



IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

Vilnius
2025

PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos

Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo

2025 m. d. įsakymu Nr.

PATVIRTINTA

Vilniaus lopšelio-darželio „Eglutė“

Direktorius

2025 m. d. įsakymu Nr.

VILNIAUS LOPŠELIS-DARŽELIS „EGLUTĖ“

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

Vilnius, 2025 m.

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Vilniaus lopšelio-darželio „Eglutė“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa parengta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis, patvirtintomis Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2023 m. rugsėjo 4 d. įsakymu Nr. V-1142 bei kitais ikimokyklinį ugdymą reglamentuojančiais teisės aktais.

1. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą(si)

Mokykla yra nuosekli ugdymo(si) institucija, siekianti užtikrinti kiekvieno vaiko įtrauktį į ugdymosi procesą, užtikrinanti ugdymo ir socializacijos tęstinumą, sudaranti sąlygas sėkmingam išskylančių sunkumų sprendimui bei stiprinanti kokybišką tėvų (globėjų) ir mokytojų bendradarbiavimą. Ikimokyklinio ugdymo procese vaikas suvokiamas kaip aktyvus, smalsus ir kūrybingas žinių kūrėjas, kuris mokosi sąveikaudamas su aplinka, kitais vaikais ir suaugusiais. Kiekvienas vaikas yra unikalus, todėl ugdymas grindžiamas jo individualia patirtimi, kultūriniu kontekstu ir raidos poreikiais. Vadovaujamosi konstruktyvistine ir sociokultūrine ugdymo paradigma, grindžiama nuostata, kad žinios nėra perduodamos tiesiogiai – jos kuriamos pačio vaiko veikloje: bendradarbiaujant, sprendžiant problemas, atliekant eksperimentus ir reflektuojant.

Kiekvienas vaikas atsineša savitą gyvenimo patirtį, kultūrinį kontekstą, žinias bei gebėjimus, kurie ugdyme turi būti gerbiama ir integruojami. Ugdymo turinys ir metodai diferencijuojami atsižvelgiant į vaiko patirtį, poreikius ir galimybes. Todėl ugdymas grindžiamas dialogu, pagarbiu tarpusavio santykiu ir mokymusi bendradarbiaujant. Ugdymo aplinka organizuojama taip, kad skatintų tyrinėjimą, klausimų kėlimą, interpretavimą, bandymus ir prasmių kūrimą. Svarbu ne tik ką vaikas sužino, bet kaip jis tai atranda, interpretuoja ir pritaiko. Aplinka kuriama taip, kad skatintų vaiko savarankiškumą, pasirinkimo laisvę bei kūrybišką raišką. Mokytojas padeda vaikui žengti žingsnį toliau, nei šis galėtų savarankiškai, tačiau neperima jo veiklos, o veikia kaip mokymosi partneris. Tokiu būdu ugdymas tampa interaktyvus ir individualizuotas, pritaikytas prie kiekvieno vaiko raidos etapo, gebėjimų ir poreikių.

Socialinis kontekstas – vaikų grupė, šeima, kultūrinė aplinka – daro esminę įtaką vaiko ugdymuisi. Vaikai mokosi vieni iš kitų, kartu sprendžia užduotis, kuria prasmes ir reflektuoja.

Ugdymas orientuojamas į bendradarbiavimą, socialinių ryšių stiprinimą bei gebėjimą veikti bendruomenėje, ugdamas tiek pažintinius bei emocinius ir etinius gebėjimus.

Mokykloje prioritetine sritimi pasirinktas gamtamokslinis ugdymas. Siekiant jį įgyvendinti ikimokykliniame amžiuje, svarbu remtis teorinėmis priemonėmis, kurios atitinka vaikų raidą, jų pažinimo ir mąstymo ypatumus bei padeda formuoti tvirtus pagrindus moksliniam mąstymui ir pasaulio suvokimui. Todėl buvo pasirinktos konstruktyvistinė ir sociokultūrinė teorijos. Ikimokyklinio amžiaus vaikų santykis su gamtamoksliniu ugdymu turi būti grindžiamas žaidimo ir tyrinėjimo džiaugsmu, nes tik tokiu būdu jie gali įgyti žinių, be prievartos ir nuobodulio. Vaikai turi jaustis atradėjais, kurie nuolat tyrinėja, atranda naujus dalykus ir kuria žinias per tiesioginį patyrimą. Gamtamokslinis ugdymas ikimokykliniame amžiuje padeda vaikams geriau pažinti juos supančią aplinką, ugdo analitinį mąstymą, kūrybiškumą, problemų sprendimo ir įveikimo gebėjimus. Vaikas yra aktyvus savo mokymosi proceso dalyvis, o ne pasyvus stebėtojas. Mokytojo užduotis – kurti procesą, kuris skatintų vaiką tyrinėti, kelti klausimus, analizuoti, eksperimentuoti ir atrasti. Gamtamokslinis ugdymas ikimokykliniame amžiuje skatina ugdyti vaiko smalsumą, kūrybiškumą, gebėjimą suprasti ir vertinti aplinką per tyrinėjimą ir praktines veiklas (1 pav.). Tai padeda sukurti tvirtus pagrindus vėlesniam mokymuisi, ugdo vaiko kritinį mąstymą ir skatina atsakingą požiūrį į supančią aplinką.



1 pav. Patirtinės veiklos

2. Ugdymą(si) grindžiančios vertybės

Santykio su vaiku ir jo ugdymo(si) vertybės – tai pagrindinės nuostatos, kurios lemia ne tik mokytojų požiūrį į vaiką, bet ir kokį ugdymą jie kuria. Šios vertybės užtikrina kokybišką, į vaiko poreikius orientuotą, įtrauktį skatinantį ir prasmingą ugdymą(si).

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

- **besąlygiška pagarba vaikui** – vaikas yra gerbiamas ne dėl jo elgesio, pasiekimų ar atitikimo suaugusiųjų lūkesčiams, o todėl, kad yra žmogus – vertingas savaime. Vaikas yra lygiavertis asmuo, turintis teisę būti išgirstas, priimtas ir vertinamas nuo pat gimimo, nepriklausomai savo elgesio, gebėjimų ar emocinės būsenos.

- **vaiko orumas** – kiekvieno vaiko nelygstamos vertės, autentiškumo, unikalumo pripažinimas bei užtikrinimas;

- **vaiko gerovė** – vaikų gerovės prioritetas pripažinimas, puoselėjant vaiko saugumą, sveikatą, darną su savimi ir kultūrine, socialine bei fizine aplinka;

- **saviraiškos laisvė** – kiekvieno vaiko kūrybinio potencialo ir teisės laisvai išreikšti save pripažinimas, palaikymas ir skatinimas;

- **lygiavertis dalyvavimas** – lygiavertėmis sąveikomis grindžiamo ugdymo(si) vertę orientuotas požiūris, sudarant maksimalias galimybes kiekvienam vaikui dalyvauti bendrame ugdymosi procese bei šalinant ugdymosi kliūtis;

- **lygiateisiškumas ir teisingumas** – vienodų teisių augti ir ugdytis visiems vaikams pripažinimas, užtikrinant galimybes kiekvienam vaikui optimaliai plėtoti ir išreikšti savo potencialą, nepriklausomai nuo lyties, sveikatos būklės, socialine ar kultūrinės padėties. Siekiama mažinti atskirties ir diskriminacijos riziką bei atstovaujama vaikų teisėms tiek mokykloje, tiek už jos ribų;

- **pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei** – pagarba, empatija ir tolerancija grindžiamos ugdymo(si) aplinkos kūrimas, kurioje įvairovė pripažįstama kaip vertybė, sudarant sąlygas visiems vaikams aktyviai ir sėkmingai dalyvauti ugdymo procese, natūraliai priimant tiek prigimtinius, tiek kultūrinius skirtumus;

- **bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas** – pagarba asmeniui grindžiamos demokratinės ugdymo(si) aplinkos kūrimas, priklausymo bendruomenei jausmo puoselėjimas bei atsakomybės už save ir kitus ugdymasis;

- **kultūrinis tapatumas** – pagarbos savo šalies kultūrai (gimtajai kalbai, etninei kultūrai, tautos istorijai) puoselėjimas, padedant vaikui išreikšti save kaip savo kultūros dalyvį ir kūrėją, bei skatinti pozityvų kitų kultūrų savitumo priėmimą.

3. Vaikų poreikiai

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

- **žaidimo poreikis** – laisvė žaisti, pakankamai laiko, erdvės, žaidimo partnerių ir galimybę per bendrus žaidimus kurti vaikų kultūrą. Pripažįstama žaidimo kaip savarankiškos vaikų veiklos, nelygstama vertė. Nuolat stebėdami ir tinkamais momentais jautriai įsitraukdami į žaidimus, suaugusieji padeda vaikams auginti žaidimo gebėjimus;

- **saugumo poreikis** – jaustis saugiam, gerbiamam, matomam, girdimam, tinkamai globojamam, sulaukti paramos ir pagalbos, kai jos reikia. Ugdymo procese rūpinamasi ne tik vaikų saugumo užtikrinimu, bet ir jų įtraukimu į atsakomybės už savo ir kitų saugumą ugdymą – pagal jų amžių ir galias;

- **draugysčių poreikis** – jaustis priimamam, patirti bendrumą, lygiavertiškumą, artimumą, turėti vieną ar keletą artimų draugų. Kuriama ugdymo(si) aplinka, skatinanti vaikus tyrinėti ir atrasti, kaip būti, gyventi ir veikti drauge;

- **komunikavimo poreikis** – dalintis emocijomis, mintimis ir idėjomis žodinėmis bei nežodinėmis priemonėmis: mimika, judesiu, piešiniu, muzikos kūrinio ir kt. Vaikams sudaromos sąlygos išbandyti įvairias bendravimo formas su vaikais ir suaugusiais, bei atrasti pagarbaus ir veiksmingo bendravimo būdus;

- **pažinimo džiaugsmo poreikis** – smalsauti, tyrinėti, klausinėti, aiškintis, kurti ir išbandyti, džiaugiantis naujais atradimais bei savo gebėjimu pažinti pasaulį. Vaikai, taikydami ugdymo(si) procese įgytas patirtis, kuria ir perkuria savo individualias pasaulio teorijas;

- **kūrybinės saviraiškos poreikis** – tyrinėti ir atrasti savo unikalų kūrybinį potencialą per įvairias veiklas. Vaikams sudaromos galimybės tiek spontaniškai, tiek kryptingai kurti – aplinka palanki jų interesų, gebėjimų atskleidimui bei savito raiškos stiliaus formavimuisi;

- **unikalūs kiekvieno vaiko poreikiai, įskaitant ir specialiuosius ugdymosi poreikius** – pripažįstama, kad kiekvienas vaikas mokosi skirtingu tempu, būdu ir stiliumi. Sudaromos sąlygos tenkinti individualius poreikius, pritaikant ugdymo(si) procesą, aplinką, priemones ir mokytojo veiksmus, kad kiekvienas vaikas galėtų sėkmingai dalyvauti ugdymo procese

4. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Mokyklą lankančių vaikų tėvų ir bendruomenės poreikiai dažniausiai susiję su vaikų saugumą, kokybišką ugdymą ir bendradarbiavimą. Tėvams aktualūs šiuolaikiniai metodai: STEAM veiklos, kalbų lavinimas, gamtos pažinimas. Labiausiai tėvai akcentuoja gamtinę Mokyklos aplinką, nes dauguma tėvų prioritetą teikia galimybei didelę dienos dalį būti lauke, edukacinių veiklų lauke organizavimui, išvykoms ir edukacijoms už mokyklos ribų. Tėvams

labai svarbi yra aiški komunikacija apie vaiko dieną, pasiekimus, problemas, todėl stengiamės reguliariai ir skaidriai teikti tėvams informaciją per skaitmeninio dienyno sistemą, grupių bei mokyklos bendruomenės susitikimuose, individualiuose pokalbiuose. Veikia atvira grįžtamojo ryšio sistema (apklausos, susirašinėjimas asmeninėmis žinutėmis, konstruktyvūs pokalbiai). Mokyklos administracija bei mokytojai visuomet stengiasi laiku reaguoti į tėvų poreikius ir lūkesčius vaiko ugdymo atžvilgiu, į kultūrų bei modelių priimtinumą tėvams. Atliepiant tėvų lūkesčius mokykloje veikia anglų kalbos, dailės, robotikos, karatė, šokių ir futbolo būreliai, organizuojami atviri renginiai, edukacijos, vaikų ir tėvų kūrybinių darbų parodos, bendri susitikimai. Sudaroma galimybė tėvams dalyvauti veiklose, šventėse, talkose ar projektiniuose darbuose. Skatinant socialinį atsakingumą vykdomos iniciatyvos, skatinančios vaikų ir tėvų pilietiškumą: pagalbos akcijos, parama įvairioms šeimų grupėms, aplinkos tvarkymas (2 pav.).

Šalia Miglos gatvės plečiasi nauji gyvenamųjų namų kvartalai, kuriuose kuriasi jaunos šeimos. Čia gyvena stipri bendruomenė, o tai padeda kurti glaudesnę ryšį tarp Mokyklos ir vietinių gyventojų.



2 pav. Veiklos Mokyklos bendruomenei

5. Regiono ypatumai

Mokykla įsikūrusi Žvėryno mikrorajono pakraštyje, ramioje Miglos gatvėje. Tai šalutinė, nedidelio intensyvumo gatvė, kurioje viena šalia kitos įsikūrusios trys švietimo įstaigos. Aplink gausu miškelių ir parkų, o netoliese esantis Lietaus parkas su naujai įrengtomis sporto bei žaidimų aikštelėmis, tvenkiniais ir informaciniais stendais – tai vertingi ištekliai edukacinei veiklai gamtinėje aplinkoje.

Žvėrynas – vienas žaliausių ir ramiausių Vilniaus mikrorajonų, o tai ypač svarbu vaikų emocinei gerovei, kokybiškam ugdymui ir lauko veikloms. Vingio parkas, Neries pakrantė, Šiaurinio Žvėryno ir Lietaus parkai – tai puikios erdvės edukacinėms išvykoms, tyrinėjimams ir pasivaikščiojimams gamtoje.

Nors tai viena ramesnių Vilniaus miesto dalių, ji yra netoli centro. Tai patogu ne tik tėvams, dirbantiems miesto centre ar jo prieigose, bet ir mokyklos bendruomenei – ugdomąsias veiklas lengva organizuoti už Mokyklos ribų.

Vilniuje vaikų ugdymasis neapsiriboja Mokyklos erdvėmis – ugdymas vyksta ir miesto kontekste. Vaikai lanko muziejus, parodas, bibliotekas, tyrinėja senamiestį, architektūrą ir gamtą, stebi viešųjų paslaugų (policijos, gaisrinės) veiklą, susitinka su įvairių profesijų atstovais, menininkais bei bendruomenėmis.

Ugdymo metu Vaikai lankėsi Valstybės pažinimo Centre, „15min“ redakcijoje, Nacionaliniame Lietuvos dailės muziejuje, Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejuje, MO muziejuje, Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo bibliotekoje, Vilniaus saugaus miesto centre, Menų spaustuvėje, Šokolado namuose, Keistuolių teatre, kino teatre.

Taip pat organizuojami žygiai į įvairias miesto vietas, sporto aikštynus, parkus bei išvykos už miesto – į Kernavę, Medininkų pilį ir kt. Dalyvaudami miesto gyvenime, vaikai nuo pat ankstyvojo amžiaus susipažįsta su Lietuvos sostine, įsitraukia į įvairialypes veiklas ir augti bendruomeniškai bei pilietiškai.

Vilnius suteikia turtingą ir įvairialypę mokymosi aplinką, skatina ugdymą organizuoti ne tik Mokyklos viduje, bet ir už jos ribų. Mokyklos kviečiamos būti atviros vietos bendruomenei – dalintis erdvėmis, renginiais, iniciatyvomis, į ugdymo procesą įtraukti tėvus bei socialinius partnerius. Aktyviai plėtojama mokytojų veikla bendradarbiaujant su šeima.

Siekiant stiprinti Mokyklos ir šeimos partnerystę, sėkmingai vykdomi projektai „Pristatau savo šeimą“ ir „Mano šeimos profesijos“. Gyvendami sostinėje ir lankydami įvairiose miesto erdvėse, vaikai nuo mažens susipažįsta su valstybės kultūriniu bei istoriniu paveldu, stebi visuomenės veiklą, miesto kūrimą, ir ugdosi kaip aktyvūs, smalsūs, bendruomeniškai piliečiai.

Kaip Lietuvos sostinė, Vilnius siūlo išskirtines galimybes ikimokykliniam ugdymui – čia vaikai auga aplinkoje, kuri skatina pilietiškumą, kūrybiškumą, pažinimą, kultūrinę brandą ir atvirumą. Tuo pat metu Žvėrynas, o ypač Miglos gatvė, suteikia vaikams ramią, kokybišką ir ugdymui itin palankią aplinką.

6. Mokyklos savitumas

Mokykla ne tik apsupta miškelio ir parkų, bet ir mokyklos lauko aikštelės išsidėsčiusios pačiame miške. Tai sudaro sąlygas kasdien mokytis tyrinėjant gamtą: pasivaikščiavimai po parkus, stebėjimai miške, sezonų kaitos refleksijos. Atsižvelgiant į vietovės savitumą, miesto centre esantį pušyną, vaikų poreikius bei tėvų lūkesčius Mokykloje buvo pasirinkta gamtamokslinio ugdymo pakraipa. Gamtamokslinis ugdymas padeda formuoti vaiko suvokimą apie pasaulį, ugdo smalsumą ir kritinį mąstymą, taip pat skatina tyrinėjimo ir eksperimentavimo poreikį. Gamtamokslinis ugdymas ikimokyklinio amžiaus vaikams apima žaidimus, praktines veiklas, tyrinėjimą ir atradimus, kurie leidžia vaikams susipažinti su pagrindiniais gamtos reiškiniiais ir jų priežastimis. Ikimokykliniame amžiuje vaikai yra natūraliai smalsūs ir nori sužinoti, kaip veikia pasaulis. Gamtamokslinis ugdymas suteikia vaikams galimybę išreikšti savo smalsumą per klausimus ir tyrinėjimus. Mokytojai turi būti pasiruošę atsakyti į vaiko klausimus ir padėti jam rasti atsakymus per įvairias veiklas ir eksperimentus, todėl kiekvieną savaitės trečiadienį mokykloje organizuojama eksperimentų diena visose amžiaus grupėse.

Mūsų mokykla – skaitanti mokykla. Nuo 2014 m. esame „Mažajo Princo fondas – Visa Lietuva skaito vaikams“ programos „Skaitantys vaikų darželiai“ nariai. Kiekvieną dieną mokytojai 20-30 min. skaito vaikams balsu. Paskaityti savo mėgstamų knygų kviečiami tėvai, seneliai, mokyklos administracija, vyresni vaikai.

Didelis dėmesys Mokykloje skiriamas socialinio-emocinio intelekto ugdymui. Vykdoma socialinių ir emocinių įgūdžių programa „Kimochis“. Sėkmingai įgyvendinama tarptautinė socialinių bei emocinių sunkumų įveikimo programa „Zipio draugai“ (<https://www.vaikolabui.lt/zipio-draugai/>). Pradėta taikyti nauja socialinio emocinio ugdymo programa „Siautukai“. Mokykla nuolat dalyvauja įvairiose socialinėse akcijose, mini tolerancijos dieną, vykdo socialinius projektus.

Mokykloje didelis dėmesys skiriamas vaikų sveikatinimui, ekologinių pradmenų formavimui, vaikams skiepijami sveikos gyvensenos ir mitybos įgūdžiai. Vykdomas tęstinė programa – projektas „Augu su gamta“. Mokykla dalyvauja tęstinėje programoje „Sveikas maistas sveikas vaikas“ (<https://www.pienasvaisiai.lt/>).

Kartu su šeima kuriama jauki, saugi, lūkesčius atitinkanti ir vaiko galias skatinanti aplinka.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Igyvendinant ugdymo(si) procesą mokykloje vadovaujamosi pagrindiniais ikimokyklinio ugdymo principais, užtikrinančiais ugdymo(si) kryptingumą, integralumą, prasmingas ugdomasias sąveikas ir ugdymo(si) kokybę:

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

- **lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas.** Šis principas grindžiamas vaikų gebėjimu giliai išgyventi ir pajauti kiekvieną „čia ir dabar“ momentą. Tam būtina skirti pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimui, kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui – nes būtent tokiais sąlygomis ugdymas tampa prasmingas ir gilus;

- **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;

- **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;

- **įtraukties principas.** Ugdymo(si) procese sudaromos sąlygos kiekvienam vaikui dalyvauti, mokytis ir augti pagal savo galias ir poreikius. Užtikrinama reikalinga pagalba, skatinamas kiekvieno vaiko įsitraukimas, individuali pažanga ir sėkmės patyrimas, atsižvelgiant į ugdymosi poreikių įvairovę;

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

- **ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas.** Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros dermė. Kiekviena suplanuota ir nesuplanuota sąveika bei kasdienė rutina tampa ugdančia patirtimi. Ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si);

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

- **kontekstualumo principas.** Vaikų ugdymas(is) vyksta estetiškuose, į veiklą įtraukiančiuose, vaikų iniciatyvoms atvirose artimiausios socialinės, kultūrinės, kalbinės ir

gamtinės aplinkos kontekstuose, siekiama vaikų ugdymo(si) patirčių aktualumo, prasmingumo;

- **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);

- **šėimos ir mokyklos partnerystės principas.** Mokykla ir šeima (globėjai) glaudžiai bendradarbiauja rengiant Programą, siekiant užtikrinti ugdymo(si) tęstinumą ir dermę bei kurti susitelkusią, bendradarbiaujančią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai remiasi tarpusavio pasitikėjimu ir veikia vaikų labui.

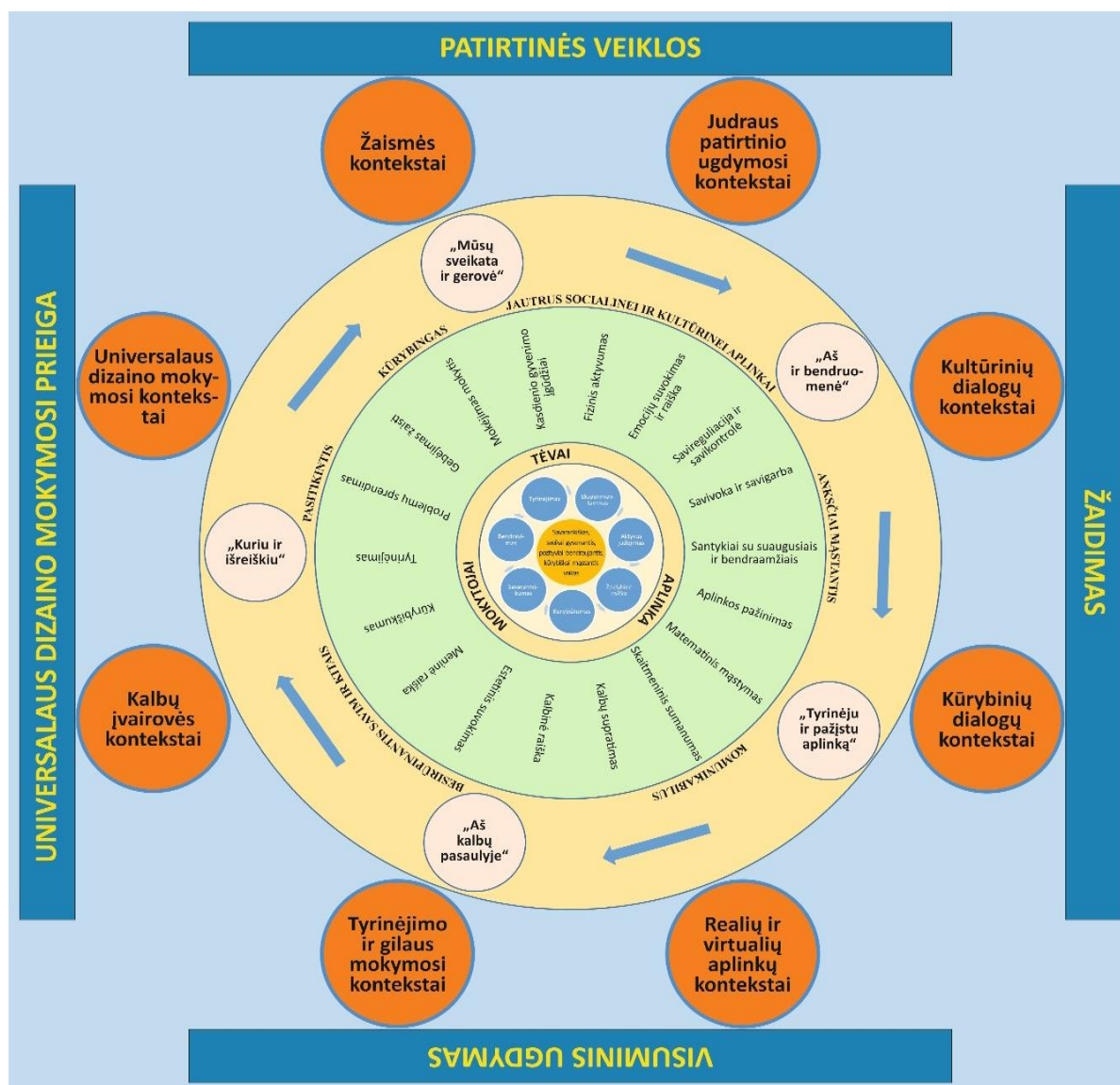
III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

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

Atsižvelgiant į kiekvieno vaiko unikalumą bei poreikius, užtikrinant veikti skatinančių ugdymo(si) kontekstų kūrimą ir spontanišką vaiko ugdymąsi, siekiama:

1. Užtikrinti psichologinį ir fizinį vaikų saugumą, sudarant lygias galimybes visiems vaikams ugdytis ir tobulėti.
2. Plėtoti gamtamokslinį ugdymą, sudarant sąlygas vaikui savo iniciatyva žaisti, tyrinėti, patirti, pažinti ir eksperimentuoti.
3. Ugdymo(si) aplinką suskirstyti į veiklos erdves, apimančias visas ugdymo(si) sritis. Kurti ugdymo(si) kontekstus visapusiškai vaiko raidai ugdyti.
4. Sudaryti sąlygas mokytojams naudoti ugdymo(si) strategijas, kurios holistiškai aprėpia visas vaikų ugdymosi sritis.
5. Ugdyti vaikų gebėjimą vertinti savo ir kitų vaikų veiklą, elgesį ir darbus.
6. Ieškoti naujų socialinių partnerių, siekiant įgyvendinti bendrus projektus.
7. Skatinti tėvų įsitraukimą į mokyklos gyvenimą – kuriant bendradarbiavimo kultūrą, įtraukiant juos į ugdymo procesą, stiprinant tėvų savivaldą ir sprendimų priėmimą.

Išsikeltų ugdymo uždavinių įgyvendinimo pagrindas – holistinis požiūris į vaiką (3 pav.):



3 pav. Ikimokyklinio ugdymo(si) mokyklos konceptualus modelis

IV. UGDYMO SI TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

Ikimokyklinio ugdymo(si) programos turinys sudarytas vadovaujantis pagrindinėmis ikimokyklinio ugdymo kryptimis:

1. Visuminis ugdymas (-sis).
2. Universalus dizainas mokymuisi.
3. Vaiko žaidimas.
4. Patirtinė veikla.

Sudarant ugdymo turinį, siekiama integruotai ugdyti vaikų gebėjimus, įgūdžius ir vertybines nuostatas per kasdienę veiklą. Atsižvelgiant į vaiko amžiaus tarpsnio ypatumus, o

pagrindiniu ugdymosi būdu laikomas žaidimas. Ugdymo turinyje taip pat išryškėja gamtamokslinio ugdymo kryptis, kurioje vaikai įtraukiami į STEAM veiklas: eksperimentuoja, stebi, sprendžia problemas, diskutuoja ir kaupia patirtį per aktyvų tyrinėjimą.

Ugdymo turinį sudaro ir aplinkos modeliavimo kryptis – vaikų ugdymo(-si) kontekstų kūrimas (žr. 4 pav.). Ši kryptis apima įvairius ugdymo(si) kontekstus, kurie padeda praturtinti vaikų patirtis ir palaikyti įtraukią ugdymo aplinką.



4 pav. Ugdymosi kontekstų sąsajos

Ugdymosi kontekstai ikimokykliniame ugdyme – tai įvairialypės aplinkos ir situacijos, kuriose natūraliai vyksta vaiko mokymasis. Jie sudaro sąlygas visapusiškai vaiko raidai – pažintinei, socialinei, emocinei, kūrybinei ir fizinei – skleistis per žaismę ir aktyvų dalyvavimą. Ugdymosi kontekstai grindžiami vaikų patirtimi, smalsumu, kūrybiškumu, tyrinėjimu ir bendravimu.

Žaismės kontekstas. Vaikas mokosi per žaidimą – spontaniškai arba mokytojų pasiūlytomis žaidybinėmis formomis (Pavyzdžiui: lėlių teatro kūrimas pagal pasaką; prekybos žaidimas „Parduotuvė“ mokantis skaičiuoti).

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas. Vaikas aktyviai tyrinėja aplinką ir gamtos reiškinius, eksperimentuoja, kelia klausimus ir ieško atsakymų. Pavyzdžiui, atlikdamas

vandens eksperimentus su skirtingais indais („Kas plaukia, kas skęsta?“), vaikas ne tik stebi, bet ir formuluoja prielaidas, lygina rezultatus, išmoksta mąstyti kritiškai ir sistemiškai.

Kultūrinių dialogų kontekstas. Skatinamas domėjimasis savo ir kitų kultūromis, papročiais, tapatybe, istorija (Pavyzdžiui, teminė savaitė „Kalėdos pasaulyje“: kalbama apie skirtingus papročius).

Kalbų įvairovės kontekstas. Vaikai susiduria su kalbų ir kalbėjimo įvairove – per istorijas, dainas, tarmes ir kt. (Pavyzdžiui: knygelių skaitymas įvairiomis kalbomis, tėvų pasakojimai savo gimtąja kalba).

Kūrybinių dialogų kontekstas. Vaikas išreiškia mintis per įvairias raiškos formas: daile, muziką, vaidybą, šokį. (Pavyzdžiui, piešinių paroda „Kaip atrodo muzika?“ arba šešėlių teatras pagal vaikų sukurtą pasaką.)

Judraus patirtinio mokymosi kontekstas. Mokymasis vyksta per judėjimą, pojūčius, praktinius veiksmus gamtoje ar lauke. (Pavyzdžiui, „Judėjimo laboratorija“ parke: šokinėjimas per balas, bėgimas į kalnelį ir pan.).

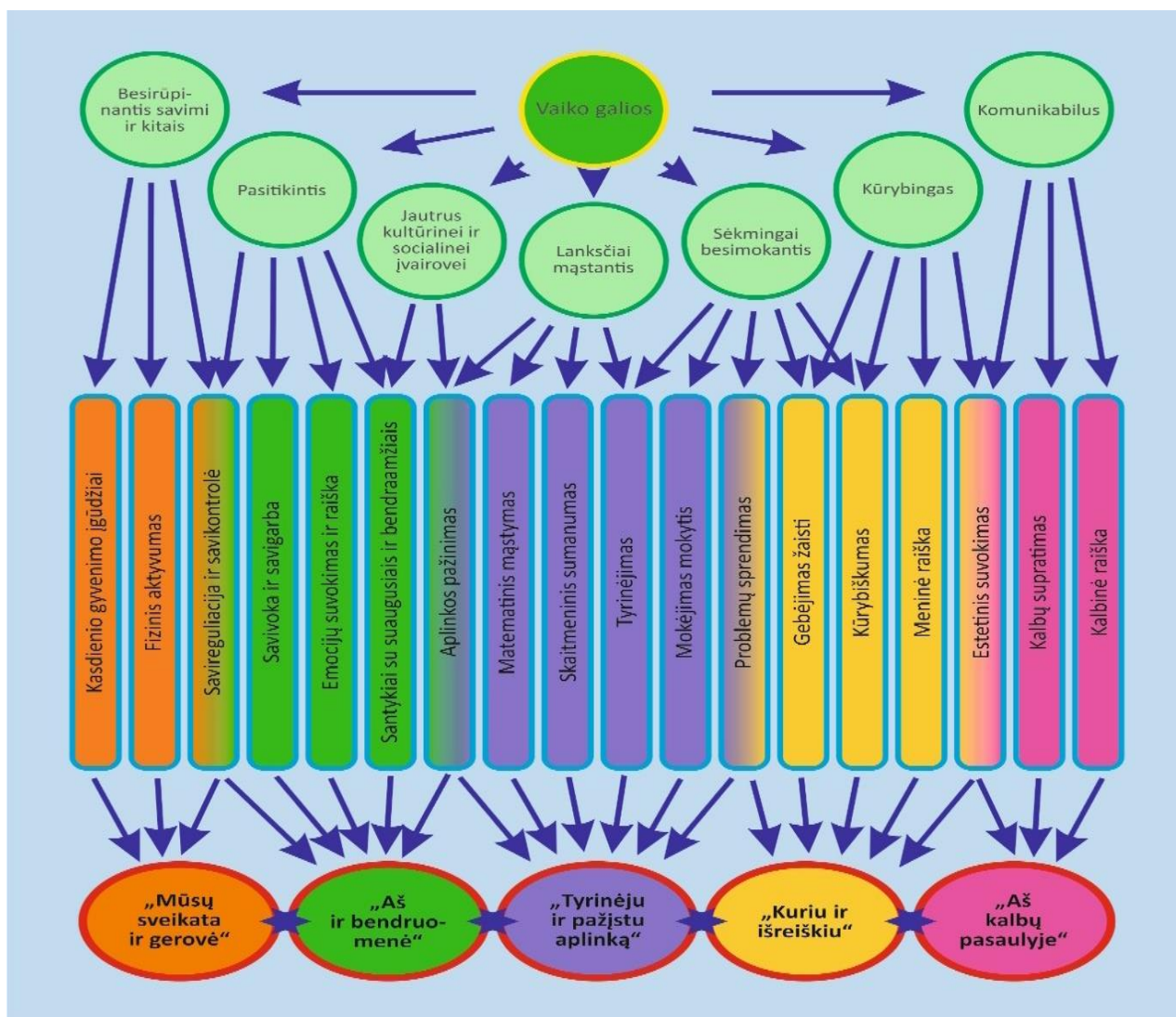
Realijų ir virtualių aplinkų kontekstas. Derinamos realios ir skaitmeninės aplinkos pažinimui, tyrinėjimui ir kūrybai (Pavyzdžiui, vaikai tyrinėja gyvūnų garsus naudodamiesi planšete, paskui piešia savo gyvūną)

Universalaus dizaino ugdymuisi kontekstas. Ugdymas pritaikomas kiekvienam vaikui pagal jo galias, interesus ir poreikius (Pavyzdžiui, toje pačioje veikloje vaikas gali piešti, lipdyti ar pasakoti žodžiu – pasirinktinai).

Ugdymo(si) kontekstai derinami tarpusavyje – vienoje veikloje gali būti taikomi keli skirtingi kontekstai, atsižvelgiant į vaikų poreikius, interesus ir situacijas. Ugdymo turinys planuojamas lanksčiai, suteikiant vaikams galimybę patiems inicijuoti veiklas ir aktyviai jose dalyvauti. Į veiklas, ypač kalbų ir kultūrinių dialogų kontekstuose, įtraukiami tėvai – jie prisideda savo patirtimi, padeda plėsti vaikų akiratį. Kiekviena veikla reflektuojama: su vaikais aptariama, kas patiko, ką pastebėjo, ko išmoko ir ką dar norėtų patirti ar sužinoti.

Ugdymosi turinys sudaromas atskleidžiant vaiko plėtojamas galias per svarbiausias ugdymo(si) sritis ir jų pasiekimų sritis (žr. 5 pav.). Išskiriamos penkios ikimokyklinio ugdymo(si) sritys:

- „Mūsų sveikata ir gerovė“
- „Aš ir bendruomenė“
- „Aš kalbų pasaulyje“
- „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“
- „Kuriu ir išreiškiu“.



5 pav. vaiko galių plėtojamas per ugdymo(si) sritis ir pasiekimų sritis.

Ugdymosi sritys yra ikidalykinio pobūdžio – jos orientuotos į vaikų pasiekimų, numatytų programoje, plėtotę ir apima visą ugdymo(si) turinį bei veiklas.

Ugdymosi turinyje pateikiamos vaiko veiksenos ir mokytojo veiklos gairės, padedančios planuoti ir organizuoti ugdymo procesą. Vaiko ugdymosi pasiekimai išsamiai aprašyti dokumente „Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas“, kuris pateikiamas čia:

<https://www.nsa.smm.lt/projektai/wpcontent/uploads/2024/02/Ikimokyklinioamziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>.

Planuodami ugdymo(si) turinį, mokytojai gali naudotis metodinių rekomendacijų rinkiniu „Žaismė ir atradimai. Ikimokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas“, kuris susideda iš trijų dalių:

1. I. Dalis: Ugdomosios veiklos planavimas ir organizavimas

<https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/290?r=1>,

2. II. Dalis: Vaiko patirčių įvairovė ir mokytojo vaidmuo

<https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/286>

3. III. Dalis: Vaiko pasiekimų stebėjimas ir refleksija

<https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/285?r=1>

Ugdymo(si) sritis „Mūsų sveikata ir gerovė“

Besirūpinantis savimi ir kitais vaikas		
Pasiekimų sritis – 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 palaikymo, rodo pradinius saugaus elgesio mokykloje įgūdžius, pasako, kaip saugiai elgtis gatvėje, butyje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Pats laikys šaukštelį, bandys juo valgyti. Savarankiškai naudosis šaukštu, gers iš vaikams pritaikyto puoduko. Norėdamas tuštintis ar šlapintis rodys į duris ar puoduką. Pradės valytis nosį. Pats norėdamas eis į tualetą. Nešios, sodins, guldys, padės į vietą žaislus. Pats plaus rankas, veidą. Pats bandys nusirengti ir apsirengti.	Veikdamas įvairiuose ugdymo(si) kontekstuose, vaikas kalbės apie sveikos gyvensenos svarbą, sveiką mitybą, fizinį aktyvumą. Formuosius teisingi higieniniai įgūdžiai. Vaikas susitvarkys žaislus, darbo vietą, drabužius. Naudos informacines ir praktines priemones apie sveiką gyvenseną bei saugų eismą. Veiks savarankiškai, elgsis saugiai grupėje, lauke, gatvėje. Taikomi metodai ir priemonės: – Teminiai projektai (pvz., „Aš saugus, kai žinau“, „Kas atsitiko mano draugui“). – Pokalbiai, diskusijos, interviu, individualūs ir grupiniai aptarimai.
4–6 žingsnis	Naudosis higienos reikmenimis (šukomis, dantų šepetuku ir taip toliau). Saikingai naudosis higienos priemonėmis. Gamins, ragaus įvairius patiekalus. Kūrybiškai sudarinės sveikos mitybos meniu, receptus. Žymės orų prognozes. Stebėdamas orų permainas, tinkamai rengsis. Žais kūrybinius žaidimus, surengs inscenuotą madų	– Kūrybiniai, vaidmenų ir improvizaciniai žaidimai, situacijų modeliavimas. – Taisyklių ir susitarimų kūrimas su vaikais. – Viktorinos, parodos, edukacinės ekskursijos sveikos gyvensenos ir saugaus elgesio tema. – Vaizdo medžiagos stebėjimas ir aptarimas (pvz., apie asmens higieną, eismą). – Specialios teminės savaitės: „Švaros savaitė“, „Sveikų dantukų savaitė“.

	pasirodymą (pats rengsis–nusiengs). Eksperimentuos su vėsiu, šiltu vandeniu. Žiūrėdamas edukacinę medžiagą išreikš savo nuomonę apie asmens higieną, draugystę, saugų eismą ar kaip saugotis nuo pavojų. Dalyvaus rengiamuose sveikatos mitybos valandėlėse, kūrybinėse rudens gėrybių parodose. Stebės, prižiūrės augančius vaistinius augalus. Kurs, ragaus, užrašys į knygelę vaistinių augalų receptus.	
Pasiekimų sritis – 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, gauda 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.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Ropos per daiktus, vaikščios prisilaikydamas, perims daiktus iš vienos rankos į kitą. Eidamas keis judėjimo kryptį. Eis savo pėdsakais smėlyje, sniege. Judesiais imituos gyvūnus, atliks siužetinius pratimus. Laipios kopėtėlėmis, sieks tikslo. Atsuks ir užsuks įvairaus dydžio dangtelius, vers karolius.	Siekiant skatinti vaikų fizinį aktyvumą, kuriami įvairūs ugdymo(si) kontekstai: tiek grupėje, tiek lauko aplinkoje. Vaikai įtraukiami į fizines veiklas ir žaidimus, kurie lavina bei įtvirtina judėjimo gebėjimus. Veiklos apima koordinacijos žaidimus, kliūčių įveikimą (perlips, peržengs), kamuolio valdymą (ridens, gaudys, mėtys, spirs), smulkiosios motorikos lavinimą (vers karoliukus, atliks ritminius judesius).
4–6 žingsnis	Žais judriuosius žaidimus (improvizacinius, mėgdžios suaugusiųjų, atliks judesius visu kūnu). Pratinsis eiti įveikdamas kliūtis: perlpti per lazda, suoliuku, lpti į kalniuką ir pan. Laisvai judės įvairioje aplinkoje. Laipios kopėtėlėmis. Išlaikys pusiausvyrą. Ridens, gaudys, mes, spardys kamuolį. Lavins fizines galias (rytinė mankšta). Žaisdamas, eidamas išlaiko pusiausvyrą, derina rankų judesius. Lavins smulkiosios motorikos įgūdžius: kirps	Metodai ir priemonės: – Kūrybiniai aktyvūs žaidimai grupėje, salėje ir lauko erdvėse. – Sportiniai žaidimai vikrumui, lankstumui, greičiui, rankų miklumui ir akies taiklumui lavinti. – Turistiniai žygiai po Žvėryno apylinkes pėsčiomis (1–2 val. trukmės). – Sportinės varžybos, estafetės. – Rytinė mankšta salėje ar grupės patalpose.

	žirklėmis, minkys molį, plastiliną, druskos tešlą ir pan.. Lavins žaisdamas savo kvėpavimo įgūdžius: pūs plunksnes, pūkus ir pan. Perteiks savo fizinės sveikatos stiprinimo patirtį kūrybiniuose darbeliuose.	
Pasiekimų sritis – savireguliacija ir savikontrolė		
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.		
Esminiai gebėjimai: Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Sutelks žvilgsnį į žaislus ar aplinką. Nusiramins, kai bus glaudžiamas ar paimtas ant rankų. Reaguos į suaugusiojo balso tembrą ir veido išraišką. Ieškos artumo: eis prie suaugusiojo, prašys paguodos, apkabins žaislą. Pavargęs gali pats migdytis, niūniuoti sau. Pats rinksis žaislus ar draugą žaidimui. Ramiai sutiks eiti miegoti. Sakys „Aš pats“, kai suaugęs norės jam padėti.	Laisvai reikš savo emocijas aplinkoje, kurioje sudarytos sąlygos nusiramimui ir emociinei saviraiškai. Išsiaiškina, kaip elgtis įvairiose situacijose, per žaidimus ir pokalbius. Dainuos įvairių nuotaikų daineles, atitinkančias vidinę savijautą. Žais vaidmenų, taisyklių bei situacinius žaidimus. Žinos paprastas, kasdienes elgesio taisykles grupėje ir jų laikysis. Savarankiškai spręs problemas, ieškos tinkamų išeičių. Adekvaciai reaguos į pastabas, džiaugsis paskatinimu bei pagyrimais. Metodai ir priemonės:
4–6 žingsnis	Tarsis su kitais dėl grupės taisyklių ir jų laikymosi. Kartu su bendraamžiais kurs meninius projektus, atliks bendrus darbelius. Žais vaidmenų žaidimus, inscenizuos įvairias situacijas. Modeliuos konfliktines, nesaugias ar rizikingas situacijas, ieškos tinkamų sprendimų. Tvarkysis žaislus ir daiktus po veiklos. Pagal sudarytą grafiką padės grupėje (pvz. padengti stalą, sutvarkyti žaidimų kampelį).	– Pokalbiai ir diskusijos, skatinantys drąsiai kalbėti ir išklaudyti kitus. – Tarptautinio projekto „Zipio draugai“ integravimas į ugdymo procesą. – Tinkamo elgesio aptarimai probleminėse situacijose. – Kasdienėje veikloje, žaidimų ir užsiėmimų metu, vaikai skatinami gerai jaustis, drąsiai save išreikšti įvairiomis raiškos priemonėmis, aiškiai išsakyti savo nuomonę bei paisyti kitų vaikų poreikių. – Pedagogai savo pavyzdžiu moko ieškoti kompromiso susidariusiose situacijose. – Atsipalaidavimo valandėlės ir terapinės veiklos pasitelkiant įvairias meno formas (muziką, daile, judesį).

Ugdymo(si) sritis „Aš ir bendruomenė“

Pasitikintis vaikas		
Pasiekimų sritis – savivoka ir savigarba		
Vertybinė nuostata: Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.		
Esminiai gebėjimai: 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, mokyklos bendruomenei, žino savo tautybę, tėvynę.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Išgirdęs savo vardą, suklusta, pasuka galvą, atsisuka į kviečiantį. Žaidžia savo rankomis, ploja katučių, suneria pirštus. Liečia, glosto, apkabina kitus, nusišypso artimam žmogui, tiesia rankytes. Apžiūrinėja save veidrodyje ar nuotraukose. Pastebi ir tyrinėja drabužius ant savo kūno. Parodo suaugusiajam, ką išmoko. Piešia save (kūną, veidą). Parodo ir įvardija savo kūno dalis.	Laikysis pastovaus dienos ritmo ir ritualų. Veikiant įvairiuose kontekstuose galės rinktis veiklas skirtinguose kontekstuose. Diskutuos, aptarinės, kalbės kas patinka ir nepatinka. Į žaidimą priims sunkiau pritampančius vaikus. Vis daugiau rinksis patys, nepažeidžiant savo ir kitų saugumo bei nustatytų elgesio taisyklių. Metodai ir priemonės: – Tarptautinio projekto „Zipio draugai“ integravimas į ugdymo procesą. – Organizuoti pokalbius, diskusijas, stebėjimus, savęs pažinimo valandėles. – Skirti individualaus dėmesio kiekvienam vaikui, domėtis jo veikla, paskatinti, pagirti. – Dažnai kalbėtis su vaikais apie šeimą; dabartį, praeitį, ateitį; kas yra gerai, o kas blogai. – Girdint vaikui, pagirti jį tėvams, pasidžiaugti jo pasiekimais. – Stebėti, ar neatsirado nepakankamo savęs vertinimo ženklų. Organizuoti „atsipalaidavimo“, „išsidūkimo“, „džiaugsmo“ minutes. – Pasiūlyti sustoti, pamąstyti, susivokti situacijoje.
4–6 žingsnis	Pasakoja apie save, savo pomėgius, būdo bruožus, gabumus. Aiškinsis, kuo vieni žmonės skiriasi nuo kitų, nusakys skirtumus: amžiaus, lyties, kūno sandaros. Matuos savo ūgį, sversis, darys pėdų, delnų atspaudus. Sužino, kad žmonės būna įvairių tautybių, kalba kita kalba, laikosi kitų tradicijų. Kalba apie vardus, jų kilmę, reikšmę. Tyrinės save veidrodyje, aptars nuotaiką, išraišką. Bandys suprasti savo kūno ypatumus, išbandys galimybes. Apžiūrės rentgeno nuotraukas. Žais su šešėliais, tyrinės savo kūną. Apibrėš savo siluetą. Pieš savo, savo šeimos narių portretus.	

	Samprotaus apie praeitį, dabartį, ateitį.	
Pasiekimų sritis – emocijų suvokimas ir raiška		
Vertybinė nuostata: Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.		
Esminiai gebėjimai: Atpažįsta, atliepia, įvardija, aptaria savo ir kitų emocijas ar jausmus, jų priežastis, įprastose ramiose situacijose emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitiems priimtinais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Veido išraiška ir kūno judesiais parodys savo jaučiamas emocijas. Atkartos kitų patiriamas emocijas. Ieškos paveikslėliuose ir ji supančioje aplinkoje pažįstamų emocijų vaizdinių. Veido išraiška parodys aš piktas/ linksmas. Veido ir kūno judesiais reikš emocijas ir skirtingai reaguos.	Kurti kontekstus, kurie suteiktų džiugų, malonių potyrių, nukreipti dėmesį nuo liūdesį keliančių situacijų, suteiks vaikui saugumo jausmą. Vaikai noriai bendraus. Įvardins savo emocijas. Vartys knygeles, korteles, žais situacinius žaidimus, aptars įvairias nuotaikų situacijas. Jautriai reaguos į kito vaiko emocijas. Gebės reikšti ir įvardinti įvairius jausmus, pastebėti ir įvardinti kitų jausmus. Apie tai kalbės. Įvardins įvairias emocijas ir reakcijas į jas situacijas.
4–6 žingsnis	Diskutuos, ieškos atsakymų, kodėl žmogui būna linksmas, liūdnas. Aptars vaizdo įrašus iš pantomimos pasirodymų. Žymės nuotaikų kalendorių. Komentuos jausmų paveikslėlius, kurs jausmų knygeles. Tyrinės, imituos kitų žmonių nuotaiką. Aptars skaitomų kūrinėlių, spektaklių, filmukų herojų išgyvenimus, jausmus. Pieš, tapys, tyrinės emocijų būseną, išreikš spalva, forma, linija, dėmę. Atras ir pajus savo galimybes piešiant pirštukais, delnais, pėdomis ir kt.	Metodai ir priemonės: – Tarptautinio projekto „Zipio draugai“ integravimas į ugdymo procesą. – Pokalbiai, diskusijos, susitikimai su įvairiais žmonėmis. – Ugdymas pavyzdžiu. – Rodyti vaikams dėmesį, kai jis jaučiasi blogai. – Bendradarbiavimas su tėvais. – „Gero elgesio“ valandėlės. – Konfliktinių situacijų bendras nagrinėjimas ir aptarimas, ieškant tinkamiausio jų sprendimo būdo. – Knygų, įvairių situacijų aptarimas ir kita.
Pasiekimų sritis – savireguliacija ir savikontrolė (pasiekimų sritis detaliau aprašyta ugdymo srityje „Mūsų sveikata ir gerovė“)		
Jautrus socialinei ir kultūrinei įvairovei vaikas		
Pasiekimų sritis – santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais		
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.		
Esminiai gebėjimai: Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalijasi savo mintimis, žino, kaip elgtis su nepažįstamais suaugusiais. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, draugauja bent su vienu vaiku, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės

1–3 žingsnis	Atsiskirdamas nuo tėvų, paimtas ant rankų nusiramins, susidomės jam rodomais žaislais. Kalbinamas šypsosis, ties rankytes. Ženklaais rodys norą būti ir veikti kartu. Nusiramins glaudžiamas / glausdamasis, turėdamas įdomių žaislų, išitraukdamas į veiklą. Bijos eiti kitą patalpą, bet vedamas už rankos eis. Išprašys iš suaugusiojo, ko nori (panešioti, paskaityti ir kt.). Dažniau kartos „Aš pats“. Pradės žaisti drauge, žaidime pasiskirstys vaidmenimis. Nusišypsos ar pravirks, žiūrėdamas į kitą. Norės to, ką turi kitas. Žiūrės kitam vaikui į akis, nusišypsos. Skatinamas žais šalia kitų vaikų. Mėgdžios kito vaiko veiksmus; ties žaislą kitam, bet ne visada atiduos. Išitrauks į bendro žaidimo epizodus. Dažniau žais šalia grupės draugų.	Kurti vaikų savarankiškumą skatinančius ugdymo(si) kontekstus, skatinti iniciatyvą ir padėti vaikui, kai jam reikia pagalbos. Vaikai žais kartu su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, kalbės apie šeimą. Patys rinksis veiklą, kvies bendraamžius veikti kartu. Išsakys savo nuomonę visais aktualiais gyvenimo grupėje klausimais. Žinos tinkamus bendravimo su suaugusiaisiais ir bendraamžiais būdus. Aiškinsis bendravimo su nepažįstamais žmonėmis taisykles ir galimus pavojus. Įvairiose situacijose atkreips dėmesį į savo veiksmų pasekmes kitiems. Kartu su bendraamžiais ir suaugusiaisiais kurs taisykles ir jų laikysis. Tinkamais būdais spręsti problemas, konfliktus, ieškos kompromiso, tinkančio visoms pusėms. Kvies bendraamžius, kurių kiti nepriima į bendrus žaidimus. Gebės susirasti naujų draugų ir palaikyti draugiškus santykius. Metodai ir priemonės: – Pokalbiai, diskusijos, žaidimai. – Bendrų projektų su vaikais, mokytojais, tėvais ir kitais specialistais organizavimas. – Bendravimas ryto, popietės rate, bendravimo valandėlės. Kalbėti su jais apie tinkamą bendravimą su tėvais, broliais ir seserimis, seneliais. – Bendra veikla, per žaidimą, įvairių projektų metu skiepyti poreikį išreikšti save, suprasti, kuo esu naudingas, kitoks, išskirtinis ir, tuo pačiu – esu tos pačios „komandos“ narys. – Vaidmenų žaidimai. – Organizuoti savaites: „Padėk draugui“, „Kuo aš naudingas savo šaliai“, „Nusišypsok!“, „Gerumo misija“ ir kitos.
4–6 žingsnis	Pasakos apie savo šeimą. Žais siužetinius žaidimus, vaizduos suaugusį. Išsakys savo norus, sumanymus, idėjas. Aiškinsis, kuo naudingos elgesio taisyklės, kaip tinkamai bendrauti su artimais, mažai pažįstamais ir svetimais žmonėmis. Kartu su suaugusiuoju dalyvauja įvairioje veikloje, eina į ekskursijas, diskutuoja. Pratinsis paprašyti, susitarti, palaukti savo eilės. Laikysis taisyklių, susitarimų. Ieškos išeičių konfliktinėse situacijose. Aptars tinkamus poelgius bei santykius su kitais. Aiškinsis, kas yra gerai, o kas blogai. Kalbės apie draugų pomėgius, būdo bruožus, apibūdins santykius su jais.	

	Kartu su bendraamžiais žais, kurs, rengs bendrus projektus.	
Pasiekimų sritis – aplinkos pažinimas (pasiekimų sritis detaliau aprašyta ugdymo srityje „Tyrinėju ir pažystu aplinką“)		

Ugdymo(si) sritis „Tyrinėju ir pažystu aplinką“

Lanksčiai mąstantis vaikas		
Pasiekimų sritis – aplinkos pažinimas		
Vertybinė nuostata: Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors nauja.		
Esminiai gebėjimai: Pažįsta jam artimus arba suprantamus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos įvardija ir apibūdina, įgytas žinias taiko žaidimuose ir kitose veiklose.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Sieks pažinti pasaulį per pojūčius. Mėgdžios tai ką matė ar patyrė. Džiaugsis dalyvaudamas prižiūrint augalus, gyvūnus.	Tyrinės ir stebės aplinką iš skirtingų perspektyvų: gyvąją ir negyvąją gamtą, žmonių santykius, įvairius reiškinius. Vartys paveikslėlių knygas, enciklopedijas, stebės iliustracijas, pasakos, klausinės apie tai, ką mato, analizuos reiškinius.
4–6 žingsnis	Tyrinės žemėlapius, gaublį. Lankysis parkuose, senamiesčio skveruose, muziejuose, tėvų darbovietėse. Įvairių veiklų metu susipažins su Vilniumi, tautos istorija. Klausys skaitomų grožinės literatūros kūrinių, legendų, padavimų. Edukacinių žaidimų metu, vartydamas knygas, klausydamas pasakojimų neakivaizdžiai keliaus įžymiausiomis Vilniaus, Lietuvos vietomis. Susipažins su Vilniaus istorija. Dirbs su planšete, kompiuteriu ir kt. Atliks nesudėtingus bandymus. Sužinos apie atliekų rūšiavimą, darbeliuose naudos antrines žaliavas.	Lankysis gamtoje, muziejuose, tėvų darbovietėse. Susipažins su Lietuvos atributika, senoviniais buities daiktais. Tyrinės žemėlapius, gaublį, gilinsis į erdvinį pažinimą. Išbandys įvairias technikas, atliks bandymus, eksperimentus. Metodai ir priemonės: – Pokalbiai, diskusijos, viktorinos, pasakojimai. – Stebėjimai, tyrinėjimai, eksperimentavimai. – Matavimas, lyginimas, rūšiavimas, duomenų fiksavimas (žodžiu, piešiniu, ženkliniu, užrašu). – Etimologiniai žodynai (vardų, pavardžių, bendrinių žodžių kilmės aiškinimaisi). – Tyrinėjimų ir gilios mokymosi kontekstų kūrimas. – Dalyvavimas šeimos, mokyklos, miesto ir valstybės šventėse, jų refleksija per meną, nuotraukas, pasakojimus. – Projektinė veikla, ekskursijos, kelionės, teminės savaitės. – Kūrybinė raiška: erdvinės konstrukcijos,

		maketai, modeliai. – Pasivaikščiojimai po pažįstamas mokyklos patalpas, vietas gamtoje, Žvėryno apylinkes, mišką. – Išvykų organizavimas kaip atradimų forma. – Pažinimo ir tyrinėjimo savaitės, eksperimentų dienos. – Gamtinės medžiagos rinkimas, ruošimas, lyginimas, prognozavimas.
Pasiekimų sritis – 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, seką, vietą ir judėjimo kryptį.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Kūno judesiais ir veido išraiška parodys, kad daiktas yra/nėra. Atneš prašomos spalvos daiktą (vieną iš dviejų). Kūno judesiais parodys, kad daiktų yra vienas/daug. Rūšiuos daiktus pagal formas ir spalvas. Atras aplinkoje prašomos spalvos, dydžio daiktą (mažą, didelį). Surikiuos žaislus į eilę.	Modeliuojamuose kontekstuose žais didaktinius, stalo žaidimus, loto, dėliones. Grupuos, lygins, matuos įvairaus dydžio ir formų daiktus, įvardins, pakartos jų dydį, formą. Apibūdins daiktus, juos grupuos pagal dydį, formą, panaudojimo galimybes, rūšį. Žais judrius žaidimus nusakant kryptį, žaidimus su taisyklėmis. Aplinkoje ieškos, pastebės daiktus, jų dalis: juos grupuos, skaičiuos, matuos.
4–6 žingsnis	Skaičiuos daiktus iki 10. Sudarys skaičių eilę, įsimins skaičių seką. Dalins daiktų grupes po lygiai. Vartos kelintinius skaitvardžius. Kasdieninėje aplinkoje atpažins geometrines figūras. Žaidimuose, meninėje veikloje naudos įvairios formos figūras, jas grupuos pagal dydį, formą, spalvą. Lygins daiktų ilgį, aukštį, masę, storį, plotį ir t. t. Pasakos apie savo dienos ritmą, kasdienes darbus, ritualus. Sužinos savaitės trukmę, jos dienų seką, apibūdins metų laikus pagal pokyčius gamtoje. Orientuosis erdvėje, supras ir vartos sąvokas „ant“, „po“, „aukštai“, „žemai“. Skirs dešinę, kairę kūno puses. Mokysis nustatyti daiktų padėtį vienas	Stengsis sužinoti, pažinti, pasakoti ir kalbėti apie savo potyrius. Metodai ir priemonės – Didaktiniai žaidimai, stalo žaidimai, loto, kūrybiniai žaidimai mokyklos teritorijoje ir grupėje. – Išvykų – atradimų organizavimas. – Pažinimo ir tyrinėjimų savaitės organizavimas. – Tyrinėjimų ir gilaus mokymosi kontekstų kūrimas. – Matuoti, lyginti, rūšiuoti, gautus duomenis fiksuojant žodžiu, piešiniu, užrašu, žymėjimu ir kt.

	kito atžvilgiu, orientuosiu stalo, popieriaus paviršiuje. Pieš smulkius ornamentus, rašmenis iš kairės į dešinę, pirštu seks skaitomą tekstą. Pažins skaitmenis nuo 0 iki 9. Atliks monetų keitimo operacijas iki 10 centų vertės. Meninėje veikloje dekoruos skaitmenis, bandys juos pavaizduoti panaudojant įvairias medžiagas: plastiliną, tešlą, popierių ir kt. Bandys rašyti skaitmenis.	
Pasiekimų sritis – skaitmeninis sumanumas		
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs pažinti, išbandyti ir saugiai naudoti aplinkoje esančias skaitmenines technologijas.		
Esminiai gebėjimai: Geba pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 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. Pradedą laikytis išmaniųjų žaislų, daiktų paprasčiausių saugaus naudojimo taisyklių.	Modeliuojamuose kontekstuose domėsis įvairiomis rašymo ir vaizdinės informacijos pateikimo priemonėmis. Tyrinės galimybes palikti ženklus popieriuje, ekrane ir kitose medijose. Vartys knygeles, rodys paveikslėlius, tyrinės įvairią vaizdinę informaciją. Vaizdinės informacijos suvokimą papildys kitais jutiminiais pojūčiais – ypač lytėjimu. Metodai ir priemonės: – Išmanioji lenta, planšetės, kompiuteriai, robotukai. – Įrengtos specialios aplinkos eksperimentavimui ir tyrinėjimui.
4–6 žingsnis	Įgyvendindamas kūrybinius sumanymus, derina bent dvi mokytojo pasiūlytas skaitmenines priemones, skirtingus turinio tipus. Sukurtu turiniu dalinasi su kitais. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, išbandydamas sudarytą paprastą programą atpažįsta klaidas ir koreguoja veiksmų seką. Supranta pagrindines skaitmeninio turinio saugaus dalinimosi taisykles.	– Vaikai matuos, lygins, rūšiuos objektus, o gautus duomenis fiksuos kompiuteryje, žodžiu, piešiniu, užrašu ar žymėjimu. – Kuriami tiek realūs, tiek virtualūs ugdymo kontekstai.

Sėkmingai besimokantis vaikas		
Pasiekimų sritis – 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.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Ims žaislus, daiktus, lies, tyrinės, apžiūrinės. Džiaugsis tuo, kas pavyksta. Bandys išardyti – sudėti. Kartos tą patį veiksmą, žaisdamas ir manipuliudamas daiktais. Rūšiuos, grupuos daiktus. Imituos skaitymą. Pasakos ką mato.	Kuriamuose kontekstuose žais, veiks, tyrinės su visais aplinkoje esančiais daiktais. Pajus skirtingų faktūrų, formų, dydžio daiktus. Manipuliuos kiekiais, surinks, rūšiuos ir sudėlios daiktus. Naudosis simboliais, naudosis knygomis, paveikslais, plakatais, grupėje naudosis mikroskopu, lupa, smėlio laikrodžiu, liniuote ir kitais prietaisais. Aktyviai tyrinės aplinką, padės vieni kitiems. Metodai ir priemonės: – Projektinė veikla. – Didaktiniai žaidimai, judrieji žaidimai, žaidimai su taisyklėmis. – Pažinimo ir tyrinėjimų savaitės organizavimas. – Tyrinėjimų ir gilaus mokymosi kontekstų kūrimas. – Matuoti, lyginti, rūšiuoti, gautus duomenis fiksuojant žodžiu, piešiniu, užrašu, žymėjimu ir kt. – Veikloje naudoti įvairius nesudėtingus bandymus, eksperimentus.
4–6 žingsnis	Žaisdamas išbandys, tyrinės daiktus, aplinką. Tyrinės reiškinius, daiktų savybes, juos tikslingai grupuos ir klasifikuos. Susipažins, domėsis su kai kuriais senoviniais daiktais, įnagiais. Samprotaus, analizuos, komentuos apie daiktų naudojimą, reiškinius, vykstančius gamtoje ir aplinkoje. Su suaugusiais ir vaikais stebės, bandys, konstruos, numatys, nesudėtingus bandymus. Atliks problemines užduotis, tyrinės techninius atradimus: prietaisų galimybes, energiją, žais kompiuterinius žaidimus. Išradingai ir kūrybiškai pristatys savo tyrinėjimus ir kitus darbus.	
Pasiekimų sritis – problemų sprendimas		
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs priimti iššūkius ir spręsti problemas.		
Esminiai gebėjimai: Geba atpažinti ir įvardyti iššūkį, problemą, kliūtį, savarankiškai ir drauge su kitais ieško iššūkio įveikos, problemos sprendimo būdų, apsversto ir pasirenka tinkamus konkrečiai situacijai, įvertina priimtų sprendimų pasekmes.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Bandys savarankiškai spręsti situacijas: stengsis užlįsti eilėje, sprausis tarp kitų, ieškos būdų pasiekti tikslą.	Modeliuojamuose kontekstuose vaikai savarankiškai bandys įveikti iššūkius ar problemas. Komentuos tiek mokytojo, tiek vaiko veiksmų pasekmes bei taikytus

	Bandys sudėlioti korteles, žaislus į jiems skirtas vietas. Bandys autis. Statys, griaus ir vėl statys. Konstruos, keis vietomis detales. Mes ir gaudys kamuolį.	problemų sprendimo būdus ir jų pasekmes. Atsakinės į atvirus klausimus. Imsis šiek tiek sudėtingesnės veiklos, bandys įveikti kliūtį ar sunkumą, sustiprinant pasitikėjimą savimi. Pasirinks tinkamą sprendimo būdą iš kelių pateiktų variantų.
4–6 žingsnis	Komentuos vaikų taikytus problemų sprendimo būdus ir jų pasekmes. Prisimins, pasakos, kokius problemos sprendimo būdus taikė anksčiau. Tarsis su kitais vaikais, suaugusiais, apmąstys svarbiausius problemų sprendimo etapus. Bandys, eksperimentuos. Klausys skaitomų kūrinių apie įvairius žmonių ketinimus, poelgius ir jų pasekmes. Atsakinės į atvirus klausimus.	Patys įveiks problemines užduotis. Metodai ir priemonės: – Diskusijos, minčių lietus, pokalbiai apie problemas iškilusias įvairiose veiklose. – Organizuoti socialinius žaidimus: vaidmenų, sociodramas, situacijų modeliavimo žaidimus. – Organizuoti išvykas, susitikimus. – Supažindinti su įvairiomis tarnybomis, profesijomis, lankytis tėvų darbovietėse, muziejuose, parodose, spektakliuose, koncertuose ir kt.
Pasiekimų sritis – mokėjimas mokytis		
Vertybinė nuostata: Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko.		
Esminiai gebėjimai: Geba mokytis ir pradeda valdyti savo mokymosi veiklą, smalsauja, įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, aktyviai siekia tikslo, stebi, apmąsto ir koreguoja savo veiklos procesą bei rezultatus.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Stebės, kartos, domėsis, kūno judesiais. Patrauks, pastums, paridens, sutekdamas dėmesį į atliekamą veiksmą. Daug kartų kartos veiksmą. Mėgdžios suaugusius. Užduos klausimus apie tai, kas vyksta ir kodėl, ieškodamas priežasčių.	Veikiant įvairiuose kontekstuose skatinti vaikų smalsumą, leisti vaikams žaisti ir mokytis savo tempu, atkreipti dėmesį į vaiko ketinimus, ką nors išbandyti, pažinti. Vaikai supras savo galimybes ir apribojimus, ugdysis savo gebėjimus individualiu tempu. Kalbės apie dienos veiklas, ko išmoko kartu veikdami, kaip jie mokėsi, ką dar norėtų išmokyti.
4–6 žingsnis	Rūšiuos, grupuos daiktus, žaislus pagal kriterijus. Bandys, eksperimentuos įvairioje veikloje. Aptars, planuos, komentuos savo veiklą. Vartys knygeles, enciklopedijas, žiūrės nuotraukas ir paveikslus, tyrinės žemėlapius. Ieškos atsakymų į rūpimus klausimus.	Metodai ir priemonės: – Pokalbiai, diskusijos, aptarimai apie tai, ką vaikai jau išmoko, ko dar mokysis, kaip jie mokosi ir kokie įvairūs yra mokymosi būdai. – Meninė-kūrybinė veikla. – Bandymai, eksperimentai, tyrinėjimai, stebėjimai, mėgdžiojimas, skatinimas, pavyzdys, pagyrimas, padrašinimas, komentavimas, filmuko žiūrėjimas, skaitymas, žaidimas.

	Aptars rezultatus, formuluos išvadas.	– Komandinė veikla. Situacijų, patirties modeliavimas, aptarimas. – Literatūros skaitymas, aptarimas. – Įvairios rašymo ir piešimo priemonės, plakatai, antrinės žaliavos, gamtinė medžiaga, video ir audio įrašai. – Edukacinės valandėlės ir išvykos į skverus, parkus, muziejus. – Pagalbą suteikti, tik tada, kai vaikui tikrai to reikia. Padrąsinti, paskatinti, parodyti pasitikėjimą kiekvieno vaiko galimybėmis.
Pasiekimų sritis – gebėjimas žaisti (pasiekimų sritis detaliau aprašyta ugdymo srityje „Kuriu ir išreiškiu“)		

Ugdymo(si) sritis „Kuriu ir išreiškiu“

Kūrybingas vaikas		
Pasiekimų sritis – 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.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Žaidžiant pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Individualiai ar dviese žaidžia paprastą režisūrinį ar vaidmenų žaidimą, laikosi žaidimo vaidmens taisyklių.	Kuriamuose kontekstuose pasirinks arba patys susikurs erdves savo žaidimams. Drąsiai veiks, tyrinės, rodys iniciatyvą. Mėgdžios, atras naujų veikimo būdų. Žais paprastą žaidimą, palaipsniui į jį įsitraukiant daugiau žaidėjų. Žais siužetinius vaidmenų žaidimus. Žaidimams naudos tikrų daiktų. Žais su teatro lėlėmis, imituos matytą pasaką. Reikš natūraliai kylančias emocijas. Naudos įvairius butaforinius daiktus.
4–6 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. 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.	Metodai ir priemonės: – Inicijuotas žaidimas, laisvas kūrybinis žaidimas, naratyvinis žaidimas, teatro elementai, rateliai, žaidinimai. – Visi žaislai, draperijos, persirengimo elementai ir kiti namų apyvokos reikmenys esantys artimoje aplinkoje.
Pasiekimų sritis – 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.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Žaisdamas atlieka įsivaizduojamus menamus veikėjo veiksmus. Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais. Pakartotinai sugrįžta prie dominančių raiškos būdų tyrinėjimo.	Modeliuojamuose kontekstuose kurti žaidybinę ir tyrinėjimo aplinką, kad vaikai nuolat patirtų vis naujų išpūdžių ir lavintųsi kūrybinį mąstymą bei lankstumo, detalumo, originalumo pradmenis. Vaikai laisvai eksperimentuos, veiks, kurs, išbandys įvairią veiklą, turėdami laisvės, erdvės ir laiko kūrybiniam procesui įgyvendinti. Drąsiai išsakys savo mintis, sumanymus. Bus iniciatyvūs,
4–6 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. 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.	Metodai ir priemonės: – Pokalbiai, diskusijos, minčių lietus – išsakant visas, net ir pačias keisčiausias mintis ir pasiūlymus; mokytojų palaikymas ir paskatinimas bet kokios kūrybinės vaiko iniciatyvos. – Žodinė vaikų kūryba: pasakojimai, eilėraščiai, mįslės. Įvairių situacijų, pantomimos etiudų kūrimas. – Kūrybinių projektų organizavimas. – Profesionalių spektaklių žiūrėjimas ir aptarimas. – Teatro dienų organizavimas mokykloje. Vaidybos elementų panaudojimas kasdienėje veikloje. – Realių daiktų apžiūrinėjimas, tyrinėjimas bandant juos atkartoti mimika, gestais, kūno plastika.
Pasiekimų sritis – meninė raiška		
Vertybinė nuostata: Domisi menų kalbomis, jaučia meninės raiškos džiaugsmą.		
Esminiai gebėjimai: Pagal savo išgales tyrinėja menų kalbas, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, išpūdžius, mintis, idėjas jau įvaldytomis meninės raiškos priemonėmis, atpažįsta savo meninius pomėgius, vartoja paprasčiausias jam žinomas ir suprantamas menines sąvokas savo patirčiai išreikšti.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Žaisdamas tyrinėja ant skirtingų paviršių paliktus pėdsakus ar išgautus vaizdus, mėgaujasi skirtingais potyriais. Kuria statinius, lipdinius, keverzones ar „galvakojus“. Grafinius ir erdvinius kūrinius palydi garsais, veiksmiais, sava kalba. Vienas ir	Modeliuojamuose kontekstuose vaikai laisvai improvizuos, mėgdžios gyvūnų judesius, perteiks darbo veiksmus, mimikomis, žodžiu ir gestais išreikš emocinę būseną. Išraiškingai ir džiugiai bendraus su bendraamžiais bei suaugusiaisiais. Klausysis dainelių, dainuos kartu, imituos

	kartu su kitais dainuoja nesudėtingas daineles, jų tekstą interpretuoja kūno judesiais. Įvardija arba parodo, kad supranta kai kuriuos muzikos kontrastus. Tyrinėja ir atranda naujų judesių bei jų derinimo būdų. Judėdamas tyrinėja savo ir kitų vaikų asmenines erdves.	jų tekstą judesiais. Žais muzikinius žaidimus, gros įvairiais muzikos instrumentais. Klausysis liaudies, instrumentinės ir klasikinės muzikos. Kurs ritmus, melodijas, atliks įvairių šokių elementus, sudarys šokio judesių sekas ir atliks jas skambant muzikai ar tyloje. Vaidins, kurs, pasakos, improvizuos, įsijaus į veikėjus ir siužetus. Pieš įvairiomis dailės priemonėmis, pasakos apie savo kūrinį ir jausmus, patirtus kūrybos metu.
4–6 žingsnis	Eksperimentuoja sudėtingesnėmis dailės technicomis, skaitmeninio piešimo ir kitomis kompiuterinėmis technologijomis. Turi išankstinį kūrybinį sumanymą, nuosekliai bando jį įgyvendinti; įgyvendindamas įvairias idėjas dažniausiai tikslingai pasirenka dailės priemones ir technikas. Pateikia savo muzikinę kūrybą grafiniais ženklais arba naudodamas skaitmenines programas. Kuria garsinius fonus ir perkusinius akompanimentus. Siūlo naujus šokio raiškos būdus, eksperimentuoja, kaip judesiais galima pavaizduoti įvairias emocijas ir nuotaikas, charakteringus veikėjų judesius.	Metodai ir priemonės: – Dainavimas. – Grojimas improvizuotais ir tikrais muzikos instrumentais. – Muzikavimo elementų integravimas į kitas veiklas. – Žaislų gamyba siužetiniams ir vaidmeniniams žaidimams, dovanų kūrimas draugams ir šeimai, grupės puošyba. – Kolektyvinė ir individuali meninė kūryba (naudojant didelius popieriaus lapus, spalvotą kreidą, gamtinę ir antrinę medžiagą). – Kalendorinių švenčių, tradicinių vakaronių, pramogų ir popiečių organizavimas. – Suaugusiųjų ir vaikų bendrų koncertų organizavimas mokykloje ir už jos ribų. – Dalyvavimas mikrorajono, miesto, regiono vaikų renginiuose. – Kūrybinių kontekstų kūrimas kasdienėje veikloje.
Pasiekimų sritis – estetiškas suvokimas		
Vertybinė nuostata: Domisi, gėrįsi, grožisi gamtine ir kultūrine aplinka.		
Esminiai gebėjimai: Atpažįsta įvairius gamtinės ir kultūrinės aplinkos reiškinius, reaguoja į juos, jaučia, suvokia ir, remdamasis savo supratimu, aptaria estetiškus jų ypatumus, dalinasi asmeninėmis estetinėmis patirtimis, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Stebės, kartos, domėsis, kūno judesiais. Patrauks, pastums, paridens, sutekdamas dėmesį į atliekamą veiksmą. Daug kartų kartos veiksmą. Mėgdžios suaugusius. Klaus, kas vyksta, kodėl taip vyksta, kaip tai nutinka.	Modeliuoti kontekstus, skatinančius vaikų estetinį skonį, atkreipiant dėmesį į gamtos ir aplinkos grožį. Vaikai skaitys, seks, pasakos, dainuos lietuvių liaudies pasakas, dainas, padavimus, sakmes, mįsles, žaidimus, patarles, priežodžius, greitakalbes, erzinius ir kt.

4–6 žingsnis	Lankysis dailės darbų parodose, vartys reprodukcijų albumus, analizuos, aptars praeities, dabarties darbus. Pasivaikščiojimų po senamiestį metu apžiūrės, aptars architektų, skulptorių darbus. Apžiūrės draugų kūrybinius darbus, komentuos savo darbelius. Klausysis įvairių muzikos kūrinių, judės pagal muziką, apibūdins, perteiks savo mintis, išsakys išgyvenimus. Aptars vaidinimus (profesionalų, draugų). Rengs koncertus, spektaklius mokykloje. Švęs kalendorines šventes. Susipažins su etnokultūrinėmis tradicijomis. Lankysis mugėse (pvz.: Kaziuko mugė), susipažins su liaudies amatais. Lankysis mieste organizuojamuose renginiuose, koncertuose, spektakliuose.	Vaikai grąžės gamta, aplinkos vaizdais, spalvingomis knygelėmis, dailės kūrinių, menininkų darbais, jų kūrybos procesu. Lankysis parodose, meno dirbtuvėse, galerijose, spektakliuose. Išsakys savo nuomonę. Metodai ir priemonės: – Organizuoti išvykas į gamtą, muziejus, koncertus. – Organizuoti susitikimus su liaudies meistras, kitais menininkais. – Organizuoti tradicines vaikų-tėvų-mokytojų vakarones. – Kartu su tėvais rengti mokyklos ekologinius, kultūrinius projektus, parodas. – Organizuoti saviraiškos ir kūrybos projektus, parodas, koncertus, dalyvauti festivaliuose, spektakliuose, konkursuose. – Išvykų, susitikimų, švenčių metu susipažįsta su dailininkų, muzikantų, aktorių, tautodailininkų darbu, lankosi parodose, spektakliuose, koncertuose.
--------------	---	--

Ugdymo(si) sritis „Aš kalbų pasaulyje“

Komunikabilus vaikas		
Pasiiekimų sritis – kalbų supratimas		
Vertybinė nuostata: Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.		
Esminiai gebėjimai: Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, įvairiomis formomis, būdais ir priemonėmis perteikiamas prasmės, amžių atitinkančius įvairaus pobūdžio tekstus.		
Pasiiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Trumpam susikaupia klausydamas, supranta ir reaguoja veiksmų ir ypatybių pavadinimus, 3–4 žodžių sakinius, greitai mokosi naujų žodžių. Reaguoja į išgirstus ritmo darinius, intonavimą, supranta kūno kalbą, mimiką, dažnai naudojamų gestų, simbolinių paveikslėlių, ženklų prasmę.	Veikiant įvairiuose ugdymo(si) kontekstuose, vaikai bendraus tarpusavyje ir su suaugusiais. Įvardins naujus daiktus, žaislus, pasakas, atsakinės į klausimus, klausinės. Klausysis skaitomų ir pasakojamų tekstų. Noriai veiks skaitymui ir pokalbiams skirtose erdvėse. Pajus poreikį skaityti ir rašyti. Lavins girdimąjį ir regimąjį suvokimą, pastebės vaizdų, formų, garsų skirtumus ir panašumus.

	Skiria paveikslėlius nuo teksto, klausia, kas parašyta arba prašo paskaityti, geba sieti paveikslėliuose vaizduojamus objektus su konkrečiais aplinkos daiktais. Stengiasi išklausti trumpus skaitomus, pasakojamus ar dainuojamus tekstus, girdėto kūrinio prasmę atskleidžia vaidindamas, žaisdamas ar pasakodamas keletą žodžių.	Žais įvairius garsų keitimo, žodžių žaidimus, išbandys įvairius pasakojimo būdus. Išmėgins kalbinės raiškos priemones, kuriant dialogus, inscenizuojant, vaidinant. Vartos smulkiają tautosaką. Vyks į ekskursiją į mokyklą ir domėsis, kokias knygeles varto pirmokai. Metodai ir priemonės: – Diskusijos, minčių lietus, pokalbiai, pasakojimai, skaitymai. – Organizuoti knygų, pasakojimų, pasakų savaites su tėvais. – Įvairios knygos, albumai, kortelės, žurnalai, laikraščiai, reklaminiai bukletai, plakatai ir kitos priemonės. – Kūrybiniai, pažintiniai žaidimai, žaidimai kompiuteryje, planšetėje. – Viktorinos. – Skatinti pasakojimo, svarstymo, aprašymo, apibūdinimo, diskutavimo, aiškinimo, informavimo pradmenis. – Sudaryti kuo daugiau ir įvairesnių bendravimo situacijų. – Organizuoti ekskursiją į knygrišyklą ar spaustuvę. – Organizuoti pasakų dienas. – Kurti kalbų įvairovės kontekstus.
4–6 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. Supranta, kad raštas yra sistema, turinti taisykles. Domisi įvairiais rašytiniais tekstais, supranta jam skaitomų sudėtingesnių tekstų turinį, įvykių eigą, numato, kas tekste galėtų įvykti toliau.	
Pasiekimų sritis – kalbinė raiška		
Vertybinė nuostata: Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.		
Esminiai gebėjimai: Vaikas, naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones, dalijasi savo patirtimi, jausmais, mintimis, ištraukia į pokalbį ir jį plėtoja, pasakoja, atpasakoja ir kuria paprastas istorijas, kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, parašo savo vardą.		
Pasiekimų žingsniai	Vaiko veiksenos	Ugdymo(si) gairės
1–3 žingsnis	Kalba 2–3 žodžių sakiniiais, klausinėja apie tai, ką mato ir girdi, atsako į paprastus klausimus, vartoja kelias dažniausias mandagumo frazes. Domisi vaikams skirtomis laidomis ir animaciniais filmais, skatinamas apie juos pasakoja. Suaugusiojo padedamas kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainelių fragmentus. Stebi ir mėgdžioja rašančius suaugusiuosius: imituoja,	Kuriamuose kontekstuose pasakos girdėtus trumpus kūrinius, dalyvaus pokalbiuose, kalbės kelių žodžių vientisiniais sakiniiais apie save, savo norus, poreikius, išgyvenimus, pasakos apie tai, ką mato ir girdi, vartos paprastas mandagumo frazes. Domėsis įvairiomis kalbinės raiškos formomis. Žodžiais, gestais, mimika, kortelėmis išreikš tai, ką jaučia, mato, girdi, plės žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika, objektų savybėmis, būsenomis. Užsiims veiklomis, padedančiomis pažinti

	brauko, keverzoja, piešia, palikdamas ženklus.	pasaulį, pratinsis kelti klausimus, bandys vartoti naujai sužinotas sąvokas, vaizdingus žodžius, argumentuos, plėtos diskusijas, reflektuos savo patirtį, žodinę raidą papildant išradiniais gestais, judesiais, mimika, iliustruojant aplinkos objektais, schemomis, piešiniais. Tyrinės ir išsiaiškina, kad skirtingos kalbos turi skirtingas raides. Ugdysis kalbų įvairovės suvokimą, mokysis atpažinti skirtingas kalbas, suprasti kita kalba kalbančiųjų intencijas.
4–6 žingsnis	Išsako savo patirtį, norus, svajones, pasiūlymus, ir svarstymus, aiškinasi, diskutuoja. Kalbėdamas vartoja mandagumo formas ir vaizdingus žodžius. Klausinėja apie tai, ką išgirdo, matė, pajautė ar sužinojo. Bando spręsti problemas, reikšdamas savo nuomonę. Kuria ir pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, nuosekliai įvardija pagrindinius įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas. Žaidimuose ir meninėje veikloje pritaiko girdėtų siužetų fragmentus. Kopijuoja aplinkoje matomus žodžius, spausdintinėmis raidėmis rašo savo vardą, kelis žodžius.	Metodai ir priemonės – Projektai. – Pokalbiai, diskusijos, edukacinės išvykos. – Albumai, enciklopedijos, žodynai, vadovėliai, laikraščiai, žurnalai, įvairūs lankstinukai ir kitos priemonės. – Įvairios rašymo ir piešimo priemonės, knygos, žurnalai, paveikslėliai, plakatai, video/audio įrašai, – Žaidimai (improvizuoti, teatralizuoti ir kt.), klausymasis, kartojimas (žodžių ir veiksmų), mėgdžiojimas, dainavimas. – Kūrybiniai, pažintiniai žaidimai, žaidimai kompiuteryje, planšetėje. – Viktorinos. – IKT panaudojimas (edukaciniai žaidimai, nuotraukų, filmukų žiūrėjimas, aptarimas), – Tinklapių, skirtų vaikų ugdymui panaudojimas. – Kuriami kalbų įvairovės kontekstai.
Pasiekimų sritis – estetiškas suvokimas (pasiekimų sritis detaliau aprašyta ugdymo srityje „Kuriu ir išreiškiu“)		

V. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĖSTINUMAS

Vaikų ugdymosi pažanga

Ugdymo pažangos ir pasiekimų vertinimas – svarbi ugdymo proceso dalis, padedanti geriau pažinti kiekvieną vaiką, numatyti jo ugdymosi perspektyvą, teikti savalaikę pagalbą bei parinkti efektyvius ugdymo(si) būdus ir metodus. Tai nuoseklus, vaikui draugiškas, į individualią pažangą orientuotas procesas. Vertinimo tikslas – padėti vaikui augti ir tobulėti,

pažinti jo poreikius, domėjimosi sritis, stipriąsias puses ir sudaryti sąlygas prasmingam ugdymui.

Vaikų ugdymosi pasiekimų stebėseną ir vertinimą vykdomas vadovaujantis *Ikimokyklinio ugdymo programos gairėmis* bei *Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu* (<https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>).

Vaiko pasiekimai vertinami du kartus per metus: rugsėjo – spalio ir balandžio – gegužės mėnesiais. Esant poreikiui, gali būti atliekamas tarpinis vertinimas.

Vertinimas vyksta nuolat – stebint vaiką kasdienėse situacijose, atsižvelgiant į jo stiprybes ir galimybes.

Vaiko pažanga vertinama individualiai, nelyginant su kitais vaikais. Pokyčiai fiksuojami ilgalaikėje perspektyvoje, naudojant simbolius, piešinius, vaikų refleksijas.

Vertinimo metodai ir priemonės:

- Vaiko stebėjimas žaidžiant, kuriant, bendraujant.
- Darbų portfolio (piešiniai, nuotraukos, pasakojimai, vaizdo medžiaga).
- Mokytojų ir vaikų refleksijos (verbalinės ar vizualinės).
- Pasiekimų aprašai (pagal pasiekimų sritis) – kartą per pusmetį sistemoje „Mūsų darželis“.
- Tėvų įžvalgos apie vaiko pasiekimus namuose.

Vertinimą atlieka mokytojas (-ai), bendradarbiaudami su tėvais, vaiku (pagal galimybes) ir, jei reikia, specialistais (logopedu, psichologu ir kt.).

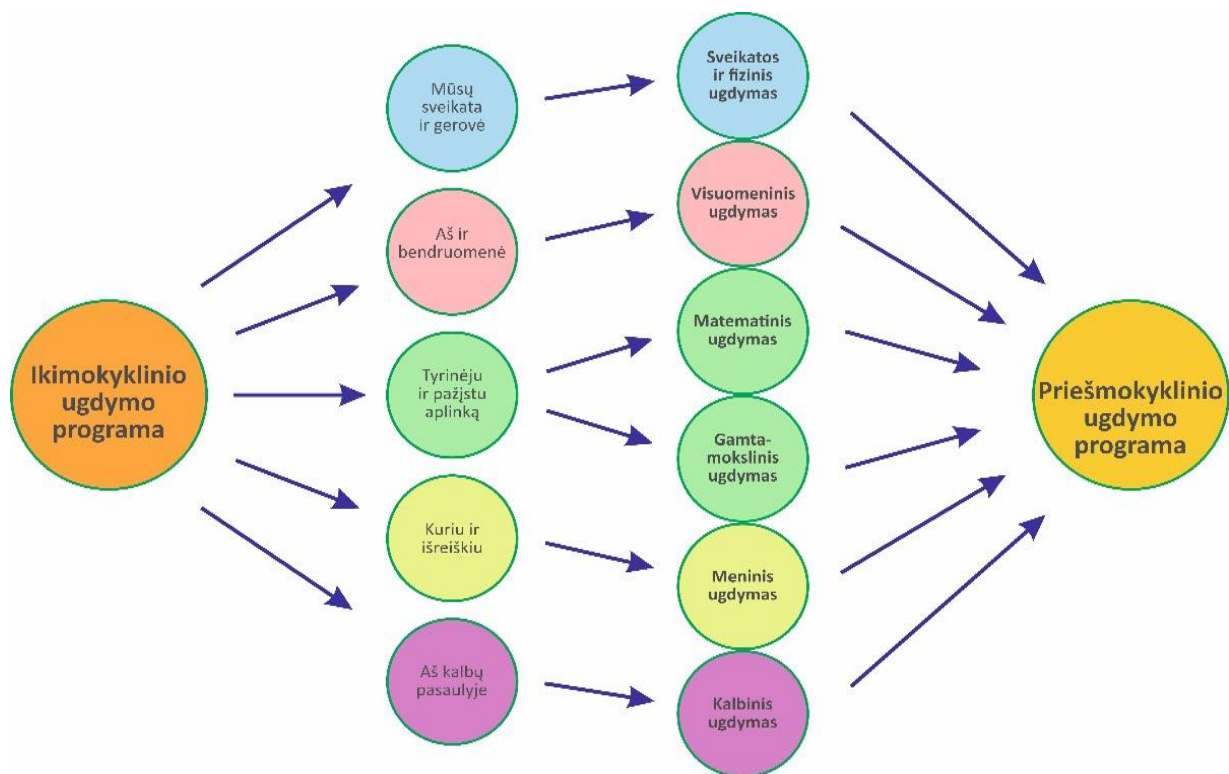
Grižtamasis ryšys tėvams teikiamas 2 kartus per metus arba pagal poreikį. Individualūs pokalbiai gali vykti susitikimų, skambučių ar nuotolinių vaizdo pokalbių (Zoom, Teams) būdu. Tėvams pateikiama ne tik informacija apie rezultatus, bet ir aptariamas ugdymosi procesas, stiprybės bei tolesnės galimybės. Tėvai įtraukiami į pasiekimų fiksavimą (per apklausas, refleksijų anketas).

Vertinimo rezultatai naudojami:

- individualiam ugdymo planavimui,
- pagalbos teikimui (jei reikia),
- tėvų informavimui ir įtraukimui,
- mokyklos vidaus kokybės stebėsenai.

Ugdymosi tęstinumas

Ikimokyklinio ugdymo programa glaudžiai susijusi su Priešmokyklinio ugdymo bendrąja programa (6 pav.). Abiejose programose svarbiausiais ugdymo(si) būdais išlieka žaidimas ir patirtine veikla. Programų dermę užtikrina požiūris į vaiką, ugdymo(si) principai bei ugdymo(si) sričių dermė. Ši sąsaja užtikrina vaikui sklandžią ugdymosi raidą ir perėjimą į kitą ugdymo pakopą, leidžia sistemingai plėtoti pasiekimų sritis bei kurti nuoseklia, vaikui prasmingą mokymosi patirtį.



6. pav. Ikimokyklinės ir Priešmokyklinės programų ugdymo(si) sričių dermė.

Nuoseklus, tęstinis vaiko ugdymas(is) bei jo pasiekimų vertinimas ir analizavimas, tinkamų ugdymo(si) būdų parinkimas, padeda vaikui sėkmingai įgyti reikalingus gebėjimus, užtikrinančius sklandų vaiko perėjimą iš ikimokyklinio ugdymo į priešmokyklinį ugdymą.

Programą numatoma atnaujinti kas 5 metai arba pagal poreikį, pasikeitus Mokyklos struktūrai ar atsižvelgiant į naujus Mokyklos ugdymo(si) kokybės įsivertinimo rezultatus.

Mokyklos ikimokyklinio ugdymo(si) programos projektas bendruomenei pristatytas 2025 m. gegužės 21 d.

VI. LITERATŪRA

1. Ikimokyklinio ugdymo programos gairės
<https://eseimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a/asr>
2. Ikimokyklinio ugdymo programų analizė: Vilniaus miesto mokyklų atvejis, EDU Vilnius, 2024 m.
<https://drive.google.com/file/d/1aUW180P0vAtzzCpkrhgXbndEB9PC-KsD/view>
3. Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas
<https://www.nsa.smm.lt/projektai/wpcontent/uploads/2024/02/Ikimokyklinioamziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>
4. Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodika.
<https://www.nsa.smsm.lt/projektai/wp-content/uploads/2022/02/IPUMokyklu-veiklos-kokybes-isivertinimo-metodika.pdf>
5. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa
<https://smsm.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/smm-svietimas/svietimas-priesmokyklinis-ugdymas/priesmokyklinio-ugdymo-programa/>
6. Universalaus dizaino mokymuisi gairės
<https://tukstantmeciomokyklos.lt/wp-content/uploads/2023/11/Universalaus-dizaino-mokymuisi-gaires.pdf>
7. Ikimokyklinio ugdymo turinio analizė ir tobulinimo perspektyvos: esminiai radiniai ir rekomendacijos.
<https://smsm.lrv.lt/media/viesa/saugykla/2024/5/VwmOl7Xovj0.pdf>
8. Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo mokytojiui. Vadovas mokytojiui.
<https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/290?r=1>
9. Žaismė ir atradimai. Knygelių rinkinys vaikams nuo trejų iki šešerių metų. Medžiaga ikimokyklinio ugdymo mokytojiui.
<https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/286>
10. Žaismė ir atradimai. Knygelių rinkinys vaikams iki trejų metų. Medžiaga ikimokyklinio ugdymo mokytojiui.
<https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/285?r=1>

VII. PRIEDAI

MOKYKLOS VERTINIMO SRIČIŲ ĮSIVERTINIMAI IR JŲ PAGRINDIMAS

Mokyklos stiprieji veiklos aspektai:

Eil. Nr.	Mokyklos įsivertinimo požymis	Įsivertinimo srities rodiklis/kokybės kriterijus	Kokybės lygis
1.			
2.	Vaikai žaidžia skirtingo pobūdžio žaidimus (judriuosius, vaidmenų, siužetinius, režisūrinius, konstravimo, stalo, lavinamuosius ir kt.).	2.3.3.	3
3.	Vaikai dalyvauja išvykose, ekskursijose, siekiant įvairių ugdymo(si) tikslų (pvz., gauti naujos informacijos ir ją susieti su jau turima, gauta grupėje vykdomų projektų metu).	3.3.4.	3
4.	Mokytojas, suprasdamas žaidybinės veiklos svarbą, kiekvieną dieną skiria laiko vaikų žaidimams.	4.3.1.	3
5.	Vaiko, turinčio specialiųjų ugdymosi poreikių, pasiekimus mokytojas vertina kartu su švietimo pagalbos specialistu (-ais), dirbusiu (-iais) su vaiku.	5.1.4.	3
6.	Mokytojas stengiasi pažinti kiekvieną šeimą ir kuria su ja pozityvius santykius (pvz., pasitinka ir išlydi vaiką ir jo šeimą, atsako į iškilusius klausimus, dažnai praneša pozityvias naujienas, išlieka objektyvūs, kai aptaria netinkamą elgesį).	6.1.1.	2
7.	Mokytojai bendradarbiauja su kitais specialistais, siekdami pagerinti savo pedagoginę praktiką ir mokyklos ugdymo kokybę.	7.2.2.	2

Mokyklos tobulintini veiklos aspektai:

Eil. Nr.	Mokyklos įsivertinimo požymis	Įsivertinimo srities rodiklis/kokybės kriterijus	Kokybės lygis
1.	Pastebėjęs, kad vaikas patiria sunkumų, mokytojas jo reikmėms pritaiko aplinką (pvz., kėdės aukštis, apšvietimas ir kt.), priemones ir veiklas.	1.4.2.	1
2.	Atlikę tyrimus ar kitas kūrybines užduotis, vaikai tarpusavyje pasidalina, ką išmoko, sužino, kaip sekėsi dirbti.	2.2.3.	1
3.	Grupės erdvė suskirstyta į logiškai apibrėžtas mažesnes erdves (pagal ugdomas kompetencijas, veiklos centrus, kampelius ar kt.).	3.1.2.	1

4.	Mokytojas kuria aplinką, siūlo veiklas, parenka priemones, kurios padeda lavinti skirtingus vaikų gebėjimus.	4.2.1.	1
5.	Vaikai iš anksto supažindinami su vertinimo kriterijais ir patys dalyvauja juos kuriant.	5.1.2.	0
6.	Mokykla kartu su socialiniais partneriais įgyvendina bendrus projektus.	7.1.4.	0
7.	Visi savivaldos sprendimai yra reikalingi ir keičia mokyklos gyvenimą.	7.4.2.	1