

PATVIRTINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Nykštukas“ direktoriaus
2025 m. liepos 25 d. įsakymu Nr. V1-39

PRITARTA

Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos
Švietimo ir sveikatos departamento
Švietimo skyriaus vedėjo
2025 m. liepos 18 d. įsakymu Nr. ŠV1-153

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „NYKŠTUKAS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Klaipėdos lopšelis-darželis „Nykštukas“ (toliau – Įstaiga) yra Klaipėdos miesto savivaldybės biudžetinė įstaiga, neformaliojo švietimo mokykla, lopšelio-darželio tipo. Pagrindinė paskirtis – ikimokyklinis ugdymas. Adresas: Naujakiečio g. 11, 94208 Klaipėda. Telefonas (0 46) 34 58 91. Elektroninio pašto adresas nykstukasdarzelis@gmail.com. Interneto svetainės adresas <https://nykstukasdarzelis.lt/>.

2. Įstaigos ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) atnaujinta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis (toliau – Gairės), patvirtintomis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl Ikimokyklinio ugdymo programos gairių patvirtinimo“, jose pateiktu šiuolaikiniu požiūriu į vaiko raidos unikalumą, poreikių pripažinimą, ugdymo(si) būdų naujumą, aktualumą. Programos paskirtis yra pateikti esminius susitarimus dėl vaikų nuo 1 iki 5 (6) metų ugdymo(si), siekiant užtikrinti kokybišką ikimokyklinį ugdymą(si) ir ugdymo(si) tęstinumą. Įstaigos Programa pagal poreikį atnaujinama, tobulinama.

3. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si). Kiekvieno vaiko raida yra unikali. Jai būdingas spartus netolygus augimas, vystymosi nevienalaikiškumas. Daugelį dalykų vaikas atranda pats, savu būdu ir laiku, smalsaudamas, nuolat ieškodamas naujų patirčių, žaisdamas, bendraudamas, pasaulį pažindamas kaip nedalomą visumą. Vaiko mąstymo sinkretiškumas suponuoja visuminį požiūrį į jo ugdymą(si). Integruojamas fizinis, emocinis, socialinis ir pažintinis ugdymasis. Darnų vaiko galių augimą užtikrina raidą skatinantis ugdymas. Programa grindžiama humanistinės, konstruktyvizmo teorinėmis priegomis:

3.1. humanistinė teorinė prieiga įtvirtina holistinį požiūrį į ugdymąsi, kiekvieno unikalumą, vidinių galių skirtybes. Ugdymo procese vadovaujamasi abipusio supratimo, pasitikėjimo, kūrybingos kantrybės, laisvo pasirinkimo, pažinimo džiaugsmo bei atjautos principais;

3.2. konstruktyvizmo teorinė prieiga akcentuoja aktyvų vaiko vaidmenį ugdymesi, vaiko žaidimo vertingumą, ugdymosi kontekstų bei naujų patirčių reikšmę. Mokytojas yra mentorius. Jis organizuoja aplinką, skatinančią savivaldų vaiko mokymąsi.

4. Vaiko ugdymasis grindžiamas vertybėmis:

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

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

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

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

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

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

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

4.8. kultūrinis tapatumas – pagarbos savo šalies kultūrai puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo šalies kultūros dalyvį ir kūrėją ir pozityviai priimti kitų kultūrų savitumą;

4.9. tėvų (globėjų) vaidmuo – tėvai (globėjai) yra svarbiausi vaiko ugdytojai. Su tėvais (globėjais) tariamasi dėl jų vaiko ugdymo tikslų, ugdymosi rezultatų, turinio, ugdymo proceso organizavimo, atsižvelgiama į jų lūkesčius bei individualias vaiko galias ir skirtingą ugdymosi patirtį;

4.10. pedagogų profesionalumas – pagrindinė kokybiško ikimokyklinio ugdymo sąlyga. Mokytojas pasitiki vaiko natūraliomis galiomis augti ir ugdytis, sudaro sąlygas joms plėtoti, pripažįsta ir gerbia skirtynes, pasiekimų įvairovę, kuria galimybes skleisti individualumui.

5. Vaikai ir jų poreikiai. Programa sukuria prielaidas užtikrinti pagrindinių vaikui aktualių, taip pat individualių ugdymosi poreikių tenkinimą ir turtinimą:

5.1. saugumo poreikis – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia, pačiam išitraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu;

5.2. kūrybinės saviraiškos poreikis – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos galimybės spontaniškoms ir kryptingoms veikloms, skatinant atsiskleisti vaiko interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių;

5.3. draugysčių poreikis – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaiką tyrinėti ir atrasti sugyvenimo ir veikimo drauge būdus;

5.4. komunikavimo poreikis – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis. Sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su bendraamžiais ir suaugusiais priemonėmis ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;

5.5. žaidimo poreikis – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti santykius, auginti, įtvirtinti įvairias patirtis. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaiko veiklos, nelygstama vertė;

5.6. pažinimo džiaugsmo poreikis – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti;

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

6. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai. Tėvams (globėjams) labai svarbu, kad būtų užtikrinamas vaiko saugumas, tenkinami jo individualūs poreikiai, sudaromos sąlygos vaikų saviraiškai. Šeimos ir Įstaigos bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, partneryste. Informacija, veiklos sklaida teikiama elektroniniame dienynė „Mūsų darželis“, Įstaigos interneto svetainėje <https://nykstukasdarzelis.lt/>. Visi su vaikų priežiūra ir ugdymu susiję klausimai sprendžiami tarantis, konsultuojantis šeimoms ir Įstaigos darbuotojams jų atsakomybės ribose. Įstaigoje sudaromos lanksčios sąlygos vaikų adaptacijai. Esant poreikiui, inicijuojamas bendradarbiavimas su išorinėmis vaikų ugdymo, švietimo pagalbą teikiančiomis institucijomis.

7. Regiono savitumas. Įstaiga įsikūrusi pietinėje Klaipėdos miesto dalyje. Draugystės ir Sakurų parkai, pajūrio ir uosto aplinka, tautinis Mažosios Lietuvos paveldas leidžia kurti unikalius ugdymosi kontekstus. Į ugdymo turinį integruojami etninės kultūros elementai. Kaiminystėje veikia Jeronimo Kačinsko muzikos mokykla, Eduardo Balsio menų gimnazija, kitos bendrojo ugdymo ir neformaliojo švietimo įstaigos, bibliotekos. Bendradarbiaujant su socialiniais partneriais rengiami bendri renginiai, projektai, išvykos į mieste esančias kultūros, meno, sporto įstaigas, muziejus. Įstaiga organizuoja fizinio aktyvumo, gamtosaugos renginius pajūryje, mokant vaikus gamtojautos, ekologijos, tvarumo.

8. Įstaigos savitumas. Įstaigoje ugdomi vaikai nuo 1 metų iki mokyklos. Ugdymo modelis – 10,5 val. Teikiama logopedo pagalba. Į ugdymo(si) procesą integruojamos prevencinės, socialinių emocinių įgūdžių ugdymo programos. Įstaigoje įgyvendinamos neformaliojo švietimo teatrinio ugdymo ir šešėlių teatro programos. Rengiami kūrybiniai projektai, vaikų, mokytojų pasirodymai, sudaromos galimybės visų bendruomenės narių saviraiškai. Įgyvendinant meninio ugdymo programą, puoselėjamos tautinės tradicijos, švenčiamos kalendorinės šventės. Siekiant suteikti kuo daugiau galimybių įvairioms vaikų patirtims, organizuojamos išvykos, edukacijos, žygiai. Įstaigoje pasodintas vaismedžių sodelis, įrengtos daržo lysvės. Įstaiga yra Nacionalinio sveikatą stiprinančių mokyklų tinklo narė. Įgyvendinant fizinio ugdymo programą, sudaromos galimybės vaikams rytą pradėti mankštinantis, vykdomi individualūs fizinio ugdymo užsiėmimai. Įstaigos bendruomenė aktyviai įsitraukia į fizinio aktyvumo iniciatyvas, lauko edukacinių erdvių kūrimą.

9. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas. Įstaigoje dirba pedagogai, specialistai, pasirengę kurti vaikams aktualius, patirtį auginančius ugdymosi kontekstus, gebantys integruoti fizinį, emocinį, socialinį ir pažintinį ugdymąsi bei naudoti šiuolaikinius ugdymosi metodus. Įstaigoje susitarta dėl švietimo pagalbos vaikams poreikio atpažinimo bei teikimo. Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai įtraukia tėvus (globėjus) į vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimą, konsultuoja, pritaiko ugdymosi programas. Įgyvendinti savitą Įstaigos ugdymo modelį padeda kūrybinė mokytojų patirtis, integruojant į ugdymo procesą praktinius teatrinės veiklos elementus. Mokytojai nuolat kelia kvalifikaciją, dalinasi gerąja patirtimi, glaudžiai bendradarbiauja su tėvais (globėjais), socialiniais partneriais bei kitomis miesto įstaigomis.

II SKYRIUS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

10. Programos turinys sudarytas remiantis šiais principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomąsias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę. Principai Programoje pateikti laikantis eiliškumo pagal svarbą Įstaigos bendruomenei, kai pirmasis principas yra pats reikšmingiausias ir svarbiausias:

10.1. humaniškumo principas. Vaikas gerbiamas kaip asmenybė, sudaroma kuo daugiau galimybių pažinti ir išreikšti save, atsižvelgiama į vaiko poreikius, interesus, gebėjimus, individualias jo savybes, tėvų (globėjų) lūkesčius;

10.2. šeimos ir Įstaigos partnerystės principas. Įstaiga ir šeima bendradarbiauja užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai (globėjai) ir Įstaigos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų;

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

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

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

10.6. sociokultūrinio kryptingumo principas. Ugdymas(is) yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei;

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

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

10.9. integralumo principas. Siekiama visuminės vaiko raidos, užtikrinamas darnus visų pasiekimų sričių gebėjimų plėtojimas, ugdymo(si) sričių tarpusavio ryšiai, vidinės turinio sąsajos kiekvienoje ugdymo(si) srityje, veiklos integralumas;

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

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

10.12. 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.

III SKYRIUS

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

11. 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.

12. Uždaviniai numato lanksčias ugdymo(si) sąlygas, kurios skatina tiksle nusakytų vaikų galių auginimą:

12.1. sudaryti sąlygas visų vaikų dalyvavimui bendrose ugdymosi veiklose, atpažįstant kiekvieno vaiko individualius poreikius, eliminuojant galimus ugdymosi barjerus;

12.2. lavinti vaikų kūrybiškumą, meninę raišką pasitelkiant teatrą, piešimą, šokį, dainavimą, pasakojimą, dizainą ir įvairias medžiagas, priemones, technologijas bei sukuriant tinkamą aplinką kūrybai ir idėjų įgyvendinimui;

12.3. saugoti ir stiprinti vaikų psichinę ir fizinę sveikatą, garantuoti jų saugumą, padėti adaptuotis naujoje ugdymo(si) aplinkoje, skatinti fizinį aktyvumą;

12.4. skatinti pozityviai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir vaikais, mokytis spręsti kasdienes problemas, atsižvelgti į savo ir kitų ketinimus, veiksmų pasekmes;

12.5. organizuoti ugdymą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio mokymo(si) metodus, žaidimą ir kasdienį vaiko gyvenimą grupėje laikant neatsiejama ugdymo dalimi;

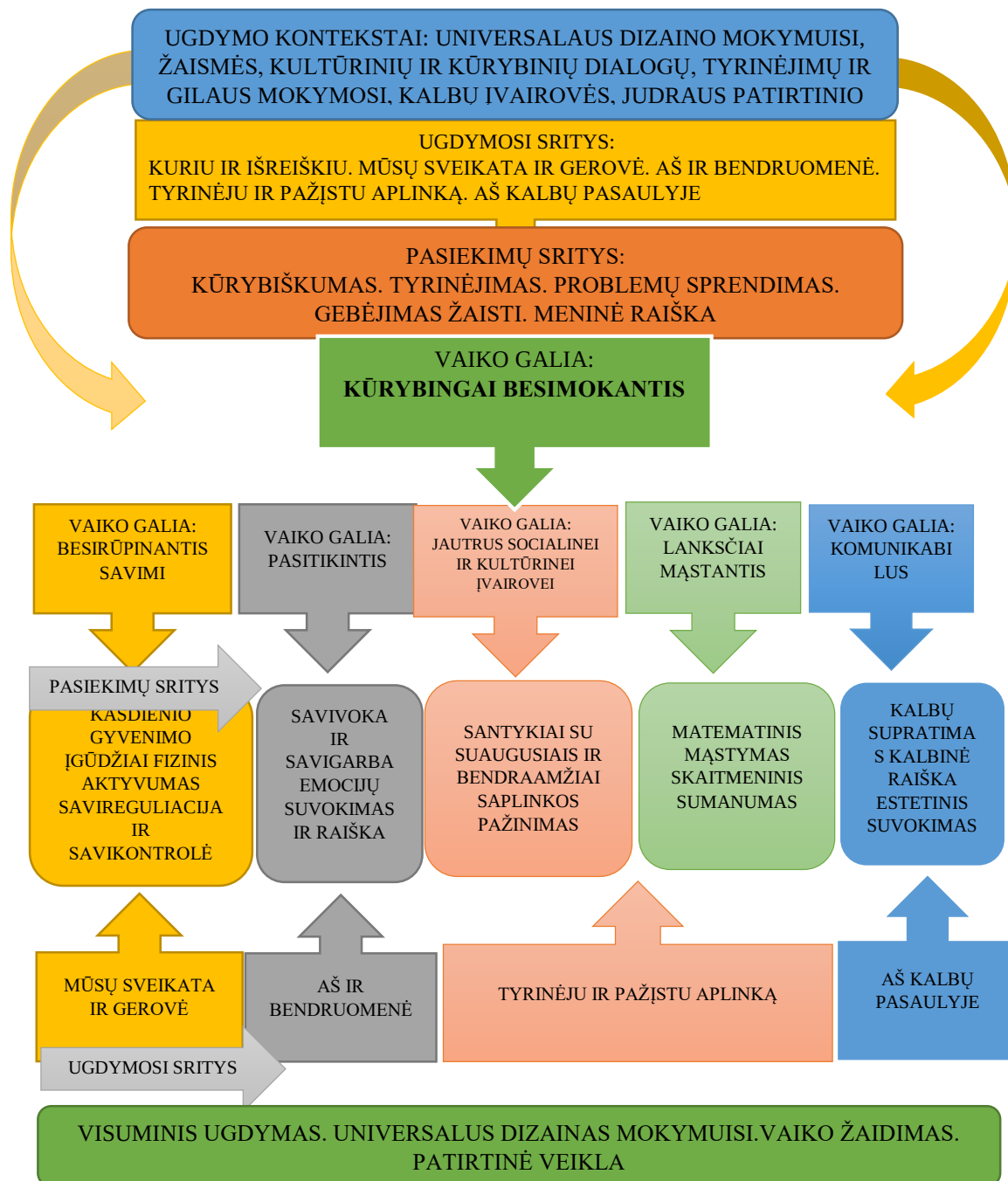
12.6. sudaryti sąlygas mokytis pažinti ir veikti, kurti įvairiuose kontekstuose: žaisti, kelti klausimus, tyrinėti, rinkti veiklos būdus ir priemones, samprotuoti apie tai, ko išmoko, numatyti tolesnės veiklos žingsnius;

12.7. kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, abipuse partneryste grindžiamą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, priešmokyklinio ugdymo pedagogais, įtraukiant į sistemingą vaiko pažangos vertinimą, pagalbos teikimą.

13. Programa grindžiama visuminiu ugdymu – ugdymo(si) procesas siekia užtikrinti visų 18 pasiekimų sričių pasiekimų plėtotę, atskirų ugdymosi sričių dermę, ugdymo ir ugdymosi procesų

balansą; universaliu dizainu mokymuisi – siekiama užtikrinti vaikų skirtųjų pripažinimą ir priėmimą, sukuriant sąlygas kiekvienam visavertiškai įsitraukti į bendrą ugdymo(si) procesą, ugdytis savo tempu ir pagal savo galias; pagrindine vaikų veikla laikomas žaidimas ir kita patirtinė veikla.

14. Įstaigoje susitarta dėl konceptualaus Programos modelio (1 pav.). Ugdymo(si) centre yra vaikas ir 7 jo plėtojamos galios. Prioritetinis dėmesys sutelkiamas į kūrybiškumo ir sėkmingo mokymosi galių auginimą. Kiekviena visuminio ugdymo(si) sritis yra pritaikyta stiprinti ir ugdyti tam tikras vaiko galias. Mokytojas, siekdamas plėtoti sėkmingo mokymosi galias, kuria kontekstus tiek grupėje, tiek lauke, tiek netradicinėse aplinkose. Kūrybiškumo galiai auginti pasitelkiamos neformaliojo vaikų švietimo teatrinio ugdymo, meninio ugdymo programos.



1 pav. Konceptualus Programos modelis

15. Ugdymo(si) rezultatai yra vaiko raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Ugdymosi pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių: kūrybiškumas; tyrinėjimas; problemų sprendimas; mokėjimas

mokytis; gebėjimas žaisti; meninė raiška; kasdienio gyvenimo įgūdžiai; fizinis aktyvumas; savireguliacija ir savikontrolė; savivoka ir savigarba; emocijų suvokimas ir raiška; santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas; matematinis mąstymas; skaitmeninis sumanumas; kalbų supratimas; kalbinė raiška; estetiškas suvokimas. Darnus visų pasiekimų plėtojimas padeda auginti vaiko galias: kūrybingą mokymąsi, gebėjimą pasirūpinti savimi ir kitais, pasitikėjimą, jautrumą socialinei ir kultūrinei įvairovei, lankstų mąstymą, komunikabilumą.

IV SKYRIUS

UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

16. Ugdymo(si) turinys sudarytas remiantis Gairėmis, atskleidžiant plėtojamas vaiko galias per svarbiausias ugdymo(si) sritis ir jas apimančias pasiekimų sritis. Atsižvelgiant į vaiko amžių, numatytos pasiekimų sritys, esminiai gebėjimai, vertybinės nuostatos ir pateiktos ugdymo(si) gairės iš vaiko perspektyvos. Programos turinys dėstomas pagal tai, ko norima pasiekti per 0–3 metų ir 4–5 (6) metų amžiaus laikotarpį. Ugdymo turinio įgyvendinimas organizuojamas taip, kad atitiktų pagrindinius ir prigimtinius vaiko poreikius, sudarytų galimybę atsiskleisti vaiko individualumui ir savitumui visose ugdymo(si) pasiekimų srityse. Ugdymas(is) vyksta Įstaigos vidaus ir lauko aplinkose, taip pat aplinkose už Įstaigos ribų: pajūryje, miške, parkuose, muziejuose, kultūriniuose objektuose.

17. Programa apima šias ugdymo(si) sritis: „Kuriu ir išreiškiu“, „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“. Ugdymosi sritys yra ikidalykinės, orientuotos į Programoje numatytų vaiko pasiekimų plėtotę, apima ugdymo(si) turinį ir veiklas:

17.1. ugdymo(si) sritis „Kuriu ir išreiškiu“ apima šiuos turinio aspektus: žaidimo, muzikos, šokio, dailės, teatro raiška. Šios ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti estetinį suvokimą, meninę raišką, gebėjimą žaisti, kūrybiškumą, tyrinėjimą, emocijų suvokimą. Ugdymo(si) veiklos taip pat skatina aplinkos pažinimą, kalbų supratimą, kalbinę raišką, problemų sprendimą, santykius su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, mokėjimą mokytis;

17.2. ugdymo(si) sritis „Mūsų sveikata ir gerovė“ apima šiuos turinio aspektus: fizinis aktyvumas, sveika mityba, mano dienos ritmas, kūno švara ir aplinkos tvarka, saugaus elgesio įpročiai. Šios ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti kasdienes 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;

17.3. ugdymo(si) sritis „Aš ir bendruomenė“ apima šiuos turinio aspektus: kas aš?, savo emocijų ir elgesio valdymas, aš tarp kitų, žmonės ir bendruomenės, mūsų praeitis, dabartis, ateitis. Šios ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti vaikų savivoką ir savigarbą, emocijų suvokimą ir raišką, savireguliaciją ir kontrolę, santykius su suaugusiaisiais ir vaikais, socialinį ir kultūrinį supratingumą. Ugdymosi veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus;

17.4. ugdymo(si) sritis „Aš kalbų pasaulyje“ apima žodinės ir nežodinės kalbos supratimą, kalbinę raišką, kalbų įvairovės suvokimą ir kalbinės tapatybės formavimąsi. Šios 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;

17.5. ugdymo(si) sritis „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“ apima šiuos turinio aspektus: mane supantys daiktai, gyvybė, skaičiavimas ir modeliavimas, matematiniai erdvės tyrinėjimai, skaitmeninių technologijų pasaulis. Šios ugdymo(si) srities paskirtis yra plėtoti daiktinės ir gamtinės aplinkos pažinimą, matematinį mąstymą, skaitmeninį sumanumą, kalbų supratimą, tyrinėjimą, problemų sprendimą, mokėjimą mokytis. Ugdymo(si) veiklos skatina žaidimo, kūrybiškumo, emocijų suvokimo ir raiškos gebėjimus.

18. Laikomasi ugdymosi aplinkos modeliavimo krypties – ugdymo(si) kontekstų kūrimo. Kuriant ugdymo(si) kontekstus dėmesio centre yra vaikui aktuali, dėmesį patraukianti, skatinanti veikti, vaiko iniciatyvoms atvira, estetiškai patraukli aplinka. Mokytojas tikslingai parenka ir tam tikru būdu išdėlioja priemones, sukuriančias netikėtumo momentą. Kuriant ugdymo(si) kontekstus sudaromos galimybės pasirinkti veiklą, medžiagas, priemones, veikimo vietas, laiką, veikti vienam ar bendradarbiaujant, skirtingais būdais pristatyti rezultatus.

19. Programoje pateikiami universalios dizaino mokymuisi, žaismės, kultūrinių ir kūrybinių dialogų, tyrinėjimų ir gilaus mokymosi, kalbų įvairovės, judraus patirtinio mokymosi kontekstų kūrimo būdai:

19.1. universalios dizaino mokymuisi kontekstas – tai lanksti, visiems vaikams prieinama ugdymo(si) aplinka ir veiksmingas procesas, kuriame, nepriklausomai nuo amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių, sveikatos skirtumų, visiems vaikams sudaromos sąlygos žaisti, patirti ir ugdytis. Ugdymo aplinka žadina vaikų emocijas, pagauna dėmesį, panardina į prasmingą veikimą. Vaikai veikia savo tempu, pasirenka tyrinėjimo, pažinimo, dalyvavimo būdus, mokosi vieni iš kitų;

19.2. žaismės konteksto paskirtis – palaikyti kasdinių veiklų žaislingumą, su džiaugsmu bei nuostaba tyrinėti, atrasti. Kontekstas atliepia vaiko žaislingą savęs ir pasaulio pajautimą, skatina žaisti judesiais, pojūčiais, emocijomis, kalba, vaizduote, mintimis. Mokytojas jautriai pastebi žaismę, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia kitus vaikus;

19.3. kūrybinių dialogų kontekstas – kuriama aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Vaikai patiria kūrybos laisvę, išgyvena netikėtumą, pasididžiavimą įveikus kūrybinius iššūkius. Aplinkų estetika kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau nei vieną būdą įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti problemą, improvizuoti, kurti ir perkurti. Mokytojas palaiko kūrybos procesą, sudaro sąlygas laisvai, spontaniškai veikti;

19.4. tyrinėjimo ir gilaus mokymosi konteksto paskirtis – atliepti vaikų smalsumą, įtraukti į aplinkos tyrinėjimą, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Kuriamas kontekstas kupinas žaismės, atviras iššūkiams, jame daug laisvės vaiko spėliojimams, atsakymų į savo keliamus klausimus paieškomis, tyrinėjimu grindžiamiems sprendimams;

19.5. kalbų įvairovės konteksto paskirtis – kurti ir palaikyti aplinkos sąlygas skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui. Kuriant kontekstą pasinaudojama Įstaigoje ar grupėje esama kalbų įvairove, kalbą ugdančiomis vaizdinėmis ir garsinėmis priemonėmis, taip pat kasdienėmis komunikacinėmis situacijomis, kylančiomis vidaus ir lauko aplinkose;

19.6. judraus patirtinio ugdymosi konteksto paskirtis – skatinti kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes. Panaudojama natūrali ir priemonėmis papildyta gamtinė aplinka. Modeliuojamos edukacinės erdvės judėjimui, ugdymui(si) viduje ir lauke.

20. Mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai iš anksto numato galimas vaikų veiklos kliūtis arba jos tampa matomos vaikams veikiant sukurta kontekste. Iš anksto susitariama dėl priemonių ir būdų, kurie gali padėti vaikams lengviau įsitraukti, bendrauti ir bendradarbiauti.

21. Ugdymosi procesas yra atviras vaikų iniciatyvoms, idėjoms, kūrybinei saviraiškai, tyrinėjimams. Jis leidžia atsiskleisti vaikų požiūriui į pasaulį, atrasti kūrybinės raiškos būdus. Didesnis svoris tenka spontaniškam, vaiko inicijuotam ugdymuisi, nei tikslingai organizuotam, vadovaujamam ugdymui. Mokytojas siekia įgalinanti, kelti iššūkius, paremti vaiko ugdymąsi.

22. Mokytojo taikomos ugdymo strategijos, palaikančios žaidimą, kaip pagrindinę vaiko veiklą, užtikrina nuolatinį veikimą einant nuo paprastesnių link sudėtingesnių žaidimų formų – nuo judėjimo, konstravimo, vaizduotės, stalo, siužetinių iki ugdomųjų žaidimų. Ugdymo strategijos, susijusios su vaiko asmenybės raida, grindžiamos nuoseklumo, laipsniškumo ir pastoliavimo principais. Įgyvendinant pastoliavimo principą mokytojas nuolat stebi, skatina ir drąsina imtis naujos veiklos, padeda, iš pradžių atlieka kartu su vaiku, palaipsniui suteikdamas vaikui daugiau savarankiškumo ir atsakomybės. Sukurdamas tyrinėjimo ir iššūkių situacijas, mokytojas sudaro sąlygas vaikui kaupti asmeninę patirtį, konstruoti naujas žinias, formuoti supratimą apie pasaulį.

23. Auginama vaiko galia – kūrybingai besimokantis. Pasiekimų sritys, apimančios vaiko galios augimą: kūrybiškumas, tyrinėjimas, problemų sprendimas, mokėjimas mokytis, gebėjimas žaisti, meninė raiška.

23.1. Kūrybiškumas	
Vertybinė nuostata: nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas. Esminiai gebėjimai: pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais. Ugdymo sritys: „Kuriu ir išreiškiu“, „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“. Pasiekimų srities dėmenys: kūrybinių idėjų tyrinėjimas, fantazavimas, spontaniškas išbandymas, atkartojimas; kūrybinių idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas (improvizavimas, komponavimas ir interpretavimas); savo ir kitų kūrybos reflektavimas, kūrybinių sprendimų pasirinkimas ir pritaikymas.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Pastebi ir smalsiai, gyvai reaguoja į aplinkoje esančius pažįstamus ir naujus vizualius ir garsinius stimulus. Džiaugsmingai reaguoja į savo paties veikimą ir žaismingai atkartoja tai, kas jam patiko.	Pastebi ir veido išraiška, kūno kalba, balsu reaguoja į 5 pojūčiais patiriamą realybę: naujus daiktus, žmones, veidus, garsus, vaizdus, skonius, lytėjimo potyrius. Domisi savo kūnu, atranda vis ką nors naujo.
2 žingsnis. Žaismingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, skonius. Išgauna, komponuoja patikusius garsus, judesius, veiksmus, objektus, atspindamas naujus veikimo būdus. Teikia pirmenybę tam tikrai kūrybinei veiklai, ilgiau įsitraukdamas į tai, ką mėgsta.	Tyrinėja visus daiktus patekusius į rankas: ridena, barškina, krato žaislus, daiktus. Ardo, domisi kas jų viduje. Judesiais, veido išraiška reaguoja į naujus vaizdus, garsus, objektus. Skanauja, liečia paviršių, apžiūri, mėto, tyrinėdamas naujų objektų savybes, dydžius, formas.
3 žingsnis. Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atspindamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Veikia bandymų ir klaidų keliu. Domisi nematytais daiktais, reiškiniiais, aptinka neįprastas daiktų savybes. Išbando naujus potyrius. Kuria naujus objektus dėliodamas kaladėles, lego. Atranda namų reikmenų, gamtinės medžiagos panaudojimo galimybes, sukuria iš jų naujus produktus. Klausosi pasakojimų apie daiktus, gamtą. Užduoda klausimus, pasakoja apie juos.
4–6 metai	
4 žingsnis. Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais siekiant kūrybinio rezultato. Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį. Pasako, kodėl jam patinka tam tikras kūrinys. Pasirenka kurti vienokiu ar kitokiu būdu.	Sukuria naujus objektus derindamas įvairias medžiagas, buitines daiktus, baldus, išbando ir jungia įvairią veiklą. Persikūnija į įvairius veikėjus, sugalvoja nebūtus personažus. Pasitelkia vaizduotę pasakodamas, judėdamas. Atlieka įvairius eksperimentus su jau žinoma medžiaga: maišo spalvas, kurių dar nemaišė ir žiūri, kas išeis, improvizuoja, kuria fantastines istorijas.
5 žingsnis. Generuoja naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti. Neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones ir kūrybos būdus įvairiose kasdienio gyvenimo ir veiklos srityse. Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais, keičia, pertvarko savo	Tyrinėja, eksperimentuoja. Siūlo neįprastus sprendimų būdus. Išradingai ir kūrybiškai naudoja įvairias priemones. Realybę verčia nauja tikrove, atkartoja ir interpretuoja savo veikloje – vaidindamas, piešdamas, fantazuodamas, kurdamas istorijas. Kuria naujus žodžių, garsų,

kūrybines idėjas, siūlo kelis jų variantus. Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį. Pasakoja apie tai, ką sukūrė, apie pasirinktus kūrybos būdus, medžiagas.	spalvų, judesių, istorijų derinius. Kūrybiškai naudoja įprastus daiktus savo veiklai. Vaidmenų žaidimuose pasirenka įvairių jam žinomų profesijų atstovų vaidmenis.
6 žingsnis. Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu.	Diskutuoja, svarsto, aptaria kilusias idėjas, temas, užduotis. Plečia patirtį naudodamasis įvairiais informacijos šaltiniais. Naudojasi anksčiau išbandyta medžiaga ją perkurdamas. Bando atlikti ir suprasti vis daugiau naujų, nežinomų dalykų. Ieško naujų idėjų, netikėtų sprendimų, neįprastų medžiagų, priemonių, atlikimo variantų, lengvai pertvarko, pritaiko.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: muzikinės, meninės, edukacinės veiklos, savarankiškas muzikavimas, vakaronės, rytmečiai, kūrybinės dirbtuvės, koncertai, šventės, renginiai, parodos, projektai; žaidimas, žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas ir kiti metodai.	
23.2. Tyrinėjimas	
Vertybinių nuostatų: domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja. Esminiai gebėjimai: aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą), mąsto ir samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė. Ugdymo sritys: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėjau ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas kelti klausimus, spėlioti, numatyti; gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones; gebėjimas apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Reaguoja į tai, kas vyksta aplinkui; siekia, ropoja, eina link sudominusių daiktų ar reiškinių. Deda į burną, uodžia, stengiasi pamatyti, išgirsti, paliesti, paimti žaislus ir kitus daiktus; guguoja. Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą.	Daiktų pasaulį pažįsta ir atpažįsta visais jautimais, padedančiais suvokti daiktų spalvą, formą, garsą, kvapą, skonį, tekstūrą. Daiktus tyrinėja juos griebdamas, lieddamas, mesdamas, kišdamas į burną, kramtydamas, domisi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais.
2 žingsnis. Prašo ar parodo, koks daiktas domina, ką norėtų paliesti, tyrinėti, žaisti, ką klausyti. Tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes. Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose.	Pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, patiria, kad daiktai turi požymius (forma, dydis, spalva ir tekstūra), kad medžiagos, iš kurių pagaminti daiktai, yra skirtingos (minkštos – kietos, skaidrios – neskaidrios, lengvos – sunkios).
3 žingsnis. Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis. Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką ištraukia į tyrinėjimo veiklas, rezultatai rodo kitiems.	Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį. Tyrinėja viską, kas yra aplinkui, skaičiuoja, dēlioja tam tikra tvarka daiktus, ardo, siekdamas pažiūrėti, kas yra daikto viduje, vėl sudeda, lipdo plastilinu, pilsto vandenį į įvairius indelius, žaidžia slėpynes, varto knygas, vaizduoja, kad skaito, kalba, ką mato paveikslėliuose. Noriai bendrauja su artimais žmonėmis ir vaikais.
4–6 metai	

4 žingsnis. Kelia klausimus, spėlioja, padedamas numato tiriamosios veiklos eigą, rezultatus. Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, remiasi patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemonės ir medžiagas. Pasako, ką veikė, ką atrado; įvardija, kokias priemonės ar medžiagas pasirinko tyrinėjimui.	Išradingai panaudoja žaidimui artimiausios aplinkos įvairius daiktus. Apibūdina daiktų, medžiagų, gyvosios gamtos objektų savybes ir bruožus, piešia ar konstruoja įsivaizduojamus daiktus. Samprotauja apie daiktų naudojimą. Dalyvauja, stebi, kai atliekami bandymai, bando, pvz., sumaišyti medžiagas, išardyti daiktus.
5 žingsnis. Kelia klausimus apie gyvosios ir negyvosios gamtos bei žmogaus sukurtus objektus, reiškinius, jų požymius. Domisi nedaiktinių reiškinių paskirtimi ir estetika. Išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes, skaidydamas ir jungdamas aiškinasi sandarą, išvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties. Paaikškina, kodėl su daiktais, medžiagomis, reikia elgtis atsargiai; apibūdina tyrinėjamų objektų požymius.	Atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, tekstūrą (lygus, šiurkštus, švelnus), formą (apvalus, kampuotas, pailgas), kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. Aiškinasi, kaip daiktai keitėsi, kokie jie buvo seniau. Supranta, kad tos pačios paskirties daiktas gali būti pagamintas iš medžio, metalo, plastiko. Eksperimentuoja su veidrodiniais paviršiais, taškiniais šviesos šaltiniais, stebi ir tyrinėja dvimačių ir trimačių geometrinių objektų atvaizdus.
6 žingsnis. Domisi daiktų ir reiškinių savybėmis, tyrinėja, kaip auga augalai ir gyvūnai, kaip auga ir keičiasi jis pats; kaip žmonės gyveno seniau ir kaip gyvena dabar. Lygina daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones; objektus ir reiškinius tikslingai grupuoja. Samprotauja apie tai, ką patyrė, sužinojo; remdamasis tyrinėjimo rezultatais kelia klausimus.	Atlieka nesudėtingus bandymus. Klausosi, komentuoja informacinius tekstus, garso įrašus, stebimą vaizdo ir video medžiagą apie praeitį, kitas šalis. Domisi prietaisų veikimu, aktyviai klausinėja. Įvardina akivaizdžius daiktų, gyvūnų, augalų grupių panašumus ir skirtumus, juos aptaria, tikslingai grupuoja ir klasifikuoja.
Ugdymo formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, eksperimentavimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, kiti metodai.	
23.3. Problemų sprendimas	
Vertybinė nuostata: nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas. Esminiai gebėjimai: geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes. Ugdymo sritys: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas atpažinti ir įvardinti problemą; gebėjimas ieškoti problemos sprendimo būdų ir juos įgyvendinti; gebėjimas stebėti ir atsižvelgti į priimto sprendimo pasekmes.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Balsu, mimika, gestais parodo, jei kažkas vyksta ne taip, kaip vaikui buvo įprasta. Pakartoja nepasisėkusį veiksmą, jį keičia, kad pasiektų laukiamą rezultatą. Emocine reakcija, mimika, kūno judesiais parodo, kad jam pavyko ar nepavyko.	Jausmus išreiškia veido mimika, garsais, gestais, galvos linktelėjimu išreikšdami sutikimą ar papurtydami galvą į šonus („ne“). Sąveikose su mokytoju ir kitais vaikais kilusias savo emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, nuostabą, baimę) išreiškia veido mimika, gestais, balsu, kūno poza.
2 žingsnis. Susidūręs su nauja situacija sutelkia dėmesį į problemą. Nebijo bandyti. Stebi savo taikomų veiksmų pasekmes.	Seka mokytojo pavyzdžiu bendrauja su kitais vaikais, įvaldo paprastus emocijų reguliavimo būdus, pasitraukia iš įtampą keliančios situacijos.

3 žingsnis. Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam. Bando savarankiškai spręsti problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus. Atsižvelgia į patirtį, tobulina sprendimą.	Bendraudamas su kitais pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusiojo: nusišypsoti, pakalbinti, taikiai žaisti greta, mokosi dalintis, palaukti savo eilės, atsižvelgti į kito prašymus.
4–6 metai	
4 žingsnis. Pasako, kad susidūrė su problema. Bando apibūdinti problemą. Nori problemą įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus. Dalinasi mintimis apie problemos sprendimą. Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. Nepasisėkus veiklos nemeta, o pradeda veikti iš naujo.	Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurias padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu, paskatina atpažinti, tyrinėti, įvardyti ir skirtingais būdais suaugusiesiems ir kitiems vaikams parodyti savo poreikius, pomėgius, interesus. Vis geriau atpažįsta bei įvardija įvairias situacijas bei priežastis.
5 žingsnis. Dažnai atpažįsta kasdienės ir mažiau įprastos problemas. Ieško priimtinių bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo būdus kitiems. Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.	Išbando būdus, padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, taikiai išlieti emocijas, sutelkti pastangas tinkamam poelgiui. Aiškinasi, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga ir kodėl, stengiasi pagal įgytą supratimą elgtis tinkamai.
6 žingsnis. Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį. Stebi, atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.	Kelia sau veiklos tikslus ir jų siekia, susidūręs su kliūtimis, keičia veikimo ar elgesio būdus, atkakliai stengiasi jas įveikti, kreipiasi pagalbos ir ją priima. Mokosi stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį, kad pasirinktų tinkamiausius problemos sprendimo būdus.
Ugdymo(si) formos, būdai, metodai: patirtinė veikla, panašumų ir skirtumų lyginimas, tyrinėjimas, eksperimentas, bandymas.	
23.4. Mokėjimas mokytis	
Vertybinė nuostata: noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ko išmoko. Esminiai gebėjimai: geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus. Ugdymo sritys: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas įsitraukti į dominančią veiklą; pastangos kryptingai veikti įgyvendinant ketinimą ar tikslą; gebėjimas stebėti savo ir bendro veikimo pažangą bei koreguoti procesą; gebėjimas reflektuoti savo veiklos procesą ir rezultatus.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Parodo susidomėjimą aplinka, nukreipdami žvilgsnį, suklusdamas, lytėdamas. Veikia reaguodami į aplinkinių reakcijas. Kartoja spontaniškai pasiektą rezultatą. Emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus.	Sutelkia dėmesį į žaislus, daiktus, žmones, reaguoja kūno judesiais, mimika, garsais, šypsena. Daiktus tyrinėja. Žiūrėdamas į besišypsancio suaugusiojo veidą ir pats pradeda šypsotis. Stebi ir kartoja garsus, judesius.
2 žingsnis. Ieško naujų išpūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais. Stebi, klauso, liečia, juda, mėgdžioja, vokalizuoja, siekdami įgyvendinti norą ar ketinimą (pvz. pasiekti daiktą, sudėlioti formų rūšiuklį). Siekia	Juda spontaniškai ir turėdamas tikslą ką nors pasiekti, pajudinti, pabandyti. Pastebėjęs suaugusiuosius, vyresnius ar bendraamžius vaikus ką nors darant, pats bando daryti taip pat. Rūšiuoja

išgauti norimą rezultatą. Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukė, procesu.	daiktus pagal formą, spalvą, dydį, naudodami rūšiavimo žaislus ir sensorines priemones.
3 žingsnis. Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdami.	Trumpam įsitraukia į įvairias mokytojo siūlomas veiklas. Pats pasirenka norimą žaislą ar sumanytą veiklą. Klausia, kaip ir kodėl kas nors vyksta, bando, pavyzdžiui, pastatyti bokštą iš kaladėlių, jį sugriaua ir žiūri, kas įvyksta.
4–6 metai	
4 žingsnis. Paklausti pasako, parodo, ką nori veikti, išmokti. Susidomėję stebi, įsitraukia į bendras veiklas su kitais vaikais, dalinasi tuo, kas sudomino. Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia savo tikslo. Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, ką darys toliau. Pasako, parodo, ką veikė ir ką padarė.	Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu, paskatina atpažinti, tyrinėti, ir kitiems vaikams parodyti savo poreikius, pomėgius, interesus. Komentuoja savo atliekamą veiklą, pasako ką padarė, ką darys toliau.
5 žingsnis. Ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą. Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina. Išlieka pozityviai nusiteikęs siekti numatyto tikslo nepaisant iškylančių sunkumų, lanksčiai prisitaiko prie situacijos arba keičia sprendimus. Pasako, parodo, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau.	Numato kelis žingsnius pasiekti užsibrėžtam tikslui ir juos įgyvendina. Išlieka pozityviai nusiteikęs nepaisant sunkumų, nepavykus įgyvendinti tikslo keičia savo sprendimus, kelia naujus tikslus. Įžvelgia pokyčius, apibūdina savo asmenines savybes, stiprybes, sau priimtinausius mokymosi būdus.
6 žingsnis. Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydami įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklą ir rezultatą.	Tyrinėja, piešia ir samprotauja, apie tai ką jau žino, moka, ko norėtų išmokti netolimoje ateityje. Įsitraukia į sprendimų priėmimą, bendras diskusijas, siūlo įvairias idėjas. Grupelėje atlikdamas bendrą tikslą turinčią veiklą, lyderiauja, apsversto kiekvieno pasiūlytas idėjas, ieško kompromisų.
Ugdymo(si) formos, būdai, metodai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kiti metodai.	
23.5. Gebėjimas žaisti	
Vertybinė nuostata: nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą. Esminiai gebėjimai: individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus – režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių. Ugdymo(si) sritis: „Kuriu ir išreiškiu“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas žaidime laikytis priimto vaidmens; gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais; gebėjimas organizuoti žaidimo erdvę; gebėjimas kurti žaidimo siužetą.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidimus, kartoja labiausiai pasisekusius judesius ir garsus.	Ima pažinti savo kūno galimybes. Labiausiai pasisekusius judesius ir garsus vis tikslingiau kartoja, ima jais žaisti, manipuliuoti.

2 žingsnis. Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja. Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais.	Pažįsta savo kūno ribas ir galimybes, veido, balso išraiškingumą ir išmoka inicijuoti bei palaikyti žaismingas sąveikas. Žaisdamas su įvairiais objektais bei daiktais, drąsiai tyrinėja juos supančią aplinką.
3 žingsnis. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną išiminsį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia, laikosi taisyklių.	Žaidžia su tikslingai atrinktais žaislais, pavyzdžiui, lėlėmis, mašinytėmis, gyvūneliais, indeliais. Pradeda žaisti 1-2 pasikartojančių įvykių siužeto žaidimus, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas.
4–6 metai	
4 žingsnis. Žaisdamas su kitais stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti. Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus. Individualiai, keliose žaidžia nesudėtingus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus. Geba laikytis prisiimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti funkcijas.	Vaikas kuria jam pažįstamas kasdienės socialines situacijas, siekdamas tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas. Mokosi pasirinkti arba ir pats susikurti erdves savo žaidimams.
5 žingsnis. Sėkmingai sąveikauja su kitais, susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. Tikslingai pasirenka arba susikuria žaidimo erdvę. Drauge su kitais vaikais plėtoja tęstinius siužetinius vaidmenų žaidimus. Geba laikytis žaidimo taisyklių.	Įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus. Žaidžia grupelėse, išmoka kurti žaidimo erdves grupėje ir lauke, konstruoti žaidimo siužetus, pasitelkdamas vaizduotę. Nuo paprastų dëlionių, judrių gaudynių, slėpynių, stalo žaidimų, palaipsniui pereina prie sudėtingesnių žaidimų formų.
6 žingsnis. Įsitraukia į kolektyvinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Kuria išplėtotus žaidimų siužetus. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja veiksmus. Laikosi taisyklių.	Žaidžia tęstinius žaidimus, aptaria žaidimo temą, planuoja siužetą, kaitalioja vaidmenis. Įgudęs žaisti žaidimus su taisyklėmis, žaidžia didaktinius ugdomojo pobūdžio žaidimus. Tvarko žaidimo erdves. Savarankiškai žaisdamas ir kurdamas vis naujus žaidimus, sutelkia visus savo gebėjimus, atskleidžia savo pomėgius ir stiprybes.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: kalbiniai žaidimai, vaizduotės bei stalo žaidimai kalbai ugdyti, pasakų inscenizacija, projektinė, kūrybinė veikla.	
23.6. Meninė raiška	
Vertybinių nuostatų: domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Esminiai gebėjimai: pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti. Ugdymo sritis: „Kuriu ir išreiškiu“. Pasiekimų srities dėmenys: tyrinėjimas ir eksperimentavimas pasitelkiant įvairias menines priemones ir formas; raiška skirtingomis meninėmis priemonėmis ir būdais; menų kalbų vertingumo supratimas, jų aptarimas ir pasirinkimas.	
Pasiekimų žingsniai dailės posirtyje	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	

1 žingsnis. Emocingai reaguoja, ima, apžiūrinėja ir kitaip tyrinėja jam patrauklius kontrastingus, ryškius objektus, skirtingos faktūros paviršius.	Pieštuku, teptuku, kreidele baksnoja, brauko, tepa taškus, įvairių krypčių linijų brėžius, dėmes. Tapšnoja delnais dažus, tepa, brauko pirštais.
2 žingsnis. Atkreipia dėmesį į pėdsakus, kuriuos palieka spontaniškai veikdamas su priemonėmis ir medžiagomis. Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, taškuoja, brauko.	Seka judantį objektą akimis, domisi spalvomis, kontrastais. Veikia su priemonėmis: piešia taškelius, brūkšnelius, pradeda brėžti atsitiktines linijas, brauko teptuku, pirštais, varvina dažus, maigo tešlą.
3 žingsnis. Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakoju“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmis, sava kalba.	Piešia ilgas ir trumpas linijas, linijų raizginius, taškučius. Skiria pagrindines spalvas, pasirenka kurios yra gražiausios. Tyrinėja įvairius veikimo būdus: minko, maigo, volioja, spaudžia, ploja, tempia. Atpažįsta, išvardija, pasako kokiomis spalvomis pavaizduoti daiktai.
4–6 metai	
4 žingsnis. Išbando naujas vizualinės raiškos priemones, medžiagas, jas tyrinėja. Grafiškai pavaizduoja skirtingas linijas, skirtingo dydžio dėmes, formas. Pradeda kurti objektų vaizdus. Komentuoja savo ar kitų sukurtus grafinius ir erdvinius kūrinius, tai, ką sukūrė, papildo pasakojimu.	Orientuojasi popieriaus lape. Skiria ir įvardija pagrindines spalvas. Piešia nesudėtingų formų daiktus, aplikuoja plėšytas, kirptas formas. Vaizduoja dideles, mažas, kamputas, apvalias, netaisyklingas formas. Atpažįsta dėsningumus. Naudoja paprastas dailės technikas. Pasakoja, ką nupiešė.
5 žingsnis. Tyrinėja skirtingų technikų naudojimo vienam kūrybiniam darbui sukurti galimybes: tapo, piešia, aplikuoja, lipdo, konstruoja. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinius kūrinius, jungia skirtingas formas į bendrą objektą. Pastebi ir komentuoja kitų kūrybą, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas dailės sąvokas.	Aplikavimą derina su piešimu, spaudavimu, tapymu. Iš medžio gabaliukų, šapelių, putplasčio, dëlloja vaizdelius, ornamentus, skulptūras. Atsižvelgia į lipdymo priemonių savybes: sušildo tarp rankų, minko, sulipdo atskiras lipdinio dalis. Lipdydamas įsimena daikto požymius, savybes.
6 žingsnis. Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis, skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais. Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus, vartodamas dailės sąvokas.	Pasirenka priemones ir technikas. Geba išreikšti mintis, emocijas ir idėjas per vaizdus. Piešia simboliškai, naudoja ryškias emocines spalvas. Kuria koliažus, erdvines, mobilias, ant šviesos stalo kompozicijas, konstrukcijas, smėlio skulptūras. Kuria bendrus dailės darbus. Kerpa įvairias formas.
Pasiekimų žingsniai muzikos posrityje	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Tyrinėja garsų pasaulį balsu, aplinkoje esančiais daiktais, instrumentais. Reaguoja į lopšines, žaidinimus su judesiais, ritminius ir melodinius darinius. Ritmiškai linguoja, supasi, ploja, krato barškučius.	Reaguoja į girdimus muzikos garsus, melodiją, suaugusio veido mimiką, balso intonaciją. Mėgdžiodamas aplinkos garsus, sutelkia dėmesį į aplinką, pradeda suvokti struktūrą, atkartoja toninius ir ritminius darinius.
2 žingsnis. Žaidžia balso intonacijomis, sutelkia dėmesį į muzikos ir aplinkos garsus, juos mėgdžioja. Imituoja pažįstamus melodinius ir ritminius darinius. Dėmesingai klausosi trumpų muzikos kūrinių ir reaguoja judesiu, ritmiškai ploja.	Klausosi aplinkos garsų, muzikos, balsu atliekamų lopšinių, žaidinimų, kykavimų. Ritmuoja vaikiškais muzikos žaislais ir instrumentais: spaudžia cypukus, barškina barškučius, beldžia kaladėlėmis, muša būgnelį.

	Atlieka natūralius judesius: eina įvairiomis kryptimis, ploja, sukioja plaštakas, trepsi.
3 žingsnis. Tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą. Supranta kai kuriuos muzikos kontrastus (garsiai – tyliai; greitai – lėtai, linksmi – liūdnai).	Emocingai atliepia klausomus kūrinius – šypsosi, džiaugiasi, ploja, trepsi. Skiria garso savybes: aukštas, žemas, garsus, tylus. Išmoka trumpų, nesudėtingų dainelių tekstą, judesius. Apžiūrinėja, tyrinėja, groja vaikiškais ritminiais instrumentais.
4–6 metai	
4 žingsnis. Skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja savo balso galimybes. Individualiai ir su kitais dainuoja. Judesį derina su dainavimu, ritmišku skandavimu, judesiais atliepia muzikos nuotaiką, tempą ir stilių. Keliais žodžiais paaiškina muzikos reiškinius (melodija, pritarimas, tempas, nuotaika ir pan.), atpažįsta anksčiau girdėtą muziką.	Klausosi gamtos garsų, muzikos kūrinių. Pavadina ir skiria vaikiškų muzikos instrumentų: varpelio, būgnelio, barškučio, metalofono, pianino skambėjimo tembrus. Girdi, skiria muzikinius ir nemuzikinius garsus. Pradedą dainuoti po įžangos. Supranta dainos žodžius, pasakoja turinį, apibūdina nuotaiką.
5 žingsnis. Skiria ir palygina muzikoje naudojamus kontrastus (aukštai – žemai, garsiai – tyliai, ilgas – trumpas, linksmas – liūdnas). Tyrinėja tembrus, kuriuos išgauna įvairesniais muzikos instrumentais ir kūno perkusija. Atlieka įvairių dainų repertuarą. Intonuoja garso aukštį, taisyklingiau artikuliuoja, pradeda valdyti kvėpavimą. Vartoja kai kurias dažnai girdimas ir jam suprantamas muzikines sąvokas, pagal kriterijus atranda akivaizdžius muzikos kūrinių panašumus ir skirtumus.	Domisi garsais, ritmais ir melodijomis. Muzikos kūriniuose atpažįsta muzikos instrumentus. Lygina garsus pagal panašumą ir kontrastingumą. Skiria klausomos muzikos nuotaiką, muzikos vaizdus. Ritmiškai groja ritminiais instrumentais: lazdelėmis, šaukštais, marakomis, žvangučiais, trikampių, trinkomis, būgneliais, melodiniais instrumentais: metalofonais, ksilofonais, molinukais, dūdelėmis, savo gamybos vaikiškais muzikos instrumentais.
6 žingsnis. Lygina, apibūdina garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. Dainuoja sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes.	Klausosi ir atpažįsta skirtingo žanro, kontrastingo charakterio muzikos kūrinius. Skiria muzikines formas: maršą, polką, valsą, lopšinę. Suvokia muzikos nuotaiką. Skiria aukštus ir žemus garsus. Dainuoja aiškiai, laikosi tono, ritmo. Įsimena ilgesnes daineles Groja ritminiais, melodiniais vaikiškais muzikos instrumentais. Improvizuoja balsu, vaikiškais muzikos instrumentais.
Pasiekimų žingsniai šokio posirtyje	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Reaguoja į suaugusiojo judesius ir bando juos imituoti. Išgirdęs muziką instinktyviai laisvai juda: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas.	Reaguoja į girdimus muzikos garsus, melodiją, suaugusio veido mimiką, balso intonaciją: sutelkia žvilgsnį, juda natūraliai. Judesys yra spontaniškas.
2 žingsnis. Tyrinėja judėjimo kryptis, atlieka keletą skirtingų judesių. Atlieka ritmiškus judesius, derina dviejų natūralių judesių seką. Pasirenka patinkančius judėjimo būdus, stebi kitus ir pradeda šokti kartu su jais.	Klausosi muzikos, atlieka natūralius judesius: eina paskui suaugusįjį įvairiomis kryptimis, būreliu, sukasi vietoje, ploja, sukioja plaštakas, trepsi, spyruokliuoja.

3 žingsnis. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Šoka ir individualiai, ir drauge su kitais.	Žaidžia muzikinius žaidimus, tekstą imituoja kūno judesiais: eina, trepsi, apsisuka. Keičia judesį pagal kontrastinę muziką. Pradedą judėti erdvėje įsivaizduojama vingiuota linija, mokosi koordinuoti savo kūną.
4–6 metai	
4 žingsnis. Tyrinėja šokio tempą, ritmą, judesių derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais Juda rateliu dešinėn ar kairėn, pirmyn, atgal, įsivaizduojama linija. Šokdamas valdo savo kūną. Laikosi sutartų šokio kultūros taisyklių. Derina šokio kalbą su kitais raiškos būdais.	Mokosi valdyti savo kūną: judėti ta pačia puse, išlaikyti pusiausvyrą, demonstruoti lankstumą, reguliarių ir gilų kvėpavimą. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus. Žaidžia muzikinius žaidimus, ratelius. Judesiais perteikia nuotaiką. Mokosi šokti poromis ir laikytis grupės taisyklių.
5 žingsnis. Tyrinėja ir atranda naujus judesių derinius, padedančius išreikšti judėjimui būdingas savybes. Šoka sukamuosius ratelius poroje. Šokdamas išlaiko pusiausvyrą, reguliarių ir gilų kvėpavimą. Atpažįsta ir įvardija pagrindinius judėjimo būdus.	Ritmiškai eina, lengvai bėga, atlieka įvairius paprastuosius žingsnius, sudaro, sumažina, padidina ratelį. Žino šokio, ratelio nuotaiką, išreiškia judesiais. Pritaiko judesius vaizduojant gamtos reiškinius, gyvūnus. Kuria penkių– šešių natūralių judesių sekas, perteikia veikėjo nuotaiką.
6 žingsnis. Eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. Šoka sudėtingesnius autorinius ir liaudies šokius bei ratelius (tiltelius, grandinėles). Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą.	Supranta šokio kompoziciją (šokio žingsnius, sekas, stilių, judėjimo kryptį, erdvę), stebi kitus, derina šokio meną su kitais menais ir kalba, nusako šokio tempą, nuotaiką. Savarankiškai atlieka muzikinius žaidimus, ratelius, noriai žaidžia laisvalaikio metu. Šoka lietuvių liaudies, originalios kūrybos šokius su skirtingo tempo dalimis, muzikinius ratelius.
Pasiekimų žingsniai teatro posrityje	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. –	–
2 žingsnis. Žaisdamas reiškia poreikius ir skirtingas nuotaikas, tyrinėja savo kūno ir balso galimybes.	Mėgdžioja suaugusiojo parodytus veiksmus, žaidinimų judesius.
3 žingsnis. Išbando balso, kūno ir mimikas. Vaidindamas pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.	Pasirenka žaislus, daiktus, atlieka matytus veiksmus: supa lėlę, nešioja meškutį, mojuoja kaspinėliais, skarelėmis.
4–6 metai	
4 žingsnis. Vaidmenų žaidimų metu tyrinėja girdėtų pasakų epizodus, sąmoningai pasirenka patrauklius vaidmenis. Kurdamas vaidmenį naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas.	Pasirenka žaidimo temą, vaidina pasirinktą vaidmenį. Žaidžia didesnėse grupelėse, išmoksta tiksliai kurti žaidimo erdves. Pasirenka savo žaidimui simbolinius daiktus, imasi vaidmenų iš kasdienybės.
5 žingsnis. Tyrinėja pasirinkto personažo savybes, pasiūlo jų raiškos galimybes. Režisūriniuose ir siužetiniuose vaidmenų žaidimuose pradeda tiksliai kurti „dramatiškas situacijas“ per personažų susidūrimus, įvykius, improvizuotus dialogus; kurdamas vaidmenį pasitelkia įvairų rekvizitą, grimą, muzikavimą, šokį.	Vaidina su lėlėmis, vaizduoja realistinį ir fantastinį siužetą, išplėtoja veiksmą dialogu, monologu, keičia baso intonacijas. Susikuria žaidimo aplinką. Naudoja įvairius daiktus, reikmenis drabužius. Naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas.

6 žingsnis. Tyrinėja personažo savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis. Kuria lėlių, šokio, dramos, operos „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja, dalyvauja teatralizuotuose renginiuose ir juose prisiima skirtingus vaidmenis. Apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus.	Savarankiškai renkasi vaidmeninio žaidimo temą, plėtoja numatytą siužetą. Improvizuoja veikėjų veiksmus, žodines veikėjų frazes, fizinius veiksmus, atskleidžia emocines būsenas. Tikslingai naudoja daiktus, teatro reikmenis, drabužius, atributiką. Bando kurti lėlių, dramos vaidinimus bendradarbiauja su kitais, pradeda suprasti, kad reikia laukti savo eilės ir klausytis draugų.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: muzikinės, meninės, edukacinės veiklos, savarankiškas muzikavimas, kūrybinės dirbtuvės, koncertai, pramogos, šventės, renginiai, parodos, akcijos, konkursai, festivaliai, projektai; žaidimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas.	

23.7. Gilėjantį supratimą užtikrinančios strategijos: kryptingos ir vaikų raidos skirtumus atliepančios ugdymosi veiklos, skatinančios tyrinėjimą, aiškinimąsi ir problemų sprendimą, taip pat patirtinis bei kūrybinis ugdymo(si) procesas. Tyrinėjant ir sprendžiant problemas skatinamas gilesnis supratimas, kritinio mąstymo pradmenys. Veiklos, kuriose vaikas tyrinėja ir modeliuoja situaciją, numato tyrinėjimo eigą, ieško tinkamų būdų ir priemonių, susipažįsta su veiklos taisyklėmis ir jų laikosi, aiškina priimamus sprendimus, pristato veiklos rezultatus padeda įgyti vis sudėtingesnius mąstymo gebėjimus. Įsitraukimas į gilesnius apmąstymus, padeda vaikui geriau suprasti muzikos, šokio, teatro ir vizualaus meno estetikos ypatumus ir vertingumą.

23.8. Mokytojo vaidmuo: siūlomos įdomios ir aktualios veiklos, žaidybinės situacijos, žadinančios domėjimąsi ir emocinį įsitraukimą į bendravimo ir bendradarbiavimo procesus. Mokytojas palaiko vaikų bandymus lanksčiai taikyti įgytą patirtį naujuose kontekstuose. Mokytojas skatina reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultatą, pastangas, gebėjimus ir elgesį. Mokytojo pastebėjimas ir pozityvus reagavimas į vaiko pastangas ir autentišką raišką skatina vaiką tęsti kūrybinį procesą ir siekti įgyvendinti savo idėjas. Vaikui sudarytos galimybės žaisti, imituoti, improvizuoti, komponuoti, aranžuoti, modeliuoti, interpretuoti.

23.9. Ugdymosi kontekstai: skirtingi ugdymo(si), kultūriniai ir kalbiniai kontekstai, įvairios ugdymo(si) aplinkos. Patirtinės veiklos skatina kūrybiškai taikyti žinias ir įgūdžius. Sudarytos sąlygos vaikui pačiam sugalvoti idėją ir, taikant įgytą žinojimą, sutelkiant pastangas, įgyvendinti savo ketinimus. Ugdymo(si) veiklose skatinama suprasti pažintinio pobūdžio informaciją, ją interpretuoti ir išreikšti įvairiomis formomis (piešiniu, gestais, daiktais, žodžiais, schema, diagrama, simboliais) ir priemonėmis (fizinėmis ir skaitmeninėmis). Įsitraukimas skatinamas mokytojui kryptingai kuriant ugdymo(si) kontekstus, pažadinančius vaiko smalsumą gyvosios gamtos objektams, įdomiems, nematytiems daiktams. Kuriamos edukacinės aplinkos skatina eksperimentuoti, išbandyti kūrybines medžiagas, priemones ir įvairias veiklos formas.

24. Auginama vaiko galia – besirūpinantis savimi ir kitais. Pasiekimų sritys, apimančios vaiko galios augimą: kasdienio gyvenimo įgūdžiai; fizinis aktyvumas; savireguliacija ir savikontrolė.

24.1. Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	
Vertybinė nuostata: domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam. Esminis gebėjimas: esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, butyje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis. Ugdymosi sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“. Pasiekimų srities dėmenys: vaiko asmeniniai valgymo ir mitybos įgūdžiai; kūno švaros ir aplinkos tvarkos palaikymo įgūdžiai; saugaus elgesio įgūdžiai.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	

1 žingsnis. Ragauja įvairaus skonio ir konsistencijos maistą. Siekia savarankiškai valgyti, gerti iš puodelio.	Su sveikatai palankiu maistu susipažįsta valgydami drauge su mokytoju ir kitais vaikais, girdėdami suaugusiųjų aiškinimus.
2 žingsnis. Valgo įvairų maistą, skirtingais būdais paruoštas daržoves, vaisius; maistą ima pirštais ir šaukštu, geria savarankiškai. Suaugusiojo padedamas plaunasi, šluostosi rankas; bando pats nusirengti.	Mokosi valgyti savarankiškai, naudotis stalo įrankiais. Prausia veidą, rankas ir nusišluosto, nusirengia ir bando tvarkingai sudėti drabužius.
3 žingsnis. Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradedą tinkamai naudotis stalo įrankiais. Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus.	Mokosi pasirinkti, su koku stalo įrankiu valgyti skirtingą maistą. Žaidžia maisto gaminimo žaidimus. Susipažįsta su higienos reikmenimis. Rūšiuoja daiktus, tvarko žaislus, mokosi saugiai žaisti, atsargiai elgtis.
4–6 metai	
4 žingsnis. Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, ir kelis, kuriuos vartoti reikėtų saikingai. Padedamas apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Sutvarko žaislus. Pažįsta ir žino šviesoforo spalvų reikšmę. Saugiai naudojasi aštriais daiktais. Žino, į ką kreiptis pagalbos.	Klauso skaitomų tekstų, komentarų apie sveiko maisto naudą, apie bakterijas ir virusus, jų sukiamas ligas; tyrinėja sveiko maisto piramidę; mokosi elgesio taisyklių prie stalo. Laikosi asmens higienos. Mokosi laikytis eismo ženklų ir taisyklių.
5 žingsnis. Savarankiškai serviruoja stalą, valgo tvarkingai. Dažniausiai savarankiškai plaunasi rankas, prausiasi veidą; čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus, susišukuoja. Susitvarko žaislus ir veiklos vietą.	Aiškinasi, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris – ne, argumentuoja. Pateikus pavyzdžių diskutuoja, kas tvarkinga – netvarkinga, patinka – nepatinka, kuria aprangos modelius. Tvarkosi, mokosi rūšiuoti. Kalbasi apie saugų elgesį, aiškinasi, kaip elgtis, į ką kreiptis pagalbos.
6 žingsnis. Valgo savarankiškai, tvarkingai. Taisyklingai plaunasi rankas. Nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais: padeda į vietą, saugo, sutvarko. Laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	Sužino, kodėl svarbu tausoti maistą, tyrinėja, kiek daug darbo reikia, kad maisto produktai atsirastų ant mūsų stalo. Ištraukia į aplinkos pertvarkymo veiklas, ieško sprendimų, kaip aplinką paversti lengvai tvarkoma, patogia, saugia. Naudoja specialias saugumo priemones – atšvaitus, saugos diržus, šalms. Aiškinasi, kokie prisilietimai prie jų kūno yra tinkami, kalbasi apie saugų elgesį, į ką kreiptis pagalbos.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kiti metodai.	
24.2. Fizinis aktyvumas	
Vertybinė nuostata: noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminis gebėjimas: tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tiksliai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas. Ugdymosi sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“. Pasiekimų srities dėmenys: stambiosios motorikos įgūdžiai ir fizinės vaiko ypatybės; smulkiosios motorikos įgūdžiai, rankų ir akių koordinacija.	

Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Sėdi, šliaužia, ropoja pirmyn ir atgal, ko nors įsitvėręs pats atsistoja, stovi, eina laikydamasis ar savarankiškai. Siekia daikto, jį laiko saujoje, gniaužo, dviem pirštais – nykščiu ir smiliumi – suima smulkų daiktą, perima daiktą iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito.	Vartosi, ropoja, sėdasi, prisitraukia, atsistoja, siekia daiktų. Išlaikyti pusiausvyrą pratinasi ir savarankišką vaikščiojimą tobulina eidamas link mokytojo, nuo vieno patrauklaus objekto link kito, ką nors stumdydamas, ridendamas. Lavina pirštų, plaštakos ir visos rankos judesius.
2 žingsnis. Pralenda pro kliūtis keturpėscias. Savarankiškai atsistoja, stovi, atsitupia, lipa laiptais aukštyrą pristatomuoju žingsniu. Ridena, sviedžia kamuolį, gauda jį apglėbdamas rankomis. Pasuka riešą, apverčia plaštaką delnu žemyn, pasuka delnu aukštyrą, paima daiktą iš viršaus apimdamas jį pirštais, uždeda, įdeda ir išima daiktą, atsuka detales, ploja rankomis	Mokosi vaikščioti ir išlaikyti pusiausvyrą. Žaisdamas nuo greito ėjimo pereina prie bėgimo. Pradedama lankstyti ranką per riešą, pratinasi pasukti riešą, apversti plaštaką delnu žemyn, į viršų, mostelėti plaštaką, vis tiksliau atlikdami judesius, kuriuos lavinti padeda savarankiškas valgymas, ko nors vienas ant kito dėliojimas, užsukimas, atsukimas.
3 žingsnis. Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tiksliai, skirtingu ritmu eina ten, kur nori, vaikščiodamas apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį. Lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu, laikydamasis suaugusiojo rankos ar turėklų. Pašoka nuo žemės, nušoka nuo laiptelio, peršoka liniją, spiria kamuolį. Derina akies ir rankos, rankų ir kojų judesius, veria ant virvutės sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis.	Vaikas spontaniškai juda, atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, svorio ar formos priemonėmis, žaidžia įvairius imitacinius bei judriuosius žaidimus, kuriuose lavinami visi pagrindiniai judesiai: šliaužimas, ropojimas, ėjimas, bėgimas, šuoliukai, laipiojimas, pralindimas, metimai, pusiausvyros pratimai. Ką nors dėliodamas, konstruodamas, verdamas, piešdamas lavina rankos judesių tikslumą, akies ir rankos koordinaciją.
4–6 metai	
4 žingsnis. Stovėdamas pasistiebia, pastovi ant vienos kojos (4–5 sekundes). Eina ant pirštų galų, eina siaura (5 cm) linija, lipa laiptais aukštyrą ir žemyn. Žaisdamas judriuosius žaidimus bando derinti judesius poroje ir grupėje. Atkerpa žirkėmis popieriaus juostelę, atsega ir užsega sagas, atitraukia ir užtraukia užtrauktuką, įpila vandens į piltuvėlį.	Išbando įvairiausių mokytojo demonstruojamus ir pačių atrandamus ėjimo būdus: eiti pasistiebus, ant pėdos šonų, kulnų; eiti ištiesta virve, padėtu lanku. Laisvai bėgioja, landžioja, šokinėja, laipioja karstynėmis, kopėtėlėmis, laipteliais. Žaisdamas komandinius žaidimus mokosi derinti judesius, judėjimo būdus.
5 žingsnis. Eina pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius. Bėgioja, bėga ant pirštų galų. Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn. Lipa kopėtėlėmis. Meta kamuolį iš įvairių padėčių. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių, į taikinį. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai. Tiksliai atlieka sudėtingesnius judesius su smulkiais daiktais.	Išbando ėjimo būdus: eiti aukštai keliant kelius, pusiau pritūpus, plačiu žingsniu. Žaidžia su įvairaus dydžio ir sunkumo kamuoliais: ridena, mēto įvairiu atstumu, visa jėga ar panaudojant reikiamą jėgą tikslui pasiekti, gaudant. Tyrinėja, kaip juda kūnas ir atskiros jo dalys. Mokosi atpažinti kūno siunčiamus signalus: gerą nuotaiką, žvalumą, energingumą, dėmesingumą arba nuovargį. Lavina rankos judesių tikslumą.
6 žingsnis. Išvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu	Judėdamas lavina pagrindines fizines savybes, mokosi saugiai keisti pradines kūno padėtis ir

žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	atlikti įvairius veiksmus rankomis, kojomis; išlaikyti kūną statinėje būsenoje; judėti ne(persikeldamas) erdvėje; įgyja drąsos ir pasitikėjimo savimi. Veikdamas ribotame plote pratinasi judėti saugodamas save ir kitą.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, analizavimas, pokalbis, kartojimas, tyrinėjimas, eksperimentavimas, žaidimas, estafetės, varžytuvės, sportinės pramogos ir kiti metodai.	
24.3. Savireguliacija ir savikontrolė	
Vertybinė nuostata: nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį. Esminiai gebėjimai: sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti. Ugdymosi sritys: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti; savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas; gebėjimas laikytis susitarimų.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Gera jaučiasi įprastoje saugioje aplinkoje. Nusiramina prigludžiamas, kalbinamas, nešiojamas, klausydamas raminančio dainavimo. Trumpam sutelkia dėmesį į suaugusįjį, prie kurio yra prisirišęs, tapatinasi su jo veido išraiška, balso intonacijomis.	Savo poreikius valgyti, žaisti, miegoti ir kt. mokosi parodyti veido mimika, garsais, gestais, galvos linktelėjimu išreikšdami sutikimą ar papurtydami galvą į šonus. Vaikas susitapatindamas atspindi suaugusiojo ir kitų vaikų emocijas.
2 žingsnis. Išsigandęs, užsigavęs, išalkęs, pavargęs nusiramina suaugusiojo kalbinamas, glaudžiamas, maitinamas, migdomas. Pradeda valdyti savo dėmesį, emocijų raišką ir veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius.	Raminamas nustoja verksti. Prašo maisto arba norimo žaislo, o ne atima jį iš kito vaiko. Sutinka su suaugusiojo nuomone, kad nuskriaudė kitą vaiką. Kūno ribas vaikas pajaučia suaugusiojo glaudžiamas, žaidinamas, kutenamas, kalbinamas.
3 žingsnis. Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. Pradeda laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	Suaugusiojo paprašytas priima vaiką į žaidimą. Bendraudamas su kitais pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė ir perėmė iš suaugusiojo: nusišypsoti, pakalbinti, taikiai žaisti greta, mokosi dalintis, palaukti savo eilės.
4–6 metai	
4 žingsnis. Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykde, nuvylė, kai jaučia suaugusiojo palaikymą ir girdi komentarus. Trumpam tikslingai sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas įgyvendinti ketinimą. Primenant laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių.	Pasako apie tai, kas supykde ir nusiramina. Išitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu. Tariaisi dėl norimo žaislo. Aiškinasi ir mokosi pasakyti, koks elgesys yra tinkamas ar netinkamas, kas yra teisinga ar neteisinga.
5 žingsnis. Nusiramina, atsipalaiduoja, pabuvęs vienas, klausydamasis ramios muzikos, žaisdamas ar kalbėdamasis su kitais. Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, geba sutelkti dėmesį ir pastangas, ištvermę,	Klausosi ramios muzikos, pabūna vienas. Klausosi istorijų arba žaidžia žaidimus, kurių veikėjai pozityviai sprendžia konfliktus. Išbando skirtingus būdus, padedančius nusiraminti, valdyti impulsus, taikiai išlieti emocijas, sutelkti

slopinti impulsyvius veiksmus. Laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių.	pastangas tinkamam poelgiui. Susidūręs su kliūtimis, stengiasi jas įveikti.
6 žingsnis. Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.	Taiko įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus. Kilus konfliktui, ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Pasikeitus dienos ritmui, įvykus netikėtam įvykiui, sulaukus netikėto kito vaiko reagavimo, mokytojo padedamas mokosi valdyti pokyčių situacijoje kilusias neigiamas emocijas, kad pasijustų gerai (mokosi išvelgti gerąją pokyčių pusę, susitarti, prisiderinti).
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, žaidimai su taisyklėmis, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška, inscenizacija ir kiti metodai.	

24.4. Gilėjančią supratimą užtikrinančios strategijos: judėjimo, sveikos mitybos, dienos ritmo, rūpinimosi savimi ir aplinka, saugaus elgesio patyrimas įvairiais būdais – pajaučiant praktiškai, kalbant su kitais, naudojant paveikslėlius; sudėtingesnių rūpinimosi sveikata ir geroje įgūdžių ugdymo(si) procesą suskaidant į mažus žingsnelius ir vėl jungiant į visumą; atkreipiant dėmesį ir aiškinantis situacijų, į kurias pateko, (ne)saugumą; aiškinantis, diskutuojant, argumentuojant ir suvokiant taisyklių, susitarimų, ugdymų situacijų asmeninę reikšmę, judėjimo, sveikos mitybos, miego naudą. Sudarytos sąlygos tyrinėti, lyginti panašumus ir skirtumus, numatyti pasekmes, išvelgiant naujus dalykus apie save, kitus žmones, verbalizuoti patirtis.

24.5. Mokytojo vaidmuo: sukuria galimybes pasirinkti priimtinausią būdą žaisti ir veikti, rinktis sveikatai palankų maistą, išbandyti įvairius skonių, skirtingus nesutarimų sprendimo būdus, patirti dienos ritmą; sukuria sąlygas kiekvienam vaikui mėgautis judėjimo laisve, veiklą įvairove, kūno pojūčiais, didėjančiomis galiomis valdyti kūną; savo pavyzdžiu skatina tyrinėti judesius, rūpintis aplinkos tvarka; organizuoja žaismingą judrų ugdymo(si) procesą; kuria jautrų emocinį ryšį su vaiku; siūlo vaikams aktualų turinį ir veiklas, padedančias pažinti ir suprasti save, suvokti savo ryšius su kitais; skatina didžiavimąsi savimi išmokus valdyti savo elgesį; sudaro galimybes bendradarbiauti, palaikyti pastovų emocinį ryšį.

24.6. Ugdymosi kontekstai: patirtinių veiklų įvairovė, įvairiapusio judėjimo galimybės, kuriama aplinka, kurioje vaikas gali judėti, savo žinias ir sumanymus perteikti kūno judesiais, ištraukti ir inicijuoti judriuosius žaidimus grupėje ir lauke; esant galimybei rinktis valgyti įvairų, sveikatai palankų maistą, laikytis mitybos režimo; naudotis asmeniniais higienos reikmenimis; atsargiai elgtis su daiktais, su kuriais nesaugiai elgiantis galima susižeisti; vengti pavojingų situacijų, aiškinantis jų atsiradimo priežastis, ieškoti sprendimų, kaip jų išvengti, prireikus paprašyti suaugusiojo pagalbos.

25. Auginama vaiko galia – pasitikintis. Pasiekimų sritys, apimančios vaiko galios augimą: savivoka ir savigarba; emocijų suvokimas ir raiška.

25.1. Savivoka ir savigarba
Vertybinė nuostata: pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus. Esminiai gebėjimai: pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, žino savo tautybę, tėvynę. Ugdymo sritis: „Aš ir bendruomenė“.

Pasiekimų srities dėmenys: savo kūno pažinimas; asmeninio tapatumo jausmas ir teigiamas savęs vertinimas; bendrystės su šeima ir grupe jausmas; kalbinio, tautinio ir pilietinio tapatumo jausmas.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Pradedama jausti savo kūną – apžiūrinėja, tyrinėja savo rankas, kojas, stebi jų judesius. Šypsodamasis, guguodamas, gestikuodamas reaguoja į savo vardą. Reaguoja į artimų žmonių rodomą dėmesį ir akių kontaktą, veido išraišką, balsu, gestais palaiko su jais ryšį.	Savo kūno ribas vaikas pajaučia suaugusiojo glaudžiami, žaidinami, kutenami, kykuojami, rengiami bei kalbinami. Pašauktas vardu, pasuka galvą, žiūri į akis. Žaidžia savo rankytėmis (suneria, viena liečia kitą), susitelkdamas patiriamiems pojūčiams.
2 žingsnis. Atpažįsta save nuotraukose, savo atvaizdą veidrodyje, paprašytas parodo kelias kūno dalis. Išreiškia savo norus, turi mėgstamus žaislus, veiklas. Rodo prieraišumą prie tėvų, pasitikėjimą juo besirūpinančiais suaugusiais. Domisi kitais vaikais. Trumpam sutelkia dėmesį.	Išorinį kūno vaizdą ir kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, pajausdamas, patirdamas, ką turi kūno dalis daro, kaip juda, stebėdamas save veidrodyje. Užmezga emocinį ryšį su mokytoju ir grupės vaikais. Trumpai išitraukia į veiklas, dalyvauja tautinėse ir valstybinėse šventėse.
3 žingsnis. Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiais ir vaikais. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais.	Klausiamas pasako savo vardą, lytį. Matydamas save veidrodyje, nuotraukose tyrinėja aš – ne aš ribas; kasdienėje rutinoje atsirenka savo drabužėlius ar žaislus, aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu).
4–6 metai	
4 žingsnis. Pavaizduoja ar pakomentuoja kai kurias fizines savo kūno savybes: akių, plaukų spalvą, pėdos dydį. Pradedama domėtis, kas yra kūno viduje. Supranta ir pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo. Jaučiasi patenkintas savimi. Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius, save supranta kaip šeimos narį. Išitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. Supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis.	Apibūdina savo kūno augimą ir naujai įgytus gebėjimus, savo asmenines savybes, stiprybes, sau priimtinausius mokymosi būdus, stiprina pasitikėjimą savimi. Mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį. Pažįsta ir išreiškia pagarbą pagrindiniams savo šalies simboliams, tyrinėja šalies žemėlapi, domisi vėliavos spalvų reikšmėmis. Pradedama pavadinti paros dalis, savaitės dienas, pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj.
5 žingsnis. Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradedama jausti asmeninę ir bendrą erdvę. Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs. Jaučiasi esąs šeimos narys: kalba apie šeimą, išvardija jos narius, pasako savo pavardę. Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie kalbą.	Tyrinėja žmogaus gyvenimo ciklą, piešia ir samprotauja, kaip atrodys užaugęs, ko norėtų išmokti netolimoje ateityje, kuo norėtų tapti tolimoje ateityje. Tyrinėja, atranda ir aiškinasi, kas sieja jo aplinkos žmonių bendruomenių narius: emociniai ryšiai, rūpinimasis vienu kitais (šeima), bendras buvimas, bendra veikla, kalba, papročiai, tradicijos.

6 žingsnis. Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus. 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.	Įsitraukia į veiklas, grupei bendrų sprendimų priėmimą, bendras diskusijas. Šalies ir pasaulio žmonių išvaizdos, aprangos, kalbų, maisto, būstų, darbų, kelionių, tradicinių menų, švenčių panašumus ir įvairovę pažįsta per įvairias medijas, kūrinius, dailės darbus, keliones.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, išvyka, etnokultūriniai ir kalendoriniai renginiai, vaizduotės žaidimai, žaidimai su taisyklėmis, bendra kūrybinė veikla, enciklopedijos vaikams vartymas, informacinių filmukų žiūrėjimas, eksperimentas, projektinė veikla ir kiti metodai.	
25.2. Emocijų suvokimas ir raiška	
Vertybinė nuostata: domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Esminiai gebėjimai: atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus. Ugdymo sritis: „Aš ir bendruomenė“. Pasiekimų srities dėmenys: savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas; kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos; savo ir kitų žmonių jausmų apmąstymas.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus. Išreiškia nerimą, pamatęs nepažįstamą žmogų. Atspindi suaugusiojo ar kito vaiko emocijų raišką.	Savo poreikius valgyti, žaisti, miegoti mokosi parodyti veido mimika, garsais, gestais, pirmaisiais žodžiais, galvos linktelėjimu išreikšdamas sutikimą ar papurtydamas galvą į šonus.
2 žingsnis. Džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį reiškia skirtingu intensyvumu; būdinga greita nuotaikų kaita. Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo džiaugsmo, liūdesio, pykčio emocijų išraiškas.	Raminamas greitai nurimsta. Krykštauja, kai suaugusieji su juo žaidžia. Susitapatindamas atspindi suaugusiojo ir kitų vaikų emocijas.
3 žingsnis. 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).	Pradedą atpažinti savo ir kitų emocijas iš veido išraiškos, balso. Parodo, atskleidžia, išreiškia emocijas, kreipiasi pagalbos, paguodos, leidžiasi apkabinamas, nuraminamas. Mokosi dalintis, palaukti savo eilės.
4–6 metai	
4 žingsnis. Pradedą suprasti, kad skirtingose situacijose (per gimimo dieną, susipykus su draugu) jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina, išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu. Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, imituoja vaidmenų žaidimuose. Pradedą suprasti, kad jo ir kitų emocijos toje pačioje situacijoje gali skirtis.	Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti: noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu, paskatina atpažinti, tyrinėti, įvardyti ir skirtingais būdais (emocine reakcija, pasirinkimu, piešiniu, žodžiais ar kt.) suaugusiesiems ir kitiems vaikams parodyti savo poreikius, pomėgius, interesus.

5 žingsnis. Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo. Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla, pradeda suprasti, kad kai kurie veiksmai ir žodžiai gali žėisti kitų jausmus. Pradeda įvairiais būdais komunikuoti apie jausmus.	Žaidžia žaidimus, skatinančius sakyti „komplimentus“ draugams, vaidmenų žaidimus, įsijaučiant į kito savijautą. Pradeda valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą, išbando skirtingus per įvairias veiklas sužinotus būdus, padedančius nusiraminti, valdyti impulsus.
6 žingsnis. Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradeda kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau.	Mokosi valdyti pokyčių situacijoje kilusias neigiamas emocijas, kad pasijustų gerai (mokosi išvelgti gerąją pokyčių pusę, susitarti, prisiderinti). Pats inicijuoja bendrus žaidimus, susikuria veiklos ir elgesio taisyklės, padeda, paremia vienas kitą, tariasi. Ugdosi valingą dėmesio ir elgesio kontrolę. Išbando dėmesio sutelkimo, nukreipimo ir perkėlimo, ugdosi veiklos planavimo ir laiko valdymo gebėjimus.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: vaidmenų ir naratyviniai žaidimai, savireguliaciją plėtojantys žaidimai (sustingti, nekalbėti, nesusijuokti, perkėlinėti dėmesį), tyrinėjimai ir žymėjimai, kaip jaučiasi, skaitomų istorijų klausymasis, filmukų žiūrėjimas, stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, lyginimas, emocijų žymėjimas, bendra kūrybinė veikla, ištvermės, tikslumo, kliūčių įveikos reikalingos veiklos, diskusija.	

25.3. Gilėjančią supratimą užtikrinančios strategijos: sukurtos sąlygos pajauti, patirti visais pojūčiais, tyrinėti, lyginti panašumus ir skirtumus, numatyti pasekmes, išvelgiant naujus dalykus apie save, kitus žmones, bendruomenes ir jų gyvenimo būdo kaitą laiko tėkmėje. Supratimas gilėja, jei tai, ką vaikas patyrė, sužinojo, yra verbalizuojama – apmąstoma, aiškinama, argumentuojama.

25.4. Mokytojo vaidmuo: palaiko pastovų emocinį ryšį su vaiku; pasiūlo turinį ir veiklas, padedančias vaikui pažinti ir suprasti save, suvokti savo ryšius su kitais ir vietą tarp kitų žmonių; skatina žaismę ir autentišką patyrimą lydinčias pozityvias emocijas – pasitikėjimą, didžiavimąsi savimi išmokus valdyti savo elgesį, užmegzti draugystes, geriau suprasti žmones ir bendruomenę; kuria bendravimo ir bendradarbiavimo galimybes, dialogišką ugdymo(si) procesą, skatinantį emocinį ryšį, dalinimąsi patirtimi, palaikymą, mokymąsi vieniems iš kitų.

25.5. Ugdymosi kontekstai: pasižymintys emociniu saugumu, mokytojo jautrumu vaikų poreikiams, bendrų veiklų, įvairių sąveikų, komunikavimo su skirtingais žmonėmis galimybėmis.

26. Auginama vaiko galia – jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei. Pasiekimų sritys, apimančios vaiko galios auginimą: santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais, aplinkos pažinimas.

26.1. Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais	
Vertybinė nuostata: nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais. Esminiai gebėjimai: pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems. Ugdymosi sritis: „Aš ir bendruomenė“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas užmegzti ir palaikyti geranoriškus, pagarbius santykius su suaugusiais ir kitais vaikais; gebėjimas bendrauti, mokymasis bendradarbiauti; gebėjimas atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus; gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės kūrimo.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	

1 žingsnis. Atpažįsta ir džiaugiasi pamatęs juo besirūpinantį suaugusįjį. Žvilgsniu, mimika, balsu, gestais inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku.	Pamatęs kitą vaiką, žiūri jam į veidą, bando paliesti akį, nosį, tempia už plaukų, pravirksta, jeigu verkia kitas vaikas, nusišypso, jei kitas juokiasi.
2 žingsnis. Skiria nepažįstamus žmones nuo besirūpinančio suaugusiojo. Stengiasi patraukti kitų vaikų dėmesį šypsena, balsu, geranoriškais veiksmais. Stebi ir mėgdžioja suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus; vykdo jam suprantamus suaugusiojo prašymus. Mėgsta žaisti greta kito vaiko, stebi, kaip šis mėgdžioja kalbėjimą, judesius ir pats kitus mėgdžioja.	Vaikas mokosi tinkamai elgtis, bendraudamas su kitais pritaiko tuos būdus, kuriuos patyrė, suprato ir perėmė iš suaugusiojo: nusišypsoti, pakalbinti, taikiai žaisti greta, mokosi dalintis, palaukti savo eilės (naudojant smėlio laikrodį, pasiimant kitą žaislą ir kt.), atsižvelgti į kito prašymus.
3 žingsnis. Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis, ieško draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi palaikymo. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo.	Piešia save ir kitus, matuojasi, lygina akių, plaukų spalvą, kalba apie savo norus, pomėgius, gebėjimus, šeimas, namus, kartu žaisdami ar kurdami bendrus darbus, švęsdami šventes.
4–6 metai	
4 žingsnis. Lengvai atsiskiria nuo tėvų. Turi vieną ar kelis kurį laiką nesikeičiančius žaidimų ir bendrų veiklų draugus. Įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytas bendras veiklas ir jas plėtoja. 3). Veikdamas kartu su kitais pastebi vieną kitą akivaizdų savo ir kito (vaiko, suaugusiojo) išvaizdos, pomėgių, kalbos panašumą ar skirtumą ir skirtingais būdais tai parodo. Prisideda prie grupės taisyklių kūrimo.	Kalba apie šeimą, savo ir šeimos fotografijas. Įsitraukia į mokytojo pasiūlytą veiklą, tačiau ją plėtoja savitai, kalbasi su mokytoju ką ir kaip daro, klausia patarimų, prašo priemonių, rodo, ką padarė. Supranta kito norą žaisti kartu. Priminus palaukia savo eilės, paprašo žaislo, tariasi žaisti juo kartu.
5 žingsnis. Drąsiai bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis. Tikrina suaugusiojo išsakytas leistino elgesio ribas – atsiklausia, derasi, tariasi. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais. Veikdamas kartu su kitais pastebi ir pasako keletą savo ir kitų vaikų ar suaugusiųjų asmeninių savybių, interesų, gebėjimų, panašumų bei skirtumų. Stengiasi atlikti mažus įsipareigojimus grupei.	Aiškinasi apie tai, kuo naudingos elgesio taisyklės, kodėl būtina jų laikytis, kas nutinka, kai jos pažeidžiamos. Kalba apie tinkamą bendravimą su tėvais, broliais ir seserimis. Pats sugalvoja žaidimą ir pakviečia kitus žaisti. Palaiko draugo fantazavimą. Domisi ir kalba apie bendruomenę, žmones, jų veiklą, panašumus ir skirtumus.
6 žingsnis. Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiais bei vaikais. Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Pradeda tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima.	Mokosi suprasti, su kuriais žmonėmis ir kodėl bendrauti yra visada saugu, į kuriuos žmones visada galima kreiptis pagalbos, kaip reikia elgtis, jei visai nepažįstamas žmogus kalbina, kviečia pasivaikščioti. Mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. Mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, išvykos, edukaciniai, sportiniai, kultūriniai bei tautiniai renginiai su šeima, judrieji, muzikiniai, vaizduotės bei stalo žaidimai, grupinė veikla, meninė raiška, situacijų inscenizacija, foto paroda ir kiti metodai.	

26.2. Aplinkos pažinimas	
Vertybinių nuostatų: nori pažinti ir suprasti save ir aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja. Esminiai gebėjimai: pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose. Ugdymosi sritis: „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas pažinti socialinę ir kultūrinę aplinką; gebėjimas pažinti daiktinę ir gamtinę aplinką; pagarbus santykis aplinka.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Veido išraiška, mimika, gestais, garsais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus, bei juos atpažįsta. Domisi aplinka, atkreipia dėmesį į artimiausioje aplinkoje esančius gyvosios gamtos objektus. Emocijomis reaguoja į garsus, vaizdus, kvapus, skonius.	Apžiūrinėja naują aplinką, savo rankas, paduotus daiktus, trumpam atkreipia dėmesį į save veidrodyje. Daiktus tyrinėja juos griebdamas, liedamas, mesdamas, kišdamas į burną, kramtydamas, domisi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais.
2 žingsnis. Orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. Pažįsta ir pavadina kai kuriuos gyvūnus, augalus. Parodo patinkantį augalą, gyvūną, kultūrinės aplinkos daiktą.	Supranta savo ir artimųjų vardus, paprastus klausimus ir prašymus, artimiausios aplinkos daiktų, reiškinių ir veiksmų pavadinimus. Daiktus rūšiuoja pagal formą, spalvą, dydį, naudodamas sensorines priemones.
3 žingsnis. Atpažįsta netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose. Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslus jų pavadinimus. Renkasi būti patinkančioje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	Pavadina kai kuriuos dažniau sutinkamus augalus ar gyvūnus, savo kūno dalis. Atkreipia dėmesį į nematytus daiktus, klausinėja, kaip vadinasi, kas tai yra, ar galima pasiimti ir pan. Padeda prižiūrėti naminius augalus ar gyvūnus.
4–6 metai	
4 žingsnis. Pasako miesto (kaimo), gatvės, kurioje gyvena, pavadinimus, savo vardą ir pavardę. Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai gamtoje ar poveiksluose stebėtus objektus ir nusako akivaizdžius jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus, požymius. Bando rūšiuoti atliekas, tausoti medžiagas, išteklius (išjungia šviesą).	Tyrinėja tekstūrų skirtumus, vaisiuose suranda sėklas. Darže, šiltnamyje, ant palangės sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja, kaip jie auga. Atpažįsta daiktus pagal požymius: spalvą, tekstūrą, formą, kvapą, ieško daikto pagal žodinį apibūdinimą. Daiktų dydį tyrinėja, bandydamas apimti delnais, apglėbti, gretindamas su savo ūgiu.
5 žingsnis. Pasakoja apie savo šeimą, jos buitį, tradicijas, domisi, kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų. Atpažįsta ir pavadina ne tik stebėtus vietinius, bet ir kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines. Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai, kultūros reiškiniams ir objektams, supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtinę ir kultūrinę aplinką, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą.	Susipažįsta su medžiagomis, išsiaiškina, tyrinėja jų savybes. Pasirinktus daiktus laisvai rūšiuoja, skirsto į kategorijas. Tyrinėja daiktų ir medžiagų savybes. Bando suprasti, kaip daiktai veikia, kaip juda. Tyrinėja, kuo skiriasi tos pačios rūšies daiktai vieni nuo kitų. Gretina realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos. Pastebi daiktų seką. Ugdomi nuostatą tausoti daiktus.
6 žingsnis. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes. Vartoja savaitės dienų pavadinimus,	Aiškinasi, kaip daiktai keitėsi, kokie jie buvo seniau, kokie dabar, kaip tobulėjo, kaip žmogus juos pritaikė savo poreikiams. Aiškinasi

žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Mokosi rūšiuoti atliekas.	organizmų poreikius, kam naudojamas vanduo. Seka paros, metų ciklą. Aiškinasi, kaip gyvena augalai ir gyvūnai. Stebi ir fiksuoja (piešia, fotografuoja, matuoja) augalų gyvenimo ciklą. Supranta, kad žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvajai gamtai.
Ugdymo(si) formos, būdai, metodai: ekologinė bei pažintinė išvyka, ekskursija, akcija, paroda, kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas, imitaciniai bei vaizduotės žaidimai, pokalbis, diskusija, projektinė veikla, susitikimas, liaudies menininko ar savo profesijos specialisto darbo proceso stebėjimas, edukacinė veikla muziejuje, ugdymasis naudojant informacines technologijas, edukacinės išvykos į gyvulininkystės, augalininkystės, bitininkystės ūkius, praktiniai edukaciniai užsiėmimai.	

26.3. Gilėjantį supratimą užtikrinančios strategijos: sukurtos sąlygos pajauti, patirti visais pojūčiais, tyrinėti, lyginti panašumus ir skirtumus, numatyti pasekmes, įžvelgiant naujus dalykus apie save, kitus žmones, bendruomenes ir jų gyvenimo būdo kaitą laiko tėkmėje. Supratimas gilėja, jei tai, ką vaikas patyrė, sužinojo, yra verbalizuojama – apmąstoma, aiškinama, argumentuojama.

26.4. Mokytojo vaidmuo: sudaro galimybes kiekvieno vaiko išitraukimui pagal jo galias, pačiam rinktis mokytojo pasiūlytus skirtingus būdus pažinti, veikti, išreikšti, kai domimasi tais pačiais asmeniniais, socialiniais ar kultūriniais reiškiniais.

26.5. Ugdymosi kontekstai: pasižymintys emociniu saugumu, mokytojo jautrumu vaikų poreikiams, bendrų veiklų, įvairių sąveikų, komunikavimo su skirtingais žmonėmis galimybėmis. Jie skatina vaikų norą veikti ir savarankiškai įgyvendinti sumanymus, inicijuoti bendrus žaidimus ir patirtines veiklas, turint idėją ir kartu su kitais siekiant ją įgyvendinti.

27. Auginama vaiko galia – lanksčiai mąstantis. Pasiiekimų sritys, apimančios vaiko galios auginimą: matematinis mąstymas; skaitmeninis sumanumas.

27.1. Matematinis mąstymas	
Vertybė: nuostata: nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais. Esminiai gebėjimai: atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį. Ugdymo sritis: „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“. Pasiiekimų srities dėmenys: skaičiaus pajauta, samprotavimai apie kiekį ir duomenis; mato pajauta ir išmatuojamų dydžių palyginimas; geometrinių modelių pažinimas; vietos ir krypties apibūdinimas, sekų tyrinėjimas.	
Pasiiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Sugriebia daiktą, jį meta (paleidžia), siekia kito daikto, naudoja kūno kalbą. Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito. Susidomi, matydamas formą, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą. Emociškai reaguoja į pasikartojančius garsus, judesius.	Stebi ir siekia netoliese padėtų žaislų; pirštais ima smulkius daiktus, išskėstom rankom – didelius daiktus; stebi, kas atsitinka, kai ką nors sugriauna, išardo. Paprašytas parodyti, kaip rieda kamuoliukas, bando jį paridenti. Iš dviejų spalvų kamuoliukų atneša prašomos spalvos.
2 žingsnis. Supranta, kad žodžiai „vienas“, „du“, „trys“ siejami su atitinkamu daiktų kiekiu. Mažesnius objektus įdeda į didesnius, surikiuoja du tris daiktus pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Supranta bent keturis žodžius, kuriais mokytojas apibūdina paties vaiko ar objekto judėjimą erdvėje (pvz., įeiti	Atranda, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu. Paklaustas parodo pirštukais, kiek jam metukų. Įsitraukia į žaislingą veiklą su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti. Supranta, ką reiškia „pilnas“ ir „tuščias“. Žaisdamas ieško ir randa reikiamos formos, dydžio ar spalvos daiktą.

(išeiti), pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (išimti).	
3 žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Palygina du daiktus. Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias. Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	Daiktų ilgį (plotį, aukštį) palygina netiesiogiai, daiktus sugretindamas. Daiktų mases palygina daiktus kilnodamas. Ištraukia į aplinkoje esančių daiktų ir objektų tyrinėjimą. Tokios pat spalvos ar formos daiktus sudeda į atskiras dėžutes. Žaislus, daiktus dėlioja, rikiuoja į eilę. Žaisdamas ieško ir randa reikiamos formos, dydžio ar spalvos daiktą.
4–6 metai	
4 žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, 4, 5, atpažįsta atitinkamus skaitmenis. Skaičiuoja daiktus, jų kiekį susieja su skaičiumi. Atrenka vienodo ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus. Dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, trumpesnis ir pan.). Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą. Kasdienėse veiklose pradeda vartoti žodžius: pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn.	Ištraukia į skaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridėdant po vieną pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus. Pasirinktus daiktus laisvai rūšiuoja, skirsto į kategorijas: pagal dydį, formą, spalvą, tekstūrą, pradeda rūšiuoti pagal du požymius. Atpažįsta trimates figūras (kubą, rutulį). Daiktų dydį tyrinėja, bandydamas apimti delnais, apglėbti, gretindami su savo ūgiu.
5 žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 9, juos parašo skaitmenimis, susieja su daiktų skaičiumi, atlieka sudėties ir atimties veiksmus. Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius. Atpažįsta skritulį, kvadratą, trikampį, kubą, rutulį, bando šias figūras apibūdinti, palyginti. Susieja trimatę figūrą su jos atvaizdu plokštumoje. Popieriaus lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų vietą.	Tyrinėja, kuo tos pačios rūšies daiktai skiriasi vieni nuo kitų. Gretina realius daiktus ir jų atvaizdus iš skirtingos perspektyvos, pradeda suprasti jų vaizdavimą plokštumoje. Komponuoja, konstruoja skirtingų dydžių figūrų (objektų) sekas. Eksperimentuoja su figūromis (jas jungia, skaido, dėlioja, varto), atranda, kad sudėtingesni objektai gali būti gaunami ir vaizduojami kaip paprastesnių, gerai pažįstamų objektų junginys.
6 žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojami grafiniais jų vaizdais spręsdamas problemas. Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliu jų skirtumui apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	Ištraukia į žaidimus, kuriuose skaičiuojama į priekį ir atgal, pradedama skaičiuoti nuo bet kurio skaitmens 10-ies ribose. Pradeda suprasti, ką reiškia sudėti ir atimti. Diskutuoja, dalinasi savo pastebėjimais ir plečia su ilgio, masės, tūrio, talpos matavimu susijusį žodyną. Eksperimentuoja su veidrodiniais paviršiais, taškiniais šviesos šaltiniais, stebi ir tyrinėja dvimačių ir trimačių geometrinių objektų atvaizdus. Mokosi atpažinti, nukopijuoti, pratęsti seką, rasti jos trūkstantą dalį, sukurti kitą to paties modelio sekos pavyzdį.
Ugdymo(si) formos, būdai, metodai: kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas, pokalbis, diskusija, projektinė veikla, edukacinė veikla, ugdymasis naudojant informacines technologijas; kūrybiniai-interpretaciniai, modeliavimo, skatinimo-inicijavimo-motyvacinio, pagalbos-paramos ir kiti metodai.	

27.2. Skaitmeninis sumanumas	
Vertybinių nuostatų: nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas. Esminis gebėjimas: geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas. Ugdymo sritis: „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones; elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas; veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti; saugus naudojimas išmaniaisiais įrenginiais.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi jų skleidžiamų garsų.	Domisi, siekia, klausosi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais.
2 žingsnis. Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudo, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. Žaisdamas pradeda pačiam atlikti dviejų vaikui suprantamų veiksmų sekas, pavyzdžiui, trepsėti ir ploti.	Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas (pavyzdžiui, paimti kamuolį ir paduoti draugui, linguoti ir ploti, dėlioti kaladėles).
3 žingsnis. Žaidžia aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradeda laikytis žaislų saugaus naudojimo taisyklių.	Žaidžia išmaniaisiais žaislais be ekranų, naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Įvairiais būdais parodo veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas.
4–6 metai	
4 žingsnis. Atliepa, komentuoja įvairiomis formomis (vaizdo, garso įrašai, animacijos) pateikiamą informaciją. Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį fotoaparata savo patirčiai ir aplinkiniam pasauliui fiksuoti, pradeda naudoti programėles piešimui, garsui, vaizdai įrašyti ir paleisti. Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas.	Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu, vaizdo įrašais, žaidimais, garsinėmis knygelėmis iki 0,5 valandos per dieną. Susipažįsta su skaitmeninio turinio kūrimo galimybėmis (piešimas, fotografavimas, garso ir vaizdo įrašas).
5 žingsnis. Prižiūrimas naudojasi įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis, informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir ugdomajai veiklai. Naudoja įvairias technologijas (fotografavimą, skaitmeninį piešimą) skaitmeniniam turiniui kurti. Dėlioja vaizdiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas, sudarydamas rišlią veiksmų seką. Nusako, kaip nuosekliai, žingsnis po žingsnio pavyko pasiekti rezultatą. Išbando užrašytas veiksmų sekas žaidybiniame aplinkoje. Laikosi bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisyklių.	Bando kurti nesudėtingą skaitmeninį turinį atranda įsitraukdami į įvairias mokytojo paskatintas kūrybines, tyrinėjimo ir judrias veiklas. Siekdamas rezultato ir naudodamasis realiais objektais kaip simboliais (kaladėlėmis, akmenukais, piešiniais, kortelėmis ir kt.), dėlioja ir atlieka veiksmų seką. Žaisdamas atlieka nurodymus, komandas, mokosi žodines komandas pateikti vaizdiniais, garsiniais ir kitais simboliais bei atlikti jais žymimus veiksmus.
6 žingsnis. Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti	Susiranda informaciją naudodamasis išmaniaisiais įrenginiais. Sužino ir mokosi taikyti skaitmeninių priemonių saugaus ir atsakingo

projektines veiklas. 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). Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradeda suprasti, kaip valdomi robotai. Supranta pagrindines skaitmeninio saugaus dalinimosi taisykles.	naudojimo, virtualaus bendravimo taisykles jas aptardamas su suaugusiuoju, nagrinėdamas įvairias situacijas ir pavyzdžius. Per įvairias praktines veiklas susipažįsta su nurodymo, komandos sąvoka. Bando sudėlioti veiksmų sekas, kurias atlieka skaitmeniniai objektai. Užrašo komandų sekas simbolių sekomis ir mokosi jas „perskaityti“ bei atlikti. Diskutuoja, kuo skiriasi rezultatai, kai komandas atlieka žmonius ir robotas.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kiti metodai, (vaizdu, žodžiu, praktiškai darant) gaunama informacija apie aplinkos daiktus, gamtos objektus, reiškinius ir procesus, naujų sąvokų, skaitmeninės kalbos simbolių aiškinimasis.	

27.3. Gilėjantį supratimą užtikrinančios strategijos: įvairiais būdais (vaizdu, žodžiu, praktiškai darant, liečiant, uodžiant) gaunama informacija apie aplinkos daiktus, gamtos objektus, reiškinius ir procesus, naujų sąvokų, matematinių ir skaitmeninės kalbos simbolių aiškinimasis. Tyrinėjant ir sprendžiant problemas skatinamas gilesnis supratimas, kritinio mąstymo pradmenys. Veiklos, kuriose sprendimų priėmimo procesas grindžiamas samprotavimu, t. y. vaikų spėliojimu (hipotezių kėlimu), numatymu, analizavimu, padeda vaikams įgyti vis sudėtingesnius mąstymo gebėjimus.

27.4. Mokytojo vaidmuo: vaikų įsitraukimas skatinamas mokytojui kryptingai kuriant ugdymo(si) kontekstus, pažadinančius vaikų smalsumą įdomiems, nematytiems daiktams, robotukams, domėjimąsi aplinkiniais objektais ir nepasiekiamais (dangaus kūnai, kitų žemynų, praeityje išnykę gyvūnai), plika akimi nematomais objektais ir reiškiniiais, kuriuos galima pamatyti per skaitmeninį mikroskopą arba tyrinėti papildytosios (virtualiosios) realybės programėlėmis, atsižvelgiant į vaikų interesus ir poreikius. Mokytojas palaiko vaikų bandymus savo veiksmus ir sprendimus paaiškinti, reflektuoti savo atliktą veiklą ir jos rezultatą, pastangas, gebėjimus ir elgesį, dėl kurių jiems vis geriau sekasi atlikti užduotis.

27.5. Ugdymosi kontekstai: sudarytos sąlygos vaikui pačiam sugalvoti idėją ir, taikant įgytą žinojimą, sutelkiant pastangas, įgyvendinti savo ketinimus. Ugdymo(si) veiklose skatinama suprasti pažintinio pobūdžio informaciją, ją interpretuoti ir išreikšti įvairiomis formomis (piešiniu, gestais, daiktais, žodžiais, schema, diagrama, simboliais) ir priemonėmis (fizinėmis ir skaitmeninėmis).

28. Auginama vaiko galia – komunikabilumas. Pasiekimų sritys, apimančios vaiko galios auginimą: kalbų supratimas; kalbinė raiška; estetiškas suvokimas.

28.1. Kalbų supratimas	
Vertybinė nuostata: domisi žodiniiais ir nežodiniiais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklaudyti ir suprasti kitą. Esminiai gebėjimai: klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus. Ugdymo sritis: „Aš kalbų pasaulyje“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą, reaguoti į nežodinę raišką; gebėjimas suprasti įvairiomis formomis (simboline, garsine, grafine, vaizdine, žodine) perteikiamas prasmės; domėjimasis tekstu, raidėmis ir simboliais; gebėjimas suprasti amžių atitinkančius meninius ir informacinius tekstus.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Reaguoja į žodinį ir nežodinį bendravimą, dalyvauja abipusėje sąveikoje.	Bando reaguoti ir kartoti suaugusiųjų tariamus garsus. Atkreipia dėmesį į kalbėjimą, plečia pasyvų ir aktyvų žodyną, girdėdamas suaugusiojo kalbą.

Atpažįsta ir reaguoja į pasikartojančius garsus, ritmus, judesius.	
2 žingsnis. Supranta girdimus nesudėtingus trumpus tekstus, ištraukia į žaidimus, kartoja dainelių, skanduočių skiemenis, žodžius. Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų.	Mokosi sutelkti dėmesį ir klausytis, žaisdamas suaugusiojo inicijuojamus garsų žaidimus, klausydamas įvairių aplinkos garsų. Žodinės kalbos supratimą išreiškia reaguodamas į suaugusiojo kalbą gestais, mimika, veiksmais, pirmaisiais žodžiais.
3 žingsnis. 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.	Ugdosi vaizdinės informacijos suvokimą, dalyvaudamas suaugusiojo siūlomose veiklose, kuriose naudojamos skirtingų formų, spalvų, dydžio priemonės, simboliniai ženklai. Vaizdinės informacijos suvokimą papildo kiti jutiminiai pojūčiai, ypač – lytėjimas.
4–6 vaiko metai	
4 žingsnis. Išklauso, supranta ir reaguoja į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas įvairiose komunikacinėse situacijose; supranta ir reaguoja į klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kodėl“, „kaip“, „koks“, kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus; atpažįsta, kai kalbama ne gimtąja kalba.	Vaikas, aktyviai įsitraukdamas į bendravimo su mokytoju ir kitais vaikais veiklas, kalbos garsų žaidimus, eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja ir kitomis kalbomis klausymąsi, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdosi trumpalaikę ir ilgalaikę atmintį, kalbinę vaizduotę, skatinančią mintis išreikšti žodžiais.
5 žingsnis. Domisi rašytinės kalbos elementais ir atkreipia dėmesį į juos savo aplinkoje. Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį, stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus.	Žaisdamas, dalyvaudamas problemų sprendime, įtraukiančiose vidaus ir lauko veiklose, kelių vaikų grupelių ir didesnių grupių veiklose, mokosi nepertraukiamai klausytis draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoti į kalbančiųjų intencijas, suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. Vaikas kalbos supratimą plėtoja gaudamas informaciją ir kitais jutiminių pojūčių.
6 žingsnis. Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis. Domisi įvairiais rašytiniais teksta, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo žodžio supranta jų siužetą.	Žodinės kalbos supratimą ugdosi dalyvaudamas grupinėse veiklose, kuriose aktyviai bendraujama. Mokytojo inicijuojamas, įsitraukia į alternatyviąją komunikaciją. Vaikas domisi abėcėlės raidėmis, pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide, supranta, kad garsas siejamas su raide, ir kad raidės turi savo pavadinimą bei specifinę grafinę raidą.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, kalbiniai žaidimai, vaizduotės bei stalo žaidimai kalbai ugdyti, pasakų inscenizacija, projektinė, kūrybinė veikla.	
28.2. Kalbinė raida	
Vertybinių nuostatų: nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas. Esminiai gebėjimai: naudodamas žodines ir nežodines raškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą. Ugdymo sritis: „Aš kalbų pasaulyje“. Pasiekimų srities dėmenys: gebėjimas išreikšti patirtį, jausmus ir mintis, įsitraukti ir plėtoti pokalbį; gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raškos priemones; gebėjimas komunikuoti paprastomis rašytinės raškos formomis.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)

0–3 metai	
1 žingsnis. Aktyviai bendrauja garsais, gestais, mimika išreiškdamas savo emocijas ir poreikius; čiauška, kartoja priebalsių ir balsių junginius.	Daug mėgdžioja, čiauška, bando reaguoti ir kartoti suaugusiųjų tariamus garsus.
2 žingsnis. Aktyviai kartoja naujus garsus, žodžius, ženklus, gestus, pavadina kai kuriuos objektus. Žodžio ir gesto sakiniams, vienažodžiais ar dvižodžiais sakiniams kalba apie tai, ką mato ir girdi. Domisi rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape.	Mėgdžiojimu, skiemenų ar žodžių pakartojimais, veiksmams, mimika ir pantomimika dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose. Įvardija šalia esančių objektų pavadinimus, veiksmus ir būsenas. Plėtoja rašytinės raidės gebėjimus bandydami imituoti, braukti, keverzoti popieriuje.
3 žingsnis. 2–3 žodžių vientisiniais sakiniams kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, atsako į paprastus klausimus. Domisi animaciniais filmais vaikams, išskiria labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja.	Kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, 1–3 žodžių sakiniams kalba apie save, savo norus. Ištraukia į pokalbius, aptaria dienos įvykius ir rutinines veiklas, kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus. „Rašo“ žinutę ar laišką piešiniu, kopijuoja matomus simbolius.
4–6 vaiko metai	
4 žingsnis. 3–5 žodžių vientisiniais sakiniams kalba pats sau ir kitam, dažniausiai taisyklingai vartoja gramatinės žodžių formas, prielinksnius. Deklamuoja trumpus eilėraščius arba eilėraščių fragmentus, padedamas pasakoja trumpas pasakas, istorijas. Domisi galimybe rašyti, bando kopijuoti matomus simbolius, raides, skaičius; raides.	Eksperimentuoja garsais ir žodžiais, kuria naujadarus ir kuria savo kalbas. Vartoja paprastos konstrukcijos sakinius, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų, atpažįsta garsus žodyje, skiria gimtosios kalbos žodžius nuo išgirstų kitos kalbos žodžių. Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka.
5 žingsnis. Kalba sudėtiniais sakiniams, žodžius į sakinius jungia laikydamasis įvaldytų kalbos taisyklių. Pasakoja, geba atsakyti į klausimus apie jam skaitytą tekstą. Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, užrašydamas raides, simbolius ar žodžius; kuria savo ženklus ir simbolius; braižo ir aiškina planus, schemas.	Ištraukia į dialogą, išbando skirtingas kalbėjimo manieras. Skaitinėdamas knygas, kurdamas pasakojimus, kalbėdamas apie tai, ką norėtų patirti ir veikti, bendrauja su kitais. Iš gamtinės medžiagos dėlioja simbolius ir raides, kuria knygeles, kūno kalba vaizduoja raides, žodžius, kuria istorijas apie raides ar garsus, stato ir konstruoja simbolius, raides.
6 žingsnis. Išsako savo patirtį, norus, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	Kalbasi apie teksto turinį ir prasmes, siejant tekstą su vizualia medžiaga. Vartoja įvairias kalbos dalis, kalba taisyklingais vientisiniais ir sudėtiniais sakiniams, formuluoja klausiamuosius sakinius. Rašo atskiras raides, savo vardą, paprastus žodelius. Iliustruoja pasakas, pasakojimus, filmukus, iliustracijose parašydami nukopijuotas raides, žodžius. Rašo spausdintines raides ar skaitmenis ranka.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, kalbiniai žaidimai, vaizduotės bei stalo žaidimai kalbai ugdyti, pasakų inscenizacija, projektinė, kūrybinė veikla.	
28.3. Estetinis suvokimas	
Vertybinė nuostata: domisi, gėrasi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka. Esminis gebėjimas: 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.	

Ugdymo sritis: „Kuriu ir išreiškiu“. Pasiekimų srities dėmenys: nusiteikimas estetišiems potyriams ir džiaugsmui; aplinkos, žmonių santykių, meno, savo ir kitų kūrybos grožio pajauta bei jautrumas kūrybos įvairovei; jutiminių ir emocinių grožio išgyvenimų prisiminimas, apmąstymas ir dalinimasis su kitais.	
Pasiekimų žingsniai	Ugdymo(si) turinio gairės (iš vaiko perspektyvos)
0–3 metai	
1 žingsnis. Ramiai jaučiasi pažįstamoje aplinkoje. Reaguoja ir trumpam sutelkia dėmesį, kai mato įvairias mimikas, judesius, įvairių spalvų ir formų daiktus, kai girdi muzikos garsus. Parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą.	Žaidžia su įvairiomis medžiagomis, kurios skleidžia garsus: barškučiais, varpeliais, būgneliais, stebi, kas atsitinka daiktams su jais elgiantis skirtingai. Išbando, kaip skamba įvairūs daiktai: plastikiniai buteliukai, skirtingų formų ir dydžių puodeliai, šaukštai, lazdelės.
2 žingsnis. Intuityviai mėgdžioja tai, kas jam patinka. Atpažįsta, suklūsta išgirdęs jau girdėtus muzikos kūrinius.	Klausosi įvairios muzikos įrašų, klausosi gyvai skambančių muzikos instrumentų. Mėgdžioja emocijų mimikas.
3 žingsnis. Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąsambį. Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	Tyrinėja įvairius pojūčius, tokius kaip šiurkštumas, šaltumas, lankstumas. Išbando įvairias priemones: plunksnas, šaukštus, pagaliukus, skirtingų paviršių trafaretus, spaudžia, klijuoja, piešia, konstruoja, aplikuoja.
4–6 metai	
4 žingsnis. Noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia, su nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį. Atkreipia dėmesį į kūrinių ypatumus: spalvų, judesių, garsų įvairovę. Pasako savo išpūdžius, nuomonę apie išklaustą muziką, matytą vaidinimą, dailės kūrinius, gamtos ir aplinkos reiškinius.	Analizuoja ir aptaria veikėjų emocijas, reakcijas, veiksmus. Dalyvauja meninėse veiklose, kuriose reikia kurti pagal muziką, susieti emociją su spalva, judesiu. Kalbasi apie tai, kaip jaučiasi veikėjai pasakoje, spektaklyje. Pastebi detales – veikėjo spalvą, veido išraišką, balso toną.
5 žingsnis. Noriai įsitraukia ir mėgaujasi muzikavimu, šokiu, vaidyba, dailės veikla. Atpažįsta meno kūrinių išskirtinumą ir ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką). Demonstruoja savitą estetinį skonį.	Įsitraukia, dalinasi kūrybinėmis idėjomis meninėse, šokio, muzikinėse, vaidybos veiklose. Pasirenka spalvas, kurios asocijuojasi su tam tikra emocija, piešia ir kuria pagal spalvų reikšmę.
6 žingsnis. Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti. Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška. Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį.	Improvizuoja – dainuoja savo kurtas daineles, vaidina įvairias socialines situacijas, susijusias su kasdienėmis patirtimis arba kurias sugalvojo. Vertina kitų kūrinius – pasako, kas patiko, kas nustebino, kas įdomu.
Ugdymo(si) formos, metodai, būdai: žaidimas, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas.	

28.4. Gilėjantį supratimą užtikrinančios strategijos: kryptingos ir vaikų raidos skirtumus atliepiančios ugdymosi veiklos, skatinančios žodinę raišką iliustruojančios ar ją papildančios vaizdinės ir kitais pojūčiais suvokiamos ugdymo(si) priemonės, kalbos siejimas su aplinkos objektais. Aiškinimasis, argumentavimas, reflektavimas padeda gilinti supratimą, kad kalba ir žodžiai daro poveikį kitam, skatina kritinį mąstymą, moko pasirinkti tinkamas komunikacijos priemones, leidžia suvokti skirtingų kalbų ir kalbos formų (žodinės, nežodinės, simbolinės, grafines) įvairovę. Kalbinė

raiška ir sąvokų supratimas gilina mąstymą, o besivystantys mąstymo gebėjimai skatina kalbos raidą ir plėtotę.

28.5. Mokytojo vaidmuo: siūlomos įdomios ir aktualios veiklos, žaidybinės situacijos, žadinančios domėjimąsi ir emocinį įsitraukimą į bendravimo ir bendradarbiavimo procesus. Vaikus taip pat įtraukia kalbiniai žaidimai, skaitomos ir nežodiniu būdu pasakojamos istorijos, dialogiškas ugdymo procesas, iššūkio situacijos. Sėkmingam įsitraukimui būtinos vaikų kalbinius gebėjimus atitinkančios ir jų žodinių ir nežodinių bendravimą skatinančios sąlygos, kuriose būtų pripažįstama ir reaguojama į skirtingus vaikų saviraiškos būdus.

28.6. Ugdymosi kontekstai: skirtingi ugdymo(si), kultūriniai ir kalbiniai kontekstai, įvairios ugdymo(si) aplinkos, taip pat komunikacinių situacijų įvairovė, kuriose vaikas savarankiškai taiko įgytą patirtį, kurdamas pasakojimą, dalyvaudamas dialoge ar poliloge, tardamasis, diskutuodamas, vaizduodamas grafiškai. Patirtinės veiklos skatina žodinės ir nežodinės kalbos vartojimą įvairiems tikslams ir įvairiuose kontekstuose, kūrybiškai taikyti kalbos žinias ir įgūdžius.

V SKYRIUS

VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

29. Vaikų pasiekimų įrodymų kaupimas ir pasiekimų dokumentavimas bei stebėseną padeda siekti ugdymo ir ugdymosi kokybės: pažinti kiekvieną vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą, švietimo pagalbos poreikį; planuoti ir veiksmingai įgyvendinti ugdymo(si) procesą; nuosekliai įsivertinti mokytojų taikomų pedagoginių strategijų ir metodų, sukurtos aplinkos, paramos ir pagalbos poveikį vaiko pažangai; kryptingai tobulinti Įstaigos Programą; siekti visų ugdymo(si) proceso dalyvių kryptingo įsitraukimo į ugdymo(si) procesą.

30. Apie vaikų ugdymosi pasiekimus sprendžiama iš kasdienės veiklos ir jos rezultatų. Mokytojai nuolat dokumentuoja ugdymo procesą, renka reikšmingus vaikų ugdymosi proceso ir pasiekimų įrodymus, analizuoja vaikų ugdymosi pažangą remdamiesi Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu.

31. Informacija apie vaikų pasiekimus kaupiama:

31.1. vaiko pasiekimų apraše elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Pasiekimai fiksuojami trumpais komentarais, nurodant ugdymosi pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas, vaiko pažangą, vaiko stiprybes ir tolesnio tobulėjimo žingsnius;

31.2. vaiko pasiekimų aplanke, kuriame kaupiama medžiaga apie vaiko pasiekimus ir pažangą. Tai gali būti vaiko darbeliai, samprotavimai, žodinė kūryba, nuotraukos, rašytinės kalbos pavyzdžiai, tėvų pastebėjimai, mokytojų refleksija apie vaiko pasiekimus, daromą pažangą ir ugdymosi perspektyvą.

32. Mokytojai nuolat su vaikais pasidžiaugia veikla, aptaria rezultatus. Vaikai mokosi patys įsivertinti savo veiklos patirtis.

33. Vaiko pasiekimus ir pažangą mokytojai ne rečiau kaip 2 kartus per mokslo metus aptaria su vaiko tėvais (globėjais) individualių pokalbių metu. Informacija susijusi su ugdymu, bendra grupės, Įstaigos veikla tėvams (globėjams) teikiama elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“, susirinkimuose, individualiuose susitikimuose, elektroniniu paštu, grupės telefonu, grupės tėvų (globėjų) ir ugdytojų uždaroje socialinių tinklų grupėse, Įstaigos interneto svetainėje <https://nykstukasdarzelis.lt/>.

34. Vaikų ugdymosi pasiekimų dokumentavimo, stebėsenos ir surinktos informacijos naudojimo procesai vykdomi laikantis visų etikos ir konfidencialumo reikalavimų.

35. Apibendrintos vaikų pasiekimų ir pažangos rezultatų analizės aptariamoms mokytojų tarybos posėdžiuose. Pasiekimų ir pažangos stebėsenos duomenys naudojami planuojant, numatant švietimo pagalbos poreikį, veiklos prioritetus.

36. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) tęstinumą užtikrina ikimokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų pasiekimų sričių ir priešmokyklinio ugdymo(si) laikotarpiu plėtojamų kompetencijų, ugdymosi sričių dermė: suderintos jas sudarančių pasiekimų grupės, pasiekimų turinys, jų augimo nuoseklumas. Priešmokyklinis ugdymas nuosekliai tęsiamas,

atsižvelgiant į tai, kurio žingsnio pasiekimus įvairiose pasiekimų srityse vaikas yra įgijęs ikimokykliniame amžiuje. Ugdymas modeliuojamas iš vaiko raidos ir ugdymosi perspektyvos, prioritetiniu laikomas vaiko žaidimas ir patirtinis ugdymasis.

SUDERINTA

Klaipėdos lopšelio-darželio „Nykštukas“
mokytojų tarybos 2025 m. gegužės 2 d. posėdžio
protoliniu nutarimu
(protokolas Nr. V4-2)