

PRITARTA
Alytaus miesto savivaldybės mero
2025 m. liepos 1 d.
potvarkiu Nr. M-223

*2025 m. rugsėjo 18 d. Alytaus miesto savivaldybės
mero potvarkio Nr. M-312 redakcija*



VOLUNGĖLĖ

**ALYTAUS „VOLUNGĖS” PROGIMNAZIJOS
SKYRIAUS „VOLUNGĖLĖ“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

„PO VOLUNGĖLĖS SPARNU AUKIME KARTU”

2025 m.

BENDROSIOS NUOSTATOS

Ikimokyklinio ugdymo programa (toliau Programa) skirta 1,5 – 6 metų mokinių mokytojams, tėvams (globėjams). Ugdymo programos turinys sudarytas taip, kad jį būtų galima lanksčiai taikyti atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualius poreikius.

Ištaigos ugdymo(si) procesas organizuojamas remiantis konstruktyvistine teorija: ypatingai akcentuojamas aktyvus vaiko vaidmuo - jis klausinėja, išbando ir tikrina naujas idėjas, eksperimentuoja bei pats mokosi mąstyti per savo patirtį. Nuolat besimokančio mokytojo uždavinys - drauge su vaiku kurti ugdymo kontekstus ir konstruoti naujas ugdymosi patirtis bei organizuoti aplinką taip, kad ji skatintų savivaldų vaiko mokymąsi, būtų skirta aktyviam tyrinėjimui.

Vaikai yra aktyvūs ugdymo(si) turinio ir proceso kūrimo dalyviai, įsitraukiantys, atliepantys, siūlantys ir įvairiai dalyvaujantys ugdymo(si) sprendimuose. Programa sukuria prielaidas lopšelyje-darželyje tenkinti, turtinti ir užtikrinti kiekvienam vaikui aktualius poreikius (Pav. 1)



1 pav. Vaikų poreikiai

Kiekvieno vaiko poreikiai užtikrinami remiantis UDM gairėmis. Programa sukuria prielaidas atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko poreikius, tarp jų ir specialiuosius ugdymo(si) poreikius arba poreikius atsirandančius dėl išskirtinių gebėjimų. Suvokę svarbiausius vaiko poreikius ir galimybes, numatome individualius ugdymo(si) metodus.

Specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams teikiama visapusiška pagalba pagal nustatytas Pedagoginės psichologinės tarnybos rekomendacijas (logopedo, specialaus pedagogo, socialinio pedagogo ir psichologo asistento pagalba). Visu vaikų ugdymas(is) grindžiamas požiūriu į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

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

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

Saviraiškos laisvė – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas.

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

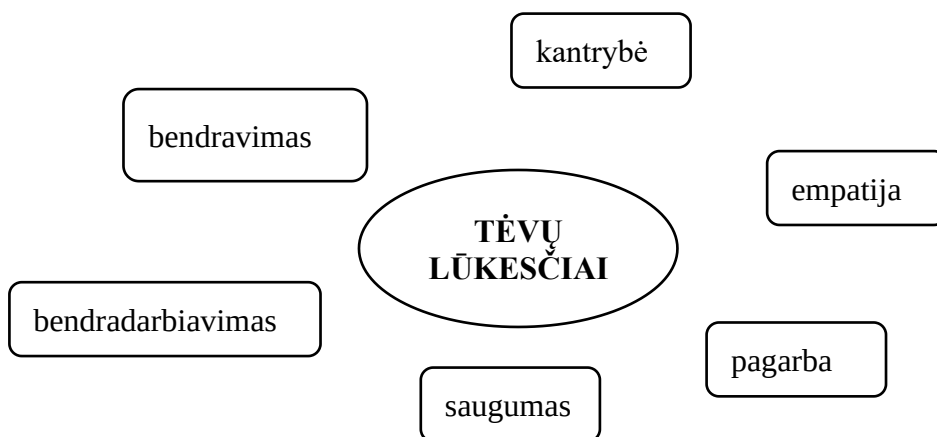
Lygiateisiškumas ir teisingumas – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi.

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

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

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

Vaikas yra neatsiejama šeimos ir bendruomenės, kurioje gyvena, dalis. Ugdymo įstaiga siekia atliepti tėvų lūkesčius, susijusius su visuminiu vaikų ugdymu(si), sudaro sąlygas ugdytis visiems vaikams, konsultuoja įvairiais vaiko ugdymosi klausimais. Tėvai yra įtraukiami į strateginį planavimą, į ugdymo(si) procesą, teikia siūlymus, atstovauja įstaigą švietimo taryboje. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima grindžiamas abipusiu supratimu ir atsakomybe, geranoriškumu, pagarba, konfidencialumu, pagalba ir dėmesiu. Tėvų lūkesčiai (Pav. 2) išsiaiškinami pasitelkiant pagrindines šeimos ir pedagogų bendradarbiavimo formas: kasdieninis ryšys (tiesioginis ir netiesioginis), individualūs pokalbiai, susirinkimai, bendruomenės šventės, popietės, įstaigos įsivertinimo apklauskos.



2 pav. Tėvų lūkesčiai

Tėvai tikisi, kad vaikai gaus aukštos ugdymo kokybės paslaugas, kurios leis tinkamai pasirengti mokyklai, bus užtikrinta reikiamų specialistų (logopedo, spec. pedagogo, socialinio pedagogo, psichologo) pagalba, kurių dėka bus tenkinami specialieji poreikiai. Jiems svarbu, kad ugdymosi aplinkos būtų praplėstos ir už įstaigos ribų.

Išskirtinis dėmesys teikiamas etninės kultūros kryptims, kuriose atsispindi tautinės tradicijos, liaudies menas, kalba, papročiai bei šventės. Etnokultūra yra kasdienio ugdymo dalis, kur vaikai ugdomi per liaudies dainas, žaidimus, ratelius, tautosaką, tautinius simbolius. Rengiamos kalendorinės šventės vaikams ir visai ugdymo įstaigos bendruomenei, organizuojamos edukacinės išvykos ir susitikimai su etnokultūros atstovais. Grupėse kuriama etnokultūrą atspindinti aplinka, kontekstai, kurių tęstinumą plėtoja vaikai:

Žaismės kontekstai – vaikai mokosi per žaidimą, įvairią realybę perkambia į kuriamą žaidimą. Žaidimai yra įvairūs, su taisyklėmis, be jų, žaidimas individualus ar grupėmis.

Kūrybinių dialogų kontekstai - skatinamas ir atliepiamas smalsumas, nuostaba kuriamai aplinkai. Taip pat labai svarbus pats kūrybinis procesas.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si) kontekstai - eksperimentavimas ir tyrinėjimas, atradimas skatina domėjimąsi ir smalsumą.

Realijų ir virtualių aplinkų kontekstai - padeda vaikams atrasti daugiau būdų patirti, pažinti ir mokytis, suteikiant jiems galimybę giliau įsigilinti į turinį ir išplėsti savo akiračius įvairiomis, kartais net virtualiomis patirtimis.

Judraus patirtinio ugdymo(si) kontekstai - skatinti vaikų judėjimo džiaugsmą ir kasdienį judrumą, didinti judraus mokymosi galimybes.

Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas – pritaikyta ir lanksti, visiems prieinama, pritaikyta ugdymo(si) aplinka, kurioje visi vaikai, nepaisant jų skirtumų, gali aktyviai dalyvauti, reikšti save, žaisti ir mokytis.

Kalbų įvairovės konteksto paskirtis – tai įvairi žodinė ir nežodinė kalbos raiška, kalbos pažinimas.

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Ikimokyklinio ugdymo programa parengta vadovaujantis svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomasias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę. Tai žaismės, vaiko raidos ir ugdymo(si), įtraukties, vaiko ir mokytojo bendro veikimo, ugdymo(si) ir priežiūros vienovės, sociokultūrinio kryptingumo, interalumų, kontekstualumo, lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, reflektivaus ugdymo(si), šeimos ir mokyklos partnerystės principai. Tačiau didžiausią dėmesį skiriame šešiems principams, kuriais daugiausiai vadovaujamės ugdymo(si) procese:

- **Žaismės principas.** Žaismingumas yra viso ikimokyklinio vaikų ugdymo(si) pagrindinis bruožas, neatsiejama tyrinėjimo, eksperimentavimo, fantazavimo, kūrybos dalis, o žaidimas – svarbiausia savarankiška vaiko veikla.
- **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.
- **Įtraukties principas.** Sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui ugdytis, plėtoti savo galias, gauti reikiamą pagalbą, patirti sėkmę, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę.
- **Vaiko ir mokytojo bendro veikimo principas.** Aplinkos, sąveikos, bendros prasmės kuriamos įsiklausant ir atliepiant vaikų poreikius, interesus, iniciatyvas, nuomonę, drauge priimančias sprendimus.
- **Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas.** Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina yra ugdanti. Tiek grupėse, tiek lauke vaikams padedame ugdytis socialinius, higienos, mokymosi mokytis, kūrybiškumo žaidžiant įgūdžius. Ilgalais, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si).
- **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.

TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

Uždaviniai:

užtikrinti ugdymo prieinamumą ir individualų pritaikymą, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko ugdymosi poreikius;

stiprinti vaikų socialinius, emocinius ir komunikacinius gebėjimus per žaidimą, kūrybinę ir bendradarbiavimo veiklą;

skatinti vaikų savarankiškumą, iniciatyvumą ir pasitikėjimą savimi, sudarant sąlygas priimti sprendimus, rinktis veiklas ir siekti asmeninės pažangos;

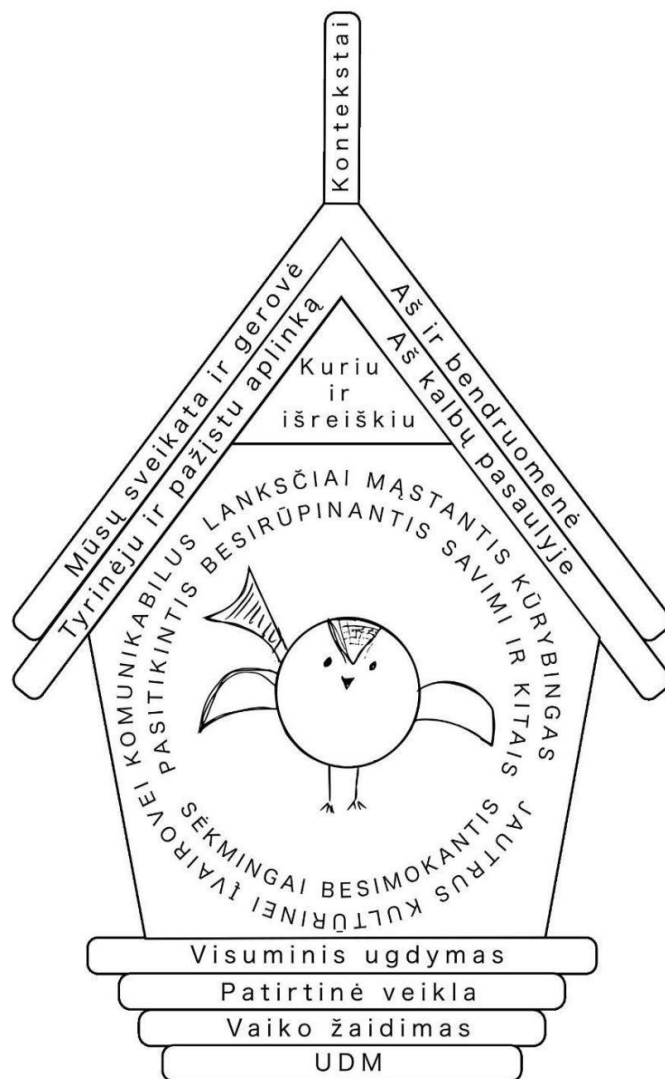
sistemiškai bendradarbiauti su tėvais ir visais ugdymo dalyviais, kad ugdymas būtų tęstinis ir nuoseklus;

skatinti vaikų bendravimą ir bendradarbiavimą, kuriant įtraukią, saugią ir pagarbią ugdymosi aplinką;

skatinti vaikų kūrybinę raišką ir lankstų mąstymą, taikant įvairias veiklos formas – patyriminę, meninę, pažintinę, eksperimentinę, judriąją, veiklą per žaidimus;

formuoti mokėjimo mokytis pradmenis, ugdyti gebėjimą stebėti, užduoti klausimus, įsiminti, spręsti problemas, įsivertinti;

stiprinti vaikų kultūrinį ir socialinį sąmoningumą, ugdant empatiją kitam, supratimą apie savo aplinką, kultūrą ir bendruomenę.



- Kasdienio gyvenimo įgūdžiai
- Fizinis aktyvumas
- Emocijų suvokimas ir raiška
- Savireguliacija ir savikontrolė
- Savivoka ir savigarba
- Santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais
- Aplinkos pažinimas
- Matematinis mąstymas
- Skaitmeninis sumanumas
- Kalbų supratimas
- Kalbinė raiška
- Estetinis suvokimas
- Meninė raiška
- Kūrybiškumas
- Tyrinėjimas
- Problemų sprendimas
- Gebėjimas žaisti
- Mokėjimas mokytis

3 pav. Konceptualus modelis

UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

TYRINĖJU IR PAŽĖSTU APLINKĄ

MAN	Atrandu daiktus. Daiktai ir kasdienybė. Daiktai ir technologijos
E	Esminiai gebėjimai
SUP	Įvardija, paaiškina socialinius bei gamtos reiškinius, apibūdina savo gyvenamąją vietą,
ANT	šeimą, gyvosios ir negyvosios gamtos objektus, reiškinius. Geba įvardyti dominančius

YS DAI KTAI	techninius objektus.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Reaguoja į gamtos objektus, daiktus, reiškinius (garsas, vaizdas, skonis). Orientuojasi grupės aplinkoje. Atpažįsta į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius nuotraukose, įrašuose. Parodo, kad žino paros dalių seką, metų laikus. Pažįsta artimiausioje aplinkoje esančius augalus, gyvūnus, pradeda vartoti pavadinimus. Naudojasi buities prietaisais (šaukštas, šakutė). Mokosi rūšiuoti atliekas.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Orientuojasi darželio aplinkoje. Įvardija gimtojo miesto pagrindinius objektus, lankomas vietas. Pasako savo šalies, sostinės pavadinimus, svarbiausius simbolius. Žino tradicines šventes, savaitės dienų pavadinimus, metų laikus. Skiria ir pavadina dominančią profesijas. Vartoja žodžius praeičiai, dabarčiai ar ateičiai nusakyti. Mokosi naudotis buities prietaisais, skaitmeninėmis technologijomis.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai Susipažįsta su artimiausia aplinka, kurią tyrinėja. Pradeda tvarkyti daiktus, žaislus. Kuriant gilaus mokymosi kontekstus ir sprendžiant problemas kelia klausimus, įvardija, pradeda lyginti dydžius, formas, tekstūrą, spalvas. Kalba, domisi apie dangaus kūnus, formą, išsidėstymą. Stebi ir tyrinėja augalus, eksperimentuoja (mikroskopas, lupa, šviesa/ tamsa, oras, vanduo). Piešia save, šeimą, nuotraukose įvardija šeimos narius. Žaidžia kūrybinius-vaidmeninius žaidimus susijusius su dominančia profesija. Žaidžia sensorinius žaidimus, kur reikia pauostyt, paliest. Naudojami mokomieji filmukai, knygos, lauko erdvės darželio teritorijoje ir už jos ribų, IKT ir STEAM priemonės. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių.	
GYV YBĖ	Pažįstu gyvybę. Gyvybė turi poreikių. Netikėti atradimai.	
	Esminiai gebėjimai Pažįsta artimą gamtinę aplinką, išmoka parodyti pagarbą gyvybei ir aplinkai. Supranta aplinkos pokyčius ir žmogaus veiklos poveikį aplinkai.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Dalyvauja prižiūrint augalus ir gyvūnus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). Susidomi grupėje esančiais žaislais (spaudo, liečia) siekdamas efektos. Mokosi atlikti dviejų veiksmų sekas (trepsėti, ploti). Žaidžia išmaniaisiais žaislais be ekranų, žino jų paleidimo ir veikimo funkcijas.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Pastebi aiškiai matomus panašumus ir skirtumus tarp augalų ir gyvūnų. Žino naminių gyvūnų naudą žmogui. Atpažįsta ir pavadina ne tik vietinius, bet ir tolimųjų kraštų augalus bei gyvūnus. Komentuoja augalo arba gyvūno pokyčius. Atpažįsta dangaus kūnus bei pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Eilės tvarka įvardija metų laikus. Įvardija gyvūnų ir augalų kai kuriuos panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalijasi savo žiniomis apie gyvąją ir negyvąją gamtą. Pažįsta ir įvardija gyvenamosios vietovės objektus (upę, kalvą, mišką ir pan.). Jaučiasi atsakingas už gamtinę aplinką bei jos ateitį.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Stebi, tyrinėja, atpažįsta augalų dalis (lapai, žiedai, vaisiai, sėklos ir pan.). Analizuoja medžių ir gyvūnų teikiamą naudą. Stebi sutiktus gyvūnus (vabzdžius, vorus, varles, sraigės). Patys sodina, prižiūri augalus, stebi, matuoja, fiksuoja, kaip jie auga. Stebi vienmečių augalų, medžių metų gyvenimo ciklus. Aiškinasi, kam naudojamas vanduo. Analizuoja ir stebi gamtos požymius skirtingais metų laikais. Pildo gamtos metų kalendorių pažymint jame atitinkamus reiškinius sutartiniais ženklais. Atranda fizikinius reiškinius: jėgas, energiją, tamprumo reiškinį, trintį žaisdami su tikslingai parinktais žaislais ar priemonėmis (sensoriniai kamuoliukai, guma, žaislai varomi elektros energija (baterija) ir pan.). Eksperimentai su magnetu, dirvožemiu, mediena, stiklu, veidrodžiu. Naudojami mokomieji filmukai,	

	organizuojamos įvairios edukacijos, veikimas lauko erdvėse. Pasitelkiamas bent vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių.	
SKAIČIAVIMAS IR MODELIAVIMAS	Atrandu skaičius ir skaičiavimo būdus. Ką apie mus ir įvykius sako duomenys.	
	Esminiai gebėjimai Atranda skaičius, daiktą sieja su skaičiumi, lygina daiktų grupes pagal kiekį. Mokosi pasakyti daikto vietą eilėje, sudaryti įvairias sekas. Pradedama suvokti laiko trukmę.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Sugriebia daiktą, jį meta (paleidžia), siekia kito daikto. Nuosekliai skaičiuoja iki 3 ir sieja skaičių su daiktų kiekiu. Rikiuoja du, tris daiktus (pagal stambumą, ilgumą). Lygina daiktus tarpusavyje (ilgas - trumpas, sunkus - lengvas ir pan.). Atrenka kelis daiktus pagal spalvą, dydį, formą.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Nuosekliai vardija skaičius nuo 0 iki 10. Juos parašo skaitmenimis, susieja su daiktų skaičiumi. Pasitelkdami daiktus atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Pradedama vartoti aukštesnio ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, ilgiausias ir pan.). Atpažįsta trikampį, kvadratą, skritulį, kubą, rutulį. Pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų. Sudėlioja paros ar ilgesnio laikotarpio įvykius chronologine seka.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Stebi ir yra įtraukiami į situacijas, kuriose minimi skaičiai, yra skaičiuojama (eilėraščiai, dainelės, judrieji žaidimai, išvykos, stalo žaidimai ir pan.). Natūraliai įgunda įvertinti daiktų rinkinio kiekį iki 5-ių, neskaičiuodami daiktų. Skaičiavimo užduotis vaikai atlieka jas suvaidindami, nupiešdami, parodydami gestais, manipuliuodami daiktais. Naudodamiesi piešiniais, kurdami istorijas, ima suprasti, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. Apibūdina objektų kiekį tikslui pasiekti (pakanka, per mažai, per daug) bei išitraukia į skaičiavimo uždavinių sprendimą (kiek iš viso, kiek trūksta). Matuoja, sveria daiktus naudodami svarstyklės, liniuotes, matavimo indus ir kt. Dalijasi idėjomis, kaip gali būti fiksuojami, koduojami duomenys, vaizduoja juos grafiškai. Žaidimuose taiko skaičiuotes. Žaidžiami matematiniai žaidimai naudojant skaitmenų, schemų korteles bei IKT priemones. Skaičiuojama <i>Numicon</i> priemonės pagalba. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių.	
MATEMATINIAI ERDVINIAI TYRINĖJIMAI	Matavimai kasdienėje aplinkoje. Eksperimentai su geometrinėmis figūromis. Kaip apibūdinti vietą ir padėtį.	
	Esminiai gebėjimai Grupuoja daiktus pagal požymius (spalva, forma, dydis ir kt.). Supranta dydžių skirtumus, vietą ir padėtį erdvėje. Supranta ir vartoja žodžius, kurie nusako ilgį, atstumą, masę, tūrį. Geba palyginti tarpusavyje.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Rikiuoja du tris daiktus į eilę pagal vieną savybę (pvz., nuo ilgiausio iki trumpiausio). Atrenka kelis daiktus pagal spalvą, dydį, formą. Kopijuoja dviejų elementų sekas. Supranta ir vartoja sąvokas „vienas“, „du“, „mažai“, „daug“. Supranta bent keturis žodžius, kuriais apibūdinamas paties vaiko ar objekto judėjimas erdvėje (pvz., įeiti (išeiti), pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (išimti) ir pan.).	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Žymi, skaičiuoja stebimus objektus, pateikia juos grafine išraiška (diagrama ar piktograma). Lygina kiekius (daugiau, mažiau, lygu). Teisingai vartoja kryptį nurodančius žodžius (pirmyn-atgal, kairėn-dešinėn, aukštin-žemyn). Pasako kitų daiktų padėtį vienas kito atžvilgiu (aukščiau, žemiau, virš ir pan.).
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Išitraukia į žaismingas eksperimentines kasdienės ilgio, masės, tūrio palyginimo veiklas, kur atranda vis daugiau būdų dydžiams lyginti, gretinti. Inicijuojamos probleminės situacijos,	

	kuriose reikia atlikti įvairius matavimus, lyginti, paaiškinti, kaip galima palyginti dviejų objektų atitinkamą dydį. Stebi, spontaniškai arba tikslingai tyrinėja realioje ar virtualioje aplinkoje pateiktus matematinius objektus, lygina, komponuoja, konstruoja skirtingų dydžių figūrų sekas. Eksperimentuoja su veidrodiniais paviršiais. Kuria, lipdo, piešia, modeliuoja, vadovaujasi instrukcijomis, žaidžia judriuosius žaidimus, kur seka kitų gaunamus ir patys duoda nurodymus dėl judėjimo (objektų vaizdavimo, buvimo) krypties. Stebėjimui, tyrinėjimui pasitelkiamos IKT, STEAM priemonės, išvykos. Remiantis „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių.	
SKAI TME NINI Ū TEC HNO LOGI JŲ PAS AULI S	Skaitmeninis raštingumas. Veiksmų sekos ir problemų sprendimas.	
	Esminiai gebėjimai Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudo, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. Žaidžia su aplinkoje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka sakomas komandas.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Dėlioja ir atlieka veiksmų sekas, jas išbando. Žino virtualaus bendravimo ir saugaus naudojimosi skaitmeniniais įrenginiais taisykles. Su pagalba pasirenka paprastas skaitmenines technologijas bendravimui ir bendradarbiavimui.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami realių ir virtualių aplinkų, universalaus dizaino kontekstai. Naudojami išmanieji daiktai (žaislai, skaitmeniniai rašikliai, planšetės), skaitmeninio turinio įrenginiai (garsinės knygelės, žaidimai, ugdomosios programėlės), kurių dėka žaisdami vaikai pažįsta aplinką, atlieka vieni kitų sakomus nurodymus, programuoja paprasčiausias animacijas, žaidimus, dėliodami komandų blokų sekas ir jas vykdydami. Vaikai patys kuria paprasčiausią skaitmeninį turinį (skaitmeninės nuotraukos, piešiniai, garso, vaizdo įrašai), išbando virtualiojo bendravimo elementus. Išmaniaisiais įrenginiais stebi gamtą realiu laiku. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis.	

AŠ IR BENDRUOMENĖ

	Savo poreikių, pomėgių, interesų supratimas ir raiška. Kūno pažinimas. Savo augimo, didėjančių galių ir mokymosi tyrinėjimas	
KAS AŠ?	Esminiai gebėjimai Žodine ir nežodine kalba reiškia savo poreikius. Atranda, atpažįsta, tyrinėja pomėgius ir interesus. Pasako savo lytį, priskiria save šeimai, grupei, bendruomenei.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Tyrinėja, apžiūrinėja savo kūną, stebi rankų, kojų judesius. Reaguoja į savo vardą, daineles, žaidimus. Akių kontaktu, veido išraiška, balsu, gestais palaiko ryšį su dėmesį rodančiais žmonėmis. Atpažįsta save neseniai darytose nuotraukose, veidrodyje. Džiaugiasi didėjančiomis savo galimybėmis judėti, atlikti veiksmus, kalbėti. Išreiškia savo norus. Pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Domisi, kas yra kūno viduje, įvairiais būdais tyrinėja savo kūno augimą. Atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs, žino amžiaus tarpsnius. Save supranta kaip šeimos, bendruomenės narį - dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose, prisideda prie priimamų sprendimų, laikosi jam suprantamų pareigų bei teisių. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų

	metų. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, siekia savarankiškumo. Suvokia ir pasako kas yra berniukas/ mergaitė. Skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Domisi kitais vaikais, jų žaidimais, veiklomis.	adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Įsitraukia į žaidimus, įvairias veiklas, kurios padeda patirti ir suprasti (noriu – nenoriu, mėgstu – nemėgstu, įdomu – neįdomu) ir kitiems parodyti savo poreikius, pomėgius, interesus. Išorinį kūno vaizdą ir kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, pajausdami, patirdami, ką kuri kūno dalis daro, kaip juda, stebi savo atvaizdą, žaidžia šešėlių žaidimus. Taikydami realybės technologijas, atlikdami eksperimentus, kurdami modelius tyrinėja judėjimo ir atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemas. Aiškina, ką suprato, kuo ypatingas kūnas, ką jis gali, ko negali. Tyrinėja ir mokosi pajauti savo asmeninės erdvės ribas, suprasti savo privatumą ir reaguoti į asmeninės erdvės ribų pažeidimą. Žaisdami, kurdami, pasakodami, piešdami supranta save kaip unikalų asmenį. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis.	
SAV O EMO CIJŲ IR ELG ESIO VAL DYM AS	Savo emocijų atpažinimas ir raiška. Emocijų ir jų raiškos reguliavimas. Dėmesio ir elgesio valdymas	
	Esminiai gebėjimai Atpažįsta, įvardina savo ir kitų emocijas ir jausmus, jų priežastis. Įprastose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus (padeda, užjaučia).	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Reaguoja į kito džiaugsmo, liūdesio, pykčio emocijų išraiškas (pasitraukia šalin, jei kitas piktas, glosto, jei kitas nuliūdęs). Pradeda atpažinti, ką jaučia, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. Gerai jaučiasi įprastoje saugioje aplinkoje. Įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį, pats ieško nusiramino. Pradeda laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Apibūdina savo emocijas ir jausmus, situacijas, kuriose jie kilo. Iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas, stengiasi jam padėti. Pradeda kalbėti apie tinkamus emocijų ir jausmų raiškos būdus, kas gali padėti pasijusti geriau. Pats taiko įvairius nusiramino, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį, geba atidėti kai kurių norų patenkinimą. Dažniausiai savarankiškai laikosi taisyklių ir susitarimų. Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kilusias savo emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, nuostabą, baimę) išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza. Mokosi atpažinti ir įvardyti emocijas ir jas sukėlusias situacijas bei priežastis. Pradeda valdyti savo emocijų raišką, jų intensyvumą, išbando skirtingus nusiramino, emocijų valdymo būdus (suskaiciuoti iki trijų, penkių, pasitraukti į ramybės kampelį, pasiklausti ramios muzikos, pasikalbėti ir išsiaiškinti ar kt.). Mokosi valdyti kilusias neigiamas emocijas, kad pasijustų gerai. Tyrinėja bei išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus. Žaisdami (sustingti, nekalbėti, nesusijuokti, perkėlinėti dėmesį), savarankiškai išbandydami naujas veiklas, ugdomi valingą dėmesio ir elgesio kontrolę. Išbando dėmesio sutelkimo, nukreipimo ir perkėlimo, impulsų ar netinkamo elgesio slopinimo, aktyvinamosios kontrolės (savęs motyvavimas atlikti tai, ko daryti nesinori) būdus, ugdomi veiklos planavimo ir laiko valdymo gebėjimus. Mokosi stabtelėti ir apmąstyti savo veiklą ar elgesį (tinkamas ar netinkamas), kad pasirinktų tinkamiausius būdus. Taikoma socialinių emocijų įgūdžių ugdymo programa	

	Kimochi ir pagalbinės komunikacijos metodas PECS. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai” rekomendacijomis.	
AŠ TAR P KITŲ	Ryšiai tarp vaikų ir jautrumas kito poreikiams. Panašumų ir skirtumų tyrinėjimas. Skirtybių priėmimas ir lygiavertis dalyvavimas	
	Esminiai gebėjimai Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Domisi kitais vaikais, mėgdžioja jų veido išraišką, veiksmus. Ieško bendraamžių draugijos, žaidžia greta kito vaiko, stebi, mėgdžioja jo kalbėjimą, judesius, veiksmus. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojama bendrai.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais. Derina norus ir veiksmus, siekia to paties tikslo poroje ar kelių vaikų grupelėje, siūlo ir priima idėjas, bendrus sprendimus, kompromisinį pasiūlymą, dalinasi priemonėmis ir žaislais, palaukia savo eilės, prireikus kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. Turi draugą arba kelis nuolatinius žaidimų partnerius. Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas ir kodėl bei stengiasi elgtis nepažeidžiant savo ir kitų teisių ir pareigų.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Mokosi būti ir veikti šalia kitų, inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siūžetą, susikuria veiklos ir elgesio taisyklės, padeda, paremia vienas kitą, tariasi. Ugdosi jautrumą kito poreikiams (ką jaučia, ko nori kitas). Išbando sužinotus įvairius emocinių ryšių, abipusės simpatijos, draugystės užmezgimo ir palaikymo būdus. Tyrinėja aš – ne aš ribas (savo atvaizdą veidrodyje, nuotraukoje), aiškinasi mano – tavo santykį (drabužėliai, žaislai), ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu). Piešdami save ir kitus, matuodamiesi, lygindami, kalbėdamiesi, žaisdami ar kurdami bendrus darbus, švęsdami šventes tyrinėja, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi nuo kitų. Mokosi įžvelgti kilusio nesutarimo esmę ir ieškoti kiekvienam priimtinių išeikių. Mokosi atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti. Įsitraukia į grupę bendrų sprendimų priėmimą, bendras diskusijas, siūlo idėjas, jausdamiesi aktyviais grupės dalyviais. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai” rekomendacijomis. Organizuojami renginiai patyčių prevencijai. Analizuojami mokomieji filmukai apie skirtingų žmonių tarpusavio bendravimą.	
ŽMO NĖS IR BEN DRU OME NĖS	Žmonių įvairovės supratimas. Žmonių bendruomenių tyrinėjimas. Tautinio tapatumo ir pilietiškumo jausmas.	
	Esminiai gebėjimai Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė). Priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę. Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Natūraliai priima kitų skirtumus.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Eksperimentuoja kūno judesiais, paprašytas parodo ar pavadina 5-6 savo kūno ir veido dalis. Parodo ar pasako kiek jam metų. Pasako kas jis yra - berniukas ar mergaitė. Domisi kito vaiko ar suaugusio įvairių emocijų ir jausmų raiška.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Pastebi vieną kitą savo ir kitų vaikų išvaizdos panašumą ar skirtumą. Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs. kalba apie grupės draugus, pasakoja apie grupės gyvenimą. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja

		savo šalies ir kitų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių. Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai. Įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai:	
	Laiko tėkmės pajauta. Praeitis, dabartis, ateitis kaip asmeniniai, šeimos ir bendruomenės pokyčiai. Šaltinių, pasakojančių apie praeitį ir būsimą ateitį, tyrinėjimas.	
	Esminiai gebėjimai Samprotauja apie laiką: praeitį, dabartį ir ateitį. Domisi, kaip gyveno žmonės seniau, kaip atrodė daiktai ir kuo jie skiriasi nuo dabartinių. Naudoja su laiku susijusius žodžius: <i>anksčiau, dabar, vėliau, rytoj, vakar, seniai</i> . Suvokia dienos ritmą.	
MŪSŲ PRAEITIS, DABARTIS, ATEITIS	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienes, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai).	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kviečiamas etnologas, kuris supažindina su senoviniais amatais, įrankiais, rakandais. Vaikai lygina ką naudoja dabar ir anksčiau, randa skirtumus ir panašumus. Kasdienė dienos tvarkė: valgymas, miegas, pasivaikščiavimai, žaidimai. Kalendorinės šventės. Sezonų ir gamtos kaita. Nuotraukos, video, šeimos istorijos, muziejų lankymas, daiktų pokyčiai bėgant laikui. Vaikų pasakojimai apie tai, „kas buvo vakar“, „kas bus rytoj“. Stebėti vaikų patirtį ir interesus, padėti ją plėtoti. Skatinti kalbėti apie laiką: kas buvo, kas vyksta, kas bus, naudojant vaizdines priemones. Organizuoti kasdienes ritualus: jie padeda vaikui orientuotis laike. Klausytis ir reaguoti, kai vaikas samprotauja apie laiką. Sukurti saugią, nuoseklią dienos tvarkę, kuri padeda vaikui suprasti dienos eigą. Įtraukti laiką kaip temą į projektus, šventes, ekskursijas, veiklas. Naudoti vaikų patirtį kaip pagrindinį mokymąsį. Įtraukti etnokultūrinius elementus: senieji metai, saulėgrįžos, metų laikų papročiai. Metodai: tyrinėjimas, stebėjimas, žaidimai, pasakojimai.	

MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ

FIZINIS AKTYVUMAS	Judėjimo džiaugsmo patyrimas. Judesių tikslumo siekimas.
	Esminiai gebėjimai Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gauda ir spiria kamuolį. Atlieka kasdienes veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei smulkioji motorika. Derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar

	žaisdamas.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Pralenda pro kliūtis keturpėsčias. Pastovi ant vienos kojos (3-4 sekundes). Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio. Meta ir gauda kamuolį abiem rankom, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius (sagų vėrimas ant virvutės, batų užsegimas lipdukais).	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Eina ratu, poroje, prasilenkdamas, gyvatėle, atbulomis, šonu, pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu. Bėgioja pristatomu ar pakaitiniu žingsniu, aukštai keldamas kelius, bėga suoleliu, įkalnėn, nuokalnėn. Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šoka į tolį, į aukštį. Lipa kopėtėlėmis. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Pastato aukštą statinį, išlaikantį pusiausvyrą. Pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami žaismės, judraus patirtinio ugdymosi kontekstai, organizuojama sporto šventė, panaudojami S. Kneipo metodai, muzikinės mankštos, organizuojami žaidimai su įvairiais kamuoliais, judrūs, laipiojimo žaidimai, kliūčių ruožai, improvizaciniai žaidimai. Išbandomos įvairios sporto šakos. Apsilankoma sporto mokykloje, sportinės veiklos su specialistu. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis.	
SVEI KA MIT YBA	Maisto įvairovės pažinimas. Elgesys prie stalo.	
	Esminiai gebėjimai Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, gerai jį sukramto. Valgo savarankiškai, tinkamai naudojasi stalo įrankiais, mandagiai padėkoja.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Siekia savarankiškai valgyti ir gerti iš puodelio. Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradedą tinkamai naudotis stalo įrankiais.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai 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, laikosi tinkamo elgesio prie stalo taisyklių.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami kūrybinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų kontekstai, tyrinėjama sveiko maisto piramidė, dėliojamos dienos meniu kortelės su sveiko maisto produktais. Žaidžiami siužetiniai vaidmeniniai žaidimai „Kavinė“, „Restoranas“, „Parduotuvė“, „Virtuvė“, įvairūs vaisių, daržovių loto stalo žaidimai. Sudarinėjamas meniu, imituojamas maisto gaminimo procesas, ragaujama, įvardinami, apibūdinami produktų pavadinimai, tyrinėjama, sveriamą, lyginamos daržovės ir vaisiai. Matuojama, žymima, kiek vandens išgeriama per dieną. Serviruojami stalai, pokalbiai apie maisto tausoją, maisto produktų poveikį sveikatai, gaminimo būdus. Išvyka į parduotuvę su tikslu nusipirkti produktus užkandžiams, sveikiems gėrimams pasigaminti. Apsilankymas mokyklos valgykloje, kavinėje. Susipažįstama su maisto virškinimo organais. Organizuojamas susitikimas su virtuvės darbuotojais. Su Visuomenės sveikatos biuro specialiste aptariama sveikos mitybos piramidė, kuriamas patiekalo receptas, gaminamas ir ragaujamas sveikas patiekalas.	
MAN O DIEN OS RIT MAS	Dienos ritmo pajauta. Judėjimo ir poilsio ritmo pajauta.	
	Esminiai gebėjimai Jaučia pasikartojančius dienos ritmus. Geba įvardinti, kada jaučiasi pavargęs, o kada pailsėjęs.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Natūraliai išitraukdamas į į kasdienius rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.

	žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai).	Lengvai priima dienos ritmo pasikeitimus. Žino, jog gamtoje esama įvairios trukmės pasikartojančių ciklų (kartojasi savaitės dienos, metų laikai ir pan.).
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami žaismės, realių ir virtualių aplinkų kontekstai. Pasakos sekimas, lopšinės, ramios muzikos klausymas, dienotvarkės sudarymas. Judrūs žaidimai, mokomieji plakatai, filmuota medžiaga, edukaciniai filmukai. Naudojamos planšetės, išmanioji lenta, edukacinė bitutė - robotas „Bee-bot“. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis.	
KŪN O ŠVA RA IR APLI NKO S TVA RKA	Rūpinimasis švara. Tvarkos laikymasis.	
	Esminiai gebėjimai Pasirūpina savo kūno švara, apsirengia ir nusirengia, savarankiškai naudojami tualetu. Susitvarko žaislus, su kuriais žaidė bei prisideda prie aplinkos tvarkos.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Padeda į vietą vieną kitą daiktą. Suaugusiojo padedamas naudojami tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai 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. Savarankiškai tvarkosi žaislus ir veiklos vietą. Priminus stengiasi vaikščioti, stovėti, sėdėti taisyklingai.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami kūrybinių dialogų, žaismės kontekstai, mokosi ir nori būti tvarkingi, laikosi švaros. 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 apie tinkamą dantų priežiūrą su Visuomenės sveikatos biuro specialiste. Žiūri mokomuosius filmukus apie asmens higieną. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis.	
SAU GAU S ELG ESIO ĮPRO ČIAI	Elgesys su nepažįstamais žmonėmis. Saugus elgesys gatvėje. Saugus elgesys buityje ir gamtoje.	
	Esminiai gebėjimai Pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ar su nepažįstamais žmonėmis. Saugoja save ir kitą, laikosi taisyklių. Atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Žino saugaus elgesio namuose, gatvėje, miške, prie vandens telkinių taisykles ir jų laikosi. Paaikšina, kur kreiptis iškilus pavojui namuose, pasimetus parduotuvėje, pasiklydus. Stebint suaugusiajam saugiai naudojami veiksmai skirtais aštriais įrankiais.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Ankstyvajame amžiuje vaikai imituoja gatvę, šviesoforą naudojant lėlių vežimėlius, automobiliukus, kaladėles. Vyresniame amžiuje dažniau išeinat už įstaigos ribų vyksta ypatingas ugdymas(is) stebint, analizuojant ir praktikuojantis saugų elgesį aplinkoje, įvairių edukacijų metu. Taip pat vykdomos edukacijos su sveikatos priežiūros specialiste, kuri pateikia ne tik informaciją, bet	

KAL BŪ SUP RATI MAS	Klausymas. Žodinės ir nežodinės kalbos suvokimas. Rašytinės raiškos ir vaizdinės informacijos suvokimas.	
	Esminiai gebėjimai Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, kalba su suaugusiais ir vaikais natūraliai, laisvai išreišdamas savo išgyvenimus, patirtį, mintis, intuityviai junta kalbos grožį. Įvairiais raiškos būdais išreiškia 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.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus bei girdimus nesudėtingus trumpus tekstus: įsitraukia į žaidimus, kartoja dainelių, skanduočių skiemenis, žodžius. Supranta kūno kalbą. Sieja paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Išklauso trumpus tekstus, pasakojimus.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis. Atpažįsta savo vardo raides, skaitmenis. Iš klausos atskiria du žodžius, prasidedančius tuo pačiu garsu. Žino knygos viršelio funkciją ir teisingai nurodo, kokia informacija ten būna pateikta (autorius, pavadinimas). Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų, įvairių stilių tekstų, mįslių, erzinimų, pajuokavimų bendrine kalba ir tarpe. Supranta knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį ir numato tolesnę įvykių eigą. Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, frazeologizmus, perkeltinę žodžių prasmę. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles (rašoma ir skaitoma iš kairės į dešinę), kad garsai ir raidės sudaro žodį. Atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami kalbų įvairovės ir kultūrinis kontekstas. Klausos sakmių, padavimų, eilėraščių, vaizdingų posakių. Dalyvauja pokalbiuose, dialoguose apie skaitytą tekstą, reikšdamas savo mintis ir idėjas. Klausosi ir patys seka pasakas. Sudarinėja, kuria žodžius. Perpasakoja grožinės literatūros kūrinius, įtraukiant daugiau detalių. 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. Įrašo savo balsą, o paskui analizuoja. Naudojamos ausinės, mikrofonai, išmanūs įrenginiai, edukacinė bitutė - robotas „Bee-bot“. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis.	
KAL BINĖ RAIŠ KA	Kalbėjimas. Bendravimas ir komunikacija.	
	Esminiai gebėjimai Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalijasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą. Vartoja mandagumo žodelius.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Komunikuoja garsais, žodžiais, veiksmais mimika ir pantomimika. Kalba ir klausinėja 2-3 žodžių vientisiniais sakiniais apie tai, ką mato mato ir girdi, apie aplinkos objektus. Stebi ir mėgdžioja suaugusiuosius: imituoja, brauko,	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Natūraliai kalba 3-5 žodžių sakiniais, klausinėja, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi, atsižvelgdamas į bendravimo situaciją, išsakydamas savo patirtį, norus, svajones, svarstymus, kalba apie problemų sprendimą. Vartoja mandagumo bei

KAL BŲ ĮVAI ROV ĖS SUV OKI MAS	keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.), technologinius terminus (mikrofonas, pelė, klaviatūra ir kt.). Kuria savo simbolius ir ženklus. Bando perteikti informaciją piešiniu. Kopijuoja žodžius. Geba atsakyti į klausimus apie jam skaitytą tekstą. Deklamuoja trumpus eilėraščius. Kuria, nuosekliai pasakoja istorijas apie paveikslėlių seką, perpasakoja gautą informaciją. Spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius. Gali perskaityti užrašus, kuriuos mato gatvėse, pavyzdžiui, parduotuvių, kirpyklų, kavinių pavadinimus.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės ir kultūrinis kontekstai. 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 aplinkoje, knygoje, kt. erdvėse. Žaidžia raidžių pažinimo ir skaitymo žaidimus. Kuria raides, vedžioja raidžių trafaretus, karmo, lipdo, lanksto, atpažįsta, pavadina raidę. Pastebi aplinkoje simbolius, ženklus, juos kopijuoja. Kuria abėcėlės raides, skirtukus knygoms, ženklus, simbolius naudojant IKT, STEAM priemones. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai” rekomendacijomis.	
	Kalbų kultūros pažinimas	
	Esminiai gebėjimai Kalbinės tapatybės formavimas.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Komunikacija verbaline ir neverbaline kalba.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Atpažįsta skirtingas kalbas, pasako, kokia yra jo gimtoji kalba. Siekdami suprasti ar perduoti informaciją, naudoja, neverbalinę kalbą, mimikas, gestus. Klausosi įvairaus turinio literatūrine kalba, tarmiškai. Žino savo šalies simbolius. Supranta artimiausioje aplinkoje vartojamus kitos kalbos žodžius. Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriami kalbų įvairovės ir kultūrinis kontekstas. Knygelių, parašytų kitomis kalbomis, vartymas, audio įrašai su kitų šalių dainelėmis ir šokiais, knygos, atvirukai, enciklopedijos, suaugusiojo pasakojimai apie kitas šalis, įvairiakalbiai stalo žaidimai, filmuota medžiaga, kitų šalių atributai. Bendri projektai su dzūkų krašto tarmės puoselėtojai. Tarptautinių projektų veiklos. Naudojamas vienas iš Mąstymo mokyklos metodikos įrankių. Remiamasi „Žaismė ir atradimai” rekomendacijomis.	

KURIU IR IŠREIŠKIU

ŽAID IMO RAIŠ KA	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.
---------------------------	--

	Esminiai gebėjimai Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą, aptaria tai su kitais.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidimus. Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinių ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. Žaisdamas improvizuoja, kuria vis sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys su fantastiniais elementais ir personažais. Žaidžia netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose žaidimuose.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Žaidžiami žaidinimai, pirštų žaidimai, pasitelkiant vaizdines priemones (pirštų lėlės, paveikslėliai ir kt.). Bendrai kuriamos žaidimų erdvės, naudojant grožinę literatūrą, kino filmus. Dėliojamos dėlionės, mozaikos. Žaidžiami stalo, didaktiniai žaidimai. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis. Kuriant žaidimus naudojamos IKT, STEAM priemonės. Naudojami Mąstymo mokyklos metodikos įrankiai.	
MUZIKOS RAIŠKA	Ankstyvasis muzikinis ugdymas(is). Melodiniai ir ritminiai dariniai. Instrumentiniai ir aplinkoje esantys daiktai.	
	Esminiai gebėjimai Atpažįsta įvairius 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. Vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti. Randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	

	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Domisi aplinka, garsais, bando suprasti aplinkos ir savo muzikinio čiaušėjimo sąsajas; pradeda suvokti struktūrą, atkartoja toninius ir ritminius darinius, pradeda suprasti dainavimo ir kvėpavimo svarbą, skandavimą derina su judėjimu. Susitelkia į savo dainavimą, skandavimą, jį derina su kvėpavimu ir judesiais. Žaisdami muzikinius žaidimus, vaikai geriau susitelkia, įsitraukia į muziką, išlaiko ir plėtoja įgimtą domėjimąsi muzika; visi vaikai nuo gimimo intuityviai geba mąstyti melodiniais ir ritminiais dariniais, tiksliau suvokia, imituoti ir atskirti ritminius bei melodinius darinius, įgydami muzikos kalbos pradmenis. Patirdami ir įvardydami muzikos sąvokas (aukštai – žemai; garsiai – tyliai; ilgas – trumpas; tas pats – skirtingas; linksmas – liūdnas), vaikai ruošiasi suprasti, atlikti muziką ir mėgautis ja. Vaikai pratinasi ploti, trepsėti, siūbuoti ar skanduoti savarankiškai.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Girdėdami įvairias dermes ir intonacinius bei ritminius darinius aplinkoje, vaikai plečia savo muzikinį žodyną. Klausydamiesi dainavimo be teksto, vaikai labiau susitelkia į muziką, ne į žodžius. Vaikai plečia dainų ir skanduočių repertuarą, mokosi atskirti, ar garsai, dariniai ir melodijos yra panašios, ar skirtingos, suvokia tonacijos centrą. Judesiu vaikai rodo muzikinę frazę, vis geriau imituoja pažįstamą medžiagą, gerina kvėpavimo įgūdžius, plečia vokalinį diapazoną, spontaniškai dainuoja dainas, kuriose juntamas metras, pasikartojantys ritmo dariniai ir tonacija. Tyrinėdami garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, vaikai lygina, apibūdina, kategorizuoja tuos garsus. Muzikuodami kūno perkusija ir instrumentais, vaikai lavina motoriką ir raumenų kontrolę. Vaikai groja nustatytu pulsu, instrumentais pakartoja trumpus ritmo darinius. Improvizacija virsta komponavimu, kada sujungiami ir atsimenami įvairūs muzikos elementai (melodija, ritmas, harmonija, tembras, tempas ir dinamika) ir atspindimos įvairios emocijos.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Mokytojas yra savo organizuojamo ugdymo proceso kokybės tyrėjas, vertinantis savo pedagoginių sprendimų poveikį vaikų ugdymosi pažangai. Ugdymo(si) procesas planuojamas atsižvelgiant į vaikų ugdymosi pasiekimus ir vaikų pažangos analizės rezultatus. Mokytojai teikia vaiką motyvuojantį, įtraukiantį, auginantį grįžtamąjį ryšį. Su vaikais pasidžiaugiama veikla, aptariamas veiklos procesas ir rezultatai, vaikai mokosi patys įsivertinti savo veiklos patirtis ir rezultatus. Vaikų pasiekimai ir pažanga numatytais laiko tarpais ir pagal poreikį aptariami su vaiko tėvais (globėjais);	
ŠOKIO RAIŠKA	Judėsio tyrinėjimas. Judėsio elementai. Šokio kultūra.	
	Esminiai gebėjimai Atpažįsta įvairius 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. Vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti. Randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais. 1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Instinktyviai laisvai juda: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas, reaguoja į suaugusiojo judesius ir juos bando imituoti. Tyrinėja judėjimo kryptį, atlieka keletą skirtingų judesių stovėdamas vietoje, persikeldamas erdvėje. Atliepdamas	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Tyrinėja šokio tempą, ritmą, judesių derinius, susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. Bando išreikšti judėjimui būdingas savybes: tėkmę (tęstinę, pulsuojančią), erdvę (asmeninę ir bendrą), svorį (sunkiai, lengvai), laiką (greitai, lėtai), juda rateliu dešinėn ar kairėn, pirmyn, atgal.

	muzikos ritmą ar tempą, spontaniškai improvizuoja, atlieka ritmiškus į šoki panašius judesius, derina dviejų natūralių judesių seką(bėga, stoja; linguoja, mojuoja ir pan.), judesiu pradeda vaizduoti gyvūnus. Tyrinėja ir atranda naujų judesių, savo ir kitų vaikų asmenines erdves. Atlieka paprastus ratelius, bando nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir savybes, natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais.	Šoka ritmiškai, reaguoja į muzikos pasikeitimus, šokdamas valdo savo kūną, generuoja idėjas tolesniam kūrybos etapui. Šoka sukamuosius ratelius poroje. Šokdamas išlaiko pusiausvyrą, reguliarių ir gilų kvėpavimą. Kuria šokio kompozicijas iš penkių šešių skambančiai muzikai tinkamų judesių, derindamas judesius stovint vietoje ir keičiant padėtį erdvėje. Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. Improvizuodamas ir kurdamas kompozicijas perteikia temą, siužetą ar pasirinktą nuotaiką, įtraukdamas šokio judesiui būdingas ypatybes. Apibūdina savo atlikto, sukurto ar stebėto šokio tempą, nuotaiką, charakteringus judesius, temą. Aiškina, kodėl kitų sukurti šokiai patiko ir kuo jie įdomūs; nusako, kur ir kada mato šoki savo aplinkoje, mokykloje ir už jos ribų.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriamais kontekstais siekiama padėti vaikams tyrinėti savo kūno judesių galimybes, plėtoti motorinių judesių ir kinestetinį intelektą, gerinti kūrybinį ir kritinį mąstymą, pasitikėjimą, ištvermę ir toleranciją. Šokant atrasti galimybes derinti laisvą judesį ir ritminius pratimus, susipažinti su liaudies rateliais, šokio žanrais, mėginti kurti choreografines kompozicijas. Judesio kalba išreikšti savo mintis ir emocijas, padedant mokytojui tyrinėti tempą, ritmą, dinamiką ir erdvės suvokimą (kryptį, judėjimo kelią, santykiai su kitais judančiais erdvėje). Šokdami šokius atranda skirtingus mokymosi būdus (šokti vienam, poroje, ratelyje ir kt.) Šokis ugdo ne tik meninius, bet ir socialinius, emocinius, pažintinius, kalbinius bei fizinius gebėjimus. Svarbu, kad veikla būtų linksma, kūrybiška ir pritaikyta pagal amžių.	
DAIL ĖS RAIŠ KA	Vizualaus pasaulio tyrinėjimas. Vizualinės raiškos priemonių ir kuriamų vaizdų tyrinėjimas. Grafinė ir spalvinė raiška.	
	Esminiai gebėjimai Eksperimentuoja, bando, tyrinėja, kuria, atranda meninius pomėgius, savitai reiškia pažinimą, įspūdžius, patirtis ir emocijas. Atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Sutelkia dėmesį į įvairių spalvų ir formų daiktus. Noriai čiumpa įvairias vizualinės raiškos priemones (rašiklius tešlą, dažus ir pan.). Atkreipia dėmesį į pėdsakus kuriuos palieka spontaniškai veikdamas su priemonėmis ir medžiagomis. Atviras naujiems potyriams, džiaugiasi išitraukęs į naujas raiškos formas. Emocingai reaguoja stebėdamas savo ir kitų piešinius. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar “galvakojus”. Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, išgaudamas skirtingus pėdsakus: taškus, brūkšnius, linijas.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Su nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį. Džiaugiasi, gėrasi menine veikla, noriai piešia. Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti. Atkreipia dėmesį į kūrynių ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus). Noriai, drąsiai išbando naujas vizualinės raiškos priemones, medžiagas. Grafiškai pavaizduoja skirtingas linijas (storas, plonas, vingiuotas, pan.), skirtingo dydžio dėmes, formas. Pradeda kurti objektų vaizdus. Pradeda planuoti kūrybinį procesą, numato proceso eigą, kurią veikdamas gali keisti.

TEA TRO RAIŠ KA	Grafinius, erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba.	Komentuoja savo ir kitų kūrybą, vartoja paprastas jam žinomas dailės sąvokas.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Jautrumas vizualiojo pasaulio ypatumams plėtojasi mokykloje estetiškai ir saikingai naudojant spalvą, apšvietimą, medžiagiškumą, vaikams turint galimybę aplinkos daiktus ir objektus ne tik stebėti, bet ir liesti, matyti iš skirtingų perspektyvų ir pan. Vaikai turtingus vizualinius vaizdinius kaupia vidaus ir lauko aplinkoje, kurioje yra įvairių meno kūrinių, objektų, gamtinės medžiagos. Jais galima žaisti, keisti vizualias savybes. Vaikų vizualusis ir pirmųjų meninių sąvokų žodynas gausėja, kai mokytojai tyrinėjimo metu komentuoja vaizdus, įvardija spalvas, formas, faktūras, estetinius potyrius. Vizualaus pasaulio savybių tyrinėjimą skatina kontrastingos aplinkos (urbanistinės, industrinės, gamtinės ir pan.). Vizualinių raiškos priemonių ir įrankių įvairovė, jų tyrinėjimas ir kūrybinis veikimas skatina vaikų grafinę ir spalvinę raišką.	
	Vaidybos tyrinėjimas. Improvizacija.	
	Esminiai gebėjimai Spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis. Randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	
	1-3 metų vaikų numatomi pasiekimai Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.	4-5 metų vaikų numatomi pasiekimai Tyrinėja pasirinkto personažo savybes, pasiūlo jų raiškos galimybes. Tyrinėja personažo esmines savybes, emocijas ir jausmus, juos perteikia charakteringais kūno judesiais, veido išraiškomis, balso intonacijomis. Kuria „spektaklius“ kartu su kitais vaikais, drąsiai improvizuoja. Apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais.
	Ugdymosi kontekstai, pedagogo vaidmuo, strategijos, metodai, būdai: Kuriam dialogą tarp veikėjų, siūlo idėjas, naudoja grupėje esančias priemones: lėles, kaukes, kostiumų detales. Pasitelkia įvairių rekvizitą, grimą, muzikavimą, šokį. Remiamasi „Žaismė ir atradimai“ rekomendacijomis. Kuriant spektaklius naudojamos IKT, STEAM priemonės. Naudojami Mąstymo mokyklos metodikos įrankiai.	

VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

Vaikų pasiekimų stebėjimas - tai nuolatinis procesas, kuris fiksuojamas naudojant priemonę „Pasiekimų žingsneliai“ atsižvelgiant į visas 18 pasiekimų sričių. Alytaus lopšelyje-darželyje „Volungėlė“ veikia elektroninė tėvų informavimo sistema apie ugdymą Tamo dienyne, kuriame fiksuojami individualūs vaiko gebėjimai, pasiekimai, pažanga.

Vykstant individualiems pokalbiams (bent 1 kartą metuose) tėvai informuojami apie individualią pažangą. Su tėvais, kurių vaikai turi specialiųjų ugdymosi poreikių, individualūs pokalbiai vyksta kas 2 ar 3 mėnesiai aptariant pažangą ir išsikeliant individualius tikslus. Pokalbiuose dalyvauja specialistų (logopedas, specialusis pedagogas, socialinis pedagogas, psichologo asistentas) komanda, grupės mokytojos, mokinio padėjėja ir vadovai.

Programos kūrime dalyvauja visa ikimokyklinio ugdymo įstaigos bendruomenė. Įstaigoje siekiama vaiko ugdymo vienovės ir darnos su šeima. Ikimokyklinio ugdymo programa bus atnaujinama iškart po įvykusios reorganizacijos, po to peržiūrima kas 3-5 metai ir atnaujinama esant poreikiui. Kurdam ir atnaujinama Programą, mokykla siekia jos dermės su Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa.

Literatūros sąrašas

1. Atvirųjų klasių kūrimas, taikant universalus dizaino mokymuisi principus. <https://epublications.vu.lt/object/elaba:229579798/>
2. Bitinas, B. (2000), Ugdymo filosofija.
3. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro įsakymas. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>
4. Kokybinė pažanga įtraukiamame ugdyme visuomenės raidos kontekste: dialektinis modeliavimas. <https://ejournals.vdu.lt/index.php/Pedagogika/article/view/2441/1603>
5. Patirčių erdvė. <https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/195>
6. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa. Kompetencijų aprašas. (2022) <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/45f3b02523e311edb36fa1cf41a91fd9?positionInSearchResults=0&searchModelUUID=0930658b-09d3-4617-9b69-3e37720373e6>
7. Universalus dizainas mokymuisi. <https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>
8. Žaismė ir atradimai. <https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/286>