

PATVIRTINTA:

Kėdainių r. Labūnavos pagrindinės mokyklos
direktorius 2021 m. gruodis 29 d.
Įsakymu Nr. V1-181

KĖDAINIŲ R. LABŪNAVOS PAGRINDINĖS MOKYKLOS IKIMOKYKLINIO UGDYMO PROGRAMA

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1.1. Informacija apie įstaigą

Pavadinimas: Kėdainių r. Labūnavos pagrindinės mokykla.

Teisinė forma: biudžetinė įstaiga.

Grupė: bendrojo ugdymo mokykla.

Tipas: pagrindinė mokykla.

Adresas: Barupės 2, 58176 Labūnava, Kėdainių r.

Elt. paštas – mokykla@labunava.kedainiai.lm.lt

1.2. Vaikai ir jų poreikiai

Kėdainių r. Labūnavos pagrindinėje mokykloje (toliau – mokykla) ugdomi vaikai pagal ikimokyklinio, priešmokyklinio, pradinio ir pagrindinio ugdymo programas. Mokyklos skyriuose komplektuojamos ikimokyklinio ugdymo grupės, kurias lanko vaikai nuo 1 iki 6 metų. Komplektaciją nulemia susirinkęs kontingentas. Įstaigą lankantys specialiųjų poreikių vaikai integravomi į bendrojo ugdymo grupes.

Ikimokyklinio ugdymo programa (toliau – programa) orientuota į vaiko pasiekimus ir vaiko poreikių tenkinimą. Vaiko poreikis turėti geras socialines, edukacines vystymosi sąlygas yra vienas pagrindinių ir su vaiko amžiumi nesikeičiančių interesų. Atsižvelgiant į individualius vaiko poreikius, siekiame tenkinti pagrindines jo kompetencijas: saugumo, aktyvumo, žaidimo, bendravimo, bendradarbiavimo, pažinimo, saviraiškos.

Mokyklos bendruomenė puoselėja vaiko teisių ir vaiko gerovės koncepcijų nuostatas. Siekia, kad ugdyniai priimtų teigiamus sprendimus žaidimuose, veiklose, tarpusavio santykiuose. Geranoriškai siekia, kad vaikai augtų sveiki, saugūs, aktyvūs visuomenės piliečiai. Mokykla laikosi nuostatos garantuoti vaiko teisę aktyviai veikti, reikšti savo nuomonę, siūlyti savo idėjas ir sumanytus.

1.3. Mokytojų ir kitų specialistų pasirengimas

Mokyklos skyriuose dirba 10 ikimokyklinio ir 3 priešmokyklinio ugdymo mokytojai, 3 meninio ugdymo mokytojai, 2 logopedai, specialusis pedagogas, psichologas, 2 maitinimo organizatoriai.

Mokytojai turi didelę pedagoginio darbo patirtį. Nuolat kelia savo kvalifikaciją, išklauso naujausias šiuolaikinės ugdymo krypties pedagogines teorijas. Kvalifikuota, kompetentinga mokytojų komanda aktyviai domisi naujovėmis, geba jas įgyvendinti, taip darydama įtaką kryptingai įstaigos bendruomenės, vaikų ugdymo(si) bei aplinkos kaitai. Įstaigos pedagogai yra įgiję įvairią veiklos patirtį, mylintys ir rūpestingi, gebantys skirti dėmesį kiekvienam ugdytiniui, priimti pokyčius, ieškoti naujų ugdymo(si) formų ir metodų, siekiant ugdymo(si) kokybės.

Mokytojai grupėse kuria šiltą, laisvą, ramią atmosferą, geba pagrįsti savo veiklą, ją sisteminti ir skleisti pozityviajų darbo patirtį. Nevengia dalintis su vaikais jiems suprantamais savo džiaugsmais ir rūpesčiais. Vaikų ugdyme vyrauja demokratiškas mokytojų elgesys, gerbiama vaiko individualybė, vaikas priimamas tokš, koks jis yra.

1.4. Regiono ir mokyklos savitumas

Mokykla yra vienintelė pagrindinė mokykla Pelėdnagių seniūnijoje, turinti tris skyrius: „Ažuoliuko“ skyrius, Nociūnų skyrius, Pelėdnagių „Dobiliuko“ skyrius.

Puoselejant tautinį identitetą, programoje siekiama atspindėti Aukštaitijos etnografinio regiono tradicijas, tautosaką, tautodailę ir kt. Programą rengiant atsižvelgta ir į Kėdainių rajono, Pelėdnagių seniūnijos bei Pelėdnagių, Labūnavos ir Nociūnų kaimų geografinius, istorinius, kultūrinius, socialinius ypatumus.

Visa mokyklos bendruomenė propaguoja ir ugdo saugios ir sveikos gyvensenos nuostatas, taiko ugdymo naujoves (STEAM), vadovaujasi demokratiškumo, tautiškumo principais, gerbia vaiko asmenybę, tobulina tėvų ir pedagogų bendravimą ir bendradarbiavimą, siekia teigiamų pokyčių ir perteikia patirtį kitoms.

Kuriama kintanti neformali aplinka, ivertinant vaiko, kaip brėstančio ir nuolat besikeičiančio žmogaus, įvaizdžių. Mokykla stiprėja teikdama kokybišką vaikų ugdymo(si) ir tėvų švietimo paslaugą, aktyvėja tėvų parama aplinkos kūrimui. Bendruomenės kuriama aplinka, tiek išorinė, tiek vidinė, jauki, patogi, funkcionali, ugdanti, įvairiapusė. Mokyklos skyrių teritorijose yra daug vienos ir sudarytos puikios galimybės vaikų judėjimo, žaidimų poreikiams tenkinti.

Viena iš prioritetinių ugdymo sričių mokykloje – ekologinis ugdymas. Ikimokyklinis amžius pats idealiausias laikas pradėti vaiko ekologinį ugdymą, kurio pagrindas – praktinių įgūdžių formavimas ir lavinimas, padedantis gautas žinias taikyti konkrečioje situacijoje. Augmenijos rūšių gausumas tiek teritorijoje, tiek už jos ribų, leidžia stebeti bei pažinti gamtos reiškinius. Suteikia galimybę stebeti gamtą įvairiais metų laikais. Eksperimentavimas, tyrinėjimai, stebėjimai ir kiti metodai taikomi tiek užsiemimų metu grupėje, tiek pačioje gamtoje. Grupėse kuriama savita aplinka. Siekiama, kad kiekvienas mokytojas turėtų individualų darbo stilį, o mokykla – savo veidą.

Mokykla savo veikloje siekia kokybiško vaikų ruošimo mokyklai. Ikimokyklinio ugdymo grupių mokytojai glaudžiai bendradarbiauja su mokyklos mokytojais, kurdami optimalias vaikų brandumo mokyklai sąlygas.

I ugdymo programos turinį integruojamos programos ar jų elementai:

- Universaliosios sveikatos ugdymo bei rengimo šeimai ir lytiškumo ugdymo programa.
- Ikimokyklinio amžiaus vaikų saugios gyvensenos įgūdžių ugdymo programa.
- Gyvenimo įgūdžių ugdymo programa.
- Alkoholio, tabako ir kitų psichikų veikiančių medžiagų vartojimo prevencijos programa.
- Socialinių emocinių įgūdžių programa „Kimochis“.
- Tarptautinė programa socialiniams įgūdžiams ugdyti ir ankstyvajai prevencijai „Zipio draugai“.

Grupių erdvės atviros tėvams, kolegom. Pagrindiniai partneriai mokyklos veikloje yra šeima. Vaikų ugdymas įstaigoje tobulinamas siekiant vaiko, šeimos ir mokytojų bendradarbiavimo. Tai yra partnerystės pagrindas.

Bendradarbiaujant su vaiko šeima dalijamasi pastebėjimais, rūpesčiais ir džiaugsmais; informuojama apie ugdymo(si) pasiekimus ir sunkumus; kviečiama dalyvauti bendruose projektuose, renginiuose, išvykose; bendrai svarstomi ugdymo kokybės tobulinimo klausimai. Tėvai kviečiami

dalyvauti kasdieninėje vaikų veikloje, šventėse, projektuose. drauge švenčiamos kalendorinės, tautinės, tradicinės ištaigos šventės.

Mokykla atvira visuomenei. Plėtojant įvairias kompetencijas, bendradarbiaujame su socialiniais partneriais: Pelėdnagių, Nociūnų ir Labūnavos bendruomenės centrais, Kėdainių kultūros centru, Kauno kaniterapijos centru, Kėdainių veterinarinė tarnyba, Kėdainių muzikos mokykla, Visuomenės sveikatos biuru, Kėdainių dailės mokykla, Kėdainių muzikos mokykla ir kt.

1.5. Požiūris į vaiką ir jo ugdymą

Šiuolaikinis ugdomas grindžiamas supratimu, kad ugdomas yra konstruktyvi paties individu veikla, sudarant jam ugdomosi sąlygas bei suteikiant paramą. Mokykloje ugdomas organizuojamas vadovaujantis humanistinės pedagogikos holistiniu (visuminiu) požiūriu, kuris pabrėžia vaiko išskirtinumą, jo individualumą, saviraiškos ir savirealizacijos galimybų svarbą ugdomo(si) procese. Tai yra gerbti ir vertinti kiekvieno vaiko individualumą; sudaryti sąlygas dirbti savo tempu ir pagal savo jėgas; sudaryti galimybę laisvai rinktis veiklos formas; organizuoti veiklą individualiai, mažose grupelėse ar su visa grupe. Asmenybės skleidimąsi skatinanti ugdomo kryptis įpareigoja: gerai žinoti vaiko raidos ypatumus ir dėsningumus; mokėti organizuoti socialinę sąveiką, lemiančią emocinę ir pažintinę raidą; remtis vaikų pomėgiais, poreikiais, vystant jų tolesnį pažinimą; tinkamai parengti aplinką įvairių poreikių ir gebėjimų vaikams.

Ugdymo nuostatos:

- Puoselėjamos kultūros vertybės, tautos tradicijų, kalbos, papročių, metų laikų rato įprasminimas;
- Siekiama vaiko fizinė, psichinė, emocinė gerovė – sveikatos stiprinimas, fizinio aktyvumo užtikrinimas, sveikos gyvensenos įgūdžių formavimas, emocinės savijautos gerinimas;
- Stiprinamas savireguliacijos, savikontrolės, pasitikėjimo savimi jausmas;
- Tenkinamas bendaravimo ir bendradarbiavimo poreikis, mokymasis veikti kartu, keičiantis idėjomis, sumanymais;
- Išlaisvinama vaiko vaizduotė, skatinama kūryba, saviraiška, originalumas, prigimtinių gebėjimų plėtojimas;
- Ugdomas pozityvus požiūris į aplinką, įvaldant savęs ir aplinkos pažinimo būdus.

Programa remiasi Lietuvos strateginiuose švietimo dokumentuose išskiriamais prioritetenėmis laukiamų ugdomo rezultatų kryptimis: vaiko individualių galių plėtojimu, vaiko santykiai su kitais plėtojimu ir vaiko įgalinimas mokytis. Esminė priemonė tikslui pasiekti yra bendarimas, kuris teikia vaikams kasdienį džiaugsmą, stiprina jų asmenybę, dovanaja jiems pasirinkimo laisvę, įziebia bendradarbiavimą. Glaudus bendradarbiavimas su šeima padeda giliau suvokti individualias šeimos reikmes, gerbti šeimos gyvenimo būdą ir kultūrinę aplinką.

II SKYRIUS

IKIMOKYKLINIO UGDYMO PRINCIPAI

- **Humaniškumo** – puoselėjamos žmogiškosios vertybės, tarpusavio santykiai, vienas kito supratimas, tolerancija;
- **Demokratiškumo** – išklausoma vaiko nuomonė, sudaroma galimybė laisvai pasirinkti veiklą, žaidimus;
- **Individualumo ir diferencijavimo** – ugdomoji veikla individualizuojama ir diferencijuojama atsižvelgiant į vaiko brandos ypatybes, gebėjimus, turimą patirtį, pomėgius;

- **Prieinamumo–paslankumo** – ugdymo turinys sudaromas taip, kad jį būtų galima lanksčiai taikyti, atsižvelgiant į gyvenimo padiktuotas aktualijas, siekiant atliepti tėvų ir vaikų poreikius;
- **Sveikatingumo** – vaikas ugdosi nuostatą savarankiškai laikytis sveikos gyvensenos principų, pratinasi saugoti savo ir kitų psichinę ir fizinę sveikatą, saugiai jaustis ir elgtis artimiausioje aplinkoje;
- **Testinumo–vientisumo** – galimybė turimas žinias pritaikyti veikloje, aukštesnėje ugdymo pakopoje, bendradarbiaujant su šeima.
- **Pilietyškumo–tautiškumo** – padėti augančiam vaikui natūraliai perimti savo kultūros vertynes, papročius, tradicijas, jas puoselėti ir kartu kurti šiuolaikinę savo ir visuomenės tapatybę.
- **Atsinaujinimo** – ugdyni kūrybingą, tvirto būdo, gebantį priimti ir vertinti informaciją, mokantį apsispresti ir priimti sprendimus žmogų, išsaugant tautiškumo branduoli ir dorovės normas;
- **Aplinkos reikšmingumo** – sudaryti sąlygas vaiko pažinimo, tyrinėjimo, judėjimo, tobulėjimo poreikiams tenkinti, garantuojant fizinį ir dvasinių vaiko saugumą;
- **Kokybiškumo** – užtikrinti vaikui deramą ugdymo kokybę, atitinkančią nuolat kintančius visuomenės ir asmens poreikius;

III SKYRIUS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

Tikslas – atsižvelgiant į pažangiausias mokslo ir visuomenės raidos tendencijas, kurti sąlygas, padedančias vaikui tenkinti prigimtinius, kultūrinius, taip pat ir etinius, socialinius, pažintinius poreikius.

Uždaviniai.

- Kurti sąlygas vaikams pozityviai bendrauti ir bendradarbiauti, mokytis spręsti kasdienines problemas, atsižvelgiant į savo ir kitų veiksmus ir jų pasekmes.
- Bendradarbiaujant su šeima ir visuomene, padėti vaikui suprasti jį supantį pasaulį įvairiais patyrimo būdais, sudarant sąlygas pačiam tyrinėti, atrasti.
- Sudaryti palankias sąlygas sveikatos saugojimui ir gerinimui, ugdant vaikų tinkamą elgesį ir įpročius.
- Padėti mokytis pažinti ir veikti: žaisti, kelti klausimus, rinktis veiklos būdus ir priemones, samprotauti apie tai, ko išmoko, numatyti tolimesnius veiklos žingsnius.
- Suteikti laisvę vaikui ir jo kūrybai, skatinant jo saviraišką, plėtojant individualius gebėjimus, atskleidžiant jo unikalumą.
- Kurti saugią, funkcionalią, veikti skatinančią bei vaiko poreikius ir gebėjimus atitinkančią ugdymo(si) aplinką.

IV SKYRIUS UGDYMO TURINYS, METODAI, PRIEMONĖS

Ugdymo turinys – gairės, nevaržančios mokytojo, leidžiančios jam kūrybingai organizuoti savo veiklą, ją įvertinti ir koreguoti, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko amžių, jo patirtį, vaiko bei grupės individualumą.

Sudarant ugdymo turinį siekiama integraliai ugdyni vaikų gebėjimus, įgūdžius, vertybines nuostatas kasdieninės veiklos metu, atsižvelgiant į vaiko amžiaus tarpsnio ypatumus, pagrindine veikla įvardijant žaidimą. Sudarant ugdymo turinį, atsižvelgta į Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašo (2014) rekomendacijas.

Ikimokyklinio ugdymo turinyje pateikiamos projektinės temos, kuriomis siekiama ugdyni visus vaiko gebėjimus bei kompetencijas. Teminiai projektai grindžiami nuoseklumo ir perimamumo

principu, nuo vaikui artimos (šeimos, namų aplinkos, gimtosios vietovės, gamtos) prie tolimesnės aplinkos ir reiškinių, kur svarbiausia ne išeiti temą ar įgyvendinti projekta, bet kiekvienam vaikui išgyventi sékmę bei padaryti asmeninę pažangą. Projekto temos pasirinkimą lemia grupės savitumas, lankančių vaikų poreikiai, turima patirtis, gebėjimai, laikmečio aktualijos. Programoje pateikiamos projektinės ugdymo turinio modeliavimo temos užtikrina ugdymo proceso visapusiškumą. Kiekvieną mėnesio savaitę mokytojas renkasi projektą-temą pagal prioritetines sritis, modeliuoja pagal išskeltus tikslus ir siekiamus rezultatus.

Turinys išdėstytas 5 kompetencijų srityse (komunikacinės, pažinimo, sveikatos saugojimo, socialinės, meninės). Kiekviena kompetencija ugdoma orientuojantis į esminius gebėjimus, nuostatas ir vaiko patirtį. Per jas atskleidžiama 18 vaiko ugdymo(si) sričių. Kiekvieną kompetenciją sudaro pagrindinės ir integruojamos ugdymosi sritys. Kompetencijos ugdomas integraliai organizuotos ir spontaniškos vaiko veiklos metu grupėje, lauke, įstaigose renginiuose, išvykose, šeimoje.

Vaiko gebėjimus, vertybines nuostatas ir veiksenas suskirstyti į penkias ugdymo kryptis, kurias sudaro tam tikrų pagrindinių gebėjimų sričių ugdymas bei į visas sritis integruojamų gebėjimų ugdymas:

1. Socialinio ugdymo kryptis – save suvokiančio, oraus vaiko ugdymas.
2. Pažinimo ugdymo kryptis – smalsaus vaiko ugdymas.
3. Sveikatos ugdymo kryptis – sveiko vaiko ugdymas.
4. Meninio ugdymo kryptis – kuriančio vaiko ugdymas.
5. Komunikavimo kryptis – bendraujančio vaiko ugdymas.

Programoje išskirtos trys ugdymo turinio sudedamosios dalys: vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas; 1–3 metų, 3–5(6) metų vaikų veiksenos.

Skiltyje „Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas“ aprašyta pagrindinė tam tikros ugdymo(si) srities nuostatai ir gebėjimas, remiantis Ikimokyklinio amžiaus vaiko pasiekimų aprašu.

Skiltyje „Veiksenos“ numatyta, ką galėtų veikti 1–3 metų vaikas, kad įgytų siektinus gebėjimus, žinias, supratimą.

Skiltyje „Veiksenos“ numatyta, ką galėtų veikti 3–5(6) metų vaikas, kad įgytų siektinus gebėjimus, žinias, supratimą.

Ugdymo metodai.

Ugdymo(si) būdus bei metodus mokytojai gali laisvai rinktis, lanksčiai, kūrybiškai taikyti siūlomą ugdymo turinį: planuoti veiklą, parinkti ugdomąją medžiagą ir pan. Kuriamą stimuliuojanti vaiko raidą, padedanti vaikui atskleisti, skatinanti savarankiškumą, ugdanti mąstymą aplinka.

Programos tikslas ir uždaviniai bus įgyvendinti taikant aktyvius ugdymo metodus, kurie padės skatinti vaiko smalsumą, domėjimąsi, norą tyrinėti, aiškintis, interpretuoti, laiduojančius gerą emocinę atmosferą, skatinantys nebijoti klysti, leidžiantys kiekvienam vaikui patirti sékmę.

- Žaidimo metodas – vaikų gyvenimo būdas ir pagrindinė veikla, teikianti malonumą, džiaugsmą, nereikalaujanti ypatingų pastangų ir nesiekianti rezultatų. Žaisdamas vaikas realizuoja visus svarbiausius savo poreikius - praktinio veikimo, bendravimo, pažinimo, judėjimo. Žaidimas atsiranda ten, kur suteikiama laisvė rinktis, spręsti, laisvai eksperimentuoti, tyrinėti, fantazuoti.

- Žodinis metodas suteikia galimybę perduoti informaciją: bendravimas, pokalbiai, diskusijos, žaidimai, tradicinės šventės, pramogos, išvykos, grožinės literatūros skaitymas, dainuojamoji, pasakojamoji, smulkioji tautosaka, inscenizavimas, vaidinimai, dailės veiklos.

- Praktinis metodas – padeda per veiklą pažinti ir suprasti juos supančią aplinką, turtinti vaiko patirtį įgyvendina savo idėjas, ieško problemų sprendimo būdų (tyrinėjimai, eksperimentai, stebėjimai, analizavimas, loginiai, didaktiniai, statybiniai ir vaidmeniniai žaidimai, atradimai, parodos, kelionės, išvykos).

- Kūrybinis metodas – spontaniška vaikų veikla sudaro sąlygas vaikams reikšti ir įgyvendinti savo idėjas (dailės veiklos, išvykos į muziejus, dailės albumų, paveikslų, reprodukcijų stebėjimai, aptarimai, menų savaitės, parodos, muzikinės veiklos, dainavimas, muzikos klausymasis, grojimas įvairiais tradiciniais ir netradiciniai muzikos instrumentais, improvizavimas, muzikiniai žaidimai, lietuvių liaudies, sportiniai ir kiti šokiai, tradicinės ir kalendorinės šventes, vakaronės, muzikiniai rytmečiai ir pramogos, koncertai, vaidyba).
- Projektų metodas – vienas iš aktyviųjų metodų, skatinantis ugdymo turinio ir metodų kaitą, lanksčiai integruojant ugdymo sritis, individualizuojant ugdymą, jo turinį orientuojant į vaiko gyvenimui ir ugdymui(si) reikalingą kompetencijų plėtojimą.
- Ugdomosios aplinkos kūrimą skatinantys metodai – atliepia individualius vaiko poreikius specialiai sukurtoje ir pritaikytoje aplinkoje. Interpretaciniu metodu palaikoma kūrybiška vaikų veikla, skatinamos pedagogo pasiūlytų idėjų savitos interpretacijos, sudaromos galimybės vaikų kūrybai, kuriama vaikų, pedagogų, bendruomenės kūrybiškumui palanki aplinka.
- Vaizdumo metodas – padeda ugdytiniam metodinių priemonių, aplinkos daiktų, objektų pagalba susidaryti vaizdiniaus apie supantį pasaulį.
- IT taikymo metodas – kompiuterinės programėlės, tikrovę stimuliuojantys žaidimai, paremti informacinių technologijų naudojimu: praktiniai užsiėmimai prie interaktyvios lentos, fotografavimas, vaizdo medžiagos stebėjimas ir analizavimas.
- STEAM metodas – tai integralus, į kompleksišką tikrovės reiškinį pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą orientuotas mokymo metodas. Taikant STEAM metodą vaikų gebėjimai yra lavinami šiose srityse: gamtos mokslų – (S)cience,, technologijų – (T)echnology, inžinerijos – (E)ngineering,, meno – (A)rts,, matematikos – (M)ath.
- Patirtinis ugdymo metodas – geriausiai padeda vaikams mokytis iš savo asmeninės patirties ir savo atradimų, tai ugdymasis neįprastoje aplinkoje – neretai lauko sąlygomis, gamtoje.

Ugdymo priemonės.

Ugdymo(si) priemonė – žaislas, daiktas ar medžiaga, padedanti ikimokyklinio amžiaus vaikui natūraliai ugdytis. Mokytojos ugdymo procese taiko įvairias priemones, kurių įvairovė ir gausa leidžia pasirinkti pačius įdomiausius ir rezultatyviausius metodus Tikslsingai taikomos priemonės pažadina vaikų smalsumą ir pažinimo džiaugsmą, aktyvina ir motyvuja vaikus. Visos priemonės ir įrengimai grupėje telkiami centruose. Baldai ir įrengimai išdėstyti taip, kad vaikai galėtų nevaržomai ir saugiai judėti. Žaislai ir priemonės logiškai grupuojami, parinkti patvarūs, higieniški, funkcionalūs. Priemonės, žaislai ir žaidimai atliepia vaikų amžių, atsižvelgiant į mergaičių ir berniukų skaičių, vaikų kultūrų įvairovę. Atsižvelgta į galimybes vaikams laisvai rinktis, savarankiškai naudotis, tomis priemonėmis, kurios tenkintų kintančius vaiko poreikius ir skatintų kūrybiškumą, iniciatyvumą, savraišką.

Be tradicinių priemonių, naudojamos inovatyvios: šviesos stalas, interaktyvia lenta, multimedia, planšetės, elektroninis nuotraukų rėmelis, grupės Facebook asmeninė paskyra, kochi varpeliai, šiltnamiai, vabalų viešbučiai, lauko virtuvėlės ir kt.

Ugdymo priemonių paskirtis – ugdyti aktyvų, smalsų, savo gebėjimais pasitikintį, pažinti ir augti norintį ikimokyklinio amžiaus vaiką.

Ugdymo(si) priemonių funkcijos:

- tenkina vaiko poreikį žaisti, bendrauti, bendradarbiauti, judėti;
- skatina norą saugoti savo ir kitų sveikatą;
- ugdo vaiko savarankiškumą, savraišką, kūrybiškumą ir meninių gebėjimų ugdymą(si).
- sudaro palankią aplinką vaikui ugdyti komunikacinius, informacinius, socialinius gebėjimus.

TEMINIAI PROJEKTAI

RUGSĖJIS DARŽELIS - MAN YPATINGA VIETA

1. AŠ NAUJOJE GRUPĖJE

Semiuosi žinių ir patirties apie: darželio/grupės aplinką, dienos ritmą, bendraamžius ir suaugusiuosius.

2. MANO ŽAISLŲ PASAULIS

Semiuosi žinių ir patirties apie: žaislus ir daiktus, jų pavadinimus, jų paskirtį, mokausi saugoti ir dalintis.

3. AŠ SAUGUS KAI ŽINAU

Semiuosi žinių ir patirties apie: darželio/grupės taisykles, jų kūrimą ir laikymąsi, galimus pavojuς aplinkoje; grupėje, žaidimų aikštelėje, namuose.

4. ESU NEPAPRASTAS IR ĮDOMUS

Semiuosi žinių ir patirties apie: žmogaus panašumus ir skirtumus, profesijas, pomėgius, laisvalaikį ir kt

SPALIS KĄ RANDU PO RUDENIO LAPU

1. KELIAUJU RUDENĖLIO TAKUČIU

Semiuosi žinių ir patirties apie: metų laikus, jų kaitą ir požymius, gamtos reiškinius.

2. MANO RUDENINIAI DARBAI

Semiuosi žinių ir patirties apie: rudeninių darbų įvairovę, įrankius ir priemones jiems atlikti.

3. MANO DARŽO IR SODO DOVANOS

Semiuosi žinių ir patirties apie: daržoves ir vaisius, jų savybes, įvairovę.

4. VITAMINAI MANO DRAUGAI

Semiuosi žinių ir patirties apie: sveikatą, vitaminų svarbą, susipažinti su maisto piramide.

LAPKRITIS ŠEŠELIAI APLINK MANE

1. KAM TU ŠVIETI ŽVAKĖS LIEPSNELE

Semiuosi žinių ir patirties apie: Vėlinių tradicijas, atminimo svarbą.

2. KEIČIASI LAIKAS – MAINOSI MANO RŪBAS

Semiuosi žinių ir patirties apie: gamtoje vykstančius pokyčius, žmonių aprangą.

3. MANO KNYGELĖS DAR MAŽOS

Semiuosi žinių ir patirties apie: knygeles, jų įvairovę, iliustracijas, mokausi jas skaityti ir saugoti.

4. MANO ŽIBINTO PASAKOS

Semiuosi žinių ir patirties apie: kokie šviesos šaltiniai mus supa, šviesos naudą, šešelius, šešelių teatrą.

ŽIEMA ORE MAN DVELKIA GERUMU

1. TRUMPA MANO DIENELĖ - ILGA NAKTELĖ

Semiuosi žinių ir patirties apie: dieną ir naktį, kuo šios paros dalys skiriasi; kalendoriu ir įsimintinas datas.

2. KVIEČIU PASAKĄ

Semiuosi žinių ir patirties apie: pasakas, jų rūšis, kur galima rasti pasaką, kaip jos kuriamos.

3. JAUČIU, KVEPIA KALĒDOM

Semiuosi žinių ir patirties apie: Kalēdų ir Kūčių vakaro papročius.

SAUSIS ŽIEMUŽĖ SNAIGĖM SNINGA

1. ŽAIDIMŲ DIENELĖS

Semiuosi žinių ir patirties apie: žaidimus, jų įvairove, žaidimų taisykles.

2. MANO IR ŠALČIO POKŠTAI

Semiuosi žinių ir patirties apie: žemos gamtos reiškinius, eksperimentus su sniegu ir vandeniu.

3. KIEKVIENAS TURIM SAVĄ PASTOGĘ

Semiuosi žinių ir patirties apie: gyvūnų būstus, savo gyvenamą aplinką

4. ŽIEMOS PRAMOGOS

Semiuosi žinių ir patirties apie: žemos pramogų įvairovę ir priemones.

VASARIS AUGU SVEIKAS IR STIPRUS

1. ŠOKA KOJELĖS - JUDA RANKELĖS

Semiuosi žinių ir patirties apie: sportą, jo naudą mano sveikatai; kokius žaidimus galima žaisi grupėje, o kokius kieme.

2. IR JUOKSIS DANTUKAI SVEIKUČIAI BLIZGĖS

Semiuosi žinių ir patirties apie: dantukų priežiūrą, valymo įgūdžius, kaip juos saugoti.

3. IŠGANDINSI ŽIEMĄ

Semiuosi žinių ir patirties apie: Užgavenių šventės tradicijas.

4. MANO NUOTAIIKA GERA

Semiuosi žinių ir patirties apie: emocinę sveikatą, geros nuotaikos palaikymo terapiją, pratimus.

KOVAS LIETUVA MANE AUGINA

1. AŠ LIETUVIS

Semiuosi žinių ir patirties apie: savo tautybę, Lietuvos simbolius (himnas, herbas, vėliava) svarbiausias Lietuvos vietas, gimtojo kaimo/miesto pavadinimą, namų adresą ir pan.

2. PAVASARIS MAN KALBA PAUKŠTELIŲ BALSU

Semiuosi žinių ir patirties apie: paukščius, pagrindines kūno dalis, paukščių balsus, panašumus ir skirtumus.

3. AŠ GAMTOS DALIS

Semiuosi žinių ir patirties apie: augalus (medžiais, krūmais, gélémis), kur slypi augalo gyvybė (sėkloje, pumpure, gumbe, svogūnėlyje), augalų dygimą, augimą, kerojimą, žydėjimą, brendimą ir priežiūrą.

4. ŽAIDŽIU TEATRĄ

Semiuosi žinių ir patirties apie: teatrą (persirenginėju, imituoju pasakų veikėjų balsus, charakterius; kuriu savo pasaką, žodžiu, vaidyba, piešiniu ir pan.).

**BALANDIS
PASAULIS KUR AŠ GYVENU**

1. RIDENU VELYKŲ MARGUTĮ

Semiuosi žinių ir patirties apie: Velykų papročius, tradicijas, kiaušinių marginimą.

2. MAŽOS RANKELĖS – DIDEĻI DARBAI

Semiuosi žinių ir patirties apie: aplinkos tvarkymą, atliekų rūšiavimą, žmogaus poveikį gamtos išsaugojimui, oro ir vandens taršą, pagarbą gyvybei ir aplinkai.

3. MIKROBAMS SAKAU NE!

Semiuosi žinių ir patirties apie: sveiko gyvenimo pradmenų laikymąsi, asmens higieną (rankų plovimas dantukų priežiūra ir pan.), bakterijas ir mikrobus.

4. AŠ ESU PASAULIO DALIS

Semiuosi žinių ir patirties apie: planetas, kosmosą, žemės paviršių, jo sudėtis, sausumos ir vandens savybės, vandenynai, jūros, upės, ežerai, kalnai, dykumas ir kt.

**GEGUŽĖ
ŠEIMA MAN VIETA, KUR GYVENA LAIMĘ**

1. AŠ IR MANO JAUSMAI

Semiuosi žinių ir patirties apie: jausmus ir emocijas, jų atpažinimą, išgyvenimą ir tinkamą priėmimą.

2. AŠ IR MANO AUGINTINIS

Semiuosi žinių ir patirties apie: naminius ir laukinius gyvūnus, jų išvaizdą, gyvenimo būdą ir savygas, panašumus ir skirtumus, priežiūrą ir globą.

3. MANO ŠEIMA

Semiuosi žinių ir patirties apie: save, savo šeimą, šeimos tradicijas, pomégius.

4. IŠKYLAUJU SU ŠEIMA

Semiuosi žinių ir patirties apie: laisvalaikio leidimo būdus (kuriu įvairių estafečių, kliūčių ruožus, kartu su mokytojomis ir tėveliais kuriu netradicines erdves lauko aikštélėse (piešimo, lipdymo, vėrimo, konstravimo ir kt.), bendravimą ir bendradarbiavimą.

SOCIALINĖ KOMPETENCIJA

Save suvokiančio, oraus vaiko ugdomas

Savivoka iš savitarba

Emocijų suvokimas ir raiška

Problemų sprendimas

Santykiai su suaugusiais

Santykiai su bendraamžiais

SAVIVOKA IR SAVIGARBA

Vaikų veiksenos

Kimochis (pareigos)

MALONUS

Pasakyk ką nors malonaus žaidimų aikšteliėje.

DRAUGISKAS

Parodyk draugiškus ženklus mažiau pažįstaminiems vaikams.

SUSIJAUDINĘS

Sugalvok smagų užsiemimą, kad visiems būtų smagu.

MALONUS

Padaryk ką nors malonaus žaidimo metu.

DRĄSUS

Išbandyk ką nors naujo žaidimų aikšteliėje.

Surask ir įtrauk i žaidimą vaikus, su kuriais anksčiau nesi žaidęs.

LAIMINGAS

Padaryk ką nors, kas leistų pasijusti

<p>kitiems laimingais žaidimo metu.</p> <p>DROVUS Surask draugą, kuris gali jaustis drovus ar atstumtas ir pakvies jį prisijungti prie žaidimo.</p> <p>IŠDIDŪS Pasidalink, kuo šiuo metu didžiuojiesi.</p> <p>LAIMINGAS Padaryk ką nors, kas leistų pasijusti kitiemis laimingais žaidimo metu.</p>	<p>Vertybinié nuostata, esminis gebėjimas</p> <p>Save vertina teigiamai. Suprantą savo asmens tapatumą (aš esu, buvau, būsiu), pasako, kad yra berniukas/ mergaitė, priskiria save savo šeimai, grupei, bendruomenei, pasitiki savimi ir savo gebėjimais, palankiai kalba apie save, tikisi, kad kitiams jis patinka, supranta ir gina savo teises būti ir žaisti kartu su kitaais.</p>	<p>1–3 metų vaikai</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Paprašytas parodo savo ir draugo kūno dalis. ➤ Vadina save vardu, vartoja žodžius „ mano „, „ aš „, „ man „. ➤ Nuotraukose atpažista save, savo draugus, įvardina berniukas tai ar mergaitę. ➤ Piešia save, savo šeimą, savo namą. ➤ Bendraudamas ir žaisdamas įvardina savo norus, jausmus. Kimochį veiklos. ➤ Kalbinamas šypsosi, krykštauja, jaučiasi svarbus. ➤ Pasidalina paprašytu daiktui ar žaislu su kitaais. Kimochį pareigos, raktai. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ant didelio išskirto Lietuvos žemėlapio, stato bokštelius iš įvairių turinių priemonių, nupieštais keliais važiuoją mašinomis. 	
		<p>3–5(6) metų vaikai</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jaučiasi esąs šeimos, vaikų grupės narys, kalba apie šeimą, draugus. ➤ Pasako savo šeimos narių vardus, kur gyvena, ką dirba tėvai. ➤ Piešia savo šeimą, individualiai pasirinkdamis piešimui reikalingas priemones. ➤ Atsinėsa iš namų savo šeimos nuotrauką, ją pristato, kartu su suaugusiou priklyjoja savo nuotrauką kurdami šeimų medį. ➤ Pasakoja apie savo išvaizda, jos pasikeitimus, pasako savo kūno dalis, kam reikalingos kojos, rankos, nosis ir pan. ➤ Žino savo tautybę, gimtosios šalies pavadinimą, jos sostinę, vėliavos spalvas, kas yra prezidentas. ➤ Pasi gamina mažą vėliavę, išsikerpa reikiamų spalvų juosteles, klijuoja prie medinio kotelio, artėjant šalies šventinėms dienoms, pasistato virš savo spintelės. ➤ Žino kūno dalį pavadinimus, suvokia berniukų ir mergaičių esminius skirtumus. ➤ Žaidžia judrijų žaidimą „Nameliai“, slėpdamiesi savo 	

<p>namuose – lankuose, jaučiasi saugūs, netrikdomi, ramūs.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Atlikęs kai kuriuos darbus, didžiuojasi, kad pavyko, džiaugiasi auklėtojai, draugams, téveliams. ➤ Kartu su snaugusiuoju sukuria plakatą apie giminę: ant ilgo didelio lapo aplikuoja laukų, miškų, ežerų, upių, namų ir kitus vaizdus. Eksponuoja plakata rūbinéje, džiaugdamiesi, gerédamiesi, gimininės vaizdais. ➤ Kartu „keliauja“ Lietuvos žemėlapiu, „apsistoja“ vis kitoje vietoje, prie jūros, ežerų, miškų, prisimena kas kur yra buvęs, ar tiesiog fantazuoja. Kalbasi, svarsto, kodėl Lietuvos gyventi gera. ➤ Spalvinia Lietuvos žemėlapio kontūrą, pažymi savo gyvenamają vietą žemėlapyje, žymi atskirius miestus, kuria kiekvienam miestui lankytiną vietą makteus, iš antrinių žaliavų, popieriaus atraižų ir pan. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vaikai Lietuvos žemėlapio kontūrą, pažymi savo gyvenamają vietą žemėlapyje, žymi atskirius miestus, kuria kiekvienam miestui lankytiną vietą makteus, iš antrinių žaliavų, popieriaus atraižų ir pan. 	<h3>EMOCIJŲ SUVOKIMAS IR RAIŠKA</h3> <p>Vaikų veiksenos</p>
<p>PIKTAS Pykti galima, bet negalima skaudinti kitų.</p> <p>ATSTUMTAS Žaisti nori visi, vietas užteks visiems.</p> <p>İŞDIDUS Didžiuojuoji savimi, didžiuojuosi tavimi.</p> <p>DRAUGIŠKAS Draugiški veidai kuria draugišką aplinką.</p> <p>LAIMINGAS</p>	<p>Kimochis (Kaip aš jaučiuosi?)</p>

	<p>Užpildyk savo širdį laime.</p> <p>MALONUS</p> <p>Rask laiko būti maloniu.</p> <p>Kimochis jausmų matuoklis ir piktometras.</p>	<p>Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas</p> <p>Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais.</p> <p>Atpažista ir įvardina savo emocijas ar jausmus, jų priežastis, iprastose situacijoje emocijas ir jausmus išreiškia tinkamais, kitems priimtiniais būdais, žodžiais ir elgesiu atliepia kito jausmus (užjaučia, padeda).</p>	<p>1–3 metų vaikai</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Veido išraiška parodo „as“ piktas, aš linksmas“, stebi savo mimikas veidrodėlyje, žaidžia žaidimą „Linksmas ir liūdnas veidrodėlis“. Kimochių veiklos, Apžiūrinėja paveikslėlius, bando įvardinti personažų emocijas. ➤ Jaučiasi saugus grupės narių, šeimos ugdytojų tarpe. ➤ Pasigamina nuotaikų karūnas, jei jaučiasi liūdhas, užsideda karūną su liūdu veidukui, jei linksmas su linksmu, tai leidžia draugams nuspėti kaip jis jaučiasi. <p>STEAM veikla:</p> <p>Žaidžia žaidimą „Lėlytei skauda“. Iškuria gydytojo kabinetą, naudojasi gydytojo darbo priemonėmis.</p>	<p>3–5(6) metų vaikai</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dalyvauja akcijose: „Savaite be patyrių“, „Tolerancijos savaitė“. ➤ Pastebi draugo emocinę būseną: kartu džiaugiasi, paguodžia, paglosto. ➤ Žaidžia žaidimą „emocijų kubeliai“, meta abu kubelius, vienas rodo gyvūnus, kitas emocijas. ➤ Mimika, kūno judesiai imituoją pagrindines emocijas, pykti, liūdesi, džiaugsmą, nuostabą, verksmą, nerima, musivylimą ir t.t. Kimochių veiklos. ➤ Žaidžia stalą žaidimą „Emocijos“. ➤ Patys imituoja įvairius jausmus, nuotaikas. Jausmus traukia iš Kimochių jausmų maišelio. ➤ Kartu su suaugusiuoju piešia įvairias emocijas, surinkame plakate kiekvieną dieną žymi savo nuotaika, žymi jausmų piktometrą. ➤ Kuria emocijų veidelius naudodami sensomotorinius maišelius. Naudojami užspaudžiami maišeliai, pipilamas skytas rankų mūlas, įmetamos plastikinės akys, kitos veido išraiškai reikalingos dalyks. Kitoje maišelio pusėje priklyjuojamas žmogaus veidas. ➤ Iš vaikų balso išrašų bando nuspėsti, kokios jie nuotaikos: linksmi, liūdni, pikti, ramūs, pavargę ir t.t. Patys išrašinėja balsus, juos kartu išsklaušo. <p>STEAM veikla:</p> <p>Įkuria grupėje nusiraminimo dužutę, sudeda nusiraminiui skirtus daiktus, žaislus. „Pop it“ antistresinis žaislas, „spinner“ susirkinti suktukas, minkštasis kamuoliukas, vėjo malūnelis,</p>
--	---	--	---	---

SANTYKIAI SU SUAUGUSIAIS		Vaikų veiksenos					
Vertėbinė nuostata, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai					
Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiaisiais bendraamžiais.	<ul style="list-style-type: none"> ► Padeda mokytojai grupės žaislų tvarkyme. ► Atsako į mokytojos klausimus. ► Išsako savo nuomonę, derasi, susitaria. ► Išlieka ramus grupėje, apsilankius nepažištamiens žmonėms. ► Raimai atsišveikina su tėvais. ► Supranta, kad ką nors veikiant būtina laikyti taisyklį ir laukti eilės. ► Kartoja patikusius žaidimus, laikosi jų tvarkos. 	<ul style="list-style-type: none"> ► Lengvai atsiskiria nuo tėvų ir pastiki pedagogais, abipusė pagarba. ► Žino, kaip reikia elgtis su nepažištamais suaugusiaisiais. ► Žaidžia stalo kortelių žaidimą „Blogai ar gera!“. ► Diskutuoja su grupės mokytojomis ir vankais, derasi, užjaučia, pataria, padeda, domisi jų jausmais. ► Drąstai išsako savo nuomone, nors ir priešingą. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Kartu su suaugusiuoju kuria savo kurtos pasakos dekoracijas, iš turinų ir atsineštų priemonių (popieriinių pirkinių maišų, sulčių, pieno pakuočių, gamininės medžiagos). Padedamas ir pasakinamas sekla pasaka draugams. 					
Pasitiki pedagogais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jaismės ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąstai reiškia jiems savo nuomonę, tariasi, derasi; žino, kaip reikia elgtis su nepažištamais suaugusiaisiais. Supranta, kas yra gerai, kas blogai, draugauja bent su vienu vaiku, palankiai bendrauja su visais (supranta kitų norus, dalinasi žaislais, tariasi, užjaučia, padeda), suaugusiojo padedamas supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiams.		<p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Kartu su suaugusiuoju ant eksperimentams skirto staliuko, įkuria gyvininėlių fermą, naudoja kartonines dėžes, pagaliukus, sausą žole, kulkurūzų sėklas ir kt. visi kartu išrenka žemėje, smėlyje įklimpusius gyvūnėlius, juos numaudo švarioje vonelėje. 					

SANTYKIAI SU BENDRAAMŽIAIS	
Vaikų veiksenos	Kimochis (pareigos)
MALONUS Pasakyk ką nors malonaus žaidimų aikšteliėje.	
DRAUGISKAS Parodyk draugiškus ženklus mažiau pažįstamiams vaikams.	
SUSIJAUDINĖS Sugalvok smagų užsiėmimą, kad visiems būtų smagu.	
MALONUS Padaryk ką nors malonaus žaidimo metu.	
DRĄSUS Išbandyk ką nors naujo žaidimų aikšteliėje.	
	Surask ir įtrauk į žaidimą vaikus, su kuriais anksčiau nesi žaidęs.
	LAIMINGAS Padaryk ką nors, kas leistų pasijusti kitiems laimingais žaidimo metu.
	DROVUS Surask drauga, kuris gali jaustis drovus ar atstumtas ir pakviesk jį prisijungti prie žaidimo.
	ISDIDUS Pasidalink, kuo šiuo metu didžuojiesi.
	LAIMINGAS Padaryk ką nors, kas leistų pasijusti kitiems laimingais žaidimo metu.

Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai	
		Nors išeičių prima svečius savo grupėje. Atsinėša žaislų iš namų ir bando jais dalintis.	Dalyvauja įstaigos šventėse ir pramogose. Su mokytoja ir draugais žaidžia sužinėtinus „Namai“, „Keliolė“, „Šeima“.
Nusiteikęs ieškoti išeicių kasdieniniams iššūkiams bei sunkumams įveikti. Atpažįsta ką nors veikiant kilusius iššūkius, sunkumus, dažniausiai suprantą, kodėl jie kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimų ką nors išbandydamas, tyrimėdamas, aiškindamasis, bendradarbiaudamas, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Noriai svečiuojasi kitose grupėse ir prima svečius savo grupėje. ➤ Atsinėša žaislų iš namų ir bando jais dalintis. ➤ Dalyvauja įstaigos šventėse ir pramogose. Su mokytoja ir draugais žaidžia sužinėtinus „Namai“, „Keliolė“, „Šeima“. ➤ Domisi bendraamžių nuotaikomis, jausmais, paguodžia, padeda. Kimochis veiklos. ➤ Mokosi vartoti mandagumo žodelius „prāšau“, „atsiprašau“, „acīū“. ➤ Pradeda išklaustyti šalia esančius draugus. Stebi kitus vaikus, bando prisijungti prie žaidimo. ➤ Pasirenka žaidimą, draugą bendravimui, žaidimui kartu. ➤ Paduoda suaugusiam knygutę paskaitytį ir pavartyti kartu. ➤ Iškuria naują žaidimą erdvę grupėje, visi kartu neša žaislus, tvarkosi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Su bendraamžiais tariasi dėl žaidimo taisyklių, žaisly. ➤ Žaisti mandagių žodelių žaidimą „Pasakyk ką noris gražaus savo draugui“. Kimochis veiklos su Balande meile. ➤ Klausosi D. Kudžmaitei eileraščio „Liūdesys“, svarsto, aptaria iš ko galima suprasti, kad kitam liūdinė. ➤ Grupės talentų lentai „Ką geriausiai moka mūsų draugai“, paveikslėliais pažymi ką kiekvienas geba geriausiai (piešti, konstruoti, dainuoti, lipdyti, deklamuoti, vaidinti ir tt.) ➤ Žaidžiant smėliu ar žaidžiant greta draugo, stengiasi jo neištepti, nepastumti, nesugriauti statinio. Jei mato, pastebi, kad yra draugas kurio niekas nepriima i žaidimą, prisimena Kimochis pareigas, kviečia žaisti kartu. ➤ Žaidžia žaidimą „Atspėk ką tai reiškia“, pratina iš judesių suprasti ką veikia, kaip jaučiasi draugas, tokiu būdu išsitikina, kad kūno kalba galima daug ką išreikšti. Prisimename Kimochis raktus. ➤ Pasigamina simbolines kortelėles mandagus ir paslaugus „Gerų poelgių dėžutėi“, kortelės naudoja norėdamas padėkoti draugui už gerus poelgius. Gaves daug kortelių, supranta, kad ji vertina palankiai, negavęs nei vienos, susimasto dėl savo elgesio. 	<p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kartu su grupės draugais, kuria savo rudeninius medžius, ant šakelių mauna lapus, visus medžius sustato į jūros putą, grožisi ir megaujasi visų bendrai įkurtu mišku. ➤ Žaidžia prie šviesos stalo, atsineša sniego, vandens, smėlio. Pajaučia, kokios šiltos rankytės: gali iširpinti sniegą, sušildyti vandenį, formuoti smėlio
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Su bendraamžiais tariasi dėl žaidimo taisyklių, žaisly. ➤ Žaisti mandagių žodelių žaidimą „Pasakyk ką noris gražaus savo draugui“. Kimochis veiklos su Balande meile. ➤ Klausosi D. Kudžmaitei eileraščio „Liūdesys“, svarsto, aptaria iš ko galima suprasti, kad kitam liūdinė. ➤ Grupės talentų lentai „Ką geriausiai moka mūsų draugai“, paveikslėliais pažymi ką kiekvienas geba geriausiai (piešti, konstruoti, dainuoti, lipdyti, deklamuoti, vaidinti ir tt.) ➤ Žaidžiant smėliu ar žaidžiant greta draugo, stengiasi jo neištepti, nepastumti, nesugriauti statinio. Jei mato, pastebi, kad yra draugas kurio niekas nepriima i žaidimą, prisimena Kimochis pareigas, kviečia žaisti kartu. ➤ Žaidžia žaidimą „Atspėk ką tai reiškia“, pratina iš judesių suprasti ką veikia, kaip jaučiasi draugas, tokiu būdu išsitikina, kad kūno kalba galima daug ką išreikšti. Prisimename Kimochis raktus. ➤ Pasigamina simbolines kortelėles mandagus ir paslaugus „Gerų poelgių dėžutėi“, kortelės naudoja norėdamas padėkoti draugui už gerus poelgius. Gaves daug kortelių, supranta, kad ji vertina palankiai, negavęs nei vienos, susimasto dėl savo elgesio. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kartu su sniegu ir ledu. Kartu tyrinėja lede išaldytus plastikinius dinozaurus, juos atsildo, skaptuoja, matuoja dydį, molyje daro rastų kūno dalų išpaudus (fossilijas) ar apvedžioja dinozauro kūno dalį ant popieriauslapo. Nuprausia švariu vandeniu. Iš ausų ir 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Žaidžia su sniegu ir ledu. Kartu tyrinėja lede išaldytus plastikinius dinozaurus, juos atsildo, skaptuoja, matuoja dydį, molyje daro rastų kūno dalų išpaudus (fossilijas) ar apvedžioja dinozauro kūno dalį ant popieriauslapo. Nuprausia švariu vandeniu. Iš ausų ir

	<p>pilis, rutulius ir kt. Aptaria ką galima sušildyti geru žodžiu, jautria širdimi.</p> <p>► Lauko erdvėje, eksperimentuoja prie staliukų su gamtine medžiaga. Renka kaštonus, deda į kibirelius juos sveria, samanose ieško pasistiepušių plastikinių vabaliukų. Rastus vabaliukus spaudžia į plasteliną ar molij, daro fosilijas. Stebi pakabintas vabaliukų muotraukas erdvėje, patys bando piešti vabaliukus, smėlyje ar ant popieriaus. Tyrinėja daželio aplinką, ieškodami tikrų vabaliukų.</p>	<p>dantų krapštukų kuria savo dinozaurą. Vedami bendro tikslo, iš ledo gniaužtu išvaduoja visus dinozaurus, džiaugiasi pasiektu komandiniu rezultatu.</p>
PROBLEMŲ SPRENDIMAS		
	Vaikų veiksenos	Kinochis raktai
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai
Nusiteikęs išeiti išeicių kasdieniniams iššūkiams bei sunkumams iveikti. Atpažista ką	<p>► Deda didesnius daiktus į mažesnius.</p> <p>► Žaidžia mokytojos sudarytą situaciją „Ką daryti - atėmė žaisliuką?“</p>	<p>► Atsakinėja į suaugusiojo užduodamus klausimus, „Ką darytum jeigu...?“</p> <p>► Žaisdamas, bendraudamas pataria draugams ką daryti,</p>

<p>nor veikiant kilusių iššūkius, sunkumus, dažniausiai supranta, kodėl jie kilo, suvokia savo ir kitų ketinimus, ieško tinkamų sprendimų ką nors isbandydamas, tyrinėdamas, aiškinamasis, bendradarbiandamas, pradeda numatyti priimtų sprendimų pasekmes.</p>	<p>► Žaidžia didaktinių žaidimų „Atrink ir įdėk pagal formą“. ► Žaidžia stalo žaidimą „spalvotieji pomponai“, atrenka atitinkamas spalvas. ► Stalo žaidimas „ežiukas“, atidžiai apžiūri, nusprendžia ko trūksta ežukui, įvardija žodžiu, parodo pirštu. Sudeda ežukui spyglinkus. ► Aktyviai tyrinėja savo aplinką. ► Mimika ir gestais parodo, kad susidūre su kliūtimi, tikisi suaugusiojo pagalbos. ► Laikosi grupėje esančios tvarkos. ► Pasako ką daro, ką nori daryti.</p> <p>STEAM veikla :</p> <p>► Iškuria gatvę, nutiesia kelius iš juodos agro plėvelės, nupiešia kelį žyminčias linijas, pastato pacių pieštus, spalvintus kelio ženklus, iš kartoninių dėžių pasidaro automobilius, imituoja jog yra eismo dalyviai: policininkai, vairuotojai, pėstieji, automobilių ar pan. Persirengia pasirinkto veikėjo charakteriu. Sprendžia su situacija iškilusias problemas, turi sustoti prie perėjos, padėti perėiti senam žmogui gravę, iškviesti greitają pagalbą, skambinti 112 ir t.t.</p> <p>STEAM veikla :</p> <p>► Iškuria draugystės miestą, naudoja juodą popierių gatyvėmis žymėti, nuspalvinia nedėles dėžutes, ikljuoja savo nuotrauką, visus namelius sustato prie kelio, iš „lego“ kaladelių pastato bokštelius, medžius. Bevažiuojant pastebi ant kelio nuvirtusius bokštelius, pakelia ir patraukia, kad netrukdytų važiuoti. Dalinasi mašinomis, kviečia vieni kitus į svečius.</p>
<p>jei susiduria su kliūtimis, kartu ieško išeities.</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Stengiasi atsakyti į užduodamus įvairius klausimus, aiškinasi, kaip pasielgtų vienoje ar kitaip situacijoje. ► Pasigamina „draugystės ratą“, kiekvienas suka per vidurį rato padėtą sultuką, išsišuka dienos užduotį. Kuri skatinā padėti, išspresti iškilusią problemą. 	<p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Iškuria gatvę, nutiesia kelius iš juodos agro plėvelės, nupiešia kelį žyminčias linijas, pastato pacių pieštus, spalvintus kelio ženklus, iš kartoninių dėžių pasidaro automobilius, imituoja jog yra eismo dalyviai: policininkai, vairuotojai, pėstieji, automobilių ar pan. Persirengia pasirinkto veikėjo charakteriu. Sprendžia su situacija iškilusias problemas, turi sustoti prie perėjos, padėti perėiti senam žmogui gravę, iškviesti greitają pagalbą, skambinti 112 ir t.t.

KOMUNIKAVIMO KOMPETENCIJA

Bendraujančio vaiko ugdomas

↓
Sakytinė kalba

↓
Rašytinė kalba

↓
Savireguliacija ir savikontrolė

SAKYTINĖ KALBA

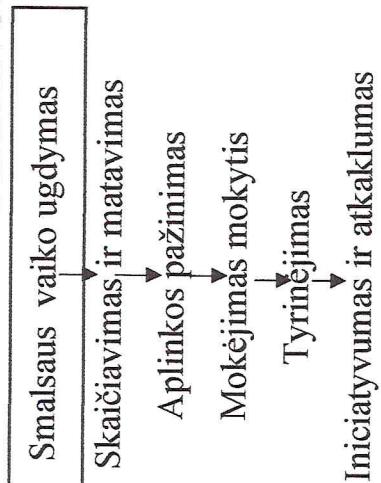
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	Vaikų veiksenos	3–5(6) metų vaikai
Nusiteikęs išklausyti kitą ir išreikšti save bei savo patirij kalba. Klausosi ir supranta kitų kalbėjimą, kalba su suaugusiaisiais ir vaikais, natūraliai, laisvai išreikšdamas savo išgyvenimus, patirtį, mintis, intuityviai junta kalbos grožį.	<ul style="list-style-type: none"> ► Žaidžia žaidimą „Pakartok“. ► Kartu su auklėtoja dainuoja daineles. ► Žaidžia imitacinius muzikinius žaidimus, žaidinimus, mylavimus „Raina katytė“, „Dvi vištystės baltos“, „Kius, kius į Šakius“, „Mylu, mylu“. ► Pasakoja apie matytus filmukus, laidas vaikams. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► „Koks gyvūnas čia miegojo?“: atpažista gyvūno atvaizdą llikusi ant padėklo po to kai jo figūrėlė buvo apibarstyta斯 miltais ir nuiunta, įvardina ji, bando atkartoti gyvūno balsą. 	<ul style="list-style-type: none"> ► Vartoją vaizdingus, palyginamuosius žodžius. ► Atpasakoja trumpus kūrinėlius. Išklauso kūrinį iki galo nepetrunkdamas skaitančiojo. ► Komentuoja, ką padarė, ką nupiešė, ką žaidė. ► Kuria trumpas išgalvotas istorijas. ► Žaidžia žaidimą „Išgirstk tytą“. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► Grupės knygai „Kai aš užaugsiu“ kuria pasakojimą apie save, koks ir kuo bus kai užaugs. Iš paruoštų medžiagų pasigamina reikalingus instrumentus būsimai profesijai. ► „Kabstantys alkiniai“: gaminasi alkiniai, juos dekoruoja, dedasi ir pasakoja, ką norėtų šią savaitę nuveikti, pamatyti, žaisti, o ko nenoretų. ► Šaldytos gėlės. Atpažista gėles lede, pasako pavadinimus, nusako spalvas. Iš įvairių medžiagų gaminama žinomas gėlės. ► „Triju paršiukų nameliai“: gaminia namelius iš šiaudų, pina iš šakelių, stato iš medžio kaladėlių. Po to namelius panaudoja sekant pasaką „Trys paršiukai“. 	

RAŠYTINĖ KALBA

Vaikų veiksenos		
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai
<p>Domisi rašytiniais ženklais, simboliais, skaitomu tekstu. Atpažista ir rašinėja raides, žodžius bei kitokius simbolius, pradeda skaitinėti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spalvina paveikslėlius. ➤ Varto knygeles klausia „Kas čia?“ ➤ Imituja skaitymą, seką pasakas, pavadina matomus paveikslėlius. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rašo „laišką išgalvotam personažui: „Laiškas meškučiui“, „Sveikinimas lapiukui, gimimo dienos proga“. ➤ Iš įvairių medžiagų kuria dovanas. ➤ Žaidžia linijomis: ant grindų išvedžioja medžiagine, popierine ir kt. juosteles ir ja keliauja. „Siūlų kamuolys“, „Kliškucio kelias pas ežiuką“. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kopijuoją ir bando rašyti raides. ➤ Domisi raidėmis ir suprantą, kad raidės turi pavadinimus. ➤ Spausdintinomis raidėmis rašo savo varda, kopijuoją kitus žodžius. ➤ Žino keliolika abécélės raidžių. ➤ Perskaito savo varda. ➤ Spalvina savo pirmą vardo raidę, puošia įvairiais ornamentais. ➤ Žaidžia stalo žaidimą „Abécélė“, įvardina žinomas raides. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Iš įvairių medžiagų ir priemonių gamina knygelę su judančiais karpiniais, užsirašo savo vardą.
SAVIREGULIACIJA IR SAVIKONTROLE		
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai
<p>Nusiteikės valdyti emocijų raišką ir elgesį. Laikosi susitarimų, elgiasi mandačiai, taikiai, bendraudamas su kitais bando kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus (suvaldo pyktį, neskaudina kito), išiaudrinės geba nusiraminti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Žaisdamas kalbasi su savimi. ➤ Apkabina ir paguodžia draugą. ➤ Pasako ko nori, ką ketina daryti. ➤ Kalbasi, tariasi su žaidimo draugu. ➤ Stengiasi palaukti kol su norimu žaislu pažais draugas. ➤ Mokosi padėkoti, mandagiai paprašyti norimo daikto. ➤ Stengiasi laikytis nustatytų grupės taisyklėlių. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kartu su suaugusiuoju kuria grupės gero elgesio susitarimus. ➤ Primena draugams kaip reikia elgtis vienoje ar kitaip situacijoje, stengiasi iškyylančius konfliktus spresti taikiai. ➤ Laikosi žaidimo taisyklų. ➤ Žaidžia stalo žaidimą „Gero elgesio taisyklės“. ➤ Aptaria, kad skirtingose vietose (darželyje, namuose, parduotuvėje ir kt.) yra kitokia tvarka, kiti susitarimai. <p>STEAM veikla:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Teigiamų emocijų takelis“ ➤ „Takelyje iš kartono ar audinio iškiipus langelius patys vaikai apgyvendina įvairius teigiamus ir neigiamus, pačių pieštus personažus, švelniukus ir įvairius surprizus. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Gerų emocijų spinta“: kartoninės dėžės sienas vaikai apklijuoja juokingų personažų atvaizdais, iškirptomis širdelėmis, užrašytais draugų vardais, pakabina šviečiančias girlandas, atsineša nuotaikingą muziką grojančius mechaninius žaislus. ➤ „Jausmų televizorius“: iš kartoninės dėžės pasigamina „televizorių“ būdami žinių pranešėjais praneša linksmą, liūdną, juokingą žinią.
--	--	--

PAŽINIMO KOMPETENCIJA



SKAIČIAVIMAS IR MATAVIMAS

Vertinė nuostata, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	Vaikų veiksenos		
		3–5(6) metų vaikai	3–5(6) metų vaikai	3–5(6) metų vaikai
Nusiteikės pažinti pasaulį skaičiuodamas ir matuodamas.	➤ Dėlioja paveikslėlius panaudojant geometrines figūras (eglutė, senis besmegenis, viščiukas, mėškutis...).	➤ „Ryto rate“ skaičiuoja mergaites ir berniukus, palygina kiek yra berniukų, kiek mergaičių.	➤ „Ryto rate“ skaičiuoja mergaites ir berniukus, palygina kiek yra berniukų, kiek mergaičių.	
Geba skaičiuoti daiktus, palyginti daiktų grupes pagal kieki, naudoti skaitmenis, apibūdinti daikto vietą eilėje, sudaryti sekas. Geba	➤ Stato išrenka didžiausią ir mažiausią daikta (piramidės statymas).	➤ Žaidžia stalo žaidimą „Kalendorius“. Stengiasi išsiminti dienų, mėnesių pavadinimus.	➤ Žaidžia stalo žaidimą „Kalendorius“. Stengiasi išsiminti dienų, mėnesių pavadinimus.	➤ Lanksto popierių pusiau, į 2,4 dalis.
	➤ Pieša vienos spalvos (pasirinktinių)	➤ I atitinkamas vietas delioja figūras, trikampius,		

<p>grupuoti daiktus pagal formą dydį, jaučia dydžių skirtumus, daikto padėtį erdvėje. Suprantą ir vartoją žodžius, kuriais apibūdinamas atstumas, ilgis, masė, tūris, laikas. Pradeda suvokti laiko tékmę ir trukmę.</p>	<p>piešinių.</p> <p>Matuoja savo ūgi, pasinaudojant ant grupės sienos esančia ūgio matuokle. Iššoko ir randa paslėptą daiktą „Kur pasislepę lapiukas“.</p> <p>Ant pirsukų skaičiuoja savo metukus. Žaisdamas stalą lotu randa tokį patį daiktą.</p> <p>Skiria savokas „vienas „ir „daug“.</p> <p>Ridena kamuoliuką, atmësa prašomos spalvos kamuoliuką, iš dviejų spalvų.</p> <p>Tokios pat spalvos ar formos daiktus sudeda į atskiras dėžutes.</p> <p>Dvejuose paveikslėliuose randa 3-4 slypinčius skirtumus.</p> <p>Vartydamas knygeles su paslėptais paveiksleliais langeliuose, prisimena, kas paslėpta puslpio langelyje.</p>
<p>STEAM veikla:</p> <p>Lauke prisirenka gamtinį medžiagų (kaštonų, gilių, konkorėžių, medžių lapų) iš kurių dėlioja ant kortono nupieštas įvairias figūras, ornamentus, kuria mandalas.</p> <p>„Smėlio rutuliukai“: iš smėlio, klijų, lipdo smėlio rutuliukus, kuriuos mauna ant iešmelo ar kito turimo pagaliuko, nudažo juos guašu.</p>	<p>Prieš eidami pusrūčianti, pietauti ir valgyti pavakarių, naudodami skaičiuotes („Skrrido oro lėktuvėlis“, „Skrrido šarka pas vaikus“), išsisiskaičiuoja kas eis pirmas ir rodys kelia.</p> <p>Žaidžia žaidimą „Stebuklingas maišelis“. Nežiūrėdami traukia po vieną daiktą ir įvardija jo savybes: kietas, minkštasis, didelis, mažas, apvalus, sildis ir t.t.</p> <p>Grupės aplinkoje suranda rodomų geometriniai figūrų formų daiktus.</p> <p>Pasirinktinai dėlioja dėlionės.</p> <p>Muzikinio lavinimo metu žaidžia rato žaidimus, spalvotu parašiutu, spalvotais kamuoliukais.</p> <p>Atlieka įvairias dėmesio lavinimui, skaičiavimui ir matavimui skirtas užduotės, individualiuose užduočių knygelėse.</p> <p>Savo pasakojimuose naudoja savokas „šiandien“, „rytoj“, „jšeiginės dienos“.</p> <p>Stebi grupės laikrodį, aiskinasi, klausinėja, kiek laiko žaisime, kelinta dabar valanda, už kiek laiko eisime miegoti, kiek liko laukti, kol ateis pasiūlti tėveliai.</p> <p>Kurdamas paveikslus sudėlioja žmogaus, gyvūnėlio kūna iš įvairių figūrelių.</p> <p>Žaidžia „Parduotuvė“, pasigamina pinigų, išsirengia prekybstai.</p> <p>Atsakydamas į klausimą „Kiek?“, vartoja žodžius „daug“, „vienas“, „nė vieno“.</p> <p>Nuspalvinā dryžukais paveikslėlyje pavaizduotą zebra.</p>
<p>Serviruoja stalą.</p> <p>Parodo, kur jo kūno priekis, nugara.</p> <p>STEAM veikla:</p>	

	<p>„Geometrinės figūros formos suvokimas ir pažinimas“</p> <p>: ant stalu išdėlioja kortelės ir virveles. Ant kortelių, kuriose pavaizduotos geometrinės figūros, spalvotos virvelės sudėliojamos taip, kad kiekviena tiksliai atkartočių figūrą, išmatuoja virvelių ilgi išsiaiškina, kurių trumpiausia, ilgiausia, trumpiausia, kuriai – ilgiausios virvelės, kelia valandą stebi, kaip pasislenka šešelis.</p> <p>» „Saulės laikrodis“: ant vienkartinės lėkštės užrašo skaičius – tarsi tai būtu laikrodis, apvedžioja pieštuku parašytus skaičius, papuošia laikrodį, nupiešia saulytę ar kt. Lėkštės viduryje praduria skylytę ir įstato šiaudeli. Pasigamintą laikrodį išsineša į lauką ir kas valandą stebi, kaip pasislenka šešelis.</p> <p>» „Saulės laikrodis“: ant vienkartinės lėkštės užrašo skaičius – tarsi tai būtu laikrodis, apvedžioja pieštuku parašytus skaičius, papuošia laikrodį, nupiešia saulytę ar kt. Lėkštės viduryje praduria skylytę ir įstato šiaudeli. Pasigamintą laikrodį išsineša į lauką ir kas valandą stebi, kaip pasislenka šešelis.</p>
APLINKOS PAŽINIMAS	
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai
Vaikų veiksenos	3–5(6) metų vaikai

	<p>„Spalvotieji salierai“: atskiria saliero lapkočius po vieną, į vienkartinius indelius iplia vandens ir dažų. I nudažytą vandenį įmerkia salierą ir laukia, stebi, kaip po kurio laiko salieras nusidažo. Eksperimentą kartoja ir su kita augalais, tokiais kaip tulpės ir narcizai.</p> <p>„Vėjo gaudyklė“: prie medžio šakelės ar pagaliuko, rasto lauke, pritvirtina virvę, kaip laikiklį, kad būtų patogu pakabinti. Ant pagaliuko nuleidžia pakankamai virvučių. Ant virvučių priša barskučius: kriauklės, nenaudojamus raktus, butelių kamštelius ar sagas. Vėjo gaudyklę pritvirtina ant medžio ar prie lango.</p>	<p>„Šiuksles, žaidžia stalo žaidimą „Spalvotieji konteineriai“. Planuoja išvyką į maišelių gaminimo fabriką. Kalbasi apie plastikinių maišelių taršą. Stebi, kaip keičiasi metų laikai. Pasivaikščiojimui lauke metu, stebi pasikeitusią aplinką, aiškinasi kiekvieno metų laiko požymius.</p> <p>Suaugusiųjо pagalbą pasigamina orų stebėjimo korteleles, žymi visos savaitės orus, aptaria jų rezultatus.</p> <p>Žaidžia stalo žaidimus „Abécéle“, „Transporto priemonės“, „Gyvūnai“, „Spalvų loto“.</p> <p>Serviruoja stala, aiškinasi maisto gaminimo eiga, auklėtojos pagalbą kepa „širdelių“ blynus, gamina mišrainę, plauna daržoves, jas pjausto, maišo, ragauja.</p>	<p>„Ar vėjas turi jėgos?“: šiaudelio galą ikiša į balioną, lipnia juosta tvirtai viską užlipdo, bando pūsti balioną per šiaudelį. Pagaminta baliono ir šiaudelio detaļę pritvirtina prie piešuko. Šiaudelį perveria smeigtuku, išlindusi galą pritvirtina prie piešuko galio, kuriamę yra trintukas, taip, kad šiaudelis laisvai judėtų. Laiko pieštuką ir baigę pūsti, stebi, kaip sukasė vėjo jėga varoma mašina.</p> <p>„Pauostyk ir pasakyk kas?“: į plastikinius nepermatomus indelius, sudeda daržoves arba vaisius ir indelius uždengia alumininio folija. Šakute folijoje praduria sklyutes, eina prie kiekvieno</p>
--	---	---	--

puodelio, apuosto ir bando vieningai nuspresti, kas
jame yra.

MOKĒJIMAS MOKYTIS

Vertybinié nuostata, esminis gebéjimas	1–3 metų vaikai	Vaikų veiksenos	3–5(6) metų vaikai
Noriai mokosi, džiaugiasi tuo, ką išmoko. Mokosi žaisdamas, stebédamas kitus vaikus ir suaugusiuosius, klausinédamas, išbandydamas, ieškodamas, sprendamas problemas, kurdamas, įvaldo kai kuriuos mokymosi būdus, pradeda suprasti mokymosi procesą.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vienas su draugais konstruoja dėlioja. ➤ Norai žaidžia nežinomus žaidimus, laikosi taisykliai. ➤ Dėlioja daiktus pagal dydį, spalvą (bokšteliu statymas, kibireliu déjimas pagal dydį). ➤ Žaidžia stalo loto „Surask tokį patį“, Gyvūnai ir jų jaunikliai“. ➤ Žaisdamas mègdžioja suaugusiuosius ir bendramžius „Arbata lėlytei“, Lėlyte nori miego“, „Pavyk mane“. ➤ Klausantis dainelës kartoją garsus, judesių. ➤ Žaidžia su žaislais, kurie skatina stumti, traukti, imtii. ➤ Žaidžia žaidimų „Parduotuve“, „Daktara“, „Kavine“. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pojučiai rankoms ir kojoms „Smélis su jūros kriauklémis“: į didelį permatomą dubenį supila vandenį, sméli, sudeda jūros kriauklių, žaislimų žuvyčių, akmenuku, žmogeliukų, mašinelių ir pan. Liečia, dėlioja, žaidžia išvaizduojamus žaidimus. Kojomis patiria, kaip smélis kutenai padukus, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Renka informaciją įvairiais būdais: varto knygelės, enciklopedijas, klausinéja apie jose esančią informaciją, iš reklaminių bukletų karpo paveikslukus. ➤ Pastebi grupėje naujai atsiradusius žaislus, knygas, daiktus, noriai juos išbando. ➤ Atkartoja suaugusiuų darbą, padeda tvarkytį, valytį, šluoti, padengti stalą. ➤ Žaidžia „mašinelių lenktynės“, palygina koki atstumą nuvažiavo mašinos. ➤ Smelyje užkasa metalinius daiktus, naudojant magnetą įsitikina, kad magneto trauka padeda surasti net akimi nematomą geležies buvimo vieta. ➤ Žaidžia krepšinių, aiskinasi iš kokio atstumo įnesti kamuolių yra lengviausia, iš kokio sunkiausia. ➤ Žaidžia žaidimą „Šviesoforas“, aiskinasi šviesoforo spalvų reikšmes: koks signalas leidžia eisma, koks stabdo. ➤ Žaidžia žaidimus „Paliesk ir atpažink“, „Uostau ir ragauju“, „Meškiuk pabusk“. ➤ Apie ji supančius reiškinius, objektus užduoda atvirus klausimus suaugusiems: „kodel“, „kaip“, „kada“, „iš kur atsiranda“. ➤ Piešia gyvūnus, žmogų, namus. ➤ Ryto rato“ metu diskutuoja, kalba, pasakoja, ko nori išmokti „Mincią lietus“. <p>STEAM veikla:</p>	

		<p>„Ledu pagaliukų dėlionė“: iš ledų pagaliukų arba geriamųjų šiaudelių, plastilino konstruoja pažistamus objektus (namas, laivas, bokštai...).</p>
TYRINĖJIMAS		
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	<p>Vaikų veiksenos</p> <p>3–5(6) metų vaikai</p>
Simalsus, domisi viskuo, kas vyksta aplinkui, noriai stebi, bando, samprotauja.	<ul style="list-style-type: none"> ► Ikiša ranką į stebulklingą maišeli, liečia, čepinėja esančius daiktus, bando atspėti. ► Žaidžia sensorinius žaidimus „Pauostyk“, „Paragauk“, Ką girdi?“. ► Pavadina šiurkštu, minkštą, kietą, švelnų daiktus „Paliesk ir pavadink“. ► Parodo savo kūno dalis. ► Laisvai juda grupės erdvėje, domisi kas kur yra, pačiems stengiasi padėti į vieta. ► Skiria kelias daržoves, vaisius pagal skoni, išvaižda. ► Pastebi ir nusako koks yra oras. ► Prašo paskaitytį patinkančią knygelę, padainuoti dainele. ► Žaidžia su nesudėtingomis medinėmis dėlionėmis „Surask tinkamą vietą“. ► Aprenk gyvūnelį „Sugrupuok spalvas“. ► Tvarkosi žaishlus, žaidimų vieta, padeda tam tikrą daiktą į jam skirtą vietą 	<ul style="list-style-type: none"> ► Stebi ant lango krentančius lietaus lašus, krentančias snraigės, vėjo blaškomus lapus. Aiskinasi kas lemia oro kaitą. ► Tyrinėja magnetų savybes, aiškintis kokius daiktus jie pritraukia, o kokius ne. Žaidžia šaškėmis magnetinėmis lentomis, dėlioja magnetines raides. ► I didelį indą, pripilta vandens, meta įvairius daiktus, aiskinasi kurie skėsta, o kurie ne. ► Aiskinasi kaip galima pasigaminti dirbtinių sniegą, supranta, kad tam reikalingas kramolas ir vanduo, bando gautą masę nuspalvinti, daryti „varvelius“. ► Aiskinasi, kaip suprasti, išskaityti žemėlapį, bando nusipiešti savo žemėlapius, ieško paslėpto lobio. ► Kuria „žaliaja palangę“, stebi, analizuja, grožisi. ► Žaidžia žaidimus „Plaukia – skesta“, „Karšta – šalta“, „Atpažink draugą“, „Surask tinkamą paveikslėli“, „Atspėk, ką valgai“. ► Žaidžia kortelių žaidimus: „Pavojingi daiktai“, „Naminiai ir laukiniai gyvūnai“. ► Žaidžia skaičiavimo, prognozavimo žaidimus „J kiek dalių padalinti pyragą“, „Kiek saldainių padalinti“ <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ► I grupe atsineša sniego, ji tirpina, spalvina, lipdo nedidelius sniego senius. Piešia ant šlapio popieriaus, eksperimentuoja su vandeniu. ► Atlieka bandymus su „Koka kola“: merkia kiaušini,

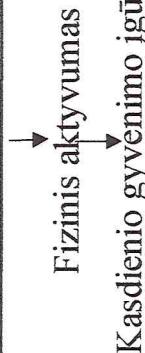
INICIATYVUMAS IR ATKAKLUMAS			
Vertybinė nuostata, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	Vaikų veiksenos	3–5(6) metų vaikai
Didžiuojasi savimi ir dldėjančiais savo gebėjimais. Savo iniciatyva pagal pomėgius pasirenka veikla, ilgam išstraukia ir ją plėtoja, geba pratesti veiklą po tam tikro laiko tarpo, kreipiasi į suaugusįjį pagalbos, kai pats nepajęgia susidoroti su kilusiais sunkumais.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Randa naują žaislą išbando jo galimybes. ➤ Pats išrenka ir pasiūlo auklėtojai skaityti krygutę. ➤ Piešia piešinių draugui, mamai, sesuitei „Dovana draugui giminimo dienos proga“, „Gėlytė mamytei“, „Juostelė sesutės knygai“. ➤ Stengiasi pats nusirengti, apsirengti, tvarkytii žaislukus ir drabužių, „Surask vietą meškučiui, garažą mašinytei...“ ➤ Išsko kontaktų su suaugusiuoju, bendraamžiais, džiaugiasi pasiektais rezultatais. ➤ Žaidžia katučių žaidimus „Bėga bėga pelytė“, „Viru viru košė“, „Kur buvai katele“. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Mentos“ saldainius, stebi ir aiškinasi kas vyksta. ➤ „Vandens filtras“: dirvožemį sumaišo su vandeniu, kad gautuysi nešvarus vanduo. Plastikinį buteli perkerpa pusiau, viršutinę butelio dalį apverčia iš lyg i piltuvėli įdeda kavos filtra, tada vata, ant jos beria smėlio, tada žeria žvyro. Piltuvėli įstato į likusią butelio dalį, smailija dalimi žemyn. I vanduo laša, kai prasiskverbia pro visus filtrus. Filtruoti gali kelis kartus. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Atlikdamas darbelius, užduotèles kartoja tol, kol pavyksta, renkas kitas priemones, kitus veiklos būdus. ➤ Ilgą laiką veikia, žaidžia vienas ar su draugais, pratesia žaidimą po kiek laiko. ➤ Ištikus nesékmēi, noriai priima draugo ar suaugusiojo patarimus. ➤ Siūlo įvairias idėjas, kaip galima nustebinti draugą gimtadienio proga, kokių daiktų reikia tolimesniams žaidimui plėtoti. ➤ Prašo, ragina, stengiasi sudominti, kad draugai tėstų pradėtą žaidimą, veiklą. ➤ Turtingiau plėtoja savo paties sumanytą žaidimą. ➤ Pats pasirenk su kokia dailės priemonė nori piešti. ➤ Žaidimas „Piešiu save“ ➤ Moka paprašyti suaugusiojo pagalbos, kai nesiseka meninė ar kita veikla.

STEAM veikla:

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Užsega ir atsega sagas. ➤ Dėlioja įvairias formėles į atitinkamas vietas. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Domisi mechaniniais žaislais, neįprastais žaislais. „Važiuojanti mašina“: prie nedidelio mašinytės modelio (gali būti ir „Lego“ prie mašinytės), pritvirtinta pri�stą balioną. leidžiantis orui mašina pradeda važiuoti. Iš „Lego“ kaladėlių sukonstruoja mašinėlę. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Piešiantis robotas“: su suaugusiojo pagalba iš elementų, varikliuko, flomasterių, kamščio, izoliacijos, plastikinio indelio, izoliuoti laidai (aux lardas) konstruoja piešiantį robotą.
--	--	--

SVEIKATOS SAUGOJIMO KOMPETENCIJA

Sveiko vaiko ugdymas

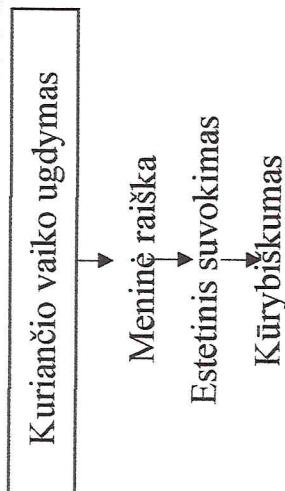


Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	Vaikų veiksenos	3–5(6) metų vaikai
Noriai, džiaugsmingai juda, mègsta judrią veiklą ir žaidimus. Eina, bėga, šliaužia, ropoja, lipa, šokinejā	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nusileidžia čiuožykla, supasi sūpynėse. ➤ Ropoja, prasiliaužia pro kliūties vaikui patogiu būdu.. ➤ Žaidžia žaidimą „Tylos karalius“. ➤ Laisvai laksto po salę – sustoja išgirdę garsinį signalą „Dienai naktis“, „Paukšteliai nameliuose“. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dalyvauja ryto mankštose, galvoja naujų pratimų, patys veda mankštėles savo draugams. ➤ Žaidžia judriuosius laukę ir salėje: „Katės ir pelės“, „Dienai ir naktis“, „Išvadavimas“, „Lenktynės“, „Medžiotojai“, „Taksi“, „Paukšteliai ir katinių“, „Vilkas, piemėnys ir avys“, „Automobilių“ ir kt. 	

rankos koordinacija bei išlavėjusi smulkioji motorika.	Eina savo paties, ar personažo pėdsakais sniege, drėgname smėlyje „Surask pasislėpusi paukšteli“ „Pavyk varlytę“ Pučia lengvus daiktus plunksnelės, pilkus, gaudo saulės zuikučius. Meta, gaudo, spiria kamuoli norima kryptimi. Jūda įvairiais būdais: bėga, šokinėja, ropoja. Ikerpa popieriaus lapą.	KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI		
		1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai	Vaikų veiksenos
STEAM veikla:	<p>STEAM veikla:</p> <p>Žaidimas „Vairuotojai“: viename garaže stovi automobiliai su raudonais vairois (ant raudonų kubelių guli raudonos lėkštės), o kitame – mašinos su žaliais vairois (žalias lėkštutės ant žalių kubelių). Su suaugusiuju pagalba suskirsto į dvi grupes. Mokytoja atlieka policininko vaidmenį. Pakeliai vėliavėlė raudona, važiuoja raudoni automobiliai. Pakelia žalia, važiuoja žali automobiliai. Kai mokytoja sako: „i garažą“ automobilių grižta į savo vietas.</p>	<p>Varžosi įvairose estafetėse.</p> <p>Dalyvauja sportiniuose rytmeciuose, varžybose, sveikatingumo dienose.</p> <p>Lipa kopėtėlėmis, laiptais, gimnastikos sienele, supasi ant virvės.</p> <p>Orui leidžiant, būna lauke, eina pasivaikščioti, žaidžia sniegų ar smėliu.</p> <p>Žaidžia futbolą, krepšini.</p> <p>STEAM veikla:</p> <p>Iš nuspalvintų ar spalvotų popieriaus lapų gamina vejo malūnėlius. Lapą įkerpa įki nupieštos linijos, sulenkia įki centrinio taško, sulenkus lapo kraštus perveria smeigtukui ir įsmieigia į medinį laikiklį. Malūnėli gali pasidaryti kaip namų, vietoj pagaliuko panaudojus pieno ar jogurto pakuote.</p> <p>Žaidimas „Pagaunk vėją“: iš antrinių žaliavų (kartoninių dėžių, plastikinių butelių ir pan.) pasigaminia kliūtis, su vėjo malūnėliais apibėga kliūtis, laimi tą komanda kuri greičiausiai pagauta vėją.</p>		
Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	Noriai ugdos i sveikam kasdieniniam gyvenimui reikalangus įgydžius. Tvarkingai valgo, savarankiškai atlieka savitarkos veiksmus:	<p>Kita veikla</p> <p>Bando savarankiškai prastis, šluostytis, rengtis.</p> <p>Žino savo rankšluostuko ir spintelės vietą.</p> <p>Valgo naudodamas stalą ir rankius ir geria</p>	<p>Kita veikla</p> <p>Dalyvauja probleminiuose pokalbiuose: „Pavojuj namuose, gatvėje“, „Pavojuj dailktai“.</p> <p>Žiūri mokomuosius Priešgaisrinės saugos filmukus, skirtus bendrojo lavinimo mokykloms, aptaria</p>	

<p>apsirengia ir nusirengia, naudojasi tualetu, prausiasi, šukuoja. Saugo savo sveikatą ir saugiai elgiasi aplinkoje.</p>	<p>savarankiškai iš puoduko. Pats eina į tualetą. Tvarkosi grupės žaisliukus. Žaisdamas prausia, valgydina lėles žaislus.</p> <p>STEAM veikla:</p> <p>„Vandens lašelio kelionė“: į indą pripila vandens, ant viršaus užpurškia skutimosi putų. Pipetę pripildo skystų dažų (mėlynu). Iš lėto pipete lašina dažus ant putų.</p>	<p>matytas situacijas. Žūri mokomuosius filmukus „Lietuvos policija vaikams – šuniukas Amsis“, aiskinasi matytas situacijas. Žaidžia žaidimus: „Svečiuose“, „Kavinėje“, „Parduotuveje“. Žaidžia stalo žaidimus: „Sveikas maistas“, „Vasaros ir žiemos apranga“. Dalyvauja diskusijoje: „Kaip valgome ir ko nereikėtų valgyti“, „Kodėl reikia laikytis tvarkos ir švaros“. Padedant suaugusiems kuria patiekalu receptų knygeles. Žaidžia „Valgomas – nevalgomas“. Žaidžia žaidimus: „Suvartystk batą“, „Susek sagas“. Rengia, prižiūri lėlės, jas prausia, šukuoja.</p> <p>STEAM veikla:</p> <p>„Virtuvės šefas“: iš antrinių žaliavų pasigamina svarstyklės (pagalukai, virvutė, plastikiniai buteliai, pakuočės). Naudoja įvairius produktus (manų kruopų, miltų, ryžių, žirnių ir t.t.) Kepa tortą: ant apvalios kartono formos patepa kliju, renkasi produktus ir juos klijuoja ant kartono (derina maisto produktus kurie tinką tarpusavyje). Sveria produktus, skuta, pjausto daržoves, iš miltų minko tešla, kepa sausainius (naudoja formelels). Gamina receptų knygą.</p>
---	---	---

MENINĖ KOMPETENCIJA



MENINĖ RAIŠKA

Vertybinių nuostatai, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	Vaikų veiksenos	3–5(6) metų vaikai
Jaučia meninės raiškos džiaugsmą, rodo norą aktyviai dalyvauti meninėje veikloje. Spontaniškai ir savitai reiškia išpūdžius, išgyvenimus, mintis, patirtas emocijas muzikuodamas, šokdamas, vaidindamas, vizualinėje kūryboje.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ant popieriaus lapo piešia priešukais, tušinukais, kreidelėmis, tapo guašu, akvarele, štampuoja piršteliais, daro plaštakos atspaudus. ➤ Pagaliuku piešia ant įvairių paviršių sniego šlapio smėlio.... ➤ Lipdo plastiniui (suka rutuli, kočioja lazdele) ➤ Eksperimentuoja išbandydam išairius taškymo būdus „Lėlytės sulknelė“, „Mcčiutės skara“. ➤ Išbando meninę techniką „dvynukai“. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Klausosi muzikos, išivaizduodamas tai ką girdi, bando nupiešti, komentuoja. ➤ Piešia savo grupės draugus, komentuoja, kuo jis pats/pati ir kiekvienas vaikas skiriasi, yra ypatingas. ➤ Klausosi skirtingos nuotaikos muzikos, jaučia jų autorų išgyventą nuotaiką, bando išreikšti įvairiomis dailės priemonėmis. ➤ Maišo spalvas, stebi kokią spalvą pavyksta išgauti sumaišius attinkamas spalvas: 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raudona + žalia = ruda. ➤ Mėlyna + geltona = žalia. ➤ Geltona + žalia = mėlyna. ➤ Piešia ant glamžyto popieriaus, plevelės, sniego, vandens, molio, medžio, bando piešti smėlyje. ➤ Akvarelę lieja ant popieriaus, kokteiliniu štaudeliu išpučia spalvas, stebi kaip jos susijungia. ➤ Štampuoja gamtine medžiaga, daržovėmis, vaisiais, kuria savitą paveikslą.
		MUZIKA IR ŠOKIS	
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Klausosi įvairių muzikos kūrinii irašu, išreikšia save judesiu, šokio veikėjais – šoka kaip „meškutė“, „kiškutė“ ir pan. ➤ Šoką rateliu apie žaisliuką. 	

MUZIKA IR ŠOKIS	
► Dainuoja lopšinės. „A-a, A-a pupa“ , „Čiučia liulia	► Grojant muzikai juda ritmiškai pagal muziką, lėtai, greitai, sustoja. Imituoja mašinas.
► Groja elementariais muzikiniaiš instrumentais (barškučiais, būgneliais...)	► Klausosi muzikos, muzikai grojant skraido kaip paukštelių, muzikai nutilus, nejudą, sustingsta.
► Klausydamas muzikos, šypsosi, džiaugiasi, ploja rankomis, trepsi, mojuja..	► Grojant muzikai, išsvaizduoja save esant vėju – rodo kaip juda vėjas, gėle – rodo kaip prąžysta gėlė, saule – rodo kaip kyla, šviečia saulė ir t.t.
► Pastirodo įstaigos šventėse.	► Eina rateliu, rankose laiko spalvotas skareles, juda ritniškai, mojuoja, pritūpia, paleidžia skareles ir žiūri kaip jos krenta.
VAIDYBA	► Varto „Muzikos knygą“, kurioje gyvena skirtinti garsai ir juos vaizduoja: lėti – vėžiliukai, straigės, ežiukai, pandos ir kt.; greiti – mašinos, pelytės, arkliukai, tigrai, katinių, šuniukai ir kt.;
	► tylus – lipantis voriukas, skrendanti boružėlė; garsūs – skrendantis uodas, musė, riaumojantis liūtas, šaukiantys vaikai.
	► Bando groti namų buities daiktais: puodais, lėkštėmis, šakutėmis, samčiais, klausosi, koks daiktas kokius garsus skleidžia.
STEAM veikla:	► Stovėdamas už širmsos ir nematydamas instrumento, tik klausydamas jo skleidžiamo garso, bando atspėti, koks tai buvo instrumentas.
	► Sužino, kad natos, kaip ir paukštelių, žvéreliai, žmonės turi savo namus, ant didelio lapo nupieštos penklinės, grojant muzikai aukštame registre, natas deda ant viršutinių linijų, o ženname registre – ant apatinų linijų. Prisimena gerai visiems žinomą dainą, ją išrašo su grupės video kamera, klausosi savo bei draugų atliekanų dainų, lygina vienus su kitaais, bando aptažinti

	<p>savaji, išiklauso į tembra, skambėjimą.</p> <p>► Grojant gerai žinomas dainelių, ratelių melodijas, stengiasi prisiminti jų pavadinimus, atpažinus – džiaugiasi savo klausa bei kitais gabumais.</p> <p>► Žaidžia žaidima „Tyla – triukšmas“. Klausosi G. Isoko kūrinėlio „Tyla“ išmègina tylos, triukšmo, bei ritniškų garsų kalbą. Susikaupia ir pabūna tyloje. Sukelia triukšmą – trepsi, šaukia, ploja, o tada bando ritniškai ploti rankomis, ritniškai trepseti kojomis. Aptaria, kada tyla ir garsai nuteikia malonei, o kada vargina, erzina.</p> <p>STEAM veikla:</p> <p>► Groja netradiciniai, pačių pagamintais muzikos instrumentais iš antrinių žaliavų.</p>	<p>VAIDYBA</p> <p>► Kuria dramos vaidinimus pagal girdėtą pasaką, pasiūlytą meninę ar ugdomają situaciją, bendradarbiauja su kitu vaidinimo veikėju.</p> <p>► Tampa princese, karalaičiu, ar kitu pasakų veikėju. Gamina karūnas, prisitaiko vaidinimui skirtus rūbus, suvaidina žinomą ar išgalvotą pasaką.</p> <p>► „Valdomas“ už nugaro sedinčios auklėtojos ir vaizduodamas, kaip jis kėlési, prausési, valési dantukus, šukavosi, pusryčavo, rengési, įsimena ruošimosi į darželį ritualus.</p> <p>► Inscenuoja gerai žinomas pasakas „Medoliukas“, „Ropė“, „Vilkas ir septyni ožiuikai“, „Prištinė“.</p> <p>► Pasirinkta pírštuukų lėlyte, aprengia Smilių, Didijį ar kitą pírštuuką ir pamégina jį judinti, su juo kalbétis, kitus šnekinti.</p> <p>► Išsitraukęs vieną iš paruoštyų kortelių, kuriose pavaizduoti skirtinių personažai (vilkas, katinas, lapė,</p>
--	---	---

	<p>princesė, ragana, medžiojojas, slibinas ir kt.), bando iškūnyti į personažą, stengiasi kuo tiksliau ji pavaizduoti savo draugams, siūlo atspėti.</p> <p>Improvizuoja dialogą, nuoseklią veiksmų seką, naudoja charakteringas balso intonacijas, judesius, aprangos detales, prireikus – menamus ar tikrus reikmenis, dekoracijas.</p> <p>Inseniuoja gerai žinomas pasakas „Meduoliukas“, „Ropė“, „Vilkas ir septyni ožiuukai“, „Pirštinė“, „Trys paršiuukai“, „Pagrundukas“</p> <p>Pasirinkta pŕštukų lėlyte, aprenegia Smilių, Didijį ar kitą pŕštuką ir pamégina ji judinti, su juo kalbétis, kitus šnekinti.</p> <p>Vaidina lietuvių liaudies pasakėles su kartoninėmis, medžiaginėmis ar kt. lėlytėmis ar pasipuoš su personažų karūnelemis.</p> <p>Kuria improvizuoja vaidybines situacijas pagal duotą temą ar sugalvoja patys organizuotoje veikloje ir savarankiskų žaidimų metu.</p> <p>STEAM veikla:</p> <p>➢ Išsitraukę vieną iš paruoštų kortelių, kuriose pavaizduoti skirtingi personažai (vilkas, katėnas, lapė, princesė, ragana, medžiojojas, slibinas ir kt.), bando iškūnyti į personažą, stengiasi kuo tiksliau ji pavaizduoti savo draugams, siūlo atspėti. Improvizuoja dialogą, nuoseklią veiksmų seką, naudoja charakteringas balso intonacijas, judesius, aprangos detales, prireikus – menamus ar tikrus reikmenis, dekoracijas.</p> <p>➢ Kuria improvizuoja vaidybines situacijas pagal duotą temą ar sugalvoja organizuotoje veikloje ir savarankiskų žaidimų metu. Naujoja įvairius būties daiktus ir aprangą vaidmens ar situacijos kūrimui.</p>
--	--

ESTETINIS SUVOKIMAS

Vertybinių nuostata, esminis gebėjimas	Vaikų veiksenos		
	1–3 metų vaikai	3–5(6) metų vaikai	3–5(6) metų vaikai
<p>Domisi, gérissi, grožisi aplinka, meno kūriniais, meninė veikla.</p> <p>Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu, meno kūriniais, džiaugiasi savo ir kitų kūryba, jaučia, suvokia ir apibūdina kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos, vizualaus meno estetikos ypatumus, reiškia savo estetinius potyrius, dalijasi išgyvenimais, įspūdžiais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Klausosi sekamą pasalką, eiliuotų kūrinelių, trumpų apsakymų. ➤ Komentuoja savo dailės darbelį. ➤ Kartu su suaugusiuoju rengia darbų parodėles. ➤ Imituoja gantos garsus jų klausosis. ➤ Puošiasi švęsdami draugo gimtadienį. ➤ Lankosi atvykusiu teatrinių spektakliuose. ➤ Pastebi pasikeitimus draugų aprangoje, džiaugiasi patys būdami pasipuošę. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Noriai žiūri įstaigoje rodomus spektakliukus, dalyvauja „teatro“ dienai skirtame renginyje. ➤ Dalyvauja visuose darželio renginiuose, dainuoja, deklamuoja, vaidina, šoka, atrinkamai pasipuošia. ➤ Klausosi įvairaus žanro muzikos kūrinii, juos komentuoja. ➤ Varto knygą: „Visa Lietuva“, „Kūrybiniai darbeliai“, komentuoja. ➤ Vertina savo ir draugų kūrybinius darbelius. ➤ Aptaria aplinkoje esančius, gražius, įdomius daiktus, meno kūrinius. ➤ Tvarkingai elgiasi su kūrybinėmis priemonėmis. ➤ Pastebi spalvų, formų grožį. ➤ Padedamas suaugusiojo, konkursuose, projektuose, vertina pateiktus kūrybinius darbelius, pasirodymą. ➤ Padedant suaugusajam atnaujina grupės aplinka, ja pucia, siūlo savo idėjas. ➤ Pasako, kas patinka ir gražu ir kodėl. ➤ Suprantą ir pagiria tvarkingai atrodantį savo draugą, argumentuoja kodėl taip mano. 	<p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rengia popierinių lėlių madų pasirodymus, pagamindami lėlytėms drabužius ir aksesuarus.

STEAM veikla:

- Pasigamina sau aprangos detales, kuria drabužius iš įvairios medžiagų.

KŪRYBIŠKUMAS		
Vertybinė nuostata, esminis gebėjimas	1–3 metų vaikai	Vaiku veiksenos
Domisi, gérissi, grožisi aplinka, meno kūriniais, meninė veikla. Pastebi ir žavisi aplinkos grožiu, meno kūriniais, džiaugiasi sayo ir kitų kūryba, jaučia, suvokia ir apibūdina kai kuriuos muzikos, šokio, vaidybos, vizualaus meno estetikos ypatumus, reiškia savo estetinius potyrius, daliasi išgyvenimais, įspūdžiais.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Pritaiko įvairius daiktus žaidimą veiksmams p.vz. kaladę – telefonas, pieštukas – šaulkštas ir kt. ▶ Pats puošia padarytus darbelius atspaustomis gelytėmis, džiovintais lapais, blizgionis detalėmis. ▶ Eksperimentuoja įvairiomis medžiagomis: moliu, plastilinu, drėgnu smėliu, sniegu, sūria tešla. <p>STEAM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Ant didelio popieriaus lapo iš gamtinės medžiagos kuria mišką, pasigamina ne tik medžius, bet ir miško gyventojus 	<p>Vaiku veiksenos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Išradingai panaudoja gamtinę medžią ar savo kūrybiniuose darbuoliuose. ▶ Aplikuoja, kuria vitražus, panaudodamas aplinkoje esančias medžiagas (žurnalus, gofruotą kartoną, krepinių popierių, plastiko atliekas, sagas, kamštelius ir pan.). Savo idėjas išreiškia dailės, piešimo priemonėmis. ▶ Atlieka kūrybinius darbus grupelėmis ir po viena. ▶ Panaudoja tapybos, piešimo, dekuvažo, koliažo, skrebinimo ir kt. dailės technikas, jas tyrinėja. ▶ Susiplanuoja laiką, eiga ir atlieka kūrybinį darbą, žaidimą. ▶ Kuria įvairaus pobūdžio istorijas. ▶ Eksperimentuoja prie „Šviesos stalo“. <p>STEM veikla:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Kuria sketį iš antrinių žaliaivų, kamštelii, pasigamintų iš popieriaus geometriinių figūrų. Sketį naudoja tik lauke, tiek viduje įvairiai veiklai. ▶ „Upė“: pasigamina žuvytes, tiesia tiltus iš lego kaladelių, gamina laivelius, panaudoti tikrus akmenelius.

VI SKYRIUS

NAUDOTA LITERATŪRA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI

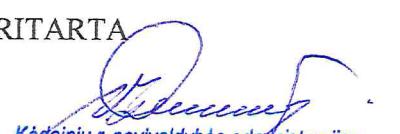
1. Ališauskas A., Vaikų raidos ypatingų ir specialiųjų ugdymo(si) poreikių įvertinimas. Specialiojo ugdymo mokslinis centras. Šiauliai, 2002.
2. Alkoholio, tabako ir kitų psichiką veikiančių medžiagų vartojimo prevencijos programa. Vilnius, 2006.
3. Eleanor Stokes Szanton. Į vaiką orientuotas ugdymas nuo gimimo iki trejų metų/Knyga ugdytojams. Vilnius, 2001.
4. Gyvenimo įgūdžių ugdymo programa. Vilnius, 2004.
5. Gordon E. E., Bolton B.M.. Ankstyvosios vaikystės muzikos mokymo programa „Muzikos žaismas“, Kronta, 2004.
6. Gražienė V., Jonynenė V. Kviečiame pažaisti (I-III dalis). Kaunas, 2006.
7. Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas, Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras, 2014.
8. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo plėtros 2011-2013 m. programa. (patvirtinta Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2011 m. kovo 1 d. įsakymu Nr. V-350)
9. Ikimokyklinio ir (ar)priešmokyklinio ugdymo programas vykdančių mokyklų veiklos kokybės išorinio vertinimo metodika. Vilnius: 2020.
10. Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija, ratifikuota 1995 m. liepos 3 d. Lietuvos Respublikos įstatymu Nr. I – 983.
11. Lietuvos Respublikos Seimo 2003-08-20 nutarimas Nr. IX – 1569 „Dėl Vaiko gerovės valstybės politikos koncepcijos patvirtinimo“.
12. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2003-07-09 įsakymas Nr. 1015 „Dėl Priešmokyklinio ugdymo standarto ir Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklos programų ir išsilavinimo standartų I – IX klasėms tvirtinimo“.
13. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2005-04-18 įsakymas Nr. ISAK-627 ir 2011-06-07 įsakymas Nr. V-1009 redakcija „Dėl ikimokyklinio ugdymo programų kriterijų aprašo“.
14. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas.
15. Lietuvos respublikos švietimo ir mokslo ministerijos ir Švietimo aprūpinimo centro „Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos“, 2015.
16. Mockevičienė O., Ankstyvojo ugdymo vadovas. Vilnius. Minklės leidyba, 2001.
17. Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa, Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras, 2014.
18. Starfeld E., Mathiasen Ch. R., Pedagogika ir demokratija. Vilnius. 1999.
19. Universaliosios sveikatos ugdymo bei rengimo šeimai ir lytiškumo ugdymo programa. Vilnius, 2000.
20. Valstybinė švietimo 2013–2022 metų strategija 2013. Prieiga per internetą: https://www.smm.lt/uploads/lawacts/docs/687_e7870701e841e67d18a5377b19e7a57e.pdf

Programą atnaujino 2021 m. balandžio 12 d. Kėdainių r. Labūnavos pagrindinės mokyklos direktorius
įsakymu Nr. V1-45 patvirtinta darbo grupė

PRITARTA

Kėdainių r. Labūnavos pagrindinės mokyklos
tarybos 2021 m. spalio 25 d.
posėdžio protokoliniu nutarimu (protokolas Nr. V3-06)

PRITARTA


Kėdainių r. savivaldybės administracijos
Švietimo skyriaus vedėja
Vilma Dobrovolskienė
2021-12-27