toje situacijoje elgiasi kiti; Tobulindamas problemos sprendimo būdą atsižvelgia į ankstesnę savo patirtį.
	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Kasdienėse, patyriminėse veiklose, pasitelkiant STREAM metodą, žaisdamas, bendraudamas, bendradarbiaudamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, individualių ir grupinių veiklų metu: Įvardija ir apibūdina problemą, pradeda ją vertinti iš skirtingų perspektyvų; Pats ieško iššūkių, juos priima natūraliai; Siekdamas išspręsti problemą pasitelkia savo ir kitų patirtį, žinias, sprendimą renkasi iš kelių variantų; Stebi, aptaria, atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes
Mokėjimo mokyti pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: noriai	1 žingsnis	Tikslingai sukurtuose kontekstuose, įvairiose erdvėse, pedagogo paskatintas, individualiai, reflektuodamas:

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. Pasiėkimų aprašas p. 28	2 žingsnis	Parodo, kartoja spontaniškai pasiektą rezultatą, domisi aplinkoje esančiais objektais;
	3 žingsnis	Stebi, klauso, liečia, juda, mėgdžioja, vokalizuoja, klausinėja siekdamas įgyvendinti norą ar ketinimą; Džiaugiasi procesu, pasirenka mėgstamą objektą, trumpam sukaupia dėmesį konkrečiai veiklai;
	4 žingsnis	Tikslingai sukurtuose vaiko inicijuotuose kontekstuose, įvairiose erdvėse, pasitelkiant STREAM metodą, veikdamas individualiai, grupėje, grupelėse, tyrinėdamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. pasitelkiant leidinio "Žaismė ir atradimai" knygą "„Mokymosi veidrodis":
	5 žingsnis 6 žingsnis	Įvardija dominančias temas, veiklas, ieško informacijos, atsirenka tinkamas priemones, aktyviai veikia; Turi sumanyimą, jo planingai siekia, įtraukia kitus asmenis, nebijo iššūkių, lanksčiai eksperimentuoja įgyvendindamas sumanyimą; Reflektuoja savo patirtis, įvardija sėkmes ir nesėkmes.
UGDYMO(SI) SRITIS „AŠ KALBŲ PASAULYJE“		
Kalbų supratimo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai: Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus. Pasiėkimų aprašas	1 žingsnis	Sąveikaudamas su suaugusiais ir aplinka, grupinėse ir individualiose veiklose, klausydamas, remdamasis savo patirtimi, reflektuodamas, tyrinėdamas, plėtojant gaunamą informaciją per įvairius pojūčius, pvz. pedagogui pasitelkus leidinio "Žaismė ir atradimai" knygelę „Kalbos spintelė":
	2 žingsnis	Reaguoja į verbalinį ir neverbalinį bendravimą kūno kalba, gestais, mimikomis, žodžiais;
	3 žingsnis	Atpažįsta aplinkoje pasikartojančius garsus, ritmus, judesius, vaizdus; Domisi, varto knygeles, atpažįsta mėgstamas, pasikartojančias; Supranta ir atlieka paprastus nurodymus, sudarytus iš 2-4 žodžių; Skiria paveikslėlius nuo teksto, klausinėja, kas parašyta, pasakoja, ką mato; Girdi ir stengiasi išklausyti nesudėtingus tekstus, daineles, mėgina juos atkartoti; Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolių paveikslėlių, ženklų prasmę.

p. 14	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Domėdamasis, žaisdamas, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, veikdamas tikslinguose kontekstuose ir paskatintas mokytojo, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Kalbos ir knygos gelmė": Žaidžia garsinius žaidimus, plečia pasyvų ir aktyvų žodyną, ugdosi fonologinį suvokimą ir foneminę klausą; Išklauso, supranta ir reaguoja į sudėtinius sakinius, ilgesnius dialogus, stengiasi suprasti kita kalba kalbančiųjų norus, žino ir pasako keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių; Klauso, išklauso, supranta, plėtoja, kuria pats įvairaus turinio siužetus; Geba sudėlioti įvykių seką; Atpažįsta, kokie atskiri reiškimo būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį (Pvz. Brailio raštas); Domisi ir supranta rašytinės kalbos elementus, pradeda suvokti, kad garsai žymimi raidėmis, raidės sudaro skiemenis, skiemenys sudaro žodžius, o raštas yra sistema, turinti taisykles (skaitymas iš kairės į dešinę); Aplinkoje stebi, atpažįsta ir randa simbolius, raides, savo vardo raides; Supranta aplinkoje matomų kai kurių spausdintų žodžių prasmę; Pradeda diferencijuoti garsus, skiria skiemenis, pasako tuo pačiu garsu prasidedančius žodžius; Supranta knygos viršelio funkciją, parodo, kur rašomas knygos autorius, pavadinimas, geba nuspėti turinį pagal knygos pavadinimą, viršelį, iliustracijas; Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinius, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę.
Kalbinės raidės pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs kalba ir kitomis	1 žingsnis 2 žingsnis	Bendraudamas, remdamasis savo patirtimi, reflektuodamas, aktyviai veikdamas žaidybinėse veiklose, pvz. pedagogui pasitelkus leidinio "Žaismė ir atradimai" knygelę „Kalbos spintelė":

komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai: Naudodamas žodines ir nežodines raškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą. Pasiiekimų aprašas p. 16	3 žingsnis	Komunikuoja įvairiais raškos būdais, atkartoja kitus, paskatintas inicijuoja pokalbius; Kartoja ir vartoja garsus, žodžius, ženklus, gestus, jais žaidžia; Skatinamas kalba ir klausinėja apie tai, ką mato, girdi, jaučia, pasakoja apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius, taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas, mandagumo frazes; Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos, pasako, kas patiko; Suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; Mėgdžioja rašančiuosius.
	4 žingsnis	Naudodamas žodines ir nežodines raškos priemones, remdamasis savo patirtimi, jausmais, mintimis, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, žaisdamas, veikdamas kūrybinėse, įtraukiančiose vidaus ir lauko veiklose, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Kalbos ir knygos gelmė": Sudėtiniais sakiniais, stengdamasis laikytis kalbos taisyklių atsako į klausimus ir kalba apie tai, ką žino, veikė, veikia ir veiks, prireikus pakartoja, paaiškina, reflektuoja savo patirtį, vartoja vaizdingus žodžius; Žino ir paskatinti taiko mandagaus bendravimo taisykles; Bando juokauti, kalba „ateivių“, „užsienio“ kalbomis, patiria kalbų įvairovę; Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; Klausydamasis ir skaitydamas perpasakoja informaciją, išskiria pagrindinius veikėjus, juos apibūdina; Pradedą suprasti rašto prasmę, kuria savo raštus ir simbolius; Kopijuoja matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, keletą žodžių; Braižo ir aiškina paprastus planus, schemas.
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
UGDYMO(SI) SRITIS „KURIU IR IŠREIŠKIU“		
Estetinio suvokimo	Pasiiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)

pasiekimų sritis		
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 aprašas p. 17	1 žingsnis	Per patyrimines veiklas, sąveikaudamas su aplinka, suaugusiaisiais ir bendraamžiais, žaisdamas, stebėdamas, tyrinėdamas, reflektuodamas:
	2 žingsnis	Skirtingai reaguoja ir trumpam sukaupia dėmesį
	3 žingsnis	stebėdamas įvairias veido išraiškas, judesius, ryškių spalvų ir įvairių formų objektus, žmogaus ir gamtos sukurtus objektus, klausantis muzikos ir garsų bei kai su juo bendraujama emociškai; Atpažįsta ir sureaguoja į besikartojančius reiškinius, garsus, daiktus ir kt.; Judėsiais ir krykštavimu parodo, kai girdi pažįstamą melodiją arba pamato pažįstamą žmogų, žaislą ar paveikslą; Emociškai, skirtingai reaguoja į savo ir kitų kūrinius, šokius, garsus, intonacijas, estetinio patyrimo kontrastus; Rodo savo nuomonę apie kūrybą, aplinką, džiaugiasi savo kūryba.
		Tyrinėdamas, sąveikaudamas su aplinka individualiai ir grupėje, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, žaisdamas, veikdamas bei kurdamas įtraukiuose kontekstuose: Džiaugiasi, gėrisi skirtinga menine veikla: nebijo eksperimentuoti, įsitraukti, savitai reikšti kūrybines idėjas, stulbinti, rodyti pasitenkinimą kūryba; Skirtingai reaguoja klausydamas ir stebėdamas meno kūrinius, atkreipia dėmesį į jų ypatybes, išskirtinumus, atpažįsta meno paskirtį ir kontekstus; Pasako savo nuomonę, įspūdžius, demonstruoja estetinį skonį apie skirtingus meno kūrinius, veiklas, meno kūrinius susieja su asmenine raiška; Pasakoja apie matytus, girdėtus, patirtus kūrinius, jų siužetus, veikėjus, vertina kitų kūrybą; Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina.
Meninės raiškos pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinė nuostata: Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą Esminiai gebėjimai: Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tiksliai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.		

Vaiko pasiekimų ūgtis dailės posrityje	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Pasitelkęs sensorinius pojūčius, tyrinėdamas, žaisdamas, kurdamas, reflektuodamas, pvz. pedagogui pasitelkus leidinio "Žaismė ir atradimai" knygelę „Medžiagų dialogai": Domisi, spontaniškai veikia įvairiomis priemonėmis, objektais, faktūromis, medžiagomis; Pastebi tyrinėjimų pasekmes, jomis džiaugiasi kūno kalba, garsais, sava kalba, plėtoja atradimus; Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“; Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.
	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Tikslingai sukurtame kontekste stebėdamas, tyrinėdamas vizualinį meną, eksperimentuodamas raiškos priemonėmis, veikdamas kūrybiškumą skatinančioje aplinkoje, individualiai ir grupėmis, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai" knygą "Kūrybiniai dialogai": Drąsiai išreiškia sukaupą patirtį, savitą mąstymą, pasaulio suvokimą; Mąsto, planuoja, turi išankstinę kūrybinę idėją. Grafiskai vaizduoja skirtingas linijas, dėmes, formas, pradedą kurti objektų vaizdus, grafinius ženklus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis; Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinis kūrinis, jungia skirtingas formas į bendrą objektą, išbando skaitmenines programėles kaip kūrybos įrankį (piešti, fotografuoti); Reflektuoja savo ir kitų kūrybą, samprotauja apie dailės paskirtį, susipažįsta su įvairiomis dailės rūšimis
Vaiko pasiekimų ūgtis muzikos posrityje	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Veikdamas kasdienėje aplinkoje, grupės ir lauko erdvėse, sąveikaudamas su savimi ir kitais, tyrinėdamas, reflektuodamas: Domisi ir atranda aplinkoje esančių daiktų ir instrumentų skleidžiamus garsus, į juos reaguoja, mėgdžioja, džiaugiasi, žaidžia balso imitacijomis; Ritmiškai linguoja, supasi, ploja, krato barškučius ir skambaliukus, laisvu judesiu reiškia emocijas; Reaguoja, atpažįsta ir atkartoja pažįstamus melodinius ir ritminius darinius, frazių pabaigas, vis

		tiksliau išlaiko ritminį pulsą; Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais; Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus. Muzikinę raišką naudoja kitoje veikloje; Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais.
	4 žingsnis 5 žingsnis 6 žingsnis	Tikslingai sukurtuose kontekstuose, išbandydamas skirtingus metodus, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, veikdamas individualiai ir grupelėse, pasitelkdamas kūno perkusiją, muzikinius instrumentus, improvizuodamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Pasaulis be sienų": Tyrinėja savo balso, garso išgavimo būdus, judesiu parodo ritmo ir melodijos ypatumus; Skiria ir lygina vokalinėje bei instrumentinėje muzikoje naudojamus kontrastus; Dainuoja įvairias dainas, dažniausiai taisyklingai intonuodami; Groja nustatytu pulsu, pakartoja įvairias melodijas; Instrumentais ir kitomis priemonėmis išreiškia idėjas, nuotaikas, savo idėjas fiksuoja grafiniais simboliais arba naudodamas skaitmenines programas; Atlieka ir pavaizduoja ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes; Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus; Vartoja įvairias muzikos sąvokas, reflektuoja girdėtą kūrinį, matytą koncertą.
Vaiko pasiekimų ūgtis šokio posrityje	1 žingsnis 2 žingsnis 3 žingsnis	Skirtingose erdvėse ir kontekstuose, individualiai ir grupėse, laisvai ir tikslingai veikdamas, reflektuodamas, pvz. pedagogui pasitelkus leidinio "Žaismė ir atradimai" knygėlę „Puodų orkestras": Natūraliai, džiaugsmingai, spontaniškai atliepia girdimus garsus: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas; Judėdamas mėgaujasi judesiais, tyrinėja tempą, ritmą, dinamiką ir erdvę; Pradedą jausti laiką; Pradedą improvizuoti kūno, rankų judesiais,

		mėgdžioti gyvūnus, patirtus judesius; Atlieka ritmiškus judesius, panašius į šokį, derina dviejų natūralių judesių seką; Tyrinėja ir atranda naujus judesius, atliepia muzikos nuotaiką ir savybes.
	4 žingsnis	Tikslingai sukurtuose kontekstuose, įvairiose erdvėse, individualiai ir sąveikaudamas su kitais, pasitelkdamas įvairias priemones, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Pasaulis be sienų": Tyrinėja ir atranda, tempą, ritmą, naujus judesių derinius, juos išbando, siūlo; Judesiais išreiškia įvairias emocijas, būsenas, veikėjų charakterius, perteikia tempą, siužetą; Juda įvairiomis kryptimis, rateliu, šoka ritmiškai, prisitaikydamas prie besikeičiančios melodijos, pats kuria šokį, padedamas mokytojo grafiškai fiksuoja jo eigą; Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius; Reflektuoja savo ar matytą šokį, apibūdina jo atlikimą, įvardina tempą, nuotaiką, būdingus judesius ir temą.
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	
Vaiko pasiekimų ūgtis teatro posrityje	1 žingsnis	Žaisdamas, sąveikaudamas su suaugusiuoju, bendraamžiais, aplinka, reflektuodamas, tikslingai sukurtuose kontekstuose: Eksperimentuoja su balso, kūno ir mimikos išraiška, siekdamas perteikti emocijas aplinkiniams, renkasi raiškos priemones, sulaukusias teigiamos reakcijos; Atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, įvairias priemones;
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	
	4 žingsnis	Aktyviai veikdamas skirtingose erdvėse ir kontekstuose, sąveikaudamas su bendraamžiais, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, žaisdamas, laisvai arba tikslingai, Panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai“ knygą "Pasaulis be sienų": Tyrinėja pažįstamas socialines situacijas, girdėtų pasakų epizodus, pasirinkto personažo savybes, siūlo jų raiškos galimybes, pats perteikia juos judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis; Pradedą kurti lėlių, šokio, dramos, operos
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	

		„spektaklius“, „dramatiškas situacijas“ kartu su kitais vaikais; Su mokytoju, kitais vaikais dalyvauja teatralizuotuose renginiuose, prisiima skirtingus vaidmenis; Diskutuoja apie teatrą, spektaklius, savo patirtį juose, kūrybą sieja su gyvenimiškomis situacijomis, išgyvenimais
Kūrybiškumo pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
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 aprašas p. 23	1 žingsnis	Veikdamas ir tyrinėdamas įvairiuose kontekstuose, pasitelkdamas skirtingas priemones, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, reflektuodamas, pvz. pedagogui pasitelkus leidinio "Žaismė ir atradimai" knygelę „Medžiagų dialogai": Pastebi, reaguoja į aplinkoje esančius pažįstamus ir naujus vizualius ir garsinius stimulus, patikusius perkuria; Džiaugsmingai reaguoja į savo veiklą, kartoja patikusias; Žaidžia su daiktais, judesiais, garsais, kvapais, skoniais; Domisi kitų kūryba, į ją įsitraukia
	2 žingsnis	
	3 žingsnis	
	4 žingsnis	Tyrinėdamas, pasitelkiant STREAM metodą, veikdamas tikslingai sukurtuose kontekstuose, pasitelkdamas skirtingas priemones, medžiagas, eksperimentuodamas, bendraudamas ir bendradarbiaudamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti, pvz. panaudojant leidinio „Žaismė ir atradimai" knygą "Kūrybiniai dialogai": Veiklai pasitelkia vaizduotę, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti; Įprastus veikimo būdus keičia, papildo netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu ar grafinais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas ir jų paskirtį; Išbando skirtingas medžiagas, priemones kaip kūrybos būdą, kartais naudoja jas neįprastai; Pasaulio matymą reiškia skirtingais būdais, juos keičia, pertvarko; Strategiškai planuoja, apgalvoja kūrybinę veiklą, galimus iššūkius; Žaidžia vaidmeninius žaidimus, kuria siužetus, keičia taisykles;
	5 žingsnis	
	6 žingsnis	

		Dalinasi, džiaugiasi savo kūryba, ją aptaria, reflektuoja, apibūdina, nurodo paskirtį.
Gebėjimo žaisti pasiekimų sritis	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)
Vertybinių nuostatų: 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 aprašas p. 26	1 žingsnis	Įvairiose aplinkose ir kontekstuose, bendraudamas, bendradarbiaudamas, reflektuodamas, pasitelkdamas daiktus, priemones:
	2 žingsnis	Reaguoja į artimų suaugusiųjų prisilietimus, žaidimus;
	3 žingsnis	Nuolat kartoja atlieptus garsus, judesius, jais žaidžia, manipuliuoja;
		Mėgdžioja suaugusįjį, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos inicijuoja ir palaiko;
		Juda erdvėje tyrinėdamas aplinką, daiktus, žaislus, pradeda tiksliai juos rinktis kuriant žaidimų erdvę;
		Pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo, žaisti siužetinius vaidmeninius žaidimus, laikytis jų taisyklių;
	4 žingsnis	Žaisdamas, veikdamas įvairiose erdvėse, kontekstuose, bendraudamas, bendradarbiaudamas, reflektuodamas ir mokydamasis įsivertinti:
	5 žingsnis	Vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ar nesutarimams spręsti;
	6 žingsnis	Laikosi žaidime priimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį
		Kuria vis sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys su fantastiniais elementais ir personažais;
		Žaidžia netradicinėse erdvėse išradimais jas pritaikydamas;
		Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu
		Žaisdamas su bendraamžiais lanksčiai keičia vaidmenis, valdo savo ir kitų veiksmus bei konstruktyviai sprendžia nesutarimus;
		Dalyvauja komandiniuose sporto, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose, atsakingai laikosi nustatytų taisyklių.

Ugdymo(si) proceso organizavimas

Ugdymo metodai pasirenkami atsižvelgiant į grupės ar individualius vaiko poreikius, galimybes, amžių. Pagrindinis ikimokyklinio amžiaus vaiko ugdymo(si) metodas bei natūralus vaiko ugdymo(si) būdas - žaidimas. Mokytojai ugdymo procese taiko įvairius metodus:

- Žodinius (pokalbis, pasakojimas, aiškinimasis, „minčių lietus“);
- Praktinius (įvairios praktinės veiklos);
- Individualius ir grupinius;
- Problemų sprendimo (ieškoma sprendimų);
- Reflektyvaus mąstymo taikymo;
- Tyrinėjimo (stebėjimo, eksperimentavimo);
- Bendradarbiavimo (veikti kartu ir šalia);
- Kūrybinių veiklų (projektai, akcijos, parodos ir kt.);
- STREAM.

Metodai nėra statiški, jie papildomi, atnaujinami, atsižvelgiant į vaikų norus, mokytojų sumanymus, vietas, mokytojų gerąją patirtį ir kt. Ugdymo procese naudojamos ugdymo(si) strategijos, orientuotos į vaiką:

- Ugdomosios aplinkos kūrimo;
- Informacinių technologijų ir medijų taikymo;
- Ugdymo(si) situacijų modeliavimo;
- Vaikų skatinimo mokytis vienas iš kito;
- Vaiko patirtinio mokymosi skatinimo;
- Vaiko klausymosi;
- Dialogo;
- Pedagoginio kūrybiškumo;
- Lauko pedagogikos;
- Mokymosi už mokyklos ribų;
- Iššūkio kūrimo;
- Lankstaus konteksto pritaikymo;
- Žaidimo pedagogikos. Mokytojas stebi ir moderuoja žaidimo eigą, suteikia reikalingą paramą, kad žaidimas būtų ugdomasis ir prasmingas.

Ugdymo(si) aplinkos

Įgyvendinant Programos turinį kruopščiai planuojama vaiko ugdomoji aplinka (vidaus ir lauko). Aplinka saugi, atitinka vaiko amžių, raidą, poreikius ir individualias galias. Ji skatina vaiką aktyviai veikti, kurti, tyrinėti, atrasti, džiaugtis, augti. Kuriami kontekstai, skatinantys vaikų emocinį ir fizinį saugumą, kurių bendrakūrėjai yra vaikai. Aplinkoje gausu priemonių, tenkinančių vaikams būdingą judėjimo poreikį, skatinančių vaiko aktyvumą, norą pažinti, stebėti, kurti, tyrinėti, ieškoti, atrasti, bendrauti, bendradarbiauti ir kuriama vaikų iniciatyvoms atvira erdvė. Ugdant skaitmeninį raštingumą ugdytiniai turi galimybę veikti skaitmeninėje erdvėje bei naudotis skaitmeniniais įrankiais: išmaniosios lentos, interaktyvi siena, programavimo robotai, mikroskopai, teleskopas, išmanūs kilimėliai, planšetės, papildytos realybės gaublys, knygos, plakatai. Kuriami kontekstai skatina autentiškus vaikų sumanymus, gilina jų supratimą apie pastebimus, suprantamus, analizuojamus reiškinius, objektus. Sudaromos galimybės patiems rinktis įvairias medžiagas, priemones, veikimo vietą vienam ar bendradarbiaujant. Modeliuojant kontekstus dalyvauja vaikas, mokytojas, pagalbos vaikui specialistai, kurie bendradarbiaudami numato galimas ugdymo(si) kliūtis, sudaro galimybę vaikui pasirinkti tinkamas veikimo priemones, būdus mokytis. Aplinka, kontekstai koreguojami ir plėtojami atsižvelgiant į ugdytinių gebėjimų ūgtį, plėtojamąs temas:

- **Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas.** Lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių kultūrinių skirtumų visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis;
- **Žaismės kontekstas.** Kasdienėse žaidybinėse veiklose vaikai skatinami žaisti, tyrinėti, išbandyti, eksperimentuoti, atrasti, palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti, įsivaizduoti. Mokytojas jautriai pastebi žaismę, ją atliepia, pratęsia, papildo, įtraukia kitus vaikus;
- **Judraus patirtinio ugdymosi kontekstas.** Skatinamas vaikų kasdienis, aktyvus judėjimas ir mokymasis per jį apjungiant vidaus ir lauko aplinkas;
- **Kultūrinių dialogų kontekstas.** Vaikams padedama kurti savo individualų tapatumą, susipažįstama su įvairiomis kultūromis, ugdant pozityvų požiūrį į įvairovę;
- **Kalbų įvairovės kontekstas.** Plėtojami skirtingi komunikavimo būdai, žodinė ir nežodinė raiška, formuojamos teigiamos nuostatos kalbų įvairovei;
- **Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas.** Procesas kupinas žaismės, paieškų tyrinėjimams, kuriame sudaromos sąlygos sprendimų ieškojimams, objektų, reiškinių trumpalaikiams ir ilgalaikiams tyrinėjimams;

- **Realių ir virtualių aplinkų kontekstas.** Kuriama sąveika tarp realių ir virtualių aplinkų, kurioje vaikai patiria kūrybos laisvę, savivaldį mokymąsi, iššūkius, išgyvena netikėtumus, patirdami realų reiškinių ir objektų tyrinėjimą;
- **Kūrybinių dialogų kontekstas.** Kuriama kūrybos laisvę, džiaugsmą, įvairovę, vaizduotę, smalsumą, netikėtumą ir estetiką skatinanti aplinka.

Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima

Į strateginių tikslų, ugdymo planavimą įtraukiama bendruomenė, siekiant atliepti jų poreikius. Su šeimomis bendraujama ir bendradarbiaujama sprendžiant adaptacijos metu kylančius iššūkius. Kasmet organizuojamos patirtinės atvirų durų dienos naujai mokyklą pradėsiantiems lankyti ugdytiniais, kurių metu sudaromos sąlygos ugdytiniui ir tėvams susipažinti su Mokykla, su mokytoju aptarti aktualius klausimus. Šeima įtraukiama į mokykloje vykstančius tradicinius renginius, veiklas, projektus, parodas, tėvai skatinami dalintis gerąja patirtimi pristatant savo profesijas. Švietimo pagalbos specialistai konsultuoja tėvus adaptacijos, raidos klausimais, teikia pagalbą ugdytiniais ir padeda geriau suprasti bei palaikyti vaikų raidos procesus. Bendravimas, bendradarbiavimas tarp tėvų ir mokytojų grindžiamas tarpusavio pagarba, pasitikėjimu, savalaikiu komunikacija ir lygiavertiu bendradarbiavimu. Naudojant šiuolaikines komunikavimo priemones (elektroninę dienyną Eliis), tėvai reguliariai informuojami apie vaikų pasiekimus ir ugdymo procesą. Tėvams sudaromos galimybės nuolat būti informuojamiems apie vaiko ugdymosi kelionę ir dalyvauti ugdymo procese.

Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimai

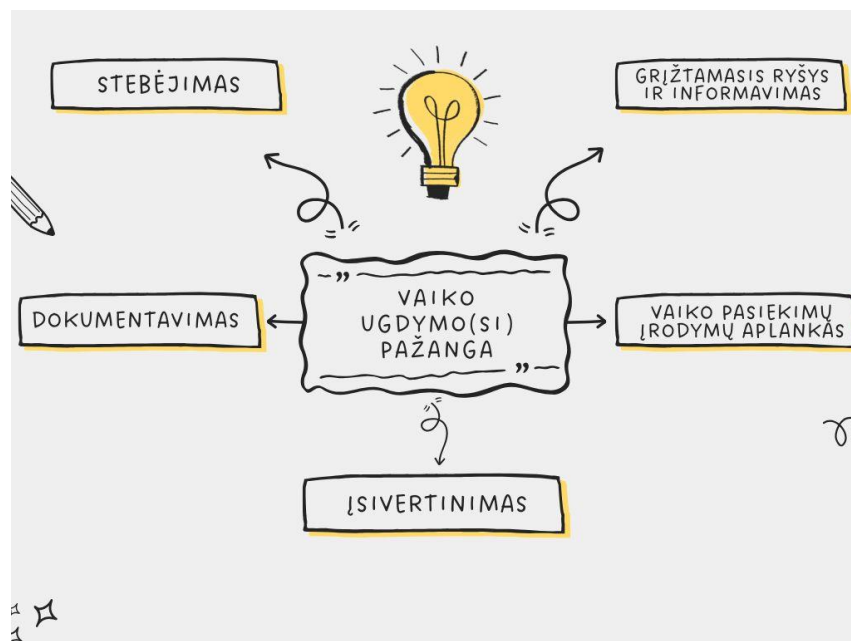
Mokytojas yra vaiko partneris, jis bendradarbiaudamas su šeima modeliuoja ugdymo procesą, numato, kokių pastolių reikia, kad būtų pasiektas ugdymo tikslas. Mokykloje pagalbą vaikui teikia psichologas, logopedas ir specialusis pedagogas, aktyviai veikia Vaiko gerovės komisija, kurios pagrindinės funkcijos yra užtikrinti vaikų gerovę, jų teisių apsaugą ir reikiamą pagalbą. Vaiko gerovės komisijos veikla padeda identifikuoti ir spręsti įvairias problemas, su kuriomis susiduria vaikai, užtikrina jų teisę į saugią aplinką, ugdymą ir pagalbą. Švietimo pagalba mokykloje teikiama pagal Vilniaus pedagoginės psichologinės tarnybos [algoritma](#).

Naujai pradedantiems dirbti mokytojams užtikrinama mentoriaus pagalba. Mokykloje skatinamas nuolatinis mokytojų tobulėjimas ir kvalifikacijos kėlimas, bendravimas ir bendradarbiavimas, dalijimasis gerąja patirtimi mokykloje ir už jos ribų. Ugdymo procesas

nuolat stebimas, analizuojamas, reflektuojamas, tobulinamas, atliepian šią dienų ugdytinių, šeimos, bendruomenės poreikius.

4. VAIKŲ UGDYMO(SI) PAŽANGA, UGDYMO(SI) TĘSTINUMAS

Vaiko pasiekimų vertinimas – tai nuolatinis, tikslingas vaiko ugdymosi pažangos stebėjimas, analizavimas ir reflektavimas, padedantis pažinti vaiką, suprasti jo individualų ugdymosi kelią, interesus, poreikius ir galimybes. Vertinimas atliekamas jo natūralioje veikloje, o jo tikslas pastebėti augimą ir pažangą, siekiant kryptingai planuoti ugdymo (si) turinį.



3 pav. *Vaiko ugdymo(si) pažanga*

Stebėjimas. Nuolatinis procesas, kurio metu siekiama išvelgti kiekvieno vaiko galias, pažangą ir sėkmingai taikyti UDM prieigą, užtikrinant ugdymo(si) proceso tęstinumą ir asmeninę vaiko ūgtį.

Dokumentavimas. Vaiko pasiekimai fiksuojami Eliis dienyne trumpais komentarais du kartus metuose (rugsėjo ir gegužės mėn.), nurodant ugdymo(si) pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas. Vykdamas pasiekimų stebėseną naudojama metodinė priemonė „Pasiekimų žingsneliai“ (2024), kurioje aprašomi vaikų pasiekimai.

Vaiko pasiekimų įrodymų aplankas. Jame kaupiami: stebėjimo duomenys, veiklų, kūrybinių darbų pavyzdžiai, parodantys gebėjimų pažangą. Nuotraukos, vaizdo įrašai, papildantys ugdymo(si) pažangos stebėseną, talpinami elektroniniame dienyne Eliis.

Įsivertinimas. Vaikai nuolat ugdymo(si) procese mokosi savarankiškai įsivertinti, reflektuoti veiklos patirtis, rezultatus.

Grižtamasis ryšys ir informavimas. Jis teikiamas nuolatos vaiką motyvuojant, įtraukiant ir auginant jo gebėjimus. Pokalbiuose su tėvais, du kartus per metus, aptariama vaikų daroma pažanga.

Kiekvienas mokytojas kryptingai planuoja ir lanksčiai organizuoja ugdymo procesą remdamasis vaikų gebėjimais, pasiekimais ir stebimos pažangos analize. Mokytojai su vaikais pasidžiaugia veikla, aptaria veiklos procesą, rezultatus, ugdytiniai mokosi patys įsivertinti savo veiklos patirtis ir rezultatus. Vaikui pereinant iš ikimokyklinio ugdymo grupės į priešmokyklinio ugdymo grupę, informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo mokytojui užtikrinant asmens duomenų saugumą. Ikimokyklinio ugdymo grupės vaikai yra supažindinami su būsimomis priešmokyklinio ugdymo mokytojomis: organizuojamos ugdomosios veiklos, projektinės veiklos. Ugdytiniai susipažįsta su priešmokyklinio ugdymo grupių aplinka, priemonėmis, grupės kultūra.

Siekiant ugdymo kokybės, individualios vaiko pažangos, geriau pažinti kiekvieną vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą, Mokykloje susitarta vykdyti ugdymo stebėseną, dokumentavimą, refleksiją (3 pav.), kad ugdymas išlaikytų tęstinumą nuo pasiekimų sričių plėtojimo prie kompetencijų ugdymo. Vaikų ugdymo(si) pasiekimų dokumentavimas, stebėseną ir surinktos informacijos naudojimas vykdomas laikantis etikos reikalavimų.

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos projektas 2025 sausio 21 dieną pristatytas Mokyklos bendruomenei. Programą peržiūrėti ir atnaujinti planuojama po 5 metų, atsižvelgiant į naujausius mokyklos įsivertinimo rezultatus, strateginio plano stebėsenos rodiklius, bei švietimo aktualijas.

LITERATŪRA

1. *Dėl ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo*. TAR. 2023/ Nr. 17350. Žiūrėta 2025 m. sausio 3 d. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/eXgWfxnSmD>
2. *Dėl mokinio specialiųjų ugdymosi poreikių vertinimo, ugdymo pritaikymo ir (ar) reikalingos švietimo pagalbos skyrimo tvarkos aprašo patvirtinimo*. TAR. 2024/ Nr. 15219. Žiūrėta 2024m. sausio 12d. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/eb1ec5c0670311efad96fef38de4d94a?jfwid=al7dywfji>
3. Dėl Priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio ir vidurinio ugdymo bendrųjų programų patvirtinimo. TAR. 2022/ Nr. 17452. Žiūrėta 2024 m. gruodžio 10d. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/45f3b02523e311edb36fa1cf41a91fd9?positionInSearchResults=0&searchModelUUID=0930658b-09d3-4617-9b69-3e37720373e6>
4. Europos socialinio fondo agentūra. (2023). *Universalaus dizaino mokymuisi gairės: Mokymosi kelias kiekvienam ir kiekvienai*. Prieiga per internetą: <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires-1.pdf>
5. Guo, K., ir Rouse, E. (2025). Searching for evidence-based practice: A qualitative metasynthesis of the research on Reggio Emilia practices in Australian early years settings. *Australian Journal of Education*. Prieiga per internetą: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/00049441241302831>
6. *Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas*. TAR. 1991/Nr.153-0. Žiūrėta 2024m. lapkričio 3d. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.1480/asr>
7. Markevičienė, E., ir Butvilas, T. (2015). Kuo svarbi Emilijos Redžo filosofija ugdant vaiko asmenybę. *Vaikystė ir ugdymas–2015: mokslinės-praktinės konferencijos straipsnių rinkinys/Šiaulių universitetas*. Edukologijos fakultetas. Ugdymo sistemų katedra. Šiauliai: BMK leidykla, 2015. ISBN 9786094680731.
8. Švietimo, mokslo ir sporto ministerija (2024). *Vaikų, dalyvaujančių ikimokyklinio ugdymo programoje, pasiekimų stebėsenos priemonė Pasiekimų žingsneliai*. Prieiga per internetą: <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/11/Priemone-Pasiekimu-zingsneliai.pdf>

PRIEDAI

IŠVADOS APIE MOKYKLOS VEIKLOS KOKYBĖS ĮSIVERTINIMĄ

Mokyklos stiprieji veiklos aspektai:

1. Mokykla labai sėkmingai ugdo vaikų socialinius-emocinius gebėjimus (1.1.3)
2. Mokytojas grupėje kuria socialines sąveikas, kurios skatina vaikus savarankiškai veikti, mokosi bendradarbiauti. (1.2.3.)
3. Vaikai žino, kokio elgesio iš jų tikimasi, dalyvauja kuriant grupės taisykles ir mokosi jų laikytis. (1.3.1)
4. Vaikai mokosi bendradarbiauti ir pagal savo amžių bendradarbiauja tarpusavyje. (1.3.3.)
5. Vaikai dalijasi tarpusavyje ir su mokytoju žiniomis, patirtimi, idėjomis. (2.2.3)
6. Vaikai žaidžia skirtingo tipo žaidimus pagal amžių, pomėgius, situaciją. (2.3.3)
7. Mokytojas kuria su kiekvienu vaiku prierašų santykį. (3.2.1.)
8. Grupėje mokytojo taikomos kasdieninės vaikams įprastos veiklos padeda ugdytis vaikų savireguliaciją ir savarankiškumą. (4.1.1)
9. Mokytojas žaidimą vertina kaip ugdymo(si), tyrinėjimų, atradimų, įsitraukimo ir džiaugsmo šaltinį. (4.3.1)
10. Mokytojas taiko strategijas, skatinančias vaikų amžiui ir raidos etapui tinkamą žaidybinių patirtį. (4.3.2)

Mokyklos tobulintini veiklos aspektai:

1. Ugdymosi aplinka ir veikla pritaikyta skirtingų ugdymosi poreikių vaikams; mokytojas modifikuoja fizinę aplinką ir veiklas, teikia pagalbą atsižvelgdamas į situacines vaikų reikmes. (1.4.2)
2. Vaikai nevengia įtraukti suaugusiųsius ir jie žaidžia kartu. (2.3.5)
3. Mokytojas sistemingai stebi ir fiksuoja vaikų pasiekimus, dokumentuoja vaikų daromą pažangą, lygina ankstesnius vaiko pasiekimus su esamais, viešai nelygina vaikų pasiekimų tarpusavyje. (5.1.1)
4. Mokytojas supažindina šeimas su ugdymo programa, artimaisiais tikslais ir tariasi dėl bendradarbiavimo tikslams pasiekti. (6.2.1)

5. Tobulinant mokyklos veiklą atsižvelgiama ir į tėvų (globėjų) nuomonę. (7.4.3)