



## ŠAKIŲ RAJONO SAVIVALDYBĖS MERAS

### POTVARKIS DĖL PRITARIMO LUKŠIŲ VINCO GRYBO GIMNAZIJOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMAI

2025 m. birželio d. Nr. MT-  
Šakiai

Vadovaudamasis Lietuvos Respublikos vietos savivaldos įstatymo 3 straipsnio 3 dalimi, 6 straipsnio 8 punktu, Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo 7 straipsnio 2 dalimi, Ikimokyklinio ugdymo programos gairių, patvirtintų Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl Ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“, 46 punktu, įvertinęs šeimų, auginančių ikimokyklinio amžiaus vaikus, švietimo poreikius bei atsižvelgdamas į Lukšių Vinco Grybo gimnazijos direktorės Nijolės Šapolienės 2025 m. birželio 16 d. prašymą Nr. (4.10) R2-49 ir į Šakių rajono savivaldybės švietimo įstaigų ikimokyklinio ugdymo programų vertinimo darbo grupės įvertintą atnaujintą Lukšių Vinco Grybo gimnazijos ikimokyklinio ugdymo programą,

p r i t a r i u Lukšių Vinco Grybo gimnazijos ikimokyklinio ugdymo programai (pridedama).

Savivaldybės meras

Raimondas Januševičius

Parengė  
Švietimo, kultūros ir sporto skyriaus  
vyriausioji specialistė

Ingrida Kasparavičienė  
2025-06-23

PATVIRTINTA  
Lukšių Vinco Grybo gimnazijos  
direktoriaus 2025 m. birželio 13 d.  
įsakymu Nr. V-121

# LUKŠIŲ VINCO GRYBO GIMNAZIJA

**Ikimokyklinio ugdymo programa**

**2025 m.**

# TURINYS

<b>1. BENDROSIOS NUOSTATOS</b> .....	2
<b>1.1. Informacija apie įstaigą</b> .....	2
<b>1.2. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)</b> .....	2
<b>1.3. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės</b> .....	2
<b>1.4. Vaikų poreikiai</b> .....	3
<b>1.5. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai</b> .....	3
<b>1.6. Regiono ypatumai ir mokyklos savitumas</b> .....	4
<b>1.7. Filosofinė, psichologinė bei pedagoginė teorija</b> .....	4
<b>2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI</b> .....	4
<b>3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI</b> .....	5
<b>3.1. Ikimokyklinio ugdymo tikslas</b> .....	5
<b>3.2. Ikimokyklinio ugdymo uždaviniai</b> .....	5
<b>3.3. Ugdymo(si) rezultatai</b> .....	6
<b>3.4. Konceptualus ugdymo modelis</b> .....	6
<b>4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS</b> .....	8
<b>4.1. Besirūpinantis savimi ir kitais</b> .....	8
<b>4.2. Besirūpinantis savimi ir kitais - Pasitikintis</b> .....	10
<b>4.3. Pasitikintis</b> .....	11
<b>4.4. Jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei</b> .....	13
<b>4.5. Jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei - Lanksčiai mąstantis</b> .....	14
<b>4.6. Lanksčiai mąstantis</b> .....	16
<b>4.7. Komunikabilus</b> .....	18
<b>4.8. Komunikabilus – Kūrybingas</b> .....	20
<b>4.9. Kūrybingas</b> .....	21
<b>4.10. Kūrybingas-Sėkmingai besimokantis</b> .....	23
<b>4.11. Sėkmingai besimokantis</b> .....	24
<b>5. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS</b> .....	27
<b>5.1. Ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė</b> .....	29

# 1. BENDROSIOS NUOSTATOS

## 1.1. INFORMACIJA APIE ĮSTAIGĄ

Ugdymo teikėjas – Šakių rajono Lukšių Vinco Grybo gimnazija. Tai valstybinė švietimo įstaiga.  
Teisinė forma – savivaldybės biudžetinė įstaiga.

Grupė – bendrojo ugdymo mokykla.

Tipas – gimnazija, teikianti ikimokyklinį, priešmokyklinį, pradinį, pagrindinį ir vidurinį išsilavinimą pagal akredituotą vidurinio ugdymo programą.

Ugdymo kalba – lietuvių.

Adresas – A. Tatarės g. 37, 71180 Lukšiai, Šakių r.

## 1.2. POŽIŪRIS Į VAIKĄ IR JO UGDYMĄ(SI)

Įstaigoje laikomasi nuostatos, kad vaikystė – nepakartojama žmogaus gyvenimo vertybė, o kiekvienas vaikas unikalus, turintis savo patirtį, individualius gebėjimus. Jungtinių tautų vaiko teisių konvencijos, ratifikuotos 1995 m. liepos 3 d. Lietuvos respublikos įstatymu Nr. I-983, 3 3 straipsnyje teigiama, kad „imantis bet kokių vaikų liečiančių veiksmų (...) svarbiausia – vaiko interesai“. Dėl šios nuostatos ikimokyklinio ugdymo programa orientuota į vaiko poreikių tenkinimą. Kiekvienas vaikas pripažįstamas kaip unikali, besikeičianti, aktyvi individualybė. Jis žaidžia, kaupia patirtį, greitai mokosi, turi savitą pasaulio matymą, kuria savo vertybes. Ikimokyklinio ugdymo grupėse puoselėjamas vaiko orumas, pripažįstama vaiko nuomonė, jo teisė rinktis, spręsti, tartis. Ugdymo(si) procesas grindžiamas socialinio teisingumo, lygiavertiškumo, tolerancijos vertybėmis. Laikomasi nuostatos, kad vaikas ugdomas ir ugdomi per visą buvimo ikimokyklinio ugdymo įstaigoje laiką. Remiantis jungtinių tautų vaiko teisių konvencijos 29 straipsniu, kuris sako, kad vaiko lavinimo tikslas turi būti kuo visapusiškiau ugdyti vaiko asmenybę, talentą ir protinius bei fizinius sugebėjimus, pagarbą tėvams, savo kultūriniam identitetui, kalbai, vertybėms, parengti vaiką sąmoningam gyvenimui laisvoje visuomenėje, programos turinys orientuotas į vaiko kompetencijų, reikalingų tolimesniam vaiko asmenybės tobulėjimui ugdymą.

## 1.3. UGDYMĄ(SI) GRINDŽIANČIOS VERTYBĖS

Mokyklos vertybės atliepia esmines universalaus dizaino mokymuisi (toliau UDM) prieigos nuostatas, todėl vaikų ugdymasis grindžiamas tokiomis požiūrio į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:



1 pav. Vaiko vertybės

#### 1.4. VAIKŲ POREIKIAI

Ugdymas organizuojamas atsižvelgiant į vaiko poreikius būti mylimas, supastas, saugus. Vaikas nori žaisti, eksperimentuoti, atrasti, būti pastebėtas, pripažintas. Jis trokšta būti savarankiškas, tačiau kartu jam reikia bendrauti. Vaikai yra iš skirtingų socialiniu požiūriu šeimų, jie turi nevienodą asmeninę patirtį, nevienodai greitai auga ir bręsta. Ugdymo įstaigoje kuriama jauki, saugi, estetiška aplinka, pritaikyta vaikų poreikiams. Veikla atliepia vaikų ugdymo(si) poreikius, interesus bei galimybes, yra tikslinga ir veiksminga, įvairi ir kūrybinga. Ugdymo metodai, būdai, formos parenkami atsižvelgiant į ugdymo tikslus ir uždavinius, vaikų amžių, gebėjimus ir poreikius: poreikį žaisti, judėti, kurti, pažinti, eksperimentuoti, bendrauti su bendraamžiais, poreikį kalbėti gimtąja tarme, pažinti Lukšių seniūnijos apylinkes ir jos žmones, sužinoti apie savo krašto etnines vertybes.

#### 1.5. TĖVŲ (GLOBĖJŲ) IR VIETOS BENDRUOMENĖS POREIKIAI

Įstaigos pedagogai bendradarbiauja su vaiko šeima, atsižvelgia į tėvų lūkesčius. Tėvų lūkesčiai susiję su vaiko savijauta ir ugdymu: jiems labai svarbu, kad vaikas gerai jaustųsi, būtų saugus fiziškai ir emociškai, kad būtų sudarytos geros visapusiško ugdymo(si) sąlygos, kad būtų tenkinami prigimtiniai poreikiai, teikiama specialistų pagalba. Tėvų lūkesčiai: kokybiškas vaiko ugdymas saugioje ir estetiškoje aplinkoje, tinkama priežiūra ir maitinimas, saugumo ir sveikatos saugojimo užtikrinimas, vaiko galimybė bendrauti su bendraamžiais ir su suaugusiais. Atsižvelgiant į tėvų poreikius viena grupė dirba 12 valandų, ugdymo įstaiga dirba visą vasarą.

## 1.6. REGIONO YPATUMAI IR MOKYKLOS SAVITUMAS

Ugdymo įstaiga įsikūrusi vaizdingoje Lukšių miestelio vietoje. Miestelio centre biblioteka, seniūnijos pastatas, bažnyčia, Siesarties vingio parkas, atminimo skverelis, Lukšių pieninė, UAB „Uriga“, netoli – ežeras ir prie jo esantis parkas. Todėl vaikai turi galimybę tenkinti natūralaus tyrinėjimo, atradimų, stebėjimo poreikius gamtoje, įgyti gebėjimų ir įgūdžių natūralioje aplinkoje, lankytis bibliotekoje, kitose įstaigose, kur vaikai įgyja pažinimo, socialinių, komunikavimo kompetencijų. Vaikai lankosi ir miestelio centre esančiame atminimo skverelyje, kur stovi paminklai mūsų kraštui nusipelnusiems žmonėms (Lukšių mokyklos įkūrėjui kunigui Antanui Tatarei, knygnešiui, poetui Juozui Pavalkiui-Vijūnui, „Varpo“ redaktoriui ir bendradarbiui Juozui Adomaičiui-Šernui, knygnešiui Pranui Kriaučiūnui, partizanui Aleksandrui Grybinui-Faustui, politiniam kaliniui, poetui Vincui Korsakui). Mes didžiuojamės, kad Lukšių mokykloje mokėsi Lietuvos tautinio sąjūdžio veikėjas Jonas Basanavičius, skulptorius Vincas Grybas, kiti žymūs Lietuvos žmonės. Sudaromos sąlygos nuvykti į netoli miestelio įsikūrusį Zyplių dvarą ir jame esantį Zanavykų muziejų, gėrėtis gamta, gražiai tvarkoma aplinka, pamatyti meno kūrinių ir muziejaus ekspozicijas, dalyvauti edukacijose.

## 1.7. FILOSOFINĖ, PSICHOLOGINĖ BEI PEDAGOGINĖ TEORIJA

Mūsų įstaigoje naudojama konstruktyvistinė teorija (Žanas Pjažė) - nukreipta į kognityvinę/pažintinę vaiko raidą. Akcentuoja aktyvų vaiko vaidmenį kuriant savo žinias ir pasaulio suvokimą. Vaikui būdingi 3 skirtingi tarpusavyje susiję pasaulio pažinimo būdai:

- patirtinis žinojimas (per patiriamus pojūčius);
- loginių operacijų dėka įgytos žinios;
- socialinio gyvenimo-konvencinės žinios (per patirtį, imitaciją, išmokimą).

Konstruktyvistinės prieigos akcentai :

- nuo žinių įgijimo per rezultatą prie žinių įgijimą per procesą, procesas kuriamas per sąveikas, sąveikas su aplinka.
- vaikai pereina skirtingus pažintinės (kognityvinės) raidos etapus, jų mąstymas tampa vis sudėtingesnis.

## 2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

**Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas** - ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju, sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymuisi;

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

**Žaismės principas** - žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla;

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

**Integralumo principas** - siekiama visuminės vaikų raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, vaikų veiklos integralumas;

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

**Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas** - aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimant sprendimus;

**Įtraukties principas** - sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;

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

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

**Šeimos ir mokyklos partnerystės principas** - mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę.

## **3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI**

**3.1. 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 mokytiis pradmenis.

### **3.2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO UŽDAVINIAI.**

Atsižvelgiant į kiekvieno vaiko unikalumą bei poreikius, užtikrinant saugią, ugdymą skatinančią aplinką, dialogišką sąveiką grindžiamą tikslingą ugdymą ir spontanišką vaiko ugdymąsi, pasiekti, kad vaikas:

- Plėtotų individualias fizines, socialines, pažinimo, kalbos ir bendravimo, kūrybines galias, pažintų ir išreikštų save.
- Pozityviai bendrautų ir bendradarbiautų su suaugusiaisiais ir vaikais, mokytųsi spręsti kasdienes problemas, atsižvelgti į savo ir kitų ketinimus, veiksmų pasekmes.
- Aktyviai dalyvautų ir kūrybiškai išreikštų save šeimos, ugdymo įstaigos ir vietos bendruomenės gyvenime.
- Mokytųsi pažinti ir veikti: žaistų, keltų klausimus, tyrinėtų, rinktųsi veiklos būdus ir priemones, samprotautų apie tai, ko išmoko, numatytų tolesnės veiklos žingsnius.

- Ugdyti vaikų kūrybiškumą ir estetinį suvokimą, pasitelkiant meninę veiklą, dizainą, įvairias medžiagas, technologijas ir kūrybiškumui palankią ugdymo(si) aplinką.
- Taikyti universalios dizaino mokymuisi (UDM) principus, užtikrinant, kad ugdymo metodai ir priemonės būtų pritaikytos įvairių gebėjimų vaikams. Kurti lanksčias ugdymo strategijas, leidžiančias vaikams mokytis skirtingais būdais, skatinant saviraišką ir patirtinį mokymąsi.

### **3.3. UGDYMO(SI) REZULTATAI**

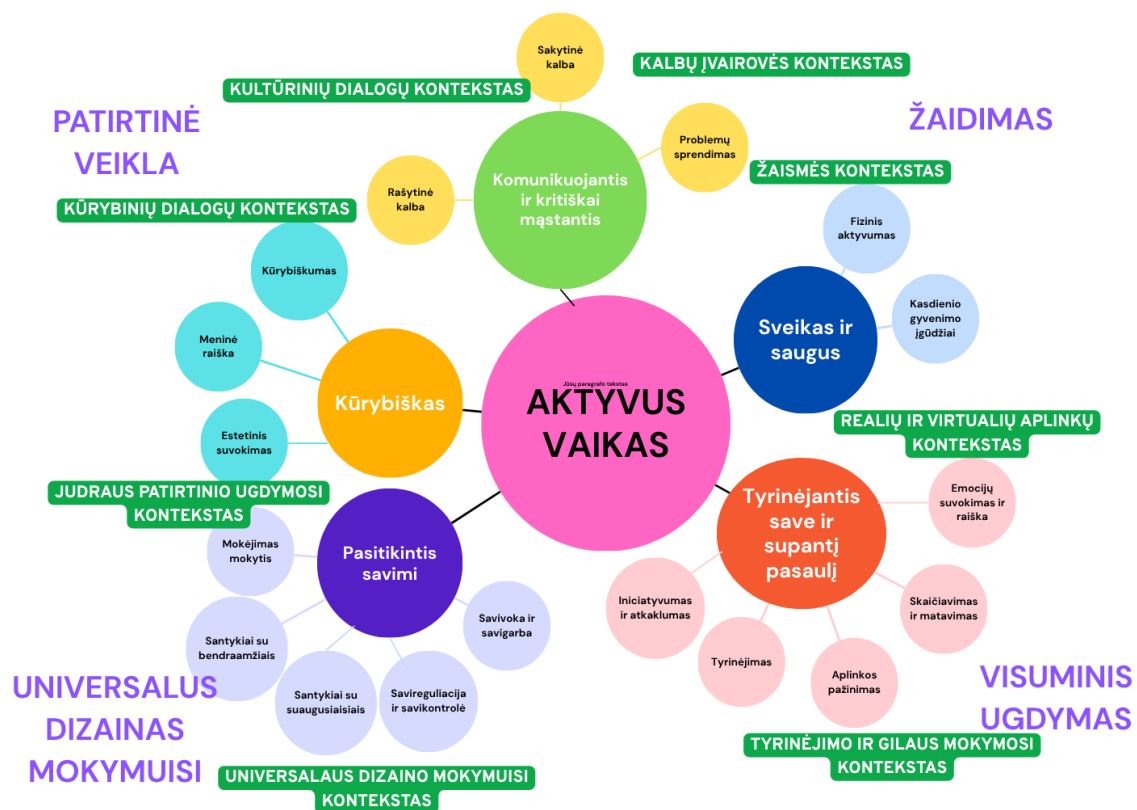
Mokykla numato lanksčias ugdymo(si) sąlygas, kurios skatina tiksle nusakytų vaikų galių auginimą ir padeda vaikams tapti: pasitikintiems, besirūpinantiems savimi ir kitais, jautriems kultūrinei ir socialinei įvairovei, komunikabiliems, lanksčiai mąstantiems, kūrybingiems, sėkmingai besimokantiems.

Vaikų pasiekimų plėtotė, vaikų ugdymo(si) turinys ir veiklos įgyvendinamos pasitelkiant septynias vaiko galias (3 pav.).

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymo(si) procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią vaiko galių ūgtį: kasdienio gyvenimo įgūdžiai; fizinis aktyvumas; emocijų suvokimas ir raiška; savireguliacija ir savikontrolė; savivoka ir savigarba; santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas; skaitmeninis sumanumas; kalbų supratimas; kalbinė raiška; estetiškas suvokimas; meninė raiška; kūrybiškumas; tyrinėjimas; problemų sprendimas; gebėjimas žaisti; mokėjimas mokytis.

Šių sričių visuma padeda užtikrinti optimalią vaiko individualios raidos ir ugdymosi pažangą, laiduoja jo pasirengimą tolesniam mokymuisi ir sėkmingai socialinei integracijai.

### **3.4. KONCEPTUALUS UGDYMO MODELIS.**



2 pav. Konceptualus ugdymo modelis

Konceptualus ugdymo modelis sukuria lanksčią, visapusišką ugdymo aplinką, kurioje kiekvienas vaikas gali augti ir tobulėti pagal savo individualius poreikius, galias ir gebėjimus.

Ugdymo(si) centre yra vaikas ir 7 jo plėtojamos galios. Kiekviena vaiko raidą skatinanti visuminio ugdymo(si) sritis yra pritaikyta stiprinti ir ugdyti tam tikras vaiko galias, kurios būtinos siekiant visapusiško asmenybės vystymosi, per konkrečius vaiko pasiekimus. Mokytojas siekdamas plėtoti vaiko galias kuria kontekstus, tiek grupėje, tiek lauke, tiek netradicinėje aplinkoje. Šis modelis skatina holistinį vaikų ugdymą, kuris apima ne tik akademinis gebėjimus, bet ir socialinius, emocinius, fizinius bei kūrybinius aspektus. Tai padeda kurti harmoningai besivystančią asmenybę.

# Vaiko galios

BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS	PASITIKINTIS	JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI	LANKSČIAI MAŠTANTIS	KOMUNIKABILUS	KŪRYBINGAS	SĖKMINGAI BESIMOKANTIS
<p>Kasdienio gyvenimo įgūdžiai</p> <p>Fizinis aktyvumas</p> <p>Savireguliacija ir savikontrolė</p>	<p>Savireguliacija ir savikontrolė</p> <p>Savivoka ir savigarba</p> <p>Emocijų suvokimas ir raiška</p>	<p>Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais</p> <p>Aplinkos pažinimas</p>	<p>Aplinkos pažinimas</p> <p>Matematinis mąstymas</p> <p>Skaitmeninis sumanumas</p>	<p>Kalbų supratimas</p> <p>Kalbinė raiška</p> <p>Estetinis suvokimas</p>	<p>Estetinis suvokimas</p> <p>Meninė raiška</p> <p>Gebėjimas žaisti</p> <p>Kūrybiškumas</p>	<p>Kūrybiškumas</p> <p>Tyrinėjimas</p> <p>Problemų sprendimas</p> <p>Mokėjimas mokytis</p>



3 pav. Vaiko galios

## 4. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

### 4.1. BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS

Pasiekimų sritis: <i>kasdienio gyvenimo įgūdžiai</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas ugdomi savarankiškumą, laikosi higienos, supranta saugų elgesį.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Savarankiškai atlieka kasdienes veiklas, laikosi higienos įpročių, rūpinasi savo daiktais.</p> <p><a href="#">Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 2-3</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Bando savarankiškai valgyti ir gerti iš puoduko.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Valgo ir geria padedamas arba savarankiškai. Suaugusiojo padedamas plaunasi rankas, šluostosi rankas.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Savarankiškai valgo,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mokosi laikyti šaukštą, bando savarankiškai valgyti, plauna rankas su suaugusiojo pagalba, imituoja suaugusiojo veiksmus.</li> <li>❖ Savarankiškai plauna rankas ir bando valgyti. Padedamas tvarko savo aplinką, žaislus, daiktus.</li> <li>❖ Atsimena kasdienes higienos įpročius, laikosi</li> </ul>

	naudojasi stalo įrankiais. Padeda į vietą vieną ar kitą daiktą, žaislą.	asmeninės higienos ir tvarkos be priminimo.
	<p><b>4 žingsnis</b> Valgo gana tvarkingai. Naudojasi tualetu. Padedamas apsirengia, nusirengia.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Valgo tvarkingai, taisyklingai. Naudojasi stalo įrankiais, domisi maistu.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Dažniausiai savarankiškai tvarko žaislus, daiktus. Valgo tvarkingai su stalo įrankiais. Savarankiškai apsirengia ir nusirengia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Formuojasi maitinimo ritmo suvokimas (šeima, kavinė ir t.t.). Vaikas pasirenka priimtinausią būdą veikti ir žaisti, rinktis sveikatai palankų maistą.</li> <li>❖ Supranta sveikos mitybos svarbą, išbando naujus skonius. Žaidžiami žaidimai, kuriuose formuojasi maitinimo ritmo supratimas.</li> <li>❖ Savarankiškai ir priminus laikosi susitartų saugaus elgesio taisyklių, žino, kaip saugiai elgtis gatvėje, kur kreiptis iškilus pavojui.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** kasdienė veikla grupėje, tualetų zona, valgymo zona, lauke, šeimos aplinkoje.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina vaikų savarankiškumą, padeda formuoti higienos ir tvarkos įgūdžius, demonstruoja pavyzdį.
- **Strategijos:** praktinė veikla, modeliavimas, stebėjimas ir refleksija, pozityvus skatinimas.
- **Metodai:** imitaciniai žaidimai, pokalbiai, vizualizacija, patirtinis mokymasis.
- **Būdai:** rodo, kaip plauti rankas, padėti tvarkytis, valgyti, savarankiškai rengtis. Naudoja vizualines schemas, pasikartojančius veiksmus.

Pasiekimų sritis: <i>fizinis aktyvumas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinių nuostata.</b> Vaikas lavina judesių koordinaciją, išmoka saugiai judėti ir veikti erdvėje.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Ugdo stambiąją ir smulkiąją motoriką, lavina pusiausvyrą, mokosi saugaus judėjimo. <a href="#">Iš kimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 3-4</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Vaikščioja, ropoja pirmyn ir atgal, siekia žaislo, daikto, čiumpa, ima daiktą, laiko rankose.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Stovi, atsitūpia, pasilenkia, eina, bėga į priekį. Ridena, meta kamuolį.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Pastovi ant vienos kojos. Tiksliai, skirtingu ritmu eina ten, kur nori. Apeina</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vaikščioja, ropoja. Tyrinėja aplinką įvairiais judesiais.</li> <li>❖ Kopijuoja judesius pagal muziką, savarankiškai bėgioja, šokinėja, balansuoja. Meta kamuolį, ridena.</li> <li>❖ Išbando skirtingus judėjimo būdus pagal muziką (šoka, imituoja gyvūnų judesius).</li> </ul>

	įvairias kliūtis.	
	<p><b>4 žingsnis</b> Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, sėdėdamas ir stovėdamas atlieka įvairius judesius. Eina ant pirštų galų.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Greitas, vikrus, bėgioja vingiais, greitėdamas ir lėtėdamas. Šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, ant vienos kojos. Laipioja lauko įrenginiais.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu, aukštai keldamas kelius, bėga suoleliu, įkalnėn, nuokalnėn. Šokinėja ant vienos kojos judėdamas pirmyn.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juda spontaniškai, atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, formų priemonėmis.</li> <li>❖ Nevaržomai judėdami ir eksperimentuodami išbando savo kūno judėjimo galimybes, mokosi saugiai keisti pradines kūno padėtis. Mokosi laikytis taisyklių.</li> <li>❖ Atlieka koordinuotus judesius veiksmus grupiniuose žaidimuose, estafetėse. Juda poroje, ratu.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** grupės erdvė, lauko žaidimų erdvė, gamtinė aplinka.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina judėjimą, suteikia įvairias fizines veiklos galimybes, formuoja saugaus elgesio įpročius.
- **Strategijos:** motorikos lavinimas per judesį, žaidimus, kūrybiški judesiai, sensorinė veikla.
- **Metodai:** judrieji žaidimai, ritminės veiklos, kliūčių ruožai, sportinės estafetės.
- **Būdai:** demonstruoja teisingus judesius, pratimus, skatina vaiką išbandyti naujus fizinius veiksmus, kuria judrią aplinką.

## 4.2. BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS - PASITIKINTIS

Pasiekimų sritis: <i>savireguliacija ir savikontrolė</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi valdyti savo elgesį, laikytis grupės susitarimų.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Supranta, kodėl reikia laikytis susitarimų, geba valdyti impulsus. <a href="#">Iš kimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 5-6</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Su pagalba laikosi paprastų taisyklių. Tapatinasi su suaugusiojo prie kurio yra prisirišęs, emocijomis.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Reaguoja į suaugusiųjų nurodymus. Pats ieško nusiramino, reaguoja į juo besirūpinančio suaugusio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Savo emocijas išreiškia veido mimika, balsu, kūno poza, kai suaugusieji susitapatina su jų patiriamomis emocijomis, reaguoja, atliepia vaiko emocinius poreikius.</li> <li>❖ Mokosi emocijas atpažinti ir įvardinti. Nuotaikoms žymėti naudoja emocijų veidelius, spalvas,</li> </ul>

	veido išraišką. <b>3 žingsnis</b> Geriau valdo savo emocijų raišką ir veiksmus. Žaisdamas kalba su savimi. Bando laikytis suaugusiojo prašymų ir susitarimų.	nuotraukas. ❖ Atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso, jeigu dažnai žaidžia, juda greta ir kartu per kasdienes veiklas.
	<b>4 žingsnis</b> Valdo savo emocijų raiškos intensyvumą, laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų, taisyklių.  <b>5 žingsnis</b> Dažniau jausmus išreiškia mimika, žodžiais. Nusiramina, atsipalaiduoja, klausydamas ramios muzikos, pabuvęs vienas, kalbėdamas su kitais.  <b>6 žingsnis</b> Savarankiškai taiko įvairesnius nusiramavimo, atsipalaidavimo būdus. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio, veiksmo, suvaldyti pyktį.	❖ Tyrinėja ir mokosi pajauti savo asmenines erdvės ribas, suprasti savo privatumą ir reaguoti į asmeninės erdvės ribų pažeidimą. ❖ Žaisdami, kurdami, veikdami, ką nors pasakodami, piešdami save, savo stiprybes, vaikai supranta save kaip unikalų asmenį.  ❖ Žaisdami vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėdami ir žymėdami, kaip jaučiasi, klausydami skaitomų istorijų, patiria, išreiškia, atpažįsta savo emociją.

- **Ugdymo kontekstai:** grupės taisyklių laikymasis, konfliktinės situacijos, komandinis darbas.
- **Pedagogo vaidmuo:** padeda vaikams suprasti taisykles, moko spręsti konfliktus, skatina kantrybę .
- **Strategijos:** kasdinių rutinų laikymasis, pavyzdžių demonstravimas, socialinių situacijų modeliavimas.
- **Metodai:** diskusijos, socialinių situacijų vaidmenų žaidimai, meditaciniai kvėpavimo pratimai.
- **Būdai:** kuria aiškias ribas ir susitarimus, skatina vaikus patiems vertinti savo elgesį.

### 4.3. PASITIKINTIS

Pasiekimų sritis: <i>savivoka ir savigarba</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<b>Vertybinių nuostata.</b> Vaikas pažįsta save, supranta savo stiprybes ir ribas, formuoja pasitikėjimą savimi.	<b>1 žingsnis</b> Reaguoja į pasakytą savo vardą, pradeda jausti savo kūno buvimą - apžiūrinėja savo rankas, kojas, stebi judėjimą.	❖ Laikosi pastovaus dienos ritmo ir ritualų, su tais pačiais žaislais žaidžia tuos pačius žaidimus.
<b>Esminiai gebėjimai.</b>	<b>2 žingsnis</b>	❖ Bendraudami su kitais

<p>Apibūdina savo pomėgius, geba kalbėti apie save, supranta savo emocijas.</p> <p><a href="#">Išimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 6-7</a></p>	<p>Pavadina kelias savo kūno dalis, atpažįsta save nuotraukose, supranta, ką ir kaip gali padaryti pats, išreiškia savo norus, pyksta, kai suaugusysis neleidžia to daryti.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Pasako, kas jis yra-mergaitė ar berniukas, atskiria berniukus nuo mergaičių, pavadina 5-6 kūno dalis.</p>	<p>pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vaikai žmonių panašumus ir įvairovę pajaučia, tyrinėja, supranta žaisdami, bendraudami gyvai, drauge ką nors veikdami ir kurdami.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Pasakoja apie save, įvardija, kas jam patinka, kopijuoja suaugusiųjų elgesį, bando prisiimti vaidmenis.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Supranta savo stipriąsias puses, drąsiai išbando naujus dalykus, veiklas.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Mokosi priimti nesėkmes ir bandyti dar kartą.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dalyvauja pokalbiuose apie savo savybes, mėgstamas veiklas. Kuria savo portretą „ką mėgstu daryti“.</li> <li>❖ Suvaidina įvairius vaidmenis žaidimuose, tyrinėja savo gebėjimus.</li> <li>❖ Priima iššūkius ir džiaugiasi savo pasiekimais, išklauso draugų įvertinimą.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** grupės bendravimo veiklos, meninė saviraiška, vaidmenų žaidimai.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina vaiko pasitikėjimą savimi, padeda atrasti stipriąsias puses, moko pozityvumo.
- **Strategijos:** teigiamos savivertės formavimas, pasiekimų įvertinimas, refleksija.
- **Metodai:** pasakojimai apie save, meno terapija, pozityvios afirmacijos.
- **Būdai:** kiekvieną vaiką paskatina už jo stipriąsias puses, reflektuoja dienos pasiekimus.

Pasiekimų sritis: <i>emocijų suvokimas ir raiška</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikai mokosi atpažinti, suprasti ir valdyti emocijas.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Atpažįsta ir įvardija emocijas, mokosi jas valdyti, supranta kitų jausmus.</p> <p><a href="#">Išimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 4-5</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Atspindi kitų vaikų emocijų raišką.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Emocijos pastovesnės, tačiau būdinga nuotaikų kaita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Užimti vaiką įdomia veikla, suteikti džiugių, malonių potyrių, nukreipti dėmesį nuo liūdesį keliančių situacijų.</li> <li>❖ Atpažįsta emocijas iš veido išraiškos, balso jei kartu juda, žaidžia per kasdienes ugdomasias veiklas.</li> </ul>

	<p><b>3 žingsnis</b> Atpažįsta, ką jaučia, pradeda vartoti emocijų raiškos žodžius. Pastebi kitų žmonių emocijų išraišką.</p>	<p>❖ Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu - nenoriu, mėgstu - nemėgstu ir t.t.</p>
	<p><b>4 žingsnis</b> Pradeda suprasti, kad jo ir kitų emocijos gali skirtis. Geriau supranta kitų emocijas ir jausmus.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Atpažįsta ir pavadina savo jausmus ir įvardija situacijas, kuriose kilo. Pradeda kalbėtis apie jausmus su kitais - pasako arba klausia kodėl pyksta, kodėl verkia.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Apibūdina savo jausmus, pakomentuoja juos sukėlusias situacijas bei priežastis.</p>	<p>❖ Pradeda valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą per įvairias veiklas ir žinomas būdus: pasikalbėti, išsiaiškinti, pabūti ramybės kampelyje ir t.t.</p> <p>❖ Įvardija savo emocijas žodžiais ar piešiniais, stebi kitų jausmus, reaguoja į draugų emocijų būseną.</p> <p>❖ Suvaidina įvairias emocijų situacijas vaidmenų žaidimuose. Vaikai kelia paprastus ir asmeninius tikslus ir jų siekia, susidūrę su kliūtimis, stabteli, apmąsto savo veiklą ir elgesį.</p>

- **Ugdymo kontekstai:** grupinė veikla, individualios situacijos, konfliktų sprendimas, meninė veikla.
- **Pedagogo vaidmuo:** padeda vaikams atpažinti, įvardinti ir išreikšti emocijas, skatina empatiją.
- **Strategijos:** emocijų intelekto ugdymas, per žaidimus, diskusijas, savistaba.
- **Metodai:** vaidmenų žaidimai, emocijų kortelės, meno terapija, pasakojimai.
- **Būdai:** naudoja veidrodžius, emocijų atpažinimo užduotis, reflektuojančius pokalbius apie emocijas.

#### 4.4. JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI

Pasiekimų sritis: <i>santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinių nuostatų.</b> Vaikas mokosi užmegzti ir palaikyti teigiamus santykius, bendrauti ir bendradarbiauti.</p>	<p><b>1 žingsnis</b> Atpažįsta juo besirūpinantį suaugusį, džiaugiasi jį pamatęs. Patinka būti šalia kitų vaikų.</p>	<p>❖ Mokosi būti vienas šalia kito. Žaisti tokiais pačiais žaislais. Skatinti žaisti, bendrauti ir stebėti, kad neužsigautų. Skatinami žaisti greta.</p>
<p><b>Esminiai gebėjimai.</b></p>	<p><b>2 žingsnis</b></p>	<p>❖ Komentuoti vieno ar kito</p>

<p>Ugdosi gebėjimą dalintis, bendradarbiauti, spręsti nesutarimus, palaikyti draugiškus santykius.</p> <p><a href="#">Išimokymklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 8-9</a></p>	<p>Akivaizdžiai parodo prierašumą juo besirūpinančiu suaugusiu, mėgsta kartu žaisti, stebi, mėgdžioja. Mėgsta žaisti greta kitų vaikų.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Veikia, rizikuoja, išbando ką nors naują. Nori veikti savarankiškai, bet tikisi suaugusiojo palaikymo, pagyrimo. Ieško bendraamžių draugijos.</p>	<p>norus, emocijas, veiksmus. Paskatinti būti geranoriškais vieni kitiems.</p> <p>❖ Žaidžia žaidimus, kuriuose vaikams ką nors reikia daryti paeiliui arba keliems vienu metu. Pasirenka vietą grupėje, kurioje žaistų vienas šalia kito.</p>
	<p><b>4 žingsnis</b> Dažniausiai stengiasi laikytis suaugusiųjų nustatytos tvarkos, priima jų pagalbą, pasiūlymus. Kartu su bendraamžiais žaidžia bendrus žaidimus.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Priima su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus. Dažnai laikosi sutartų taisyklių. Sėkmingai įsitraukia į vaikų grupę ir nuolat žaidžia.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Nusiteikęs geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauja su suaugusiais. Rodo iniciatyvą bendrauti su bendraamžiais, palaiko gerus santykius.</p>	<p>❖ Naudojasi smėlio laikrodžiu, susitarimus ir kitus būdus, padedančius vaikams palaukti eilės.</p> <p>❖ Dalyvauja bendruose žaidimuose, derina savo norus su kitais. Mokosi spręsti konfliktus, naudodamas tinkamus žodžius ir veiksmus.</p> <p>❖ Dalyvauja komandinėse veiklose ir supranta jų svarbą. Bando paguosti nusiminusį draugą, išklauso kitų nuomonę, pasako savo mintis.</p>

- **Ugdymo kontekstai:** grupės bendradarbiavimas, porinės ir komandinės veiklos, konfliktų sprendimas.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina bendradarbiavimą, ugdo socialinius įgūdžius, padeda kurti pagarbius santykius.
- **Strategijos:** socialinių įgūdžių ugdymas per bendras veiklas, konfliktų sprendimo modeliavimas.
- **Metodai:** vaidmenų žaidimai, diskusijos, bendradarbiavimo užduotys, socialinių situacijų analizė.
- **Būdai:** skatina dalintis, spręsti konfliktus kalbant, rodo pavyzdį, kaip gerbti kitus.

#### 4.5. JAUTRUS SOCIALINEI IR KULTŪRINEI ĮVAIROVEI – LANKSČIAI MĄSTANTIS

Pasiekimų sritis: <i>aplinkos</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko
-----------------------------------	---------------------	----------------------------

<i>pažinimas</i>		perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas tyrinėja gamtinę ir socialinę aplinką, atranda priežasties-pasekmės ryšius.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Mokosi stebėti, tyrinėti gamtos ir socialinius reiškinius, supranta aplinkos poveikį žmogui. <a href="#">Išimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 9-11</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Domisi aplinka, sutelkia dėmesį į šalia esančius veidus, daiktus, žaislus.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Stebi ir atpažįsta savo aplinką, pažįsta ir pavadina kai kuriuos gyvūnus, daiktus, žmones.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Skiria atskirus gamtos reiškinius. Orientuojasi savo grupės, darželio, namų aplinkoje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Stebi daiktus iš skirtingų perspektyvų, pvz., arti, toli, iš priekio, iš šono, tyrinėja juos visais pojūčiais.</li> <li>❖ Išbando daiktus kaip įrankius, juos pavadindami. Tyrinėja kaip dviejų ar trijų dimensijų daiktai tinka vienas prie kito.</li> <li>❖ Stebi ir pavadina augalus ir gyvūnus, esančius ir sutinkamus artimiausioje aplinkoje, patalpose ir išėjus pasivaikščioti.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus, pasako savo vardą ir pavardę. Pastebi pasikeitimus savo aplinkoje.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Dalyvauja tyrinėjimuose, kelia klausimus apie pasaulį. Supranta orų ir metų laikų kaitą.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Domisi, kaip žmonės rūpinasi gamta. Skiria pagrindines gamtos dalis: orą, vandenį, augalus, gyvūnus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tyrinėja, kaip daiktai juda ir kaip juos pajudinti, pvz., pučiant, traukiant, stumiant, sukant, supant, skandinant. Stebi gamtos pokyčius, dienos orus, metų laiką.</li> <li>❖ Atlieka paprastus bandymus su vandeniu, smėliu, oro srautais. Išbando techniką, kuri padeda tyrinėti judėjimą pvz., ratai, skridiniai, magnetai, supynės.</li> <li>❖ Stebi augalus ir gyvūnus gamtoje, ieško jų skirtumų ir panašumų. Pasakoja apie savo pastebėjimus, dalyvauja aplinkos tvarkymo darbuose. Stebi kraštovaizdžius, artimiausius objektus.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** lauko erdvės, gamtos stebėjimai, ekskursijos, mokymosi kampeliai grupėje.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina tyrinėti aplinką, užduoda klausimus, pateikia pavyzdžius, organizuoja praktinius tyrimus.
- **Strategijos:** stebėjimas, eksperimentai, pažintiniai žygiai, sensoriniai patyrimai.
- **Metodai:** gamtos stebėjimas, tyrinėjimas per patirtį, diskusijos, klausimų metodas.
- **Būdai:** skatina apžiūrėti gamtos objektus, lyginti, tirti su lupa, stebėti metų laikų pokyčius, atlikti paprastus bandymus su vandeniu, smėliu, augalais.

## 4.6. LANKSČIAI MAŠTANTIS

Pasiekimų sritis: <i>matematinis mąstymas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi atpažinti skaičius, formas, dėsningumus, ugdomi problemų sprendimo įgūdžius.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Supranta kiekius, skaičių seką, figūras, lygina dydžius ir ieško loginių ryšių. <a href="#">Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 11-12</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Susidomi, kai parodomas kitokios formos, dydžio, spalvos daiktas, siekia jį paimti, tyrinėja.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Supranta ką reiškia vienas, dar vienas, du, daug, (parodo pirštukais, kiek metų). Stengiasi rasti tinkamos formos, spalvos daiktą.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Geba išrikiuoti daiktus į vieną eilę. Lygina daiktus pagal formą, dydį, spalvą.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Žaidžia tą patį žaidimą, su tuo pačiu žaislu. Vartojami žodžiai „yra“, „nėra“, juos palydint mimikos gestais: pritariant, linksint, šypsantis.</li> <li>❖ Ardo ir surenka daiktus, tyrinėja jų dydžių santykius, visaipt eksperimentuoja su spalvomis, dydžiais, formomis.</li> <li>❖ Sudėlioja daiktus, žaislus į dvi, tris krūveles. Varto knygeles, ieško tam tikros formos, spalvos, dydžio iliustracijų.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Pradedą skaičiuoti daiktus, lyginti daiktų grupes, vartoti kelintinius skaitvardžius ( pirmas, antras,..).</p> <p><b>5 žingsnis</b> Supranta, kad daiktų kiekis nepriklauso nuo formos, dydžio, spalvos. Skiria trikampę, stačiakampę formas.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Lygina dydžius, aukščius, ilgius. Sprendžia nesudėtingas logines užduotis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mokosi apibūdinti erdvės objektus, nurodant į juos panašius iš kasdienės patirties. Formuojasi supratimas, kad figūros forma nepriklauso nuo jos spalvos ir dydžio.</li> <li>❖ Skaičiuoja aplinkoje objektus, lygina. Žaidžia su geometrinėmis figūromis, ieško jų aplinkoje.</li> <li>❖ Atlieka užduotis, kur reikia grupuoti, rūšiuoti, sudėlioti pagal formą, dydį, aukštį, ilgį. Eksperimentuoja su skaičiavimo metodais per judriuosius žaidimus ir stalo žaidimus.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** kasdienė veikla, skaičiavimo žaidimai, konstravimas, formų pažinimas.

- **Pedagogo vaidmuo:** skatina logiškai mąstyti, pastebėti skaičius ir formas aplinkoje, mokytis per žaidimus.
- **Strategijos:** matematikos integravimas į kasdienes veiklas, praktinis skaičiavimo ugdymas.
- **Metodai:** skaičiavimo užduotys, geometrinių formų pažinimas, skaitmeninių sekų formavimas.
- **Būdai:** leidžia manipuliuoti skaičiais, naudoti įvairias priemones (kortelės, kauliukus, objektus), žaisti.

Pasiekimų sritis: <i>skaitmeninis sumanumas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinių nuostata.</b> Vaikas mokosi naudoti technologijas atsakingai ir kūrybiškai.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Supranta technologijų paskirtį, mokosi saugaus naudojimosi. <a href="#">Iš mokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 13-14</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi jų skleidžiamų garsų (pvz., kūdikių karuselė).</p> <p><b>2 žingsnis</b> Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudo, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Domisi interaktyviais žaislais. Stebi suaugusiųjų naudojimąsi technologijomis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Kartoja girdimus garsus ir judesius.</li> <li>❖ Liesdami jaučia formas, paviršiaus tekstūrą. Lavina smulkiąją motoriką.</li> <li>❖ Dalyvauja saugaus interneto veiklose, kuria skaitmeninį turinį (piešia, spalvina).</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Mėgina spausti mygtukus, naudotis planšete ar kompiuteriu. Reaguoja į vaizdus ir garsus ekrane.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Supranta pagrindines technologijų funkcijas. Žino pagrindines interneto saugumo taisykles.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Mokosi naudoti skaitmeninius įrankius kūrybai. Supranta, kad ekrano laikas turi būti ribotas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Žaisdami, tyrinėdami aplinką, vaikai naudojasi išmaniaisiais daiktais (žaislais, robotukais, išmaniaisiais rašikliais, telefonais, išmaniosiomis grindimis).</li> <li>❖ Susipažįsta ir mokosi naudotis daiktais, prietaisais (lupos, magnetai, mikroskopas, svarstyklės).</li> <li>❖ Supranta kaip naudotis technologijomis, kaip atskirti tikrą informaciją nuo netikros.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** skaitmeninės technologijos kampelis, interaktyvios veiklos grupėje, virtualios edukacinės programos, STEAM užduotys.
- **Pedagogo vaidmuo:** moko vaikus atsakingai naudotis technologijomis, ugdo kritinį mąstymą, supažindina su skaitmeninėmis priemonėmis.

- **Strategijos:** skaitmeninių įrankių integravimas į ugdymą, atsakingo naudojimosi ekranais skatinimas, praktinių gebėjimų ugdymas per interaktyvias veiklas.
- **Metodai:** Informacinių technologijų naudojimas, edukaciniai žaidimai, programavimo pradmenys.
- **Būdai:** skatina kurti ir tyrinėti virtualioje aplinkoje, aptaria interneto saugumo taisykles, įtraukia skaitmeninius edukacinius išteklius į ugdymo procesą.

#### 4.7. KOMUNIKABILUS

Pasiekimų sritis: <i>kalbų supratimas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas lavina supratimo gebėjimus, klausosi, apdoroja ir interpretuoja kalbinę informaciją.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Supranta ir interpretuoja girdimą kalbą, reaguoja į sakinines instrukcijas. <a href="#">Iš mokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 14-15</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Reaguoja į savo vardą, paprastas komandas.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Klausosi ir kalba, mimika, gestais reaguoja į suaugusiųjų ir vaikų kalbėjimą.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Klausosi trumpų pasakojimų ir dainelių. Stebi kitų kalbinę raišką, mėgdžioja ją.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Žaidžia suaugusio inicijuojamus garsų žaidimus. Klausosi įvairių aplinkos garsų, ritmų, dainelių.</li> <li>❖ Vaikai klausosi mokytojo ir kitų vaikų, būdami grupėje ir būdami vieni, tylioje aplinkoje ir triukšmingame fone.</li> <li>❖ Vaikai klausosi gyvai pasakojimų ir įrašų, įvairaus stiliaus ir turinio tekstų apie aplinką, įvykius, reiškinius.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Supranta ilgesnius pasakojimus, istorijas, gali juos atpasakoti.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja. Supranta sudėtingesnio turinio tekstus.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Supranta knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį, įvykių eigą. Supranta artimiausioje aplinkoje vartojamus kitos kalbos žodžius.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Supranta paprastus klausimus ir prašymus, nesudėtingus trumpus tekstus, pasakojamas istorijas.</li> <li>❖ Dalyvauja mokytojo siūlomose aktyviose veiklose ir kasdienės rutinos situacijose, kurios su vaiku aptariamos jų vyksmo metu.</li> <li>❖ Klausosi istorijų. Dalyvauja pokalbiuose. Žaidžia su kalba (rimuoti žodžiai, mįslės, skaičiuotės). Atlieka užduotis pagal žodines instrukcijas. Diskutuoja apie pasakojimus, istorijas.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** kasdieniai pokalbiai, pasakojimų ir knygų skaitymas, dainavimas, teatriniai užsiėmimai, daugiakalbė aplinka.

- **Pedagogo vaidmuo:** skatina aktyviai klausytis, suprasti ir interpretuoti kalbinę informaciją, moko kalbos vartojimo taisyklių.
- **Strategijos:** kalbos supratimo ugdymas per kontekstą, aktyvus klausymas, įvairių kalbinių formų pateikimas, užduotys.
- **Būdai:** skatina klausytis pasakojimų, aptarti girdėtus tekstus, atpasakoti istorijas, įsitraukti į diskusijas, naudoti vizualines priemones (kortelės, paveikslėlius) kalbos supratimui lavinti.

Pasiekimų sritis: <i>kalbinė raiška</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi aiškiai reikšti mintis, plėtoja savo žodyną ir bendravimo įgūdžius.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Lavina žodinę išraišką, turtina žodyną, mokosi aiškiai kalbėti. <a href="#">Iš kimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 16-17</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Atpažįsta artimiausios aplinkos garsus. Džiaugiasi įvairiais garsais ir ritmais.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Supranta vaikų ir suaugusiųjų kalbą apie artimiausios aplinkos objektus, reiškinius, santykius.</p> <p><b>3 žingsnis</b> 3-4 žodžių sakiniais kalba ir klausinėja apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Plečia žodinės kalbos suvokimo ir vartojimo gebėjimus, padedami kalbančiojo veido išraiškos ir gestų.</li> <li>❖ Aktyviai įsitraukia į mokytojo siūlomą veiklą, jei mokytojo kalbą lydi kūno kalba (žvilgsnis, šypsena, gestai).</li> <li>❖ Mokytojo inicijuojami įsitraukia į alternatyviąją komunikaciją, kūrybiškai naudojami gestais reikšdami emocijas ir poreikius, bendradarbiaudami.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Kalba pats sau, kalba kitam, klausinėja, užkalbina, prašo, pašaukia, kartais laikydamasis elementarių kalbinio etiketo normų.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Pasakoja trumpas istorijas. Kalba rišliais sakiniais. Supranta pokalbio taisyklės.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Geba suformuluoti klausimus. Dalyvauja diskusijose, bando reikšti savo nuomonę.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vartydami knygeles, žaisdami kortelių žaidimus, plečia vaizdinę informaciją ir rašytinių simbolių suvokimą.</li> <li>❖ Klausosi pasakų, tyrinėja paveikslėlių knygas, bando kurti pasakojimus. Vaikai vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus gimtosios kalbos žodžius.</li> <li>❖ Žaidžia žodinius žaidimus, mokosi naujų žodžių per dainas, eilėraščius, sakmes. Pasakoja savo patirtis, klausosi kitų pasakojimų, dalyvauja diskusijose.</li> </ul>

- **Ugdymo kontekstai:** kasdieniai pokalbiai, pasakų skaitymas ir sekimas, dainavimas, vaidmenų žaidimai.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina aiškiai reikšti mintis, turtina vaikų kalbos žodyną, moko klausytis ir reaguoti į kalbą.
- **Strategijos:** aktyvus klausymas, dialogo skatinimas, žodyno plėtimas per praktinę veiklą.
- **Metodai:** pasakojimai, interaktyvūs pokalbiai, eilėraščių ir dainelių mokymasis, sąkatinės kalbos lavinimas.
- **Būdai:** skatina kurti pasakojimus, apibūdinti matomus objektus, klausyti ir atpasakoti istorijas, įvardyti veiksmus.

#### 4.8. KOMUNIKABILUS – KŪRYBINGAS

Pasiekimų sritis: <i>estetinis suvokimas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi atpažinti grožį aplinkoje, mene ir kasdienėse veiklose.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Supranta spalvas, formas, garsus, kūrinių kompoziciją, estetinius elementus. <a href="#">Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 17-18</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Susidomi, trumpam sutelkia dėmesį bei rodo pasitenkinimą.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Reiškia emocijas klausydamas linksmos muzikos, dainos. Intuityviai mėgdžioja tai, kas jam patinka.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Atpažįsta kai kuriuos girdėtus muzikos kūrinius, matytus šokius, ratelius, dailės kūrinius.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Stebi ir tyrinėja aplinkos objektus ir reiškinius, patraukiančius jų dėmesį vizualinėmis savybėmis.</li> <li>❖ Stebi ir liečia aplinkos daiktus ir objektus iš skirtingų perspektyvų. Šokdami tyrinėja, fantazuoja, eksperimentuoja garsais.</li> <li>❖ Pastebi ryškias spalvas, skirtingas formas. Reaguoja į muziką, judesį, spalvų derinius.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Džiaugiasi menine veikla, nori šokti, vaidinti, pasipuošti, gražiai atrodyti.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrisi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Pastebi papuoštą aplinką, meno kūrinius ir pasako, kas jam gražu. Klausosi muzikos, išskiria jos nuotaiką, skirtingus garsus. Kuria savo estetinius darbus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Susipažįsta su spalvų deriniais, skiria pagrindines spalvas ir jų atspalvius. Klausosi muzikos, išskiria jos nuotaiką.</li> <li>❖ Stebi meno kūrinius, juos apibūdina, kalba apie spalvų, formų, garsų grožį. Kuria įvairių spalvų koliažus, tyrinėja spalvų maišymą.</li> <li>❖ Klausosi įvairios muzikos, išreiškia savo emocijas per judesius, piešinius. Moko palyginti skirtingus estetinius reiškinius - gamtos grožį, architektūrą, dailės</li> </ul>

	- piešia, lipdo, komponuoja.	kūrinius.
--	------------------------------	-----------

- **Ugdymo kontekstai:** dailės kampelis, muzikos erdvė.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina kūrybišką saviraišką, sudaro sąlygas eksperimentuoti su skirtingomis meno priemonėmis.
- **Strategijos:** estetiškos aplinkos kūrimas, meno interpretacija, skatinimas reflektuoti apie grožį.
- **Metodai:** muzikos klausymas, meninė raiška per vaizdą ir garsą.
- **Būdai:** skatina aptarti meno kūrinius, supažindina su estetiniu pasauliu.

#### 4.9. KŪRYBINGAS

Pasiekimų sritis: <i>meninė raiška</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas išreiškia save per meną, eksperimentuoja su skirtingomis technikomis.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Piešia, lipdo, konstruoja, improvizuoja, dalyvauja meninėje veikloje. <a href="#">Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 18-22</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Sutelkia žvilgsnį, nutyla, nustoja arba pradeda judėti. Žaidžia balso intonacijomis. Domisi ir džiaugiasi dailės priemonėmis, jas apžiūri, varto.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Spontaniškai žaidžia balso intonacijomis, mėgdžioja žaidinimų judesius, muzikos garsus. Keiverzoja rankų judesių piešinius.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Emocingai atliepia klausomus kūrinius, žaidžia muzikinius žaidimus, jų tekstą imituoja kūno judesiais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Domisi aplinka, garsais, bando suprasti aplinkos ir savo muzikinio čiauškėjimo sąsajas. Piešia pirštais, brauko per popierių, eksperimentuoja spalvomis.</li> <li>❖ Sutelkia dėmesį į aplinką, pradeda suvokti struktūrą, atkartoja toninius ir ritminius darinius.</li> <li>❖ Žaisdami muzikinius žaidimus, susitelkia, įsitraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Žaidžia muzikinius žaidimus, atlieka kelis nesudėtingus judesius. Eksperimentuoja dailės medžiagomis ir priemonėmis.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Piešia konkrečius objektus, žmogaus figūras, kuria spalvotus koliažus. Jaučia ritmą, išbando balso skambesį, išmėgina jį įvairiose aplinkose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tyrinėdami ir išbandydami garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, vaikai lygina, apibūdina, kategorizuoja tuos garsus.</li> <li>❖ Piešia, spalvina, lipdo įvairiomis priemonėmis. Kuria meninius darbus pasitelkdamas natūralius gamtos objektus. Judėdami mėgaujasi įvairiais judesiais.</li> </ul>

	<b>6 žingsnis</b> Kuria melodijas, improvizuoja ritmais. Dalyvauja vaidybiniuose žaidimuose. Kuria lėlių, dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką ar pasiūlytą situaciją.	❖ Groja ritminiais instrumentais, kuria muzikinius garsus iš aplinkos. Šokant atranda galimybę derinti laisvą judesį ir ritminius pratimus.
--	---	---

- **Ugdymo kontekstai:** dailės kampelis, muzikos erdvės.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina kūrybišką saviraišką, sudaro sąlygas eksperimentuoti su skirtingomis meno priemonėmis.
- **Strategijos:** meninės raiškos ugdymas per eksperimentavimą, kūrybiniai užsiėmimai, saviraiškos skatinimas.
- **Metodai:** piešimas, lipdymas, tapyba, dainavimas, judesio raiška.
- **Būdai:** pateikia įvairias dailės priemones, leidžia improvizuoti, organizuoja meninius projektus, skatina analizuoti meno kūrinius.

Pasiekimų sritis: <i>gebėjimas žaisti</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinių nuostata.</b> Vaikas lavina vaizduotę, mokosi kurti žaidimų siužetus, laikytis taisyklių, bendradarbiauti.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Mokosi laikytis paprastų žaidimų taisyklių. Dalyvauja vaidmenų žaidimuose, įsijaučia į skirtingus personažus, kuria istorijas. <a href="#">Iš mokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 26-27</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Domisi žaislais ir daiktais.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Imituoja suaugusiųjų veiklas, žaidžia simbolinius žaidimus.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Mėgina dalintis žaislais su kitais vaikais.</p>	<p>❖ Tiksliau kartoja pasisekusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti, siekti socialinio atsako.</p> <p>❖ Kuria su suaugusiais bendravimo „kalbą“ ir išgyvena bendrumo jausmą.</p> <p>❖ Žaidžia su tiksliai atrinktais žaislais (lėlėmis, mašinytėmis, gyvūneliais, indeliais ir kt.). Mokosi pasirinkti arba ir patys susikurti erdves savo žaidimams.</p>
	<p><b>4 žingsnis</b> Mokosi laikytis paprastų žaidimo taisyklių.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Kuriam sudėtingesnius siužetinius žaidimus, laikosi žaidimo taisyklių, supranta jų svarbą.</p> <p><b>6 žingsnis</b></p>	<p>❖ Pažįsta savo kūno ribas ir galimybes, veido, balso išraiškumą, išmoka inicijuoti bei palaikyti žaismingas socialines sąveikas.</p> <p>❖ Išmoka tiksliai kurti žaidimo erdves ir konstruoti sudėtingesnius žaidimo siužetus, pasitelkdami vaizduotę ir įtraukdami fantastinių elementų.</p> <p>❖ Dalyvauja vaidmenų</p>

	Išbando naujus žaidimo scenarijus, kūrybiškai improvizuoja. Žaidžia su kitais vaikais, moka derinti skirtingas žaidimo idėjas.	žaidimuose, įsijaučia į skirtingus personažus, kuria istorijas. Žaidžia su skirtingomis medžiagomis (smėlis, vanduo, konstrukcinės detalės). Tyrinėja jų savybes per žaidimą. Eksperimentuoja su žaislų paskirtimi, išbando įvairius žaidimo variantus.
--	--	---

- **Ugdymo kontekstai** : laisvas žaidimas grupėje, simboliniai žaidimai, vaidmenų žaidimai.
- **Pedagogo vaidmuo**: sudaro sąlygas laisvam ir struktūrizuotam žaidimui, skatina vaikus įsitraukti, bendrauti.
- **Strategijos**: žaidimo erdvės kūrimas, kūrybinės laisvės suteikimas, socialinių įgūdžių ugdymas per žaidimą.
- **Metodai**: vaidmenų žaidimai, simboliniai žaidimai, kūrybinis eksperimentavimas.
- **Būdai**: suteikia įvairias žaidimo priemones, įsitraukia į vaikų žaidimus kaip lygiavertis dalyvis, leidžia vaikui pačiam kurti žaidimo taisykles.

#### 4.10. KŪRYBINGAS-SĖKMINGAI BESIMOKANTIS

Pasiekimų sritis: <i>kūrybiškumas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi generuoti idėjas, spręsti problemas kūrybiškai.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Lavina vaizduotę, kuria originalias idėjas, eksperimentuoja. <a href="#">Iš mokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 23</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Pastebi ir smalsiai reaguoja į naujus daiktus, žmones, aplinkos pasikeitimus.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Tyrinėja daiktus ir žaislus, nori suprasti, kas vyksta. Atranda naujus veiksmus ir taiko juos daiktams tyrinėti.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Tyrinėja aplinką, išbando tai, ko nepatyrė. Savitai reaguoja į naują patirtį.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones: jas liečia, judina, brauko, spaudo, teplioja.</li> <li>❖ Įsitraukia į mokytojo inicijuojamas kūrybines veiklas, išbando spalvinės raiškos priemones.</li> <li>❖ Atranda spontaniškai kuriamus vaizdus, stebi, tyrinėja ir perauga į spalvinių vaizdų kūrimą - piešimą.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Pasitelkia vaizduotę, ką nors veikdamas: žaisdamas, judėdamas, pasakodamas, kurdamas.</p> <p><b>5 žingsnis</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Drąsinami, palaikomi įgyvendina savo kūrybines mintis ir idėjas, renkasi priemones, įrankius spalvinei raiškai.</li> <li>❖ Piešia ir lipdo naujus</li> </ul>

	<p>Kuria žaidimus iš paprastų daiktų. Domisi skirtingomis veiklomis, eksperimentuoja su medžiagomis.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Bando kurti savo istorijas, žaidimų taisykles. Naudoja fantaziją pasakodamas savo patirtis.</p>	<p>personažus, eksperimentuoja su spalvomis ir formomis.</p> <p>❖ Konstruoja iš įvairių medžiagų, ieško naujų sprendimų. Kuria istorijas ir pasakas, improvizuoja žaidimuose.</p>
--	---	---

- **Ugdymo kontekstai:** kūrybiniai žaidimai, eksperimentiniai projektai, meninė saviraiška.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina vaikus ieškoti netradicinių sprendimų, tyrinėti, kurti savo idėjas.
- **Strategijos:** eksperimentavimas, idėjų generavimas, skatinimas išbandyti naujus dalykus.
- **Metodai:** problemų sprendimas, kūrybiniai žaidimai, fantazijos lavinimas.
- **Būdai:** leidžia kurti laisvai be taisyklių, siūlo naujas situacijas, kelia klausimus, skatina improvizuoti.

#### 4.11. SĖKMINGAI BESIMOKANTIS

Pasiekimų sritis: <i>tyrinėjimas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi pažinti pasaulį per eksperimentavimą ir smalsumą.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Domisi, stebi, tiria ir kelia klausimus apie pasaulį. <a href="#">Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 24-25</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Liečia, stebi, tyrinėja aplinką per pojūčius.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Stengiasi išbandyti žaislus ar daiktus, stebi, kas vyksta aplinkui, rodo kitiems, ką pavyko padaryti.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais, tačiau rodo susidomėjimą, bando aiškintis, kas tai yra.</p>	<p>❖ Laiko žaidimo priemonėmis visa tai, kas yra artimiausioje aplinkoje. Tyrinėja, liečia savo kūno dalis: kojas, rankų pirštus.</p> <p>❖ Aktyviai tyrinėja aplinką, mokosi atpažinti spalvas, formas. Veiksmą kartoja keletą kartų.</p> <p>❖ Surenka ir sudėlioja daiktus, žaislus tam tikra tvarka, įvairiais būdais žaidžia su medžiagomis.</p>
	<p><b>4 žingsnis</b> Klausinėja apie gamtą, žmones, ir reiškinius. Domisi gyvūnais, augalais, skirtingomis medžiagomis.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Aktyviai dalyvauja tyrinėjimuose, kelia</p>	<p>❖ Stebi ir apibūdina daiktus, reiškinius, gamtos objektų savybes, piešia, konstruoja išsivaizduojamus daiktus.</p> <p>❖ Dalyvauja gamtos stebėjimuose, kuria hipotezes ir jas tikrina.</p>

	<p>hipotezes. Lygina objektus, pastebi skirtumus ir panašumus.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Dalyvauja bandymuose ir eksperimentuose. Savarankiškai siekia naujų žinių, domisi „kaip viskas veikia“.</p>	<p>Atlieka eksperimentus su vandeniu, šviesa, magnetais, spalvomis.</p> <p>❖ Domisi aplinkos reiškiniais, mėgina juos paaiškinti remdamasis savo patirtimi.</p>
--	---	---

- **Ugdymo kontekstai:** gamtos stebėjimai, eksperimentai, praktiniai tyrimai, lauko ir vidaus mokymosi erdvės, STEAM veiklos.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina vaikus kelti klausimus, ieškoti atsakymų, atlikti eksperimentus, domėtis priežasties - pasekmės ryšiais.
- **Strategijos:** tyrinėjimas per patirtį, eksperimentavimas, problemų sprendimas, hipotezių tikrinimas.
- **Metodai:** stebėjimai, bandymai, diskusijos, klausimų metodas, tyrinėjimo projektai.
- **Būdai:** skatina apžiūrėti objektus iš arti, lyginti, atlikti paprastus bandymus su vandeniu, magnetais, augalais, formuluoti hipotezes ir jas tikrinti, eksperimentuoti su skirtingomis medžiagomis.

Pasiekimų sritis: <i>problemų sprendimas</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinių nuostata.</b> Vaikas mokosi spręsti problemas kūrybiškai ir savarankiškai.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Ieško būdų įveikti sunkumus, kuria strategijas, tyrinėja sprendimo galimybes. <a href="#">Iš kimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 25-26</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Mėgina išspręsti kasdienes situacijas (pvz., kaip pasiekti norimą žaislą).</p> <p><b>2 žingsnis</b> Mėgdžioja suaugusiųjų sprendamas problemas. Nepavykus įveikti kliūtis, meta veiklą arba laukia pagalbos.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Imasi sudėtingesnės veiklos, keisdamas veikimo būdus bando ją atlikti pats, stebi savo veiksmų pasekmes.</p>	<p>❖ Vaikas drąsinamas įveikti kliūtis, parodoma naujų veiksmų sunkumui įveikti.</p> <p>❖ Padėti vaikui įveikti kliūtis ar sunkumus, atlikti sudėtingą veiklą, kad stiprėtų jo pasitikėjimo savimi jausmas.</p> <p>❖ Vaikas imasi pagal savo galimybes sudėtingos veiklos. Iškilus sunkumams, padrašinti.</p>
	<p><b>4 žingsnis</b> Eksperimentuoja su įvairiomis priemonėmis, bandydamas rasti tinkamiausią sprendimą.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Ieško skirtingų sprendimo būdų kasdienėse situacijose. Numato savo veiksmų pasekmes.</p>	<p>❖ Vaikas taiko problemų sprendimo būdus, bando suprasti jų pasekmes. Prisimena, kokius panašius sprendimo būdus taikė anksčiau.</p> <p>❖ Ieško alternatyvių problemų sprendimų, tyrinėja priežasties - pasekmės ryšius. Atlieka loginius galvosūkius,</p>

	<p><b>6 žingsnis</b> Logiškai samprotauja apie galimus problemų sprendimus. Bando spręsti nesutarimus žodžiais, ieškodamas kompromiso.</p>	<p>sprendžia situacijas per vaidmenų žaidimus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Kuria problemų sprendimo strategijas, samprotauja, kodėl vienas būdas veiksmingesni už kitą.</li> </ul>
--	--	---

- **Ugdymo kontekstai:** kasdienės situacijos grupėje, konfliktinės situacijos, konstrukciniai žaidimai.
- **Pedagogo vaidmuo:** padeda vaikams suprasti problemų sprendimo būdus, skatina kritinę mąstymą, palaiko vaikų savarankiškus bandymus ieškoti sprendimų.
- **Strategijos:** problemų sprendimas per praktinius pavyzdžius, skirtingų variantų paieška, savarankiškumo skatinimas.
- **Metodai:** diskusijos, situacijų analizė, vaidmenų žaidimai, eksperimentavimas, hipotezių tikrinimas.
- **Būdai:** pateikia vaikams iššūkių reikalaujančias situacijas, skatina kelti klausimus (kas būtų, jei ....?), leidžia vaikams patiems rasti sprendimus, padeda reflektuoti pasirinkimus ir įvertinti jų pasekmes.

Pasiekimų sritis: <i>mokėjimas mokytis</i>	Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos
<p><b>Vertybinė nuostata.</b> Vaikas mokosi organizuoti savo mokymąsi, kelti klausimus, reflektuoti.</p> <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Lavina smalsumą, mokosi planuoti savo mokymosi procesą. <a href="#">Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas, psl. 27-28</a></p>	<p><b>1 žingsnis</b> Reaguoja į mimiką, kalbinimą, žaislus, daiktus.</p> <p><b>2 žingsnis</b> Aktyviai domisi aplinkos daiktais - juda, norėdamas paimti, pasiekti, bando pakartoti pavykusį veiksmą.</p> <p><b>3 žingsnis</b> Veikia spontaniškai ir tikisi tam tikro rezultato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Sutelkia dėmesį į žaislus, daiktus, žmones, reaguoja kūno judesiais.</li> <li>❖ Žaidžia ir mokosi individualiu tempu. Vaikai jaučia raminantį suaugusiojo palaikymą, kai jų veiksmus palydi suaugusiojo žodis, veiksmo kartojimas.</li> <li>❖ Natūraliai įsitraukia į aplinkoje esančių daiktų ir objektų tyrinėjimą. Atranda, kad figūromis ir objektais galima manipuliuoti.</li> </ul>
	<p><b>4 žingsnis</b> Pasako, parodo, ką nori išmokti. Žaidžia kūrybiškai, siūlo žaidimų ir veiklos idėjas.</p> <p><b>5 žingsnis</b> Domisi naujais dalykais. Išbando įvairius būdus mokytis, džiaugiasi sėkme.</p> <p><b>6 žingsnis</b> Mokosi planuoti veiklas,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Kalbėdamiesi, ką veikė per dieną, savaitę, dėliodami paveikslėlius, pradeda pavadinti paros dalis.</li> <li>❖ Dalyvauja refleksijos veiklose, mokosi įsivertinti savo pasiekimus.</li> <li>❖ Domisi, kaip galima mokytis kitaip (per</li> </ul>

	išbando naujus mokymosi metodus. Analizuoja klaidas ir mokosi iš jų. Sąmoningai siekia žinių.	žaidimą, eksperimentus, stebėjimą).
--	---	-------------------------------------

- **Ugdymo kontekstai:** kasdienės veiklos grupėje, savarankiškos užduotys, refleksijos, projektinė veikla, tyrinėjimai, knygų skaitymas, praktiniai bandymai.
- **Pedagogo vaidmuo:** skatina vaikų smalsumą, padeda ugdyti savarankiškumą, moko planuoti ir vertinti savo mokymosi procesą, suteikia įrankius mokytis efektyviau.
- **Strategijos:** ugdymas per patirtį, reflektavimas apie mokymosi procesą, įgūdžių formavimasis per savarankišką veiklą, mokymosi strategijų įvairovė.
- **Metodai:** savirefleksija, tyrinėjimas, diskusijos, grupiniai projektai, veiklų planavimas ir vertinimas.
- **Būdai:** skatina vaiką kelti klausimus, ieškoti informacijos, eksperimentuoti, spręsti užduotis savarankiškai, analizuoti savo mokymosi būdus, apibendrinti ir aptarti savo pasiekimus su kitais.

## 5. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

Ugdymo pasiekimai – tai ugdymosi procese įgyti vaikų gebėjimai, žinios ir supratimas, nuostatos, apie kuriuos sprendžiame iš vaikų veiklos ir jos rezultatų. Pasiekimų vertinimo tikslas – **padėti vaikui sėkmingai ugdytis, tobulėti, bręsti kaip asmenybei**. Pasiekimų ir pažangos vertinimas padeda pritaikyti ugdymą(si) konkrečioms vaikams, jį individualizuoti, padidinti jo prieinamumą bei siekti kryptingos maksimalios kiekvieno vaiko pažangos pagal jo galimybes. Pasiekimų vertinimas – tai nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymosi ypatumus rinkimas, apibendrinimas ir panaudojimas tolimesniame ugdymo(si) procese.

Vaiko pasiekimų vertinimas yra

- objektyvus,
- informatyvus,
- visuminis,
- ugdantis vaiko pasitikėjimą savimi,
- fiksuojantis vaiko pažangą,
- pozityvus,
- jautrus ir humaniškas.

Vaiko vertinimas yra *nuolatinis procesas*. Informacija apie vaiką, jo ugdymosi ypatumus ir daromą pažangą kaupiama nuolat. Taikomi šie ugdymo pasiekimų vertinimo būdai ir metodai: stebėjimas, pokalbiai su vaiku natūralioje kasdienėje aplinkoje, vaiko veiklos ir kūrybos produktų analizė, vaizdo ir/ar garso įrašai, nuotraukos, pokalbiai su vaiko tėvais, įstaigos specialistais (meninio ugdymo pedagogu, logopedu, psichologu).

Vertinimo medžiaga (kūrybiniai darbeliai, rašytinės kalbos pavyzdžiai, auklėtojų užrašyti vaiko sakytinės kalbos, samprotavimo pavyzdžiai, klausimai, pedagogų pastebėjimai, atsiliepimai apie vaiko daromą pažangą, paties vaiko ir jo tėvų vertinimai, komentarai) kaupiama *individualiuose Vaiko pasiekimų aplankuose*. Remiantis sukaupta medžiaga vaiko pasiekimai kas mėnesį fiksuojami. Vaikų pasiekimai vertinami pagal Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašą, remiantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis. Įvertinus vaiko pasiekimus rudenį ir pavasarį užrašomos *rekomendacijos* (numatomi tikslai, uždaviniai) tolesniam vaiko ugdymui(si). Vaiko pasiekimai aptariami su tėvais, ikimokyklinio ugdymo pedagogų metodinėje grupėje.

Mokytojai nuolat taiko įvairius metodus. Stebėjimas, dokumentavimas, analizė, refleksija/taikymas, siekiant užtikrinti ugdymo kokybę ir vaiko individualių poreikių tenkinimą, atliekami laikantis individualizavimo (apie kiekvieno vaiko pasiekimus grįžtamasis ryšys teikiamas individualiai), nuoseklumo (grįžtamasis ryšys teikiamas nuosekliai, siekiant stebėti ilgalaikę vaiko pažangą ir pasiekimų augimą įvairiose srityse) ir bendradarbiavimo (apima mokytojų, vaikų tėvų (globėjų) ir pačių vaikų dalyvavimą) principais. Vaikai patys mokosi įsivertinti savo veiklos patirtis ir rezultatus. Pasiekimai fiksuojami nuolat, kai ikimokyklinio ugdymo mokytojas pastebi naujai atsiradusį ar patobulėjusį vaiko gebėjimą.

Apibendrinti visų ugdymosi sričių vaiko pasiekimai su tėvais (globėjais) aptariami individualių pokalbių metu esant poreikiui, bet ne rečiau kaip 2 kartus per metus - lapkričio/gruodžio ir gegužės/birželio mėnesiais. Specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčių mokinių pažanga ir pasiekimai aptariami su mokytojais, švietimo pagalbos specialistais.

Pasiekimų analizė suteikia galimybę nustatyti daromą pažangą, numatyti vaiko ugdymosi perspektyvas, pritaikyti ugdymo(si) procesą kiekvieno vaiko ir vaikų grupės poreikiams ir galimybėms.

Vaikui pradėjus lankyti ikimokyklinio ugdymo įstaigą, pildomas vaiko *Adaptacijos lapas*, kuriame fiksuojama, kaip vaikas elgiasi išsiskiriant su tėvais, kada ir kaip nusiramina, kaip valgo, miega, kokie ryškūs jo pasiekimai, kiek laiko trunko jo adaptacinis periodas.

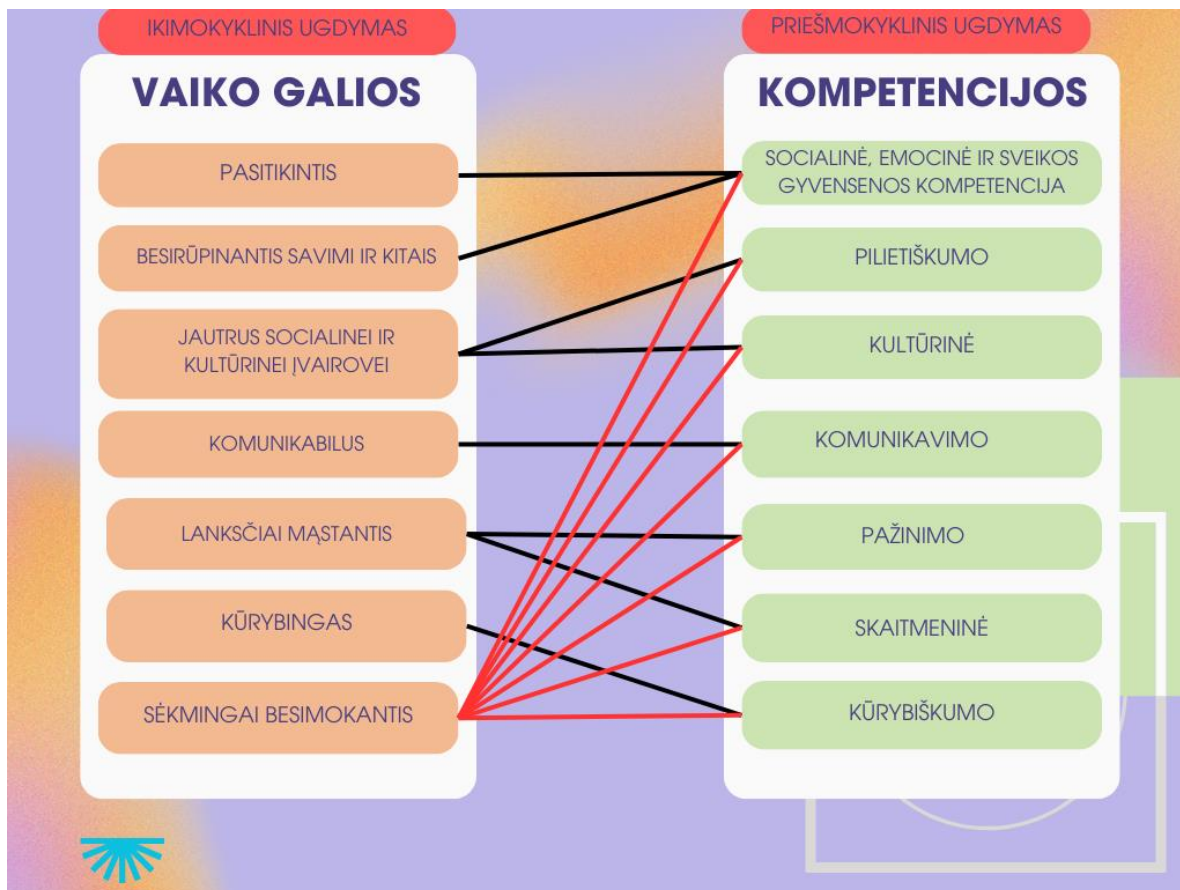
Visa vaiko vertinimo medžiaga yra konfidenciali ir neviešinama.



**4 pav.** Ugdomosios veiklos stebėjimas

Sukaupta informacija naudojama tikslingam veiklos planavimui, bendradarbiavimui su tėvais (globėjais), sklandžiam perėjimui ugdytis pagal priešmokyklinio ugdymo programą.

### **5.1. IKIMOKYKLINIO UGDYMO(SI) LAIKOTARPIU PLĖTOJAMŲ PASIEKIMŲ SRIČIŲ IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO(SI) LAIKOTARPIU PLĖTOJAMŲ KOMPETENCIJŲ DERMĖ**



**5 pav.** Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programų dermė

Ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamos pasiekimų sritys ir priešmokyklinio ugdymo(si) kompetencijos yra suderintos. Užtikrinamas nuoseklus pasiekimų sričių ir turinio augimas, siekiant, kad vaikas būtų pasiruošęs sėkmingai mokytis mokykloje.

<b>DETALŪS METADUOMENYS</b>	
<b>Dokumento sudarytojas (-ai)</b>	Šakių rajono savivaldybės administracija
<b>Dokumento pavadinimas (antraštė)</b>	Dėl pritarimo Lukšių Vinco Grybo gimnazijos ikimokyklinio ugdymo programai
<b>Dokumento registracijos data ir numeris</b>	2025-06-23 Nr. MT-266
<b>Dokumento gavimo data ir dokumento gavimo registracijos numeris</b>	-
<b>Dokumento specifikacijos identifikavimo žymuo</b>	ADOC-V1.0
<b>Parašo paskirtis</b>	Pasirašymas
<b>Parašą sukūrusio asmens vardas, pavardė ir pareigos</b>	Raimondas Januševičius Meras
<b>Parašo sukūrimo data ir laikas</b>	2025-06-23 13:56
<b>Parašo formatas</b>	Ilgalaikio galiojimo (XAdES-XL)
<b>Laiko žymoje nurodytas laikas</b>	2025-06-24 00:00
<b>Informacija apie sertifikavimo paslaugų teikėją</b>	EID-SK 2016
<b>Sertifikato galiojimo laikas</b>	2023-06-16 11:39 - 2028-06-14 23:59
<b>Informacija apie būdus, naudotus metaduomenų vientisumui užtikrinti</b>	-
<b>Pagrindinio dokumento priedų skaičius</b>	1
<b>Pagrindinio dokumento pridedamų dokumentų skaičius</b>	0
<b>Priedamo dokumento sudarytojas (-ai)</b>	-
<b>Priedamo dokumento pavadinimas (antraštė)</b>	Lukšių Vinco Grybo ikimokyklinio ugdymo programa.pdf
<b>Priedamo dokumento registracijos data ir numeris</b>	-
<b>Programinės įrangos, kuria naudojantis sudarytas elektroninis dokumentas, pavadinimas</b>	Elpako v.20250618.1
<b>Informacija apie elektroninio dokumento ir elektroninio (-ių) parašo (-ų) tikrinimą (tikrinimo data)</b>	Tikrinant dokumentą nenustatyta jokių klaidų (2025-06-26)
<b>Elektroninio dokumento nuorašo atspausdinimo data ir ją atspausdinęs darbuotojas</b>	2025-06-26 nuorašą suformavo Irena Bacevičienė
<b>Paieškos nuoroda</b>	-
<b>Papildomi metaduomenys</b>	-