



Vaikystės Architektūra

2024 m. Ikimokyklinio ugdymo pasiekimų
žemėlapis. Nuo vaizduotės magijos iki 18-os
moksliškai pagrįstų ugdymosi sričių.

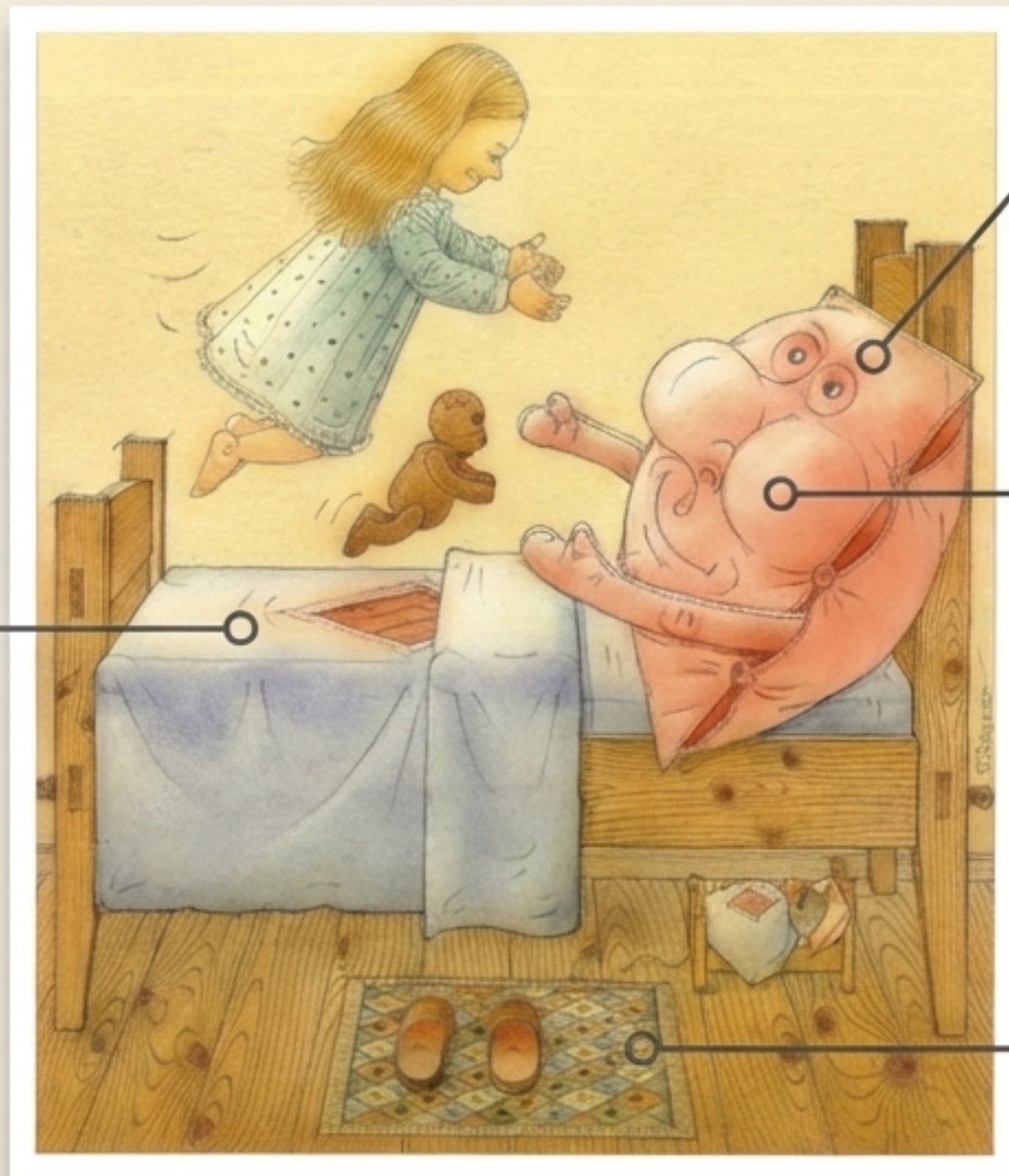
Document
Vizuali sintezė mokytojams,
švietimo pagalbos specialistams
ir tėvams.



Vaikystės Magija: Ką mato suaugusieji, ir ką patiria vaikas?

Metaforinis mąstymas

„Ji minkšta tarsi baltas debesėlis...“
Vaikas pasaulį patiria ir apdoroja per personifikaciją bei gilų emocinį ryšį su daiktais.



Metaforinis mąstymas

„Ji minkšta tarsi baltas debesėlis...“
Vaikas pasaulį patiria ir apdoroja per personifikaciją bei gilų emocinį ryšį su daiktais.

Savireguliacija

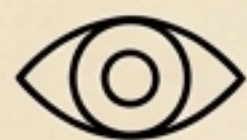
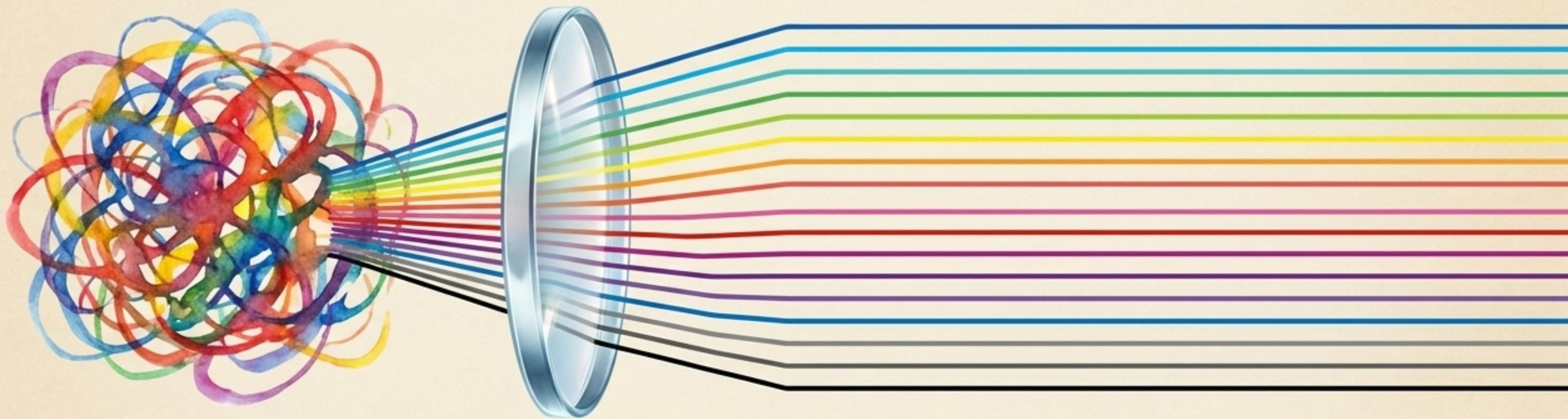
„Pagalvė šnabžda tau į ausį tol, kol užmiegi.“ Tai nėra tiesiog pasaka – tai vaiko kuriamas nusiramino ir saugumo mechanizmas.

Suaugusiųjų aklumas

„Tik mama to nesupranta. Jai atrodo, kad visi mes paprasčiausiai tingime keltis.“
Suaugusieji dažnai nemato intensyvaus vidinio kognityvinio darbo.

Rėmai, leidžiantys augti: 2024 m. ŠMSM įsakymas

Remiantis naujuoju Švietimo, mokslo ir sporto ministro įsakymu (Nr. V-131), ikimokyklinis ugdymas dabar remiasi stebėseną per 18 pasiekimų sričių.



Ne Egzaminas

Tai įrankis stebėti ir fiksuoti pasiekimus kasdienėse buities ir žaidimų situacijose (7 p.).



Unikalus Tempas

Amžiaus ribos yra sąlyginės. Kiekvieno vaiko ūgtis netolygi ir unikali (5 p.).



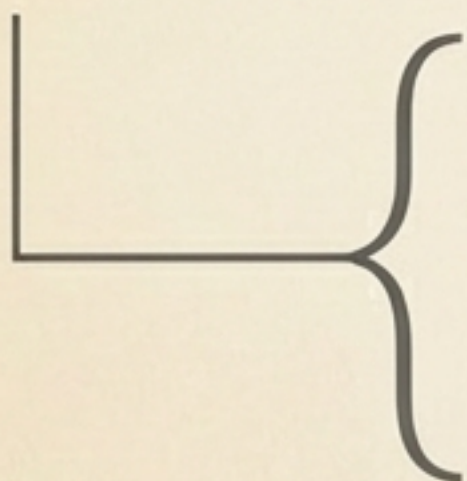
Tikslinga Pagalba

Skirta atpažinti stiprybes ir užtikrinti sklandų perėjimą į priešmokyklinę klasę (9 p.).

6 Žingsnių Laiptai: Nuo kūdikystės iki priešmokyklinuko

Žingsniai 1–3 (0–3 metai):
Fizinis tyrinėjimas ir
prieraišumas

Akcentas: bazinių poreikių
išraiška, stambiosios motorikos
evoliucija, emocinis ryšys su vienu
suaugusiuoju, sensorinis
pasaulio pažinimas.



Žingsniai 4–6 (3–6 metai):
Savarankiškumas ir analizė
Akcentas: sudėtingas socialinis
žaidimas, savireguliacija
konfliktų metu, loginis mąstymas,
išplėstiniai naratyvai ir
tapatumo kūrimas.

18 Sričių Architektūra: Kaip suvaldyti visumą?



I. Fiziologija ir Savastis: Kelias į savarankiškumą



1 Žingsnis: Priklausomybė

Šliaužia, reaguoja į savo vardą, diskomfortą rodo kūno kalba.



3 Žingsnis: „Aš pats“

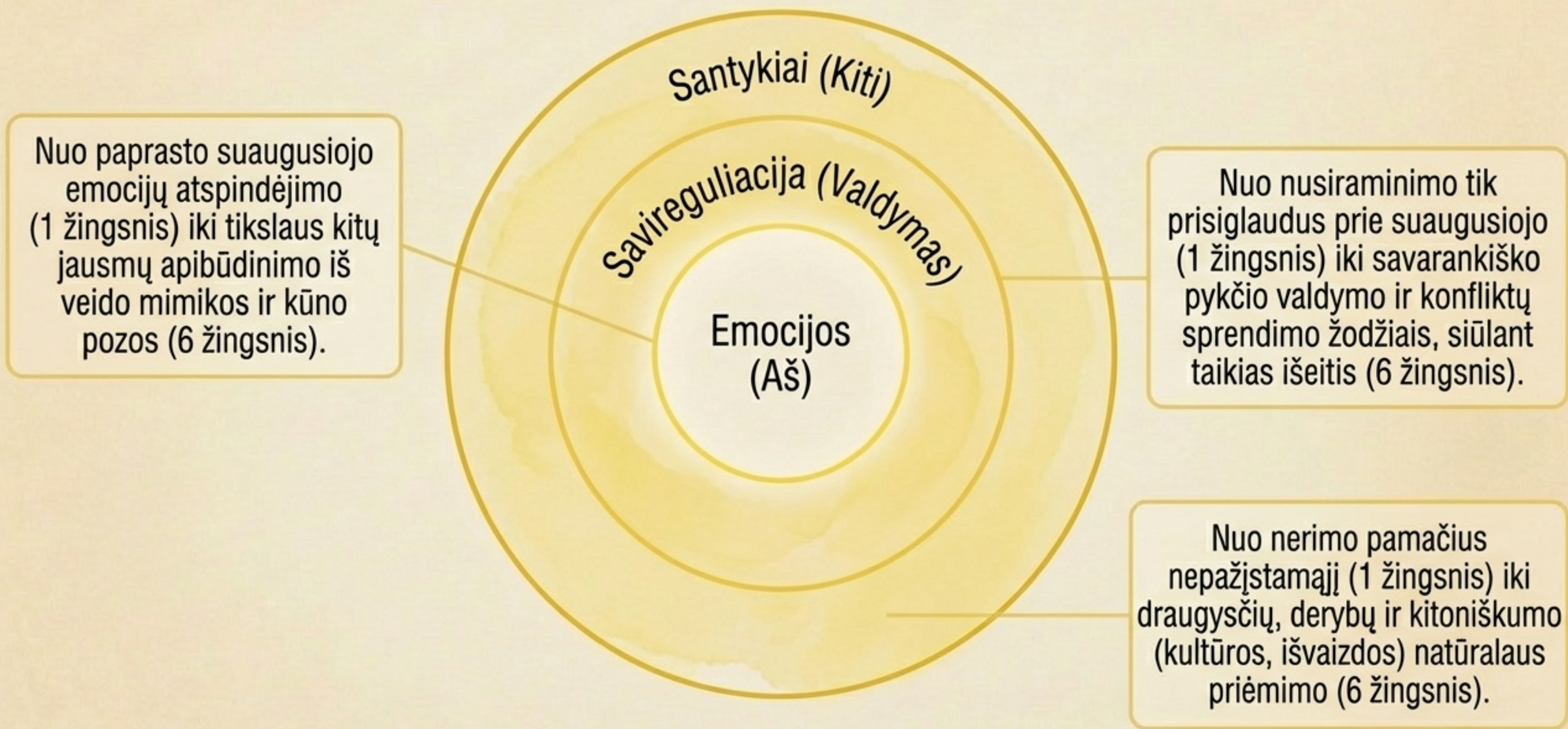
Siekia savarankiškumo. Atsiranda bėgimas, atsipyrimas abiem kojomis, pagalba tvarkant daiktus.



6 Žingsnis: Tapatumas ir Kūno ribos

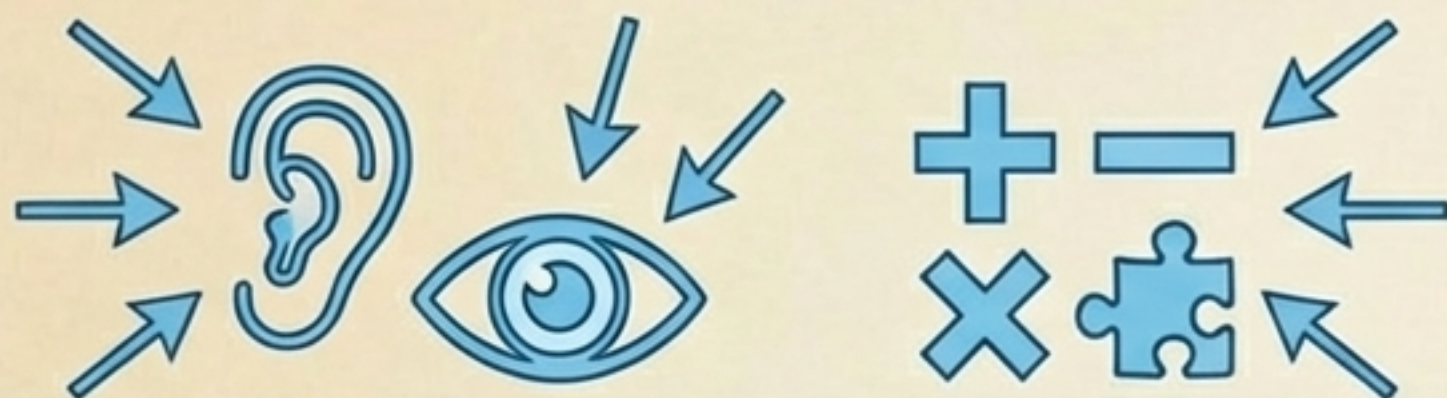
Kuriasi asmeninį tapatumą (žino tautybę). Aiškiai brėžia ribas: paaiškina, kad jo kūnas priklauso tik jam, sako „stop“, „ne“ reaguodamas į privatumą pažeidžiantį elgesį.

II. Socio-Emocinis Intelektas: Nuo atspindėjimo iki empatijos



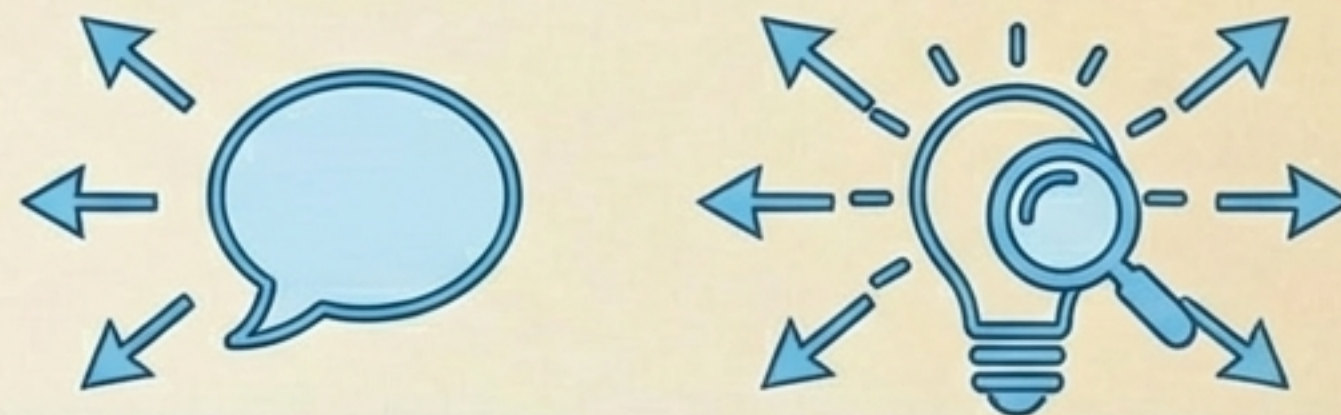
III. Pažinimas ir Komunikacija: Pasaulio dešifravimas

Dekodavimas (Klausymas ir Matematika)



1. Suvokia sudėtinius sakinius, dviprasmybes ir pajuokavimus.
2. Matematika evoliucionuoja nuo „daug/mažai“ (2 žingsnis) iki sudėties/atimties 7-ių ribose ir trūkstamo skaičiaus iki 10-ies suvokimo (6 žingsnis).

Kodavimas (Kalba ir Tyrinėjimas)



1. Kalba nuo garsažodžių pereina į sudėtingų naratyvų kūrimą ir pradinius rašymo įgūdžius.
2. Tyrinėjime pritaikomas mokslinis metodas: vaikas kelia hipotezes, renkasi įrankius eksperimentams ir samprotauja apie atradimus.

IV. Kūryba ir Žaidimas: Vaizduotės inžinerija

Meninė raiška ir Estetika

Nuo spontaniško brūkšniavimo iki tikslingo sudėtingų technikų (gratažas, monotipija) ir skaitmeninio piešimo naudojimo. Vaikas nebijo eksperimentuoti, „laužyti taisyklių“ ir kurti fantastinius detalių kupinus darbus.

KŪRYBA

Mokėjimas mokytis

Vaikas pereina nuo atsitiktinio rezultato džiaugsmo prie tikslingo planavimo. Jis numato veiksmų ir priemonių planą tikslui pasiekti, koreguoja procesą susidūręs su iššūkiais ir reflektuoja: „kas pavyko, o ką dar norėčiau išbandyti“.

Žaidimas: Visumos Jungtis (17 Sritis)

Žaidimas nėra atskira sritis. Tai aukščiausia vaiko raidos forma – simulatorius, kuriame vienu metu aktyvuojamos visos kitos kompetencijos.



Didysis Lūžis: Nuo kūdikio iki priešmokyklinuko

Parametras	0-3 metai (Žingsniai 1-3)	3-6 metai (Žingsniai 4-6)
Motyvacija	Ieško suaugusiojo palaikymo, saugumo ir patvirtinimo.	Vidinė motyvacija, „aš pats“, atkaklus tikslo siekimas.
Konfliktai	Traukiasi šalin, ieško suaugusiojo pagalbos, reaguoja verksmu.	Mokosi derėtis, ieškoti kompromisų, konstruktoriai sprendžia nesutarimus.
Pažinimas	Sensorinis (liečia, ragauja, uodžia, meta).	Analitinis (klasifikuoja, lygina savybes, grupuoja, matuoja).
Taisyklės	Reaguoja į veido išraiškas, bando vykdyti prašymus.	Patys prisideda prie taisyklių kūrimo, supranta jų logiką.

Naujoji Realybė: Skaitmeninis Sumanumas (18 Sritis)

Skaitmeninis ugdymas nėra pasyvus buvimas prie ekrano. Tai įrankis problemoms spręsti ir turiniui kurti.



1-3 žingsniai

Išmanieji žaislai be ekranų (pvz., robotukai).
Priežasčių ir pasekmių stebėjimas.

4-5 žingsniai

Skaitmeninio turinio kūrimas
(fotografavimas, garso įrašymas). Saugumo taisyklių supratimas.

6 žingsnis

Programavimas ir algoritmai. Paprastų komandų sekų kūrimas, klaidų atpažinimas (debugging) ir koregavimas mokomosiose aplinkose.

Ugdytojo Vaidmuo: Nuo prižiūrėtojo prie architekto



Atgal prie Pagalvės: Kam reikalingi šie rėmai?



18 pasiekimų sričių ir 6 sudėtingi raidos žingsniai nėra sukurti tam, kad įspraustų vaiką į standartų dėžutę.

Jie sukurti tam, kad pedagogai ir tėvai suteiktų vaikui įrankius – kalbą, emocinį intelektą, fizinę laisvę – išreikšti tas istorijas, kurias jiems „šnabžda pagalvė“. Struktūra saugo ir įgalina vaizduotę.



Ateities Kūrėjai

Ikimokyklinis ugdymas nėra tik pasiruošimas mokyklai. Tai pats intensyviausias ir svarbiausias žmogaus raidos etapas.

Naudokime šį pasiekimų aprašą kaip kompasą, bet leiskime vaikui pačiam vesti mus savo unikaliu augimo keliu.