|  |
| --- |
| PRITARTA |
| Kauno miesto savivaldybės mero |
| 2025 m. birželio 30 d. |
| potvarkiu Nr. M-708 |

|  |
| --- |
| PATVIRTINTA |
| Kauno lopšelio-darželio „Pasaka“ |
| direktoriaus 2025 m. liepos 1 d. |
| įsakymu Nr. V-42 |
|  |

**KAUNO LOPŠELIO-DARŽELIO „PASAKA“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

**I. BENDROSIOS NUOSTATOS**

Kauno lopšelio-darželio „Pasaka“ ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) skirta vaikams nuo 0 iki 6 metų. Programos turinys sudarytas remiantis lankstumo principu. Ugdymo programa pritaikoma atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualius poreikius, sudarant galimybę teikti siūlymus ir rinktis veiklą pagal savo interesus bei poreikius.

Kauno lopšelio-darželio „Pasaka“ ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – programa) parengta pagal Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142, patvirtintas Ikimokyklinio ugdymo programos gaires.

Programa grindžiama konstruktyvistine teorine prieiga, kurioje išskiriama kalbos ir žaidimų svarba. Vaikas suvokiamas kaip aktyvus, savarankiškas, geriausiai besimokantis pagal savo poreikius ir interesus. Mokytojas - nuolat stebintis, kuriantis naujas vaikų patirtis, generuojančius kontekstus, drąsinantis ir padedantis. Ugdymo turinys - dėmesys tikslingiems, iššūkius keliantiems ugdymo(si) kontekstams. Vaikas skatinamas mokytis per žaidimą, patyrimines veiklas, eksperimentavimą.

**Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si) grindžiančios vertybės**

Lopšelyje-darželyje „Pasaka“ ugdymas – vientisas procesas, paremtas natūralia vaiko prigimtimi ir sugebėjimu pačiam kurti save. Ugdymas vyksta išnaudojant netradicines įstaigos vidaus ir lauko aplinkas, ypatingas dėmesys skiriamas patyriminiam ugdymui(si). Kartu su šeima formuojamos vertybinės nuostatos, ugdomi unikalūs vaiko gebėjimai. Kiekvienam vaikui sudarytos sąlygos žaisti, veikti, bendrauti ir bendradarbiauti, kurti, tyrinėti, eksperimentuoti, improvizuoti, kritiškai mąstyti. Ugdymo procese akcentuojamos ne žinios ir žinojimas, o ugdytinio gebėjimas spręsti problemas, vertinti sukauptą informaciją, ją interpretuoti. Atsižvelgiant į šiuolaikinėje visuomenėje augančio vaiko poreikius, siekiama, kad mūsų darželį lankantys vaikai įgytų pirmuosius šiuolaikinių technologijų taikymo įgūdžius.

Ugdymas organizuojamas įvertinant vaiko ypatingumą, individualumą, gebėjimų lygį, amžių.

Vaikų ugdymasis grindžiamas požiūrio į vaiką ir jo ugdymą(si) sąlygotomis vertybėmis:

* **vaiko orumas** – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas ir puoselėjimas;
* **vaiko gerovė** – vaikų gerovės pirmumo pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;
* **saviraiškos laisvė** – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir laisvės išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;
* **lygiavertis dalyvavimas** – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertės pripažinimas, sudarant maksimalias sąlygas kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese ir pašalinant ugdymosi kliūtis;
* **lygiateisiškumas ir teisingumas** – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai vystyti ir reikšti savo potencines galias nepriklausomai nuo priežasčių, susijusių su lytimi, sveikata, socialine ir kultūrine padėtimi. Minimizuojamos atskirties ir diskriminavimo galimybės, atstovaujama vaikų teisėms mokykloje ir už jos ribų;
* **pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei** – atviros, pagarba, empatija ir tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, pripažįstant įvairovę kaip vertybę ir sudarant sąlygas visiems vaikams sėkmingai dalyvauti, natūraliai priimant prigimtinius ir kultūrinius skirtumus;
* **bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas** – pagarba asmeniui grindžiamos demokratinės aplinkos kūrimas, priklausymo bendruomenei jausmo puoselėjimas, atsakomybės už save ir kitus ugdymasis;
* **kultūrinis tapatumas** – pagarbos savo šalies kultūrai (gimtajai kalbai, etninei kultūrai, tautos istorijai) puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo šalies kultūros dalyvį ir kūrėją ir  pozityviai priimti kitų kultūrų savitumą.
* **socialinio emocinio intelekto ir fizinės sveikatos puoselėjimas** - didelis dėmesys skiriamas socialiniam emociniam ugdymui, per jas diegiamos demokratiškumo ir humaniškumo vertybės, integruojama Kimochi programa. Didelis dėmesys skiriamas vaikų sveikatinimui (sveikatai palankaus maisto valgiaraštis, judėjimą skatinantys projektai.

**Vaikų poreikiai**

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

* **žaidimo poreikis** – turėti laisvę, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo, kaip savarankiškos vaikų veiklos, nelygstama vertė. Nuolat stebėdami ir tinkamoje situacijoje jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams augintis žaidimo gebėjimus;
* **saugumo poreikis** – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdant vaikus rūpinamasi ne tik užtikrinti jų saugumą, bet ir juos pačius pagal jų galias įtraukti į rūpinimąsi savo bei kitų saugumu;
* **draugysčių poreikis** – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;
* **komunikavimo poreikis** – dalintis su kitais emocijomis, mintimis, idėjomis žodžiu ir nežodinėmis priemonėmis (mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūriniu ir pan.). Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiaisiais priemones ir atrasti pagarbaus, veiksmingo bendravimo būdus;
* **pažinimo džiaugsmo poreikis** – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškinti(s), kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais ir gebėjimu pažinti. Taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis vaikai kuria ir perkuria savo teorijas apie pasaulį;
* **kūrybinės saviraiškos poreikis** – tyrinėti ir atrasti unikalias savo kūrybines galias per įvairias veiklas. Kuriamos ir spontaniškų, ir kryptingų veiklų galimybės, palankios atsiskleisti vaikų interesams, gabumams ir auginti savitą raiškos stilių;

Organizuojant įstaigos veiklą yra atsižvelgiama į vaikų poreikius ir dienos režimą. Darželyje sudaromos sąlygos, poilsio laiką, nemiegantiems vaikams leisti užsiimant  jiems patrauklia, raminančia veikla.

**Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai**

Tėvai (globėjai) įstaigoje – aktyvūs ugdymo proceso dalyviai. Visos bendruomenės dėka vyrauja atvira ugdymosi ir kūrybos atmosfera. Siekiant ugdymo kokybės, taikomi įvairūs sąveikos su šeima būdai: vykdomas tėvų švietimas, organizuojami tradiciniai ir netradiciniai įstaigos vaikų – tėvų – pedagogų bendruomenės renginiai, akcijos, šventės. Tėvai (globėjai) dalyvauja ugdymo turinio projektuose, inicijuoja ir organizuoja edukacines veiklas – plėtojama tėvų savanorystė. Atsižvelgiama į vaiko gerovei aktualius šeimų poreikius ir kultūrą, sukuriant lanksčias sąlygas sklandžiai vaikų ir šeimos adaptacijai, susitariant dėl ugdymo(si) įstaigoje ir šeimoje dermės. Šeimos ir ikimokyklinės ugdymo įstaigos bendradarbiavimas grindžiamas abipuse pagarba, pasitikėjimu, lygiaverte dialogine partneryste. Visi su vaikų priežiūra ir ugdymu susiję klausimai sprendžiami komunikuojant, tariantis, konsultuojantis. Pastebimas tėvų (globėjų) palaikymas, skatinantis imtis naujų iniciatyvų, tobulinti ugdymo procesą.

**Regiono ypatumai**

Kauno lopšelis-darželis ,,Pasaka” įsikūręs ramioje Kauno miesto dalyje, Dainavos seniūnijoje. Įstaigos erdvus kiemas, apsuptas didelių medžių. Darželis įsikūręs strategiškai patogioje vietoje, apsuptoje gražiausiais Kauno miesto parkais - Dainavos, Draugystės. Pasinaudojant regioniniais ypatumais, minėtuose parkuose yra organizuojamos išvykos, sporto šventės.

**Įstaigos savitumas**

Įstaigoje įgyvendinamos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programos. Vaikus ugdo kompetentingi pedagogai ir švietimo pagalbos specialistai - psichologas, logopedas socialinis pedagogas, specialusis pedagogas. Individualią pagalbą vaikams teikia mokinio padėjėjas.

Dėmesys skiriamas netradicinėms, šiuolaikinėms ugdymo(si) erdvėms, skatinančioms vaiko saviraišką ir individualumą. Įstaiga puoselėja savas tradicijas. Organizuojamos sveikatingumo savaitės, projektai, akcijos. Vasaros laikotarpiu vyksta stovyklos lauko aplinkoje. Atvirų durų dienos tėvams.

**Sveikatos stiprinimas** - daug dėmesio skiriama socialiniam emociniam ugdymui, integruojama socialinių emocinių įgūdžių ugdymo programa Kimochis. Ypatingas dėmesys skiriamas vaikų sveikatinimui (sveikatai palankaus maisto valgiaraštis, judėjimą skatinantys projektai). Siekiant asmeninės kiekvieno vaiko pažangos, atliepiant lopšelio - darželio bendruomenės poreikius ir atsižvelgiant į veiklos kokybės įsivertinimo rezultatus, įgyvendinami inovatyvūs projektai „Svečiuose pas voriuką“, „Pasakiukų sveikatiada“, „Gražios kalbos link“, stiprinantys vaikų fizinę ir psichinę sveikatą bei gerinantys fizinio aktyvumo rodiklius (naudojami STREAM metodai, lauko pedagogikos elementai ir kt.). Rytus ugdytiniai pradeda smagia, bendra rytine mankšta (tęstinis sveikatinimo projektas „Ryto mankšta - gera dienos pradžia“). Aktyviai bendradarbiaujame su RIUKKPA (Respublikinė ikimokyklinio ugdymo kūno kultūros pedagogų asociacija). Organizuojame ir vykdome jų inicijuojamus respublikinius projektus. Taip pat dalyvaujame Lietuvos futbolo federacijos rengiamuose projektuose.

Patyriminis ugdymas užima didžiąją dalį ugdomojo proceso. Aktyviai bendradarbiaujame su socialiniais partneriais: Kauno Tado Ivanausko Zoologijos muziejumi, Lietuvos Zoologijos sodu, V. Kudirkos viešąja biblioteka, Kauno Dainavos bendruomenės centru, Kauno miesto Dainavos PK, Kauno miesto socialinių paslaugų centru, Gerojo Ganytojo parapija, J. Urbšio progimnazija, Vytauto Didžiojo universitetu, kurio studentai atlieka pedagoginę praktiką ir kita.

**II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI**

Ikimokyklinio ugdymo programa parengta vadovaujantis šiais ikimokyklinio ugdymo principais:

**1. 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;

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

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

**4. 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);

**5. 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;

**6. 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;

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

**8. 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;

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

**10. 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;

**11. 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).

**III. 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.

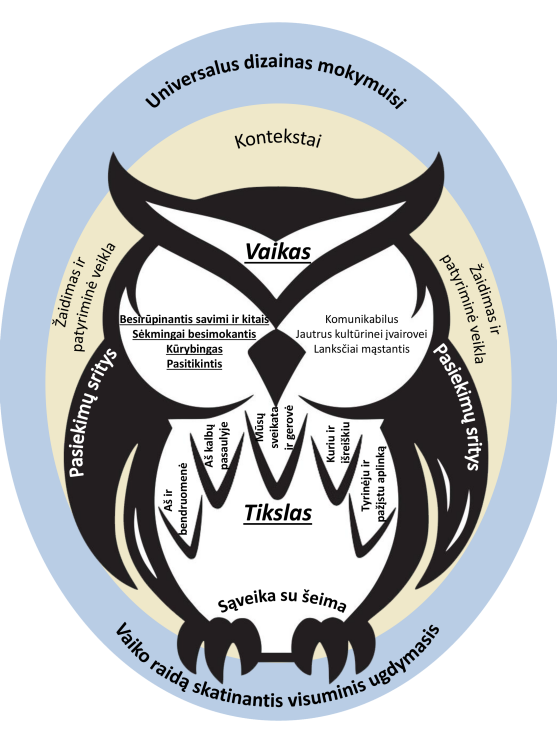
**Uždaviniai:**

* Atliepti ir tenkinti unikalius kiekvieno vaiko ir šeimos ugdymo(si), priežiūros, bei saugumo poreikius, ugdyti vaiko galias įgyvendinant visuminį ugdymą(si).
* Siekti vaiko ir jo pasiekimų augimo, taikant vaiko ir mokytojo sąveika grindžiamus ugdymo(si) metodus, tikslingai kuriant ugdymosi kontekstus, derinant kryptingą mokytojo ir spontanišką vaiko veiklą.
* Kuriant ugdymo(si) turinį, siekti aktyvaus bendradarbiavimo tarp bendruomenės narių, tėvų (globėjų) įsitraukimo ir dialoginės partnerystės, grindžiamos pasitikėjimu ir pagarba.
* Saugoti ir stiprinti vaikų fizinę bei psichinę sveikatą, tenkinant jų poreikius, ugdant vaiko kalbą ir skatinant jos vystymąsi, užtikrinant galimybes augti sveikam, sėkmingam, besirūpinančiam savimi ir kitais, pasitikinčiam ir kūrybingam.
* Fiksuoti, dokumentuoti ir aptarti su tėvais vaikų pasiekimus bei pažangą, užtikrinant sėkmingą asmeninę vaiko ūgtį, bei puoselėti vaiko pasitikėjimą savimi, teigiamą savęs vertinimą.

Programa remiasi įstaigos sukurtu programos konceptualiu modeliu (1 pav.), kuriame išryškinami svarbiausi programos elementai: centre yra vaikas ir jo ugdomos 8 galios.

Modelyje paryškintos tos vaiko galios, kurios bendruomenės sutarimu atrodo svarbiausios: t. y. *besirūpinantis savimi ir kitais*, *pasitikintis, kūrybingas, sėkmingai besimokantis.* Įstaigos savitumą atskleidžianti vaiko galia - besirūpinantis savimi ir kitais. Vaiko galios auginamos per visuminį ugdymą, t. y. ugdymo turinys modeliuojamas pagal penkias ugdymo(si) sritis: „Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“, kurios siejasi su 18 pasiekimų sričių.

Ugdymo turinys neatsiejamas nuo kuriamų ugdymo(si) kontekstų - modelyje išryškinami penki ugdymo(si) kontekstai: U*niversalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi, kultūrinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi*. Pagrindiniai ugdymo metodai, kuriais siekiama vaiko pasiekimų ūgties yra žaidimas ir patirtinė veikla.



**1 pav**. Lopšelio-darželio „Pasaka“ ikimokyklinio ugdymo programos konceptualus modelis

**IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS**

Ikimokyklinio ugdymo(si) pagrindas yra *visuminis ugdymas(is), universalus dizainas mokymuisi, vaiko žaidimas ir kita patirtinė veikla*.

1. **Visuminis ugdymas(is)** yra pagrindinė ikimokyklinio ugdymosi kryptis, kuri lemia vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos, kūrybos potencinių galių harmoningą plėtojimąsi. Programoje modeliuojamas integralus, vientiso pasaulio vaizdo kūrimąsi sąlygojantis vaikų ugdymosi procesas, užtikrinamas balansas ir dermė tarp atskirų ikimokyklinio ugdymo(si) sričių, tarp ugdymosi ir ugdymo procesų.
2. **Universalus dizainas mokymuisi** yra kiekvieno vaiko sėkmingą ugdymąsi laiduojanti įtraukaus ugdymo organizavimo prieiga. Visavertę įtrauktį užtikrina prigimtinių kiekvieno vaiko ugdymosi skirtumų pripažinimas ir kokybiškai įgyvendinamos esminės ugdymo(si) proceso modeliavimo kryptys:

* vaiko įsitraukimas į ugdomąją veiklą, sudominant ir sužadinant pozityvias emocijas;
* gilėjantis supratimas, gaunant ir tyrinėjant informaciją įvairiais būdais;
* įgytos patirties raiška, savarankiškai sugalvojant idėją, ją įgyvendinant, atspindint ar aptariant rezultatą.

1. **Vaiko žaidimas ir kita patirtinė veikla** yra pagrindinės, viena kitą papildančios ugdomosios veiklos. Vaikų žaidimas yra paties vaiko kuriama ir valdoma veikla, kuomet sutelkiamos visos jau įgytos ir plėtojamos galios. Mokykloje plėtojama visos bendruomenės žaidimo kultūra, skatinanti žaisti, kurti ir bendradarbiauti. Siekiama vaikų savarankiško žaidimo ir žaismingo ugdymo(si) vienovės bei darnos.

Patirtinės veiklos yra vaiko ugdymasis darant, veikiant: pajaučiant, stebint, tyrinėjant, eksperimentuojant, modeliuojant, kuriant, komunikuojant, reflektuojant savo patirtis ir atradimus.

Ugdymo(si) 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 įdomią temą, idėją, problemą, sumanymą, ką būtų galima veikti, kurti, eksperimentuoti, tirti, atrasti, pamatyti. Skatinti vaikus interpretuoti, išgirsti, išgyventi, apmąstyti, aktyviai veikti, dalyvaujant kartu su vaikais ir suaugusiais.

Ugdymo procesas, jo organizavimo formos:

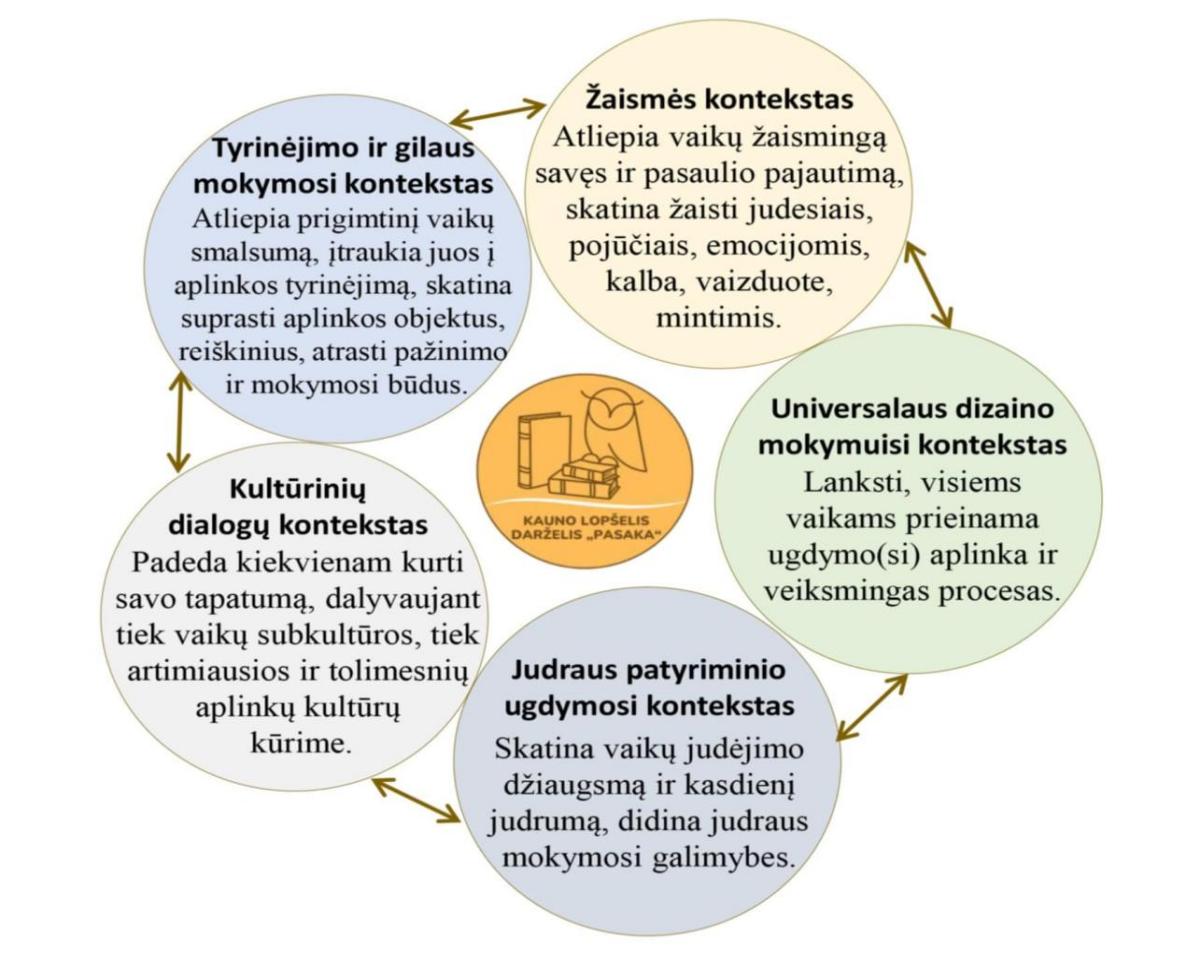
* **žaidimas –** pagrindinis vaikų ugdymo(si) metodas, svarbi vaiko kultūros dalis, juosiekiama sudaryti kuo daugiau galimybių rinktis vaikams įdomią ir prasmingą veiklą: diskutuoti, klausinėti, ieškoti, bandyti ir tuo tenkinti savo smalsumą, pritaikyti problemų sprendimo įgūdžius. Žaisdami vaikai atskleidžia savo patirtį, kaupia ją, išgyvena įvairius vaidmenis, išreiškia jausmus ir emocijas, sprendžia problemas, įveikia sunkumus, atrastus veiklos būdus pritaiko naujose situacijose, kuria bendravimo situacijas ir kt.;
* **stebėjimas –** kuriamos sąlygos vaikui stebėti ir suprasti aplinkinį pasaulį, pajusti žmonių, daiktų, reiškinių sąryšį, vieningumą;
* **interpretacija** - skatinama vaiko saviraiška, padedama jam atsiskleisti, ,,pabėgti“ nuo tikrovės apribojimų, susitapatinti su personažais, vaidinti, išgalvoti įvairias situacijas, istorijas, pritaikyti joms tinkamus vaidmenis, veiksmus;
* **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;
* **pokalbis** – palaikomas kontaktas su vienu arba su keletu vaikų, jie skatinami kalbėti, atsakyti į klausimus, apibūdinti savo veiklą, išsakyti savo nuomonę, analizuoti, kritiškai mąstyti, reflektuoti;
* **kūrybiniai projektai** – suteikiama galimybė vaikui atsiverti, suvokti erdvę, spontaniškai perprasti formas, spalvas, susipažinti su reljefu. Meninė erdvė, priemonės, medžiagos skatina vaiką drąsiai, laisvai išreikšti save, patirti sėkmę;
* **ugdymo aplinkos modeliavimas –** kuriama aplinka, atsižvelgiant į ugdymo turinio projektus, tėvų iniciatyvas ir pasiūlymus, palaikoma vaikų iniciatyva, sumanymai patiems kurti žaidimų erdves;
* **išvykos, ekskursijos –** siekiama turtinti vaikų pažintinę patirtį, plėsti akiratį, susipažinti su aplinka, įgyti socialinių įgūdžių, patirti naujų įspūdžių;
* **relaksacija –** taikomi įvairūs atsipalaidavimo būdai kasdieninėje vaiko veikloje, padeda jam pailsėti, nusiraminti, pačiam pajusti ir kaitalioti ramią veiklą su aktyvia;
* **probleminis mąstymas (situacijų sprendimas) –** vaikai mokomi atsirinkti, rūšiuoti daiktus pagal vieną ar kelis požymius, susitarti su kitais, priimti teisingus sprendimus;
* **sportinė veikla** – kasdieninė mankšta, plaukimo užsiėmimai, estafetės, varžybos, komandiniai žaidimai, fiziniai pratimai;
* **IKT taikymas**– praktiniai užsiėmimai prie interaktyvios lentos ar ant interaktyvių grindų, vaizdo medžiagos stebėjimas ir analizavimas.

Atsižvelgiant į ypatingus vaikų poreikius ir galimybes, darbas individualizuojamas ir diferencijuojamas. Dirbama komandinės veiklos principu.

Ugdymo aplinka yra neatsiejama ugdymo turinio dalis, padedanti siekti ikimokyklinio ugdymo programos tikslo. Kuriama aplinka sudaro sąlygas skleistis kiekvieno vaiko kritiniam ir kūrybiniam mąstymui, vaikai skatinami patirti kūrybos džiaugsmą, spręsti problemas, reikšti savo nuomonę.

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.

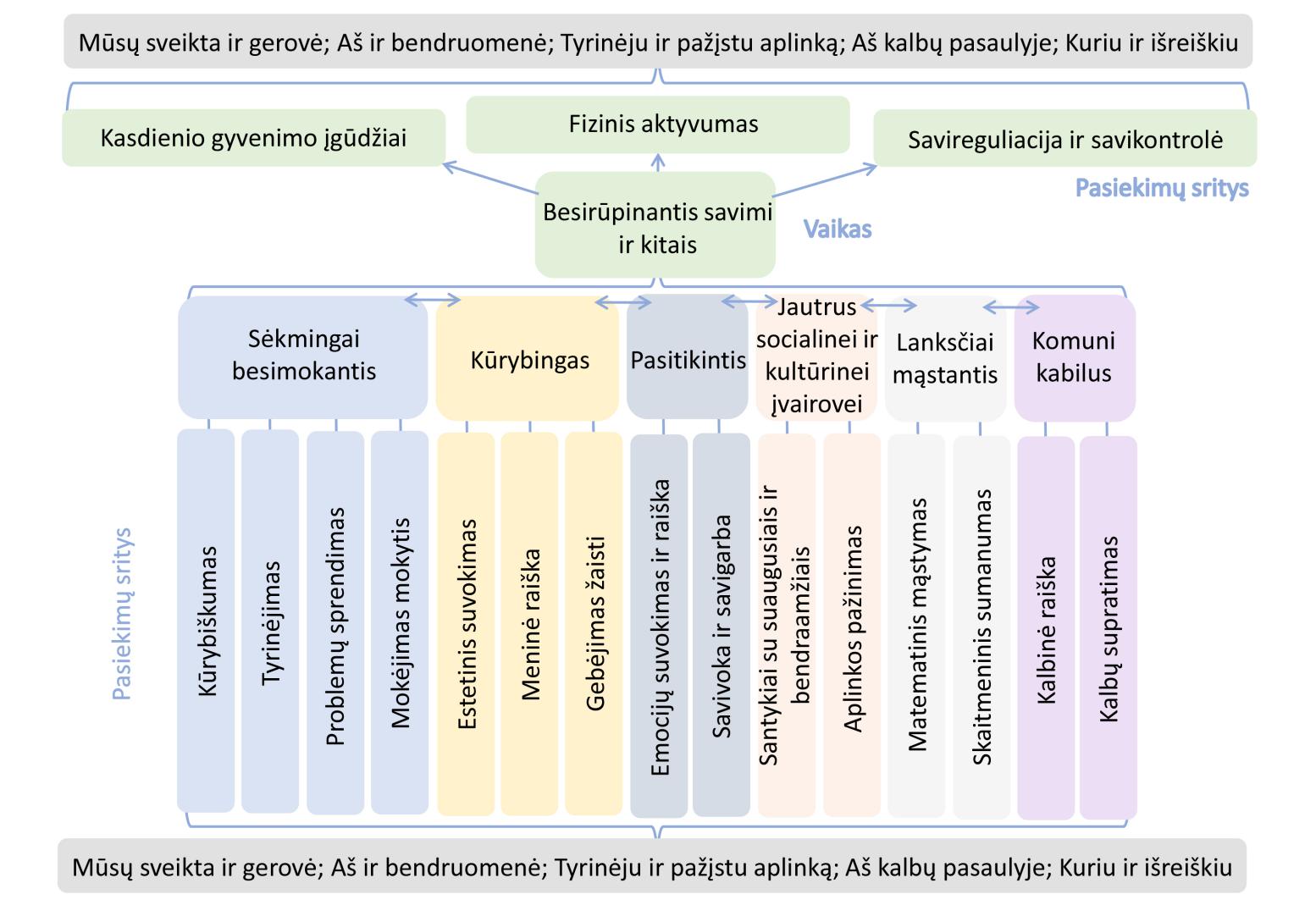
Vaikų ugdymas(is) vyksta įstaigos vidaus ir lauko aplinkose, taip pat aplinkose už įstaigos ribų (parkai, muziejai, gamtos ir kultūriniai objektai ir kt.). Įstaigos aplinkoje kuriami vaikų emocinį ir fizinį saugumą užtikrinantys ugdymo(si) kontekstai, kurių bendrakūrėjai yra vaikai.



**2 pav**. Lopšelio-darželio „Pasaka“ savitumą atliepiantys ugdymo(si) kontekstai

Ugdymo(si) kontekstuose mokytojai veikia pastoliavimo principu - pagal situaciją lanksčiai keičia savo vaidmenis, tapdami vaiko padėjėjais, tyrinėtojais, kūrėjais, besimokančiaisiais.

Įgyvendinant Ikimokyklinio ugdymo programą, ugdymo(si) turinys orientuotas į ikimokyklinio amžiaus vaikų galių augimą. Septynios vaiko galios (besirūpinantis savimi ir kitais, sėkmingai besimokantis, kūrybingas, pasitikintis**,** jautrus kultūrinei ir socialinei įvairovei, lanksčiai mąstantis, komunikabilus) apima 18 pasiekimų sričių, kurios glaudžiai siejasi su penkiomis ugdymo(si) sritimis („Mūsų sveikata ir gerovė“, „Aš ir bendruomenė“, „Aš kalbų pasaulyje“, „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“, „Kuriu ir išreiškiu“) (3 pav. Vaiko galių ir pasiekimo sričių grupavimo schema). Įstaigos prioritetinė vaiko galia – besirūpinantis savimi ir kitais.



**3 pav**. Vaiko galių ir pasiekimo sričių grupavimo schema.

Žemiau pateiktoje ugdymo(si) turinio lentelėje, kiekvienoje pasiekimų srityje nurodoma vertybinė nuostata, esminiai gebėjimai, ugdymo(si) galios iš vaiko perspektyvos, ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos bei ugdymo(si) būdai. Lentelėje pateikiamos tik tam tikros galimos ugdymo(si) situacijos (spontaniškos, vaikų sumanytos, mokytojų inicijuojamos, pasiūlytos veiklos, veiksenos). Mokytojas pats kuria ir įgyvendina ugdymo(si) turinį, atsižvelgdamas į kiekvieno vaiko ar vaikų grupės ugdymo(si) poreikius. Sudarant ugdymo(si) turinį siekiama integraliai ugdyti vaikų gebėjimus, įgūdžius, vertybines nuostatas.

Rengiant programą ugdymosi turinys sudarytas vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo gairių priedu Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas (2024 m.).

**Vaiko galia ,,BESIRŪPINANTIS SAVIMI IR KITAIS“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis – kasdienio gyvenimo įgūdžiai** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos,**  **ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.** Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.  **Esminiai gebėjimai**.  Esant galimybei renkasi sveikatai palankų maistą, savarankiškai pavalgo, pasirūpina savo kūno švara, prisideda prie aplinkos tvarkos palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų.**  Savarankiškai maitinasi, naudojasi įrankiais. Suaugusiojo padedamas nueina į tualetą. Bando apsiauti batus, sagstyti sagas, varstyti batų raištelius. Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų maistą. Savarankiškai serviruoja stalą, valgo tvarkingai. Tvarkosi žaislus, padeda juos į vietą, žaisdamas saugo save bei kitus. Pats nusiprausia veidą, priminus rankas. Taisyklingai plaunasi rankas, čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius, apsiauna nusiauna batus, susišukuoja. Rūpinasi savo asmeniniais, grupės daiktais. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme. Pakomentuoja keletą saugaus elgesio taisyklių gamtoje ar kelyje. Supranta ir paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, reaguoja į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Ištikus nelaimei žino, kur kreiptis pagalbos, žino pagalbos telefono numerį „112“. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių diologų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas paskatina, palaiko ir pats kuria kasdieninį žaismingumą, jį atliepia, pratęsia, kokybiškai praturtina ir įtraukia kitus vaikus. Žadina vaikų norą veikti savo tempu, pagal savo galias ir mokytis vienam iš kito. Naudojami kūrybiniai, siužetiniai – vaidmeniniai, naratyviniai žaidimai, spontaniška, vaikų sumanyta veikla, edukaciniai filmukai, knygelės, maisto gaminimas, išvykos, turimos patirties reflektavimas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - fizinis aktyvumas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos,**  **ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.  **Esminiai gebėjimai**.  Tiksliai ir koordinuotai šliaužia, ropoja, eina, bėga, lipa, išlaiko pusiausvyrą judėdamas, meta, gaudo ir spiria kamuolį, spontaniškai ir tikslingai atlieka kasdienius veiksmus, kuriems būtina akių ir rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika, derina judesius poroje, grupėje šokdamas ar žaisdamas. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų.**  Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Eina pakaitiniu, pristatomuoju žingsniu, keldamas kelius, atlikdamas judesius rankomis. Greitas, vikrus, bėga ant pirštų galų. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Bando atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Atlieka veiksmus su skirtingo dydžio, svorio, formos priemonėmis. Žaidžia imitacinius, judriuosius žaidimus su taisyklėmis (krepšinis, futbolas, estafetės). Atlieka atsipalaidavimo, kvėpavimo, vaikų jogos pratimus. Lauke važinėjasi dviračiu, paspirtuku, mašinėlėmis. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas veikia pastoliavimo principu. Sukuria erdves, skatinančias vaikus aktyviai judėti viduje ir lauke. Stengiasi kurti konkrečius, įtraukiančius kontekstus, juos kokybiškai praturtina. Naudojamos interaktyvios grindys, SMART lentos. Inicijuojami vaidybiniai, improvizaciniai, judrieji (estafetės, varžybos, komandiniai) žaidimai. Dalyvavimas RIUKPA, ,,Sveikatiados“ projektuose, įstaigos inicijuojamose projektuose. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - savireguliacija ir savikontrolė** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.  **Esminiai gebėjimai**.  Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų.**  Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Pats nusiramina, atsipalaiduoja klausydamas muzikos. Jausmus išreiškia mimika ir žodžiais. Sugalvoja kelis konflikto sprendimo būdus, numato jų taikymo pasekmes. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, supranta susitarimų, taisyklių prasmę. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio, ieško išeičių, kad neskaudintų kito. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas kuria įtraukiančius kontekstus, jautriai skatina žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai praturtina ir įtraukia kitus vaikus. Mokytojas, savo elgesiu rodo tinkamo elgesio pavyzdį, sudaro sąlygas vaikams patiems rinktis skirtingus veikimo būdus pažinti, veikti, išreikšti. Inicijuoja kūrybinius, siužetinius – vaidmeninius, imitacinius žaidimus. Taiko vaiko ir mokytojo sąveika grindžiamus inovatyvius mokymo(si) metodus (IKT priemonių panaudojimas), skatina pokalbius, diskusijas, istorijų skaitymą ir aptarimą, taiko situacinį – spontanišką ugdymo metodą. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

**Vaiko galia ,,SĖKMINGAI BESIMOKANTIS“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - kūrybiškumas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas  idėjas.  **Esminiai gebėjimai**.  Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas situacijų stebėtojas, veikiantis pastoliavimo principu. Naudojamos STEAM, STREAM veiklos, kūrybiniai, vaidmeniniai žaidimai, spontaniška, vaikų sumanyta veikla, IKT priemonių taikymas, diskusija, argumentavimas, kūrybos procesą palydi pasakojimu, komentarais, gestais, mimika. Rodo kūrybinę iniciatyvą – vaidina, improvizuoja, baigia sekti pasaką. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - tyrinėjimas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando ir samprotauja.  **Esminiai gebėjimai**.  Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Tyrinėja nepažįstamas medžiagas, objektus, su jais eksperimentuoja. Pamėgdžiodamas suaugusįjį ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatą rodo kitiems.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Klausinėja apie gyvosios ir negyvosios gamtos objektus. Stebėdamas, eksperimentuodamas išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes. Lygina, grupuoja daiktus, medžiagas, augalus, gyvūnus, žmones, atsižvelgdamas į jų požymius, savybes. Samprotauja apie tai, ką atrado, sužinojo, siūlo idėjas, ką dar būtų galima tyrinėti. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas yra stebėtojas, veikiantis pastoliavimo principu, savo dalyvavimu, tinkamu atliepia vaikų poreikius ir interesus. Mokytojas kuria ugdymo(si) aplinkas, žadinančias vaikų smalsumą.  Skatinamas tyrinėjimas, stebėjimas, STEAM, STREAM veiklos vidaus ir lauko, netradicinėse erdvėse, spontaniška, vaikų sumanyta veikla. Organizuojamos edukacinės ekskursijos, išvykos, patyriminės veiklos. Inicijuojama projektinė, praktinė veikla, viktorinos, konkursai. Diskutuojama, reflektuojama. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis -problemų sprendimas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.** Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.  **Esminiai gebėjimai**. Geba atpažinti ir įvardinti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus mokosi iš kito, kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Pats ieško sunkumų, kliūčių, susidūręs su jais aktyviai bando išspręsti. Ieško tinkamų sprendimų, tariasi su kitais, mokosi iš nepavykusių veiksmų, poelgių. Nepasisekus ieško kitų būdų arba prašo suaugusiojo pagalbos. Atpažįsta, su kokiu sunkumu ar problema susidūrė. Ieško tinkamų sprendimų, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes, tariasi su kitais ir atsižvelgia į jų nuomonę, siūlo ir priima pagalbą, mokosi iš savo ir kitų klaidų. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas kuria įtraukiančius kontekstus, stebi vaikų poreikius ir interesus, palaiko ir drąsina juos, skatina mąstyti, gilintis, reflektuoti. Taikomi vaiko ir mokytojo sąveika grindžiami inovatyvūs mokymo(si) metodai, STEAM, STREAM veiklos, eksperimentai, žaidimas, patyriminės veiklos, lauko pedagogikos elementai, panaudojamos IKT priemonės (interaktyvios lentos, grindys, planšetiniai kompiuteriai). Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - mokėjimas mokytis** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.  **Esminiai gebėjimai**.  Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Domisi aplinkos daiktais, nori paimti, išbandyti. Džiaugiasi tuo, ko išmoko.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Kai domina tema, ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą. Aptaria atliktą veiklą. Pasako, parodo, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, kol pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultatą. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas pastebi vaikų interesus, pomėgius, palaiko jų susidomėjimą pritarimu ir keldamas mąstyti skatinančius klausimus. Inicijuojamos STEAM, STREAM, patyriminės veiklos vidaus ir lauko erdvėse, netradicinėse edukacinėse aplinkose, spontaniška ir vaikų sumanyta veikla. Diskutuojama, reflektuojama. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

**Vaiko galia „KŪRYBINGAS“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis -estetinis suvokimas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Domisi, gėrisi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.  **Esminiai gebėjimai**. Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetinius jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Emocingai reaguoja į kūrybišką ir estetišką aplinką. Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą. Džiaugiasi, žiūrinėdamas spalvingas knygeles, savo spalvingą aprangą, emocingai reaguoja į grąžų ir darnų garsų sąskambį, džiaugiasi gražiais žaislais.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Įgyvendindamas naujas kūrybines idėjas nebijo eksperimentuoti, laužyti taisykles ir normas, žaismingai stulbinti. Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrisi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais. Grožisi gamtos spalvomis, formomis, garsais. Pastebi papuoštą aplinką, meno kūrinius ir pasako, kas jam gražu. Palankiai vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasako vieną kitą argumentą, kodėl gražu – negražu. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai*.  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas situacijų stebėtojas, veikiantis pastoliavimo principu**,** savo dalyvavimu, tinkamai atliepia vaikų poreikius ir interesus. Naudojamos patyriminės veiklos, virtualios parodos, išvykos, edukacinės erdvės, vaikų refleksijos. Kuriamos lauko ir vidaus aplinkos lavinančios vaikų estetinį suvokimą. Vaidina pasakas, inscenizacijas, grožisi meno kūriniais vartydami knygas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - meninė raiška** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.  **Esminiai gebėjimai**.  Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, įspūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas. Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, jais išgauna garsus. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (grotažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys. Kuria darbus, pasižyminčius fantastinėmis detalėmis, grafiniais ženklais (skaitmenimis, žodžiais, raidėmis, rodyklėmis). Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Kartu su kitais kuria bendrus dailės darbus. Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų. Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius. Dalinasi savo teatrine patirtimi su kitais, apibūdina įsimintinus spektaklio epizodus, teatro formomis perteikiamas idėjas susieja su konkrečiomis gyvenimiškomis situacijomis ir išgyvenimais. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Vaikų ugdymas personalizuojamas, t. y. pritaikomas kiekvienam vaikui pagal jo patirtį, poreikius ir galimybes. Ugdymas vyksta visose įstaigos erdvėse ir už jos ribų. Naudojamos STEAM, STREAM veiklos, kūrybinės laboratorijos, kūrybiniai projektai, vaikų darbų parodos. Patirtį ir emocijas išreiškia įvairiomis dailės raiškos priemonėmis. Skiria lietuvių ir kitų tautų kūrinius. Klausosi natūralių gamtos, supančios aplinkos garsų, žmogaus sukurtų muzikinių ir nemuzikinių garsų (triukšmų), klausosi tylos, pratinasi išgirsti garsų pasikeitimus. Žaidžia lietuvių liaudies žaidimus, atlieka užduotis, laikosi taisyklių. Improvizuoja, eksperimentuoja įvairiausia garsine medžiaga. Judesius atlieka įvairiame erdvės lygyje (aukštyje), įvairiu tempu, naudoja įvairius judesius be konkrečios istorijos. Šokio elementus sieja su norima perteikti mintimi, šokio nuotaika. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - gebėjimas žaisti** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.  **Esminiai gebėjimai**.  Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Mokytojo paskatintas nesunkiai įsitraukia į kolektyvinius režisūrinius žaidimus, kuria naratyvinius žaidimų pasaulius. Žaidime vartoja išplėstinę kalbą, pradeda žaisti vaizduotės žaidimus vien kalbėdamasis. Mėgsta žaisti netradicinėse erdvėse (kieme, gamtoje), išradingai jas pritaikydamas žaidimui. Tvarko žaidimo erdves prieš žaidimą ir jį baigus. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus. Laikosi taisyklių dalyvaudamas kolektyviniuose sportiniuose, judriuosiuose ir didaktiniuose žaidimuose. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas kuria ir sudaro galimybes pačiam vaikui kurti ir keisti žaidybinę aplinką. Kuria vaikų žaidybines situacijas kupinas žaismės, nuotykių, atradimų. (aplinka gali virsti parduotuve, mišku, edukaciniais centrais). Naudojami žaidimai -dialogai, interaktyvūs, naratyviniai, vaidmeniniai žaidimai, spontaniška ir vaikų sumanyta veikla, IKT priemonės (išmaniosios grindys, SMART lenta), kalbos, garsų, judrūs žaidimai, žaidimai su taisyklėmis. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

**Vaiko galia ,,PASITIKINTIS“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - emocijų suvokimas ir raiška** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.** Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.  **Esminiai gebėjimai.** Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. Domisi kito vaiko ar suaugusiojo emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja.  **4–6 metai: siekiame 5–6 žingsnio.**  Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo. Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais. Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, geba juos pakomentuoti. Pradeda kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas. | **Kontekstai**:  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai*.  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas situacijų stebėtojas, veikiantis pastoliavimo principu. Žaidimas, taikomas kaip pagrindinis ugdymo metodas: kūrybiniai, naratyviniai žaidimai, edukaciniai filmukai, patyriminės veiklos. Taikomi vaiko ir mokytojo sąveika grindžiami inovatyvūs mokymo(si) metodai: STEAM, STREAM veiklos. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. Socialinių emocinių įgūdžių ugdymo programos KIMOCHIS taikymas, projektų ,,Kimochis mano dienoje”, ,,Kimochis pasakoje” iniciavimas ir vykdymas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - savivoka ir savigarba** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.** Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.  **Esminiai gebėjimai**. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. Pasako savo vardą ir lytį. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, siekia savarankiškumo. Saugiai jaučiasi grupėje. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Tyrinėja kūno dalių funkcijas. Jaučiasi esąs šeimos, vaikų grupės narys. Domisi socialiniais vaidmenimis. Tampa aktyviu bendruomenės nariu (šeimos, grupės). Domisi ir laikosi aiškiai suprantamų pareigų ir teisių. Pasakoja apie savo tautinį tapatumą, domisi savo ir kitomis šalimis, tyrinėja jų simbolius, kalbą. Supranta, kad visi žmonės yra lygūs. Žino kelių šalių pavadinimus ir jų skirtumus. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas yra stebėtojas, veikiantis pastoliavimo principu, savo dalyvavimu, tinkamai atliepia vaikų poreikius ir interesus.  Naudojamasi „Žaismė ir atradimai” leidiniais kuriant idėjas veikloms. Taikomi vaiko ir mokytojo sąveika grindžiami inovatyvūs mokymo(si) metodai: STEAM, STREAM veiklos, kūrybiniai, vaidmeniniai, naratyviniai žaidimai, panaudojamos IKT priemonės (interaktyvios lentos, grindys, planšetiniai kompiuteriai), lauko pedagogikos elementai. |

**Vaiko galia ,,JAUTRUS KULTŪRINEI IR SOCIALINEI ĮVAIROVEI“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais.  **Esminiai gebėjimai**.  Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų.**  Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Rodo, prašo, siūlo, aiškina, nurodinėja. Priima su veikla susijusius suaugusiojo pasiūlymus. Dažniausiai laikosi sutartų taisyklių, suaugusiojo prašymų, pasiūlymų. Geranoriškai nusiteikęs ir mandagiai komunikuoja su suaugusiais. Tariasi ir diskutuoja su jais dėl dienotvarkės ir elgesio taisyklių. Bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo nuomonę. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas yra stebėtojas, veikiantis pastoliavimo principu, savo dalyvavimu, tinkamai atliepia vaikų poreikius ir interesus. Esant poreikiui, mokytojas įsitraukia į vaikų žaidimus, kartu žaidžia, padeda įgyvendinti vaikų idėjas. Inicijuoja ir skatina naratyvinius, kūrybinius žaidimus. Skatina žaidimus grupelėse, diskusijas, pokalbius, istorijų aptarimus. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. Įstaigoje inicijuojamos dienos / renginiai, bendruomeninės šventės: Draugo diena, Tolerancijos dienos minėjimas, iniciatyvos prieš patyčias, Šeimos šventė, Kaziuko mugė, Pyragų diena. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - aplinkos pažinimas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.  **Esminiai gebėjimai**.  Pažįsta jam suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, žinojimą pritaikydamas žaidimuose ir kitose veiklose. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę. Tyrinėja ir atpažįsta artimiausioje aplinkoje esančius daiktus, augalus, gyvūnus. Įvardina pagrindinius jų požymius. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija).  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Atpažįsta ir pavadina augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines. Paaiškina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes. Skiria ir pavadina profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. | **Kontekstai**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas įtraukia vaikus į aplinkos tyrinėjimus, ilgalaikius stebėjimus. Kartu mokosi ir ieško atsakymų, kuria iššūkius, užduoda atvirus klausimus, skatinančius gilesnį pažinimą ir vaikų smalsumą. Naudojamos patyriminės veiklos netradicinėse aplinkose, edukacinės išvykos, bandymai, stebėjimai, diskusijos, įgytos patirties reflektavimas. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

**Vaiko galia ,,LANKSČIAI MĄSTANTIS“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - matematinis mąstymas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.  **Esminiai gebėjimai**.  Atranda skaičių ir figūrų pasaulį, plėtoja supratimą ir kalbą apie skaičiavimo ir matavimo būdus, jų taikymą aplinkai pažinti, problemoms spręsti, geba išreikšti pastebėjimus apie objektų kiekį, formą, dydį, sekas, vietą ir judėjimo kryptį. | **0–3 gyvenimo: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3. Paduoda tiek daiktų, kiek prašomas. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Lygina du daiktus pagal ilgį, masę, tūrį, svorį. Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 9 - 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra 5, nuo 6 metų - daugiau nei 5. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5 - 7 ribose, o vėliau 10 – 12 ribose. Atpažįsta skritulį, kvadratą, trikampį, kubą, rutulį, bando šias figūras apibūdinti, palyginti, jas pavadina (nuo 6 metų). | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, ugdymo(si) metodai, būdai, strategijos**  Pedagogas kuria tokias ugdymo aplinkas, kurios žadintų vaikų smalsumą, kviečiantį tyrinėti ir atrasti. Naudojamos STEAM, STREAM, patyriminės veiklos, eksperimentavimas, kūrybiniai projektai, probleminį mąstymą skatinančios ugdymo formos, Naudojamos IKT priemonės, stebėjimas. Idėjos veikloms leidinyje „Žaismė ir atradimai“. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - skaitmeninis sumanumas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.  **Esminiai gebėjimai**.  Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas, spaudžia, liečia, purto, siekdamas efekto.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Mokytojo padedamas naudojasi įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis (pele, jutikliniu ekranu, klaviatūra), informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir kt. ugdomajai veiklai. Naudoja įvairias technologijas (fotografavimą, skaitmeninį piešimą, garso įrašų darymą) skaitmeniniam turiniui kurti. Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, metodai, būdai, strategijos**  Skaitmeninio mentoriaus vaidmuo. Mokytojas padeda ugdytiniams įgyti skaitmeninius įgūdžius, mokydamas juos naudoti įvairiomis technologijomis ir įrankiais. Inovacijų skatintojas. Kūrybiškumo ir inovacijų skatinimas, integruojant naujas technologijas į mokymo procesą. Skaitmeninių priemonių bei įvairios (vaizdo, garso) įrangos panaudojimas, realių objektų perkėlimas į skaitmeninę erdvę.  Nesudėtingo skaitmeninio turinio kūrimo galimybės (piešimas, fotografavimas, garso ir vaizdo įrašas). Naudojamos IKT priemonės (SMART lenta, išmaniosios grindys, planšetiniai kompiuteriai, robotukai), STEAM, STREAM, patyriminės veiklos, eksperimentavimas, kūrybiniai projektai, įgytos patirties reflektavimas. |

**Vaiko galia ,,KOMUNIKABILUS“**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - kalbinė raiška** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmes, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.  **Esminiai gebėjimai**.  Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, įsitraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Kalba 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, atsako į paprastus klausimus. Taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. Kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Laisvai kalba taisyklingais sudėtiniais sakiniais. Atsako į klausimus. Bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku. Išskiria 2–3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos. Bando perteikti informaciją piešiniu, raidėmis ar žodžiu, paprastu planu ar schema. Išsako savo mintis, diskutuoja, pasakoja istorijas. Spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius. | **Kontekstai**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, ugdymo(si) metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas yra iniciatorius, sudarantis sąlygas vaikui laisvai, spontaniškai išreikšti savo mintis bei idėjas. Naudojamos patyriminės veiklos, STREAM, IKT priemonės, kalbos garsų žaidimai, eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja bendrine kalba, tarmiškai bei kitomis kalbomis klausymasis, pokalbis, diskusija režisūriniai, siužetiniai vaidmenų, žodiniai, kolektyviniai ir kiti žaidimai, įgytos patirties reflektavimas. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pasiekimų sritis - kalbų supratimas** | **Ugdymo(si) gairės (iš vaiko perspektyvos)** | **Ugdymo(si) kontekstai, pedagogo vaidmuo ir ugdymo strategijos, ugdymo(si) būdai** |
| **Vertybinė nuostata.**  Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.  **Esminiai gebėjimai**.  Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmes, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus. | **0–3 metai: siekiame 3 žingsnio pasiekimų**  Supranta ir reaguoja į 3–4 žodžių sakinius, du vienas paskui kitą sekančius prašymus, greitai mokosi naujų žodžių. Supranta kūno kalbą, intonavimą, mimiką. Varto knygeles, domisi paveikslėliais ir tekstu, išklauso skaitomą tekstą. Girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.  **4–6 metai: siekiame 5-6 žingsnio.**  Supranta sudėtinius sakinius. Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis. Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, žodžių perkeltinę reikšmę. Suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu. Supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių. Pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau. | **Kontekstai:**  *Tyrinėjimo ir gilaus mokymo(si), universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patyriminio ugdymosi, kultūrinių dialogų kontekstai.*  **Pedagogo vaidmuo, ugdymo(s)i metodai, būdai, strategijos**  Mokytojas jautriai pastebi žaismę vaikams veikiant, ją atliepia, pratęsia, kokybiškai papildo ir įtraukia skirtingų gebėjimų vaikus.  Naudojamos patirtinės, grupinės veiklos, kūrybiniai, vaidmeniniai, naratyviniai žaidimai, edukaciniai filmukai, pokalbis, diskusija, aiškinimasis, argumentavimas, reflektavimas, gyvai pasakojamų ir įrašytų įvairaus stiliaus ir turinio tekstų klausymas. |

**V. VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA, UGDYMOSI TĘSTINUMAS**

Vaiko pasiekimų vertinimas – tai duomenų rinkimas apie vaiko poreikius, interesus, pastangas, ugdymąsi ir augimą. Tai nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymosi ypatumus ir daromą pažangą kaupimas, interpretavimas ir apibendrinimas. Vaiko ugdymosi pasiekimai ir pažanga stebima ir vertinama vadovaujantis ,,Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu” (Ikimokyklinio ugdymo programos gairių 1 priedas, 2023).

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. Pedagogų vertinimas apie vaiko pasiekimus ir pažangą fiksuojamas elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Vaiko pasiekimai fiksuojami trumpais komentarais, nurodant ugdymosi pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas, vaiko pažangą, vaiko stiprybes ir tolesnio tobulėjimo žingsnius. Kūrybiniai darbeliai, atspindintys vaiko pažangą, kaupiami ir saugojami individualiuose segtuvuose.

Vaikų pasiekimų įrodymų kaupimas ir pasiekimų dokumentavimas bei stebėsena padeda siekti ugdymo ir ugdymosi kokybės:

* + - 1. geriau pažinti kiekvieną vaiką ir numatyti jo ugdymo(si) perspektyvą, stebint, ką vaikas jau geba, ko ir kaip mokosi, kokia jo pažanga atskirose pasiekimų srityse, atskleidžiant potencialias jo galias ir švietimo pagalbos poreikį;
      2. kryptingai planuoti ir veiksmingai įgyvendinti lankstų bendrą vaikų grupės ugdymo(si) procesą, skatinantį kiekvieno vaiko ugdymosi pažangą;
      3. nuosekliai vertinti mokytojo ir kitų ugdytojų sąveikų su vaikais, taikomų pedagoginių strategijų ir metodų, sukurtos aplinkos, paramos ir pagalbos vaikams poveikį kiekvieno vaiko pažangai;
      4. kryptingai tobulinti įstaigos Programą, remiantis mokyklos vaikų pažangos stebėsena;
      5. derinti vaiko, tėvų (globėjų), mokytojų, švietimo pagalbos specialistų lūkesčius dėl vaiko tolesnio ugdymo(si), siekiant visų ugdymo(si) proceso dalyvių kryptingo įsitraukimo į ugdymo(si) procesą.

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.

Vaiko pasiekimų įrodymai analizuojami du kartus per metus, spalio ir gegužės mėnesiais, tuo pačiu vykdant individualius pokalbius su tėvais ir aptariant ugdymosi rezultatus, bei įvairiomis papildomomis formomis: pokalbis, informacinis laiškelis (rečiau įstaigoje apsilankantiems tėvams), tėvų dienos, susirinkimai. informacija apie vaikų pasiekimus teikiama reguliariai. Vaiko vertinimo duomenys neviešinami, garantuojamas jų saugumas.

Mokytojai nuolatos 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.

Įgyvendinant ikimokyklinio ugdymo programą, mokykla siekia jos dermės su Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa.

Vaikų ugdymo(si) dermę bei tęstinumą užtikrina mokyklos Programos ir Priešmokyklinio ugdymo programos svarbiausių ugdymo(si) principų atitiktis ir ugdymo(si) proceso kryptingumas – ugdymo(si) modeliavimas iš vaiko raidos ir ugdymosi perspektyvos, išskirtinis dėmesys žaidimo pedagogikai ir patirtiniam vaikų ugdymui(si).

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

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_