

PATVIRTINTA
Kupiškio meno mokyklos
direktoriaus 2026 m. liepos 16 d.
įsakymo Nr. U-13

NEFORMALIOJO VAIKŲ ŠVIETIMO PROGRAMA

BENDROSIOS NUOSTATOS		
Juridinis asmuo		
1.	Pavadinimas	Kupiškio meno mokykla
2.	Kodas	191777764
3.	Teisinė forma	Biudžetinė įstaiga
4.	Buveinės adresas	Gedimino g. 46, Kupiškis
5.	Programos rengėjai, jų kvalifikacija	Mokyklos direktoriaus įsakymu sudaryta darbo grupė ugdymo programoms parengti (mokyklos direktoriaus 2026 m. birželio 8 d. įsakymas Nr. V-9). Darbo grupės narių kvalifikacija atitinka Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo 48 str. ir mokytojų kvalifikacijos apraše nustatytus reikalavimus.
INFORMACIJA APIE PROGRAMĄ		
Programos kodas Neformaliojo švietimo programų registre		120100450
6.	Programos pavadinimas	Ankstyvojo meninio ugdymo programa.
7.	Programos kryptis (<i>pažymėkite vieną pagrindinę kryptį</i>)	
	☒ Muzika ☐ Dailė ☐ Šokis ☐ Teatras ☐ Sportas ☐ Techninė kūryba ☐ Turizmas ir kraštotyra ☐ Gamta, ekologija	☐ Saugus eismas ☐ Informacinės technologijos ☐ Technologijos ☐ Medijos ☐ Etnokultūra ☐ Kalbos ☐ Pilietiškumas ☐ Kita (<i>įrašyti</i>).....
8.	Programos apimtis (val.)	68 val.
9.	Tikslinė amžiaus grupė: 4–6 metų vaikai.	
10.	Programos pritaikymas įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams: turintiems įvairių ugdymosi poreikių mokiniams programa individualizuojama, taikoma įvairesnė meninė raiška (mokyklos direktoriaus 2026 m. liepos 14 d. įsakymas Nr. V-14).	
11.	Pasiekimai, kurių siekiama šia programa, jų ugdymo metodai ir vertinimo / įsivertinimo dažnis: pasiekimai ir jų vertinimas / įsivertinimas vykdomas vadovaujantis mokinių mokymosi pasiekimų, pažangos ir kompetencijų vertinimo tvarkos aprašu (mokyklos direktoriaus 2026 m. birželio 16 d. įsakymas Nr. V-10) ir mokinių individualios pažangos stebėjimo, fiksavimo ir pagalbos mokiniui teikimo tvarkos aprašu (mokyklos direktoriaus 2025 m. rugsėjo 2 d. įsakymas Nr. V-15).	
12.	NVŠ programos tikslas: atskleisti ir lavinti vaiko muzikinius ir dailės gabumus, formuoti elementarius grojimo įgūdžius ir padėti vaikui įgyti muzikinės bei meninės patirties.	
13.	NVŠ programos uždaviniai: • atskleisti mokinių muzikinius, meninius gabumus; • formuoti dainavimo, ritmo, judesio, garso išgavimo įvairiais muzikos instrumentais (melodiniais, ritminiais ir kt.) įgūdžius; • ugdyti klausymo įgūdžius;	

	• suteikti pradinių muzikos rašto, dailės žinių; • lavinti judesio, koordinacijos ir muzikos garsų išgavimo įgūdžius; skatinti vaikų emocinius išgyvenimus, lavinti jų meninę vaizduotę.	
14.	Kompetencijos, kurias patobulins mokiniai (<i>pažymėkite x</i>):	
Kompetencija	Metodai, kuriais bus ugdomos kompetencijos	Kompetencijų vertinimo/įsivertinimo dažnis
☒ Pažinimo kompetencija	Pažinimo kompetencija ugdoma taikant žaidybinius, stebėjimo, tyrinėjimo, eksperimentavimo, klausymosi, demonstravimo, aiškinimo, pokalbio, klausimų kėlimo, praktinės veiklos, sensorinio pažinimo, lyginimo, rūšiavimo ir grupavimo, kūrybinių užduočių, improvizavimo, muzikos ir judesio, muzikos ir dailės siejimo, pasakojimo, vaizdinės medžiagos naudojimo, išvykų ir edukacinių patirčių, darbo porose ir grupelėse, refleksijos, įsivertinimo pradmenų bei kartojimo ir įtvirtinimo metodus.	2 kartus per mokslo metus
☒ Komunikavimo kompetencija	Komunikavimo kompetencija ugdoma taikant pokalbio, klausymosi, klausimų ir atsakymų, kūrybinio darbo pristatymo, muzikinio pasisveikinimo ir atsisveikinimo, muzikinio aido, ritminio dialogo, dainavimo, judesio ir muzikos komunikacijos, dailės ir muzikos sąvokų pradmenų vartojimo, vaizdinės komunikacijos, pasakojimo pagal piešinį ir muziką, muzikos ir dailės siejimo, žaidybinius, kūrybinio pasirinkimo komentavimo, darbo porose ir grupelėse, bendros kūrybos, draugo kūrybos aptarimo, emocijų įvardijimo, kūrybinių ritualų, refleksijos, įsivertinimo pradmenų, sceninės raiškos pradmenų, klausytojo ir žiūrovo kultūros ugdymo, vaizdinės medžiagos aptarimo, muzikinės pasakos ir integruotos kūrybinės veiklos metodus.	2 kartus per mokslo metus
☒ Kūrybiškumo kompetencija	Kūrybiškumo kompetencija ugdoma taikant žaidybinius, improvizavimo, garsų, spalvų, linijų ir formų tyrinėjimo, ritminės kūrybos, muzikinio aido, klausimo–atsakymo, muzikos ir judesio kūrybos, muzikos ir dailės siejimo, pasakos kūrimo garsu ir vaizdu, kūrybinių užduočių, asociacijų, sensorinės kūrybos, eksperimentavimo, kūrybinio pasirinkimo, vaizduotės lavinimo, dainelės kūrimo, ritminio pritarimo kūrimo, koliažo ir mišrios technikos, lipdymo ir konstravimo, kūrybinio judesio, bendros kūrybos, darbo porose ir grupelėse,	2 kartus per mokslo metus

	kūrybinių ritualų, kūrybinės interpretacijos, vaikų idėjų plėtojimo, kūrybinio proceso stebėjimo, refleksijos ir įsivertinimo pradmenų metodus.	
☒ Pilietiško kompetencija	Pilietiško kompetencija ugdoma taikant pokalbio, žaidybinius, lietuvių liaudies dainų mokymosi, ratelių ir muzikinių žaidimų, tautosakos pažinimo, tautodailės elementų pažinimo, Lietuvos simbolių pažinimo, valstybinių ir tradicinių švenčių pažinimo, kūrybinės interpretacijos, muzikinės ir dailės žinutės kūrimo, bendros kūrybos, darbo porose ir grupelėse, bendruomeninio dalyvavimo, koncertinės veiklos pradmenų, parodėlių rengimo, klausytojo ir žiūrovo kultūros ugdymo, pagarbaus bendravimo, vertybinių situacijų aptarimo, socialinės atsakomybės kūrybinių veiklų, krašto pažinimo, kultūros paveldo pradmenų pažinimo, edukacinių patirčių, muzikos ir dailės integravimo, gamtos ir aplinkos saugojimo, tolerancijos ir draugystės, kūrybinių ritualų, refleksijos bei įsivertinimo pradmenų metodus.	2 kartus per mokslo metus
☒ Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija ugdoma taikant emocijų pažinimo, emocijų raiškos per muziką ir daile, spalvų ir nuotaikų tyrinėjimo, muzikos klausymosi ir savijautos aptarimo, pokalbio, žaidybinius, muzikinio pasisveikinimo ir atsisveikinimo, kūrybinių ritualų, bendros kūrybos, darbo porose ir grupelėse, pagarbaus bendravimo, draugo kūrybos pastebėjimo, pozityvaus pastiprinimo, kūrybinės sėkmės patyrimo, vertybinių situacijų aptarimo, problemų sprendimo, savireguliacijos per muziką, atsipalaidavimo per daile, kvėpavimo ir balso tausojo, klausos tausojo, taisyklingos laikysenos, judesio ir sveikatos, sveikatos tausojo pertraukėlių, saugaus elgesio su dailės priemonėmis, saugaus elgesio su muzikos instrumentais, darbo vietos organizavimo, higienos įgūdžių ugdymo, atsakingo priemonių naudojimo, sceninio pasitikėjimo pradmenų, klausytojo ir žiūrovo kultūros, refleksijos ir įsivertinimo pradmenų metodus.	2 kartus per mokslo metus
☒ Kultūrinė kompetencija	Kultūrinė kompetencija ugdoma taikant lietuvių liaudies dainų mokymosi, ratelių ir muzikinių žaidimų, tautosakos pažinimo, tautodailės elementų pažinimo, ornamentų	2 kartus per mokslo metus

	ir raštų kūrimo, kalendorinių ir valstybinių švenčių pažinimo, Lietuvos simbolių pažinimo, krašto kultūros ir kultūros paveldo pradmenų pažinimo, liaudies instrumentų pažinimo, muzikos klausymosi, dailės kūrinių ir iliustracijų stebėjimo, muzikos ir dailės siejimo, integruotos kūrybinės veiklos, pasakojimo, vaizdinės medžiagos naudojimo, kultūrų įvairovės ir pasaulio muzikos bei dailės pažinimo, lyginimo, kūrybinės interpretacijos, meninės raiškos pagal kultūrinį pavyzdį, edukacinių patirčių, susitikimų su kūrėjais ir atlikėjais, bendruomeninio dalyvavimo, koncertinės veiklos pradmenų, parodėlių rengimo, klausytojo ir žiūrovo kultūros, kūrybinių ritualų, refleksijos ir įsivertinimo pradmenų metodus.			
☒ Skaitmeninė kompetencija	Skaitmeninė kompetencija ugdoma taikant skaitmeninių priemonių pažinimo, skaitmeninio saugumo ir etikos pradmenų, muzikos klausymosi ir vaizdų stebėjimo skaitmeninėje aplinkoje, garso ir vaizdo atpažinimo, interaktyvių užduočių, skaitmeninio piešimo, skaitmeninės spalvų raiškos, skaitmeninio ritmo pažinimo, skaitmeninio garso kūrimo pradmenų, fotografavimo, kūrybinio proceso fiksavimo, įrašo perklausymo, vaizdo įrašo stebėjimo, virtualios parodėlės, skaitmeninio kūrybos pristatymo, muzikos ir vaizdo siejimo, skaitmeninės pasakos, skaitmeninio koliažo pradmenų, skaitmeninių ir tradicinių priemonių derinimo, skaitmeninio bendradarbiavimo, skaitmeninio žaidimo, skaitmeninės informacijos pradmenų, autorystės pradmenų, skaitmeninės higienos, refleksijos ir įsivertinimo pradmenų metodus.			
15.	Programos turinys, metodai, būdai, priemonės, įranga			
Eil. Nr.	Turinys	Metodai, būdai	Priemonės, įranga	Trukmė (akad. val.)
	<u>Muzikos rašto pažinimas ir dainavimas.</u> Muzikinė veikla organizuojama taip, kad vaikai išgyventų įvairias emocijas, parenkama mokomoji medžiaga atsižvelgiant į mokinių gebėjimus. Muzikos judėjimo erdvėje patyrimas,	Programai įgyvendinti skiriamos 2 pamokos per savaitę: 1 muzikos rašto pažinimo ir dainavimo pamoka ir 1 dailės pažinimo pamoka. Mokymo būdas – grupinės pamokos.	Muzikos instrumentai, piešimo priemonės; muzikinė ir dailės literatūra; muzikiniai grotuvai ir	68 val.

	sutelktumas, aktyvus ir pasyvus muzikos klausymasis. Ugdymo eigoje įtraukiami didaktiniai žaidimai, kurie padeda susipažinti su muzikine notacija, vizualiniu garsų pristatymu. <u>Dailės pažinimas.</u> Dailės pažinimo veiklų metu vaikai kurdami susipažins su spalvomis, formomis, linijomis, įvairiomis medžiagomis ir dailės priemonėmis. Jie tyrinės aplinką, stebės gamtos reiškinius, daiktus, paveikslėlius ir meno kūrinius, mokysis pastebėti spalvų, formų bei nuotaikų įvairovę. Kūrybinių veiklų metu vaikai pieš, tapys, lipdys, karpys, komponuos ir eksperimentuos su įvairiomis medžiagomis. Bus skatinama vaikų vaizduotė, smalsumas, saviraiška ir kūrybinis mąstymas. Kiekvienam vaikui sudaromos galimybės kurti laisvai, atskleisti savo idėjas, džiaugtis kūrybos procesu ir pasitikėti savo gebėjimais. Užsiėmimai padės lavinti smulkiąją motoriką, dėmesį, emocinę raišką, bendravimo įgūdžius, estetinį suvokimą bei domėjimąsi menu ir aplinka.	Gali būti sudarytos mobilios grupės. Pasitelkiami vizualiniai, žaidybiniai, teatriniai, muzikos atlikimo ir dailės raiškos metodai. Integruojamas STEAM metodas – socialinės ir gamtinės aplinkos tyrinėjimas, pažinimas ir perteikimas.	video aparatūra; kompiuterinės technologijos.	
			Iš viso val.:	68