



**KALESNINKŲ MYKOLO RUDZIO PAGRINDINĖS MOKYKLOS
DIREKTORIUS**

**ĮSAKYMAS
DĖL KALESNINKŲ MYKOLO RUDZIO PAGRINDINĖS MOKYKLOS
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMOS PATVIRTINIMO**

2025 m. d. Nr. V2-
Kalesninkai

Vadovaudamasi Ikimokyklinio ugdymo programos gairių, patvirtintų Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl Ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“, 46 punktu,

1. T v i r t i n u Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinės mokyklos ikimokyklinio ugdymo programą (pridedama).

2. P r i p a ž į s t u netekusiu galios Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinės mokyklos direktoriaus 2020 m. gruodžio 10 d. įsakymą Nr. V2-102 „Dėl Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinės mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos patvirtinimo“ nuo 2025 m. rugsėjo 1 d.

L. e. direktorės pareigas

Vilija Kuleš

PRITARTA
Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir
sporto ministerijos
2025-06-23 įsakymu Nr. V-664

PRITARTA
Lietuvos Respublikos
švietimo, mokslo ir sporto ministro
2025 m. birželio 23 d. įsakymu Nr.V-664

PATVIRTINTA
Kalesninkų Mykolo Rudzio
pagrindinės mokyklos direktoriaus
2025 m. d. įsakymu Nr.

KALESNINKŲ MYKOLO RUDZIO PAGRINDINĖS MOKYKLA

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

2025 m.

TURINYS

Ivadas.....	3
1. Bendrosios nuostatos.....	3
1.1 Informacija apie švietimo įstaigą.....	3
1.2 Vaikai ir jų poreikiai.....	3
1.3 Mokytojai ir kiti specialistai.....	4
1.4 Regiono ir švietimo teikėjo savitumas.....	4
1.5 Sąveika su šeima.....	5
1.6 Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si).....	6
1.7 Ugdymą(si) grindžiančios vertybės.....	6
2. Ikimokyklinio ugdymo(si) principai.....	7
3. Tikslas, uždaviniai, ugdymo(si) rezultatai.....	7
4. Ugdymo(si) turinys, procesas ir aplinkos.....	9
5. Vaikų ugdymo(si) pažanga, ugdymosi tęstinumas.....	39
6. Naudota literatūra ir šaltiniai.....	40

IVADAS

Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinės mokyklos ikimokyklinio ugdymo programa (toliau programa) parengta, atsižvelgiant į šiandienos vaikų poreikius, tėvų lūkesčius ir mokyklos bendruomenės pasiūlymus. Programa parengta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis, patvirtintomis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142, Ikimokyklinio ugdymo programos gairių pakeitimu, patvirtintu Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2024 m. vasario 5 d. įsakymu Nr. V-131, Švietimo aprūpinimo standartais, patvirtintais Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2024 m. gruodžio 4 d. Nr. V-1374 ir kitais ikimokyklinį ugdymą reglamentuojančiais teisinais bei norminiais aktais.

1. BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. Informacija apie švietimo įstaigą:

Pavadinimas: Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinė mokykla. Mokykla įregistruota Juridinių asmenų registre, kodas 191411927.

Mokykla įsteigta 1992 m. rugsėjo 1 d.

Teisinė forma: biudžetinė įstaiga.

Mokyklos savininkas – valstybė.

Mokyklos priklausomybė – valstybinė mokykla.

Mokyklos savininko teises ir pareigas įgyvendinanti institucija – Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija (toliau – Savininko teises ir pareigas įgyvendinanti institucija), adresas A. Volano g. 2, 01124, Vilnius. Identifikavimo kodas 188603091.

Mokyklos grupė – bendrojo ugdymo mokykla.

Mokyklos tipas – pagrindinė mokykla.

Mokykloje vykdomos ikimokyklinio, priešmokyklinio, pradinio, pagrindinio ugdymo programos.

Adresas: Parko g. 18, Kalesninkų k., LT-17185, Šalčininkų r., el. p. rastine@rudziomokykla.lt.

Mokyklos internetinis puslapis: www.rudziomokykla.salcininkai.lm.lt.

1.2. Vaikai ir jų poreikiai

Programa sukuria prielaidas užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių poreikių tenkinimą ir turtinimą, vaiko individualių galių plėtotę, kiekvieno vaiko pažangai, sukurti lygias galimybes įvairių poreikių vaikams:

- žaidimo poreikis – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaikų veiklos, nelygstama vertė. Nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus;
- saugumo poreikis – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai glojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdant vaikus rūpinamasi ne tik užtikrinti jų saugumą, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu;
- draugysčių poreikis – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;
- komunikavimo poreikis – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniais ir pan.). Vaikams

sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemonės ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;

- pažinimo džiaugsmo poreikis – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti. Taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis vaikai kuria ir perkuria savo teorijas apie pasaulį;
- kūrybinės saviraiškos poreikis – tyrinėti ir atrasti unikalios savo kūrybinės galios per įvairias veiklas. Kuriamos ir spontaniškų, ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių;
- pagarbos ir savigarbos poreikis – vaikams būtina jausti, kad yra gerbiami. Savigarba yra vienas iš esminių žmogaus brandumo ir psichinės sveikatos požymių. Kai gerbiama vaiko asmenybė, susiklosto pastovi aukšta savigarba, toks žmogus gerbia pats save, labiau vertina, gerbia kitus, aplink save sukuria sąžiningumo, atsakingumo, atjautos ir meilės atmosferą, pats jaučiasi svarbus ir reikalingas.

Mokykloje puoselėjamas kiekvieno vaiko individualumas, savitumas, pasitikėjimas savo jėgomis, skatinama įvairiapusė raiška. Ugdytiniais, esant poreikiui, teikiama kvalifikuota specialistų pagalba. Vaikų ugdymas(is) yra nuolatinis vidinių galių plėtojimas naujų patirčių pagrindu.

1.3. Mokytojai ir kiti specialistai

Visi ugdytojai (ikimokyklinio ugdymo mokytoja, meninio ugdymo mokytojas, socialinė pedagogė, logopedė, visuomenės sveikatos priežiūros specialistas) kvalifikuoti, turi aukštąjį išsilavinimą, integruoto ugdymo bei komandinio darbo praktiką.

Mokytojai nuolat kelia savo kvalifikaciją seminaruose, dalijasi gerąja darbo patirtimi su mokyklos bendruomene organizuodami atviras veiklas, šventes, pramogas, įsitraukdami į mokyklos bendruomenės veiklą, vykdomus projektus.

Teikiama pedagoginė – psichologinė pagalba: Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinėje mokykloje veikia vaiko gerovės komisija, sudaryta sutartis su Varėnos rajono pedagogine psichologine tarnyba, kuri teikia kvalifikuotą specialiąją, pedagoginę, psichologinę pagalbą vaikams, konsultacinę pagalbą mokytojams ir tėvams.

1.4. Regiono ir švietimo teikėjo savitumas

Mokykla įsikūrusi Šalčininkų rajono Kalesninkų gyvenvietėje. Kalesninkų seniūnijos gyventojų tautinė sudėtis labai įvairi, didžiąją dalį sudaro baltarusiai ir lenkai. Ugdytinių tarpe vyrauja vaikai iš tautinių mažumų šeimų, dažnai vaikai į mokyklą ateina prastai mokėdami ar visai nemokėdami lietuvių kalbos.

Gyvenvietę supanti graži gamta paveikia ir ugdymo programos turinį. Kalesninkų krašto geografiniai ir istoriniai ypatumai, sudaro galimybę pilietinės bei tautinės vaiko kompetencijos ugdymuisi. Nagrinėjant ekologines, gamtosaugines temas, vaikams organizuojamos edukacinės išvykos ir pažintis su Kalesninkų krašto gamtovaizdžiais. Vaikai daug laiko praleidžia gamtoje, mokosi ją tausoti ir saugoti. Gamtoje tyrinėja, eksperimentuoja, ieško ir atranda atsakymus į daugelį klausimų. Ugdymo aplinka kuriama taip, kad tenkintų kiekvieno vaiko poreikius, ugdytų jo gebėjimus, skatintų kaupti naują patirtį, išbandyti įvairias veiklos formas ir pažinimo būdus. Siekiama, kad aplinka skatintų vaiką aktyviai veikti, tyrinėti, pažinti, pasitikėti savo gebėjimais. Vaikas pats yra aktyvus aplinkos kūrėjas. Mokykloje didelis dėmesys skiriamas ekologijai ir sveikatos stiprinimui. Mokyklos teritorijoje yra įrengtas šiltnamis, kuriame nuo ankstyvo pavasario yra auginamos vaikų sėjamos daržovės, taip pat sveikatos stiprinimui yra įrengta lauko žaidimų aikštelė bei įkurtas sporto kambarys, didelė sporto salė su šiuolaikišku inventoriu.

Siekiant stiprinti vaikų sveikatos kompetencijos ugdymąsi bendradarbiaujama su Šalčininkų visuomenės sveikatos biuru. Šios įstaigos specialistai nuolat dalyvauja ugdymo procese, bendrauja su vaikais ir jų šeimomis aktualiomis sveikatos saugojimo ir stiprinimo temomis. Sisiteminė ir

ilgalaikė programinė veikla užtikrina darnų ryšį tarp sveikatos, išsilavinimo ir vystymosi. Nuo 2019 m. balandžio 30 d. Nacionalinio sveikatą stiprinančių mokyklų tinklo ir aktyvių mokyklų veiklos koordinavimo komisijos pripažinta sveikatą stiprinančia mokykla, o 2020 m. birželio 10 d. įvertinus veiklą - aktyvia mokykla. Įstaigoje kuriama fizinė aplinka, skaitinanti fizinį aktyvumą bei formuojanti sveikos gyvensenos įgūdžius.

Kuriant palankias sąlygas šiuolaikinio vaiko ugdymosi poreikių ir interesų tenkinimui, informatiniam/inžineriniam ugdymui, ugdymo procese integruojama STEAM ugdymosi metodika. Kuriami STEAM gebėjimus ugdantys kontekstai: mokyklos teritorijoje ir už jos ribų vaikai ne tik atranda, tyrinėja, susipažįsta su pasauliu, bando suprasti, kas, kaip ir kodėl vyksta aplinkui, bet ir mokosi spręsti problemas, ugdo(si) ir lavina iniciatyvumo, kūrybiškumo gebėjimus. Tradicinės veiklos vis dažniau keičiamos į eksperimentų ir tyrimų laboratoriją lauke, parke ar kitose netradicinėse erdvėse, kur ugdytiniai aktyviai savarankiškai veikia, naudodami įvairias priemones tyrinėja, ieško atsakymų. Leidžiant vaikams žaisti natūralioje aplinkoje (liesti augalus, stebėti juos per padidinamąjį stiklą, mikroskopą, auginti ir prižiūrėti daržoves, gėles) žadinamas mažųjų smalsumas ir noras tobulėti dar daugiau žinoti. Ugdymo turinys, praturtintas inovatyviomis STEAM priemonėmis, suteikia galimybę ugdyti smalsų, kūrybišką, gebantį bendradarbiauti sprendžiant problemas, vaiką.

Į ugdymo procesą integruotos inovatyvios ugdymosi priemonės: planšetės, edukacinės bitutės-robotai „Bee-Bot“, edukaciniai kilimėliai, šviesos lentos, kvapai vaikų uoslės lavinimui, lauko termometrai, padidinimo stiklai ir lupos, įvairios pipetės, indai stebėjimams, eksperimentams ir tyrinėjimams, įvairūs konstruktoriai ir kitos tikslingos STEAM priemonės bei edukacijos, sudarančios galimybę ugdytiniais eksperimentuoti, atrasti, skatinant aktyvų veikimą patirtinėse veiklose, pasitelkiant mokslinius metodus, kurie formuoja tvarią mąstyseną.

Mokykloje įrengtas sensorinis kambarys, speciali erdvė, sukurta vaikų emocinei ir jutiminei gerovei stiprinti. Įrengti įvairūs sensoriniai elementai: šviesų projektoriai, švelnūs ir šurkštūs paviršiai, garso terapijos įranga, kvapų difuzoriai ir kitos priemonės, kurios padeda lavinti pojūčius ir ugdo savireguliacijos įgūdžius. Sensorinis kambarys ypač naudingas vaikams, turintiems sensorinių ar emocinių sunkumų.

1.5. Sąveika su šeima

Tėvų (globėjų) lūkesčiai vaiko ugdymui yra nevienodi. Vieniems tėvams aktualu, ugdymo kokybė, kad būtų plėtojami jo gabumai ir talentai, kiti tėvai labiau tikisi meilės vaikui ir geros vaiko savijautos, dar kiti tikisi pagalbos įveikiant vaiko socialines ir pažinimo problemas. Šeimos, kurių tėvai kalba skirtingomis kalbomis tikisi, kad vaikas bus pasirengęs ugdytis priešmokyklinėje grupėje lietuvių ugdomąja kalba. Mokyklos bendruomenė siekia patenkinti tėvų lūkesčius rengiant vaiką priešmokykliniam ugdymui lietuvių ugdomąja kalba, aktyviai bendradarbiaudami su tėvais įtraukia juos į mokyklos veiklą ir ugdymo procesą, perima šeimos patirtį ir drauge ieško darnių ugdomojo poveikio vaikui priemonių. Ikimokyklinio ugdymo mokytoja tėvams (globėjams, rūpintojams) reikiamą informaciją perduoda telefono skambučiu, žinute arba per bendrą tėvams sukurta messenger grupę. Kiekvieną dieną tėvai turi galimybę susipažinti su vaiko pasiekimais, pavartyti vaiko darbėlių aplanką, sužinoti kitą juos dominančią informaciją.

Tėvams svarbu, kad vaikams būtų sudarytos geros visapusiško ugdymo(si) sąlygos, kad būtų tenkinami specialieji ir išskirtinių gebėjimų turinčių vaikų poreikiai, teikiama specialistų pagalba, tinkama vaikų priežiūra ir maitinimas, vaiko saugumo ir sveikatos užtikrinimas, vaiko mokėjimas bendrauti su bendraamžiais ir su suaugusiais, savarankiškumas, pasirengimo mokyklai svarba ir pan.

Tėvai padeda organizuoti ugdymo procesą:

- Dalyvaudami įstaigos gyvenime (renginiai, šventės, projektai, tyrimai, parodos, išvykos, atvirų durų dienos, projektai).
- Padėdami arba patys organizuodami kasdieninę veiklą grupėje.
- Veikdami kūrybinėse vaikų ir tėvų dirbtuvėse.

1.6.

Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Vaiko ugdymas – jo prigimtinių poreikių tenkinimas ir kompetencijų plėtotė per kūrybingą vaiko ir pedagogo sąveiką, sėkmingai modeliuojant ir veiksmingai įgyvendinant vaikų ugdymo turinį. Dėmesio centre – vaikas, jo poreikiai, saviraiška.

Programos pagrindą sudaro humanistinė filosofija, Montessori pedagogikos bei etnokultūrinio ugdymo elementai kurie apibrėžia vaiko sveikatos puoselėjimo, saviraiškos ir savirealizacijos galimybių svarbą ugdymo(si) procese. Šiuo požiūriu vaikas yra savo tobulėjimo, saviugdų proceso subjektas. Kiekvienas ugdytojas turi būti ir ugdytinis, o kiekvienas ugdytinis – ugdytojas. Ugdytojas ir ugdytinis mokosi vienas iš kito nebijant suklysti, draugiškai bendradarbiaujant.

Humanistinės filosofijos ir vertybinių nuostatų formavimas(sis) integruojamas į visą ugdymo(si) turinį. Vaikas mokosi pažinti save ir supantį pasaulį: atranda santykį su savimi ir kitais bendruomenės nariais, su gamta, etniniu paveldu, savitu būdu.

Programos nuostatos orientuotos į vaiko poreikio turėti geras socialines, edukacines sąlygas tenkinimą, atliepiamos esminės universalios dizaino mokymuisi (toliau UDM) prieigos nuostatos. Mokykloje vyrauja į vaiką orientuotas ugdymas, kuris nulemia ugdymo inovacijų įgyvendinimo kryptį. Kiekvieno vaiko raida ir ugdymasis pasižymi unikaliais bruožais, todėl tikime jog kiekvienas vaikas yra unikalus, be galo kūrybiškas ir jo potencialas turi būti atrastas kuo ankstesniame amžiuje tolimesniam jo tobulėjimui. Mokykloje mokytojas pasitiki vaiko natūraliomis galiomis augti ir ugdytis, kuria įtraukiančias erdves ir turinį prigimtiniams galioms plėtotis, pripažįsta ir gerbia skirtynes, pasiekimų įvairovę, kuria galimybes skleisti vaikų individualumui. Vaikų ugdymuisi sudaromos galimybės jausti, liesti, tyrinėti, atrasti, pažinti, norėti daugiau, siekti, žavėtis, gerbti, mokėti nurimti. Mokytojai paremia vaikų iniciatyvas, parinkdami jiems aktualų turinį ir veiklas. Vaikams aktyviai veikiant integruojamas fizinis, emocinis, socialinis ir pažintinis ugdymasis. Kiekvienas vaikas aktyviai mokosi, daugelį dalykų atranda pats, savu būdu ir laiku.

1.7. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Programoje pateikiamos pamatinės vertybės, kuriomis grindžiamas visas Programos turinys. Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

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

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

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

2. IKIMOKYKLINIO UGDYMO(SI) PRINCIPAI

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

Ikimokyklinio ugdymo principai:

1. ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas. Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesusplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį;

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

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

4. 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;

5. 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;

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

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

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

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

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

11. šeimos ir mokyklos partnerystės principas. Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų

3. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

Ikimokyklinio ugdymo tikslas – atsižvelgiant į vaikų prigimtines galias, patirtį, poreikius, šeimos ir bendruomenės susitarimus, kurti lanksčius edukacinius kontekstus, įgalinančius vaikus

išsiugdyti pasitikėjimo, rūpinimosi savimi ir kitais, kultūrinio ir socialinio jautrumo, komunikavimo, lankstaus mąstymo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis pradmenis.

Įgyvendindant programą užtikrinamos lanksčios ugdymo(si) sąlygos, kurios skatina tiksle nusakytų vaikų galių auginimą ir padeda vaikams tapti: pasitikintiesiems; besirūpinantiems savimi ir kitais; jautriems kultūrinei ir socialinei įvairovei; komunikabiliems; lanksčiai mąstantiems; kūrybingiems; sėkmingai besimokantiems.

Uždaviniai tikslui pasiekti:

1. atpažinti kiekvieno vaiko prigimtines galias bei ugdymo(si) poreikius, kylančius iš jo raidos tarpsnio bei individualių raidos ypatumų, prigimtinių gebėjimų ir sociokultūrinės aplinkos;

2. į vaiką ir jo vertybių ugdymą orientuotame, integraliame visuminiame ugdymo(si) procese tikslingai taikyti vaiko ir mokytojo sąveika grindžiamas pedagogines strategijas bei ugdymo(si) priemones, taip sukuriant lanksčią ir ugdymą(si) stimuliuojančią ugdymo(si) aplinką ir kontekstus;

3. organizuoti ugdymą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymo(si) metodus (tyrinėjimus, mokymąsi per judesį, pažintines išvykas, ir kt.), pripažįstant žaismę ir kasdienį vaiko gyvenimą grupėje kaip pagrindinę ugdymo(si) formą;

4. taikyti universalios dizaino mokymuisi (toliau UDM) prieigą, kaip visų vaikų ugdymo(si) sėkmės prielaidą;

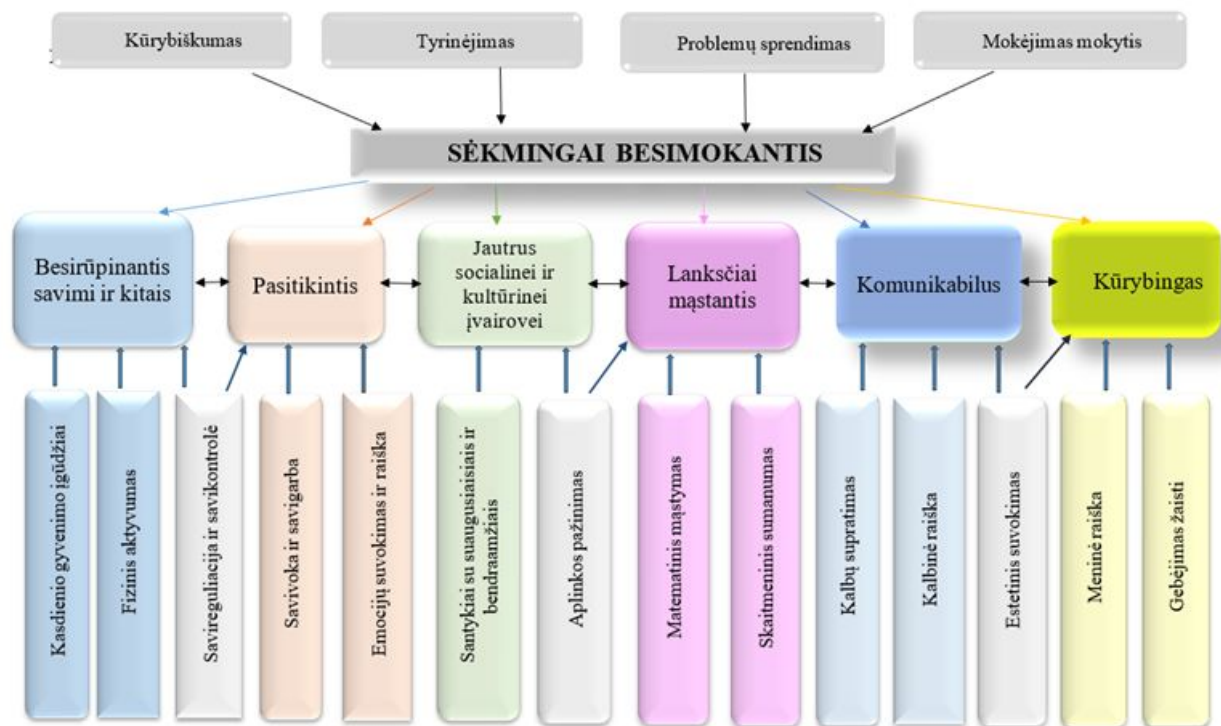
5. taikyti ir kurti judraus ugdymo(si) ir tyrinėjimą skatinančius kontekstus, siekiant suteikti vaikams pasimėgavimo ugdymo(si) procesu jausmą, bei sėkmingai įtraukti visus vaikus į veiklą;

6. siekiant užtikrinti sėkmingą kiekvieno vaiko ugdymo(si) procesą, sudaryti galimybę vaikams skirtingais būdais pademonstruoti daromą pažangą ir juos sistemingai fiksuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais);

7. kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais ir kitais švietimo, švietimo pagalbos paslaugų teikėjais bei socialiniais partneriais.

Ugdymo(si) rezultatai

Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Ugdymų sritys siejamos su vaiko pasiekimų sritimis ir vaiko galiomis, siekiant išugdyti besirūpinantį savimi ir kitais, pasitikintį, jautrų socialinei ir kultūrinei įvairovei, lanksčiai mąstantį, kūrybingą, komunikabilų ir sėkmingai besimokantį vaiką (1 pav.).



1 pav. Ugdymo(si) sričių sąsaja su pasiekimų sritimis ir vaiko galiomis

4. UGDYMO TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Mokyklos pasirinkti kontekstai, kurie taikomi ugdymo(si) procese:

- universalus dizaino mokymuisi kontekstas** – universalus dizaino mokymuisi kontekstas apima lanksčios ir visiems vaikams prieinamos ugdymo aplinkos kūrimą bei efektyvų proceso užtikrinimą. Tai reiškia, kad nepaisant vaikų amžiaus, socialinių, kultūrinių, kalbinių ar sveikatos skirtumų, jiems visiems suteikiamos vienodos galimybės žaisti, patirti ir mokytis. Tokia ugdymo aplinka skatina vaikų emocijas, pritraukia jų dėmesį ir įtraukia į prasmingą veiklą. Vaikai turi galimybę pasirinkti tyrinėjimo, pažinimo ir dalyvavimo būdus, veikti savo tempu ir pagal savo galimybes, mokymdamiesi vieni iš kitų. Jie gali laisvai rinktis veiklas ir priemones, siekdami numatyto rezultato, o tai skatina juos turėti savo ketinimų, idėjų, jas kryptingai įgyvendinti ir suprasti savo mokymosi ar žaidimo metodus. Vaikai su specialiaisiais ugdymosi poreikiais jaučiasi lygiaverčiais dalyviais ir kartu mokosi suprasti bei veikti įvairialypėje bendruomenėje. Grupėse įrengtos skirtingos mokymosi, žaidimų zonos, kuriose vaikai gali dirbti individualiai, poromis arba grupėse.
- žaismės kontekstas** – siekiama išlaikyti kasdinių veiklų žaislingumą, kuriant džiaugsmą ir nuostabą tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant bei dalijantis potyriais. Šis kontekstas atliepia vaiko žaislingą savęs ir pasaulio suvokimą, skatina žaisti per judesius, pojūčius, emocijas, kalbą, vaizduotę ir mintis. Eksperimentuojama veikiant tiek tuščioje, tiek daiktinėje erdvėje, atrandant, kad žaidimas gali kilti iš „nieko“, net ir mintyse. Palaikomi netikėti vaikų būdai suprasti, tyrinėti ir improvizuoti, priimamos jų įvairios teorijos apie pasaulį, kurios įkvepia tęsti paieškas. Mokytojas jautriai pastebi vaikų žaismę veiklos metu, ją atliepia, pratęsia ir kokybiškai papildo, įtraukiant kitus vaikus;
- judraus patirtinio ugdymosi kontekstas** – siekiama skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį aktyvumą, didinant įvairias galimybes mokytis. Įdomias ir prasmingas ugdymo situacijas kuria vidinės ir išorinės aplinkos derinimas, mobilių įrenginių naudojimas bei pritaikymas, skatinant vaikus tyrinėti judesius ir aktyviai dalyvauti įvairiose ugdymo(si) srityse.

Naudojama tiek natūrali, tiek dirbtinai sukurta aplinka, papildyta įranga ir priemonėmis, sukuriant edukacines erdves, kurios skatina vaikus judėti, siūlo iššūkius ir saugią riziką. Tai sudaro prielaidas subalansuotam ugdymui tiek viduje, tiek lauke;

- **kultūrinių dialogų kontekstas** – vaikai ugdymo įstaigoje dalyvauja įvairialypiuose kultūriniuose kontekstuose, tai padeda jiems kurti savo individualų tapatumą ir dalyvauti vaikų subkultūrose bei artimos ir tolimesnės aplinkos kultūrų kūrime. Įstaigos aplinka tampa erdve nuolatinėms socialinėms ir kultūrinėms sąveikoms bei patirčiai, susipažįstant su šeimos, įstaigos grupės, kaimynystės, regiono, etninės grupės, šalies ir globalaus pasaulio kultūriniais ypatumais bei vertybėmis. Įstaigos aplinkoje matomi įvairių kultūrų ženklai ir simboliai, sukurti kelionių kampeliai ir išbandomos skirtingos kultūrinės raiškos formos. Tai ugdo pozityvų požiūrį į įvairovę ir skirtingumą.

- **kalbų įvairovės kontekstas** – norint sukurti ir palaikyti aplinką, palankią įvairiems vaikų komunikacijos būdams bei žodinei ir nežodinei raiškai, svarbu atsižvelgti į kalbų įvairovę ir skatinti teigiamą požiūrį į skirtingas kalbų formas. Panaudojama grupėje esanti kalbų įvairovė, socialiniai tinklai, skaitmeninės technologijos, vizualinės ir garsinės priemonės, padedančios pažinti kalbų pasaulį ir ugdyti kalbą, taip pat kasdienės komunikacinės situacijos tiek vidaus, tiek lauko aplinkose;

- **tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas** – siekiama atliepti vaikų prigimtiniį smalsumą, įtraukiant juos į aplinkos tyrinėjimą, kuris skatina giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, bei atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Kuriamas kontekstas, kupinas žaismės ir atviras iššūkiams, suteikiantis daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų paieškoms ir tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams. Įrengiamos vidaus ir lauko edukacinės erdvės bei lauko tyrinėjimo laboratorijos su įvairiais tyrinėjimo objektais, priemonėmis ir medžiagomis. STEAM veiklos ir vaikų stebinių fiksavimo priemonės padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus ir patirti aplinkos objektų bei reiškinių įvairovę;

- **realių ir virtualių aplinkų kontekstas** – siekiama praplėsti realybės kontekstus alternatyviomis skaitmeninėmis galimybėmis, kad vaikai galėtų patirti ir pažinti, ugdant jų skaitmeninį sumanumą ir informatinį mąstymą. Kuriamos sąveikos tarp realios ir virtualios aplinkos, saikingai ir saugiai įtraukiant skaitmenines priemones bei įrangą. Prioritetas teikiamas realių objektų ir reiškinių tyrinėjimui, kūrybiškumui ir socialinėms sąveikoms. Naudojamos skaitmeninės priemonės, skatinančios savivaldį mokymąsi, įvairi vaizdo ir garso įvesties bei išvesties įranga suteikia vaikams galimybę pamatyti nematomus procesus realioje aplinkoje, perkelti realius objektus į skaitmeninę erdvę, tyrinėti taisyklių ir laisvės ribas, spręsti problemas ir įveikti iššūkius;

- **kūrybinių dialogų kontekstas** – modeliuojant kūrybinių dialogų kontekstą, kuriama aplinka, kuri skatina vaizduotę, smalsumą ir nuostabą, akcentuojant kūrybos procesą. Vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, kūrybos džiaugsmą ir pasididžiavimą, įveikę kūrybinius iššūkius. Aplinkos estetika ir įvairovė suteikia vaikams galimybę tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti įvairius būdus įgyvendinti kūrybines idėjas ar spręsti problemas, pasirinkti alternatyvias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti. Dinamišką kūrybos procesą palaiko mokytojas kūrėjas, sudarydamas sąlygas vaikams laisvai ir spontaniškai veikti.

Ugdymo(si) turinys apima šias vaiko raidą skatinančio visuminio ikimokyklinio ugdymo(si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“, kurių įgyvendinimas siejamas su vaikų pasiekimų vertinimu:

Ugdymosi sritis „MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“				
<i>Pasiekimų sritis</i>	<i>Vertybinė nuostata</i>	<i>Iki 3 m.: siekiame 3 žingsnio pasiekimų</i>	<i>3-6 m.: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
	<i>Esminis gebėjimas</i>			
KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI	Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.	- Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. - Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną kitą daiktą. - Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	- Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. - Taisyklingai plaunasi rankas. - Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. - Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitinais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti kasdienius gyvenimo įgūdžius, fizinį aktyvumą, savivoką ir savigarbą, savireguliaciją ir savikontrolę. Ugdymosi veiklos skatina ugdytis emocijų suvokimo ir raiškos, tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo, mokėjimo mokytis gebėjimus.
	Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.			
FIZINIS AKTYVUMAS	Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus	Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba	Ištvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį,	

VUMAS	Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas.	peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. - Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. - Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.	į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.“	
SAVIVOKA IR SAVIGARBA	Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	- Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. - Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis - Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	- Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. - Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. - Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	
SAVIREGULIACIJ	Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.	Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas	Pats taiko įvairius nusiramavimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems.	

A IR SAVIKONTROLĖ	Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. • Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. • Pradedą laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	• Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. • Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeikių, kad neskaudintų kitų. • Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. • Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	
EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. 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.	• Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradedą vartoti emocijų pavadinimus. • Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	• Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. • Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	
PROBLEMŲ SPRENDIMAS	Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsversto ir pasirenka tinkamus konkrečiai	• Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. • Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. • Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	• Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. • Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradedą problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. • Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. • Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	

	situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.			
TYRINĖJIMAS	Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.	• Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. • Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. • Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatą rodo kitiems.	• Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. • Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. • Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	
	Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.			
KŪRYBINGUMAS	Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	• Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. • Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atradamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. • Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	• Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. • Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. • Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	
	Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.			

GEBĖJIMAS ŽAISTI	Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. • Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. • Kartodamas veiksmus žaidžia vieną išiminsį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. • Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	• Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. • Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. • Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	
	Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.			
MOKĖJIMAS MOKYTIS	Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	• Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. • Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. • Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	• Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmolti. • Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. • Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. • Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmolti.	
	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.			

Taikomi metodai ir būdai:

- patirtinė veikla (pačiam pajauti, išbandyti, sukurti, atrasti, apmąstyti);
- jungtinės veiklos, jungtinio dalyvavimo su vaikais būdai („mąstymas kartu“, visų darbų darymas kartu su vaiku, projektai, organizuojant pvz. vaikų vasaros sveikatinimo stovyklas, Sveikatiadą, šeimų sporto šventes ir kt.);
- įsiterpimo į vaikų žaidimą būdai, nesugriaunantys autentiško vaikų žaidimo (mokymosi vienam iš kito skatinimas; jungtinis dėmesys; parama, sprendžiant problemas ir kt.), plėtojamas naratyvinis žaidimas;
- refleksijos ir savirefleksijos skatinimo būdai (savo praeities ir ateities refleksija; veiklos ir jos rezultatų refleksija ir interpretavimas; mokymosi refleksija ir kt.);
- situacijos, atvejo ar svarbaus įvykio metodas (išsakyti įspūdžius; apmąstyti iš įvairių perspektyvų, atskirti faktus, nuomones, priežastį, pasekmes;
- diskutuoti, įžvelgti teigiamus ir neigiamus aspektus ir kt.

Mokytojo vaidmuo, taikomos strategijos: • organizuojant veiklą modeliuoja situacijas, kuriančias įtraukiantį socialinį emocinį kontekstą, iššūkius, provokacijas vaikams; • keliami atviri klausimai, skatinantys tyrinėti, mąstyti, kurti, įveikti iššūkius, reflektuoti, plėtojant ugdančiuosius dialogus su vaikais; • ugdymo procese stebimas vaikų emocinis atsakas į ugdomąją veiklą, atsižvelgiama į vaikų emocijas organizuojant ir planuojant tolesnį ugdymą; • mokytojas padeda vaikams įgyti įvairių įgūdžių, teikia pagalbą, kai to reikia, ir skatina savarankiškumą. Ugdymo(si) kontekstais siekiama provokuoti atradimus, sudarant sąlygas laisvai ir spontaniškai vaiko veiklai. Naudojami judraus patirtinio ugdymosi, žaismės, universalaus dizaino mokymuisi kontekstai. Tai padeda pasiekti: įtrauki aplinka, probleminis mokymas, kūrybiniai projektai, meninės veiklos, kasdieninės situacijos lauko ir vidaus aplinkose.				
Ugdymosi sritis „AŠ IR BENDRUOMENĖ“				
<i>Pasiekimų sritis</i>	<i>Vertybinė nuostata, esminis gebėjimas</i>	<i>Iki 3 m.: siekiame 3 žingsnio pasiekimų</i>	<i>3-6 m.: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
SAVIVOKA IR SAVIGARBA	Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.	• Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. • Siekia savarankiškumo: „aš pats“. • Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. • Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. • Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	• Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. • Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. • Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti vaikų savivoką ir savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją ir kontrolę, santykius su suaugusiais ir vaikais, socialinį ir kultūrinį supratingumą. Ugdymosi veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus.
	Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.			
SAVIREGULIACIJ	Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.	• Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas	• Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems.	

A IR SAVIKONTROLĖ	Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. • Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. • Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. • Pradedą laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	• Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeikių, kad neskaudintų kitų. • Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. • Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	
SANTYKIAI SU SUAUGUSIAISIAIS IR BENDSRAAMŽIAIS	Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	• Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. • Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradedą suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamas bendrai.	• Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. • Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradedą tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. • Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. • Supranta, kad gyvendamas grupėje turi susitarti dėl visiems priimtino elgesio. • Suvokia savo veiksmų akivaizdžias pasekmes sau, kitiems ir visai grupei.	
AP LI NK	Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	• Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius,	• Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. • Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir	

OS PAŽINIMAS	Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.	rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). • Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). • Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. • Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. • Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. • Išvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. • Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Išvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. • Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ja rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. • Pradeda jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	
EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamai,	• Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. • Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	• Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. • Pradeda kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų	

	kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.		raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	
PROBLEMŲ SPRENDIMAS	Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. 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.	- Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. - Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. - Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	- Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. - Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. - Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. - Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	
TYRINĖJIMAS	Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	- Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. - Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. - Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatais rodo kitiems.	- Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. - Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tiksliai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. - Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	

KŪRYBINGUMAS	Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	• Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. • Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. • Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	• Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. • Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. • Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	
	Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.			
GEBĖJIMAS ŽAISTI	Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmis. • Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. • Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. • Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	• Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. • Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. • Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	
	Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių			
MOKĖJIMAS MOKYTIS	Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	• Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. • Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinių, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta.	• Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. • Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka.	

	Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, išitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.	Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	- Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. - Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokyti.	
--	---	---	---	--

Taikomi metodai ir būdai:

- patirtinio mokymosi būdai (pačiam pajauti, išbandyti, sukurti, atrasti, apmąstyti);
- giluminio mokymosi skatinimo būdai (apie vieną mokymosi objektą ilgą laiką rinkti skirtingą informaciją iš įvairių šaltinių; sisteminti, pavaizduoti, modeliuoti, pristatyti ir kt.);
- tiriamieji būdai (stebėti, taikyti netradicines tyrimo idėjas, priemonės, pvz., tyrinėjimų laboratorijos, pažinimo salos ir kt.) ;
- jungtinės veiklos, jungtinio dalyvavimo su vaikais būdai: visų darbų darymas kartu su vaiku, „mąstymas kartu“, projektai (pvz., „karštos ir šaltos“ mintys; „Šeimos medis“, „Ką žinome vieni apie kitus?“, „Jausmai“, „Aš turiu pilvą pyktį ir t.t.“) ir kt.;
- vaizduotės skatinimo būdai (fantazuoti, perkėlinėti veiksmą iš realios situacijos į įsivaizduojamą ir atvirkščiai; išrasti skirtingus, neįtikėtinus veikimo būdus ir kt.);
- įsiterpimo į vaikų žaidimą būdai, nesugriaunantys autentiško vaikų žaidimo (mokymosi vienas iš kito skatinimas; jungtinis dėmesys; parama, sprendžiant problemas; ugdantysis dalyvavimas ir kt.), plėtojamas naratyvinis žaidimas;
- refleksijos ir savirefleksijos skatinimo būdai (savo praeities ir ateities refleksija; veiklos ir jos rezultatų refleksija ir interpretavimas; mokymosi refleksija ir kt.);
- paieškos metodai (minčių lietus; vaikiškų enciklopedijų, interneto tinklapių naudojimas; tėvų, grupės svečių, kitų suaugusiųjų klausinėjimas ką nors aiškinantis, „lobių“ ar kt. paieška pagal schemas, žemėlapius ir kt.);
- situacijos, atvejo ar svarbaus įvykio metodas (išsakyti išpūdžius; apmąstyti iš įvairių perspektyvų, atskirti faktus, nuomones, priežastį, pasekmes; diskutuoti, įžvelgti teigiamus ir neigiamus aspektus ir kt.).

Mokytojo vaidmuo, taikomos strategijos:

- keliami atviri klausimai, skatinantys tyrinėti, mąstyti, kurti, įveikti iššūkius, reflektuoti, plėtojant ugdančiuosius dialogus su vaikais.

Ugdymo(si) kontekstais siekiama provokuoti atradimus, sudarant sąlygas laisvai ir spontaniškai vaiko veiklai. Kultūrinių dialogų, žaismės kontekstai.

Etnokultūriniai projektai, kalendorinės šventės, adventinių renginių ciklai, šeimų šventės ir kt.

Ugdymosi sritis

„TYRINĖJU IR PAŽIŖISTU APLINKĄ“

<i>Pasiekimų sritis</i>	<i>Vertybinė nuostata, esminis gebėjimas</i>	<i>Iki 3 m.: siekiame 3 žingsnio pasiekimų</i>	<i>3-6 m.: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
M A T	Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.	- Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuočius nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). - Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). - Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	- Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. - Ižvelgia gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Ižvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. - Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ja rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogus ir gamtos ryšį. Pradeda jausti prierašumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreiškdamas jį veikloje ir kūryboje.	Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti daiktinės ir gamtinės aplinkos pažinimą, matematinį mąstymą, skaitmeninį sumanumą, kalbų supratimą, tyrinėjimą, problemų sprendimą, mokėjimą mokyti. Ugdymo(si) veiklos skatina žaidimo, kūrybiškumo, emocijų suvokimo ir raiškos gebėjimus.
	Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose.			
M A T	Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.	Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias „matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai),	Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų	

EMATINIS MĄSTYMAS	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.	paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. • Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdamas (suartindamas, pakilnodamas, pilstydamas vandenį ar smėlį). Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan. • Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. • Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. • Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudoja grafinius jų vaizdais sprendamas problemas. • Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. • Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliame jų skirtumui apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). • Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. • Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka). • Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	
SKAITMENINIS SUMANUMAS	Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	• Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. • Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų	• Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. • Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones	

	Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	vaikų sakomas komandas. Pradedama laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	(fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. - Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradedama suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. - Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	
KALBŲ SUPRATIMAS	Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą.	- Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. - Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę. - Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. - Stengiasi išklaudyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	- Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinius, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradedama suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. - Atpažįsta, kokie integruoti raškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. - Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles; suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradedama skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. - Domisi įvairiais rašytiniais tekštais, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	
	Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.			

EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.	• Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. • Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	• Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. • Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.
	Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamai, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.		
PROBLEMŲ SPRENDIMAS	Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.	• Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. • Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. • Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	• Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. • Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. • Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. • Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.
	Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsversto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.		
TYRINĖJIMAS	Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.	• Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. • Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus.	• Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. • Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių,
	Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą,		

	eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatai rodo kitiems.	medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	
KŪRYBINGUMAS	Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	- Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. - Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atspindamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. - Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	- Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. - Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. - Dalinsi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	
	Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.			
GEBĖJIMAS ŽAISTI	Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	- Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmomis. - Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. - Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. - Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	- Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. - Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. - Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. - Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	
	Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių			
MO KĖJ IMA	Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą.	Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką	

S MOKYTIS	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.	• Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. • Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	norėtų sužinoti, ko išmolti. • Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. • Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. • Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmolti.	
Taikomi metodai ir būdai: • tiriamieji būdai (stebėti; atlikti bandymus ir eksperimentus; kurti schemas, modelius; taikyti netradicines tyrimo idėjas, priemonės ir įrangą, pvz., mini daržas ant palangės, STEAM laboratorijos, smėlio ir purvo virtuvėlės ir kt.); • patirtinio mokymosi būdai (pačiam pajauti, išbandyti, sukurti, atrasti, apmąstyti: STEAMuko savaitės, šviesos - tamsos tyrinėjimas įvairiose aplinkose, eksperimentai ir tyrinėjimai); • vaizduotės skatinimo būdai (fantazuoti, perkėlinėti veiksmą iš realios situacijos į įsivaizduojamą ir atvirkščiai; išrasti skirtingus, neįtikėtinus veikimo būdus ir kt.); • įvairiose situacijose taikomi vaiko klausymosi (kas jiems svarbu, kaip jie mato pasaulį ir kt.) būdai, taip pripažindami vaikus savo gyvenimo ir ugdymosi ekspertais; • aukštesniųjų mąstymo gebėjimų skatinimo metodai (lyginti, klasifikuoti, sisteminti, taikant mąstymo žemėlapius; reflektuoti savo veikimo ir mokymosi būdus; pajauti ir verbalizuoti kontrastą, variacijas, pastovumą; argumentuoti ir kt.). Mokytojo vaidmuo, taikomos strategijos: • vaikų įsitraukimo skatinamas, kai mokytojas kryptingai kuria mokymosi aplinkas, kurios pažadina prigimtinių vaikų smalsumą gamtos objektams, įdomiems ir nematytiems daiktams bei robotams; • mokytojas skatina vaikų domėjimąsi aplinkiniais ir sunkiai prieinamais objektais (pavyzdžiui, dangaus kūnai, kitų žemynų bei išnykę gyvūnai), taip pat plika akimi nematomais objektais ir reiškiniams, kuriuos galima pamatyti per skaitmeninį mikroskopą arba tyrinėti naudojant papildytosios ar virtualiosios realybės programėles; • mokytojas paremia vaikų iniciatyvas, parinkdamas jiems aktualų turinį ir veiklas; • mokytojas, taikydamas skirtingas strategijas ir atsižvelgdamas į vaikų individualius poreikius, padeda vaikams ugdyti įgūdžius, reikalingus savarankiškam mokymuisi, problemų sprendimui, kūrybingumui ir bendravimui, tuo pačiu skatina jų smalsumą ir norą tyrinėti aplinką. Ugdymo(si) kontekstai: tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, žaismės kontekstai.				
Ugdymosi sritis				

„AŠ KALBŲ PASAULYJE“				
<i>Pasiekimų sritis</i>	<i>Vertybinė nuostata, esminis gebėjimas</i>	<i>Iki 3 m.: siekiame 3 žingsnio pasiekimų</i>	<i>3-6 m.: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
SKAITMENINIS SUMANUMAS	Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.	- Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. - Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdinių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. - Pradedą laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	- Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. - Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. - Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. - Supranta pagrindines skaitmeninio turinio (pvz., nuotraukų, piešinių, vaizdo įrašų) saugaus dalinimosi taisykles.	Ugdymo srities paskirtis yra plėtoti kalbų supratimą, kalbinę raišką, skaitmeninį sumanumą, meninę raišką, aplinkos pažinimą. Ugdymo(si) veiklos skatina ugdytis tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, mokėjimo mokytis, emocijų suvokimo ir raiškos, žaidimo gebėjimus.
	Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.			
KALBŲ SUPR	Domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.	Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“,	Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinius, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta	

ATIMAS	Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	„ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. • Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolių paveikslėlių, ženklų prasmę. • Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. • Stengiasi išklausti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. • Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. • Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles; suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. • Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	
KALBINĖ RAIŠKA	Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.	• 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. • Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos;	• Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. • Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių	

	Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. • Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	seka, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. • Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	
Σ E Z	Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.	• Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar	• Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus.	

INĖ RAIŠKA	Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. • Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. • Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemonės, medžiagas.	Išbandą grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. • Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. • Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Įsiklausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką.	
EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. 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.	• Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradedą vartoti emocijų pavadinimus. • Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	• Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. • Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	

PROBLEMŲ SPRENDIMAS	Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas	- Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. - Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. - Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	- Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. - Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariausi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. - Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.
	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.		
TYRINĖJIMAS	Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.	- Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. - Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. - Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatai rodo kitiems.	- Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. - Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. - Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.
	Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.		
KŪRYBI	Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	- Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. - Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus	Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus.

NGUMAS	Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. • Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	• Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. • Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	
GEBĖJIMAS ŽAISTI	Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmams. • Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. • Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. • Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	• Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. • Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. • Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	
	Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių			
MOKĖJIMAS MOKYTIS	Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	• Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. • Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. • Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	• Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. • Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. • Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. • Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.	
	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.			

Taikomi metodai ir būdai:

- vaizduotės skatinimo (fantazuoti, perkėlinėti veiksmą iš realios situacijos į įsivaizduojamą ir atvirkščiai; išrasti skirtingus, neįtikėtinus veikimo būdus ir kt.);
- giluminio mokymosi skatinimo (apie vieną mokymosi objektą ilgą laiką rinkti skirtingą informaciją iš įvairių šaltinių; sisteminti, pavaizduoti, modeliuoti, pristatyti ir kt.);
- jungtinės veiklos, jungtinio dalyvavimo su vaikais būdai: „mąstymas kartu“, projektinės veiklos (pvz., „Pasakyk pasauliui, Labas“, „Virtuali kelionė po pasaulį“ ir kt.) įsiterpimo į vaikų žaidimą būdai, nesugriaunantys autentiško vaikų žaidimo (mokymosi vienam iš kito skatinimas; jungtinis dėmesys; parama, sprendžiant problemas; ugdantysis dalyvavimas ir kt.), plėtojamas naratyvinis žaidimas;
- refleksijos ir savirefleksijos skatinimo būdai (savo praeities ir ateities refleksija; veiklos ir jos rezultatų refleksija ir interpretavimas; mokymosi refleksija ir kt.);
- aukštesniųjų mąstymo gebėjimų skatinimo metodai (lyginti, klasifikuoti, sisteminti, taikant mąstymo žemėlapius; reflektuoti savo veikimo ir mokymosi būdus; pajusti ir verbalizuoti kontrastą, variacijas, pastovumą; argumentuoti ir kt.);
- paieškos metodai (minčių lietus; vaikiškų enciklopedijų, interneto tinklapių naudojimas; tėvų, grupės svečių, kitų suaugusiųjų klausinėjimas ką nors aiškinantis; „lobių“ ar kt. paieška pagal schemas, žemėlapius ir kt.).

Mokymojo vaidmuo, taikomos strategijos:

- keliami atviri klausimai, skatinantys tyrinėti, mąstyti, kurti, įveikti iššūkius, reflektuoti, plėtojant ugdančiuosius dialogus su vaikais;
- kuriama aplinka, kurioje vaikai susipažįsta su skirtingomis kalbomis ir komunikacijos būdais, mokosi suprasti ir vartoti naujus žodžius bei frazes.

Ugdymo(si) kontekstai: kalbų įvairovės, kultūrinių dialogų kontekstai. Kalbų kampeliai grupėse, kur vaikai gali susipažinti su kitų kalbų raidėmis, vėliavomis, žmonių paveikslais, lėlėmis, nuotraukomis, organizuojamos kalbų savaitės (supažindinimas su gestų kalba, kūno kalba, piktogramomis).

Ugdymosi sritis

„KURIU IR IŠREIŠKIU“

<i>Pasiekimų sritis</i>	<i>Vertybinė nuostata, esminis gebėjimas</i>	<i>Iki 3 m.: siekiame 3 žingsnio pasiekimų</i>	<i>3-6 m.: siekiame 5/6 žingsnio pasiekimų</i>	<i>Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)</i>
KALBINĖ RAIŠKA	Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Naudodamas žodines ir nežodines raškos priemones, dalinasi savo	• 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. • Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus	• Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. • Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius	Ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti, kūrybiškumą, tyrinėjimą, emocijų suvokimą ir raišką. Ugdymo(si) veiklos taip pat skatina aplinkos pažinimą,

	patirtimi, jausmais, mintimis, išitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.	eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas.	įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų.	kalbų supratimą, kalbinę raišką, problemų sprendimą, santykius su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, mokėjimą mokytis.
MENINĖ RAIŠKA	Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.	• Stebi ir mėgdžioja rašančius • Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. • Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. • Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmiais, sava kalba. Pradedą rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	• Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. • Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą	

	Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.		grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. • Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išlausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą.	
ESTETINIS SUVOKIMAS	Domisi, gėrasi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.	• Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. • Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). • Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. • Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	• Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. • Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška. • Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.	
	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.			
EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.	• Pradedą atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. • Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	• Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. • Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti.	
	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.		Pradedą kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	
PROBLEMŲ SPRENDIMAS	Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas 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.	- Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. - Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. - Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	- Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. - Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. - Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	
TYRINĖJIMAS	Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.	- Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. - Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. - Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatais rodo kitiems.	- Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyvena seniau ir kaip gyvena dabar; kaip jie gyvena kitose šalyse, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi. - Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes; objektus ir reiškinius tiksliai grupuoja; iš pasiūlytų įrankių, priemonių, medžiagų pasirenka reikiamas tyrinėjimui. - Samprotauja apie tai, ką pajuto, patyrė, atrado, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus; siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti.	

KŪRYBINGUMAS	Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	• Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. • Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. • Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	• Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. • Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. • Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	
	Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.			
GEBĖJIMAS ŽAISTI	Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	• Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. • Tikslingai renka žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. • Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. • Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	• Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. • Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. • Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. • Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose.	
	Individually ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių			
MOKĖJIMAS MOKYTIS	Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.	• Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. • Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. • Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta.	• Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. • Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka.	

	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.	• Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	• Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. • Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultata, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokyti.	
--	---	---	---	--

Taikomi metodai ir būdai:

- patirtinio mokymosi būdai (pačiam pajauti, išbandyti, sukurti, atrasti, apmąstyti);
- įvairiose situacijose taikomi vaiko klausymosi (kas jiems svarbu, kaip jie mato pasaulį ir kt.) būdai, taip pripažindami vaikus savo gyvenimo ir ugdymosi ekspertais;
- taikomi jungtinės veiklos, jungtinio dalyvavimo su vaikais būdai: „mąstymas kartu“, kūryba kartu su meninio ugdymo mokytojais, kūrybinės atelės, kūrybinės šeimų dirbtuvės, parodos, kūrybinė veikla artimiausios aplinkos tautodailininkų dirbtuvėse, meniniai projektai (gamtinių skulptūrų kūrimas, piešimas gamtiniais dažais, lipdyba iš molio, muzikos, dailės ir šokio sintezė ir kt.);
- kiekvieną vaiką įsitraukti skatina mokytojo pasiūlytų priemonių ir veikimo būdų sukurtos asmeninio pasirinkimo galimybės, naudojant netradicines priemones (pvz., šviesos – tamsos žaismė, šešėlių teatras, popieriaus ir molio dialogas ir kt.);
- refleksijos ir savirefleksijos skatinimo būdai (savo praeities ir ateities refleksija; veiklos ir jos rezultatų refleksija ir interpretavimas; mokymosi refleksija ir kt.);
- įsiterpimo į vaikų žaidimą būdai, nesugriaunantys autentiško vaikų žaidimo (mokymosi vienas iš kito skatinimas; jungtinis dėmesys; parama, sprendžiant problemas; ugdantysis dalyvavimas ir kt.), plėtojamas naratyvinis žaidimas situacijos, atvejo ar svarbaus įvykio metodas (išsakyti įspūdžius; apmąstyti iš įvairių perspektyvų, atskirti faktus, nuomones, priežastį, pasekmes; diskutuoti, įžvelgti teigiamus ir neigiamus aspektus ir kt.);
- vaizduotės skatinimo būdai (fantazuoti, perkėlinėti veiksmą iš realios situacijos į įsivaizduojamą ir atvirkščiai; išrasti skirtingus, neįtikėtinus veikimo būdus ir kt.).

Mokytojo vaidmuo, taikomos strategijos:

- organizuoja kūrybą netikėtose erdvėse, ant netikėtų paviršių, su neįprastomis medžiagomis, priemonėmis (pvz. ant medžio, išbandant šešėlių meną, ant didelių ir labai mažų paviršių ir kt.);
- mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas;
- kelia atvirus klausimus, skatinančius tyrinėti, mąstyti, kurti, įveikti iššūkius, reflektuoti, plėtoja ugdančiuosius dialogus su vaikais;
- mokytojas padeda vaikams spręsti kūrybinius iššūkius, kurti bendrus meninius projektus ir dalyvauti įvairiose kūrybinėse veiklose ugdymo procese stebi vaikų emocinį atsaką į ugdomąją veiklą, atsižvelgia į vaikų emocijas organizuojant ir planuojant tolesnį ugdymą.

Ugdymo(si) kontekstais siekiama provokuoti atradimus, sudarant sąlygas laisvai, kūrybiškai ir spontaniškai vaiko veiklai. Įtraukaus konteksto prielaida-pasirinkimo galimybių vaikams sudarymas, netradicinių raiškos priemonių naudojimas.

Programoje numatytas ugdymo turinys – tai gairės, leidžiančios mokytojui kūrybingai organizuoti savo veiklą, ją įvertinti ir koreguoti, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko amžių, jo patirtį, vaiko bei grupės individualumą. Ugdymo(-si) būdus ir metodus mokytojas gali laisvai rinktis, lanksčiai, kūrybiškai taikyti siūlomą ugdymo turinį – planuoti veiklą, parinkti ugdomąją medžiagą.

Programa apima penkias vaiko raidą skatinančias visuminio ikimokyklinio ugdymo(si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“.

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

Vaikų ugdymo(si) pažanga

Vertinimas – tai ugdymo(si) proceso sudedamoji dalis ir grįžtamojo ryšio pagrindas, informacijos apie vaiko pažangą, pasiekimus rinkimo, analizės ir refleksijos procesas. Vaikų pažanga ir pasiekimai vertinami pagal Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašą (2024 m.). Pasiekimų aprašą sudaro 18 vaikų ugdymo(si) pasiekimų sričių, išskirtų siekiant visuminio vaiko asmenybės ugdymo(si) ir atsižvelgiant į vaiko raidos bei ugdymo(si) ypatumus.

Vertinimo metu nustatoma, kokių gebėjimų vaikas pasiekė 18-oje sričių, kokia yra vaiko pažanga, kokie yra vaiko raidos ypatumai, stipriosios ir tobulintinos sritys. Vertinimo procesas padeda mokytojui išvelgti vaiko ugdymo(si) galimybes, diferencijuoti ir individualizuoti ugdymą, suteikti tėvams (globėjams) informaciją apie vaiko ugdymą(si), gerinti ryšius tarp vaiko, tėvų (globėjų) ir įstaigos, planuoti ugdymą suteikiant pagalbą pagal vaiko poreikius. Vertinimo procesas apima 4 etapus: **stebėjimą, dokumentavimą, interpretavimą, informavimą.**

Mokytojas vertina vaiko pasiekimus nuolat ir juos dokumentuoja. Informacija apie vaiką, jo pasiekimus, daromą pažangą kaupiama Vaiko pasiekimų ir pažangos aplankale. Jame talpinama informacija apie vaiko stebėjimų aprašymai, kūrybiniai darbai, pavyzdžiai, vaiko mintys, kalbėjimo pavyzdžiai, elgesio situacijų aprašymai, nuotraukos, vaizdo medžiaga ir t. t. Į pasiekimų aplankalą dedami tik tie įrodymai, kurie apie vaiko žinias ir supratimą, gebėjimus ir nuostatas išskiria naujus elementus, t. y. rodo jų tobulėjimą, išryškina jų gabumus, interesus, atskleidžia ugdymo(si) poreikius. Formuojamasis vertinimas atliekamas rugsėjo mėnesį, apibendrinamasis vertinimas gegužės mėnesį. Jei vaikas pradeda lankyti ikimokyklinio ugdymo grupę ne nuo mokslo metų pradžios, formuojamasis vertinimas atliekamas per pirmąjį lankymo mėnesį. Tėvai (globėjai) individualiai supažindinami su sukaupta medžiaga, organizuojami individualūs pokalbiai apie vaiko gebėjimus laikantis konfidencialumo nuostatų. Pokalbiai organizuojami po rudens ir pavasario vertinimo, atskirai aptariant kiekvieną pasiekimų žingsnelį, prireikus organizuojami papildomi susitikimai. Esant reikalui pokalbiuose dalyvauja Vaiko gerovės komisijos atstovai, kiti specialistai.

Ugdymo(si) tęstinumas

Vaikų ugdymo(si) dermę bei tęstinumą užtikrina mokyklos Ikimokyklinio ugdymo programos ir Priešmokyklinio ugdymo programos svarbiausių ugdymo(si) principų atitiktis ir ugdymo(si) proceso kryptingumas–ugdymo(si) modeliavimas iš vaiko raidos ir ugdymosi perspektyvos, išskirtinis dėmesys žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaikų ugdymui(si). Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų dermė: suderintos jas sudarančių pasiekimų grupės, pasiekimų turinys, jų augimo nuoseklumas.

6. NAUDOTA LITERATŪRA IR ŠALTINIAI

1. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/ugdymo-projektai/projektas-ikimokyklinio-ugdymo-turinio-kaita-nr-10-014-p-0001/isakymas-del-ikimokyklinio-ugdymo-programos-gairiu-patvirtinimo/>
2. <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires-1.pdf>
3. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>
4. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/2024-02-14-Isakymas-del-Apraso-pakeitimo.pdf>
5. <https://emokykla.lt/bendrosios-programos/visos-bendrosios-programos/57/>
6. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2024 m. gruodžio 4 d. įsakymas Nr. V-1374 „Dėl švietimo aprūpinimo standartų patvirtinimo“.
7. Lietuvos Respublikos sveikatos apsaugos ministro 2016 m. sausio 26 d. Nr. V-93 „Dėl Lietuvos higienos normos HN 75:2010 „Įstaiga, vykdanči ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programą. bendrieji sveikatos saugos reikalavimai“ patvirtinimo“ pakeitimas
8. Švietimo pagalbos ikimokyklinio amžiaus vaikų namuose auginančiai šeimai teikimo tvarkos aprašas. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2004 m. birželio 4 d. įsakymas Nr. ISAK-842.
9. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/11/Priemone-Pasiekimu-zingsneliai.pdf>
10. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2025/04/Rekomenduojami-IU-programu-kokybes-isivertinimo-kriterijai.pdf>.
11. <https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2025/02/Atmintine-1.pdf>.

DETALŪS METADUOMENYS

Dokumento sudarytojas (-ai)	Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinė mokykla 191411927, Parko g. 18, Kalesninkų k., Šalčininkų r., LT-17185
Dokumento pavadinimas (antraštė)	Dėl Kalesninkų Mykolo Rudzio pagrindinės mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos patvirtinimo
Dokumento registracijos data ir numeris	2025-08-04 Nr. V2-75
Dokumento gavimo data ir dokumento gavimo registracijos numeris	–
Dokumento specifikacijos identifikavimo žymuo	ADOC-V1.0
Parašo paskirtis	Pasirašymas
Parašą sukūrusio asmens vardas, pavardė ir pareigos	Vilija Kuleš, Laikiniai einantis direktoriaus pareigas, Administracija
Sertifikatas išduotas	VILIJA KULEŠ LT
Parašo sukūrimo data ir laikas	2025-08-04 13:10:32 (GMT+03:00)
Parašo formatas	XAdES-T
Laiko žymoje nurodytas laikas	2025-08-04 13:10:48 (GMT+03:00)
Informacija apie sertifikavimo paslaugų teikėją	EID-SK 2016, AS Sertifitseerimiskeskus EE
Sertifikato galiojimo laikas	2022-10-11 17:33:52 – 2027-10-10 23:59:59
Informacija apie būdus, naudotus metaduomenų vientisumui užtikrinti	"Registravimas" paskirties metaduomenų vientisumas užtikrintas naudojant "RCSC IssuingCA-2, VI Registru Centras - i.k. 124110246 LT" išduotą sertifikatą "DBSIS, Informatikos ir ryšių departamentas prie Lietuvos Respublikos vidaus reikalų ministerijos, į.k.188774822 LT", sertifikatas galioja nuo 2025-05-16 11:31:08 iki 2028-05-15 11:31:08
Pagrindinio dokumento priedų skaičius	1
Pagrindinio dokumento pridedamų dokumentų skaičius	–
Priedamo dokumento sudarytojas (-ai)	–
Priedamo dokumento pavadinimas (antraštė)	–
Priedamo dokumento registracijos data ir numeris	–
Programinės įrangos, kuria naudojantis sudarytas elektroninis dokumentas, pavadinimas	DBSIS, versija 3.5.84.3
Informacija apie elektroninio dokumento ir elektroninio (-ių) parašo (-ų) tikrinimą (tikrinimo data)	Atitinka specifikacijos keliamus reikalavimus. Visi dokumente esantys elektroniniai parašai galioja (2025-08-05 09:09:39)
Paieškos nuoroda	–
Papildomi metaduomenys	Nuorašą suformavo 2025-08-05 09:09:39 DBSIS