



## TURINYS

BENDROSIOS NUOSTATOS.....	3
1.1. Informacija apie ugdymo įstaigą.....	3
1.2. Vaikai ir jų poreikiai.....	3
1.3. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas.....	4
1.4. Švietimo teikėjo savitumas.....	4
1.5. Tėvų (rūpintojų, globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai.....	4
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI.....	5
TIKSLAI IR UŽDAVINIAI.....	5
3.1. Ikimokyklinio ugdymo programos tikslas.....	5
3.2. Ikimokyklinio ugdymo programos uždaviniai.....	5
UGDYMO(SI) TURINYS, METODAI, PRIEMONĖS.....	6
4.1. Ugdymo turinio įgyvendinimui skirtos erdvės.....	7
4.2. Ugdymo(si) formos ir turinys.....	8
UGDYMO PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS.....	26
NAUDOTA LITERATŪRA IR INFORMACINIAI ŠALTINIAI.....	27

# I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

## 1.1. Informacija apie ugdymo įstaigą

**Švietimo įstaigos pavadinimas:** Šiaulių r. Voveriškių mokykla.

**Švietimo įstaigos teisinė informacija:** Šiaulių r. savivaldybės biudžetinė įstaiga, turinti juridinio asmens teises, kuri teikia ikimokyklinį, priešmokyklinį, pradinį ir pagrindinį ugdymą.

**Įstaigos kodas:** 190077435.

**Telefonai:** 8 41 377524, 8 620 91225, 8 646 02529.

**Adresas:** Medžiotojų g. 2A, Ringuvos g. 4, Voveriškių km., Šiaulių r.

**Elektroninis paštas:** [vmokykla@gmail.com](mailto:vmokykla@gmail.com)

**Facebook:** <https://www.facebook.com/>

**Tinklalapis:** <https://voveriskiumokykla.lt/>

**Elektroninis dienynas:** <https://musudarzelis.lt/>

## 1.2. Vaikai ir jų poreikiai

Ikimokyklinis amžius – vienas svarbiausių asmenybės vystymosi tarpinių, kuriame vaikas kuria, žaidžia, juda, įvairiais pojūčiais pažįsta pasaulį, fiziškai ir psichiškai vystosi, bendrauja ir bendradarbiauja su ugdytojais ir bendraamžiais. Todėl vaikams turi būti pamatuoti reikalavimai, suteikta galimybė ugdytis taip, kad būtų matoma pati didžiausia ugdymo(si) sėkmė, kurią užtikrina suaugusysis, padedantis vaikams nugalėti kliūtis tobulėjimo kelyje. Svarbu sudaryti tinkamas sąlygas tenkinti individualius vaikų poreikius, stiprinti asmeninius vaiko gebėjimus atrandant pažinimo džiaugsmą, vystant vaiko saviraišką. Kiekvienas vaikas yra individualus, todėl jam leidžiama ugdytis savo individualiu tempu, sveikame mikroklimatė, savo amžiaus grupėse.

Siekama tenkinti pagrindinius vaiko poreikius: saugumo, aktyvumo, žaidimo, bendravimo, bendradarbiavimo, pažinimo, saviraiškos.

**Poreikis jaustis saugiai.** Vaikas gali jaustis saugus, pradžioje būdamas suaugusiųjų globoje, palaipsniui ir pats mokosi saugoti save.

**Poreikis judėti.** Vaikas nuolat juda, bėgioja, sportuoja, laipioja aktyviai veiklai skirtose zonose, sporto salėje, lauko aikštelėje.

**Poreikis žaisti.** Kiekvienas vaikas turi galimybę žaisti su jam patinkančiais žaislais, pasirinkti žaidimo vietą, draugus. Žaisdamas jis išreiškia savo socialinę patirtį, bendrauja.

**Poreikis bendrauti.** Vaikas nori būti gerbiamas, kitų pripažintas, kaip turintis savitų gabumų, vertingų savybių, išlikti savitu, skirtingu nuo kitų.

**Poreikis patenkinti savo smalsumą.** Tenkindamas savo smalsumą, vaikas kaupia žinias, tikslina turimus daiktų vaizdinius, veikia aplinkoje su įvairiais daiktais, kartu plečia savo žodyną. Vaikas nori viską paliesti, pajauti todėl, kad jo mokymosi metodai saviti.

**Poreikis būti savarankiškam.** Vaikas nori pats savarankiškai valgyti, rengtis, pasirinkti veiklą, priemones, žaislus.

**Poreikis produktyviai ir kūrybingai veiklai.** Šiuolaikinėje žinių ir technologijų visuomenėje augantis vaikas domisi, nori žaisti kompiuterinius ir kitus žaidimus. Vaikas beveik visada nori ką nors veikti: piešti, lipdyti, konstruoti. Tam, kad vaikas nuolat galėtų įgyvendinti savo sumanymus, jam sudaromos palankios sąlygos tai atlikti, sukuriant lanksčią ir mobilią ugdymosi aplinką.

### **1.3. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas**

Šiaulių r. Voveriškių mokykloje (toliau – mokykla) dirba darni, atsakinga, bendradarbiaujanti, besidominti naujovėmis, nuolat tobulėjanti ir kūrybinga mokytojų komanda. Visi turi aukštąjį universitetinį išsilavinimą, yra kompetentingi, todėl jų žinios ir kvalifikacija leidžia užtikrinti kokybišką vaikų ugdymą.

Ikimokyklinio ugdymo mokytojai savo darbe naudoja išmaniąsias IKT technologijas, nuolat gilina žinias dalyvaudami kvalifikacijos tobulinimo seminaruose, konferencijose. Aktyviai dalyvauja konkursuose, parodose, į kurias sėkmingai įtraukiami ir ugdytiniai, bei jų tėvai. Mokytojai nuolat bendradarbiauja tarpusavyje, dalinasi patirtimi vieni su kitais, organizuoja renginius, išvykas.

Tikslingai įgyvendinti ikimokyklinio ugdymo programą padeda ir meninio ugdymo mokytojai kurie ugdo vaikų meninius gebėjimus: dainavimo, šokio, vaidybos, patyriminį ugdymą (STEAM), apjungiant kartu mokslą, inžineriją, technologijas, menus ir matematiką.

Specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams pagalbą teikia specialūs pedagogas, logopedas.

### **1.4. Švietimo teikėjo savitumas**

Mokykla nuo Šiaulių miesto nutolusi apie 2 kilometrus ir yra įsikūrusi ramioje, saugioje kaimiškoje vietovėje. Supanti natūrali aplinka suteikia vaikams galimybę ją tyrinėti, savarankiškai ieškoti įvairių veiklų, neribojant kiekvieno vaiko laisvės.

Mokykloje ugdymo procesas vyksta dviejuose korpusuose: I-ajame (priešmokyklinis, pradinis ir pagrindinis), II-ajame (ikimokyklinis), viena ikimokyklinio ugdymo įkurta moduliniame pastate. Mokykla turi suformuotą vieną priešmokyklinę ir keturias ikimokyklinio ugdymo grupes. Visose ikimokyklinio ugdymo grupėse užtikrinamas 10,5 valandų trukmės ugdymas.

Mokykloje ikimokyklinio amžiaus vaikai ugdomi pagal ikimokyklinio ugdymo programą „Mažieji žingsneliai“. Kiekvienais metais mokytojai ir švietimo pagalbos specialistai inicijuoja įvairias trumpalaikes ir ilgalaikes projektines veiklas. Organizuojamos ir vykdomos projektinės veiklos glaudžiai siejasi su ugdymo įstaigos keliamais tikslais ir uždaviniais. Pagrindinis projektinių veiklų tikslas – kurti patyriminiu ugdymu grįstą ugdymo aplinką, kurioje vaikas gali drąsiai veikti, tyrinėti ir pats atrasti pasaulį bei visapusiškai ugdydamasis, atskleisti savo unikalius gebėjimus.

Daugelis projektinių veiklų organizuojamos patyriminio ir STEAM ugdymo pagrindu. Patyriminis ugdymas vyksta per asmeninę vaiko patirtį, į ugdymo procesą įtraukiant IKT ir STEAM metodus, kurie nurodyti „Pre – K for all“ metodikoje, kurią mokykla pradėjo naudoti nuo 2020–2021 m.m.

### **1.5. Tėvų (rūpintojų, globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai**

Šeima – neatsiejama dalis vaiko ugdyme, kurie suteikia pagrindą. Jie atsakingi už vaiko gerovę, sveikatą ir kokybišką ugdymą, dalyvauja vaiko ugdyme kaip partneriai. Šiandieninių tėvų (rūpintojų, globėjų) nuostatos ir lūkesčiai skirtingi – vieni nori, kad vaikas gautų tinkamą priežiūrą ugdymo įstaigoje ir, kad būtų užtikrinamas jų saugumas, kiti – labiau linkę į galimybės bendrauti su bendraamžiais ir vaikais užtikrinimą, savarankiškumo, įvairių vaikų gebėjimų ir žinių plėtojimą, tretieji siekia visko, kas užtikrina visokeriopą vaiko ir tėvų (rūpintojų, globėjų) poreikių patenkinimą. Kad visas procesas vyktų efektyviai, reikalingas glaudus mokytojo ir vaiko tėvų (rūpintojų, globėjų) bendravimas ir bendradarbiavimas.

Ikimokyklinio ugdymo mokytojai sėkmingai bendrauja su tėvais (rūpintojais, globėjais) elektroninio dienyno platformoje „Mūsų darželis“. Čia dalijamasi smagiausiomis vaikų akimirkomis, fiksuojami pasiekimai, perteikiama aktuali informacija.

Mokykla yra atvira visuomenei, bendradarbiauja su kitomis ugdymo įstaigomis, kaimo bendruomene. Vykdydami veiklas su socialiniais partneriais, mokykla tobulina veiklas, sudaromos galimybės edukacinių ir kultūrinių ryšių plėtotei.

## II SKYRIUS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Planuojant ugdymo(si) turinį, metodus, parenkant ugdymo(si) priemones, kuriant ugdymo(si) aplinką, organizuojant ugdymo(si) procesą, numatant pedagoginės sąveikos būdus, bendradarbiavimo su tėvais, vietos bendruomene ir socialiniais partneriais formas laikomasi šių ikimokyklinio ugdymo(si) principų:

**Integralumo.** Ikimokykliniame amžiuje sudaromos sąlygos vaiko prigimtinių galių sklaidai, fizinei, kognityvinei, emocinei, socialinei jo raidai neteikiant pirmenybės kuriai nors vienai iš jų. Ugdymo turinys yra vientisas ir neskaidomas, vienodai integruojamos visos ugdymo sritys.

**Individualizavimo.** Remiamasi samprata, kad visi vaikai yra skirtingi: skiriasi pažinimo bei mokymosi tempas ir būdai, poreikiai, gebėjimai, galimybės, patirtis, asmeninės savybės. Kiekvienas vaikas auga ir tobulėja savo tempu ir ritmu. Žinant ikimokyklinio amžiaus vaikų raidos ypatumus, įvertinus kiekvieno vaiko poreikius ir išgales, numatomi realūs vaiko ugdymo(si) tikslai, pritaikomas ugdymo turinys. Nuolat stebint vaiko daromą pažangą, numatoma tolesnė ugdymo(si) perspektyva.

**Demokratiškumo.** Vaikui suteikiama pasirinkimo laisvė. Vaikas turi galimybę rinktis veiklą pagal savo poreikius, interesus, galimybes, nuotaiką. Susitarimai ir kartu su vaikais kuriamos taisyklės, jų laikymasis ugdo atsakomybės jausmą. Skatinamas aktyvus vaiko dalyvavimas Mokyklos veikloje: išklausoma nuomonė, palaikoma iniciatyva, suteikiama erdvė jam pasireikšti, stengiamasi įgyvendinti siūlomas idėjas.

**Tautiškumo.** Padedama augančiam vaikui natūraliai perimti savo kultūros vertybes, papročius, tradicijas, jas puoselėti ir kartu kurti šiuolaikinę savo ir visuomenės tapatybę.

**Tęstinumo.** Siekiama darnaus vaiko perėjimo nuo ankstyvojo ugdymo šeimoje prie ikimokyklinio ugdymo grupėje, užtikrinamas nuoseklus ugdymo tęstinumas priešmokyklinio ugdymo grupėje. Nuolat siekiama palaikyti glaudų šeimos ir Mokyklos pedagogų bendradarbiavimą.

## III SKYRIUS TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

### 3.1. Ikimokyklinio ugdymo programos tikslas

Atsižvelgiant į vaiko prigimtines galias, jo individualią patirtį, vadovaujantis raidos dėsniumais, padėti vaikui išsiugdyti savarankiškumo, sveikos gyvensenos, pozityvaus bendravimo su suaugusiais ir vaikais, kūrybiškumo, aplinkos ir savo šalies pažinimo, mokėjimo mokytis pradmenis.

### 3.2. Ikimokyklinio ugdymo programos uždaviniai

Atsižvelgiant į kiekvieno vaiko unikalumą, bei poreikius, užtikrinant saugią, ugdymąsi skatinančią aplinką, dialogišką sąveiką grindžiamą tikslingą ugdymą ir spontanišką vaiko ugdymąsi pasiekti, kad vaikas:

3.2.1. plėtotų individualias fizines, socialines, pažinimo, kalbos ir bendravimo, kūrybines galias, pažintų ir išreikštų save;

3.2.2. pozityviai bendrautų ir bendradarbiautų su suaugusiais ir vaikais, mokytųsi spręsti kasdienes problemas, atsižvelgiant į savo ir kitų ketinimus, veiksmų pasekmes;

3.2.3. aktyviai dalyvautų ir kūrybiškai išreikštų save šeimos ir vietos bendruomenės gyvenime;

3.2.4. mokytųsi pažinti ir veikti: žaistų, keltų klausimus, tyrinėtų, rinktųsi veiklos būdus ir priemones, samprotautų apie tai, ko išmoko, numatytų tolesnės veiklos žingsnius.

## IV SKYRIUS UGDYMO(SI) TURINYS, METODAI, PRIEMONĖS

Modeliuodamas ugdymo turinį, pedagogas laisvai renkasi ugdymo formas, būdus ir metodus. **Ikimokykliniame amžiuje naudojamos pagrindinės ugdymo(si) formos per įvairių vaikų veiklą:**

- **Visos grupės veikla:** žaidimai, ryto ratas, pokalbiai, pasakojimai, muzikos ir sportinės valandėlės, popietės, išvykos, pasivaikščiavimai, renginiai, šventės, susitikimai.
- **Veikla mažose vaikų grupelėse:** žaidimai, pokalbiai – diskusijos, grožinės, mokslinės literatūros skaitymas, inscenizavimas, kūrybiniai – projektiniai darbai, stebėjimai, tyrinėjimai, nesudėtingi eksperimentai, grupinės kalbos, sportinės pamokėlės.
- **Individuali vaikų veikla:** savarankiška vaiko veikla, individualus bendravimas su pedagogu ir kitais specialistais, žaidimai, praktinė veikla.

**Ugdymo(si) būdai, naudojami ugdymo(si) procese:**

- **Žaidimas** - išlieka pagrindine vaiko veikla tiek pažinimo, tiek vaiko asmeninių savybių - kompetencijų ugdyme. Žaidžiant greičiau lavėja vaiko kalba, žaidimai skatina jų sensorinę, motorinę, socialinę raidą, ugdo mąstymą, fantaziją, kūrybiškumą, iniciatyvą, savarankiškumą ir pasitikėjimą savimi. Žaidimas vaikui svarbiausia vidinės drausmės, savireguliacijos, susivaldymo priemonė. Žaidimo patirtis padeda lengviau perprasti naujas bendravimo situacijas, pritaikyti prie kitų, pelnyti pripažinimą. Žaidimas atpalaiduoja vaiką, padeda jam tenkinti individualius ir socialinius poreikius.
- **Ugdymo(si) skatinimas, sukuriant tinkamą aplinką** - kuriamos patogios erdvės įvairiai vaikų veiklai, parenkamos priemonės, žaislai, skatinantys ugdymą(si), saviraišką, kūrybiškumą, tyrinėjimą. Aplinka keičiama pagal vaikų gebėjimus, sumanymus, poreikius.
- **Ugdymas pavyzdžiu** - pedagogas veikia vaikų akivaizdoje ir inicijuoja savo pavyzdžiu vaikus savarankiškai tęsti veiklą. Pedagogas veikia drauge su vaikais kaip žaidimo partneris, diskutuoja, savo pavyzdžiu modeliuoja, nukreipia vaikus norima linkme.
- **Kūrybinė vaiko ir pedagogo sąveika** - pedagogas vaikus įtraukia į veiklą kūrybine idėja, taiko susitarimus, priima drauge sprendimus, palaiko ir padeda išplėtoti vaikų sumanymus, netiesiogiai koordinuoja vaikų veiklą.
- **Spontaniškas ugdymas** - pedagogas reaguoja į esamą situaciją, pritaria vaikų veiklai, ją gerbia, palaiko, įvairiais kūrybiniais būdais ją išplėtoja, panaudoja ugdymui(si).
- **Individualizuotas ugdymas** - pedagogas numato individualius pagalbos būdus individualiems vaiko gebėjimams ugdyti, specialiesiems poreikiams tenkinti.
- **Savaiminis ugdymas** - pedagogas palaiko bet kokią tikslingą vaiko veiklą, keisdamas aplinką, priemones orientuojantis į vaiko interesus, polinkius.
- **Nuotolinis ugdymas** – pedagogas užtikrina abipusį bendravimą ugdymo(si) klausimais su ugdytiniais ar jų tėvais (rūpintojais, globėjais), naudojant IKT technologijas, kada ugdymas negali vykti tiesioginiu būdu arba sudaro galimybę tėveliams tiesiogiai dalyvauti savo vaiko ugdyme, naudojant įvairius nuotolinio ugdymo įrankius: „Zoom“, „Mūsų darželis“ ir kt.

- **STEAM ugdymas** - tai integralus, orientuotas į kompleksišką vaiko tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą gamtos pažinimo, technologijų (robotikos), inžinerijos, menų ir matematikos gebėjimų ugdymas.

#### **Ikimokyklinio ugdymo programos turinio įgyvendinimui naudojami metodai:**

- **Vaizdinis metodas** (stebėjimas, demonstravimas) – nukreiptas į vaizdinių formavimą apie vaikus supančio pasaulio objektus ir reiškinius.
- **Praktinis metodas** (pratimai, žaidimai, eksperimentai, tyrinėjimai, modeliavimas, kūryba, projektai, akcijos, parodos, išvykos) - jo pagalba vaikui padedama per veiklą pažinti ir suprasti jį supančią aplinką.
- **Žodinis metodas** (pasakojimas, pokalbis, diskusija, skaitymas) - suteikia galimybę perduoti informaciją.
- **Kūrybinis metodas** - sudaro sąlygas vaikui kelti ir įgyvendinti savo idėjas, ieškoti problemų sprendimo būdų.

Metodai nėra statiški, jie papildomi, atnaujinami, atsižvelgiant į vaikų norus, pedagogo sumanymus, vietas, šeimos rekomendacijas, pedagogų gerą patirtį.

#### **Ugdomojoje veikloje naudojamos priemonės:**

- **Pažinimui skirtos priemonės:** gaublys, žemėlapiai, įvairios enciklopedijos, gyvūnų ir augalų nuotraukos, žmonių buitės, profesijų, bendruomenės gyvenimo vaizdai, atributai, simboliai, kompasas, termometras, puodeliai su padalomis, skaičių kortelės, trafaretai, skaičiuojamieji pagaliukai, metras, liniuotė.
- **Įvairūs žaidimai:** lavinamieji stalo žaidimai, dėlionės, žaidimai su kauliukais, šaškės, domino, loto, pirštukų žaidimų lėlytės.
- **Piešimo priemonės:** įvairūs dažai, pieštukai, flomasteriai, teptukai, kreidelės, spaudukai, popierius.
- **Gamtinė medžiaga** – akmenukai, šakelės, kriauklės, kaštonai, kankorėžiai, medžio lapai, medžio skiedrelės, smėlis, žemė.
- **Sporto priemonės** – lauko žaidimų aikštelės, įvairūs kamuoliai, čiužiniai, sporto žaidimai, laipiojimo sienelės.
- **IKT** - kompiuteriai, fotoaparatai, multimedija, skaitmeninės knygos, šviesos stalai.

#### **4.1. Ugdymo turinio įgyvendinimui skirtos erdvės**

Sėkmingam ugdymo(si) turinio įgyvendinimui kuriamos vidaus ir lauko erdvės. Kiekviena jų parenkama pagal vaikų amžių ir ugdo skirtingus gebėjimus. Grupės ir lauko aplinkose vaikai gali pailsėti, žaisti, aktyviai veikti, eksperimentuoti, tyrinėti, bendrauti, bendradarbiauti.

##### **Lauko erdvės:**

- **Žaidimų aikštelė** - tai vieta, kurioje vaikai gali laiptoti, suptis, čiuožti, kyboti, peržengti įvairias kliūtis, o norintys ramiai praleisti laiką – gali pailsėti žaidimų namelyje ar pasikapstyti smėlio dėžėje.
- **Basų kojų takas** – tai lauko erdvė, kurioje galima vaikščioti basomis per įvairias gamtines medžiagas: akmenukus, kankorėžius, skiedreles ir patirti įvairių pojūčių. Taip pat jaunesniojo amžiaus vaikai čia gali tyrinėti, susipažinti su pavadinimais.
- **Lauko pavėsinė** – tai vieta, kurioje vyksta įvairūs užsiėmimai, vaikai ilsisi, žaidžia.
- **„Daržas, sodas“** - tai vieta, kurioje vaikai sodina, sėja, prižiūri augalus ir stebi jų augimą, o vėliau skanauja pačių užaugintas gėrybes.
- **Kalnelis** – puikiai pasitarnauja tiek vasarą, tiek žiemą. Vaikai čiuožia nuo jo rogutėmis, laipioja aukštyn, žemyn, ridena kamuoliukus.

### Vidaus erdvės:

„Bibliotekėlė“ – vaikai ilsisi, varto knygeles, žurnalus, klausosi pasakų, garso įrašų.

- „Rašymo erdvė“ – vaikai rašo, atlieka užduotėles, mokosi pažinti raides, skaičius.
- „Matematinų žaidimų erdvė“ – vaikai skaičiuoja, žaidžia lavinamuosius žaidimus, susipažįsta su įvairiomis matematinėmis sąvokomis, veria, matuoja, lygina daiktus.
- „Konstravimo, inžinerijos erdvė“ – vaikai iš įvairių kaladėlių ir kitokių medžiagų konstruoja, stato, projektuoja įvairius statinius, objektus.
- „Pažinimų, atradimų erdvė“ – vaikai susipažįsta su gyvąja ir negyvąja gamta ją tyrinėdami, eksperimentuodami, savarankiškai bando ieškoti atsakymų, kelti hipotezes, pažinti liesdami įvairius daiktus.
- „Vaidybinių žaidimų erdvė“ – vaikai imituoja kasdieninio gyvenimo elementus, modeliuoja įvairiais turimais daiktais, kurie sutinkami vaiko artimiausioje aplinkoje: namuose, parduotuvėje, darželyje.
- „Pojūčių erdvė“ – vaikai atpažįsta daiktus, reiškinius juos liesdami, atlieka eksperimentus, žaidžia su smėliu, žemėmis, kuria, atranda, pažįsta.
- „Meno erdvė“ – vaikai piešia, lipdo, tapo, aplikuoja, patys renkasi priemones ir jomis eksperimentuoja.

### 4.2. Ugdymo(si) formos ir turinys

Ugdymo turinys ugdymo įstaigoje atitinka vaikų poreikius, įgyvendinamas kryptingai, atsižvelgiama į vaikų kompetencijų ugdymą ir į ugdymo pasiekimus. Ugdymo(si) turinys programoje išdėstytas pagal pritaikytą programos „Pre-K for Alls“ ugdymo modelį, kiekvieną mėnesį analizuojant skirtingas temas, kuriomis ugdomos 5 kompetencijos, apimančios 18 vaiko pasiekimo sričių. Kiekviena tema turi atskirus projekto temas klausimus, kuriuos pedagogas individualizuoja pagal vaikų amžių, gebėjimus. Ikimokyklinio ugdymo programoje išskirti tikslai, uždaviniai, plėtojamos kompetencijos (socialinė, sveikatos saugojimo, komunikavimo, pažinimo, meninė), pasiekimai suderinti su Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje keliamais tikslais, uždaviniais. Tęstinumo principas yra svarbus ugdymo procese.

### Ugdomųjų veiklų temos:

Eil. Nr.	Mėnesio tema	Pagrindiniai mėnesio temos klausimai
1.	„Sveiki atvykę į darželį“	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ko aš išmoksiu ir ką veiksiu darželio grupėje?</li><li>• Kuo aš prisidedu prie savo grupės bendruomenės gyvenimo?</li><li>• Kas yra mano grupės bendruomenė?</li><li>• Kas dar yra mano ikimokyklinio ugdymo programos dalyviai?</li></ul>
2.	„Mano penki pojūčiai“	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kaip mes naudojame savo regėjimą?</li><li>• Kaip mes naudojame savo klausą?</li><li>• Kaip mes naudojame savo skonio receptorių?</li><li>• Kaip mes naudojame savo uoslę?</li><li>• Kaip mes naudojame savo lytėjimą?</li></ul>
3.	„Viskas apie mus“	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kas padeda man tapti svarbiu ir unikaliu?</li><li>• Ką aš jaučiu ir kodėl?</li><li>• Kuo svarbi ir unikali yra mano ikimokyklinio ugdymo grupė?</li><li>• Kuo svarbi ir unikali yra mano šeima?</li></ul>



4.	„Kur mes gyvename?“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kur aš gyvenu?</li> <li>• Kur gyvena mano šeimos nariai?</li> <li>• Kur gyvena žmonės ir kur gyvena gyvūnai?</li> <li>• Kokių tipų namuose gyvena žmonės mano mieste?</li> <li>• Kaip žmonės ir gyvūnai stato namus?</li> </ul>
5.	„Transportas“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koku transportu aš naudojuosi, kodėl?</li> <li>• Kuo skiriasi ir kuo panašios įvairios transporto priemonės?</li> <li>• Kas vairuoja/naudoja transporto priemones mano bendruomenėje?</li> <li>• Kaip saugiai naudotis transporto priemonėmis?</li> </ul>
6.	„Šviesa“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kokie šviesos šaltiniai mus supa?</li> <li>• Kas yra tamsa?</li> <li>• Kaip šviesa mums padeda?</li> <li>• Kas yra šešėliai?</li> </ul>
7.	„Vanduo“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kur galima rasti vandens?</li> <li>• Kas atsitinka, pasikeitus vandens temperatūrai?</li> <li>• Kas atsitinka daiktus įmerkus į vandenį?</li> <li>• Kuo vanduo naudingas?</li> </ul>
8.	„Augalai“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kas yra augalai?</li> <li>• Ko reikia augalams, kur jų galima rasti?</li> <li>• Kokios yra augalų rūšys?</li> <li>• Kodėl augalai svarbūs?</li> </ul>
9.	„Gyvūnų jaunikliai“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ko reikia kūdikiams?</li> <li>• Kaip kūdikiai / gyvūnų jaunikliai pasikeičia?</li> <li>• Ką žinome apie gyvūnų jauniklius?</li> </ul>
10.	„Pokytis“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kas keičiasi aplink mane?</li> <li>• Kaip keičiasi objektai?</li> <li>• Kokie pokyčiai vyksta gamtoje?</li> <li>• Kaip keičiuosi ir augu aš?</li> </ul>

### Ugdomos vaikų kompetencijos ir pasiekimų sritys:

1. SVEIKATOS SAUGOJIMO KOMPETENCIJA	
1.1. FIZINIS AKTYVUMAS	
<p><b>Vertybinių nuostatų.</b> Noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Eina, bėga, šliaužia, ropoja, lipa, šokinėja koordinuotai, išlaikydamas pusiausvyrą, spontaniškai ir tikslingai atlieka veiksmus, kuriems būtina akių-rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika.</p>	
VAIKO PASIEKIMAI	
<b>1 ŽINGSNIS</b>	Lipa ir nulipa pristatomu žingsniu laiptais, eina virve, gimnastikos suoleliu. Perima daiktą iš vienos rankos į kitą. Bando gaudyti kamuolį
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Eina pirmyn, atgal, į šoną. Savarankiškai atsitupia ir atsistoja. Lenda per kliūtis, spiria, meta, ridena kamuolį.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Stovi ant vienos kojos (kelias sekundes). Apeina arba peržengia kliūtis. Peršoka liniją, nušoka nuo laiptelio. Atsispirdamas abiem kojom pašoka nuo žemės

<b>4 ŽINGSNIS</b>	Lipdo gniūžtes, mėto. Taisyklingai laiko pieštuką. Ištiestomis rankomis pagauna didelį kamuolį ir meta atgal. Vaikšto gimnastikos suoleliu. Mojuoja rankomis, kelia aukštai kojas.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Eina pristatydamas pėdą prie pėdos, pakaitinius ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius, juda vingiais, šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, šokinėja ant vienos kojos. Veria ant virvelės: sagas, didesnius karoliukus, mėto kamuolį iš įvairių padėčių. Įsisupa ir supasi sūpynėmis.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Bėga ilgesnius atstumus, eina ratu, iš rato sueina į linijas, iš linijų sueina į ratą. vaikšto atbulomis, šonu. važiuoja dviračiu. Rankos ir pirštų judesiais viską atlieka vikriau, greičiau, tiksliau, kruopščiau. Žaidžia judriuosius žaidimus.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Išlaiko saugų atstumą eidamas, bėgdamas, šalia draugo. Bėga derindamas du ar daugiau judesių: bėga ir varo kamuolį, bėgdamas mojuoja rankomis arba kaspinais. Meta ir kartais pataiko į taikinį

## 1.2. KASDIENIAI GYVENIMO ĮGŪDŽIAI

**Vertybinių nuostata.** Noriai ugdomi sveikam kasdieniam gyvenimui reikalingus įgūdžius.

**Esminis gebėjimas.** Tvarkingai valgo, savarankiškai atlieka savitvarkos veiksmus: apsirengia ir nusirengia, naudojami tualetu, prausiasi, šukuojasi. Saugo savo sveikatą ir saugiai elgiasi aplinkoje.

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Žaidimo pagalba susipažįsta su higienos reikmenimis: muilu, rankšluosčiu, nosine ir šukomis. Atlieka veiksmus su higienos priemonėmis, vėliau juos naudoja žaisdami. Žaidžia su kaladėlėmis. Juda, laipioja (užlipa, nulipa). Varto knygeles, stebi aplinką. Geria iš puodelio.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Klausosi pasakojimų, skaitomų kūrinių apie švarą, dienos ritmą, saugų elgesį namuose, gamtoje. Žaidimų metu įtvirtinami savarankiškumo įgūdžiai: maitina lėles, jas rengia, guldo, veda pasivaikščioti, bando tvarkingai sudėti drabužėlius. Dengia stalą, imituoja maitinimosi judesius, elgesį prie stalo, bendrauja su šalia esančiais.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Stalo žaidimų, knygelių, plakatų, kortelių pagalba susipažįsta su vaisiais, daržovėmis, sveiku maistu, turimas žinias įtvirtina žaisdami. Klausydami pasakojimų, skaitomų istorijų sužino apie daiktus, kurie yra pavojingi vaikų sveikatai ir saugumui, kas atsitinka, kai vaikai su jais žaidžia.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Savarankiškai plaunasi rankas, naudojami muilu, valosi dantis, šluostosi rankas, naudojami stalo įrankiais. Naudojami asmeniniais higienos reikmenimis (šukomis, burnos skalavimo stiklinaitėmis, vienkartinėmis nosinaitėmis ir kt.). Susipažįsta su sveikos mitybos reikalavimais, aiškinasi mitybos piramidės sudėtį.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Saugiai ir atsargiai juda. Paragintas susitvarko žaidimo ir veiklos vietą. Savarankiškai nusirengia ir apsirengia, apsiauna batus. Kasdienio maitinimosi metu, naudodami stalo įrankiais, įgyja praktinių gebėjimų teisingai jais naudotis
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Valgo tvarkingai. Laikosi grupės taisyklių. Savarankiškai tvarkosi žaislus ar veiklos vietą. Stengiasi taisyklingai stovėti, sėdėti, vaikščioti.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Įvardina sveikų ir nesveikų produktų pavadinimus. Laikosi nustatytų elgesio taisyklių. Dalyvauja saugaus eismo, sveikatos saugojimo programose, projektinėje veikloje.

## 2. SOCIALINĖ KOMPETENCIJA

## 2.1. SAVIVOKA IR SAVIGARBA

**Vertybinių nuostata.** Save vertina teigiamai.

**Esminis gebėjimas.** Supranta savo asmens tapatumą („aš esu, buvau, būsiu“), pasako, kad yra berniukas / mergaitė, priskiria save savo šeimai, grupei, bendruomenei, pasitiki savimi ir savo gebėjimais, palankiai kalba apie save, tikisi, kad kitiems jis patinka, supranta ir gina savo teises būti ir žaisti kartu su kitais.

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Tyrinėja save, tapatina su draugais. Įvardina berniuką, mergaitę. Atsiliepia šaukiamas vardu.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Žaidžia vardų žaidimus: padrąsintas save vadina vardu; pasako vardą kitam, parodydamas pirštukais metus. Žaidžia įvairius žaidimus su veidrodžiu. Skiria save nuotraukose, parodo šeimos narius: mamą, tėtį, brolių, sesę. Skiria grupės draugus
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Aiškinasi, kad kiekvienas žmogus turi šeimą, namus. Skiria tam tikros profesijos žmones. Atlieka tam tikrus darbus, kurių rezultatais mes naudojames. Mokosi papasakoti apie save, pasakyti savo vardą, pirštukais parodo savo amžių. Vardina žmogaus kūno dalis, aiškinasi, kam reikalingos kojos, rankos ausys, akys ir k. t. kūno dalys. Mėgdžioja suaugusiojo rodomus judesius, imituoja gyvūnų judesius.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Pasakoja apie save: amžius, lytis, išvaizda, pomėgiai, gebėjimai. Ieško savęs nuotraukose, stebi veidrodyje. Žaidžia bendravimo žaidimus, kartoja ir įsimena savo vardą, pavardę, kitų vaikų vardus, pomėgius. Pasakoja kitam asmeniui, jeigu jo nebuvo kartu, ką darė arba kas atsitiko. Diskutuoja, kokie yra patys vaikai, ko nori, kas patinka, o kas ne, kas gera, o kas bloga.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Lygina save, koks buvo anksčiau ir koks yra dabar: pasakoja, ką geba, žymi bei meninėmis priemonėmis vaizduoja savo augimą, pasiekimus. Kuria knygelę apie save, įsekdami savo paties pieštą autoportretą, draugų, auklėtojos, tėvų ir kitų šeimos narių portretus su užrašytais žodžiais apie jį; gretina portretus, svarsto ar panašus, kokį mato pats save ir kokį mato kiti. Tyrinėja savo ir kitų žmonių panašumus ir skirtumus, pomėgius, analizuoja savo elgesį įvairiose situacijose. Kuria savo galimybių „saulę“, ant spindulių rašydami ką gali
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Demonstruoja savo fizinių galimybių, pozų, judesių tobulumą, išradingumą žaidimuose, veikloje su daiktais. Dalyvauja įvairioje veikloje (meninė, sportinė, gamtos, aplinkos pažinimo, žygiai, talkos ir kt.), kurioje atsikleidžia geriausias savo savybes. Apie savo veiklą pasakoja suaugusiems ir vaikams, džiaugiasi, rodydami, ką nuveikė. Žaidžia „komplimentų“ žaidimus, pastebėdami ir įvertindami vienas kito gerąsias savybes. Diskutuoja apie gimtinę, Tėvynę, domisi tradicijomis, papročiais, vietinėmis šventėmis, dalyvauja jose. Atpažįsta, atkartoja girdėtą informaciją iš gimtojo kaimo, miesto istorijos. Klausosi kūrinėlių, diskutuoja apie gražų šeimos narių bendravimą, pagarbą, rūpinimąsi vieni kitais, vaikų senelių bei tėvų panašumą. Žiūrinėja knygeles, savo šeimos nuotraukas, įvardina šeimos narius, pusbrolius, pusseseres ir kt. Iš žaislų sudaro šeimos variantus. Kalba, judesiais, mimika išreiškia meilę šeimos nariams. Aiškinasi šeimos narių giminystės ryšius: vaikai, anūkai, tėvai, seneliai ir t. t. Sudaro savo šeimos medį.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Pokalbio, žaidimo ar kitos veiklos metu apibūdina save, palygina save su kitais (broliu, seserimi, draugu), nusako, kuo jie panašūs ir kuo skiriasi, papasakoja, ką

	jau sugeba, ko dar ne. Klausinėja, eksperimentuoja, tyrinėja, klausia, kai neaišku, prašo pamokyti, patarti. Planuoja ir įgyvendinta įvairius sumanymus (žaidimus, kūrybinius darbelius ir kt.). Nuolat pateikia klausimus „kodėl?“, „Kaip manai?“, „kaip dar galima?“ ir pan.
--	--

## 2.2. SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ

**Vertybinių nuostata.** Nusiteikęs valdyti emocijų raišką ir elgesį.

**Esminis gebėjimas.** Laikosi susitarimų, elgiasi mandagiai, taikiai, bendraudamas su kitais bando kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus (suvaldo pyktį, neskaudina kito), išiaudrinęs geba nusiraminti.

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Pripranta prie režimo ir jo laikosi.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Domisi patrauklia veikla, gerai jaučiasi grupės aplinkoje. Valdo savo emocijų raišką ir veiksmus, reaguodamas į suaugusiojo balso intonaciją, veido išraišką.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Atsisako bendros veiklos, jeigu jam nepatinka. Išbando konflikto sprendimo būdus, rėkdamas, meluodamas, neduodamas žaislo, prieštaraudamas. Žaisdamas kalbasi su savimi. Kontroliuoja savo elgesį.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Kuria, aptaria grupės elgesio taisykles. Žaisdamas, bendraudamas mokosi elementarių savikontrolės įgūdžių. Klausosi kūrinėlių, diskutuodami apie vaikų ir gyvūnų gerus ir blogus poelgius bei jų pasekmes, samprotaudami, kaip patys pasielgtų panašioje situacijoje.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Nusiramina, atsipalaiduoja klausydamasis ramios muzikos, pabuvęs vienas, kalbėdamasis su draugais. Jausmus išreiškia mimika, o ne veiksmais. Pats primena kitiems tinkamo elgesio taisykles, skatina kitus jų laikytis. Dėlioja siužetus (geri ir blogi poelgiai) iš paveikslėlių. Žaidybinių situacijų metu ieško konfliktų sprendimo būdų.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Žaidžia bendrus žaidimus, laikosi žaidimo taisyklių, veikia šalia kitų atsargiai, netrukdydami, gerbdami jų privatumą. Kultūringai bendrauja su visais vaikais, padėkoja, pasisveikina, atsisveikina, dovanuoja savo padarytas dovanėles draugui. Aiškinasi, kokiais būdais galima sumažinti pyktį, įniršį, išbando tai praktiškai. Stengiasi suvaldyti savo pyktį ir įniršį žaidimo metus ar bendroje veikloje.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Ieško pagalbos, jeigu yra nusiminęs, neišsėina, nesupranta, yra išsigandęs, susijaudinęs. Supranta, kad skirtingose vietose, mokykloje: valgykloje, tualete, grupėje, bibliotekoje, kiemo teritorijoje yra kitokia tvarka, kurios reikia laikytis. Supranta kito žmogaus emocinę būseną, jausmus, nuotaiką

## 2.3. EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA

**Vertybinių nuostata.** Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.

**Esminis gebėjimas.** Atpažįsta bei įvardina savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atsiliepia į kito jausmus (užjaučia, padeda).

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Pripranta prie ritualų ir jų laikosi, žaisdamas bendrauja, išreiškia savo jausmus ir norus, kalba apie jausmus. Išdarinėja grimasas žvelgdamas į veidrodį.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Išreiškia savo nuotaiką emocijomis. parodo nepasitenkinimą, liūdesį, džiaugsmą.

	Apibūdina draugo emocijas: piktas, liūdnas, linksmas.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Vartoja emocijų žodžius: piktas, liūdnas ir t.t. Pastebi kitų žmonių emocijas. Atsisveikina ir pasisveikina su šeimos nariais. Sako ačiū, prašau, viso gero. Atkartoja suaugusiųjų veiksmus žaidime. Bendraudamas su draugais mokosi suprasti draugo ketinimus ir iškilusias problemas.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Tyrinėja savo ir kitų nuotaikas, aiškinasi veido mimikas. Įvardina, kas stiprina ir kas silpnina draugystę. Paprašo, atsiprašo. Pradedą suprasti, kad draugas ir jo emocijos gali skirtis
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Pasako savo jausmus kilusius iš tam tikros situacijos. Kalbasi su draugais apie savo ar draugo kilusius jausmus (kodėl pyksta, kodėl verkia). Klausosi kūrinėlių apie jausmus ir nuotaikas, svarsto iš ko galima suprasti, kad kitam linksmas, liūdnas.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Užbaigia frazes, man patinka, man gera, aš linksmas. Gamina veidukus su nuotaikų simboliais. Kalba apie tai, kas gali padėti pasijusti geriau, jei esi nusiminęs, padrąsina, paguodžia draugą.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Atpažįsta ir įvardija ne tik savo jausmus, bet ir nuotaikas. Atlieka mimikos pratimus. Paguodžia ir užjaučia draugą. Domisi savo ir kitų emocijomis.

#### 2.4. SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS

**Vertybė nuostata.** Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais.  
**Esminis gebėjimas.** Pasitiki pedagogais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai reiškia jiems savo nuomonę, tariasi, derasi; žino, kaip reikia elgtis su nepažįstamais suaugusiaisiais.

#### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Pratinasi ir atpažįsta juo besirūpinantį suaugusįjį, džiaugiasi jį pamatęs, atsako kalbinamas. Pamažu įsitraukia į veiklą, nesudėtingus žaidimus.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Mėgsta žaisti su suaugusiu, stebi ir mėgdžioja jo žodžius, veiksmus. Atpažįsta suaugusiojo emocijas, jausmus. Dažniausiai vykdo jam suprantamus suaugusiojo prašymus, padeda žaislą į vietą ir kt. Bijo nepažįstamų žmonių, nejaukiai jaučiasi nežinomoje aplinkoje.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Tvarkosi savo žaidimo vietą, padeda draugams ar suaugusiajam. Deda daiktus ir žaislus į jiems skirtas vietas. Žaisdamas su kitais išreiškia palankumą, pasitenkinimą. Naudoja siužetinius žaislus, daiktus pakaitalus. Žaidžia žaidimus plėtojančius socialinę patirtį. Drauge su suaugusiuoju žaidžia, varto knygeles, ridena kamuolį, stato bokštą ir kt. Žodžiu išreiškia norus. Ramiai stebi nepažįstamus, kai šalia yra suaugęs žmogus.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Stebi suaugusiųjų gyvenimą, diskutuoja apie žmonių darbą, šeimą. Seka suaugusiųjų pavyzdžiu, iš jų mokosi, kreipiasi pagalbos, patarimo, klausinėja, išklauso, rodo savo darbelius, džiaugiasi savo pasiekimais. Stengiasi laikytis suaugusių nustatytos tvarkos, priima jų pagalbą, pasiūlymus bei vykdo individualiai pasakytus prašymus.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Aptaria, kuria bendravimo su aplinkiniais elgesio taisyklės. Stengiasi įtraukti suaugusįjį į savo žaidimus, veiklą. Priima su veikla susijusius suaugusio pasiūlymus. Klausosi suaugusiojo pasakojimų, skaitymo, deklamavimo ir kt. Susipažįsta su mokykloje dirbančiais žmonėmis, jų veikla, aiškinasi, kuo jie svarbūs, kodėl reikia gerbti jų darbą. Žaidimų metu imituoja, išbando suaugusiųjų

	darbus.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Dalyvauja susitikimuose su įvairių tarnybų, profesijų žmonėmis, lankosi tėvų darbovietėse, muziejuose, parodose, dalyvauja šventėse, spektakliuose, koncertuose ir kt., bendrauja su kitų vaikų šeimos nariais. Diskutuoja, kaip elgtis su nepažįstamais žmonėmis, kuria žaidybines situacijas. Aptaria, į ką reikėtų kreiptis pagalbos (policija, gaisrinė, greitoji), koku telefono numeriu galima iškviešti pagalbą.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Vaikai kalba apie savo vaidmenį šeimoje, domisi savo šeimos istorija, papasakoja apie šeimos šventes. Vaikai dalyvauja visuose bendruose reikaluose ir veikloje, jaučiasi bendruomenės nariais; teikia siūlymus ir dalyvauja kuriant klasės aplinką, tvarkant kiemą, žaidimų vietas, organizuojant šventes.

## 2.5. SANTYKIAI SU BENDRAAMŽIAIS

**Vertybinių nuostata.** Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su bendraamžiais.  
**Esminis gebėjimas.** Supranta, kas yra gerai, kas blogai, draugauja bent su vienu vaiku, palankiai bendrauja su visais (supranta kitų norus, dalijasi žaislais, tariasi, užjaučia, padeda), suaugusiojo padedamas supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Patinka žiūrėti į kitus grupės vaikus, juos liesti, mėgdžioti jų veido išraiškas.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Supranta, kas yra gerai ir kas blogai, draugauja bent su vienu vaiku. Domisi naujais žaislais, juos tyrinėja. Mėgdžioja draugų judesius, veiksmus.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Ieško bendraamžių draugijos, dalinasi atsineštą žaislą iš namų. Laisvai jaučiasi naujoje aplinkoje, pastebi kitų vaikų kvietimą bendrauti. Audringai reiškia savo teises į savo daiktus, žaislus, nori kito vaiko jam patinkančio žaislo. Su draugais žaidžia siužetinius žaidimus.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Turi vieną ar kelis nuolatinius žaidimų draugus, su jais pykstasi ir lengvai taikosi. Noriai keičiasi atsineštais iš namų žaislais. Žaisdamas mėgdžioja kitus vaikus, tariasi dėl vaidmenų. Dalyvauja ryto rato užsiėmimuose, prisistato, aptaria pomėgius, susitaria dėl bendros veiklos, noriai dalinasi žaislais.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Kuria grupės taisykles, domisi draugų pomėgiais, analizuoja jų būdo bruožus, apibūdina savo santykius su jais. Stengiasi susidraugauti su kitu, palaikyti draugystę. Moka dalintis žaislais ir priemonėmis su kitais vaikais. Laikosi taisyklių, susitarimų. Bendraudamas kalba mandagiai. Žaidžia siužetinius žaidimus pritaikydamas bendravimo modelius. Bando išspręsti nesudėtingus konfliktus, sudėtingesniais atvejais kreipiasi į suaugusius.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Bando valdyti savo norus ir elgesį. Atkreipia dėmesį ir neigiamai vertina netinkamai pasielgusio vaiko poelgį. Pastebi ir vertina tinkamo elgesio apraiškas. Mokosi numatyti elgesio pasekmes. Su suaugusiuoju mokosi surasti tinkamą situacijos sprendimą. Padedant suaugusiajam mokosi įvertinti kito vaiko savijautą, užjauti, padėti. Mokosi susivaldyti ir nepakenkti sau ir kitiems patekus į keblią ar konfliktinę situaciją.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Žaidžia vaidmeninius, kūrybinius, statybinius žaidimus, išbando įvairias žaidimo galimybes, tariasi dėl vietos, vaidmenų, išklauso draugų norų, siūlymų, dalinasi žaislais. Organizuoja malonių linkėjimų, gražių pastebėjimų ratą. Žaisdamas judriuosius žaidimus – laikosi žaidimų taisyklių, derina savo veiksmus, kartu

	patiria džiaugsmą. Interpretuoja, vaidina, fantazuoja drauge su kitais, reikšdamas savo įspūdžius, išgyvenimus, socialinę patirtį. Stebi, tyrinėja, apmąsto, komentuoja savo santykius su grupės draugais.
--	--

## 2.6. INICIATYVUMAS IR ATKAKLUMAS

**Vertybinių nuostata.** Didžiuojasi savimi ir didėjančiais savo gebėjimais.

**Esminis gebėjimas.** Savo iniciatyva pagal pomėgius pasirenka veiklą, ilgam įsitraukia ir ją plėtoja, geba pratęsti veiklą po tam tikro laiko tarpo, kreipiasi į suaugusiųjų pagalbą, kai pats nepajėgia susidoroti su kilusiais sunkumais.

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Pats eina prie sudominusių žaislų ar daiktų. Atlieka tikslingus judesius (ima, duoda, deda). Trumpam sutelkia žvilgsnį. Atlieka rytinę mankštą.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Pats pasirenka daiktus su kuriais žais. Trumpam atitraukus dėmesį vėl sugrįžta prie ankstesnės veiklos ir ją pratęsia. Jeigu kas neišeina, kreipiasi į suaugusiųjų pagalbą ir išreiškia savo nepasitenkinimą.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Nuolat energingai žaidžia, laisvai juda erdvėje, atsibodus vienai veiklai pasirenka kitą. Noriai išbando žaidimus pasiūlytus suaugusiojo. Ekspresyviai reiškia savo norus, sako „ne“ arba „taip“.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Kviečiant noriai įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą, ją plėtoja vienas arba kartu su draugais. Stengiasi atlikti savarankiškai užduoteles, bet susidūrus su kliūtimis ar nesėkmėmis laukia suaugusiojo pagalbą, paskatinimo, padrąsinimo. Ne visada pats pasirenka veiklą, reikalinga suaugusiojo pagalba, patarimas, paskatinimas.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Pats savarankiškai pasirenka veiklą (vienas ar pasikviečia draugus) ir kryptingai ją plėtoja. Pats savarankiškai pasirenka žaidimą, bet, pasiūlius suaugusiam pereiti prie kitos veiklos, lengvai keičia ją, atlieka išradingai, savaip, savarankiškai. Susidūręs su kliūtimis ar nesėkmėmis ilgą laiką pats bando jas įveikti savo veikloje, nepavykus prašo suaugusiojo pagalbą.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Savo paties pasirinktą veiklą tęsia kelias dienas (gali tęsti vienas, su draugais arba pakeičiant draugus) ir turiningai ją plėtoja. Siūlo vaikams ir suaugusiajam įsitraukti į jo sugalvotas veiklas. Susidomėjęs ilgesniam laikui įsitraukia į suaugusio ar draugų pasiūlytas veiklas. Savarankiškai bando įveikti kliūtis savo veikloje, nepasisekus prašosi pagalbą draugų, o tik po to suaugusiųjų.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Pradėjęs naują veiklą, ją užbaigia, nors jam ji buvo ir nepatraukli. Lengvai užmezga naują draugystę su bendraamžiais ir suaugusiais. Pasirinkęs veiklą pagal savo pomėgius ir interesus, įsitraukia į ją ilgam ir ją plėtoja. Į suaugusiųjų pagalbą kreipiasi tik tuomet, kai pats įsitikina, kad nepajėgia susidoroti su kilusiais sunkumais

## 2.7. PROBLEMŲ SPRENDIMAS

**Vertybinių nuostata.** Nusiteikęs ieškoti išeičių kasdieniams iššūkiams bei sunkumams įveikti.

**Esminis gebėjimas.** Atpažįsta ką nors veikiant kilusius iššūkius bei sunkumus, dažniausiai supranta, kodėl jie kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimų ką nors išbandydamas, tyrinėdamas, aiškindamasis, bendradarbiaudamas, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes.

### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Atlieka įvairius veiksmus, juos keičia – stato, įdeda/išima, įpila/išpila, sulenkia/atlenkia, atidaro/uždaro, stumia/traukia, nusiauna/apsiauna, nusirengia/apsirengia ir kt. – kol pasiekia norimą rezultatą. Vaikas bando užlįsti į tarpą tarp spintelės ir sienos, spraudžiasi, daug kartų bando, tada pradeda rėkti. Reiškia mintis, norus, prašo pagalbos mimika (linksmas, liūdnas), garsais (verkimu, plojimu, juoku), gestais (norimo žaislo atėmimu, kito stūmimu).
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Ką nors veikiant atpažįsta kilusius sunkumus, išbando jau žinomus veikimo būdus. Stebi kitus vaikus, jų veiksmus panašiose situacijose, išbando, pritaiko pats. Atsuka/užsuka buteliuko kamštelį, dėlioja korteles į skirtą dėžutę ir kt., bando daug kartų. Nepavykus meta veiklą, laukia pagalbos, pavykus apsidžiaugia. Reiškia mintis, norus, prašo pagalbos mimika (linksmas, liūdnas, piktas), įvairaus intensyvumo garsais (verkimu, riksmu, plojimu, juoku), gestais (norimo žaislo atėmimu, kito stūmimu, spyrimu), kalba. Kalboje vartoja įvardžius „aš“, „mano“.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Daro viską pats. Atstumia suaugusiojo pagalbą. Kalboje vartoja pasakymus „aš pats“, „moku pats“. Stebi, tyrinėja, mėgdžioja kito vaiko, suaugusiojo veiksmus, judesius, keičia veikimo būdus, kol išsprendžia nedideles problemas. Nepavykus meta veiklą, laukia pagalbos.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Atpažinęs sudėtingą veiklą, kliūtį, problemą, veikia, išbando jau taikytus ir naujai sugalvotus veikimo būdus. Įvardina, ką gali padaryti pats. Iš suaugusiojo mimikos supranta, ar pavyko įveikti sunkumus. Geba rinktis vieną iš dviejų. Paprašytas dalijasi maistu, žaislais, pasisveikina, palaukia eilės, atlieka nesudėtingus pavedimus. Žaisdamas, veikdamas vienas su kitu, bendraudamas su įvairiais žmonėmis padeda kitam, bando paguosti draugą, apkabinti, pamyluoti.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Pasakoja, ką moka padaryti, kas nesiseka, kokia nuotaika. Susidūręs su problema, bando spręsti ją pats, pritaiko įvairius sprendimo būdus, mokosi iš klaidų. Pats ieško sunkumą, kliūčių, aktyviai jas įveikinėja (nuo laiptų nušoka, dėlioja dėliones, konstruoja, stato kuo aukštesnius, sudėtingesnius statinius, užsitraukia užtrauktuką, mėgina rištis batų raištelius ir kt.). Problemas sprendžia priimtinais būdais: derasi, kalba, prašo, aiškinasi, tariasi, prašo pritarimo, gina savo nuomonę, samprotauja, ką galima daryti kitaip.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Atpažįsta sudėtingą veiklą, sunkumus, problemas, kliūtis, supranta, kodėl jos kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimo būdų ką nors išbandydamas, tyrinėdamas, aiškindamasis, tardamasis, derindamas veiksmus, bendradarbiaudamas, siūlydamas ir prašydamas pagalbos. Žino kurią problemą gali įveikti pats ar su bendraamžių pagalba, o kada kreiptis pagalbos į suaugusįjį. Pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes. Numatydamas pasekmes, į žaidimą nenori priimti vaiko, kuris dažnai sugriauna kitų statinius arba elgiasi ne pagal žaidimo taisykles. Žino ir pasako kelis būdus, kaip galima elgtis, kai niekas su tavimi nedraugauja. Imituoja suaugusiųjų veiklą, kuria žaidybines situacijas, improvizuoja, klausosi sekamų pasakų, kuriose veikėjai įveikia kliūtis.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Veikia, žaidžia nebijodamas rizikuoti, keisti, daryti savaip, kurdamas kliūtis, susigalvodamas sunkumus, kuriuos turi įveikti. Drąsiai imasi naujos, nepažįstamos veiklos, rodo iniciatyvą. Svarsto apie tinkamo ir netinkamo elgesio pasekmes, tariasi su kitais, ieško išeities. Stebėdamas suaugusiuosius, kitus vaikus, jų veiksmus, išbando naujus veikimo bei elgesio būdus įveikti problemoms, juos perima, kūrybiškai pritaiko. Žaisdamas su draugais atkreipia dėmesį į kitų jausmus, paaiškina poelgius, ima rūpintis jais, suteikia pagalbą



### 3. PAŽINIMO KOMPETENCIJA

#### 3.1. APLINKOS PAŽINIMAS

**Vertybinių nuostata.** Nori pažinti bei suprasti save ir aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.

**Esminis gebėjimas.** Įvardija ir bando paaiškinti socialinius bei gamtos reiškinius, apibūdinti save, savo gyvenamąją vietą, šeimą, kaimynus, gyvosios ir negyvosios gamtos objektus, domisi technika ir noriai mokosi ja naudotis

#### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Stebi aplinką. Susitelkia į arti esančius daiktus, veidus. Reaguoja į vaizdus, kvapus, garsus, skonius. Reakcijas reiškia judesiais, mimikomis, garsais. Skiria artimus žmones. Turi mėgstamą žaislą, daiktą. Daiktus, varto, apžiūri, manipuliuoja atlieka įvairius mechaninius judesius.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Stebi, atpažįsta, reaguoja į aplinką. Atpažįsta įprastinę aplinką, orientuojasi joje, drąsiai juda, naudojami įprastiniais daiktais, žaislais, priemonėmis. Pažįsta ir pavadina 2-3 dažnai sutinkamus gyvūnus: katė, šuo, arklys, lapė, kiškis. Įvardina daiktus, atpažįsta jų atvaizdus. Savarankiškai naudoja daiktus pagal paskirtį, šukuojasi, šluostosi nosį, valgo su šaukštu.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Orientuojasi grupės, mokyklos, namų aplinkoje. Įvardina vis daugiau įprastinės aplinkos daiktų. Domisi augalais, atpažįsta dažnai matomus, juos uodžia, skina, apžiūrinėja Laisto augalus, skiria lapus nuo žiedų. Domisi, atpažįsta ir rūpinasi gyvūnais, juos pavadina, pamėgdžioja, glosto, maitina, kalbina. Pasako šeimos narių vardus, įvardina tėtis, mama, brolis, sesuo. Skiria pagrindinius gamtinius reiškinius ir juos pavadina: lietus, saulė, sniega, vėjas.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Lanko, atpažįsta, komentuoja, aiškinasi apie dažnai matomus gyvenamosios vietos objektus. Pasakoja, ką galima kur nupirkti, komentuoja automobilius, aiškina kur veda kelias, kur ir su kuo juo ėjo ar važiuavo. Pastebi, pakomentuoja ir aiškina, vertina pasikeitimus. Pasakodavo gyvenvietės pavadinimą, miesto, kuris yra netoli, pavadinimą. Pristato save vardu, žino pavardę, parodo metus pirštais arba pasako skaičių, išreiškia norus. Aiškina, kas ne taip. Klausia, o kodėl taip. Pastebi ir nusako gyvūnų dydį ir kitus ryškius kūno bruožus. Pavadina 4-5 gyvūnus. Pamėgdžioja gyvūnus, imituoja judesius. Skiria ir įvardina: medis, gėlė, krūmas, žolė, grybas, daržovė, vaisius. Įvardija po 3-5 daržoves, vaisius ir pasako, kuriuos valgyti sveika. Pasako metų laiką, įvardija 2-3 ryškiausius požymius. Stebi orus ir juos komentuoja, vartoja žodžius rūkas, šlapdriba, šalna, pūga
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Pasakoja apie šeimą, jos buitį ir tradicijas. Išvardina ir įvardija šeimos narius ir jų veiklą. Jaučiasi šeimos nariu. Pasako savo gyvenvietės, gatvės pavadinimus. Įvardija pagrindinius gyvenvietės objektus: parduotuvė, mokykla, bažnyčia, medicinos punktas tvenkinys, parkas, paminklas. Savarankiškai nueina į mokyklos valgyklą, aktų ir sporto sales, biblioteką, sporto aikštelę, logopedo kabinetą. Naudojasi buities prietaisais. Intensyviai domisi skaitmeninėmis technologijomis ir mokosi jomis naudotis. Skiria naminius gyvūnus nuo laukinių, samprotauja apie jų skirtumus, gyvenimo būdą. Skiria daržoves, vaisius, uogas. Aiškina, kodėl juos reikia valgyti. Tyrinėja dangų. Klausinėja apie mėnulį, saulę, žvaigždes. Fantazuoja. Aiškinasi naujas sąvokas, pvz.: žemės drebėjimas, smėlio audra, uraganas ir t.t.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Pasako savo adresą. Išvardina ir įvardina giminaičius, pasakoja apie jų darbus ir

	veiklą. Pasako, kad šalis, kurioje gyvena, yra Lietuva, o jos sostinė – Vilnius. Dalyvauja tautos, bendruomenės šventėse. Tvarko ir saugo aplinką. Domisi technika, aiškinasi, kam ji naudojama, siekia išbandyti pavažiuoti, pavairuoti. Samprotauja, kad gamindami daiktus žmonės įdeda daug darbo, kokių savybių žmogui reikia darbe, kokia jo profesija. Prižiūri kambarines gėles ir grožisi jomis. Skiria augalo kamieną, stiebą, šakas, lapus, žiedus ir šaknis. 18 Pasako, kad saulė šviečia dieną, o mėnulis ir žvaigždės naktį. Pasako metų laikus, aiškina skirtumus tarp jų.
--	--

<b>7 ŽINGSNIS</b>	Nurodo 4 gyvūnus, kurie minta tik augalais, ir kelis, kurie minta kitais gyvūnais ir vadinami plėšrūnais. Atpažįsta vandens gyvūnus ir pavadina(4-6). Nusako, iš ko gaminama duona, pieno produktai, saldumynai. Supranta, išaiškina sveiko gyvenimo sąvoką, siekia augti sveikas. Tyrinėja medžiagų savybes. Aiškinasi daiktų sandarą. Svarsto, klausinėja, samprotauja, ardo, deda, konstruoja. Klausinėja apie gamtos reiškinius: vaivorykštę, rasą, šalną, vėją, lietų. Nusako, kaip skiriasi orai kitose pasaulio šalyse. Domisi žmonių gyvenimu kitose šalyse, skirtingose gamtinėse sąlygose. Dalyvauja visuomeniniuose renginiuose, dirba kolektyve. Saugo gamtą, tvarko aplinką, saugiai elgiasi
-------------------	---

### 3.2. SKAIČIAVIMAS IR MATAVIMAS

**Vertybinė nuostata.** Nusiteikęs pažinti pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas.

**Esminis gebėjimas.** Geba skaičiuoti daiktus, palyginti daiktų grupes pagal kiekį, naudoti skaitmenis, apibūdinti daikto vietą eilėje, sudaryti sekas. Geba grupuoti daiktus pagal spalvą, formą, dydį. Jaučia dydžių skirtumus, daikto vietą ir padėtį erdvėje. Supranta ir vartoja žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, tūris, laikas. Pradedą suvokti laiko tėkmę ir trukmę.

#### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Gestais, mimika suvokia ką reiškia „dar“, „taip“, „ne“. Daug kartų kartoja matytus veiksmus su daiktais.
-------------------	--

<b>2 ŽINGSNIS</b>	Supranta, ką reiškia „vienas“, „daug“, „kiek turi metukų?“. Randa reikiamos formos, dydžio, spalvos daiktą. Supranta daugiau žodžių, kuriais nusakoma daikto forma, dydis, spalva. Paima didelį daiktą, atneša.
-------------------	---

<b>3 ŽINGSNIS</b>	Skiria žodžius – mažai ir daug. Duoda kitiems po vieną žaislą, daiktą. Išrikiuoja daiktus į vieną eilę. Suranda tokios pat spalvos daiktus, tapatina pagal dydį. Supranta ir vartoja žodžius didelis – mažas, ilgas – trumpas, storas – plonas.
-------------------	---

<b>4 ŽINGSNIS</b>	Pradedą skaičiuoti daiktus, palygina dvi daiktų grupes, padalina į grupes po lygiai, prideda po vieną – didėja, atimant – mažėja. Atpažįsta ir atrenka apskritos, keturkampės, kvadratinės formos daiktus, stato, konstruoja, atsižvelgdamas į dydį, spalvą. Dydžių skirtumams apibūdinti pradeda vartoti žodžius didesnis – mažesnis, ilgesnis – trumpesnis. Už save didesnius daiktus vadina dideliais, o mažesnius – mažais. Naudoja žodžius pirmyn – atgal, aukštin – žemyn. Žino metų laikus ir būdingus jiems požymius.
-------------------	---

<b>5 ŽINGSNIS</b>	Skaičiuoja iki 5. Dėlioja kelis daiktus, atsako į klausimus – „kiek iš viso?“. Gali paimti daiktus, jų elementus pagal vieną požymį. Skiria trikampę, stačiakampę formas, grupuoja daiktus pagal spalvą, formą. Supranta, kaip sudėti daiktus nuo mažiausio iki didžiausio ir atvirkščiai. Juda nurodyta kryptimi, pradeda suvokti dabartį, ateitį.
-------------------	---

<b>6 ŽINGSNIS</b>	Skaičiuoja iki 10. Supranta ir vartoja žodžius – daugiau, mažiau, po lygiai ir kt.
-------------------	--

	<p>Atpažįsta, atkuria, pratęsia dydžių, formų, spalvų sekas su 2-3 pasikartojančiais elementais. Skiria skritulį, rutulį, kubą, kvadratą, klasifikuoja daiktus pagal formą, spalvą. Lygina dydžius, vartoja jų skirtumo didumą pabrėžiančius žodžius – šiek tiek didesnis, mažesnis. Apibūdina daiktų vietą, padėtį vartodami žodžius į kairę, į dešinę, aukščiau, žemiau, greta, viršuje ir kt. Supranta, jog kartojasi ciklai – dienos, savaitės, metų laikų ir pan. Supranta ir vartoja žodžius – atimti, pridėti. Išdėlioja daiktus į eilę pagal tą patį požymį. Skiria ir pavadina –skirtulį, trikampį, stačiakampį, kubą, rutulį, randa panašios formos daiktus aplinkoje. Grupuoja daiktus pagal nurodytą požymį.</p>
7 ŽINGSNIS	<p>Supranta, kada vartojami priešingos reikšmės žodžiai – mažas ir didelis, lengvas ir sunkus, šilta ir šalta, moka rodyti, kur yra greta, bet nematomi objektai, žaidžia didesnėje erdvėje.</p>

### 3.3. TYRINĖJIMAS

**Vertybinių nuostata.** Smalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando, samprotauja.

**Esminis gebėjimas.** Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, bandymą, klausinėjimą), mąsto ir samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.

#### VAIKO PASIEKIMAI

1 ŽINGSNIS	<p>Stebi, tyrinėja aplinką, mimika, judesiais, garsais reaguoja, kas vyksta aplink. Visais pojūčiais išbando daiktus, manipuliuoja jais – liečia, ima, apžiūrinėja, purto, meta, deda į burną ir kt. Kartuoja judesius, praktikuojasi: atidaro ir uždaro duris, spintos dureles, atidengia ir uždengia dėžutės dangtelį, sudeda, išima smulkesnius daiktus, žaislus, lipa, siekia sudominusio daikto, žaislo.</p>
2 ŽINGSNIS	<p>Įvairiais pojūčiais (meta, daužo, krapšto, ardo, deda į burną ir kt.) tyrinėja daiktus, aiškinasi, kas tai yra, kaip jais naudojamas, rodo kitiems, ką pavyko su jais padaryti. Susipažįsta su įprastais buities daiktais, naudoja juos pagal paskirtį (šaukštu valgo, plaktuku kala ir kt.). Atranda naujus užsiėmimus: įlipa ir trepsi baloje, plekšnoja per šlapius daiktus, purto sniegą nuo šakų, braižo pagaliuku, pirštais, pėduoja ant sniego. Patikusį veiksmą kartuoja daug kartų, džiaugiasi. Kartuoja tą patį žaidimą, prašo dar kartą paskaityti tą pačią knygutę, pažiūrėti filmuką ar paveikslėlį.</p>
3 ŽINGSNIS	<p>Stebi, ką daro suaugęs ar kitas vaikas, mėgdžioja jų veiksmus. Žaidžia greta kitų savo amžiaus vaikų. Žaisdamas trumpai pasako, ką jis daro. Skaičiuoja, dėlioja tam tikra tvarka daiktus, bando padėti į vietą, savaip tvarkyti žaislus, mielai padalija ką nors kitiems po lygiai, pasidalina per pusę. Klausinėja, aiškinasi mažai žinomų ar nežinomų daiktų, medžiagų paskirtį, veikimo būdą. Parodo, o vėliau ir įvardina, namų apyvokos daiktus, gyvūnus, augalus. Gauda lietaus lašius, snaiges, plukdo šakeles, meta akmenukus į vandenį, pučia pienių pūkus, meta medžio lapus į viršų, braižo, piešia pagaliuku sniege, smėlyje ir kt. Įvardija atradimų veiksmus, būseną – plaukia, skrenda, krenta, rieda, šilta, šalta, šlapia ir kt.</p>
4 ŽINGSNIS	<p>Žaidžia su kitais grupės vaikais. Ieško žaidimo, veiklos draugo. Žaidime kaitalioja vienus daiktus kitais. Kartais mieliau žaidžia su artimiausios aplinkos daiktais nei žaislais ir išradingai juos panaudoja. Skiria garsinius žaislus (paspaudęs mygtuką, pasukęs rankenėlę, patraukęs virvelę, laukia pasigirstant garso). Bando išardyti</p>

	<p>žaislus, pažiūrėti, kas yra jų viduje. Tyrinėja, eksperimentuoja su smėliu, vandenių, sunkiais, lengvais daiktais, biriomis medžiagomis ir kt. Tyrinėja save veidrodyje, parodo ir pavadina kai kurias kūno dalis. Tyrinėja savo galimybes: bėga, lenktyniauja, užlipa, nušoka, peršoka, perlipa, ropoja, spiria, meta kamuolį ir kt. Domisi artimiausia gamta: stebi šliaužiančią sraigę, ropojančią boružę, skruzdėlę, šokuojančią varlę, lesiojantį žvirblį, renka krentančius lapus, skina žydinčias gėles, dėlioja akmenukus ir kt. Varto knygas, vaizduoja, kad skaito, kalba apie tai, ką mato paveikslėliuose. Klausosi trumpų pasakėlių, eilėraščių, dainelių, deklamuoja, dainuoja, atkartoja, imituoja judesiais. Mėgdžioja paukščių ir žvėrelių balsus, judesius, susitapatina sus jais. Rūšiuoja, atrenka ir skiria pagal vieną požymį skirtingus daiktus. Pasako spalvą (žalia, raudona, mėlyna, geltona), dydį (didelis, mažas), svorį (sunkus, lengvas), kiekį (iki 3-5).</p>
<p><b>5 ŽINGSNIS</b></p>	<p>Susipažįsta su grupės erdve ją tyrinėdamas, pats įvairius daiktus, žaislus suranda, pasiima, su pagalba padeda į vietą. Žaidžia drauge su kitais savo amžiaus vaikais: stato bokštą, ridena paeiliui kamuolį, kalba žaisliniu telefonu ir kt. Žaidžia naudodamas tikrus ir įsivaizduojamus daiktus. Žaidžia pirštukų žaidimus. Varto knygeles, pasako, rodo ir klausinėja, kas tai. Aplinkoje ar paveikslėlyje parodo, pavadina daiktus (stalas, mašina, lėlė ir kt.), augalus (medis, gėlė, obuolys, pomidoras ir kt.), naminius gyvūnus (katė, šuo, karvė, arklys, kiaulė, gaidys, višta ir kt.), laukinius gyvūnus (kiškis, lapė, meška, vilkas ir kt.) ir paukščius (varna, žvirblis). Įvardina judesius (skrenda, bėga, plaukia ir kt.). Išskiria akivaizdžius daiktų, medžiagų gyvūnų, augalų bruožus, savybes (karvė turi ragus, kiškis greitas ir kt.). Dalyvauja, stebi, kai atliekami bandymai, pats eksperimentuoja, maišo medžiagas. Skiria ir grupuoja pagal du požymius skirtingus daiktus (didelis ir raudonas). Pasako pagrindines spalvas, nusako daiktų dydį (didelis, mažas, didesnis, mažesnis), kiekį (iki 5), svorį (sunkus, lengvas), medžiagą, iš kurios daiktas pagamintas (metalinis, medinis), daiktų paskirtį. Stebi gamtos reiškinius, įvardija juos (lyja, sninga, šalta). Pastebi ir pasako, parodo, kaip pasikeitė gamta ir samprotauja su kuo tai susiję, pvz., medžiai pagelto, nes buvo šalna</p>
<p><b>6 ŽINGSNIS</b></p>	<p>Veikia su pažinimą skatinančiomis priemonėmis, medžiagomis, žaislais (su atitinkamų formų išpjovomis, su viena į kitą dedamomis dalimis, su išukamomis ir išsukamomis detalėmis ir kt.). Žaidžia siužetinius, stalo žaidimus, loto, kortelių žaidimus, atlieka pratybas (skaičiuoja, ieško skirtumų, panašumų ir kt.). Dalyvauja, stebi, kai atliekami bandymai, pats atlieka bandymus, minko, volioja, kočioja plastiliną, modeliną, molį, sniegą, maišo, pilsto, matuoja smėlį, vandenį ir kt. birias bei skystas medžiagas įvairios formos indais, išardo daiktus. Dėlioja, lygina, grupuoja, klasifikuoja daiktus, medžiagas, gyvūnus, augalus pagal kelis požymius. Sustato daiktus mažėjančia, didėjančia tvarka. Kalba su suaugusiuoju ir bendraamžiais, samprotauja, klausosi, domisi, ką dar galima būtų tyrinėti. Ieško informacijos knygoje, enciklopedijose, domisi, prašo papasakoti, užduoda klausimus, skatinančius tyrinėjimą (kodėl vienas daiktas plaukia, o kitas skęsta), paprašytas paaiškina. Žiūrinėja paveikslus, nuotraukas, pavadinimus po jais. Klausosi trumpų informacinių tekstų, aiškinasi, kur ir kaip gyvena žmonės, augalai, gyvūnai, kaip prisitaiko prie gamtos sąlygų. Eksperimentuoja, sodina, prižiūri, stebi augalo augimą. Lauke kasa, kapsto, tyrinėja tai, kas yra ant žemės, po žeme. Rūpinasi gyvūnais (pašeria, žaidžia, glosto). Pastebi įvairius pėdsakus gamtoje, pasako kieno jie: ratų, šuns, žmogaus ir kt. Mėgdžioja girdimus artimiausioje aplinkoje garsus. Atlieka nesudėtingus bandymus (pvz., stebi, kaip tirpsta ledas, dega žvakė, plaukia ar skęsta įvairūs daiktai, magnetas traukia</p>

	metalinius daiktus). Stebėjimų rezultatus ženklina ant įvairių priemonių: 24 savo ir draugi ūgį ant ūgio matuoklės, augalo aukštį ant popieriaus juostelės, vandens kiekį – lipduku ar markeriu ant indo šono. Eksperimentuoja ir stebi savo veiksmų rezultatus: prideda, pamatuoja ir kt. Ketinimui, sumanymui įgyvendinti spaudžia mygtukus, rankenas, atkabina kabliukus, bando segioti sagas, ką nors išvynioti ir suvynioti, išpakuoti. Kuria nesudėtingas lenteles, diagramas.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Dalyvauja įvairiose programose, projektuose, žygiuose, akcijose, edukaciniuose užsiėmimuose, konkursuose ir kt. (prevenciniuose, ekologiniuose, socialiniuose ir kt.). Eksperimentuoja, liečia, stebi fotografijas, tyrinėja enciklopedijas, žiūri videoįrašus, klauso pasakojimų, informacinių tekstų, dalyvauja, diskutuoja, aptaria, klausinėja, kritiškai vertina, daro išvadas, pavadina, apibūdina ir kt. būdais pažįsta aplinkinį pasaulį (save ir kitus žmones, jų gyvenimo būdą, panašumus, skirtumus, išvaizdą, jausmus, mintis, darbus ir kūrybą, gyvenimo būdą, daiktus, gamtą, augalus, gyvūnus ir kt.). Tyrinėjimams pasitelkia įrankius ir kitas priemones: naudojami žiūronais, mikroskopu, magnetais, spyruoklėmis, veidrodžiais, keltuvais, didinamaisiais stiklais, kompiuteriu, fotoaparatu ir pan. Tyrinėjimų, eksperimentų rezultatus vaizduoja piešiniuose, diagramose, schemose. Iš buitinių atliekų gamina įvairius papuošimus, dekoracijas, žaislus ir kt. Susidūręs su problema, bando spręsti ją pats, pritaiko įvairius sprendimo būdus. Tęsia savo veiklą, žaidimą, ieško sprendimo, kol pasiekia tikslą. Tyrinėja savo ir kitų elgesį, atlieka kai kuriuos įpareigojimus, nurodymus, nusako priežastis ir pasekmės ryšį. Kuria, aptaria grupės elgesio taisykles, jų laikosi.

### 3.4. MOKĖJIMAS MOKYTIS

**Vertybinių nuostata.** Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ko išmoko.

**Esminis gebėjimas.** Mokosi žaisdamas, stebėdamas kitus vaikus ir suaugusiuosius, klausinėdamas, ieškodamas informacijos, išbandydamas, sprenddamas problemas, kurdamas, įvaldo kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.

#### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Pasirenka grupėje daiktus ar žaislus. Liečia, stebi daiktus ar objektus, tyrinėja, domisi jais.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Stebi, tyrinėja gamtą, aplinką. Stato, dėlioja. Varto knygeles. Mėgdžioja paukščių, žvėrių balsus. Rodo surastų daiktų poras. Mauna žiedus ant stovėlio. Parodo įvardytą daiktą paveikslėlyje.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Grupuoja daiktus pagal spalvą, dydį, formą. Stato, konstruoja, dėlioja dėliones. Žiūrėdamas savo šeimos nuotraukas rodo save, šeimos narius. Varto knygeles, komentuoja, atsakinėja į klausimus, pats klausinėja. Pažįsta, pavadina žmogaus, gyvūno, paukščio kūno dalis. Įvardija naminių gyvūnų, paukščių jauniklius. Tęsia žaidimą ar veiklą, kol pasiekia norimą tikslą. Ieško sprendimų, kaip išspręsti nedideles problemas.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Žaidžia įvairiausių mokomuosius žaidimus. Seka suaugusiojo pavyzdžiu. Klausinėja apie kompiuterius, transporto priemones, patirtus įspūdžius išreiškia modeliuodami, konstruodami.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Kelia klausimus apie neaiškius ir nežinomus dalykus, aiškinasi, klausinėja. Bando pats spręsti iškilusias problemas. Sukauptą patirtį, įspūdžius išreiškia kurdamas.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Aktyviai dalyvauja pokalbyje, diskusijoje, klausia, atsako. Įdėmiai stebi, ieško

	informacijos. Pastebi panašumus ir skirtumus. Kopijuoja raides. Pastebi aplinkoje skaičius, bando skaičiuoti. Kreipiasi pagalbos ištikus nesėkmei. Seka suaugusiojo pavyzdžiu, mokosi, prašo, paaiškina. Pastebi, komentuoja padarinius. Domisi kalendorinių švenčių papročiais, tradicijomis.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Reikiamos informacijos ieško enciklopedijose, žurnaluose, internete. Klausinėja apie žmones, suaugusiųjų gyvenimą. Tyrinėja aplinką ir daiktus, reiškinius, aiškinasi kas iš ko padaryta, kaip kas kinta.
<b>4. KOMUNIKAVIMO KOMPETENCIJA</b>	
<b>4.1. SAKY TINĖ KALBA</b>	
<b>Vertyb inė nuostata.</b> Nusiteikęs išklausti kitą ir išreikšti save bei savo patirtį kalba.	
<b>Esminis gebėjimas.</b> Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, kalba su suaugusiais ir vaikais, natūraliai, laisvai išreikšdamas savo išgyvenimus, patirtį, mintis, intuityviai junta kalbos grožį.	
<b>VAIKO PASIEKIMAI</b>	
<b>1 ŽINGSNIS</b>	Įsiklauso į įvairius garsus supančioje aplinkoje. Skiria griežtą ir malonų kalbančiojo toną. Mėgdžioja, kartoja tariamus garsus.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Kalba dviejų trijų žodžių sakiniais. Supranta ir greitai mokosi naujų žodžių. Supranta du vienas po kito išsakomus prašymus, kvietimus. Klausosi suaugusiųjų kalbos, bendrauja su suaugusiuoju, kitais vaikais. Paveikslėliuose, nuotraukose parodo ir pavadina daiktų.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Klausosi sekamų pasakų, skaitomų kūrinių. Žiūri rodomus paveikslėlius, atkreipia dėmesį į reiškinius. Kalba kelių žodžių sakiniais, žodžius derina pagal giminę, skaičių, linksnį. Deklamuoja eilėraštukus. Apibūdina jam žinomus daiktus, žaislus su kuriais žaidžia, drabužius, gyvūnus, maistą, veiksmus, parodo juos paveikslėlyje.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Plojant, beldžiant pakartoja nesudėtingas ritmines struktūras, išbeldžia skiemenų skaičių. Naudoja apibendrinamuosius žodžius. Vartoja kuo daugiau mandagių žodžių. Atidžiai klausosi sekamų pasakų. Padedant auklėtojai atpasakoja perskaitytą pasakėlę. Mokosi gyvulėlių ar paukštelių pamėgdžiojimų. Domisi kitais žmonėmis, jaučia suaugusio meilę, prierašumą ir atsako tuo pačiu. Mokosi nusakyti žodžiais savo jausmus. Žaisdamas nusako savo veiksmus, įvardina, ką daro, apibūdina.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Klausydamas pasakų, išsiaiškina retai vartojamų žodžių prasmę, pagal girdėtas pasakas kuria savo, keičia pabaigą, įvykių seką, žodžių prasmę. Tinkamai išreiškia savo norus ir pageidavimus. Mokosi mandagiai užkalbinti, paprašyti. Vartoja daiktavardžius, būdvardžius, skaitvardžius, išiktukus. Mokosi skaičiuočių, garsų pamėgdžiojimų, erzinių. Paguodžia, padeda kitam, mokosi nusakyti žodžiais savo jausmus. Kalba apie tai, ką galvoja, ką veikia. Dėlioja daiktus, korteles su daiktais ir jų pavadinimais. Varto knygeles, „skaito“ knygelėlių paveikslėlius. Nustato pirmą ir paskutinį žodžio garsą. Kalbėdamas taisyklingai vartoja vaikų ir suaugusių vardus. Pasakoja apie matytus filmus, apie tai, kas buvo nutikę jam ar jo artimam žmogui. Mokosi atakoti į klausimus žodžių junginiu, trumpu sakiniu. Pasakoja pagal paveikslėlių serijas, savo piešinius, knygų iliustracijas. Kalba ramiu tonu, aiškiai, mandagiai.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Mėgdžioja įrašytos pasakos personažų kalbėjimą, rodo įvairias grimasas. Garsiai svarsto savo planuojamos veiklos eigą, praneša apie tai draugams, visai grupei.

	Klausinėja apie tai, ką išgirdo, pamatė. Supranta, kad kūrinys turi pradžią, pabaigą, vidurį, kad jame veikia skirtingi veikėjai, tam tikra veiksmo vieta.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Kalba apie spaudinių iliustracijas, foto albumų nuotraukas, skelbimus, simbolius gatvėse, parduotuvėse apibūdina, aiškina. Nepertraukdamas klausosi draugų ir suaugusių kalbos, pasakojimų, samprotavimų, komentarų, instrukcijų bendraujant. Suvokia pokalbio, pasakojimo, skaitomo kūrinio eigą. Nusako žaidimo, veiklos taisykles.

#### 4.2. RAŠY TINĖ KALBA

**Vertyb inė nuostata.** Domisi rašytiniais ženklais, simboliais, skaitomu tekstu.

**Esminis gebėjimas.** Atpažįsta ir rašinėja raides, žodžius bei kitokius simbolius, pradeda skaitinėti.

#### VAIKO PASIEKIMAI

<b>1 ŽINGSNIS</b>	Varto knygeles, vaikiškus žurnalus, žiūri paveikslėlius, domisi kai knygeles varto kiti vaikai, suaugusieji, palankiai reaguoja į knygelių skaitymą. Ima, domisi, apžiūri, išbando rašymo priemones, bando jomis manipuliuoti, braukia linijas. Stebi rašančius.
<b>2 ŽINGSNIS</b>	Domisi knygomis, ima, varto, žiūri paveikslėlius, paveikslėlius rodo piršteliu, džiaugiasi atpažintais daiktais. Turi mėgstamas knygeles, prašo paskaityti, reaguoja į skaitomą tekstą, į išraiškingas raides, simbolius, žodžius, kartais knygelę laiko ir varto teisingai. Ima į rankas pieštukus, spalvas, flomasterius ir jais spontaniškai brauko popieriaus lape.
<b>3 ŽINGSNIS</b>	Varto knygeles, „skaito“ knygelių paveikslėlius, apžiūri rašytinį tekstą, klausia kas parašyta, prašo paskaityti. Atpažįsta savo vardo raidę, dažnai sutinkamus simbolius, daiktus ir juos pavadina. Žaidžia įvairios medžiagos raidėmis, dėlioja paveikslėlių dėliones. Ima spalvas, pieštukus, flomasterius braižo vertikalias ir horizontalias linijas. Spalvina raides, simbolius, aiškius daiktus. Ima kreidą ir brūkšniuoja lentoje.
<b>4 ŽINGSNIS</b>	Imituoja skaitymą, tekstą baksnoja, vedžioja pirštu. Mėgina atpasakoti, atkurti girdėtą testą. Komentuoja, suranda, lygina raides, simbolius, grafinius vaizdus ir naudojami jais kitoje veikloje. Klausinėja kas parašyta kompiuteryje, telefone ir bando „skaityti“. Savarankiškai ir išradingai naudojami pieštukais, spalvomis, flomasteriais. Kopijuoja raidžių ir skaičių elementus, piešia nesudėtingus simbolius, ornamentus ir daiktus. Domisi kaip rašyti kompiuteriu, telefonu.
<b>5 ŽINGSNIS</b>	Atpažįsta ir domisi raidėmis, atskiria žodžius prasidedančius ta pačia raide. Pasako ir parodo savo vardo ir žodžio „mama“ raides. Daiktus žymi kortele su užrašytu savo vardu. Rašo sau. Aiškinasi matomų spausdintų žodžių prasmę. Pavadina daugumą aplinkos daiktų, pavadina paveikslėlius, knygeles, veikėjus. Klauso skaitomo teksto, įvardija veikėjus, komentuoja jų elgesį, įvardija bruožus. Aiškina kam ir kada naudojamas raštas. Aiškina, kad vaikišką knygą nuo suaugusiųjų knygos. Apvedžioja trafaretus, kopijuoja raides trumpus ir aiškius žodžius. „Iliustruoja“ pasakas, kuria pasakojimą, piešia paprastus daiktus, raides, skaičius, ženklus. Braižo ir aiškina planus, schemas, grafikus. Kopijuoja savo vardą. Planšetiniame kompiuteryje rašo savo vardą, mama, tėtis.
<b>6 ŽINGSNIS</b>	Domisi knygomis, aiškinasi rašytinius tekstus. Komentuoja iliustracijas, aiškina nesudėtingą siužetą ji papildoma asmenine patirtimi. Įvardija keliolika abėcėlės raidžių, garsą susieja su raide, pavadina pirmą žodžio raidę. Taria žodį

	<p>skiemėmis, suploja 2-3 skiemenų žodį. Skaito žodžius, kurie pavadina parduotuves, įstaigas, reklamuoja daiktus. Žaidžia žodžių, paveikslėlių dėliones ir įvairius žodžių lotą. Studijuoja žemėlapius, aiškinasi ten naudojamus ženklus, simbolius, sutrumpinimus. Žaidime naudoja raides, simbolius, užrašus. Kuria laiškus, simboliškai perteikia informaciją. Spausdintomis raidėmis rašo savo vardą, kopijuoja matomus žodžius.</p>
<b>7 ŽINGSNIS</b>	<p>Dažnai domisi knygomis, mėgsta jas vartyti. Tausoja ir saugo knygas. Atranda knygos viršelį, skiria kur užrašytas pavadinimas, autorius. Aiškina autoriaus sąvoką. Pavadina tašką, kablelį, šauktuką, klaustuką. Prašo paskaityti. Aiškinasi nesuprantamus žodžius, daiktų pavadinimus. Tvarkingai ir teisingai laiko ir varto knygą. Imituoja skaitymą, pasakoja pagal iliustracijas, dalijasi asmenine patirtimi, fantazuoja. Girdi žodį sudarančius garsus, 2-3 garsus jungia į skiemenį. Skiria ir bando perskaityti reikšmingus ir išraiškingus žodžius. Lankosi bibliotekoje. Klausinėja, domisi bibliotekoje tvarka, aiškinasi ir pasako pagrindines taisykles, laikosi reikalavimų. Pasirenka ir pasiima knygelę, varto enciklopedijas, atlasus, žemėlapius. Rašo ir piešia raides, savo vardą. Apvedžioja, kopijuoja elementarius žodelius. Rašinėja laiškelius ir pranešimus. Daugumą garsų pažymi spausdintinėmis raidėmis. Savo vardu, pavarde pažymi piešinius ir darbelius. Aiškinasi, kas yra parašas, kuria savo. Apipavidalina iliustruoja kvietimus. Vaizduoja daiktus, raides, skaičius ir jų elementus. Rašinėja chaotiškai. Siekia perteikti savo patirtį, vaizduoja išgyvenimus, aiškina norus, kuria ir braižo planus. Kuria afišas, užrašus, skelbimus. Tarpusavyje derina raides, skaitmenis, skaičius, piešinius.</p>
<b>5. MENINĖ KOMPETENCIJA</b>	
<b>5.1. MENINĖ RAIŠKA</b>	
<p><b>Vertybinių nuostata.</b> Jaučia meninės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje.</p> <p><b>Esminis gebėjimas.</b> Spontaniškai ir savitai reiškia išpūdžius, išgyvenimus, mintis, patirtas emocijas muzikuodamas, šokdamas, vaidindamas, vizualinėje kūryboje.</p>	
<b>VAIKO PASIEKIMAI</b>	
<b>1 ŽINGSNIS</b>	<p>Pieštuku bando rašyti, tepa įvairių linijų pėdsakus, domisi džiaugiasi dailės priemonėmis, varto, jas liečia. Reaguoja į muzikos garsus, judesius, juda, nutyla, nuotaiką išreiškia mimika.</p>
<b>2 ŽINGSNIS</b>	<p>Tyrinėja dailės priemones, randa skirtingus veikimo būdus – varvina dažus, brauko pirštais. Mėgdžioja žaidimų judesius, suaugusių balsą, aplinkos garsus, klausosi muzikos. Pagal muziką ploja, trepsi, stuksena daiktu. Spontaniškai piešia, džiaugiasi, mojuoja rankomis.</p>
<b>3 ŽINGSNIS</b>	<p>Piešia įvairias linijas, bando ką nors vaizduoti – mašiną, namą. Eksperimentuoja dailės medžiagomis, tyrinėja veikimo būdus. Džiaugiasi nupieštu piešiniu. Emocingai atsiliepia į muzikos kūrinį, džiaugiasi, ploja, trepsi kojomis, sūpuoja ir pan. Vienas ir su draugu dainuoja 2-4 garsų daineles, tekstą imituoja rankų, kūno judesiais – bėga, eina, apsisuka. Groja vaikiškais instrumentais ir daiktais. Mėgdžioja gyvūnų, augalų judesius, šoka spontaniškai. Žaidžia su žaislais, atlieka matytus veiksmus, mėgdžioja šeimos narių balsus, kalbą.</p>
<b>4 ŽINGSNIS</b>	<p>Patirtį išreiškia įvairiomis linijomis, dėmėmis, spalvomis. Kūrybos procesą palydi pasakojimu, komentavimu, mimika. Eksperimentuoja dailės medžiagomis,</p>



	<p>priemonėmis, turi mėgstamas spalvas. Lipdo nesudėtingas formas, kuria koliažus. Klausio, tyrinėja gamtos garsus, judesiais emociškai atsiliepia į jų nuotaiką, keliais žodžiais apibūdina. Su draugais dainuoja trumpas melodijas, ploja, tyrinėja balso galimybes. Eina, bėga rateliu, trepsi, mojuoja, sukasi po vieną ir už parankių, spontaniškai kuria ritminius motyvus, skanduoja, stuksena.</p>
<b>5 ŽINGSNIS</b>	<p>Eksperimentuoja dailės priemonėmis, kuria sudėtingus koliažus, piešia įvairiomis formomis, spalvomis perteikia kilusius išpūdžius. Balsu, judesiais spontaniškai improvizuoja, pritaria gyvai skambančiam kūriniiui, savais žodžiais sako savo išpūdžius. Atpažįsta kai kurių muzikos instrumentų tembrus. Dainuoja vienbalses daineles, jaučia ritmą, stengiasi geriau artikuliuoti, taisyklingai stovėti, kvėpuoti. Groja savo vaikiškais instrumentais, pritaria dainoms, šokiams. Šoka sukamuosius ratelius, improvizuoja. Vaidina lėlių, stalo teatre. Susikuria išsivystę žaidimo aplinką, panaudoja drabužius, reikmenis.</p>
<b>6 ŽINGSNIS</b>	<p>Kuria, eksperimentuoja su įvairiomis dailės raiškos priemonėmis. Klausosi įvairios muzikos, spalvomis ar piešiniu spontaniškai perteikia kilusius išpūdžius. Dainuoja sudėtingesnio ritmo kūrinį, melodiją, įsiklauso į draugo dainavimą, dainuoja trumpas daineles. Pritaria suaugusio grojimui, improvizuoja balsu, žaidžia muzikinius dialogus. Šoka sudėtingesnius ratelius, improvizuoja. Kurdamas teatrą, tinkamai parenka daiktus, drabužius, aplinką. Pasakoja realias ir fantastines situacijas, jas vaizduoja grafiniais ženklais, kuria bendrus darbus.</p>
<b>7 ŽINGSNIS</b>	<p>Klausosi kompozitorių ir liaudies kūrybos, kai kuriuos kūrybinius atpažįsta, tyrinėja melodiją, atlikimo rūšis. Išraiškingai, skambiai dainuoja vienas ar su draugais, tyrinėja balso skambėjimo ypatumus. Noriai, džiugiai groja, improvizuoja daiktais iš gamtos, savos kūrybos. Groja ritmiškai, taisyklingai sėdi, pritaria dainoms, šokiams, kuria ritmus ir melodijas dainoms. Šoka ratelius, savitai išreiškia savo nuotaikas, kuria natūralių judesių trumpą šokį pagal siužetą ar nuotaiką. Žaidžia ratelius ar muzikinius žaidimus, vaizduoja veikėjų bendravimo scenas. Draugai įgyvendina savo sumanymus, numato savo rezultata, įvairiai varijuoja spalvomis, paryškina detales, vaizduoja įvykius, istorijas. Kūrybiškai naudoja tradicines ir netradicines medžiagas, bando piešti skaitmeninio piešimo ir kitomis programomis.</p>
<b>5.2. ESTETINIS SUVOKIMAS</b>	
<p><b>Vertybinių nuostatų.</b> Domisi, gėrįsi, grožisi aplinka, meno kūriniais, menine veikla.  <b>Esminis gebėjimas.</b> Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu, meno kūriniais, džiaugiasi savo ir kitų kūryba, jaučia, suvokia ir apibūdina kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos, vizualaus meno estetikos ypatumus, reiškia savo estetinius potyrius, dalijasi išgyvenimais, išpūdžiais.</p>	
<b>VAIKO PASIEKIMAI</b>	
<b>1 ŽINGSNIS</b>	<p>Orientuojasi erdvėje (gėlės auga žemėje, „debesys, žvaigždės danguje“), trumpam sutelkia dėmesį ir parodo savo pasitenkinimą (džiaugiasi, juokiasi). Emocinę būseną pradeda reikšti piešimu pats savarankiškai pasirinkdamas piešimo techniką (kreidelės, akvarelė, pieštukai).</p>
<b>2 ŽINGSNIS</b>	<p>Stebi ir aptaria savo ir kitų darbus, atranda ir parodo pažįstamus daiktus (stalas, namas, medis). Girdėdamas muziką skirtingai reaguoja į jos garsus (intuityviai juda pagal muzikos ritmą, savarankiškai improvizuoja).</p>
<b>3 ŽINGSNIS</b>	<p>Įsimena ir atpažįsta girdėtą muziką, pagal savo muzikinius gebėjimus vaikas individualiai muzikuoja, tiksliai atkartoja dainelės žodžius (dainuodamas) arba</p>

	ritmingais judesiais atkuria muzikos ritmą. Pamokytas geba elgtis pagal sceninio elgesio taisykles (išeina į sceną, nusilenkia, parodo savo artistinius sugebėjimus, padėkoja „publikai“). Parodo savo džiaugsmą puošnia apranga. Paklaustas pasako, ar patiko girdėtas kūrinėlis, dainelė, šokis, dailės darbelis.
4 ŽINGSNIS	Keliais žodžiais pasako savo išpūdžius apie girdėtą muziką, šoki, vaidinimą. Apibudina aplinkos daiktus (didelis, mažas ,gražus, minkštas), gamtos reiškinius (lyja, šviečia saule, pusto). Reaguoja į kitų pasakytą nuomonę.
5 ŽINGSNIS	Parodo savo pasitenkinimą bendra veikla ir kūryba. Dalijasi išpūdžiais po koncertų, spektaklių. Pasako savo nuomonę apie matytą renginį, savo kaip atlikėjo nuotaiką (kaip jis jaučiasi po atlikto ar suvaidinto numerio „prieš“ ir „po“). Stebi gamtos ir aplinkos grožį, spalvas, formas, klausosi gamtos garsų. Kuria meninius darbelius, dainuoja, šoka, vaidina, klausosi muzikos kūrinių.
6 ŽINGSNIS	Stengiasi kuo gražiau šokti, vaidinti, deklamuoti, dainuoti, piešti, groti. Džiaugiasi ir grožisi savo menine veikla, kūryba. Plačiau pasakoja, ką sukūrė, improvizuodamas pasako, ką norėjo pavaizduoti (šokdamas ar vaidindamas). Pasako išpūdžius apie muzikos, vaidinimo, šokio siužetą, vaizduojamus įvykius, veikėjus, nuotaiką. Plačiau pasakoja apie savo sukurtus darbelius.
7 ŽINGSNIS	Pastebi, kas gražu ir stengiasi tai parodyti savo meninėje raiškoje (piešinėlyje, kurdamas vaidybinius siužetus). Pasakoja, kaip kūrė savo darbelį. Reiškia savo nuomonę, kas patiko ar nepatiko klausantis ar žiūrint meninius kūrinius. Domisi kitų vaikų idėjomis, sumanymais juos pakomentuodamas. Atpažįsta ir pasako apie muzikoje, šokyje, vaidinime, vizualiajame mene vaizduojamus gamtos, aplinkos, žmonių gyvenimo įvykius, objektus.
<b>5.3. KŪRYBIŠKUMAS</b>	
<b>Esminė nuostata.</b> Jaučia kūrybinės laisvės, spontaniškos improvizacijos bei kūrybos džiaugsmą. <b>Esminis gebėjimas.</b> Savitai reiškia savo išpūdžius įvairioje veikloje, ieško nežinomos informacijos, siūlo naujas, netikėtas idėjas ir jas savitai įgyvendina.	
<b>VAIKO PASIEKIMAI</b>	
1 ŽINGSNIS	Keiverzoja pirštu, teptuku. Brūkšniuoja, piešia linijas flomasteriu, pieštuku, kreidelėmis. Atspauduoja. Dėlioja kaladėles.
2 ŽINGSNIS	Brauko teptuku linijas, štapuoja teptuku, pirštais, delnu. Gnaibo, minko plastiliną. Stato kaladėles. Klausosi muzikos, juda pagal ją. Stuksena barškučiais, šaukštais, kaladėlėmis.
3 ŽINGSNIS	Bando kirpti žirklėmis. Lipdo iš molio, plastilino. Plėšo, klijuoja popieriaus skiautes. Stato, konstruoja, dėlioja dėliones, kubelius vertikaliai, horizontaliai, viena ant kito, kombinuotai. Statinius pavadina. Žaisdamas mėgdžioja gyvūnus. Klausosi muzikos, atlieka įvairiausių judesius. Bando dainuoti, groti vaikiškais muzikos instrumentais. Atkartoja rodomus judesius.
4 ŽINGSNIS	Lipdo su įvairiai lipdymo medžiaga. Kerpa, plėšo, klijuoja popierių. Stato, konstruoja su kaladėlėmis, dėlioja dėliones. Juda pagal muziką, atkartoja rodomus judesius.
5 ŽINGSNIS	Piešia individualiai ir bendrai. Kerpa pagal kontūrą. Reiškia savo mintis meninės raiškos formomis. Pasakoja pagal paveikslėlį.
6 ŽINGSNIS	Pasirinkę dažus, priemones, įrankius, daro sprendimus, išmėgina naujas idėjas,

	planuoja, eksperimentuoja. Maišo spalvas. Eksperimentuoja su įvairiomis lipdymo medžiagomis. Grožisi savo ir kitų kūryba, pasako savo sumanymą. Inscenizuoja žinomas pasakas, kuria istoriją, ar jos pabaigą. Vaidina su lėlėmis (pirštų, rankų, lėlės ant pagaliukų), su kaukėmis.
<b>7 ŽINGSNIS</b>	Pasirenka dailės priemones, planuoja, eksperimentuoja. Išradingai naudoja dailės raiškos priemones. Piešiniuose naudoja raides, skaičius, rodykles. Kuria plėšyto popieriaus koliažą. Komentuoja savo kūrybą. Pastebi meno kūrinius. Judesiu perteikia savo pojūčius, kuria judesius pagal muziką. Vaidina, improvizuoja, pamėgdžioja, žaidžia kūno plastikos žaidimus (pantomimą).

## VSKYRIUS UGDYMO PASIEKIMAI IR JŲ VERTINIMAS

Vaiko pasiekimų vertinimas – būtina kokybiško ugdymo(si) proceso dalis. Tai nuolatinis informacijos apie vaiką, jo ugdymo(si) ypatumus bei daromą pažangą kaupimas, interpretavimas ir apibendrinimas. Vertinimo tikslas – padėti mokytojams ir kitiems ugdymo dalyviams tikslingai stebėti vaikų ugdymo(si) pasiekimus, pažangą, atpažinti jų ugdymo(si) poreikius, kuo kryptingiau pritaikant ikimokyklinio ugdymosi turinį vaikų grupei ir kiekvienam vaikui, garantuojant ugdymo(si) prieinamumą ir kokybę, užtikrinant tęstinumą bei dermę tarp ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programų.

Mokyklos ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų vertinimo principai: planingumas, objektyvumas, visapusiškumas, informatyvumas, vaiko pažangos fiksavimas, jautrumas ir humaniškumas, pozityvumas, vaiko pasitikėjimo ugdymas.

Mokykloje vertinimas vyksta pagal „Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimo aprašą“. Pasiekimai vertinami **2 kartus per metus** (spalį, balandį-gegužį). Atėjus naujam vaikui į per mokslo metus, ugdytinio pasiekimų stebėjimas bei vertinimas atliekamas po mėnesio adaptacinio laikotarpio. Vaikui, nelankant grupės ilgą laiką dėl svarbių priežasčių (karantinas, liga ir kt.), jo pasiekimų ir pažangos vertinimas atliekamas jam sugrįžus į grupę ne anksčiau nei po dviejų savaitžių lankymo. Vaikų pasiekimų ir pažangos vertinimas atliekamas pagal 18 ugdymo(si) sričių, pildomos lentelės elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Kiekviena ugdymo(si) sritis vertinama atitinkamu žingsniu, sudaroma pasiekimų diagrama, kuri aptariama su tėvais (globėjais) ir leidžia individualizuoti ugdymą bei atkreipti dėmesį į vaiko ugdymo(si) gebėjimus bei sunkumus. Vaikų pažanga, pasiekimai programos įgyvendinimo laikotarpiu yra vertinami nuolat juos stebint natūralioje kasdienėje ugdomojoje aplinkoje, pasirenkant vertinimo būdus, formas ir metodus.

Vaikų darbai ir analizės segamos į atskirus aplankalus, skirtus kiekvienam ugdytiniui, taip pat pažanga fiksuojama elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“. Aplanke surinkta medžiaga leidžia pastebėti vaiko pasiekimus pagal ugdomas kompetencijas. Sukaupta medžiaga perduodama priešmokyklinio ugdymo pedagogui. Išvykstančiam iš mokyklos vaikui aplankas atiduodamas tėvams (globėjams).

Ugdymo pasiekimų vertinimo vykdytojai ir dalyviai: ikimokyklinio ugdymo mokytojai ir kiti dirbantys specialistai (logopedas), meninio ugdymo mokytojai, tėvai (rūpintojai, globėjai) ir patys vaikai. Vertinimo rezultatai aptariami individualiai pokalbiuose su tėvais, su mokyklos administracija, mokytojų tarybos posėdžiuose, metodinės grupės susirinkimuose, esant specialiesiems poreikiams - Vaiko gerovės komisijos posėdžiuose. Vaiko pasiekimų ir pažangos vertinimo informacija padeda numatyti ugdomojo proceso spragas, parinkti tinkamiausias ugdymo(si) formas, metodus, priemones, užtikrinti ugdymo(si) nuoseklumą,

individualizavimą, testinumą, tėvų informavimą apie vaiko ugdymo(si) rezultatus, grupės vaikų pasiekimų apibendrinimą, ugdymo prioritetų numatymą.

## VI SKYRIUS NAUDOTA LITERATŪRA IR INFORMACINIAI ŠALTINIAI

1. Birontienė Z., Budreikaitė A. (2014). *Ikimokyklinio amžiaus vaikų olimpinio ugdymo programa*. Utena.
2. Caughlin P. A. (1997). *Į vaiką orientuotų grupių kūrimas*. Vilnius.
3. *Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašas* (2005) [interaktyvus]. [Žiūrėta 2021-05-03]. Prieiga per internetą: <<https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/ikimokyklinio%20ugdymo%20programos%20kriteriju%20aprasas1%20g.doc.pdf>>.
4. *Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas* (2014) [interaktyvus]. [Žiūrėta 2021-05-11]. Prieiga per internetą: <[https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/ikimok\\_pasiekimu\\_aprasas.pdf](https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/ikimok_pasiekimu_aprasas.pdf)>
5. *Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos* (2015) [interaktyvus]. [Žiūrėta 2021-05-17]. Prieiga per internetą: <[https://www.smm.lt/uploads/documents/konkursai/kiti\\_konkursai/ikimokyklinio%20ugdymo%20metodin%C4%97s%20rekomendacijos.pdf](https://www.smm.lt/uploads/documents/konkursai/kiti_konkursai/ikimokyklinio%20ugdymo%20metodin%C4%97s%20rekomendacijos.pdf)>.
6. Ikimokyklinio ugdymo metodika „*Pre – K for all*“, parengta įgyvendinant projektą „Ikimokyklinio ugdymo įstaigų veiklos tobulinimas, diegiant IKT technologijas ir STEAM metodus“.
7. Metodinės rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo programai rengti (2005) [interaktyvus]. [Žiūrėta 2021-05-11]. Prieiga per internetą: <<https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/Visas.pdf>>.
8. Monkevičienė O., Tarasovienė A. ir kt. (2001). *Ankstyvojo ugdymo vadovas*. Vilnius.
9. Žukauskienė R. (2007). *Raidos psichologija*. Vilnius: Margi raštai.