PATVIRTINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Papartėlis“ direktoriaus
2025 m. liepos 25 d. įsakymu Nr. V1-65

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

KLAIPĖDOS LOPŠELIO-DARŽELIO „PAPARTĖLIS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Klaipėdos lopšelis-darželis „Papartėlis“ (toliau – Įstaiga) yra neformaliojo švietimo mokykla, savivaldybės institucija, priskiriama ikimokyklinio ugdymo mokyklų tipui. Adresas: Reikjaviko g. 5, 94245 Klaipėda. Tel. (0 46) 34 63 06, el. pašto adresas info@papartelis.lt, interneto svetainės adresas http://www.papartelis.lt.

2. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si). Ikimokyklinio ugdymo(si) programa (toliau – Programa) remiasi visuminio ugdymo(si)samprata, kuri orientuota į harmoningą vaiko asmenybės plėtotę: emocinę, socialinę, fizinę, pažintinę, kalbinę ir kūrybinę raidą. Ugdymasis modeliuojamas kaip vientisas procesas, padedantis vaikui kurti nuoseklų pasaulio vaizdą, o ugdymo(si) turinys organizuojamas siekiant dermės tarp visų ugdymo(si) sričių ir veiklų – tiek vaiko savarankiško ugdymosi, tiek tikslingai organizuoto ugdymo. Programa grindžiama humanistine ugdymo prieiga, kuri orientuota į vaiko individualumą, emocinę gerovę ir saviraiškos laisvę. Kiekvienas vaikas yra unikali asmenybė, turinti savitą pasaulio suvokimą, interesus ir gebėjimus, todėl mūsų tikslas – kurti ugdymo(si) aplinką, kurioje kiekvienas galėtų atsiskleisti pagal savo stipriąsias savybes, patirtų sėkmę, ugdytųsi pasitikėjimą savimi ir jaustųsi saugus bei gerbiamas. Ugdymo(si) procese svarbus dėmesys skiriamas ne tik žinių perteikimui, bet ir vaiko emociniam augimui, gebėjimui užmegzti santykius, priimti kitą ir būti priimtam. Programos filosofinis pagrindas grindžiamas humanistinės pedagogikos principais, kurie akcentuoja asmenybės augimą, kūrybiškumą, pozityvų pedagoginį santykį ir tikėjimą kiekvieno vaiko galimybėmis. Humanistinė pedagogika skatina ugdymo turinio gyvumą, mokytojo profesionalumą ir nuolatinį atsinaujinimą, kviečia bendruomenę būti atvira pokyčiams ir drauge kurti aplinką, kurioje vaikas ne tik mokosi, bet ir jaučiasi matomas, girdimas ir vertinamas. Ši ugdymo kryptis tinka visiems vaikystės raidos tarpsniams, nes padeda užtikrinti visapusišką vaiko raidą – intelektinę, socialinę, emocinę ir kūrybinę.

3.Vaikai ir jų poreikiai. Programos turinys orientuotas į darnų vaiko asmenybės vystymąsi, gerbiant jo pasirinkimą, tenkinant pagrindinius 1–6 metų amžiaus individualiuosius ir specialiuosius, vaikų saugumo, judėjimo, sveikatos, pažinimo, žaidimo, bendravimo, savigarbos, saviraiškos poreikius. Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias komunikavimo su vaikais ir suaugusiais priemones, atrasti pagarbaus veiksmingo bendravimo būdus. Kuriamos spontaniškų ir kryptingų veiklų galimybės atsiskleisti vaikų interesams, gabumams.

4. Vaikų ugdymas(is) sąlygojamas pamatinėmis vertybėmis:

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

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

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

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

4.5. lygiateisiškumo 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;

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

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

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

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

5.1. 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;

5.2. 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;

5.3. draugysčių poreikis – jaustis priimamam, jausti bendrumą, lygiavertiškumą su kitais, kitų paramą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimesnių draugų. Sukuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;

5.4. 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;

5.5. 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;

5.6. 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;

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

6. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai. Taikant įvairias darbo su šeima bendravimo ir bendradarbiavimo formas, siekiama geriau pažinti ugdytinių šeimas, puoselėjamas tradicijas ir kultūrines vertybes, atliepti tėvų (globėjų) lūkesčius ir poreikius, numatyti vaiko darnaus vystymosi sąlygas. Tėvams (globėjams) svarbūs šie prioritetai: vaikų sveikatos palaikymas ir stiprinimas, socialinis, psichologinis saugumas, visų vaiko galių puoselėjimas, užtikrinant asmenybės brandą ir socializacijos sėkmę. Vietos bendruomenei Įstaiga teikia informaciją apie savo veiklą, sudaro galimybes susipažinti su ugdymo programomis, planais, aplinka, darbuotojais. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima grindžiamas abipusiu supratimu, atsakomybe, geranoriškumu, pagarba, konfidencialumu, pagalba ir dėmesiu. Anketinių apklausų, individualių pokalbių ir (ar) grupinių diskusijų metu stengiamasi išsiaiškinti, įvertinti tėvų (globėjų) lūkesčius ir pageidavimus. Aktualios informacijos pateikimui naudojamos skaitmeninės technologijos – elektroninis dienynas

„Mūsų darželis“ (toliau – el. dienynas), internetinė svetainė http://www.papartelis.lt. Visa bendruomenė kuria ir puoselėja Įstaigos tradicijas, aktyviai dalyvauja organizuojamose renginiuose, akcijose, projektinėse veiklose, edukacinėse išvykose, šventėse. Sudarytos sąlygos papildomoms, tėvų inicijuotoms veikloms: futbolo, šokių, anglų kalbos, robotikos.

7. Regiono ypatumai. Įstaiga įsikūrusi pietinėje Klaipėdos miesto dalyje, šalia I. Simonaitytės vardu pavadintos kalvos, parko ir nedidelio vandens telkinio. Stebėdami gamtos reiškinius, metų laikų kaitą, vaikai mokosi pažinti aplinką, ugdosi atsakomybę ir pagarbą gamtai. Parkas ir vandens telkinys suteikia galimybę vaikams atsipalaiduoti, patirti ramybę, mažina emocinę įtampą ir gerina savijautą. Natūrali aplinka įkvepia kūrybiškumui – vaikai kuria žaidimus, pasakojimus, piešinius, naudodami tai, ką randa gamtoje. Tai padeda formuoti harmoningą, sveiką ir smalsų vaiką. Bendradarbiavimas su šalia esančiomis ugdymo įstaigomis – lopšeliais-darželiais „Pagrandukas“, „Pumpurėlis“, „Volungėlė“, „Žiburėlis“; Prano Mašioto ir „Smeltės“ progimnazijomis – padeda vaikams plėsti jų socialinę patirtį. Bendros veiklos, projektai ir šventės skatina vaikų smalsumą ir norą pažinti, suteikia naujų įspūdžių bei motyvacijos mokytis. Toks bendradarbiavimas padeda pasiruošti perėjimui į mokyklą – susipažinę su artimiausiomis progimnazijomis, vaikai jaučiasi saugiau ir labiau pasitiki savimi būsimame etape. Ugdant meilę gimtajam miestui, sudaromos galimybės pažinti Klaipėdą – lankytis Lietuvos jūrų muziejuje ir delfinariume, Kristijono Donelaičio, Lietuvininkų bei Atgimimo aikštėse, Dramos ir Muzikiniame teatruose, Laikrodžių, Kalvystės, Pilies ir Mažosios Lietuvos istorijos muziejuose, miesto simboliu tapusiame burlaivyje „Meridianas“ ir kitose lankytinose vietose. Šios išvykos vaikams suteikia ne tik džiugių įspūdžių, bet ir vertingų žinių apie gimtojo miesto istoriją, kultūrą bei tradicijas.

8. Mokyklos savitumas. Tai bendro tipo ikimokyklinio ugdymo Įstaiga, teikianti ugdymo paslaugas vaikams nuo 1 iki 7 metų. Grupės formuojamos iš to paties arba skirtingo amžiaus vaikų, į kurias integruojami specialiųjų ugdymosi poreikių (toliau – SUP) turintys vaikai, kuriems teikiama specialioji pedagoginė pagalba. Švietimo pagalbos specialistai ir mokytojai, tardamiesi su vaiko tėvais (globėjais), Įstaigos vaiko gerovės komisija, atsižvelgdami į vaiko pasiekimų ir pažangos stebėseną, SUP vaikams pritaiko ikimokyklinio ugdymo programą. Įstaigoje įgyvendinamos ikimokyklinio, priešmokyklinio ugdymo bei 4 neformaliojo vaikų švietimo (toliau – NVŠ) programos: tautodailės, dailės, fizinio aktyvumo ir sportinių judriųjų žaidimų. Įgyvendinant NVŠ programas geriau tenkinami vaikų saviraiškos poreikiai, formuojami vaizduojamosios veiklos techniniai įgūdžiai, tenkinamas vaikų poreikis judėti įvairesnėmis fizinio aktyvumo formomis, lavinamos valios savybės, pasitikėjimas savimi. Lauke įrengtos futbolo ir krepšinio aikštės, pastatyta lauko klasė, kur vykdomas ugdymo procesas šiltuoju metų laiku. Įvairiose teritorijos vietose pastatyti informaciniai, pažintiniai plakatai su QR kodais. Tokia ugdymo įvairovė leidžia vaikams atskleisti kūrybiškumą, stiprinti sveikatą ir ugdytis tautinį tapatumą. Į ugdymo(si) procesą integruojamos ir socialinių emocinių įgūdžių programos „Kimochis“ ir „Zipio draugai“, kurios padeda išsiugdyti socialinius bei emocinių sunkumų įveikimo gebėjimus, siekiant geresnės vaikų psichikos sveikatos ir emocinės gerovės.

9. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas įgyvendinti Programą. Įstaigoje dirbantys mokytojai yra įgiję išsilavinimą, atitinkantį Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo reikalavimus bei mokytojo profesinę kvalifikaciją. Jie pasižymi aukšta profesine kompetencija, gebėjimu reflektuoti savo veiklą ir atvirumu kaitai. Mokytojų darbas grindžiamas demokratišku bendravimo stiliumi, šiuolaikinių ugdymo technologijų ir metodų taikymu, individualizuotu požiūriu į vaiką. Pedagogai išmano ikimokyklinio amžiaus vaikų raidos ypatumus, ugdymo(si) būdus, formas ir metodus, kuriuos tikslingai taiko praktinėje veikloje. Vadovaudamiesi universalaus dizaino mokymuisi principais, jie kuria įtraukią, visiems vaikams prieinamą ugdymo(si) aplinką, kurioje kiekvienas vaikas turi galimybę augti, plėtoti savo individualias galias, gauti reikiamą pagalbą ir patirti sėkmę. Atsižvelgdami į ugdymosi poreikių įvairovę, mokytojai siekia užtikrinti visų vaikų dalyvavimą bendrame ugdymo(si) procese, šalina galimus ugdymosi barjerus ir stiprina vaikų įsitraukimą. Įstaigoje sėkmingai įgyvendinamas besimokančios organizacijos ir pasidalytos lyderystės modelis, grindžiamas pagarba žmogui ir profesijai, pasitikėjimu, susitarimų laikymusi, tarpusavio pagalba ir įgalinimu, užtikrinančiu skaidrią bei aiškią atsakomybės ir atskaitomybės sistemą.

10. Programa parengta vadovaujantis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 „Dėl ikimokyklinio ugdymo programų gairių patvirtinimo“ bei teisiniais dokumentais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo(si) veiklą.

II SKYRIUS
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

11. Programa grindžiama svarbiausiais ikimokyklinio ugdymo principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, veiksmingas ugdomąsias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę:

11.1. 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;

11.2. 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);

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

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

11.5. 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;

11.6. 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;

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

11.8. 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;

11.9. 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;

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

11.11. 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.

III SKYRIUS
TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

12. 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.

13. Uždaviniai:

13.1. užtikrinti kiekvieno vaiko ugdymosi poreikių tenkinimą, atsižvelgiant į jo raidos etapą, individualius gebėjimus, asmeninius ypatumus ir socialinį bei kultūrinį kontekstą;

13.2. kurti aplinką, skatinančią vaikų aktyvumą, smalsumą, pasitikėjimą savimi ir kitais, sudaryti galimybes plėtoti fizinius bei intelektinius gebėjimus, pomėgius ir polinkius;

13.3. puoselėti vaiko pagarbą ir toleranciją skirtingoms kultūroms bei prigimtiniams skirtumams, skatinant atvirumą įvairovei ir ugdant bendradarbiavimą mokantis vieniems iš kitų;

13.4. organizuoti ugdymo procesą, integruojant judriuosius patirtinio mokymosi metodus ir kontekstus, pripažįstant žaidimą kaip svarbią ugdymo(si) dalį, suderinant spontanišką vaikų iniciatyvą su tikslinga mokytojo veikla;

13.5. sudaryti palankias sąlygas vaikų komunikacijos, socialinių ir pažintinių gebėjimų vystymuisi, stiprinant vaikų tarpusavio santykius, ryšius su aplinkiniais, užtikrinti reikalingų įgūdžių formavimą tolimesniam priešmokykliniam ugdymui(si);

13.6. sudaryti galimybę vaikams įvairiomis priemonėmis ir būdais parodyti (pademonstruoti) savo pasiekimus ir pažangą, vykdyti nuolatinį jų sekimą, dokumentavimą, analizavimą, aptarimą su tėvais (globėjais) ir kitais su vaiko ugdymu susijusiais asmenimis;

13.7. plėtoti partnerystę ir bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, mokytojais, kitais švietimo paslaugų teikėjais.

14. Programoje vaikų ugdymo(si) rezultatus nusako pasiekimų sritys:

14.1. kasdienio gyvenimo įgūdžiai;

14.2. fizinis aktyvumas;

14.3. emocijų suvokimas ir raiška;

14.4. savireguliacija ir savikontrolė;

14.5. savivoka ir savigarba;

14.6. santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais;

14.7. aplinkos pažinimas;

14.8. matematinis mąstymas;

14.9. skaitmeninis sumanumas;

14.10. kalbų supratimas;

14.11. kalbinė raiška;

14.12. estetinis suvokimas;

14.13. meninė raiška;

14.14. kūrybiškumas;

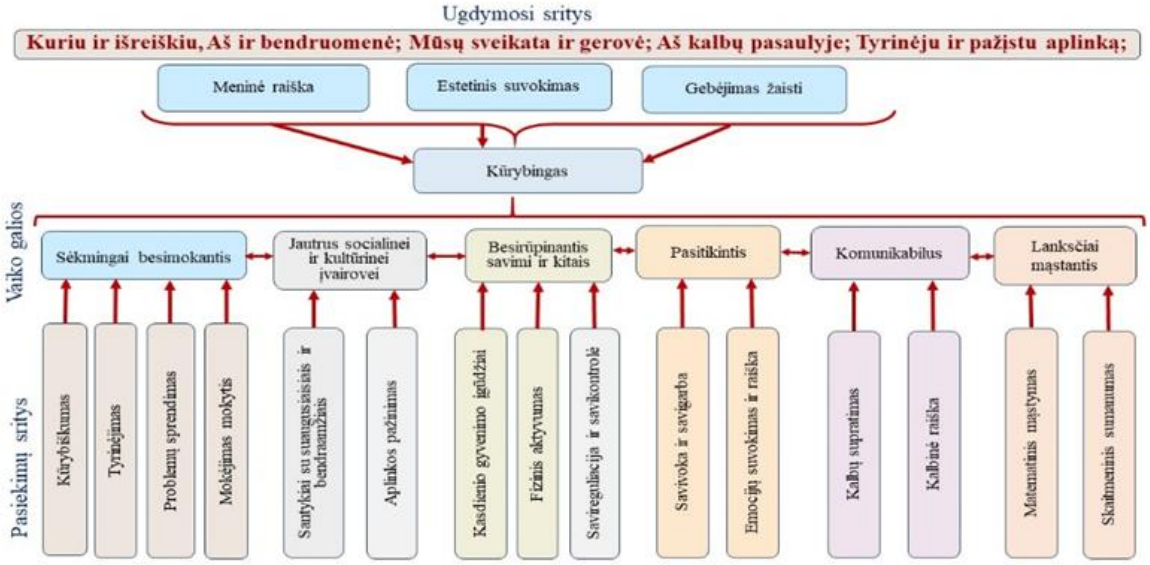
14.15. tyrinėjimas;

14.16. problemų sprendimas;

14.17. gebėjimas žaisti;

14.18. mokėjimas mokytis.

15. Ugdymo(si) rezultatai. Ikimokyklinio ugdymo(si) rezultatai yra pasiektas tikslas, įgyvendinti uždaviniai bei vaikų nuosekliai įgyjami ir plėtojami jų pasiekimai. Ikimokyklinio ugdymo(si) pasiekimai grupuojami į blokus pagal ugdymo(si) sritis bei siejami su vaiko galiomis (1 pav.).



1 pav. Įstaigos Programos modelis

IV SKYRIUS
UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

16. Ugdymo turinio įgyvendinimo aspektai:
16.1. Auginama vaiko galia – Kūrybingas.
Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: meninė raiška; gebėjimas žaisti; estetinis suvokimas.

<table>
<tr><td colspan="2">16.1.1. Meninė raiška</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vaiko pasiekimų ūgtis dailės posrityje</td></tr>
<tr><td>Numatomi pasiekimai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Emocingai reaguoja, ima, apžiūrinėja ir kitaip tyrinėja jam patrauklius kontrastingus, ryškius objektus, skirtingos faktūros paviršius.
2-asis žingsnis. Noriai čiumpa įvairias vizualinės raiškos priemones: rašiklius, tešlą, dažus ir pan. Atkreipia dėmesį į pėdsakus, kuriuos palieka spontaniškai veikdamas su priemonėmis ir medžiagomis. Žaidžia grafinės raiškos priemonėmis, išgaudamas skirtingus pėdsakus: taškus, įvairių krypčių brūkšnius, linijas.
3-iasis žingsnis. Žaisdamas su erdvinėmis ir grafinėmis priemonėmis bei medžiagomis, tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmais, sava kalba. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.</td><td>Spontaniškai tyrinėja mokytojo pasiūlytas vizualinės raiškos priemones: jas liečia, judina, brauko, spaudo, teplioja dažais, tepa taškus, įvairių krypčių brėžinius, kreidele baksnoja pastebi pėdsaką, spalvą, liniją, dėmę, pajaučia tekstūrą, skirtingų faktūrų medžiagiškumo paviršius.
Veikia su piešimo priemonėmis: piešia taškelius, brūkšnelius, keverzoja linijas, jų raizginius. Džiaugiasi dailės priemone paliekamu pėdsaku. Domisi, tyrinėja lipdymo medžiagas: minko, ploja, kočioja. Atranda skirtingus veikimo būdus: brauko teptuku, pirštais, varvina dažus, maigo tešlą. Tyrinėja savo keverzones ir terliones, bando apie jas pasakoti.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Noriai, drąsiai išbando naujas vizualinės raiškos priemones, medžiagas, jas tyrinėja. Grafiškai pavaizduoja skirtingas linijas (storas, plonas, vingiuotas ir pan.), formas.</td><td>Išbando naujas vizualinės raiškos priemones jas tyrinėja, eksperimentuoja su įvairiais veikimo būdais: minko, maigo, volioja, spaudžia, ploja, tempia. Spontaniškai piešia ilgas ir trumpas linijas, linijų raizginius, taškučius, brūkšnelius, mažus ir didelius apskritimus, jų derinius, jungia apskritimus</td></tr>
</table>

Pradeda kurti objektų vaizdus. Komentuoja savo ar kitų sukurtus grafinius ir erdvinius kūrinius, tai, ką sukūrė, papildo pasakojimu. Turi savo mėgstamas priemones, spalvas, kurioms teikia pirmenybę. 5-asis žingsnis. Tyrinėja skirtingų technikų naudojimo vienam kūrybiniam darbui sukurti galimybes: tapo, piešia, aplikuoja, lipdo, konstruoja ar pan. Pradeda planuoti kūrybinį procesą: pasirenka norimas priemones, medžiagas, numato proceso eigą, kurią veikdamas gali keisti. Piešia, tapo, modeliuoja, lipdo erdvinius kūrinius, jungia skirtingas formas į bendrą objektą. Išbando skaitmenines programėles kaip kūrybos įrankį (piešti, fotografuoti). Pastebi ir komentuoja kitų kūrybą, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas dailės sąvokas. Grožisi savo ir kitų kūriniais, savaip perkelia matytas vizualias idėjas į savo kūrybą. 6-asis žingsnis. Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technikomis (gratažas, monotipija), skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. 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. Komentuoja ir kitaip reiškia nuomonę apie savo, kitų vaikų, menininkų darbus vartodamas žinomas dailės sąvokas. Gali išvardyti keletą technikų (piešta, fotografuota, tapyta). Samprotauja apie dailės kūrinių paskirtį. Supranta, kad yra skirtingos dailės rūšys.	tiesiomis, lenktomis linijomis. Grafiškai pavaizduoja skirtingas linijas – storas, plonas, vingiuotas – taip pat skirtingo dydžio dėmes, formas, pradeda kurti objektų vaizdus. Skiria pagrindines spalvas, pasirenka. Dėlioja ir klijuoja paruoštas kontrastiškų spalvų, įvairių formų figūras, elementarius vaizdelius. Atpažįsta, įvardija ir pasakoja, kokiomis spalvomis pavaizduoti stebėti gamtos reiškiniai – lietus, sniegas, rudeniniai lapai ir pan. Komentuoja savo ir kitų sukurtus grafinius bei erdvinius kūrinius, juos papildo trumpais pasakojimais, išreiškia asmeninį santykį su kūrybos procesu ir rezultatu. Pasirenka įvairaus formato popierių, susipažįsta su jo savybėmis, išbando: piešia ant šlapio, glamžyto, spalvoto popieriaus. Piešia nesudėtingų formų daiktus, aplikuoja plėšytas, kirptas formas. Vaizduoja dideles, mažas, kampuotas, apvalias, netaisyklingas formas. Formuoja, sujungia trijų ir daugiau detalių lipdinio dalis, spaudžia duobeles, griovelius. Stebi gamtą, jos reiškinius, ieško kūrybos formų. Atranda spalvų, linijų, formų, faktūrų įvairovę, turi mėgstamas spalvas. Kuria pagal išankstinį sumanymą, kuris proceso eigoje kinta. Saugiai, tvarkingai dirba su žirklėmis. Lipdo nesudėtingas formas iš molio, plastilino, modelino, druskinės tešlos. Atsižvelgia į lipdymo priemonių savybes: sušildo tarp rankų, minko, sulipdo atskiras lipdinio dalis. Lipdydami įsimena daikto požymius, savybes. Pasakoja veiklos eigą. Tikslingai pasirenka priemones ir technikas. Piešia išryškindamas atskiras detales, vaizdus papildo raidėmis, skaičiais, žodžiais. Komponuoja, išdėlioja vaizduojamus objektus pagal siužetą, išryškina atskirus bruožus, reikšmingas detales, žmogaus judesį. Pagal išankstinį sumanymą kuria koliažus, erdvines, mobilias kompozicijas, konstrukcijas, smėlio skulptūras ant šviesos stalo. Bendradarbiauja, dalijasi idėjomis.
Vaiko pasiekimų ūgtis muzikos posrityje	
1–3 metai	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1-asis žingsnis. Intuityviai domisi, tyrinėja garsų pasaulį balsu, aplinkoje esančiais daiktais, instrumentais. Dairosi, ieškodamas garso šaltinio reaguoja į garso aukščio skirtumus trumpam sutelkia dėmesį į aplinkoje skambančią muziką. Gestais ir čiauškėjimu reaguoja į lopšines, žaidinimus su judesiais, ritminius ir melodinius darinius. Imituoja	Reaguoja į girdimus muzikos garsus, melodiją, suaugusio veido mimiką, balso intonaciją: suklūsta, sutelkia žvilgsnį, krykščia, guguoja, leliuoja, čiauška, nustoja arba pradeda judėti, ploja rankomis. Eksperimentuoja garsais: barškina barškutį, maigo cypukus, judina varpelį, spaudo muzikinių knygelių mygtukus. Įdėmiai stebi suaugusįjį, klausosi jo dainavimo,

suaugusiųjų vokalizavimą, ypač ilgus garsus. Ritmiškai linguoja, supasi, ploja, krato barškučius ir skambaliukus. 2-asis žingsnis. Čiauška nereguliariais ritmo dariniais, spontaniškai žaidžia balso intonacijomis, sutelkia dėmesį į muzikos ir aplinkos garsus, juos mėgdžioja. Imituoja kai kuriuos pažįstamus melodinius ir ritminius darinius. Atkartoja dainų fragmentus, ypač pasikartojančius žodžius ar frazių pabaigas; praktikuoja savos kūrybos spontanišką „arioso“ dainavimą, kuriame yra reguliaraus ritmo pulso požymių. Dėmesingai klauso trumpų muzikos kūrinių ir reaguoja judesiu, ritmiškai ploja, trepsi, pagroja mušamaisiais instrumentais. 3-iasis žingsnis. Apžiūrinėja, tyrinėja muzikos instrumentus, aplinkos daiktus, jais išgauna garsus. Eksperimentuoja balsu: kuria ir rečituoja savitus žodžius; paskatintas kūnu išgauna garsus, išbando naujus judesius, tinkančius dainuojant ar klausant muzikos. Vienas ir kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Imituoja ritmo ir melodinius darinius, vis tiksliau išlaiko ritminį pulsą. Spontaniškai dainuoja „arioso“ dainas, kuriose platesnis diapazonas, juntamas metras ir reguliariai pasikartojantys ritmo dariniai, panaudojamos frazės iš išmoktų dainų. Groja lengvai įvaldomais melodiniais ir mušamaisiais instrumentais. Juda (su priemonėmis ir be jų) klausydamas ir kurdamas. Išlaiko dėmesį klausydamasis muzikos kūrinio, atpažįsta kai kurias anksčiau girdėtas melodijas ir klausytus kūrinius.	žaidinimų, linksmos muzikos, aplinkos garsų ir išreiškia emocijas krykštavimu, rankų mosikavimu, kūno lingavimu, spyruokliavimu, mojavimu žaislais. Skambant muzikai, vaikai linguoja, moka ploti „katutes“, trepsėti, krykštauti ir kt. Klausosi ramios muzikos, vaikiškų dainelių, balsu atliekamų lopšinių, žaidinimų, kykavimų. Išreiškia emocijas reaguodami į muzikinius garsus: ploja, sukioja plaštakas, linguoja, tūpčioja, trepsi, stuksena, barškina. Mėgdžioja suaugusio dainavimą ir taria lengvus dainelių žodžius. Mėgina susikibti rankomis ir eiti rateliu. Žaidžia vaikiškais muzikos žaislais ir instrumentais: barškina barškučius, beldžia kaladėlėmis, muša būgnelį. Išmoksta įsiklausyti į muziką, renkasi kūrinėlius, kurie jiems patinka. Vienas ir kartu su kitais dainuoja 2—4 garsų daineles, palydėdami jas judesiais. Emocingai atliepia klausomus kūrinius: šypsosi, džiaugiasi, ploja, trepsi, sūpuoja kojas ir pan. Pradeda žaisti muzikinius „žaidimus“ labiau susitelkia į muziką, gerina kvėpavimo įgūdžius, muziką pasitelkia nusiraminimui, atsipalaidavimui. Atpažįsta tylą kaip svarbų muzikos elementą, groja nustatytu pulsu, instrumentais pakartoja trumpus ritmo darinius. Apžiūrinėja ir tyrinėja ritminius muzikos instrumentus, jais ritmiškai groja kartu su pedagogu ir bendraamžiais. Muzikavimui renkasi ir įvairias gamtines priemones: akmenukus, pagaliukus, kankorėžius.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Aiškiai skiria kalbėjimą nuo dainavimo, tyrinėja savo balso galimybes. Tyrinėja įvairesnius garso išgavimo būdus pasitelkdamas kūno perkusiją, gamtos medžiagas, muzikos instrumentus ir kitus daiktus; skanduoja, ploja, išbando sudėtingesnius judesius. Individualiai ir su kitais dainuoja autorines ir liaudies dainas dažniausiai tiksliai intonuodamas. Improvizuoja vokalines melodijas, įgaunančias struktūrinių muzikos savybių. Instrumentais ar kūno perkusija groja nustatytu pulsu ir pakartoja trumpus ritminius bei melodinius darinius. Judesį derina su dainavimu, ritmišku skandavimu, judesiais atliepia muzikos nuotaiką, tempą ir stilių. Dėmesingai klausosi platesnio muzikinio repertuaro. Padedamas fiksuoja savo muzikines kūrybines	Sutelkia didesnį dėmesį į savo dainavimą, balso ypatumus ir galimybes. Dainavimą derina su kvėpavimu ir kūno judesiais. Dainuoja kartu su suaugusiuoju, kitais vaikais, instrumentiniu pritarimu. Kartu su kitais dainuoja trumpas, aiškaus ritmo, siauro diapazono, laipsniškas melodinės slinkties autorines ir liaudies dainas. Tyrinėja savo balso galimybes (dainuoja garsiai, tyliai, aukštai, žemai, greičiau, lėčiau). Moka savarankiškai pradėti dainelę po įžangos ir palaukti, kol bus pagrota dainelės pabaiga. Skiria ilgesnius ir trumpesnius, aukščiau ir žemiau skambančius garsus, gali juos parodyti judesiais. Tyrinėja garso išgavimo būdus įvairiais muzikos instrumentais: žvangučiais, brauktukais, ksilofonu, metalofonu, barškalais ir kt., atlieka ritminius pratimus, ritmiškai pritaria

idėjas grafiniais piešiniais. Keliais žodžiais aiškina muzikos reiškinius (melodija, pritarimas, tempas, nuotaika ir pan.), atskiria, ar garsai, dariniai ir melodijos yra tokios pačios, ar skirtingos, atpažįsta anksčiau girdėtą muziką. Teikia pirmenybę kai kuriems muzikos kūriniams, mėgaujasi muzikavimu, pradeda laikytis muzikos klausymo, dalyvavimo koncertuose, projektuose taisyklių. 5-asis žingsnis. Žaisdamas, tyrinėdamas skiria ir palygina vokalinėje bei instrumentinėje muzikoje naudojamus kontrastus (aukštai – žemai, garsiai – tyliai, ilgas – trumpas, linksmas – liūdnas). Tyrinėja tembrus, kuriuos išgauna įvairesniais muzikos instrumentais ir kūno perkusija. Atlieka įvairų dainų repertuarą. Dažniausiai taisyklingai intonuoja garso aukštį, taisyklingiau artikuliuoja, pradeda valdyti kvėpavimą. Atsako dainuodamas aidu. Judesiu parodo ritmo ir melodijos ypatumus (garso trukmę, garsumą, aukštį, melodijos slinktį ir kontūrą, ritmo pulsą). Veiklos metu spontaniškai improvizuoja balsu. Instrumentais ar kitomis garsą skleidžiančiomis priemonėmis išreiškia idėjas ar nuotaikas, kuria ir atlieka pritarimus eilėms, smulkiajai tautosakai, muzikos įrašui ar gyvai skambančiai muzikai. Fiksuoja savo kūrybines idėjas grafiniais simboliais. Vartoja kai kurias dažnai girdimas ir jam suprantamas muzikines sąvokas, pagal kriterijus atranda akivaizdžius muzikos kūrinių panašumus ir skirtumus. Pavadina keletą muzikos instrumentų, atpažįsta kai kuriuos tembrus. Muzikuodamas su kitais vaikais klausosi, kaip jo indėlis dera su kitais. Savais žodžiais išsako kilusius įspūdžius apie klausomus kūrinius ar atlikimą. Pasiūlo, kaip savo mokykloje ar už jos ribų panaudoti patirtas ar sukurtas muzikines idėjas. 6-asis žingsnis. Tyrinėdamas ir išbandydamas garsų pasaulį balsu, instrumentais ir aplinkoje esančiais daiktais, lygina, apibūdina, grupuoja garsus. Išbando grojimą smulkesnės motorikos įgūdžių reikalaujančiais muzikos instrumentais. Dainuoja (vienas, poroje ar grupėje) sudėtingesnio ritmo, melodijos, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydamas į savo ir draugų dainavimą. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją,	savo dainavimui, pedagogo grojimui, klausomo kūrinio muzikai. Moka apibūdinti klausomą muziką keliais žodžiais, emocingai atliepti judesiais. Klausosi natūralių gamtos garsų, paukščių balsų, kontrastinio pobūdžio muzikos kūrinių, relaksacinės muzikos. Vaikai skiria muzikinius ir nemuzikinius garsus, reaguoja į muzikos nuotaiką, apibūdina ją. Muzikos kūriniuose atpažįsta muzikos instrumentus: smuiką, būgną, fortepijoną, kai kuriuos pučiamuosius instrumentus. Vaikai ritmuoja ir tyrinėja garso išgavimo būdus kūno perkusija, įvairiais vaikiškais muzikos instrumentais: lazdelėmis iš medžio, metaliniais, mediniais šaukštais, metalinėmis lėkštėmis, būgneliais, žvangučiais, instrumentais iš gamtinės medžiagos, buitinių atliekų. Klausosi lietuvių liaudies dainų, instrumentinės muzikos, atpažįsta klasikinius instrumentus: birbynę, kankles, armoniką, pianiną, smuiką ir kt. Savais žodžiais išsako kilusius įspūdžius, apibūdina instrumentų skambesį, nusako tembrą, suvokia klausomos muzikos nuotaiką. Skiria natūralius gamtos ir žmogaus sukeltus skleidžiamus garsus. Dainuoja vienbalses, dialoginio pobūdžio dainas, vienas ar su grupe, su instrumento pritarimu ir be jo. Taisyklingai formuoja garsą, balsą derina prie kitų, jaučia dainos ritmą. Kūno išraiška perteikia dainų nuotaikas, dalijasi įspūdžiais. Išmėgina įvairiausias ritmo raiškos galimybes: brauko, krato, stuksena, beldžia ir kt. Atlieka skirtingo tempo ratelius, šokius, savarankiškai keičia rato kryptį, žingsnelius, orientuojasi erdvėje. Ritminiais, melodiniais, gamtos, savo gamybos vaikiškais muzikos instrumentais pritaria dainoms, šokiams, kuria ritmus, melodijas ketureiliams, skanduotėms ir kt. Taisyklingai sėdi, laiko, groja instrumentais. Šokdami ratelius jaučia judėjimo kryptį, tempą, keičia ir derina judesius pagal pasikeitusios muzikos nuotaiką ir tempą. Intuityviai išreiškia savo emocijas – džiaugsmą, liūdesį. Dainuoja sudėtingesnio ritmo melodijas, platesnio diapazono vienbalses dainas, jas gana tiksliai intonuoja, įsiklausydami į savo ir draugų dainavimą. Muzikuodami bando siekti meistriškumo, saviraiškos, jaučia malonumą dainuojant, intuityviai ir sąmoningai vertina savo balsą ir stengiasi teisingai jį formuoti. Klausosi muzikos, mokytojui taikant aktyvaus dalyvavimo metodus: piešimą, judėjimą su priemonėmis ir be jų, pritariant instrumentais ir kūno perkusija. Klausoma muzika įvairių stilių, epochų, žanrų. Domisi

tembrą, tempą ir dinamiką). Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. Vartoja vis daugiau muzikos sąvokų, sugeba atlikti ir supaprastintu būdu pavaizduoti ketvirtines, aštuntines ir pusines natas bei pauzes. Išklausęs muzikos kūrinį trumpai nusako, kodėl kūrinys patiko ir kuo jis įdomus, aptaria, kur ir kada girdi muziką savo aplinkoje, nusako muzikinio kūrinio paskirtį ir kontekstą. Dalinasi įspūdžiais, užduoda klausimus apie matytus koncertus, aptaria atlikėjų ir klausytojų vaidmenis gyvai atliekant muziką.	muzikinėmis pramogomis, dalyvauja įvairiuose renginiuose ir edukacijose, lanko koncertus. Kuria melodijas, trumpus ritmus medinėmis lazdelėmis, būgneliais, akmenukais, melodiniais vamzdžiais, ksilofonais ir kt.
Vaiko pasiekimų ūgtis šokio posrityje	
1–3 metai	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1-asis žingsnis. Drąsiai tyrinėja erdvę, juda natūraliai ir spontaniškai, reaguoja į suaugusiojo judesius ir bando juos imituoti. Išgirdęs muziką instinktyviai laisvai juda: siūbuoja, tūpčioja, judesiu išreiškia savo emocijas. 2-asis žingsnis. Tyrinėja judėjimo kryptis, atlieka keletą skirtingų judesių stovėdamas vietoje, persikeldamas erdvėje; šoka naudodamas priemones. Atliepdamas muzikos ritmą ar tempą, spontaniškai improvizuoja rankų kojų ir kitų kūno dalių judesiais. Mėgdžioja matytus ir patirtus žaidinimų judesius, atlieka ritmiškus, į šokį panašius judesius, derina dviejų natūralių judesių seką (bėga, sustoja; linguoja, mojuoja). Pasirenka patinkančius judėjimo būdus; judesiu pradeda vaizduoti gyvūnus; stebi kitus ir pradeda šokti kartu su jais. 3-iasis žingsnis. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves. Atlieka paprastus ratelius ir dainuojamuosius žaidimus, bandydamas nustatyta kryptimi koordinuotai judėti su kitais. Vienu metu judina kelias kūno dalis. Improvizuoja judesiais atliepdamas muzikos nuotaiką ir savybes, kuria, kurį laiką prisimena ir kartoja įvairias dviejų trijų judesių kombinacijas. Natūraliai ir džiaugsmingai šoka ir individualiai, ir drauge su kitais.	Reaguoja į muzikinius garsus plodami rankomis, trepsėdami, linguodami, tūpčiodami, sukdamiesi aplink. Natūraliais judesiais mėgdžioja suaugusįjį, eina paskui jį įvairiomis kryptimis, būreliu, sukasi vietoje, sukioja plaštakas, spyruokliuoja. Veiksmais parodo jausmus ir norus: mojuoja, apkabina, stumia. Judėdami susipažįsta su judesio įvairove, patiria judesių elementus ir jų derinius. Susieja spontaniškus judesius su šokio elementais. Po truputį išlaisvina kūno koordinaciją, juda greitai arba lėtai, ima jausti ritmą, instinktyviai šokinėja, mėgdžioja žaidimų judesius. Drauge su suaugusiuoju žaidžia muzikinius žaidimus, tekstą imituoja kūno judesiais: eina, trepsi, apsisuka, palinguoja, mojuoja rankomis, atsitupia ir kt. Pastebi gamtos reiškinius ir pademonstruoja judesiu: šviečia saulė, pučia vėjas, lyja lietus, sninga sniegas. Judėdami vaikai pradeda jausti laiką — suvokia laiko tėkmę, supranta judėjimo tempą. Juda koordinuotai, gana plastiškai, naudoja laisvus tekamuosius judesius, kontroliuoja savo kūno energiją ir įtampą. Valdydami kūną jie išlaiko pusiausvyrą, demonstruoja lankstumą, reguliarų ir gilų kvėpavimą. Žaidžia muzikinius žaidimus, šoka ratelius, vaizduoja darbo proceso, augalų, gyvūnų judesius. Juda po vieną, vorele, rateliu susikabinus rankomis, vienas paskui kitą, moka pritūpti, apsisukti, suktis poromis, šuoliuoti ir kt. Šokdami naudoja priemones: skareles, gėles, kaspinus.

<table>
<tr><td colspan="2">Vaiko pasiekimų ūgtis teatro posrityje</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>Numatomi pasiekimai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td>2-asis žingsnis. Žaisdamas reiškia poreikius ir skirtingas nuotaikas, tyrinėja savo kūno ir balso galimybes.
3-iasis žingsnis. Išbando balso, kūno ir mimikos raiškas ir priemones, siekdamas emocinio poveikio aplinkiniams, pasirenka pritarimo sulaukusias raiškas. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu atlikdamas pasirinktą vaidmenį pasitelkia kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas ir priemones.</td><td>Naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas. Kūrybiškai perteikia savo išgyvenimus kitiems vaikams ir artimiems suaugusiesiems. Kartu su bendraamžiais ir suaugusiaisiais tyrinėja įvairias temas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Vaidmenų žaidimų metu tyrinėja pažįstamas socialines situacijas, girdėtų pasakų epizodus, sąmoningai pasirenka patrauklius vaidmenis.
Kurdamas vaidmenį naudoja išraiškingus kūno judesius, veido mimiką, balso intonacijas, pradeda kurti dialogą tarp veikėjų, siūlo idėjas, naudoja grupėje.
5-asis žingsnis. Tyrinėja pasirinkto personažo savybes, pasiūlo jų raiškos galimybes. Režisūriniuose ir siužetiniuose vaidmenų žaidimuose pradeda tikslingai kurti „dramatiškas situacijas“ per personažų susidūrimus, neįtikėtinus įvykius, improvizuotus dialogus; kurdamas vaidmenį pasitelkia įvairų rekvizitą, grimą, muzikavimą, šokį.</td><td>Drauge su suaugusiaisiais dalyvauja improvizacinio pobūdžio teatralizuotuose renginiuose (tradicinėse šventėse, pasakų vaidinimuose su lėlėmis ir pan.). Pasirenka žaidimo temą, vaidina pasirinktą vaidmenį.
Kuria dialogą tarp veikėjų. Atkuria matytas situacijas panaudoja tikrus daiktus, reikmenis, drabužius. Vaidina su lėlėmis, vaizduoja realistinį ir fantastinį siužetą, išplėtoja veiksmą dialogu, monologu, keičia baso intonacijas. Išreiškia norus, jausmus, mintis, baimes. Kuria ir savaip perteikia veiksmų sekas, stengiasi perteikti veikėjo nuotaiką. Susikuria žaidimo aplinką. Naudoja įvairius daiktus, reikmenis drabužius.
Savarankiškai renkasi vaidmeninio žaidimo temą, plėtoja numatytą siužetą naudodamasis įgyta patirtimi. Improvizuoja veikėjų veiksmus, žodines veikėjų frazes, fizinius veiksmus, atskleidžia emocines būsenas. Tikslingai naudoja daiktus, teatro reikmenis, drabužius, atributiką. Improvizuoja pasirinktą veikėją, naudoja charakteringas balso intonacijas, judesius, aprangos detales, dekoracijas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, realių ir virtualių aplinkų.
Pedagogo vaidmuo: kuria kontekstus, motyvuoja, siūlo veiklas, stebi, pataria, drąsina.
Ugdymo organizavimo metodai, būdai: žaidimas, vaizdinis-girdimasis, vaizdinis-kontrastinis, vaizdinis-regimasis (muzikos klausymui, muzikos instrumentų demonstravimui), žodinis, praktinis, stebėjimas, eksperimentavimas, tyrinėjimas, imitavimas, lyginimas, analizavimas, bandymas.</td></tr>
</table>

16.1.2. Estetinis suvokimas	
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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Ramiai jaučiasi pažįstamoje, kūdikiams įrengtoje darnioje aplinkoje. Reaguoja ir trumpam sutelkia dėmesį kai yra emocingai kalbinamas, kai mato įvairias mimikas, judesius, įvairių spalvų ir formų daiktus, kai girdi muzikos garsus. Judesiais, krykštavimu parodo, kad girdi pažįstamą melodiją, mato pažįstamą žmogų, žaislą, paveikslą. 2-asis žingsnis. Atviras naujiems potyriams, džiaugiasi įsitraukęs į naujas raiškos formas. Skirtingai reaguoja į gamtos ir žmogaus sukurtus objektus bei reiškinius, intuityviai mėgdžioja tai, kas jam patinka. Atpažįsta (suklūsta, rodo) kai kuriuos jau girdėtus muzikos kūrinius, matytą judesio raišką, vaidinimo veikėjus, dailės kūrinius, gamtos objektus ir reiškinius, jais stebisi. 3-iasis žingsnis. Emocingai reaguoja girdėdamas garsų, intonacijų sąskambį, stebėdamas savo ir kitų piešinius, paveikslus, šokių judesius, gamtos objektus bei reiškinius. Skirtingai reaguoja į estetinio patyrimo kontrastus (gražu – bjauru; šviesu – tamsu; tylu – garsu). Turi savo nuomonę (patinka, nepatinka) apie savo ir kitų kūrybą bei aplinką. Džiaugiasi, rodo, ką nors sako kitiems apie savo kūrybą.	Įdėmiai stebi suaugusiojo mimiką, balso intonaciją ir kūno kalbą, rodo pasitenkinimą girdėdami linksmą muziką, liesdami spalvotą žaislą, barškutį, išgirdę nuotaikingą melodiją krykštauja, džiaugiasi, linguoja. Liečia rankomis, šūkčioja, kalba žiūrėdami spalvotą iliustruotą knygelę, spaudo mygtukus, sutelkia dėmesį į garsą, spalvą, formą. Intuityviai mėgdžioja veiksmus ir garsus. Mėgdžioja tai, kas jiems patinka, sutelkia žvilgsnį, stebi, ploja, susidomėjimą išreiškia trumpais skiemenimis. Emocionaliai reaguoja į klausomą kūrinėlį, išgyvena tam tikras emocijas, nusiteikia maloniai veiklai. Džiaugiasi girdėta muzikos dainele, mėgina patys dainuoti, suklūsta keičiantis intonacijai, pradeda pajusti muzikos taktą. Žiūri lėlių, dramos spektaklius, juokiasi, ploja, šūkčioja linksmų vaidinimų metu. Emocingai reaguoja į savo ir kitų piešinius, spalvotas iliustracijas, džiaugiasi savo puošnia apranga.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Džiaugiasi, gėrisi menine veikla, noriai dainuoja, šoka, vaidina, piešia, su nuostaba stebi gamtos ir aplinkos grožį. Skirtingai reaguoja klausydamas ir stebėdamas įvairaus pobūdžio meno kūrinius, natūraliai priima stilių ir žanrų įvairovę. Atkreipia dėmesį į kūrinių ypatumus: spalvų, judesių, garsų įvairovę, muzikos, šokio nuotaiką. Pasako savo įspūdžius, nuomonę apie išklausytą muziką, matytą šokį, vaidinimą, dailės kūrinius, gamtos ir aplinkos daiktus ir reiškinius; pastebi ir apibūdina kai kurias jų detales. Reaguoja į kitų nuomonę.	Keliais žodžiais ir sakiniais pasako savo įspūdžius apie matytą vaidinimą, šokį, eilėraštį, dailės kūrinį, apibūdina klausomą muziką. Dažniau nori klausytis ar atlikti vienus ar kitus kūrinius, aktyviai dalyvauti muzikinėje veikloje, nori vaidinti, pasipuošti, dainuoti išmoktas daineles kitiems vaikams, tėvams, nori gražiai atrodyti. Mėgaujasi muzikavimu, įvairia kūrybine veikla, šokiu, vaidyba, daile. Pasako, kaip jaučiasi, ką patiria dainuodami, piešdami, vaidindami, kaip sekasi žaisti su draugais. Pastebi kai kuriuos kūrybinio proceso ypatumus: veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvą, veiksmus. Mėgdžioja pasakų veikėjus, aktorių balsų intonacijas,

5-asis žingsnis. Atpažįsta meno kūrinių išskirtinumą ir ypatumus (siužetą, veikėjų bruožus, nuotaiką, spalvas, veiksmus). Demonstruoja savitą estetinį skonį. Pasako, kas patiko – nepatiko, gerai – blogai, gražu – bjauru; ką patyrė dainuodamas, šokdamas, vaidindamas, piešdamas. Rodo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba, gėrisi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais. 6-asis žingsnis. Atpažįsta meno paskirtis ir kontekstus, patirtus meno kūrinius susieja su savo asmenine raiška. Pasakoja apie matytus dailės kūrinius, patirtą muziką, vaidinimą, šokį, jų siužetus, veikėjus, nuotaiką; gamtoje ir žmogaus sukurtoje aplinkoje kilusius vaizdinius. Siūlo, kaip savo aplinkoje ir už mokyklos ribų panaudoti tai, kas jam patinka ir priimtina. Vertina savo ir kitų kūrybinę veiklą, pasakydamas vieną kitą argumentą.	atkartoja tai savo žaidimuose. Dalyvauja edukacinėse veiklose, paaiškina kūrybos procesą. Gėrisi savo ir kitų menine veikla, geru elgesiu, darbais. Dalijasi įspūdžiais po koncertų, renginių, parodų. Analizuoja ir vertina (teigiamai, neigiamai), argumentuoja, kodėl muzikos ar dailės kūrinys patinka ar nepatinka, parodo savo muzikinio, meninio skonio formavimosi užuomazgas. Rodo didelį susidomėjimą įvairia menine, kūrybine veikla, pastebi gražius meno, dailės darbelius, pasako, kokį kūrinį malonu atlikti, klausytis. Mėgdžioja gražaus elgesio pavyzdžius, kritiškai vertina savo ir kitų išvaizdą: aprangą, šukuoseną, sako komplimentus.
Ugdymo(si) kontekstai: kūrybinių dialogų, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, universalaus dizaino mokymuisi, žaismės. Pedagogo vaidmuo: skatina, sukuria erdves, stebi, motyvuoja, reaguoja, reflektuoja, padeda, palaiko, vertina. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: žaidimai, tyrinėjimai, eksperimentai su medžiagomis, priemonėmis, žodiniai, vaizdiniai būdai, edukacijos, išvykos.	
16.1.3. Gebėjimas žaisti	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kartu su kitais vaikais plėtoti žaidimus, kurdamas vaikų žaidimo kultūrą.	
Esminiai gebėjimai. Individualiai ir drauge su kitais žaidžia ir pats kuria įvairius žaidimus: režisūrinius, vaidmenų ir žaidimus su taisyklėmis, moka laikytis skirtingų žaidimų taisyklių.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Atsiliepia į artimų suaugusiųjų prisilietimus ir žaidinimus, kartoja labiausiai pasisekusius ir pritarimo sulaukusius judesius ir garsus, ima jais žaisti, manipuliuoti, turi savo mėgstamų pasikartojančių judesių ir garsų „repertuarą“, siekia socialinio atsako. 2-asis žingsnis. Pamėgdžioja suaugusįjį, siekia jo dėmesio ir palaikymo, džiaugiasi bendrais žaidimais, juos nuolat kartoja. Inicijuoja ir palaiko žaismingas socialines sąveikas, turi savo bendravimo „kalbą“. Drąsiai juda erdvėje, tyrinėja supančią aplinką, eksperimentuoja su įvairiais žaislais ir daiktais.	Geba atkartoti garsus ir judesius, kurie sulaukia teigiamo atsako iš suaugusiųjų – pastebėję, kad tam tikras judesys ar garsas sukelia juoką ar džiaugsmą, jie linkę jį kartoti. Žaidimų metu drąsiai išbando įvairius garsus – gugavimą, cypimą, plojimą bei judesius, tokius kaip mojavimas rankomis, spardymas kojomis, lingavimas. Pastebi, kokie garsai ar judesiai yra malonūs, ir juos nuolat taiko bei išplėtoja – pavyzdžiui, mėgsta ploti rankomis skirtingais tempais ar ritmais, reaguoja į muziką ar pedagogų gestus. Aktyviai įsitraukia į pedagogo inicijuojamus veiksmus / pakartojimus, pakartoja juos, išbando naujus, dalyvauja žaisminguose bendravimo

3-iasis žingsnis. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Tikslingai renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui. Kartodamas veiksmus žaidžia vieną įsiminusį įvykį, jungia du tris žaidybinius veiksmus į paprastą kasdienį siužetą. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	žaidimuose, slėpynėse su žaislais, pirštukų žaidimuose. Aktyviai dalyvauja bendrose žaidiminėse situacijose, kartu stato bokštus, ridena kamuolį vienas kitam, dalijasi žaislais ar keičiasi žaidimo vaidmenimis. Pasirinkę žaidimų erdvę – kilimėlį, kampelį su minkštais žaislais ar statybinių kaladėlių zoną – vaikai geba ją organizuoti pagal savo poreikius. Įvardija ką veikia, pasitelkia kalbą ir gestus žaidybinėms situacijoms papildyti.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Žaisdamas su kitais stengiasi derinti žaidybinius veiksmus, vartoja kalbą vaidmeniui atlikti, žaidimo eigai aptarti ir nesutarimams spręsti. Drauge su kitais tikslingai kuria žaidimo erdvę, pritaiko vietą, atsirenka žaidimui reikalingas priemones, žaislus. Individualiai, dviese, trise žaidžia nesudėtingus režisūrinius ir vaidmenų žaidimus. Kuria išplėtotas pažįstamas kasdienes socialines situacijas siedamas kelis ar daugiau įvykių. Geba laikytis žaidime prisiimto vaidmens, siekia tiksliai atlikti pasirinkto vaidmens funkcijas, turi mėgstamą vaidmenį. 5-asis žingsnis. Sėkmingai sąveikauja su kitais, buriasi į didesnes 3–5 vaikų grupeles. Susitaria dėl bendros žaidimo temos, idėjos, eigos, vaidmenų pasidalinimo ir erdvės. Vartoja kalbą tardamiesi, planuodami žaidimą, plėtodami vaidmenis ir spręsdami konfliktus. Tikslingai pasirenka arba susikuria žaidimo erdvę, žaidžia menamoje erdvėje arba apsibrėžia erdvę simboliniais veiksmais. Drauge su kitais vaikais plėtoja tęstinius siužetinius vaidmenų žaidimus. Žaisdamas improvizuoja, kuria vis sudėtingesnius siužetus, kuriuose susipina realios patirtys su fantastiniais elementais ir personažais. Nesunkiai geba laikytis siužetinio vaidmenų žaidimo taisyklių ir vaidmens funkcijų. Padedamas labiau įgudusių vaikų ar suaugusiųjų laikosi judriųjų, stalo ir kitų žaidimų taisyklių. 6-asis žingsnis. 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. Kuria išplėtotus ilgalaikių naratyvinių žaidimų	Atsižvelgia į kitų vaikų veiksmus ir juos derina su savo veiksmais – žaisdami vaidmeninius žaidimus pasiskirsto vaidmenimis. Naudoja kalbą tam, kad aptartų žaidimą, aiškiai įvardytų savo vaidmenį ir konstruktyviai spręstų nesutarimus. Kartu su bendraamžiais pritaiko žaidimų aplinką. Jungia žinomus kasdienio gyvenimo įvykius į vientisą žaidimo siužetą. Tariasi, ką šiandien žais, kokius vaidmenis prisiims, kaip žaidimas vystysis. Žodžiais aptaria žaidimo eigą, siūlo naujas idėjas, sprendžia nesutarimus. Laikosi bendrų žaidimo susitarimų bei taisyklių. Geba dalyvauti stalo, judriuosiuose ar kitokiuose taisyklių žaidimuose, tokiose veiklose jie laikosi žaidimo eigos, priima laimėjimą ar pralaimėjimą, gerbia kitus žaidėjus. Noriai dalyvauja sportiniuose, judriuosiuose ir taisyklių reikalaujančiuose žaidimuose, supranta jų eigą, laikosi taisyklių, geba konstruktyviai reaguoti į laimėjimą ar pralaimėjimą, rodo pagarbą žaidimo partneriams.

siužetus mėgstamų knygų, filmų ir vaizdo žaidimų pagrindu. Žaisdamas su kitais lanksčiai kaitalioja vaidmenis, kontroliuoja savo ir kitų veiksmus, konstruktyviai sprendžia kylančius nesutarimus.	
Ugdymo(si) kontekstai: Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi, universalaus dizaino mokymuisi. Pedagogo vaidmuo: Stebi, drąsina, kuria kontekstus, motyvuoja, palaiko. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: Individualus žaidimas, grupinis žaidimas, porinis žaidimas, struktūruotas žaidimas, laisvasis žaidimas, stebėjimas ir imitacija, vaidmenų ir naratyviniai žaidimai, probleminių situacijų sprendimas, kūrybinė veikla, sensoriniai ir motoriniai žaidimai, edukacinė veikla, ugdymasis naudojant informacines technologijas, demonstravimas, dialogas ir klausimai, grupiniai žaidimai su taisyklėmis, žaidimų variacijos.	

16.2. Auginama vaiko galia – Sėkmingai besimokantis vaikas.

Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: kūrybiškumas, tyrinėjimas, problemų sprendimas, mokėjimas mokytis.

16.2.1. Kūrybiškumas	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.	
Esminiai gebėjimai. Pasitelkia patirtį ir vaizduotę, tyrinėja savo ir kitų idėjas, randa būdų ir priemonių parodyti originalumą ir išradingumą įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, aptaria tai su kitais.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Pastebi ir smalsiai, gyvai reaguoja į aplinkoje esančius pažįstamus ir naujus vizualius ir garsinius stimulus. Džiaugsmingai reaguoja į savo paties veikimą ir žaismingai atkartoja tai, kas jam patiko. 2-asis žingsnis. Žaismingai, neįprastais būdais tyrinėja daiktus, garsus, judesius, kvapus, skonius. Išgauna, komponuoja patikusius garsus, judesius, veiksmus, objektus, atrasdamas naujus veikimo būdus. Teikia pirmenybę tam tikrai kūrybinei veiklai, ilgiau įsitraukdamas į tai, ką mėgsta. 3-iasis žingsnis. Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atrasdamas naujus derinius. Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Domisi savo kūnu, atranda vis ką nors naujo, o jų veido išraiškos, kūno kalba ir balsas atspindi emocijas bei susidomėjimą Vaikai žaidžia su įvairiaspalvėmis formomis ir skirtingomis tekstūromis – džiaugiasi liesdami minkštus audinius arba tyrinėdami kietus, šaltus paviršius. Juokiasi ar šypsosi, kai išgirsta mėgstamą dainą ar tėvų balsus, mėgsta kartoti garsus ar žodžius, bandydami įsiminti ir atkartoti tai, ką girdėjo. Domisi naujais daiktais, garsais ir judesiais, reaguoja į skonius, kvapus, tekstūras ir garso šaltinius, atranda naujus veiksmus, tokius kaip tapymas pirštukais ant veidrodžio, daiktų ridenimas ar žaidimas su vandeniu. Žaidžia su muzikos instrumentais būgneliais ar marakasais. Įsivaizduoja gyvūnus, augalus, daiktus ir kitus elementus, apie kuriuos jiems pasakojama ar skaitoma, sugeba juos perteikti žaidimo metu, naudojant vaizduotę. Atlieka simbolinius įsivaizduojamus veiksmus, imituoja gyvūnų judesius, augalų augimą ar įvairių daiktų naudojimą. Žaidžia su žaisliniais daiktais, indais, imituoja virtuvės veiksmus, atkartoja tikras veiklas, kurias matė darant suaugusiuosius.
4–6 metai	

4-asis žingsnis. Veikdamas pasitelkia vaizduotę. Pastebi, išbando, kaip įvairios medžiagos, priemonės ir daiktai gali būti naudojami skirtingais būdais, siekiant kūrybinio rezultato. Įprastus veikimo būdus papildo naujais netikėtais judesiais, garsais, pasakojimu, grafiniais vaizdais, keičia objektų konstrukcijas, paskirtį. Žaisdamas prisiima menamus vaidmenis, kuria siužetus, spontaniškai keičia žaidimo taisykles. Pasako, kodėl jam patinka tam tikras kūrinys. Pasirenka kurti vienokiu ar kitokiu būdu, renkasi mėgstamas veiklas ir veikimo būdus. Domisi tuo, ką veikia, kuria kiti vaikai. 5-asis žingsnis. Generuoja naujas idėjas, fantazuoja apie tai, ką nori sukurti. Neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones ir kūrybos būdus įvairiose kasdienio gyvenimo ir veiklos srityse. Autentišką pasaulio matymą išreiškia įvairiais būdais, keičia, pertvarko savo kūrybines idėjas, siūlo kelis jų variantus. Supranta ir nusako konkretaus savo kūrinio paskirtį. Pasakoja apie tai, ką sukūrė, apie pasirinktus kūrybos būdus, medžiagas, priemones. 6-asis žingsnis. Domisi, fantazuoja, užduoda klausimus apie kūrybinę veiklą, išbando įvairias naujas kūrybos priemones, būdus, sritis. Savo kūryboje atkartoja pastebėtus kitų kūrybos elementus. Numato, kaip ir kokiomis priemonėmis sieks kūrybinio rezultato, padedamas sprendžia kūrybinius iššūkius, pagal savo įsivaizdavimą siekia pabaigti kūrybinį darbą, paskatintas jį tobulina. Dalinasi savo kūryba artimoje aplinkoje, pasakoja apie kūrybos procesą, paaiškina, kas jam svarbu ir įdomu, pasako, kam skirti jo paties ir kitų žmonių kūrybos rezultatai.	Pradeda įžvelgti naujas įprastų daiktų ir reiškinių savybes, pastebėdami detales, kurios anksčiau galėjo likti nepastebėtos. Naudojasi vaizduote, kad galėtų kažką sukurti, veikdami – žaisdami, pasakodami ar judėdami. Persikūnija į įvairius veikėjus, sugalvoja nebūtus personažus. Pasakoja apie save, šeimą įtraukdami nebūtų įvykių. Sugalvoja, kad jų šeimoje atsirado naujas narys. Tyrinėja aplinką, siekdami suprasti, kas vyksta aplink juos. Išradingai ir neįprastai naudoja įvairias medžiagas bei priemones, sukurdami naujus ir įdomius dalykus. Lengvai sugalvoja, keičia ir pertvarko savitas idėjas, siūlo kelis variantus, eksperimentuodami ir išbandydami naujus sprendimus. Vaikai džiaugiasi savo veikimo procesu ir rezultatais, rodo pasitenkinimą tiek kūrybos metu, tiek pasiekus norimą rezultatą. Kelia probleminius klausimus, diskutuoja, svarsto, įsivaizduoja ir fantazuoja, taip plėsdami savo mąstymą ir kūrybiškumą. Aktyviai ieško atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, neįprastų medžiagų ir priemonių, taip pat išbando įvairius atlikimo variantus. Siekia savito rezultato, nesibaimindami eksperimentuoti ir daryti klaidų. Vaikai drąsiai, savitai eksperimentuoja ir niekada neatsitraukia nuo naujų iššūkių.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi žaismės, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės. Pedagogo vaidmuo: stebi, motyvuoja, kuria kontekstus, pataria, padrąsina. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: grupiniai žaidimai, individualūs žaidimai, tyrinėjimai, stebėjimai, bandymai, eksperimentai.	
16.2.2. Tyrinėjimas	
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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	

1-asis žingsnis. Reaguoja į tai, kas vyksta aplinkui; siekia, ropoja, eina link sudominusių daiktų ar reiškinių. Deda į burną, uodžia, stengiasi pamatyti, išgirsti, paliesti, paimti žaislus ir kitus daiktus; guguoja ir tyrinėja savo balsą; eksperimentuoja judesiu. Emocijomis, veido išraiška, judesiais, garsu parodo tyrinėjimo džiaugsmą.	Tyrinėja ir susipažįsta su aplinka per pagrindinius sensorinius pojūčius. Laisvai ir nevaržomai žaidžia ir pažįsta juos supantį pasaulį. Mėgaujasi galėdami liesti, ragauti, uostyti žaislus, įvairias medžiagas, struktūras, paviršius
2-asis žingsnis. Prašo ar parodo, koks daiktas domina, ką norėtų paliesti, tyrinėti, žaisti, ką klausyti. Išbando naujus tyrinėjimo būdus; tyrinėdamas pasitelkia visus pojūčius: stebi, liečia, uosto, ragauja, klausosi; tyrinėja savo kūną ir jo galimybes, skirtingas medžiagų faktūras, išbando žaislus ir daiktus. Naujus tyrinėjimo būdus ir patirtis spontaniškai pradeda naudoti kituose kontekstuose. 3-iasis žingsnis. Smalsauja, stebisi; atsargiai elgiasi su nepažįstamais daiktais ir medžiagomis; stebi ir bando aiškintis, kas tai yra, kaip tai veikia, vyksta. Fantazuoja ir eksperimentuoja su gamtine medžiaga, formomis, dydžiais, kiekiais, spalvomis, judesiu, mimika, garsais ir intonacija; tyrinėdamas atranda naujus veikimo būdus. Pamėgdžiodamas suaugusįjį, ilgesnį laiką įsitraukia į tyrinėjimo veiklas; džiaugiasi tyrinėjimo atradimu, rezultatą rodo kitiems.	Atranda malonius ir ne tokius malonius pojūčius eidami į lauką įvairiomis oro sąlygomis, liesdami sniegą, lietaus vandenį, geba suprasti šalčio, drėgmės sąvokas. Supranta smėlio, žemės ir vandens dialogus. Maišant, liečiant stebi, kaip keičiasi smėlio ir vandens medžiagos, veikiamos viena kitos. Žaisdami su neišbaigtais žaislais tyrinėja jų sandarą, medžiagas iš ko jie pagaminti, jų detales. Bando įvairius daiktus (knygas, tekstilę, gamtinę medžiagą, dailės priemones ir kt.) pritaikyti ne tik pagal paskirtį, bet ir atrasti naujas jų panaudojimo galimybes. Stebi mokytojos atliekamus eksperimentus ir patys bando į juos įsitraukti.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Kelia klausimus, spėlioja, padedamas numato tiriamosios veiklos eigą, rezultatus. Tyrinėdamas aplinkos objektus ir reiškinius, savo ir kitų veiklos elementus, temas ir siužetus, remiasi patirtimi ir vaizduote. Padedamas pasirenka eksperimentavimui reikalingas priemones ir medžiagas. Pasako, ką veikė, ką atrado; įvardija, kokias priemones ar medžiagas pasirinko tyrinėjimui. 5-asis žingsnis. Atskleidžia savo interesus, tikslingai keldamas klausimus apie gyvosios ir negyvosios gamtos bei žmogaus sukurtus objektus, reiškinius, jų požymius. Domisi nedaiktinių reiškinių (pvz., garsų, judesių) paskirtimi ir estetika. Stebėdamas, eksperimentuodamas išsiaiškina objektų požymius, medžiagų savybes, skaidydamas ir jungdamas aiškinasi objektų sandarą, išbandydamas atranda objektų paskirtį, lygindamas ir gretindamas ieško panašumų ar skirtumų tarp objektų ir reiškinių, įžvelgia ryšį tarp objekto sandaros ir paskirties. Paaiškina, kad tyrinėjant su daiktais, medžiagomis, augalais, gyvūnais reikia elgtis atsargiai; kalbėdamas apie	Stebi, klauso pasakojimų bando suvokti gamtos ir žmogaus sukurtus daiktus. Išplečia daiktų panaudojimo ribas su jais žaisdami, tirdami, eksperimentuodami. Į tyrinėjimus įtraukia ir išmaniąsias technologijas. Naudoja QR kodus surinkti informacijai, žiūri edukacinį turinį internete, susistemindami tyrinėjimų duomenis naudoja planšetinius kompiuterius. Aktyviai leisdami laiką gamtoje, nuolat ją stebi, atranda gyvąją ir negyvąją gamtą. Siekia suprasti tam tikrus reiškinius nuolat eksperimentuoja, atlieka tiek ilgalaikius tiek greitus eksperimentus. Patirtinių veiklų metu ne tik bando atsakyti į mokytojo užduotus klausimus, bet ir patys kelia probleminius klausimus, ieško priežasties ir pasekmės ryšio. Daro išvadas remiasi realiais pavyzdžiais matytais, jaustais, išgyventais. Stebi ir komentuoja reiškinius, vykstančius gamtoje ir aplinkoje. Atlieka nesudėtingus bandymus (pvz., stebi, kaip tirpsta ledas, dega žvakė, plaukia ar skęsta įvairūs daiktai, magnetas traukia metalinius daiktus). Aplinką tyrinėja

tyrinėjimą remiasi jo rezultatais; apibūdina tyrinėjamų objektų požymius, panašumus ir skirtumus; savo stebinius palygina su kitų stebiniais, kartais susieja skirtingus pastebėjimus.	pasitelkdami pagrindines jusles (skonio, regos, uoslės, lytėjimo ir klausos) bei priemones. Tyrinėjimų, bandymų informaciją, stebimo objekto pasikeitimus fiksuoja lentelėje. Klausosi, komentuoja informacinius tekstus, garso įrašus, stebimą vaizdo ir video medžiagą apie praeitį, kitas šalis. Domisi prietaisų veikimu, aktyviai klausinėja. Stebėdamas aplinką, įvardina akivaizdžius daiktų, gyvūnų, augalų grupių panašumus ir skirtumus, juos aptaria, tikslingai grupuoja ir klasifikuoja. Tyrinėja, lygina, apibūdina artimųjų fotografijas, įvardina panašumus ir skirtumus.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės. Pedagogo vaidmuo: stebi, eksperimentuoja, reflektuoja, klausosi, drąsina, kuria kontekstus. Ugdymo formos, būdai ir metodai: patirtinis ugdymas, STEAM metodas, stebėjimas, eksperimentai, bandymai, tyrinėjimai, refleksija, diskusiniai klausimai, minčių lietus, duomenų surinkimas ir analizavimas, išvykos, praktinės užduotys, laisvi žaidimai, laisvė veikti.	
16.2.3. Problemų sprendimas	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.	
Esminis gebėjimas. Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsvarsto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Balsu, mimika, gestais parodo, jei kažkas vyksta ne taip, kaip vaikui buvo įprasta. Pakartoja nepasisekusį veiksmą, jį keičia, kad pasiektų laukiamą rezultatą. Ieško suaugusiojo ar vyresnio vaiko pagalbos. Emocine reakcija, mimika, kūno judesiais parodo, kad jam pavyko (nepavyko). 2-asis žingsnis. Susidūręs su nauja, neįprasta situacija padedamas suaugusiojo sutelkia dėmesį į problemą. Pritaiko jau žinomus veikimo būdus. Nebijo bandyti, pasirenka iš kelių suaugusiojo pasiūlytų sprendimo būdų. Stebi, kaip panašioje situacijoje elgiasi suaugusieji ar kiti vaikai ir išbando jų taikomus būdus. Stebi savo taikomų veiksmų pasekmes ir pasirenka tinkamus veiksmus problemai išspręsti. 3-iasis žingsnis. Susidūręs su kliūtimi, žodžiais, mimika ir kūno kalba parodo suaugusiajam, su kokia problema susidūrė. Bando savarankiškai spręsti kasdienes problemas. Nepavykus stebi, kaip tai daro kiti ir išbando jų taikomus problemų sprendimo būdus arba kreipiasi pagalbos į suaugusįjį. Atsižvelgia į ankstesnę patirtį ir taiso, tobulina sprendimą.	Išreiškia savo emocijas – nusivylimą, džiaugsmą, nustebimą – mimika, žodžiais ar kūno kalba ir geba atkartoti panašias emocijas, matytas pas suaugusiuosius ar bendraamžius. Geba įvardinti savo patirtį („nepavyko“, „bandysiu kitaip“) ir priima padrąsinimą iš aplinkos. Susidūrę su naujomis ar neįprastomis situacijomis – naujais žaislais, netikėtomis kliūtimis ar nepažįstamomis užduotimis – sugeba atpažinti problemas ir kryptingai ieško sprendimo. Jie panaudoja anksčiau įgytą patirtį – prisimena, ką darė panašiose situacijose, ir pritaiko žinomus veiksmus. Susidūrę su kliūtimis, pasirenka vieną iš galimų sprendimo variantų, įvertina, kas galėtų veikti – pavyzdžiui, kaip atidaryti dėžutę: pakelti dangtelį ar jį pasukti. Taip pat stebi kitus – kaip problemas sprendžia suaugusieji ar draugai – ir savarankiškai pritaiko tuos būdus savo veikloje. Geba aiškiai išreikšti, kokias problemas patiria, pasitelkdami žodžius, gestus ar parodymus. Savarankiškai ieško sprendimų, remdamiesi ankstesne patirtimi, stebėjimu ir, jei reikia, suaugusiųjų pagalba.

<table>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Pasako, kad susidūrė su sudėtinga veikla, kliūtimi, problema. Bando apibūdinti problemą.
Nori problemą įveikti, išbando paties taikytus, stebėtus ar naujai sugalvotus veikimo būdus, pradeda atsitiktinį eksperimentavimą, bandymus. Orientuodamasis į įsivaizduojamą problemos sprendimo rezultatą, renkasi veikimo būdus ir priemones. Dalinasi mintimis apie problemos sprendimą. Stebi savo veiksmų pasekmes, supranta, kada pavyko įveikti sunkumus. Nepasisekus veiklos nemeta, o pradeda veikti iš naujo arba ją keičia.
5-asis žingsnis. Dažnai atpažįsta kasdienes ir mažiau įprastas problemas. Retsykiais pats ieško iššūkių, aktyviai bando įveikti pasitaikančius sunkumus. Pasitikrina, kaip suprato problemą apie ją kalbėdamas ir užduodamas klausimus. Ieško priimtinų bendrų sprendimų kartu su kitais, siūlo sprendimo būdus kitiems, sugeba atpažinti išorinius trikdžius ir atsiriboti nuo jų veikdamas, išbando sprendimo būdų alternatyvas. Spręsdamas problemą samprotauja, kas pavyko (nepavyko), ką galima daryti toliau ar kitaip.
6-asis žingsnis. Atpažįsta ir natūraliai priima sudėtingą veiklą, kliūtis, sunkumus ar problemas, yra nusiteikęs jas savarankiškai ar drauge su kitais įveikti. Susidūręs su nauja problema, taiko turimas žinias ir patirtį, pradeda problemą vertinti iš skirtingų perspektyvų. Pasirenka tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų, tariasi su kitais, siūlo ir priima pagalbą. Stebi, aptaria ir atsižvelgia į priimtų sprendimų pasekmes.</td><td>Geba sąmoningai įvardyti problemas, ieško sprendimo būdų, eksperimentuoja ir mokosi iš savo veiksmų pasekmių.
Kasdienėse situacijose pasako, kad susidūrė su sunkumu („Mes nežinome, kaip tai padaryti“, „Mums nesigauna“), o suaugusieji padeda tiksliau apibūdinti problemą („Kas tiksliai nepavyksta?“). Geba atkreipti dėmesį į tai, kokie veiksmai padėjo pasiekti rezultatą, kada pavyko įveikti sunkumus ir kodėl. Nesustoja, jei nepavyksta iš pirmo karto – bando iš naujo arba keičia strategiją („Galime pabandyti kitaip“, „Ką dar galėtume daryti?“).
Reaguoja į iškilusias kliūtis, bet ir patys pastebi kasdienes ar mažiau įprastas problemas. Priima iššūkius, savarankiškai sprendžia užduotis, kurios reikalauja pastangų. Kalbasi apie problemą, apibūdina ją žodžiais ir užduoda klausimus. Suaugusieji padeda giliau suprasti situacijas, skatina savarankišką mąstymą. Vaikai aptaria, kas pavyko, kas ne, ir ką kitą kartą būtų galima daryti kitaip. Geba prisiminti ankstesnes patirtis ir taikyti turimas žinias, kai susiduria su nauja situacija. Supranta, kad problema gali turėti kelis sprendimo būdus, analizuoja ją. Svarsto kelis galimus problemos sprendimus, pasirenka tinkamiausią, aptaria jį su kitais, ieško kompromisų. Geba bendradarbiauti su kitais vaikais ar suaugusiaisiais, moka tiek priimti, tiek pasiūlyti pagalbą.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kultūrinių.
Pedagogo vaidmuo: stebi, padeda, modeliuoja, bendrauja, skatina klausimų formulavimą.
Ugdymo organizavimo metodai, būdai: praktinė užduotis, meninė veikla, žaidimai smulkiajai motorikai, tyrinėjimas, eksperimentas, bandymas, ugdymasis naudojant informacines technologijas, didaktinis, siužetinis, statybinis ar kt. žaidimas, išvyka, problemų sprendimo užduotys, grupinis darbas, diskusijos ir situacijų analizė, sensoriniai žaidimai, kūrybiniai projektai, užduotys, skatinančios loginį mąstymą, veiklų sekų planavimas, hipotezių kėlimas ir tikrinimas, kritinio mąstymo lavinimo užduotys.</td></tr>
<tr><td colspan="2">16.2.4. Mokėjimas mokytis</td></tr>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.</td></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
</table>

Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Parodo susidomėjimą aplinka, nukreipdamas žvilgsnį, suklusdamas, lytėdamas. Veikia reaguodamas į aplinkinių reakcijas. Kartoja spontaniškai pasiektą rezultatą. Emocijomis reaguoja į atliekamus veiksmus, veiklas. 2-asis žingsnis. Ieško naujų įspūdžių, aktyviai domisi aplinkos objektais. Stebi, klauso, liečia, juda, mėgdžioja, vokalizuoja, siekdamas įgyvendinti norą ar ketinimą (pvz., pasiekti daiktą, sudėlioti formų rūšiuoklį). Siekia išgauti norimą rezultatą. Džiaugiasi veiklos, į kurią yra įsitraukęs, procesu. 3-iasis žingsnis. Trumpam įsitraukia į sudominusią ar savo sumanytą veiklą. Pasirenka mėgstamą žaislą, meno kūrinį, stengiasi atlikti patinkančią pasirinktą veiklą. Atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, kaip kažkas veikia, vyksta. Džiaugiasi tuo, ką atliko ir ko išmoko veikdamas.	Sutelkia dėmesį į žaislus, daiktus, žmones, reaguoja kūno judesiais, mimika, garsais, šypsena. Stebi ir kartoja garsus, judesius. Žaislus deda į burną, ima, meta, perima iš rankos į ranką, barškina, daužo. Juda spontaniškai ir turėdami tikslą ką nors pasiekti, pajudinti, pabandyti. Kelis kartus iš eilės žiūri, klausosi to paties, pvz., skaitomos pasakos, dainos ar filmuko. Pastebėjęs suaugusiuosius, vyresnius ar bendraamžius vaikus ką nors darant, patys bando daryti taip pat. Daug kartų kartoja veiksmą. Veikia spontaniškai ir tikėdamiesi tam tikro rezultato. Klausia, kaip ir kodėl kas nors vyksta, kaip veikia, atidžiai stebi, bando, pvz., pastato bokštą iš kaladėlių, jį sugriauna ir žiūri, kas įvyksta. Sugalvoja ir žaidžia siužetus su žaislais, kviečia aplinkinius pažaisti kartu, mėgdžioja suaugusiojo kalbą, veiksmus, žaidimą kartoja keletą kartų, sugalvoja naujų veikėjų, veiksmų. Noriai imasi įvairių suaugusiųjų darbų, padeda tvarkyti, valyti, padengti stalą.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Paklaustas pasako, parodo, ką nori veikti, išmokti. Susidomėjęs stebi, įsitraukia į bendras veiklas su kitais vaikais, dalinasi tuo, kas sudomino. Imasi iniciatyvos ir atkakliai siekia savo tikslo. Pradeda numatyti ir atsirinkti priemones bei medžiagas, reikalingas veiklai įgyvendinti. Komentuoja atliekamą veiklą, pasako, ką jau atliko, ką darys toliau. Pasako, parodo, ką veikė ir ką padarė. 5-asis žingsnis. Kai domina tema, ieško galimybių sužinoti daugiau ir patenkinti savo smalsumą. Numato kelis žingsnius tikslui pasiekti ir juos įgyvendina. Išlieka pozityviai nusiteikęs siekti numatyto tikslo nepaisant iškylančių sunkumų, lanksčiai prisitaiko prie situacijos arba keičia sprendimus. Aptaria atliktą veiklą čia ir dabar ar po tam tikro laiko. Pasako, parodo, kaip veikė, mokėsi, kaip įveikė iššūkius, planuoja, ką darys toliau. 6-asis žingsnis. Įsitraukia į naują, iššūkio reikalaujančią veiklą, drąsiai kalba apie tai, ką jau moka, ką norėtų sužinoti, ko išmokti. Numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti. Priimdamas sprendimus ieško informacijos ir ją tikslingai atsirenka. Stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydamas įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol	Pasako ko nori išmokti, mokytis. Stengiasi žaisti sudėtingesnius siužeto žaidimus. Dėlioja dėliones, stato namus, bokštus, konstruoja, išardo, sugriauna ir stebi, kas atsitinka. Įsitraukia į mokymąsi žaisdami, konstruodami, piešdami, lipdydami, pilstydami, grupuodami daiktus. Kalba apie savo žaidimus, kitą veiklą. Drąsiai aiškinasi, ko nežino, iškelia klausimus, problemas, galvoja, kaip rasti atsakymą. Klausinėja suaugusiųjų, kas, kaip, kodėl vyksta, patys savarankiškai bando ieškoti atsakymų. Taip pat stebi savo veiklos procesą, jį koreguoja, išbandydami įvairius veikimo būdus ir kylančias idėjas, kol pasiekia tikslą.

pasiekia tikslą. Noriai dalinasi patirtimi apie veiklos procesą ir rezultatą, pasako, ko ir kaip mokėsi, kas pavyko (nepavyko), ką dar norėtų išbandyti, ko išmokti.	
Ugdymo(si) kontekstas: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kultūrinių. Pedagogo vaidmuo: stebi, kuria kontekstus, bendrauja, drąsina, žaidžia, tyrinėja, klauso, reflektuoja. Ugdymo organizavimo būdai, metodai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, žaidimai, ugdomoji veikla, tyrinėjimas, eksperimentas, bandymas.	

16.3. Auginama vaiko galia – Jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei.

Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais; aplinkos pažinimas.

16.3.1. Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais ir bendraamžiais.	
Esminis gebėjimas. 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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Atpažįsta ir džiaugiasi pamatęs juo besirūpinantį suaugusįjį, mėgsta apkabinimus, įsitraukia į bendravimą, kasdienę rutiną ir žaidimus. Domisi kitais vaikais, mėgdžioja jų veido išraišką, veiksmus. Žvilgsniu, mimika, balsu, gestais inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju ar vaiku, parodo, kuo domisi. Seka suaugusiojo žvilgsnį, veido mimiką, gestus, žodžius, aptikdamas jo rodomus aplinkos objektus bei reiškinius, dalindamasis emocijomis ir nuostaba. 2-asis žingsnis. Akivaizdžiai parodo prieraišumą juo besirūpinančiam suaugusiajam. Skiria nepažįstamus žmones nuo juo besirūpinančio suaugusiojo. Stengiasi patraukti kitų vaikų dėmesį šypsena, balsu, judesiais, geranoriškais veiksmais. Stebi ir mėgdžioja suaugusiojo veido išraišką, žodžius, veiksmus; kartoja savo veiksmus, kurie sulaukia suaugusiojo palaikymo; vykdo jam suprantamus suaugusiojo prašymus, prireikus kreipiasi į jį pagalbos; pats inicijuoja bendravimą su suaugusiuoju. Mėgsta žaisti greta kito vaiko, stebi, kaip šis mėgdžioja jo kalbėjimą, judesius, veiksmus ir pats jį mėgdžioja.	Mokosi būti ir veikti šalia kitų ir kartu su kitais įsitraukdami į bendrus žaidimus ir veiklas grupelėje. Bendrose veiklose ugdosi pažinti jautrumą kito poreikiams. Stengiasi suprasti, ką jaučia, ko nori kitas, bando atliepti kito jausmus ar norus. Tyrinėja aš – ne aš ribas. Kasdienėje rutinoje ir veiklose atsirinkdami savo drabužėlius ar žaislus, aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą (ką turiu aš – ką turi tu).

3-iasis žingsnis. Drąsiai išbando ką nors nauja, ramiai stebi nepažįstamus žmones, kai šalia yra juo besirūpinantis suaugusysis. Ieško bendraamžių draugijos. Siekia veikti savarankiškai, tikisi savo iniciatyvų palaikymo, pagyrimo. Mėgdžioja, tačiau žaidime savaip pertvarko suaugusiųjų veiksmus, žodžius, intonacijas. Trumpam įsitraukia į bendrą žaidimą, pakaitomis su kitu vaiku žaidžia tuo pačiu žaislu. Pradeda suprasti, kuris daiktas yra jo, kuris – kito, o kuriuo naudojamasi bendrai.	
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Lengvai atsiskiria nuo tėvų ar globėjų, rodo pasitikėjimą mokytojais ir jų padėjėjais: klausia, tariasi, guodžiasi. Kalbasi, įsitraukia į veiklą su nepažįstamais žmonėmis, kai šalia yra mokytojas. Turi vieną ar kelis, kurį laiką nesikeičiančius žaidimų ir bendrų veiklų partnerius. Įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytas bendras veiklas ir jas plėtoja, pats inicijuoja pokalbius ir bendras veiklas su suaugusiuoju. Geba žaisti, atlikti bendrą veiklą poroje, kelių vaikų grupelėje, siūlo ir priima idėjas, derina norus ir veiksmus, sprendžia nesutarimus. Padedant mokytojui palaukia savo eilės, dalinasi žaislais, priima kompromisinį pasiūlymą. Veikdamas kartu su kitais pastebi vieną kitą akivaizdų savo ir kito (vaiko, suaugusiojo) išvaizdos, pomėgių, kalbos panašumą ar skirtumą ir skirtingais būdais tai parodo. Prisideda prie grupės taisyklių kūrimo. 5-asis žingsnis. Drąsiai bendrauja su mažiau pažįstamais ar nepažįstamais žmonėmis grupėje, salėje ar kieme. Turi draugą arba kelis nuolatinius žaidimų partnerius, sėkmingai įsitraukia į didesnės vaikų grupės veiklą. Tikrina suaugusiojo išsakytas leistino elgesio ribas – atsiklausia, derasi, tariasi. Geranoriškai veikia kartu su kitais vaikais, drauge siekia to paties tikslo, priima bendrus sprendimus; skolina, keičiasi, dalinasi priemonėmis ir žaislais, ruošia ir kitiems dovanoja gimtadienio dovanas. Noriai ką nors veikia su vaikais iš kitos socialinės, kalbinės, kultūrinės aplinkos. Pats ar kartu su kitais randa nesutarimo, konflikto sprendimo būdus arba prašo suaugusiojo pagalbos. Veikdamas kartu su kitais pastebi ir pasako keletą savo ir kitų vaikų ar suaugusiųjų asmeninių savybių, interesų, gebėjimų panašumų bei skirtumų. Stengiasi atlikti mažus įsipareigojimus grupei, dėl kurių susitariama. Stengiasi elgtis,	Inicijuoja bendrus žaidimus ar veiklas, siūlo ir derina veiklos idėjas, veiksmus, siužetą, susikuria veiklos ir elgesio taisykles, padeda, paremia vienas kitą, tariasi. Įsitraukia į inicijuotas veiklas, bendras diskusijas, siūlo idėjas, kaip pertvarkyti grupės ar lauko aplinką. Grupelėje atlikdami bendrą tikslą turinčią veiklą, lyderiauja paeiliui, apsvarsto kiekvieno pasiūlytas idėjas, ieško kompromisų. Priminus elgesio taisykles, komentuoja priimtinus ir nepriimtinus veiksmus. Palaukia savo eilės, paprašo žaislo, tariasi žaisti juo kartu. Domisi ir kalba apie bendruomenę, žmones, jų veiklą, panašumus ir skirtumus. Žaidžia su vaikais iš kitos kultūrinės ar socialinės aplinkos, natūraliai priima vaikų skirtumus. Dėmesingai klausosi, ką sako kitakalbis vaikas. Kreipiasi į mokytoją ieškodamas išeičių konfliktinėje situacijoje. Domisi skirtumais tarp vaikų ir juos toleruoja. Aiškinasi, kas yra gerai, o kas blogai. Pasako, koks elgesys yra tinkamas, o koks – ne. Kartu su mokytoju kuria taisykles, susitarimus, pasiryžtant jų laikytis. Paaiškina savo veiksmų pasekmes sau ir kitiems. Komunikuodami su grupės mokytoju, sekdami jo elgesio modeliu, mokosi suprasti, gerbti, toleruoti ir priimti kita kalba kalbantį, kitaip besielgiantį, mažiau gebantį vaiką. Tyrinėja būdus, kurie padeda suprasti vieniems kitus, įtraukti juos į bendrus žaidimus ir veiklas. Žaisdami, atlikdami grupines veiklas, mokosi išklausyti ir suprasti skirtingas nuomones, požiūrius, juos priimti ir derinti. Paremiami grupės mokytojo, vaikai mokosi įžvelgti kilusio nesutarimo esmę, išgirsti kiekvieno nesutarimo dalyvio nuomonę ir ieškoti išeičių, kurios būtų priimtinos kiekvienam. Padedant mokytojui, vaikai mokosi atpažinti patyčias ir būdus, kaip jų išvengti.

vadovaudamasis įgytu supratimu apie savo ir kitų teises bei pareigas grupėje. 6-asis žingsnis. Stengiasi geranoriškai, pagarbiai, mandagiai bendrauti su pažįstamais ir nepažįstamais suaugusiaisiais bei vaikais. Palaiko ilgalaikę draugystę mažiausiai su vienu vaiku. Supranta, koks elgesys yra priimtinas ar nepriimtinas kitiems ir kodėl. Rodo iniciatyvą susikalbėti ir bendradarbiauti su kitais. Kasdienėse situacijose bando tinkamu būdu išsakyti priešingą nei suaugusiojo ar kito vaiko nuomonę, aiškinasi, tariasi. Pradeda tarpininkauti kitiems vaikams, jiems sprendžiant tarpusavio nesutarimus. Domisi socialiniais ir kultūriniais skirtumais tarp vaikų, jų šeimų ir natūraliai juos priima. Parodo supratimą ir pagarbą kitokiai išvaizdai, kitokiam požiūriui, kitai kultūrai.	
Ugdymo(si) kontekstas: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kultūrinių. Pedagogo vaidmuo: klauso, padeda, moko, drąsina, reflektuoja, kuria individualias ir grupines veiklas. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, išvykos, edukaciniai, sportiniai, kultūriniai bei tautiniai renginiai, judrieji, grupinė veikla, projektinė veikla, kiti metodai.	
16.3.2. Aplinkos pažinimas	
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.	
Tematika. 1. Gamtos reiškiniai. 2. Augalija. 3. Gyvūnija. 4. Ekologija. 5. Aplinka. 6. Šventės, papročiai ir tradicijos. 7. Mano vieta pasaulyje. 8. Visata (galaktika).	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Veido išraiška, mimika, gestais, garsais reaguoja į artimiausioje aplinkoje esančius žmones ir daiktus. Atkreipia dėmesį į artimiausioje aplinkoje esančius gyvosios gamtos objektus. Emocijomis reaguoja į gamtos objektus ir žmogaus sukurtus daiktus bei reiškinius (garsus, vaizdus, skonius). 2-asis žingsnis. Stebi ir atpažįsta artimiausią savo aplinką, orientuojasi namų ir grupės aplinkoje. Pažįsta ir pavadina kai kuriuos žmones, jų veiksmus, aplinkoje esančius daiktus, jų atvaizdus. Žino kai kurių buitinių (šukos, šaukštas) ir kultūrinių (būgnai, knyga) daiktų paskirtį ir jais	Įvairius daiktus tyrinėja juos griebdami, liesdami, mesdami, kišdami į burną, kramtydami, domisi judančiais, garsus skleidžiančiais, ryškių spalvų daiktais. bando pasiekti, paimti, paliesti, paragauti, pauostyti, pajudinti, sudėti vienas prie (ant) kito žaislus ar kitus daiktus. Pamėgdžiodami suaugusiuosius bando šukuotis, valgyti su įrankiais, valytis dantis, šluostyti stalą, pašerti naminį gyvūną, palaistyti augalą ir pan. Taisyklingai pavadina kai kuriuos gyvūnus, žmones, daiktus, jų atvaizdus. Tyrinėdami sužino kaip dviejų ir trijų dimensijų daiktai tinka vienas prie kito, pvz., dėlionės, kaladėlės.

naudojasi. Pažįsta ir pavadina („savo kalba“, garsažodžiu ar tiksliu pavadinimu) kai kuriuos gyvūnus, augalus, jų atvaizdus ir gamtos reiškinius (lietus, vėjas). Parodo patinkantį augalą, gyvūną, kultūrinės aplinkos daiktą. 3-iasis žingsnis. Atpažįsta ir reaguoja į netolimoje praeityje vykusius šeimos ar grupės įvykius, užfiksuotus nuotraukose, įrašuose ir kt. Natūraliai įsitraukdamas į kasdienius, rutininius įvykius ir veiklas, parodo, kad žino paros dalių seką ir jaučia veiklų trukmę (vyko ilgai ar trumpai). Pažįsta daugiau artimiausioje aplinkoje esančių augalų, gyvūnų, pradeda vartoti tikslius jų pavadinimus. Dalyvauja prižiūrint augalus. Atpažįsta rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius (vaivorykštė, perkūnija). Turėdamas galimybę, renkasi būti patinkančioje gamtinėje, socialinėje, kultūrinėje aplinkoje, džiaugiasi ten esančiais objektais.	Atkreipia dėmesį į nematytus daiktus, klausinėja, kaip vadinasi, kas tai yra, ar galima pasiimti ir pan. Kalbėdamiesi, ką veikė per dieną, dėliodami paveikslėlius, pavadina paros dalis (rytas, diena, vakaras, naktis), pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj. Stebi, renka, tyrinėja, grupuoja, atpažįsta ir pavadina augalų dalis (lapai, žiedai, vaisiai, sėklos ir pan.), pajunta tekstūrų skirtumus, vaisiuose suranda sėklas. Kasdienėse veiklose moka išreikšti ir įvardyti savo emocijas, poreikius.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Parodo, kad supranta, kurie kultūriniai vaizdai, garsai, judesiai, skoniai, kvapai ar pasakojimai yra iš kitos nei jo paties kultūra. Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus ir vietas, pastebi jų pakeitimus. Pasako miesto (kaimo), kuriame gyvena, pavadinimą. Įsitraukia į veiklas, puoselėjančias šeimos ir liaudies tradicijas. Įvardija paros dalis, sieja jas su savo gyvenimo ritmu. Atpažįsta ir pavadina kelis dažniausiai stebėtus gyvūnus, augalus, grybus, negyvosios gamtos objektus (upė, akmuo), reiškinius (pūga, saulėlydis), nusako akivaizdžius jų požymius. Pasako metų laikų pavadinimus, samprotauja, kas būdinga metų laikams. Stengiasi saugoti socialinės, kultūrinės ir gamtinės aplinkos objektus. Bando rūšiuoti atliekas, tausoti medžiagas, išteklius (išjungia šviesą). Gamtos, kultūros grožį ir įvairovę stengiasi išreikšti savo kūryboje. 5-asis žingsnis. Vaizduoja, pasakoja apie savo šeimą, jos buitį, tradicijas, domisi, kuo tos tradicijos skiriasi nuo kai kurių kitų kultūrų. Pristato savo gimtąjį miestą ar gyvenvietę, kelis žinomus objektus ir vietas, gatvę, kurioje gyvena, kurioje yra jo ugdymo įstaiga. Iš savo grupės gali savarankiškai nueiti į kitas ugdymo įstaigos erdves (salę, dailės studiją). Pradeda suvokti praeitį, dabartį, ateitį: pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj; sudėlioja dienos ar ilgesnio laikotarpio įvykius chronologine seka. Atpažįsta ir pavadina ne tik stebėtus vietinius, bet ir	Pažįsta gyvenamosios vietovės objektus (namai, automobiliai, keliai, parduotuvės ir pan.). Atkreipia dėmesį į pakeitimus savo aplinkoje. Išreiškia pagarbą pagrindiniams savo šalies simboliams (vėliava, herbas, himnas), tyrinėja šalies žemėlapį, domisi vėliavos spalvų reikšmėmis, gintaru, Gedimino pilimi ir kitais simboliais bei kultūros objektais, iš įvairių medžiagų konstruoja savo regiono ar šalies mėgstamiausių vietų modelius. Klausosi mokytojo skaitomų tekstų, varto knygas apie gamtą, žiūri vaizdo įrašus ir išsiaiškina, kad žiemą vieni gyvūnai įminga, kiti išlieka aktyvūs. Supranta, kad mūsų krašto augalai ir gyvūnai išgyvena tik todėl, kad geba prisitaikyti prie aplinkos sąlygų. Dalinasi savo patyrimu ir išgyvenimais apie naminių gyvūnų, taip pat turimų namuose augintinių auginimą. Stebi gyvūnus savo aplinkoje, stebi kieme sutiktus gyvūnus (sraiges, vabzdžius, vorus, varles, paukščius); svarsto ir aiškina, kaip gyvūnai prisitaikę prie aplinkos (išvaizda, elgesys), kokie žmogaus ir gyvūnų santykiai (teikia džiaugsmą, ramina, skatina norą rūpintis, teikia naudą), per rūpinimąsi gyvūnais ugdosi pagarbą gyvajai gamtai. Skiria daržoves, vaisius, uogas, nusako, kaip naudoti maistui. Aiškinasi, kuo jie naudingi. Dalyvauja pokalbiuose apie orą, stebi metų laikų kaitos požymius, klausinėja apie mums neįprastus gamtos reiškinius, katastrofas, kurios vyksta pasaulyje. Domisi šeimos ir darželio tradicijomis, ruošiasi joms ir apie jas kalba.

kai kuriuos tolimųjų kraštų augalus ir gyvūnus, samprotauja apie jų gyvenimo būdą ir buveines. Paaiškina, kaip daržoves, vaisius ir kitas gamtos gėrybes vartoti maistui. Stebėdamas ar prižiūrėdamas augalus ar gyvūnus, komentuoja jų pokyčius. Fiksuodamas gamtinių objektų stebinius, įžvelgia kai kuriuos akivaizdžius objektams būdingus požymius. Pažįsta keletą dangaus kūnų, gamtos reiškinių, kurių negali ar kuriuos pavojinga stebėti iš arti (ugnikalnių išsiveržimas, viesulas, žvaigždės). Eilės tvarka išvardija metų laikus, pasako, kaip skirtingais metų laikais gyvena kai kurie gyvūnai, augalai. Rodo pagarbą gyvajai ir negyvajai aplinkai, kultūros reiškiniams ir objektams, supranta, kad jo elgesys gali paveikti gamtinę ir kultūrinę aplinką, stengiasi prisiimti atsakomybę už jų išsaugojimą. Savo kūryboje vaizduoja asmeninį emocinį santykį su gamtos ir kultūros objektais. 6-asis žingsnis. Pasako savo šalies ir sostinės pavadinimą. Papasakoja apie tradicines šventes, jas palygina su kai kuriomis kitų tautų šventėmis. Skiria ir pavadina suaugusių šeimos narių ir kitas dominančias profesijas, pasakoja, ką dirba aptariamų profesijų atstovai, kokia jų sukuriamų daiktų ir paslaugų vertė, kaip vyksta jų mainai. Samprotauja apie tai, kaip žmonės gyveno, ką dirbo seniau, kokie daiktai buvo naudojami, kaip jie pasikeitė, kaip atrodo dabar. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, žodžius praeičiai, dabarčiai, ateičiai apibūdinti. Pamato gyvūnų ir augalų panašumus ir skirtumus, pagal kuriuos juos grupuoja. Dalinasi savo žiniomis apie tai, kur gyvena ir kuo minta gyvūnai, kur kokie augalai, grybai auga, kokių sąlygų jiems reikia. Pradeda suprasti Žemės, Saulės, Mėnulio ir kitų dangaus kūnų ryšius. Įžvelgia, kaip keičiasi kai kurių gyvūnų ir augalų gyvenimas skirtingais metų laikais. Jaučiasi atsakingas už socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką bei jos ateitį: apmąsto ir siūlo būdus, kaip ja rūpintis, prižiūrėti, puošti. Paaiškina, kodėl išteklius reikia tausoti. Tyrinėdamas savo šalies ir nutolusių vietovių gyvenamąsias sąlygas, samprotauja apie žmogaus ir gamtos ryšį. Pradeda jausti prieraišumą artimiausiai socialinei, kultūrinei ir gamtinei aplinkai, išreikšdamas jį veikloje ir kūryboje.	Klausinėja apie dangaus kūnus, ieško informacijos apie juos knygose, internete. Klausosi mokytojo skaitomų tekstų, varto knygas apie gamtą, žiūri vaizdo įrašus ir išsiaiškina, kad žiemą vieni gyvūnai įminga, kiti išlieka aktyvūs, nes dar gali susirasti maisto, dauguma paukščių žiemoti išskrenda į šiltesnius kraštus. Kuria įvairius darbelius iš antrinių žaliavų. Tyrinėja žemėlapius, gaublį. Moka parodyti žemėlapyje Lietuvą, Vilnių, Klaipėdą, pažįsta Lietuvos vėliavą, herbą. Noriai išbando senovinius daiktus (pvz., lygina kočėlu, muša sviestą ir kt.). Žaidžia įvairius stalo žaidimus. Tyrinėja, aiškinasi, kas ir kaip vyksta gamtoje, pastebi gyvosios ir negyvosios gamtos vienovę. Aptaria ir supranta, kad žmogaus išmestos atliekos gali būti pavojingos gyvajai gamtai, mokosi taupiai naudoti vandenį, popierių, priemones, nešvaisto jų be reikalo, suprasdami, kad taip prisideda prie Žemės išteklių tausojimo, tvarumo.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, kūrybinių dialogų, kalbų įvairovės, realių ir virtualių aplinkų, kultūrinių dialogų.	

Pedagogo vaidmuo: stebi, kuria stimuliuojančią aplinką, kontekstus, skatina aktyvumą, padeda plėtoti kalbą, bendrauja, klausinėja, naudoja žaidybines veiklas. Ugdymo metodai, būdai: pažintinė išvyka, ekskursija, akcija, paroda, kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas, imitaciniai bei vaizduotės žaidimai, pokalbis, diskusija, projektinė veikla, susitikimas, liaudies menininko ar savo profesijos specialisto darbo proceso stebėjimas, edukacinė veikla muziejuje, ugdymas(is) naudojant informacines technologijas ir kiti metodai.

16.4. Auginama vaiko galia – Besirūpinantis savimi ir kitais.

Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: kasdieninio gyvenimo įgūdžiai, fizinis aktyvumas, savireguliacija ir savikontrolė.

16.4.1. Kasdienio gyvenimo įgūdžiai	
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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Ragauja įvairaus skonio ir konsistencijos maistą. Siekia savarankiškai valgyti, gerti iš puodelio. Balsu, kūno kalba parodo, kad jam šlapia, nepatogu. 2-asis žingsnis. Valgo įvairų maistą, skirtingais būdais paruoštas daržoves (virtas, žalias), vaisius; maistą ima pirštais ir šaukštu, geria savarankiškai. Kūno ženklais parodo ar pasako, kad nori į tualetą. Suaugusiojo padedamas plaunasi, šluostosi rankas, išpučia nosį; bando pats nusirengti striukę, nusimauti kelnes. 3-iasis žingsnis. Suaugusiojo padedamas ruošia maistą: tepa, laužo, mirko. Pradeda tinkamai naudotis stalo įrankiais. Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu, prausiasi ir šluostosi veidą, apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Padeda į vietą vieną, kitą daiktą. Pradeda laikytis susitarimų ir saugiai elgtis lauko aikštelėse.	Ugdosi dienos ritmo (aktyvumo ir poilsio derinimo) pajautą. Mokosi suprasti paveikslėliais sudėliotą savo grupės dienotvarkę, stebėti ir pasitikrinti, kas šią dieną jau įvyko, kas dar įvyks. Susipažįsta su sveikatai palankiu maistu. Žaidžia režisūrinius maisto gaminimo žaidimus. Mokosi laikytis tvarkos, rūšiuoja daiktus, tvarko žaislus, padedami suaugusiųjų, arba savarankiškai pažaidę padeda žaislus į vietą. Susipažįsta su higienos reikmenimis, ugdosi kūno priežiūros įgūdžius. Prašomas ir padedamas išpučia nosį į nosinę, neša žaislus į jiems skirtą vietą. Drauge su suaugusiuoju mokosi saugiai žaisti, atsargiai elgtis su buities daiktais ir lauke.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Įvardija kelis maisto produktus, kuriuos valgyti sveika, ir kelis, kuriuos vartoti reikėtų saikingai. Plauna vaisius, daržoves ir pasako, kodėl; pjausto, gamina užkandžius, salotas. Suaugusiojo padedamas serviruoja stalą, stengiasi laikytis elgesio prie stalo taisyklių. Dažniausiai savarankiškai naudojasi tualetu. Savarankiškai ar priminus plauna rankas, prausiasi veidą, čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Šiek tiek padedamas savarankiškai apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna	Supranta, kodėl svarbu plauti rankas prieš valgį, pažaidus, susitepus, pasinaudojus tualetu, ir pratinasi tai daryti. Aiškinasi apie sveiko maisto naudą, sužino, ką valgyti yra naudingiau sveikatai; tyrinėja sveiko maisto piramidę; dėlioja savo dienos meniu; dėlioja mąstymo žemėlapius (sveika – nesveika), patys vieni kitiems argumentuotai aiškina, kuris maistas palankus sveikatai, o kuris – ne. Žaisdami imituoja maisto gaminimo procesus; mokosi elgesio taisyklių

batus. Sutvarko žaislus, su kuriais žaidė. Pažįsta šviesoforo spalvas, žino, ką jos reiškia; pasako, kad kelią (gatvę) pereiti reikia kartu su suaugusiuoju. Stebint suaugusiajam, saugiai naudojasi veiklai skirtais aštriais daiktais (žirklėmis, pieštukais, mentelėmis). Žino, į ką kreiptis pagalbos ištikus nelaimei. 5-asis žingsnis. Aiškinasi, kodėl svarbu valgyti įvairų, sveikatai naudingą maistą, iš kur ir kaip jis atsiranda ant mūsų stalo. Savarankiškai serviruoja stalą, valgo tvarkingai, dažniausiai tinkamai naudojasi stalo įrankiais, susitvarko pavalgęs. Dažniausiai savarankiškai plaunasi rankas, prausiasi veidą; čiaudėdamas ar kosėdamas prisidengia burną ir nosį. Savarankiškai ar suaugusiojo padedamas apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus, susišukuoja. Susitvarko žaislus ir veiklos vietą. Saugaus eismo žaidimų metu ar išvykose siekia laikytis eismo ženklų ir taisyklių. Pakomentuoja kelias saugaus elgesio gatvėje ir gamtoje taisykles. Supranta, kodėl nesaugu eiti, važiuoti su nepažįstamu žmogumi ar ką nors iš jo paimti. Atpažįsta tinkamus ir netinkamus prisilietimus, suabejojęs apie tai pasako suaugusiajam, kuriuo pasitiki. Žaisdamas, ką nors veikdamas stengiasi saugoti save ir kitus. Paaiškina, į ką kreiptis iškilus pavojui namuose, pasimetus parduotuvėje, pasiklydus. 6-asis žingsnis. Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, esant galimybei pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams. Valgo savarankiškai, tvarkingai. Taisyklingai plaunasi rankas. Atsižvelgdamas į tai, ar jam šilta, ar šalta, nusirengia ar apsirengia drabužius. Rūpinasi savo asmeniniais ir bendrais daiktais grupėje: padeda į vietą, saugo, sutvarko. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių grupėje, kieme, išvykose. Paaiškina saugaus elgesio su nepažįstamais žmonėmis, buitiniais prietaisais, aštriais daiktais ir sveikatai pavojingomis medžiagomis taisykles, įvardija aplinkoje esančias nesaugias vietas. Paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į jo privatumą pažeidžiantį elgesį. Paaiškina, kokių profesijų žmonės gali padėti ištikus nelaimei. Žino pagalbos telefono numerį.	prie stalo; mokosi padengti stalą, siekdami estetinio įspūdžio. Režisūrinių ir vaidmenų žaidimų metu vaikai maitina lėles, serviruoja ir puošia stalą. Klausosi skaitomų tekstų ir pasakojimų apie tai, kodėl svarbu branginti ir tausoti maistą, jo nešvaistyti, tyrinėja, kiek daug darbo reikia, kad maisto produktai atsirastų ant mūsų stalo; mokytojo padedami, mokosi atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jų aktyviai judančiam kūnui reikia poilsio, kada jų nejudrioje būsenoje esančiam kūnui reikia judėjimo (sunku ramiai išsėdėti, sutelkti dėmesį). Vartydami knygeles, klausydami jiems skaitomų pasakojimų, pasakų, žiūrėdami filmukus, sužino apie daiktus, kurie yra pavojingi jų sveikatai ir saugumui, kas atsitinka, kai vaikai su jais žaidžia. Jie aiškinasi, kokie pavojai slypi virtuvėje. Kasdienių veiklų metu mokosi saugiai elgtis žaisdami kieme, lauke, laikytis susitartų saugaus elgesio taisyklių. mokosi atsakingai elgtis aplinkoje, kurioje yra gyvūnų. Skaitant istorijas, pasakojant, kartu žiūrinėjant paveikslėlius, korteles, kalbantis, mokosi suprasti, su kuriais žmonėmis ir kodėl bendrauti yra visada saugu į kuriuos žmones visada galima kreiptis pagalbos pasiklydus, ištikus nelaimei, patekus į bėdą. Išvardija, ko reikia valgyti daugiau, o ko mažiau, kad augtų sveikas, pirmenybę teikia sveikatai palankiems maisto produktams.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: inicijuoja diskusijas, modeliuoja įvairias situacijas, padeda, skatina, komentuoja, rodo pavyzdį, stebi.	

Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, tyrinėjimas žaidimai kartu su suaugusiais, stebėjimas bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla.	
16.4.2. Fizinis aktyvumas	
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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Sėdi, šliaužia, ropoja pirmyn ir atgal, ko nors įsitvėręs pats atsistoja, stovi, eina laikydamasis ar savarankiškai. Tikslingai siekia daikto, jį pačiumpa ir laiko saujoje, dviem pirštais – nykščiu ir smiliumi – suima smulkų daiktą, perima daiktą iš vienos rankos į kitą, deda vieną ant kito. Rankos judesius seka akimis. 2-asis žingsnis. Pralenda pro kliūtis keturpėsčias. Savarankiškai atsistoja, stovi, atsitupia, pasilenkia, eina į priekį, į šoną ir atgal, bėga tiesiomis kojomis, lipa laiptais aukštyn pristatomuoju žingsniu. Ridena, sviedžia kamuolį, gaudo jį apglėbdamas rankomis. Pasuka riešą, apverčia plaštaką delnu žemyn, pasuka delnu aukštyn, paima daiktą iš viršaus apimdamas jį pirštais, uždeda, įdeda ir išima daiktą, atsuka detales, ploja rankomis. 3-iasis žingsnis. Pastovi ant vienos kojos (3–4 sekundes). Tikslingai skirtingu ritmu eina, apeina arba peržengia kliūtis, eina plačia (25–30 cm) linija. Bėga keisdamas kryptį, greitį, neprarasdamas pusiausvyros. Laikydamasis lipa ir nulipa laiptais pakaitiniu žingsniu. Nušoka nuo laiptelio, atsispirdamas abiem kojomis 1–2 kartus pašoka nuo žemės, peršoka liniją. Meta ir gaudo kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas. Derina akies ir rankos, abiejų rankų, rankų ir kojų judesius: veria ant virvutės dideles sagas, užsega lipdukais batus, ridena kamuolį abiem rankomis arba pakaitomis dešine ir kaire ranka.	Ropoja laiptais aukštyn, vaikšto laikydamasis įvairiu atstumu sustatytų baldų, ką nors stumdo, ridena, laiko žaislą, juo suduoda per daiktus, siekia ir čiumpa žaislus, perima jį iš vienos rankos į kitą, laiko daiktą per alkūnes sulenktomis rankomis ir jį purto, stuksena, žaidžia su įvairaus dydžio kamuoliukais, balionais. Vaikšto pasiėmę žaislą, eidami sustoja, keičia kryptį, lipa kelių pakopų laiptais, laikydamiesi laiptų turėklų. Užlipa ir nulipa nuo kėdės. Sudeda 4–6 kaladėles vieną ant kitos, varto knygeles po vieną puslapį, atsuka, užsuka dangtelius. Glamžo popieriaus lapą, gamina kamuoliuką. Lipdo iš minkšto plastilino, ploja rankomis, ridena, mėto, gaudo kamuolį. Vaikai stovi ant vienos kojos (apie 3–4 sekundes), po to pakeičia koją. Vaikšto, bėgioja aplink pagalvėlę, gulinčią ant grindų, jos neužkliudydami. Vaikai vaikšto imituodami gyvūnus. Ant grindų išdėstytos pėdos – vaikai jomis eina paprastai, ant pirštų galų. Laikomi už rankos šokinėja abiem kojomis, ant vienos kojos, paskui ant kitos. Ridendami ar mesdami kamuolį, vaikai taiko į kėglius, išdėliotus ant žemės, vartelius. Atsuka ir užsuka įvairaus dydžio dangtelius, sudeda daiktus vieną ant kito (pastato 5–6 kubų bokštą). Vaikai gaudo suaugusiojo metamą kamuolį, kai tik pagauna, kamuolys metamas iš naujo, vis labiau nuo jo tolstant.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Stovėdamas pasistiebia, atsistoja ant kulnų, pastovi ant vienos kojos (4–5 sekundes). Eina ant pirštų galų, eina siaura (5 cm) linija, nesilaikydamas lipa laiptais aukštyn ir žemyn. Bėga, didindamas ir mažindamas tempą, šokinėja abiem ir ant vienos kojos. Mina ir vairuoja	Juda įvairiais būdais: vaikšto kaip gandras, šokinėja kaip varlytė, įvairiu greičiu mina „dviratį“, suglaustomis kojomis šoka į apskritimo vidų, paskui į išorę, šokinėja viena koja, stovėdamas stiebiasi, atsistoja ant kulnų, laipioja laiptais aukštyn ir žemyn. Glamžo popierių ir formuoja įvairaus

triratuką, balansinį dviratį. Žaisdamas judriuosius žaidimus bandо derinti judesius poroje ir grupėje. Dažniausiai taisyklingai laiko rašiklį, gana tiksliai atlieka judesius plaštaka ir pirštais bei ranka. Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį. Atkerpa žirklėmis popieriaus juostelę, atsega ir užsega sagas, atitraukia ir užtraukia užtrauktuką, įpila vandens į piltuvėlį. 5-asis žingsnis. Eina pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius. Bėgioja vingiais, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų. Šokinėja nuo vienos kojos ant kitos, šokinėja judėdamas pirmyn. Lipa kopėtėlėmis. Meta kamuolį iš įvairių padėčių, pagauna jį sulenkdamas rankas per alkūnes. Spiria kamuolį iš įvairių padėčių, į taikinį. Stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. Bando atpažinti ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Pieštuką ir žirkles laiko taisyklingai. Tiksliai atlieka sudėtingesnius judesius su smulkiais daiktais. Pastato aukštą statinį, išlaikantį pusiausvyrą. 6-asis žingsnis. Ištvermingas, bėga ilgesnius atstumus. Bėga pristatomuoju ar pakaitiniu žingsniu. Šoka į tolį, į aukštį. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje. Dažniausiai vaikščioja, stovi, sėdi taisyklingai. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo. Veiksmus su smulkiais daiktais atlieka vikriai, tiksliai ir kruopščiai. Tiksliai valdo pieštuką ir žirkles ką nors piešdamas, kirpdamas. Kuria įvairias konstrukcijas, sudėtingus statinius.	dydžio gumuliukus. Vieną ant kito sudėlioja 8–10 kubų bokštus. Žaidžia pirštukų žaidimus, su pupomis, grikiais, kitomis kruopomis, žnyplėmis, pincetu perdeda įvairaus dydžio karoliukus iš vieno indo į kitą. Eina „tip-top“ žingsneliais. Šoka į šoną, greitai laksto, sustoja ir pajuda iš vietos, užlipa ant paaukštinimo ir nušoka ant žemės, meta kamuolį, gniūžtę į taikinį, mėto kamuolį vienas kitam ir gaudo, meta į žemę viena ranka, o kita ranka jį pagauna, laipioja kopėtėlėmis, bokšteliais, dalyvauja bėgimo estafetėse, žaidžia įvairius šuolių žaidimus, šokinėja per šokdynę, lanką. Įsisupa sūpynėse ir supasi. Važiuoja dviračiu plačiu ir siauru takeliu, ratu. Estafetėse juda greta kito vaiko poroje, ratu, rikiuotėje, sutartinai su kitais vaikais, žaisdamas bėgioja pristatomuoju ir pakaitiniu žingsniu, įkalnėn, nuokalnėn, žaidžia sportinius žaidimus, varžosi tarpusavyje, dalyvauja estafetėse, šokinėja per gumytę, žaidžia komandinius žaidimus: krepšinį, futbolą, badmintoną, kėglių žaidimus. Atpažįsta akivaizdžius ženklus, kurie rodo, kad jo kūnui reikia poilsio ar judėjimo.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų bei kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: įkvepia, skatina, padeda, prižiūri, parodo, reflektuoja, tyrinėja. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, analizavimas, pokalbis, kartojimas, tyrinėjimas, eksperimentavimas, žaidimas, estafetės, varžytuvės, sportinės pramogos, viktorinos, svečiai, kūrybiniai darbai ir kiti metodai.	
16.4.3. Savireguliacija ir savikontrolė	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.	
Esminis gebėjimas. Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	

1-asis žingsnis. Gerai jaučiasi įprastoje saugioje aplinkoje. Nusiramina priglaudžiamas, kalbinamas, nešiojamas, klausydamas raminančio dainavimo. Trumpam sutelkia dėmesį į suaugusįjį, prie kurio yra prisirišęs, tapatinasi su jo veido išraiška, balso intonacijomis. 2-asis žingsnis. Išsigandęs, užsigavęs, išalkęs, pavargęs nusiramina suaugusiojo kalbinamas, glaudžiamas, maitinamas, migdomas. Pats ieško nusiraminimo: apsikabina minkštą žaislą, kviečia jam artimą suaugusįjį, ropščiasi ant kelių. Pradeda valdyti savo dėmesį, emocijų raišką ir veiksmus, reaguodamas į juo besirūpinančio suaugusiojo veido išraišką, balso intonaciją, žodžius. 3-iasis žingsnis. Yra ramus ir rodo pasitenkinimą kasdiene tvarka bei ritualais. Jeigu kas nepatinka, nueina šalin, atsisako bendros veiklos, ieško suaugusiojo pagalbos. Žaisdamas kalba su savimi, kad sutelktų dėmesį, kontroliuotų veiksmus. Padedamas suaugusiojo įprastose kasdienėse situacijose valdo savo emocijų raišką ir elgesį. Pradeda laikytis jam suprantamų suaugusiojo prašymų ir bendrų susitarimų.	Sutelkia žvilgsnį į žaislus, seka juos akimis, pats ieško žaislo akimis. Nustoja verkti, kai paima ant rankų ir priglaudžia. Kai suaugusysis kalba linksmai, gyvai, pradeda šypsotis. Pargriuvęs bėga pas juo besirūpinantį suaugusįjį ir rodo, kur skauda. Raminamas nustoja verkti. Pavargęs migdosi apkabinęs savo mėgstamą minkštą žaislą. Pasirenka žaislus, susiranda žaidimo draugų ir žaidžia. Noriai sėdasi prie stalo atėjus pietų metui. Ramiai sutinka eiti miegoti. Prašo maisto arba norimo žaislo, o ne atima jį iš kito vaiko. Sutinka su suaugusiojo nuomone, kad nuskriaudė kitą vaiką. Pasitraukia iš žaidimo, kai negauna norimo žaislo. Atsisako dalytis žaislu, laikosi jo įsitvėręs, jeigu su juo dar nori žaisti. Sako „aš pats“, kai suaugusysis nori jam padėti. Neskaudžiai užsigavęs bando sulaikyti ašaras. Pats susiranda žaislų, žaidžia greta kitų ir su kitais. Suaugusiojo paprašytas priima atstumtą vaiką į žaidimą. Atiduoda žaislą suaugusiajam.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Nusiramina kalbėdamas apie tai, kas jį įskaudino, supykdė, nuvylė, kai jaučia suaugusiojo palaikymą ir girdi komentarus. Trumpam tikslingai sutelkia dėmesį ir pastangas siekdamas įgyvendinti ketinimą. Įprastose kasdienėse situacijose pradeda susilaikyti nuo impulsyvių veiksmų, galinčių išprovokuoti nesutarimus, pakenkti kitiems. Paklaustas pasako galimas istorijų, pasakų ir kitų veikėjų netinkamo elgesio pasekmes. 5-asis žingsnis. Nusiramina, atsipalaiduoja, išėjęs iš įtampą keliančios situacijos, pabuvęs vienas, klausydamasis ramios muzikos, žaisdamas ar kalbėdamasis su kitais. Žaisdamas ir atlikdamas sudominusią veiklą, geba sutelkti dėmesį ir pastangas, ištvermę, slopinti impulsyvius veiksmus. Ramioje situacijoje konfliktą sprendžia žodžiais, o ne veiksmais, siūlo kelis sprendimo būdus, numatydamas jų pasekmes. Nesunkiai laikosi grupėje numatytos tvarkos, susitarimų ir taisyklių, supranta lūkesčius savo elgesiui grupėje ir kitoje aplinkoje (per išvykas), pats primena kitiems tinkamo elgesio taisykles. 6-asis žingsnis. Pats taiko įvairius nusiraminimo, atsipalaidavimo būdus, siūlo juos kitiems. Siekdamas tikslo, geba atidėti kai kurių norų	Bando tartis dėl norimo žaislo. Žaidžia vaikų vaidmenų žaidimus, kuriuose prisiima bendraamžio vaidmenį įvykusioje konfliktinėje situacijoje ir kartu ieško išeities. Žaidžia žaidimus, skatinančius kontroliuoti emocijų raišką. Įvardina tinkamus emocijų raiškos būdus. Priminus ir padedant susitvarko žaislus, su kuriais žaidė. Kreipiasi į suaugusįjį, norėdamas pasitikslinti taisyklių pažeidimo pasekmes. Stengiasi laikytis žaidimo taisyklių. Nusiraminimui klausosi ramios muzikos. Klausosi istorijų arba žaidžia žaidimus, kurių veikėjai pozityviai sprendžia konfliktus. Tariasi su draugu žaisti žaislu paeiliui. Atsako į problemų sprendimą skatinančius klausimus: „Kaip galima išspręsti šią problemą? Kas atsitiks, jeigu padarysime taip?“. Sutvarko žaidimų vietą po žaidimo. Pasako mokytojui apie kito vaiko elgesį ir stebėdamas auklėtojo reakciją, susidaro nuomonę apie priimtiną elgesį grupėje. Bando sudrausminti išdykaujančius bendraamžius. Susipažįsta su įvairesniais nusiraminimo, atsipalaidavimo būdais (pastovėti prie akvariumo su žuvytėmis, klausytis pasakos, naudojant ausines ir kt.). Bendraamžio erzinamas nusisuka ir nueina šalin, susilaikydamas nuo konflikto. Klausosi kūrinėlių, terapinių pasakų ir kalba apie tinkamas išeitis

patenkinimą. Bando susilaikyti nuo netinkamo elgesio provokuojančiose situacijose jas ignoruodamas; vienas ir kartu su kitais ieško taikių išeičių, kad neskaudintų kitų. Stengiasi suvaldyti savo pyktį, įniršį. Supranta susitarimų, taisyklių prasmę bei naudingumą ir dažniausiai savarankiškai jų laikosi. Lengvai priima dienos ritmo pakeitimus.	konfliktinėse situacijose. Įvardina sudėtingus jausmus: nusivylimą, nerimą, pavydą. Suaugusiojo stebimas žaidžia kovos žaidimus, susivaldo, neužgauna kitų. Aiškinasi skirtumus tarp kovinių žaidimų ir peštynių tikrovėje. Paprašytas tvarko kitų išmėtytus žaislus, nors ir pyksta bei mano, jog tai neteisinga.
Ugdymo(si) kontekstai: universalaus dizaino mokymuisi, žaismės, judraus patirtinio ugdymosi, kultūrinių dialogų, kalbų įvairovės, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų bei kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: stebi, kuria individualias ir grupines veiklas, bendrauja, rodo vaizdines priemones, skatina, inicijuoja bendrus žaidimus ir veiklas, reaguoja į vaikų poreikius. Ugdymo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, tyrinėjimas žaidimai kartu su suaugusiais, stebėjimas bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla.	

16.5. Auginama vaiko galia – Pasitikintis vaikas.

Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: savivoka ir savigarba, emocijų suvokimas ir raiška.

16.5.1. Savivoka ir savigarba	
Vertybinė nuostata. Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.	
Esminis gebėjimas. Pažįsta savo kūną, pasako, kad yra berniukas (mergaitė), supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka), supranta ir gina savo bei kitų teises būti ir žaisti kartu, priskiria save savo šeimai, grupei, įstaigos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Pradeda jausti savo kūną – apžiūrinėja, tyrinėja savo rankas, kojas, stebi jų judesius. Šypsodamasis, guguodamas, gestikuliuodamas reaguoja į savo vardą. Reaguoja į artimų žmonių rodomą dėmesį ir akių kontaktu, veido išraiška, balsu, gestais palaiko su jais ryšį. Teigiamai reaguoja į artimoje aplinkoje įprastus žaidinimus, daineles gimtąja ir kitomis kalbomis. 2-asis žingsnis. Atpažįsta save neseniai darytose nuotraukose, savo atvaizdą veidrodyje, paprašytas parodo ar pavadina kelias kūno dalis. Supranta, ką ir kaip gali padaryti pats, džiaugiasi didėjančiomis savo galimybėmis judėti, atlikti veiksmus, kalbėti. Išreiškia savo norus, turi mėgstamus žaislus, drabužius, veiklas. Rodo prieraišumą prie tėvų, pasitikėjimą juo besirūpinančiais suaugusiaisiais grupėje. Domisi kitais vaikais. Trumpam sutelkia dėmesį ir įsitraukia į etnokultūrinius žaidimus, kalendorines šventes, renginius, klausosi tautosakos kūrinių.	Savo kūno ribas pajaučia suaugusiojo glaudžiami, žaidinami, kutenami, kykuojami, rengiami bei kalbinami. Išorinį kūno vaizdą ir kūno dalis tyrinėja per judrias veiklas, pajausdami, patirdami, ką kuri kūno dalis daro, kaip juda, stebėdami save veidrodyje, savo atvaizdą matydami vandens paviršiuje, ant blizgių daiktų paviršių, žaisdami šešėlių žaidimus. Žaidžia vardų žaidimus. Pašaukti vardu, pasuka galvą, žiūri į akis, parodo save šeimos, vaikų grupės nuotraukose, pasako savo vardą. Savo augimą pajaučia per didėjantį savarankiškumą kasdienėse veiklose, matuodamiesi išaugtus drabužėlius ar batus, naudodami ūgio matuoklius, žiūrinėdami anksčiau darytas savo nuotraukas. Žaidžia žaidimus su drabužių detalėmis, kortelėmis su drabužių atvaizdais. Matydami save veidrodyje, nuotraukose tyrinėja aš – ne aš ribas; kasdienėje rutinoje ir veiklose atsirinkdami savo drabužėlius ar žaislus aiškinasi mano – tavo santykį, ko nors turėjimą.

3-iasis žingsnis. Eksperimentuoja kūno judesiais ir pojūčiais, pavadina 5–6 kūno ir veido dalis, parodo ar pasako, kiek jam metų. Pasako savo vardą ir kas jis yra – berniukas ar mergaitė. Apie save kalba pirmuoju asmeniu, pasako, ką daro, ką turi. Siekia savarankiškumo: „aš pats“. Patogiai jaučiasi įprastoje grupės aplinkoje su pažįstamais suaugusiaisiais ir vaikais. Domisi kitų vaikų žaidimais ir grupės veiklomis. Suaugusiojo skatinamas domisi supančios kultūrinės aplinkos simboliais. Teigiamai reaguoja į kita kalba kalbančius vaikus, suaugusiuosius ir grupėje apsilankančius svečius.	Tarp kitų daiktų atpažįsta savo atsineštą žaislą ir jį parodo. Pajaučia juos supančių žmonių išvaizdos, aprangos, amžiaus panašumus ir skirtumus. Laiko tėkmę pajaučia eksperimentuodami su skirtingos trukmės muzikinėmis atkarpomis, 1, 5, 10 minučių smėlio laikrodžiais, paros trukmę ir laiko tėkmės per parą nuoseklumą patiria dėliodami savo veiklos per dieną paveikslėlius. Aplinkoje girdi gimtąją kalbą, įsitraukia į mokytojo organizuojamas veiklas su tautosakos, tautodailės, etnomuzikos motyvais, dalyvauja tautinėse ir valstybinėse šventėse.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Pavaizduoja ar pakomentuoja kai kurias fizines savo kūno savybes: akių, plaukų spalvą, pėdos dydį. Pastebi vieną kitą savo ir kitų vaikų išvaizdos panašumą ar skirtumą. Pradeda domėtis, kas yra kūno viduje. Supranta ir pasako, kaip jaučiasi, ko nori jis pats ir kaip jaučiasi, ko nori kitas asmuo. Jaučiasi patenkintas savimi. Piešia ar kitaip vaizduoja savo šeimą, kalba apie jos narius, save supranta kaip šeimos narį. Įsitraukia į bendrus žaidimus ir grupės veiklas, prisideda prie jų plėtojimo. Supranta, kai kiti vaikai ar suaugusieji šneka kita kalba nei jis. Dalinasi savo artimosios kultūrinės aplinkos buities, veiklų ir renginių patirtimi su kitais vaikais ir mokytojais, domisi kitų kultūrų simboliais. Mėgaujasi atsakomybe už nedidelių užduočių atlikimą, reiškia nuomonę jam aktualiais klausimais. 5-asis žingsnis. Tyrinėja, ką gali ir ko negali kūnas, pradeda jausti asmeninę ir bendrą erdvę. Aiškinasi, kam reikalingos, ką daro vidinės kūno sistemos (atramos ir judėjimo, virškinimo, kvėpavimo ar kt.). Supranta, kad jis buvo, yra ir visada bus tas pats asmuo: atpažįsta save kūdikystės nuotraukose, pasako, kuo bus ar norėtų būti suaugęs. Jaučiasi esąs šeimos narys: kalba apie šeimą, išvardija jos narius, pasako savo pavardę. Jaučiasi esąs vaikų grupės narys: kalba apie grupės draugus, pasakoja apie grupės gyvenimą. Pasako, kokia yra jo gimtoji kalba, aiškina, ką žino ir supranta apie savo šalies kalbą, kultūrą, samprotauja, kuo ji skiriasi nuo kitų jam žinomų šalių kalbos ir kultūros. Vaizduoja ir naudoja savo šalies simbolius.	Tyrinėja judėjimo ir atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos sistemas, vartydami enciklopedijas vaikams, žiūrėdami informacinius filmukus, taikydami vaikams skirtas papildytosios realybės technologijas, atlikdami eksperimentus. Tyrinėja žmogaus gyvenimo ciklą, piešia ir samprotauja, kaip atrodys užaugę, ko norėtų išmokti netolimoje ateityje, kuo norėtų tapti tolimoje ateityje. Šalies ir pasaulio žmonių išvaizdos, aprangos, kalbų, maisto, būstų, darbų, kelionių, tradicinių menų, švenčių panašumus ir įvairovę vaikai pažįsta per įvairias medijas ir socialinius tinklus, per muzikos kūrinius, dailės darbus, virtualius susitikimus, keliones. Atranda ir išbando įvairius emocinio kontakto, pagarbaus bendravimo ir ryšių su kitais žmonėmis užmezgimo bei palaikymo būdus gyvai ir nuotoliu. Dalyvauja tyrinėjimų veiklose. Domisi gimtąja kalba, etnine kultūra, dalyvauja etnokultūriniuose, pilietiniuose renginiuose ir edukacinėse programose. Iš pasakojimų, pokalbių grupėje, šeimose ir iš socialinės medijos pažįsta iškilias savo šalies ir kitų šalių asmenybes (dainininkus, sportininkus ir kt.). Tyrinėja Lietuvos ir grupę lankančių, iš kitų kraštų atvykusių vaikų šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą (tradicijas, maistą, aprangą ir pan.). Vaikai aiškinasi ir išbando pagarbios, tolerantiškos sąveikos su kitų socialinių, tautinių ir kultūrinių bendruomenių žmonėmis būdus. Kalbėdamiesi, ką veikė per dieną, savaitę, dėliodami paveikslėlius, pradeda pavadinti paros dalis (rytas, diena, vakaras, naktis), savaitės dienas, pasako, ką veikė vakar, ką veikia šiandien, ką veiks rytoj. Dalyvauja tradicinėse ir

6-asis žingsnis. Išbando naujus būdus tyrinėti savo kūno augimą. Dalinasi stebiniais apie vidinių kūno sistemų veiklos išorinius ženklus (iškvepiamas oras, širdies plakimas ir kt.). Teigiamai vertina savo savybes ir gebėjimus, žaisdamas tyrinėja galimus socialinius savo vaidmenis. Dalyvauja šeimos, grupės ir mokyklos bendruomenės veiklose. Prisideda prie šeimoje, grupėje ar mokykloje priimamų sprendimų. Pasako savo tautybę, šalį, kurioje gyvena, žino savo namų adresą. Tyrinėja savo šalies ir kitų jam įdomių šalių simbolius, kalbą, žemėlapius, žmonių gyvenimo būdą, supranta, kad visi žmonės yra lygūs, pasako keletą šalių panašumų ir skirtumų. Domisi ir dažniausiai laikosi šeimos, grupės, mokyklos, vietinės bendruomenės vertybių ir jam suprantamų pareigų bei teisių.	valstybinėse šventėse, įsitraukia į mokytojų inicijuojamus istorinio pobūdžio naratyvinius žaidimus, klausosi skaitomų istorinių pasakojimų, lankosi muziejuose, pilyse, sužino keletą Tėvynės istorijai svarbių įvykių ir žymių veikėjų. Atpažįsta liaudies dainas ar kitą tautosakos paveldą (mįsles, greitakalbes, liaudies žaidimus, patarles ir kt.), žmonių sukurtą praeityje.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: inicijuoja diskusijas, modeliuoja įvairias situacijas, padeda, skatina, komentuoja, rodo pavyzdį, stebi. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas žaidimai kartu su suaugusiais, stebėjimas bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai.	
16.5.2. Emocijų suvokimas ir raiška	
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.	
Esminis gebėjimas. 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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Mimika, kūno judesiais ir garsais išreiškia džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį. Patiria išsiskyrimo su tėvais nerimą ir džiaugsmą jiems sugrįžus. Išreiškia nerimą, pamatęs nepažįstamą žmogų. Atspindi suaugusiojo ar kito vaiko emocijų raišką (šypsosi, jei juokiasi kitas; nusimena, jei kitas verkia). 2-asis žingsnis. Džiaugsmą, liūdesį, baimę, pyktį reiškia skirtingu intensyvumu; būdinga greita nuotaikų kaita. Reaguoja į kito vaiko ar suaugusiojo džiaugsmo, liūdesio, pykčio emocijų išraiškas. 3-iasis žingsnis. Pradeda atpažinti, ką jaučia, turi savus emocijų ir jausmų raiškos būdus, pradeda vartoti emocijų pavadinimus. Domisi kito vaiko ar suaugusiojo įvairių emocijų ir jausmų raiška, pastebi aiškiai reiškiamas emocijas, į jas skirtingai reaguoja (pasitraukia šalin, jei kitas piktas; glosto, jei kitas nuliūdęs).	Atsiskiria ir tyrinėja aplinką, rizikuoja. Ko nors išsigandę, bėga pas suaugusįjį ir jo raminami greitai nurimsta. Atsiskyrę liūdi, verkia, vėl susitikę – džiaugiasi, leidžiasi, nori būti jo raminami. Krykštauja, kai suaugusieji su juo žaidžia. Kai grupėje verkia kitas vaikas, kūdikis irgi gali pravirkti. Kilusias savo emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, nuostabą, baimę) išreiškia veido mimika, gestais, balsu, žodžiais, kūno poza. Atpažįsta kito emocijas iš veido išraiškos, balso, jeigu dažnai žaidžia, paišo, klausosi muzikos, juda greta, kartu per kasdienes ugdomąsias veiklas. Atpažįsta ir įvardija, emocijų veidelius, spalvas, nuotraukas, „emocijų termometrus“.

4–6 metai	
4-asis žingsnis. Pradeda suprasti, kad skirtingose situacijose (per gimimo dieną, susipykus su draugu) jaučia skirtingas emocijas, jas pavadina, išreiškia mimika, balsu, judesiu, vaizdu. Atpažįsta kitų emocijas ir jausmus pagal veido išraišką, elgesį, veiksmus, jas atliepia, imituoja vaidmenų žaidimuose. Pradeda suprasti, kad jo ir kitų emocijos toje pačioje situacijoje gali skirtis (jam linksma, o kitam tuo pat metu liūdna). 5-asis žingsnis. Atpažįsta ir pavadina savo emocijas bei jausmus, įvardija situacijas, kuriose jie kilo. Emocijas ir jausmus dažniausiai išreiškia sau ir kitiems priimtinais būdais. Atpažįsta ir komentuoja kitų emocijas, jausmus ir situacijas, kuriose jie kyla, pradeda suprasti, kad kai kurie veiksmai ir žodžiai gali žeisti kitų jausmus. Pradeda įvairiais būdais (žodžiu, piešiniu ar kt.) komunikuoti apie jausmus su kitais. 6-asis žingsnis. Apibūdina savo emocijas ir jausmus, skirtingus jų raiškos būdus, pakomentuoja emocijas ir jausmus sukėlusias situacijas bei priežastis. Gana tiksliai iš veido mimikos, balso, kūno pozos nustato ir pasako, kaip jaučiasi kitas; pastebi nuskriaustą, nusiminusį ir dažniausiai geranoriškai stengiasi jam padėti. Pradeda kalbėtis apie tai, kaip jaučiasi ir išreiškia jausmus, kokie emocijų ir jausmų raiškos būdai yra tinkami, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, piktas.	Žaidžia vaidmenų ir naratyvinius žaidimus, tyrinėja ir žymi kaip jaučiasi, klauso skaitomų istorijų, grožinės literatūros kūrinėlių apie jausmus ir jų raišką, žiūri filmukus, patiria, išreiškia, aiškinasi, diskutuoja ir geriau atpažįsta bei įvardija įvairias savo ir kitų emocijas. Stovėdami prieš veidrodį nutaiso linksmą, liūdną, piktą veido išraišką. Nuotaikų veideliais pažymi savo nuotaiką. Pavadina pagrindines emocijas. Skirtingas emocijas išreiškia mimika, balsu, veiksmais, poza. Kalba apie jausmus su kitais – pasako ar paklausia, kodėl pyksta, kodėl verkia. Tariasi su draugais žaisti žaislu paeiliui. Emocijas reiškia dainuodami, piešdami, šokdami, komentuodami jausmų paveikslėlius. Gamina ir siunčia atvirukus draugams įvairiomis progomis. Žaidžia žaidimus, skatinančius sakyti „komplimentus“ draugams. Žaidžia vaidmenų žaidimus, įsijaučiant į kito savijautą. Pasako, kada buvo linksmi, liūdni ar pikti. Pakviečia kitus vaikus žaisti, jei šie atrodo draugiškai nusiteikę. Mokytojui praneša, jei kiti vaikai liūdi ar reikia pagalbos. Žino keletą išeičių, ką galima daryti, kai kas nors erzina, atima žaislus.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: kuria kontekstus, siūlo veiklas, stebi, pataria, drąsina, demonstruoja. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, bandymas, eksperimentavimas, vaizduotės žaidimai, bendra kūrybinė veikla, meninė raiška ir kiti metodai.	

14.6. Auginama vaiko galia – Komunikabilus vaikas.

Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: kalbų supratimas, kalbinė raiška.

16.6.1. Kalbų supratimas	
Vertybinė nuostata. Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.	
Esminis gebėjimas. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmes, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	

1-asis žingsnis Atpažįsta ir reaguoja į aplinkoje pasikartojančius garsus, ritmus, judesius, vaizdus. Palankiai reaguoja į knygelių skaitymą (vartymą), jas liečia, deda į burną, vartinėja, žiūrinėja, emocingai reaguoja į pažįstamus žmonių, gyvūnų ar daiktų paveikslėlius. Reaguoja į pasikartojantį muzikinių kūrinių ritmą, žaidinimus. 2-asis žingsnis Klausosi ir mimika, gestais, kalba reaguoja į suaugusiųjų ir vaikų kalbėjimą, supranta ir reaguoja į artimiausios aplinkos daiktų pavadinimus, paprašytas atlieka jam žinomą veiksmą; supranta 2–3 žodžių vientisinius sakinius ir klausimus; po kelių pakartojimų įsidėmi paprastus naujus žodžius. Reaguoja į žodžių skambesį ir pasikartojimą, kontrastingus garsus, spalvas, formas, dydžius, judesius. Pradeda atpažinti mėgstamas knygeles, nori, kad jas paskaitytų; pats varto ir žiūrinėja knygeles, parodo suaugusiojo įvardytus objektus paveikslėliuose; stebi rašančiuosius, bando palikti ženklus popieriuje, smėlyje. Supranta girdimus nesudėtingus trumpus tekstukus: įsitraukia į žaidinimus, kartoja dainelių, skanduočių skiemenis, žodžius, emocijomis ir judesiais atliepia eilėraščio tekstą ir pasakojimą. 3-iasis žingsnis Trumpam susikaupia klausydamas suaugusiojo ar kitų vaikų; supranta ir reaguoja į dažnai vartojamus veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kas“, „ką“, „kur“, „kiek“, du vienas paskui kitą sekančius prašymus; greitai mokosi naujų žodžių. Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę. Varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklausyti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakydamas keletą žodžių.	*Klausymas.* Atkreipia dėmesį į kalbėjimą, ryškią emocingą intonaciją, plečia pasyvų ir aktyvų žodyną. Stebi aplinkinių veido mimiką, gestus, kūno kalbą. Gestais parodo, kad klausosi ir supranta, parodo mimika (nukreipia akis, sukiojasi, ieškodamas pavadinto daikto). Pašaukus vardu, atsisuka. *Kalbėjimas.* Kalbos supratimą išreiškia reaguodami į suaugusiojo kalbą gestais, mimika, veiksmais. Dalyvauja paprastuose žodiniuose žaidimuose. Domisi aplinka ir bando įvardyti šalia esančių objektų pavadinimus, veiksmus ir būsenas. Kartoja girdėtus trumpus kūrinėlius, dalyvauja pokalbiuose, kelių žodžių vientisiniais sakiniais kalba apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakoja apie tai, ką mato ir girdi, vartoja paprastas mandagumo frazes, formuluodami sakinius, taiko pagrindines gramatikos taisykles. Stebėdami mokytojo reakcijas – veido motoriką, kūno judesius, balso toną, intonaciją, pradeda naudoti šias nežodinės kalbos priemones komunikuodami su kitais suaugusiaisiais ir bendraamžiais. *Klausymas.* Aktyviai įsitraukia į bendravimą su mokytoju ir kitais vaikais, kalbos garsų žaidimus, eilėraščių, dainų, pasakojimų, pasakų gimtąja ir kitomis kalbomis klausymąsi, plėtoja kalbos supratimą, „atranda“ žodžių prasmes, ugdosi trumpalaikę ir ilgalaikę atmintį, kalbinę vaizduotę, skatinančią mintis išreikšti žodžiais. *Kalbėjimas.* Vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų. Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis, būsenomis.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Išklauso, supranta ir reaguoja į tai, ką jam sako, aiškina suaugusysis ar vaikas įvairiose komunikacinėse situacijose; supranta ir reaguoja į klausimus, kurie prasideda žodžiais: „kodėl“, „kaip“, „koks“, kelis vienas paskui kitą sekančius prašymus; atpažįsta, kai kalbama ne	*Klausymas.* Klausosi gyvai pasakojamų ir įrašytų įvairaus stiliaus ir turinio tekstų apie aplinką, įvykius, reiškinius, taip pat savo ir kitų vaikų kalbos įrašų. Susikuria natūralias sąlygas susieti išgirstą žodį su daiktu, reiškiniu ar veiksmu plėtoja kalbos prasmių supratimą.

gimtąja kalba. Supranta tą pačią mintį, idėją, jausmą, išreikštą skirtingais būdais: vaizdiniu arba garso kūriniu, kūno kalba, žodine ir simboline raiška. Domisi rašytinės kalbos elementais ir atkreipia dėmesį į juos savo aplinkoje; atpažįsta vieną kitą raidę ar skaitmenį, pirmąją savo vardo raidę; vaizduoja, kad skaito knygą, iš paveikslėlių supranta arba prisimena knygos turinį. Klausosi tiesiogiai atliekamų ir įrašytų, skaitomų, pasakojamų, deklamuojamų ir dainuojamų kūrinių, įvairaus stiliaus ir turinio tekstų (meninių, informacinių) apie aplinką, įvykius, reiškinius, atsimena kai kuriuos juose minimus įvykius ir juos perteikia skirtingais raiškos būdais. 5-asis žingsnis. Supranta sudėtinius kelių dėmenų sakinius, ilgesnių dialogų ar monologų turinį; stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. Atpažįsta, kokie atskiri raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. Supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis; atpažįsta savo vardo ir kitas asmeniškai aktualias raides, skaitmenis, supranta aplinkoje matomų kai kurių spausdintų žodžių prasmę; iš klausos atskiria du žodžius, prasidedančius tuo pačiu garsu, supranta knygos viršelio funkciją, parodo, kur rašomas knygos autorius, pavadinimas, geba nuspėti turinį pagal knygos pavadinimą, viršelį, iliustracijas. Atidžiai klausosi įvairaus turinio ir stiliaus tekstų literatūrine kalba, tarmiškai; suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus (kalendorius, knyga, žurnalas, tinklalapis). 6-asis žingsnis. Klausosi draugų ir savo kalbos įrašų; supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę; supranta keletą artimiausioje aplinkoje vartojamų kitos kalbos žodžių. Atpažįsta, kokie integruoti raiškos būdai ir priemonės buvo panaudoti perteikiant jausmą, idėją ar mintį. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles; suaugusiojo skaitomą tekstą knygoje seka akimis ar pirštu iš kairės į dešinę, iš viršaus į apačią; supranta, kad garsai ir raidės sudaro žodį, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių; pradeda skirti paprastos garsinės sandaros žodžius sudarančius garsus, skiemenis. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, iš iliustracijų ir vieno kito atpažįstamo	*Kalbėjimas.* Kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, nuolat plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis, būsenomis. Vaikų žaidimai kuriuose plėtojami kasdienio gyvenimo arba netikėti fantazijos pasaulio siužetai, ugdosi žodinės kalbos supratimas. *Klausymas.* Klauso ir supranta kitų kalbėjimą, plečia žodinės ir nežodinės kalbos supratimą. Žaisdami, dalyvauja problemų sprendime, kelių vaikų grupelės nepertraukiamai klauso draugų ir suaugusiųjų kalbos, reaguoja į kalbančiųjų intencijas, supranta kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. *Kalbėjimas.* Vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius, taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų, atpažįsta garsus žodyje, skiria gimtosios kalbos žodžius nuo išgirstų kitos kalbos žodžių. Stengiasi suprasti kita kalba kalbančių vaikų norus, pasiūlymus. Pradeda vartoti vis sudėtingesnės sandaros žodžius ir retesnes gramatines struktūras dalyvauja ilgesniuose, įvairesnės tematikos mokytojo ir bendraamžių inicijuojamuose pokalbiuose. Žaidžia artikuliacijos lavinimo bei fonetinius žaidimus taisyklingam gimtosios kalbos žodžių garsų tarimui lavinti. Atpažįsta žodyje kelis atskirus garsus. Deklamuoja savo kūrybos ir trumpus eilėraščius, atkartoja trumpas pasakas ar apsakymus, pridėdamas savo žodžius. *Klausymas.* Sieja skaitomą tekstą su vaizdine informacija ir numanomu kontekstu. Pajuokavimų, dviprasmybių, frazeologizmų, vaizdingos kalbos, perkeltinės žodžių prasmės supratimą skatina mokytojo siūlomos veiklos, susijusios su meninio stiliaus tekstų skaitymu, klausymu, aptarimu, atpasakojimu ar kitos formos perteikimu. *Kalbėjimas.* Aktyviai kalba, ieško būdų, kaip aiškiau išreikšti mintį. Vartoja įvairias kalbos dalis, kalba taisyklingais vientisiniais ir sudėtiniais sakiniais, formuluoja klausiamuosius sakinius, kuria naujus žodžius pagal įsisavintas žodžių darybos taisykles. Kalba apie savo norus, išgyventus įspūdžius, vidinį pasaulį. Varto nuotraukas, atpažįsta, įvardina vietovę ir ten gyvenančius žmones. Kalba apie nutikimą, patirtį prisimindamas daug įvykio aplinkybių, detalių. Pasakoja apie matytus animacinius filmus, televizijos laidas, žaistus kompiuterinius žaidimus. Bando susikalbėti su

žodžio supranta jų siužetą; supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. Seka girdėtas ir savo sukurtas pasakas, kuria įvairias istorijas, eilėraštukus, inscenizuoja. Deklamuoja skaitomų pasakų eiliuotus intarpus. Sugalvoja pasakos pradžią ar pabaigą, atvirkštinę pasaką.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: stebi, bendrauja, kuria, palaiko, padrąsina, pataria, ugdo, vertina, motyvuoja, tarpininkauja. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, kalbiniai žaidimai, vaizduotės bei stalo žaidimai kalbai ugdyti, pasakų inscenizacija, projektinė veikla, išvyka, foto paroda ir kiti metodai.	
16.6.2. Kalbinė raiška	
Vertybinė nuostata. Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.	
Esminis gebėjimas. 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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis. Aktyviai bendrauja garsais, gestais, mimika išreikšdamas savo emocijas ir poreikius; čiauška, kartoja, bando mėgdžioti kalbančiųjų lūpų mimiką, tariamus garsus ir skiemenis, taria priebalsių ir balsių junginius. 2-asis žingsnis. Aktyviai kartoja naujus garsus, žodžius, ženklus, gestus, žaidžia garsais ir žodžiais; vartoja garsažodžius, pavadina kai kuriuos objektus ar veiksmus, vartoja trumpus žodžius norams išsakyti; pokalbiuose ir paprastuose žodiniuose žaidimuose dalyvauja komunikuodamas garsais, žodžiais, veiksmais, mimika ir pantomimika. Žodžio ir gesto sakiniais, vienažodžiais ar dvižodžiais sakiniais kalba apie tai, ką mato ir girdi. Domisi rašymo priemonėmis, spontaniškai brauko lape. 3-iasis žingsnis. 2–3 žodžių vientisiniais sakiniais kalba ir klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, apie aplinkos objektus, jų savybes, įvykius; inicijuoja pokalbius, kreipdamasis į suaugusįjį ar vaiką, atsako į paprastus klausimus; vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes; taisyklingai vartoja kai kurias gramatines formas. Domisi laidomis, animaciniais filmais vaikams, skatinamas kalba apie juos; suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus; išskiria didžiausią įspūdį palikusius pasakojimo epizodus, labiausiai patikusius veikėjus, jų veiklas. Stebi ir	*Skaitymas.* Stebi atskirus objektus, spalvotus daiktus. Manipuliuoja su įvairaus formato, įvairios medžiagos žaislinėmis paveikslėlių knygelėmis. Manipuliuoja su žaislinėmis knygelėmis, rodo teigiamas emocijas. *Rašymas.* Stebi rašančiuosius ar piešiančiuosius. Domisi įvairiais rašikliais kaip ir kitais jam naujais daiktais. *Skaitymas.* Dalyvauja suaugusiojo siūlomose veiklose, kuriose naudojamos skirtingų formų, spalvų, dydžio priemonės, simboliniai ženklai, vartomos bežodės paveikslėlių knygelės ir knygos su atskirais žodžiais bei tekstais. *Rašymas.* Įvairiomis rašymo priemonėmis spontaniškai brauko popieriaus lape, bandydami imituoti, braukyti, keverzoti. *Skaitymas.* Dalyvauja bendrose ir individualiose veiklose, rodo augantį domėjimąsi ženklais, simboliais, vėliau ir rašytiniais ženklais, suaugusiojo skaitomu tekstu. Skiria grupėje esančius simbolinius ženklus: įvairius žaidimų kampelius, patalpas žyminčius ženklus. *Rašymas.* Plėtoja rašytinės raiškos gebėjimus stebi rašančiuosius, bando imituoti, braukyti, keverzoti, piešti, palieka ženklus smėlyje, popieriuje, vandenyje.

mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja, brauko, keverzoja, piešinėja, palikdamas ženklus.	
4–6 metai	
4-asis žingsnis. 3–5 žodžių vientisiniais sakiniais kalba pats sau ir kitam, klausinėja, užkalbina, prašo, kreipiasi, tariasi, laikydamasis elementarių kalbinio bendravimo normų; kalba ir pasakoja apie tai, ką jaučia ir jautė, veikia ir veikė; taisyklingai taria daugumą gimtosios kalbos garsų; dažniausiai taisyklingai vartoja gramatines žodžių formas, prielinksnius, žodžius derina. Deklamuoja trumpus eilėraščius arba eilėraščių fragmentus, padedamas pasakoja trumpas pasakas, istorijas, žinomų knygų turinį, pasakojimą palydėdamas gestais ir mimika; klausia ir atsako į klausimus apie pagrindinius istorijos veikėjus ar įvykius, apie tai, kas patinka ar nepatinka knygoje ar pasakojime; aktyviai dalyvauja vaidmeniniuose žaidimuose pereidamas nuo vieno kalbėjimo būdo prie kito. Domisi galimybe rašyti (ranka, kompiuteriu, planšetiniu kompiuteriu), bando kopijuoti matomus simbolius, raides, skaičius, juos naudoti įvairiose veiklose. 5-asis žingsnis. Natūraliai kitiems kalba apie tai, ką žino, veikia, veikė ar veiks, kas vyksta, vyko ar vyks, ko nori, tikisi, nesupratus paaiškina, pakartoja; laisvai kalba sudėtiniais sakiniais, žodžius į sakinius jungia laikydamasis įvaldytų kalbos taisyklių; pateikia atsakymus į konkrečius klausimus nurodydamas detales kas, ką, kada ar kur; bando susikalbėti su kitakalbiu vaiku, pakartodamas jo kalbos vieną kitą žodį. Pasakoja, kalbasi apie matytus animacinius filmus, žaistus žaidimus, skaitytas knygas; papasakoja 2–3 pagrindinius įvykius iš gerai žinomos istorijos, išlaikydamas jų eiliškumą; geba atsakyti į klausimus apie jam skaitytą tekstą. Supranta rašymo tikslus, bando perteikti informaciją piešiniu, kopijuodamas arba užrašydamas raides, simbolius ar žodžius; kuria savo ženklus ir simbolius; braižo ir aiškina paprastus planus, schemas. 6-asis žingsnis. Atsižvelgdamas į bendravimo tikslą ir situaciją, išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, svarstymus, aiškinasi, diskutuoja; vartoja mandagumo ir vaizdingus žodžius (sinonimus, antonimus ir kt.); klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė, sužinojo, sprendžia	*Skaitymas.* Įsitraukia į veiklas, susijusias su simboline ir rašytine raiška, kopijuoja ženklus ar nesudėtingus paveikslėlius pagal pavyzdį ar iš atminties. Vaizduoja, kad skaito knygą, „skaito“. Kartu su mokytoju varto knygeles, žaidžia kortelių žaidimus, plečia vaizdinės informacijos ir rašytinių simbolių suvokimą. Atkreipia dėmesį į raides, simbolius (grafinius vaizdus) aplinkoje, pradeda jais manipuliuoti įvairioje veikloje. Atsako į klausimus apie tai, ką „perskaitė“. Iliustruoja „perskaitytą“ tekstą. *Rašymas.* Įsitraukia į įvairias mokytojo siūlomas veiklas, susijusias su galimybe piešti ir rašyti. *Skaitymas.* Įvardija aplinkoje ar užrašuose esančias pažįstamas raides. Atpažįsta ir pasako trumpus žodžius. Suteikia pavadinimą paveikslėliui. Formuojasi kritinio mąstymo pradmenis, pradeda suprasti perkeltines prasmes, stebėdami ir tyrinėdami artimiausioje aplinkoje pateikiamą jiems aktualią rašytinę ir vizualinę informaciją. *Rašymas.* Veikia kūrybiškai, pavyzdžiui: iš akmenėlių, gilių, kaštonų dėlioja simbolius ir raides, pagaliuku rašo ant smėlio, kreidelėmis – ant asfalto, rengia simbolių, piešinių, ženklų „laiškus“ gamtos gyvūnams, kuria knygeles, kūno kalba vaizduoja raides, žodžius, kuria istorijas apie raides ar garsus, stato ir konstruoja simbolius, raides. Kopijuoja atskiras raides, žodžius. Rašo savo vardą įvairiais rašikliais, kompiuteriu. Braižo ir aiškina planus, schemas, grafikus. *Skaitymas.* Domisi ir supranta knygos ar kito informacijos šaltinio dalių pavadinimus, jų funkcijas (viršelis, titulinis lapas, autorius, pavadinimas ir kt.), suvokia skirtingų žanrų leidinių skirtumus (laikraštis, kalendorius, knyga, žurnalas). Imituoja skaitymą, domisi abėcėlės raidėmis, pastebi žodžius, prasidedančius ta pačia raide, supranta, kad garsas siejamas su raide, ir kad raidės turi savo pavadinimą bei specifinę grafinę raišką. *Rašymas.* Iliustruoja pasakas, pasakojimus, filmukus, iliustracijose parašydami nukopijuotas raides, žodžius. Rašytinės raiškos gebėjimus ugdosi atrasdami raides skaitmeniniuose įrenginiuose, siedami jas su ranka užrašytomis bei spausdintomis raidėmis, rašydami spausdintines raides ar

problemas; tinkamai pradeda, plėtoja, keičia ir baigia pokalbį; bando komunikuoti su kitakalbiu vaiku, suaugusiuoju. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai paminėdamas pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas, pritaiko girdėtų siužetų fragmentus žaidimų scenarijuose, meninėje veikloje; keliais būdvardžiais apibūdina istorijų veikėjus; perpasakoja informaciją iš įvairaus žanro knygų. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	skaitmenis ranka ir kompiuteriu. Mokytojo įtraukti į kūrybiškas piešimo ir rašymo veiklas, supranta rašymo tikslus, tyrinėja ir supranta, kad skirtingos kalbos turi skirtingas raides. Atskiras raides, žodžius, simbolius savarankiškai užrašo lape ar kompiuteryje.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: stebi, bendrauja, kuria, palaiko, padrąsina, pataria, ugdo, vertina, motyvuoja, tarpininkauja. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: stebėjimas, pokalbis, diskusija, tyrinėjimas, kalbiniai žaidimai, pasakų inscenizacija, projektinė veikla, išvyka, meninė raiška ir kiti metodai.	

16.7. Auginama vaiko galia – Lanksčiai mąstantis.

Pasiekimų sritys apimančios vaiko gebėjimą: matematinis mąstymas, skaitmeninis sumanumas.

16.7.1. Matematinis mąstymas	
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.	
Numatomi pasiekimai	Ugdymo(si) gairės
1–3 metai	
1-asis žingsnis Sugriebia daiktą, jį meta (paleidžia), siekia kito daikto, naudoja kūno kalbą (gestus, mimiką) parodydamas, kad supranta, ką reiškia „yra“ („nėra“), „dar“, „taip“ („ne“). Stebi įvairius objektus, deda vieną daiktą ant kito. Susidomi, matydamas forma, dydžiu ar spalva išsiskiriantį daiktą. Emocingai reaguoja į pasikartojančius garsus, judesius. 2-asis žingsnis Supranta, kad žodžiai ,,vienas“, ,,du“, ,,trys“ siejami su atitinkamu daiktų kiekiu. Į klausimą ,,Kiek..?“ atsako ,,vienas“, ,,du“ arba ,,mažai“, didesnį nei dviejų daiktų kiekį įvardija žodžiu ,,daug“. Mažesnius objektus įdeda į didesnius, surikiuoja du tris daiktus pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Daugeliu atvejų suranda tokios pačios formos, dydžio ar spalvos objektą, supranta, ką reiškia ,,toks pat“, ,,kitoks“. Supranta bent keturis žodžius, kuriais mokytojas apibūdina	Vaikai įtraukiami į situacijas, kuriose minimi skaičiai, yra skaičiuojama (pvz., eilėraščiai, dainelės, judrieji žaidimai, išvykos, stalo žaidimai). Atranda, kad „vienetą“ galima susieti su vienu daiktu, kad skaičiuojant naudojama ta pati žodžių seka, o paskutinis skaičių sekos skaičius reiškia suskaičiuotą objektų kiekį. Natūraliai įgunda įvertinti daiktų rinkinio kiekį iki 5-ių, parodo pirštukais, kiek turi metukų. Žaisdami ieško ir randa reikiamos formos, dydžio ar spalvos daiktą. Žaidžia su vienas į kitą įdedamais indeliais. Suranda skylutę, pro kurią pralystų kaladėlė. Tokios pat spalvos ar formos daiktus sudeda į atskiras dėžutes. Prisimena, kas paslėpta knygelės puslapio langelyje ir sava kalba tai išreiškia. Atneša prašomo dydžio (didelį arba mažą) kamuolį. Įsitraukia į žaismingą veiklą su daiktais, į kuriuos galima ką nors įpilti, įdėti. Kalbinami suaugusiųjų, supranta, ką reiškia „pilnas“ ir „tuščias“. Įsitraukia į įvairias eksperimentines ir kasdienėje veikloje pasitaikančias ilgio (pločio, aukščio), masės, tūrio

paties vaiko ar objekto judėjimą erdvėje (pvz., įeiti (išeiti), pažiūrėti į viršų (žemyn), įdėti (išimti) ir pan.). 3-iasis žingsnis Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, atpažįsta ir susieja įvairias ,,matomų skaičių“ išraiškas (rankos pirštai, taškai, brūkšneliai), paduoda tiek daiktų, kiek prašoma. Supranta, ką reiškia būti pirmam, antram. Palygina du daiktus, besiskiriančius tik ilgiu, mase ar tūriu, veikdamas (suartindamas, pakilnodamas, pilstydamas vandenį ar smėlį). Parodo, kuris iš dviejų daiktų yra ilgas – trumpas, sunkus – lengvas, pilnas – tuščias ir pan. Surikiuoja kelių objektų rinkinį pagal ilgumą ar stambumą į vieną eilę. Tapatina, atrenka kelis daiktus (jų vaizdus) pagal spalvą, formą, dydį. Kopijuoja dviejų elementų sekas (vaizdines, garsines, judesio).	palyginimo veiklas. Daiktų ilgį (plotį, aukštį) palygina netiesiogiai, daiktus sugretindami. Daiktų mases palygina daiktus kilnodami. Savo pastebėjimus jie išreiškia parodydami daiktus, kurie suaugusiojo apibūdinami šiomis su matavimu susijusiomis sąvokomis: „ilgas“ arba „trumpas“, „aukštas“ arba „žemas“. Atranda, kad figūromis ir objektais erdvėje galima manipuliuoti: apversti, pasukti, pastumti. Žaislus, daiktus dėlioja, rikiuoja į eilę (pvz., iš kėdučių sustato traukinuką). Įvairioje veikloje kaitalioja dvi spalvas. Kaladėlių krūvelėje randa tos pačios spalvos, formos ar dydžio detalę. Parodo, kurie du iš 4–5 paveiksliukų yra tokie patys. Dviejuose paveikslėliuose randa 3–4 slypinčius skirtumus. Suranda reikiamą dėlionės detalę. Pastatyto bokštą iš skirtingo dydžio kaladėlių: bokštui sugriuvus, daro bokšto pagrindą iš daugiau (didesnių) kaladėlių, viršuje esančias kaladėles dėlioja atsargiau.
4–6 metai	
4-asis žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius 1, 2, 3, 4, 5, atpažįsta atitinkamus skaitmenis. Skaičiuoja daiktus, jų kiekį susieja su skaičiumi. Žymi, skaičiuoja stebimus objektus, padedamas mokytojo radinius pateikia grafine išraiška (lentele, piktograma). Palygindamas kiekius, taiko atitikimo arba nuoseklaus skaičiavimo strategijas, supranta, ką reiškia ,,vienu daugiau“ („mažiau“), „tiek pat“ („lygu“). Atrenka vienodo ilgio, aukščio, pločio, tūrio daiktus. Dažniausiai taiko tiesioginį palyginimą. Dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, trumpesnis ir pan.). Parodo, kurie artimoje aplinkoje esantys daiktai savo forma primena skritulį, kvadratą, rutulį ar kubą. Pagal vieną savybę (požymį) klasifikuoja ir rūšiuoja dviem požymiais besiskiriančių objektų rinkinius. Kasdienėse veiklose pradeda vartoti žodžius pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn. Nupiešia paprastą planą, kuriame atvaizduoja 2–3 matomus daiktus. Atpažįsta dviejų pasikartojančių elementų seką, ją nukopijuoja, pratęsia 1–2 elementais iš bet kurios pusės. 5-asis žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 9, juos parašo skaitmenimis, susieja su daiktų skaičiumi. Palygina rinkinių iki 5 daiktų kiekviename kiekius, atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5-ių ribose, 4 ar 5 daiktų rinkinį išskaido į dvi grupes daugiau nei vienu būdu (0 ir 4, 1 ir 3	Įsitraukia į skaičiavimo veiklas, kuriose skaičiuojama pridedant po vieną, pasitelkus daiktus, piešinius, rankų pirštus. Naudodami fizines ir skaitmenines priemones, moka atpažinti ir paaiškinti kiekybinę informaciją perteikiančius vaizdus. Naudodamiesi objektais, piešiniais, kurdami istorijas supranta, ką reiškia skaičius sudėti ir atimti. Dalyvaudami žaismingose neformaliose, kūrybinėse veiklose, mokosi objektų kiekį grupėje (-ėse) apibūdinti kaip pakankamą, per didelį ar per mažą tikslui pasiekti ar užduočiai atlikti. Savo aplinkoje neformaliai įsitraukia į skaičiavimo uždavinių sprendimą. Veikdami mokytojo tikslingai sukurtuose kontekstuose mokosi samprotauti, kūrybiškai taiko įgytą skaičiavimo patirtį spręsdami problemas, pradeda vartoti žodžius, kuriais nusakomi matematiniai procesai. Skaičiavimas. Ieško ir randa dvi korteles, kuriose pavaizduota tiek pat daiktų. Paveikslėlyje suranda trims meškiukams po puodynę medaus. Žaisdamas vartoja sąvokas (pirmas, antras). Noriai įsitraukia į suaugusiųjų inicijuotas veiklas, skatinančias tyrinėti, kaip galima palyginti daiktų ilgį (plotį, aukštį) arba tūrį, kai daiktų sugretinti neįmanoma. Diskutuoja, dalinasi savo pastebėjimais ir kartu sparčiai plečia su ilgio, masės, tūrio (talpos) matavimu susijusį žodyną (ilgesnis – trumpesnis, aukštesnis –

ar 2 ir 2). Kai dydžių negalima palyginti tiesiogiai, pasitelkia trečią daiktą (sutartinį matą). Kelių dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti aukštesniojo ir aukščiausiojo laipsnio būdvardžius (ilgesnis, ilgiausias ir pan.). Nematuodamas gali pasakyti, kuris iš dviejų pažįstamų objektų sunkesnis, aukštesnis. Atpažįsta skritulį, kvadratą, trikampį, kubą, rutulį, bando šias figūras apibūdinti, palyginti. Susieja trimatę figūrą su jos atvaizdu plokštumoje. Popieriaus lape atvaizduoja kelių matomų daiktų išdėstymą, apibūdina jų vietą, padėtį vienas kito atžvilgiu. Juda žodžiu nusakyta ar rodyklėmis pažymėta kryptimi. Atranda dviejų pasikartojančių elementų grupę sekoje, sukuria tokio paties modelio seką iš kitų elementų. 6-asis žingsnis. Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, juos parašo skaitmenimis. Paduoda tikslų daiktų skaičių, kai jų yra daugiau nei 5; pasako, kiek jų yra daugiau už 5 ir kelių trūksta iki 10. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 7-ių ribose. Žymi, skaičiuoja, vaizduoja duomenis, naudojasi grafiniais jų vaizdais spręsdamas problemas. Kalbėdamas apie ateities įvykius, pradeda vartoti žodžius: būtinai, tikrai įvyks; gali būti, įmanoma, kad įvyks; taip negali būti, niekada neįvyks. Palygina du tris mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, randa žodžių nedideliam jų skirtumui apibūdinti (šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdindamas aplinkos objektus, vartoja bent penkis dvimačių ir trimačių figūrų pavadinimus (skritulys, kvadratas, trikampis, kubas, rutulys). Žinomas figūras pavadina taisyklingai, nepriklausomai nuo jų padėties ar dydžio. Atrenka figūrai sukomponuoti reikalingas detales ir jas tinkamai sudėlioja. Apibūdina, kaip vienas kito atžvilgiu yra išsidėstę matomi daiktai. Išgirdęs ar pamatęs judėjimo su krypties pakeitimu planą, jį iš atminties įvykdo, atkuria, geba pasakyti ir bando pavaizduoti, kaip reikėtų sugrįžti (judėti atbuline tvarka). Nukopijuoja, pratęsia, sukuria seką iš dviejų pasikartojančių elementų.	žemesnis, storesnis – plonesnis, toliausiai – arčiausiai, lengvesnis – sunkesnis, talpesnis – mažiau talpus). Matavimas. Paveikslėlyje randa visus vienos formos daiktus. Iš krūvelėje padėtų trijų spalvų kaladėlių pastato tris skirtingų spalvų bokštelius. Iš skritulio, kvadrato, trikampio formos popieriaus gabaliukų sukomponuoja įvairius daiktus (pvz., mašiną, namą ir pan.). Randa reikiamą dėlionės detalę; iš kaladėlių, molio, smėlio ir pan. Padaro stebėto daikto modelį. Pridėdamas vieną prie kito, vidutinio dydžio daiktą padeda tarp trumpiausio ir ilgiausio. Kambario ilgį, matuoja žingsniais; išrikiuoja kamuolius nuo mažiausio iki didžiausio. Apibūdina erdvės objektus, nurodant į juos panašius iš kasdienės aplinkos ir vartojant tokius palyginimus kaip: „panašus į kubą“, „apvalus kaip kamuolys“ ir pan. Supranta, kad figūros forma nepriklauso nuo jos spalvos ir dydžio. Žaidžia konstruktoriumi „Lego“. Žaidžia judrius žaidimus, kai reikia pasirinkti teisingą kryptį savo kūno atžvilgiu, paeiti tris žingsnius į priekį. Skiria ir vartoja kelintinius skaitvardžius. Žaidžia stalo žaidimus. Karpo, paišo, spalvina trikampius, stačiakampius. Nuspalvina trikampius viena, o stačiakampius – kita spalva. Iš įvairių formų detalių ar piešiant (spalvinant) figūras kuria aplikacijas, ornamentus, šventinę atributiką, įvairius daiktus, kuriais galima papuošti aplinką. Surikiuoja daiktus nuo mažiausio iki didžiausio ir atvirkščiai. „Rašo“ tekstą iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią. Paprašytas paima priešais save esantį daiktą, palenda po stalu, įropoja į kalniuką, užlipa ant suoliuko. Žaidžia žaidimus, kuriuose tenka vartoti vietą ir padėtį nusakančius įvairius žodžius. Pasakodamas, ką veikė vakar, kalba būtuoju laiku, o ką veiks rytoj – būsimuoju laiku.
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: stebi, bendrauja, kuria, palaiko, padrąsina, pataria, ugdo, vertina, motyvuoja, tarpininkauja. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas, imitaciniai bei vaizduotės žaidimai, pokalbis, diskusija, projektinė veikla, STEAM metodas, ugdymasis naudojant informacines technologijas ir kiti metodai.	
16.7.2. Skaitmeninis sumanumas	

<table>
<tr><td colspan="2">Vertybinė nuostata. Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Esminiai gebėjimai. Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.</td></tr>
<tr><td>Numatomi pasiekimai</td><td>Ugdymo(si) gairės</td></tr>
<tr><td colspan="2">1–3 metai</td></tr>
<tr><td>1-asis žingsnis. Stebi išmaniųjų žaislų judėjimą, siekia jų rankomis, klausosi jų skleidžiamų garsų (pvz., kūdikių karuselė).
2-asis žingsnis. Susidomi grupėje esančiais išmaniaisiais žaislais be ekranų, spaudo, liečia, purto ir kt. siekdamas efekto. Žaisdamas pradeda paeiliui atlikti dviejų vaikui suprantamų veiksmų sekas (pvz., trepsėti ir ploti).
3-iasis žingsnis. Žaidžia mokyklos aplinkoje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais be ekranų (pvz., robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Žodžiais, garsažodžiais, veiksmais parodo kasdienių darbų ir veiklų atlikimo žingsnių eiliškumą, atlieka mokytojo ar kitų vaikų sakomas komandas. Pradeda laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.</td><td>Žaidžia, tyrinėja aplinką, domisi grupėje esančiais įvairiais jų amžių atitinkančiais išmaniaisiais daiktais be ekranų (žaislais, robotukais, rašikliais, skambančiomis knygelėmis).
Žaisdami atlieka dviejų nesudėtingų, jiems suprantamų veiksmų sekas. Mokytojų padedami, iki 0,5 valandos per dieną ribojant laiką, praleidžiamą prie ekranų, naudojasi jų amžių atitinkančiomis prasmingomis, ugdymą(si) papildančiomis skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeniniu turiniu.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4–6 metai</td></tr>
<tr><td>4-asis žingsnis. Atliepia, komentuoja įvairiomis formomis (vaizdo, garso įrašai, animacijos) pateikiamą informaciją. Vartoja kai kuriuos su technologijų naudojimu susijusius žodžius, pasakoja apie interaktyvią knygelę, programėlę, žaidimą. Mokytojo padedamas naudoja skaitmeninį fotoaparatą savo patirčiai ir aplinkiniam pasauliui fiksuoti, pradeda naudoti paprastas programėles piešimui, garsui, vaizdui įrašyti ir paleisti. Supranta ir atlieka grafiniais simboliais ir objektais žymimas komandas. Mokytojui prižiūrint ir padedant bando su kitais bendrauti skaitmeninėmis technologijomis.
5-asis žingsnis. Mokytojo padedamas ir prižiūrimas naudojasi įvairių išmaniųjų įrenginių valdymo priemonėmis (pele, ekranu, klaviatūra), informacinėmis svetainėmis tyrinėjimams ir kt. ugdomajai veiklai. Naudoja įvairias technologijas skaitmeniniam turiniui kurti. Dėlioja vaizdiniais simboliais ar objektais pateiktas komandas, sudarydamas rišlią veiksmų seką. Nusako, kaip nuosekliai, žingsnis po žingsnio pavyko pasiekti rezultatą. Išbando užrašytas veiksmų sekas žaidybinėje programavimo aplinkoje.</td><td>Virtualaus bendravimo įgūdžius elektroninėse mokymuisi tinkamose aplinkose vaikai įgyja, kai, mokytojo padedami ir prižiūrimi, tikslingai bendrauja tarpusavyje, su kitų mokyklų vaikais, kūrėjais, žaidimo pasaulio personažais.
Nesudėtingo skaitmeninio turinio kūrimo galimybes (piešimas, fotografavimas, garso ir vaizdo įrašas) atranda įsitraukdami į įvairias mokytojo paskatintas kūrybines, tyrinėjimo ir judrias veiklas, vykstančias realios ir virtualios aplinkos kontekstuose.
Apie objektus ir reiškinius, kurių neįmanoma tiesiogiai matyti, paliesti, išgirsti, vaikai gauna informaciją naudodamiesi išmaniaisiais įrenginiais, realiu laiku jungdamiesi prie nuotolinių įrenginių (pavyzdžiui, prie paukščio lizdo esančios stebėjimo kameros) ir informacinių svetainių (pavyzdžiui, susirasti gyvūnų, augalų vaizdus, išbandyti virtualius turus).</td></tr>
</table>

6-asis žingsnis. Mokytojo prižiūrimas pasirenka ir naudoja pagal amžių tinkamas interneto svetaines, programėles, kad galėtų atlikti projektines veiklas, kūrybines užduotis. Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas vaiko gebėjimus atitinkančias skaitmenines priemones (fotografavimo, piešimo, nuotraukų apdorojimo, garso įrašymo), skirtingus turinio tipus (vaizdą, judantį vaizdą, garsą, tekstą). Domisi kitų ir dalinasi savo sukurtu skaitmeniniu turiniu. Programavimo aplinkose kuria ir vykdo paprastas komandų sekas. Pradeda suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką.	
Ugdymo(si) kontekstai: žaismės, universalaus dizaino mokymuisi, tyrinėjimo ir gilaus mokymosi, realių ir virtualių aplinkų, kūrybinių dialogų. Pedagogo vaidmuo: stebi, bendrauja, kuria, palaiko, padrąsina, pataria, ugdo, vertina, motyvuoja, tarpininkauja. Ugdymo organizavimo metodai, būdai: kūrybinė-praktinė užduotis, stebėjimas, eksperimentas, bandymas pokalbis, diskusija, projektinė veikla, edukacinė veikla, ugdymasis naudojant informacines technologijas; kūrybiniai-interpretaciniai, modeliavimo, skatinimo-inicijavimo-motyvavimo, pagalbos-paramos ir kiti metodai.	

V SKYRIUS
VAIKŲ UGDYMOSI PAŽANGA, UGDYMOSI TĘSTINUMAS

17. Įgyvendinant Programos uždavinius, vaiko pasiekimų ir pažangos stebėjimo dokumentavimas atliekamas du kartus per mokslo metus pagal Įstaigoje parengtą vaikų pažangos ir pasiekimų stebėsenos tvarkos aprašą: pirmoji stebėsena ikimokyklinio amžiaus vaikams atliekama einamųjų metų rugsėjo–spalio mėnesiais, antroji stebėsena – gegužės mėnesį:

17.1. vaikų pasiekimai fiksuojami bet kuriuo metu, kai pedagogas pastebi naujai atsiradusį ar patobulėjusį vaiko gebėjimą;

17.2. ugdymo(si) pasiekimų stebėsenos metodai: stebėjimas, pokalbis, vaiko veiklos ir kūrybos darbų analizė, vaiko elgesio faktų analizė, situacijų aprašymas, garso, vaizdo dienoraščiai, pedagogo užrašai, vaiko ugdymo(si)pasiekimų įsivertinimas;

17.3. svarbiausi vaiko pasiekimus atskleidžiantys įrodymai, vaiko aprašai, kūrybinių darbų pavyzdžiai, vaiko klausimai, pasakojimai, samprotavimai, žodinė kūryba, išsakytos idėjos, vaiko rašytinės kalbos pavyzdžiai, nuotraukos, įvairios vaiko veiklos stebėjimo užrašai, pedagogo refleksija apie vaiko pasiekimų lygį, daromą pažangą ir ugdymosi perspektyvą, tėvų (globėjų) mintys apie vaiką, draugų pasisakymai ir kt. saugomi vaiko pasiekimų aplanke, apraše, skaitmeninėje laikmenoje;

17.4. vaikų pasiekimų stebėsenoje dalyvauja Įstaigos logopedas, meninio ugdymo mokytojas, neformaliojo vaikų švietimo programas įgyvendinantys mokytojai:

17.4.1. pirmosios stebėsenos paskirtis: fiksuoti vaiko pasiekimus, individualius ypatumus ir numatyti jo ugdymo(si) kryptį, (tikslus ir uždavinius), ugdymo(si) individualizavimo ir paramos vaikui formas;

17.4.2. antrosios stebėsenos paskirtis: fiksuoti vaiko pasiekimų lygį per metus, nustatyti, ar tinkamai pasirinkta ugdymo(si) kryptis, numatyti vaiko ugdymo(si) tikslus ir uždavinius;

17.5. tarpinė vaikų pasiekimų stebėsena atliekama sausio mėnesį, jei išryškėja didelės ugdymo(si) spragos.

18. Stebint vaiko pasiekimus laikomasi pozityvumo ir konstruktyvumo, objektyvumo ir veiksmingumo, bei informatyvumo principų.

19. Informacija apie vaiko pasiekimus yra konfidenciali ir aptariama individualių pokalbių, konsultacijų metu su ugdytinių tėvais (globėjais):

19.1. susitarus su jais dėl informacijos pateikimo formų bei dažnumo (pvz., kas mėnesį, kas pusmetį ar kt.) arba pagal poreikį (pastebėjus naujus vaiko gebėjimus, atsižvelgus į tėvų (globėjų) pageidavimus ir kt.);

19.2. teikiama mokslo metų pradžioje (spalio mėn.) bei mokslo metų pabaigoje (gegužės mėn.);

19.3. informacija apie vaiko pasiekimus pateikiama ir Įstaigos el. dienyne http://musudarzelis.lt. Kadangi ši informacija yra konfidenciali, tėvai (globėjai), prisijungę savo slaptažodžiu, el. dienyne gali matyti tik savo vaiko pasiekimų stebėseną.

20. Spalio ir gegužės mėnesiais rengiama bendra grupės vaikų pasiekimų stebėsenos lentelė. El. dienyne iš 18-os pasiekimų sričių yra išskiriamos 3 stipriosios pasiekimų sritys ir 2 tobulintinos. Numatomi grupės prioritetai, į juos atsižvelgiant rengiami į ugdymosi rezultatus orientuoti trumpalaikiai (savaitės) planai.

21. Pasiekimų stebėsena padeda mokytojams ir švietimo pagalbos specialistams atkreipti dėmesį į kiekvieno vaiko ugdymosi stiprybes, poreikius, spartų peršokimą į aukštesnį ar užsibuvimą tame pačiame pasiekimų žingsnyje ir sudaryti sąlygas bendrame ugdymo(si) procese kiekvienam vaikui siekti geriausių asmeninių rezultatų.

22. Vaiko pasiekimų rezultatų panaudojimas:

22.1. ugdymo proceso planavimui ir koregavimui;

22.2. ugdymo individualizavimui, vaiko ugdymui(si) tobulinti;

22.3. pedagogo kompetencijų tobulinimui;
22.4. Įstaigos veiklos įsivertinimui, stebint vaikų ugdymo(si) pasiekimų sritį.

SUDERINTA
Klaipėdos lopšelio-darželio „Papartėlis“
mokytojų tarybos 2025 m. gegužės 5 d. posėdžio
protokoliniu nutarimu
(protokolas Nr. V15-27)