

PRITARTA

Kauno miesto savivaldybės mero

2024 m. liepos 12 d.

potvarkiu Nr.M-802

PATVIRTINTA

Kauno mokyklos-darželio „Rūtelė“

direktoriaus 2024 m. liepos 15 d.

įsakymu Nr. V-20

KAUNO MOKYKLOS-DARŽELIO „RŪTELĖ“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Programa skirta vaikams nuo 4 iki 6 metų. Ugdymo programos turinys sudarytas taip, kad jį būtų galima lanksčiai taikyti atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualius poreikius, teikti siūlymus ir rinktis veiklą pagal savo interesus bei poreikius.

Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

1. Socialuktūrinė raidos teorija, sukuria prielaidas vaikų ugdymui(si), o kokybiškas ugdymas(is) brandina kūną, smegenų struktūras, skatina vaikų raidą:

1.1. darnų vaikų vystymąsi užtikrina vaiko raidą skatinantis ugdymas. Siekiama turtinti, plėsti ir kompensuoti nepalankioje aplinkoje augančių vaikų patirtis, kuriamos vaikus ugdytis įgalinančios socialinės ir kultūrinės aplinkos, nuolat plėtojamas ir turtinamas dinamiškas socialinis - kultūrinis ugdymosi kontekstas per socialines sąveikas, kultūrinių elgesio ir mąstymo formų įvairovę (socialuktūrinė raidos teorija).

1.2. kiekvienas vaikas aktyviai mokosi, daugelį dalykų atranda pats, savu būdu ir laiku, turi sumanymų, nuolat ieško naujų veiklų ir iššūkių, padedančių tobulėti.

1.3. vaikams aktyviai veikiant integruojamas fizinis, emocinis, socialinis ir pažintinis ugdymasis; vaikas aktyviai sąveikauja su aplinkiniais, per sąveikas plėtoja savo psichikos galias ir kuria savo asmenybę;

1.4. vaikų ugdymas(is) yra nuolatinis vidinių galių plėtojimas naujų patirčių pagrindu. Vaikų raidai ir ugdymui(si) svarbiausios yra jautrios socialinės sąveikos, grindžiamos dialogiškumo principu;

1.5. vaikų tarpusavio dialoguose ir dialoguose su suaugusiaisiais konstruojamos bendros prasmės. Vaikų grupėje vyrauja nuomonių ir raiškos įvairovė, vaikai mokosi girdėti vienas kitą, skatinama mokymosi vieniems iš kitų kultūra;

1.6. mokytojas pasitiki vaiko natūraliomis galiomis augti ir ugdytis, sudaro sąlygas prigimtinėms galioms plėtotis, pripažįsta ir gerbia skirtybes, pasiekimų įvairovę, kuria galimybes skleistis vaikų individualumui; mokytojas atsižvelgdamas į vaiko poreikius įsitraukia, skatina vaikų

tarpusavio sąveiką mokantis vieniems iš kitų, paremia vaikų iniciatyvas, parinkdami jiems aktualų turinį ir veiklas.

2. Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

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

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

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

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

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

2.6. 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;

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

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

Vaikų poreikiai

3. Programa sukuria prielaidas užtikrinti pagrindinių, kiekvienam vaikui aktualių poreikių tenkinimą ir turtinimą:



4. Vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) turinio ir proceso kūrimo dalyviai, įsitraukiantys, atliepiantys, siūlantys, ir taip dalyvaujantys su jų ugdymusi susijusiuose sprendimuose. Vaikų reagavimo į ugdymo(si) situacijas stebėjimas, išiklausymas į vaikų nuomonę padeda mokytojui geriau suprasti momento čia ir dabar poreikius ir jais grįsti ugdymo(si) procesą:

4.1. mokytojas drauge su vaikais mokykloje kuria demokratiškus procesus. Vaikai skatinami susitarti, dalintis, išreikšti savo nuomonę, mokytis kurti taisykles ir jų laikytis;

4.2. demokratiško ugdymo(si) aplinkoje vaikai atranda ir auginasi autentišką lyderystę. Kiekvienas vaikas turi galimybę išbandyti lyderio vaidmenį skirtingose situacijose. Mokytojas visais būdais skatina vaikus pripažinti ir priimti įvairiopas lyderystės apraiškas;

4.3. vaikai yra neatsiejami savo aplinkų ir veiklų vertinimo dalyviai ir, padedami mokytojo, atranda būdus, kaip savo pajautą ar nuomonę išreikšti ir parodyti kitiems.

5. Vaikai ugdomi stebėdami, veikdami spontaniškai, užsikrėsdami patrauklia, malonumą teikiančia veikla ir pagal savo jėgas, poreikius bei pomėgius įsitraukdami į mokytojo organizuotą kryptingą veiklą:

5.1. vaikų ugdymasis žaidžiant. Žaismingumas natūraliai būdingas vaiko santykiui su pasauliu, yra viso jo veikimo ir ugdymo(si) bruožas, vaikų kultūros plėtojimo prielaida. Spontaniškas žaismingumas skleidžiasi per vaikų tyrinėjimą ir eksperimentavimą, visavertiškai įgyvendinamas per savarankiškai pačių vaikų kuriamus žaidimus. Vaikai ugdomi, įsitraukę į žaidimus, žaisdami sensomotorinius tyrinėjimo žaidimus, savarankiškai kurdami vaizduote paremtus režisūrinius, siužetinius vaidmenų ir naratyvinius žaidimus. Tikslingai formuojant(is) siauresnius, savitus gebėjimus žaidžiami didaktiniai žaidimai. Ugdymo(si) procese išlaikomas balansas tarp savarankiškai vaikų kuriamų siužetinių vaidmenų žaidimų ir ugdomųjų žaidimų su taisyklėmis;

5.2. vaikų patirtinio ugdymosi būdai. Susidomėję įvairiomis veiklomis, stebėdami, tyrinėdami, eksperimentuodami, kurdami, dalindamiesi patirtimi, vaikai visais pojūčiais patiria, pajaučia objektus, jų savybes, ryšius, reiškinius ir procesus, atranda tai, kas jiems nauja, gilina supratimą ir plėtoja gebėjimus. Ugdymo(si) procese skatinami šie vaikų patirtinio ugdymosi būdai: personalizuotas, savivaldus, dialogiškas, judrus, įkūnytasis ugdymasis, ugdymasis tyrinėjant, kuriant, reflektuojant.

Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

6. Siekiame pažinti kiekvieną vaiką, individualų jo raidos tempą. Suvokę svarbiausius jo poreikius ir galimybes, numatome individualius ugdymo(si) metodus. Skatiname vaiko savarankiškumą tose srityse, kur gebėjimai geriau susiformavę ir teikiame didesnę pagalbą mažiau išlavėjusių gebėjimų ugdymui. Specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams teikiama korekcinė pagalba. Individualias vaikų ugdymosi problemas padeda spręsti Vaiko gerovės komisija. Dienos ritmas ir veikla lanksčiai derinami su vaiko poreikiais, interesais ir galimybėmis.

7. Vaiko šeima įtraukiama į ugdymo procesą, siekiant padėti tėvams pasijusti kompetentingais (įgalinčiais) ugdyti savo vaiką ir matyti prasmę pačiame ugdymo procese. Nuolat siekiame, kad vaiko tėvai (globėjai) dalyvautų ugdymo procese ir taptų aktyviais bendruomenės nariais. Jie turi galimybę rinktis, kiek ir kaip dalyvauti darželio veikloje (pvz, siūlant idėjas, teikiant patarimus, kuriant grupės aplinką, dalyvaujant renginiuose, edukacijose, išvykose). Nuolat tariamės dėl individualių vaiko ugdymosi poreikių, veiksmingų ugdymo metodų taikymo.

7.1. Šeimos ir pedagogų sąveikos laukiami rezultatai:

7.1.1. geresnis tarpusavio pažinimas ir pasitikėjimas;

7.1.2. tėvų ir pedagogų lūkesčių ir tikslų, siejamų su vaiko pasiekimais pagrįstumas ir suderinamumas;

7.1.3. ugdymo tikslų formavimas atsižvelgiant į tėvų prioritetus;

7.1.4. bendras problemų sprendimas ir bendras sprendimų priėmimas.

7.2. Tėvų lūkesčiai išsiaiškinami pasitelkiant pagrindines šeimos ir pedagogų bendradarbiavimo formas: kasdieninis ryšys (tiesioginis ir netiesioginis), individualūs pokalbiai, ekskursijos, susirinkimai, disputai, šventės, popietės, tėvų nuomonių tyrimas.

Regiono ypatumai

8. Ugdymo programoje atsižvelgiama į reikšmingus geografinius, istorinius, kultūrinius, socialinius Kauno miesto bei Žaliakalnio seniūnijos ypatumus. Dažniausiai vaikų lankomos vietos, tai Kalniečių biblioteka, Kalniečių parkas (vaikai gali tyrinėti, stebėti), Kleboniščio miškas (vaikai susipažįsta su miške augančiais medžiais, uogomis, grybais), Kauno miesto universitetinės klinikos, Kauno pilis, Rotušės aikštė, Santaka, Pažaislio vienuolynas, Zoologijos sodas, T. Ivanausko zoologijos muziejus.

Mokyklos savitumas

9. Ugdymo įstaigos savitumą lemia „Geros pradžios“ metodikos elementų taikymas. Todėl ypač glaudus bendradarbiavimas su šeima. Taikomo metodo priemonės skatina vaikus eksperimentuoti, atrasti ir suvokti, ieškoti ryšių su kitais, bendrauti ir bendradarbiauti, didelis dėmesys skiriamas vaikų kūrybinių sugebėjimų lavinimui.

10. Įstaigoje integruotai ugdomi vaikai, turintys specialiųjų ugdymo(si) poreikių. Vaikams teikiama logopedo, psichologo, socialinio pedagogo pagalba ir paslaugos.

11. Glaudžiai bendraujama ir bendradarbiavimo sutartys pasirašytos su Kauno Algio Žikevičiaus saugaus vaiko mokykla, Vytauto Didžiojo universiteto Edukologijos institutu (studentų profesinės veiklos praktikai atlikti), Lietuvos sporto universitetu, Lietuvos medicinos studentų asociacija, odontologijos klinika „Neodenta“.

12. Įrengtos sporto, muzikos salės. Kiekvienam vaikui sudarytos sąlygos muzikuoti. Visai vaikų grupei nupirkti metalofonai, ukulėlės. Darželinukai turi atskirą kiemo erdvę.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

13. Mokyklos programa parengta, vadovaujantis šiais ikimokyklinio ugdymo principais:

13.1. 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);

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

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

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

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

13.6. įtraukties principas. Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę. Ieškoma poveikio priemonių, atitinkančių vaiko unikalumą, siekiant išvengti niveliacijos, atsižvelgiama į vaiko individualius ypatumus;

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

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

13.9. 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;

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

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

13.11. humaniškumo - vaiko vertingumo, jo pasirinkimo laisvės ir atsakomybės teigimas;

13.12. tęstinumo – ikimokyklinio ugdymo turinys suderintas su priešmokyklinio ugdymo turiniu, vaikas darniai pereina nuo ugdymo(si) ikimokyklinėje grupėje prie ugdymosi priešmokyklinėje grupėje, o vėliau mokykloje. Programoje atsižvelgta į vaiko įgytą patirties ir gebėjimų lygmenį bei jo ugdymo(si) perspektyvą.

III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

14. Ikimokyklinio ugdymo uždaviniai:

14.1. Pritaikant ir įgyvendinant ugdymo(si) turinį, padėti atsiskleisti individualiems vaikų poreikiams ir gebėjimams, kuriant saugią, funkcionalią, veikti skatinančią bei vaiko poreikius ir gebėjimus atitinkančią ugdymo(si) aplinką;

14.2. Ugdyti vaiko kalbą kaip pagrindinę bendravimo ir saviraiškos priemonę, padėti pajusti kalbos grožį, išreikšti mintis, jausmus ir patirtį, bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius bendraujant su bendraamžiais ir suaugusiais, pasitelkiant įvairias komunikavimo priemones bei kuriant dialogą;

14.3. Bendradarbiaujant su šeima, švietimo pagalbos specialistais, kitais švietimo paslaugų tiekėjais ir visuomene plėsti vaiko supratimą apie aplinkinį pasaulį sudarant galimybes patirti pažinimo džiaugsmą, plėtoti intelektualius gebėjimus, sudarant sąlygas pačiam tyrinėti ir atrasti;

14.4. Ugdyti vaikų estetinį suvokimą ir meninę raišką, palaikant vaikų spontaniškas, kūrybines idėjas;

14.5. Siekiant užtikrinti kiekvieno vaiko ugdymosi sėkmę, daromą pažangą, sistemingai stebėti, dokumentuoti ir vertinti pasiekimus, juos aptarti su tėvais (globėjais);

14.6. Saugoti ir stiprinti vaiko fizinę ir psichinę sveikatą, ugdyti sveikos ir saugios gyvensenos įgūdžius, tenkinti judėjimo poreikį bei skatinti fizinį aktyvumą;

14.7. Sukurti 4-(6) m. amžiaus vaikams ugdymuisi pritaikytą ir ugdymąsi skatinančią aplinką;

14.8. Organizuoti ugdymą derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant žaidimą, kaip pagrindinį ugdymosi metodą, ir kitą patirtinę veiklą.

15. Ikimokyklinio ugdymo rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Ugdymosi pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią visų vaiko potencinių galių ūgtį. Programoje vaikų ugdymo(si) rezultatus nusako šios pasiekimų sritys:

VAIKŲ UGDYMO(SI) REZULTATUS NUSAKO ŠIOS



IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

16. Ikimokyklinio ugdymo programos turinys parengtas vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos Gairėmis, Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašu. Ugdymo(si) turinys parinktas

pagal galutinį siekį- vertybinę nuostatą ir esminius 4-6 metų vaiko gebėjimus. Atskirai išskiriamos ikimokyklinio ugdymo 5 sritys, kurios apima schemoje pateiktus turinio aspektus :



17. Kiekvienai pasiekimų sričiai pildoma lentelė, kurioje atsispindi turinio aspektai, vertybinė nuostata, esminis gebėjimas, 4-6 metų vaikų galutinis siekiamas rezultatas - 6-ojo žingsnelio atitinkamos srities numatomi pasiekimai, aprašomos galimos vaikų veiksenos, kontekstai ir metodai numatytiems gebėjimams pasiekti.

18. MŪSU SVEIKATA IR GEROVĖ

Kūno švara ir aplinkos tvarka Rūpinimasis švara. Tvarkos laikymasis.	
Vertybinė nuostata	Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam Noriai ugdomi sveikam kasdieniniam gyvenimui reikalingus įgūdžius.
Esminis gebėjimas	Tvarkingai valgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos, saugiai elgiasi aplinkoje.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> Savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Suaugusiųjų padedamas pasirenka drabužius ir avalynę pagal orus. Priminus ar savarankiškai plaunasi rankas, prausiasi, nusišluosto rankas ir veidą. Dažniausiai savarankiškai tvarkosi žaislus ir veiklos vietą. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių. Stebint suaugusiajam saugiai naudojasi veiklai skirtais aštriais įrankiais. Žino, kaip saugiai elgtis gatvėje, kur kreiptis iškilus pavojui, pasiklydus. Priminus stengiasi vaikščioti, stovėti, sėdėti taisyklingai.
Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami kūrybinių dialogų, žaismės kontekstai, mokosi ir nori būti tvarkingi, laikosi švaros, deramai prižiūri savo kūną ir drabužius. Dažnai plaunasi rankas. Taiko sveikos gyvensenos įgūdžius kasdieniniame gyvenime. Mokosi rūpintis kūno švara, naudotis higienos reikmenimis. Skaito, varto knygeles apie dantukų priežiūrą, mokosi taisyklingai valyti dantis, dalyvauja edukacijoje „Kaip prižiūrėti dantis“. Susipažįsta su maisto virškinimo organais (tėvų gudytojų edukacija), susitikimas su virtuvės darbuotojais. Padedami suaugusiojo, įvairių veiklų metu sužino apie maisto produktų poveikį sveikatai. Dėlioja sveikos mitybos piramidę. Dėlioja vaisių, daržovių loto. Gamina ir	

ragauja įvairius patiekalus, kuria patiekalų receptus (Visuomenės sveikatos specialistė). Žaidžia siužetinius žaidimus. Valgymo metu teisingai naudojasi stalo įrankiais. Savarankiškai renkasi stalo serviravimo įrankius ir serviruoja stalą. Žiūri mokomuosius filmukus apie saugų elgesį. Dalyvauja edukacijose saugaus eismo tema. Projektas „Išmanusis muilas“.	
Fizinis aktyvumas	
Judėjimo džiaugsmo patyrimas. judesių tikslumo siekimas.	
Vertybinė nuostata	Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus
Esminis gebėjimas	Tiksliai ir koordinuotai eina, bėga, šliaužia, meta, ropoja, lipa, šokinėja, gauda ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių-rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas. Atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Eina ratu, poroje, prasilenkdamas, gyvatėle, atbulomis, šonu. Išsvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomu ar pakaitiniu žingsniu, aukštai keldamas kelius, bėga suoleliu, įkalnėn, nuokalnėn. Šokinėja ant vienos kojos judėdamas pirmyn, šoka į tolį, į aukštį. Važiuoja dviračiu. • Rankos ir pirštų judesius atlieka vikriau, greičiau, tiksliau, kruopščiau. Tiksliau valdo pieštuką bei žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Su kamuoliu atlieka sporto žaidimų elementus, žaidžia komandomis, derindami veiksmus.
Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami žaismės, judraus patirtinio ugdymosi kontekstai, organizuojama sporto šventė, projektas „Žaidžiu, sportuoju, taisyklingai kvėpuoju“ (naudojant S. Kneipo metodus), žaidimai su įvairiais kamuoliais, judrūs, laipiojimo žaidimai, kliūčių ruožai, važinėjimas dviratukais, improvizaciniai žaidimai. Projektas apie sporto šakas „Išbandyk pats“. Muzikinės mankštos, gydomosios mankštos sporto salėje vedant specialistui.	
Sveika mityba	
Maisto įvairovės pažinimas. Elgesys prie stalo.	
Vertybinė nuostata	Domisi sveikatai palankiu maistu ir jo gaminimo būdais, ugdomi elementarius mitybos kultūros įgūdžius.
Esminis gebėjimas	Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą. Valgo gerai sukramtant maistą, skanauja maistą, padėkoja
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Valgo tvarkingai. Pasako, jog maistas reikalingas, kad augtume, būtume sveiki. Įvardija vieną kitą maisto produktą, kurį valgyti sveika, vieną kitą – kurio vartojimą reikėtų riboti. Savarankiškai serviruoja ir tvarko stalą.
Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami kūrybinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų kontekstai, tyrinėjama sveiko maisto piramidė, vaikain dėlioja savo dienos meniu iš kortelių su sveiko maisto produktais. Išvyka į parduotuvę tikslu nusipirkti produktus užkandžiams, sveikiems gėrimams pasigaminti. Siužetiniai žaidimai „Kavinė“, „Restoranas“, „Parduotuvė“. Sudarinėja meniu, imituoja maisto gaminimo procesus, ragauja, įvardina, apibūdina tyrinėja, sveria, lygina daržoves ir vaisius. Matuoja, žymisi, kiek vandens išgeria per dieną. Serviruoja, puošia stalą, brangina ir tausoja maistą. Projektas „Moliūgas-daržo karalius“.	

Saugaus elgesio įpročiai	
Elgesys su nepažįstamais žmonėmis. Saugus elgesys gatvėje. Saugus elgesys buityje ir gamtoje.	
Vertybinė nuostata	Noriai ugdomi saugaus elgesio įgūdžius.
Esminis gebėjimas	Saugo savo sveikatą ir saugiai elgiasi aplinkoje. Stengiasi stovėti, vaikščioti, sėdėti taisyklingai.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių. Stebint suaugusiajam saugiai naudojasi veiklai skirtais aštriais įrankiais. Žino, kaip saugiai elgtis gatvėje, kur kreiptis iškilus pavojui, pasiklydus. Priminus stengiasi vaikščioti, stovėti, sėdėti taisyklingai.
<u>Vaikų veiksenos, kontekstai, metodai:</u> bus kuriami tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, realių ir virtualių erdvių kontekstai, organizuojama edukacinė išvyka į A.Žikevičiaus Saugaus eimo mokyklą, trumpi edukaciniai filmukai, knygelės, plakatai, užduotys, plakatai, išvyka prie artimiausios perėjos. Susitikimas su Amsiu, šviesoforo spalvų pažinimas. Stalo žaidimas „Kelio ženklai“. Kūrybiniai vaikų žaidimai.	
Mano dienos ritmas	
Dienos ritmo pajauta. Judėjimo ir poilsio ritmo pajauta.	
Vertybinė nuostata	Atpažįsta kūno siunčiamus signalus, susijusius su dienos ritmu.
Esminis gebėjimas	Jaučia dienos pasikartojančius ritmus
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> Žino, jog gamtoje esama įvairios trukmės pasikartojančių ciklų (kartojasi savaitės dienos, metų laikai ir pan.).
<u>Vaikų veiksenos, kontekstai, metodai:</u> bus kuriami žaismės, realių ir virtualių aplinkų kontekstai, vyks savo augimo tyrinėjimas, pasakos prieš poilsį sekimas, lopšinės, ramios muzikos klausymas, dienotvarkės sudarymas. Judrūs žaidimai, mokomieji plakatai, filmuota medžiaga, edukaciniai filmukai.	

19. AŠ IR BENDRUOMENĖ

Kas aš?	
Savo poreikių, pomėgių, interesų supratimas ir raiška.	
Vertybinė nuostata	Save vertina teigiamai.
Esminis gebėjimas	Savo poreikių, pomėgių, interesų atradimas, Supranta savo asmens tapatumą („aš esu, buvau, būsiu“), pasako, kad yra berniukas / mergaitė, priskiria save savo šeimai, grupei, bendruomenei, pasitiki savimi ir savo gebėjimais, palankiai kalba apie save, tikisi, kad kitiems jis patinka, supranta ir gina savo teises būti ir žaisti kartu su kitais.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> Vis geriau suvokia savo norus, jausmus, savybes, gebėjimus, šeimą, bendruomenę, Tėvynę. Ima suvokti save, kaip galintį daryti įtaką kitam (pralinksinti, padėti ir kt.) ir atsakingai pasirinkti (ką veikti, kaip elgtis, aktyviai dalyvauti priimant su jo gyvenimu ir veikla susijusius sprendimus ar kt.). Juokiasi iš savo klaidų ar mažų nelaimių, jeigu jos nesukėlė rimtų pasekmių. Save apibūdina, nusakydamas fizines ir elgesio savybes, priklausymą šeimai, grupei, gali pasakyti savo tautybę.

	<ul style="list-style-type: none"> • Save ir savo gebėjimus vertina teigiamai. Stebi ir atpažįsta kitų palankumo ir nepalankumo jam ženklus (pasakytus žodžius, kvietimą žaisti kartu ir kt.).
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: įsivertina savo elgesį panaudojant „Nuotaikų kopėtėles“, „Jausmų termometrą“, „Jausmų laikrodį“. Klausosi lietuvių liaudies pasakų, kur aiškiai skiriamas gėris ir blogis. Žaidžia žaidimus tema: Ypatinga šventė, Meškučio gimtadienis. Piešia, matuoja, sveria save, suvokia save kaip savitą ir ypatingą, drįsta save pagirti, pasitiki savimi ir savo gebėjimais. Mano šeima – kitos šeimos; mano mokyklos bendruomenė – kitų mokyklų bendruomenės; mano tauta – kitos tautos; mano šalis – kitos šalys; mano žemyno žmonės – kitų žemynų žmonės.</p>	
<p>Savo emocijų ir elgesio valdymas</p> <p>Savo emocijų atpažinimas ir raiška. Kūno pažinimas. Savo augimo, didėjančių galių ir mokymosi tyrinėjimas.</p>	
Vertybinė nuostata	Domisi savo ir kitų emocijomis ir jausmais. Nusiteikęs valdyti emocijų raišką ir elgesį.
Esminis gebėjimas	Atpažįsta bei įvardina savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus (užjaučia, padeda).
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Pats taiko įvairesnius nusiramino, atsipalaidavimo būdus (pastovi prie akvariumo su žuvytėmis, klauso pasakos naudodamasis ausinėmis ir kt.). • Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio jį provokuojančiose situacijose, 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.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialigų kontekstai, kurs „Linksmuosius veidelius“. Apibūdins ir grupuos veidų korteles pagal nuotaiką. Priskirs nuotaikas sau „Kaip aš šiandien jaučiuosi“. Vaidina, išreiškia, pavaizduoja jausmus. Klausosi kūrinėlių apie jausmus, nuotaikas, svarstydami, iš ko galima suprasti, kad kitam linksma, liūdna, pikta, skaudu. Klausosi žmonių balsų įrašų, iš kurių sprendžia, kokios jie nuotaikos: linksmi, liūdni, pikti, ramūs. Žaidžia stalo žaidimus, atlieka rašto užduotėles. Diskutuoja tema „Atsakingas elgesys skaitmeninėje erdvėje“. Neverbaliniu būdu, veido mimika ir kūno kalba išreiškia savo jausmus ir parodo emociją. Pasakoja įvykius iš savo gyvenimo, ryškiai atskleidžiami jausmus, o klausytojai atpažįsta ir simboliu veideliu pažymi pasakotojo jausmus.</p>	
<p>Aš tarp kitų</p> <p>Ryšiai tarp vaikų ir jautrumas kito poreikiams. Panašumų ir skirtumų tyrinėjimas. Skirtybių priėmimas ir lygiavertis dalyvavimas.</p>	
Vertybinė nuostata	Nusiteikęs valdyti emocijų raišką ir elgesį. Ugdymosi veiklos skatina plėtoti tyrinėjimo, problemų sprendimo, kūrybiškumo, žaidimo ir mokėjimo mokytis gebėjimus.
Esminis gebėjimas	Laikosi susitarimų, elgiasi mandagiai, taikiai, bendraudamas su kitais bando kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus (suvaldo pyktį, neskaudina kito), įsiaudrinęs geba nusiraminti.
4-6 metų vaikų	<ul style="list-style-type: none"> • Apibūdina savo jausmus, pakomentuoja juos sukėlusias situacijas bei priežastis. • Beveik neklysdamas iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato, kaip jaučiasi kitas, pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti.

numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Pradedama kalbėtis apie tai, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami universalaus dizaino, tyrinėjimo, kultūrinis kontekstai. Kartu su auklėtoja vaikai kuria grupės taisykles. Kaupia gerų darbų, gerų poelgių kraitę, lipdukais pažymėdami atliktus gerus darbus. Klausosi kūrinėlių, žiūri filmukus, diskutuoja apie vaikų ir personažų gerus ir blogus poelgius, samprotauja, kaip patys pasielgtų panašiose situacijose. Diskutuoja apie bendravimą, kilusius ginčus su draugais, ieško sprendimų būdų. Diskutuoja tema „Atsakingas elgesys skaitmeninėje erdvėje“. Žaidžia žaidimus kaip valdyti stresines situacijas „Trepšinėjos kojytės“, „Pykčio dėžutė“. Žiūri animacinius filmukus apie įvairių personažų poelgius, aptaria, sprendžia, kaip įveikti iškilusius problemines situacijas. Klausosi socialinių istorijų, pasakų, nutikimų, komentuoja problemines situacijas, jų pasekmes. Žaidžia aktyvius žaidimus.</p>	
<p>Žmonės ir bendruomenės</p> <p>Žmonių įvairovės supratimas. Žmonių bendruomenių tyrinėjimas. Tautinio tapatumo ir pilietiškumo jausmas.</p>	
Vertybinė nuostata	Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais, domėtis savo šalimi. Pagarba žmonių įvairovei, jos priėmimas
Esminis gebėjimas	Pasitiki pedagogais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai reiškia jiems savo nuomonę, tariasi, derasi; žino, kaip reikia elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Supranta, kas yra gerai, kas blogai, draugauja bent su vienu vaiku, palankiai bendrauja su visais (supranta kitų norus, dalinasi žaislais, tariasi, užjaučia, padeda), suaugusiojo padedamas supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Nusiteikęs geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su suaugusiais. Tariasi, diskutuoja su jais dėl dienotvarkės ir elgesio taisyklių, teikia pasiūlymus, stengiasi laikytis susitarimų, nors kartais su suaugusiuoju bendrauja priešiška. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo nuomonę. • Paprašytas paaiškina, kodėl negalima bendrauti su nepažįstamais žmonėmis, kai šalia nėra juo besirūpinančio suaugusiojo. Žino, į ką galima kreiptis pagalbos pasimetus, nutikus nelaimėi. • Pasako tėvų profesijas, įvardija savo giminaičius, žino savo namų adresą. • Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. • Skiria ir pavadina suaugusiųjų profesijas, darbus ir buitį palengvinančią techniką (prietaisai, transportas, įrenginiai). Samprotauja apie tai, kad gamindami daiktus žmonės įdeda daug darbo, kokių savybių žmogui reikia darbe, kokios yra profesijos.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami kultūrinis, universalaus dizaino, tyrinėjimo, žaismės kontekstai. Vaikia žaidžia kolektyvinius žaidimus, draugystės žaidimus, pasisveikinant, apibūdinant, pasakant komplimentą. Piešia geriausio draugo portretą. Gamina atvirukus, dovanėles draugams. Lankosi tėvų darbovietėse, muziejuose, dalyvauja šventėse, spektakliuose, koncertuose. Susipažįsta su įstaigos darbuotojais – aplanko juos darbo vietose. Diskutuoja, kas yra pareiga. Aiškinasi, kokios yra jų pareigos tėvams, grupės draugams, mokytojams. Pasakoja, apie šeimos narių pareigas. Žaidžia žaidimus tema „Surask šešėlį“, „Pakartok ir atspėk“, „Aš ir mano tėvai“. Lankosi kitose grupėse, kartu žaidžia žaidimus „Ar toks – tu kitoks“, „Mes panašūs ir skirtingi“. Sako komplimentus draugams. Žaidžia žaidimus „Pūkų kėdutė“, „Kviečiu į ratą“. Kuo mes panašūs, kuo skiriamės: šeimų sudėtis, jų tradicijos,</p>	

<p>tautybė, pilietybė. Kuo mes panašūs, kuo skiriamės: ūgis, plaukų, akių spalva, pomėgiai, gebėjimai. Bendros grupinės veiklos. Idėjų siūlymas ir bendras diskutavimas lauko aplinkai, veiklai, šventei. Lyderiavimas paeiliui. Pažintinės išvykos tyrinėjant gatvę, miestą, rajoną ar šalį, virtualūs jų tyrinėjimai. Šalies simbolių (vėliava, herbas, himnas, Gedimino pilis ir kt.) gerbimas, tyrinėjimas, vaizdavimas. Gyvas bendravimas su žmonėmis namų, mokyklos, miesto/kaimo aplinkoje. Kas sieja vienos valstybės piliečius: demokratinės vertybės, gyvenimo būdas</p>	
<p>Mūsų praeitis, dabartis, ateitis</p>	
<p>Laiko tėkmės pajauta. Praeitis, dabartis, ateitis kaip asmeniniai, šeimos, bendruomenės pokyčiai. Šaltinių, pasakojančių apie praeitį ir būsimą ateitį, tyrinėjimas.</p>	
Vertybinė nuostata	Subjektyvi trumpos laiko atkarpos, paros, savaitės laiko trukmės pajauta. Domėjimasis praeitimi, ateities projektavimas.
Esminis gebėjimas	Suvokia reikšmingus savo aplinkos ir šalies asmenis bei reikšmingus įvykius.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Domisi, kokie daiktai buvo naudojami seniau, kaip jie pasikeitė. • Papasakoja apie tradicines šventes.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami tyrinėjimo ir gilus mokymosi, kultūrinis, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. Eksperimentuojama su 1, 5, 10 minučių smėlio laikrodžiais „Kiek laiko užtrunka tai padaryti“. Ilgaamžiai ir modernūs statiniai, senoviniai ir „ateities“ daiktai, praeityje darytos nuotraukos, iliustruotos knygos, filmai, skaitmeniniai informacijos šaltiniai. Praeities ir dabarties žaidimų, buities darbų, transporto priemonių, namų tyrinėjimas, ateities daiktų modeliavimas, Tėvynės istorijai svarbūs įvykiai ir įžymūs žmonės; Dokumentiniai senoviniai filmai ir skaitmeniniai informacijos šaltiniai. Įvykių, vaizdų priskyrimas istoriniams laikotarpiams, chronologinis dėliojimas. Kurs laiko juostas (Mano augimas, šeimos istorija, praeities, dabarties, ateities daiktai). Kels priežasties klausimus. (Kaip žmonių atradimai pakeitė jų gyvenimą). Nagrinės nuotraukas, senovinius daiktus, pastatus. Išvyka į Rumšiškių buities muziejų. Prisimins, susipažins su valstybės simboliais, švęs tradicines ir valstybines šventes.</p>	

20. AŠ KALBU PASAULYJE

<p>Žodinės ir nežodinės kalbos supratimas</p>	
<p>Klausymas. Žodinės kalbos suvokimas. Nežodinės kalbos suvokimas. Rašytinės raiškos ir vaizdinės informacijos suvokimas.</p>	
Vertybinė nuostata	Nusiteikęs išklaudyti kitą ir išreikšti save bei savo patirtį kalba.
Esminis gebėjimas	Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, kalba su suaugusiais ir vaikais natūraliai, laisvai išreiškdamas savo išgyvenimus, patirtį, mintis, intuityviai junta kalbos grožį. Įvairiais raiškos būdais išreikia save kaip asmenybę ir bendruomenės narį, sėkmingai įsitraukia į žodinę ir nežodinę komunikaciją, geba klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą bei reaguoti į nežodinę raišką, supranta įvairiomis formomis pateikiamą informaciją (žodinę, grafinę, simbolinę, vaizdinę, garsinę); domisi simboliais, raidėmis ir tekstu, geba suprasti amžių atitinkančius meninius ir informacinius tekstus.
4-6 metų vaikų	<p>Klausymas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų, įvairių stilių tekstų, mįslių, erzinių, pajuokavimų bendrine kalba ir tarme.

numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Supranta knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį, įvykių eigą. Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, frazeologizmus, perkeltinę žodžių prasmę. Supranta artimiausioje aplinkoje vartojamus kitos kalbos žodžius. Kalbėjimas • Kalba natūraliai, atsižvelgdamas į bendravimo situaciją, išsakydamas savo patirtį, norus, svajones, svarstymus, kalba apie problemų sprendimą, vartoja mandagumo bei vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.), technologinius terminus (mikrofonas, pelė, klaviatūra ir kt.). Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. Garsiai svarsto savo planuojamos veiklos eigą, praneša apie tai draugui, grupei draugų, visai grupei. Klausinėja apie tai, kas išgirsta, matyta, sugalvota, pajausta.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami kalbų įvairovės ir kultūrinis kontekstas. Klausomasi pasakų, sakmių, padavimų, eilėraščių, muzikos įrašų. Vaikai dalyvauja pokalbiuose, dialoguose apie skaitytą tekstą, reikšdamas savo mintis ir idėjas. Klausosi vaizdingų posakių apie kalbą ir jos reikšmę. Klausosi ir pats seka pasakas. Sudarinėja, kuria žodžius. Perpasakoja grožinės literatūros kūrinį, įtraukdamas daug detalių. Supranta, kad kūrinys turi pradžią, pabaigą, vidurį. Nepertraukdamas klausosi draugų, pedagogų kalbos. Kalba, pasakoja apie save, aplinką. Pasakoja pagal paveikslėlių seriją. Deklamuoja sau ar kitiems. Žaidžia garsų žaidimus. Vaidina, režisuoja spektaklius. Lankosi bibliotekoje, spektakliuose. Klausosi garso ir vaizdo įrašų. Įrašo savo balsą.</p>	
<p>Kalbinė raiška Kalbėjimas. Bendravimas ir komunikacija. Rašytinė raiška.</p>	
Vertybinė nuostata	Domisi rašytiniais ženklais, simboliais, skaitomu tekstu.
Esminis gebėjimas	Atpažįsta ir rašinėja raides, žodžius bei kitokius simbolius, pradeda skaitinėti. Išreiškia patirtį, jausmus ir mintis, įsitraukia ir plėtoja pokalbį; geba pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones, komunikuoti paprastomis grafinės ir rašytinės raiškos formomis.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<p>Skaitymas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Domisi knygomis, įvairiais rašytiniais tekstais, supranta nesudėtingą jų siužetą, klausinėja. Pradeda suprasti ryšį tarp knygos teksto, iliustracijų ir asmeninės patirties. Žino keliolika abėcėlės raidžių. Supranta, kad garsas siejamas su raide, o raidės sudaro žodį. Pradeda skirti žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Pažįsta parašytą žodį, kaip atskirų raidžių junginį. • Gali perskaityti užrašus, kuriuos mato gatvėse, pavyzdžiui, parduotuvių, kirpyklų, kavinių pavadinimus. <p>Rašymas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spausdintomis raidėmis rašo savo vardą, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius. Piešiniuose užrašo atskirų objektų pavadinimus. Įvairiais simboliais bando perteikti informaciją. Planšetiniu kompiuteriu rašo raides, žodžius. Supranta rašymo tikslus.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės ir kultūrinis kontekstai. Vaikia kuria pasakas, istorijas, piešia joms iliustracijas ir kuria savo knygeles. Sugalvoja pavadinimą, pabaigą ar pradžią pateiktai istorijai. Dėlioja raidžių korteles, įvardina raides, jungia skiemenis, bando skaityti. Suvokia skaitymo, rašymo kryptį. Kopijuoja atskiras raides, žodžius. Rašo savo vardą, trumpus žodžius. Ornamentuoja ritmiškai atkartodamas piešiamus elementus. Ieško savo vardo raidės grupės</p>	

<p>aplinkoje, knygose. Žaidžia raidžių pažinimo ir skaitymo žaidimus. Kuria raides, vedžioja raidžių trafaretus, karmo, lipdo, lanksto, atpažįsta, pavadina raidę. Pastebi aplinkoje simbolius, ženklus, juos kopijuoja („Žaismė ir atradimai“). Kuria abėcėlės raides, skirtukus knygoms, ženklus, simbolius naudojant IKT, STEAM priemonėmis.</p>	
<p>Kalbų įvairovė</p> <p>Kalbų ir kultūrų pažinimas. Kalbų įvairovės suvokimas bei kalbinės tapatybės formavimas.</p>	
Vertybinių nuostata	Tapatinasi su savo šalies kalba ir kultūrata. Suvokia kalbų įvairovę.
Esminis gebėjimas	Formuojasi kalbinę tapatybę.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Atpažįsta skirtingas kalbas, supranta kita kalba kalbančiųjų intencijas. • Atpažįsta skirtingas kalbas. Siekdami suprasti ar perduoti informaciją, naudoja, neverbalinę kalbą, mimikas, gestus, aplinkos objektus.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami kalbų įvairovės ir kultūrijis kontekstas. Knygelių vartymas parašytų kitomis kalbomis, audio įrašai su kitų šalių dainelėmis ir šokiais, knygos, atvirukai, enciklopedijos, suaugusiojo pasakojimai apie kitas šalis, įvairiakalbiai stalo žaidimai, filmuota medžiaga, kitų šalių atributai. Bendradarbiavimas su 3 klasių mokiniais apie lietuvių liaudies tarmes (3 kl. Visuomeninio ugdymo programa). Tarptautiniai projektai.</p>	

21. TYRINĖJU IR PAŽISTU PASAULI

<p>Mane supantys daiktai</p> <p>Atrandu daiktus. Daiktai ir kasdienybė. Daiktai ir technologijos.</p>	
Vertybinių nuostata	Nori pažinti bei suprasti save ir aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.
Esminis gebėjimas	Įvardija ir bando paaiškinti socialinius bei gamtos reiškinius, apibūdinti save, savo gyvenamąją vietą, šeimą, kaimynus, gyvosios ir negyvosios gamtos objektus, domisi technika ir noriai mokosi ja naudotis.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Išvardina gyvenamosios vietos objektus, pastebi pasikeitimus savo aplinkoje, pastebi ir pasako pagrindinius augalų ir gyvūnų požymius, atpažįsta ir įvardija artimiausios aplinkos. • Orientuojasi darželio aplinkoje, įvardija kelis gimto miesto objektus (miesto ar darželio pavadinimą, gyvenamą gatvę ar pan.). • Atpažįsta ir įvardija naminius, kai kuriuos laukinius gyvūnus, nusako jų gyvenimo skirtumus. • Domisi gamtos reiškiniais, kurių negali pamatyti. • Žino svarbią asmeninę informaciją. • Domisi suaugusio žmogaus gyvenimu, jo darbais, žino tradicines šventes, savo šalies ir sostinės pavadinimą. • Atranda ir mokosi naudotis buities prietaisais, skaitmeninių technologijomis. • Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp gyvūnų ir augalų. Žino apie naminių gyvūnų naudą žmogui. Mokosi rūšiuoti atliekas.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami universalūs dizaino, tyrinėjimo ir gilios mokymosi kontekstai, susipažįsta su artima aplinka ir ją tyrinėja. Padeda tvarkyti ir prižiūrėti aplinką, žaislus. Kelia klausimus apie tai, kokios spalvos, formos,</p>	

dydžiai vyrauja aplinkoje. Kalba apie dangaus kūnus, jų dydį, išsidėstymą. Ieško informacijos enciklopedijose, internete. Piešia save, šeimą, apibrėžia ant popieriaus lakšto gulinčio kito vaiko, savo plaštakos kontūrus. Žaidžia šeimos žaidimus, imituoja tėvelių profesijas, „keliauja“ į jų darbo vietas. Žaidžia kūrybinius- vaidmeninius žaidimus: aerouostas, autobusas, bankas, biblioteka, cirkas, degalinė, parduotuvė (drabužių, gėlių, žaislų, maisto), gaisrinė, gimtadienis ir pan. Stebi augalų augimą, kintančią išvaizdą, juos tyrinėja, lygina, rūšiuoja, matuoja, skaičiuoja žiedus, vaisius. Stebi pro mikroskopą, dalinasi išpūdžiais ir pastebėjimais. Liečia, uosto, pjausto, ragauja vaisius ir daržoves, susipažįsta su skirtingais skoniais, formomis ir kvapais. Žaidžia sensorinius didaktinius žaidimus „Pauostyk“, „Paragauk“, „Užsimerk“. Varto knygas, žiūri paveikslėlius, nuotraukas, mokomuosius filmukus apie augalus, gyvūnus, žmones, daiktus, gamtos reiškinius. 24 Domisi senoviniais daiktais, tautiniais drabužiais. Domisi iš ko pagaminti daiktai. Žaidžia žaidimus „Mes rūšiuojame“, „Kas auga sode, darže“, „Tyrinėk, atrask, atspėk“, „Mano miestas“, „Tiltų statybos“ naudojant IKT, STEAM priemones.

Skaičiavimas ir modeliavimas

Atrandu skaičius ir skaičiavimo būdus. Ką apie mus ir įvykius sako duomenys.

Vertybinė nuostata	Nusiteikęs pažinti pasaulį skaičiuodamas, matuodamas, modeliudamas.
Esminis gebėjimas	Geba skaičiuoti daiktus, palyginti daiktų grupes pagal kiekį, naudoti skaitmenis, apibūdinti daikto vietą eilėje, sudaryti sekas. Geba grupuoti daiktus pagal spalvą, formą, dydį. Jaučia dydžių skirtumus, daikto vietą ir padėtį erdvėje. Supranta ir vartoja žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, tūris, laikas. Pradedą suvokti laiko tėkmę ir trukmę.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Susieja daiktų (realių ar pavaizduotų) kiekį su atitinkamu daiktų skaičių žyminčiu simboliu. • Skaičiuoja bent iki 10. Palygina mažai daiktų turinčias grupes pagal kiekį. Supranta ir vartoja žodžius: daugiau (mažiau) vienu, dviem, po lygiai, pusiau, į 2 dalis, į 4 dalis. • Atpažįsta, atkuria, pratęsia, sukuria skirtingų garsų, dydžių, formų, spalvų sekas su 2–3 pasikartojančiais elementais.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami universalūs dizaino, tyrinėjimo, žaismės kontekstai. Skaičiuojami pirštai, žaislai. Skaičiuoja pirmyn ir atgal. Atlieka problemines užduotis: „Padalink vieną pyragą visiems vaikams“, „Išrikiuok ir pasakyk kelintas stovi kiškutis“. Žaidimuose taiko skaičiuotes. Įvardina į kokias geometrines figūras panašūs daiktai. Lipdo ir konstruoja geometrines figūras. Žaidžia stalo žaidimus. Išrikiuoja į eilę pagal vieną savybę (pvz., nuo trumpiausio iki ilgiausio ir pan.). Pasako kitų daiktų padėtį vienas kito atžvilgiu (aukščiau, žemiau, virš, po). Matuoja, sveria daiktus naudodami svarstyklės, liniuotes, matavimo indus ir kt.</p> <p>Dėlioja priešingybių paveikslėlius (aukštai-žemai, ant-po, kairėje-dešinėje ir pan.). Sudaro metų laikų ratą. Žaidžia aktyvius žaidimus, matematinius žaidimus naudodami IKT priemones.</p>	
Matematiniai erdviniai tyrinėjimai	
Matavimai kasdienėje aplinkoje. Eksperimentai su geometrinėmis figūromis. Kaip apibūdinti vietą ir padėtį.	
Vertybinė nuostata	Nusiteikęs pažinti pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas

Esminis gebėjimas	Geba grupuoti daiktus pagal spalvą, formą, dydį. Jaučia dydžių skirtumus, daikto vietą ir padėtį erdvėje. Supranta ir vartoja žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, tūris, laikas. Pradeda suvokti laiko tėkmę ir trukmę.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Skiria plokštumos ir erdvės figūras: skritulį ir rutulį, kvadratą ir kubą. Klasifikuoja daiktus pagal dydį, formą arba spalvą. • Matuodamas atstumą, ilgį, tūrį, masę, naudojami vienu ar keliais sąlyginiais matais (savo pėda, sprindžiu, trečiu daiktu). • Atranda, kad į skirtingos formos daiktus galima sutalpinti tą patį skystų ar burių medžiagų (vandens, smėlio ir kt.) kiekį. • Lygindamas dydžius, vartoja jų skirtumo didumą pabrėžiančius žodžius (šiek tiek didesnis, truputį mažesnis, didžiausias, mažiausias ir kt.). • Apibūdina daiktų vietą ir padėtį kitų daiktų ar vienas kito atžvilgiu, sakydamas: į kairę, į dešinę, aukščiau, žemiau, virš, po, šalia, greta, viduryje, tarp, priešais, prie, prieš, paskui, šalia vienas kito, už, tarp, viduje, išorėje ir kt.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami tyrinėjimo, universalus dizaino kontekstai. Tyrinėjami daiktai, atliekami įvairūs eksperimentai, stebimas jų procesas naudojant IKT, STEAM priemones. Mokosi fiksuoti pastebėjimus. Žaidžia žaidimus „Tyrinėk, pažink, atrask“, „Tylioji vandenų gyventoja“, „Ilgas raudonas. Kas?“, „Kas gyvena kriauklėje?“, „Žalasis pieštukas“. Grupėje, augina, stebi, svogūną, daržo augalus, gėlės, fiksuoja pasikeitimus.</p> <p>Kuria, lipdo, piešia, konstruoja įsivaizduojamus daiktus, simbolius, naudojant IKT, STEAM priemones.</p> <p>Dalyvauja artimiausios aplinkos išvykose. Eksperimentuoja su veidrodiniu paviršiumi.</p>	

Skaitmeninių technologijų pasaulis	
Skaitmeninis raštingumas. Veiksmų sekos ir problemų sprendimas.	
Vertybinė nuostata	Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir 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.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Realius objektus naudoja kaip simbolius, dėlioja ir atlieka veiksmų sekas, atpažįsta kartojamus veiksmus. • Žino virtualaus bendravimo taisykles • Su pagalba pasirenka paprastas skaitmenines technologijas bendravimui ir bendradarbiavimui.

Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami realių ir virtualių aplinkų, universalus dizaino kontekstai. Naudojami išmanieji daiktai (žaislai, skaitmeniniai rašikliai, piešimo planšetės) Skaitmeninio turinio ir įrenginių naudojimas (garsinės knygelės, žaidimai, informacinės svetainės, nuotolinės kameros, ... Paprasčiausio skaitmeninio turinio kūrimas (skaitmeninės nuotraukos, piešiniai, garso, vaizdo įrašai, Virtualaus bendravimo elementai; išmanieji daiktai (žaislai, skaitmeniniai rašikliai). Skaitmeninio turinio ir įrenginių naudojimas (garsinės knygelės, žaidimai, informacinės svetainės, nuotolinės kameros). Paprasčiausio skaitmeninio turinio kūrimas (skaitmeninės nuotraukos, piešiniai, garso, vaizdo įrašai. Virtualaus bendravimo elementai. Išmaniaisiais įrenginiais stebi gamtą realiu laiku. Situacijų, atskirų pavyzdžių analizė atsakingo IKT naudojimo tema.

Gyvybė

Pažįstu gyvybę. Gyvybė turi poreikių. Netikėti atradimai.

Vertybinių nuostata	Pagarba gyvajai gamtai, rūpestis gamta ir aplinka
Esminis gebėjimas	Išmoksta parodyti pagarbą gyvybei ir rūpestį aplinka; stebi ir tiria gyvų ir negyvų daiktų santykius; reaguoja į aplinkos pokyčius; ugdomi supratimą apie žmogaus veiklos poveikį aplinkai
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Pastebi aiškiai matomus skirtumus ir panašumus tarp gyvūnų ir tarp augalų. Samprotauja apie tai, kur gyvena, kuo minta naminiai ir laukiniai gyvūnai. • Moka prižiūrėti kambarinius augalus, daržoves, stebi jų augimą. • Papasakoja apie naminių gyvūnų naudą žmonėms ir augalų naudojimą maistui. • Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. • Pradeda jausti prierašumą prie artimiausios gamtinės aplinkos, dalyvauja ją prižiūrint ir puošiant, suvokia savo vietą joje, pažįsta ir įvardija gyvenamosios vietovės objektus (upę, kalvą, mišką ir pan.), gyvūnus ir augalus. • Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai ir besiformuojančią atsakomybę už jos išsaugojimą. • Moko rūšiuoti atliekas.

Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami tyrinėjimo ir gilios mokymosi, žaismės kontekstai. Stebima, renkama, grupuojama, tyrinėjama, atpažįstama ir pavadinamos augalų dalys, surandamos sėklos, sodinama, prižiūrima, stebima, matuojama ir fiksuojama. Aiškinasi, kam reikalingas vanduo. Stalo žaidimai „Vandens lašelio kelionė“, „Vandens augmenija ir gyvūnija“. Mokomieji filmukai apie gamtos išteklius, jos saugojimą. Edukacijos Kauno Tado Ivanausko muziejuje, Lietuvos zoologijos sode. Projektas „Žemė – mūsų planeta“.

22. KURIU IR IŠREIŠKIU

Dailės raiška	
Vizualaus pasaulio tyrinėjimas. Vizualinės raiškos priemonių ir kuriamų vaizdų tyrinėjimas.	
Vertybinių nuostata	Jaučia meninės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje.
Esminis gebėjimas	Kurdamas spontaniškai ir savitai reiškia įspūdžius, išgyvenimus, mintis, patirtas emocijas.

4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Detalesniais, įtaigiais dailės darbais pasakoja realias ir fantastines istorijas, įvykius. Vaizdus papildo grafiniais ženklais (raidėmis, skaičiais, žodžiais ir kt.). Kuria pagal išankstinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. • Skirtingiems sumanymams įgyvendinti dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis, skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriamas universalus dizaino, kūrybinių dialogų, žaismės kontekstai. Vaikai piešia, tapo ant tradicinių ir netradicinių paviršių: popieriaus (sauso ir šlapio), spalvoto popieriaus, kartono, audinio, stiklo, plėvelės, švitrinio popieriaus, veidrodžio, folijos, smėlio, akmenukų, kankorėžių, vienkartinį indų. Piešia įvairiomis priemonėmis, tapo su pirštais, delnais, teptukais, pagaliukais, plunksnomis, šiaudeliais, lapais, ausų krapštukais, medžių lapais ir kt. Apvedžioja, dekoruoja trafaretus. Eksperimentuoja maišydami spalvas ir atranda naujus atspalvius. Aplikuoja mozaikos principu iš: skirtingo šiurkštumo, storumo, įvairių spalvų popieriaus, butyje nereikalingų laikraščių, tapetų. Lipdo su modelinu, moliu, panaudojant: stekus, gremžtukus, kočėlus, lenteles, volelius, formeles, akmenukus, kriaukles, kankorėžius, šakeles, medžių lapus, sėklas, kaštonus. Plėšo, glamžo, lanksto įvairių storių, spalvų popierių. Kerpa žirkėmis popierių, kartoną, medžiagą, plėvelę, foliją. Gamina savo vardinių antspaudą iš plastiko, kamštinės medžiagos Derina kelias dailės raiškos technikas viename darbe. Ornamentuoja, sistemingai kartodamas elementus. Kuria koliažus, mandalas, fraktalus, vitražus. Konstruoja, kuria erdvines figūras iš popieriaus, gamtinės medžiagos, antrinių žaliavų. Lankosi muziejuose, parodose. Eksperimentuoja ant balto ir spalvoto (sauso ir šlapio), įvairaus formato, dydžio popieriaus pirštu, teptuku, šiaudeliu, trintuku, kamšteliu, bulve, sagute.</p> <p>Aplikavimas iš skirtingo šiurkštumo, storumo, įvairių spalvų popieriaus, butyje nereikalingų laikraščių, tapetų, folijos. Atvirukų, kvietimų, knygelių, dovanėlių draugams, šeimos nariams; įvairios atributikos, dekoracijų šventėms gaminimas.</p>	
Muzikos raiška	
Vertybė nuostata	Domisi garsais, jaučia meminės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje.
Esminis gebėjimas	Tyrinėdami ir išbandydami garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, kategorizuoja tuos garsus. Atpažįsta tylą kaip svarbų muzikos elementą.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Klausosi kompozitorių ir liaudiškos muzikos kūrinių. Įvardija kai kuriuos klausytų kūrinių autorius ir atpažįsta liaudiškos muzikos kūrinius. Tyrinėja melodijos judėjimo kryptį, dermę, atlikimo rūšis. • Išraiškingai, skambiu, natūraliu balsu dainuoja dainas a cappella ar su instrumentiniu pritarimu. Dainuoja oktavo ribose solo, ansamblyje ir su visa grupe. Tyrinėja balso skambėjimo ypatumus dainuodami su žodžiais ir be jų, žaisdami įvairius žaidimus. • Noriai, džiugiai groja ir improvizuoja daiktais iš gamtos (akmenukais, lazdelėmis, kriauklytėmis, kankorėžiais, riešutais ir kt.), savos gamybos vaikiškais muzikos instrumentais. Groja ritmiškai, aiškiai, taisyklingai sėdi, laiko instrumentą (būgnelį, trikampį, molio švilpynę ir kt.) ir pritaria dainoms, šokiams, rateliams, muzikiniams žaidimams.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kuria ritmus ir melodijas dainoms, improvizuoja muzikos instrumentais pagal savo sugalvotą ar suaugusiojo pasiūlytą temą
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami universalus dizaino, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi kontekstai. Naudojami aktyvūs muzikos mokymo metodai. Muzikos klausymasis judant pagal muziką, naudojant parašiotą, ar vaizduojant personažus. Muzikos klausymas, pritariant ritminiais instrumentais, lazdelėmis, akmenukais. Muzikos klausymas piešiant vaizdines asociacijas, naudojant muzikogramas. Klausosi muzikinių kūrinių ar jų fragmentų. Išklausius muzikos kūrinį, pasakoja kilusius vaizdinius arba įvardina girdėtus instrumentus. Vokalo lavinimo metodai mėgdžiojimas, skandavimas, pokalbis, demonstravimas, garso kartojimas, melodijos mokymas be žodžių, niūniuojant. Mėgdžioja gamtos garsus. Skanduoja skandutes, mįsles, patarles. Mokosi greitakalbes dikcijai lavinti. Žaidžia žaidimą Aidas klausai lavinti. Improvizacija. Kuria ritmą atsitiktiniais daiktais bei panaudodami muzikinius instrumentus. Dainuoja savo vardą. Kuria savo dainelę, savo šokį. Žaidžia improvizuotą koncertą grupėje. Šoka panaudodamas pristatomąjį žingsnelį, apsisukimo elementus ir pan. Dalyvauja darželio koncertuose. Demonstravimo metodas pristatant muzikos žanrus, instrumentus, lavinant ritmiką. Diskusija, minčių lietus pristatant įvairias dainų, kūrinių temas, muzikos kūrinių nuotaiką.</p> <p>Tyrinėjimo metodas, bandant išgauti įvairius garsus, jų išgavimo būdus. Gaminasi barškučius (pvz. į dėžutę įberia kruopų, įdeda kaštonų ar pan.), bando išgauti duslų, aštrų garsą.</p>	
Teatro raiška Vaidybos tyrinėjimas.	
Vertybinė nuostata	Jaučia meninės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje
Esminis gebėjimas	Spontaniškai ir savitai reiškia išpūdžius, išgyvenimus, mintis, patirtas emocijas vaidindamas, vizualinėje kūryboje.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Kurdamas lėlių, dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką ar pasiūlytą situaciją, improvizuoja trumpas žodines veikėjų frazes, fizinius veiksmus, atskleidžia jų norus, emocijas būsenas. Tikslingai naudoja daiktus, teatro reikmenis, drabužius, aplinką. Žaisdamas muzikinius žaidimus ir ratelius perteikia veikėjo mintis, emocijas.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami judraus patirtinio ugdymosi, universalus dizaino kontekstai. Vaikai žaidžia – vaidina trumpas scenas pagal literatūrinius, muzikinius, istorinius siužetus. Žaidžia stalo, šešėlių teatrus. 29 Kuria veiksmų siužetą „čia ir dabar“ iš pasigamintų ar aplinkoje rastų antrinių žaliavų naudodami STEAM priemonės. Kuria spektakliukus draugams. Dalyvauja teatrinės veiklos projektuose. Vaidina panaudodami pirštukines ir pirštines lėles. Lankosi spektakliuose, koncertuose, parodose vystančiose įstaigoje ar už jos ribų. Žaidžia muzikinius žaidimus ir ratelius, vaidina trumpas scenas pagal literatūrinius, muzikinius, istorinius siužetus. Kuria spektakliukus draugams, dalyvauja teatrinės veiklos projektuose</p>	
Žaidimo raiška Žaidimas – kaip savo kūno galimybių tyrinėjimas. Žaidimas – kaip aplinkos ir veikimo su aplinkos objektais tyrinėjimas. Žaidimas-kaip savo patirčių ir socialinių santykių tyrinėjimas. Žaidimas- kaip simbolių taisyklių tyrinėjimas, kūrimas ir laikymasis.	
Vertybinė nuostata	Mokosi žaisdamas, stebėdamas kitus vaikus ir suaugusiuosius, klausinėdamas, ieškodamas informacijos, išbandydamas, sprenddamas problemas, kurdamas, įvaldo kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.

Esminis gebėjimas	Geba pasirinkti arba patys sukurti erdvs savo žaidimams
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Žaisdamas atkuria matytų situacijų fragmentus, panaudoja tikrus daiktus, reikmenis, drabužius. Kuria dialogą tarp veikėjų, išraiškingai intonuoja. Žaisdamas atsipalaiduoja. Muzikiniuose rateliuose kuria ar savaip perteikia kelis veikėjų vaizduojančius judesius, veiksmus, spontaniškai reiškia emocijas.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: dalyvauja įstaigoje organizuojamuose renginiuose, miesto, respublikos renginiuose.</p> <p>Klausosi gyvai atliekamos profesionalios muzikos. Varto liaudies meno knygas, apžiūri tautodailės darbus. Piešia ir emociškai komentuoja savo piešinius. Dalyvauja ir stebi vaikų parodas, jas aptarinėja. Seka girdėtas pasakas, keičia jų pabaigas, įvykius, kuria savo pasakas, išgalvotas istorijas, fantazuoja.</p> <p>Žaidžia naudodami skaitmenines priemones- planšetinius kompiuterius, interaktyvius ekranus.</p> <p>Gamtoje stebi, analizuoja gamtos ir žmogaus sukurtas formas, spalvas ir jų derinius, bei juos panaudoja savo kūryboje, analizuodami ir interpretuodami. Kuria laisvai, spontaniškai, nesilaikydami akademinų normų ir taisyklių. Dalyvauja meniniuose projektuose.</p>	
<p>Šokio raiška</p> <p>Judesio tyrinėjimas. Judesio elementai. Šokio kultūra.</p>	
Vertybinė nuostata	Jaučia meninės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje.
Esminis gebėjimas	Spontaniškai ir savitai reiškia išpūdžius, išgyvenimus, mintis, patirtas emocijas vaidindamas, vizualinėje kūryboje.
4-6 metų vaikų numatomi pasiekimai	<ul style="list-style-type: none"> • Šoka sudėtingesnius ratelius (tiltelių, grandinėlės), paprastųjų ir bėgamųjų (paprastasis bėgamasis, aukštas bėgamasis, liaunas, smulkus bėgamasis) žingsnių autorinius ir natūralių judesių šokius. • Šoka improvizuotai kurdamas septynių–aštuonių natūralių judesių seką, perteikdamas trumpą siužetą ar pasirinktą nuotaiką, išreikšdamas erdvės (aukštai – žemai) ir laiko (greitai – lėtai) elementus.
<p>Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: bus kuriami judraus patirtinio ugdymosi, universalaus dizaino kontekstai. Šokdami vaikai tyrinėja, fantazuoja, eksperimentuoja su garsais, balsais, judesiais, fizinėmis medžiagomis ir siužetais, generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui. Mokydamiesi šokių, vaikai supranta jų kompoziciją (šokio žingsnius, sekas, stilių, judėjimo kryptį, erdvę), stebi kitus, derina šokio meną su kitais menais ir kalba, nusako šokio tempą, nuotaiką.</p>	

23. Ugdymo turinys įgyvendinamas per visą vaiko buvimą grupėje: jam valgant, ruošiantis ilsėtis, eiti į lauką, bendraujant, spontaniškai žaidžiant ar dalyvaujant pedagogų organizuotoje veikloje. Turinys pedagogui leidžia kūrybingai organizuoti savo veiklą, ją įvertinti ir koreguoti, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko amžių, jo patirtį, vaiko bei grupės individualumą, gali laisvai rinktis ugdymo(si) būdus, metodus, lanksčiai, kūrybiškai taikyti siūlomą ugdymo turinį: planuoti veiklą, parinkti ugdomąją medžiagą ir pan., įtraukti vaikus į veiklą, pasiūlyti idomią temą, idėją, problemą, sumanymą, ką būtų galima veikti, kurti, eksperimentuoti, tirti, atrasti, pamatyti.

24. Veiklą planuoja grupės mokytojai, fiksuoja tai elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“ ilgalaikiame ugdomosios veiklos plane - metams ir trumpalaikiame ugdomosios veiklos plane - savaitei.

25. Pagrindiniai ugdymo(si) metodai:

25.1. žaidybiniai metodai, skatinantys vaikų interesą, teigiamas emocijas, padedantys natūraliu būdu sukonzentruoti dėmesį į veiklą;

25.2. žodiniai metodai, suteikiantys galimybę perduoti informaciją:

25.2.1. diskusijos (kai vaikai bendrauja tarpusavyje, atsako vienas kitam į iškilusius klausimus);

25.2.2. pokalbis - palaikomas kontaktas su vienu arba su keletu vaikų, jie skatinami kalbėti, atsakyti į klausimus, apibūdinti savo veiklą, išsakyti savo nuomonę, analizuoti, kritiškai mąstyti;

25.2.3. „Minčių lietus“ (išreiškiami norai, siūlomos idėjos). Tikslas – pateikti klausimą ir leisti vaikams siūlyti kuo daugiau galimų sprendimų. Atsakymai turi būti greiti ir neapmąstyti. Tai leidžia išgauti originalių minčių.

25.3. praktiniai metodai, padedantys vaikams pažinti ir suprasti supančią aplinką, išmokti vienų ar kitų veiksmų:

25.3.1. eksperimentavimas – kuriama aplinka ir taikomi įvairūs dėmesio atkreipimo būdai, kurie skatina vaiką veiklai: pačiam eksperimentuoti, daryti atradimus, išmokti naujų sąvokų, atrasti įvairių pasaulio pažinimo būdų;

25.3.2. stebėjimas – kuriamos sąlygos vaikui stebėti ir suprasti aplinkinį pasaulį, pajusti žmonių, daiktų, reiškinių sąryšį, vieningumą;

25.3.3. darbas grupėse, darbas porose, mokymasis bendradarbiaujant;

25.3.4. probleminis mąstymas (situacijų sprendimas) – vaikai mokomi atsirinkti, rūšiuoti daiktus pagal vieną ar kelis požymius, susitarti su kitais, priimti teisingus sprendimus.

25.4. vaizdiniai metodai nukreipti į vaizdinių apie vaikus supančio pasaulio objektus ir reiškinius tikslinimą;

25.5. kūrybiniai metodai, sudarantys sąlygas vaikams kelti ir įgyvendinti savo idėjas, ieškoti problemų sprendimo būdų.

26. Ugdymo(si) organizavimo formos:

26.1. Vaiko ir mokytojo kūrybinės sąveikos. Kur mokytojai: įtraukia vaikus į veiklą gera idėja, tema, problema, įdomia informacija, sumanymu; skatina vaikus interpretuoti, kurti, atrasti, nereglamentuoja vaiko veiklos žingsnių; pastebi, gerbia, palaiko vaikų sumanymus, padeda juos plėtoti.

26.2. Ugdymo skatinimo, sukuriant tinkamą aplinką. Kur mokytojai: sukuria jaukias patogias, atskiras erdves pačių vaikų veiklai (vaidybos, dailės, tyrinėjimų, didaktinės veiklos, stalo žaidimų, statybinių bei siužetinių žaidimų, rašto pradmenų ir pan.). Parenka ugdymąsi, kūrybiškumą, eksperimentavimą, saviraišką skatinančias bei amžių atitinkančias priemones, žaislus, informacijos gavimo šaltinius, simbolius, užrašus ir kt.

26.3. Individualizuotas ugdymas – vykdomas taikant natūralius ir specialius ugdymo individualizavimo būdus. Mokytojai numato, kokią veiklą individualiai pasiūlys gabiam ar vaikui, turinčiam specialiųjų ugdymosi poreikių (bendra vaiko ir pedagogo veikla, individualios užduotys šeimai).

26.4. Ugdymosi situacijų sudarymas atvirais ir probleminiais klausimais. Kur mokytojai užduoda vaikams klausimus tam tikra seka, kurie skatina vaikus pagalvoti apie visai naujus dalykus, išbandyti naują veiklą, įgyti naują patirtį, skatina tyrinėti. Mokytojas savo kalba, veiksmais iš dalies kuria ugdymo(si) situacijas, žadindamas vaikų iniciatyvas ir dalyvavimą (kreipia vaiko žaidimą tinkama kryptimi); pateikia probleminius klausimus, kurie skatina ieškoti atsakymo, spręsti problemą.

26.5. Naratyvo sukūrimas, ugdymo(si) situacijų susidarymo skatinimas bendrais susitarimais ir sprendimais. Nuolat priiminėjami bendri sprendimai, numatomos taisyklės, susitarimai: vaikai

skatinami išreikšti savo nuomonę, balsuojama, kiek vaikų ko nori, parenkamas tas variantas, kurio nori daugiausia grupės vaikų (kokį žaidimą žais ir pan.).

26.6. Ugymo(si) procese naudojamos priemonės, kurios atnaujinamos nuolat, skatina vaiko kalbinį aktyvumą, loginį mąstymą, naujos patirties kaupimą, tenkina norą žaisti, išbandyti naujas veiklos formas bei pažinimo būdus, tenkinti judėjimo poreikį.

27. Pagrindiniai ugdymo(si) būdai yra įvairi vaikų veikla:

27.1. Visos grupės veikla: žaidimai, ryto ratas, vaikų sveikatinimo valandėlės, bendravimo, knygelių skaitymo, poilsio valandėlės, muzikos, meno, sporto valandėlės, edukacijos, pažintinės išvykos, renginiai, vaikų projektai, šventės ir kt.

27.2. Veikla grupelėse: žaidimai (tame tarpe ir kompiuteriniai), bendri kūrybiniai darbai-projektai, eksperimentavimai, tyrinėjimai, diskusijos ir kt.

27.3. Individuali veikla: savarankiška vaiko veikla ir žaidimai; individualių gebėjimų lavinimo užsiėmimai; kalbinės pratybos, loginės ir rašto pradmenų pratybos; individualus bendravimas su mokytoja ir kitais specialistais: logopedu, socialiniu pedagogu, meninio ugdymo mokytoju, judesio korekcijos specialiste, neformaliojo ugdymo mokytojais ir kt.

27.4. Ugdymo aplinkos modeliavimas – kuriama aplinka, atsižvelgiant į ugdymo turinio projektus, tėvų iniciatyvas ir pasiūlymus, palaikoma vaikų iniciatyva, sumanymai patiems kurti žaidimų erdves.

28. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima:

28.1. mokykla įtraukia tėvus(globėjus) į susitarimus dėl vaiko ugdymo(si) pasiekimų, proceso ir aplinkų;

28.2. mokykla susitaria su tėvais dėl ugdymo(si) mokykloje ir šeimoje dermės;

28.3. bendradarbiaudami su šeima pedagogai ugdymo turinį pritaiko individualiai vaikui ir vaikų grupei, sudaro lanksčias sąlygas vaikų ir šeimos adaptacijai;

28.4. pagal tėvų galimybes, tėvai dalyvauja įvairiose veiklose.

29. Susitarimai dėl paramos vaiko ugdymui(si), mokytojams, šeimoms:

29.1. mokytojai iš anksto numato galimas kliūtis konkreitiems vaikams dalyvauti bendrai planuojamoje veikloje, parenka vaikų ugdymosi poreikius atitinkančias priemones ir būdus;

29.2. jei vaikai patiria savitų ugdymosi sunkumų ar jų raida neatitinka amžių, suteikiama logopedo, psichologo, socialinio pedagogo pagalba;

29.3. švietimo pagalbos specialistai teikia pagalbą mokytojui kad sunkumų turintys vaikai nepatirtų dalyvavimo ir ugdymo(si) kliūčių;

29.4. mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai konsultuoja tėvus (globėjus) pdėdami suprasti vaiko ugdymosi poreikius, vaikui tinkamiausius ugdymo(si) būdus;

29.5. mokykla bendradarbiauja su išorinėmis vaikų ugdymo, švietimo pagalbos teikimo centrais, nevyriausybinėmis organizacijomis, tarpininkauja šeimoms ir kitoms institucijoms sprendžiant vaikų teisių, ugdymo ir pagalbos vaikams klausimus.

30. Vaikų ugdymas(sis) vyksta mokyklos vidaus ir lauko aplinkose, aplinkose už mokyklos ribų. Ugdymo(si) kontekstai kuriami integraliai ir dažnai kartu su vaikais vaiko veiklos metu grupėje, lauke, įstaigos renginiuose, edukacijose, išvykose, šeimoje.

31. Atliepiant vaiko interesus, gebėjimų lygį ir mokymosi būdų įvairovę, sudaromos galimybės vaikui pasirinkti veiklą, priemones, medžiagas, veikti vienam ar bendradarbiaujant.

32. Ugdymo aplinka kuriama taip, kad tenkintų kiekvieno vaiko poreikius, ugdytų jo gebėjimus, skatintų kaupti naują patirtį, išbandyti įvairias veiklos formas ir pažinimo būdus. Siekiama, kad aplinka skatintų vaiką aktyviai veikti, tyrinėti, pažinti, pasitikėti savo gebėjimais.

Vaikas pats yra aktyvus aplinkos kūrėjas. Ugdymo(si) kontekstai, aktualūs mokyklos ugdymo aplinkai:

32.1. **universalaus dizaino** mokymuisi kontekstas – vaikai veikia savo tempu, pagal savo galias ir mokosi vieni iš kitų. Galimybė pasirinkti veiklas ir priemones, siekiant numatyto rezultato, skatina turėti savo ketinimą, idėjų, sumanymų, jų kryptingai ieškoti ir pamažu suprasti savo žaidimo ar mokymosi būdus. Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, jaučiasi lygiaverčiais dalyviais, visi kartu mokosi vieni kitus pažinti ir veikti žmonių įvairovėje;

32.2. **žaismės** konteksto paskirtis – palaikyti kasdinių veiklų žaismingumą, kuriant džiaugsmo bei nuostabos tyrinėjant, išbandant, eksperimentuojant, dalinantis potyrius.

32.3. **judraus patirtinio ugdymosi** konteksto paskirtis – skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes. Judėjimo poreikį tenkinti padeda įrengimai, esantys darželio vidaus aplinkoje ir lauke (žaidimo komplektai su kopetėlėmis, čiuožyklomis, supynėmis). Lauko aplinkoje ir vidaus patalpose (gripėse, salėse) naudojamos įvairios sporto priemonės.

32.4. **kalbų įvairovės ir kultūrinio** konteksto paskirtis – kurti ir palaikyti aplinkos sąlygas, palankias rasti ir plėtoti skirtingiems vaikų komunikavimo būdams, įvairiai žodinei ir nežodinei raiškai, kalbų pažinimui, teigiamoms nuostatoms, susijusioms su kalbų ir jos formų įvairove. Bendravimo situacijų kūrimui, problemų sprendimui naudojami įvairūs kūrybiniai, stalo, konstrukciniai žaidimai, atributika, pasinaudojama mokykloje ar grupėje esama kalbų įvairove, socialinių tinklų ir skaitmeninių technologijų teikiamomis galimybėmis, kalbų pasaulio pažinimą papildančiomis ir kalbą ugdančiomis vaizdinėmis ir garsinėmis priemonėmis, taip pat kasdienėmis komunikacinėmis situacijomis, kylančiomis vidaus ir lauko aplinkose;

32.5. **tyrinėjimo ir gilaus mokymosi** konteksto paskirtis – atliepti prigimtinių vaikų smalsumą, įtraukti juos į aplinkos tyrinėjimą, skatinantį giliau suprasti aplinkos objektus, reiškinius ir jų ryšius, atrasti įvairius pažinimo ir mokymosi būdus. Sukurtos vidaus ir lauko edukacinės erdvės, lauko tyrinėjimo laboratorijos, kuriose yra tyrinėjimo objektų, priemonių ir medžiagų, STEAM veiklų, vaikų stebinių fiksavimo priemonių – tai padeda vaikams įsitraukti į ilgalaikius stebėjimus, patirti aplinkos objektų ir reiškinių įvairovę;

32.7. **kūrybinių dialogų** kontekstas – modeliuojant kūrybinių dialogų kontekstą kuriama vaizduotė, smalsumą, nuostabą kelianti aplinka, akcentuojanti patį kūrybos procesą. Aplinkų įvairovė kuria prielaidas vaikams tyrinėti kūrybinės raiškos galimybes, išbandyti daugiau nei vieną būdą įgyvendinti kūrybinę idėją ar išspręsti problemą, pasirinkti įvairias raiškos priemones, improvizuoti, kurti ir perkurti, spontaniškai veikti. Muzikos salės, Dailės studijos erdvės atveria vaikams plačias galimybes rinktis įvairias medžiagas savo kūrybai.

32.7. **realių ir virtualių aplinkų kontekstas** – ugdymo procesą pagyvina saugios skaitmeninės priemonės, kurios leidžia realybės kontekstus praplėsti skaitmeninėmis galimybėmis, įvairius reiškinius nagrinėti giliau ir detaliau, kurti.

V. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

33. Vaiko pasiekimų vertinimas - nuolatinis procesas, duomenų rinkimas apie vaiko poreikius, interesus, pastangas, ugdymąsi ir augimą, nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymosi ypatumus ir daromą pažangą kaupimas, interpretavimas ir apibendrinimas.

34. Vaiko ugdymo(si) pasiekimai ir jų vertinimas atliekamas taip, kad garantuotų psichologinį saugumą, gerą vaiko savijautą, padėtų išgyventi sėkmės jausmą, motyvuotų vaiką ugdytis bei įveikti

kliūtis. Kasdienis formuojamasis vertinimas padeda vaikui kilti pasiekimų žingsneliais. Apibendrinamasis vertinimas leidžia įvertinti tam tikro etapo pasiekimus pagal duotus kriterijus .

35. Vaiko pasiekimų įrodymai analizuojami spalio ir gegužės mėnesiais. Pirminis vaiko pažinimas prasideda nuo pokalbių su tėvais (globėjais) apie vaiką. Vaikui pradėjus lankyti įstaigą, išsiaiškinami tėvų (globėjų) lūkesčiai, surenkama jų nuomonė apie vaiko gebėjimus, individualius ypatumus. Pedagogai vertina vaiko pasiekimus ir pažangą pagal visas ugdymo sritis, nustato vaiko pasiekimų žingsnius ir numato silpniau išreikštus gebėjimus.

36. Pedagogų vertinimas apie vaiko pasiekimus ir pažangą fiksuojamas elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“.

37. Pasiekimų fiksavimas:

37.1. Pasiekimų diagrama – parodanti įvairių sričių vaiko pasiekimų augimą, kuri braižoma elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Vaiko pasiekimų įrodymai yra renkami Tėvams reguliariai teikiama informacija apie vaiko ugdymo pasiekimus:

37.2. apibendrinus atitinkamo laikotarpio vaikų pasiekimų rezultatus individualių pokalbių metu;

37.3. jei atsiranda tam tikrų ugdymosi sunkumų, tėvai informuojami apie įvairių specialistų teikiamą pagalbą, kuri galėtų veiksmingai pagerinti ugdymosi rezultatus;

37.4. informuojame apie tai, kokių ugdymosi rezultatų bus siekiama per tam tikrą laikotarpį, kokiais kriterijais remiantis pasiekimai bus vertinami ir kaip fiksuojami;

37.5. jei susitariama, pokalbyje gali dalyvauti ir vaikas;

37.6. specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčių mokinių pažanga ir pasiekimai aptariami dalyvaujant specialistams.

38. Ikimokykliniame amžiuje įgytų pasiekimų visuma padės vaikui sėkmingai ugdytis kompetencijas, numatytas priešmokyklinio ugdymo programoje.

39. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimai ir daroma pažanga fiksuojama elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“.

40. Jeigu penkerių metų vaikas nėra pasiekęs penkto pasiekimų žingsnio, jam rekomenduojama dar vienus metus ugdytis pagal ikimokyklinio ugdymo programą.

41. Vaiko vertinimo duomenys neviešinami, garantuojamas jų saugumas.

Programos atnaujinimas

42. Programa bus atnaujinama pagal poreikį – atsiradus naujoms idėjoms, ugdymo metodams, pedagoginėms strategijoms, taip pat atsižvelgiant į visos bendruomenės poreikius, šalies ikimokyklinio ugdymo sistemos tendencijas.
