



**VILNIAUS MIESTO SAVIVALDYBĖS ADMINISTRACIJOS
IKIMOKYKLINIO UGDYMO SKYRIAUS
VEDĖJAS**

**ĮSAKYMAS
DĖL PRITARIMO VILNIAUS SAVIVALDYBĖS GRIGIŠIŲ LOPŠELIO-DARŽELIO
„RUGELIS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMAI**

2025 m. birželio d. Nr. A15 /25(2.1.4E-IKU)
Vilnius

Vadovaudamasi Ikimokyklinio ugdymo kriterijų aprašo, patvirtinto Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005 m. balandžio 18 d. įsakymu Nr. ISAK-627 „Dėl Ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašo“, 3 punktu ir Vilniaus miesto savivaldybės mero 2025 m. vasario 24 d. potvarkiu Nr. 955-263/25 „Dėl Almedos Kučinskienės įgaliojimo“,

p r i t a r i u Vilniaus savivaldybės Grigiškių lopšelio-darželio „Rugelis“ ikimokyklinio ugdymo programai.

Vedėja

Almeda Kučinskienė



PRITARTA

Vilniaus miesto savivaldybės administracijos
Išimokyklinio ugdymo skyriaus vedėjo
2025 m. d. įsakymu Nr.

PATVIRTINTA

Vilniaus savivaldybės Grigiškių lopšelio-darželio
„Rugelis“ direktoriaus
2025 m. d. įsakymu Nr.

**VILNIAUS SAVIVALDYBĖS GRIGIŠKIŲ LOPŠELIO-DARŽELIO „RUGELIS“
IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA**

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. 1. Bendra informacija

Vilniaus savivaldybės Grigiškių lopšelio-darželio „Rugelis“ (toliau – Mokykla) ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – Programa) atnaujinta vadovaujantis Ikimokyklinio ugdymo programos gairėse (2023) pateiktu požiūriu į vaiką ir vaikystę. Mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos projektas 2025 m. 05 mėn. 10 d. pristatytas Mokyklos bendruomenei. Programa orientuota į visuminį ugdymą, kuris apima visų vaiko raidos sričių (emocinės, socialinės, pažintinės, fizinės, kūrybinės ir kalbinės) dermę ir sąveiką. Programa parengta remiantis konstruktyvizmo teorijos (Žanas Pjažė) principais, kuriuose vaikas laikomas aktyviu mokymosi dalyviu, nuolat formuojančiu savo žinias per asmeninę patirtį ir sąveiką su aplinka. Vaikas nėra tik pasyvus informacijos gavėjas, jis yra savarankiškas žinių kūrėjas, kurio unikalūs gebėjimai ir įžvalgos skatina nuolatinį mokymąsi. Mokytojas kuria palankias sąlygas mokymuisi, tačiau tuo pačiu leidžia vaikams patiems atrasti atsakymus į svarbius klausimus. Tokiu būdu skatiname ugdytinių savarankiškumą, kūrybiškumą, ugdome kritinį mąstymą, gebėjimą imtis iniciatyvų ir siekiame, kad kiekvienas vaikas galėtų atrasti savo potencialą. Toks požiūris padeda formuoti asmenis, kurie ne tik įsisavina naują informaciją, bet ir geba ją tinkamai taikyti praktikoje, inovatyviai mąstyti ir kūrybiškai spręsti iškilusias problemas.

Programa yra dinamiška, todėl katrą per metus ji bus peržiūrima ir tobulinama remiantis Mokyklos vaikų pažangos stebėseną, Ikimokyklinio ugdymo programą vykdančios

mokyklos veiklos kokybės įsivertinimo ataskaita, Mokyklos bendruomenės refleksija, įžvalgomis ir lūkesčiais.

1. 2. Požiūris į vaiką ir jo ugdymąsi

Vaiko ugdymas(is) grindžiamas visapusišku požiūriu į vaikystę, individualią raidą, poreikius ir mokymosi procesus. Žaidybinė veikla yra pagrindinė vaiko saviraiškos, pažinimo ir mokymosi forma. Žaidybinė veikla integruoja visas ugdymo(si) sritis ir sudaro sąlygas giliam bei įtraukiančiam mokymuisi. Ankstyvajai vaikystei būdingas spartus, tačiau nevienodas vystymasis, todėl ugdymo(si) kokybė tiesiogiai veikia vaiko fizinę, kognityvinę ir emocinę brandą. Kiekvienas vaikas pasižymi unikaliu mokymosi stiliumi ir individualia raidos dinamika. Mokytojas tiki kiekvieno vaiko prigimtiniiais gebėjimais augti ir tobulėti, kuria aplinką, kuri skatina natūralų smalsumą ir mokymosi džiaugsmą. Jis pripažįsta vaikų unikalumą, gerbia jų skirtumus bei įvairiapusiškus pasiekimus, suteikia erdvę individualiems poreikiams atsiskleisti ir užtikrina sąlygas kiekvienam vaikui realizuoti savo potencialą. Vaikas yra aktyvus ugdymo(si) proceso dalyvis, kuris savarankiškai atranda naujas žinias, eksperimentuoja, tyrinėja ir siekia iššūkių, skatinančių jo augimą bei tobulėjimą. Jis nuolat kuria, ieško naujų sprendimų ir plečia savo patirtį per veiksmą. Mokytojas, atliepdamas vaiko smalsumą ir iniciatyvumą, suteikia jam prasmingų mokymosi galimybių, siūlo įkvepiančias veiklas ir lankstų ugdymo(si) turinį.

1. 3. Ugdymo(si) vertybės

Programa remiasi pagrindinėmis vertybėmis, kurios sudaro jos turinio pagrindą: **vaiko orumas** – kiekvieno vaiko unikalumo, individualumo ir vidinės vertės pripažinimas; **vaiko gerovė** – esminis prioritetas, užtikrinant jo saugumą, sveikatą ir vidinę darną, skatinant harmoningą ryšį su savimi bei aplinka – kultūrine, socialine ir fizine; **saviraiškos laisvė** – kiekvieno vaiko teisė drąsiai tyrinėti, kurti ir išreikšti save, puoselėjant jo unikalų talentą bei skatinant kūrybinę raišką; **lygiavertis dalyvavimas** – įtraukiantis ir pagarbus ugdymo(si) procesas, kuriame kiekvienas vaikas turi galimybę aktyviai dalyvauti ir pasiekti gerų rezultatų; **lygiateisiškumas ir teisingumas** – kiekvieno vaiko teisė vystytis, mokytis ir tobulėti nepaisant jo gebėjimų, lyties, sveikatos būklės, socialinės ar kultūrinės aplinkos; **pagarba, tolerancija ir atvirumas įvairovei** – aplinka, kurioje vyrauja pagarba, empatija ir supratimas, o įvairovė laikoma ne iššūkiu, bet vertybe, praturtinančia bendruomenę; **kultūrinis tapatumas** – meilė ir pagarba savo šalies kultūriniam paveldui, gimtajai kalbai, tautos istorijai ir tradicijoms, skatinant vaiką ne tik jaustis savo kultūros dalyviu, bet ir būti jos kūrėju.

1. 4. Vaiko poreikiai

Programa sudaryta siekiant atliepti esminius vaiko poreikius: **žaidimo poreikis** – žaidimas yra esminis vaikų vystymosi procesas, užtikrinantis visapusišką raidos skatinimą, todėl būtina suteikti vaikams laisvę tyrinėti, improvizuoti ir eksperimentuoti per žaidimą; **saugumo poreikis** – yra vienas pagrindinių asmens gerovės veiksnių, apimantis tiek fizinę, tiek emocinę saugumą. Vaikystėje šis poreikis ypač svarbus, nes sudaro pagrindą sveikam socialiniam, emociniam ir pažintiniam vystymuisi. Ugdymo(si) procese siekiama užtikrinti vaikų saugumą, rūpestingą priežiūrą ir emocinę gerovę bei ugdyti jų gebėjimą savarankiškai rūpintis savo bei kitų gerove; **draugysčių poreikis** – vaikų emocinės gerovės ir socialinės raidos veiksnys, apimantis tarpusavio ryšių kūrimą, bendrumo jausmo patyrimą bei lygiavertį dalyvavimą grupės veiklose. Vaikui būtina jaustis priimtam, suprastam ir vertinamam, patirti priklausomybės jausmą bendraamžių grupėje bei gauti emocinę paramą; **komunikavimo poreikis** – svarbus vaikų socialinės ir kognityvinės raidos aspektas, apimantis gebėjimą perteikti savo mintis, jausmus bei idėjas įvairiomis verbalinėmis ir neverbalinėmis priemonėmis. Vaikams būtina ne tik turėti galimybę išreikšti save kalbine raiška, bet ir pasitelkti kūno judesius, mimiką, dailės, muzikos, dramos ar kitus kūrybinius būdus, kurie leidžia jiems visapusiškai komunikuoti su aplinka bei perteikti savo vidinį pasaulį. Siekdami ugdyti vaikų komunikacinius gebėjimus, sudarome sąlygas skirtingoms raiškos formoms tyrinėti ir praktiškai taikyti; **pažinimo džiaugsmo poreikis** – kognityvinės raidos variklis, skatinantis natūralų smalsumą, norą tyrinėti aplinką, kelti klausimus, ieškoti atsakymų bei kurti savo individualų pasaulio suvokimą. Vaikystėje vykstantys pažintiniai procesai apima tiek faktinį žinių įsisavinimą, tiek aktyvų jų konstravimą, leidžiantį vaikams įprasminti patirtis, formuoti hipotezes, eksperimentuoti bei džiaugtis atradimų procesu. Siekiant tenkinti šį žaismingi, patirtinio ugdymo(si) metodai, kurie leidžia vaikams ne tik priimti informaciją, bet ir aktyviai dalyvauti jos atradimo, interpretavimo ir taikymo procesuose. Ugdymo(si) aplinka kuriama taip, kad ji skatintų vaikus kelti klausimus, ieškoti sprendimų, patirti eksperimentavimo džiaugsmą bei reflektuoti savo patirtis; **kūrybinės saviraiškos poreikis** – svarbi vaiko asmenybės raiškos dimensija, apimanti spontanišką ir tikslingą eksperimentavimą su įvairiomis išraiškos priemonėmis bei būdais. Siekiant sudaryti palankias sąlygas kūrybinei saviraiškai, ugdymo(si) aplinka pritaikoma taip, kad ji skatintų vaikus atrasti savo kūrybines galias per meninę, muzikinę, literatūrinę, judesio ar kitas išraiškos formas; **specialieji ugdymosi poreikiai** – individualūs vaikų raidos, pažinimo, emocinio,

socialinio ar sensorinio vystymo(si) ypatumai. Siekiant užtikrinti visapusišką kiekvieno vaiko ugdymą(si), Programoje numatyti lankstūs ugdymo(si) metodai, diferencijuotas ir individualizuotas mokymasis, leidžiantis užtikrinti kiekvieno vaiko pažangą.

1. 5. Tėvų (globėjų) ir vietos bendruomenės poreikiai

Mokykla kuria atvirą ir bendradarbiavimu grįstą ugdymo(si) aplinką, kurioje kiekviena šeima jaučiasi priimta, vertinama ir skatinama dalyvauti vaiko ugdymo(si) procese. Aktyvus šeimos įsitraukimas į ugdymo procesą skatinamas organizuojant bendrus renginius, projektus, išvykas ir susitikimus, kurie sudaro sąlygas giliau suprasti įstaigos viziją, vertybes, ugdymo tikslus, bei stiprina bendruomeniškumą. Tėvai (globėjai) turi galimybę susipažinti su ugdymo Programa, kartu su mokytojais tartis dėl bendrų ugdymo strategijų ir dalyvauti ugdymo turinio kūrimo, planavime bei įgyvendinime. Šeimos ir Mokyklos partnerystė grindžiama lygiaverčiu bendravimu ir bendradarbiavimu, kuris skatina abipusį tobulėjimą. Visi su vaikų priežiūra ir ugdymu(si) susiję klausimai yra sprendžiami per nuolatinę komunikaciją, diskusijas bei konsultacijas. Tiek Mokykla, tiek tėvai (globėjai) pripažįsta savo kaip ugdymo partnerių vaidmenį ir dalijasi atsakomybe už vaiko ugdymo(si) sėkmę. Siekiant nuolat tobulinti bendradarbiavimą ir geriau atliepti šeimų lūkesčius, kasmet atliekami tėvų (globėjų) poreikių ir teikiamų švietimo paslaugų kokybės vertinimai. Jie apima anketines apklausas, individualius pokalbius, grupines diskusijas ir kitus įsivertinimo metodus. Mokykla nuolat organizuoja mokymus tėvams, kurių tikslas yra suteikti žinių apie vaikų ugdymą(si), emocinį intelektą, elgesio ir socialinių įgūdžių formavimą, taip pat padėti tėvams (globėjams) geriau suprasti jų vaidmenį vaiko ugdymo(si) procese. Didelis dėmesys skiriamas informacijos apie šeimas ir vaikus konfidencialumo užtikrinimui. Mokyklos bendruomenė vadovaujasi etikos principais, gerbia kiekvienos šeimos privatumą, orumą ir autonomiją. Individualūs vaikų ugdymo(si) pasiekimai ir iššūkiai yra aptariami laikantis duomenų apsaugos ir konfidencialumo reikalavimų. Mokykla yra atvira ir pasirengusi reaguoti į vietos bendruomenės poreikius bei tradicijas, aktyviai dalyvaudama mikrorajono bendruomenės renginiuose, šventėse ir kitose socialinėse iniciatyvose.

1. 6. Regiono ypatumai

Grigiškėse yra puikiai išvystyta infrastruktūra, patogus susisiekimas užtikrina vaikui ir jo šeimai lengvą prieigą prie ugdymo, kultūros, laisvalaikio ir kitų paslaugų. Mokykla įsikūrusi vaizdingoje vietoje, šalia upės ir miško. Ugdytiniai turi unikalią galimybę tyrinėti gyvąją gamtą, ugdytis ekologinį sąmoningumą ir patirti pažinimo džiaugsmą natūraliose edukacinėse erdvėse. Netoli įsikūręs Kultūros centras, kuris reguliariai kviečia ugdytinius

susipažinti su meniniu ir kultūriniu gyvenimu – vaikai dalyvauja edukaciniuose renginiuose, spektakliuose, parodose ir kūrybinėse dirbtuvėse. Šalia veikianti biblioteka suteikia vaikams puikią galimybę puoselėti skaitymo įgūdžius ir meilę knygai – vaikai dalyvauja skaitymo veiklose, klausosi garsinių pasakų, susipažinti su įvairiais literatūros žanrais.

Vilnius išsiskiria gausiomis edukacinėmis, kultūrinėmis ir pažintinėmis erdvėmis, regione gausu muziejų, teatrų, paminklų, parkų ir tai atveria vaikams galimybes ugdytis už Mokyklos ribų, perkeliant ugdymą(si) į realų gyvenimo kontekstą. Regionas sudaro plačias galimybes visapusiškai vykdyti projektą „Atviras Vilnius“, kuriame miestas tampa gyvu mokymosi šaltiniu, skatinančiu tyrinėti, pažinti ir mokytis iš aplinkos.

1.7. Mokyklos savitumas

Mokykla yra tautinių mažumų ugdymo įstaiga, puoselėjanti kultūrinę įvairovę, kurioje gerbiamos skirtingos tapatybės, kalbos ir tradicijos, skatinamas atvirumas, tolerancija ir tarpkultūrinis dialogas.

Nuo 2015 m. Mokykla įtraukta į Sveikatą stiprinančių mokyklų tinklą¹ ir nuosekliai įgyvendina sveikos gyvensenos ugdymo iniciatyvas, apimančias fizinį aktyvumą, sveiką mitybą, emocinę gerovę ir saugios aplinkos kūrimą. Mokykla nuosekliai vykdo projektus: „Kiškių bėgimas“², „Sveikas maistas“³, „Mano jausmų pasaulis“⁴ ir prevencines veiklas: „Smurto ir patyčių prevencija“⁵, „Alkoholio ir tabako žala“⁶.

Mokykla kryptingai integruoja šiuolaikines technologijas į ugdymo procesą. Ugdymo procese naudojami interaktyvūs žaislai, interaktyvios edukacinės lentos, grindų projektoriai, programos bei kiti skaitmeniniai įrankiai.

II. IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

Programa rengta vadovaujantis svarbiais ugdymo principais, kurie atliepia individualius vaiko poreikius ir užtikrina visapusišką raidą.

Ugdymo(si) ir priežiūros vienovės principas. Ikimokyklinio ugdymo(si) procesui būdinga ugdymo(si) ir priežiūros vienovė. Kiekviena suplanuota ir nesusplanuota sąveika bei

¹ <https://www.hi.lt/sveikata-stiprinanti-mokykla/>

² Projektas „Velykų kiškių bėgimas“ <https://www.facebook.com/100087224257412/posts/velyk%C5%B3-ki%C5%A1ki%C5%B3-b%C4%97gimas-2025-/659207966996673/>

³ https://szelmeneliai.lt/wp-content/uploads/2010/05/vaiku_sv_nuost_formuojanti_iki_ist_ir_seimos_partneryste.pdf

⁴ Socialinis-emocinis ugdymas. <https://www.nsa.smsm.lt/wp-content/uploads/2020/07/Socialinis-emocinis-ugdymas.-Kas-tai-Kuo-gali-mums-padeti-2009-gruodis.pdf>

⁵ Smurto ir patyčių prevencija ikimokyklinio ugdymo įstaigoje. https://www.nsa.smsm.lt/wp-content/uploads/2023/04/Smurto-ir-patyciu-prevencija_knyga.pdf

⁶ <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.272725?jfwid=5ob7mx3ju>

kasdienė rutina yra ugdanti, turtinanti vaiko patirtį. Ilgalaikis, nuolatinis, saugus vaiko emocinis ryšys su mokytoju sukuria prielaidas visavertei vaiko raidai ir ugdymui(si).

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.

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

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.

Sociokultūrinio kryptingumo principas. Ugdymas(is) yra grindžiamas žmogiškosiomis, tautinėmis ir pilietinėmis vertybėmis, padedančiomis vaikams įsitraukti į supančią kultūrinę aplinką ir didinančiomis atvirumą kultūrinei bei kalbinei įvairovei.

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

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.

Šeimos ir mokyklos partnerystės principas. Mokykla ir šeima (globėjai) bendradarbiauja rengiant Programą, užtikrinant ugdymo(si) tęstinumą ir dermę, kuriant susitelkusią, kartu besimokančią bendruomenę. Tėvai ir mokyklos darbuotojai pasitiki vieni kitais ir veikia dėl vaikų interesų.

Lėtojo ugdymo(si), užtikrinančio gilų įsitraukimą, principas. Vaikai giliai išgyvena ir pajaučia kiekvieną čia ir dabar momentą, kai skiriama pakankamai laiko kasdienei rutinai, tyrinėjimo ar kūrybos procesui, nuostabai ir atradimo džiaugsmui.

III. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, UGDYMO(SI) REZULTATAI

3. 1. 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.

3. 2. Uždaviniai:

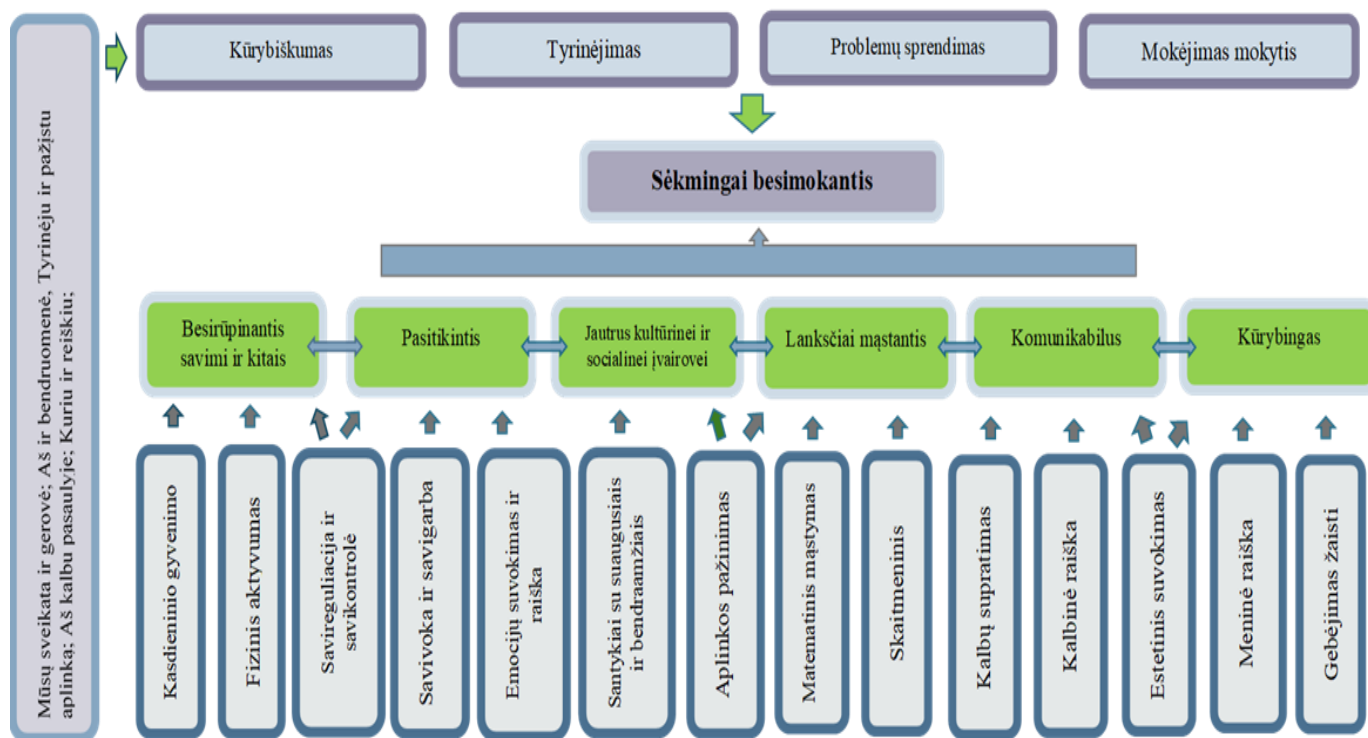
1. kurti saugią, įtraukią, vaikų iniciatyvoms ir kūrybiškumui atvirą ugdymo(si) aplinką, užtikrinant pozityvią ir pagarbią socialinę sąveiką tarp ugdytinių ir mokytojų;
2. kurti lanksčius edukacinius kontekstus, atliepiančius visų vaikų poreikius, užtikrinant kiekvieno vaiko įsitraukimą ir visapusišką dalyvavimą ugdymo procese;
3. įgyvendinti individualizuotą, į vaiką orientuotą ugdymą, grindžiamą kiekvieno vaiko unikaliomis savybėmis, pažinimo stiliumi, emociniais ir socialiniais poreikiais, siekiant užtikrinti jo visapusišką ugdymosi pažangą ir asmenybės raidą;
4. taikyti ugdymo strategijas, kurios padėtų vaikams suvokti ir valdyti savo mokymosi procesą, kelti tikslus, reflektuoti patirtį bei formuoti atsakingą požiūrį į savarankišką žinių konstravimą, formuojant mokėjimo mokytis pradmenis;
5. integruoti inovatyvius, patirtinius ir probleminio mokymosi metodus, kurie skatintų analitinį, kritinį ir kūrybinį mąstymą, savarankišką sprendimų priėmimą bei veiksmingą komunikaciją įvairiose socialinėse situacijose;
6. sisteminti vaikų pasiekimų vertinimo procesą, kurti ir taikyti įvairiapusius vaikų pasiekimų vertinimo metodus, siekiant įvertinti jų asmeninę pažangą, stiprinti motyvaciją bei užtikrinti ugdymo(si) proceso tobulinimą.

3. 3. Ugdymo(si) rezultatai

Mūsų pagrindinis siekis – užtikrinti, kad kiekvienas vaikas augtų kaip sėkmingai besimokanti, savimi pasitikinti, kūrybiškai mąstanti asmenybė. Vaiko ugdymo(si) rezultatus nusako septynios vaiko galios: **pasitikintis, besirūpinantis savimi ir kitais, jautrus kultūrinei ir socialinei įvairovei, komunikabilus, lanksčiai mąstantis, kūrybingas, sėkmingai besimokantis** ir aštuoniolika pasiekimų sričių: **kasdieniai gyvenimo įgūdžiai** – asmeniniai valgymo ir mitybos įgūdžiai; kūno švaros ir aplinkos tvarkos palaikymo įgūdžiai; saugaus elgesio įgūdžiai. Fizinis aktyvumas – stambiosios motorikos įgūdžiai ir fizinės vaiko ypatybės; smulkiosios motorikos įgūdžiai, rankų ir akių koordinacija; **emocijų suvokimas ir raiška** – savo jausmų raiška, suvokimas ir pavadinimas; kitų žmonių jausmų atpažinimas ir tinkamas reagavimas į juos; savo ir kitų žmonių jausmų apmąstymas; **savireguliacija ir savikontrolė** – gebėjimas nusiraminti, atsipalaiduoti; savo dėmesio, jausmų raiškos ir elgesio valdymas; gebėjimas laikytis susitarimų, taisyklių; **savivoka ir savigarba** – savo kūno pažinimas; asmeninio tapatumo jausmas ir teigiamas savęs vertinimas; bendrystės su šeima ir grupe jausmas; kalbinio, tautinio ir pilietinio tapatumo jausmas; **santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais** – gebėjimas užmegzti geranoriškus santykius su kitais vaikais ir suaugusiaisiais; gebėjimas atpažinti ir pripažinti savo ir kitų panašumus bei skirtumus;

gebėjimas bendrauti, mokymasis bendradarbiauti, gebėjimas prisidėti prie grupės gerovės kūrimo; **aplinkos pažinimas** – socialinės ir kultūrinės aplinkos pažinimas; gamtinės aplinkos pažinimas; pagarba gyvybei ir aplinkai; **matematinis mąstymas** – skaičiaus pajauta, samprotavimai apie kiekį ir duomenis; mato pajauta ir išmatuojamų dydžių palyginimas; geometrinių modelių pažinimas; **skaitmeninis sumanumas** – gebėjimas tikslingai naudoti skaitmenines priemones; elementaraus skaitmeninio turinio kūrimas; saugus naudojimas išmaniaisiais įrenginiais; veiksmų sekų naudojimas problemoms spręsti; **kalbų supratimas** – gebėjimas klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą bei reaguoti į nežodinę raišką; gebėjimas suprasti įvairiomis formomis (simboline, garsine, grafine, vaizdine, žodine) perteikiamas prasmės; domėjimasis tekstu, raidėmis ir simboliais; gebėjimas suprasti amžių atitinkančius meninius ir informacinius tekstus; **kalbinė raiška** – gebėjimas išreikšti patirtį, jausmus ir mintis, įsitraukti ir plėtoti pokalbį; gebėjimas pasakoti, atpasakoti, apibūdinti, kurti, aiškinti taikant nežodines ir žodines raiškos priemones; gebėjimas komunikuoti paprastomis rašytinės raiškos formomis; **estetinis suvokimas** – nusiteikimas estetiškai patyrimams ir džiaugsmui; aplinkos, žmonių santykių, meno, savo ir kitų kūrybos grožio pajauta; jautrumas meno raiškos ir kitokios kūrybos įvairovei; jutiminių ir emocinių grožio išgyvenimų prisiminimas, apmąstymas ir dalinimasis su kitais; **meninė raiška** – tyrinėjimas ir eksperimentavimas pasitelkiant įvairias menines priemones ir formas; raiška skirtingomis meninėmis priemonėmis ir būdais; menų kalbų vertingumo supratimas, jų aptarimas ir pasirinkimas; **kūrybiškumas** – kūrybinių idėjų tyrinėjimas, fantazavimas, spontaniškas išbandymas, atkartojimas; kūrybinių idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas (improvizavimas, komponavimas ir interpretavimas); savo ir kitų kūrybos reflektavimas, kūrybinių sprendimų pasirinkimas ir pritaikymas; **tyrinėjimas** – domėjimasis, eksperimentavimas, gebėjimas kelti klausimus, numatyti; gebėjimas taikyti įvairius tyrinėjimo būdus ir priemones; gebėjimas atliepti, apmąstyti, aptarti tyrinėjimo procesą ir atradimus; **problemų sprendimas** – gebėjimas atpažinti problemą; gebėjimas ieškoti problemos sprendimo būdų ir juos įgyvendinti; gebėjimas atsižvelgti į savo sprendimo pasekmes; **gebėjimas žaisti** – gebėjimas žaidime laikytis prisiimto vaidmens; gebėjimas koordinuoti žaidimo veiksmus su kitais žaidėjais; gebėjimas organizuoti žaidimo erdvę; gebėjimas kurti žaidimo siužetą; **mokėjimas mokytis** – gebėjimas įsitraukti į dominančią veiklą; pastangos kryptingai veikti įgyvendinant ketinimą ar tikslą; gebėjimas stebėti savo ir bendro veikimo pažangą bei koreguoti procesą; gebėjimas reflektuoti savo veiklos procesą ir rezultatą. Vaikų ugdymosi pasiekimai kryptingai plėtojami per penkias ugdymo turinio sritis: **mūsų sveikata ir gerovė, aš ir bendruomenė, tyrinėju ir pažįstu aplinką, kuriu ir išreiškiu, aš kalbų pasaulyje.**

3. 4. Ugdymo organizavimo modelis



1 pav. Ugdymo organizavimo modelis

IV. UGDYMO(SI) TURINYS, PROCESAS IR APLINKOS

4. 1. Ugdymo sričių turinys

Ugdymo(si) sritis „MŪSŲ SVEIKATA IR GEROVĖ“	
Ugdymo(si) srities tikslas – visapusiškai stiprinti vaikų gebėjimus, reikalingus kasdieniam gyvenimui, siekiant ugdyti jų savarankiškumą, pasitikėjimą savimi ir atsakingą požiūrį į savo sveikatą bei gerovę. Ypatingas dėmesys skiriamas fizinio aktyvumo ugdymui, kuris padeda formuoti sveikus įpročius, stiprina kūno pajautą ir judėjimo džiaugsmą. Taip pat siekiama skatinti vaikų savivoką, savigarbą, emocijų atpažinimą bei tinkamą jų raišką, lavinti savireguliacijos bei savikontrolės įgūdžius, kurie svarbūs kasdieniame gyvenime ir socialinėje aplinkoje.	
Pasiekimų sritis: KASDIENINIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI	
Vertybinė nuostata. Atsakingai rūpinuosi savo ir kitų sveikata bei gerove, kasdien ugdydamas sveikus įpročius, saugaus elgesio įgūdžius ir emocinę pusiausvyrą.	
Esminiai gebėjimai: supranta ir laikosi pagrindinių asmens higienos taisyklių (plauna rankas, valosi dantis, šukuojasi, rūpinasi kūno švara); žino sveikos mitybos principus ir geba pasirinkti sveikus maisto produktus; apsirengia ir nusirengia, žino, kaip tinkamai rengtis pagal oro sąlygas; supranta ir laikosi pagrindinių saugumo taisyklių; geba planuoti ir vykdyti kasdienes veiklas (sudėti žaislus į vietą, sutvarkyti drabužius, pasiruošti valgymui, atlikti mažas pareigas).	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pradedama formuoti higienos įgūdžiai: rankų plovimas, dantų valymas, veido prausimas. Suaugusiojo padedamas naudojasi tualetu. Pradedama domėtis įvairiais maisto produktais, jų nauda	Savarankiškai plauna rankas, valo dantis, naudojasi nosine ir rūpinasi kūno švara. Laikosi asmens higienos taisyklių po lauko žaidimų, prieš ir po valgymo, pasinaudojus tualetu. Supranta higienos svarbą sveikatai ir gali paaiškinti, kodėl reikia laikytis šių

organizmui. Mokosi savarankiškai gerti iš puodelio, valgyti šaukštu, laikyti stalo įrankius. Formuojasi supratimas apie šiltų ir lengvų drabužių pasirinkimą atsižvelgiant į oro sąlygas, suaugusiojo padedamas apsirengia ir nusirengia, apsiauna ir nusiauna batus. Pradeda suprasti saugaus elgesio lauke ir patalpose taisykles.	taisyklių. Supranta sveikos ir subalansuotos mitybos svarbą. Valgo savarankiškai ir tvarkingai, moka kultūringai elgtis prie stalo. Laikosi saugaus elgesio taisyklių, atpažįsta pavojingas situacijas (pvz.: aštrūs daiktai, elektros lizdai, kelio eismo pavojai) ir tinkamai į jas reaguoti. Moka kreiptis pagalbos į suaugusiuosius ir žino, kaip pranešti apie pavojų. Savarankiškai apsirengia ir nusirengia, pasirenka tinkamus drabužius pagal oro sąlygas. Supranta, kaip palaikyti tvarką savo aplinkoje, pasirūpinti savo daiktais. Suvokia dienos ritmą ir veiklų seką.
Pasiekimų sritis: FIZINIS AKTYVUMAS	
Vertybinė nuostata. Atsakingai rūpinusi savo fizine sveikata, kasdien noriai judėdamas, ugdydamas fizinį aktyvumą, žaisdamas ir suprantu, kad judėjimas padeda jaustis gerai tiek fiziškai, tiek emociškai.	
Esminiai gebėjimai: noriai įsitraukia į fizines veiklas, žaidimus ir užsiėmimus, rodo susidomėjimą judėjimu bei ugdo sveikus fizinio aktyvumo įpročius; supranta apie fizinį aktyvumą ir jo naudą, žino, kad judėjimas stiprina kūną, gerina savijautą, sveikatą ir padeda palaikyti gerą nuotaiką; atlieka įvairius judesius ir fizinius pratimus, tokius kaip ropojimas, bėgimas, šokinėjimas, mėtymas, lipimas, lavindamas koordinaciją ir pusiausvyrą; supranta pagrindines krepšinio, futbolo ir kt. žaidimų taisykles; išreiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi judriu užsiėmimu, rodo smalsumą ir nori išbandyti naujas fizines veiklas.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pradeda domėtis įvairiais fiziniais žaidimais, aktyviais užsiėmimais ir judriomis veiklomis, supranta, kad judėjimas sukelia džiaugsmą ir teigiamas emocijas. Šliaužia, ropoja, pereina kliūtis, eina plačia linija, juda keisdami kryptį ir greitį, lipa laiptais pristatomuoju žingsniu, pasilenkia, atsitūpia, pastovi ant vienos kojos, pratinasi išlaikyti kūno pusiausvyrą. Meta ir gauda kamuolį abiem rankomis, spiria kamuolį stovėdamas, eksperimentuoja su skirtingais spyrio būdais – silpniau, stipriau, tiesiai ar kampu. Lavina akies ir rankos koordinaciją bei sinchronizuoja abiejų rankų ir kojų judesius. Reiškia judėjimo džiaugsmą.	Aktyviai juda įvairiose aplinkose – lauke, sporto salėje, žaidimų aikštelėje, įveikdamas kliūtis, keisdamas judėjimo kryptį ir tempą. Bėga, peršoka per kliūtį, šoka į tolį ir į aukštį, išlaiko pusiausvyrą stovėdamas ant vienos kojos, eina siauru taku, atlieka pratimus ant balansinių paviršių. Žaisdamas laisvai koordinuotai juda, orientuojasi erdvėje, bėga į kalniuką, nuokalnėn, laiptais lipa pakaitiniu žingsniu, juda įvairiomis kryptimis – pirmyn, atgal, į šonus, atbulomis, vingiuotai. Eina įvairiais būdais - aukštai keldamas kojas, pritūpęs, pasistiebęs, ant kulnų, ant pirštų galų, pristatomu, kryžminių, plačiu žingsniu. Tiksliai atlieka sudėtingesnius judesius su smulkiais daiktais, kuria įvairias konstrukcijas. Moka ridenti, sugauti, mesti, spirti kamuolį, žino pagrindinius futbolo, krepšinio ir kitų sportinių žaidimų elementus. Dalyvauja grupiniuose judriuosiuose žaidimuose, laikosi taisyklių. Džiaugiasi judėjimu, išreiškia emocijas per fizinę veiklą, išbando naujus judesius ir žaidimus.
Pasiekimų sritis: SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ	
Vertybinė nuostata. Supranta ir valdo savo emocijas, elgesį bei reakcijas įvairiose situacijose. Mokosi kantrybės, savikontrolės ir atsakingo sprendimų priėmimo.	
Esminiai gebėjimai: geba susikaupti ir išlaikyti dėmesį atliekant įvairias užduotis; laikosi grupės susitarimų, sprendžia kasdienes iššūkius, ieškodamas alternatyvų ir derindamas savo norus su kitų poreikiais; stengiasi nusiraminti, kai patiria stiprias emocijas, ir ieško tinkamų būdų jas suvaldyti; supranta savo veiksmų pasekmes ir mokosi prisiimti atsakomybę už savo elgesį.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pamažu mokosi kontroliuoti savo emocijų išraišką ir veiksmus su suaugusiojo pagalba. Stebi, kaip kiti reaguoja į jo	Supranta, kaip žmogaus emocijos veikia jo elgesį ir savijautą. Valdo stiprias emocijas, naudodamas suaugusiųjų siūlomas ar savarankiškai atrastas

veiksmus. Nusiramina padedant suaugusiajam – apkabinimu ar raminančiu žodžiu. Palaipsniui suvokia dienotvarkės nuoseklumą ir mokosi prisitaikyti prie kasdienių rutinų. Pradeda suprasti paprastas taisykles, bando laikytis suaugusiojo prašymų ir susitarimų. Išbando įvairius būdus išreikšti savo poreikius.	nusiramino strategijas. Įsitraukia į grupines veiklas, mokosi palaukti savo eilės, bendradarbiauti ir dalintis su bendraamžiais. Supranta, kad jo veiksmai daro įtaką kitiems, todėl mokosi atsakingai elgtis bei atitinkamai reaguoti į situacijas. Išbando įvairius problemų sprendimo būdus. Geba išbūti susikaupęs ir sutelkti dėmesį į veiklą pagal savo amžiaus galimybes. Rodo atkaklumą ir kantrybę, nesėkmės atveju ieško kitų būdų tikslui pasiekti.
Pasiekimų sritis: SAVIVOKA IR SAVIGARBA	
Vertybinė nuostata. Priima ir gerbia save, puoselėja pasitikėjimą savimi ir plėtoja pagarbius santykius su kitais.	
Esminiai gebėjimai: supranta, kad žmogus yra gyva būtybė, turinti kūną, mintis ir jausmus; įvardija savo jausmus ir supranta, kaip jie keičiasi skirtingose situacijose; išreiškia pasitikėjimą savimi, išsako savo nuomonę, savarankiškai imasi veiklą ir priima sprendimus; atpažįsta savo gebėjimus, stiprybes, džiaugiasi savo pastangomis ir rezultatais; gerbia save ir demonstruoja pagarbą elgesį bendraujant su bendraamžiais ir suaugusiais.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Mokosi priimti save ir vertinti savo individualumą. Suvokia ir domisi savo kūno dalimis, jų funkcijomis. Mėgina rinktis veiklas pagal savo pomėgius ir interesus. Reaguoja į suaugusiojo paskatinimą, džiaugiasi savo pasiekimais. Rodo dėmesį bendraamžiams ir suaugusiems, šypsosi, atsiliepia į kreipinį, mėgina dalintis žaislais. Pažįsta pirmuosius mandagumo gestus: pamojavimą atsisveikinant, apsikabinimą, dėkojimą.	Atpažįsta emocijas, papasakoja, kaip jaučiasi skirtingose situacijose. Įvardija savo gebėjimus, stipriąsias savybes ir supranta, kur galima tobulėti. Pasitiki savimi, savarankiškai pasirenka veiklas, išsako savo nuomonę, priima paprastus sprendimus, užbaigia pradėtas užduotis. Suaugusiojo skatinamas mokosi mandagiai ir draugiškai bendrauti su bendraamžiais ir suaugusiais, dalintis, padėti kitiems, spręsti konfliktus taikiai. Noriai dalyvauja bendruose renginiuose. Pastebi ir įvertina savo pastangas, džiaugiasi asmeniniais laimėjimais, kuria teigiamą savęs vertinimą. Save apibūdina nusakdamas fizines ir elgesio savybes, pasakoja apie savo šeimą, draugus.
Pasiekimų sritis: EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAISKA	
Vertybinė nuostata. Supranta, įvardija ir išreiškia savo emocijas tinkamais būdais, gerbia kitų jausmus.	
Esminiai gebėjimai: žino, kad nėra blogų ar gerų emocijų, tiesiog jos turi būti išreikštos tinkamais ir socialiai priimtinais būdais; naudoja žodžius, gestus, mimiką ir kūno kalbą savo jausmams išreikšti; supranta, kad visi jaučia emocijas ir jos gali būti skirtingos toje pačioje situacijoje; pastebi ir reaguoja į kitų emocijas, mokosi empatijos;	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pamažu atpažįsta savo emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, baimę) ir pradeda jas išreikšti neverbalinėmis arba paprastomis verbalinėmis priemonėmis. Pradeda suprasti, kad kiti žmonės taip pat turi jausmus, reaguoja į juos. Mokosi priimti save ir vertinti savo individualumą.	Įvardija ir apibūdina emocijas ir galimas jų priežastis. Supranta, kad visi žmonės gali jausti įvairias emocijas, mokosi užjausti, gerbia kitų jausmus ir priima įvairias emocijas kaip natūralią žmogaus patirties dalį. Suvokia, kad tam tikros emocijos gali turėti skirtingas pasekmes, todėl stengiasi tinkamai reikšti emocijas: per žaidimą, kūrybines veiklas ir diskusijas ramiai ir pagarbiai reiškia savo jausmus bei valdo nusivylimą ar pyktį. Per socialinius žaidimus, pasakas, meno ir judėjimo veiklas eksperimentuoja su emocijų išraiška.
Pasiekimų sritis: PROBLEMŲ SPRENDIMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai priima iššūkius, ieško sprendimų ir mokosi iš patirties.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta problemas kasdienėse situacijose ir ieško galimų jų sprendimo	

būdų; išbando įvairias strategijas, spręsdamas iškilius sunkumus, ir mokosi iš patirties; svarsto alternatyvas prieš priimdamas sprendimą, įvertina galimas pasekmes; nebijo klysti – supranta, kad klaidos yra mokymosi dalis, ir ieško būdų, kaip jas ištaisyti; bendradarbiauja su kitais, spręsdamas problemas, tariasi ir dalijasi idėjomis.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja aplinką ir eksperimentuoja su įvairiais daiktais. Pastebi paprastas problemas (pvz.: nukritusį žaislą) ir bando savarankiškai jas spręsti arba kreipiasi pagalbos į suaugusiuosius. Mėgina skirtingus būdus pasiekti norimą rezultatą (pvz., kaip sujungti kaladėles ar atrasti paslėptą daiktą). Mokosi kantrybės ir atkaklumo, kartodamas veiksmus, kai iš pirmo karto nepavyksta. Stebi ir mėgdžioja suaugusiųjų ar vyresnių vaikų problemų sprendimo būdus, pamažu įtraukiant juos į savo veiklą.	Atpažįsta ir įvardija problemas. Eksperimentuoja, mokosi iš patirties ir išbando skirtingas problemų sprendimo strategijas, reflektuoja apie savo veiksmus ir jų pasekmes. Geba pastebėti savo klaidas ir ieškoti būdų joms ištaisyti. Sprendžia problemas kartu su bendraamžiais, mokosi tartis ir ieškoti bendro sprendimo. Pradeda suprasti, kad klaidos nėra blogai, o gali padėti mokytis ir tobulėti. Kartodamas nesėkmingą veiksmą, ieško naujų būdų ir keičia savo strategiją, kad pasiektų norimą rezultatą. Stebi kitų elgesį panašiose situacijose ir pritaiko jų taikomas strategijas savo veikloje.
Pasiekimų sritis: TYRINĖJIMAS	
Vertybinė nuostata. Smalsiai tyrinėja aplinką, kelia klausimus, eksperimentuoja su naujais dalykais, mokosi iš atradimų bei patirties.	
Esminiai gebėjimai: aktyviai domisi savo socialine, kultūrine ir gamtine aplinka, pastebi naujus objektus, reiškinius ir reiškia susidomėjimą; kelia klausimus apie tai, kas jį supa ir ieško atsakymų stebėdamas, eksperimentuodamas ir analizuodamas; džiaugiasi atradimais ir dalijasi savo pastebėjimais su kitais, įtraukiant draugus ir suaugusiuosius; eksperimentuoja, bando įvairius pažinimo būdus ir mokosi per patirtį bei atradimus.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Domisi aplinka, išreiškia smalsumą ir nori sužinoti daugiau apie tai, kas jį supa. Naudoja pojūčius (lytėjimą, regą, klausą, skonį, uoslę) tyrinėdamas medžiagas, objektus ir gamtos reiškinius. Suaugusiojo padedamas atlieka paprastus bandymus su įvairiais daiktais ir medžiagomis, tokiu būdu tyrinėdamas jų savybes ir reakcijas. Palygina daiktus ir grupuoja juos pagal požymius. Džiaugiasi atradimais ir noriai pasidalina savo pastebėjimais su kitais.	Su entuziazmu tyrinėja gamtinę aplinką, stebi sezoninius pokyčius, gamtos reiškinius, augalų ir gyvūnų gyvenimą, eksperimentuoja su natūraliomis medžiagomis, siekdamas atrasti ir suprasti pasaulį per patirtį. Atpažįsta priežasties ir pasekmės ryšius, susieja veiksmus su jų rezultatais, mokosi iš savo bandymų. Žaisdamas, kūrybiškai naudoja įvairius daiktus ir medžiagas, bando išsiaiškinti, kaip įvairūs daiktai gali būti panaudoti skirtingais būdais. Suaugusiojo skatinamas ieško naujų pažinimo galimybių, apmąsto savo atradimus ir įgytas žinias, išreiškia savo mintis apie tai, ką sužinojo ir aktyviai kelia naujus klausimus, siūlo idėjas kaip būtų galima toliau tyrinėti ar gilinti supratimą apie tą pačią temą. Bando naudoti IKT įrankius gamtos reiškiniams stebėti, gamtos pokyčiams fiksuoti ir kitų duomenų rinkimui. Kartu su suaugusiu atlieka paprastus eksperimentus, susijusius su fizikos ir chemijos principais.
Pasiekimų sritis: KŪRYBINGUMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai išreiškia savo mintis ir jausmus įvairiomis kūrybinėmis priemonėmis, smalsiai ieško naujų idėjų, eksperimentuoja su skirtingais būdais, džiaugiasi kūrybos procesu ir atradimais.	
Esminiai gebėjimai: smalsiai domisi kūrybinėmis veiklomis, imasi iniciatyvos kurti savarankiškai; naudoja įvairias medžiagas, priemones ir technikas kūrybinei saviraiškai; išreiškia savo jausmus, mintis, patirtis ir išpūdžius per meninę veiklą (vaizdu, garsais, judesiu ar vaidmenimis); eksperimentuoja ir ieško naujų būdų kurti; vertina savo kūrybą ir džiaugiasi procesu, dalijasi	

rezultatu su kitais.

Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Spontaniškai reiškiasi per judesį, garsą, piešinį ar statinį – savitai interpretuoja tai, ką mato ir patiria. Pasirenka mėgstamas kūrybos priemonės (pvz.: pieštuką, teptuką, plastiliną) ir naudoja jas pagal savo sumanymą. Improvizuoja žaisdamas, derindamas skirtingus daiktus ar priemones – kuria savo žaidimo pasaulį ar istorijas. Reiškiasi garsais, dainelėmis, ritmais, šokio judesiais, kartais improvizuoja pagal nuotaką ar patirtį. Išmano, kaip naudoti elementarias kūrybines priemones (pvz., dažus, teptuką, klijus, popierių) ir mėgaujasi jų naudojimo procesu. Tyrinėja kūrybines medžiagas, pastebi jų savybes ir eksperimentuoja su jomis. Kartoja patikusių veiksmą ar kūrybinį procesą, palaipsniui atranda naujus būdus kurti.	Savarankiškai inicijuoja kūrybinę veiklą, pasirenka priemones ir nusprendžia, ką nori kurti ir kaip sieks kūrybinio rezultato. Naudoja įvairias kūrybos technikas (pvz.: tapymą, karpymą, lipdymą, konstravimą, koliažą) ir derina skirtingas priemones kūrybiniam tikslui pasiekti. Kūrybiškai naudoja ne tik tradicines dailės priemones, bet ir netikėtas medžiagas – gamtos objektus, antrines žaliavas, IKT priemones (pvz.: interaktyvius piešimo įrankius, fotografavimą ar animaciją). Improvizuoja kūrybinėje veikloje – keičia planus, reaguoja į medžiagų savybes, įtraukia spontaniškas idėjas, jungia skirtingas meninės raiškos formas. Reiškiasi ne tik vaizdu, bet ir žodžiu, judesiu, garsu, vaidmenimis – kuria istorijas, improvizuoja dialogus, šokius, sceneles. Perteikia savo emocijas, nuotakas, išpūdžius iš gyvenimo situacijų per meninę ar žaidybinę veiklą. Bando kurti kūrybiškus pasakojimus ar personažus – sugalvoja jų išvaizdą, būdo savybes, veikas, įvykių eigą. Bendradarbiauja kurdamas – dalijasi priemonėmis, derina idėjas, prisideda prie bendros grupės veiklos ar kūrinio. Kuria ne tik meno srityse, bet ir žaisdamas – kuria žaidimo scenarijus, išivaizduoja save kitame vaidmenyje (pvz.: gydytoju, vairuotoju, gyvūnu), keičia žaidimo taisykles, kuria naujus žaidimo objektus ar aplinkas, sprendžia situacijas kūrybiškai. Taiko kūrybiškumą tyrinėjime ir problemų sprendime – siūlo alternatyvius sprendimus, panaudoja netikėtus būdus tikslui pasiekti. Išbando kūrybines idėjas STEAM veiklose – konstruoja, kombinuoja medžiagas, tyrinėja jų savybes per kūrybinę raišką. Jungia skirtingus objektus (pvz.: akmenukus ir lapus) tam, kad sukurtų naują darinį ar žaidimą. Džiaugiasi kūrybos procesu, patiriamu džiaugsmu, įsitraukimu ir galimybe išreikšti save.
Pasiekimų sritis: GEBĖJIMAS ŽAISTI	
Vertybinė nuostata. Žaidžia su džiaugsmu, kūrybiškumu ir bendryste, žaidimuose bendradarbiauja ir gerbia kitus žaidimo dalyvius.	
Esminiai gebėjimai: geba žaisti įvairius žaidimus, laikydamasis taisyklių ir rodo džiaugsmą žaidimo procese; imasi iniciatyvos ir kūrybiškai dalyvauja žaidimuose, siūlo naujas idėjas, kuria žaidimo scenarijus ir prisitaiko prie įvairių žaidimo situacijų; geba įtraukti skaitmenines priemones ir IKT technologijas į žaidimą – naudoja interaktyviais žaidimais, skaitmeninėmis edukacinėmis priemonėmis ir programėlėmis kūrybiniam bei bendradarbiavimu grįstam žaidimui; bendradarbiauja su kitais žaidėjais, gerbia jų nuomones, atsižvelgia į jų norus ir poreikius žaidimo metu, laikosi socialinių normų.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Įsitraukia į paprastus žaidimus – džiaugiasi pakartojamais veiksmais, mėgaujasi veikla su daiktais, garsais ar judesiais. Žaidžia šalia kitų vaikų, stebi jų veiksmus, kartais imituoja, o suaugusiajam padedant pradeda derinti	Savarankiškai pasirenka žaidimą ir įsitraukia į jį su džiaugsmu bei susidomėjimu, mėgaujasi pačiu žaidimo procesu. Laikosi paprastų žaidimo taisyklių, supranta jų prasmę. Imasi iniciatyvos žaidime, siūlo žaidimo idėjas, kuria siužetus, paskirsto vaidmenis ir pritaiko veiksmus pagal besikeičiančias situacijas.

savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmis, dalytis žaislais ar vieta žaidime. Improvizuoja žaisdamas – naudoja įvairius daiktus kūrybiškai, išbando jų paskirtį, kuria paprastus veiksmų sekinius (pvz., „maitina“ lėlę, „vairuoja“ dėžę kaip automobilį). Reiškiasi per jutiminius ir vaidybinius žaidimus – mėgsta slėptis, vartoti daiktus kaip simbolius (pvz., puodelį kaip telefoną), pamėgdžioti kasdienes situacijas. Supranta paprastas žaidimo taisykles, tokias kaip keitimasis eilėmis, trumpi nurodymai ar paprastos žaidimo struktūros („duok“, „paimk“, „paslėpk“). Suaugusiojo padedamas išbando interaktyvias skaitmenines priemones – reaguoja į garsus, vaizdus ar lietimus planšetėje, ekraniniame žaidime, atranda ryšį tarp savo veiksmo ir ekrano pokyčių. Išreikia poreikį žaisti dar kartą, atpažįsta mėgstamus žaidimus ar žaislus, laukia jų ir rodo norą dalyvauti veikloje.	Improvizuoja žaidimo metu, kuria netikėtas situacijas ir kūrybiškai panaudoja daiktus nauju būdu. Bendradarbiauja su kitais vaikais, tariasi, dalijasi žaislais, moka palaukti savo eilės, susitaria dėl taisyklių ar vaidmenų. Kūrybiškai interpretuoja mėgstamų veikėjų ar siužetų istorijas ir paverčia jas į ilgalaikius žaidimų nuotykius. Pasitelkiant turimas priemones ir buityje esančius daiktus kuria žaidimo erdvę bei vaidmenų aplinką. Į žaidimą įtraukia skaitmeninius išteklius: kuria virtualius piešinius, žaidžia lavinamuosius interaktyvius žaidimus, naudoja edukacines programėles grupiniam žaidimui ar istorijos kūrimui. Naudoja vaidmenų žaidimus tam, kad išreikštų savo patirtis, emocijas ir idėjas – imituoja šeimos, profesijų, gamtos reiškinių ar kasdienio gyvenimo scenarijus. Supranta, kad žaidimas padeda mokytis, pažinti save ir pasaulį, todėl aktyviai tyrinėja, bando, stebi ir kelia klausimus žaisdamas. Džiaugiasi savo ir draugų žaidimais, išreiškia emocijas, pasakoja apie tai, ką sukūrė ar sugalvojo.
Pasiekimų sritis: MOKĖJIMAS MOKYTIS	
Vertybinė nuostata. Aktyviai dalyvaudamas įvairiose veiklose siekia tobulėti ir mokytis drauge su kitais.	
Esminiai gebėjimai: smalsiai domisi aplinka ir veiklomis, kelia klausimus, nori sužinoti daugiau, tyrinėja, stebi, analizuoja; geba išsitraukti į veiklą, susikaupti ir užbaigti pradėtus darbus; pritaiko anksčiau įgytą patirtį naujose situacijose, drąsiai išbando naujus dalykus, nebijo suklysti, o nesėkmės priima kaip mokymosi galimybę; geba priimti paprastus sprendimus, planuoti veiksmus, numatyti jų seką ir galimus rezultatus, pasirenka priemones bei būdus tikslui pasiekti; mokosi bendradarbiaudamas su bendraamžiais ir suaugusiais, aktyviai įsiklauso į kitų idėjas, dalijasi savo patirtimi ir atradimais; naudoja įvairius mokymuisi skirtus įrankius, įskaitant informacines ir skaitmenines technologijas, pritaikydamas jas pažinimui ir žinių gilinimui.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Rodo susidomėjimą aplinka, tyrinėja žaislus, daiktus ir įvairius objektus, klausia ir bando sužinoti daugiau apie jį supantį pasaulį. Stebi, kas vyksta aplinkui, ir domisi naujais dalykais. Tyrinėja medžiagas, bando jas liesti, išbandyti ir atrasti jų savybes. Bando pasirinkti, kurį žaislą naudoti ar kaip susidėti daiktus į dėžę, taip parodydamas, kad sugeba planuoti paprastus veiksmus. Suaugusiojo padedamas įvertina, kokios priemonės jam reikalingos veikai atlikti ir išbando įvairius būdus pasiekti norimą rezultatą (pvz.: kaip užpildyti stiklinę vandeniu ar pastatyti bokštą iš kaladėlių). Pradeda kurti ryšius su bendraamžiais, įsiklauso į kitų nuomonę ir padeda draugams, kai reikia (pvz., duodamas žaislą, padeda pastatyti bokštą). Pradeda naudotis interaktyviais žaislais, paprastomis	Aktyviai domisi savo aplinka, stebi ir klausia apie juos supančius reiškinius, augalus, gyvūnus ir įvairias kasdienes situacijas. Tyrinėja, nagrinėja daiktus, bandydami suprasti jų funkcijas ir sąsajas. Kelia klausimus ir ieško atsakymų stebėdami, atlikdami paprastus bandymus, eksperimentuodami su medžiagomis ir priemonėmis (pvz.: tikrina, kas atsitiks, jei vanduo bus supiltas į skirtingas talpas). Pritaiko savo anksčiau įgytą patirtį naujose situacijose, nebijo suklysti, o nesėkmės priima kaip galimybę mokytis ir tobulėti. Priima paprastus sprendimus, mokosi planuoti veiksmus, numatyti veiksmų seką, įvertina galimus rezultatus ir renkasi reikalingas priemones. Mokosi tinkamai pritaikyti skaitmenines priemones ir technologijas mokymuisi (pvz.: naudoja edukacines programėles, interaktyvias lentas). Pradeda samprotauti apie savo veiksmus ir rezultatus, išreiškia nuomonę apie tai, kas jiems sekėsi ir kas galėtų būti padaryta kitaip.

edukacinėmis programėlėmis (pvz. spalvų, formų pažinimui).	
Ugdymo(si) sritis „AŠ IR BENDRUOMENĖ“	
Ugdymosi srities tikslas – padėti vaikui pažinti save kaip unikalią asmenybę, ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo su kitais įgūdžius, stiprinant socialinį ir kultūrinį supratingumą bei vaikų ryšį su bendruomene, puoselėjant pagarbą, empatiją, pagalbą kitam ir priklausymo jausmą grupei bei visuomenei.	
Pasiekimų sritis: SAVIVOKA IR SAVIGARBA	
Vertybinė nuostata. Kiekvienas vaikas yra unikalus, vertingas ir vertas pagarbos. Pasitiki savo jėgomis, atsakingai veikia, gerbia save ir kitus, ir kuria prasmingus ryšius su aplinka.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta ir įvardija savo fizines savybes, supranta savo kūno pokyčius augant ir tobulėjant; geba prisistatyti ir pasidalinti informacija apie save; drąsiai reiškia nuomonę, išreiškia savo pomėgius, interesus, norus, pasako, kas jam patinka ar nepatinka; supranta ir gerbia savo bei kitų teisę būti kartu, žaisti, veikti bendruomenėje; didžiuojasi būdamas bendruomenės nariu, išreiškia norą bendradarbiauti, jaučia emocinį ryšį su artimais žmonėmis ir aplinka.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Atpažįsta save veidrodyje ar nuotraukoje, įvardija kūno dalis. Atpažįsta savo šeimos narius, mokytojas, savo grupės vaikus. Reaguoją į įprastą aplinką ir žmones, domisi kitais vaikais. Prisistato, pasako savo vardą, dalinasi paprasta informacija apie save (pvz.: „aš noriu“, „man patinka“). Reiškia džiaugsmą, liūdesį, pyktį ar nusivylimą, pradeda reikšti nuomonę, parodo, kas patinka ar nepatinka. Reaguoją į suaugusiojo dėmesį, ieško jo palaikymo, pasitiki pažįstamais suaugusiais. Pradeda suprasti, kad augant keičiasi, mokosi naujų dalykų. Didžiuojasi, kai kas nors pavyksta („aš pats“). Noriai įsitraukia į grupės veiklą, kartu dainuoja, šoka, žaidžia.	Žino savo tautybę, supranta, kad gyvena Lietuvoje, atpažįsta šalies simbolius, kalbą, tradicijas. Priskiria save šeimai, grupei, bendruomenei, įvardija savo artimiausią socialinę aplinką. Atpažįsta ir įvardija savo fizines savybes (pvz.: akių spalvą, ūgį, plaukų spalvą), pastebi ir apibūdina kūno pokyčius. Prisistato, pasako savo vardą, pavardę, amžių, pasako, ką mėgsta veikti, ką moka ar kuo domisi. Įvardija savo emocijas ir ima suprasti, kaip jos susijusios su jo elgesiu ar įvykiais aplinkoje. Noriai bendradarbiauja su kitais vaikais ir suaugusiais, dalyvauja bendrose veiklose, įsitraukia į žaidimus, padeda draugams, moka susitarti, kai kyla nesutarimų. Kuria ir palaiko prasmingus emocinius ryšius su artimais žmonėmis, rodo rūpestį, empatiją, įsiklauso į kitus. Vertina savo asmenines savybes ir gebėjimus, žaisdamas išbando įvairius socialinius vaidmenis bei elgesio modelius.
Pasiekimų sritis: SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLĖ	
Vertybinė nuostata. Gerbdamas bendruomenėje priimtas taisykles bei susitarimus, kuria saugius, pagarbos ir bendradarbiavimo principais grįstus santykius, ugdydamasis atsakomybę už savo veiksmus ir jų pasekmes.	
Esminiai gebėjimai: geba valdyti emocinę reakciją ir elgesį įvairiose situacijose, prisiima atsakomybę už savo veiksmus, supranta jų pasekmes sau ir kitiems, laikosi susitarimų ir taisyklių grupėje ir bendruomenėje, supranta jų paskirtį; gerbia kitų jausmus ir poreikius, mokosi empatijos ir tinkamo reagavimo į kitų emocijas; geba prisitaikyti prie pasikeitusių situacijų, lanksčiai reaguoti į naujus ar netikėtus pokyčius, priimti kitų nuomonę, taikiai spręsti konfliktus; rodo atkaklumą, kai susiduria su sunkumais, stengiasi savarankiškai ieškoti sprendimų; geba palaikyti tvarką, ramybę bendrose erdvėse, prisideda prie pozityvios grupės atmosferos kūrimo.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pastebi ir atpažįsta pagrindines emocijas (džiaugsmą, liūdesį, pyktį, baimę) savo ir kitų elgesyje. Reaguoją į suaugusiojo prašymus ir pradeda vadovautis bendrais susitarimais, bando laikytis paprastų taisyklių. Geba trumpam susitelkti į	Prisiima atsakomybę už savo poelgius, laikosi grupėje ir bendruomenėje priimtų taisyklių, žino jų paskirtį. Gerbia kitų jausmus ir poreikius, rodo rūpestį, bando įsijausti į kito žmogaus padėtį. Išlaiko dėmesį užduočiai, stengiasi užbaigti pradėtą veiklą, net ir susidūręs su sunkumais, rodo atkaklumą, ieško

veiklą, ypač jei ji jam patraukli ar pažįstama. Rodo pirmuosius bandymus susitarti ar išspręsti nesutarimą, dažniausiai per suaugusiojo tarpininkavimą. Pajunta pasekmes savo elgesiui, kai suaugęs aiškiai įvardija, kas įvyko ir kaip tai paveikė kitus. Rodo empatiją, kai mato liūdną ar susižeidusį vaiką (pvz.: nori apkabinti, atneša daiktą).	pagalbos ir sprendimų. Prisideda prie tvarkos palaikymo bendroje erdvėje, gerbia kitų poreikius. Orientuojasi dienos eigoje, lanksčiai reaguoja į dienos ritmo pokyčius, supranta, kad kartais veiklą eiga gali keistis, ir stengiasi prisitaikyti prie naujų situacijų. Domisi bendromis veiklomis, ištraukia į jų planavimą ir įgyvendinimą, bendrauja su vaikais ir suaugusiais laikydamasis pagarbos ir principų
Pasiekimų sritis: SANTYKIAI SU SUAUGUSIAISIAIS IR BENDSRAAMŽIAIS	
Vertybinė nuostata. Kuria pagarbius, pasitikėjimu grįstus santykius su suaugusiaisiais ir bendraamžiais ir džiaugiasi buvimu kartu.	
Esminiai gebėjimai: moka užmegzti ryšius ir džiaugiasi bendravimu su suaugusiaisiais ir draugais, kuria ir palaiko partneriškus, teigiamus ryšius su aplinkiniais; geba spręsti tarpusavio nesutarimus, klausytis, įsiklausyti, gerbia kitų nuomonę ir reaguoti į kitų žmonių žodžius ir elgesį; pasitiki suaugusiaisiais ir draugais, kreipiasi pagalbos ir palaikymo, supranta, kad bendravimas yra abipusis, todėl moka tiek suteikti, tiek priimti pagalbą; supranta, kad žmonės yra skirtingi, priima ir gerbia įvairovę, atpažįsta ir vertina kitų unikalumą.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pradeda rodyti susidomėjimą kitais, bando įsitraukti į žaidimus su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, džiaugiasi bendru žaidimu, dažnai stebi ir mėgdžioja aplinkinių žodžius bei veiksmus. Bendrauja žodžiais, mimika, judesiais bei veiksmais, siekdamas išreikšti savo mintis ir jausmus. Kai kyla nesutarimai, pradeda rodyti norą spręsti situaciją, suaugusiojo padedamas bando rasti kompromisą. Pasitiki suaugusiaisiais ir draugais ir rodo ryšį per tiesioginį kontaktą (akių kontaktą, apkabinius ir pan.). Pradeda pastebėti ir suprasti fizinius ar elgesio bendraamžių skirtumus.	Užmezga ir palaiko ilgalaikius ir pozityvius ryšius su suaugusiaisiais ir bendraamžiais. Džiaugiasi bendraudamas, noriai dalijasi žaislais, siūlo savo ir priima kitų sumanymus. Aktyviai įsitraukia į pokalbius, rodo atvirumą ir iniciatyvą, prašo pagalbos, siūlo idėjas, įtraukdamas suaugusįjį ar draugą į savo žaidimus, bendrą veiklą bei pokalbius. Jaučia pasitikėjimą suaugusiaisiais ir bendraamžiais, todėl kreipiasi pagalbos ir palaikymo, atvirai dalijasi savo mintimis ir jausmais, parodo jautrumą, kai kitiems reikia pagalbos, stengiasi padėti. Pasitikėdamas suaugusiuoju, priima ir įvertina jo pasiūlymus bei idėjas, susijusias su veikla, rodo lankstumą. Gerbia kitų jausmus, geba reaguoti į jų žodžius ir elgesį, stengiasi išspręsti problemas taikiai, vengdamas agresijos, geba atsiprašyti ir priimti atsiprašymus. Supranta ir priima įvairovę, gerbia žmonių skirtumus – išvaizdą, elgesį, interesus, rodo toleranciją ir pagarbą. Žino, kaip elgtis saugiai su nepažįstamais suaugusiaisiais, supranta, kada ir kokiose situacijose reikia būti atsargiam, ir kaip kreiptis pagalbos, jei kyla pavojus.
Pasiekimų sritis: APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi ir tyrinėja aplinką bei ugdo atsakomybę už savo veiksmus ir jų poveikį gamtai ir žmonėms.	
Esminiai gebėjimai: rodo susidomėjimą savo aplinka, aktyviai ją tyrinėja ir bando suprasti įvairius reiškinius, procesus ir gamtos dėsnius; tikslingai naudoja įvairias medžiagas, įrankius ir priemones tyrimams atlikti; supranta paprastus priežasties–pasekmės ryšius, mokosi pažinti pasaulį per gamtamokslinę, technologinę ir inžinerinę prizmę, ugdo kritinį mąstymą, gebėjimą kurti ryšius tarp teorijos ir praktikos; džiaugiasi naujais atradimais ir noriai dalijasi su kitais savo pastebėjimais; suvokia, kad jo veiksmai gali turėti tiesioginį poveikį aplinkai, supranta, kad gamtą reikia saugoti ir tausoti, prisideda prie aplinkos puoselėjimo; suvokia gamtos ir žmonių tarpusavio ryšius; stengiasi laikytis tvarumo principų kasdieniame gyvenime, pradeda suprasti ekologinių pasirinkimų svarbą savo gyvenime ir visos bendruomenės labui.	

Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Domisi aplinka, stebi ir tyrinėja ją jutimais: liečia, uosto, klausosi, stebi natūralius objektus (vandenį, smėlį, lapus, gyvūnus, augalus). Eksperimentuoja žaisdamas su gamtinėmis ir buitinėmis medžiagomis: pila, beria, maišo, spaudžia, matuoja, atranda jų savybes (svorį, skambesį, spalvą ir kt.). Naudoja įvairius įrankius (kibirėlius, laistytuvus ir kt.). Pastebi pokyčius aplinkoje: reaguoja į orą, metų laikų, šviesos ar garso pokyčius. Rodo emocinį ryšį su gyva gamta (pvz.: džiaugiasi pamatęs gyvūną, glosto, stebi, rūpinasi kartu su suaugusiuoju). Mėgaujasi veikla gamtoje, tyrinėja natūralią aplinką. Klausio suaugusiojo pasakojimų apie aplinką, ištraukia į pokalbius ar daineles apie gamtą, gyvūnus, metų laikus. Stebi suaugusiojo veiksmus ir pradeda juos mėgdžioti: tvarko, meta šiukšles į tam skirtą vietą, padeda laistyti augalus. Pamažu supranta, kad daiktai turi paskirtį, o gamta – vertę: įvardija paprastus objektus (gėlė, medis, saulė), pradeda reikšti rūpestį aplinka per veiksmus. Pastebi dėsningumus gamtoje (pvz.: lietus lyja, žolė sušlampa), taip ugdo priežasties–pasekmės ryšio supratimą. Žaisdamas ieško atsakymų į natūraliai kylančius klausimus („Kodėl sušlapo? Kodėl lapas skrenda?“), ugdo kritinį mąstymą. Pradeda suprasti, kad gamtą reikia saugoti.	Smalsiai stebi ir tyrinėja gamtos reiškinius, daiktų savybes, gyvų organizmų elgseną ir pokyčius. Domisi, kaip ir kodėl vyksta įvairūs procesai gamtoje (pvz.: metų laikų kaita, augimo ciklai, vandens apytaka). Mokosi kelti klausimus, daryti paprastas prielaidas ir eksperimentuoti. Atlieka paprastus bandymus su vandeniu, smėliu, žeme, šviesa, šešėliais, magnetais, augalais. Eksperimentuoja su medžiagomis ir konstrukcijomis (pvz.: stato, jungia, kuria), pastebi, kaip keičiasi daiktų savybės, išbando jų funkcionalumą. Atpažįsta priežasties ir pasekmės ryšius, pastebi, kas įvyksta po tam tikrų veiksmų (pvz.: palietus sniegą jis tirpsta, pasėjus sėklą – išauga augalas). Dalyvauja veiklose, kur susiejamas menas, technologijos, inžinerija ir mokslas (pvz.: konstruoja laivelius ir tikrina, ar jie plūduriuoja). Ieško būdų, kaip pagerinti ar keisti aplinką, pasitelkdamas kūrybiškumą, loginį mąstymą ir išbandymų metodą („bandau – stebiu – tobulinu“). Domisi, kaip veikia įvairūs prietaisai ir įrankiai (pvz.: lupa, pipetė, termometras, planšetė, fotoaparatas), mokosi saugiai ir tikslingai juos naudoti stebėjimams, dokumentavimui ar tyrinėjimui. Supranta, kad technologijos gali padėti sužinoti daugiau apie jį supančią aplinką. Pastebi cikliškumą gamtoje, išvelgia pakyčius aplinkoje, geba juos apibūdinti. Pradeda suprasti žmonių gyvenimo įvairovę ir raidą – domisi, kaip žmonės gyvena, ką veikia, kokie jų kasdieniai poreikiai, kaip vystosi žmogus nuo kūdikystės iki senatvės. Pažįsta įvairias profesijas, tyrinėja jų paskirtį ir reikšmę bendruomenėje (gydytojas, ugniagesys, mokytojas, virėjas ir kt.), domisi žmonių veikla. Aktyviai dalyvauja aplinkos puoselėjimo veiklose – sodina augalus, prižiūri juos, tvarko aplinką, rūšiuoja atliekas rūpinasi gamta. Pradeda suvokti, kad gamtos ištekliai yra riboti, todėl mokosi atsakingai juos naudoti ir puoselėti tvarų gyvenimo būdą. Rūpinasi augalais, gyvūnais, stebi jų augimą, poreikius. Diskutuoja apie žmonių elgesio poveikį aplinkai (šiukšlinimas, medžių kirtimas, taupus vandens naudojimas).
Pasiekimų sritis: EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Atpažįsta, įvardija ir išreiškia savo emocijas tinkamais ir kitiems priimtinais būdais.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta ir įvardija pagrindines emocijas, jas reiškia socialiai priimtinais būdais; supranta, kad visi žmonės patiria įvairias emocijas ir kad visos emocijos yra svarbios; atpažįsta kitų žmonių emocijas, reaguoja į jas empatiškai.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Suaugusiojo padedamas pradeda suvokti, kad emocijos yra natūralios ir visiems žmonėms būdingos. Dalyvaudamas kasdienėje veikloje, stebi ir pradeda reguliuoti kitų emocijas: reaguoja į jų juoką, verksmą ar pyktį – nusišypso,	Tyrinėja savo jausmus per pokalbius, žaidimus, meninę raišką, pasakas bei situacinius vaidmenis. Per kasdienės situacijas patiria įvairias emocijas ir supranta, kad visos jos yra natūralios bei svarbios. Ugdo socialinį sąmoningumą, supranta, kaip elgsenys gali paveikti kitų jausmus, mokosi spręsti konfliktus

bando paguosti, atsitraukia ar parodo susidomėjimą. Suaugusiojo padedamas pradeda mokytis paprastų socialiai priimtinių emocijų raiškos būdų, pvz., pasakydamas „ne“ vietoje stūmimo, parodęs liūdesį vietoje agresijos. Klausydamasis pasakų ar stebėdamas situacijas, mokosi suprasti jausmų priežastis (pvz.: „jis verkia, nes dingo meškiukas“). Užmezga ryšį su suaugusiais ir bendraamžiais, domisi jų elgesiu, pradeda žaisti šalia kitų. Pradeda suprasti veiksmų pasekmes, rodo norą draugiškai bendradarbiauti.	taikiai, išklausti, tartis. Mokosi įsivertinti savo emocinius sprendimus ir pasirinkti būdus, kurie padeda kurti saugią, draugišką aplinką visiems. Reflektuoja „Kaip šiandien jaučiausi?“. Naudoja fizinę veiklą emociniam išsikrovimui, dalyvauja kūno ir emocijų integracijos veiklose (pvz.: „pūskime pyktį į kamuolį ir meskime jį“, „šokime kaip laimingi debesėliai“).
Pasiekimų sritis: PROBLEMŲ SPRENDIMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai priima kasdienius iššūkius, ieško sprendimų įvairiose situacijose, nesibaimina klysti ir mokosi iš patirties.	
Esminiai gebėjimai: pastebi iškilusią problemą kasdienėse veiklose, žaidimuose ar bendravime, geba ją įvardyti ir siekia ją išspręsti savarankiškai ar pasitelkęs kitų pagalbą; ieško įvairių sprendimo būdų, lygina juos, pasirenka tinkamiausią, eksperimentuoja, bando ir vertina rezultata; supranta, kad klysti yra normalu, nesibaimina nesėkmių, reflektuoja savo patirtį ir mokosi iš klaidų; veikdamas su kitais, mokosi derinti interesus, tartis ir ieškoti sprendimų bendradarbiaujant; rodo atkaklumą ir nuoseklumą, kai susiduria su sunkumais, siekia tikslo, net jei sprendimas reikalauja pastangų ar laiko.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Veikia estetiškoje ir tyrinėti kviečiančioje aplinkoje, kurioje įvairios medžiagos (pvz., gamtinės, perdirbamos, netradicinės) skatina jį atrasti, eksperimentuoti, ieškoti sprendimų ir kurti savitus problemų sprendimo būdus. Sprendžia nedidelius iššūkius (pvz., užsidėti kepurę, pasirinkti žaislą, pasiekti norimą daiktą), taip stiprina pasitikėjimą savimi ir problemų sprendimo pradmenis. Tyrinėja, eksperimentuoja ir išbando įvairius būdus, kaip įveikti sunkumus ar sukurti tai, ką sugalvojo. Išreiškia savo idėjas ir sprendimo būdus per žaidimą, kūrybą, judesį ar kitomis jam artimomis raiškos formomis. Įsitraukia į grupines veiklas, kuriose kartu kuriami, ieškomi ar konstruojami sprendimai (pvz., statybos kampelyje, meninėje veikloje), mokosi tartis, dalintis idėjomis. Džiaugiasi savo atradimais, reflektuoja (pvz., per pasakojimą, suaugusiojo klausimus), mokosi atpažinti, kas pavyko, o kur galėtų pabandyti kitaip.	Tyrinėja aplinką, kelia klausimus apie pasaulį, jo reiškinius ir žmonių santykius, ieško atsakymų per patirtį ir refleksiją. Pastebi iššūkius ir sunkumus kasdienėse veiklose, žaidžiant ar bendraujant, ir siekia juos įveikti savarankiškai ieškodamas alternatyvių būdų ar medžiagų arba kreipiasi pagalbos. Dalyvauja tyrimuose, daro išvadas ir ieško atsakymų bendradarbiaudamas su suaugusiais ir draugais. Aktyviai veikia grupėje, kuria grupinius projektus (pvz.: bendrą miestą iš dėžių, tiltą lėktuvėliams, vabzdžių viešbutį), mokosi derinti idėjas, išklauso kitų nuomonę, dalintis atsakomybėmis, susitarti ir ieškoti kompromisų. Kuria savo strategijas, priima sprendimus ir prisiima atsakomybę už jų pasekmes. Naudojasi siūlomomis medžiagomis ir įrankiais, ieškodamas kūrybiškų sprendimų netikėtose situacijose. Kūrybiškai eksperimentuoja, derina medžiagas ir mato ryšį tarp idėjos ir jos įgyvendinimo. Dalyvaujamas tyrimuose, žaisdamas su magnetais, sverdamas objektus, maišydamas spalvas, konstruodamas paprastas struktūras iš blokelių – tyrinėja inžinerinius ir mokslinius dėsnius (STEAM), mokosi iš klaidų, keičia strategiją, kol randa sprendimą. Nepasiduoda iš karto susidūręs su kliūtimis, rodo atkaklumą siekdamas tikslo. Eksperimentuodamas džiaugiasi sėkme, priima nesėkmes kaip mokymosi dalį ir ieško naujų galimybių. Džiaugiasi savo ir kitų atradimais, dalijasi patirtimi ir skatina bendraamžius ieškoti sprendimų

	kartu.
Pasiekimų sritis: TYRINĖJIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi jį supančiu pasauliu, drąsiai tyrinėja, stebi ir atranda naujus dalykus, išgyvendamas pažinimo džiaugsmą.	
Esminiai gebėjimai: domisi reiškiniiais, gyvaisiais organizmais, daiktais ir žmonių veikla, inicijuoja klausimus, tyrinėja per jutimus, veiksmus ir patirtis; naudoja įvairius tyrinėjimo būdus – stebi, lygina, skaičiuoja, matuoja, rūšiuoja, aprašo, piešia, fiksuoja rezultatus, eksperimentuoja; geba pasirinkti medžiagas, priemones ir technologijas tyrinėjimui ir eksperimentams (pvz., gamtines, perdirbtas, technines, skaitmenines); formuluoja prielaidas ir kelia hipotezes, jas patikrina per praktinę veiklą, reflektuoja apie tai, ką sužinojo ar pastebėjo.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Dalyvauja veiklose šalia suaugusiojo, tyrinėja aplinką, kartu stebi, liečia, manipuliuoja, fantazuoja. Domisi garsais, spalvomis, judesiais, žmonių veidais ir veiklomis, ilgiau susitelkia į jį dominančius objektus. Tyrinėja per jutimus – liečia, ragauja, uosto, klausosi, stebi – taip susipažįsta su skirtingomis medžiagomis, paviršiais, formomis ir garsais. Išbando veiksmus su daiktais – dėlioja, pila, pila atgal, deda, stumia, ritina, krato – taip eksperimentuoja su svoriu, forma, tūriu, greičiu ir kt. Reaguoja į pokyčius – pastebi, kai kažkas pasikeičia (pvz.: spalva, garsas, šviesa), džiaugiasi netikėtumu, kartoja veiksmą, kuris sukelia pokytį. Domisi natūraliomis medžiagomis – žaidžia su smėliu, vandeniu, akmenėliais, lapais, kankorėžiais, tiria jų savybes.	Pastebi gamtos reiškinius (pvz.: kaip tirpsta ledas, kaip dygsta sėklos, kaip keičiasi metų laikai) ir bando juos paaiškinti savais žodžiais. Tyrinėja keldamas įvairius klausimus – kodėl ir kaip vyksta tam tikri dalykai – kodėl lyja, kaip skrenda paukštis, kur dingsta saulė, kaip juda šešėliai. Tyrinėja per veiksmus ir patirtį – pila, sveria, maišo, konstruoja, jungia medžiagas, lygina, išbando įvairias kombinacijas. Eksperimentuoja su įvairiomis medžiagomis – vandeniu, smėliu, moliu, ledu, kartonu, sagomis ar gamtinėmis medžiagomis (akmenėliais, šakelėmis, gėlėmis) ir atranda jų savybes. Matuoja, rūšiuoja, skaičiuoja objektus pagal formą, dydį, spalvą, ilgį ar kitus požymius, žaidžia matematikos žaidimus, žymi duomenis lentelėse ar piešiniuose. Samprotuoja ir formuluoja prielaidas – „Kas būtų, jei...?“, „Kaip galėčiau...?“, „Ar galima...?“ – ir ieško atsakymų per patirtį. Fiksuoja tyrinėjimo rezultatus – piešia, aprašo, fotografuoja, pasakoja kitiems apie tai, ką pastebėjo, suprato ar atrado. Domisi žmonių veikla – stebi, kaip dirba kepejas, santechnikas, gydytojas, aiškinasi, kokius įrankius jie naudoja, mėgina imituoti jų veiklą žaidime. Drąsiai eksperimentuoja su technologijomis – naudoja šviesos stalą, projektorį, planšetę tyrinėjimui, fotografavimui ar rezultatų įrašymui. Reflektuoja patirtį – su suaugusiojo pagalba aptaria, kas pavyko, ką sužinojo, ką darytų kitaip.
Pasiekimų sritis: KŪRYBINGUMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai išreiškia save kūrybiškai, kuria savitai, atvirai ir su pasitikėjimu, vertina savo ir kitų kūrybą.	
Esminiai gebėjimai: pasitelkiant vaizduotę ir savitus sprendimus kuria tai, kas atspindi jo patirtį, nuotaikas ar emocijas, geba papasakoto ką sukūrė ir kodėl; pažįsta įvairias meninės ir kūrybinės raiškos formas – piešinį, lipdymą, konstravimą, muzikavimą, vaidybą, judesį ir kt., geba jas pasirinkti ir naudoti saviraiškai; atpažinti kūrybines medžiagas ir priemones, jas tinkamai naudoja ir išbando netradicinius jų derinius; vertina savo ir kitų kūrybą, džiaugiasi kūrybos įvairove; rodo kūrybinį lankstumą, išbando naujas veiklas, improvizuoja, geba keisti kūrybinį planą veiklos eigoje.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Rodo susidomėjimą kūryba – stebi ir domisi įvairiomis kūrybos formomis, tyrinėja kūrybinius procesus. Spontaniškai piešia pirštais, teptuku ar net rankomis, žymi popierių ar kitus paviršius	Pasitelkia vaizduotę kuria piešinius, lipdinius, pasakojimus ar improvizuotus vaidmenis, išreiškia savo emocijas, prisiminimus, patirtis per kūrybą. Pasakoja apie savo kūrinį – ką sukūrė, ką norėjo parodyti ar ką jautė kūrybos metu. Išbando įvairias

spalvomis, formomis, tyrinėja jų pėdsakus. Dėlioja, jungia ar ardo įvairias medžiagas – kaladėles, audinius, gamtinius daiktus, taip atspindamas savo kūrybos būdus. Tyrinėja garsus – muša būgnelį, barškina, klausosi skirtingų garsų ir improvizuoja savo judesiais į muziką ar ritmą, perkuria patikusius garsus. Mėgdžioja suaugusiųjų ar kitų vaikų veiksmus (pvz.: šluoja, „maitina“ lėlę), tokiu būdu įsitraukia į kūrybinį vaidmenų žaidimą. Bando reikšti emocijas kūryboje – piešiniuose, judesiuose, mimikose ar balsu. Džiaugiasi savo kūrybine veikla ir nori parodyti ją kitiems – suaugusiajam, vaikui, grupei. Reaguoja į kitų kūrybą – stebi, domisi, kartais mėgina atkartoti.	meninės raiškos formas – piešia pirštais, teptukais, smėlyje, lipdo iš plastilino, modelino ar gamtinių medžiagų, konstruoja iš kaladėlių ar antrinių žaliavų, improvizuoja vaidybiniuose žaidimuose. Domisi muzikavimu – dainuoja, ploja ritmą, naudoja paprastus muzikos instrumentus, improvizuoja judesiais pagal muziką, padedamas suaugusiojo bando kurti paprastas melodijas naudodamas įvairius instrumentus ar skaitmenines priemones (pvz.: muzikines programėles ar programinę įrangą). Tyrinėja įvairias kūrybines medžiagas – maišo dažus, derina skirtingas tekstūras, naudoja neįprastus daiktus kūrybai (pvz.: sagas, kamštelių, šakeles, foliją), ieško naujų derinių. Vaikas drąsiai įsitraukia į kūrybines veiklas, nebijo klysti, keičia kūrybos planą veiklos eigoje, išbando naujas idėjas, eksperimentuoja. Įsitraukia į bendras kūrybines veiklas – bendrus piešinius, vaidinimus, muzikinius pasirodymus, mokosi bendradarbiauti ir pasidalinti idėjomis. Padedamas suaugusiojo, naudojami skaitmeninėmis priemonėmis – fotografuoja, įrašo garsą, filmuoja trumpus vaizdo siužetus ir, naudodamas paprastą programinę įrangą, bando kurti trumpus filmukus. Bendradarbiaujant su kitais vaikais ir padedamas suaugusiojo, mokosi kurti trumpus pasakų scenarijus – dalijasi idėjomis, siūlo veikėjus, pasakos eigą ir pabaigą, tariasi, diskutuoja, gamina dekoracijas ir pasiskirsto vaidmenimis.
Pasiekimų sritis: GEBĖJIMAS ŽAISTI	
Vertybinė nuostata. Žaidžia su džiaugsmu, kūrybiškai ir aktyviai, kuria prasmingus santykius su bendraamžiais žaidimo metu.	
Esminiai gebėjimai: inicijuoja ir kuria žaidimus pagal savo interesus, idėjas ar išgyvenimus, įtraukia kitus vaikus į bendrą veiklą; įsitraukia į įvairius žaidimų tipus – simbolinius, konstrukcinius, kūrybinius, vaidybinius, taisyklių reikalaujančius – ir geba išlaikyti dėmesį žaidimo metu; moka bendradarbiauti žaidime – tariasi, pasiskirsto vaidmenimis, laikosi bendrų susitarimų, sprendžia nesutarimus, išklauso kitų nuomonę; naudoja įvairias medžiagas ir priemones žaidimams kurti, perkuria jų paskirtį, išbando netradicinius derinius ar funkcijas; rodo džiaugsmą ir pasitenkinimą žaisdamas tiek vienas, tiek grupėje, vertina bendrystę.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja aplinką per žaidimą, spontaniškai pasirenka daiktus, kurie jam atrodo įdomūs, juos jungia, deda, išima, perkuria jų paskirtį. Žaidžia greta kitų vaikų, domisi jų veiksmais, mėgina juos atkartoti, palaipsniui ima jungtis į bendrą veiklą. Pasitelkia simbolinį žaidimą, naudodamas daiktus kitiems tikslams (pvz.: šaukštą – kaip mikrofoną ar šluotą – kaip žirgą). Džiaugiasi bendravimu žaidžiant, kviečia kitus vaikus ar suaugusįjį žaisti kartu, rodo iniciatyvą dalintis daiktais ar keisti vaidmenimis. Stebi kitų vaikų žaidimą, mokosi per stebėjimą ir įsitraukia tada, kai jaučiasi	Kuria žaidimus remdamasis savo patirtimi, emocijomis, fantazijomis ir kasdieniais išpūdžiais, į žaidimą įtraukia kitus vaikus. Žaidžia įvairius žaidimų tipus – vaidmenų, simbolinius, kūrybinius, stalo, lauko, konstravimo ar taisyklių reikalaujančius žaidimus – geba juos tęsti, plėtoti, keisti ir pabaigti. Susitaria su draugais, pasiskirsto vaidmenimis, laikosi žaidimo taisyklių. Sukuria personažus iš gamtinių medžiagų ar konstruoja fantastinius pasaulius. Žaisdamas naudoja įvairias priemones, keičia jų paskirtį, atranda netikėtus jų panaudojimo būdus (pvz.: kartono gabalas tampa lėktuvu, medžio šakelės – personažais). Pasitelkia kūrybiškumą ir vaizduotę žaidime – kuria scenarijus, istorijas, žaidimo pasaulius, jungia kelias žaidimo formas (pvz.:

saugiai. Žaidimo metu reiškia emocijas, juokiasi, kartais nusivilia ar supyksta, tačiau suaugusiojo padedamas ima mokytis spręsti žaidimo metu kylančius nesutarimus. Išbando skirtingas medžiagas ir žaislus, juos tyrinėja, derina tarpusavyje, atranda įvairias funkcijas ir žaidimo galimybes. Suaugusiojo padedamas susikuria erdvę žaidimui.	konstravimą ir vaidybą). Džiaugiasi žaisdamas tiek vienas, tiek su kitais, vertina buvimą kartu, jaučiasi svarbia žaidimo dalimi. Savarankiškai ar su draugais susikuria žaidimo erdvę – pasirenka vietą, pasirūpina reikalingomis medžiagomis, pritaiko aplinką savo idėjai įgyvendinti. Mėgsta žaisti kieme ir gamtoje, įsitraukia į aktyvią fizinę veiklą, dalyvauja sportiniuose žaidimuose ir estafetėse.
Pasiekimų sritis: MOKĖJIMAS MOKYTIS	
Vertybinė nuostata. Pasitiki savo gebėjimais, noriai mokosi, siekia pažangos.	
Esminiai gebėjimai: geba mokytis, aktyviai siekti tikslo, apmąstyti ir koreguoti savo veiklos procesą bei rezultatus; domisi nauja veikla, drąsiai į ją įsitraukia ir patiria mokymosi džiaugsmą, siekia išmokti dar daugiau; Naudoja įvairias priemones ir informacijos šaltinius mokymuisi – stebi, klauso, bando, kuria, užduoda klausimus; pasižymi atkaklumu ir nuoseklumu.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Domisi aplinka, atidžiai stebi, bando, aiškinasi, klausinėja, mokosi per kasdienės patirtis. Įsitraukia į jam įdomią veiklą, atkakliai siekia užsibrėžto tikslo (pvz.: nori įdėti kaladėlę į bokštą, atsegti užtrauktuką ir pan.). Pastebi pokyčius savo veikloje, reaguoja į sėkmę ar nesėkmę, kartoja sėkmingus veiksmus. Džiaugiasi atradimais, rodo pasididžiavimą savo pasiekimais (pvz.: parodo ką sukūrė, pasiekė, padarė). Pasitelkdamas suaugusiojo pagalbą išmoksta naudotis įvairiomis priemonėmis (pvz.: pieštuku, šaukštu, kaladėlėmis ir pan.).	Aktyviai dalyvauja ugdomojoje veikloje, išsako savo idėjas ir pasirenka, kaip ir ką nori veikti. Susidomėjęs įsitraukia į naujas veiklas, nebijo bandyti, eksperimentuoti, išbando įvairius sprendimo būdus. Mokosi veikdamas grupėje ar bendradarbiaudamas komandoje. Mokymuisi naudoja įvairias priemones, technologijas, skaitmeninius ir paprastus įrankius. Išlaiko dėmesį, siekia pabaigti tai, ką pradėjo, stengiasi įveikti iškilusius sunkumus. Eksperimentuoja su naujomis mokymosi formomis: kūrybinėmis, technologinėmis, praktinėmis – ir siekia suprasti, kaip vyksta procesai. Prisiima atsakomybę už savo mokymąsi – pats renkasi priemones, planuoja veiksmus, įsivertina rezultatus. Savarankiškai ar su suaugusiojo pagalba apmąsto, kaip jam sekėsi, įvardija, ką pavyko padaryti, ką norėtų keisti. Pastebi savo pažangą, džiaugiasi tuo, ką išmoko, siekia tobulėti ir sužinoti daugiau.
Ugdymo(si) sritis „TYRINĖJU IR PAŽISTU APLINKĄ“	
Ugdymosi srities tikslas – padėti vaikui augti smalsiam pasaulio tyrinėtoju, kuris atranda, analizuoja ir supranta supančią gamtinę, socialinę, kultūrinę ir technologinę aplinką, daro išvadas ir tampa atsakingu savo aplinkos kūrėju.	
Pasiekimų sritis: APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi jį supančiu pasauliu, supranta ir vertina įvairovę, jaučia ryšį su aplinka bei atsakomybę už ją.	
Esminiai gebėjimai: aktyviai ir natūraliai įsitraukia į kasdienes veiklas bei žaidimus, stebi aplinką, atpažįsta dažniausiai pasitaikančius reiškinius, daiktus ir jų savybes; atpažįsta ir įvardija artimiausios aplinkos objektus bei reiškinius, supranta jų paskirtį ir reikšmę kasdienėje veikloje; gebėdamas stebėti, lyginti ir apibendrinti, grupuoja ir klasifikuoja daiktus pagal jų dydį, spalvą, formą, medžiagą ar funkciją; pažįsta artimiausioje aplinkoje augančius augalus, sutinkamus gyvūnus – juos įvardija, apibūdina jų išvaizdą, elgesį ar gyvenimo būdą; įvardija dažniau ir rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius – vėją, lietų, sniegą, saulę, vaivorykštę, perkūniją – pastebi jų pasikeitimus, domisi jų poveikiu aplinkai bei žmogui.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Domisi aplinka – tyrinėja daiktus, reiškinius, gamtos objektus stebėdamas, liesdamas, klausydamasis. Reaguoja į	Aktyviai tyrinėja savo aplinką – stebi, klauso, lygina, kelia klausimus ir ieško atsakymų kasdienėje veikloje, pasitelkdamas pojūčius ir įgytą patirtį. Domisi aplink

aplinkos pokyčius – pastebi šviesą, tamsą, garsus, judesį, saulės spindulius, vėją ar liūtį. Atpažįsta ir įvardija (savo kalba ar gestais) pažįstamus daiktus, žaislus, augintinius, daiktų savybes (pvz.: „šiltas“, „šlapias“, „minkštas“). Tyrinėja daiktus – bando rūšiuoti, dėti vieną į kitą, statyti, išardyti, išbandyti jų veikimo būdus. Dalyvauja veiklose lauke – stebi gamtą, domisi gyvūnais, augalais, mėgaujasi buvimu gamtinėje aplinkoje. Padedamas suaugusiojo pradeda rūpintis augalais – laisto, stebi jų augimą, liečia lapus, uosto kvapą. Tyrinėja aplinką žaisdamas smėlyje, vandenyje, ant žolės ar sniego, reaguoja į skirtingas medžiagų savybes. Kartu su suaugusiuoju žiūri nuotraukas, vaizdo įrašus, aptaria tai, ką mato – gamtos objektus, gyvūnus, šeimos ar grupės įvykius. Dalyvauja kasdienėje grupės veikloje, stebi ir imituoja kitus vaikus – taip natūraliai įsitraukia į pažintinius žaidimus ir tyrinėjimą.	vykstančiais reiškiniais, pastebi pokyčius gamtoje ir socialinėje aplinkoje, išsako savo pastebėjimus ir nuomonę. Atpažįsta ir įvardija pažįstamus aplinkos objektus (kambario, lauko, buities, gamtos), supranta jų paskirtį ir pritaikymą įvairiose situacijose. Rūšiuoja, grupuoja ir klasifikuoja daiktus pagal jų formą, spalvą, dydį, medžiagą, kvapą ar funkciją, argumentuoja savo pasirinkimą. Tyrinėja artimiausioje aplinkoje augančius augalus ir gyvenančius gyvūnus – apibūdina jų išvaizdą, elgseną, gyvenimo būdą, rūpinasi jais. Įvardija dažniausiai ir rečiau pasitaikančius gamtos reiškinius – saulę, liūtį, sniegą, vėją, vaivorykštę, perkūniją – pastebi jų pasikeitimus ir domisi, kaip jie veikia žmogų, augalus, gyvūnus. Tyrinėja aplinką įvairiais būdais ir metodais naudodamas įvairias priemones. Reflektuoja savo patirtis – kalba apie tai, ką pamatė ar patyrė, piešia, konstruoja, vaidina ar kitaip išreiškia išpūdžius iš pažintinių veiklų. Įvardija savo šalies ir jos sostinės pavadinimą, domisi gimtosios kultūros tradicijomis ir šventėmis. Pasakoja apie svarbiausias šventes, jas palygina su kitų tautų šventėmis, pastebi panašumus ir skirtumus. Atpažįsta ir įvardija jam įdomias profesijas, supranta jų veiklos esmę, pasakoja, ką dirba įvairių profesijų atstovai, kuo jų veikla svarbi bendruomenei. Samprotauja apie praeitį – kaip gyveno žmonės seniau, kokius darbus dirbo, kokiais daiktais naudojosi. Vartoja savaitės dienų pavadinimus, geba atskirti praeitį, dabartį ir ateitį.
Pasiekimų sritis: MATEMATINIS MĄSTYMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi loginiais ryšiais ir dėsningumais, suvokia matematiką kaip prasmingą pasaulio pažinimo priemonę.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta ir įvardija formas, dydžius, kiekius, spalvas, geba jas lyginti ir grupuoti pagal vieną ar kelis požymius; pastebi ir taiko dėsningumus kasdienėse situacijose, kuria bei tęsia sekas remdamasis spalvų, formų, judesių ar garsų kaita, eksperimentuoja su skirtingais jų deriniais; skaičiuoja daiktus, nurodo jų kiekį, supranta, kur daugiau, mažiau ar tiek pat; orientuojasi erdvėje ir laike – supranta tokias sąvokas kaip „virš“, „po“, „prieš“, „už“, „ryte“, „vakare“, „šiandien“, „rytoj“; sprendžia kasdienes problemas matematikos pagalba – matuoja, sveria, lygina, rūšiuoja, konstruoja, eksperimentuoja; taiko matematinio mąstymo strategijas – planuoja, numato veiksmų eigą, pasirenka tinkamas priemones rezultatui pasiekti.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Žaidimo metu pastebi daiktų skirtumus ir panašumus – lygina jų spalvas, dydžius, formas, medžiagas. Pažįsta sąvokas: ilgas – trumpas, didelis – mažas, platus – siauras, aukštas – žemas, pilnas – tuščias. Pažįsta ir skiria figūras: skritulį, kvadratą, trikampį. Tyrinėja aplinką – dēlioja, krauna, pila, stato, išardo ir vėl kuria, išbando, kaip veikia skirtingi objektai. Pradeda suprasti paprasčiausius kiekybinius santykius – rodo, kur yra daugiau, mažiau ar vienas daiktas. Įvardija skaičius 1, 2, 3 ir susieja juos su	Nuosekliai įvardija skaičius nuo 0 iki 10, atpažįsta ir parašo šiuos skaičius skaitmenimis, supranta jų tvarką, sieja skaičius su daiktais. Atlieka sudėties ir atimties veiksmus 5/7-ių ribose. Domisi skirtingais daiktais ir jų savybėmis – eksperimentuoja su spalvomis, formomis, dydžiais, pastebi jų panašumus ir skirtumus. Grupuoja ir lygina daiktus pagal kelis požymius – spalvą, dydį, formą, kiekį ar medžiagą. Palygina mažai besiskiriančius išmatuojamus dydžius, juos apibūdina (pvz.: šiek tiek didesnis, truputį ilgesnis, beveik vienodi, panašaus aukščio ir pan.). Apibūdina aplinkos objektus vartojant figūrų pavadinimus: skritulys, kvadratas, trikampis, kubas,

daiktais (pvz.: trys kamuoliai, dvi rankos). Išgirsta, kartoja ir žaidimuose atkuria paprastas sekas (pvz., judesiai, garsai, spalvų eilės). Pradedama orientuotis aplinkoje – ieško daiktų „po“, „ant“, „viduje“, „šalia“, reaguojama į žodžius, nusakančius vietą. Domisi veikla, kurioje galima matuoti, pilstyti, rūšiuoti – žaidžia su dėžutėmis, indeliais, kaladėlėmis, sensorinėmis medžiagomis. Stebi suaugusiojo veiksmus, juos atkartoja, eksperimentuoja su savo veiksmais ir daiktais, taip plėtodamas loginį mąstymą.	rutulys. Kuria ir tęsia sekas, naudodamasis spalvų formų ar judesių pasikartojimu – pastebi, kaip jos kartojasi ir keičiasi. Skaičiuoja daiktus, nurodo jų kiekį, naudoja sąvokas „daugiau“, „mažiau“, „tiek pat“, pradeda naudoti skaitmenis ir simbolius. Orientuojasi erdvėje ir laike – supranta sąvokas „ant“, „po“, „prieš“, „už“, „šalia“, „ryte“, „vakare“, „šiandien“, „rytoj“, „vakar“, „dabar“. Sprendžia kasdienes problemas matematikos pagalba – matuoja ilgį, tūrį, svorį, rūšiuoja, konstruoja, skaičiuoja, eksperimentuoja. Kalbasi apie pastebėtus dėsningumus ir jų pritaikymą, pradeda kelti hipotezes, „kas bus, jei...?“. Matematiką sieja su savo patirtimi – pastebi skaičius, formas, simbolius aplinkoje, domisi jų paskirtimi ir prasme kasdienybėje.
Pasiekimų sritis: SKAITMENINIS SUMANUMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi skaitmeniniu pasauliu, supranta technologijų svarbą kasdieniame gyvenime ir naudoja jas kūrybiškai, saugiai ir atsakingai.	
Esminiai gebėjimai: supranta skaitmeninių įrankių paskirtį ir naudoja jas pagal poreikį; eksperimentuoja su skaitmeniniais įrankiais, išbando įvairias funkcijas; geba naudotis pagrindinėmis skaitmeninėmis aplikacijomis ar programėlėmis, įgyja pagrindinių įgūdžių naudojant technologijas kasdieninėse veiklose (pvz.: skaitmeninis užrašų kūrimas, paveikslėlių redagavimas); demonstruoja atsakingą ir saugų elgesį naudojant technologijas, laikosi taisyklių ir žino apie duomenų saugumą.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Rodo smalsumą ir domisi skaitmeniniu pasauliu, klausosi garsų, žiūri į ekrano vaizdus ir bando juos paliesti ar manipuliuoti paprastomis skaitmeninėmis funkcijomis. Pradedama suprasti, kad skaitmeniniai įrankiai gali būti naudojami įvairiems tikslams (pvz.: žaidimams, mokymuisi ir pan.). Aktyviai žaidžia su grupėje esančiais įvairiais išmaniaisiais žaislais, tyrinėja jų funkcijas, išbando įvairias galimybes ir bando manipuliuoti žaislais, kad sukurtų naujas situacijas ar pasiektų tikslus. Žino, kad skaitmeninių priemonių naudojimas turi būti saugus, pradeda laikytis saugaus naudojimo taisyklių.	Domisi skaitmeniniais įrankiais ir prietaisais, aktyviai juos tyrinėja. Išbando įvairias skaitmeninių priemonių funkcijas, stebi, kaip jos veikia, ir noriai mokosi naudotis jomis savarankiškai ar padedamas suaugusiojo. Naudoja paprastas programėles: piešimo, garso įrašymo, skaitmeninių dėlionių bei kt., ir supranta jų veikimo principą. Kuria skaitmeninį turinį – piešia, komponuoja vaizdus, kuria trumpus garso ar vaizdo įrašus. Suaugusiojo padedamas kuria trumpus filmukus (pvz.: „Stop Motion“ animacija – padedamas suaugusiojo, kuria trumpas animacijas naudodamas plastiliną, figūrėles ar daiktus; „ChatterPix Kids“ – fotografuoja savo piešinį ar daiktą, tuomet, įrašo savo balsą ir „prakalbina“ objektą; „Book Creator“ – suaugusiojo padedamas kuria skaitmeninę istoriją – piešia, įkelia nuotraukas, įrašo tekstus, garsus, muziką; ir kt.). Supranta, kad technologijas reikia naudoti atsakingai – laikosi susitartų taisyklių, žino, kad naudojantis skaitmeniniais įrenginiais turi būti ribotas laikas ir derinamas su aktyviomis veiklomis. Pradedama suvokti, kad internete esanti informacija gali būti naudinga, bet ne visada, mokosi pasirinkti patikimus šaltinius.
Pasiekimų vertinimas: KALBŲ SUPRATIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi kalbomis kaip bendravimo, saviraiškos ir pasaulio pažinimo priemone, gerbia kalbinę įvairovę ir suvokia, kad kalbos padeda kurti ryšius su kitais žmonėmis bei skatina atvirumą skirtingoms kultūroms.	
Esminiai gebėjimai: supranta ir vartoja gimtąją kalbą kasdieninėse situacijose – įvardija daiktus, reiškinius; supranta kūno kalbą, mimiką, gestus ir intonaciją kaip bendravimo priemones, atpažįsta	

jų siunčiamas emocijas ir intencijas; domisi ir įsimena naujus žodžius, turtina žodyną klausydamasis pasakų, dainų, eilėraščių; dalyvauja kasdienėse pokalbio situacijose – klausia, atsako, komentuoja, įsitraukia į dialogus, kuria trumpus pasakojimus, istorijas; žaidžia kalbinius žaidimus, atpažįsta garsus, domisi žodžių skambesiu ir prasmėmis; pastebi, kad žmonės kalba skirtingomis kalbomis – atkreipia dėmesį į kalbų skambesį.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Reaguoja į girdimą gimtąją kalbą – atpažįsta pažįstamus žodžius, trumpus sakinius, savo vardą. Supranta paprastas kalbines instrukcijas ir reaguoja į jas (pvz.: „ateik“, „duok“). Įvardija artimiausios aplinkos daiktus, veiksmus, gyvūnus, šeimos narius, naudodamas pavienius žodžius ar dviejų-trijų žodžių junginius. Klausio pasakas, dainėles ir eilėraščius, įsitraukia į ritminius ir žodinius žaidimus. Domisi garsais, žodžių skambesiu – mėgdžioja, kartoja, tyrinėja, kaip skamba kalba. Supranta neverbalinius ženklus – mimiką, gestus, kūno judesius, reaguoja į juos. Domisi ir varto knygeles, skiria paveikslėlius nuo teksto. Išreiškia poreikius, norus ir emocijas naudodamasis žodžiais, garsais ar gestais. Pastebi, kad kalbą vartoja ne tik jis pats, bet ir kiti – domisi suaugusiųjų kalba, mėgdžioja girdimus žodžius ar jų intonacijas.	Supranta kalbą, vartojamą kasdienėse situacijose, plečia ją bendraudamas su bendraamžiais ir suaugusiais. Kuria pasakojimus, istorijas, dalijasi išpūdžiais, apibūdina daiktus ir veiksmus, dalyvauja pokalbiuose, diskutuoja. Supranta ir tinkamai reaguoja į kūno kalbą, mimiką, gestus, intonaciją, pradeda pats sąmoningai juos vartoti. Domisi naujais žodžiais, jų prasme ir skambesiu. Turtina žodyną klausydamasis pasakų, eilėraščių, dainų, pokalbių – stengiasi vartoti naujai išgirstus žodžius. Vaikas domisi rašytiniu žodžiu – stebi, kaip skaitoma knyga, ir supranta, kad tekstas turi skaitymo kryptį. Pamažu susipažįsta su raidėmis – kai kurias jau atpažįsta. Žaisdamas ir kalbėdamas pradeda girdėti, kad žodžiai susideda iš mažesnių dalelių – skiemenų ir garsų – ir stengiasi juos išskirti. Supranta pajuokavimus, dviprasmybes, erzinimus, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus, pradeda suprasti kai kurių žodžių ar frazių perkeltinę reikšmę. Mėgsta žaisti žodinius žaidimus. Pastebi, kad žmonės kalba skirtingomis kalbomis – domisi kitų kalbų skambesiu, mėgina atkartoti girdėtus žodžius. Suvokia, kad kalba padeda užmegzti ryšį, išreikšti norus ir jausmus, susitarti.
Pasiekimų vertinimas: EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Ugdosi gebėjimą suprasti savo ir įsijausti į kito žmogaus jausmus, kuria pagarbų ir bendradarbiavimu grįstą santykį su aplinka.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta ir įvardija savo emocijas, mokosi jas išreikšti tinkamais žodžiais ar veiksmais, pastebi kitų žmonių emocijas; geba išreikšti emocijas įvairiomis raiškos priemonėmis – žodžiais, kūno kalba, piešiniais, muzika, vaidybos ar žaidimų pagalba; geba atpažinti emocijų priežastis ir pasekmes, kalbasi apie jausmus, reflektuoja savo patirtis.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pradeda atpažinti savo emocijas, gali parodyti, kai jaučiasi laimingas, liūdnas ar nusiminęs, naudojant mimiką ar gestus. Reaguoja į kitų žmonių emocijas – pastebi suaugusiojo ar kitų vaikų išraiškas veiduose ir imituoja paprastas emocijas (pvz., šypsena, verksmas). Naudoja kūno kalbą – pasinaudoja judesiais, gestais ar mimika, kad išreikštų džiaugsmą, pyktį ar kitus jausmus. Įsitraukia į paprastus emocinius žaidimus (pvz.: žaidžia su žaislais, imituodamas jų emocijas. Pradeda suvokti, kad skirtingos situacijos sukelia skirtingas emocijas (pvz.: džiaugiasi žaisdamas, bet gali nusiminti, jei žaislas sugenda). Reaguoja į kitų jausmus ir mokosi juos atpažinti,	Atpažįsta ir įvardija savo emocijas, pasako, kada jaučiasi laimingas, liūdnas, piktas ar išsigandęs. Pastebi ir tinkamai reaguoja į bendraamžių ir suaugusiųjų mimiką, kūno kalbą, toną (pvz.: paguosti draugą, jei jis liūdnas). Išreiškia emocijas įvairiais būdais, naudojant kūrybines raiškos priemones (pvz.: piešiniai, muzika, judesiai ar vaidinimai), kad parodytų, ką jaučia. Atpažįsta emocijų priežastis ir pasekmes, supranta, kodėl jis jaučiasi tam tikru būdu (pvz.: džiaugiasi, nes gavo dovaną, ar nusimena, nes negali žaisti su draugu), ir pradeda kalbėtis apie savo jausmus su kitais. Reflektuoja savo emocijas ir patirtis, pradeda mąstyti apie tai, kodėl pasikeitė jo nuotaikos, kalba apie savo patirtas emocijas ir jas apibūdina. Supranta, kad ir kiti žmonės turi emocijas, pradeda į jas reaguoti (pvz.: užjaučia draugą, kai jis nusimena). Aktyviai dalyvauja grupiniuose

stebėdamas, kaip suaugusieji reaguoja į jo elgesį, mokosi išreikšti užuojautą paprastais žodžiais ar veiksmais.	žaidimuose, gerbia kitų emocijas ir stengiasi rasti sprendimus, kurie atitiktų visų jausmus, pavyzdžiui, dalinasi žaislais arba priima kitų nuomonę.
Pasiekimų sritis: PROBLEMŲ SPRENDIMAS	
Vertybinė nuostata. Susidūręs su sunkumais, ieško sprendimų, veikia kūrybiškai ir atkakliai, mokosi iš patirties ir vertina bendradarbiavimą kaip būdą įveikti iššūkius.	
Esminiai gebėjimai: pastebi kasdienes problemas ir ieško sprendimų įvairiais būdais; geba apmąstyti situacijas, įvardyti sunkumų priežastis ir numatyti galimus veiksmus problemai išspręsti; mokosi iš patirties – atpažįsta, kas pavyko, o kas ne, nebijo eksperimentuoti ir siekia tobulinti savo veiklą; geba bendradarbiauti su kitais sprendžiant iškilusius sunkumus, dalijasi idėjomis, priima pasiūlymus ir teikia pagalbą; išlaiko motyvaciją ir atkaklumą.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja aplinką, eksperimentuoja bandydamas įvairius veikimo būdus ir džiaugiasi atradimais. Susidūręs su kliūtimi (pvz.: nepavyksta pasiekti žaislo), bando spręsti situaciją naudodamas daiktus, kreipdamasis į suaugusįjį arba keisdamas veikimo būdą. Žaidimo metu pastebi pasikeitimus ir reaguoja į juos – pakeičia savo veiksmus ar pritaiko kitokią sprendimą.	Žaidimuose ar kasdienėse situacijose imasi iniciatyvos išbandyti naujus sprendimus, net jei pirmas bandymas nepavyko. Siūlo idėjas, klausosi kitų nuomonių ir išitraukia į grupinius sprendimų priėmimo procesus. Susidūręs su iššūkiu stengiasi suprasti kodėl nepavyko ir ieško kitų būdų pasiekti tikslą. Pasitiki savo gebėjimais, drąsiai eksperimentuoja, bando spręsti problemas kūrybiškai. Domisi savo veiklos rezultatais, stebi, analizuoja ir reflektuoja juos. Žaidimuose ar kasdienėse situacijose drąsiai eksperimentuoja, išbando kelis būdus vienai problemai spręsti, siūlo savo idėjas, stebi aplinką, dalijasi sprendimo būdais, diskutuoja su bendraamžiais. Pasirenka priemones, kurios padeda savarankiškai spręsti problemas realiose ar modeliuose situacijose.
Pasiekimų sritis: TYRINĖJIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi pasauliu, kelia klausimus ir ieško atsakymų, vertina patirtį kaip žinių ir atradimų šaltinį.	
Esminiai gebėjimai: aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę ir gamtinę aplinką, ieško ryšių tarp savo patirties ir gamtos dėsnių; geba taikyti įvairius tyrinėjimo metodus (stebėjimas, eksperimentavimas, bandymas, palyginimas, analizė); reflektuoja ir formuluoja paprastas išvadas iš savo patirties.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja pasaulį pasitelkdamas pagrindinius pojūčius – stebi, liečia, klausosi, uosto ir reaguoja į pojūčiais gaunamą informaciją. Domisi naujais objektais, reiškiniiais, garsais ir situacijomis, noriai juos tyrinėja savarankiškai arba su suaugusiojo pagalba. Eksperimentuoja – pila, dēlioja, jungia, ardo, semia, perkelia, bando įvairius veikimo būdus ir stebi rezultatą. Tyrinėja aplinką per judėjimą – ropinėdamas, vaikščiodamas, lipdamas, liesdamas, tyrinėdamas savo kūno galimybes. Žaisdamas atpažįsta priežasties–pasekmės ryšius (pvz.: paspaudus mygtuką – įsijungia garsas, nukritus kamuoliukui – jis rieda). Stebi kitų vaikų ar suaugusiųjų veiklą ir ją	Aktyviai tyrinėja aplinką – stebi gamtos pokyčius, socialinius reiškinius, kultūrinius objektus, ieško priežasčių ir sąsajų. Kelia klausimus apie jį supantį pasaulį, reiškinius ir objektus, dalyvauja pokalbiuose, dalijasi pastebėjimais ir svarstymais. Pasitelkia įvairius tyrinėjimo būdus – matuoja, sveria, skirsto, rūšiuoja, kombinuoja, kuria hipotezes ir tikrina jas žaidimo ar bandymų metu. Tyrinėdamas pasitelkia ir kūrybines priemones – konstruoja, piešia, maketuoja. Įvardija pastebėtus pokyčius, palygina daiktus, reiškinius ar situacijas, daro paprastas išvadas remdamasis patirtimi. Dalyvauja bendrose tyrinėjimo veiklose su kitais vaikais – tariasi, dalijasi pastebėjimais, drauge ieško atsakymų ar sprendimų.

mėgdžioja, kartoja jau pažįstamas patirtis bei siekia jas išplėtoti savaip. Tyrinėja gamtinius objektus (lapus, akmenukus, vandenį, smėlį), atlieka suaugusiojo siūlomas užduotis.	
Pasiekimų sritis: KŪRYBIŠKUMAS	
Vertybinė nuostata. Noriai ir drąsiai imasi kūrybinių veiklų, pasitiki savo idėjomis, siekia originalumo, tyrinėja skirtingus saviraiškos būdus ir atvirai reiškia save per kūrybą.	
Esminiai gebėjimai: generuoja idėjas – kuria savo sumanymus žaidimuose, veiklose ar pasakojimuose ir reflektuoja savo kūrybą; laisvai improvizuoja ir eksperimentuoja su medžiagomis, garsais, judesiais; geba pasirinkti ir naudotis skirtingomis kūrybos priemonėmis ir technikomis; įsitraukia į kūrybinius procesus su bendraamžiais ir suaugusiais, geba kurti komandoje.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Spontaniškai reiškia save – piešia pirštais, trina, liečia, stebi spalvas ir formas, išbando įvairias medžiagas (vanduo, smėlis, molis, audiniai). Tyrinėja garsus ir ritmus – skambina muzikos instrumentais, ploja, trepsi, bando atkartoti girdimus garsus ar melodijas. Išreiškia kūrybinius sumanymus judesiu ir mimika – šoka, vaidina, reaguoja į muziką. Mėgaujasi paprastais žaidimais, kuriuose kuria – stato, konstruoja, dėlioja, jungia objektus į visumą pagal savo sumanymą. Eksperimentuoja, stebi pokyčius liejant, maišant spalvas ar lipdant, taip atradamas kūrybos džiaugsmą.	Savarankiškai kuria žaidimo siužetus, personažus ir aplinkas, improvizuoja, jungia realybę su vaizduote. Drąsiai eksperimentuoja su įvairiomis kūrybos priemonėmis – derina spalvas, formas, medžiagas, konstruoja ir lipdo naudodamas įvairias technikas. Pasitelkia kūrybą kaip saviraiškos būdą – kuria dainas, eilėraščius, vaidina, šoka, pasakoja ar piešia savo emocijas, išgyvenimus ir mintis. Tyrinėja meno pasaulį, susipažįsta su įvairiomis kultūrinėmis raiškos formomis, lygina, interpretuoja ir pritaiko tai savo veiklose. Kūrybiškai bendradarbiauja – dalijasi idėjomis su kitais vaikais, jungiasi į bendras kūrybines iniciatyvas, vertina bendrą kūrybinį rezultatą. Reflektuoja kūrybinę patirtį – apibūdina, kas pavyko, ką norėtų patobulinti ar išbandyti kitaip, džiaugiasi savo ir kitų kūryba.
Pasiekimų sritis: GEBĖJIMAS ŽAISTI	
Vertybinė nuostata. Vertina žaidimą kaip svarbią saviraiškos, pasaulio pažinimo ir bendravimo priemonę, kuria prasmingus santykius, ugdo kūrybiškumą, savarankiškumą ir socialinius gebėjimus.	
Esminiai gebėjimai: savarankiškai pasirenka žaidimą, planuoja ir organizuoja savo veiksmus žaidimo metu; kuria ir vaidina įvairius personažus, improvizuoja, perkuria žinomus siužetus ar kuria naujus, atskleidžia emocijas bei vaizduotę; įsitraukia į grupinius ir vaidmeninius žaidimus, reikšdamas savo idėjas ir priimdamas kitų pasiūlymus; naudoja įvairias medžiagas, priemones ir aplinkos objektus kūrybiškai, transformuoja juos žaidimo tikslams.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Spontaniškai įsitraukia į žaidimą, tyrinėja daiktų savybes, garsus ir judesius per sensorinius patyrimus. Žaidžia šalia kitų vaikų, stebi jų veiksmus, mėgina juos atkartoti ar įtraukti į savo žaidimą. Naudoja daiktus įvairioms reikmėms, improvizuoja (pvz.: puodelis gali virsti būgnu, dėžutė – namu lėlei). Žaidimo metu išreiškia emocijas, džiaugsmą, nuostabą, nusivylimą – mokosi reaguoti į žaidimo eigą. Per pasikartojantį žaidimą įtvirtina supratimą apie kasdienes veiksmus (pvz.: „maitina“ lėlę, „vairuoja“	Aktyviai įsitraukia į įvairius žaidimus, savaip interpretuoja situacijas, pasitelkia vaizduotę kurdamas žaidimo siužetus. Moka susitarti su bendraamžiais, dalijasi vaidmenimis, žaislais bei priemonėmis, derina veiksmus ir taisykles. Per žaidimą išreiškia savo emocijas, idėjas ir patirtį, naudoja simbolinius veiksmus, garsus, kalbą ir kūno judesius. Kūrybiškai naudoja aplinkoje esančius daiktus, juos perkuria pagal savo sumanymus ir geba suteikti jiems naujas funkcijas. Žaisdamas tyrinėja aplinką, eksperimentuoja su medžiagomis, formomis, garsais, pasitelkia žaidimą kaip saviraiškos ir pažinimo būdą. Jungia žaidimą su kasdiene patirtimi, reflektuoja ką

mašinėlę). Žaidžiant bendrauja su suaugusiuoju arba bendraamžiu, kviečia žaisti kartu, dalijasi žaislu. Renkasi žaislus, pasirenka arba pats susikuria erdvę žaidimui.	matė, girdėjo ar patyrė ir integruoja tai į žaidimo veiklas. Renkasi žaidimo erdves ir priemones pagal savo poreikius ir gebėjimus.
Pasiekimų sritis: MOKĖJIMAS MOKYTIS	
Vertybinė nuostata. Noriai mokosi, mokymąsi vertina, kaip nuolatinį atradimų procesą.	
Esminiai gebėjimai: geba kelti klausimus apie jį supantį pasaulį, tyrinėja, išbando įvairius sprendimo būdus ir domisi rezultatais; išbando įvairias strategijas mokymuisi, renkasi veiklos būdus, reflektuoja, kas jam padeda mokytis; nebijo klysti, priima klaidas kaip galimybę augti, mokosi iš patirties; bendradarbiauja su kitais, stebi, mokosi iš bendraamžių, dalijasi žiniomis, patirtimis ir mokymosi atradimais.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Reaguoja į naujus patyrimus – rodo susidomėjimą, kartoja veiksmus, eksperimentuoja, atranda priežasties ir pasekmės ryšius. Pasitelkia žaidimą kaip būdą mokytis – kartoja mėgstamus žaidimus, imituoja suaugusiųjų ar kitų vaikų veiksmus, atranda veiklos dėsningumus. Džiaugiasi pasiekimais (ploja, šypsosi, rodo), nesėkmės atveju ieško naujo būdo pasiekti rezultatą. Tyrinėja aplinką – susidomi objektais, kuriuos galima stumdyti, krauti, išrinkti, rūšiuoti, pajusti jų formą, garsą ar funkciją. Savarankiškai pasirenka veiklą – rodo norą kartoti patinkančius veiksmus, renkasi žaislus, priemones ar erdves, kurie skatina aktyvų dalyvavimą.	Pasitelkiant vaizduotę kuria savo mokymosi būdus, pasirenka įdomią ir suprantamą mokymosi formą (pvz.: žaidimą, dainavimą, konstravimą). Piešia, pasakoja ir vaidina tai, ką išmoko ar atrado. Mokymuisi pasitelkia technologijas ar skaitmenines priemones (pvz.: edukacines lentas, interaktyvius žaislus, garso įrašus). Suvokia, kad mokymasis vyksta įvairiose aplinkose – lauke, namuose, žaidime, geba perkelti įgytas žinias iš vieno konteksto į kitą. Rodo smalsumą ir domisi naujomis veiklomis, drąsiai klausia, tyrinėja aplinką ir pats inicijuoja mokymosi situacijas. Planuoja ir reflektuoja savo veiklą – pasirenka priemones, kalba apie tai, ką nori padaryti ar padarė, geba įvardyti, kas sekėsi ar kas buvo sunku. Kelia klausimus ir ieško atsakymų įvairiais būdais – stebi, bando, eksperimentuoja, diskutuoja su kitais, analizuoja rezultatus. Mokosi iš patirties – susieja naują informaciją su anksčiau įgyta, pastebi dėsningumus, daro išvadas ir taiko jas naujose situacijose. Naudoja įvairius mokymosi šaltinius – knygas, vaizdus, technologijas, gamtos objektus, aplinkoje esančius reiškinius, priemones, veiklas.
Ugdymo(si) sritis „AŠ KALBŲ PASAULYJE“	
Ugdymosi srities tikslas – plėtoti kalbos supratimą, kalbinę raišką, girdimąją ir sakinę kalbą, gebėjimą reikšti mintis, jausmus bei kurti prasmingus ryšius su aplinka per įvairias kalbos formas ir kultūrinius kontekstus.	
Pasiekimų sritis: SKAITMENINIS SUMANUMAS	
Vertybinė nuostata. Atsakingai, kūrybiškai ir kritiškai naudoja skaitmenines priemones kaip kalbinės raiškos, informacijos pažinimo ir bendravimo įrankį, vertina technologijas kaip galimybę mokytis, kurti ir bendradarbiauti.	
Esminiai gebėjimai: pažįsta įvairias skaitmenines priemones, geba pasitelkti jas žaidimams, mokymuisi ar informacijos paieškai; naudoja skaitmenines priemones kalbiniam bendravimui – kuria, įrašinėja, peržiūri savo ir kitų pasakojimus, daineles, nuotraukas ar vaizdo įrašus; kuria skaitmeninį turinį: piešinius, istorijas, garso įrašus, pasitelkdamas technologijas kaip saviraiškos priemonę; mokosi veikti atsakingai ir saugiai skaitmeninėje aplinkoje – su suaugusiojo pagalba laikosi susitarimų; bendradarbiauja su kitais naudodamas skaitmenines priemones, dalijasi idėjomis, stebi ar kuria kartu su bendraamžiais ar suaugusiais.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Domisi aplinkoje esančiais skaitmeniniais prietaisais – stebi jų veikimą, klausosi	Aktyviai domisi skaitmeninėmis priemonėmis, tyrinėja jų galimybes per žaidimą, eksperimentuoja su

garsų, reaguoja į šviesas, judesius ar paveikslėlius, pasitelkiant sensorinius pojūčius. Tyrinėja skaitmenines priemones su suaugusiojo pagalba – bando paliesti ekraną, paspausti mygtukus, stebi, kaip reaguoja priemonė (pvz.: interaktyvi knyga, garso mygtukas ar edukacinė programėlė). Žaidžia išmaniaisiais žaislais (pvz.: interaktyviais robotukais), naudodamas pagrindines jų paleidimo ir veikimo funkcijas. Dalyvauja bendrose veiklose, kuriose girdimi įrašyti balsai, dainelės, garsai – atpažįsta, mėgdžioja, rodo susidomėjimą ir kartoja. Kartu su suaugusiu dalyvauja nuotraukų, garso įrašų, trumpų filmukų peržiūros procese, susiedamas matomus vaizdus su savo patirtimi. Mokosi saugaus elgesio su skaitmeninėmis priemonėmis, laikosi susitarimų.	skaitmeninėmis programėlėmis, kuriančiomis garsą, vaizdą ar judesį. Pasitelkia technologijas kalbiniam bendravimui – klausosi pasakojimų, įrašinėja savo kalbą, kuria dainas ar pasakėles. Domisi įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis ir jų funkcijomis, tyrinėja, kaip jos veikia. Su suaugusiojo pagalba kuria skaitmeninį turinį – įgarsina pasakojimus, kuria piešinius planšetėje, fotografuoja ir filmuoja. Pradedą suprasti, kaip valdomi robotai, mokosi juos programuoti. Su suaugusiojo pagalba mokosi atsakingai naudotis skaitmeninėmis priemonėmis – laikosi susitarimų, išklauso taisykles, aptaria saugaus elgesio pagrindus.
Pasiekimų sritis: KALBŲ SUPRATIMAS	
Vertybinė nuostata. Rodo atvirumą, pagarbą ir smalsumą kalbų įvairovei.	
Esminiai gebėjimai: supranta, kad kalba yra svarbi bendravimo ir kitų žmonių bei jų pasaulio pažinimo priemonė; tyrinėja ir atpažįsta įvairius žodinius ir nežodinius bendravimo būdus, geba juos taikyti kasdienėje veikloje; geba išgirsti, skirti ir įvardyti savo vartojamą kalbą bei atpažinti kitas aplinkoje girdimas kalbas; domisi kitų kalbų ir kultūrų raiška, dalyvauja veiklose – dainuoja, žaidžia kalbinius žaidimus, klausosi pasakojimų ir istorijų.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Klausosi suaugusiųjų kalbos, reaguoja į balso toną, intonaciją, kūno kalbą ir mimiką. Tyrinėja žodinius ir nežodinius bendravimo būdus – šypsosi, rodo, skleidžia garsus, imituoja žodžius ir veiksmus. Pradedą suprasti, kad žmonės gali kalbėti skirtingomis kalbomis, reaguoja į įvairius kalbos skambesius. Džiaugiasi dalyvaudamas dainelių, ritminių žaidimų ir pasakojimų veiklose, susijusiose su kalbos skambesio ir ritmo pažinimu.	Atpažįsta ir skiria savo kalbą nuo kitų aplinkoje girdimų kalbų. Klausosi ir supranta paprastus pasakojimus, istorijas, dainas, eilėraščius, reaguodamas kūno judesiais, mimika arba žodžiais. Pradedą rodyti susidomėjimą kitų kultūrų tradicijomis, klausosi pasakojimų ir dalyvauja veiklose, kurios skatina gerbti ir suprasti įvairius kalbinius ir kultūrinius kontekstus. Supranta kūno kalbą, mimiką ir dažnai naudojamus gestus, geba juos atpažinti ir reaguoti į juos, taip pat naudoja savo kūno kalbą bei gestus, kad išreikštų jausmus ir mintis bendraudamas su kitais. Dalyvaudamas pasakos inscenizacijoje ar kurdamas vaidmenį, ima naudoti perkeltines reikšmes (pvz.: „greitas kaip vėjas“, „pilvas gurgia kaip traukinys“). Pradedą suprasti pajuokavimus, dviprasmybes, dažnai girdimus frazeologizmus, humoro elementus. Domisi įvairiais rašytiniais tekštais, atpažįsta nuo kelių iki keliolikos abėcėlės raidžių.
Pasiekimų sritis: KALBINĖ RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi galėdamas išreikšti mintis, jausmus ir patirtis įvairiomis kalbinėmis formomis.	
Esminiai gebėjimai: rišliai reiškia mintis žodžiu ar kitomis raiškos priemonėmis, derina žodžius su mimika, gestais, intonacija; pasakoja apie savo patirtis, išgyvenimus, norus, pastebėjimus, kuria istorijas ar dialogus; pasitelkia įvairias kalbinės raiškos formas – žodinę, vizualinę, kūno, simbolinę – derina jas kurdamas prasmingą komunikaciją.	

Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja garsus, reaguoja į kalbą ir skirtingas intonacijas. Mėgdžioja suaugusiųjų ar bendraamžių veido išraiškas, gestus, garsus. Naudoja įvairias raiškos priemones – kūno judesius, veido mimiką, balso toną. Kalba 2 – 3 žodžių sakiniais, atkartoja trumpus eiliuotus tekstus. Įsitraukia į suaugusiųjų inicijuojamą kalbinę veiklą – atsako į paprastus klausimus, klausosi, žiūri paveikslėlius, dainuoja, mėgina atkartoti naujus žodžius. Supranta, kai jo išraiška sukelia reakciją ar emocinį ryšį su kitais.	Reiškia mintis, pasakoja apie savo patirtį, norus ar išgyvenimus, vartodamas vis daugiau žodžių ir sakinių. Dalyvauja pokalbiuose – klauso, atsako, užduoda klausimus, diskutuoja su bendraamžiais ar suaugusiais, išsako savo nuomonę ir idėjas. Atpasakoja girdėtas istorijas, kuria pasakojimus ar pasakas, remdamasis savo patirtimi ir vaizduote, įtraukia kalbos intonacijas, gestus, mimiką. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką. Eksperimentuoja su kalbine raiška – kalba garsiai ar tyliai, greitai ar lėtai, pasitelkia emocines intonacijas, kurdamas ryšį su klausytoju. Įvardija, apibūdina ir atpasakoja įvykius, pastebėjimus ar kūrybinę veiklą. Domisi skirtingomis kalbinės išraiškos galimybėmis – garsų žaismu, žodžių kūrimu, simbolių vartojimu piešiniuose ar žaidimuose.
Pasiekimų sritis: KALBINĖ RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi galėdamas išreikšti mintis, jausmus ir patirtis įvairiomis kalbinėmis formomis.	
Esminiai gebėjimai: riškiai reiškia mintis žodžiu ar kitomis raiškos priemonėmis, derina žodžius su mimika, gestais, intonacija; pasakoja apie savo patirtis, išgyvenimus, norus, pastebėjimus, kuria istorijas ar dialogus; pasitelkia įvairias kalbinės raiškos formas – žodinę, vizualinę, kūno, simbolinę – derina jas kurdamas prasmingą komunikaciją.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja garsus, reaguoja į kalbą ir skirtingas intonacijas. Mėgdžioja suaugusiųjų ar bendraamžių veido išraiškas, gestus, garsus. Naudoja įvairias raiškos priemones – kūno judesius, veido mimiką, balso toną. Kalba 2 – 3 žodžių sakiniais, atkartoja trumpus eiliuotus tekstus. Įsitraukia į suaugusiųjų inicijuojamą kalbinę veiklą – atsako į paprastus klausimus, klausosi, žiūri paveikslėlius, dainuoja, mėgina atkartoti naujus žodžius. Supranta, kai jo išraiška sukelia reakciją ar emocinį ryšį su kitais.	Reiškia mintis, pasakoja apie savo patirtį, norus ar išgyvenimus, vartodamas vis daugiau žodžių ir sakinių. Dalyvauja pokalbiuose – klauso, atsako, užduoda klausimus, diskutuoja su bendraamžiais ar suaugusiais, išsako savo nuomonę ir idėjas. Atpasakoja girdėtas istorijas, kuria pasakojimus ar pasakas, remdamasis savo patirtimi ir vaizduote, įtraukia kalbos intonacijas, gestus, mimiką. Kuria, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką. Eksperimentuoja su kalbine raiška – kalba garsiai ar tyliai, greitai ar lėtai, pasitelkia emocines intonacijas, kurdamas ryšį su klausytoju. Įvardija, apibūdina ir atpasakoja įvykius, pastebėjimus ar kūrybinę veiklą. Domisi skirtingomis kalbinės išraiškos galimybėmis – garsų žaismu, žodžių kūrimu, simbolių vartojimu piešiniuose ar žaidimuose.
Pasiekimų sritis: MENINĖ RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Išreiškia save drąsiai ir kūrybiškai, džiaugiasi meniniu saviraiškos procesu.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta savo meninius pomėgius; geba išreikšti mintis, jausmus ir patirtis įspūdžius įvairiomis meninės raiškos priemonėmis – piešdamas, lipdydamas, muzikuodamas, judėdamas ar vaidindamas; moka naudoti įvairias medžiagas, priemones ir technikas meninėje veikloje, eksperimentuoti su spalvomis, formomis, garsais ir judesiais; supranta, kad menas yra būdas išreikšti save ir bendrauti su kitais, atpažįsta ir vertina meninę įvairovę aplinkoje.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja meninei veiklai skirtas priemones – stebi, liečia, spaudžia, lašina, kombinuoja. Spontaniškai reiškia save per judesį, garsus, spalvas, braižymą ar daiktų	Supranta, kad meninė raiška – tai būdas komunikuoti, dalintis mintimis ir jausmais, kurti ryšį su kitais. Improvizuoja – jungia skirtingas raiškos formas (pvz.: piešinį, judesį, garsą), išreiškia emocijas ir patirtis

manipuliuojimą. Džiaugiasi spalvų, garsų ar faktūrų įvairove, pasirenka jam patinkančius būdus veikti. Mėgdžioja suaugusiojo arba bendraamžio kūrybinę veiklą – ploja ritmą, kartoja judesius, garsus ar veiksmus. Domisi muzikos garsais, reaguoja į daineles, skambesius, ritmą – linguoja, ploja, šoka ar niūniuoja. Dalyvauja paprastose meninėse veiklose – tapšnoja, braižo, štampuoja, klijuoja, lipdo, tyrinėdamas medžiagų savybes. Dalyvauja improvizuotuose vaidmenų žaidimuose – mėgdžioja gyvūnus, žmones ar daiktus naudodamas balsą, gestus, mimiką.	kūryboje. Naudoja įvairias medžiagas ir technikas – eksperimentuoja su spalvomis, faktūromis, formomis, garsais ar judesiais. Kuria savitus meninius darbus – pasitelkia vaizduotę, išbando naujas idėjas, drąsiai reiškia save per meninę veiklą. Noriai įsitraukia į vaidybines ar muzikines veiklas – vaidina, pasakoja, dainuoja, improvizuoja, kuria paprastus scenarijus. Pastebi ir vertina kitų vaikų ar suaugusiųjų meninius darbus, domisi jų sukūrimo būdu. Dalyvauja bendrose kūrybinėse veiklose – tariasi, derina idėjas, bendradarbiauja kurdamas grupinį meninį kūrinį ar meninius projektus. Kuria ritminius ir melodinius darinius, improvizuoja ir komponuoja jungdamas kelis atskirus muzikos elementus (melodiją, ritmą, harmoniją, tembrą, tempą ir dinamiką), išbando įvairias garsines struktūras ir muzikavimo būdus.
Pasiekimų sritis: EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Domisi savo ir kitų emocijomis, gerbia kitų emocijas ir kuria pozityvius santykius.	
Esminiai gebėjimai: geba atpažinti, įvardyti ir išreikšti savo emocijas žodžiu, mimika, judesiu ar kūrybine veikla; atpažįsta kitų žmonių emocijas iš jų elgesio, balso tono, veido išraiškos; bendrauja pagarbiai, kuria draugiškus santykius su aplinkiniais.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Išreiškia pagrindines emocijas, pradeda vartoti jų pavadinimus. Stebi ir mėgdžioja suaugusiųjų ar bendraamžių emocinę išraišką žaidime ir kasdienėse situacijose. Tyrinėja emocijas per meninę ir sensorinę veiklą (pvz.: piešimą pirštukais, žaidimą su smėliu, vandeniu, muzika).	Įvardija ir apibūdina savo patiriamas emocijas ir jausmus, paaiškina, kodėl jaučiasi vienaip ar kitaip, ir pakomentuoja kitų emocinę būseną stebėdamas jų elgesį. Išreiškia savo emocinę būseną įvairiais būdais – piešdamas, vaidindamas, žaisdamas ar muzikuodamas. Mokosi spręsti konfliktines situacijas kalbėdamasis, išreikšdamas jausmus ir ieškodamas bendrų sprendimų su kitais. Dalyvauja grupinėse veiklose, kuriose tyrinėjamos emocijos – vaidinimuose, emocinių paveikslėlių žaidimuose, knygelių skaityme, muzikinėse improvizacijose. Papasakoja, kokias emocijas jam sukelia girdėtas muzikinis kūrinys, pasaka ar kitas meninis kūrinys – įvardija kūrinio nuotaiką (linksma, liūdna), paaiškina, kokias emocijas ir kodėl, jo manymu, patyrė kūrinio veikėjai.
Pasiekimų sritis: PROBLEMŲ SPRENDIMAS	
Vertybinė nuostata. Bendrauja ir atsakingai komunikuoja sprendžiant kasdienes problemas.	
Esminiai gebėjimai: pastebi ir įvardija kasdienėse situacijose kylančius sunkumus ar problemas, kelia klausimus, ir ieško galimų sprendimų; žino, kad problemos gali turėti daugiau nei vieną sprendimo būdą, geba priimti bendrus sprendimus bendraudamas su kitais; įvertina ir analizuoja priimtų sprendimų pasekmes.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Į problemą reaguoja balsu, gestu, mimika ar žvilgsniu ir bendraujant su suaugusiu bando ieškoti paprastų sprendimų. Džiaugiasi, kai pavyksta įveikti kliūtį ar rasti sprendimą, dažnai šį džiaugsmą išreiškia šypsena, garsais ar emocine reakcija.	Kartu su bendraamžiais ar suaugusiais aptaria problemą, kelia klausimus (pvz.: „Kas atsitiko?“, „Ką galime padaryti?“) ir ieško galimų sprendimų. Supranta, kad egzistuoja ne vienas problemos sprendimo būdas, mokosi pasirinkti tinkamą, atsižvelgdamas į kitų nuomonę bei jausmus. Bendradarbiauja grupėje, tariasi ir priima sprendimus kartu su kitais. Aptaria, kaip priimtas sprendimas

	paveikė jį ir kitus – džiaugiasi sėkme arba ieško kitų sprendimo variantų. Mokosi vertinti ir palyginti skirtingus problemas sprendimo būdus. Kartu su suaugusiu kuria vizualines ir simbolines priemones (pvz.: emocijų kortelės, problemas sprendimo žingsnių plakatai). Problemoms spręsti pasitelkia skaitmeninius komunikavimo įrankius – piešia planšetėje sprendimo variantus, naudoja emocijų programėles, siunčia garsines ar vaizdines žinutes, kuria trumpus pasakojimus ar istorijas su skaitmeninėmis priemonėmis, padedančiomis išreikšti idėjas ar pasiūlymus.
Pasiekimų sritis: TYRINĖJIMAS	
Vertybinė nuostata. Domisi supančiu pasauliu, tyrinėja, klausia ir dalijasi savo atradimais pasitelkdamas kalbą bei įvairias komunikavimo formas.	
Esminiai gebėjimai: geba formuluoti klausimus, susijusius su dominančiais reiškiniais, daiktais ar įvykiais, ieško atsakymų kasdienėse situacijose; žino, kad tyrinėti galima įvairiais būdais – kalbant, piešiant, eksperimentuojant, fotografuojant, žaidžiant ar pasitelkiant skaitmenines priemones; geba pasidalyti tyrinėjimo rezultatais – pasakoja, rodo, kuria ir kitaip išreiškia savo atradimus.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja aplinką visais pojūčiais ir kaupia patirtį apie jį supantį pasaulį. Domisi daiktais, reiškiniais ir gyvaisiais organizmais – juos stebi ir trumpai apibūdina. Vartydamas paveikslėlių knygas tyrinėja jų turinį – žiūri paveikslėlius, bando trumpai apibūdinti. Domisi simboliais – atpažįsta dažnai matomus ženklus (pvz., širdelę, rodyklę, savo vardo pirmąją raidę), imituoja rašymą. Bando mėgdžioti suaugusiuosius – „skaito“ garsiai, vartodamas žodžius ar savus garsus, gestikuluoja lyg pasakotų. Išitraukia į žaidimus su kalbos ženklais – lįpdo, piešia „raideles“, dėlioja raidžių formas iš įvairių medžiagų.	Aktyviai tyrinėja supantį pasaulį, klausia „kodėl?“, „kas būtų, jei?“, kelia hipotezes ir ieško atsakymų per praktinę veiklą. Mokosi bendradarbiauti su kitais tyrinėdamas – dalijasi idėjomis, tariasi, padeda spręsti iškilusius sunkumus, diskutuoja apie pastebėjimus. Domisi skirtingais požiūriais, yra atviras kultūriniais ir kalbiniais tyrinėjimo aspektams (pvz.: domisi ir tyrinėja kitų šalių papročius, tradicijas). Domisi kalba kaip reiškiniu – tyrinėja savo vartojamą kalbą, lygina ją su kitomis girdimomis kalbomis aplinkoje, pastebi skirtumus ir panašumus. Tyrinėja simbolius – raidžių formas, ženklus, piktogramas, skaitmenis, supranta, kad ženklai turi prasmę ir padeda bendrauti. Tyrinėja ir ieško naujų komunikavimo įrankių ar galimybių.
Pasiekimų sritis: KŪRYBIŠKUMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai reiškia savo idėjas ir kuria pasitelkdamas įvairias kalbinės raiškos formas, gerbia kitų kūrybą ir dalijasi savąja.	
Esminiai gebėjimai: geba kurti originalius pasakojimus, trumpus eilėraščius, daineles ir žaidimus; moka derinti kalbinę raišką su kitomis išraiškos formomis – piešiniu, vaidmeniu ir kūno judesiais; žino, kad idėjas galima reikšti įvairiais būdais, geba pasirinkti jam tinkamiausią raiškos būdą ir jį keisti; geba bendradarbiauti kūrybinėse veiklose.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Spontaniškai improvizuoja žaisdamas garsais, žodžiais, gestais, mimika, kūno judesiais – kuria džiaugsmingą saviraiškos aplinką. Išreiškia savo idėjas per garsinę, judesinę, vaizdinę raišką – dainuodamas, niūniuodamas, imituodamas, gestikuluodamas, piešdamas pirštais, braukydamas ar	Kuria savo istorijas, pasakojimus, eilėraščius ar vaidmeninius žaidimus, remdamasis patirtimi, vaizduote ir jausmais. Pasitelkia įvairias raiškos priemones – kalbą, piešinį, garsą, kūno judesį ar technologijas – idėjoms išreikšti ir improvizuoja, jungdamas skirtingas priemones. Eksperimentuoja su skirtingomis išraiškos formomis (pvz.: kuria pasaką naudodamas paveikslėlius, kuria personažus iš

dėliodamas simbolius. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atradamas naujus derinius. Domisi kitų kūrybą, skatina kūrybinį bendradarbiavimą.	gamtinių medžiagų ar konstruktorių, papasakoja apie juos). Kuria bendradarbiaujant su kitais.
Pasiekimų sritis: GEBĖJIMAS ŽAISTI	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi žaisdamas, kuria prasmingus žaidimus.	
Esminiai gebėjimai: geba individualiai ir su kitais vaikais kurti bei žaisti įvairius žaidimus – režisūrinius, vaidmenų, konstrukcinius, judriuosius; moka tartis, bendradarbiauti, keistis vaidmenimis, laikytis susitarimų ir taisyklių žaisdamas; žaidimuose išreiškia savo patirtis, emocijas, vaizduotę bei kūrybinius sumanymus, jungdamas kalbą, judesį, garsus, daiktus ar simbolius.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Pradeda mėgdžioti kasdienes situacijas žaisdamas, atkuria matytus veiksmus ir elgesio modelius iš aplinkos, imituoja suaugusiųjų ar vaikų veiklas, kuria paprastus vaidmenis. Žaidžia su suaugusiuoju ar kitu vaiku, pradeda derinti savo veiksmus su kito žaidėjo veiksmais. Žaisdamas naudoja žodžius, garsus, gestus siekiant išreikšti norus, emocijas ar vaidmenis.	Žaidžia individualiai ir su kitais – kuria vaidmenų, režisūrinius ar konstravimo žaidimus. Plėtoja ilgesnius žaidimų siužetus, remdamasis mėgstamomis pasakomis, knygų veikėjais, filmų ar skaitmeninio turinio įspūdžiais. Bendrauja ir tariasi su bendraamžiais, dalijasi žaidimo idėjomis, siūlo sprendimus, susitaria dėl žaidimo eigos, vaidmenų pasidalijimo, taisyklių. Žaidimo metu interpretuoja girdėtas pasakas, istorijas, kuria savo dialogus, pavadinimus, apibūdinimus – plėtoja žodyną.
Pasiekimų sritis: MOKĖJIMAS MOKYTIS	
Vertybinė nuostata. Domisi naujomis žiniomis ir džiaugiasi mokymosi procesu bei pasiekimais.	
Esminiai gebėjimai: geba pasirinkti tinkamiausį, gebėjimus ir interesus atitinkantį mokymosi būdą; naudoja įvairias kalbines ir komunikavimo priemones mokymosi procese; geba sutelkti dėmesį, sekti instrukcijas, klausyti kitų, užduoti klausimus, dalyvauti pokalbiuose ir sprendimų paieškoje.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Išbando įvairias veiklas, kurios atitinka pomėgius ir interesus. Mėgina pamėgdžioti kitus, įsitraukia į pasikartojančias žaidimo, kalbinės raiškos, judesio ar kūrybines veiklas, džiaugiasi, kai pavyksta. Rodo iniciatyvą, kai kažkas domina, klausia, klausinėja, aiškinasi, trumpai įsitraukia į bendrą, patikusių veiklą. Pradeda vartoti klausimus (pvz.: „kas čia?“, „o kodėl?“). Mokosi atpasakoti trumpas istorijas, naudoja žodžius ar garsus imituojant pasakų veikėjus.	Aktyviai klausinėja, išsako savo nuomonę, domisi, kodėl ir kaip vyksta įvairūs procesai, siūlo sprendimo būdus. Renkasi mokymosi būdus ir priemones, kurios suprantamos ir patrauklios – piešia, kalba, kuria, vaidina, konstruoja ar stebi. Mokosi naudojant tradicines ir skaitmenines komunikavimo priemones. Mokosi ieškoti informacijos, atrinkti ir ją tikslingai pritaikyti. Mokosi atpasakoti išklaustą istoriją ar pasaką, perteikti esmę, apibūdinti veikėjus, įtraukti emocinę išraišką. Naudoja skaitmeninius įrankius (pvz.: garso įrašus, paveikslėlių sekas ar interaktyvias pasakas) mokymuisi ir saviraiškai.
Ugdymo(si) sritis „KURIU IR IŠREIŠKIU“	
Ugdymosi srities tikslas – Puoselėti vaikų kūrybiškumą ir saviraišką, plėtoti estetinį suvokimą, sudarant sąlygas tapti savo minčių, idėjų ir pasaulio matymo kūrėju – laisvai tyrinėti, eksperimentuoti ir drąsiai atskleisti savo unikalumą.	
Pasiekimų sritis: KALBINĖ RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi galėdamas kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis atskleisti savo mintis, jausmus ir idėjas.	
Esminiai gebėjimai: drąsiai reiškia savo mintis žodžiu ir kitomis kūrybinėmis raiškos formomis; jausmus, emocijas ir patirtis perteikia pasakojimais, dialogais ir improvizuotais žaidimais; kuria trumpas istorijas, pasakas ir eiliuotus tekstus.	

Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Kalba 2 – 3 žodžių sakiniais siekiant perteikti savo norus, emocijas ar išpūdžius. Žaismingai mėgdžioja suaugusiųjų kalbą, gestus ir intonacijas, ištraukia į paprastus žodinius žaidimus. Tyrinėja knygeles, paveikslėlius, klausosi trumpų pasakojimų ir pradeda sieti girdimus žodžius su vaizdais ir veiksmais. Kartoja girdėtus eiliuotų tekstų ar dainų fragmentus, lavina kalbinę atmintį, ritminį pojūtį, artikuliaciją ir pamažu pradeda kurti savitus ritminius junginius ar improvizuoti, pasitelkdamas žinomus žodžius bei garsus.	Drąsiai reiškia savo mintis, jausmus, patirtį, norus, svajones, idėjas ir pasiūlymus. Džiaugiasi kalbiniu žaidimu, kartoja girdėtus eiliuotų tekstų, dainų, skaičiuočių ar patarlių fragmentus, eksperimentuoja su žodžių skambesiu, ritmu ir rimu. Tobulina kalbinę atmintį ir garsinį suvokimą. Kuria trumpus tekstus, dainelių ar eilėraščių fragmentus, pasakoja istorijas pagal paveikslėlių seką, paminėdamas pagrindinius herojus ir įvykius, atpasakoja girdėtas istorijas. Naudoja skaitmeninius įrankius – įrašus, paveikslėlius ar vaizdo medžiagą kaip priemonę kalbiniam kūrybiškumui plėtoti. Dalyvauja dialoguose, klauso kitų, reaguoja į jų kalbą, per žaidimą ar kūrybą išbando skirtingus kalbinės raiškos būdus (pvz.: sakininę kalbą, simbolius, garsus, vaizdus).
Pasiekimų sritis: MENINĖ RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi galėdamas kūrybiškai reikšti save įvairiomis meninės raiškos formomis.	
Esminiai gebėjimai: kuria vaizdus, formas ir objektus pasitelkdamas įvairias meninės raiškos priemones (dažus, molį, medžiagas, gamtos objektus ir kt.); geba derinti spalvas, formas, linijas ir tekstūras, eksperimentuoja su technikomis ir medžiagomis meninėje veikloje; žino, kad meninė veikla yra būdas išreikšti mintis, emocijas, patirtis, idėjas ir sumanymus; geba improvizuoti, reikšti save per muziką, šokį, vaidybą ir kūrybinį žaidimą; kuria savo menines kompozicijas, vertina ir gerbia savo ir kitų kūrybą.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja meninės raiškos priemones – liečia, glosto, trina, pila, tepa įvairias medžiagas (pvz.: dažus, molį, smėlį, vandenį), atranda, ką su jomis galima daryti, ir džiaugiasi sensoriniu procesu. Žaidimo, judesio ar dainelės metu reiškia savo emocijas ir pojūčius, mėgdžioja suaugusiųjų ar kitų vaikų kūrybinius veiksmus. Bando kurti paprastus piešinius, dėlioja figūras, žaidžia su spalvomis, garsais ar ritmu, dalyvauja bendrai kuriamoje meninėje veikloje. Reaguoja į muziką, judesius, skirtingas menines išraiškas, reiškia emocinį pasitenkinimą stebėdamas kitų kūrybą ar ją kartodamas. Pradeda atpažinti skirtumus tarp formų, spalvų, garsų, pastebi meninius simbolius knygose, paveikslėliuose, dainelėse, kuria paprastus simbolinius vaizdus. Pradeda rinktis jam patrauklias raiškos priemones, medžiagas.	Savitai reiškia idėjas, emocijas ir patirtis piešdamas, lipdydamas, konstruodamas, šokdamas, vaidindamas ar muzikuodamas. Renkasi raiškos priemones pagal savo pomėgius ir interesus. Kuria individualiai ir grupėje, mokosi bendradarbiauti, planuoti, pasidalinti sumanymais. Eksperimentuoja su įvairiomis technikomis, medžiagomis ir įrankiais, jungia skirtingas meninės raiškos sritis (pvz.: šokį ir piešimą, muziką ir pasakojimą). Pasitelkia meninę veiklą kaip komunikavimo būdą – kuria pasakojimus, vaidybą. Domisi meno pasauliu, tyrinėja knygas, filmus, dainas, aplinkoje esančius meno objektus, interpretuoja meninius kūrinius ir išreiškia savo nuomonę. Kuria garsinius fonus, trumpas daineles. Ugdomi estetinį suvokimą, pastebi grožį aplinkoje, mokosi apibūdinti kūrinius kalba, simboliais ar judesiu, reflektuoja apie savo kūrybinį procesą.
Pasiekimų sritis: ESTETINIS SUVOKIMAS	
Vertybinė nuostata. Pastebi ir vertina gamtos, kultūrinės aplinkos grožį, domisi ir džiaugiasi estetiniais patyrimais.	
Esminiai gebėjimai: geba pastebėti estetinį gamtos aplinkos ir reiškinių grožį bei unikalumą; geba pasirinkti estetiškai patrauklias spalvas, formas, faktūras ir derinti jas kūrybinėje veikloje; domisi meno kūrinių, kultūrinių objektų, savitai juos interpretuoja ir reflektuoja savo potyrius;	

puoselėja aplinką ir kuria estetiškai patrauklias erdves.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Stebi aplinką, reaguoja į ryšias spalvas, formų įvairovę, garsus, kvapus bei tekstūras – džiaugiasi estetiniais pojūčiais kasdienėse veiklose. Tyrinėja įvairias medžiagas, eksperimentuoja su jų savybėmis, ugdo estetinį pojūtį per jutiminius patyrimus. Su suaugusiojo pagalba dalyvauja erdvės puošimo veiklose. Domisi dainelėmis, lopšinėmis, paveikslėlių knygelėmis, vaizdiniais, meniniais objektų ar aplinkos elementais. Džiaugiasi muzika, šoku ar ritmingu judesiu, dalyvauja improvizuotose veiklose, per kurias išreiškia savo emocijas.	Pastebi, įvardija ir aptaria aplinkoje esančius gražius, neįprastus ar jam įdomius estetinius elementus – spalvas, formas, ornamentus, garsus, kvapus. Savarankiškai ir kartu su kitais kuria estetiškai patrauklius darbelius ar kompozicijas naudodamas įvairias medžiagas ir technikas – piešia, lipdo, komponuoja. Išreiškia savo emocijas apie patirtus estetinės patirties išpūdžius (pvz.: „man gražu, nes...“, „šita spalva man primena...“). Domisi meno kūriniais, aplinkos estetika, aktyviai įsitraukia į aplinkos puošimo, dekoravimo procesus. Dalyvauja muzikinėse, vaidybinėse, dailės ar šokio veiklose, kuriose kuria, improvizuoja, ieško savitų išraiškos formų. Rūpinasi ir puoselėja aplinką.
Pasiekimų sritis: EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA	
Vertybinė nuostata. Atranda individualius būdus kūrybiškai reikšti emocijas.	
Esminiai gebėjimai: atpažįsta, įvardija ir apibūdina pagrindines emocijas; išreiškia savo emocijas pasitelkdamas menines priemones: spalvas, muziką, judesį, vaidybą ar kūrybą; pasitelkia kūrybinius būdus nusiramimui, savireguliacijai ar emociinei saviraiškai.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Kartu su suaugusioju pradeda atpažinti ir įvardyti pagrindines emocijas paveikslėliuose ar kasdienėse situacijose. Tyrinėja ir išreiškia savo jausmus pasitelkdamas garsus, mimiką, kūno judesius, piešimą ar kitą sensorinę veiklą. Žaisdamas, dainuodamas, piešdamas ar judėdamas, atranda naujus būdus išreikšti džiaugsmą, liūdesį, nuostabą ar pyktį.	Atpažįsta, įvardija ir supranta tiek savo, tiek kitų emocijas, diskutuoja apie jas pasitelkdamas kasdienes situacijas, istorijas ar menines veiklas. Emocijas sąmoningai reiškia per kūrybą – piešinius, muziką, vaidybą ar šokį. Kurdamas vaidmenų žaidimus, dainas, pasakas ar istorijas išreiškia vidinius išgyvenimus, mokosi valdyti emocijas kūrybiniais būdais. Bendraujant su kitais eksperimentuoja su skirtingomis emocinės raiškos formomis, ugdo empatiją ir gebėjimą kurti pozityvų emocinį klimatą grupėje.
Pasiekimų sritis: PROBLEMŲ SPRENDIMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai ieško naujų sprendimų, kūrybiškai reaguoja į iššūkius ir pasitiki savo galimybėmis juos įveikti.	
Esminiai gebėjimai: išbando įvairius kūrybinius metodus ir strategijas, siekdamas išspręsti problemą ar įveikti iššūkį; dalyvauja sprendimų paieškoje kartu su kitais vaikais, priima kitų idėjas ir pasiūlymus, eksperimentuoja, keičia savo sumanymą ar veikimo būdą, kuria originalius sprendimus; vertina savo sprendimų pasekmes, reflektuoja patirtį, džiaugiasi kūrybiškai įveiktais iššūkiais.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja aplinką, eksperimentuoja su įvairiais daiktais bei medžiagomis, pastebi priežasties ir pasekmės ryšius, bando išspręsti paprastas problemas (pvz.: kaip sujungti kaladėles, kaip atidaryti dėžutę). Savitai reaguoja į kylančius sunkumus – keičia veikimo būdą, prašo pagalbos, stebi kitų veiksmus. Mokosi atpažinti, kada reikia pagalbos, ir ją išreikšti žvilgsniu, gestu, garsais ar žodžiais. Džiaugiasi pastebėjęs, kad jo veiksmai turi rezultatą,	Aktyviai įsitraukia į tyrinėjimo, atradimo ir kūrybinio sprendimo veiklas, savarankiškai ar bendradarbiaudamas su kitais ieško atsakymų į iškilius klausimus ir būdų spręsti kasdienes bei kūrybines problemas. Įveikdamas sunkumus konstruodamas, kurdamas, žaisdamas ar eksperimentuodamas, numato veiksmų seką, išbando įvairias priemones, keičia strategiją ir reflektuoja patirtį. Mokosi formuluoti klausimus, išreikšti savo sumanymus žodžiu, piešiniu ar kitais būdais, ieško kūrybiškų sprendimų pasitelkdamas vaizduotę, loginį

išgyvena teigiamas emocijas atradęs sprendimą ar įveikęs sunkumą. Patiria kūrybinį džiaugsmą atradamas netikėtus sprendimus, kuria naujas veikimo formas ir stiprina pasitikėjimą savimi.	mąstymą ir ankstyvus planavimo įgūdžius. Analizuoja situacijas, lygina, išbando, patobulina sprendimą, skatina pasitikėjimą savimi ir džiaugsmą kūrybos bei atradimų procese. Kūriniuose, žaidimuose ir bendroje veikloje pradeda pritaikyti anksčiau įgytas patirtis, diskusijų metu išklauso kitus, išreiškia savo nuomonę, geba susitarti, atsižvelgti į kito idėjas.
Pasiiekimų sritis: TYRINĖJIMAS	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi atradimais ir vertina patį pažinimo procesą, kaip galimybę augti ir tobulėti.	
Esminiai gebėjimai: formuluoja klausimus, kelia hipotezes ir ieško atsakymų per įvairias kūrybines patirtis; eksperimentuoja su įvairiomis medžiagomis, įrankiais, priemonėmis ir technikomis, išbando jų galimybes ir savybes; jungia tyrinėjimo ir kūrybos patirtis, pritaikydamas atradimus žaidybinėse, meninėse ar kasdienėse veiklose.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Domisi ir tyrinėja aplinką visais pojūčiais – stebi objektus ir reiškinius, liečia įvairius paviršius, uosto, ragauja, klausosi garsų ir reaguoja į juos. Manipuliuoja įvairiomis medžiagomis ir objektais, pastebi jų savybes (spalvą, formą, garsą, struktūrą). Eksperimentuoja – pila, maišo, dėlioja, rūšiuoja, jungia, lygina, dėlioja. Išreiškia susidomėjimą tyrinėjimo procesu per mimikas, garsus, kūno judesius, atradimus atspindi žaidybinėse veiklose ir kasdieninėse situacijose. Stebi suaugusiųjų veiksmus ir bando juos atkartoti, mokosi per imitaciją ir žaidimą.	Aktyviai tyrinėja jį supantį pasaulį, savarankiškai ar kartu su kitais kelia klausimus ir ieško atsakymų stebėdamas, eksperimentuodamas, tyrinėdamas įvairiais būdais. Naudoja kalbą, simbolius, piešinį, skaitmeninius ar meninius įrankius tyrinėjimo procesui įprasminti bei rezultatams išreikšti. Reiškia smalsumą ir norą gilintis, kodėl ir kaip vyksta tam tikri procesai, kelia hipotezes ir bando jas patvirtinti pasitelkdamas eksperimentus, žaidimus, kūrybinę veiklą, fiksuoja panašumus ir skirtumus. Jungia tyrinėjimo ir kūrybos procesus, kuria idėjas, išbando įvairias medžiagas, improvizuoja, išbando netikėtus sprendimus, daro išvadas ir jas pritaiko žaidybinėje ar kasdienėje veikloje.
Pasiiekimų sritis: KŪRYBINGUMAS	
Vertybinė nuostata. Drąsiai kuria, džiaugiasi kūrybos procesu ir saviraiškos laisve.	
Esminiai gebėjimai: geba autentiškai išreikšti save; rizikuoja kurti kitaip, nei įprasta, ieško savitų sprendimų, vertina kūrybinę laisvę; pastebi kūrybiškus sprendimus aplinkoje, domisi kitų kūryba.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Spontaniškai tyrinėja aplinkoje esančias priemones (dažus, medžiagas, garsus, formas), naudodamas jas įvairiais netikėtais būdais – lieja, spaudžia, maišo, jungia. Mėgdžioja suaugusiųjų ar bendraamžių kūrybinę veiklą, imituoja jų veiksmus, garsus, žodžius, kuria savo pasikartojančius kūrybinius ritualus. Perkuria patikusius garsus, judesius, veiksmus, vaizdus, atradamas naujus derinius. Žaidžia improvizuotai, jungdamas daiktus ir veiksmus naujais būdais (pvz.: virsta personažu, „kepa“ iš smėlio). Rodo susidomėjimą kitų kūryba ir norą veikti kartu su kitais.	Aktyviai kuria, generuoja naujas idėjas, siūlo savo sprendimus, improvizuoja ir pritaiko turimus gebėjimus skirtingose situacijose. Jungia žinias ir patirtis, kurdamas naujus pasakojimus, daineles, konstruktus, žaidimo taisykles ar vaidmenis. Drąsiai eksperimentuoja, jungia įvairias medžiagas ir technikas (pvz.: piešia ir lipdo vienu metu), ieško savito kūrybinio stiliaus. Įsitraukia į grupinius kūrybinius procesus, derina savo idėjas su kitų, priima iššūkius ir bando naujus sprendimo būdus. Jungia meninę raišką su technologijomis, naudodamasis skaitmeniniais įrankiais (pvz., fotografuoja, įrašo garsą, kuria animaciją). Kūrybiškai sprendžia problemas, kurdamas įvairius modelius, naudodamas nestandartines medžiagas ar siūlydamas originalius būdus.
Pasiiekimų sritis: GEBĖJIMAS ŽAISTI	
Vertybinė nuostata. Džiaugiasi žaisdamas savitai ir kūrybingai.	
Esminiai gebėjimai: savarankiškai ir su kitais kuria žaidimo siužetus, taisykles, vaidmenis ir veikėjus; žaisdamas bendrauja ir bendradarbiauja su bendraamžiais, kuria bendras idėjas, pasidalina	

atsakomybe; panaudoja žaidimą kaip būdą tyrinėti aplinką, analizuoti reiškinius, spręsti problemas ir mokytis naujų dalykų.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Tyrinėja aplinką per žaidimą, spontaniškai imasi veiklų su daiktais, juos jungia, keičia jų paskirtį, atranda žaidimo malonumą. Savarankiškai pasirenka žaislus ir susikuria erdvę žaidimui. Pradedą imituoti suaugusiųjų ar kitų vaikų veiksmus, atkartoja girdėtus žodžius ir judesius žaidimo metu. Reaguoja į kitų kvietimą žaisti, stebi bendraamžius, įsitraukia į paprastus bendrus žaidimus. Žaidžia paprastus režisūrinius ar vaidmeninius žaidimus.	Kuria savarankiškus arba bendrus žaidimo siužetus, žaidžia vaidmenų, taisyklių, judriuosius ir simbolinius žaidimus, geba laikytis susitartų taisyklių, keistis vaidmenimis, dalintis atsakomybe, spręsti kilusias problemas. Pasitelkia žaidimą kaip tyrinėjimo priemonę, sprendžia problemas, eksperimentuoja, jungia STEAM veiklų elementus į žaidimą. Išradingai kuria erdves žaidimui, pasitelkdamas įvairias medžiagas, daiktus, gamtinius objektus ar aplinkoje esančius elementus, pritaiko jas žaidimo sumanymams, keičia jų paskirtį, jungia su vaizduotės idėjomis. Į žaidimą kūrybiškai integruoja paprastas skaitmenines ir technologines priemones (pvz.: garso įrašymo įrenginius, planšetes, išmaniąsias grindis ar sensorinius stalus), pasitelkia jas vaidmenims, pasakojimams, objektų tyrinėjimui ar žaidimų siužetams kurti. Reflektuoja apie žaidimo turinį, pasakoja, ką žaidė, kokius veikėjus ar taisykles naudojo, kaip jautėsi, ką sužinojo.
Pasiekimų sritis: MOKĖJIMAS MOKYTIS	
Vertybinė nuostata. Motyvuotas mokytis, džiaugiasi atradimų procesu, siekia mokymosi pažangos.	
Esminiai gebėjimai: įsitraukia į savo sumanytas ir kitų pasiūlytas veiklas, rodo smalsumą, kelia hipotezes ir ieško atsakymų; planuoja veiksmus, siekia tikslo, koreguoja veiklos procesus, įveikia iššūkius; taiko įvairias mokymosi strategijas – eksperimentuoja, bando, stebi, analizuoja; reflektuoja savo patirtį, kalba apie tai, ką sužinojo, kaip sekėsi, ką norėtų dar išmokyti.	
Ugdymo(si) gairės iki 3 metų	Ugdymo(si) gairės nuo 3 iki 6 metų
Stebi, domisi jam artima aplinka, noriai tyrinėja, aiškinasi, kaip kažkas veikia, vyksta. Mėgdžioja suaugusiuosius ar bendraamžius, atkartoja veiksmus, kartodama veiklą įgyja naujų įgūdžių, džiaugiasi sėkme, išbando skirtingus veikimo būdus. Reaguoja į suaugusiojo pagyrimus, padėsinimus, skatinamas išbandyti naujus dalykus.	Kelia klausimus, ieško atsakymų, domisi reiškiniais ir jų priežastimis, geba įvardyti tai, ką nori sužinoti. Planuoja veiklą (savarankiškai ar su pagalba), išbando skirtingus būdus tikslui pasiekti, reflektuoja, kas pavyko ir kodėl. Geba susikaupti, užbaigti pradėtą veiklą, atkakliai ieško sprendimų susidūrus su sunkumais. Išreiškia džiaugsmą dėl pažangos ir įgytų gebėjimų, pasidalina patirtimi su kitais. Pradedą suprasti mokymosi prasmę, sieja žinias su savo patirtimi, naudojasi įvairiais informacijos šaltiniais – klausosi, stebi, klausinėja, naudoja technologijas.

4. 2. Ugdymo(si) proceso organizavimo pagrindas

Ikmokyklinio ugdymo(si) proceso organizavimas remiasi:

visuminiu ugdymu(si), kuris orientuotas į visapusišką asmenybės vystymąsi ir lemia vaikų emocinių, socialinių, fizinių, pažinimo, kalbos, kūrybos potencinių galių harmoningą plėtojimąsi, sudarant sąlygas vaikui aktyviai veikti, tyrinėti, išreikšti save ir augti jo individualius poreikius bei gebėjimus atliepiančioje aplinkoje;

universaliu dizainu mokymuisi, kuris remiasi įvairovės pripažinimu ir užtikrina, kad kiekvienas vaikas, nepaisant jo individualių poreikių, gebėjimų ar mokymosi stiliaus, turėtų lygias galimybes įsitraukti į ugdymo procesą, būti jo aktyviu dalyviu ir patirti sėkmę;

vaiko žaidimu, kuris yra pagrindinė ir natūrali vaiko veikla, skatinanti aktyvų pasaulio pažinimą, socialinių, emocinių, kūrybinių ir pažintinių gebėjimų plėtotę, ugdoma saviraiška, mokomasi priimti sprendimus, spręsti problemas ir bendradarbiauti;

patirtine veikla, kuri sudaro sąlygas vaikui aktyviai kurti, tyrinėti, bandyti, eksperimentuoti ir atrasti per asmeninę patirtį.

4. 3. Pedagoginės strategijos ir ugdymo(si) organizavimo formos

Mokyklos ugdymo(si) procesas grindžiamas ugdytinių poreikius ir interesus atliepiančiomis pedagoginėmis strategijomis, kurios padeda vaikui augti savarankiškai, kūrybiškai ir pasitikinčiai savimi asmenybei, gebančiai komunikuoti, kritiškai mąstyti, spręsti problemas. Mūsų taikomi ugdymo(si) metodai orientuoti į visuminį vaiko vystymąsi, pasiekimų augimą ir remiasi šiuolaikinėmis edukacinėmis kryptimis: universalaus dizaino mokymui(si) principais, įtraukiojo ugdymo nuostatomis, STEAM⁷ ir SEL⁸ metodikomis, patirtinio, skaitmeninio ir žaidybinio ugdymo(si) modeliu. Mokytojai kuria lanksčią, vaikui patrauklią ir įtraukiančią aplinką, kurioje skatinama tyrinėti, eksperimentuoti, kurti, atrasti ir išreikšti save įvairiomis raiškos formomis. Ugdytiniai skatinami dalyvauti savarankiškoje ir grupinėje veikloje, tyrinėjimuose ir eksperimentuose, sporto ir sveikatingumo veiklose, diskusijose, kūrybiniuose žaidimuose, projektinėje veikloje. Didelis dėmesys skiriamas ugdymo individualizavimui ir personalizavimui. Siekiant kokybiško ugdymo kiekvienam, ugdytiniai aktyviai įtraukiami į ugdymo veiklų planavimą, priemonių ir erdvių pasirinkimą, sudarant galimybes jiems nustatyti savo ugdymo(si) tikslus, tempą, stilių pagal gebėjimus ir interesus.

4. 4. Ugdymo(si) kontekstai

Universalaus dizaino mokymuisi kontekstas – ugdymo turinys, metodai, aplinka, veiklos, priemonės ir vertinimas planuojami atsižvelgiant į vaikų įvairovę, jų individualius gebėjimus ir poreikius, kuomet siekiama užtikrinti, kad kiekvienas vaikas turėtų lygias galimybes visapusiškai dalyvauti ugdymo procese ir patirti sėkmę.

Žaismės kontekstas – grindžiamas vaikų žaidimu kaip natūraliausia, prasmingiausia ir labiausiai vaiką motyvuojančia veikla. Sudaromos sąlygos žaidimo metu tyrinėti, mokytis,

⁷ Rekomendacijos STEAM ugdymo tobulinimui, <https://dose.ugdome.lt/wp-content/uploads/2023/08/Rekomendacijos.pdf>

⁸ Socialinių ir emocinių įgūdžių ugdymui ir vertinimui mokyklose, https://teachingtobe.eu/wp-content/uploads/2022/01/toolkit_LT.pdf

bendrauti, reiškšti savo emocijas, kurti, spręsti problemas ir įprasminti savo patirtį. Kuriama aplinka, skatinanti savarankišką, grupinį, improvizacinį, vaidybinį, taisyklių ar konstrukcinį žaidimą. Mokytoja stebi žaidimą, reaguoja jautriai ir kūrybiškai: inicijuoja, praturtina arba įsitraukia į žaidimą kaip partneris.

Kultūrinių dialogų kontekstas – grindžiamas pagarba kultūrinei įvairovei, tradicijoms, kalbai bei vertybėms. Vaikai supažindinami su skirtingomis kultūromis per meną, kūrybą, šventes, kalbinius žaidimus ir kasdienės situacijas, skatinamas tarpkultūrinis supratimas, empatija ir atvirumas. Kuriama ugdymo aplinka, kurioje vaikai turi galimybę dalintis savo kultūrine patirtimi ir tyrinėti kitų kultūras bei kurti savo tapatybę sąveikoje su šeimos ir bendruomenės ir pasaulio kultūromis.

Tyrinėjimo ir gilaus mokymosi kontekstas – grindžiamas konstruktyvistine ugdymo paradigma – vaikai aktyviai konstruoja savo žinias per patirtį, tyrinėjimą ir sąveiką su aplinka. Kuriama aplinka, kurioje ugdytiniai skatinami laisvai tyrinėti, kelti klausimus ar hipotezes ir patys ieškoti atsakymų bei spręsti problemas. Sudaromos sąlygos stebėti, laisvai eksperimentuoti, bandyti, atrasti, naudojant įvairias strategijas, technikas ir priemones. Edukacinės erdvės parinktos ir pritaikytos ilgalaikiam tyrinėjimui bei savarankiškam mokymuisi.

Kūrybinių dialogų kontekstas – grindžiamas šiuolaikinėmis edukacinėmis teorijomis, kurios pabrėžia vaiko kaip aktyvaus kūrėjo vaidmenį mokymosi procese. Kuriama aplinka, kuri skatina vaizduotę, smalsumą, nuostabą ir įkvėpia išbandyti įvairias kūrybos technikas ir formas.

Realių ir virtualių aplinkų kontekstas – suteikia galimybes tyrinėti pasaulį pasitelkiant tiek patirtinį, tiek technologijomis papildytą pažinimą. Kuriama aplinka, kurioje vaikai ugdomi skaitmeninį sumanumą, loginį mąstymą, mokosi tyrinėti, kurti, atrasti, spręsti problemas ir veikti savarankiškai.

Kalbų įvairovės kontekstas – atviras skirtingoms kalbinės raiškos formoms ir skatina teigiamą požiūrį į kalbų bei kultūrų įvairovę. Kuriamos sąlygos vaikų įvairialypei komunikacijai plėtotis.

4. 5. Bendravimas ir bendradarbiavimas su šeima

Bendradarbiavimas su šeima grindžiamas pagarba ir pasitikėjimu grįsta partneryste, kurioje dera šeimos vertybės ir Mokyklos ugdymo tikslai. Siekiant užtikrinti kokybišką, vaiko poreikius atitinkantį ugdymą(si), bei sklandų ugdymo(si) tęstinumą tarp šeimos ir Mokyklos:

palaikomas glaudus informacinis ryšys, tėvai (globėjai) reguliariai informuojami (žodžiu, elektroninėje platformoje) apie vaiko dieną, pasiekimus, emocinę savijautą, veiklas; reguliariai organizuojami individualūs pokalbiai, aptariami ugdymo tikslai, pasiekimai ir pažanga, mokymosi sunkumai, šeimos lūkesčiai; kuriama atvira ir įtrauki aplinka, šeimos nariai kviečiami dalyvauti ugdymo proceso organizavime, bendrose veiklose, projektinėse savaitėse, šventėse, edukacinėse išvykose ar kūrybinėse dirbtuvėse; renkamas grįžtamasis ryšys (apklausa, pokalbiai), siekiant įvertinti ugdymo kokybės atliepimą šeimos poreikiams; organizuojami mokymai ir teminiai susirinkimai tėvams, teikiamos švietimo pagalbos specialistų konsultacijos ir rekomendacijos.

4. 6. Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms

Parama vaikų ugdymui(si), mokytojams ir šeimoms grindžiama visų ugdymo proceso dalyvių įgalinimu, bendradarbiavimu ir įtrauktimi. Bendruomenės nariai reguliariai dalyvauja tarpusavio konsultacijose – analizuoja vaikų pasiekimus, aptaria ugdymo(si) iššūkius, rengia rekomendacijas, planuoja ugdymo turinį, pagal poreikį numato jo individualizavimo ir diferencijavimo galimybes. Vaiko gerovės ir pažangos užtikrinimui pasitelkiama ugdymo įstaigoje veikianti švietimo pagalbos specialistų komanda ir Vaiko gerovės komisijos nariai. Švietimo pagalbos specialistai (specialusis pedagogas, logopedas, psichologas, socialinis pedagogas ir kt.) teikia kryptingą pagalbą vaikams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių, konsultuoja mokytojus ir šeimas. Vaiko gerovės komisija veikia kaip koordinuojantis ir sprendimus priimančias organas, analizuojantis vaiko poreikius, inicijuojantis paramos planus ir stebintis jų įgyvendinimą. Mokytojams teikiama metodinė, konsultacinė ir psichologinė parama. Šeimos įtraukiamos į sprendimų priėmimą, informuojamos apie teikiamą pagalbą, kviečiamos bendradarbiauti ir veikti vaiko gerovės labui.

V. VAIKŲ UGDYMO SI PAŽANGA, UGDYMO SI TĘSTINUMAS

5. 1. Pasiekimų dokumentavimo ir pažangos stebėsenos sistema

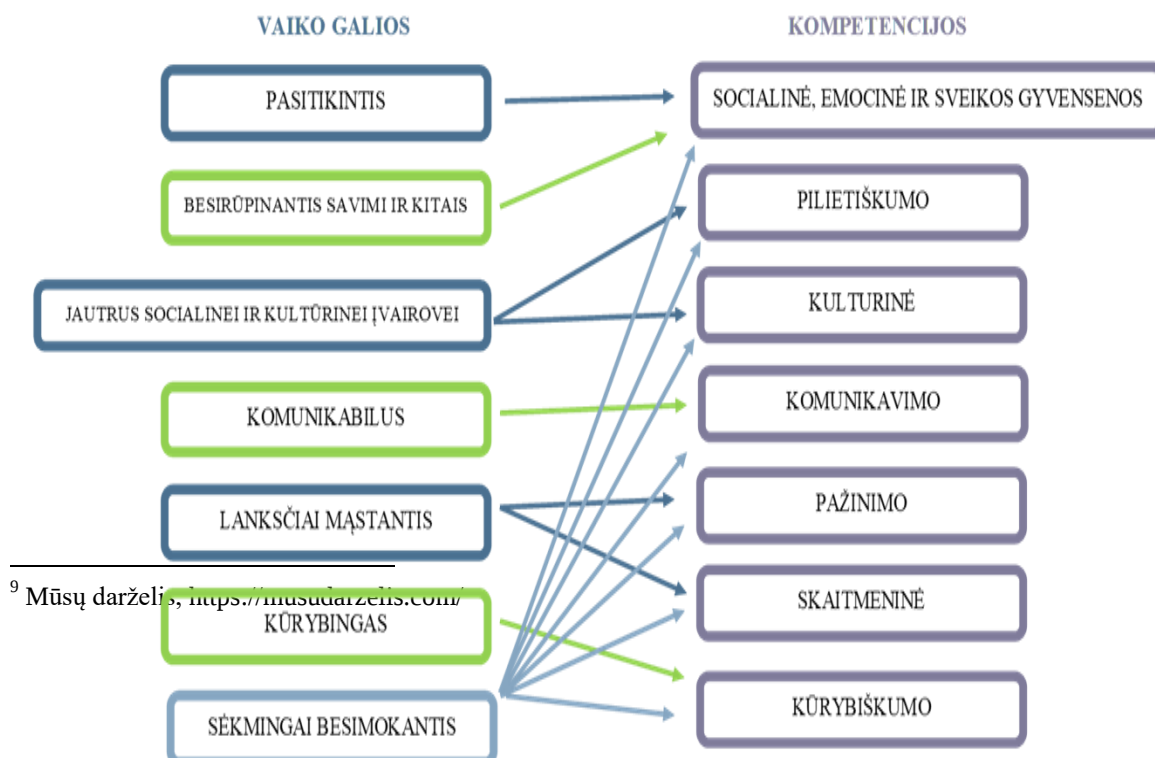
Ugdymo(si) pasiekimų ir pažangos stebėseną. Siekiant geriau atliepti vaikų poreikius ir interesus, atskleisti jų potencialą, numatyti ugdymo(si) perspektyvą bei laiku identifikuoti galimus sunkumus, Mokykloje vykdoma nuosekli vaikų pasiekimų ir pažangos stebėseną. Mokytojos vaikų pasiekimus vertina remiantis kasdienėmis veiklomis ir konkrečiomis užduotimis, naudojant stebėjimo, analizės, refleksijos, fiksavimo vaizdinėmis priemonėmis ir kt. metodus. Į vaikų pažangos stebėsenos procesą įtraukiami švietimo

pagalbos specialistai ir tėvai (globėjai) – jie dalyvauja atvirose veiklose, individualiuose pokalbiuose, pažangos aptarimuose, bendrose refleksijose ir renginiuose, kuriuose gali stebėti vaiko įsitraukimą, pasiekimus bei ugdymo(si) raidą.

Pažangos ir pasiekimų dokumentavimas. Kaupiamasis vertinimas – informacija kaupiama individualiuose vaikų aplankuose. Aplanke kaupiami vaiko darbai, stebėjimų užrašai, nuotraukos ir vaizdo medžiaga, leidžianti vizualiai ir išsamiai atsekti ugdymosi pažangą. Piešinių, kūrybinių darbų vertinimas pagal iš anksto numatytus kriterijus dokumentuojamas aprašomuoju būdu. Apibendrinamasis vertinimas – duomenys apie vaiko ugdymosi rezultatus kaupiami elektroniniame dienyne „Mūsų darželis“⁹ esančiame vaiko pasiekimų apraše, kuriame pasiekimai fiksuojami trumpais komentarais, nurodant ugdymosi pasiekimų sritį ir pasiekimų žingsnį, kurį yra pasiekęs vaikas. Vertinimas vyksta 2 kartus per metus. Vaiko pasiekimai nuolat aptariami individualiai su tėvais (globėjais). Siekiant užtikrinti ugdytinių sklandų perėjimą į priešmokyklinį ugdymą, sukaupta informacija apie vaiko pasiekimus perduodama priešmokyklinio ugdymo grupės mokytojai.

5. 2. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė bei tęstinumas

Planuojant ugdymo(si) turinį itin svarbu užtikrinti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programų nuoseklumą, dermę bei sklandų vaikų perėjimo procesą iš vieno ugdymo etapo į kitą. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo etapuose ugdymo turinys kuriamas nuosekliai ir tikslingai, suderinant ugdymo kryptis taip, kad vaiko įgytos žinios, gebėjimai ir patirtys palaipsniui plėtotųsi ir sudarytų tvirtą pagrindą sklandžiai mokymosi pradžiai mokykloje.



⁹ Mūsų darželis, <https://musedarzelis.com/>

2 pav. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo(si) dermė bei tęstinumas

Literatūra

1. Lisauskaitė, A., Saulėnienė, S. (2020). *IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO KOKYBĖS GERINIMAS: situacija ir perspektyvos*.
2. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija. (2015). *Geros mokyklos koncepcija*. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija. Prieiga per internetą: https://eseimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/46675970a82611e59010bea026bdb259?jfwid=32wf90sn&utm_source=chatgpt.com
3. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija. (2023). *Ikimokyklinio ugdymo programos gairės*. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija. Prieiga per internetą: <https://eseimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/76bb8f404b5911ee8185e4f3ad07094a>
4. Nacionalinė švietimo agentūra. (2024). *Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas*. Nacionalinė švietimo agentūra. Prieiga per internetą: <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2024/02/Ikimokyklinio-amziaus-vaiku-ugdymosi-pasiekimu-aprasas.pdf>
5. *Reggio-Pädagogik*. Reggio Deutschland. Prieiga per internetą: <https://reggio-deutschland.de/reggio-paedagogik>
6. Monkevičienė, O., Kaminskienė, L., Vitytė, B. (2024). *Kaip kurti ar atnaujinti conceptualų mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos modelį vadovaujantis Gairėmis? I DALIS*. ESF projektas, Vilnius.
7. Monkevičienė, O., Kaminskienė, L., Vitytė, B. (2024). *Kaip kurti ar atnaujinti conceptualų mokyklos ikimokyklinio ugdymo programos modelį vadovaujantis Gairėmis? II DALIS*. ESF projektas, Vilnius.
8. Nacionalinė švietimo agentūra. (2021). *Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodika*. Nacionalinė švietimo agentūra. Prieiga per internetą: <https://www.nsa.smm.lt/projektai/wp-content/uploads/2022/02/IPUMokyklų-veiklos-kokybes-isisivertinimo-metodika.pdf>
9. Monkevičienė, O. *Metodinių sistemų ir prieigų teoriniai pagrindai*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universitetas.

10. Ustilaitė, S., Latvėnaitė –Kričienienė, S. (2024). *Ikimokyklinio ugdymo turinio kaita*. ESF projektas, Vilnius.
11. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija. (2015). Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos. Prieiga per internetą: https://scholar.google.lt/scholar?q=ikimokyklinio+ugdymo+metodin%C4%97s+rekomendacijos+2022&hl=lt&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar
12. Nacionalinė švietimo agentūra. (2023) *Patarimai ir praktiniai pavyzdžiai rengiant ikimokyklinio ugdymo programą*. Prieiga per internetą: <https://emokykla.lt/metodine-medziaga/medziaga/perziura/461>

1 priedas

MOKYKLOS VEIKLOS KOKYBĖS ĮSIVERTINIMO ATASKAITA

Mokyklos stipriosios veiklos sritys:

1. Bendras grupės mikroklimatas pozityvus, grįstas pasitikėjimu ir maloniu bendradarbiavimu (1.1.1. – 3 lygis)*;
2. Mokyklos fizinė aplinka saugi ir pritaikyta vaikų poreikiams (1.1.2. – 3 lygis);
3. Dienos metu mokytojas skiria laiko įvairiems vaikų žaidimams, kaip pagrindinei vaikų raidą ir ugdymąsi skatinančiai veiklai (2.3.1. – 3 lygis);
4. Ugdymo aplinka yra patogi ir skatinanti imtis įvairios veiklos, individualiai, mažomis grupelėmis ar su visais grupės vaikais (3.1.1. – 3 lygis);
5. Mokytojas kuria su kiekvienu vaiku prierašų individualų santykį (3.2.1. – 3 lygis);
6. Mokytojas vertina vaikų įsitraukimo į ugdymosi procesą lygį ir prireikus tinkamai pritaiko veiklas, siekdamas, kad visi vaikai aktyviai dalyvautų ugdymosi procese ir pasiektų pažangą (4.2.3. – 3 lygis);
7. Mokytojas taiko strategijas, skatinančias vaikų amžiui ir raidos etapui tinkamą žaidybinę patirtį (4.3.2. – 3 lygis);
8. Mokytojas sistemingai stebi ir fiksuoja vaikų pasiekimus, dokumentuoja vaikų daromą pažangą, lygina ankstesnius vaiko pasiekimus su esamais, viešai nelygina vaikų pasiekimų tarpusavyje (5.1.1. – 3 lygis);
9. Mokytojas aptaria su tėvais vaiko amžiaus tarpsniui realius lūkesčius, atsižvelgdamas į individualias vaiko galias ir skirtingą ugdymosi patirtį, ir kartu su tėvais sutaria dėl trumpalaikių ir ilgalaikių ugdymosi tikslų (5.2.1. – 3 lygis);

10. Mokytojo parengtas ilgalaikis planas yra nuoseklus (savaitinių planų tarpusavio tęstinumas), paremtas savo veiklos refleksija, derantis su ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programų tikslais (5.2.5. – 3 lygis).

Mokyklos tobulintinos veiklos sritys:

1. Vaikai dalijasi tarpusavyje ir su mokytoju žiniomis, patirtimi, idėjomis (2.2.3. – 2 lygis);
2. Vaikai mokosi saugoti aplinką ir turi praktinių galimybių prisidėti prie aplinkos puoselėjimo (3.3.1. – 2 lygis);
3. Mokytojas naudoja ugdymo strategijas, kurios holistiškai aprėpia visas vaikų ugdymosi sritis (4.2.1. – 2 lygis);
4. Mokytojas į vertinimo ir planavimo procesą įtraukia švietimo pagalbos ir kitus specialistus (5.1.4. – 2 lygis);
5. Mokytojas suteikia vaikų šeimų nariams galimybes mokytis vieniems iš kitų ir teikti tarpusavio pagalbą (6.1.3. – 2 lygis).

* Veiklos rodiklis pagal Ikimokyklinio ir (ar) priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės įsivertinimo metodiką (Žin., 2023, Nr. V-98).

DETALŪS METADUOMENYS

Dokumento sudarytojas (-ai)	Vilniaus miesto savivaldybė 188710061, Konstitucijos pr. 3, LT-09601, Vilnius
Dokumento pavadinimas (antraštė)	DĖL PRITARIMO VILNIAUS SAVIVALDYBĖS GRIGIŠIŲ LOPŠELIO-DARŽELIO „RUGELIS“ IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMAI
Dokumento registracijos data ir numeris	2025-06-17 Nr. A15-1271/25
Dokumento gavimo data ir dokumento gavimo registracijos numeris	–
Dokumento specifikacijos identifikavimo žymuo	ADOC-V1.0
Parašo paskirtis	Pasirašymas
Parašą sukūrusio asmens vardas, pavardė ir pareigos	Almeda Kučinskienė, Ikimokyklinio ugdymo skyriaus vedėja, Ikimokyklinio ugdymo skyrius
Sertifikatas išduotas	ALMEDA KUČINSKIENĖ LT
Parašo sukūrimo data ir laikas	2025-06-17 15:46:02 (GMT+03:00)
Parašo formatas	XAdES-T
Laiko žymoje nurodytas laikas	2025-06-17 15:46:20 (GMT+03:00)
Informacija apie sertifikavimo paslaugų teikėją	EID-SK 2016, AS Sertifitseerimiskeskus EE
Sertifikato galiojimo laikas	2024-02-28 19:13:13 – 2029-02-26 23:59:59
Informacija apie būdus, naudotus metaduomenų vientisumui užtikrinti	"Registravimas" paskirties metaduomenų vientisumas užtikrintas naudojant "RCSC IssuingCA-2, VI Registru Centras - i.k. 124110246 LT" išduotą sertifikatą "Dokumentų valdymo sistema Avilys, Vilniaus miesto savivaldybės administracija, į.k. 188710061 LT", sertifikatas galioja nuo 2024-12-18 11:49:40 iki 2027-12-18 11:49:40
Pagrindinio dokumento priedų skaičius	1
Pagrindinio dokumento pridedamų dokumentų skaičius	–
Priedamo dokumento sudarytojas (-ai)	–
Priedamo dokumento pavadinimas (antraštė)	–
Priedamo dokumento registracijos data ir numeris	–
Programinės įrangos, kuria naudojantis sudarytas elektroninis dokumentas, pavadinimas	Dokumentų valdymo sistema „Avilys“, versija 3.5.84.1
Informacija apie elektroninio dokumento ir elektroninio (-ių) parašo (-ų) tikrinimą (tikrinimo data)	Atitinka specifikacijos keliamus reikalavimus. Visi dokumente esantys elektroniniai parašai galioja (2025-06-17 15:48:45)
Paieškos nuoroda	–
Papildomi metaduomenys	Nuorašą suformavo 2025-06-17 15:48:45 Dokumentų valdymo sistema „Avilys“