

PATVIRTINTA

Kelmės „Kūlverstuko“ lopšelio-darželio  
direktorius 2026 m. vasario 6 d.  
įsakymu Nr. V-95

## KELMĖS „KŪLVERSTUKO“ LOPŠELIO-DARŽELIO 5-6 METŲ AMŽIAUS VAIKŲ STEAM UGDYMO PROGRAMA „STEAM ATRADIMŲ PASAULIS“

### I. BENDROSIOS NUOSTATOS

#### 1. Prielaidos kokybiškam STEAM ugdymui.

Kiekvienas vaikas auga unikaliu ritmu, atsinešdamas savas stiprybes, interesus ir mokymosi būdus. Kokybiškas STEAM ugdymas remiasi visuminės vaiko raidos samprata – jis siekia sudaryti sąlygas harmoningam fiziniam, emociniam, socialiniam ir pažintiniam augimui. Tam būtina aplinka, kurioje vaikas jaučiasi saugus, priimtas, matomas, gali tyrinėti be baimės suklysti.

STEAM mokymasis yra neatsiejamas nuo patirties ir aktyvaus veikimo. Vaikai tyrinėja pasaulį per pojūčius, eksperimentavimą, judėjimą, kūrybą ir bendradarbiavimą. Smalsumas tampa varomąja jėga, skatinančia užduoti klausimus, ieškoti atsakymų, bandyti, analizuoti ir kurti sprendimus realioms situacijoms.

Mokytojas šiame ugdymo modelyje nėra tik žinių perteikėjas – jis yra jautrus palydovas ir mokymosi proceso formuotojas. Stebėdamas vaikų poreikius ir iniciatyvas, jis padeda atrasti savitą pažinimo kelią, kuria prasmingas tyrinėjimo situacijas, integruoja skirtingas STEAM sritis ir palaiko vaikų kūrybiškumą bei savarankiškumą.

Tokios prielaidos leidžia STEAM ugdymui tapti gyvu, motyvuojančiu ir atliepiančiu kiekvieno vaiko individualų augimą.

**Į vaiką orientuotas STEAM ugdymas** remiasi vaiko poreikių ir interesų pažinimu bei pagarba jo vidiniam pasauliui. Ugdymo procesas grindžiamas vaiko patirtimi ir savarankišku tyrinėjimu. Vaikai mokosi tada, kai gali veikti laisvai, kai veiklos gimsta iš jų pačių iniciatyvos, kai žaidimas tampa tyrimu, o tyrimas – atradimu. Mokytojai kuria aplinką, kuri įgalina vaiką būti aktyviu savo mokymosi dalyviu, o ne pasyviu stebėtoju.

#### 2. Kokybiškas STEAM ugdymas grindžiamas:

**2.1. holistiniu požiūriu į vaiką:** jis suvokiamas kaip visuminė asmenybė, kurioje protas, kūnas, emocijos ir vaizduotė veikia darniai. STEAM aplinka siekia suderinti šias sritis, skatinti sąmoningumą, kūrybingumą, smalsumą, rūpestį savimi ir aplinka. Per aktyvų judėjimą, meninę raišką, emocijų pažinimą, santykius su gamta ir bendruomene vaikas patiria visapusišką augimą, kuris yra tvirta atrama mokslo, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos pažinimui. Tokia aplinka stiprina pasitikėjimą savimi, emocinę sveikatą, ugdo atsparumą, empatiją bei atsakomybę – savybes, būtinas šiuolaikinėms STEAM kompetencijoms;

**2.2. tyrinėjimais grįstu ugdymu:** vaikai aktyviai tiria: kelia probleminius klausimus, ieško įrodymų ir sprendimų, formuluoja paaiškinimus, eksperimentuoja, diskutuoja ir pristato savo atradimus. Natūralus smalsumas tampa pagrindine mokymosi varomąja jėga. Ikimokykliniame amžiuje vaikai tyrinėja per judesį, jutimus, emocines reakcijas ir kalbą. Tokia patirtis formuoja svarbiausius mąstymo gebėjimus: stebėjimą, lyginimą, klasifikavimą, apibūdinimą, matavimą, numatymą. Mokytojas, užduodamas atvirus klausimus ir kurdamas problemines situacijas, padeda vaikams plėsti mąstymą, įvardyti savo idėjas, išgryninti tyrinėjimo kryptis ir formuluoti prielaidas;

**2.3. universalaus dizaino ugdymuisi strategija** – lanksti ir visiems vaikams prieinama aplinka užtikrina įtrauktį – kiekvienas vaikas gali dalyvauti, tyrinėti ir mokytis pagal savo individualų tempą, gebėjimus ir poreikius. Galėdami rinktis įvairius pažinimo ir veiklos būdus, vaikai mokosi

lygiavertiškai, o ypatingųjų ugdymosi poreikių turintys vaikai jaučiasi saugūs, priimti ir aktyviai įsitraukę. Tokia STEAM aplinka ugdo pagarbą įvairovei, bendradarbiavimą ir socialinę kompetenciją;

**2.4. vaikų ugdymusi žaidžiant:** tai natūralus būdas kurti, tyrinėti, spręsti problemas ir konstruoti supratimą apie pasaulį. Per žaidimą lavėja vaiko fizinės, kognityvinės, socialinės, emocinės, estetiškos kompetencijos. Žaisdami vaikai kuria inžinerinius sprendimus, eksperimentuoja su medžiagomis, stebi gamtos reiškinius, konstruoja, improvizuoja, išbando matematinius dėsningumus. Tai ugdo kūrybingą, empatišką, drąsą ir inovatyvią asmenybę – būtiną STEAM kultūrai.

**2.5. kontekstiniu ugdymusi: šis būdas** skatina mokytis per sąlytį su aplinka – tiek socialine, tiek gamtine, tiek kultūrine. Vaikų patirtys kuriamos ne tik ugdymo įstaigos viduje, bet ir už jos ribų: parke, mieste, bendruomenėje. Ugdymo situacijos atsiranda čia ir dabar, natūraliai kylant vaikų klausimams, poreikiams ar sumanymams. Vaikai turi galimybes rinktis veiklas, laiką, vietą, medžiagas, bendradarbiavimo būdus. Pedagogas padeda jiems augti, tikslingai formuodamas aplinką, kuri atliepia vaikų vidinę motyvaciją ir natūralius interesus;

**2.6. kvalifikuotu pedagogų pasirengimu:** pedagogai – kompetentingi, šiuolaikinį vaiką gebantys suprasti ir palaikyti profesionalai, geba išvelgti vaikų pažangą, vertinti pasiekimus, kurti įtraukią STEAM aplinką ir taikyti tyrinėjimo metodus. Lopšelio-darželio pedagogai nuolat dalijasi savo gerąja STEAM ugdymo praktinio darbo patirtimi, veda atviras veiklas rajono, respublikos ikimokyklinio ugdymo pedagogams, patys dalyvauja įvairiuose STEAM ugdymo kvalifikaciniuose renginiuose.

**3. Švietimo teikėjo savitumas.** Kelmės „Kūlverstuko“ lopšelio-darželio pagrindinės ugdomosios veiklos kryptys: vaikų sveikatos saugojimas ir stiprinimas, specialiųjų poreikių turinčių vaikų ugdymas, STEAM ugdymo integravimas į ikimokyklinio ugdymo programos turinį, gamtosauginis ugdymas. Įstaiga veiklas organizuoja atsižvelgdama į vaikų amžių, individualius poreikius ir dienos režimą.

Įstaigoje veikia ikimokyklinio ugdymo ir dienos socialinės globos grupė vaikams su negalia. Joje ugdomi vaikai nuo 1 iki 7 metų. Darželyje vaikai skirstomi į grupes pagal jų amžių. Vaikų su negalia grupė yra mišri.

Lopšelio-darželio patalpos visapusiškai pritaikytos STEAM ugdymui, sudarant sąlygas vaikams tyrinėti, eksperimentuoti ir kurti. Įrengta moderni STEAM laboratorija, aprūpinta įvairiomis šiuolaikinėmis ugdymo priemonėmis, skatinančiomis vaikų smalsumą, problemų sprendimą ir kūrybiškumą. Čia vaikai gali atlikti bandymus, konstruoti, programuoti bei pažinti gamtos ir technologijų dėsnius per praktinę veiklą.

Lauko aplinka taip pat pritaikyta įvairių STEAM sričių ugdymui. Įrengtos daržo lysvės leidžia vaikams patirti gamtos ciklus, stebėti augalų augimą ir puoselėti atsakomybę. Lauko tyrinėjimų erdvės skatina pažintinę veiklą, gamtos reiškinių stebėjimą ir aplinkos pažinimą. STEAM lauko sienelė suteikia galimybių kurti, konstruoti ir atlikti eksperimentus gryname ore.

Be to, įrengtas šiltnamio padeda vaikams gilinti žinias apie augalų priežiūrą, temperatūros pokyčius ir augimo sąlygas, o moliūgynas tampa ne tik ugdymo erdve, bet ir smagia ilgalaikio projekto veikla, kurioje vaikai stebi, kaip nuo mažos sėklytės išauga didelis augalas.

Visa ši aplinka sukurta tam, kad vaikai galėtų natūraliai ir kūrybiškai mokytis, tyrinėti pasaulį ir ugdytis įvairius XXI amžiaus gebėjimus.

Visi pedagogai ugdymo procese naudoja informacines technologijas, diegia naujoves, taiko įvairias mokomąsias programas.

Nuosekliai stipriname STEAM ugdymą, kur vaikai žaisdami tyrinėja mokslą, technologijas, inžineriją, menis ir matematiką, kas lavina vaikų kūrybiškumą, loginį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius per praktinį veikimą.

**4. Tėvų ir vietos bendruomenės poreikiai.**

Įgyvendinant STEAM ugdymo programą, ypatingas dėmesys skiriamas glaudžiam bendradarbiavimui su ugdytinių tėvais ir vietos bendruomene, siekiant užtikrinti visapusišką vaikų ugdymo(si) tęstinumą, kokybę ir prasmingą patirtinį mokymąsi. Kad STEAM veiklos būtų aktualios, įdomios ir atlieptų vaikų gyvenimo realybę, svarbu suprasti ir įtraukti šeimų bei bendruomenės poreikius, lūkesčius, patirtis ir išteklius.

Tėvai aktyviai įsitraukia į STEAM ugdymą: dalyvauja bendrose veiklose, eksperimentų dienos, kūrybinėse dirbtuvėse, projektinėse veiklose, edukacijose, dalijasi savo profesine ar praktine patirtimi. Jų įsitraukimas padeda plėsti vaikų pažinimo lauką ir kurti ryšį tarp teorinių atradimų ir realaus gyvenimo. Taip pat tėvai kviečiami į susirinkimus, STEAM teminius renginius, individualius pokalbius, kurių metu aptariama vaikų pažanga, gebėjimai ir tobulėjimo kryptys.

Bendravimui su tėvais naudojamos įvairios priemonės: elektroninis dienynas „Mūsų darželis“, elektroninis paštas, individualūs susitikimai, atvirų durų dienos. Sukurtas įstaigos internetinis tinklalapis ([www.kulverstukas.lt](http://www.kulverstukas.lt)), puslapis socialiniame tinkle Facebook, kurie padeda informuoti ir šviesti ugdytinių tėvus, bendruomenę, visuomenę apie STEAM veiklas, projektus, pasiekimus ir numatomas iniciatyvas.

Bendradarbiavimas su vietos bendruomene – Kelmės rajono Žemaitės viešąją biblioteka, Kelmės rajono mokyklomis, socialiniais partneriais – sudaro galimybes vaikams patirti STEAM principus realiose aplinkose: dalyvauti pažintinėse išvykose, edukacijose, stebėjimuose, eksperimentuose. Tokios veiklos stiprina vaikų motyvaciją mokytis ir padeda susieti gamtos, technologijų, inžinerijos, matematikos bei menų sritis su aplinkiniu pasauliu.

STEAM programa „STEAM atradimų pasaulis“ įgyvendinama vadovaujantis nacionalinėmis ikimokyklinio ugdymo gairėmis, „Žaismės ir atradimų“ rekomendacijomis, metodiniais dokumentais bei teisinais aktais, reglamentuojančiais ikimokyklinio ugdymo veiklą. Bendradarbiavimas su tėvais ir bendruomene laikomas esmine sąlyga sėkmingai įgyvendinti STEAM ugdymą, stiprinant vaikų smalsumą, kūrybiškumą ir gebėjimą tyrinėti pasaulį.

## **II. STEAM PROGRAMOS „STEAM ATRADIMŲ PASAULIS“ TIKSLAS, UŽDAVINIAI, STRUKTŪRA**

**5. Programos „STEAM atradimų pasaulis“ tikslas** – užtikrinti kokybišką ikimokyklinio amžiaus vaikų STEAM ugdymąsi, grindžiamą jų prigimtineis galiomis, patirtimi ir poreikiais, šeimos ir bendruomenės susitarimais, integruojant tyrinėjimu grįstą gamtos ir tikslųjų mokslų pažinimą, problemų sprendimu ir projektais grįstą mokymąsi, skatinant pedagogų profesinį tobulėjimą ir gerosios patirties sklaidą, stiprinant bendradarbiavimo ryšius, nuolatinį įsivertinimą bei STEAM veiklų sklaidą ir kuriant kūrybiškas, įtraukias STEAM aplinkas, padedančias vaikams ugdytis pasitikėjimo, rūpinimosi savimi ir kitais, kultūrinio ir socialinio jautrumo, komunikavimo, lankstaus mąstymo, kūrybiškumo ir mokėjimo mokytis pradmenis.

### **6. Programos „STEAM atradimų pasaulis“ uždaviniai:**

6.1. organizuoti tyrinėjimu grįstą STEAM ugdymąsi, sudarant vaikams sąlygas savarankiškai ir kartu su bendraamžiais tyrinėti gamtos ir tikslųjų mokslų reiškinius, kelti klausimus, atlikti bandymus ir ieškoti sprendimų;

6.2. taikyti problemų sprendimu ir projektais grįsto mokymosi metodus, skatinančius vaikų kūrybiškumą, lankstų mąstymą, iniciatyvumą bei gebėjimą bendradarbiauti;

6.3. organizuoti STEAM ugdymą(si) derinant mokytojo suplanuotą ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymo(si) metodus (projektus, tyrinėjimus, eksperimentavimą,.), pripažįstant žaidimą – pagrindiniu ugdymo(si) būdu;

6.4. sudaryti sąlygas vaikams patirti mokymosi sėkmę, suteikiant galimybes skirtingais būdais pademonstruoti pasiekimus bei daromą pažangą, juos sistemingai fiksuojant, dokumentuojant,

analizuojant, vertinant ir aptariant su tėvais (globėjais) ir kitais su vaiko ugdymu susijusiais asmenimis;

6.5. kurti įtraukias, vaikų poreikius atliepiančias STEAM ugdymosi aplinkas, nepriklausomas nuo vaikų amžiaus, socialinių, kultūrinių, lingvistinių ar sveikatos skirtumų, sudarant sąlygas visiems vaikams dalyvauti bendrame ugdymosi procese, pašalinant ugdymosi barjerus ir skatinant jų smalsumą, atradimų džiaugsmą, savarankiškumą bei prasmingą veiklą;

6.6. stiprinti vaikų asmenines ir socialines kompetencijas, ugdant pasitikėjimą savimi, rūpinimąsi savimi ir kitais, kultūrinį bei socialinį jautrumą, komunikavimo ir mokėjimo mokytis pradmenis;

6.7. organizuoti pedagogų profesinį tobulėjimą, orientuotą į STEAM ugdymą, metodų taikymą, naujų idėjų įgyvendinimą ir inovatyvių praktikų paiešką;

6.8. skatinti gerosios patirties sklaidą, dalijantis efektyviais STEAM veiklų pavyzdžiais įstaigos viduje, tarp įstaigų ir su bendruomene;

6.9. puoselėti bendradarbiavimo ryšius su šeima, bendruomene, socialiniais partneriais, įtraukiant juos į STEAM veiklas, projektus ir iniciatyvas;

6.10. įgyvendinti sistemingą programos įsivertinimą, siekiant nuolat gerinti STEAM ugdymosi kokybę, veiklų aktualumą ir atliepti vaikų poreikius;

6.11. kryptingai skleisti informaciją apie STEAM veiklas, viešinant vaikų patirtis, pasiekimus, projektų rezultatus ir skatinant platesnį STEAM kultūros supratimą bendruomenėje.

## 7. Programos „STEAM atradimų pasaulis“ struktūra



1 pav. Programos „STEAM atradimų pasaulis“ struktūra

### 7.1. Mokymas

Vaikų ugdymasis grindžiamas vertybėmis: vaiko orumas, gerovė, saviraiškos laisvė, lygiavertis dalyvavimas, lygiateisiškumas, pagarba ir tolerancija įvairovei, bendruomeniškumas, demokratija ir pilietiškumas, kultūrinis tapatumas. Lankstus STEAM ugdymasis skatina vaikų prigimtinių galių ugdymą, padeda jiems augti pasitikinčiais savimi, rūpestingais sau ir kitiems, jautriais kultūrinei ir socialinei įvairovei, komunikabiliais, kūrybingais, lankstaus mąstymo ir gebančiais sėkmingai mokytis.

STEAM ugdymo rezultatai yra vaikų raidos ir ugdymosi procese nuosekliai įgyjami bei plėtojami jų pasiekimai: vertybinės nuostatos, žinios bei supratimas ir gebėjimai. Ikimokyklinio ugdymo programoje ugdymosi pasiekimai suskirstyti į 18 pasiekimų sričių, kurių visuma laiduoja optimalią visų vaiko potencialių galių ūgtį. Programa „STEAM atradimų pasaulis“ plėtoja visų 18 pasiekimų sričių vaiko pasiekimus.

Programa „STEAM atradimų pasaulis“ užtikrina vaikų pagrindinių poreikių tenkinimą per STEAM ugdymąsi:

- saugumo poreikis – vaikai jaučiasi saugūs, gerbiami, matomi ir girdimi. Ugdymo procese jie pagal savo galimybes įtraukiami rūpinantis kitais, ugdant socialinę atsakomybę;
- žaidimo poreikis – vaikai turi laisvę tyrinėti, eksperimentuoti ir žaisti su įvairiomis STEAM priemonėmis, formuodami bendrą kultūrą per kūrybinę ir problemų sprendimu grįstą veiklą;
- komunikavimo poreikis – vaikai skatinami dalintis idėjomis, hipotezėmis ir atradimais įvairiomis priemonėmis (žodžiu, piešiniais, judesiu, technologijomis), atrasti veiksmingo ir pagarbaus bendravimo būdus;
- pažinimo džiaugsmo poreikis – ugdymosi procese vaikai tyrinėja, klausinėja, kuria hipotezes, eksperimentuoja ir džiaugiasi naujais atradimais, formuodami savo supratimą apie pasaulį;
- kūrybinės saviraiškos poreikis – vaikai atranda ir vysto savo kūrybines galias per STEAM veiklas, derindami technologijas, gamtos medžiagas ir meninę raišką, tiek spontaniškose, tiek kryptingose veiklose;
- draugystės poreikis – vaikai jaučiasi priimti, patiria bendrystę, lygiavertiškumą ir artumą, tyrinėdami, atrandami ir kurdami kartu su bendraamžiais STEAM veiklų metu.

**7.1.1. Tyrinėjimu grindžiamas gamtos ir tikslųjų mokslų mokymas** sudaro STEAM programos pagrindą ir orientuotas į vaikų natūralų smalsumą, aktyvų pažinimą bei patirtinį mokymąsi. Šio tipo mokymas remiasi nuostata, kad vaikas yra aktyvus žinių kūrėjas, gebantis mokytis veikdamas, tyrinėdamas ir darydamas atradimus. Tyrinėjimu grįstas mokymas padeda ugdyti kritinį mąstymą, smalsumą, loginį pagrindimą, problemų sprendimo gebėjimus bei stiprina vaikų vidinę mokymosi motyvaciją.

Ugdymo procesas organizuojamas taip, kad vaikai turėtų galimybių:

- tyrinėti gamtos reiškinius ir aplinkos objektus spontaniškai bei organizuotose tyrinėjimo situacijose;
- kelti hipotezes, svarstyti priežastis ir pasekmes, daryti išvadas;
- atlikti paprastus eksperimentus su vandeniu, oru, šviesa, šešėliais, augalais, dirvožemiu, medžiagomis;
- žaisti mokslinius žaidimus, stebėti gamtinius procesus lauke ir vidaus aplinkoje;
- susipažinti su tikslųjų mokslų elementais – matavimu, lyginimu, skaičiavimu, klasifikavimu, stebėjimų fiksavimu.

**7.1.2. Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas** orientuojamas į realaus gyvenimo situacijų suvokimą ir supratimą. Vaikai susiduria su kasdieniais klausimais ir iššūkiais, kuriuos sprendžia naudodamiesi STEAM žiniomis ir kūrybiškumu. Ugdymo procesas grindžiamas projektinio mokymo principais: veiklos vykdomos ilgiau, apima kelias sritis ir baigiasi vaiko sukurtais rezultatais – idėjomis, modeliais, konstrukcijomis, pasakojimais, eksperimentų pristatymais.

Projektinė veikla padeda vaikams ugdytis praktinius įgūdžius, kurie būtini šiuolaikiniame pasaulyje – gebėjimas mokytis kartu, generuoti idėjas, kurti inovatyvius sprendimus. Ugdymo procesas organizuojamas taip, kad vaikai turėtų galimybių:

- planuoti darbo etapus, organizuoti veiklas grupėje;
- priimti sprendimus, tartis, išbandyti alternatyvius sprendimo būdus;
- mokytis atsakomybės už bendrą rezultatą;
- kūrybiškai naudoti medžiagas, technologijas, konstravimo priemones;
- ugdyti komunikavimo, socialinius, iniciatyvumo gebėjimus.

**7.2. Darbuotojų profesinis tobulėjimas, gerosios patirties sklaida** – būtina sąlyga kokybiškam STEAM ugdymui. Pedagogai nuolat gilinasi į STEAM ugdymosi metodikas, analizuoja šiuolaikinio ugdymo tendencijas, mokosi iš kolegų ir praktinės patirties. Pedagogų profesinis tobulėjimas, gerosios patirties sklaida apima:

- dalyvavimą kvalifikacijos tobulinimo programose, seminaruose, praktiniuose mokymuose, konferencijose;
- dalijimąsi gerąja patirtimi lopšelio-darželio, rajono, šalies ir tarptautiniu lygmenimis;
- savo veiklos rezultatų analizę, praktikos refleksiją;
- naujų, efektyvesnių metodų paiešką;
- lopšelio-darželio ir tarpinstitucinių projektų įgyvendinimą;
- įgyvendinti tarpinstitucinius projektus, kurie praturtina ugdymo procesą.

**7.3. Ryšiai** – STEAM programos dalis, nes padedanti integruoti mokymą su realiu pasauliu. Ryšiai sudaro sąlygas kokybiškam, įvairiapusiam ugdymui.

Kelmės Kūlverstuko“ lopšelis-darželis palaiko aktyvią partnerystę su:

- ugdytinių tėvais ir šeimomis;
- vietos bendruomene;
- Kelmės rajono švietimo įstaigomis, bibliotekomis, muziejais;
- Vilniaus universiteto Šiaulių akademija;
- Kelmės rajono nevyriausybinėmis organizacijomis.

Partnerystės suteikia vaikams galimybę:

- dalyvauti edukacinėse veiklose ir ekskursijose;
- susipažinti su įvairių profesijų atstovais;
- stebėti realų mokslininkų, menininkų, technologijų specialistų darbą;
- praplėsti savo patirties lauką ir suvokimą apie STEAM sričių taikymą.

**7.4. Įsivertinimas** atliekamas siekiant nuolat gerinti STEAM programos kokybę ir atliepti vaikų ugdymosi poreikius. Įsivertinimo procesas padeda kryptingai tobulinti ugdymo turinį, numatyti tolimesnes programos plėtojimo gaires ir užtikrinti nuoseklų ugdymo kokybės augimą.

Kelmės „Kūlverstuko“ lopšelyje-darželyje įsivertinimas apima:

- vaikų pasiekimų ir pažangos stebėjimą, fiksavimą, refleksijas;
- pedagogų veiklos vertinimą, metodinių sprendimų analizę;
- ugdymo aplinkos atnaujinimo poreikio įvertinimą;
- tėvų, partnerių ir bendruomenės atsiliepimų rinkimą;
- programos įgyvendinimo rezultatų analizę ir rekomendacijų rengimą.

**7.5. Informacijos apie lopšelio-darželio STEAM veiklas sklaida** vykdoma siekiant informuoti bendruomenę apie įgyvendinamas STEAM veiklas ir skatinti jos įsitraukimą. Informacijos sklaida prisideda prie lopšelio-darželio įvaizdžio stiprinimo, bendruomenės ryšių plėtros ir vienu metu atskleidžia ugdymo proceso skaidrumą bei inovatyvumą.

Sklaida organizuojama šiais būdais:

- informacijos teikimas interneto svetainėje ([www.kulverstukas.lt](http://www.kulverstukas.lt)), puslapyje socialiniame tinkle Facebook, Kelmės rajono savivaldybės interneto svetainėje (<https://www.kelme.lt>);
- informacijos ir veiklos įrodymų teikimas „STEAM School Label“ platformoje;
- pranešimai spaudai, informaciniai straipsniai;
- STEAM projektų ir veiklų pristatymai renginiuose, konferencijose;
- atviros veiklos tėvams, ugdomosios dirbtuvės;
- atviros veiklos, ugdomosios dirbtuvės Kelmės rajono švietimo įstaigas lankantiems ugdytiniais, Lietuvos švietimo įstaigų pedagogams, tarptautinių projektų partneriams;
- išsamus veiklų dokumentavimas – fotografijos, vaizdo medžiaga, vaikų kūrybiniai darbai;
- metinės ataskaitos ir refleksijos.

**7.6. STEAM aplinkos** sudaro vaikų tyrinėjimui ir kūrybai pritaikytas fizines, sensorines, technologines ir gamtines erdves. Šios aplinkos kuriamos taip, kad skatintų vaikų iniciatyvumą, savarankiškumą, atradimų džiaugsmą ir eksperimentavimą. STEAM aplinkos apima:

- STEAM tyrinėjimų kampelius grupėse ir STEAM atradimų laboratoriją, skirtą vandens, smėlio, šviesos, magnetų, optikos eksperimentams, konstravimui su įvairiomis priemonėmis, inžinerijai, robotikai, programavimui ir kodavimui;
- grupių konstravimo ir inžinerijos kampelius su kaladėlėmis, inžineriniais rinkiniais ir robotikos elementais;
- matematinio mąstymo erdves grupėse su matavimo, rūšiavimo, lyginimo ir kitomis logikos lavinimo priemonėmis;
- menines ir kūrybines erdves grupėse, kuriose derinamos technologijos, gamtos medžiagos ir meninė raiška;
- sensorinį kabinetą;
- lauko STEAM erdves – daržo lysves, moliūgyną, gamtos pažinimo ir eksperimentų aikšteles, šiltnamį, gėlyną, bitininkystės kampelį, lopšelio-darželio sodo augalų zoną, vabalų viešbutį bei inkilų alėją.

Lopšelio-darželio aplinkos nuolat atnaujinamos, plečiamos pagal vaikų poreikius, ugdymo planus ir vykdomus projektus. Kokybiškos STEAM aplinkos padeda vaikams natūraliai, tikslingai ir džiaugsmingai tyrinėti pasaulį.

### III. STEAM UGDYMO(SI) TURINYS

| UGDYMOSI SRITIS „Mūsų sveikata ir gerovė“                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PASIEKIMŲ SRITYS.</b> Fizinis aktyvumas, savivoka ir savigarba, savireguliacija ir savikontrolė, emocijų suvokimas ir raiška, tyrinėjimas, problemų sprendimas, kūrybiškumas, žaidimas, mokėjimas mokytis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Ugdymosi igūdis „Fizinis aktyvumas“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Noriai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Tyrinėja, kaip juda kūnas, kokios kūno dalys padeda bėgti, šokinėti, išlaikyti pusiausvyrą. Atlieka paprastus bandymus („Kas nutinka, jei bėgsiu kalniuku aukšty/žemyn?“). Stebi, kaip skiriasi šuolio atstumas, kai šokinėjama abiem kojomis, viena koja, nuo žemos ir aukštesnės platformos. Eksperimentuoja su objektų judėjimu – ridena, meta, spiria kamuolį; lygina, kaip juda skirtingo dydžio ar svorio daiktai. Stebi, kaip materija ir įrankiai (vanduo, smėlis, piltuvėliai, vamzdeliai) veikia jų judesius ir padeda lavinti plaštakų bei pirštų tikslumą. Tyrinėja technologinius žaislus ar judėjimą skatinančius prietaisus ir mokosi juos saugiai valdyti. Naudoja robotukus (pvz. Bee-Bot), judėdami pagal jo maršrutus, per kūno judėjimą suprasdami kryptis, sekas, algoritmus. Kuria įvairias konstrukcijas: bokštus, tiltus, platformas, išbandydami balansą, aukštį, atramas, konstruoja judėjimo trasas, vingiuotas, su kliūtimis, skirtingomis kryptimis (pirmyn, atgal, į šonus, zigzagu), jas testuoja bėgdami. Projektuoja šokinėjimo stotis ar pusiausvyros takelius iš lankų, virvių, kaladėlių ir eksperimentuoja su jų išdėstymu. Kuriant žaidimų erdvę, vaikai sprendžia, kaip ją padaryti saugią: palikti tarpus, nubrėžti ribas, numatyti kryptis. Lygina šuolio atstumus. Skaičiuoja atliktus veiksmus: kiek kartų pašoko, kiek žingsnių reikia pereiti takelį, kiek kliūčių įveikė. Grupuoja daiktus pagal dydį, svorį, formą ir numato, kaip tai paveiks jų judėjimą. |
| <b>Ugdymosi igūdis „Sveika mityba“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi, kas padeda augti sveikam ir saugiam.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Kuria sveiko maisto meniu iš muliažų, kortelių ar tikrų produktų – renka spalvas, derina ingredientus. Kuria patiekalų receptus, atrinka produktus, sugalvoja pavadinimus, dekoruoja lėkštes ir stalą. Susipažįsta su paprastais virtuvės įrankiais ir technologijomis: sveria svarstyklėmis, maišo plaktuvu ir kt. Naudoja laikrodžius ar laikmačius matuodami, kiek laiko reikia plakti, maišyti ar virti. Naudoja skaitmenines priemones (planšetę, interaktyvias korteles) pažinti maisto kilmę: ūkius, laukus, sodus, perdirbimą. Eksperimentuoja su maisto struktūromis: kaip keičiasi produktai maišant, pjaustant, kaitinant. Iš įvairių medžiagų (kaladėlių, dėžučių, padėklų) konstruoja prekybos kioskus, virtuvėles, restoranus vaidmeniniams žaidimams. Nagrinėja vandens tekėjimą ir filtravimą. Lygina svorį, naudoja svarstykles. Lygina produktus pagal dydį, formą, spalvą, kiekį. Kuria sveikų produktų diagramas (pvz., kiek vaikų mėgsta obuolius, morkas, kriaušes).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ugdymosi igūdis „Mano dienos ritmas“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Žino savo dienos ritmą, atpažįsta kūno ženklus, rodančius, kad kūnui reikalingas poilsis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Konstruoja savo ramybės/aktyvumo kampelius: pagalvėlės, muzikos pasirinkimai, kilimėliai, dekoracijos. Naudoja skaitmeninius laikmačius, smėlio laikrodžius ar laikrodžio rodykles, kad suprastų veiklą trukmę. Fotografuoja ar filmuoja savo veiklas, vėliau aptaria, kas padėjo įgyvendinti dienos planą. Naudoja interaktyvias priemones (pvz. emocijų ratus planšetėje). Iš įvairių medžiagų konstruoja energijos taką – rodykles ar stoteles, kuriose sustoja pailsėti, pajudėti. Tyrinėja tempo įtaką kūnui (pvz. greita muzika skatina judėti, lėta – raminta). Žymi energijos pokyčius diagramomis, grafiškai registruoja, kada jautėsi energingi, kada pavargę.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Kūno švara ir aplinkos tvarka“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Rūpinasi savo kūno švara.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Kuria švarios aplinkos maketus: kur sustatyti daiktus, kaip turi atrodyti tvarkinga lentyna, higienos kampelis. Piešia ar konstruoja estetiškos ir patogios aprangos modelius pagal metų laiką, orą, veiklos pobūdį. Kuria higienos simbolius: rankų plovimo žingsnių plakatus, tualetų ženklus, švaros taisyklių korteles. Dalyvauja kuriant atliekų rūšiavimo ženklus grupėje. Tyrinėja virusus, bakterijas. Naudoja laikmačius, kad matuotų rankų plovimo trukmę. Naudoja sensorinius žaidimus ar edukacines programėles, kurios padeda suprasti mikrobo plitimą. Stebi, kaip keičiasi vandens srautas, muilo putos, kaip veikia džiovyklės, skysčių dozatoriai – technologijų pažinimas kasdienybėje. Atlieka paprastus eksperimentus su „mikrobo modeliais“. Iš kaladėlių konstruoja „švaros miestus“. Ieško sprendimų: kaip padaryti daiktų laikymą patogesnį? (pvz. aukštesnės spintelės, ženklinimas, spalvų kodai). Eksperimentuoja su vandens srautu, muilo kiekiu, laikydamiesi saugumo taisyklių. |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Saugus elgesys“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Rodo pradinį saugaus elgesio įgūdžius, žino kaip saugiai elgtis gatvėje, buityje, gamtoje ir su nepažįstamais žmonėmis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Atlieka paprastus bandymus su šviesa ir spalvomis, tyrinėja, kodėl šviesoforo spalvas. Naudoja programėles ar interaktyvias lentas, kuriose galima rūšiuoti saugias ir nesaugias situacijas. Naudoja fotoaparatus / planšetes fiksuoti saugaus elgesio situacijas kieme. Kuria eismo maketus iš konstruktorių, kaladėlių, kartono: keliai, perėjos, šviesoforai, ženklai. Konstruoja „saugumo mašinas“. Atlieka bandymus su mažais automobiliais: koks paviršius leidžia važiuoti greitai / lėtai, kas padeda sustoti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>UGDYMO SI SRITIS „Aš ir bendruomenė“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Esminiai gebėjimai.</b> Sutelkia dėmesį ir pastangas veiklai, dažniausiai laikosi tvarkos ir susitarimų, bendraudamas su kitais elgiasi mandagiai, stengiasi kontroliuoti savo žodžius ir veiksmus, įsiaudrinęs geba nusiraminti. Pažįsta savo kūną, supranta savo augimą ir gebėjimų tobulėjimą, prisistato kitam, komentuoja, kuo domisi, kas patinka (nepatinka). Pasitiki mokytojais, juos gerbia, ramiai jaučiasi su jais kasdienėje ir neįprastoje aplinkoje, iš jų mokosi, drąsiai dalinasi savo mintimis. Geranoriškai elgiasi su bendraamžiais, natūraliai priima kitų skirtumus, supranta savo žodžių ir veiksmų pasekmes sau ir kitiems. Aktyviai tyrinėja save, socialinę, kultūrinę aplinką, įvaldo tyrinėjimo būdus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie tai, ką pastebėjo, atrado, pajuto, patyrė.                                                                                                                                                                 |
| <b>PASIEKIMŲ SRITYS.</b> Savivoka ir savigarba, emocijų suvokimas ir raiška, savireguliacija ir savikontrolė, santykiai su suaugusiaisiais ir bendraamžiais, tyrinėjimas, problemų sprendimas, kūrybiškumas, gebėjimas žaisti, mokėjimas mokytis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Kas aš?“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Vertybinė nuostata:</b> Pasitiki savimi ir savo gebėjimais, gerbia save ir kitus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Jausmų tyrinėjimas įtraukiamas į STEAM veiklas (pvz., emocijų termometras, spalvų ir emocijų eksperimentai, emocijų robotai ir kt.). Tyrinėja pagrindines žmogaus kūno sistemas: judėjimo, atramos, virškinimo, kvėpavimo, kraujotakos. Naudoja papildytosios realybės (AR) technologijas, paprastus STEAM eksperimentus (pvz., kaip juda oras plaučiuose, kaip teka „kraujo upelis“ vamzdeliu ir pan.). Diskutuoja, ką suprato apie kūną, kuo jis ypatingas, ką gali ir ko negali daryti. STEAM veiklose drąsiai imasi naujų sumanymų, tampa lyderiais: vadovauja žaidimams, padeda kitiems, dalijasi patirtimi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Savo emocijų ir elgesio valdymas“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Vertybinė nuostata:</b> Domisi savo ir kitų emocijomis bei jausmais. Nusiteikęs valdyti dėmesį, emocijų raišką ir elgesį.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Pradedama valdyti savo emocijų raišką ir intensyvumą, įvairiose STEAM veiklose išbando jiems žinomus būdus nusiraminti, valdyti impulsus, taikiai išreikšti emocijas ir sutelkti dėmesį tinkamam veiksmui. Natūraliai stebėdami ir tyrinėdami savo savijautą, išbando įvairius dėmesio, impulsų ir elgesio valdymo būdus: kvėpavimo pratimus, ritminius judesius, sensorines priemones, technologijų priemones (pvz., programėlėse pateikiamus nusiramino žaidimus). Žaidžia savireguliaciją stiprinančius žaidimus, savarankiškai išbando naujas veiklas, kartu su kitais įsitraukia į                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ištvėrmės, tikslumo, klūčių įveikos reikalaujančias STEAM užduotis. Laikosi su grupe susitartų taisyklių ir tvarkos, suprantą jų prasmę.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Ugdymosi įgūdis „Aš tarp kitų“</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>Vertybinė nuostata:</b> Nusiteikęs geranoriškai bendrauti ir bendradarbiauti su suaugusiais ir bendraamžiais.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p><i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p>Inicijuoja bendrus STEAM žaidimus ir veiklas, pasiūlo kūrybines ir tyrinėjimui skirtas idėjas, derina veiksmus, kuria veiklos ar eksperimento siužetus, susitaria dėl tyrimo, konstravimo ar žaidimo taisyklių. STEAM veiklose, dirbdami poromis ar grupėmis, mokosi pasidalyti atsakomybe, palaikyti vienas kitą, įsiklausyti į partnerį. Mokosi išklausti skirtingas nuomones ir požiūrius, juos suprasti, priimti ir derinti. Kartu atlikdami bendrą tikslą turinčias užduotis (pvz., kuriant modelius, konstruojant, atliekant bandymus), aptaria kiekvieno idėjas, ieško kompromisų, pasirenka tinkamiausią veikimo būdą. Mokosi argumentuoti savo nuomonę paprastais žodžiais („Aš manau...“, „Man patinka, nes...“).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p><b>Ugdymosi įgūdis „Žmonės ir bendruomenės“</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p><b>Vertybinė nuostata:</b> Gerbia kitus. Bendrystės su šeima ir grupe jausmas.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <p><i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p>Mokosi pajauti ir suprasti žmonių panašumus ir įvairovę, tai tyrinėjami per STEAM veiklas: žaisdami, konstruodami, atlikdami tyrimus, kurdami bendrus projektus, dalindamiesi patirtimi su skirtingo amžiaus, lyties, tautybės, kalbos, rasės, profesijos, tikėjimo ar gebėjimų žmonėmis iš artimiausios aplinkos (namų, darželio, rajono) ir šalies. Naudodami įvairias medijas, technologijas ir virtualius susitikimus, pažįsta šalies ir pasaulio žmonių išvaizdos, kalbų, aprangos, maisto, tradicinių menų, muzikos, būstų, darbų ir švenčių panašumą ir įvairovę. Lygina kultūras, tyrinėja pasaulį per muzikos kūrinius, dailės darbus, filmukus, interaktyvius žemėlapius ir keliones. Lygina duomenis, simbolius, pasakojimus, žemėlapius, nuotraukas, kuriuos aptaria ir modeliuoja STEAM veiklose. Domisi etnine kultūra, dalyvauja etnokultūriniuose renginiuose, edukacijose, tyrinėja tradicinius amatus, simbolius ir papročius (pvz., audimo raštus, ornamentus, muzikos instrumentus). Tyrinėja Lietuvos žemėlapi, istorinius ir kultūros objektus. STEAM veiklose konstruoja simbolių modelius, kuria žemėlapius, maketus. Tyrinėja gamtos išteklius, atliekų rūšiavimą, tvarumą, kuria aplinkos gerinimo projektus, stebi pokyčius.</p> |
| <p><b>Ugdymosi įgūdis „mūsų praeitis, dabartis ir ateitis“</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p><b>Vertybinė nuostata:</b> Siekia suprasti laiko tėkmės etapus.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p><i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p>Aiškinasi, tyrinėja, diskutuoja, kas mums gali ką nors papasakoti apie praeitį, dabartį, ateitį, ir atranda keletą informacijos šaltinių. Vaikai su grupės mokytoju kalbasi, ką mums pasakoja skirtingi informacijos šaltiniai ir kartu kuria praeities, dabarties, ateities paveikslus, laiko juostas. Atranda ir tyrinėja juos dominančias istorines vietas, įskaitant įvairius paminklus, gamtines erdves, viešąsias skulptūras ir žaidimų aikštes.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p><b>UGDYMOSI SRITIS „Aš kalbų pasaulyje“</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p><b>Esminiai gebėjimai.</b> Naudodamas žodines ir nežodines raiškos priemones dalinasi savo patirtimi, jausmais, mintimis ir aktyviai įsitraukia į pokalbį, jį plėtoja. Eksperimentuoja su raidėmis, simboliais, skaitmeniniais įrankiais, stebi tekstų struktūras ir supranta, kaip jos perteikia informaciją. Klausosi ir interpretuoja kitų kalbėjimą bei įvairiais būdais perteikiamą informaciją (žodžiu, gestais, paveikslėliais, technologijomis), supranta amžiui tinkamas instrukcijas, eksperimentų aprašymus, diagramas. STEAM veiklose mokosi įvardyti, analizuoti ir perteikti savo idėjas, diskutuoti su draugais, derinti skirtingas nuomones ir eksperimentuoti su naujomis raiškos formomis, derindamas meną, technologijas ir kūrybinį mąstymą.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p><b>PASIEKIMŲ SRITYS.</b> Kalbų supratimas, kalbinė raiška, skaitmeninis sumanumas, meninė raiška, emocijų suvokimas ir raiška, problemų sprendimas, tyrinėjimas, gebėjimas žaisti, mokėjimas mokytis.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p><b>Ugdymosi įgūdis „Žodinės ir nežodinės kalbos supratimas“</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p><b>Vertybinė nuostata:</b> Domisi žodiniais ir nežodiniais komunikavimo būdais, yra nusiteikęs išklausyti ir suprasti kitą.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p><i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p>Aktyviai įsitraukia į bendravimą su mokytoju ir bendraamžiais veiklas, žaidžia kalbos garsų, žodžių ir simbolių žaidimus, tyrinėja žodžių prasmes ir reiškinius bei ugdosi kalbinę vaizduotę ir atmintį. Žaisdami ir tyrinėjami, susieja žodžius su daiktais, reiškiniais ar veiksmų sekomis, eksperimentuoja su raidėmis, simboliais, skaitmeniniais įrankiais, kuria diagramas, žemėlapius ar vizualinius užrašus, nagrinėja informaciją įvairiais pojūčiais, atpažįsta gestus ir mimiką, lygina skirtingų šaltinių duomenis ir ugdo kritinį mąstymą.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>Ugdymosi įgūdis „Kalbinė raiška, bendravimo ir komunikacijos gebėjimai“</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <p><b>Vertybinė nuostata:</b> Nusiteikęs kalba ir kitomis komunikavimo priemonėmis bendrauti su kitais, išreikšti savo patirtį, jausmus, mintis ir emocijas.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vartoja paprastos konstrukcijos gramatiškai taisyklingus sakinius, taisyklingai taria gimosios kalbos garsus, atpažįsta juos žodyje ir skiria gimosios kalbos žodžius nuo kitų kalbų, kalba apie tai, ką jaučia, mato, girdi, plečia žodyną, susijusį su kasdieniu gyvenimu, artimiausia aplinka, gamta, technika ir objektais, tyrinėjant jų savybes, būsenas bei santykius. Dalyvauja ilgiau trunkančiuose pokalbiuose, pasakoja, atpasakoja, kuria istorijas, iliustruoja jas piešiniais, schemomis, konstrukcijomis ar kūno judesiais, eksperimentuoja su ženklais, raidėmis, simboliais ir skaitmeniniais įrankiais, mokosi kurti naujus žodžius pagal įsisavintas taisykles, klausinėja, derasi, ieško kompromisų, taip pat rašo, kopijuoja ir kuria simbolius, ženklus ar žodžius, jungia juos su realiais objektais, kuria knygeles ir žinutes, piešimu ar konstrukcijomis perteikdami savo patirtį, norus ir idėjas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Kalbų įvairovės suvokimas ir kalbinės tapatybės formavimas“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Vertybinė nuostata:</b> Gebėjimas klausytis ir suprasti kitų kalbėjimą, reaguoti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Ugdosi kalbų įvairovės suvokimą ir formuojasi kalbinę tapatybę, mokosi atpažinti skirtingas kalbas, suprasti kita kalba kalbančiųjų intencijas, išitraukdami į STEAM veiklas su kitomis kalbomis kalbančiais bendraamžiais, bendraudami su svečiais, jungdamiesi į tinklus su kitų šalies regionų ir kitų šalių vaikais, Siekdami suprasti ir perduoti informaciją pasitelkia neverbalinę kalbą, mimikas, gestus, aplinkos objektus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>UGDYMOSI SRITIS „Tyrinėju ir pažįstu aplinką“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Esminiai gebėjimai.</b> Tyrinėdamas pažįsta jam artimus socialinius, kultūrinius ir gamtos objektus bei reiškinius, juos stebi, įvardija ir apibūdina, įgytas žinias taiko žaidybinėse ir tyrinėjimo veiklose. Atranda skaičių, formų ir matavimų pasaulį, vartoja matematines sąvokas, taiko skaičiavimo ir matavimo būdus aplinkai pažinti bei problemoms spręsti. Naudodamas lengvai valdomas skaitmenines priemones kuria elementarų skaitmeninį turinį, planuoja ir atlieka nuoseklias veiksmų sekas. Aktyviai tyrinėja gamtinę aplinką, taiko STEAM tyrinėjimo metodus (stebėjimą, eksperimentavimą, klausinėjimą), samprotauja apie savo atradimus ir patirtis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>PASIEKIMŲ SRITYS.</b> Aplinkos pažinimas, matematinis mąstymas, skaitmeninis sumanumas, kalbų supratimas, emocijų suvokimas ir raiška, problemų sprendimas, tyrinėjimas, kūrybingumas, gebėjimas žaisti, mokėjimas mokytis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Mane supantys daiktai“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Vertybinė nuostata:</b> Nori pažinti ir suprasti aplinkinį pasaulį, džiaugiasi sužinojęs ką nors naują.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Tyrinėdamas ir eksperimentuodamas grupuoja daiktus pagal skirtingus požymius (dydį, formą, spalvą, tekstūrą), skirsto juos į kategorijas, atpažįsta ir įvardija jų savybes, mokytojo skatinamas klausimais, komentarais ir grįžtamojo ryšiu. Siekia suprasti daiktų veikimo principus ir tarpusavio sąsajas, ieško panašumų ir skirtumų tarp tos pačios ir skirtingų rūšių objektų.<br>Taikydamas matematinį ir loginį mąstymą, lygina objektų dydį, formą ir kiekį, tyrinėja proporcijas, sekas ir erdvinę padėtį, pradeda suprasti daiktų vaizdavimą plokštumoje (pvz., planą), matuoja ir lygina naudodamasis kūno matu (delnais, ūgiu) bei paprastomis priemonėmis.<br>Inžinerinėse ir technologinėse veiklose išbando įvairius daiktus, įrankius ir prietaisus, kūrybiškai juos naudoja žaidimuose ir tyrinėjimuose, susipažįsta su aplinkos pažinimui skirtais įrenginiais, išmaniosiomis technologijomis, aiškinasi jų veikimą ir saugų naudojimą. Ugdosi atsakingą ir tausojantį požiūrį į daiktus.<br>STEAM veiklose nuolat klausia, ieško atsakymų, sprendžia kylančias problemas, ugdosi gebėjimą sutelkti dėmesį, mąstyti, samprotauti, prisiminti, ugdo kantrybę, savikontrolę ir kūrybiškumą, reflektuoja savo patirtį ir atradimus. |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Skaičiavimas ir modeliavimas“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Vertybinė nuostata:</b> Nusiteikęs pažinti pasaulį jam suprantamais matematiniais būdais.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Tyrinėja duomenis,</b> stebėdamas aplinką ar dalyvaudamas apklausose, kelia klausimus, fiksuoja atsakymus, dalyvauja diskusijose apie duomenų kodavimą, vizualizavimą diagramose ir schemose, analizuoja galimus duomenų pokyčius, lygina praeities ir dabarties rezultatus. Mokosi atskirti nuspėjamas ir atsitiktines situacijas, stebi ir eksperimentuodamas prognozuoja rezultatus, logiškai argumentuoja savo spėjimus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Matematiniai erdvės tyrinėjimai“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Vertybinė nuostata:</b> Domisi ir noriai mokosi matematikos, džiaugiasi tuo, ką išmoko.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Noriai įsitraukia į suaugusiųjų inicijuotas tyrinėjimo veiklas, kuriose lygina daiktų ilgį, plotį, aukštį ar tūrį, kai tiesioginis jų sugretinimas neįmanomas. Atranda kūrybiškus matavimo būdus: naudoja mažesnius objektus didesniems įvertinti arba trečią daiktą kaip tarpininką, sprendžia problemas, įvertindamas atstumus tarp savęs, kitų vaikų ar aplinkos objektų. Diskutuoja, dalijasi pastebėjimais ir plečia su matavimu susijusį žodyną (ilgesnis–trumpesnis, aukštesnis–žemesnis, storesnis–plonesnis, toliausiai–arčiausiai, lengvesnis–sunkesnis, talpesnis–mažiau talpus). Tyrinėja erdvinę informaciją: stebi panašumus, elementų išdėstymą, atsikartojimą ir formos bendrumą aplinkoje. Atpažįsta dvimates figūras (kvadratą, trikampį, stačiakampį, skritulį) ir trimates figūras (kubą, rutulį), apibūdina jų savybes, grupuoja pagal požymius, komponuoja ir konstruoja įvairių dydžių figūrų sekas. Eksperimentuoja su                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| veidrodiniais paviršiais, taškiniiais šviesos šaltiniais, stebi dvimačių ir trimačių objektų atvaizdus, supranta, kad sudėtingesnius objektus galima vaizduoti kaip paprastesnių elementų junginius. Pastebėjimus išreiškia piešiniuose, kuriuose atsiranda daugiau detalių, didėja dėmesys išsidėstymui ir dydžiui.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Skaitmeninių technologijų pasaulis“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Nusiteikęs pažinti ir naudoti lengvai valdomas skaitmenines priemones, kurti elementarų skaitmeninį turinį, sudaryti kelių vienas po kito einančių veiksmų programas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Tyrinėja ir bendrauja su skaitmeninėmis technologijomis: komentuoja ir įvairiomis formomis atliepia vaizdo, garso įrašų, animacijos pateikiamą informaciją, vartoja pagrindinius su technologijomis susijusius terminus, pasakoja apie interaktyvias priemones, žaidimus ir programėles. Padedamas mokytojo mokosi naudotis fotoaparatu, pele, klaviatūra, jutikliniu ekranu, pradeda naudoti paprastas programėles vaizdo ir garso fiksavimui bei piešimui. Eksperimentuoja su skaitmeninėmis priemonėmis ir programavimo pagrindais: dėlioja komandas, pateiktas vaizdiniais simboliais ar objektais, seka jas žingsnis po žingsnio, nusako, kaip pavyko pasiekti rezultatą. Žaidybiniuose kontekstuose atlieka vieni kitų nurodymus, mokosi žodines komandas pateikti vaizdiniais, garsiniais ar kitais simboliais, perskaityti ir atpažinti veiksmų sekų pasikartojimą. Kuria ir programuoja: išbando veiksmų sekas žaidybiniame programavimo aplinkoje, programuodamas animacijas, žaidimus ir sekas, mokosi koreguoti veiksmų seką, jei norimas rezultatas nepavyksta, bando iš naujo ir reflektuoja savo sprendimus. |
| <b>UGDYMO SI SRITIS „Kuriu ir išreiškiu“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Esminiai gebėjimai.</b> Pasitelkdamas menų kalbas, technologijas ir konstrukcines priemones, spontaniškai ir tikslingai išreiškia emocijas, mintis, idėjas, atpažįsta savo meninius ir kūrybinius pomėgius, vartoja pagrindines menines, technologines ir STEAM sąvokas patirčiai apibūdinti.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>PASIEKIMŲ SRITYS.</b> Meninė raiška, estetiškas suvokimas, kalbinė raiška, emocijų suvokimas ir raiška, problemų sprendimas, tyrinėjimas, kūrybiškumas, gebėjimas žaisti, mokėjimas mokytis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Muzikos raiška“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi muzikos kalba, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Tyrinėja garsus, aplinkos foną ir jų šaltinius. Eksperimentuoja su kvėpavimu ir balso stygomis, stebi, kaip skirtingi garsai veikia kūną ir emocijas. Eksperimentuojama su skaitmeniniais instrumentais (pvz., virtualiais sintezatoriais, interaktyviomis muzikinėmis priemonėmis). Kuria paprastus instrumentus iš namų ar gamtos medžiagų. Analizuoja, kaip skirtinga medžiaga, forma ar dydis veikia garsą.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Ugdymosi įgūdis „Dailės raiška“</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Vertybinė nuostata.</b> Domisi dailės kalba, jaučia meninės raiškos džiaugsmą. Nusiteikęs drąsiai kurti ir autentiškai išreikšti save, noriai tyrinėti naujas idėjas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <i>Ugdymo(si) gairės-(5-6 metai)</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Eksperimentuoja su šviesa, šešėliais, natūraliais reiškiniais vizualiniams efektams kurti. Naudoja skaitmenines priemones vizualiai kūrybai: animacijos programėles, piešimo planšetę, nuotraukų redagavimo įrankius. Tyrinėja spalvų derinius, linijas, dėmes, proporcijas, simetriją ir asimetriją. Kuria erdvinius objektus, eksperimentuoja su stabilumu ir proporcijomis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

PRITARTA

Kelmės „Kūlverstuko“ lopšelio-darželio

2026 m. vasario 3 d. Mokytojų tarybos posėdžio protokoliniu nutarimu

(2026-02-03 protokolas Nr. MT-1)