Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamas projektas Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001
„Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

PRADINIO UGDYMO BENDRŲJŲ PROGRAMŲ ĮGYVENDINIMO REKOMENDACIJŲ PROJEKTAS

Turinys

1. Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos
2. Kaip ugdyti aukštesnius pasiekimus
3. Tarpdalykinių temų integravimas. Dalykų dermė.
4. Kalbinių gebėjimų ugdymas per dalyko pamokas
5. Siūlymai mokytojų nuožiūra skirstomų 30 procentų pamokų
6. Veiklų planavimo ir kompetencijų ugdymo pavyzdžiai
7. Skaitmeninės mokymo priemonės, skirtos BP įgyvendinti
8. Literatūros ir šaltinių sąrašas
9. Užduočių ar mokinių darbų, iliustruojančių pasiekimų lygius, pavyzdžiai

1. Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos

Mokant (-is) naujo turinio reikėtų atkreipti ypatingą dėmesį į individualius vaiko poreikius, gebėjimus ir galimybes; kilus mokymosi sunkumams, laiku suteikti reikiamą pagalbą. Naujo ugdymo turinio mokymas ir mokymasis turėtų remtis humanizmo ir konstruktyvizmo idėjomis, kurios pabrėžia, kad naują turinį reikėtų pritaikyti mokiniui, jo turimai patirčiau: sudominti, skatinti aktyviai veikti, spręsti problemas, dalintis savo žinojimu, sieti naujas žinias su jau turimomis, anksčiau įgytomis. Todėl svarbu, kad ugdymosi procese būtų užtikrinta įvairių mokymo priemonių, būdų ir metodų dermė, skirtingų mokymosi aplinkų įvairovė, nes natūraliai vaiko asmenybės raidai būtinos pradinėse klasėse įgytos pozityvios mokymosi patirtys.

Išskirtinė pradinio ugdymo ypatybė – jo integralumas, t. y. visybiškumas, sąryšingumas, darna. Pradinis ugdymas organizuojamas kaip vieninga sistema, kiek įmanoma neskaidant ugdymo sričių į atskiras, nesusietas dalis – mokomuosius dalykus.

Dar viena svarbi naujo turinio mokymo ypatybė – kontekstualumas. Nauja informacija pateikiama vaiko gyvenimo patirties kontekste, pažįstamose ir naujose gyvenimiškose situacijose; kuriami kuo artimesni realiam gyvenimui mokymosi kontekstai, kuriose atrandamos naujos, pritaikomos jau turimos žinios, sprendžiamos probleminės situacijos; mokomasi įvairioje – mokyklinėje ir nemokyklinėje – aplinkoje; ieškoma ugdymo turinio sąsajų su sociokultūriniu gyvenimo kontekstu; atsižvelgiama į aplinkos (regiono, miesto, mokyklos) ypatumus.

Turinys

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Esminiai etikos programos pokyčiai

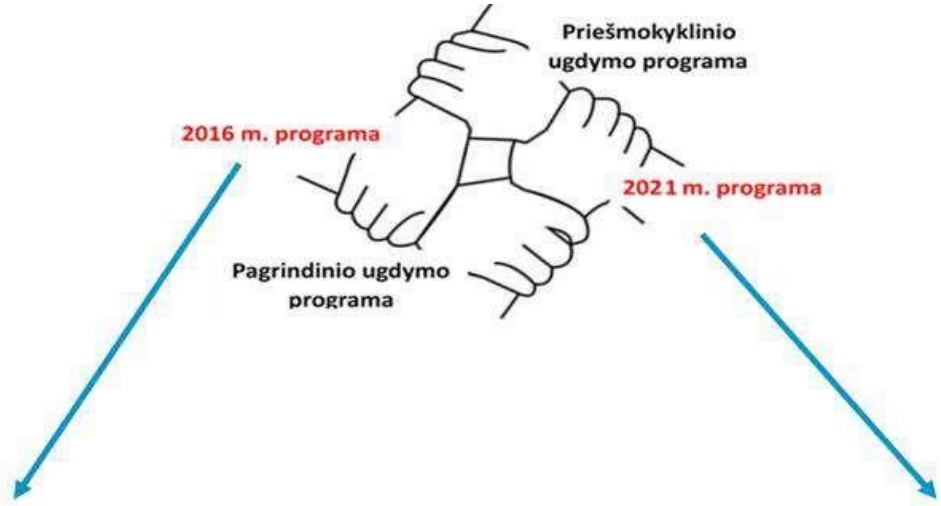
Ko siekiama?

Programa orientuota į **kompetencijų** ugdymą.	*Tikimasi labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.*	Programa papildyta **kompetencijų** raiškos dalykų aprašais, pasiekimų sritys pakoreguotos, remiantis kompetencijų aprašais.
Nauja virtualumo sritis.	*Tikimasi, jog stiprės mokinių įgūdžiai dirbant ir planuojant veikimo laiką virtualioje erdvėje.*	**Vertybinės nuostatos** orientuotos į saugų elgesį virtualioje erdvėje, savo ir kito asmens duomenų saugojimą, laiko planavimą dirbant ar žaidžiant virtualioje erdvėje.
Ugdymo turinys Bendrai aptariami visuotini susitarimai.	*Tikimasi sąmoningesnio santykio su gamta ugdymosi, tvaresnio vartojimo įgūdžių stiprinimo.*	**Ugdymo turinys** Virtualumo temos papildymas Ekologijos temos išryškinimas: 1. Ugdomas atsakingas santykis su gyvūnais ir augalais (D1, D2); 2. ugdomi praktiniai tvaresnio vartojimo įgūdžiai (D3); 3. ekologijos tema analizuojama per medijas (dokumentiniai filmai, reklamos, laidos, fotografija ir pan.) (D4).

Etikos programa pradiniame ugdyme yra integruota: dorinį suvokimą ir jį apimančias kompetencijas mokiniai ugdosi per kitus dalykus ir įvairias veiklas. Pavyzdžiui, gimtosios kalbos pamokose mokiniai ugdosi kompetenciją komunikuoti mandagiai, aiškiai išreikšti savo mintį ir etinę poziciją. Gamtos pažinimo pamokose mokiniai ugdosi ne tik pažinimo kompetenciją apie biologinę ir zoologinę įvairovę ir pan., bet ir moraliai atsakingo elgesio. Dailės pamokose mokiniai mokosi ne tik piešimo technikų ir kūrybinės išraiškos formų, bet ir turi galimybę išreikšti savo jausmus, perteikti savo mintis piešiant. Naujame turinyje skiriama daugiau dėmesio virtualumo, saugaus elgesio ir komunikacijos virtualioje tikrovėje temai; taip pat akcentuojama ekologinės etikos, aplinkosaugos tema.

Lietuvių kalba ir literatūra

Esminiai pradinio ugdymo lietuvių kalbos ir literatūros programos pokyčiai



Ko siekiama?

Pasiekimų sritys:

- kalbėjimas, klausymas ir sąveika,
- skaitymas ir teksto suvokimas,
- rašymas ir teksto kūrimas.

Tikimasi labiau su kultūros kontekstais susieto kalbos mokymosi, dermės su pagrindiniu ugdymu.

Pasiekimų sritys:

- kalbėjimas, klausymas ir sąveika,
- Skaitymas, teksto supratimas ir literatūros bei kultūros pažinimas
- rašymas ir teksto kūrimas,
- kalbos pažinimas.

Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas koncentrams (1 – 2, 3 – 4 kl.), pateikti privalomi literatūros kūriniai.

Tikimasi kūrybiškesnio, sąmoningesnio skaitytojo ugdymo, informatinio mokinių raštingumo informacijos vartojimo ir pateikimo, medijų tekstų supratimo ir kūrimo srityse ugdymo.

Mokymosi turinys pateikiamas 1 – 2, 3, 4 klasėms;

- pateikiami rekomenduojami literatūros kūriniai;
- rekomenduojamų spausdintų ir skaitmeninių tekstų įvairovė (bežodė knyga, komiksas, animacinis filmas, knyga su šešėlių teatro vaizdo įrašu, knyga su garso įrašu).
- medijų tekstų supratimas, vertinimas, kūrimas, kalbėjimo, klausymo, skaitymo ir rašymo strategijų taikymas.

Rekomenduojama literatūra

Ryškiausias atnaujintos programos mokymosi turinio skirtumas nuo 2016 m. programas yra skaitymo ir teksto suvokimo srityje: neliko privalomų literatūros kūrinių, atsirado rekomenduojamos literatūros sąrašai, kuriais siekiama padėti pradinių klasių mokytojams susiorientuoti vaikų literatūros gausoje ir pasirinkti vertingiausius lietuvių bei kitų tautų autorių vaikų literatūros kūrinius kalbos ugdymo veikloms (lietuvių kalbos ir kitų dalykų pamokose) bei mokinių skaitymo laisvalaikiu rekomendacijoms.

Sudarant rekomenduojamos literatūros sąrašą buvo atsižvelgta tiek į pradinių klasių mokinių skaitymo gebėjimus, interesus, šio amžiaus mokinių aktualijas, tiek į vaikų literatūros kūrinių literatūrinę vertę, reikšmingumą lietuvių vaikų literatūrai, žanrinę kūrinių įvairovę. Be to buvo atsižvelgta į vyresnėse klasėse numatomus skaityti kūrinius, kūrinių sąsajas su Bendrosiose programose numatytomis integruoto ugdymo temomis, bendrosiomis kompetencijomis. Siekiant supažindinti su pradinių klasių mokiniams įdomiais kultūros reiškiniais ir plėtoti jų pačių kultūrinės raiškos gebėjimus greta įprastų vaikų literatūros kūrinių formų pateikiami ir kūriniai su įdomesniais raiškos sprendimais (pvz., bežodė knyga, komiksas, animacinis filmas, knyga su šešėlių teatro vaizdo įrašu, knyga su garso įrašu).

Pasirenkant kūrinį svarbu paisyti šių pagrindinių kriterijų: 1) kūrinys turi būti tinkamas mokinių amžiaus grupei; 2) kūrinys turi būti meniškai vertingas; 3) svarbu paisyti chronologinės, žanrinės ir kultūrinės įvairovės, t. y. mokiniams turi būti suteikta galimybė skaityti įvairių laikotarpių, įvairių žanrų tiek lietuvių, tiek verstinės literatūros kūrinius; 4) rekomenduojama tradicinės tautosakos ir klasikinės vaikų literatūros kūrinius aktualizuoti siejant juos su šiuolaikiniams mokiniams artimais kultūriniais kontekstais.

Mokantis suprasti skaitymo prasmę, naudą ir teikiamas galimybes, svarbu sudaryti galimybes mokiniams kalbėtis apie savo skaitymo interesus ir įpročius, suteikti pagalbą mažiau motyvuotiems mokiniams, padėti jų tėvams išsiaiškinti skaitymo sunkumų priežastis.

Mokytojas turėtų akcentuoti, kad skaitymas – ne tik būtina, naudinga, bet ir maloni veikla, kuria svarbu dalytis su kitais. Į mokymosi veiklas įtraukiami mokinių pasiūlyti tekstai. Mokiniai įvairiomis formomis dalijasi skaitymo patirtimi (įspūdžiais, kilusiomis mintimis, asociaci-jomis), individualiai ir grupėmis pristato savarankiškai perskaitytas knygas, rengia vaikams skirtų knygų aptarimus.

Rekomenduojama mokymosi veiklas planuoti taip, kad padėtų mokiniams suprasti, jog ne tik skaityti, bet ir kalbėtis apie tekstus įdomu ir prasminga, kad jų pačių ir kitų (suaugusiųjų ir bendraamžių) patei-kiamos įžvalgos gali padėti geriau suprasti skaitomą tekstą.

Mokiniai mokosi sklandžiai ir tiksliai skaityti įvairius tekstus. Jie skai-to garsiai ir tyliai, savarankiškai ir kartu su kitais (mokiniai kartu mo-kosi skaitymo būdų ir aptaria skaitomus tekstus, ieško tinkamiau-sio būdo nežinomam žodžiui išsiaiškinti). Mokiniai ne tik atsako į mokytojo klausimus ir tuojau pat gauna grįžtamąjį ryšį, bet ir patys užduoda klausimus, susijusius su tekstu, kitiems skaitytojams, mo-kytojui, kelia klausimus sau ir bando į juos atsakyti. Kad mokiniai patirtų emocinių, estetinių išgyvenimų, grožiniai kūri-niai raiškiai skaitomi mokytojo, klausomasi meninio skaitymo įrašų.

Kad mokiniai geriau suvoktų tekstą, mokomasi taikyti grafines schemas (pvz., teksto žemėlapiai), kai skaitytojai grafiškai pa-vaizduoja perskaitytas mintis. Organizuojamos mokymosi veiklos, kurių metu mokiniai išmoksta remtis teksto struktūra, kad geriau įsidėmėtų turinį (pvz., pasakojimo struktūros schema).

Kalbos pažinimo mokymasis tyrinėjant

Mokymosi tyrinėjant esmė

Mokymasis tyrinėjant suprantamas kaip mokymasis siejant mokinio turimą patirtį bei turimas žinias su problemų sprendimu siekiant „pasigaminti“ reikiamas žinias. Tokio mokymosi idėjos pasitelktos ieškant alternatyvos formaliam žinių „perdavimui“. Pradinėse klasėse kalbos ugdymo pamokose tai ypač naudinga gramatikos mokymosi situacijose. Kitaip sakant, taikant tyrinėjimu grindžiamo mokymosi

idėjas siekiama pereiti nuo formalaus gramatikos mokymosi prie veiklų, kuriose mokiniai mokosi suprasti kalbos taisykles tyrinėdami kalbą ir kalbos vartojimą, reflektuodami savo kalbinę veiklą. Toks mokymasis skatina mokinius mąstyti, vertinti savo supratimą ir mokymosi procesą.

Taikant tyrinėjimu grįstas veiklas labai svarbi mokinio kalbinė veikla: dirbdami porose ar grupėse mokiniai skatinami kalbėtis apie analizuojamas temas, vartoti sąvokas, ieškoti tinkamų pavadinimų objektų grupėms, kategorijoms, kelti hipotezes ir jas lyginti, todėl mokiniai ne tik aktyviau įsitraukia į mokymosi procesą, bet ir gilina žinias, didėja jų mokymosi motyvacija, ugdomi mąstymo gebėjimai. Pabrėžtina, jog tyrinėjimu grindžiamo mokymosi vertė – tai ne tik toje konkrečioje veikloje mokinių „atrastos“ taisyklės, susitarimai, sąvokos ar kitos žinios, bet pirmiausia mąstymo ir mokymosi proceso supratimas, savarankiško mokymosi gebėjimai.

Didaktiniai akcentai

Kadangi siekiame aktyvaus mokinių įsitraukimo, mąstymo, darbo pradžioje svarbi veikti skatinanti probleminė situacija. Tai gali būti ir pastebėtos mokinių klaidos, netinkamai vartojamos sąvokos, mokiniams kylantys sunkumai. Kitaip sakant, išnaudojame arba tikslingai sukuriame kalbą ar kalbos vartojimą tirti skatinančią situaciją. Jei remsimės mokinių kalbine veikla, mokiniai jaus žinių poreikį.

Tyrinėjimu grindžiamas mokymasis veiksmingas, nes mokiniai gali užsiimti labai įvairia veikla. Siekiama, kad mokiniai atlikdami tyrimus aktyviai veiktų: eksperimentuotų, rinktų kalbos vienetus (raides, žodžius, sakinius, tekstus), juos rūšiuotų, žaistų kalba ir kalbinius žaidimus.

Veiklas naudinga numatyti, planuoti su pačiais mokiniais. Pirmenybę teikime ne tik pradinių klasių mokiniams įveikiamoms, bet ir jiems įdomioms, įtraukiančioms veikloms (stebėkime, lyginkime, grupuokime...), pasitelkime žaidimo elementų. Prasminga veiklas organizuoti taip, kad mokiniai išmoktų mąstyti kaip tam tikros srities žinovai ar net išradėjai („mąstykime kaip kalbą tiriantys mokslininkai“). Tada ugdomoji veikla klasėje ar kitoje netradicinėje aplinkoje (pavyzdžiui, bibliotekoje) galėtų tapti savotiška „laboratorija“, kur tiriami žodžiai, sakiniai, tekstai, knygos, vaizdo įrašai, filmai ar vaikams skirtos laidos.

Mokantis tokiu būdu ypač naudingos mokinių diskusijos įvairiomis juos dominančiomis temomis. Diskusijos bus dar naudingesnės, jei vaikai bus skatinami joms iš anksto pasirengti. Skirdamas užduotis mokytojas veiklas parenka atsižvelgdamas į mokinių gebėjimų lygį, tokiu būdu ir individualizuodamas turinį. Veiklose mokiniams kyla įvairių klausimų, pavyzdžiui, *kaip išmokti, kam ir kodėl to reikia.* Tad mokytojas padeda mokiniams rasti atsakymus.

Kalbinės veiklos refleksija – naudingas baigiamasis veiklos elementas. Mokiniai turi būti skatinami apmąstyti savo kalbinę veiklą (skaitymą, rašymą, kalbėjimą, klausymą) ir apie tai kalbėtis. Apmąstydami mokiniai ne tik įvertina savo pasiekimus (ko išmokau?), bet ir mokosi tinkamai vartoti kalbines sąvokas (pvz., *garsas, raidė, žodis, sakinys*).

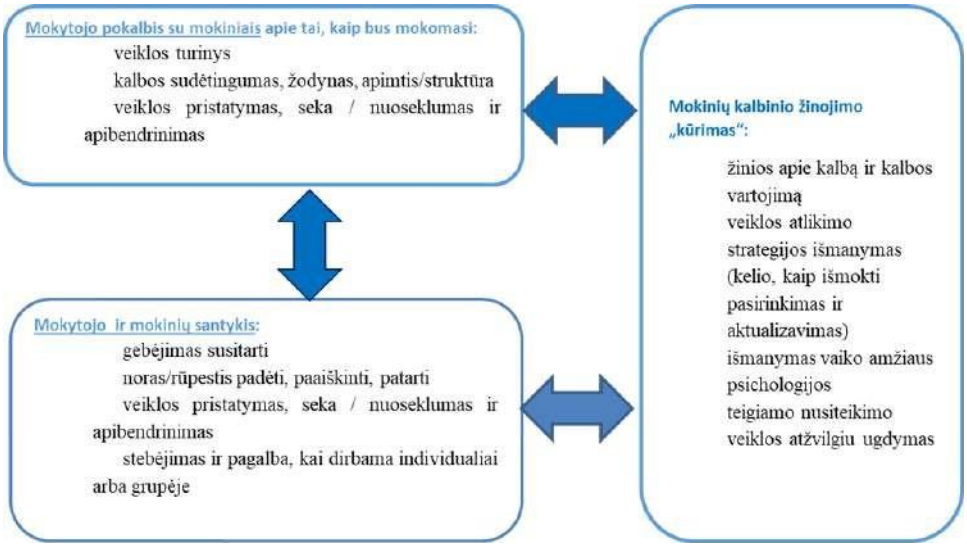
Mokytojo vaidmuo

Mokantis tyrinėjant labai svarbus mokytojo vaidmuo: *pažintinis ir motyvacinis mokinių veiklų skatinimas, dalyvavimas, įsitraukimas į mokinių užduotį ir apgalvotas laiko numatymas užduočiai atlikti*. Klasės mokinių sąveika, kai jie dirba grupėje, poroje ar individualiai, kai veiklą pristato visai klasei, yra svarbi mokymosi proceso dalis, todėl mokytojas, pažindamas savo klasės mokinius, turi numatyti veiklas (jų pobūdį, trukmę, pagalbines priemones) taip, kad viskas vyktų sklandžiai.

Apmąstant jau įgyvendintą veiklą ar galvojant apie veiklos tobulinimą mokytojui būtų naudinga kelti šiuos klausimus: *Kaip mokytojas organizuoja veiklą klasėje? Kokias veiklos strategijas taiko? Kiek klasė jas jau yra įvaldžiusi? Kokia žodinė veikla nukreipia klasės mokinius elgtis viena ar kita linkme? (Kaip aktualizuojama, paaiškinama, perteikiama, sustiprinama / pagiriama, nukreipiama / vertinama ir t.t.?)*

Atskirai derėtų aptarti mokytojo ir mokinių žodinę veiklą. Žodinės veiklos klasėje apmąstymui, analizei gali būti naudinga pateikta schema (1pav.).

1 pav. Žodinės veiklos klasėje, kai mokomasi tyrinėjant, analizės schema



Kodėl tokie svarbūs metakognityviniai gebėjimai mokantis kalbos? Ryšys tarp metakognicijos (mąstymo apie mokymąsi ir galvojimo, iš kur aš apie tai žinau) ir mokymosi gebėjimų yra labai svarbus. Apmąstydamas įvairias kalbines veiklas, atliktas užduotis, mokinys gali atsakyti sau, ką ir kiek moku. Taip galvodami vaikai gali įsivertinti, kiek ir ko išmoko tyrinėdami kalbą ir kalbos vartojimą, ar pasirinkta strategija leido jiems tai išmokti; ar jie norėjo taip mokytis. Be to, naudinga apsvarstyti, ką kitą kartą būtų galima daryti kitaip, kad mokymasis būtų dar naudingesnis. Klausimai apie mokymąsi turėtų apimti pažintinius, emocinius ir socialinius aspektus. Apmąstomi kognityviniai gebėjimai, apimantys konstatuojamąsias ir procedūrines žinias; problemų sprendimą; mąstymą apie pasirinktas ir taikytas strategijas mokymosi procese. Visi ugdymo metodai, priemonės pateisinami tiek, kiek jie padeda mokiniams išmokti kalbos mokslo.

Tyrinėjimu grįsto kalbos pažinimo mokymosi veiklų pavyzdžiai

1 pavyzdys

1 klasė. Veikla „Kaip žmonės sveikinasi?“

Pasiekimai	**1-2 klasės pasiekimai**
D.5. Taiko kalbos pažinimo strategijas.	D.5.2. Pagal pavyzdį atlieka nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebi kalbos vartojimo situacijas artimoje aplinkoje, daro išvadas pagal aiškiai pastebimus požymius).



Veiklos aprašymas:

- Mokytojas, pastebėjęs, kad ne visi vaikai ryte sveikinasi su klasės draugais, kelia mokiniams klausimą: kaip ir kodėl žmonės sveikinasi? Siūlo atlikti tyrimą.
- Visi drauge svarsto, kaip galėtų tyrimą atlikti. Numato tyrimo tikslą ir dalis: aptaria, ko sieks, kaip rinks duomenis, kaip juos analizuos. Sutaria, kad vieną rytą mokiniai ateis anksčiau į mokyklą ir prie mokyklos įėjimo stebės įeinančius žmones, užsirašys žmonių pasakytus pasisveikinimus. Po to juos lygins, grupuos ir ieškos atsakymo į tyrimo pradžioje iškeltus klausimus.
- Numatytą rytą surinkę reikiamą medžiagą ir grįžę į klasę mokytojas su mokiniais drauge surašo išgirstus pasisveikinimus lentoje, aptaria tai, ką pastebėjo. Pvz.:



Mokytojas skatina mokinius kelti klausimus ir svarstyti:

- Ar visi žmonės sveikinasi?
- Kokiais žodžiais?
- Kaip vienas žmogus sveikinasi su skirtingais žmonėmis?
- Kaip sveikinasi vaikai/ suaugę?
- Kaip sveikinasi pažįstami/ nepažįstami žmonės?

Mokiniai skatinami dalytis pastebėjimais, grupuoti išgirstus pasisveikinimus. Keliamos hipotezės ir jas stengiamasi patvirtinti arba paneigti remiantis surinkta medžiaga. Pavyzdžiui, keliama hipotezė, kad vienas žmogus turi vieną mėgstamą pasisveikinimą ir su visais sveikinasi vienodai. Mokiniai skatinami patvirtinti arba paneigti šią mintį remdamiesi savo pastebėjimais. (*Mokytoja Lina pasisveikino su trimis žmonėmis ir visus tris kartus vartojo skirtingus žodžius.*)

- Veiklos pabaigoje drauge apibendrinama, daromos išvados.

Patarimai mokytojui

- Jei mokiniai vyresni ir savarankiškesni, jei tokio pobūdžio veiklas organizuojame jau ne pirmą kartą, stebėjimui galime skirti ne vieną dieną, o ilgesnį laikotarpį. Pavyzdžiui, keletą dienų ar savaitę. Tokiu atveju stebėti galime įvairesnius žmones, surinkti įvairesnės medžiagos.
- Kad vaikams būtų lengviau, rinkti medžiagai galime naudoti paruoštus „tyrimo lapus“. Pavyzdžiui, lenteles. Tyrimo planavimo etape šiuos lapus galime drauge sukurti. Pvz.:

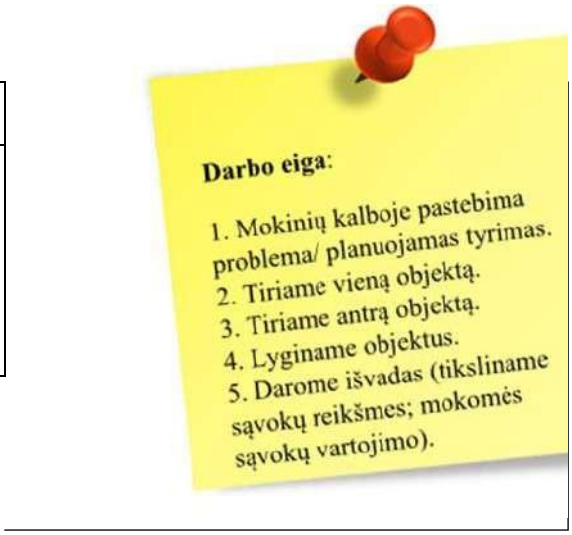
Pasisveikinimas *Ką sakė?*	*Pastabos* *(Kas? Su kuo?)*

- Panašiai gali būti išnaudojamos įvairios kitos 1 klasėje susidariusios klasės mokiniams aktualios situacijos, susijusios su mandagumo normomis. *Pvz., paprašymas, padėkojimas, atsiprašymas, atsisveikinimas.* Veiklos pabaigoje gali būti sudaromos aktualios klasės taisyklės, susitariama jų laikytis.

2 pavyzdys

1 klasė. Veikla „Kuo raidė skiriasi nuo garso?“

Pasiekimai	**1-2 klasės pasiekimai**
D.1. Atpažinti lietuvių kalbos garsus ir raides, tobulinti tartį.	D.1.1. Skiria lietuvių kalbos garsus kalbos sraute, užrašo juos atitinkamomis raidėmis; paaiškina, kuo raidė skiriasi nuo garso.



Veiklos aprašymas:

- Mokytojas, pastebėjęs, jog vaikai painioja sąvokas *garsas ir raidė,* siūlo atlikti tyrimą ir išsiaiškinti, kuo garsas skiriasi nuo raidės, išmokti tinkamai vartoti šias sąvokas.
- Organizuojama integruota kalbos ir technologijų veikla:
- Mokiniams siūloma pasiklausyti kelių garso įrašų, kuriuose įrašytas triukšmas ir atpažinti, kas jį sukelia. Pvz., traukinių stotis, statybos, krepšinio varžybos. Drauge aptariami girdėti garsai: stengiamasi įsiklausyti, išgirsti įvairius garsus. Mokiniai patys bando sukelti/ sukurti įvairius garsus, triukšmą. Aptariama garsų įvairovė, jie grupuojami. Tarp daiktų, gamtos, muzikos garsų mokomasi atskirti kalbos garsus. Aptariant analizuojama, kokie jutimai/ jutimo organai mums padeda garsus išgirsti. Eksperimentuojame: ar girdime garsus užsimerkę, užsidengę ausis... Išbandomi mokinių siūlomi būdai. Pavyzdžiui, ar galime garsą paliesti, užuosti?
- Mokiniai prašomi užsimerkti ir kiekvienas gauna iš storesnio popieriaus iškirptą raidę. Prašoma neatsimerkus atpažinti raidę. Žodžiais stengtis pasakyti, ką jaučia, iš ko atpažino. Atsimerkę visi aptaria, ar pavyko atpažinti raidę jos nematant, kodėl, kokie jutimai dalyvavo šiame procese. Mokiniai pagal gautą formą gamina raidės spaudą iš storesnio popieriaus ir kamščio: kerpa, klijuoja.
- Kol spaudai džiūsta, mokiniai grupėse pildo garso ir raidės palyginimo lentelę. Mokiniai skatinami grupėse tartis ir tik po to bendrą sprendimą įrašyti.

	GARSAS	**RAIDĖ**
Galiu pamatyti 	-	+

Galiu išgirsti 	+	-
Galiu paliest 	-	+

- Veiklos pabaigoje mokiniai skatinami išbandyti pasigamintus spaudus: ant vieno didelio popieriaus lapo drauge sukurti raidžių ornamentą ar raidžių mandalą. Kiekvienas spausdamas raidės antspaudą prašomas pasakyti sakinį: *Garsą .... aš girdžiu, o atspaudžiu raidę ..... .*

Patarimai mokytojui

- Problema: mokydamiesi mokiniai kartais pakartoja mokytojo pasakytus sakinius, bet ne visada supranta. Kaip atskirti supratimą nuo mechaniško kartojimo? Palyginkime mokinių kalbos citatas. Kuris mokinys painioja sąvokas?

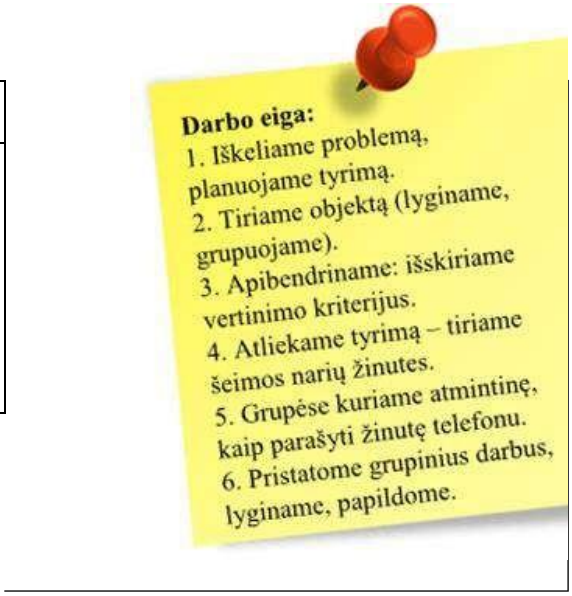
1 klasės mokinio kalbos citata	Komentaras
Raidė - tai garso ženklas. Tai, iš ko mes galime sudėti žodį. Raidę atpažįstu iš formos. Čia raidės parašytos ant kvadratėlių. Jų formą aš esu išmokusi atmintinai ir suprantu, kad čia s, k. Iš jų formos.	Mokinys ne tik pakartojo mokytojo sakytą sakinį, bet ir mintį išplėtė remdamasis savo patirtimi. Kalbėdamas tinkamai pavartojo sąvoką *raidė*.
Raidė - tai garso ženklas. Kai ištari tai jisai garso ženklas. Matyti negalima. Jeigu nupieši matome, bet iš tikro negalime matyti raidžių. Čia raidės, kai jos nenupieštos – tai jų nematome, kai nupieštos matome. Kai pamatai kokią raidę, ją ištari. Jeigu nematai vis tiek gali ištarti žodyje tas raides.	Mokinys irgi pakartojo mokytojo sakytą sakinį, bet toliau kalbėdamas sąvoką *raidė* vartojo jau netinkamai. Sąvoką *garsas* vengė vartoti. Manoma, kad abstrakti sąvoka *garsas* mokiniams yra sudėtingesnė.

- Manoma, jog sėkmingam mokymuisi labai svarbus mokytojo ir mokinio ryšys, bendravimas. Planuojant integruotas veiklas reikėtų suprasti, jog būtent kalbinės veiklos situacijos, sąveikos sukuria galimybę mokytis: mokinys jaučia motyvaciją kalbėti, vartoti sąvokas reikšdamas savo mintis.
- Veiklą galime plėtoti gamindami raides iš įvairių medžiagų: iš vatos, siūlų, gamtinių medžiagų. Tokiu atveju mokinius naudinga skatinti kalbėti apie savo pojūčius (*švelni, balta, aštri*...) ir tinkamai vartoti sąvokas *raidė ir garsas* (*garsus, tylus, erzinantis*).
- Šią veiklą galime integruoti ir su pasaulio pažinimo tema apie žmogaus jutimus, papildyti veiklą žodyno turtinimo užduotimis.

3 pavyzdys

2 klasė. Veikla „Kokias žinutes siunčiame telefonu?“

Pasiekimai	1-2 klasės pasiekimai
D.5. Taiko kalbos pažinimo strategijas	D.5.2. Pagal pavyzdį atlieka nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebi kalbos vartojimo situacijas artimoje aplinkoje, daro išvadas pagal aiškiai pastebimus požymius).



Veiklos aprašymas:

Žinutė – glaustas pranešimas apie įvykį, faktą. Pvz., laikraščio žinutė.

- Veikla pradedama intriga/diskusija. Mokytoja(-as) pasidalina telefono žinute, kurioje parašytas tik vienas nesuprantamas žodis.



Mokytoja prašo mokinių pagalbos: kaip žinutę ji turėtų suprasti? Mokiniai dalijasi nuomonėmis. Pastebima, kad klasės mokiniai skirtingai supranta tą pačią žinutę (pvz.: kad tai pasisveikinimas, tačiau parašytas netaisyklingai). Apibendrinant mokytoja siūlo apsvarstyti, kodėl sunku suprasti, kas žinutėje norima pasakyti? Ką reikėtų patarti žinutės autoriui, kad mintis būtų suprasta? Siūloma visiems drauge sukurti žinutės rašymo instrukciją/atmintinę.

- Mokiniai siūlo, kaip galima būtų tai padaryti. Pvz., atsinešti įvairių telefonu siunčiamų žinučių pavyzdžių.
- Mokiniai numato, ką sieks ištirti, planuoja tyrimą: sieks išsiaiškinti, kokias žinutes telefonu rašo jų šeimos nariai. Ar tokias žinutes rašo taisyklingai?
- Tiriame objektą – išanalizuojame žinutės, parašytos telefone, pavyzdį. Galima pasirinkti iš šių siūlomų pavyzdžių arba analizuoti kitą pavyzdį:

Mokytoja! Mokykloje pamečiau knygą. Gal radot? Kotryna	

- Aptariame reikalavimus / kriterijus, kaip turėtų būti parašyta žinutė, kad ją kitas asmuo teisingai suprastų. Aptariami svarbiausi žinutės aspektai:
- Nurodomas asmuo, kam parašyta žinutė.
- Pateikiama svarbi informacija. Informacija išdėstoma atsakymų į klausimus (kas? kur? kada?) forma.
- Pasirašo asmuo, kuris rašė žinutę.
- Atkreipiamas dėmesys į vardų rašybą, sakinio pradžios ir pabaigos rašybą bei skyrybos ženklus.



- Atliekame tyrimą aptardami su šeimos nariais, kaip dažnai ir kokio turinio žinutes jie rašo telefonu. Išanalizuoja vieno ar dviejų šeimos narių 2-3 žinutes. Mokiniai išsiaiškina, ar šios žinutės rašomos taisyklingai, laikantis bendrųjų susitarimų: ar yra vardas, pasisveikinimas, perduota svarbi informacija; ar vartojami pilni žodžiai ir t.t. Užpildomas tyrimo lapas, kuriame pagal kriterijus išanalizuojama, kam ir kaip žinutės buvo parašytos.

Mokinių tyrimo atlikimui analizuojant namuose šeimos narių rašomas žinutes galima pasiūlyti užpildyti tokią lentelę, kurioje ir būtų matoma svarbiausia informacija:

	Vardas..... .	Vardas..... .	Vardas..... .	Vardas..... .	Vardas..... .
Kam skirta žinutė?					
Ar atsakyta į klausimą, kas?					

Ar paaiškinta, kur vyksta veiksmas?					
Ar atsakyta, kada tai vyksta?					
Ar pasirašo asmuo, kuris siunčia žinutę? Kas jis?					
Ar yra žodžių trumpinių?					

Šio darbo rezultatai pristatomi klasėje mokiniams arba mokinių kitoms grupėms.

- Mokiniai, pasitardami porose arba mažose grupėse, sukuria žinutės rašymo atmintinę ir pavyzdį. Atmintinėje nurodo svarbiausią informaciją, kaip parašyti žinutę tinkamai.

Patarimai mokytojui:

- Kalbant ir su mokiniais diskutuojant žinutės rašymo klausimu, būtina aptarti žinutei keliamus reikalavimus – tai tikroviškumas (teisingos žinios, tikri faktai) ir aiškumas (logiškumas, nuoseklumas, suprantama kalba).
- Kai mokiniai mokysis žinutes ranka ir klaviatūra rašyti patys, rekomenduojama jiems pateikti tokios žinutės rašymo atmintines/patarimus.

Žinutės rašymui ranka galėtų būti pateikti šie patarimai:

- dažniausiai žinutė pradedama kreipiantis į žmogų ar žmones, kuriems ji skirta;
- įvykio aprašymas turėtų būti trumpas, pagrįstas faktais. Vardai ir pavardės tikri, nepramanyti. Žinutę reikia rašyti aiškiai, įskaitomai, tvarkingai, ant švaraus popieriaus lapo. Suklydus ir ištaisius ją reikia perrašyti;
- žinutės autorius (arba autoriai) pabaigoje pasirašo.

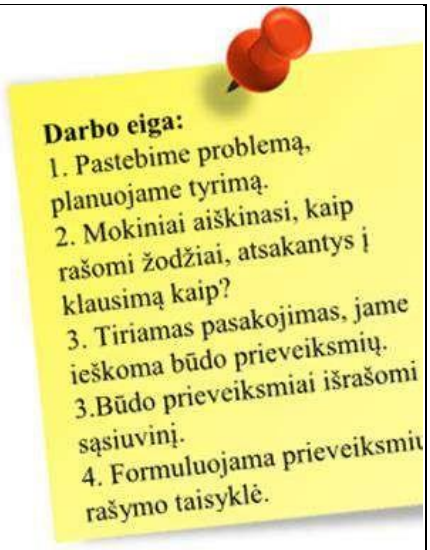
Žinutės rašymui mobiliu telefonu galėtų būti pasakyti visi rašymo žingsniai:

- prisimink, kad vardai rašomi didžiąja raide, o telefone tam reikia pasirinkti didžiąsias raides. Po vardo reikėtų dėti šauktuką arba kablelį;
- parašęs žinutę, įrašyk draugo telefono numerį jam skirtoje vietoje;
- viską parašęs, išsiųsk žinutę, nuspausdamas reikiamą mygtuką.
- Kitoje panašioje veikloje kartu su mokiniais galima analizuoti ir lyginti panašaus arba skirtingo turinio ranka parašytas žinutes (raštelius) ir telefone parašytas žinutes.

4 pavyzdys

3 klasė. Veikla „Kaip rašomi prieveiksmiai?“

Pasiekimai	**3-4 klasės pasiekimai**	

D.5. Taiko kalbos pažinimo strategijas	D.5.1. Savarankiškai atlieka nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., pastebi dėsningumus, padaro išvadas; sudaro atmintines, išveda taisykles).	

Veiklos aprašymas:

- Aptardami rašinius mokytojas su mokiniais aiškinamasi, kas mokiniams kelia abejonių rašant tokius žodžius. (Pvz., „girdžiu -ei, o reikia rašyti --iai“), pavyzdžiui, *gražiai, puikiai*.
- Mokytoja (-as) pasiūlo vaikams patiems išsiaiškinti/ išvesti taisyklę, kaip reikėtų rašyti prieveiksmius, kurie atsako į klausimą *kaip?*
- Paprašyti mokinių pasiimti ir perskaityti bet kokį vaikų literatūros kūrinį iš klasės bibliotekėlės, paieškoti prieveiksmių, t.y. žodžių ir įsidėmėti jų rašybą. Nusirašyti bent 5-10 prieveiksmių į sąsiuvinį. Galime vaikams pasiūlyti kūrinio ištrauką, kurioje yra prieveiksmių. Arba prieveiksmius išrinkti iš sakinių:

Lengvomis snaigėmis apsnigtu miško takučiu atsargiai sliūkino lapė.

Automobilis greitai atūžė griausmingai kaukdamas.

Vaikai garsiai kalbėjo apie atostogas.

Senelis namo ilgį išmatavo tiksliai, aiškiai užsirašė kiekvieną centimetrą.

- Mokinių galima paprašyti prieveiksmių rašybą pasitikrinti ir elektroniniame žodyne: http://www.lkz.lt/ Pavyzdžiui, pasitikrinama, kaip rašomi žodžiai *saldžiai, meiliai*, *gražiai, aiškiai* ir pan.
- Mokiniai formuluoja taisyklę:

Žodžių, kurie atsako į klausimą KAIP?, pabaigoje rašome .....

Pavyzdžiui:

Patarimai mokytojui:

- Prieveiksmių rašybos išsiaiškinimas sietinas su tikslingu prieveiksmių vartojimu mokinių kūrybiniuose rašto darbuose, ypač kai siekiama nusakyti veiksmo intensyvumą, išraiškingumą ir pan. Prieveiksmių vartojimas svarbus ir apie įvykius pasakojant žodžiu, dalijantis patirtimi.

Matematika

Programa orientuota į **kompetencijų** ugdymą.	*Tikimasi labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.*	Programa papildyta **kompetencijų** raiškos dalyku aprašais, pasiekimų sritys pakoreguotos, remiantis kompetencijų aprašais.
Pasiekimų sritys: • nuostatos, • gebėjimai, • žinios ir supratimas	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu*	**Pasiekimų sritys:** A. gilus supratimas ir argumentavimas, B. matematinis komunikavimas, C. problemų sprendimas
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių požymiai,** juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomi ir vertinami visi mokinių gebėjimai*	Išskiriami mokinių **pasiekimų** keturių **lygių požymiai,** akcentuojami aukštesni mokinių pasiekimai.

MOKYMOSI TURINIO POKYČIAI

Skaičiai ir skaičiavimai, 1–2 klasė

Skaičiai ir skaičiavimai			
1–2 klasė			
Tema	**2008 metų BP**	**2022 metų BP**	**Patarimai mokytojui**
Natūralieji ir sveikieji skaičiai	**1-2 klasė** - 100 ribose	1 klasė - 100 ribose 2 klasė - 1000 ribose	Mokant sudėti ir atimti vis didesnius skaičius rekomenduojama ypatingą dėmesį kreipti į **mintino skaičiavimo strategiją** atradimą ir jų taikymą kasdienėje vaiko veikloje (pvz., ieškant trūkstamo daiktų skaičiaus iki dešimties; perstatant, grupuojant skaičius ir pan.). Visos šios strategijos paremtos skaičiaus sandaros, sudėties ir atimties veiksmų ryšio suvokimu, atliekamų operacijų savybėmis. Kad mokiniai atrastų šias
		1 klasė Atlikti sudėties ir atimties veiksmus: • vienaženklių skaičių peržengiant dešimtį, • dviženklio ir vienaženklio skaičių peržengiant dešimtį,	

		• dviženklių skaičių neperžengiant dešimties.	strategijas, įgustų jas taikyti skaičiavimui mintyse, būtina apgalvoti modelius, kurie bus pasitelkti šiam tikslui, ir užtikrinti, kad mokiniai turėtų pakankamai daug situacijų, skatinančių skaičiuoti mintyse. Gebėjimas skaičiuoti mintyse kloja tvirtus pagrindus algebriniam mąstymui aukštesnėse klasėse rastis, ugdo mokinių gebėjimą pastebėti dėsningumus ir modeliuoti situacijas. Kol mokiniai įgus skaičiuoti mintyse, rekomenduojama nuolat naudoti kelis tuos pačius mokytojo pasirinktus praktinius ir vaizdinius modelius (pvz. rankų pirštus, pagaliukus, kvadratėlius, šimto skaičių lentelę, skaičių tiesę ir kt.). Siekime, kad mokiniai suprastų, jog atliekant veiksmus su įvairaus didumo skaičiais, taikomi tie patys principai, dėsniai ir strategijos. Pavyzdžiui, jais paremtas tiek skaičiavimas eilute, tiek stulpeliu.
		2 klasė • Mokysis daugybos ir dalybos. • Susipažins su lyginio ir nelyginio skaičiaus sąvokomis. • Jas taikys apibūdindami pastebėtus dėsningumus, savybes, pagrįsdami teiginius.	Naujas svarbus akcentas, mokantis spręsti žodinius uždavinius – išmokti **uždavinio sprendimą užrašyti kaip klausimų ir atsakymų seką,** perprasti, kaip gali būti siejamos įvairios žodinės situacijos su jų grafinėmis ir skaitinėmis išraiškomis.

Skaičiavimus ir išmoktus veiksmus mokiniai mokysis taikyti kasdieniame gyvenime. Rekomenduojama susitelkti į tokių situacijų nagrinėjimą, kurių sprendimas susiveda į vieno kurio lygybių $a + b = c$, $a – b = c$ komponento radimą. Pavyzdžiui, uždavinio sąlygoje gali būti prašoma sužinoti, kiek yra iš viso; koks bus likutis; keliais vienetais yra mažiau ir pan. Mokomasi tokiose lygybėse nustatyti ir trūkstamą skaičių (žymimą pvz. langeliu), kai kiti du skaičiai žinomi, sukurti tekstinį uždavinį, kai situacija pavaizduota ne tik lygybe, bet ir ją iliustruojančiais piešiniais, schemomis. Numatyta, kad 2-oje klasėje mokiniai mokysis spręsti jau dviejų žingsnių sudėties/atimties veiksmo reikalaujančius uždavinius, ieškos atsakymų ne tik į tiesiogiai, bet ir netiesiogiai suformuluotus klausimus.

Nuo pirmos klasės į matematinį ugdymą integruojama finansinio raštingumo tema, tačiaupirmose dviejose klasėse ši tema apims įprastas kasdienes situacijas, kuriose atsiskleidžia pinigų vaidmuo ir mokomasi naudotis pinigais. Siūlomos mokymosi situacijos turėtų padėti mokiniams įvaldyti žodyną, būtiną kalbantis apie prekių ar paslaugų kainas ar kainų pokyčius. Ši tema galėtų būti nagrinėjama kaip projektinė veikla ar kaip kelias matematikos temas integruojanti veikla.

2-oje klasėje pradedama mokytis daugybos ir dalybos. Formuojant šių veiksmų sampratas taip pat pasitelkiami modeliai (pvz., dirbama su vienodomis objektų grupėmis, eilučių ir stulpelių rinkiniais daugybos lentelės ribose), aptariamas šių veiksmų ryšys. Mokiniai turėtų atlikti daug įvairių užduočių, kad atrastų ir gerai perprastų daugybos lentelės (10 × 10) sudarymo principus ir jų taikymą. Daugybos ir dalybos veiksmus mokiniai turėtų mokytis taikyti kasdienėse situacijose. Rekomenduojama susitelkti į tokių situacijų nagrinėjimą, kurių sprendimas susiveda į vieno kurio lygybių a × b = c, a : b = c komponento radimą. Pavyzdžiui, uždavinio sąlygoje gali būti prašoma sužinoti, kiek gausime imdami 3 kartus po 2 obuolius, kiek kartų skiriasi dvi kainos, kiek bus dvigubai ar trigubai daugiau, perpus mažiau ir pan.

Kaip ir anksčiau, 2-oje klasėje mokiniai susipažins su vieneto sąvoka, aiškinsis, ką reiškia pusė, trečdalis, ketvirtadalis, aštuntadalis. Kol kas trupmenos sąvoka dar nebus įvedama, bet mokiniai nagrinėdami ir aptardami konkrečius pavyzdžius mokysis rasti ir apibūdinti daikto ar daiktų skaičiaus dalį (pusę, trečdalį, ketvirtadalį, aštuntadalį), aiškinsis, kaip rasti visą daiktų skaičių, kai žinoma jų pusė, trečdalis, ketvirtadalis, aštuntadalis. Numatoma, kad bus nagrinėjamos ir tokios situacijos, kai visumos vienodos dalys gali būti skirtingų formų. Ši patirtis svarbi, trupmenos sąvokos įvedimui 3-oje klasėje.

Skaičiai ir skaičiavimai, 3–4 klasė

<table>
<tr><th colspan="4">Skaičiai ir skaičiavimai</th></tr>
<tr><td colspan="4">3–4 klasė</td></tr>
<tr><td>Tema</td><td>2008 metų BP</td><td>2022 metų BP</td><td>Patarimai mokytojui</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Natūralieji ir sveikieji skaičiai</td><td>3-4 klasė
Mokėsi skaičiuoti iki 10 000</td><td>3 klasė
• Mokysis perskaityti, užrašyti žodžiais, skaitmenimis, skyrių suma, palyginti ir apvalinti skaičius iki 10 000.
• 4-oje klasėje – iki 1 000 000.
• Apibrėžiama trupmena.</td><td>Didesnis dėmesys įvairių problemų sprendimo ir skaitymo siejamųjų strategijų mokymui ir jų taikymui įvairių kontekstų uždaviniuose</td></tr>
<tr><td></td><td>4 klasė
• Mokysis perskaityti, užrašyti žodžiais, skaitmenimis, skyrių suma, palyginti ir apvalinti skaičius – iki 1 000 000.
Mišrieji skaičiai:</td><td>Dalinti mokiniai mokysis tik iš vienaženklio skaičiaus.</td></tr>
</table>

		• jų sudėtis bei atimtis kai trupmeninės dalys yra su tuo pačiu vardikliu, • sudėti ir atimti dešimtainiu pavidalu parašytus skaičius su vienu ar dviem skaitmenimis po kablelio.	Iš 5-os į 4-ą klasę yra perkelta turinio dalis apie **mišriuosius skaičius.**

Pagal atnaujinamą programą skaičiuoti 1000-čio ribose mokiniai išmoks 2-oje klasėje. 3-oje klasėje jie mokysis perskaityti, užrašyti žodžiais, skaitmenimis, skyrių suma, palyginti ir apvalinti skaičius iki 10 000, o 4-oje klasėje – iki 1 000 000 (pagal ankstesnę programą pradinėje mokykloje mokiniai mokėsi skaičiuoti iki 10 000). Tačiau pažintis su didesniais skaičiais nereiškia, kad su tokiais skaičiais bus mokomasi atlikti ir veiksmus. Veiksmų sudėtingumas, palyginti su ankstesne programa, nekinta. Atkreipiame dėmesį, kad dalinti mokiniai mokysis tik iš vienaženklio skaičiaus (anksčiau buvo mokomasi dalinti ir iš dviženklio skaičiaus). Naujesnis akcentas – didesnis dėmesys įvairių problemų sprendimo ir skaitymo siejamųjų strategijų mokymui ir jų taikymui įvairių kontekstų uždaviniuose.

Atnaujintoje programoje sustiprintas dėmesys trupmenų mokymui. Jau 2-oje klasėje įvedamas propedeutinis kursas į trupmenų mokymą, todėl mokiniai jau turės kalbinės patirties diskutuoti apie dalį, kurią galima išreikšti trupmena. Tačiau trupmenos sąvoka bus apibrėžiama 3-oje klasėje. Čia mokiniai sužinos, kad trupmena yra skaičius, kuriuo nusakomas kiekis, kurį sudaro viena dalis, kai visuma padalijama į n lygių dalių (n = 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 100). Svarbu, kad mokiniai suprastų, kaip trupmenos atidedamos skaičių tiesėje, kai intervalas nuo 0 iki 1 apibrėžiamas kaip visuma (vienetas). Jau 3-oje klasėje, naudodamiesi modeliais, pavaizduodami trupmenas tame pačiame skaičių intervale, mokiniai išmoks vieneto neviršijančias trupmenas palyginti tarpusavyje. Taip pat 3-oje klasėje jie mokysis skaičius 0 ir 1 užrašyti kaip trupmenas ir , aiškinsis, kokios dvi trupmenos ir kodėl laikomos lygiomis (lygiavertėmis) 4-oje klasėje taip pat susipažįstama su skaičiais, užrašytais dešimtainiu pavidalu (su kableliu), išsiaiškinama, kodėl 1,5 = 1,50 ir pan.

Iš 5-os į 4-ą klasę yra perkelta turinio dalis apie mišriuosius skaičius, jų sudėtį bei atimtį, kai trupmeninės dalys yra su tuo pačiu vardikliu (trupmenines dalis sudėjus neviršijamas vienetas, o atimant nereikalaujama papildomų pertvarkių) Taip pat bus mokomasi sudėti ir atimti dešimtainiu pavidalu parašytus skaičius su vienu ar dviem skaitmenimis po kablelio.

Atkreipkime dėmesį, kad visi šie klausimai ankstesnėje programoje buvo nepakankamai aptarti ir detalizuoti, kas neretai trukdė suformuoti teisingą trupmenos sampratą. Atnaujintam trupmenų kursui 3–4 klasėje įsisavinti būtina skirti deramą dėmesį, nes įgytomis sampratomis ir procedūriniais įgūdžiais mokiniai turės remtis pagrindinėje mokykloje.

Atnaujinamoje programoje finansinio raštingumo tema nagrinėjama nuo 1-os klasės. Numatyta, kad 1–2 klasėje ši tema apims įprastas kasdienes situacijas, kuriose atsiskleidžia pinigų vaidmuo ir mokomasi naudotis pinigais. Mokiniai turėtų įvaldyti žodyną, būtiną kalbantis apie prekių ar paslaugų kainas ar kainų pokyčius. 3-oje klasėje pinigų tema toliau plėtojama, tačiau atliekamos sudėtingesnės operacijos su pinigais, įskaitant pinigų smulkinamą ir stambinimą, mintinio skaičiavimo strategijųtaikymą apskaičiuojant prekių ar paslaugų kainą, jos pokytį, likutį ir pan. 4-oje klasėje atliekami kainų skaičiavimai, kai kainos nurodytos dešimtainiu pavidalu. Plėtojant mokinių finansinio raštingumo kompetenciją, numatoma nagrinėti situacijas, kuriose mokomasi priimti skaičiavimais grįstus sprendimus apie išlaidas ir taupymą, uždarbį, aukojimą. Aptariama, kaip kiekvieno žmogaus elgesys, susijęs su

išlaidavimu, taupymu, veikia artimą ar globalią aplinką. Aiškinamasi kaip asmuo gali įvertinti, ar kaina yra priimtina pagal jo/jo šeimos finansines galimybes.

Modeliai ir sąryšiai, 1–2 klasė

Modeliai ir sąryšiai		
1–2 klasė		
Tema	**2022 metų BP**	**Patarimai mokytojui**
Dėsningumai	**1 klasė** • Sudėtingesnės sekos.	Sudaryti seką pagal nurodytą taisyklę, **sukurti savo**.
	2 klasė • Mokysis nuosekliai atlikti komandas. • Mokysis schema, piešiniu pavaizduoti nuosekliai atliekamų komandų seką.	Matematikos pamokose daugiausia dėmesio turėtų būti skiriama **algoritmo ir komandos sąvokoms** pažinti ir taikyti. Mokysis **kurti ir taikyti nesudėtingas programas**; piešiniais, žodžiais, simboliais apibūdinti jų algoritmus

Atnaujintoje programoje išskirta nauja tema „Dėsningumai“. 1-oje klasėje mokiniai mokysis atpažinti ir apibūdinti įvairias objektų sekas iš 2–3 pasikartojančių narių grupių, jas pratęsti, rasti trūkstamus sekų narius (pvz., nagrinėjama objektų seka pvz., nagrinėjama objektų seka □□□□□□..., kurios nariai yra □ ir □, o pasikartojanti narių grupė – □□) sudaryti seką pagal nurodytą taisyklę, sukurti savo. 2-oje klasėje nagrinėjamos sekos sudėtingės: jos galės būti ir iš daugiau narių, bus nagrinėjamos įvairios skaičių sekos.

Pradiniame ugdyme numatyta informatikos mokyti integruotai, per kitų dalykų pamokas. Matematikos pamokose daugiausia dėmesio turėtų būti skiriama algoritmo ir komandos sąvokoms pažinti ir taikyti. Mokiniai aiškinsis, ką reiškia nuoseklus komandų atlikimas, mokysis schema, piešiniu pavaizduoti nuosekliai atliekamų komandų seką. Susipažinę su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz.: ScratchJr, Bee-Bot ar Blue-Bot robotukais, Blockly Games, SpriteBox, Bebro kortelėmis, specialiais stalo žaidimais), jie mokysis jomis kurti ir taikyti nesudėtingas programas; piešiniais, žodžiais, simboliais apibūdinti jų algoritmus.

Modeliai ir sąryšiai, 3–4 klasė

3–4 klasė		
Tema	**2022 metų BP**	**Patarimai mokytojui**
Dėsningumai	**3 klasė** • Nagrinėjamų sekų įvairovė didės. • Pažintis su pasirinkimo komanda jei–tai–kitaip.	Nagrinėjamos ir tokios sekos, kurių elementai **skiriasi dydžiu, spalva, linijos storiu, posūkio kampu,** seka gali būti perkelta ir į kitą eilutę
	4 klasė • Kartojimo komanda.	Daugiausia dėmesio bus skirta algoritmo ir komandos sąvokoms **pažinti ir taikyti**.

		Šis kursas turėtų būti turtingas **žaidybiniais elementais,** į praktinę veiklą įtraukiančiomis situacijomis.

Atnaujintoje programoje išskirta nauja tema „Dėsningumai“. Jau pirmose dvejose klasėse mokiniai bus nuosekliai supažindinami su įvairiomis sekomis, jų sudarymo būdais. Šią temą numatoma plėtoti ir 3–4 klasėse. Nagrinėjamų sekų įvairovė didės. 3-oje klasėje bus nagrinėjamos ir tokios sekos, kurių elementai skiriasi dydžiu, spalva, linijos storiu, posūkio kampu, seka gali būti perkelta ir į kitą eilutę. Taip pat numatoma, jog sekoms kurti ir pristatyti bus naudojamos ne tik fizinės, bet ir skaitmeninės priemonės. 4-oje klasėje mokinių akiratį apie įvairias sekas papildys sekos, kurių nariais yra trupmenos arba dešimtainiu pavidalu parašyti skaičiai. Bus nagrinėjamos objektų sekos, kai kiekvieną kitą sekos objektą sudaro vis daugiau (mažiau) elementų, kurie nebūtinai išdėstomi vienoje eilėje, o taip pat sekos, gautos suliejus dvi sekas.

Pradiniame ugdyme numatyta informatikos mokyti integruotai, per kitų dalykų pamokas. Matematikos pamokose daugiausia dėmesio bus skirta algoritmo ir komandos sąvokoms pažinti ir taikyti. Mokiniai 2 klasėje bus susipažinę su pasirinkimo komanda jei–tai. 3-oje klasėje jų laukia pažintis su pasirinkimo komanda jei–tai–kitaip, o 4-oje – su kartojimo komanda. Mokiniai turėtų praktiškai įsitikinti, kokia svarbi algoritme ar programoje komandų atlikimo tvarka. Visas šis kursas turėtų būti turtingas žaidybiniais elementais, į praktinę veiklą įtraukiančiomis situacijomis.

Lygčių ir raidinių reiškinių mokymasis 3–4 klasėje nedaug pasikeitęs, tačiau rekomenduojama daugiau dėmesio skirti giliam sąvokų ir procedūrų supratimui, įvairesnių lygčių sprendimo būdų ir strategijų išbandymui ir aptarimui.

Jau 3-oje klasėje bus formuojama lygties sprendimo samprata, o ne tik mokomasi patikrinti ar nurodytas skaičius yra lygties sprendinys. Mokiniai turėtų būti skatinami atrasti įvairius paprasčiausių lygčių (su vienu sudėties, atimties, daugybos ar dalybos veiksmu; nežinomojo vietoje – raidės) sprendinio radimo būdus, įskaitant ir kitos lygties (su atvirkštiniu veiksmu) parašymą (pvz., lygtis $x - 5 = 2$ pakeičiama lygtimi $x = 5 + 2$, t. y. mokoma su tais pačiais trimis skaičiais bei sudėties ir atimties arba daugybos ir dalybos veiksmų ženklais parašyti 4 lygybes). Labai svarbu, kad mokiniai gerai suprastų, kuo lygties sprendimo procedūra skiriasi nuo sprendinio patikrinimo procedūros.

4-oje klasėje rekomenduojama sutelkti mokinių dėmesį į tai, jog ta pačia lygtimi galima sumodeliuoti labai daug įvairių situacijų, paskatinti mokinius kurti modelius (reiškinius ar lygtis) atitinkančias situacijas, tik atkreipkime dėmesį, kad kintamasis ar nežinomasis uždavinio sąlygoje ar situaciją vaizduojančioje schemoje turėtų būti nurodyti).

Geometriniai matavimai, 1–2 klasė

Geometriniai matavimai		
1–2 klasė		
Tema	**2022 metų BP**	**Patarimai mokytojui**

Konstravimas	**1-2 klasė** • Atnaujinta ir detalizuota tema – simetriškų ašies atžvilgiu figūrų nagrinėjimas. • Mokomasi įvardyti stačiakampį gretasienį, kūgį, ritinį.	Mokytis pagrįsti, kodėl nagrinėjama figūra yra/nėra simetriška, **užbaigti ar sukurti** ašies atžvilgiu simetrišką piešinį. Mokomasi šias figūras **atpažinti** paveikslėlyje, **rasti** į jas panašių daiktų aplinkoje, rūšiuoti.

Temos „Matavimo skalės ir vienetai“ turinys patikslintas, detalizuota kurioje klasėje su kokiais matavimo vienetais ir kokiomis matavimo priemonėmis mokiniai bus supažindinami ir mokysis jomis pasinaudoti. Pagrindinis dėmesys sutelkiamas ne į skaičiavimus su matiniais skaičiais, kaip kad buvo ankstesnėje programoje, o į „mato jausmo“ ugdymą, t. y. mokinio suvokimą, kokiais vienetais galima apibūdinti kasdienėje aplinkoje esančius dydžius, kokie prietaisai bei buitinės priemonės ir kaip naudojami įvairiems dydžiams išmatuoti. Rekomenduojama atlikti įvairių praktinių užduočių, kuriuose taikomas metodas „spėti ir tikrinti“, mokoma įvertinti dydžio didumą „iš akies“, o tada išmatuoti tam skirtu prietaisu, aptarti rezultatus su mokytoja(-u). Antroje klasėje numatyta nagrinėti masės, laiko, ilgio, tūrio gretimų smulkesnių ir stambesnių matavimo vienetų sąryšius, supažindinti su ploto sąvoka, tačiau plotą mokiniai mokysis „matuoti“ dar tik sąlyginiais matavimo vienetais.

Programoje išskirta nauja tema „Konstravimas“. Ji bus plėtojama iki 10-os klasės. 1-oje klasėje šios temos nagrinėjimas apims ir ankstesnėje programoje nagrinėtą tematiką: objektų ar žmonių vietos ar padėties vienas kito atžvilgiu apibūdinimą ir vaizdavimą. 2-oje klasėje ši tema bus plėtojama plačiau: mokiniai mokysis kurti tam tikrą vietą vaizduojančius planus, sukurti ir vykdyti kelių žingsnių instrukciją, susijusią su judėjimu tame plane, įskaitant pusės ar ketvirčio apskritimo posūkius. Atnaujinta ir detalizuota 2 klasėje tema – simetriškų ašies atžvilgiu figūrų nagrinėjimas. Mokiniai ir pagal ankstesnę programą mokėsi simetrijos pavyzdžių ieškoti aplinkoje, gamtoje, architektūroje, mene (integracinės temos), tačiau svarbu drauge mokytis pagrįsti, kodėl nagrinėjama figūra yra/nėra simetriška, užbaigti ar sukurti ašies atžvilgiu simetrišką piešinį. Tai įvadinis kursas į transformacijas, itin tinkamas matematinio komunikavimo ir gilaus supratimo gebėjimams lavinti. Ankstesnėje programoje ši tema buvo gvildenama paviršutiniškai (kaip rekomendacija), o kaip mokymosi tema programoje buvo nurodyta tik 7–8 klasėje, iš karto įvedant įvairias transformacijas.

Pažintį su plokščiomis geometrinėmis figūromis 1-oje klasėje mokiniai pradės nuo paprasčiausių figūrų – taško, tiesės, spindulio, atkarpos – vaizdavimo brėžinyje ir mokymosi apibūdinti šių figūrų padėtį viena kitos atžvilgiu (pvz., taškas yra/nėra tiesėje, taškas priklauso/nepriklauso spinduliui, taškas dalija tiesę į du spindulius, atkarpa kerta tiesę ir pan.). 2-oje klasėje mokiniai išsiaiškins, ką reiškia tokios sąvokos, kaip uždara laužtė, kampas, daugiakampis, daugiakampio kampas, daugiakampio kraštinė. Tyrinėdami konkretų daugiakampį mokiniai įsitikins, kad jis turi tiek kampų, kiek ir kraštinių, o nuo jų skaičiaus priklauso daugiakampio pavadinimas. Mokinius reikėtų įtraukti į diskusiją apie tai, kodėl trikampį ar keturkampį galima pavadinti daugiakampiu, pateikti nedaugiakampio pavyzdžių. Daugiau dėmesio numatoma skirti įvairių teiginių formulavimui, aiškinimuisi, kuomet teiginys teisingas/neteisingas, kokie teiginiai laikomi priešingais. Nors teiginių formulavimo rekomenduojama pradėti mokytis nagrinėjant geometrijos temas, tačiau įgyta patirtis turėtų būti perkeliama ir į kitas matematikos temas. Numatyta, kad jau 1–2 klasėje be kubo ir rutulio atpažinimo, bus susipažįstama ir mokomasi įvardyti stačiakampį gretasienį, kūgį, ritinį, mokomasi šias figūras atpažinti paveikslėlyje, rasti į jas panašių daiktų aplinkoje, rūšiuoti, tačiau dar nenumatoma nagrinėti ir pavadinti šių figūrų elementų (to bus mokomasi 3–4 klasėje).

Geometriniai matavimai, 3–4 klasė

Geometriniai matavimai		
3–4 klasė		
Tema	**2022 metų BP**	**Patarimai mokytojui**
Konstravimas	**3 klasė** • Išmoks įvardyti ir pavaizduoti susikertančias ir nesusikretančias tieses.	Paaiškins, kada jas vadiname **lygiagrečiomis** ar **statmenomis**, atrasti įvairių tiesių porų pasireiškimo aplinkoje pavyzdžių.
	4 klasė • Mokysis rūšiuoti trikampius ne tik pagal kampus, bet ir pagal kraštines	Įvairiakraštis/lygiašonis/ lygiakraštis Rūšiuoti pagal kraštines anksčiau buvo mokoma 5 klasėje.

Atnaujintoje programoje ši sritis kiek prasiplėtė. Nauja tai, kad 4-oje klasėje bus nagrinėjami įvairesni greičio matavimo vienetai (km/h, m/min, m/s), tūrio matavimo vienetai *kubinis centimetras* (cm^3), *kubinis metras* (m^3) (anksčiau to buvo mokoma 5 klasėje). Svarbu, kad mokiniai turėtų galimybių praktikuotis nustatant statinio, sudaryto iš vienodo dydžio kubelių, tūrį; suvoktų, kokie vienetai tinkami įvairių objektų judėjimo greičiui apibūdinti; gerai įgustų taikyti kelio formulę, t. y. apskaičiuoti kelią, greitį arba laiką, kai žinomi kiti du dydžiai.

Nauja tai, kad pradiniame ugdyme nuosekliai ir palaipsniui plėtojama nauja tema apie transformacijas. 1–2 klasėje mokiniai įgys simetriškos ašies atžvilgiu figūros sampratą. 3-oje klasėje jų supratimas apie simetriją plėsis: mokiniai nagrinės ir kurs ornamentus iš detalių, taikant simetriją tiesės atžvilgiu, posūkį ar postūmį horizontalia ar vertikalia kryptimi. 4-oje klasėje numatoma mokinių pirmoji pažintis su koordinačių plokštuma (anksčiau to buvo mokoma 5-oje klasėje). Mokiniai mokysis užrašyti taško koordinates skaičių pora, taikys 2-oje klasėje įgytas žinias apie posūkį, postūmį, simetriją tiesės (ašies) atžvilgiu, objekto (taško) judėjimą koordinačių plokštumos pirmame ketvirtyje. Svarbu, kad mokiniai suprastų taškų, atkarpų, tiesių, figūrų perkėlimo idėją: jei figūrą transformacijų pagalba galima perkelti į kitą ar grąžinti tą pačią vietą, tai gautoji ir pradinė figūra laikomos lygiomis. Ankstesnėje programoje ši tema buvo gvildenama gerokai per vėlai, tik 7–8 klasėje, tuo tarpu daugelio kitų šalių patirtis rodo, kad šias temas prasminga nagrinėti pradinėje mokykloje.

Kalbant apie figūrų pažinimą, 3-oje klasėje nauja tai, kad mokiniai išmoks įvardyti ir pavaizduoti susikertančias ir nesusikretančias tieses, paaiškinti, kada jas vadiname lygiagrečiomis ar statmenomis, atrasti įvairių tiesių porų pasireiškimo aplinkoje pavyzdžių. 4-oje klasėje mokiniai taip pat mokysis rūšiuoti trikampius ne tik pagal kampus, bet ir pagal kraštines (įvairiakraštis/lygiašonis/lygiakraštis). Rūšiuoti pagal kraštines anksčiau buvo mokoma 5 klasėje.

Su erdvės figūrų įvairove mokiniai jau bus susipažinę 1–2 klasėje. 4-oje klasėje mokiniai mokysis įvardyti įvairių erdvės figūrų elementus (viršūnes, briaunas, sienas, šonines sienas, pagrindus), apibūdinti jų tarpusavio padėtį, atrasti įvairių erdvės figūrų išklotines ar trūkstamus išklotinių elementus.

Duomenys ir tikimybės, 1–2 klasė

Duomenys ir tikimybės
1–2 klasė

Tema	2022 metų BP	Patarimai mokytojui
	1-2 klasė • Duomenis mokiniai mokysis pavaizduoti ne tik grafiškai (piktograma ar stulpeline diagrama), bet ir dažnių lentele.	Praktikuosis **susieti** diagramos ir dažnių lentelės duomenis. Duomenis mokiniai mokėsi pavaizduoti ne tik grafiškai (piktograma ar stulpeline diagrama), bet ir dažnių lentele 3-4 klasėje.

Šios srities turinys, palyginti su ankstesne programa, kiek praplėstas. Numatyta, kad jau 2-oje klasėje stebėjimo ar apklausos duomenis mokiniai mokysis pavaizduoti ne tik grafiškai (piktograma ar stulpeline diagrama), bet ir dažnių lentele, o taip pat praktikuosis susieti diagramos ir dažnių lentelės duomenis. Anksčiau dažnių lentelė buvo nagrinėjama 3–4 klasėje.

Duomenys ir tikimybės, 3–4 klasė

Duomenys ir tikimybės		
3–4 klasė		
Tema	**2022 metų BP**	**Patarimai mokytojui**
	3 klasė • Mokysis formuluoti ir vertinti teiginius apie baigčių tikėtinumą.	Tai yra pagrindas sampratai apie tai, kas yra **atsitiktinumas**, o kas **dėsningumas**, formuotis.
	4 klasė • Kursas papildytas veiklomis, kuriose mokiniai mokysis kelti su artima aplinka susijusius klausimus, į kuriuos atsakyti galima surinkus ir susisteminus statistinius duomenis. • Išmokti formuluoti hipotezes apie baigčių tikėtinumą. • Atlikus eksperimentą patikrinti, ar pasitvirtino spėjimo rezultatas.	Mokiniams siūlomos užduotys turėtų įtraukti mokinius apklausos ar stebėjimo rezultatų **pristatymą, dalyvavimą diskusijose** apie gautų išvadų tinkamumą ir pritaikymą Turinys papildytas ir **žaidimų**, kurie sudaromi remiantis atsitiktinumo principu, nagrinėjimu. Atlikus eksperimentą **patikrinti,** ar pasitvirtino spėjimo rezultatas. Rekomenduojama **įtraukti** mokinius **į diskusijas**, kodėl jų spėjimo rezultatas pasitvirtino ar nepasitvirtino

Pirminė pažintis su dažnių lentele naujoje programoje numatyta 2-oje klasėje, o vietoje to 3–4 klasės kursas papildytas veiklomis, kuriose mokiniai mokysis kelti su artima aplinka susijusius klausimus, į kuriuos atsakyti galima surinkus ir susisteminus statistinius duomenis. Mokiniams siūlomos užduotys turėtų įtraukti mokinius apklausos ar stebėjimo rezultatų pristatymą, dalyvavimą diskusijose apie gautų išvadų tinkamumą ir pritaikymą.

3–4 klasės turinys papildytas ir žaidimų, kurie sudaromi remiantis atsitiktinumo principu, nagrinėjimu. Tai padės mokiniams įgyti patirtį, būtiną sėkmingam tikimybių mokymuisi aukštesnėse klasėse.

Numatyta, kad 3-oje klasėje mokiniai mokysis formuluoti ir vertinti teiginius apie baigčių tikėtinumą. Tai yra pagrindas sampratai apie tai, kas yra atsitiktinumas, o kas dėsningumas, formuotis. Jie įgys patirties parinkti tinkamiausią žodį įvykio tikėtinumui nusakyti ar atsitiktiniams įvykiams pagal tikėtinumą palyginti (labiau/mažiau tikėtina, kad...).

4-oje klasėje mokiniai kaups patirtį apie įvykių tikėtinumo nustatymą. Jie nagrinės atsitiktinumo principu paremtus žaidimus jau su keliomis vienodai ir nevienodai galimomis 2–6 baigtimis (pvz., monetos ar kauliuko metimas, suktuko sukimas ir pan.). Jiems yra keliamas sunkesnis, nei 3-okams uždavinys – išmokti formuluoti hipotezes apie baigčių tikėtinumą, o tada atlikus eksperimentą patikrinti, ar pasitvirtino spėjimo rezultatas. Rekomenduojama įtraukti mokinius į diskusijas, kodėl jų spėjimo rezultatas pasitvirtino ar nepasitvirtino. Taip pat mokiniai kurs žaidimus, kuriuose kiekvienas žaidžiantysis turėtų tą pačią tikimybę (galimybę) laimėti.

Kontekstai

Viena iš itin svarbių mokinių pasiekimų sričių – *Problemų sprendimas* (pasiekimai C1–C3). Verta atkreipti dėmesį, kad kiekvienos klasės bent keliose temose numatytas kryptingas šių pasiekimų ugdymas. Tai apima labai svarbų aspektą – įgytų žinių ir gebėjimų taikymą *įvairiuose kontekstuose.* Mokiniai turi įgyti patirties veikti asmeniniame, profesiniame, visuomeniniame ir moksliniame kontekstuose. Pradiniame ugdyme visi šie kontekstai nagrinėjami vaikui **artimos aplinkos situacijose**.

Kontekstas	**Samprata**	**Veiklos pavyzdys/ Situacijos/ Patarimai mokytojui**
Asmeninis	Šio konteksto situacijos apima matematikos taikymus asmens, jo šeimos ar bendraamžių veiklose. Mokymo(si) turinyje minimas asmeninių finansų kontekstas	• Maisto gamyba. • Sportas. • Kelionės. • Apsipirkimas. • Žaidimai. • Sveikata, sveika gyvensena. • Asmeninį planavimą ir kt.
Profesinis	Profesinės veiklos kontekstas gali būti susijęs su įvairiausiomis profesijomis – nuo ypatingų įgūdžių nereikalaujančios veiklos iki aukštos kvalifikacijos reikalaujančiomis profesijomis. Svarbu, kad šio konteksto užduotys būtų suprantamai pateiktos atitinkamo amžiaus mokiniams.	• Reikiamų statybinių medžiagų kiekio ir kainos apskaičiavimas bei užsakymas. • Darbo užmokesčio apskaičiavimas. • Apskaita ir inventorizacija. • Architektūra ir dizainas (darnūs miestai ir gyvenvietės), • Su darbu susijusių sprendimų priėmimas.
Visuomeninis	Šio konteksto tematika susijusi su pasaulio, valstybės ar vietos bendruomene; užduotys	• Rinkimų sistema. • Valstybės politika. • Viešasis transportas.

	turėtų būti orientuotos į visuomenės tendencijas ir perspektyvą.	• Demografija. • Skurdo ir bado problemos pasaulyje. • Reklama. • Pasaulio bei šalies statistiką ir ekonomiką ir pan.
Mokslinis	Šio konteksto situacijos susijusios su gamtos pasauliu, mokslu bei technika. Vidinės integracijos matematikoje atvejai taip pat priskirtini šiam kontekstui.	• Klimato kaitos prevencija. • Darni energetika. • Transportas. • Aplinkos apsauga, ekosistemų, biologinės įvairovės apsauga. • Medicina. • Visata. • Genetika. • Pažangios technologijos ir inovacijos. • Įvairūs matavimai ir pan.

Visuomeninis ugdymas

Esminiai pradinio ugdymo visuomeninio ugdymo programos pokyčiai

Ko siekiama?

Pasaulio pažinimas 2016 metų programa		**Visuomeninis ugdymas** 2022 metų programa
Pasaulio pažinimas – integrali ugdymo sritis, skirta vaiko socialinei bei gamtamokslinei kompetencijai plėtoti.	*Tikimasi, kad mokiniai noriai, prasmingai ir atsakingai veiks artimiausioje socialinėje, kultūrinėje ir gamtinėje aplinkoje, sieks ją saugoti ir plėtoti, savo veiklą grįs darniojo vystymosi principais.*	Visuomeninis ugdymas skirtas padėti mokiniams plėtoti pozityvų santykį su savimi, kitais žmonėmis, gyventi ir veikti demokratinėje visuomenėje, sparčiai besikeičiančioje daugiakultūrėje aplinkoje.
Pasiekimų sritys: • Žmonių gyvenimas kartu • Žmonių gyvenimo kaita • Žmonių gyvenamoji aplinka • Žmogus ir gyvoji gamta • Žmogus ir negyvoji gamta • Žmogaus sveikata ir saugumas	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.*	**Pasiekimų sritys:** • Visuomenės pažinimas ir komunikavimas. • Orientavimasis istoriniame laike, geografinėje erdvėje ir rinkoje. • Tyrinėjimas ir interpretavimas.
Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas koncentrams (1 – 2, 3 – 4 kl.)	*Tikimasi apimti aktualų ir prasmingą turinį, padedantį mokiniui pažinti save kaip asmenį, bendruomenės narį, suprasti, kad praeities įvykiai, reiškiniai ir procesai veikia šalies ir jos piliečių dabartį ir ateitį, pažinti demokratinės visuomenės procesus ir atsakingai veikti pagal galimybes keičiant artimiausią aplinką.*	Programoje išskirtos trys pasiekimų sritys: Visuomenės pažinimas ir komunikavimas; Orientavimasis istoriniame laike, geografinėje erdvėje ir rinkoje; Tyrinėjimas ir interpretavimas. Programoje mokymo(si) turinys pateiktas 1–4 klasėms.

Visuomenės pažinimas ir komunikavimas apima mokinio savęs ir bendruomenės santykių pažinimą, socialinius ryšius, gyvenimą demokratinėje visuomenėje, įsitraukimą ir veiklą artimiausioje socialinėje aplinkoje. Temą rekomenduojama mokyti pasitelkiant diskusijos, pokalbio metodus,mąstymo žemėlapius. Kalbant apie vaiko savęs suvokimą ir savęs kaip bendruomenės nario ugdymą būtųsvarbu įtraukti vaiko turimą kontekstą, ką jis jau žino viena ar kita tema. Sėkmingam vaiko konteksto ir

naujų žinių siejimui rekomenduojama pasitelkti mąstymo žemėlapius (apskritimo ar burbulo). Rekomenduojama pamokos pradžioje naudojant naudoti mąstymo žemėlapius su probleminiu klausimu.

Ugdant visuomeninio ugdymo programoje numatytus pasiekimus prasminga klasėje/mokykloje organizuoti veiklas, skatinančias mokinius įsitraukti ir aktyviai bei atsakingai veikti bendruomenei ir bendruomenėje. Dalyvaudami bendruomenės veikloje, mokiniai ne tik mokosi kultūriškai priimtinų mąstymo ir kalbėjimo būdų. Jie ne tik perima kultūrinį palikimą, bet ir kuria naujas bendrabūvio, komunikacijos formas ir normas, kurias laiko teisingomis ir atitinkančiomis bendruomenės poreikius.

Rekomenduojama medžiaga:

Mąstymo žemėlapių samprata ir taikymas.
https://lklms.lt/wp-content/uploads/2020/09/MA%CC%A8STYMO-Z%CC%8CEME%CC%87LAPIAI_Santrauka.pdf (Peržiūrėta 2021-09-14).

Svarbu į ugdymo turinį įtraukti finansinio gyvenimo naujoves ir jas taikyti ugdymo procese. Įtraukti finansinius terminus į taikomojo pobūdžio matematines užduotis ir informacinius tekstus, kuriuos mokiniai galėtų nagrinėti per pamokas, taip sudarant galimybes mokiniams identifikuoti finansinius reiškinius kaip pažįstamus dalykus. Stiprinti santykinių skaičių supratimą kuriant taikomojo pobūdžio užduotis ir iliustruojant jas finansiniais terminais, stengiantis juos kuo geriau paaiškinti. Daugiau diskutuoti klasėse apie atsakingą finansinį elgesį. Pasiūlyti neformaliojo ugdymo užsiėmimų, kurių turinys būtų skirtas patraukliai pristatyti mokiniams finansinį pasaulį, išbandyti konkrečias priemones praktinėse užduotyse, skatinti susidomėjimą atsakingu finansiniu elgesiu ir didinti savo finansinį išprusimą ir pasitikėjimą. Stiprinti akademiniu požiūriu silpniausių mokinių matematinį raštingumą ir skaitymo gebėjimus suvokiant, kad žemi akademiniai pasiekimai itin glaudžiai susiję su mokinių pažeidžiamumu, gyvenimo sąlygomis ir ateities perspektyvomis.

Rekomenduojama medžiaga:

Informacinė, metodinė paskaita mokytojams
https://www.youtube.com/watch?v=EQDKu4EWzZM (Peržiūrėta 2021-09-24)
Informacinė laida apie vaikų finansinio raštingumo ugdymą
https://www.youtube.com/watch?v=n6ii6rtH5jw (Peržiūrėta 2021-09-24)

apima mokinio supratimą apie praeitį-dabartį-ateitį, suasmenintą žmonių gyvenimo kaitos, jos tęstinumo pažinimą ir naujų prasmių apie praeitį ir dabartį kūrimą. Svarbus istorijos aspektas – skatinti mokinius ugdyti žmogišką ir emocinę reakciją į įvykius ir problemas. Istorija yra susijusi su žmonėmis, jų kasdieniu gyvenimu, patirtimi ir veiksmais Remiantis įvairiomis mokslinėmis studijomis yra manoma, kad geras istorijos mokymas pradinėse klasėse buvo siejamas su ypatybėmis, kurios skatina kūrybiškumą: vaizdingu mąstymu, interaktyviais metodais, užklasine veikla, problemų sprendimu, tiriamuoju darbu, savarankišku mokymusi ir kompleksiniais metodais. Kūrybiškai veikiantys pradinių klasių mokytojai „daro kūrybinius žingsnius, siekdami įvairiausiais būdais supažindinti mokinius su mokomojo dalyko žiniomis, pasitelkdami platų pedagoginių priemonių arsenalą“ . Paprastai kūrybinis istorijos mokymas remiasi gausybe įvairių išteklių ir metodų; taip pat pasitelkiama kitų mokomųjų dalykų žinios ir gebėjimai, pavyzdžiui, dailės ir dramos. Kūrybinis darbas per istorijos pamokas turi būti siejamas su naujais, netikėtais būdais, taip pat su rizika ir mąstymu, – mokiniai turi suprasti, kad vienintelį atsakymą turintys klausimai istorijoje yra labai reti, nes jos supratimas daugeliu atvejų yra subjektyvus.

- Dirbti bendradarbiaujant, skatinti mokinius dalintis patirtimi.
- Kartu su mokiniais pasirinkite pamokos tikslą. Rekomenduojama išsirinkti tokį, kuris jiems būtų artimas, įdomus ir aktualus.
- Kruopščiai rinkitės veiklą, kuri skatintų mokinių vaizduotę.
- Sudarykite kuo daugiau galimybių atvirai mąstyti ir diskutuoti.
- Naudokite gausius išteklius, įskaitant IKT plačiausia prasme.

- Pasitelkite užklasinę veiklą, kad padėtumėte „atgaivinti praeitį“.
- Individualizuokite mokymąsi, kad atlieptumėte įvairių gebėjimų ir interesų mokinių poreikius.
- Sukurkite iššūkį keliančią ir rizikos reikalaujančią aplinką, kurioje mokiniai galėtų daryti kūrybiškus sprendimus.

Aiškiai suformuluokite mokymosi rezultatus, atspindinčius istorijos dalyko žinias, įgūdžius ir supratimą, ir paaiškinkite mokiniams vertinimo galimybes

Taikant šiuos patarimus istorinė sritis mokiniams taps lengviau supranta, labiau įsimenama ir įdomi tyrinėti.

Rekomenduojama medžiaga:

Vaizdo įrašų ciklas „Įdomioji Lietuvos istorija“ https://www.youtube.com/watch?v=MuC8_LjPFaI (Peržiūrėta 2021- 09-14)

Orientavimasis istoriniame laike, geografinėje erdvėje ir rinkoje apima artimiausios geografinės ir istorinės aplinkos pažinimą, aktyvų tyrinėjimą, siekiant įgyti naujas patirtis ir plėsti supratimą apie pasaulį. Šių sričių pasiekimai ugdomi atsižvelgiant į individualius kiekvieno mokinio gebėjimus, amžiaus tarpsnio ypatumus, pradinio ugdymo integralumą. Vis dėlto asmeninė geografija – interesai, žinios, puoselėjamos vaikų ir kitų asmenų vertybės, kurios formuoja jų aplinkos ir žmogaus supratimą. Geografinės srities žinios siejasi su aplinkos ir žmogaus sąveika. Todėl nuo pačių pirmųjų bandymų „mokytis“ apie aplinką reikia daugiau įvairių dalykų nei vien tik duomenų. Tyrinėjant, perteikiant ir suprantant įvairiapusį ir sparčiai kintantį pasaulį, esminis dalykas yra vaizduotė. Pasaulis nuolat atrandamas iš naujo, ir tai ypač tinka, kai kalbama apie mažus vaikus. Yra pabrėžiama, kad šis atradimo veiksmas vaikystėje yra subjektyvus, ir tai yra savita atradimo forma, kuri ganėtinai skiriasi nuo suaugusiųjų. Ugdome geografinę sritį svarbu atkreipti dėmesį į

- vaizduotę, kuri yra reikalinga norint geriau suprasti pasaulį ir kaip tarpusavyje susietos gamtinės ir žmonių aplinkos;
- naudoti kasdienes situacijas ir tiesioginę patirtį, pavyzdžiui, lauko tyrimus, kaip galimybę kurti ir taikyti žinias;
- tikslios mokomojo dalyko žinios suteikia galimybę atrasti ar jas pagilinti, todėl nauja informacija turi būti pateikiama ypač tiksliai, aiškiai;
- tam tikros vietovės išskirtinumo svarba geografijos dalyke ir platesnis gyvenamosios vietovės bei pasaulio kontekstas;
- geografijos praktinių lauko tyrimų, leidžiančių „tyrinėti“ ir (arba) naudoti tyrimą kaip mokymosi strategiją.

Rekomenduojama medžiaga:

6 vaizdo pamokų ciklas apie žemynus https://www.youtube.com/watch?v=HYJC17rKR3w&list=PLRwXGEK3MjppDSV0X5CUNBPKu2UxkFZjK (Peržiūrėta 2021-10-08)

Esminiai pradinio gamtamokslinio ugdymo bendrosios programos pokyčiai

2008	*Siekiama:*	2022
Bendra socialinio ir gamtamokslinio ugdymo dalyko Pasaulio pažinimas programa	*sustiprinti pradinį gamtamokslinį ugdymą ir užtikrinti gamtamokslinio ugdymo tęstinumą*	Gamtamokslinio ugdymo programa 1–8 klasėms
Programa orientuota į bendrųjų ir esminių dalykinių **kompetencijų** ugdymą, ypač daug dėmesio skiriant mokymuisi mokytis.	*stiprinti asmens savybių ir vertybių ugdymą, labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso*	Programoje pateikiami pažinimo, komunikavimo, kūrybiškumo, pilietiškumo, socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos, kultūrinės, skaitmeninės **kompetencijų** ir jų raidos aprašai, kompetencijų ugdymo dalyku aprašai.
Mokinių pasiekimai aprašomi kaip trijų neatsiejamų nuolat plėtojamos kompetencijos sudedamųjų dalių – nuostatų, gebėjimų, žinių ir supratimo –visuma. Pasiekimai aprašyti siejant su trijų veiklų sričių – *Žmogus ir gyvoji gamta, Žmogus ir negyvoji gamta, Žmogaus sveikata ir saugumas* – mokymosi turiniu.	*aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio ugdymo proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu*	Išskirtos **6 pasiekimų sritys:** A. Gamtos mokslų prigimties ir raidos pažinimas (4 pasiekimai) B. Gamtamokslinis komunikavimas (5 pasiekimai) C. Gamtamokslinis tyrinėjimas (6 pasiekimai) D. Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas (5 pasiekimai) E. Problemų sprendimas ir refleksija (4 pasiekimai) F. Žmogaus ir gamtos dermės pažinimas (3 pasiekimai) Pasiekimai nesiejami su konkrečiu mokymosi turiniu ir ugdomi remiantis visu programoje numatytu mokymosi turiniu.
Kiekvienam dviejų metų koncentrui pateikiami **apibendrinti** trijų lygių – patenkinamo, pagrindinio ir aukštesniojo **pasiekimų lygių požymių** aprašai.	*kokybiškesnio mokinių pasiekimų ugdymo ir vertinimo, aukštesnių mokymosi pasiekimų*	Kiekvienam dviejų metų koncentrui pateikiami visų programoje numatytų pasiekimų **keturių pasiekimų lygių** – slenkstinio, patenkinamo, pagrindinio ir aukštesniojo – **požymiai**.
Turinio apimtis pateikta dviejų metų koncentrams. Pateikiamas mokymosi turinys visam Bendruosiuose ugdymo planuose numatytam mokymosi laikui.	*skatinti akademinius iššūkius, išsamų žinojimą, kūrybinį mąstymą, veiklą ir refleksiją;* *sieti mokymosi turinį su kontekstais, kurie mokinį motyvuotų aktyviam pažinimo procesui ir mokymosi rezultatų pritaikymui*	**Mokymosi turinys** pateikiamas kiekvienai klasei, išskirtos mokymosi turinio sritys ir temos. Mokymosi turinys plėtojamas ir gilinamas kiekvienais. Pateikiamas mokymosi turinys 70% Bendruosiuose ugdymo planuose numatyto mokymosi laiko. Paliekama galimybė pasirinkti 30 % mokymosi turinio atsižvelgiant į mokinių poreikius.

Ugdymo gairės, kuriose glaustai aprašomi galimi rezultatų siekimo būdai, grindžiami aktyviu mokinių, mokinių ir mokytoju bendradarbiavimu.	*padėti mokytojams veiksmingai įgyvendinti Bendrąsias programas siekiant geresnių ugdymo rezultatų*	Bendrųjų programų **įgyvendinimo rekomendacijos**, kuriose pateikiami mokymosi turinio įgyvendinimo patarimai, ilgalaikiai ir veiklų planavimo, užduočių pasiekimams ugdyti ir vertinti pavyzdžiai, siūlymai mokytojų nuožiūra skirstomų 30 % pamokų, skaitmeninių mokymosi priemonių ir literatūros šaltinių sąrašai ir kt.

1 klasė

26.1.2. Sveikas gyvenimas. Ugdant vaikų sveiko gyvenimo įgūdžius galima žaisti situacinius žaidimus, taikyti praktinį darbą parengiant savo poilsio ir mokymosi režimą. Žinios apie sveiką gyvenseną turėtų tapti įpročiu, kuris veda link sąmoningo sveikos gyvensenos supratimo. Veiksmingiausias šio amžiaus vaikų ugdymo principas yra leisti pačiam vaikui būti aktyviam. Būtina sudaryti sąlygas jo iniciatyvoms reikštis įvairios veiklos metu. Ypač skatintina projektinė – tiriamoji veikla (pvz., atlikti tyrimą: „Kiek sveria mano, mano suolo draugo kuprinė?“ Naudojantis suprantama vaizdine medžiaga (pvz., dėlionėmis, modeliais, IKT) įvardijamos žmogaus kūno dalys ir aptariama, kaip jos nukenčia nuo per sunkios bei nepritaikytos vaiko amžiui kuprinės, jos netaisyklingo nešiojimo (pvz., jei kuprinės petnešos per ilgos, visas kuprinės svoris gula ant inkstų ir pan.). Labai svarbu, demonstruojamą vaizdinę medžiagą reflektyviai aptarti su vaikais, taikyti atvejo analizę. Taikyti aktyvaus klausinėjimo metodus, sieti naują informaciją su jau turimu vaiko kontekstu. Atsižvelgiant į šio amžiaus tarpsnio vaikų gebėjimus, rekomenduojama taikyti nesudėtingos struktūros mąstymo žemėlapius.
Rekomenduojama vaizdinė medžiaga:
Pradinuko dienos režimas. http://rsveikata.lt/wp-content/uploads/2020/03/Mokinio-Dienos-re%C5%BEimas.pdf (Peržiūrėta 2021-04-07)
Sveikos mitybos lėkštė. Edukacinis filmas https://sveikatostv.lt/sveikos-mitybos-lekste Peržiūrėta 2021-04-07)
Žmogaus kūno dalys. Edukacinis filmas https://www.youtube.com/watch?v=hh26I-B4F-8 (Peržiūrėta 2021-04-07)
26.2.3. Augalai. Nagrinėjant augalų temas pravartu atlikti ekskursijas į mokyklos kiemą, miesto parką ar mišką. Stebėti medžius, jų žievę – kuo skiriasi jauno ir seno medžio žievė: daryti žievės atspaudo piešinius, matuoti, lyginti medžių lapus ir pan. Pastebėti, kas „gyvena“ ant medžių žievės – grybai, kerpės, samanos, skruzdėlės ir kt. Svarbu pasitelkti tiriamosios veiklos metodą, kuris skatina vaikų smalsumą, ugdo pažintinius gebėjimus. Svarbu sudaryti galimybes vaikams veikti su realybėje esančiais daiktais, eksperimentuoti ir stebėti natūralią aplinką. Siūloma atlikti bandymus „Nuo sėklos iki sėklos“ (klasės patalpoje auginti pupelę, žirnį ir pan.) bei stebėti augalo gyvenimo etapus. Stebėjimus fiksuoti stebėjimo lape (pvz., kada pasirodė daigelis, kiek paaugo stiebelis, kada sukrovė žiedą ir pan.), daryti išvadas.
Rekomenduojama medžiaga:
Artimoje aplinkoje augančių medžių, krūmų ir žolių tyrimas. http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/1.html (Peržiūrėta 2021-04-07)
Mokomasis filmukas. Lietuvos medžiai. Lietuvos medžiai | SmartkinderTV (Peržiūrėta 2021-04-07)
26.3.2. Vandens būsenos. Tyrinėjant vandens būsenas, mokomasi atpažinti skirtingų formų (snaigės, šerkšnas, ledas) kietąją vandens būseną, atliekant bandymus išsiaiškinama, kaip įsitikinti, kad ore yra dujinės vandens būsenos – nematomų plika akimi garų ir tyrinėjama, kaip vanduo pereina iš vienos būsenos į kitą. Rekomenduojama mokiniams pateikti klausimą: „Kokių skirtingų formų gali būti vanduo? Kodėl?“ Minčių lietaus teiginius siūloma patikrinti atliekant arba stebint demonstracinius bandymus. Daroma išvada, kad vandens kietoji būsena gali būti įvairių formų. Diskutuojama, kodėl vandens kietosios būsenos forma gali būti įvairi (pvz. šerkšno susidarymo sąlygos).
Rekomenduojama medžiaga:
Kaip susidaro snaigės (pro mikroskopą) youtube.com/watch?v=kkCc9pfaxvw (Peržiūrėta 2021-04-07)
Apie sniegą ir snaiges. Sniegas || Dabar žinai # 05 (Peržiūrėta 2021-04-07)
26.4.1. Judėjimas. Mokiniams užduodamai klausimai: „Kokie daiktai juda skirtingu greičiu?“, „Kas juos priverčia judėti?“, „Kaip priversti daiktą judėti greičiau, ar lėčiau?“. Pamokos metu atliekamas tyrimas

siekiant išsiaiškinti nuo ko priklauso daikto judėjimo greitis. Keliamas probleminis klausimas: kaip gali judėti daiktai, ridenami nuožulniąja plokštuma. Vaikai pasigamina iš plastilino ritinį, rutulį, kiaušinio formos daiktą ir stebi, kaip daiktai juda ridenant juos nuožulniąja plokštuma. Apibendrinant vaikų atsakymus, pateiktus per minčių lietų, daromos išvados, kad daiktai juda skirtingai (tiesiai, lanku ir kt.). Diskutuojama, kodėl daiktai juda skirtingai.
Nagrinėjant transporto priemonių rūšis siūloma žaisti žaidimą „Kelionių agentūra“. Mokiniai poromis turi sudaryti nurodyto maršruto įveikimo būdus (transporto priemones). Ruošiant maršruto įveikimo būdus mokiniai gali naudoti IKT (Google Maps arba kitomis programomis). Siekiama, kad mokiniai transporto priemonės pasirinkimą pagrįstų. Sudaromas plakatas „Oro, vandens ir sausumos transporto priemonės“.
Rekomenduojama medžiaga:
Transporto rūšys Mode of transport for kids || types of transportation || Transportation video for kids (Peržiūrėta 2021-04-07)
Transporto rūšys Transport for kids -Means and Modes (Peržiūrėta 2021-04-07)
Transporto rūšys Modes of Transport for kids | Learn Transport Vehicles | Nursery Rhymes For Children

2 klasė

27.1.1. Saugus elgesys. Nagrinėjant atvejo analizes (pvz., „Žaibas užklupo miške“ arba „Žaibas užklupo prie vandens“, arba „Karšta diena paplūdimyje“) kartu su mokiniais ieškoma bendrų sprendimų, kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje ir sukurti rekomendacinius plakatus (lankstinukus). Ugdant vaikų saugios elgsenos įgūdžius, galima saikingai ir kryptingai naudoti IKT ieškant informacijos interneto svetainėse, pavyzdžiui, žiūrėti ir analizuoti filmukus, vaizdo pamokėles, žiūrėti vaizdo reportažus, naudoti garso ir vaizdo atkūrimo techniką (pavyzdžiui, situacijų komentavimui). Porose suvaidinti situaciją, kuri moko saugiai elgtis.
Rekomenduojama medžiaga:
Gamtiniai pavojai. https://www.lt72.lt/?page_id=2023 (Peržiūrėta 2021-04-07)
Kaip elgtis žaibuojant? https://pagd.lrv.lt/lt/ugniagesiai-pataria/kaip-elgtis-zaibuojant (Peržiūrėta 2021-04-07)
Kaip elgtis puolant bitėms, širšėms, vapsvoms ir kamanėms. https://www.lt72.lt/?page_id=2023 (Peržiūrėta 2021-04-07)
Saugus elgesys su gyvūnais. Animacinis filmukas: Saugus elgesys su gyvūnais (Peržiūrėta 2021-04-07)
27.1.2. Mitybos piramidės. Mokiniams siūloma ant popierinių lėkštelių parašyti (nusipiešti) pusryčių lėkštę. Aptariami vaikų pusryčių pavyzdžiai. Remiantis filmuko „Mityba ir matavimo vienetai“ medžiaga nagrinėjamos mitybos piramidės. Vėliau mokomasi remiantis mitybos piramide įsivertinti savo pusryčių lėkštę.
Rekomenduojama medžiaga:
Mityba ir matavimo vienetai (filmukas). Mityba ir matavimo vienetai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse (Peržiūrėta 2021-04-07)
Sveika mityba (filmukas) Sveika mityba (Peržiūrėta 2021-04-07)
27.2.1. Augalai. Esant galimybei pamokos temą geriausiai aiškintis gamtoje (mokyklos kieme, miesto parke, miške). Mokiniai gali naudotis „iNaturalist“ programėle ir atpažinti augalus. Mokantis šią temą klasėje mokiniams galima pasiūlyti dirbti su augalų paveikslėliais ar interneto svetainių medžiaga, augalų paveikslų dėlionėmis. Mokiniai sudaro artimos aplinkos augalų atlasą.
Rekomenduojama medžiaga:
Artimoje aplinkoje augančių medžių, krūmų ir žolių tyrimas. http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/1.html (Peržiūrėta 2020-12-20)
Lietuvos augalai. lietuvos augalai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse (Peržiūrėta 2020-12-20)
27.2.2. Gyvūnai. Mokiniams pateikiama situacija: žmonės nebepastebi savo įprastoje aplinkoje gyvenančių varlių. Užduodamas probleminis klausimas: „Kodėl nyksta varlės?“ Pasitelkiant interneto galimybes, pavyzdžiui, žiūrint ir analizuojant filmukus, vaizdo pamokėles, žiūrint vaizdo reportažus nagrinėjamos gyvūnų nykimo priežastys.
Kalbama apie tai, kam reikalinga raudonoji knyga ir kuo ji svarbi (įtrauktus gyvūnus draudžiama medžioti, saugomos jų gyvenamosios teritorijos, jie veisiami zoologijos soduose ir po to išleidžiami į laisvę, pvz.,

lūšys). Aukštesniųjų gebėjimų mokiniai analizuodami raudonosios knygos medžiagą paruošia savo regiono saugomų gyvūnų plakatą.
Mokantis temą galima mokiniams užduoti provokuojančius klausimus: „Ar išgyventų laukinėje gamtoje pasimetęs šunytis ar nuklydusi karvė lankose?“
Mokiniams pateikiama situacija: žmonės nebepastebi savo įprastoje aplinkoje gyvenančių varlių. Užduodamas probleminis klausimas: „Kodėl nyksta varlės?“ Pasitelkiant interneto galimybes, pavyzdžiui, žiūrint ir analizuojant filmukus, vaizdo pamokėles, žiūrint vaizdo reportažus nagrinėjamos gyvūnų nykimo priežastys.
Kalbama apie tai, kam reikalinga raudonoji knyga ir kuo ji svarbi (įtrauktus gyvūnus draudžiama medžioti, saugomos jų gyvenamosios teritorijos, jie veisiami zoologijos soduose ir po to išleidžiami į laisvę, pvz., lūšys). Aukštesniųjų gebėjimų mokiniai analizuodami raudonosios knygos medžiagą paruošia savo regiono saugomų gyvūnų plakatą.
Rekomenduojama medžiaga:
Lietuvos raudonoji knyga. https://www.raudonojiknyga.lt/#google_vignette (Peržiūrėta 2020-12-20)
Saugomi varliagyviai Lietuvoje. Europinė medvarlė. Vaizdo ir garso įrašas. https://www.raudonojiknyga.lt/gyvunai/varliagyviai/82-europine-medvarle-hyla-arborea (Peržiūrėta 2020-12-20)
Viskas apie arklį. http://arkliomuziejus.lt/viskas-apie-arkli/ (Peržiūrėta 2020-12-20)
Kuo skiriasi šernas ir karpuotis nuo naminės kiaulės. Vaizdo įrašas anglų kalba. WILD BOAR VS WARTHOG - Who would win a fight? (Peržiūrėta 2020-12-20)
27.2.3. Prisitaikymas prie aplinkos. Mokiniams pasiūloma iš anksto į klasę atsinešti augalų sėklų pavyzdžių. Sudaroma sėklų kolekcija-parodėlė. Aptariama sėklų įvairovė (dydis, forma, sėklos paviršius, spalva ir t.t.). Siūloma atlikti tiriamąją veiklą „Vaisių ir sėklų platinimo būdo nustatymas“.
Rekomenduojama medžiaga:
Sėklų tyrimai. http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/15.html (Peržiūrėta 2020-12-20)
27.3.1. Daiktai ir medžiagos. Pamokoje paranku taikyti tokius metodus, kad mokiniai patys veiktų ir rastų atsakymus į iškeltus klausimus. Pamokos pradžioje galima mokiniams pasiūlyti sugrupuoti pateiktus daiktus (pvz.: įvairaus formato ir dydžio knygos, popierius, guminiai, stikliniai, plastmasiniai, moliniai ir metaliniai daiktai), pagal kriterijų, iš kokių medžiagų jie pagaminti. Atlikus šį darbą mokiniams galima užduoti klausimą „Kokiomis daiktų savybėmis rėmėsi, kai grupavo daiktus?“ Galimi atsakymai – mediniai, guminiai ir t.t. Mokiniams siūloma priskirti medžiagų savybes sugrupuotiems daiktams. Medžiagų savybės gali būti pateikiamos ant atskirų lapelių, kuriuos lengva rūšiuoti ir priskirti kuriai nors daiktų grupei apibūdinti, kaip: degi, nedegi, trapi, netrapi, lanksti, nelanksti, dūžtanti, nedūžtanti, kieta, minkšta. Galima ir pateikti demonstracinį bandymą: „Kokios medžiagos degios?“ (deginti molio, popieriaus, medžio ir t.t. gabalėlius) ir daryti išvadas. Gali būti rengiami medžiagų savybių plakatai pvz., Molio savybės. Plastiko savybės. Daromos apibendrinančios išvados.
Rekomenduojama medžiaga:
Popieriaus gamyba. Popieriaus gamyba www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse (Peržiūrėta 2020-12-20)
Papiruso gamyba. Papiruso gamyba namų sąlygomis (Peržiūrėta 2020-12-20)
27.3.2. Medžiagų savybių tyrimas. Pamokos pradžioje mokiniams pateikiami tokio paties dydžio tik iš skirtingų medžiagų padaryti daiktai, pvz. trintukas, drožtukas, medinė trinkelė, vatos gumulėlis ir pan. Vaikams užduodamas provokuojantis klausimas, pvz. „Šie daiktai vienodo dydžio, bet ar juos galime vadinti vienodais?“ Išklausius mokinių samprotavimus galima pasiūlyti mokiniams sugrupuoti daiktus į kelias grupes. Pagal, kokį požymį grupuoti – mokiniai renkasi patys, pvz., minkšti-kieti, skambantys-neskambantys ir pan. daiktai. Kai aptariami mokinių atlikti darbai, pasiūloma jiems grupėse atlikti bandymus pagal mokytojo pasiūlytą metodiką (remiamasi pojūčiais tiriamos daiktų savybės: skaidrumas, plūduriavimas, paviršiaus struktūra, kietumas, tamprumas, skambesys). Atlikus bandymus daromos kartu su mokiniais išvados.
Rekomenduojama medžiaga:
Įvairių medžiagų laidumo vandeniui tyrimas.
http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/17.html (Peržiūrėta 2020-12-20)
Medžiagų savybių tyrimas B dalis. Medžiagų grupavimas į lengvas ir sunkias.

http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/19B.html (Peržiūrėta 2020-12-20)
27.4.1. Šiluma. Temos aiškinimą galima pradėti paprasčiausiais pavyzdžiais iš mokinių gyvenimo, pvz.: mokiniams pateikiamas klausimas, ar įšils stiklinė, jei į ją įpilsime karšto vandens? Kodėl taip manome? Kaip galima patikrinti? Po šių klausimų – analizuoti praktinį pavyzdį (kaip alternatyvą galima išbandyti indus, padarytus iš kitų medžiagų: molio, medžio, plastmasės ir kt.). Mokiniai įtraukiami į pokalbį, aptariami demonstruojami bandymai, aiškinamasi, kad daiktai gali būti padaryti iš medžiagų, kurios gerai arba blogai praleidžia šilumą. Mokiniai gali ir patys atlikti bandymus, prižiūrimi mokytojo.
Formuojama samprata, kad žmogaus šilumos pojūtis yra subjektyvus. Šis teiginys tikrinamas atliekant tyrimus. Nustatoma vandens temperatūra su termometru ir jutimų pagalba (pvz. ragaujant arbatą, paimant į rankas stiklinę su skirtingos temperatūros arbata ir kt.). Analizuojami tyrimo duomenys, daromos išvados (termometru gauta informacija patikimesnė negu gauta iš mokinių).
Rekomenduojama medžiaga:
Matavimo prietaisai (išmanieji robotukai) Matavimo prietaisai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse (Peržiūrėta 2021-04-13)
Matuojame vandens temperatūrą Thermometer to measure temperatures | Measurement | Physics (Peržiūrėta 2021-04-13)
Kaip patikrinti vandens temperatūrą be termometro How to Check Water Temperature Without a Thermometer (Peržiūrėta 2021-04-13)

3 klasė

28.1.2. Užkrečiamosios ligos. Veiksmingiausias šio amžiaus vaikų ugdymo principas yra leisti pačiam vaikui būti aktyviam. Svarbu sudaryti sąlygas jo iniciatyvoms reikštis įvairios veiklos metu. Siūloma atlikti bandymus, padedančius atskleisti užkrečiamų ligų plitimo būdus (pvz. su skirtingų spalvų guašu išsitepus delnus sveikintis, liesti durų rankenas ar kitus daiktus ir pan.). Pateikus probleminius klausimus stebėti vaizdo filmus. Juos aptarti. Grupėse siūloma parengti lankstinuką, kada reikia plautis rankas ir pan.
Rekomenduojama medžiaga:
Edukacinis filmas apie vietas, kur susikaupia daugiausia pavojingų mikrobų
https://www.delfi.lt/gyvenimas/seima/vietos-kur-susikaupia-daugiausia-pavojingu-mikrobu.d?id=71187252 (Peržiūrėta 2021-04-06)
Edukacinis filmas „Gripas" http://www.ulac.lt/lt/ligos/G/gripas (Peržiūrėta 2021-04-06)
Edukacinis filmas, „Roto virusas" http://www.ulac.lt/lt/ligos/R/rotavirusinis-enteritas (Peržiūrėta 2021-04-06)
Edukacinis filmas, „Vėjaraupiai " http://www.ulac.lt/lt/ligos/V/vejaraupiai (Peržiūrėta 2021-04-06)
28.3.1. Medžiagų būsenos. Nagrinėjant šią temą paranku pasirinkti mokinių aplinkoje sutinkamas medžiagas, pvz. (druska, sviestas, mediena, vanduo) ir atlikti demonstracinius bandymus. Jų metu (kaitinant, šaldant, pilant į skirtingų formų indus) aiškinantis medžiagų savybes. Keliant probleminius temos klausimus žiūrimi ir aptariami vaizdo filmai. Galima pasiūlyti savarankiškai atlikti bandymą „Ledo papuošalas" (žr. Užduočių lapas potemei „Grįžtamieji medžiagų pokyčiai: vanduo". (žr. 9 skyriuje)
Rekomenduojama medžiaga:
Vaizdo įrašas apie ledą, vandenį ir garus. Vaikų enciklopedija. Ledas, vanduo, garai - Vaikų enciklopedija (Peržiūrėta 2021-04-06)
Vaizdo įrašas apie vandens šilumines savybes. STEAMuko eksperimentai Vandens šiluminės savybės_STEAMuko eksperimentai (Peržiūrėta 2021-04-06)
28.4.1. Energijos šaltiniai. Pakartojama, kas išmokta apie elektros energijos svarbą žmonių gyvenime ir energijos virsmų pavyzdžius. Keliamas probleminis klausimas, kokie yra atsinaujinantys ir neatsinaujinantys energijos šaltiniai. Žiūrima vaizdo medžiaga. Grupėse mokiniai sudaro schemą apie energijos šaltinius. Aptariami rezultatai. Kartu su mokytoju diskutuojama apie atsinaujinančių ir neatsinaujinančių energijos šaltinių pavyzdžius, jų privalumus ir trūkumus. Siekiama, kad mokiniai suvoktų, kad, sąnaudos įdėtos į atsinaujinančius energijos šaltinius, duoda ilgalaikę naudą klimato kaitos atžvilgiu.
Rekomenduojama medžiaga:
Biokuro nauda kovai su klimato kaita. http://www.biokuras.lt/koks-yra-energijos-taupymo-potencialas-pramones-procesu-srityje (Peržiūrėta 2021-04-06)

Energijos taupymas namuose, medžiaga anglų kalba. How to save energy in your home (Peržiūrėta 2021-04-06)
Nafta. Kaip susidarė nafta, medžiaga anglų kalba. Oil and Gas Formation (Peržiūrėta 2021-04-06)
Atsinaujinantys energijos šaltiniai, medžiaga anglų kalba. Renewable Energy Sources - Types of Energy for Kids, Non-renewable Energy Sources - Types of Energy for Kids (Peržiūrėta 2021-04-06)
28.5.2. Magnetai. Temos aiškinimąsi galima pradėti nuo minčių lietaus, ką mokiniai jau žino apie sąvoką „magnetas“, magneto savybes, pritaikymą žmonių gyvenime. Temos nagrinėjimas siejamas su magneto savybių aiškinimusi. Atliekami įvairūs demonstraciniai bandymai, kurie parodo magneto savybes, jų taikymą buityje (pvz. magnetas traukia metalinius daiktus ir naudojamas, kaip siuvimo adatų laikiklis). Demonstraciniai bandymai kaitaliojami su vaizdo filmų peržiūra, kurių metu plačiau parodomos magneto savybės. Mokiniams siūloma susiskirstyti į grupes. Grupėse mokiniai, naudodamiesi IKT, ieško magneto naudojimo buityje ir kt. srityse pavyzdžių. Refleksijos metu kuriamas magneto panaudojimo buityje idėjų žemėlapis.
Rekomenduojama medžiaga:
Magneto savybių tyrimas. https://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/6.html (Peržiūrėta 2021-02-06)
Įvairūs bandymai su magnetu. 27 MAGNETIC EXPERIMENTS TO BLOW YOUR MIND (Peržiūrėta 2021-02-06)

4 klasė

29.1.4. Mitybos grandinės. Temos nagrinėjimą galima pradėti aiškintis „minčių lietumi“ užduodant mokiniams klausimą „Iš kur gyvi organizmai gauna energijos? Išryškinamas atsakymas – energijos gyvi organizmai gauna vieninteliu būdu – maitindamiesi. Mokiniams siūloma (pvz., kortelių su paveikslėliais pagalba arba naudojant IKT) sudėlioti mitybos grandines, mitybos tinklą. Veikla apibendrinama. Mokiniai skatinami atrasti, kad mitybos grandinės pradžioje visuomet būna tik augalai. Pabrėžiamas augalų gebėjimas pasigaminti energijos naudojant saulės energiją. Pasitelkiama iliustracinė medžiaga – mokomieji filmai. Gilinantis toliau temą prieinama išvados, kad mitybos grandinėse energija juda nuo gamintojo link augalėdžio, nuo augalėdžio link plėšrūno.
Rekomenduojama medžiaga:
„Mitybos grandinių sudarymas“ (žaidimas internete, anglų k.), https://www.sheppardsoftware.com/science/animals/games/food-chain/ (Peržiūrėta 2021-03-09)
„Iš kur augalai ir gyvūnai semiasi energijos“ (mokomasis filmas anglų k.), prieiga: What are Food Chains | Learning Science | EasyTeaching (Peržiūrėta 2021-03-09)
29.1.5. Natūralių buveinių tarša. Pradedant nagrinėti temą mokiniams užduodamas provokuojantis klausimas: „Kam iš jūsų teko būti prie vandens telkinių ar kitų vietų, nuo kurių sklido smarvė arba buvo aiškiai matomas vietovės užterštumas?“ Trumpai aptariami gauti iš mokinių atsakymai. Mokinių klausiama, kokios priežastys, kokia žmonių veikla lėmė aplinkos taršą? Ar pasikeitė gyvų organizmų gyvenimo sąlygos užterštose vietose?
Atsakymų į klausimus ieškoma mokomųjų filmų medžiagoje. Darbo grupėse metu iš mokytojos pateiktos medžiagos, ar nurodytų informacijos šaltinių mokiniai ieško, grupuoja taršos šaltinius. Išnagrinėjus taršos šaltinius, priklausomus nuo žmogaus elgesio, aiškinamasi, kaip gali pasikeisti žmogaus elgesys, jeigu suvoks pasekmes natūralioms buveinėms. Galima nagrinėti skirtingų buveinių (vandens, miško) pavyzdžius, taršos įtaką joms. Mokytojai pateikiant įtraukiamuosius klausimus aptariami pavyzdžiai, kokiais būdais galima išvengti aplinkos (oro, vandens, dirvožemio) taršos arba ją sumažinti.
Esant galimybei patartina atlikti vandens tyrimą: nuvykti prie upės ar ežero (ar užtršto vandens šaltinio) ir paimti vandens mėginių. Nustatyti, koks vandens rūgštingumas, skaidrumas, kvapas ir kt.
Skyriaus temų apibendrinimui siūloma grupėse sukurti plakatą, skirtą natūralių buveinių taršos prevencijai.
Rekomenduojama medžiaga:
Vaizdo medžiaga „Kaip švaistome energiją?“ Kaip švaistome energiją (Peržiūrėta 2021-02-08)
29.2.1. Medžiagų naudojimas. Dirbdami grupėse mokiniai ieško atsakymų į klausimus, kuo remiantis sukurtos atliekų rūšiavimo taisyklės, kokias atliekas galima rūšiuoti ir kodėl. Diskutuojama, kad būtina pasirūpinti ir nuodingų atliekų rūšiavimu bei utilizavimu. Keliamas probleminis klausimas „Kokią

informaciją galima rasti ant prekės pakuotės?“ Su mokiniais išsiaiškinama ženklų ant pakuočių reikšmė ir kaip tai susiję su atliekų rūšiavimu bei perdirbimu.
Rekomenduojama medžiaga:
Mokomasis filmas anglų k. „Taupymas“ Reduce, Reuse and Recycle, to enjoy a better life | Educational Video for Kids. (Peržiūrėta 2021-02-08)
Mokomasis filmas anglų k. „Sutvarkykite! Atliekos ir perdirbimas Waverley mieste.“ Sort it out! Waste and recycling in Waverley (Peržiūrėta 2021-02-08)
29.2.3. Medžiagų kitimai. Mokiniams siūloma atlikti bandymus ir aiškintis bei stebėti medžiagų kitimus (pvz. kas vyksta su pūvančiu obuoliu, geležine vinimi drėgmėje, kas lieka iš sudegusios medienos, popieriaus ir pan.). Po stebėjimų ir atliktų bandymų sudaromas faktų žemėlapis „Faktai apie medžiagų kitimus, nulemtus puvimo, degimo, rūdijimo procesų“.
Rekomenduojama medžiaga:
Grįžtamieji ir negrįžtamieji medžiagų pokyčiai (anglų k.) . https://www.twinkl.com/teaching-wiki/reversible-change (Peržiūrėta 2021-04-06)
Grįžtamieji ir negrįžtamieji medžiagų pokyčiai (anglų k.). Reversible and Irreversible Changes- Science Animation (Peržiūrėta 2021-04-06)
Grįžtamieji ir negrįžtamieji medžiagų pokyčiai (anglų k.). https://edu.rsc.org/primary-science/primary-science-demonstrations-changing-materials/913.article (Peržiūrėta 2021-04-06)
29.3.1. Jėgos, inercija. Keliamas probleminis klausimas „Ar saugu žaisti arti važiuojamosios kelio dalies?“ Aiškinantis, kurie mokinių atsakymai teisingi, žaidžiamas žaidimas (pvz. „Bėk-Sustok“), kurio metu mokiniai įsitikina, kad dėl inercijos staiga sustoti neįmanoma. Žiūrima vaizdo medžiaga ir daromos išvados, kurios saugaus elgesio taisyklės pagrįstos inercijos dėsniu.
Kokių pagrindinių taisyklių turi laikytis dviratininkai, galima aptarti pažiūrėjus žemiau pateiktus vaizdo įrašus.
Rekomenduojama medžiaga:
Pagrindinės dviratininkų taisyklės (1). Trukmė – 1:30 min. PAGRINDINĖS DVIRATININKŲ EISMO TAISYKLėS (1) (Peržiūrėta 2021-03-12)
Pagrindinės dviratininkų taisyklės (2). Trukmė – 1:29 min. Pagrindinės dviratininkų eismo taisyklės (2) (Peržiūrėta 2021-03-12)
Saugi kelionė dviračiu (anglų k.). Trukmė – 5:20 min Bicycle Safer Journey (Peržiūrėta 2021-03-12)
29.4.1. Saulės sistema. Pamokos pradžioje mokiniams pateikiamos įvairios dirbtinių palydovų nuotraukos (be sąvokos „dirbtiniai Žemės palydovai“ įvardijimo) ir prašoma pasakyti, kokie tai daiktai, kam jie reikalingi. Po „minčių lietaus“ išsiaiškinama, kad tai dirbtiniai Žemės palydovai. Prašoma atpažinti lietuviškus dirbtinius palydovus: „LituanicaSAT-1“, „LitSat-1“ ir kt. Mokiniai kviečiami realiuoju laiku stebėti, kiek šiuo metu yra skriejančių dirbtinių Žemės palydovų. Aiškinamasi, kodėl dirbtiniai palydovai skrieja išsidėstę nevienodu atstumu nuo Žemės? Kodėl jie skiriasi dydžiu, išvaizda, spalva? Remiantis mokomųjų filmų medžiaga ir išsiaiškinama dirbtinių palydovų paskirtis.
Mokiniai pasiskirsto grupėmis ir pagal informacijos šaltinius (internetas, enciklopedijos, tėvai ar dalykų mokytojai) ieško atsakymų į klausimus. Parengia trumpą pranešimą tema „Kaip žmonės tyrinėja kosmosą “ (I grupė – organizuodami misijas, II grupė – leisdami zondus, III grupė – teleskopais).
Temos apibendrinimas – mini konferencija – pranešimų pristatymas.
Rekomenduojama medžiaga:
Palydovai, skriejantys realiuoju laiku aplink Žemę http://stuffin.space/?intldes=2016-025B (Peržiūrėta 2021-03-12)
Vaizdo įrašas. Lietuvos kosminiai palydovai išbandė unikalų lietuvišką raketinį variklį – pirmasis tokio tipo eksperimentas visame pasaulyje:
http://www.technologijos.lt/n/mokslas/astronomija_ir_kosmonautika/S-67678/straipsnis/Lietuvos-kosminiai-palydovai-isbande-unikalu-lietuviska-raketini-varikli-- pirmasis-tokio-tipo-eksperimentas-visame-pasaulyje-Video (Peržiūrėta 2021-03-12)
Vaizdo įrašas. Aplink Žemę skrieja du nauji lietuviški palydovai// Įdomioji inžinerija. Aplink Žemę skrieja du nauji lietuviški palydovai || Įdomioji inžinerija (Peržiūrėta 2021-03-12)
Vaizdo įrašas Pirmieji kartai iš Marso: NASA paviešino nusileidimo vaizdo įrašą ir Marso vėjo gūsių garso įrašą. https://www.15min.lt/mokslasit/straipsnis/kosmosas/pirmieji-kartai-is-marso-nasa-

paviesino-nusileidimo-vaizdo-irasa-ir-marso-vejo-gusiu-garso-irasa-651-1460102?copied (Peržiūrėta 2021-03-12)

Technologijos

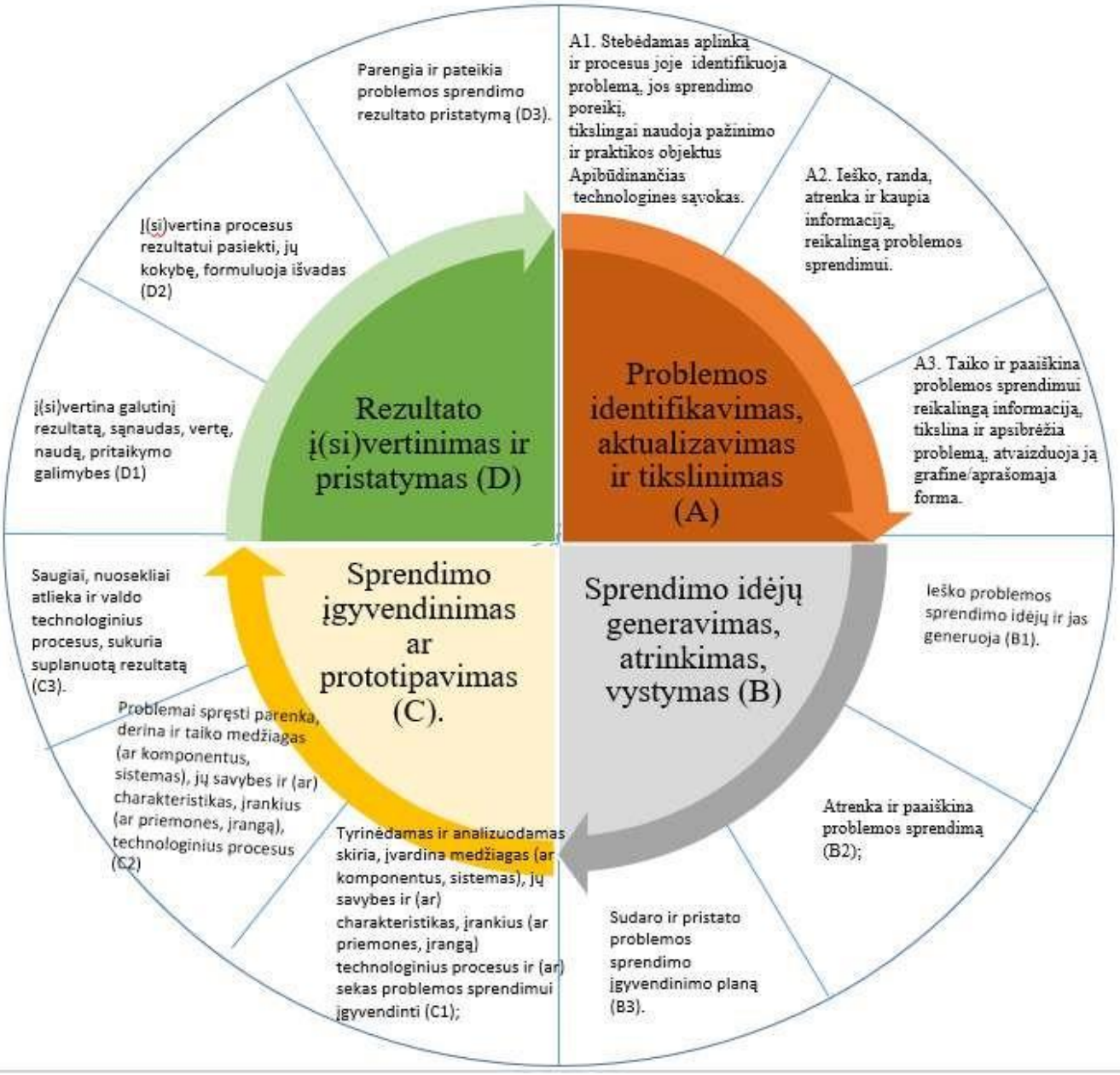
Esminiai pradinio ugdymo technologijų programos pokyčiai

2008	*Ko siekiama?*	2022
Programa orientuota į **kompetencijų** ugdymą.	*labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.* →	Programa papildyta **kompetencijų** raiškos dalyku aprašais, veiklos sritys, remiantis kompetencijų aprašais, koreguotos į pasiekimų sritis.
Vertybinės nuostatos orientuotos į būtinus kiekvienam žmogui nuolat kintančioje sociokultūrinėje aplinkoje gebėjimus, atsakingą vartojimą, pozityvias nuostatas nuolatinei technologijų kaitai.	*mokinių motyvacija mokytis ir kurti, atsakomybė, pakantumo kitiems bei kitokiems stiprinimo.* →	**Vertybinės nuostatos** orientuotos į technologinio raštingumo, antreprenerystės gebėjimų prasmingumą ir svarbą kiekvienam asmeniškai ir visuomenei, pozityvias nuostatas nuolatinei technologijų kaitai, santykiams su kitais, būti atsakingais kūrėjais ir vartotojais.
Mokinių pasiekimai aprašomi kaip kompetencijos sudedamųjų dalių – *nuostatų, gebėjimų, žinių ir supratimo* –visuma. **Veiklos sritys:** • projektavimas, • informacijos paieška, kaupimas, taikymas ir pateikimas, • medžiagų pažinimas, jų pritaikymas projektinėms užduotims atlikti, • technologinių procesų pažinimas, atlikimas ir rezultatų pristatymas.	*aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.* →	**Išskiriamos keturios pasiekimų sritys:** A. problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas, B. idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas, C. sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas, D. rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.
Kiekvienam dviejų metų koncentrui pateikiami apibendrinti trijų lygių – patenkinamo, pagrindinio ir aukštesniojo – pasiekimų lygių požymių aprašai.	*kokybiškesnio mokinių pasiekimų ugdymo ir vertinimo, aukštesnių mokymosi pasiekimų* →	Kiekvienam dviejų metų koncentrui pateikiami visų programoje numatytų pasiekimų keturių pasiekimų lygių – slenkstinio, patenkinamo, pagrindinio ir aukštesniojo – požymiai.
Pateikiamos turinio apimtys koncentrams (1-2, 3-4 kl.).	*kūrybiškesnio, sąmoningesnio vartotojo ir kūrėjo ugdymo; sieti mokymosi turinį su kontekstais;* *skatinti akademinius iššūkius, aktyvų pažinimą;* *išsamų žinojimą ir paktinius gebėjimus, mokymosi rezultatų pritaikymą, kūrybinį mąstymą, veiklą ir*	**Mokymosi turinys** pateikiamas koncentrams (1-2, 3-4 kl.), išskirtos mokymosi turinio sritys ir temos. Mokymosi turinys plėtojamas ir gilinamas kiekvienais mokslo metais. Pateikiamas Bendruosiuose ugdymo planuose numatyto mokymosi laiko privalomas (70%) ir pasirenkamasis (30 %) mokymosi turinys (paliekama galimybė

	refleksiją; →	pasirinkti, atsižvelgiant į mokinių poreikius).
Ugdymo gairėse glaustai aprašomi galimi rezultatų siekimo būdai, grindžiami aktyviu mokinių, mokinių ir mokytojų bendradarbiavimu.	*padėti mokytojams veiksmingai įgyvendinti Bendrąsias programas siekiant geresnių ugdymo rezultatų.* →	Bendrųjų programų įgyvendinimo rekomendacijos, kuriose pateikiami mokymosi turinio įgyvendinimo patarimai, veiklų planavimo ir pasiekimų ugdymo bei vertinimo pavyzdžiai, kiti aktualūs patarimai.

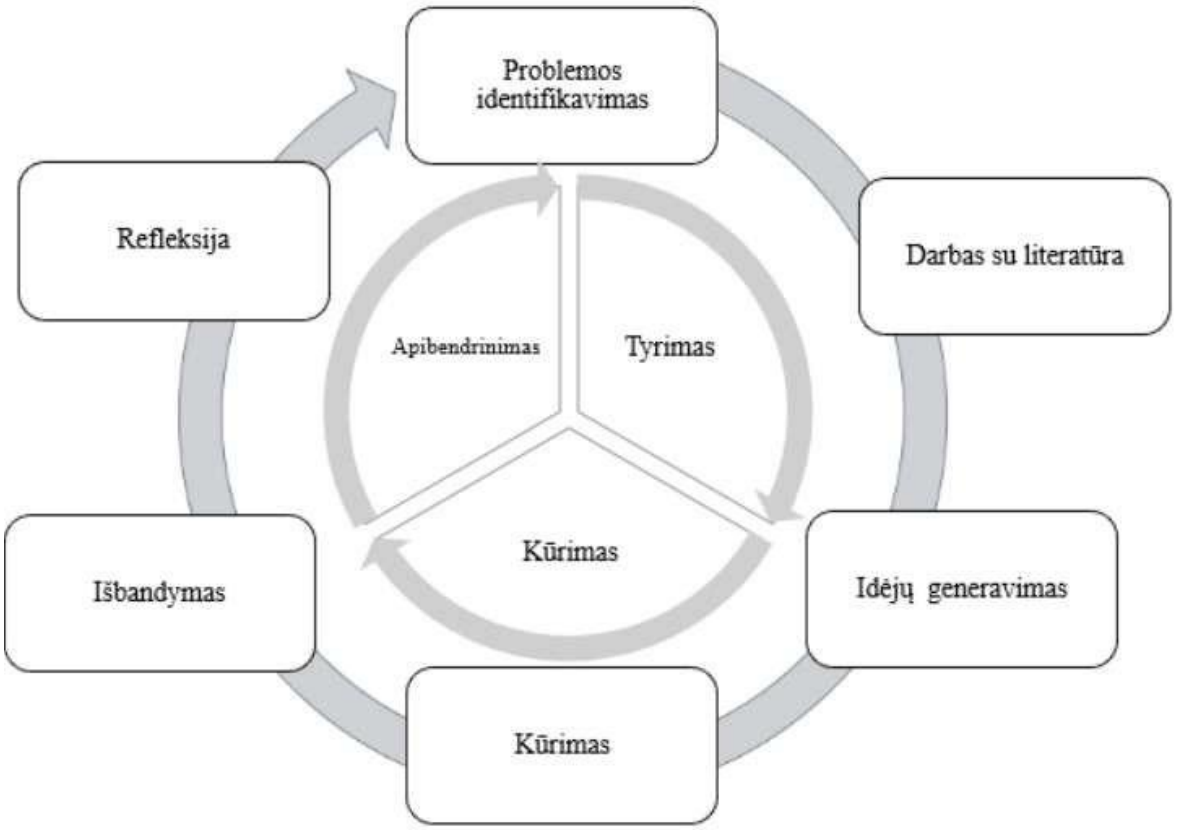
1 Lentelė. Esminiai pradinio ugdymo technologijų programos pokyčiai

Technologijų programoje mokinių pasiekimų sritys (1 pav.) konstruojamos remiantis klasikiniu dizainu grįstu mąstymo modeliu (2 pav.), apimančiu problemų sprendimo paiešką, susidedančią iš kelių etapų: problemos paieška; dėmesys nagrinėjamam klausimui ir aiškus jo tyrimas, idėjų generavimas; geriausios idėjos pasirinkimas; prototipo sukūrimas; sprendimo testavimas ir įgyvendinimas; rezultato pristatymas ir į(si)vertinimas.



1 paveikslas. Technologinio ugdymo mokinių pasiekimų sritys

Siekiama susitelkti ir į nematerialius projektavimo rezultatus, tokius kaip nauji įgūdžiai, naujos įžvalgos ir reflektyvus požiūris į technologijas. Tai įgalins mokinius tapti ateities visuomenės bendrakūrėjais.



2 paveikslas. Dizainu grįstas mąstymo modelis (pagal Rachel Cjarlotte Smit. 2018, p. 12)

Siekiama dalyke įgyti ir plėtoti technologinio raštingumo, antreprenerystės pagrindus. Kūrybinėje praktinėje veikloje – atliekant technologinius procesus reikalingus norimam rezultatui pasiekti – atpažinti, įvertinti, naudoti, valdyti tradicines ir pažangias technologijas, siekti ir įgyti naujų technologinių žinių, spręsti technologines problemas (2 lentelė), konstruoti, eksperimentuoti ir modeliuoti praktiškai taikant gamtos mokslų, matematikos, dailės žinias ir dėsnius ir atkakliai siekti kokybiško rezultato.

Sąvoka	**Apibrėžimas**	**Pavyzdžiai**
Problema	Aktualaus klausimo kėlimas, numatymas, išsiaiškinimas, sprendimas, argumentavimas, išvadų formulavimas, naudingumo asmeniui, visuomenei, aplinkai įvardinimas ir pagrindimas.	*Gamtinių ir antrinių žaliavų panaudojimas. Kodėl mes valgome? Kokie produktai ir kodėl yra palankiausi sveikatai? Kokie pavojai kyla netinkamai laikant maisto produktus/patiekalus? Kodėl reikia lyginti drabužius? Kokio audinio drabužiai labiausiai tinka sportui ir kodėl? Iš kokių medžiagų gaminami žaislai? Ir kt.*

2 Lentelė. Problemos sąvoka technologiniame ugdyme.

Pradinio ugdymo technologijų programoje, atsižvelgiant į nuolat vykstančią elektronikos technologijų plėtrą ir jų integralumą mūsų aplinkoje, išryškinama elektronikos kryptis ir pradedama plėtoti jau nuo pirmosios klasės. Elektronikos kryptyje skiriamos kelios pažinimo ir veiklų temos, atskleidžiančios įvairius elektros ir elektroninių prietaisų veikimo, naudojimo, kūrybinio pritaikymo aspektus.

1-2 klasės

BP pasiekimas/ BP mokymosi turinys	**Veiklos pavyzdys/ Probleminis klausimas/ Kontekstai ar pan.**
23.2.4. Lino „kelias“, augalo pritaikymo įvairiapusiškumas	Toliau gilinant pasaulio pažinimo pamokose įgytas žinias apie natūralius pluoštus plačiau aptariamas lininio pluošto „kelias“ iki siūlo, įvardinami visi, pagal galimybes išbandomas bent vienas lino apdirbimo technologinis procesas (pvz. šukavimas). Ragaujant linų sėmenis, sėmenų aliejų ar patiekalus su šiais ingredientais, aptariamas augalo pritaikymo žmogaus reikmėms įvairiapusiškumas seniau ir dabar, profesijos ir amatai susiję su lino apdirbimu, produktų iš jo gaminimu, pardavimu. Surandama informacija apie artimiausius ar žinomiausius Lietuvoje amatininkus, ūkius, įmones, užsiimančias bent vienu lino „gyvenimo“ etapu. Susipažįstama su smulkiąją tautosaka apie liną, jo apdirbimą.
23.1.2. Maisto gaminimo, valgymo vieta.	Stebima namų aplinka (virtuvė), aiškinamasi ar ji yra saugi, ergonomiška. Paaiškinama, kas yra ergonomika, kartu su mokiniais analizuojami namų aplinkos (virtuvės) stebėjimo duomenys, atkreipiamas dėmesys į švaros reikalavimus ir dirbančiojo aprangai, jos detales. Aptariamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės ir jų raida
23.4.1. Elektros ir elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida.	Nagrinėjant temą elektra ir jos šaltiniai – aptariami artimiausioje aplinkoje esantys ir naudojami elektros prietaisai (pvz. šviestuvas, skalbimo mašina, telefonas ar pan.), aiškinamasi, kas yra elektros srovė, kokie yra nuolatinės elektros srovės šaltiniai, nagrinėjami valdymo ypatumai (jungiklio, mygtuko panaudojimas ir pan.), akcentuojamas saugus elgesys su elektros prietaisais.
23.3.1. Konstrukcinės medžiagos aplink mus.	Aptariami artimiausioje aplinkoje esantys daiktai, aiškinamasi iš ko jie pagaminti, kokiomis savybėmis pasižymi, kokie yra išoriniai požymiai (kieti, minkšti, plastiški, blizgūs ir t.t.). Atliekamos praktinės veiklos (pvz. popieriaus plastikos gaminiai: karpiniai, lankstiniai), kurių metu aptariamos konstrukcinių medžiagų (pvz., popieriaus, kartono ir kt.) fizinės savybės ir (lengva, sunki, minkšta, kieta, tvari, lengvai apdirbama ir pan.) ir jų tinkamumas pasirinktų darbelių gaminimui. Grupuojamos gamtoje natūraliai randamos (akmenėliai, šiaudai ir pan.), ir dirbtinės (plastikas) medžiagos.

3-4 klasės

24.1.1. Priešpiečių dėžutė.	Aptariamas **s**veikatai palankesnių produktų pasirinkimas, temperatūros svyravimų poveikis produktams. Mokiniai mokomi stebėti, fiksuoti ir analizuoti tam tikru laikotarpiu priešpiečių (užkandžių) dėžutės turinį, teikti įžvalgas turinio formavimui atsižvelgiant į palankesnių sveikatai produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo (temperatūros, laiko) sąlygas. Diskutuojama apie maisto stygių ir jo švaistymą.
24.2.1. Žaislų, interjero ar stalo tekstilės asortimentas.	Mokiniams duodama užduotis atsinešti po vieną mylimiausią žaislą į klasę. Aptariama, iš kokių medžiagų jie pagaminti, ar saugūs kūdikiams ir vyresniems vaikams, kokia jų paskirtis, analizuojama, kokių žaislų atsinešta į klasę daugiausiai, skatinama pateikti saugių žaislų pavyzdžių, argumentuoti pateiktus pavyzdžius.

24.4.1. Elektriniai ir elektroniniai prietaisai, jų paskirtis, raida.	Aptariamas elektros „kelias“ – kaip elektra pasiekia mus ir naudojama (elektros tinklas/instaliacija namuose, kokie jame naudojami prietaisai, jų paskirtis ar pan.).
24.3.1. Projektavimas.	Mokiniams duodama praktinė užduotis, pvz., sukonstruoti vėjo malūnėlį ir jį dekoruoti. Praktinės veiklos metu aptariami žmonijos kuriami produktai susiję su vėjo energijos panaudojimu, apibūdinamos elementarios gaminio kūrimo taisyklės, konstravimo etapai ir eiga, nagrinėjami braižymo elementai: tiesios, lygiagrečios linijos, elementarių geometrinių figūrų (kvadrato, trikampio, apskritimo ir kt.) braižymas, simetriškas ornamentas.

Pagrindiniai technologiniame ugdyme taikomi ugdymo metodai.

Taikant aktyvaus mokymo ir mokymosi metodus, ugdančius lateralinį[1] mąstymą, modernias darbo, informacijos valdymo, medžiagų pažinimo ir apdorojimo technologijas kūrybinėje veikloje, atsižvelgiant į mokinių poreikius ir gebėjimus, sudaromos sąlygos visiems mokiniams (neskirstant jų pagal lytį) įgyti gyvenimui būtinų praktinių, problemų sprendimo įgūdžių ir gebėjimų, mokytis įvairių technologijų ir, vadovaujantis dizaino principais, kurti. Šiam ugdymui pasitelkiami **dizainu grįsto mąstymo modelio[2]** metodai ir principai, mokantys atpažinti, suvokti problemas, generuoti į problemų sprendimą orientuotas idėjas, jas sisteminti, išgryninti bei įgyvendinti, testuoti ir pristatyti.

Technologijų pamokose svarbu sieti naują informaciją su jau turimomis žiniomis iš įvairių mokomųjų dalykų, skatinti reflektuoti, bendradarbiauti grupėse. Pamokose organizuoti **diskusijas,** pvz.:

„Vienkartinis ar daugkartinis?“	Surinkus informaciją apie reikalingus įrankius/indus **diskutuojant palygina** vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ir (ar) indo savybes (*svoris, atsparumas smūgiams, higienos palaikymo, formos keitimo galimybės, kaina, prieinamumas*). **Atsirenka ir užsirašo** kokios pakuotės, indai, įrankiai, higienos palaikymo prekės tinkamos/reikalingos norint iškyloje saugiai transportuoti, higieniškai patiekti ir valgyti numatytus produktus ir ar) patiekalus. *Išsamiau pvz. Pamoka „Valgymas gamtoje“ pirma pamoka (iš 2), 3–4 klasė*

Bei praktinius / kūrybinius darbus, pvz.:

Pavadinimas	Užduotis
	Mityba 1-2 klasė
Arbatos galia	Praktinis darbas-arbatos gaminimas. Degustuojant aptariama vaistažolių/kt. ingredientų arbatos nauda organizmui. Taip pat siūlomas atlikti kūrybinį darbą *(atviruko, spalvinio eskizo kūrimas liejant ir (ar) tapant arbata ar pan.*), kuriame įvertinamos arbatų spalvinės/dažomosios savybės. Įvardinami ir apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo *(dėmės ir formos (didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga), skirtingas spalvų ir dėmių sukuriama nuotaika, ritmas)*ir kt. produktų savybės.
	Tekstilė 3-4 klasė
Kūrybinis darbas dekoruojant ar	Išbandomas tekstilės pusgaminio dekoravimas ir (ar) marginimas naudojant spaudavimo, purškimo ar kt. technika, kompoziciją papildant rankomis siuvamais dygsniais ar kt. prisiuvamais elementais.

[1] *Lateralinis mąstymas – sąmoningas, sistemingas mąstymas, papildantis analitinį ir kritinį mąstymą, noras ir gebėjimas pažvelgti į problemą ir dalykus naujai, iš skirtingų pusių, kurti, surasti naują, unikalų sprendimo būdą*

[2] *Dizaino procesu grįstas mąstymas (angl. Design Thinking) – kūrybinio problemų sprendimo metodika, kuri apima: problemos atpažinimą ir įvertinimą, tyrimą, idėjų generavimą ir atranką, prototipų kūrimą, prototipų bandymą, realizavimą arba pristatymą.*

marginant pusgaminį.	

Žinios apie **sveiką mitybą, saugų elgesį, sveikatai palankesnius,** tvarius pasirinkimus **turėtų tapti įpročiu,** kuris veda link sąmoningo apmąstymo kiekvieną dieną pasirenkant produktus ir (ar) medžiagas, patiekalų gamybos, laikymo būdus ne tik mokykloje. Leisti pačiam vaikui būti aktyviam, rodyti iniciatyvą renkantis norimus gaminti patiekalus, jų receptūras, gaminius, siūlant temas diskusijoms, idėjas stalo dekoravimui ir t.t. Skatintina ir projektinė-tiriamoji veikla (pvz., atlikti tyrimą: „Mano užkandžių dėžutė?“).

Pamokose svarbu leisti eksperimentuoti, ieškoti įvairių kūrybinių sprendimu, skatinti inicijuoti, planuoti, apibūdinti veiklą, jos rezultatus, įsivertinti pagal aptartus kriterijus. Organizuojant įvairius situacinius žaidimus, konkursus, savaites ar pan. siektina, kad žinios apie saugų darbą, tvarką (drabužių lankstymas ir kt.), higieną (švarios rankos, artimiausia aplinka ir kt..), ergonomiką(apšvietimas ir kt.), tvarų vartojimą peraugų į kasdienius įpročius. Žemiau lentelėje pateikiami du refleksijos pavyzdžiai:

Pamoka „**Gėrimų iš vaisių ir (ar) uogų ir (ar) daržovių gaminimas**“, 2 klasė				
PASIEKIMŲ REZULTATAI	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.				
Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes (D1)	Konsultuodamasis įvardina rezultatą, jo naudą asmeniui (D1.1).	Konsultuodamasis pasako problemos sprendimo rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai (D1.2).	Nusako rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai, pritaikymo galimybes (D1.3).	Į(si)vertina rezultatą, sąnaudas, vertę, pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.4).
Į(si)vertina procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, formuluoja išvadas (D2)	Konsultuodamasis įvardina procesą rezultatui pasiekti (D2.1).	Įvardina bent vieną procesą rezultatui pasiekti (D2.2).	Išvardina procesus rezultatui pasiekti (D2.3).	Įvertina procesus rezultatui pasiekti, formuluoja išvadas (D2.4).
Pamoka „**Vilnos vėlimas šlapiuoju būdu**“ 3–4 klasė				
PASIEKIMŲ REZULTATAI	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.				
Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes (D1)	Konsultuodamasis pasako rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai (D1.1).	Nusako apvelto vilna muilo naudą asmeniui, artimai aplinkai, pritaikymo galimybes (D1.2).	Į(si)vertina rezultatą, sąnaudas, vertę, pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.3).	Į(si)vertina rezultatą, sąnaudas, vertę, nurodo kelias jo naudojimo ar taikymo galimybes, naudą asmeniui, visuomenei, įprastai aplinkai (D1.4).

Į(si)vertina procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, formuluoja išvadas (D2)	Įvardina muilo apvėlimo su vilna šlapiuoju būdu procesą (D2.1).	Išvardina muilo apvėlimo su vilna šlapiuoju būdu procesus (D2.2).	Įvertina muilo apvėlimo su vilna šlapiuoju būdu procesus, formuluoja išvadas (D2.3).	Į(si)vertina muilo apvėlimo su vilna šlapiuoju būdu procesus, jų kokybę, formuluoja išvadas (D2.4).

Technologiniame ugdyme aktualu **ugdymą sieti su supančia aplinka bei realiu gyvenimu**, įtraukiančiu mokinius į aktyvią praktinę-kūrybinę veiklą, ugdančią kritinį mąstymą, bei problemų sprendimo gebėjimus, visuminį požiūrį į pasaulį. **Pagrindiniai technologiniame ugdyme taikomi ugdymo metodai:**

Metodas	Pamokos tema	Veiklos
Projektine veikla grįstas mokymasis – mokiniams užduodama ilgalaikė užduotis – projektas, kurį rengdami mokiniai įgyja ir taiko įgūdžius ilgą laiką jį kurdami, atlikdami išsamų konkrečios temos ar klausimo tyrimą bei parengia jo pristatymą.	**Mano priešpiečių dėžutė.**	Pasirinktą laikotarpį **stebi, fiksuoja** priešpiečių dėžutės turinį, **grupuoja** savo pasirinkimus *(vaisiai, daržovės, grūdiniai, pieno produktai ir t.t.)*, **skaičiuoja** kokia dalis pasirinkimų priklauso sveikatai palankesniems maisto produktams *(remiantis mitybos piramide)*, kuriuos produktus būtų galima pakeisti naudingesniais sveikatai ir t.t.. Pasirinkdami norimus duomenis **formuoja tekstinius užduotis** *(jei numatoma integracija su matematika*)**/klausimus, pristatymus** klasės draugams. **Diskutuoja** apie užkandžių paskirtį, sveikatai palankesnius pasirinkimus, maisto stygių ir jo švaistymą. **Teikia įžvalgas** priešpiečių/užkandžių dėžutės turinio formavimui atsižvelgdami į palankesnių sveikatai produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo (*temperatūros, laiko*) sąlygas.
Patirtinis mokymas(is) – esminis mokymo(si) išteklius yra patirtis. Tai mokymas(is) veikiant, kai mokiniai, stebėdami aplinką ir objektus joje kuria savo žinojimą, įgauna įgūdžių, ugdosi gebėjimus ir vertybes iš tiesioginės savo, o kartais ir kitų patirties. Mokiniai įtraukiami į tam tikrą technologinę veiklą, ją nuosekliai, saugiai atlieka, kritiškai reflektuoja ir analizuoja, o gautų rezultatų pagrindu įgyja naudingų įžvalgų, kurias panaudoja savo suvokimui ir elgesiui keisti.	**Užkandžiai. Pusgaminiai**	**Analizuojami** kokie turimi stalo įrankiai, indai, įranga, stalo ir kt. tekstilė (*medžiaginiai/ vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. **Aptariamos** galimos traumos *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* pirmoji pagalba joms ištikus. Atsižvelgdami į turimus produktus, receptūras, p**asirenka, derina** produktus užkandžiui ir jo papuošimui, darbo priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui. Praktinio darbo metu **tobulinami** veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai. **Užkandžio gaminimas** (*sveikatai palankesnių produktų pasirinkimas, pirminis paruošimas, pjaustymas, sumuštinio formavimas, salotų maišymas ir kt.)* **pusgaminio pasišildymas** *(mikrobangų krosnelėje ar kt.)*, **pateikimas, darbo procesų, skonio, vaizdo ir kt. produktų savybių**

		apibūdinimas. Prisimenamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės. **Įsivertinamas** gaminimo procesas ir galutinis rezultatas, sąnaudos, **įvardinamos** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes, naudą žmogui, aplinkai.
Projektinis metodas: mokiniams ar jų grupei duodama užduotis, kuri atliekama mokytojui konsultuojant, mokiniai rengia bendrus pristatymus ir pan.	**Valgymas gamtoje**	**Diskutuojant išsiaiškinama** į ką reikia atkreipti dėmesį planuojant valgyti gamtoje (*transportavimo pakuotės (palaikančios ir nepalaikančios šilumos/šalčio), vienkartiniai įrankiai, indai, tekstilė, jų rūšiavimo, perdirbimo galimybės, higienos palaikymo priemonės, higieniškas, estetiškas maisto patiekimas, kultūringas patarnavimas, drausmingas elgesys valgant*). Išsigryninus temas/potemes **individualiai ar grupelėje pasirenkama tema**, kuria bus ieškoma informacijos, norint tinkamai susiplanuoti iškylos dalį, susijusią su patiekalų transportavimu, patiekimu, valgymu. Mokytojo padedami **mokiniai ieško, atrenka, išsisaugo** informaciją sutartoje vietoje. Sekančioje, 2-oje pamokoje (vienu kartu vyksta 2 technologijų pamokos), mokiniai **apibendrina** rastą informaciją, **apsitarę, išsaugo** tolimesniame, iškylos organizavimo procese, reikalingą informaciją viename dokumente. Taip pat **grupelėmis kuria** higieniško, kultūringo patarnavimo, drausmingo elgesio valgant, būnant gamtoje su klasės draugais **taisykles, pristato vieni kitiems, diskusijoje išsirenka kelias** (priklausomai nuo skirtingų pasiūlymų skaičiaus), **kurių privalu laikytis, teikia pasiūlymus** ir apsisprendžia kas bus, jei jų bus nesilaikoma, susitarimus **užfiksuoja** pasirinktu būdu. *Išsamiau pvz. Valgymas gamtoje 3–4 klasė*
Tyrinėjimu grįstas mokymasis – aktyvaus mokymosi forma,kuri prasideda keliant klausimus, problemas ar kuriant scenarijus, o ne paprasčiausiai pateikiant nustatytus faktus ar išaiškinant sklandų žinių įgijimo kelią.	Konstrukcinės medžiagos aplink mus	Mokiniams duodami penki skirtingi daiktai, pagaminti iš skirtingų medžiagų, kurias, **čiupinėdami, uostydami, maigydami** ir pan. turi **įvardinti ir apibūdinti** užrištomis akimis (jutiminiai patyrimai: lengva, sunki, minkšta, kieta, lanksti, švelni, šiurkšti, kt.), vėliau – atrištomis akimis – pagal išorinius požymius (spalva, skaidrumas, blizgesys, kt.) **bei tyrinėdami,** pvz., keisdami sąlygas (šildymas, šaldymas, trynimas, maigymas, lankstymas, karpymas, kt.) apibūdinti fizikines savybes ir jų pokyčius.
Problemų sprendimu grįstas mokymasis – į mokinį orientuotas metodas, kuriame	Elementų baterijos ir jų savybės	Mokiniams užduodamas **probleminis klausimas**, kurį jie turi išspręsti tyrinėdami ir eksperimentuodami. Pvz., ar švies elektros lemputė sudarius dvi skirtingas grandines: vaisių bateriją ir

mokiniai mokosi dalyko dirbdami grupėse ir spręsdami atviras problemas.		daržovių bateriją. Mokiniai eksperimentuodami atsako į šį klausimą.

Būtina drąsinti mokinius apsvarstyti įvairias prielaidas, analizuoti skirtingus požiūrius, priimti argumentuotus sprendimus, o nuomones grįsti faktais. Įrodomais pagrįstas mokymasis per praktinį patyrimą motyvuoja mokinius, skatina labiau domėtis, tyrinėti ir taikyti, kurti.

[1] *Lateralinis mąstymas – sąmoningas, sistemingas mąstymas, papildantis analitinį ir kritinį mąstymą, noras ir gebėjimas pažvelgti į problemą ir dalykus naujai, iš skirtingų pusių, kurti, surasti naują, unikalų sprendimo būdą.*

[2] *Dizaino procesu grįstas mąstymas (angl. Design Thinking) – kūrybinio problemų sprendimo metodika, kuri apima: problemos atpažinimą ir įvertinimą, tyrimą, idėjų generavimą ir atranką, prototipų kūrimą, prototipų bandymą, realizavimą arba pristatymą.*

Dailė

Esminiai pradinio ugdymo bendrosios dailės programos pokyčiai

Ko siekiama?

2008 metų programa		2022 metų programa
Programa orientuota į **kompetencijų** plėtotę ir ugdymą.	*Tikimasi labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.*	Programa papildyta siekiu mokinius įtraukti į aktyvų kūrybinį procesą, skatinti jų norą improvizuoti ir eksperimentuoti, puoselėti kūrybinį mąstymą vaizdais, mokyti analizuoti ir vertinti dailės kūrinius, pagarbiai priimti kitas kultūras ir ieškoti sąsajų su Lietuvos daile, mokytis pritaikyti dailės raiškos ir pažinimo gebėjimus kultūriniame bendruomenės gyvenime, atsispindi visame atnaujintos programos tekste. Pasiekimų sritys pakoreguotos remiantis kompetencijų aprašais.
Vertybinės nuostatos orientuotos į gebėjimų prasmingumą ir svarbą kiekvienam asmeniškai, pozityvius santykius su kitais.	*Tikimasi įprasminti dailės mokymą(si) kaip kūrybišką, sąmoningą ir prasmingą veiklą, reikalaujančią įtraukaus dalyvavimo ir bendradarbiavimo, skatinančią asmeninį tobulėjimą, žinių poreikį ir naujų idėjų įgyvendinimą .*	**Vertybinės nuostatos formuojamos** analizuojant grožio ir gėrio apraiškas dailės kūriniuose, lavinant mokinio meninę įžvalgą ir mąstymą, ugdant toleranciją kitoms kultūroms ir ieškant jų sąsajų su Lietuvos daile. Mokiniai skatinami pritaikyti dailės raiškos gebėjimus artimiausioje aplinkoje, klasėje ir namuose.
Pasiekimų sritys: dailės raiška; dailės raiškos ir dailės inių stebėjimas, erpretavimas ir vertinimas; dailės reiškinių pažinimas cialinėje kultūrinėje aplinkoje.	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio ir gilesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.*	**Pasiekimų sritys:** dailės raiška; dailės supratimas ir vertinimas; dailės reiškinių ir kontekstų žinimas. Šios kryptys viena kitą papildo ir pratęsia kaip kompleksiškas dailės kūrybos ir dailės reiškinių pažinimo, supratimo ir vertinimo procesas.
Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas 1-2, 3-4 kl. koncentrams	*Tikimasi įprasminti dailės mokymą(-si) kaip kūrybišką,*	**Mokymosi turinys** pateikiamas 1 – 2, 3 – 4 klasių koncentrams ir turinį siejamas su kitų meninio, dorinio,

	sąmoningą ir prasmingą veiklą, reikalaujančią įtraukaus dalyvavimo ir bendradarbiavimo, skatinančią veiklą.	technologijų pasaulio pažinimo ir kitais dalykais. Programos įgyvendinimo rekomendacijose pateikiamas skaitmeninių priemonių sąrašas.
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių** (patenkinamas, pagrindinis, aukštesnysis) **požymiai.** Juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomiir vertinami visi mokinių gebėjimai.*	Išskiriami mokinių **pasiekimų** keturių **lygių** (slenkstinis, patenkinamas, pagrindinis, aukštesnysis) **požymiai.** Nurodomi pasiekimų lygių požymiai padės mokiniams įsivertinti ir mokytojui įvertinti mokinių pasiekimus ir daromą pažangą dailės pamokose.

Dailės bendrojoje programoje pateiktas privalomas mokymosi turinys, kurį sudaro 70 proc. visų dailės dalykui skirtų pamokų. Likusių 30 proc. dailės pamokų turinį pasirenka dailės mokytojas, atsižvelgdamas į konkrečios klasės, regioninius dailės kontekstus ir savitumus, aktualius Lietuvos kultūros įvykius, kuriuose mokiniai rastų įkvėpimo savitai meninei raiškai.

2008 m. Pradinio ir pagrindinio ugdymo dailės bendrojoje programoje mokymosi turinys buvo pateiktas pagal veiklos sritis, o atnaujintoje dailės bendrojoje programoje suformuluotas *Mokymosi turinys koncentrams, kurio apimtis nepadidėjo.* Siekėme aiškesnio ir integracijai patogesnio dailės mokymosi turinio išdėstymo. Dailės ugdymo procese pasiekimų sritys yra glaudžiai integruotos, jos vienakitą papildo, dailės raiška ir pažinimas vyksta vienu metu. Pasitarus su mokytojais praktikais, mokymositurinio temos buvo suskirstytos į tris pagrindinius skyrius ir atliepia konkretaus koncentro mokinių ugdymosi poreikius, amžiaus tarpsnio ypatumus, apima dailės raiškos ir pažinimo temas. Šios temos yra suderintos su kitų mokomųjų dalykų mokymosi turiniu, teikia plačias dailės integravimo galimybes. Mokymosi turinio temos:

Grafinės, spalvinės, erdvinės raiškos pažinimas:

- Dailės technikos: raiška plokštumoje ir erdvinė raiška.
- Meninės išraiškos bruožai.
- Vaizdavimo būdai ir galimybės.
- Dailės rūšys. Dailės žanrai.
- Aplinkos stebėjimas ir vaizdavimas.
- Vizualinių įspūdžių interpretavimas ir improvizavimas.

Sociokultūrinė aplinka:

- Kultūrinis paveldas. Dailės istorija. Etninė kultūra.
- Švenčių puošimo tradicijos. Valstybingumo simboliai.

Tarpdalykinės temos:

- Meninės idėjos. Idealai, vertybės, asmenybės. Kultūrų įvairovė.
- Bendros temos su kitų dalykų ugdymo turiniu: Projektai. Integruota veikla.

Atnaujintoje programoje kiekvienam klasių koncentrui pateikiamos kelių dailininkų pavardės su paaiškinimu, kokiu aspektu kalbėti apie šių asmenybių kūrybą.

Organizuojant dailės pamokas svarbu atsižvelgti į pradinukų amžiaus tarpsniui būdingus ugdymo daile ypatumus:

- 1-2 klasėse mokinius nesunku sudominti įvairiomis temomis ir veikla, jie labai nori būti giriami ir gerai vertinami, linkę sekti kitų pavyzdžiais. Jiems labai svarbi tėvų, suaugusiųjų, ir ypač, mokytojo nuomonė, vertinimai. Dailės pamokose dominuoja praktinė kūrybinė raiška, mokiniai

daugiau dirba individualiai. Jie yra labai atviri, patiklūs, linkę fantazuoti ir svajoti. Pažįstant dailę pradedama nuo paprastesnių užduočių, nuosekliai einama prie sudėtingesnių dalykų. Pirmokus žavi pasakų ir fantazijos pasaulis, jų pasakojimuose dažnai susilieja svajonių ir realaus gyvenimo vaizdai.

- 3-4 klasėse mokiniai kur kas kritiškiau vertina aplinkinį pasaulį. Juos žavi aktyvi, įdomi ir naudinga. Jie mėgsta patys tyrinėti, stebėti sudominusius kūrinius ir daryti išvadas, bendradarbiauti ir dirbti grupėmis. Vaikai jautriai reaguoja į kritiką ir neatsargias pastabas, ypač pasakytas viešai. Jiems daug svarbesnė klasės draugų, bendraamžių nuomonė ir vertinimas. Jie dažnai daug geriau supranta ir suvokia draugų paaiškinimą apie kūrinius ir kūrybą. Šio amžiaus vaikui labai svarbu žinoti, kad jo nuomonė yra svarbi, reikšminga, kad klasėje jis yra vertinamas.

Veiklų pavyzdžiai naujam dailės ugdymo turiniui ugdyti

1 pavyzdys. 2 pamokų ciklas 1 klasei. ***Tema:*** **„Dekoruotos ir erdvinės raidės.“**

1. Mokymosi turinys

Dailės technikos: erdvinė raiška. Erdvines formas konstruoja iš įvairių medžiagų, kartono ir gamtos medžiagų. Lipdo iš molio ir plastilino.

Vaizdavimo būdai ir galimybės. Kuria savitas pieštas, tapytas ir erdvines raides, ornamentines ir figūrines kompozicijas.

Trukmė: 2 pamokos

Užduoties vertinimas: formuojamasis.

2. Mokinių veikla, rekomenduojami kūrybos reikmenys, ugdomos kompetencijos, pasiekimai

Eil. Nr.	Veikla	Kūrybos reikmenys	Kompetencija	Pasiekimai
1.	Mokiniai fantazuoja ir piešia įdomių formų (linksmas, margas, plonas, storas ir kt. raides). Puošia, margina jas įvairiais raštais.	Piešimo popierius, pieštukai, rašikliai, flomasteriai, kreidelės.	Kūrybiškumo Pažinimo	A1. Impulsyviai kelia vizualias idėjas. Trumpai nusako idėją, kurią norėtų pavaizduoti. A2. Taiko pasiūlytas dailės technikas, saugiai naudoja kūrybos įrankius ir medžiagas. Eksperimentuoja, negalvodamas apie galutinį rezultatą.
2.	Mokiniai iš nedidelių pakuočių, storesnio popieriaus juostelių konstruoja, iš plastilino lipdo erdvines raides, jas palygina, kuo skiriasi, kokią nuotaiką, įspūdį kelia. Pasakoja apie savo įspūdžius, kūrybos plokštumoje ir erdvėje skirtumus, kuris kūrybos būdas labiau patiko.	Nedidelės pakuotės, storesnio spalvoto popieriaus juostelės, žirklutės, klijai , plastilinas	Kūrybiškumo Pažinimo	A2. Taiko pasiūlytas dailės technikas, saugiai naudoja kūrybos įrankius ir medžiagas. Eksperimentuoja, negalvodamas apie galutinį rezultatą. B1. Trumpai paaiškina išmoktas dailės sąvokas, vartoja jas apibūdindamas dailės kūrinius. B3. Atidžiai stebi dailės kūrinius ir pasako, kodėl patiko kūrinys, kuo jis įdomus ir vertingas.

Tarpdalykinės sąsajos: gimtoji kalba, technologijos.

1-2 klasė
2 pavyzdys. 2 pamokų ciklas 1 klasei. ***Tema:*** **„Kaip susikūrė pasaulis.“**

Mokymosi turinys
Meninės išraiškos bruožai. Dėmės ir formos (didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga, plokščia). Tyrinėja ir apibūdina skirtingas spalvų ir dėmių sukuriamas nuotaikas, ritmą. Kuria savitas kompozicijas horizontaliame ir vertikaliame lape.
Idealai, vertybės, asmenybės. M. K. Čiurlionis ir simbolinės metaforinės jo kūrinių prasmės.
Trukmė: 2 pamokos
Užduoties vertinimas: formuojamasis.

Mokinių veikla, rekomenduojami kūrybos reikmenys, ugdomos kompetencijos, pasiekimai

	Veikla	Kūrybos reikmenys	Kompetencija	Pasiekimai
1.	Mokiniai žiūri M. K. Čiurlionio paveikslų ciklą „Pasaulio sutvėrimas” ir išsako savo nuomonę, ką jie mato kiekviename kūrinyje. Peržiūrėję visus paveikslus vaikai piešia savo kompoziciją apie Pasaulį, Žemę, kas juose gražiausia.	A3 formato piešimo popierius, aliejinės piešimo kreidelės (arba vandeniniai dažai, teptukai ir kt.)	Kultūrinė Pažinimo Kūrybiškumo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	B2. Apibūdina dailės kūrinių keliamą įspūdį, nuotaiką, išsako savo nuomonę, ką autoriai norėjo pavaizduoti. B3. Atidžiai stebi dailės kūrinius ir pasako, kodėl patiko kūrinys, kuo jis įdomus ir vertingas. A1. Impulsyviai kelia vizualias idėjas. Trumpai nusako idėją, kurią norėtų pavaizduoti.
2.	Mokiniai toliau kuria (piešia, tapo) savitą kompoziciją. Užbaigti darbai eksponuojami klasėje (pakabinami lentoje) ir aptariami. Mokiniai pasakoja, ką svarbaus pavaizdavo, ką jie norėjo papasakoti apie pasaulį ir Žemės grožį.	A3 formato piešimo popierius, aliejinės piešimo kreidelės (arba vandeniniai dažai, teptukai ir kt.)	Kūrybiškumo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	A3. Intuityviai pasirenka norimo storio linijas, patikusias spalvas, kuria erdvines formas. Išgauna savitą ritmą ir nuotaiką, horizontaliame ir vertikaliame lape. A5. Trumpai nusako savo įspūdžius apie spontaniškos raiškos ir dailės pažinimo patirtį.

Papildoma informacija
*Iliustracinės medžiagos, tyrinėjimo objektų paaiškinimai/komentarai:
M. K. Čiurlionio paveikslų ciklo „Pasaulio sutvėrimas” kūrinius vaikams rodykime po vieną iš eilės, ne visus iš karto. Tegul vaikai išsako savo asmeninę nuomonę, ką jie mato kiekviename kūrinyje. Nekritikuokime jų nuomonės, pasidžiaukime originaliomis mintimis. Jiems dar nereikia pasakoti apie kūrinius sudėtingų tekstų, svarbiausia – jų pirmas įspūdis, ką jie sau svarbaus pastebėjo.

Mokinių darbų pavyzdžiai:

3 **pavyzdys. Ilgalaikės projektinės veiklos pavyzdys 1-2 klasei.**
Savo kūrybos parodėlės pristatymas klasės draugams.
Atsirenkami 3-4 kūriniai, aptariamas būdas, kaip juos pristatyti (sujungti, suklijuoti, pakabinti, pastatyti, derinti tarpusavyje ir t.t.), mokomasi juos nufotografuoti, papasakoti, kas pavaizduota.

Pasiekimai:
A4. Savo dailės kūrinius pritaiko konkrečiai progai, puošia klasės erdvę ir kasdienę aplinką. Kiekvienam savo kūriniui užrašo metriką (vardą, pavardę, klasę). Dalyvauja ugdymo įstaigos parodose, renginiuose. Mokosi fotografuoti kasdienybę ir šventines akimirkas.
A5. Trumpai nusako savo įspūdžius apie spontaniškos raiškos ir dailės pažinimo patirtį.

***4* pavyzdys. 2 klasė**
3 pamokų ciklas 2 klasei. **Tema: „Seni ir nauji namai.“**
Mokymosi turinys
Kultūrinis paveldas. Mokomasi apie svarbius kultūros paveldo objektus (seniausius radinius, architektūros paminklus, artefaktus). Aptariami senoviniai pastatai vidus ir išorė, senų daiktų patogumas, iš ko jie sukurti. Palyginami seni ir nauji daiktai, namai, aptariamas jų grožis.
Dailės technikos: raiška plokštumoje. Mokosi saugiai tapyti guašu ir akvarele, maišyti dažų spalvas ir išgauti naujų spalvų.
Meninės išraiškos bruožai. Kuria savitas kompozicijas horizontaliame ir vertikaliame lape.
Trukmė: 3 pamokos
Užduoties vertinimas: formuojamasis.

Mokinių veikla, rekomenduojami kūrybos reikmenys, ugdomos kompetencijos, pasiekimai

Eil. Nr.	Veikla	Kūrybos reikmenys	Kompetencija	Pasiekimai
1.	Išeinama pasivaikščioti į lauką, aptariama, kokių namų daugiausia (naujų ar senų) yra aplinkui, kuo jie skiriasi (formomis, spalvomis, iš kokių medžiagų pastatyti). Nufotografuojami sudominę vaizdai.	Fotoaparatas	Kultūrinė Pažinimo	C1. Nusako, kokie architektūros ir dailės kūriniai yra artimiausioje aplinkoje (ugdymo įstaigoje, namuose ir kt.).
	Grįžus į klasę Žiūrimos ir aptariamos Rumšiškių liaudies buities muziejaus pastatų nuotraukos, kuo gražūs senieji namai, fantazuojama, kokias paslaptis jie saugo, kokių istorijų galėtų papasakoti. Pradedama piešti kompozicija apie seno ar naujo namo istoriją/paslaptis.	Rumšiškių liaudies buities muziejaus pastatų nuotraukos	Kultūrinė Pažinimo Kūrybiškumo	C2. Pastebi, tyrinėja viešoje erdvėje esančių tautodailės, profesionaliosios dailės ir architektūros kūrinių būdingas detales, elementus. A1. Impulsyviai kelia vizualias idėjas. Trumpai nusako idėją, kurią norėtų pavaizduoti.
	Mišria technika (aplikacija, piešimas kreidelėmis ar rašikliai) kuriama arba guašu tapoma kompozicija apie seno ar naujo namo istoriją/paslaptis. Užbaigti darbai eksponuojami klasėje, vaikai juos pristato klasės draugams.	A3 formato piešimo ir spalvotas popierius, klijai, kreidelės, rašikliai, vandeniniai	Kūrybiškumo Pažinimo	A2. Taiko pasiūlytas dailės technikas, saugiai naudoja kūrybos įrankius ir medžiagas. Eksperimentuoja, negalvodamas apie galutinį rezultatą. B2. Apibūdina dailės kūrinių keliamą įspūdį,

		dažai, teptukai ir kt.		nuotaiką, išsako savo nuomonę, ką autoriai norėjo pavaizduoti.

5 pavyzdys. 4 pamokų ciklas 4 klasei: *Tema „*Kultūrinio paveldo objektai artimiausioje aplinkoje”.

Mokymosi turinys
Kultūrinis paveldas. Per praktinę kūrybinę raišką, veiklą susipažįsta su istorinių, kultūrinių ir etnografinių paminklų, paveldo objektų, dailės kūrinių artimiausiuose muziejuose vertingumu ir jų išsaugojimo svarba.
Vaizdavimo būdai ir galimybės. Mokosi derinti tekstą ir vaizdą, kuria savitus atvirukus, iliustracijas, plakatus.
Trukmė: 4 pamokos
Užduoties vertinimas: formuojamasis.

Mokinių veikla, rekomenduojami kūrybos reikmenys, ugdomos kompetencijos, pasiekimai

Eil. Nr.	Veikla	Kūrybos reikmenys	Kompetencija	Pasiekimai
1.	Surengiama išvyka prie artimiausio paveldo objekto (architektūros, istorinio, gamtos ar etnografinio paminklo) arba žiūrimos ir aptariamos įžymių vietos ar netoli esančių paveldo objektų nuotraukos, informaciniai lankstinukai. Aptariamas šių paveldo objektų vertingumas, išsaugojimo svarba, ką įdomaus apie juos galima būtų papasakoti.	Nuotraukos, lankstinukai apie žymius vietos paveldo objektus.	Kultūrinė Pilietinė Pažinimo	C2. Lygindamas Lietuvos ir kitų šalių profesionaliosios dailės, liaudies meno kūrinius, etnokultūrinius papročius, nusako Lietuvos meno unikalumą. A2. Pasirenka ir naudoja jau žinomas dailės technikas, kūrybiškai ir saugiai jomis naudojasi.
2.	Aptariami kelionės įspūdžiai, informacija apie lankytus ar tyrinėtus objektus. Kuriamas (piešiamas, aplikuojamas) lankstinukas apie pasirinktą paveldo objektą. Sukurti lankstinukai aptariami klasėje, eksponuojami parodėlėje, pristatomi mokyklos bendruomenei.	Paveldo objektų nuotraukos, pieštukai, rašikliai, piešimo ir spalvotas popierius, žirklės, klijai ir kt.	Kūrybiškumo Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	A4. Atlieka pasirinktą vaidmenį integruotos meninės veiklos projekte. Kiekvienam savo kūriniui užrašo metriką (vardą, pavardę, klasę, sukūrimo datą, pavadinimą). Kuria savo ar klasės draugų parodos kvietimą, plakatą, derina pieštus ar skaitmeninius vaizdus. B3. Įsižiūri ir pasakoja apie dailės kūrinių keliamus jausmus, emocijas, kreipia dėmesį į darnius žmogaus ir gamtos ryšius.

Integracinės sąsajos: gimtoji kalba, pasaulio pažinimas.

6 pavyzdys. 4 klasė. 4 pamokų ciklas / ilgalaikė projektinė veikla „Autorinė mokinio knygelė”

Užduotis. Autorinės mokinio popierinės knygelės pasirinkta tema (pasakos, savo kūrybos teksto, sveikos mitybos receptų ir kt.) sukūrimas:
knygos dalių aptarimas,
rašytojo ar savo paties teksto parinkimas,
vaizdo ir teksto derinimas, iliustravimas, knygelės įrišimas (perrišti storesniu siūlu skylamušio padarytas skylutes),
knygelės pristatymas klasės draugams.

Pasiekimai:

A1. Intuityviai kelia vizualias idėjas. Vartodamas jau žinomas dailės sąvokas nusako kūrinio idėją, temą ir kokius dailės reikmenis jos įgyvendinimui pasirinks.
A2. Pasirenka ir naudoja jau žinomas dailės technikas, kūrybiškai ir saugiai jomis naudojasi.
A5. Paaiškina savo kūrybos rezultatą, vaizdo patrauklumą. Pristato ir į(si)vertina įgytą patirtį.

3-4 klasė

7 pavyzdys. 4 pamokų ciklas, veiklos idėjos, ugdančios kūrybiškumo (pažinimo ir kultūrinę) kompetencijas

Užduotis: Kitoks arba erdvinis paveikslas dėžutėje laisvai pasirinkta tema.

Pasiekimai:

A1. Intuityviai kelia vizualias idėjas. Vartodamas jau žinomas dailės sąvokas nusako kūrinio idėją, temą ir kokius dailės reikmenis jos įgyvendinimui pasirinks.
A3. Pasirenka linijas ir/ar spalvas, ir/ar erdvines formas. Pastebi fono ir vaizduojamų objektų / figūrų dermę, kūrybiškai perteikia norimą ritmą, emocijas.
B1. Skiria, trumpai paaiškina ir vartoja išmoktas dailės sąvokas, pateikia pavyzdžių.
B2. Apibūdina žiūrimų dailės kūrinių spalvų derinius, linijas, erdvines formas ir atlikimo technikų įvairovę. Samprotauja, kodėl menininkas pasirinko tokias raiškos priemones.

Turinio temos: *Dailės technikos: erdvinė raiška.* Kurdamas erdvines formas saugiai derina įvairias medžiagas. Kuria žemo ir aukšto reljefo darbus iš antrinių žaliavų, gamtos medžiagos, lipdo iš molio ar plastilino.

Ugdomos kompetencijos: Kūrybiškumo, Kultūrinė, Pažinimo, Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.

Dailės medžiagos ir įrankiai: nedidelė dėžutė (batų, saldainių dėžutės dangtelis ar kt.), spalvotas ir piešimo popierius, kartonas, plastilinas, folija, vielutė, žirklės, klijai, segiklis, nebereikalingi nedideli daiktai.

Trukmė: 4 pamokos

Mokinių veikla: kuriamas erdvinis (3D) paveikslas dėžutėje. Stengiamasi perteikti aukštą arba žemą reljefą (paviršiaus nelygumus). Mokiniams galima paaiškinti, kad menininkai dažnai kuria neįprastus dailės kūrinius, nori savo kūryba nustebinti žiūrovus, todėl ieško vis naujų dailės raiškos būdų ir kūrybos medžiagų. Įsižiūrima į dailės kūrinius – asambliažus ar paveikslus dėžutėje: žiūrimi ir aptariami Vinco Kisarausko asambliažai, Barboros Didžiokienės pačios pasidarytos lėlės. Aiškinamasi, iš kokių nedidelių daiktų, antrinių žaliavų, pakuočių galima būtų sukurti erdvinį paveikslą dėžutėje.

Analizuojami dailės kūriniai (savo nuožiūra pasirinkti tris keturis skirtingus, kurie tiktų sudominti mokinius ir aptarti prieš pradedant atlikti užduotį).

Vincas Kisarauskas. Asambliažai; „Dvyniai“, „Trys vienodi veidai“, „Autoportretas“.
Barbora Didžiokienė. Šventiniai sausainiai: keturi žmogeliukai. Eskizas. 1930. Popierius, akvarelė, 25 x 35 cm. NČDM
žr. https://www.limis.lt/detali-paieska/perziura/-/exhibit/preview/50000020352156?s_id=wCUraJWl8jsmSfhl&s_ind=4&valuable_type=EKSPONATAS
Barbora Didžiokienė. Šventiniai sausainiai: keturios mergaitės. Eskizas. 1930. Popierius, akvarelė, 25 x 35 cm. NČDM
žr. https://www.limis.lt/detali-paieska/perziura/-/exhibit/preview/330105930?s_id=wCUraJWl8jsmSfhl&s_ind=7

Barbora Didžiokienė. Olga Dubeneckienė-Kalpokienė Arlekino kostiumu. 1922. 34,2 x 27,5 cm. LTMKM
žr. https://www.limis.lt/detali-paieska/perziura/-/exhibit/preview/120000006591268?s_id=wCUraJWl8jsmSfhl&s_ind=46
Barbora Didžiokienė. Lėlės artistai. 1922-1928. Popierius, tempera, 48x45. LNDM
žr. https://www.limis.lt/detali-paieska/perziura/-/exhibit/preview/20000002270096?s_id=wCUraJWl8jsmSfhl&s_ind=79
Barbora Didžiokienė. Lėlės portretas. 1927. Popierius, tempera, 23x20,5.
žr. https://www.limis.lt/detali-paieska/perziura/-/exhibit/preview/20000003594866?s_id=wCUraJWl8jsmSfhl&s_ind=74

Diskusijoje ir aptariama:

- kokios galėtų būti šių kūrinių temos?
- kokias medžiagas autoriai panaudojo juos kurdami?
- kuo jie skiriasi nuo dažais tapytų paveikslų, piešinių pieštukais ar flomasteriais?

Mokiniai pasiima dėžutę ir galvoja, ką norėtų pavaizduoti, nusipiešia ant spalvoto kartono ir išsikerpa paveikslo detales, pradeda dėlioti nedidelius daiktus ar figūras (jas galima nusilipdyti iš plastilino, išsilankstyti iš vielutės ar folijos). Klijais arba plastilinu prilipdo prie dėžutės pagrindo, kad pastačius vertikaliai daiktai neiškristų ir gerai laikytųsi prie pagrindo. Jei reikia, papildomai nupiešia fono (dėžutės šonų ir pagrindo) objektus, detales. Mokiniai pildo Dailės kūrybinio darbo dienoraštį ir užbaigtus darbus pristato klasės draugams. Vertinamas idėjų originalumas, saugus ir tvarkingas darbas su dailės kūrybos reikmenimis.

Muzika

1. Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos

Esminiai pradinio ugdymo Muzikos bendrosios programos pokyčiai

Ko siekiama?

2008 metų programa	*Tikimasi labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.*	2022 metų programa
Programa orientuota į **kompetencijų** plėtotę ir ugdymą.		Pasiekimų sritys pakoreguotos remiantis kompetencijų aprašais.
Vertybinės nuostatos orientuotos į gebėjimų prasmingumą ir svarbą kiekvienam asmeniškai, pozityvius santykius su kitais.	*Tikimasi, jog stiprės dalyko suvokimas kas skatins mokinių motyvacija mokytis muzikos* *atsakomybė, pakantumas aplinkai, kitiems ir kitokiems.*	**Vertybinės nuostatos** orientuotos į prigimtinio vaikų muzikalumo puoselėjimą, jų muzikinės raiškos gebėjimų lavinimą, kūrybinių galių atskleidimą. Tai leis mokiniams muzikos kūrinius ir muzikavimo procedūras patirti gyvai, „iš vidaus“ kiekvienam asmeniškai, skatinti savivertę, savižiną ir asmenybės ūgtį.
Pasiekimų sritys: • Muzikinė raiška • Muzikos klausymasis, apibūdinimas ir vertinimas • Muzika socialinėje kultūrinėje aplinkoje	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio ir gilesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.*	**Pasiekimų sritys:** Muzikavimas (dainavimas, grojimas) (A) Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) (B) Muzikos pažinimas ir vertinimas (C) Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D) Sritys viena kitą papildo ir siejasi tarpusavyje. Kiekvieno koncentro pasiekimai suformuluoti atsižvelgiant į mokinių raidos ir amžiaus tarpsnių ypatumus bei

		anksčiau įgytą mokymosi patirtį. Šios pasiekimų sritys reprezentuoja šias muzikinės veiklos rūšis: muzikos kūrimą, muzikos atlikimą, muzikos vertinimą, muzikos klausymąsi. Sritys viena kitą papildo ir siejasi tarpusavyje.
Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas koncentrams (1 – 2, 3 – 4 kl.), pateikti privalomi muzikos kūriniai.	*Tikimasi kūrybiškesnio, sąmoningesnio muzikos mylėtojo ugdymo, informatyvaus mokinių mąstymo ugdymo.*	**Mokymosi turinys** pateiktas koncentrams (1 – 2, 3 – 4 kl.). Ugdomąją veiklą per muzikos pamoką organizuoti taip, kad klasė taptų besimokančiųjų bendruomene. Literatūra ir mokymo(si) metodai pateikiami BP įgyvendinimo rekomendacijose: • rekomenduojamų skaitmeninių pavyzdžių su muzikinės kultūros kontekstais įvairovė (įvairių šalių, kultūrų, žemynų dainos, naujai išmoktais muzikinės kalbos elementais ir struktūromis su garso įrašu). • muzikos klausymo strategijų pavyzdžiai. • naujų metodų ir įrankių, mokiniams leidžiančių pažinti platesnius muzikinės kultūros kontekstus, geriau įvertinti savos muzikinės kultūros savitumą ir unikalumą, įvairovė.
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių požymiai,** juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomi ir vertinami visi mokinių gebėjimai.*	Išskiriami mokinių **pasiekimų** keturių **lygių požymiai,** akcentuojami aukštesni mokinių pasiekimai. Vertinti kiekvieno mokinio individualią pažanga, kuri skatintų mokinių motyvaciją, nurodant, kas tobulintina, ką būtina pataisyti.

Pradinėje ugdymo pakopoje didžiausias dėmesys turėtų būti skiriamas prigimtinio vaikų muzikalumo puoselėjimui, jų muzikinės raiškos gebėjimų lavinimui, kūrybinių galių atskleidimui.

Pasitelkiami įvairūs (daugiausia aktyvūs) muzikos muzikinės veiklos būdai ir metodai:

Veikla	**Veiklos įgyvendinimo būdai**
Muzikos klausymasis	• Plaštakos ar rankos judesiu rodyti melodijos judėjimo kryptį, • Judesiais imituoti grojimą įvairiais muzikos instrumentais; • Judesiais ar kūno perkusija perteikti muzikos ritmą, metrą, tempo pokyčius. • Kūno kalba perteikti muzikos dinamikos skalę. • Muzikos įspūdį ir patyrimą išreikštų įvairiais būdais: plastišku ir raiškiu judesiu, vizualiai (spalva ar linija), žodiniu apibūdinimu;
Natų rašyba	• Vaikai naujoviškai mokosi išgirsti, pakartoti, atpažinti, atlikti, ir tik po to ši patirtis formalizuojama muzikos rašto priemonėmis. • Pasitelkdami naujausias technologijas ir kompiuterines programas (Sibelius, Finale ir t.t.) naujai, patraukliai ir suprantamai parodyti natų, dinamikos ir kitų muzikinių žymėjimų svarbą ir galimybes.
Dainavimas (visa klase, grupėmis ir pavieniui)	• Muzikuodami drauge ir po vieną susipažintų su įvairiais vokaliniais ir instrumentiniais garso išgavimo būdais. • Eksperimentavimas garsais skatina mokinius tyrinėti skambančių daiktų akustines savybes, ieškoti įvairesnių muzikavimo priemonių, skatina bendravimą ir bendradarbiavimą, padeda lavinti mokinių tembrinę klausą, formuotis tembro sampratą. Eksperimentuoti tikslinga ne vien skambančiais daiktais, bet ir balsu bei kūno perkusijos priemonėmis.
Muzikinė kūryba	• Improvizavimas, kūrybos bandymai, aktyvūs muzikiniai žaidimai (pvz., delnų žaidimai, pirštų žaidimai, kūno perkusijos užduotys koordinacijai ir ritmo pojūčiui lavinti, judėjimas erdvėje pagal skambančią muziką). • Šiuolaikiškas mokomas(is) pirmiausia iš klausos, laikantis principo, „nuo garso – prie ženklo“, skatintų fiksuoti, užrašyti savo kūrybą naujausiose technologinėse laikmenose.
Grojimas	• Melodiniais ir ritminiais muzikos instrumentais (pvz., mokyklinė dūdelė, skambančios lazdos, virtuali klaviatūra, kt.),

	• Dalyvaudami klasės ir mokyklos, šeimos ir bendruomenės muzikiniame gyvenime fiksuotų pasirodymus video (audio) laikmenose kurias galėtų aptarti su draugais ir mokytoju.

Rekomendacijos pradinio ugdymo muzikos mokytojams

Atsižvelgiant į pradinių klasių mokinių raidos ypatumus, Muzikos dalyko turinį ir pasiekimų aprašus, veiklos ir metodai metodinėse rekomendacijose dėstomi dviejų klasių koncentrais.

Muzikavimas (dainavimas, grojimas) (**A)**. Muzikavimas – svarbi muzikinio ugdymo sritis, ji ypač reikšminga pradiniame muzikos mokymosi etape. Muzikavimą sudaro dainavimas (visa klase, grupėmis, po vieną; *a cappella* ir su instrumentų pritarimu), grojimas mokykliniais muzikos instrumentais (perkusiniais, melodiniais, harmoniniais) ir ansamblinio muzikavimo praktika (kai dalis klasės vaikų dainuoja, kiti jiems pritaria instrumentais).

Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) (**B)**. Kūryba – viena svarbiausių muzikinės veiklos rūšių pamokoje; ji padeda mokiniams pažinti kūrybos procesus iš vidaus, praktiškai pritaikyti ir panaudoti įgytas žinias. Šioje muzikos dalyko programoje kūryba yra išskirta į atskirą pasiekimų sritį. Muzikinė kūryba apima tris muzikinės veiklos rūšis: improvizavimą; komponavimą, aranžavimą. Komponavimo ir aranžavimo mokymasis glaudžiai siejasi su natų rašto pagrindais ir elementariomis muzikos teorijos žiniomis.

Muzikos pažinimas ir vertinimas (C). Ši muzikinio ugdymo sritis apima muzikos klausymą (gyvai ir iš įrašų), klausomų ir atliekamų kūrinių nagrinėjimą įvairiais aspektais (muzikinės kalbos ir formos ypatybių pažinimą, meninio įspūdžio aptarimą, kūrinių ir muzikos reiškinių kontekstų pažinimą).

Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D). Šios srities pasiekimai apima Lietuvos ir pasaulio muzikinio kultūrinio konteksto pažinimą: muzikos reiškinių bei jų kontekstų (sociokultūrinių, istorinių) nagrinėjimą, savitumų analizę ir tarpusavio ryšių bei jungčių paiešką. Mokiniai skatinami stebėti muzikinį gyvenimą ir ieškoti sąsajų su asmenine patirtimi bei pasirinkimais. Muzikinė kultūra ir jos kontekstai bei jungtys suvokiami ir per mokinių dalyvavimą muzikiniame kultūriniame gyvenime.

MOKYMOSI TURINIO POKYČIAI/ ĮGYVENDINIMO GALIMYBĖS		
1–2 klasės		
Sritis	**Tema**	**Patarimai mokytojui**

Muzikavimas (dainavimas, grojimas)	Dainavimo įgūdžių lavinimas	Pradiniame muzikinio ugdymo etape didžiausias dėmesys turėtų būti skiriamas taisyklingo kvėpavimo, intonavimo, artikuliavimo įgūdžių lavinimui. Taisyklingo kvėpavimo įgūdžiams lavinti pasitelkiami įvairūs žaidimai (gėlės žiedo uostymas, žvakės pūtimas; žaidimai poromis: pvz., pompa ir pripučiamas žaislas). Taisyklingas intonavimas lavinamas Taisyklingo dainavimo pradmenims formuoti ir įgūdžiams lavinti pasitelkiamas įvairus repertuaras (lietuvių ir kitų Lietuvos ir pasaulio tautų folkloras, autorinės dainos vaikams). Rekomenduojama remtis ne tik įvairių žanrų vaikų dainomis (apie gyvūnus, dainuojamaisiais pasakų intarpais, kalendorine tautosaka), bet ir smulkiąja tautosaka (paukščių ir gamtos garsų mėgdžiojimais, patarlėmis ir mįslėmis, skaičiuotėmis, greitakalbėmis) – ritmo pojūčiui, dikcijai, melodinei improvizacijai. Dalį klasės dainuojamojo repertuaro rekomenduojama formuoti iš lietuvių ir kirų tautų folkloro. https://www.youtube.com/watch?v=ddLd0QRf7Vg Praktinius pavyzdžius galima rasti ir stebėti penkių laidų cikle LNOBT ir SAM „Facebook“ bei „YouTube“ platformose, taip pat LRT „Facebook“ paskyroje. „Įkvėpti gyvenimo“ laidas visada galėsite patogiai peržiūrėti ir LRT.lt Mediatekoje. https://www.youtube.com/watch?v=v2oVqbj6MXg
	Grojimas mokykliniais muzikos instrumentais.	Grojimas mokykliniais muzikos instrumentais. Rekomenduojama jau nuo pirmos klasės mokytis groti mokykliniais muzikos instrumentais – ne vien ritminiais, bet ir melodiniais. Grojimas mokykline dūdele ar klaviatūra (realia ar virtualia), mušamaisiais instrumentais lavina smulkiąją pirštų motoriką, todėl turi teigiamos įtakos jų kognityvinei raidai. Grojimas dūdele lavina kvėpavimo įgūdžius, lavina pirštų jautrumą (sandarus skylučių dengimas). Instrumentinį muzikavimą pravartu sieti su natų rašto elementų mokymusi: tai įprasmina natų mokymąsi (vaikai mokosi natų raštą taikyti praktiškai). Siūloma ir naujoviškai pažvelgti į grojimą muzikos instrumentais kompiuterinėse platformose. http://www.groovygaming.com/lt/pianinas/virtualus-pianinas.html https://www.youtube.com/watch?v=8Lu41LulQos https://www.youtube.com/watch?v=5FuFQoI_FWQ
Muzikos kūryba (improvizavimas,	Improvizavimas	**Improvizavimu** yra vadinamas muzikos kūrimas atlikimo metu, iš anksto nepasiruošus, spontaniškai. Improvizavimo pradinėje mokykloje tikslai – skatinti

komponavimas, aranžavimas)		mokinius išbandyti įvairius garso išgavimo būdus, ieškoti įvairių garsinės raiškos būdų, mokytis generuoti glaustas muzikines idėjas (pvz., ritminius ir (arba) melodinius motyvus ar trumpas frazes). Improvizavimo mokymas pradinėje mokykloje apima įvairius būdus ir metodus: (a) eksperimentavimą garsais, (b) į procesą organizuotą improvizavimą, (c) į rezultatą orientuotą improvizavimą (Girdzijauskienė R., 2003, p. 24). Mokantis improvizuoti pravartu pasitelkti balsą, judesį, kūno perkusiją, klasėje turimus muzikos instrumentus ar parankinius skambančius daiktus (akmenukus, lazdeles, popierių, liniuotę, plunksnakočio dangtelį ir kt.). 1-2 klasių mokiniams tinkamiausi šie improvizavimo mokymo metodai:
	Eksperimentavimas garsais	**Eksperimentavimas garsais.** Mokiniai skatinami išmėginti įvairius garso išgavimo būdus: mušimą, braukimą, pūtimą, kratymą. Jie skatinami ieškoti įvairių parankinių daiktų, kuriais galima išgauti skirtingo pobūdžio garsus (pvz., šlamenti popieriaus lapą; mušti ritmą akmenukais; skambinti prie stalo prispausta liniuote; skambinti raktų ryšuliu; skudučiuoti, pučiant orą į rašiklio kamštelį ar tuščią vandens buteliuką). Galima pateikti patrauklius muzikavimo pavyzdžius. https://www.youtube.com/watch?v=QdoTdG_VNV4 https://www.youtube.com/watch?v=sdduPpnqre4 • Eksperimentavimas garsais leidžia pažinti pagrindines keturias garso savybes: trukmę (ilgi ir trumpi garsai), stiprį (garsūs ir tylūs garsai), aukštį (aukšti ir žemi garsai) ir tembrą (skardūs, duslūs ir kt.).
	Muzikinis pokalbis	**Muzikinis pokalbis** - į muzikavimo procesą orientuotas improvizavimo būdas. Mokiniai mokosi dalyvauti garsų pokalbyje, t. y. į mokytojo (ar klasės draugo) muzikinę frazę-klausimą spontaniškai pateikti frazę-atsakymą. Muzikinis pokalbis gali būti atliekamas balsu ar pasirinktais muzikos instrumentais. Tai gali būti ritminis pokalbis (mokinys ritmo fraze atsako į mokytojo pateiktą ritmo frazę), ar melodinis pokalbis (į mokytojo pateiktą melodinį motyvą ar frazę mokinys atsako melodiniu motyvu ar fraze). Muzikinių pokalbių pradėti mokytis galima nuo paprasčiausių mėgdžiojimo pratimų (kai mokinys ar jų grupė iš paskos kartoja mokytojo atliekamas frazes), pamažu pereinant nuo frazių kartojimo prie originalių frazių kūrimo.

		Naudotini ir kiti tikslingi improvizavimo būdai ir metodai: (a) pasirinktos nuotaikos perteikimas muzikos garsais; (b) pasirinktų spalvų (kvapų, skonių) perteikimas muzikos garsais; (c) pateikto paveikslo (tapybos, grafikos, nuotraukos ir kt.) įgarsinimas, (d) reagavimas garsais į mokytojo atliekamus judesius ir kt.
	Ritmo arba melodinių darinių (motyvų, frazių) improvizavimas.	Ritmo arba melodinių darinių (motyvų, frazių) improvizavimas. Mokantis improvizuoto muzikinius darinius siekiama tam tikro meninio rezultato. Improvizacija gali būti vokalinė (balsu) ar instrumentinė (pasirinktu muzikos instrumentu); ji gali būti ritminė (ritmo darinio ar frazės improvizavimas) ar melodinė (melodinio motyvo ar frazės improvizavimas). Ritminė improvizacija turėtų remtis aiškia ritmo pulsacija ir pasirinktu metru (dvejiniu arba trejiniu), melodinė – pasirinkta derme (mažorine, minorine ar kt.).
	Komponavimas	**Komponavimas** – tai sąmoningas muzikos kūrimas, kuriuo siekama sukurti ligitol neegzistavusį muzikinį produktą (melodiją ar ritmo piešinį, nedidelės apimties dainą ar instrumentinį kūrinėlį). Komponavimo muzikos pamokoje tikslas – padėti mokiniams susipažinti su muzikinės kalbos elementais ir struktūromis, praktiškai išbandyti jų įvairius jų derinius ir komponavimo galimybes, patirti kūrybos džiaugsmą, pasidžiaugti gautu rezultatu. Mokytis komponuoti galima pavieniui ar nedidelėmis grupėmis. Komponuodami grupėse, vaikai mokosi bendradarbiauti, stipresnieji padeda silpnesniesiems. Sukurta kompozicija gali būti įsimenama ar įrašoma (diktofonu, mobiliuoju telefonu), užrašoma simboliais ar įprastiniu natų raštu. 1-2 klasėse mokiniams pateikiamos tokios komponavimo užduotys, kurios atitinka šio amžiaus vaikų išgales ir supratimą. Šių užduočių esmė – komponavimas pagal pateiktą salygą. Pirmaisiais ir antraisiais mokymosi metais rekomenduojamos tokios komponavimo užduotys: Ritmo dėlionė. Užduoties esmė - sukurti nedidelės apimties ritmo kūrinėlį iš pateiktų/pasirinktų ritmo kortelių. Mokiniams siūloma sukurti 4-ių taktų ritminę kompoziciją, sudėliojant ją iš pateiktų ritmo kortelių. Sukurtą kompoziciją mokinys atlieka skanduodamas sutartus skiemenis arba pritaikydamas kūno perkusijos priemones. Ritminio piešinio pritaikymas mįslei ar patarlei. Ritmo piešinį, galima sudėlioti iš paruoštų ritmo kortelių, atlikti naudojant sutartus skiemenis (tam ir ti-ti) ar judesius. Pvz., mįslės „Juodas nedažytas, margas nerašytas“ (ats., genys)

		ritmą galima sudėlioti tokiu būdu: ti-ti ti-ti / tam tam / ti-ti ti-ti / tam tam. Žaidimai dermės garsais. Tai užduočių grupė, apimanti dermės garsų kombinatorinių galimybių tyrinėjimą. Pirmoje ir antroje klasėje apsiribojama trumpais melodiniais dariniais, sudarytais iš 2-3 skirtingų gaidų (pvz., sol-mi, re-mi-sol ar pan.). Taikomos įvairios užduotys: darinio garsus išdėstyti įvairia eilės tvarka (pvz., tris skirtingas gaidas išdėstyti šešiais nepasikartojančiais būdais); siūlomus darinius perskaityti (perrašyti, pagroti) nuo pradžios ir nuo pabaigos (simetrija, klausimo-atsakymo struktūros pažinimas), melodinius darinius pritaikyti tam tikrai nuotaikai.
	Melodijos sukūrimas pagal pateiktą ritmą.	**Melodijos sukūrimas pagal pateiktą ritmą.** Pateiktam ritmo piešiniui (tai gali būti ir mįslės ar patarlės ritmas) pritaikomi pasirinkti dermės garsai (pvz., sol-mi, re-mi-sol, kt.). Sukurtą melodija mokytojui padedant mokiniai solfedžiuoja, groja melodiniu instrumentu, dainuoja su žodžiais.
	Aranžavimas	**Aranžavimu** yra vadinamas žinomo kūrinio pritaikymas kitokiam atlikimui. 1-2 klasių vaikams tinkamos šios aranžavimo idėjos: (a) judesių pritaikymas dainai; (b) paprasto ritminio pritarimo (reguliaraus pulso ar paprasto ritminio ostinato) pritaikymas dainai ar klausomam muzikos kūriniui; (c) kūno perkusijos judesių pritarimas dainai ar instrumentinei melodijai. Aranžuojant praktiškai pritaikomi komponavimo įgūdžiai.
Muzikos pažinimas ir vertinimas	Muzikos klausymas ir nagrinėjimas	Ši muzikinio ugdymo sritis apima muzikos klausymą (gyvai ir iš įrašų), klausomų ir atliekamų kūrinių nagrinėjimą įvairiais aspektais (muzikinės kalbos irformos ypatybių pažinimą, meninio įspūdžio aptarimą,kūrinių ir muzikos reiškinių kontekstų pažinimą). Klausydamiesi muzikos ir mokydamiesi ją pažinti, 1-2 kl. mokiniai susipažįsta su muzikos žanrų įvairove (pvz., klasikinė, populiarioji, liaudies, bažnytinė muzika), įvairiais muzikos stiliais, muzikos atlikėjais (solistas, choras, orkestras ansamblis), asmenybėmis (pvz., Čiurlionis, Vivaldis, Bachas). Muzikos klausymasis – iš esmės kontempliatyvi (t. y. fiziškai pasyvi) veikla, todėl dėl jos pobūdžio ir pradinio mokyklinio amžiaus vaikų psichologinės raidos ypatumų pradinių klasių muzikos pamokose, organizuojant muzikos klausymąsi, gali kilti tam tikrų sunkumų. Jiems įveikti, sėkmingai ugdomajai

		veiklai organizuoti taikytini aktyvieji muzikos klausymosi metodai: • judėjimas erdvėje pagal skambančia muziką (pagal mokytojo nurodytą sąlygą reaguojant į muzikos savybes); • dailės raiškos priemonių naudojimas (skambančios muzikos vaizdavimas spalvomis, linijomis); • klausomos muzikos apibūdinimas ir vertinimas, diskusijos. Svarbios sėkmingo muzikos klausymosi sąlygos: (a) tinkami geros kokybės muzikos įrašai; (b) tinkamos kokybės ir galingumo garso atkūrimo aparatūra; (c) pedagogo dalykinis pasirengimas. **Judesio panaudojimas**. Pradinio ugdymo koncentro muzikos pamokose tikslinga daugiau dėmesio skiriama judesiui. Įrodyta, kad judėjimas pagal muziką (pvz., klausomos muzikos savybių vaizdavimas išraiškingu judesiu, judėjimas erdvėje, koordinuotas judėjimas poroje) ne tik lavina vaikų kinestezinį intelektą, kūno bei erdvės pojūtį, koordinaciją, bet ir jų empatiją, t. p. daroreikšmingą įtaką muzikalumo raidai. Atlikdami judesio užduotis su muzika ir pagal ją, mokiniai mokosi bendrauti, bendradarbiauti, jausti vienas kita. Taip ugdoma jų empatija, pastabumas, emocinis intelektas. Pradinėje mokykloje naudotini šie su judesio taikymu susijęmetodai: • Kūno perkusijos pratimai ir žaidimai (lavinamieji pratimai ir žaidimai, kūno perkusijos pritarimai dainoms, kūno perkusijos pritarimai skambančiai muzikai), atliekami pavieniui, po du ar grupelėmis. • Muzikos savybių (pvz., melodijos krypties) perteikimas išraiškingu judesiu; • Judėjimas porose skambant muzikai (pvz., žaidimas „veidrodis“; kai antrasis vaikas imituoja pirmojo atliekamus judesius); • Judesiai, vaizduojantys grojimą įsivaizduojamais muzikos instrumentais (muzikos klausymasis, instrumentų pažinimas). • Judesiai, atskleidžiantys klausomo kūrinio formą, parodantys dalių kontrastus (pvz., trijų dalių ABA forma, Rondo forma – ABACA. kt.). Socialinė terapija: vaikas analizuoja savo jausmus, mokosi juos suprasti, vertinti. Taip pat jie skatina bendrumo jausmą, draugiškumą vienas kitam, moko taikiai spręsti konfliktus ir padeda puoselėti

		tarpusavio supratimą. Lavindami emocinius, kognityvinius, motorinius ir kalbinius vaiko gebėjimus, žaidimai padeda atsiskleisti vaiko talentams, teikia didžiulę naudą asmenybės ugdymui.
Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys		Muzikos pamokose tikslinga aptarti Lietuvos muzikinės kultūros bruožus, raidos tendencijas, ieškoti sąsajų su kitomis kultūromis. Tyrinėti, atpažinti, lyginti ir vertinti pasaulio muzikinių kultūrų reiškinius Dalyvauti muzikiniame-kultūriniame gyvenime ir vertinti asmeninės patirties kontekste.

3–4 klasės klasių koncentras

Muzikavimas (dainavimas, grojimas) (**A)**. Aktyvus muzikavimas 3-4 klasėse išlieka svarbiausia muzikinės veiklos sritimi. Parenkant muzikavimui tinkamą repertuarą, pravartu jį sieti su atitinkamais muzikinės kultūros kontekstais (pvz., įvairių šalių, kultūrų, žemynų dainos), naujai išmoktais muzikinės kalbos elementais ir struktūromis (pvz., daina su priedainiu, kartojimo ženklas, kanonas, paprastas pritarimas naudojant burdoną ar du akordus, kt.).

Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) (**B)**. Trečioje ir ketvirtoje klasėse mokinių muzikinė kūryba dėl išlavėjusių muzikinių įgūdžių tampa sudėtingesnė ir įvairesnė. Greta spontaniškos, intuityvios kūrybos užduočių pravartu imtis ir tokių užduočių, kuriose sąmoningai taikomi išmokti kalbos elementai ir struktūros.

Muzikos pažinimas ir vertinimas (C). Ši sritis apima muzikos kūrinių klausymąsi ir jų aptarimą, nagrinėjimą įvairiais aspektais. 3-4 klasėse mokiniai toliau mokosi sąmoningai klausytis muzikos, pastebėti muzikinės kalbos ir formos savybes (kūrinio dermė, metras, būdingi instrumentai, pasikartojimai ir kontrastai), pagal būdingus požymius atpažinti ir įvardinti muzikos žanrą ar stilių.

Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D). Šios srities pasiekimai apima Lietuvos ir pasaulio muzikinio kultūrinio konteksto pažinimą: muzikos reiškinių bei jų kontekstų (sociokultūrinių, istorinių) nagrinėjimą, savitumų analizę ir tarpusavio ryšių bei jungčių paiešką. Mokiniai skatinami stebėti muzikinį gyvenimą ir ieškoti sąsajų su asmenine patirtimi bei pasirinkimais. Muzikinė kultūra ir jos kontekstai bei jungtys suvokiami ir per mokinių dalyvavimą muzikiniame kultūriniame gyvenime.

MOKYMOSI TURINIO POKYČIAI / ĮGYVENDINIMO GALIMYBĖS		
3–4 klasės		
Sritis	**Tema**	**Patarimai mokytojui**
Muzikavimas (dainavimas, grojimas) **(A)**	Dainavimo įgūdžių lavinimas	**Dainavimo įgūdžių lavinimas.** Toliau sistemingai lavinami mokinių taisyklingo kvėpavimo, intonavimo, artikuliavimo įgūdžiai. Mokomasi dainuoti platesnės apimties dainų melodijas (Pasitelkiamas įvairus repertuaras: lietuvių liaudies, kitų tautų liaudies, autorių kūrybos klasikinės ir populiariosios dainos. Repertuaras

		sudaromas taip, kad formuotų įvairią, turtingą mokinių muzikinę kalbą (ne tik dvejiniai, bet ir trejiniai metrai, pvz., 3/8, 6/8, ne tik mažorinė, bet ir minorinė dermė), stiliaus, žanro nuovoką (klasikinio ir populiaraus pobūdžio dainos), platesnį muzikinį kultūrinį akiratį (pvz., Europos tautų, kitų kultūrų dainos ir žaidimai). Mokomasi dainuoti ne tik vienu balsu, bet ir dviem ar trimis. Tam puikiai tinka kanonai (pvz., lietuvių l. daina „Oi tu, strazde strazdeli“, prancūzų „Broli Žakai“ ar kt.), sutartinės, dainos su burdono pritarimu. Pateikiant video pavyzdžius. https://www.youtube.com/watch?v=Cii9VGZxrk0 **Grojimas mokykliniais muzikos instrumentais.** Trečioje ir ketvirtoje klasėje toliau lavinami anksčiau įgyti mokinių instrumentinio muzikavimo įgūdžiai. Mokiniai pasirinktu instrumentu mokosi atlikti platesnės apimties dainų ar šokių melodijas. Instrumentinį muzikavimą pravartu derinti su natų skaitymu ir solfedžiavimo pratybomis. Pasirinktą melodiją mokiniai mokosi solfedžiuoti iš klausos (pvz., pagal rankų ženklus) ir iš natų, vėliau tą melodija groti instrumentu. Instrumentinis muzikavimas natų skaitymo įgūdžius leidžia pritaikyti praktiškai. Šiame koncentre rekomenduojama groti ne tik vienbalsius, bet ir dvibalsius kūrinius. Tam tinka liaudies dainos, sutartinės (pvz., „Čiuž, čiužela“ https://www.youtube.com/watch?v=6PXWlAvMqKo), šokių melodijos (pvz., „Pjoviau šieną“ https://www.youtube.com/watch?v=boFC1eTIyHc), kai kurie kanonai (pvz., Vydūno „Tyč! Jau traukiami varpai“). Ketvirtoje klasėje rekomenduojama neapsiriboti septyniais diatoninės gamos laipsniais; pravartu pasimokyti groti kai kuriuos alteruotus garsus, pvz., *fis* (fa diez) ir *b* (si bemol). Šių garsų mokytis reikėtų parenkant tinkamą repertuarą (šių garsų turinčias nesudėtingas melodijas); minėtus garsus nesunku išmokti pagroti mokykline dūdele, išilgine fleita, klaviatūra. Trečioje ar ketvirtoje klasėje su mokiniais pravartu pradėti mokytis skambinti ukulele. **Ukulelė** – portugalų kilmės maža keturių stygų gitara, XIX a. pabaigoje išpopuliarėjusi Havajuose, o XX a. pradžioje – JAV, Japonijoje. Šiuo metu ukulelė tampa vienu iš populiariausių mokyklinių muzikos instrumentų: iniciatyvios mokyklos įsigyja ukulelių komplektus visai klasei. Dėl savo tinkamo dydžio ir paprastos akordų pirštuotės ukulelė yra vienas tinkamiausių instrumentų dainų harmoniniam pritarimui mokytis. Pradedantiesiems rekomenduojama mokytis šių akordų junginių: C-F ir G-

		C, kiek vėliau – C-F-G-C. Šiuos tris akordus nesunku pritaikyti daugumai paprastų mokyklinio repertuaro melodijų. Praktika rodo, jog pradedantieji groti ukulele jau per mėnesį nesunkiai išmoksta 5–6 ar daugiau skirtingų akordų (pvz., A, Dm, G7, C7, F7 ir kt.). Kaip harmoninio pritarimo instrumentus pradinėje mokykloje galima naudoti ir kankles, gitarą, klavišinius instrumentus. Naujų instrumentinio muzikavimo galimybių suteikia skirtingų instrumentų derinimas viename ansamblyje: pvz., melodiją galima groti dūdelėmis, akordais pritarti ukulelėmis, ir pritaikyti ritminį ostinato, atliekamą perkusiniais instrumentais. https://www.youtube.com/watch?v=DQucrdzA8LU https://www.youtube.com/watch?v=ufF7T_Dt-4E
Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) **(B)**	Improvizavimas Komponavimas	**Improvizavimas.** Trečioje ir ketvirtoje klasėje mokiniai pajėgūs improvizuoti kūno perkusijos pratimus ar ritmo darinius pagal mokytojo pateiktą sąlygą (pvz., dviejų 2/4 taktų dariniai); jie geba improvizuoti mokytojo pasiūlytais dermės garsais (pvz., fa-mi-re-do, sol-mi-re-do, re-fa-sol-la ir pan.). Improvizavimo užduotis pravartu sieti su naujai įsisavinta mokomąja medžiaga – naujai išmokstamais muzikinės kalbos elementais, struktūromis: • Mokantis šešioliktinių natų, improvizuojama įvairiai dėstant ketvirtines ir aštuntinių bei šešioliktinių natų grupes – įvardinant jas sutartais skiemenimis (pvz., tiri-diri / di-ti / tiri-diri / dam). • Mokantis triolių – improvizuoti darinius su aštuntinių triolėmis (ti-di-ri), ketvirtinėmis natomis (tam) ir pauzėmis (šššš), • Mokantis punktyrinio ritmo – improvizuoti ritmo darinius su būdinga figūra, sudaryta aštuntinės su tašku ir šešioliktinės (pvz., tim-ri / di-ti / tim-ri / dam). **Komponavimas.** Mokiniai tobulina anksčiau įgytus komponavimo įgūdžius, gilina kūrybos patirtį ir muzikinės kalbos supratimą. 3-4 kl. tikslinga mokiniams pasiūlyti užduočių, kuriose jie būtų skatinami komponuoti pagal tam mokytojo pateiktą sąlygą: melodijos garsus išdėstyti atsitiktine ar sąmoningai pasirinkta eilės tvarka, komponuoti pagal ruošinį, iš pasirinktų garsų sukurti melodiją duotam ritmui ir kt. Pateikiame pavyzdžių: • Melodijos kūrimas metant žaidimų kauliuką. Tikslas – sukurti melodiją, keliskart išmetant žaidimų kauliuką (sutariama, kad skaičius „vienas“ atitinka natą do, skaičius „du“ – re, ir t. t.). Pasirenkamas trumpas tekstas, kuriam bus

	Aranžavimas	kuriama melodija (pvz., dešimties skiemenų - „ma-no me-lo-di-ja skam-ba gra-žiai“), jis užrašomas po penkline. Kauliukas metamas tiek kartų, kiek tekste yra skiemenų. Po kiekvieno metimo virš skiemens užrašoma atitinkama nata. • Melodijos dėlionė. Mokiniams žinoma 8-ių taktų melodija (pvz., šokis „Pjoviau šieną“) užrašoma natomis popieriuje ir sukarpoma (a) po du taktus arba (b) po taktą: susidaro atitinkamai keturi arba aštuoni melodijos fragmentai, kuriuos mokiniai turi sudėlioti tinkama eilės tvarka. Pasitikrinti galima šią melodiją grojant pasirinktu instrumentu. • Variacijų kūrimas. Mokytojo pateiktai trumpai kelių gaidų temai, užrašytą ketvirtinėmis ar pusinėmis natomis (pvz., do-re-mi-fa / mi-re-do) mokiniai kuria variacijas, tai pačiai melodijai pritaikydami skirtingus ritmo piešinius. **Aranžavimas.** Trečioje ir ketvirtoje klasėje mokiniai aranžuoti mokosi pritaikydami dainą ar melodiją tam tikram atlikimui, pritaikydami pasirinktus instrumentus. Pvz., jie gali paprastai melodijai pritaikyti ritmo ostinato, sukurti pritarimui tinkamą „judantį burdoną“.
Muzikos pažinimas ir vertinimas (C)	Muzikos kalba	Klausymuisi skirtus kūrinius reikėtų parinkti taip, kad jie kuo labiau sietųsi su nagrinėjama tema, įtvirtintų mokinių muzikinės kalbos patirtį (pvz., būdingos formos - rondo, variacijos; mažoro ar minoro dermė, dvejinis ar trejinis metras ir pan.). Atsižvelgiant į mokinių amžių ir toliau naudotini aktyvieji muzikos klausymosi metodai – jie padeda mokiniams išlaikyti dėmesį, sekti muzikos įvykius, atpažinti detales. Naudotini šie aktyvieji muzikos klausymosi metodai: • išraiškingo judesio panaudojimas (pvz., plaštakos judesiu perteikiant melodijos judėjimo kryptį); • grojimas nematomais instrumentais (padeda pažinti ir be žodžių įvardyti įraše skambančius muzikos instrumentus; išgirsti kūrinio instrumentuotės pokyčius); • muzikogramų (muzikos kūrinių grafinių partitūrų) skaitymas skambant muzikai (padeda sekti muzikos formą, atpažinti detales, įvykius ir pokyčius); • muzikos piešimas, skambant muzikai (mokiniai piešia grafines ar spalvines abstrakcijas, kuriomis siekia perteikti skambančios muzikos pobūdį ir savybes).

Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D)	Kalendorinis metų ratas	Viena esminių idėjų, kurią tikslinga panaudoti 3-čioje klasėje – kalendorinis metų ratas ir su metų laikais susijusi muzika. Šiam tikslui puikiai tinka kai kurie klasikinės muzikos kūriniai, pvz., A. Vivaldžio keturių smuiko koncertų ciklas „Metų laikai“, P. Čaikovskio 12-ka pjesių fortepijonui „Metų laikai. Atskirų Čaikovskio pjesių pravartu klausytis kiekvieno mėnesio pradžioje (parenkant tą mėnesį atitinkančią pjesę), o Vivaldžio koncertų – keičiantis metų laikams. Iš lietuvių kompozitorių kūrinių verta pasiklausyti B. Kutavičiaus kvarteto „Metuose su žiogu“ (365 traktų kūrinys perteikia metų tėkmę, metų laikų kaitą. Ši tema muzikos klausymąsi leidžia integruoti su etnine kultūra (kalendorinės šventės, tautosaka) ir pasaulio pažinimu, iš dalies – daile ir literatūra.
	Muzikos instrumentai	Kita svarbi idėja – muzikos instrumentai ir jų rūšys, instrumentų giminystė. Pvz., supažindinant su lietuvių kanklėmis, jas verta palyginti su latvių kuokle, estų kanele ir suomių kantele, pristatyti ir tolimesnių kultūrų instrumentus: trukų ir arabų kanūną, japonų koto ar kinų žengą, pasiklausyti atitinkamų muzikos įrašų. Lietuvių daudytes verta lyginti su Australijos aborigenų didžeridu, tibetiečių teleskopiniais trimitais dunčenais. Lietuvių skudučius tikslinga palyginti su kitais gimininga pasaulio muzikos instrumentais, klausantis atitinkamų įrašų. Toks metodas mokiniams leidžia pažinti platesnius muzikinės kultūros kontekstus, geriau įvertinti savos muzikinės kultūros savitumą ir unikalumą.
	Chorai, orkestrai	Kitos svarbios pažintinės temos, kurias aktualu nagrinėti, klausantis atitinkamų muzikos įrašų – chorų rūšys ir chorų balsai (mišrūs ir lygių balsų chorai; sopranai ir altai, tenorai ir bosai), orkestrų rūšys (liaudies, pučiamųjų, styginių, ir simfoninis), orkestro instrumentų grupės (styginiai, pučiamieji, mušamieji), atlikėjų sudėtis (solo, duetas, trio (tercetas), kvartetas), pupuliariosios ir pramoginės muzikos rūšių įvairovė (pagrindinės srovės: džiazas, rokas, elektroninė muzika).
	Lietuvos ir pasaulio kultūrinis kontekstas.	Šios srities pasiekimai ugdomi įtraukiant Lietuvos ir pasaulio muzikinio kultūrinio konteksto pažinimą, bei muzikinės kultūros reiškinių, kontekstų ir sąsajųtyrinėjimą Mokiniai skatinami stebėti muzikinį gyvenimą ir ieškoti sąsajų su asmenine patirtimi bei pasirinkimais. Muzikinė kultūra ir jos kontekstai bei jungtys suvokiami ir per mokiniams dalyvaujant muzikiniame kultūriniame gyvenime. Jie mokosi apibūdinti Lietuvos muzikinės kultūros bruožus, raidos tendencijas, ieškoti sąsajų su kitomis kultūromis.

Teatras

Esminiai pradinio ugdymo Teatro bendrosios programos pokyčiai

2008	*SIEKIAMA*	*2022*
Programa orientuota į bendrųjų ir dalykinių kompetencijų ugdymą, daug dėmesio skiriant mokymuisi mokytis.	*Į bendrąsias kompetencijas orientuoto, integralaus ir kūrybiško ugdymosi proceso, stiprinančio mokinio kūrybines savybes ir vertybines nuostatas.*	Programoje pateikiami pažinimo, komunikavimo, kūrybiškumo, pilietiškumo, socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos, kultūrinės, skaitmeninės **kompetencijų** ir jų raidos aprašai, kompetencijų ugdymo dalyku pavyzdžiai.
Pasiekimų sritys: Teatro raiška; Vaidinimų stebėjimas, interpretavimas, vertinimas; Teatro vaidmens kultūriniame gyvenime pažinimas.	*Aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio ir gilesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.*	**Pasiekimų sritys:** Teatro raiška; Teatro supratimas ir vertinimas; Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimas. Pasiekimų sritys viena kitą papildo kaip nuoseklus ir empirine patirtimi grįstas ugdymosi teatru procesas.
Mokinių pasiekimai aprašomi kaip plėtojamos kompetencijos sudedamųjų dalių – nuostatų, gebėjimų, žinių ir supratimo –visuma.	*Įprasminti teatro mokymąsi kaip kūrybišką, atsakingą ir tikslingą veiklą, aprėpiančią įtraukų dalyvavimą, tarpusavio bendradarbiavimą ir motyvuotą (savi)refleksiją.*	Pasiekimų srityse akcentuojami **pasiekimai:** Teatro raiška – 4 pasiekimai (atlikimas, kūryba, kūrybos pristatymas, įsivertinimas) (A); Teatro supratimas ir vertinimas – 3 pasiekimai (analizavimas, interpretavimas, vertinimas) (B); Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimas – 3 pasiekimai (tyrinėjimas, nagrinėjimas, refleksija) (C) .
Kiekvienam dvejų metų koncentrui pateikiami apibendrinti trijų lygių – patenkinamo, pagrindinioir aukštesniojo – pasiekimų lygių požymiai.	*Kokybiškesnio, į aukštesnius pasiekimus orientuoto, individualius mokinių gebėjimus bei motyvaciją skatinančio ugdymo bei vertinimo.*	Kiekvienam dvejų metų koncentrui pateikiami visų programoje numatytų pasiekimų **keturių pasiekimų lygių** – slenkstinio, patenkinamo, pagrindinio ir aukštesniojo – **požymiai**.
Turinio apimtis pateikiama visam Bendruosiuose ugdymo planuose numatytam mokymosi laikui.	*Skatinti mokinių kūrybiškumą ir kritinį mąstymą, teatrinio patyrimo ir pažinimo poreikį, dalyvavimą teatrinėse ir kultūrinėse mokyklos, bendruomenės veiklose.* *Orientuotis į kompleksišką ir praktinį tarpdalykinį ugdymosi procesą.* *Kurti atvirą ir lankstų, mokinių galimybes ir*	**Mokymosi turinys** pateikiamas koncentrais, bet išskiriamos ir atskirais mokslo metais (klasė, amžius) rekomenduotinos teatrinio ugdymo veiklos bei metodai, pateikiamos tarpdalykinio ugdymo integracijos galimybės. Mokymosi turinyje pateikiama 70 proc. BP numatyto mokymosi laiko, mokytojas yra laisvas pasirinkti 30 proc. mokymosi turinio, atsižvelgdamas į mokinių gebėjimus ir poreikius, mokyklos galimybes.

	poreikius atitinkantį ugdymo procesą.	
Ugdymo gairėse aprašyti galimi rezultatų siekimo būdai grindžiami aktyviu mokinių ir mokytojo bendradarbiavimu.	*Padėti mokytojams įgyvendinti Teatro programą siekiant geresnių ugdymo rezultatų.*	**Teatro dalyko metodinėse rekomendacijose** pateikiami mokymosi turinio įgyvendinimo patarimai bei teatro ugdymo metodai, ilgalaikiai planai, veiklų planavimo ir įgyvendinimo pavyzdžiai, užduotys kontaktiniu ir nuotoliniu būdu vykstančiose pamokose. Literatūros, vaizdo ir garso šaltinių, skaitmeninių mokymosi priemonių ir kt. teatriniam ugdymui vertingų nuorodų sąrašas.

1–2 klasių koncentrams

Teatro pamoka – unikali ugdymo(si) forma, padedanti vaikui adaptuotis naujoje aplinkoje. Planuojant pamoką rekomenduojama atsižvelgti į vaiko raidos psichologijos tyrimus, teigiančius, kad 7–8 metų vaikai geba sutelkti dėmesį vienai veiklai iki 15 minučių. Taip pat svarbus faktorius – savigarba, o sveikai savasties raidai ypatingai svarbi sėkmės galimybė. 1–2 klasių mokiniai noriai prisiima naujas atsakomybes, džiaugiasi savo didėjančiu savarankiškumu. Įtraukime pirmoką į Teatro pamokos ritualus (pvz., pasisveikinimo ir atsisveikinimo), teatrinius žaidimus, situacijų kūrimus, improvizavimą. Tačiau žaiskime „apie tai“, kas jam artima ir pažįstama: šeima, žaislai, draugai, jo mylimi knygų ar filmų herojai. Anot psichologų, geriausias būdas ugdyti skaitmeninės kartos vaikus yra bendravimas. Vis dėlto svarbu, kad žaisdami mokiniai gebėtų skirti sportinius ir kūrybinius žaidimus, žadinančius jų vaizduotę ir pojūčius, gebėjimą matyti ir girdėti aplinką, partnerį, gebėjimą sutelkti dėmesį į konkretų gestą, judesį, žodį.

Kitaip tariant, teatriniai žaidimai – tai pagrindinis šio koncentro mokinių ugdymo teatru metodas. Jie padeda atsipalaiduoti arba susikaupti, kai to reikia. Jie gali tarnauti apšilimui – teatriniam trenažui, kuris nuteikia darbui, perkelia mokinių dėmesį į teatrinę erdvę. Teatriniai žaidimai dėl savo įvairovės paprastai mokiniams neatsibosta, nes yra lengvai pritaikomi įvairioms užduotims. Teatriniai žaidimai veikia kaip psichologinė socialinė terapija: vaikas analizuoja savo jausmus, mokosi juos suprasti, vertinti. Taip pat jie skatina bendrumo jausmą, draugiškumą vienas kitam, moko taikiai spręsti konfliktus ir padeda puoselėti tarpusavio supratimą. Lavindami emocinius, kognityvinius, motorinius ir kalbinius vaiko gebėjimus, žaidimai padeda atsiskleisti vaiko talentams, teikia didžiulę naudą asmenybės ugdymui.

Teatriniai žaidimai palaipsniui supažindina mokinį su etiudo samprata ir jo kūrimo taisyklėmis.

Teatriniai etiudai **1–2 klasėse** turėtų būti paprasti, aiškūs, kuriami ir atliekami remiantis žaidimo taisyklėmis. Užduotys, skirtos sutelkti vaikų dėmesį ir įsivaizduoti atsidūrus kitoje vietoje (aplinkoje), skatinančios girdėti ir reaguoti į aplinkos skleidžiamus garsus, „matyti“ galimus sutikti žmones, gyvūnus, paukščius, čia varijuoja nuo konkrečių, atpažįstamų vaikams iš kasdienio gyvenimo ir aplinkos situacijų (pvz., pasirenkama tema ir aplinkybės: gatvė, miškas, pajūris, sodas, žaidimų aikštelė ir pan.) iki sudėtingesnių, kviečiančių juos prisiminti ir įsivaizduoti paros laiką, oro sąlygas, nuotaiką ir pan.

Teatriniai žaidimai ir teatriniai etiudai, skirti vaiko psichomotorikai, gali būti papildomi kalbinėmis užduotimis. Joms šiuo metu patartina pasitelkti ne tik grožinės literatūros (pasakų) ar poezijos eilutes, ištraukas, bet ir pasinaudoti tautosakiniu palikimu: mįslėmis, patarlėmis, skaičiuotėmis, pasakėčiomis, padavimais, legendomis. 1–2 kl. amžiaus vaikai itin mėgsta skaičiuotes, naudojamas jų kiemo žaidimuose,

tad Teatro pamokose siūloma susipažinti su skaičiuočių įvairove, surengti jų varžytuves, išsiaiškinti jų prasmę ir sukurti savo, naujas. Lietuvos etninės kultūros ugdytojų sąjunga 2 kl. mokiniams siūlo išbandyti kurti oracijas ir patarles. Tokiu būdu siekiama padėti suvokti sakytinės tautosakos vertę ir gyvybingumą, pritaikomumą įvairioms aplinkybėms ir situacijoms. Pažintis su tautosakiniai tekstais koreliuoja ir su liaudiškomis, etnografinėmis teatro šaknimis, nes bet kokį sakytinės ir rašytinės tautosakos tekstą galima suvaidinti vaidmenimis, o tai reiškia – teatralizuoti.

Teatralizacijos samprata įtraukta į 1–2 kl. koncentro Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimo veiklas. Siekiama, kad mokiniai pastebėtų ir atpažintų teatrinius elementus kasdienėje aplinkoje, renginiuose ir šventėse. Suprasdami, kad teatriniai žaidimai ir etiudai gimsta iš jų pačių sukurto įsivaizduojamo pasaulio – aplinkybių, situacijų, išgalvotų ir pavaizduotų veikėjų, vaikai galės lengviau nurodyti ir atskirti kasdienybėje ir tam tikrų švenčių ar renginių metu naudojamas teatrines priemones: sutartą vietą ir laiką, sutartas aplinkybes, kuriamą nuotaiką, jai sustiprinti pasitelkiamą vaidybą, kostiumus, dekoracijas (vaizdines) priemones, muziką ir pan. Visi šie elementai, su kuriais mokiniai susipažįsta palaipsniui, žaisdami ir išgalvodami bei kurdami nesudėtingus, minimalios trukmės ir apimties etiudus (2–3 min.), neatsiejami nuo Teatro supratimo ir vertinimo veiklų, kuriomis siekiama, kad mokiniai išskirtų ir gebėtų įvardyti jų pačių pasitelkiamus (juolab matytus teatriniame pavyzdyje) teatrinius elementus, gebėtų nusakyti pačių kuriamų etiudų (matyto pavyzdžio) temą, aptartų personažus, išsakytų savo įspūdžius.

Teatrinius žaidimus ir teatrinius etiudus papildo į tikslingesnę meninę, teatrinę veiklą orientuoti Vaidmenų žaidimai. Vaidmenų žaidimus (Role Play method) galima pasitelkti įvairių dalykų pamokose – vaidmuo gali būti suprantamas ne tik kaip konkretus gyvas žmogus, gyvūnas ar augalas, bet ir kaip negyvas objektas, turintis savo savybes, tačiau tik teatro „pasaulyje“ galintis kalbėti, judėti, veikti, jausti. Jei pasirenkami „gyvi“ personažai, su mokiniais aptariamos jų išorinės (fizinės) savybės, charakterio bruožai, sugalvojamos aplinkybės, į kurias šie personažai patenka, įvykiai, kurie su jais nutinka. Aptarus personažus, situacijas, įvykius, suvaidinami trumpi, nesudėtingi etiudai, kuriais siekiama, kad mokiniai gebėtų suprasti aplinkybes ir tikslingai veiktų situacijoje, pasakojančioje [trumputę] pasirinktų personažų istoriją. Vaidmenų žaidimai gali būti žaidžiami tiek klasėje, tiek lauke, tiek internetinėje erdvėje.

Improvizacijų metodas – tai spontaniški vaidinimai pasirinkta ir (ar) mokinių pasiūlyta, taip pat pasitelkta kito dalyko pamokoje nagrinėta tema. Galima improvizuoti bet kokia tema, jeigu mokytojas linkęs eksperimentuoti ir nebijo vaikų fantazijos šėlsmo. Galime apsidrausti ir improvizacijoms naudoti tik tam tikrus klasėje esančius daiktus pagal griežtai apibrėžtas taisykles. Improvizacijos neatsiejamos ne tik nuo raiškos – vaidybos (etiuduose ar vaidmenų žaidimuose), bet ir nuo vaikų gebėjimo kurti (fantazuoti) istorijas.

Istorijų kūrimas – tai būdas, kurio pagalba vaikai ne tik lavina mąstymo, kalbėjimo (sąryšio tarp žodžių, priežasties ir pasekmės) gebėjimus, bet ir pradeda geriau pažinti save ir aplinką, prisitaikyti prie jos, rasti draugų ir bendraminčių, pasijaučia laisvas kurti įdomų ir saugų teatro pasaulį.

Teatro pamokose mokytojas turėtų sudaryti sąlygas jaustis vaikams patogiai, laisvai, jie neturėtų galvoti: „Kaip aš atrodau?“, „Kur aš stoviu?“, „Kaip skamba mano balsas?“, „Ką daryti, jeigu suklysiu?“, „Ar teisingai elgiuosi ir mąstau?..“ Pamokos atmosfera neturėtų kelti mokiniams baimės, kaustyti, elgtis neteisingai. Leiskime vaikams būti, veikti, reaguoti vaidinant ir kuriant natūraliai, pasitikint savo instinktais. Leiskime vaikams eksperimentuoti, nes tik taip užtikrinsime jų kūrybingą vystymąsi. Ir nepamirškime pasakyti vaikams, kad kiekvienas jų yra skirtingas ir tuo nuostabus, nes nepakartojamas. Todėl vaidinti vienodai, mėgdžioti vienam kito nederėtų, kaip ir kritikuoti ar šaipytis iš kito vaidybos.

Visi vaikų vaidinami, kuriami ir klasei ar bendraamžiams parodomi etiudai, kad ir kokios trukmės jie būtų, bendrai visų su mokytoju aptariami. Per pokalbius po raiškos užsiėmimų skatinama vaiko savirefleksija – kaip jis jautėsi, ką matė ar girdėjo, kodėl vienaip ar kitaip reagavo. Užduoties supratimas

ir jos vykdymas – tai bendras mokinio su mokytoju tikslas, tad kiekvienam žaidimui, etiudui, vaidmenų žaidimui ar improvizacijai svarbus detalus užduoties ir tikslo išaiškinimas tiek žodžiu, tiek ir pagalbinėmis, pvz., vaizdinėmis, priemonėmis. Pristatymo ir (ar) parodymo ir teatrinės raiškos apmąstymo kaip įsivertinimo sandai įtraukti į mokinių pasiekimus ir skirti grįžtamojo ryšio tarp užduoties ir jos rezultato apibendrinimui.

3–4 klasių koncentrams

Planuojant pamoką rekomenduojama atsižvelgti į vaiko pažintinės ir socioemocinės raidos aspektus. Anot psichologų, 9–10 metų vaikai jau supranta perkeltinę reikšmę. Taip pat pradeda savarankiškai taikyti informacijos organizavimo, grupavimo, pertvarkymo strategijas, siekdami geriau įsiminti informaciją. Geba sutelkti dėmesį vienai veiklai iki valandos, jei ji nėra monotoniška ir nereikalauja nuolatinio įtempto mąstymo.

Remiantis Teatro dalyko turiniu, 3–4 klasėse pasitelkiami ankstesnio koncentro metu naudoti metodai ir būdai. Tačiau kartu pateikiamos ir sudėtingesnės, mokinių savarankiškumo, kūrybiškumo reikalaujančios ir sąmoningesnės kūrybos link kreipiančios užduotys. Anksčiau naudoti pojūčių žaidimai ir nesudėtingi etiudai 3–4 kl. įgauna aiškesnę formą ir tikslus. Etiudas virsta partnerystės, komunikavimo, psichomotorinę atmintį lavinančia raiškos ir kūrybos priemone. Šiuo metu tikslinga pasitelkti lėlių ir objektų teatro priemones, kartu sutarus, kokia tema, kokiomis priemonėmis ir kokia forma bus su jomis dirbama. Jei yra galimybė, galima susipažinti su lėlių (objektų) teatru gyvai ar vaizdo įrašuose, integruoti pamokas su dailės ir (ar) technologijų dalyku. Tiek etiudų, tiek ir lėlių ar objektų teatro priemonių pagalba mokiniai supažindinami su teatrinės raiškos elementais, kuriuos jie galės atskirti ir nusakyti dirbdami patys, stebėdami parodytą klasės draugų ar mokytojo parinktą teatrinį pavyzdį.

Pantomima. Vaikai raginami kūno kalba ir veido mimika perteikti mokytojo pasiūlytą / pačių pasirinktą temą, siužetą. Šio amžiaus vaikams patinka „vaidinti“, kai kiti bando atspėti, kas norėta pasakyti judesiais, veido mimika. Panašiu principu žaidžiamas Šaradų žaidimas.

Kaukių teatras. Kaukės gali būti naudojamos kaip pagrindinis rekvizitas. Naudodami kaukes vaikai dažnai jaučiasi drąsiau, nes dėmesys sutelkiamas į balso ir kūno galimybes, taip pat atsiranda galimybė šaržuoti, hiperbolizuoti personažus. Kaukės gali turėti amžiaus, emocijos išraišką, o ją užsidėję mokiniai, – improvizuoti situaciją, kuri atitinka kaukės išraišką. Galimos ir neutralios, be jokios išraiškos kaukės, tuomet siūloma iš judesių suprasti, ką vaizduoja mokinys. Tam tikrų kaukių, pvz., Užgavėnių, Helovyno, karnavalinių, gaminimas galėtų virsti pamokų ciklu, apjungiančiu raiškos ir teatrinių reiškinių bei kontekstų pažinimo veiklas, kurių metu susipažįstama su nacionalinėmis ir kitų šalių kaukėmis, teatralizuotais (karnavaliniais) renginiais. Juolab mokinius derėtų supažindinti su kauke kaip svarbiausiu teatro simboliu ir pirmąja žmogaus sukurta teatrinės raiškos priemone (pvz., Antikinio teatro kaukės).

Lėlių teatras – marionečių, pirštininių lėlių, iš namų atsineštų ar pačių pasigamintų lėlių teatras. Šis metodas leidžia vaikams per lėles veikti ir kalbėti tai, ko nedrįsta išsakyti tarpusavyje, o tai išlaisvina jausmus ir skatina vaizduotę kūrybai. Pantomima, kaukių, lėlių teatras – tai atskiros teatro rūšys, kartu – tai ir itin ryškios, raiškios teatrinės raiškos priemonės, įvairiai naudotos per visą teatro raidos istoriją ir naudojamos iki šiol. Šios žinios, įgytos per praktinius užsiėmimus, bus naudingos mokiniams analizuojant ir vertinant savo ir matytus teatro pavyzdžius. Žr.: Marionečių teatras: https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/8433/spektaklis-sigitas-geda-ka-senelis-padarys-viskas-bus-gerai

Dramos žaidimai – papasakoto, perskaityto ar sukurto siužeto veiksminis atkūrimas, naudojant tinkantį rekvizitą, kostiumus. Dramos žaidimai, kaip ir etiudai, rekomenduotini kuriant didesnės apimties, pvz., lėlių ar objektų, spektakliuką, per kurio kūrimą mokiniai susipažins su dekoracijų, rekvizito, kostiumų ir kitų teatrinės raiškos priemonių galimybėmis, reikšme.

Šešėlių teatras. Šiam metodui naudojama: a) audeklas ekranui ir šviesos šaltinis (pvz., prožektorius, lempa), jei eksperimentuojama kūno judesiais; b) spalvoto skaidraus plastiko karpiniai (spalvoti plastikiniai buteliai, prožektorių filtrai, kt.), išlankstyti vielos rėmeliai, aptrauktispalvotu audeklu, jei kuriamas spalvotų šešėlių teatras; c) dėžė, apklijuota popieriumi su skyle lempai su šonuose išpjautomis angomis lėlytėms, kurios iškerpamos iš juodo kartono ar standesnio popieriaus – mini šešėlių teatrui https://www.youtube.com/watch?v=UKDEGcr8BpY

Stalo arba daiktų teatras. Stalo teatre pasakojimui yra pasitelkiami įvairūs daiktai, buitiniai rakandai. Vaidinama pasakojant žiūrovams, pasakojimas papildomas personifikuotu daiktu. Scenos aikštele tampa bet koks stalas. Rekomenduojama paeksperimentuoti, kuriant žaislų iš kaštonų, gilių, taip pat vaisių ar daržovių teatrą. Ryškiausias tokio teatro pavyzdys Lietuvoje – režisierės Saulės Degutytės „Stalo teatras“. Žr. Stalo teatro pasaka „Kvepiantis medis“: https://www.youtube.com/watch?v=wIbptxZ141E Tęsiant pažintį su objektų teatru, kurį galima savarankiškai pasigaminti – „Mažiausias pasaulio teatras“: https://www.youtube.com/watch?v=9zX21APF7uY&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3Uk1LbQoa3r8VykKrpJTh_7rZcULio0B4HmlM0P6HKDDaqxT_Us8Pfmyc

Kuprinės teatras. Mokiniai atsineša iš namų daiktų ir vaidina kurdami su jais istorijas. Mokytojas pataria atsinešti saugius daiktus, pasitarus su tėvais (globėjais). Personažais gali tapti tiek šampūno buteliai, tuščios arbatos dėžutės, kavos pakeliai, tiek žaislai, kanceliarinės prekės. Skirtumas nuo stalo teatro, – kad veiksmas vyksta bet kurioje pasirinktoje erdvėje (klasės kampe, ant kėdės, ant kilimėlio, scenoje, lauke ant kelmo, suolo, etc.).

Pasirenkant raiškos veiklų metodus svarbi ne tik jų įvairovė, stengiantis nuolat vaikus kažkuo sudominti, motyvuoti. Vienas ar du pagrindiniai metodai, pvz., etiudų vaidinimas ir kūrimas, turėtų būti kaip ugdymo siekiamybė – per juos mokinys įgyja svarbiausias ne tik su teatro raiška susijusias, bet ir teatro supratimo, teatrinių reiškinių pažinimo žinias, kurias jis galės taikyti analizuodamas savo, klasės draugų pasirodymus, mokyklos, bendruomenės ar miesto renginius, mėgėjų ar profesionalaus teatro pavyzdžius.

Teatrinių etiudų metodas, kurį mokiniai išbandė žaisdami 1–2 klasėse, dabar paaiškinamas kaip jų pačių kūrybos metodas. Paaiškinkime mokiniams, kad etiudas, kaip ir bet koks išbaigtas, pvz., literatūros kūrinys, filmas, kaip bet kokia istorija, pasaka ar net visiems žinomos mįslės bei patarlės, turi pradžią, plėtotę su įvykiu ir pabaigą. Taip pat paaiškinkime, kad pradžią suprantame kaip aplinkybes, į kurias patenka žmonės ir (ar) personažai, įvykį – nuotykį – kaip tai, kas pakeičia ankstesnes aplinkybes, sukelia veikėjų (personažų) reakcijas, pakeičia jų nuotaiką, o pabaiga – kaip tai, kokie po įvykio / nuotykio tampa ir kaip elgiasi personažai. Aptarę su mokiniais temą, išsiaiškinę, kas tai yra etiudas, suskirstome mokinius poromis ar grupelėmis ir pasiūlome jiems savarankiškai sukurti „istoriją“ su minėtomis etiudo dalimis. Tai gali būti labai paprastutės, kasdienės istorijos ir situacijos – kas nutinka rytą ruošiantis į mokyklą; ką mokinys sutinka eidamas į mokyklą; kas nutinka vaikams žaidžiant kieme ir pan. Etiudų metodas padeda vaikams ugdytis empatiją, vaizduotę, kūrybiškumą. Paprastai jau 3–4 kl. išryškėja mažieji lyderiai, kurie imasi režisuoti (organizuoti) bendraklasius bendrai veiklai. Mokytojas turėtų stebėti, kad nebūtų užgožiami kiti klasės vaikai, paskatinti mažiau aktyvius, tačiau tai derėtų daryti subtiliai, ugdant pozityviąją lyderystę, pagarbą kitaip mąstančiam, pakantumą kito nuomonei ar pasirinkimui.

Atsižvelgiant į mokinių gebėjimus, poreikius, skiriami papildomi pratimai. Galima pasitelkti

Paslaptingojo krepšio metodą – pojūčių atminties pratimus, padedančius ugdytis raiškai (vaidybai) reikalingus pojūčius:

Lytėjimas. Vaikai užrištomis akimis liečia daiktus krepšyje ir juos identifikuoja. Tai gali būti šukos, monetos, nepripūstas balionas, jūros kriauklė, švitrinis popierius, kailis, plunksna ir t.t.

Uoslė. Pagal kvapą vaikai turi surasti krepšyje esančius daiktus: kvepalų buteliuką, lupto česnako skilteles medžiaginiame maišelyje, džiovintas uogas, pipirus, lauro lapus, cinamoną.

Skonis. Skonio receptoriams tiks razinos, javainiai, įvairių grūdų dribsniai, traškučiai, šokoladas, džiovintų obuolių skiltelės ir ko tik dar negaila mokytojui.

Iš „Paslaptingojo krepšio“ patariama išimti atviruką ar lapelį su užrašytu daiktu, reiškiniu.

Lytėjimas. Mokinių paprašoma įsivaizduoti, kaip jie liečia karštą arbatos puodelį, įkaitusį lygintuvą, kaip minko sniego gniūžtę, nulaužia varveklį, liečia smailių vinučių galus, braukia ranka per kankorėžį, per šilką, kaip glosto kačiuką ir pan.

Skonis. „Ragaujama“ įsivaizduojamos citrinos, braškinių ledų, morkos, kopūsto, chalvos, sūrios sriubos, picos, sultingo obuolio; „atsigeriama“ šiltos kakavos, šalto vandens, sprite iš skardinės ir pan.

Klausa. Prisimenama, kaip pučia šiltas švelnus vėjas, įsivaizduojami garsai po vandeniu; bandoma „išgirsti“ perkūnijos trenksmą, stiprų lietų, žolės šnaresį, paukščio sparnų plazdėjimą, durų girgždesį, švilpuko garsą kūno kultūros pamokos metu, pravažiuojantį automobilį ir pan.

Rega. Mokiniams siūloma pamatyti savo vaizduotėje dramblį, skruzdėlytę, juodą vorą kryžiuotį, vakarinio miesto gatvėse šviečiančias reklamas, giedrą dangų, plaukiančius baltus debesis, ryškiai šviečiančią vidurdienio saulę, žvakės liepsnelę ant gimtadienio torto ir t.t.

Uoslė. Vaikams pasiūloma „užuosti“ įsivaizduojamą pjaustomą svogūną, česnaką, marinuotą agurką, laužo dūmus, jūros vėją, rožę, kvepalus, šviežią batoną, duoną, benziną ir pan.

Šiuos pratimus galima daryti ir 1–2 klasėse, įtraukiant juos į pojūčius ir vaizduotę žadinančius žaidimus.

Scenos kalbos pratimai talkina visoms teatro formoms. Be žiūrovo teatras neegzistuoja, o kad perduotume jam reikiamą informaciją, pasitelkiame ir kalbą. Dažnai pradinių klasių mokiniai neaiškiai taria vieną ar kitą raidę, kalba nedrąsiai ar pernelyg skubiai, netaisyklingai kirčiuoja. Scenos kalbos pratimai ugdo artikuliaciją, ritmo pojūtį, klausą, padeda įsiminti sunkiau tariamus žodžius, lavina atmintį. Tam naudojame švariakalbes (artikuliacijos pratimus) ir greitakalbes. Švariakalbės skirtos tam tikrų garsų teisingo tarimo, greitakalbės – artikuliacijos, atminties lavinimui. Šiems pratimams rekomenduotina lietuvių tautosaka, kurioje gausu skaičiuočių, patarlių, posakių, pritaikomų tarimui, intonavimui, kirčiavimui, artikuliavimui.

Metodai nuotoliniam ugdymui teatru pradinėje mokykloje

Mokantis nuotoliniu būdu, 1–4 klasėse galima išbandyti ir gyvai tinkančius metodus:

Radijo teatras. Kuriant radijo „vaidinimą“, susitelkiame į nesudėtingos / trumpos istorijos kūrimą balsu ir įvairiais garso efektais. Šiems efektams galime panaudoti įvairių daiktų skambesį, popieriaus šiugždesį, žingsnių beldimą į grindis, plojimą, ritmo kūrimą rankomis, liežuvio pliauškėjimu ir pan. Taip pat čia svarbus yra psichologinis personažo portreto kūrimas.

Skaitovų (meninio skaitymo) *teatras* leidžia veiksmingai ir efektyviai perteikti literatūrą dramos forma; tai interpretacinis teksto skaitymo būdas. Pasirinkę kūrinį, mokiniai skaito jį, intonacijomis, mimika perteikdami personažų charakterius, įvykius. Mokytojai ir mokiniai gali pritaikyti mėgstamas pasakas

skaitovų teatro scenarijams sukurti (kurti poezijos teatrą). Tai puiki veikla mokytojams ir tėvams, norintiems efektyviau pasiekti vaiko raiškaus kalbėjimo ar skaitymo įgūdžių.

Poezijos teatras prasideda tada, kai skaitydami ar deklamuodami eilėraštį, vaikai skatinami suprasti ir perteikti eilėraščio turinį. Kitas būdas – eilėraščių deklamavimas pagal numatytą scenarijų. Metodas tinka kalbų pamokose.

Personažų improvizacijos – metodas, patikrintas ir pasiteisinęs karantino metu. Personažais tampa tiek daiktai, tiek patys mokiniai. Pasiūlę mokiniams pasirinkti personažą, suskirstome juos poromis arba grupėmis į virtualios platformos (pvz. ZOOM) kambarius. Jei kompiuterio galimybės neleidžia naudotis virtualiais „kambariais“, poros gali pasitarti dėl veiksmo vietos ir įvykio, susirašinėdamos privačiomis žinutėmis toje pačioje platformoje. Improvizacijos vyksta dialogo forma, klausant visai prisijungusiai grupei. Vaidinantys naudoja kamerą, mikrofoną, vaizdo užsklandą fonui. Personažo charakteris gali būti kuriamas, naudojant turimus namuose daiktus, kostiumus. Visi prisijungusieji stebi išsijungę kameras ir mikrofonus. Pora, atlikusi savo improvizaciją, pakviečia kitus du grupės dalyvius tęsti.

Šokis

Esminiai pradinio ugdymo bendrosios šokio programos pokyčiai

Ko siekiama?

2008 metų programa		2022 metų programa
Programa orientuota į integraciją su kitais meninio ugdymo dalykais ir kitomis ugdymo sritimis.	*Tikimasi labiau į kompetencijas orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.*	Programa papildyta siekiu mokyti mokinius vertinti šokį kaip svarbią Lietuvos ir pasaulio kultūros dalį, skatinti domėtis šokio įvykiais ir formuoti mokinių poreikį įvairiais būdais įsitraukti į šokio kultūrą (šokti, kurti, stebėti, analizuoti, vertinti dalyvauti ir kt.). Pasiekimų sritys pakoreguotos remiantis kompetencijų aprašais.
Vertybinės nuostatos orientuotos į gebėjimų prasmingumą ir svarbą kiekvienam asmeniškai, pozityvius santykius su kitais.	*Tikimasi įprasminti dailės mokymą(si) kaip kūrybišką, sąmoningą ir prasmingą veiklą, reikalaujančią įtraukaus dalyvavimo ir bendradarbiavimo, skatinančią asmeninį tobulėjimą, žinių poreikį ir naujų idėjų įgyvendinimą.*	**Vertybinės nuostatos formuojamos** sudarant palankias ugdymosi sąlygas, įgalinančias mokinius plėtoti prigimtines kinestetines savybes, estetinę patirtį ir šokio veiklos poreikį, įgyti šokio raštingumą.
Pasiekimų sritys: • Šokio raiška; • Šokio stebėjimas, interpretavimas ir vertinimas; • Šokio ryšių su socialiniu kultūriniu gyvenimu pažinimas.	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio ir gilesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.*	**Pasiekimų sritys:** • Šokio raiška; • Šokio supratimas ir vertinimas; • šokio reiškinių ir kontekstų pažinimas.
Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas 1-2, 3-4 kl. koncentrams	*Tikimasi įprasminti dailės mokymą(-si) kaip kūrybišką, sąmoningą ir prasmingą veiklą, reikalaujančią įtraukaus dalyvavimo*	**Mokymosi turinys** pateikiamas 1 – 2, 3 – 4 klasių koncentrams ir turinį siejamas su kitų meninio, dorinio, technologijų pasaulio pažinimo ir kitais dalykais. Programos įgyvendinimo rekomendacijose pateikiami šokio sąvokų apibrėžimai, skaitmeninių priemonių sąrašas.

	ir bendradarbiavimo, skatinančią veiklą.	
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių** (patenkinamas, pagrindinis, aukštesnysis) **požymiai.** Juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomi ir vertinami visi mokinių gebėjimai.*	Išskiriami mokinių **pasiekimų** Keturių **lygių** (slenkstinis, patenkinamas, pagrindinis, aukštesnysis) **požymiai.** Nurodomi pasiekimų lygių požymiai padės mokiniams įsivertinti ir mokytojui įvertinti mokinių pasiekimus ir daromą pažangą dailės pamokose.

Šokio bendrojoje programoje susitarta dėl programoje vartojamų sąvokų:

1. Šoka pavieniui: šoka vienas, erdvėje (salėje) būdamas vienas – solo; šoka vienas, erdvėje (salėje) būdamas su kitais, tačiau nesiderina prie kitų šokančiųjų.

2. Šoka poroje: šoka dviese, derindami judesius tarpusavyje, tačiau nesusikabinę rankomis; šoka dviese, derindami judesius tarpusavyje ir susikabinę rankomis; š*okio judesiai*: Natūralūs, bet nepriklausantys jokiam šokio žanrui ar stiliui, judesiai, sujungti į seką, turinčią ritminę struktūrą.

3. Šokio žingsniai: kultūriškai atpažįstami šokio judesiai, priklausantys kuriam nors šokio žanrui ar stiliui, pvz. polkos žingsnis, valso žingsnis, liaunas, stryksnis ir pan.

4. Kuria šokį: improvizuoja ir komponuoja šokio judesių sekas. Improvizuoja, t. y. kuria iš anksto neapgalvodamas, kokius šokio judesius pasirinks, ir nesiekia prisiminti sukurtų judesių ir jų sekų. Komponuoja, t. y. apgalvoja, atrenka, sujungia ir prisimena sukurtas šokio judesių sekas ar šokio fragmentus.

5. Šokio elementai: erdvė, laikas, energija. Tai elementai, kurie reiškiasi visuose šokiuose, nepriklausomai nuo jų žanro ir stiliaus, kitaip sakant, tai elementai, kurie vienija atskirus šokius į šokio meną.

6. Erdvės elementas apima:

- erdvės lygius (aukštai – atsistojus, pasistiebus, iškėlus rankas į viršų, pašokus aukštyn, žemai – atsitūpus, atsisėdus, atsigulus, per vidurį – pasilenkus, pritūpus);
- erdvės kryptis (pirmyn, atgal, aukštyn, žemyn, į šoną, ratu);
- erdvės figūras (šokėjų išsidėstymą erdvėje, suformuojantį įvairius šokio brėžinius – linijas, ratus ir kt.);

7. Laiko elementas apima:

- ritmą (tai judesių ar judesių sekų pasikartojimą, tai nėra tas pats, kas ritmiški judesiai)
- judesių tempą (greitai, lėtai, greitėjančiai, lėtėjančiai)
- pauzę (nejudėjimą)
- *Energija* apima:
- judesio dydį (didelis, mažas)
- judesio formą (apvalus, kampuotas)
- judesio svorį/stiprumą (stiprus, sunkus, lengvas).

8. Orientuotis šokio erdvėje: nustatyti savo buvimo vietą šokio metu kitų šokančiųjų atžvilgiu, susivokti kuria kryptimi (pirmyn, atgal, aukštyn, žemyn, į šoną) judėti šokio metu, judėti erdvėje pagal šokio brėžinius (rate, ratu, linijoje, vorele ir kt.).

9. Prisiderinti prie šokio ritmo ir tempo: kiekvienas judesys turi savo natūralų atlikimo tempą, pavyzdžiui, atlikti šuoliuką lėtai nėra įmanoma, galima lėtai pritūpti, bet pakibti ore nepavyks, apsisukti ant vienos kojos lėtai taip pat sudėtinga, greitai eiti aukštai keliant ištiestas kojas taip pat sudėtinga ir pan. Todėl pirminiame lygmenyje mokiniui reikia savo kūno galimybes priderinti prie judesio tempo, dydžio, formos ir kt. Kitas lygmuo, kai šokama pagal muziką, ji taip pat diktuoja savo tempą, todėl mokiniui reikia prisiderinti dar ir prie muzikos ritmo ir tempo.

10. Interpretuoti šokio kūrinį: išsakyti, kaip suprato stebėto ar atlikto šokio kūrinio perteikiamas prasmes, temas, idėjas.

11. Tyrinėti šokio reiškinius: ieškoti, stebėti, aiškintis dėsningumus. Reiškinys – vykstantis procesas: tradicijos, tendencijos, mados, žanrai, stiliai, asmenybės, kolektyvai. Šokio kūrinys nėra tapatu reiškiniui. Reiškinys yra platesnė sąvoka.

12. Pagrindiniai šokio žanrai ir stiliai:

- Liaudies šokis (folklorinis, sceninis)
- Istorinis šokis (Renesanso, Baroko, Romantizmo)
- Baletas (romantinis, klasikinis, šiuolaikinis)
- Pramoginiai šokiai (standartiniai (klasikiniai), Lotynų Amerikos)
- Šiuolaikinis šokis (modernus, postmodernus)
- Gatvės šokis (breikas, hiphopas, lockingas, popingas).

13. Šokiai į žanrus ir stilius skirstomi pagal:

- būdingus, kultūriškai susiformavusius ir atpažįstamus šokio žingsnius (polkos, valso, liaunas, stangrusis, rumba, ča ča ča ir pan.);
- būdingą judesius lydinčią muziką;
- kostiumus.

14. Nagrinėti šokio kontekstus: aiškinti esmę, svarstyti, analizuoti išskiriant požymius. Kontekstai – aplinkybės, kuriose reiškiasi šokio reiškiniai. Aplinkybės gali būti istorinės, geografinės, socialinės, kultūrinės.

Siekiant kokybiškai įgyvendinti atnaujintą šokio ugdymo turinį, svarbiausia yra veikimo sistemingumas, kuris prasideda nuo atsakingo planavimo, metodų ir veiklų pasirinkimo, tarimosi ir derinimo. Labai svarbu, kad mokytojai suvoktų skirtumą tarp šokio pamokų, t. y. formalaus ugdymo, ir šokio būrelio užsiėmimų, t. y. neformalaus švietimo, tikslų ir metodų, kad šokio pamokos nevirstų repeticijomis. Todėl svarbu pasirinkti tinkamus metodus, kurie efektyviausiai veiktų kiekvienoje šokio dalyko srityje siekiant numatytų mokinių pasiekimų.

Šokio raiška

Šokio atlikimo gebėjimų ugdymui tinkami metodai. Mokant įvairių judesių, šokių žingsnių ir šokių pagrindiniai metodai yra rodymas ir aiškinimas. Psichologų nuomone, vaikai, ypač jaunesnio amžiaus, sunkiai sutelkia dėmesį į informaciją, gaunamą keliais būdais vienu metu, t. y. jie sutelkia dėmesį arba į žiūrėjimą, arba į klausymą. Kai vienu metu yra rodomi judesiai, aiškinamas jų atlikimas ir dar skaičiuojama, mokiniai negali pilnai sutelkti dėmesio į judesį, nes juos blaško papildoma žodinė informacija. Kuo jaunesni mokiniai, tuo sunkiau jiems suvokti tuos ryšius, todėl judesių mokymasis užtrunka. Todėl siūlome taikyti rodymo ir aiškinimo metodus nuosekliai. Pirmiausiai reiktų parodyti mokiniams pilnai atliktą šokio judesių seką ar visą šokį demonstruojant visus stiliaus ir žanro ypatumus (tai gali būti vaizdo įrašas arba mokytojo gyvai atliekami judesiai). Mokytojas šokdamas, rodydamas judesius, neturėtų jų komentuoti. Vėliau judesių seką galima skaidyti į atskiras trumpesnes sekas, kad mokiniai galėtų kartoti kartu su mokytoju. Aiškinti, reiktų tik tada, jei mokiniams kyla klausimų ar neaiškumų. Siūlome neskaičiuoti rodant judesius, o leisti mokiniams pajusti judesių frazės trukmę, judesių tempą ir ritminę struktūrą. Labai svarbu suteikti mokiniams pakankamai laiko patiems išbandyti judesius, kai mokytojas nerodo, neaiškina ir neskaičiuoja. Būdamas tyloje su savo kūnu mokinys giliau pajunta judesį, jo tėkmę, trukmę ir kitas kokybes.

Atnaujintoje šokio bendrojoje programoje pradinėms klasėms yra siūlomi tradiciniai lietuvių ir kitų tautų šokiai yra paprasti savo struktūra ir judesių sandara, todėl gali būti išmokstami vienos pamokos metu, šokant visiems kartu. Tokiems šokiams nėra būtina iš anksto atskirai mokytis judesių, jų mokymasis paremtas taip vadinama liaudies pedagogika, kai šokių buvo mokomasi juos tuo pat metu atliekant įvairiuose susibūrimuose, šventėse.

Siūlome, mokant šokio judesių, atliekant kūno apšilimą naudoti įvarius mokinių išdėstymus salėje, taip įvairinant mokymosi procesą ir siekiant, kad visi mokiniai atrastų sau tinkantį mokymosi būdą.

Mokant šokio atskirų judesių arba atliekant kūno apšilimo pratimus nebūtina visada mokinius išrikiuoti eilėmis. Šio metodo taikymą galima patobulinti, keičiant mokinių stovėjimo tvarką eilėse, t. y. po

kiekvieno pratimo ar judesių sekos, pirma eilė eina į galą, o buvusi antra eilė tampa pirmoji. Tokiu būdu, visi mokiniai pabūna ir priekyje ir gale, mokiniai nėra diskriminuojami pagal savo elgesį ar mokymosi būdą ir stovėjimas eilėse nėra diferencijuojamas pagal gabumus ar pasiekimus.

Kitas išsidėstymas mokantis šokio judesių ir atliekant kūno apšilimo pratimus gali būti rate. Šioje situacijoje yra du galimi variantai, kai mokytojas stovi rato centre ir rodo judesius, arba kai mokytojas stovi su mokiniais rate. Kai mokytojas stovi rate, jis po kiekvieno pratimo turėtų keisti savo vietą rate, siekiant išvengti kai kurių mokinių nuolatinio stovėjimo šalia mokytojo, o taip pat ir dėl to, kad mokiniai, stovintys priešingoje nei mokytojas rato pusėje, gali nesuvokti veidrodiškumo principo ir daryti judesius arba į priešingą pusę arba priešinga koja, nei rodo mokytojas.

Mažiausiai įprasti, tačiau itin veiksmingi šokio mokymosi būdai yra, kai mokiniai salėje yra išsidėstę be aiškios struktūros (linijos, rato). Šioje situacijoje galimi du mokinių išsidėstymo variantai: 1) pavieniui, 2) grupėse po 3-4. Išsidėstymas erdvėje pavieniui veiksmingas atliekant kūno apšilimo pratimus, kai mokytojas šoka kartu su mokiniais, bet nėra rodytojas, o labiau bendraautorius, bendraveikėjas. Todėl mokiniai daugiau susitelkia į tyrinėjimą, judesių pajautimą, o ne į mokytojo kopijavimą. Toks išsidėstymas taip pat tinka, kai yra skiriama laiko mokinių savarankiškam judesių mokymuisi. Išsidėstymas grupėmis taip pat tinka savarankiškam judesių mokymuisi, kai mokiniai tardamiesi tarpusavyje, keisdamiesi savo įžvalgomis apie judesių atlikimo būdus, mokosi vieni iš kitų. Mokytojo vaidmuo čia yra patariamasis, kai prieidamas prie atskirų grupių, klausia mokinių, kaip jiems sekasi mokytis, kokių yra sunkumų ar neaiškumų.

Mokymuisi turėtų būti parenkami šokiai, atitinkantys psichofizines mokinių galias. Nereikalaujama šokio žingsnių ir šokių atlikti techniškai. Skatinama mokantis šokių pažinti savo kūną ir jo fizines judėjimo galias, jas plėtoti. Mokytojas organizuoja ugdymo procesą pateikdamas kūrybinių užduočių, kurios plėtoja mokinių psichofizinio laisvumo, kūno jautimo, savęs suvokimo ir valdymo gebėjimus. Pabrėžiamas judesių darnos, koordinacijos, judėjimo sklandumo, kūno kinestetinių galių ugdymas. Turėtų būti siūlomos improvizacinės judesio užduotys, kurios padėtų mokiniams pažinti, pajausti ir plėtoti savo kūno judėjimo galias, kontroliuoti save, sukaupti dėmesį, numatyti veiksmus, koordinuoti judesį ir mintį.

Šokio kūrybos gebėjimų ugdymui tinkami metodai. Pagrindiniai kūrybinių gebėjimų ugdymo metodai yra *improvizavimas ir komponavimas*. Pradinėse klasėse siūlome organizuoti mokinių improvizavimą, t. y. kūrimą atlikimo metu, pavieniui, nes tai yra paprasčiausias būdas. Improvizuoti poroje ar grupėje yra sudėtingiau, nes šokantiesiems reikia nesitariant susitarti, t. y. šokio metu pajausti, kur ir kaip juda partneris, prisitaikyti prie jo judėjimo, bet tuo pačiu ir pačiam išlaikyti iniciatyvą. Jaunesniems mokiniams rekomenduojama naudoti improvizavimą pavieniui, bet ne po vieną salėje, o po kelis šokant vienu metu, bet nesiderinant tarpusavyje. Kiti mokiniai tuo metu gali stebėti improvizuojančius klasės draugus, kad vėliau galėtų aptarti.

Komponavimas, t. y. kūryba apgalvojant, atrenkant judesius, juos sujungiant ir prisimenant jų seką, pradinių klasių mokiniams rekomenduojama pirmiausia mokytis porose, nes dviese lengviau susitarti nei didesnėje grupėje. Vėliau, galima siūlyti mokiniams kurti grupėse, tokiu atveju geriausia yra grupės po keturis mokinius, nes esant keturiese galima išgauti daugiau šokėjų išsidėstymo variantų: ratu, linija, po dvi poras, dvi linijos, trys linijoje ir vienas atskirai ir pan.

Mokant improvizavimo ir komponavimo reikėtų aiškiai suformuluoti kūrybines užduotis.

1 pavyzdys. Sujunkite greitus ir lėtus judesius ir atlikite juos aukštai, žemai ir per vidurį.

2 pavyzdys. Sukurkite judesių seką, kurioje būtų panaudoti dideli ir maži bei greiti ir lėti judesiai.

3 pavyzdys. Sukurkite judesių seką, kuri atskleistų gėlės augimo ciklą nuo sėklos pasodinimo iki žiedų nuvytimo.

Netinkamos tokios kūrybinės užduotys, kuriose siūloma, pavyzdžiui, mokiniams šokti kaip jaučia muziką, arba vaizduoti kokį nors gyvūną. Pirmu atveju, tai nėra improvizavimas ar komponavimas, o tai yra spontaninė saviraiška. Ji galima, siekiant suteikti mokiniams galimybę atsipalaiduoti, pailsėti. Antru atveju, mokiniai ima imituoti stereotipiškai atpažįstamus gyvūnų judesius, pavyzdžiui, jei siūloma pavaizduoti šuniuką ar kačiuką, mokiniai tiesiog ropoja ant keturių, kartais plaštakų judesiais imituodami kaip kačiukai prausiasi. Kokį gyvūną besiūlytų mokytojas, dažniausiai mokinių judesių raiška yra labai skurdi, imitacinė, mokiniams sunku vystyti judesius, t. y. kurti judesių sekas, kurti šokį. Tokiu atveju, jei mokytojas nori naudoti gamtos įvaizdžius mokinių kūrybinėms užduotims, jis turėtų aptarti su mokiniais galimas judesių vystymo kryptis.

1-2 klasė. Individuali kūrybinė improvizacinė užduotis.
Užduoties atlikimo trukmė 5 min.

Užduotis mokiniams: sukurkite šokį, kaip iš kiaušinio išsirita mažas paukštelis, kaip jo trumpi sparneliai neleidžia jam skristi, parodykite, kaip paukštelis auga ir tampa stipriu paukščiu, turinčiu didelius sparnus ir galinčiu greitai ir aukštai skraidyti.

Patarimai mokytojui: su mokinais aptarus judesių vystymo galimybes, leisti mokiniams improvizuoti pavieniui, nebeduodant žodinių instrukcijų, nes jie mintyse jau turi nubrėžtas gaires. Todėl galės patys pasirinkti judesius, perteikiančius kiaušinio judėjimą, mažo paukštelio judėjimą, didelio paukščio judėjimą. Šioje užduotyje mokiniai naudos įvairius judesio tempus, dydį, erdvės lygius, nes mažas paukštelis vaikščios lėtai mažais žingsneliais atsitūpęs žemai, didelis paukštis bėgios, aukštai iškėlęs rankas, greitai mojuodamas sparnais. Todėl iš esmės, paukštis yra tik kaip įvaizdis, bet mokinys mokosi išreikšti šokio elementus – erdvę, laiką, energiją, mokosi jungti įvairių kokybių judesius į sekas, siekdamas perteikti paukščio istoriją. Šioje užduotyje muzika nėra reikalinga, nes taip geriau mokiniai gali kurti savo ritminę struktūrą, nesiderindami prie muzikinis struktūros. Vėliau, vieną kartą mokiniams atlikus užduotį tyloje, kitą kartą siūlyti atlikti su mokytojo parinkta muzika.

3-4 klasė. Individuali kūrybinė improvizacinė užduotis.
Užduoties atlikimo trukmė 15 min.

Užduotis mokiniams: sukurkite šokį, perteikiantį skirtingas medžiagų būsenas – dujinę, skystą ir kietą. Pagalvokite, kokią medžiagą pasirinksite šokio idėjai perteikti.
Patarimai mokytojui: aptariant su mokiniais medžiagos pasirinkimą, nukreipiamaisiais klausimais reiktų mokinius užvesti apie vandens idėją, nes vanduo būna visose trijose būsenose – dujinėje (garų), skystoje (tekantis vanduo – upė, krentantis vanduo – lietus), kietoje (ledas, snaigės, varvekliai). Aptariant su mokiniais kaip vanduo pereina iš vienos būsenos į kitą ir kuo pasižymi kiekvienos būsenos judesiai, pavyzdžiui, klausiant mokinių tokių klausimų: pasakykite ir parodykite, prašau, kaip juda garai, kaip garuoja vanduo iš balos, pasakykite ir parodykite, prašau, kokiais judesiais galima perteikti vandens tekėjimą ir pan. Svarbu ne tik, kad vaikai įvardintų judesius, bet ir juos parodytų. Aptarus galimus judesius ir atskiriems mokiniams juos parodžius, mokinius galima padalinti į dvi grupes, kai vieni yra žiūrovai, o kiti – šokėjai. Vienai grupei pašokus, mokytojas klausia žiūrovų, kokius judesius jie matė, kaip atpažino koks judesys kokią vandens būseną perteikė. Tada klausiama šokėjų, kokius judesius kuriai būsenai jie pasirinko ir kodėl. Paskiausiai savo apibendrinimą ir įvertinimą pateikia mokytojas. Tada šokti eina kita grupė ir po jos atlikimo taip pat vyksta diskusija ir aptarimas. Kaip ir visose kūrybinėse improvizavimo užduotyse vanduo ir jo būsenos yra tik įvaizdis, o pagrindinis tikslas – mokiniai mokosi išreikšti šokio elementus – erdvę (kryptis, nes vandeniui garuojant mokiniai judės aukštyn, lietui krentant mokiniai judės žemyn, lygius, nes ledui sustingus formuos kūno pozas įvairiuose erdvės lygiuose – aukštai, žemai, per vidurį), laiką (tempą, nes garuos lėtai, šokinės lašais greitai), energiją (judesio dydį, nes šokinės mažais šuoliukais kaip lašai arba dideliais šuoliais per balas, formą, nes garuojant naudos banguotus, plaukiančius judesius, varveklio ar snaigės būsenoje – kapotus, kampuotus judesius), derindamas įvairias judesio kokybes, pakartodamas atskirus judesius ar jų sekas, sukurs savo kompozicijos ritminę struktūrą. Šiai užduočiai muzika nėra reikalinga, tačiau galimai pasiūlyti mokiniams užduotį pakartoti su muzika.

Visos individualios kūrybinės užduotys gali būti pasiūlytos mokiniams atlikti ir porose bei grupėse po keturis. Tokiu atveju, reiktų atkreipti mokinių dėmesį į tai, kad būdami poroje ar grupėje, jie turi aptarti ir pasirinkti kaip atliks judesius, ar visi kartu bus, pavyzdžiui, viename erdvės lygyje ir judės lėtai, ar vienas bus aukštai ir judės lėtai, o kitas bus žemai ir judės greitai. O galbūt pradžioje jie šoks vienodai, paskui išsiskirs, o pabaigoje vėl judės vienodai. Tai būtų jau sudėtingesnė užduotis, todėl tinkama arba vyresniems mokiniams nuo 3-4 klasės arba pažengusiems, turintiems daugiau patirties kūryboje.

Mokant mokinius šokio kūrybos reikėtų pradėti nuo natūralių judesių naudojimo, t. y. siūlant kūrybines užduotis pabrėžti, kad judesiai yra ėjimas, bėgimas, ropojimas, šliaužimas, vertimasis, šuoliukai, sukiniai ir pan. Tai judesiai, kuriuos mokiniai atlieka kasdieniame gyvenime, t. y. jų nereikia mokytis iš anksto, norint kurti šokį. Tai tinka bet kurio amžiaus mokiniams, jei yra pradedantieji kūrybiniame procese. Nes svarbiausia, mokantis šokio kūrybos, yra suvokti, kaip atskiri judesiai išreikšti

erdvėje, laike su tam tikra energija, tampa visuma siekiant estetinių tikslų, perteikiant savo mintis ir jausmus. Atskiri judesiai, kaip atskiri žodžiai, patys savaime, be kitų žodžių šalia, be konteksto, jie nieko nereiškia, nes priešingai nei žodžiai, kurie turi susietas prasmes, judesiai tokių prasmių neturi. Todėl tik visuma judesių, jų derinių, jų pasikartojimų perteikia prasmę.

Kai mokiniai susipažįsta su šokio elementais ir jų raiškos variantais bei judesių derinimo galimybėmis, panaudojant tuos pačius kūrybos principus, galima vietoj natūralių judesių naudoti tuos, kuriuos mokiniai mokėsi, pavyzdžiui, lietuvių liaudies sceninio šokio žingsnių ar pramoginių šokių žingsnių. Tokiu būdu, mokiniai giliau įtvirtins ir pačių žingsnių atlikimą, kai ne tik mokysis kitų autorių sukurtų šokių, bet ir mokysis savaip jungti žinomus šokių žingsnius.

Šokio supratimas ir vertinimas

Šokio nagrinėjimo, interpretavimo ir vertinimo gebėjimų ugdymui tinkami metodai. Siekiant ugdyti mokinių gebėjimą analizuoti šokį, reiktų skirti tam pakankamai laiko, numatant įtraukti stebėjimo veiklą. Nagrinėti kitų sukurtą šokį, reikalinga sudaryti mokiniams sąlygas tą šokį stebėti. Tai gali vykti gyvai, stebint šokio pasirodymą, spektaklį, šventę mokykloje ar kultūros įstaigoje, arba stebint vaizdo įrašus. Žinoma, visada paveikiau, yra gyvas pasirodymo stebėjimas, todėl siūloma susiplanuoti ir sudaryti mokiniams galimybę bent kartą per mokslo metus stebėti šokio pasirodymą gyvai. stebimą, savo atliekamą ir savo sukurtą šokį Pirmiausia reiktų susiplanuoti, kiek laiko per mokslo metus skirsite šiai veiklai. Siūlome keletą variantų.

1 variantas. Šokio stebėjimo, analizavimo ir vertinimo veiklai skiriama laiko kiekvienoje pamokoje apie 20-25 min.

1-2 klasė. Šokio stebėjimo, analizavimo ir vertinimo veiklai skiriama laiko kiekvienoje pamokoje apie 20-25 min.

Pasiekimai	Veikla	Trukmė
A1 Šoka poroje, koordinuodamas judesius, orientuodamasis šokio erdvėje, prisiderindamas prie šokio ritmo ir tempo, perteikdamas judesio dydį ir šokio nuotaiką.	Visi kartu mokiniai porose mokosi šokti tradicinį lietuvių šokį „Kiškelis“.	5-10 min.
B1 Įvardija savo atlikto šokio tempą, atliktus šokio judesius.	Atlikus šokį mokiniai susėda ratu ir mokytojas užduoda nukreipiančius klausimus: pasakykite, prašau, pavadinimus tų judesių, kuriuos atlikote, kai šokote šį šokį, pasakykite, kokio greičio buvo tie judesiai,	5 min.
B2 Įvardija kaip suprato atlikto šokio temą ir nuotaiką.	Mokytojas klausia: papasakokite, prašau, apie ką buvo šis šokis, kokia jo nuotaika.	5 min.
B3 Savais žodžiais išsako įspūdžius, kilusius atliekant šokį.	Mokytojas klausia, pasakykite, prašau, ką galvojate apie šį šokį, ar buvo įdomu jį šokti ar ne, ir kodėl.	5 min.

Uždavus klausimą, labai svarbu išlaukti atsakymo, neskubinti mokinių kartojant klausimą arba kreipiantis į konkretų mokinį su prašymu atsakyti. Taip pat svarbu, siekti, kad į atskirus klausimus atsakytų vis kiti mokiniai, t. y. pasiekti situaciją, kai visi mokiniai pasisako, kad ir trumpu atsakymu „taip“, „nežinau“ ir pan. Į kiekvieno mokinio atsakymą reikėtų sureaguoti, paskatinant jį pamąstyti toliau, užduodant klausimą „kodėl taip manai“.

***2 variantas*.** Šokio stebėjimo, analizavimo ir vertinimo veiklai skiriama visa pamoka vieną kartą per mėnesį arba vieną kartą per du mėnesius.

3-4 klasė. Šokio stebėjimo, analizavimo ir vertinimo veiklai skiriama visa pamoka vieną kartą per mėnesį arba vieną kartą per du mėnesius (3-4 pamokos)

Pasiekimai	
B1 Nusako stebėto šokio tempą, panaudotus šokio erdvės lygius ir kryptis, įvardija atliktus šokio judesius. B2 Paaiškina kaip suprato stebėto šokio temą ir nuotaiką. B3 Vartodamas elementarias šokio sąvokas išsako įspūdžius, kilusius stebint šokio kūrinį.	
Veikla	Laikas
Stebi mokytojo parinktus tradicinius įvairų tautų šokius, pavyzdžiui, lietuvių „Grečenikė“ Grečininkė - YouTube, estų Estonian folk dance: Kangakudumine & Kirburaputamine - YouTube, vokiečių Schuhplattler - Bavarian Folk Dance in Munich - YouTube ir analizuoja stebėtus šokius	Spalis
Stebi mokytojo parinktas ištraukas iš S. Prokofjevo baleto „Pelenė“ ir analizuoja stebėtus epizodus. https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/1013674291/sergejus-prokofjevas-baletas-vaikams-pelene	Lapkritis
Stebi mokytojo parinktas ištraukas iš Lietuvos moksleivių Dainų šventės Šokių dienos ir analizuoja stebėtus šiuolaikinio šokio epizodus Lietuvos moksleivių dainų šventė 2016. Šokių diena „Mano žemė“ - LRT	Vasaris
Stebi mokytojo parinktas ištraukas iš Lietuvos moksleivių Dainų šventės Šokių dienos ir analizuoja stebėtus gatvės šokio epizodus Lietuvos moksleivių dainų šventė 2016. Šokių diena „Mano žemė“ - LRT	Balandis

3 variantas. Derinti abu variantus: per mokslo metus skirti 3-4 pamokas ir kas antroje pamokoje skirti 20-25 min. šokio stebėjimui ir analizavimui.
Pasirinkus bet kurį iš siūlomų variantų, labai svarbu užduoti atvirus klausimus, prasidedančius žodeliais kaip, koks, apie ką, kodėl ir pan. Tai klausimai, kurie skatina mokinius mąstyti ir nenurodo galimo atsakymo. Taip pat labai svarbu, išlaukti atsakymo bei sureaguoti į jį, paskatinant mokinius mąstyti toliau. Ypač svarbu, nubrėžti gaires ir paskatinti tuos mokinius, kurie atsakė „nežinau“, pasiūlant „pagalvok, gal rytoj ar kitą dieną ateis atsakymas“, „galėsim apie tai dar pakalbėti kitoje pamokoje“ ir pan.

Šokio reiškinių ir kontekstų pažinimas.

Šokio reiškinių tyrinėjimo, šokio kontekstų nagrinėjimo ir asmeninio šokio pažinimo įprasminimo gebėjimų ugdymui tinkami metodai. Siekiant ugdyti šiuos gebėjimus galima taikyti tuos pačius metodus, kaip ir ugdant šokio nagrinėjimo, interpretavimo ir vertinimo gebėjimus. Rekomenduojama siūlyti mokiniams stebėti šokio reiškinius gyvai arba vaizdo įrašuose, diskutuoti porose ar grupėse, atlikti tyrimus. Siekiant aktualizuoti tyrimą kaip mokymosi būdą ir sudominti mokinius tokia veikla, reiktų siūlyti mokiniams įprasminti atlikto tyrimo rezultatus kūrybine šokio raiška, t. y. surinkus informaciją apie šokio reiškinį ir jo aplinkybes, pasisemti idėjų savo kūrybinei šokio veiklai.

1-2 klasių mokiniams rekomenduojama siūlyti 2-3 pamokų trukmės tyrimą, kuris apimtų mokytojo pasiūlyto šokio reiškinio stebėjimą gyvai arba vaizdo įraše, to reiškinio konteksto aptarimą ir diskusijas bei kūrybinę šokio veiklą.

Pavyzdžiui, pagal programoje siūlomą veiklą 6.1.3. Mokiniai stebi judėjimo įvairovę natūralioje aplinkoje arba vaizdo įrašuose, mokosi apibūdinti jos bruožus ir panaudoti kūrybinių idėjų paieškai ir išraiškai, pasirinkti temą „Augalų judėjimo pažinimas, siekiant kūrybinių idėjų“.

Pasiekimai	Veikla	Trukmė
C1 Įvardija artimiausioje aplinkoje pastebėtos judesio ar šokio raiškos savybes,	Planuojant judėjimo stebėjimą natūralioje gamtinėje aplinkoje, reiktų atsižvelgti į oro sąlygas ir parinkti tinkamą laiką tokio pobūdžio tyrimui, geriausiai tiktų ankstyvas ruduo. Mokiniai lauke stebi įvairių augalų (medžių, krūmų, žolių) judėjimą, fiksuoja (filmuoja arba fotografuoja) tai telefonu. Taip pat gali	1 pamoka

siekdamas pasisemti kūrybinių idėjų.	iš karto, būdami šalia augalo, atkartoti pastebėtus jo judesius. Mokytojas turėtų atkreipti mokinių dėmesį kokiu skirtingu tempu juda didelės ir mažos medžio šakos, kaip medžio šakų judėjimas skiriasi nuo medžio lapų judėjimo, kai lapai juda būdami ant medžio, kaip juda krisdami nuo medžio ir ant žemės. Mokiniai diskutuoja ir įvardija medžio šakų ir žolių judėjimo, didelių ir mažų medžio lapų judėjimo panašumus ir skirtumus.	
C2 Įvardija stebėto šokio atlikimo aplinkybes ir tikslą.	Stebėdami augalų judėjimą mokiniai aptaria kaip skirtingai augalai juda, esant skirtingiems metų laikams ir oro sąlygoms.	
C3 Atsižvelgdamas į situaciją pritaiko kūno apšilimo ir pailsėjimo judesius, reikalingus taisyklingos laikysenos ir saugios šokio veiklos užtikrinimui.	Pamokos pradžioje kūno apšilimui naudoja judėjimo gamtinėje aplinkoje tyrimo metu pastebėtus judesius (atsigulęs lėtai verčiasi, atsiklaupęs tiesia rankas į viršų, atsistojęs lenkiasi į šonus, vėl leidžiasi ant grindų, kartoja šią judesių seką įvairiu tempu).	1 pamoka
A2 Pavieniui ar poroje kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką ar temą, naudodamas įvairų judesių tempą, dydį ir erdvės lygius.	Iš judėjimo aplinkoje stebėjimo ir diskusijų apie jo bruožus pasisėmę idėjų mokiniai pavieniui improvizuoja perteikdami gamtoje augančių įvairių augalų (medžių, šakų, lapų, žolių, žiedų) judėjimą, naudodami įvairų judesių tempą, dydį, erdvės lygius.	

3-4 klasių mokiniams rekomenduojama siūlyti 2-3 pamokų trukmės tyrimą, kuris apimtų mokytojo pasiūlyto šokio reiškinio stebėjimą gyvai arba vaizdo įraše, to reiškinio konteksto aptarimą ir diskusijas.

Pavyzdžiui, pagal programoje siūlomą veiklą 6.2.3. Aptaria artimiausioje aplinkoje pastebėtus šokio reiškinius ir jų aplinkybes, įžvelgdami jų įtaką aptariamam šokio reiškiniui, pasirinkti temą „Užgavėnių šokio tradicijos Lietuvoje ir Italijoje“.

Pasiekimai	Veikla	Trukmė
C1 Iš pavyzdžių atpažįsta ir įvardija tradicinius lietuvių ir kitų tautų šokamuosius žaidimus, ratelius ar šokius.	Planuojant tyrimą šia tema, reiktų priderinti jo laiką prie meto, kai yra švenčiamos Užgavėnės. Besiruošiant tyrimui, mokytojas gali iš anksto parinkti vaizdo įrašų, kad mokiniai galėtų iš anksto susipažinti su įvairiomis tradicijomis. Galima parinkti vaizdo įrašų iš dviejų skirtingų šalių, kuriose panašiu metu vyksta šventės, pavyzdžiui, lietuvių Užgavėnių tradicijos ir šokiai ir Italijoje Venecijoje tuo pačiu metu švenčiamo Karnavalo Venetian Traditional Dance in Venice-Carnival, https://www.youtube.com/watch?v=6LlyICAyNzk Mokytojo nukreipiami mokiniai mokosi apibūdinti ir palyginti skirtingose šalyse vienu metu švenčiamas šventes, jų tradicijas, šokius.	1 pamoka
C2 Įvardija stebėto šokio atlikimo aplinkybes ir jų įtaką aptariamam šokiui.	Mokiniai mokytojo padedami renka informaciją ir diskutuoja apie taip, kaip Lietuvoje per Užgavėnes yra šokama: dažniausiai šokama lauke, esant šalčiui, todėl šokėjai apsirengę storais paltais, apsiavę šiltais batais, taip pat ir dėl to, kad šiuose šokiuose pagrindiniai yra persirengėlių personažai, šios šventės šokiai greiti, daug trepsėjimų. Bet yra Užgavėnių šokių, kurie šokami ir viduje, todėl reiktų atkreipti mokinių dėmesį į vaizduojamo personažų, dažniausiai persirengėlių, juokingus, neįprastus judesius ir charakterio imitavimą.	1 pamoka
C3 Atsižvelgdamas į	Švęsdami Užgavėnes mokiniai namuose su artimaisiais arba klasėje šoka išmoktus Užgavėnių šokius.	1pamoka

situaciją panaudoja šokį kaip emocijų paleidimo, atsipalaidavimo ir pasilinksminimo būdą.		
A1 Šoka pavieniui, poroje ir grupėje, kontroliuodamas judesių tėkmę, orientuodamasis šokio erdvėje, prisiderindamas prie šokio ritmo ir tempo, perteikdamas judesio dydį, formą ir šokio nuotaiką.	Mokosi Užgavėnių tradicinių šokių.	

Fizinis ugdymas

Ko siekiama?

2008 metų programa		2022 metų programa
Pasiekimų sritys: • Sveika gyvensena • Judėjimo įgūdžiai • Sporto šakos • Netradicinis fizinis ugdymas	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio mokymosi proceso, gebėjimų taikymo kasdieniniuose procesuose.*	**Pasiekimų sritys:** • Judėjimo įgūdžių plėtojimas, savikontrolė ir įsivertinimas. • Fizinių ypatybių lavinimas ir sveikatingumo plėtojimas • Vertybinių nuostatų ugdymas ir raiška įvairiuose kontekstuose
Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas koncentrams (1 – 2, 3 – 4 kl.).	*Tikimasi kūrybiškesnio, sąmoningesnio fizinio raštingumo ugdymo.*	**Mokymosi turinys** pateikiamas 1, 2, 3, 4 klasėms: • Turinys orientuotas į kompetencijų ugdymą, sąmoningą fizinio ugdymo suvokimą.. • Įtraukta fizinio raštingumo sąvoka. • Temų nagrinėjimas orientuotas į žaidimo naratyvą, siekiant išlaikyti aukštą motyvaciją.
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių požymiai,** juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomi ir vertinami visi mokinių gebėjimai.*	Išskiriami mokinių **pasiekimų** keturių **lygių požymiai,** akcentuojami aukštesnieji mąstymo pasiekimai.

Programos turinio naujovės:

- išskirtos ugdymo sritys, sudarančios prielaidas individualiai optimalių judėjimo įgūdžių suformavimui, sveikatai palankių fizinio aktyvumo pažinimo ir supratimo, įpročių bei vertybinių nuostatų ugdymui;
- pasiekimų lygių kriterijai yra orientuoti ne į mokinių fizinio pajėgumo, o į individualių fizinių gebėjimų ugdymą bei supratimą, sporto ir sveikatos vertybines nuostatas įprasminantį elgesį;
- Programos turinys integruoja biologijos ir kitų ugdymo dalykų žinias, sporto šakų technikos ir taktikos, etnosporto, netradicinio fizinio aktyvumo įvairovės patirtinį pažinimą, mokinių socialinės-emocinės, pilietiškumo, kūrybiškumo ir kitų kompetencijų ugdymą aktyviomis veiklomis;
- Programoje užtikrinta galimybė mokytojams savo nuožiūrą papildyti ar gilinti mokymosi turinį įvairių sporto šakų ar netradicinio fizinio aktyvumo formomis atliepiant mokinių poreikius, gyvenimo kontekstą ar mokyklos tradicijas (30 proc. programos turinio).

Bendrojo ugdymo mokyklose mokosi skirtingo fizinio išsivystymo, turintys ir neturintys specialiųjų fizinio ugdymosi poreikių vaikai, paaugliai ir jaunuoliai. Visi mokiniai turi vienodas teises į kokybišką, jų individualius fizinius poreikius ir gebėjimus atitinkantį fizinį ugdymą. Šiuo tikslu Programoje į atskirą sritį yra išskirtas taisyklingų judėjimo įgūdžių mokymas – pagrindas sveikatai palankiam fiziniam aktyvumui ir fizinių ypatybių lavinimui. Sveikatingumo pažinimas ir supratimas, sporto ir sveikatos vertybinės nuostatos ugdomi mokiniams reguliariai atliekant konstruktyvias savistabos ir įsivertinimo duomenų refleksijas, kaupiamus „Fizinio ugdymosi kompenecijų aplankuose“.

Pradiniame ugdyme dirbantiems mokytojams rekomenduojame atkreipti ypatingą dėmesį mokinių emocijas, sudaryti sąlygas mokiniams patirti fizinio aktyvumo džiaugsmą per fizinio aktyvumo įvairovės pažinimą. Progimnazijos klasėse mokiniai, taikydami įgijamas žinias, turi pažinti savo kūno galimybes, tyrinėti savo elgseną ir plėtoti individualius judėjimo gebėjimus bei palankius sveikatai fizinio aktyvumo įpročius. Gimnazinėse klasėse dirbantys mokytojai turėtų siekti įgalinti mokinius prisiimti atsakomybę savarankiškai ir saugiai praktikuoti įvairias fizinio aktyvumo formas pagal individualius sveikatos puoselėjimo ar stiprinimo poreikius ir proaktyviai taikyti fizinio ugdymosi dalyke įgytas kompetencijas bendruomenės gerovei.

1-4 klasės

1-4 klasių mokinių fizinio ugdymo sėkmei yra būtinas džiaugsmo ir draugystės pamokose pojūtis, todėl pamokos planuojamos taip, kad mokiniai lavintų judėjimo įgūdžius ir ugdytųsi fizines ypatybes patirdami judėjimo džiaugsmą, pamokose skatinamas draugiškas bendradarbiavimas siekiant individualios ūgties, o ne konkuravimas. Mokytojui svarbu laiku pastebėti, kaip mokinys suvokia ir priima sunkumus, ir motyvuoti mokinį pastangoms siekti individualiai optimalios, palankios sveikatai judesių kokybės. Būtina skirti tikslingą dėmesį fiziškai pasyvių mokinių pasitikėjimo ir savivertės ugdymui: galima motyvuoti palaikančiais žodžiais, panaudoti technologines galimybes judesio estetikos vizualizacijai ar kitaip. Mokiniai turi įgyti sportinės aprangos, avalynės ir kitų priemonių pasirinkimo sveikatos saugojimui pagrindus.

1 klasėje mokytojams rekomenduojama planuoti ne fizinį ugdymą, o susipažinimą su mokinių turimais ir trūkstamais judėjimo gebėjimais. Judesių taisyklingumas ugdomas vengiant judesio kartojimo tomis pačiomis sąlygomis, t. y., nuolat keičiant priemones, aplinkas, kitus kontekstus. Mokoma(si) taisyklingai atlikti įprastus funkcinius judesius, pavyzdžiui, eiti, bėgti, sėstis, stovėti, užsidėti ir nusiimti kuprinę, traukti, kelti, nešti lengvus daiktus ir pan. Atkreipiamas dėmesys, kad atliekant užduotis abi kūno pusės dirbtų tolygiai, kad nebūtų stiprinama tik dominuojanti kūno pusė. Rekomenduojama taikyti „Gyvūnų gimnastiką“, gamtinių objektų (augalų, vėjo, vandens) imitavimą. Vaikams, turintiems sensomotorinių problemų, gali pasireikšti tokie simptomai kaip prastas kūno suvokimas, eisenos, judesių, rankų ir akių koordinacijos sunkumai, lytėjimo išgyvenimų vengimas arba, jam priešingas, savo sensorinius pojūčius stimuliuojantis elgesys: plakimas rankomis, rankų trynimas, drabužių ar odos kramtymas, siūbavimas ir kitoks neįprastai nerimastingas ar emocingas elgesys. Fizinio ugdymo pamokų praturtinimas užduotimis, įtraukiančiomis ir sensorinę, ir motorinę sistemas kartu, gali pagerinti ne tik turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, o ir normotipinių mokinių akademinius rezultatus. Fizinių

ypatybių ugdymas planuojamas atsižvelgiant į mokinių gebėjimus ir kontekstines ugdymo sąlygas: aplinkos, metų ar dienos, kitas. Mokinių kaulų-raumenų sistema stiprinama praktikuojant pramankštos prieš fizinį krūvį ir atvėsimo po fizinio krūvio ritualus: rekomenduojami „pasisveikinimo su sąnariais“ ritualai, vaizduotę įtraukiančios vaidybinės užduotys, išmaniųjų technologijų integracija. Širdies-kraujagyslių sistema stiprinama pamokose žaidžiant į laipsnišką pasunkinimą orientuotus aukšto ir vidutinio intensyvumo judriuosius žaidimus: rekomenduojama integruoti mokiniams žinomus žaidimus ir pamokyti naujų žaidimų, pradedant nuo pavieniui atliekamų nesudėtingų elementų, palaipsniui įjungiant vis daugiau elementų, pridedant naudojamo inventoriaus, pasunkinant taisykles ar keičiant aplinkas.

2 klasėje toliau ugdomas judesių taisyklingumas, sudarant sąlygas mokiniams tyrinėti savo judesius eksperimentuojant, nekartojant judesio tomis pačiomis sąlygomis. Atkreipiamas dėmesys į optimalią laikyseną, kaklo padėtį, kad abi kūno pusės būtų treniruojamos tolygiai. Proprioreceptijos lavinimui fizinio ugdymo pamokose varijuojama judėjimo aplinkomis, kūno padėties erdvėje pokyčiais (pavyzdžiui, tas pats pratimas atliekamas stovint, pasilenkus ir gulint) ar yra ribojamas informacijos kiekis centrinei nervų sistemai iš regos (pavyzdžiui, atliekant užduotį užrištomis akimis). Vykdomoji funkcija ir fizinės ypatybės lavinamos žaidžiant judriuosius žaidimus ar įveikiant tikslingai sukurtą „kliūčių ruožą“, panaudojus įvairų inventorių ir skirtingas edukacines aplinkas. Sveikatingumo žinios perteikiamos mokiniams atliekant judesius su integruotomis loginėmis užduotimis, pavyzdžiui, žinios apie palankius-nepalankius sveikatai mitybos įpročius ir maisto produktus integruojamos su judesiais, kai pritarimas ar nepritarimas teiginiui apie maisto produktus, mitybos, grūdinimosi įpročius ir pan. išreiškiamas pagaunant kamuolį-atmušant kamuolį (taip-ne), pašokant-pritupiant-pasipurtant (taip-ne-nežinau) ir pan. Aktyviais sėkmės ir pastangų pripažinimo ritualais (plojimai, kiti sutartiniai palaikymo gestai ar skanduotės) ugdomos nuostatos vadovautis olimpinėmis vertybėmis – puoselėti džiaugsmą ir draugystę.

3-4 klasėse akcentuojamas kūno surikiavimas: optimali ir stabili stuburo padėtis (išlaikomi fiziologiniai linkiai), stabilus korpusas (dubuo, krūtinė, pečių lankas, mentės), atliekant mobilius judesius kojomis ir rankomis. Stebima, kad abi kūno pusės būtų treniruojamos simetriškai ir nebūtų kompensacinių judesio mechanizmų: ugdomas gebėjimas atpažinti disociacijas atliekant judesį (nenuleisti galvos žvelgiant žemyn, nekelti pečių keliant rankas aukštyn ir pan.). Proprioreceptijos lavinimui fizinio ugdymo pamokose taikomi būdai, kai varijuojama judėjimo aplinkomis, kūno padėties erdvėje pokyčiais ar yra ribojama informacija centrinei nervų sistemai iš regos. Interoceptijos lavinimas įgyvendinamas ugdant mokinių savistabos įgūdžius ir praktikuojant subjektyvaus įsivertinimo ir objektyvių duomenų palyginimą. Mokinių kaulų-raumenų sistema stiprinama praktikuojant pramankštos prieš fizinį krūvį ir atvėsimo po fizinio krūvio ritualus. Širdies-kraujagyslių sistema stiprinama pamokose žaidžiant į laipsnišką pasunkinimą orientuotus aukšto ir vidutinio intensyvumo judriuosius žaidimus. Streso požymių atpažinimo ir nerimo mažinimo įgūdžiams plėtoti rekomenduojami mažo intensyvumo ciklinio judėjimo (lėtas vaikščiojimas), raumenų tempimo ir atsipalaidavimo pratimai (joga, Jackob’o metodas), kvėpavimo pratimai, dėmesio nukreipimo į kūno dalis („body scanning“) technikos. Ūgio pokyčių ir fizinio pajėgumo testų rezultatus, fizinio krūvio įsivertinimą pagal Omni skales ir pulsometro rodmenis, mankštos pratimų kompleksus, žaidimų aprašymus ir įvertinimus bei kitus savistabos ir įsivertinimo duomenis mokiniai kaupia „Fizinio ugdymosi kompetencijų aplankuose“, tam kad įgytų tvarius savistabos ir refleksijos įgūdžių pradmenis. Svarbu, kad duomenų kaupimas būtų prasmingas mokiniams ir atitiktų mokinio fizinio ugdymo(si) ugdymo tikslus: rekomenduojama tyrinėti tik vieną objektą vienu metu, o jo stebėjimą ir tyrinėjamą baigti mokinių suformuluotomis išvadomis.

Judėjimo įgūdžių plėtojimas, savikontrolė ir įsivertinimas

Atnaujinta pradinio fizinio ugdymo programa skirta mokinių bendrųjų kompetencijų ugdymui ir grindžiama judėjimo koncepcija, kuri apima visas judėjimo formas: judesyje, per judesį, žinias apie judesi ir patį judėjimą. Taip fizinis ugdymas tampa tikslingu, reikšmingu mokymosi procesu, plėtojančiu mokinių socialinę, emocinę, psichomotorinę ir kognityvinę sritis, sudaromos sąlygos ugdyti bendruosius ir specialiuosius judėjimo, sveikatos stiprinimo ir tausojimo gebėjimus, daugėja galimybių reikštis asmens

fiziniam, kūrybiniam aktyvumui ir individualumui. Šiame amžiaus tarpsnyje labai svarbu mokiniams sukurti rūpestingumo kupiną, motyvuojančią atmosferą su aiškiomis, nesikeičiamomis taisyklėmis nurodant aiškias jų nesilaikymo pasekmės, tokiu būdu padedant jiems kurti teigiamo, atsakingo elgesio modelį ir aktyviai dalyvauti mokymosi procese mokykloje bei edukacinėje veikloje už mokyklos ribų.

Atnaujintose programose siekiama demokratizuoti bei humanizuoti fizinio ugdymo pamokų turinį ir jose taikomus ugdymo metodus. Šiuo atveju stengtasi ugdymo turinį orientuoti ne tik į mokinių fizinių gebėjimų ugdymą, atskirų organizmo sistemų funkcinių galių stiprinimą, bet ir jų vertybinių orientacijų formavimą, teigiamo požiūrio į fizinį ugdymą ir sveiką gyvenseną skatinimą.

Turinys praplečiamas ugdomaisiais žaidimais, kurių dėka mokinys tiksliau ir daugiau sužino apie aplinką, gamtą, žmonių darbą, iš gaunamos informacijos išskiria tai kas svarbiausia. Lavinami socialiniai įgūdžiai, ugdomi kalbos, dėmesio, atminties procesai, gebėjimai, suvokimas, pojūčiai, formuojami vaizdiniai, teikiamos žinios. Pradinio ugdymo atnaujintos programos turinys grindžiamas prielaida, kad mokėjimas stebėti ir vertinti savo fizinę būseną bei jos pokyčius, kartu įgyjant fizinio raštingumo bei sveikos gyvensenos žinių, labiau nei vien tik perteikiamos žinios ir formuojami įgūdžiai, skatina mokinių fizinį aktyvumą, tuo pačiu ir fizinę saviugdą.

ugdomas teigiamas požiūris į fizinę saviugdą. Formuojant savarankiškos veiklos mokėjimus ir įgūdžius, patartina stengtis orientuoti moksleivius ne tiek į veiklos rezultatus, kiek (skatinant juos pažymiais ir palaikant emocionaliai) į veiklos būdus bei patį procesą. Užduotys parinkti atsižvelgiant į individualias moksleivio galimybes.

Fizinių ypatybių lavinimas ir sveikatingumo plėtojimas

Mokiniai lavina savo fizines ypatybes ir plėtoja savo sveikatingumą pirmiausia stiprindami kaulų raumenų sistemą: išmokdami atlikti pramankštą visoms kūno dalims, taip pat kiek vėliau atlikti ir pramankštos pratimus naudojant savo kūno svorį.

Stiprinama ir kardiovaskulinė sistema pirmosiose klasėse stengiamasi taikyti ir laipsniškai sunkinti aukšto ir vidutinio intensyvumo judriuosius žaidimus, taip ugdoma mokinio kardiovaskulinė sistema išmokant vaiką prisitaikyti prie sunkėjančio fizinio krūvio.

Be viso to, mokiniai taip pat ugdo ir savo fizinį pajėgumą, tai leidžia padaryti mokytojo pasirenkami Žaidimai kurie lavina fizines ypatybes: lankstumą, koordinaciją, pusiausvyrą, greitumą, vikrumą, taikant įvairias metodikas bei išnaudojant skirtingas edukacines aplinkas ir siekiama saugiai išbandyti fizinių ypatybių testavimą.

Plėtojami sveikatingumo gebėjimai: Žaidžiant įvairiausius judriuosius žaidimus ugdomas supratimas apie sveikos mitybos, miego ir kūno masės sąsajas su fiziniu aktyvumu ir pajėgumu.

Mokiniai taip pat privalo mokytis atpažinti stresą, bei taikyti jo įveikai būdingas strategijas tai gali padėti padaryti mokytojas supažindindamas mokinį su kvėpavimu, moko stebėti pakitusį širdies plakimą ir t.t. Kiek vėliau mokosi ir taiko statinius tempimo pratimus streso poveikio mažinimui, stebi savo kvėpavimo pokyčius, atpažįsta kvėpavimo ritmą, taiko diafragminio kvėpavimo ir dėmesingumo technikas.

Ir galiausiai vaikai mokosi **įsivertinti s**avo fizinį aktyvumą ir pajėgumą, fizinio aktyvumo būdų ir intensyvumo tinkamumą individualiems poreikiams tai padeda padaryti mokytojas supažindindamas ir mokydamas taikyti skirtingus subjektyvius (suvokiamų pastangų) ir objektyvius fizinio aktyvumo įsivertinimo būdus.

Vertybinių nuostatų ugdymas ir raiška įvairiuose kontekstuose

Olimpines vertybes: pagarbą, tobulėjimą, draugystę ir kitas per sportą ir fizinę veiklą ugdomas bendražmogiškąsias vertybes, taip pat ir visą olimpizmo filosofiją rekomenduojama ugdyti naudojant humanistinės pedagogikos mokymo modelį, kuris yra paremtas praktinėmis, grupinėmis užduotimis su ugdymo per sportą elementais.

Rekomenduojamas veiklų vykdymo formatas turėtų atrodyti taip: vedama pasirinkta užduotis, užduoties aptarimas, kurio metu aptariama sąveika tarp grupės narių ir užsiėmimo tema ir refleksijos pagalba padedama įsivardinti išmokimus ir temos sąsajas su gyvenimu.

Siūlomi metodai: individualios, grupinės, komandinės užduotys, estafetės, netradicinis fizinis aktyvumas, sporto šakų pasakojimai, projektų vykdymas, edukacinių veiklų kūrimas, kūrybinės užduotys (pvz.: koliažas, etiudas); Filmuotos medžiagos analizė; atvejo analizė.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

Ko siekiama?

2008 metų programa		2022 metų programa
Pasiekimų sritys: Tokios programos 2008 metais nebuvo.	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio mokymosi proceso, gebėjimų taikymo kasdieniniuose procesuose.*	**Pasiekimų sritys:** • Savęs pažinimas, kėlimas ir siekimas asmeninių tobulėjimo tikslų • Tarpusavio santykių kūrimas ir mokymasis bendradarbiauti • Atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas • Asmens, bendruomenės gerovės kūrimas, sveikatos stiprinimas ir saugojimas
Mokymosi turinys (turinio apimtis) pateiktas koncentrams (1 – 2, 3 – 4 kl.).	*Tikimasi kūrybiškesnio, sąmoningesnio, įtraukaus savęs suvokimo, gebėjimo komunikuoti su aplinka ugdymo.*	**Mokymosi turinys** pateikiamas 1, 2, 3, 4 klasėms: • **koncentruotas dėmesys** vienam įgūdžiui ar gebėjimui • pamoka apie konkretų įgūdį arba stiprinamą gebėjimą turi būti **aiški mokiniui** • integruotas informatikos ugdymas • praktikavimasis klasėje ir **pritaikymą kituose kontekstuose** • turinio dėstymas skirstomas į keturias dalis: temos atskleidimą, analizę, (pavyzdžiui, įgūdžio pritaikymas namuose) • dėmesys turi būti skiriamas 3 lygių **refleksijai**
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių požymiai,** juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomi ir vertinami visi mokinių gebėjimai.*	Išskiriami mokinių **pasiekimų** keturių **lygių požymiai,** akcentuojami aukštesnieji mąstymo pasiekimai.

Pamokos turinio dėstymo planavimas turi atitikti smegenų veiklos funkcijomis paremtą mokymąsi, kuris pamokos turinio dėstymą skirsto į keturias dalis: temos atskleidimą, analizę, praktikavimasis klasėje ir pritaikymą kituose kontekstuose (pavyzdžiui, įgūdžio pritaikymas namuose).

Pamokos sėkmei ypatingas dėmesys turi būti skiriamas 3 lygių refleksijai, kuris skatina mokinį atsakyti sau, aptarti su klasės draugu ir pasidalyti su vis klase trimis klausimais: Kas?, Kas iš to? ir Kas toliau?

Informatikos ugdymas

Esminiai pradinio ugdymo Informatikos bendrosios programos pokyčiai



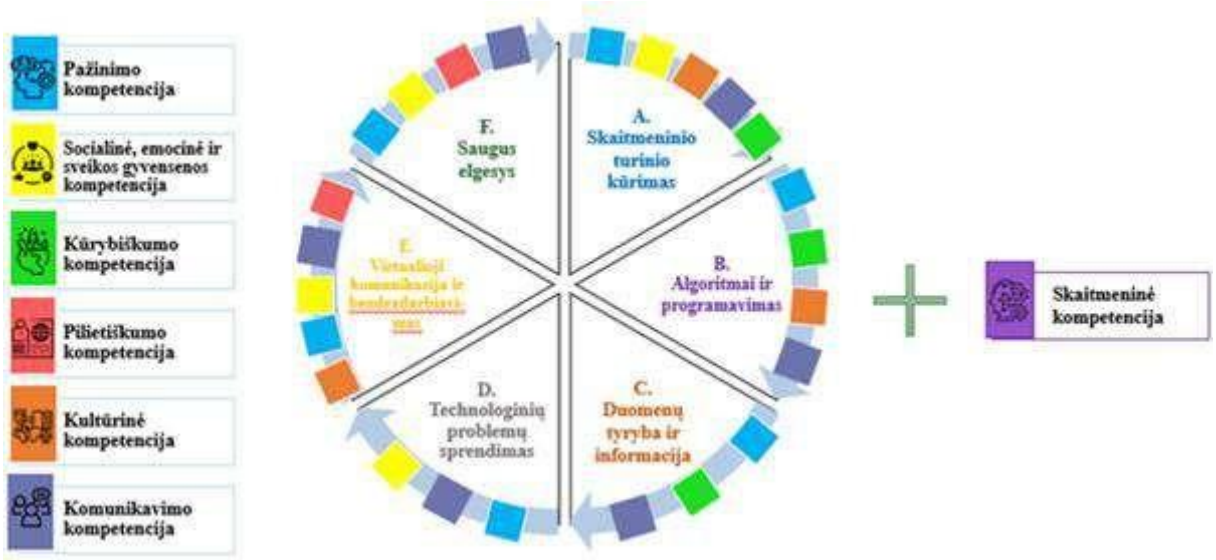
2008 metų bendrosios programos	*Ko siekiama?*	2021 metų Informatikos bendrosios programos projektas
Programos orientuotos į **kompetencijų** ugdymą.	*Tikimasi labiau į kompetencijų ugdymą orientuoto, aktyvaus, kūrybiško ugdymosi proceso.*	**Programa papildyta** kompetencijų raiškos dalykų aprašais, **pasiekimų** sritys pakoreguotos, **remiantis** kompetencijų aprašais.
Veiklos sritys: • Informacijos tvarkymas kompiuteriu • Piešimas kompiuteriu • Tekstinių dokumentų kūrimas, tvarkymas ir spausdinimas • Internetas ir jo paslaugos • Konstravimas kompiuteriu (pvz., naudojant *Logo*) • Duomenų apdorojimas ir pateikimas skaičiuoklė • Pateikčių rengimas ir pristatymas • Programavimo pradmenys • Kompiuterinės leidybos pradmenys • Tinklalapių kūrimo pradmenys	*Tikimasi aukštesnių mokinių pasiekimų, nuoseklesnio mokymosi proceso, dermės su pagrindiniu ugdymu.*	**Pasiekimų sritys:** • Skaitmeninio turinio kūrimas • Algoritmai ir programavimas • Duomenų tyryba ir informacija • Technologinių problemų sprendimas • Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas • Saugus elgesys
Turinio apimtis (Mokymosi turinys) pateiktas integruotai koncentrams (1–2, 3–4 kl.).	*Tikimasi kūrybiškesnio ir saugesnio naudotojo ir kūrėjo ugdymo, mokinių informatinio mąstymo ugdymo.*	**Mokymosi turinys** pateikiamas atskirai 1–2, 3–4 klasėms.
Išskirti mokinių **pasiekimų** trijų **lygių požymiai,** juose išskirta žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos.	*Tikimasi, jog bus sąmoningai ugdomi ir vertinami visi mokinių gebėjimai.*	Išskiriami **mokinių** pasiekimų keturių lygių požymiai, akcentuojami aukštesnieji mąstymo pasiekimai.



Šiandieninis pasaulis neįsivaizduojamas be kompiuterio, interneto ir kitų technologinių įrankių bei technologijų, nes informacinės ir komunikacinės technologijos užima svarbią vietą žmonių kasdieniniame gyvenime, teigia R. Girdzijauskienė, P. Gudynas, D. Jakavonytė, T. Jevsikova, (Girdzijauskienė, R., Gaudynas, P., Jakavonytė, D., Jevsikova, T. (2010). Inovatyvių mokymo(-si)metodų ir IKT taikymas: metodinė priemonė pradinių klasių mokytojams ir specialiesiems pedagogams. Vilnius: Ugdymo plėtotės centras). V. Dagienės, (Dagienė V. (2002). Informacinių technologijų naudojimo edukologiniai aspektai. Vilnius: Švietimo informacinių technologijų centras) teigimu, tobulėjant technologijoms informacija tampa lengvai pasiekiama, (Navickaitė, J. (2010). Informacinės technologijos XXI amžiaus mokykloje. Švietimo problemos analizė. Vilnius: Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija.). Gauta informacija atveria naujas perspektyvas, leidžia geriau pažinti aplinkos ir kultūrinius skirtumus bei panašumus, ugdo bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, skatinakūrybiškumą, atvirumą naujovėms. Taigi, naudojimas kompiuteriu, internetu bei kitomis technologijomis suteikia žmogui galimybę tobulėti įvairiose srityse.

Pradinėje mokykloje skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo ugdymas integruojamas į kitas ugdymo sritis. Mokyklos gali savo nuožiūra pasiūlyti mokiniams pasirenkamuosius informatikos būrelius ar panašias ugdymo formas. Mokytojas, kuris integruoja informatikos komponentus į ugdymo procesą, dažniausiai siekia kitaip pateikti visų dalykų mokomąją medžiagą, kitaip organizuoti mokymą ir mokymąsi. Mokyklai ir mokytojui sutarus, informatika gali būti mokoma atskiru dalyku pradinėse klasėse, ypač – 3 ir 4 klasėse.

Informatikos programoje išskirtos šešios pasiekimų sritys: *Skaitmeninio turinio kūrimas, Algoritmai ir programavimas, Duomenų tyryba ir informacija, Technologinių problemų sprendimas, Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas, Saugus elgesys.*



Dirbtinis intelektas

Kai kurios dirbtinio intelekto technologijos egzistuoja daugiau nei 50 metų, tačiau pastaraisiais metais šioje srityje stebimas didelis šuolis. Jau dabar dirbtinis intelektas daro didžiulę įtaką mūsų kasdieniam gyvenimui. Išmanieji telefonai naudoja dirbtinį intelektą, kad pateiktų kuo tinkamesnį ir labiau pritaikytą produktą. Nors savaeigės transporto priemonės dar netapo standartu, automobiliuose jau yra naudojamos dirbtiniu intelektu pagrįstos saugos funkcijos. Dauguma navigacijos sistemų taip pat yra paremtos dirbtiniu intelektu. Paieškos sistemos mokosi iš daugybės naudotojų pateiktų duomenų, kad pateiktų pritaikytus paieškos rezultatus COVID-19 atveju dirbtinis intelektas buvo naudojamas terminio vaizdo įrangose oro uostuose ir kitur. Medicinoje jis gali padėti atpažinti infekciją iš kompiuterinės tomografijos plaučių tyrimų.

Pravartu jau pradinėje mokykloje rasti laiko ir mokinius supažindinti su dirbtiniu intelektu ir pademonstruoti pavyzdžius, kur kiekvienas, to net nežinodamas naudojasi šiuo technologiniu pasiekimu.

Mokiniams galima vaizdžiai pademonstruoti kaip yra apmokoma programa, tereikia tik apsilankyti čia https://teachablemachine.withgoogle.com/ ir kompiuteryje turėti vaizdo kamerą. Vėliau leisti patiems mokiniams apmokyti programą, bei patikrinti, ar ji veikia taip kaip buvo suplanuota. Padiskutuoti, kodėl pasitaiko klaidų, nuo ko tai priklauso, kaip būtų galima jų išvengti.

Merge Edu svetainė ir *Merge* kubas

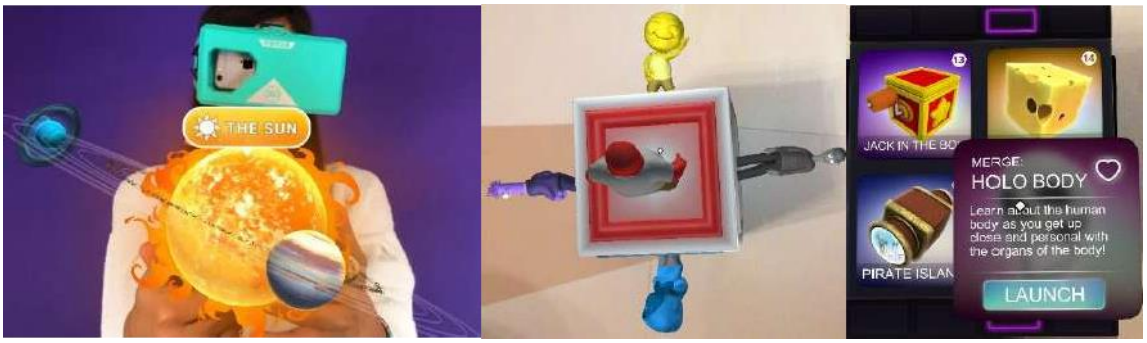
Jei norite išbandyti išplėstosios realybės galimybes vaizdžiam mokymui, tai rinkitės Merge Edu platformą ir Merge kubus.

MERGE (https://mergeedu.com/) – tai interaktyvaus mokymo(si), sąveikioji platforma, kurioje pasitelkiami virtualios ir papildančiosios realybės sprendimai (VR/AR). Skaitmeninis turinys skirtas STEAM ugdymui klasėje. Daugiau nei 1 000 AR objektų ir daugiau nei 100 užsiėmimų planų. Suderinamumas su bendradarbiavimo ir komunikavimo platforma „Microsoft Teams“, modeliavimo programa „Tinkercad“, grafikos ir modeliavimo programa „Paint 3D“.

Naudojant specialiai „Merge Edu“ platformai sukurtą kubą mokiniams suteikiama galimybė tyrinėti Saulės sistemą, fosilijas ir senovinius artefaktus, DNR molekulę, žmogaus kūną, vandenynus ir kt. – tiesiog savo delne. Į išmanųjį telefoną arba planšetę reikia parsisiųsti programėles (https://mergeedu.com/cube).











Taip pat mokiniai gali patys suprogramuoti „*Merge*“ kubą, kad matytų norimą vaizdą, pvz., lietuvių kalbos pamokose kurti virtualią pasaką su norimais herojais ir jų pokalbiais; arba suprogramuoti kubą taip, kad ant kiekvienos jo sienos būtų po įsidėmėtinos rašybos žodį ir tą žodį iliustruojantis paveikslėlis; arba pasaulio pažinimo pamokoje suprogramuoti kubą, kad jo viduje matytųsi ežero (upės, jūros, vandenyno) dugnas su augalais ir gyvūnais; arba matematikos pamokoje suprogramuoti kubą, kad ant jo sienų būtų po geometrinę figūrą ir jos pavadinimu. Programuoti reikia svetainėje https://cospaces.io/edu/merge-cube.html. Daugiau galimybių yra mokamoje versijoje Merge Cube PRO.

„Merge“ suteikia galimybę aktyviai mokytis ir kurti visiškai naujais būdais, suteikiant mokytojams paprastus AR / VR įrankius, kurie padidina mokinių įsitraukimą, intelektinį smalsumą ir pasiekimus klasėje.

Daugiau apie Merge Edu svetainės ir Merge kubų galimybes žiūrėkite https://www.youtube.com/watch?v=jNXHdqEz9SQ&t=69s.

LEGO *Education WeDo* 2.0 robotikos konstruktorius

Interaktyvus robotas – konstruktorius *Lego WeDo*2.0 puiki konstravimo, programavimo, tyrinėjimo, eksperimentavimo priemonė, integruojama į skirtingus mokomuosius dalykus. Be konstravimo ir programavimo įgūdžių mokiniai mokosi dirbti komandose, ugdomi bendradarbiavimo, komunikavimo įgūdžiai, lavinamas gebėjimas priimti sprendimus, loginis mąstymas, skatinamas kūrybiškumas.

Konstruktorių sudaro:





– **išmanaus procesorius** (*SmartHub*), kuris naudoja BTL(*Bluetooth Low energy*) technologiją, kuri be jokių slaptažodžių leidžia prisijungti prie kompiuterio arba planšetės prie išmaniojo procesoriaus ir jį programuoti. Procesorius turi 2 jungtis skirtas motorams ir jutikliams, LED lemputę kuri gali šviesti 10 skirtingų spalvų, kurios kaip ir motorai bei jutikliai gali būti valdomos programavimo programa arba aplikacija.



– Motoras, kuris gali suktis prieš ir pagal laikrodžio rodykles, suteikia sukonstruotam robotukui judėjimo galimybes.



– **Jutiklių**: **atstumo jutiklio** – tai jutiklis skirtas matuoti artėjančius ir tolstančius objektus.



– **Pozicijos jutiklio** – šis jutiklis padeda robotui reaguoti į 6 skirtingas pozicijas (Aukštyn, žemyn, į kairį šoną, į dešinį šoną, ramybės būseną).

Sukonstruotas modelis gali būti valdomas ne tik pasitelkus kompiuterį, bet ir planšetę. WeDo 2.0 programinės įrangos langas:



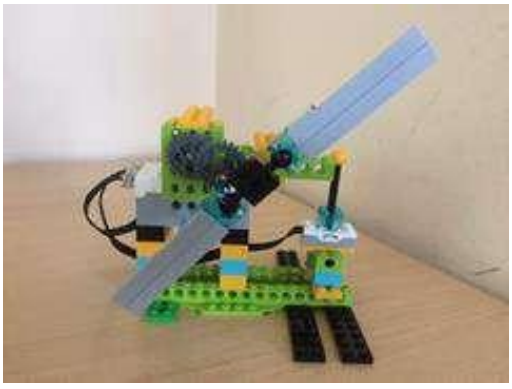
Programavimo aplinka yra grafinė, todėl mokiniai naudodamiesi pelyte arba pirštais, tempdami programavimo blokelius gali rašyti programas sukonstruotam robotui, susipažinti su pagrindinėmis programavimo funkcijomis. *Lego Education WeDo* 2.0 turi integruotą bevielio ryšio įrankį, yra galimybė išsaugoti sukurtus projektus. Mokiniai konstravimo procesą ir galutinį rezultatą gali užfiksuoti fotografuodami ar filmuodami.

Programavimo ir mokymosi aplinkoje mokiniai ir mokiniai ne tik galės programuoti sukurtus robotus, bet joje ras ir metodinės medžiagos, idėjų projektams, sukurtų projektų su aprašymais.

Lego Education WeDo2 robotai tinkama priemonė STEAM – probleminio, tyrinėjimu grindžiamo mokymo – įvairioms problemoms spręsti, kuriant skirtingus projektus, kurie skatina vaikus tyrinėti, pritaikyti turimas žinias, kurti, spręsti problemas.

Mokiniai, kurdami su Lego Education WeDo2 robotus, įgyja tokių kompetencijų kaip idėjų projektavimas trimatėje erdvėje, galimų sprendimų būdų tyrinėjimas, modeliavimas, algoritminio mąstymo lavinimas, rašant programas, kūrybiškumas, sukurto roboto pristatymas, pasitikėjimas savimi ir komanda.

Vėjo jėgainės kūrimas su *Lego Education WeDo*2 konstruktoriumi



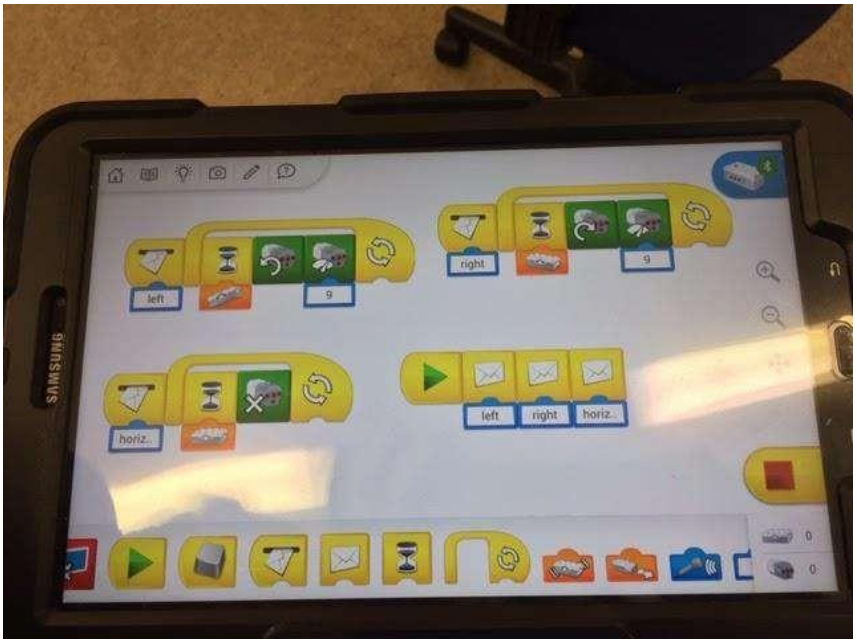
Pamoka skirta 3-4 klasės mokiniams, nagrinėjant elektros energijos svarbą žmogaus gyvenime, kaip elektros energija sukuriama ir pasiekia pastatus. Aptariami energijos virsmų pavyzdžiai (vėjo – elektros, elektros – šilumos ir pan.). Aptariami atsinaujinančių ir neatsinaujinančių energijos šaltinių pavyzdžiai, jų privalumai ir trūkumai.

Vėjo jėgainės veikimas (vaizdo filmukas https://video.link/w/pVI3c)

Konstruojant vėjo jėgainę buvo panaudotas pozicijos jutiklis, suprogramuotos 3 vėjo jėgainės „sparnų" padėtys: kai jutiklis pakreipiamas į dešinę, „sparnai" sukasi į dešinę, kai į kairę - sukasi į kairę. Nustačius pozicijos jutiklį į neutralią padėtį (tiesiai) - vėjo jėgainė sustabdoma.

Vaizdo instrukcija kaip sukonstruoti vėjo jėgainę: https://video.link/w/YUI3c

Vėjo jėgainės programos pavyzdys:



***Photon* edukacinis robotas**

Photon – tai interaktyvus edukacinis robotas, kuris padeda pradinių klasių mokiniams ugdyti pagrindinius programavimo ir elektronikos įgūdžius, kūrybiškumą, loginio mąstymo gebėjimus. Šis robotas valdomas per mobiliąją programėlę. *Photon* robotas atpažįsta šviesą, prisilietimą, matuoja atstumą iki kliūčių, sąveikauja su kitais robotais, matuoja maršruto atstumą, žino kokiu kampu pasisuko, turi magnetinę jungtį priedams, išreiškia emocijas garsu, girdi triukšmą, atpažįsta fono kontrastą (balta/juoda), pakeičia apšvietimo spalvą. Jis suprojektuotas taip, kad būtų lengvai prisitaikantis ir dinamiškas, atitinkantis mokyklos aplinkos reikalavimus.



„*Photon*" robotas pristatomas su mokymo vadovu, skirtu trims skirtingoms amžiaus grupėms. Programą kruopščiai sudarinėjo vaikų psichologai, švietimo politikos formuotojai ir mokytojai. Kiekvienos pamokos planas atitinka tarptautinius edukacijos standartus, sudarytas, siekiant supaprastinti informacijos perdavimą vaikams. „*Photon*" nėra skirtas užimti žaidimams skirtą laiką ar pakeisti

tradicinius mokymo metodus, jis yra įrankis, padedantis gerinti vaikų STEM mokymąsi ir įkvėpti naują programuotojų kartą.

Gamintojas paruošė daugybę nemokamų programėlių mobiliuosiuose įrenginiuose, kurios veikia ir *Android*, ir *iOS*. Visos programėlės, aplikacijos, turinys, mokomosios knygos yra lietuvių kalba.

1. *Photon Robot* – tai siužeto vingių kupina mobilioji programėlė. Vaidmenų istorija smagi ir suteikia daug mokymosi valandų. naudodamiesi šia programėle, mokiniai mokosi programavimo pagrindų ir naujų technologijų.

2. *Photon Coding* – tai mobilioji programėlė, leidžianti greitai ir lengvai išmokti programuoti.

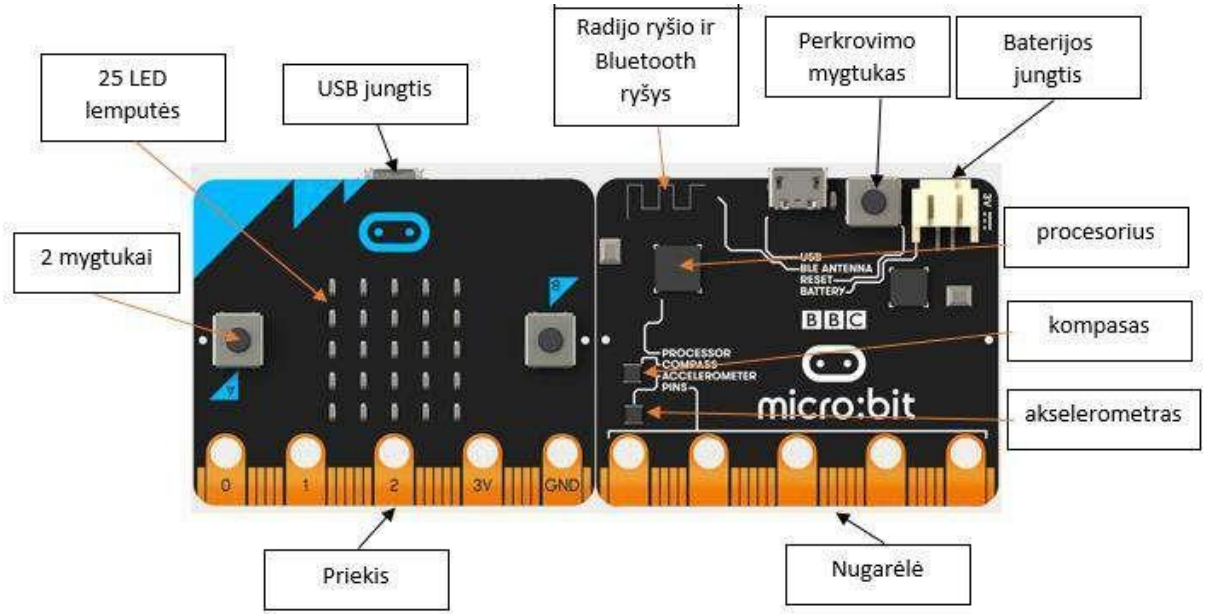
3. *Photon EDU* – mobilioji programėlė skirta mokytojams. Integruota su specialiai paruoštu scenarijumi leidžia vesti grupinius užsiėmimus pagal programinės įrangos pagrindą.

Be to mokytojai gali patys sukurti mokiniams įvairių užduočių, pvz. paprašyti mokinių suprogramuoti *Photon* roboto kelią taip, kad jis, eidamas pagal raides, sudarytų žodį Lietuva ir stabtelėjęs ant kiekvienos raidės šviestų nurodyta spalva; kad vaikščiodamas po ant grindų padėtą didelį Lietuvos žemėlapį nukeliautų iš Klaipėdos į Vilnių; kad eitų palei ant grindų priklijuoto stačiakampio kraštines; kad eidamas stabtelėtų tik šalia geometrinių kūnų, o pro geometrines figūras praeitų ir pan.

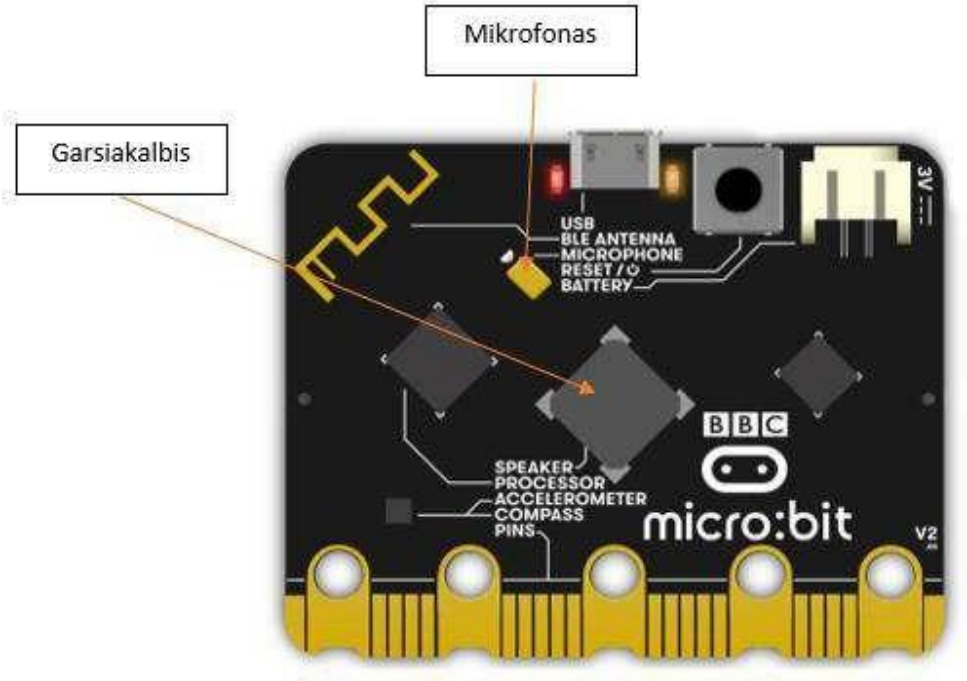
Šį robotą galima naudoti visų dalykų pamokose. *Photon* robotas padeda ugdyti mokinių loginį, kritinį mąstymą, padeda orientuotis erdvėje, atpažinti ir valdyti emocijas, skatina komunikuoti, bendrauti, dirbti individualiai, porose ir grupėse, moko laikytis sutartų taisyklių. Vaizdinė sistema leidžia *Photon* pritaikyti bet kuriam vaikui, nepriklausomai nuo jo individualių gebėjimų ar amžiaus.

Micro:bit kompiuteriukas

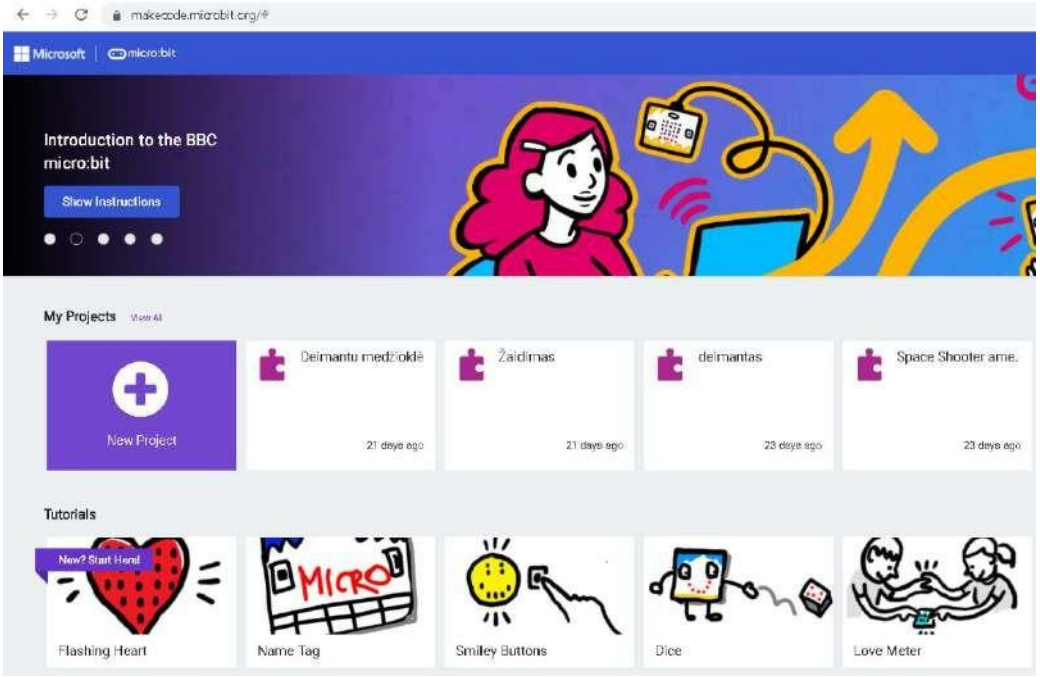
Micro:bit kompiuteriukas – tai maža 4´5 elektroninė plokštelė, prie kompiuterio jungiama microUSB jungtimi. Šis mažas kompiuteriukas, net ir nenaudojant papildomų priedų, gali labai daug. Panagrinėkime jo galimybes:



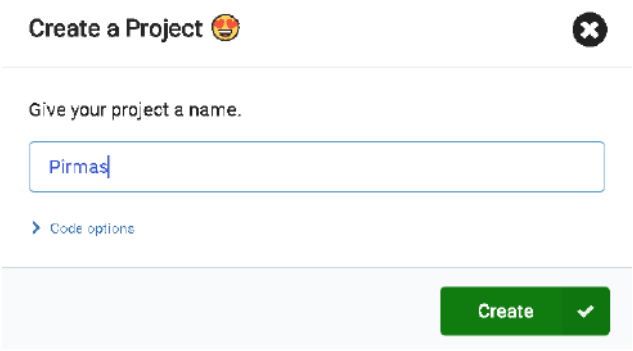
Jei įsigijote naujesnį, antrosios versijos kompiuteriuką, jo galimybės kur kas didesnės ir nugarėlėje yra daugiau papildomų įtaisų:



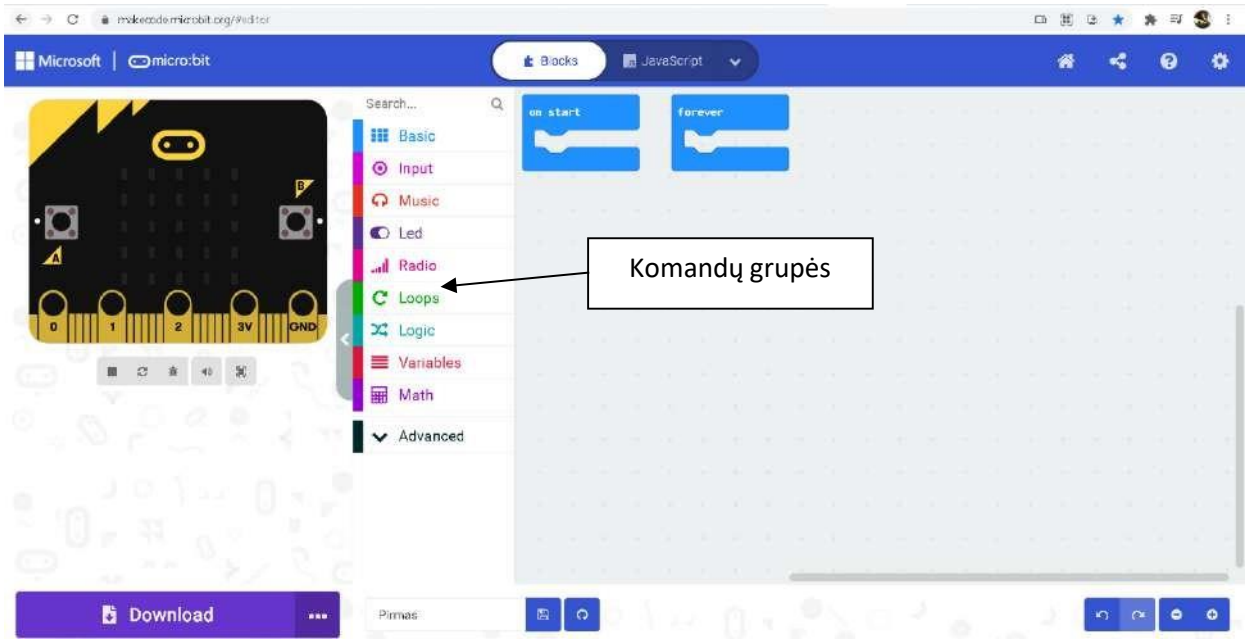
Micro:bit kompiuteriuko veiksmus programuoti galima blokeliais adresu https://makecode.microbit.org/. Šiuo adresu galime matyti ir galimybes kurti naujus projektus, ir panagrinėti esamus. Greta „*New Project*“ matysite savo sukurtus ir / ar peržiūrėtus projektukus. Dėmesio! Šie projektukai, išvalius naršyklės atmintį, pradingsta, tad neužmirškite vienaip ar kitaip išsisaugoti juos! Kaip tą padaryti, skaitykite žemiau. Skyriuje „*Tutorials*“ galite rasti sukurtus projektus, kuriais vadovaujantis, galite ir patys pasidaryti:



Spustelėjus „*New Project*“, pasirodo kortelė, kurioje įrašykite projekto pavadinimą ir spustelėkite „*Create*“.

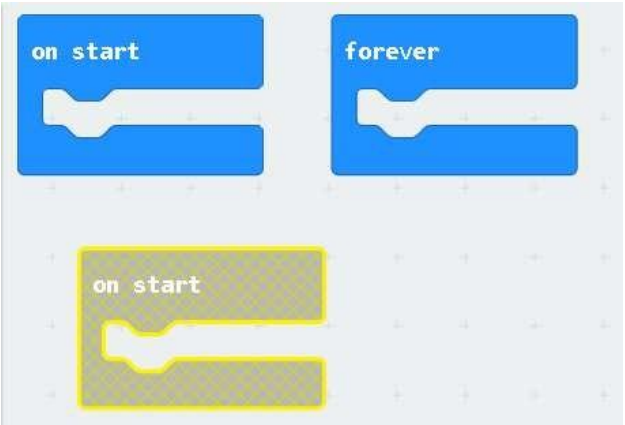


Čia matote ir micro:bit kompiuteriuko vaizdą, jame matysite ir kaip atliekamos komandos, kai jas parinksite. Taip pat komandų grupės, programavimo laukas:

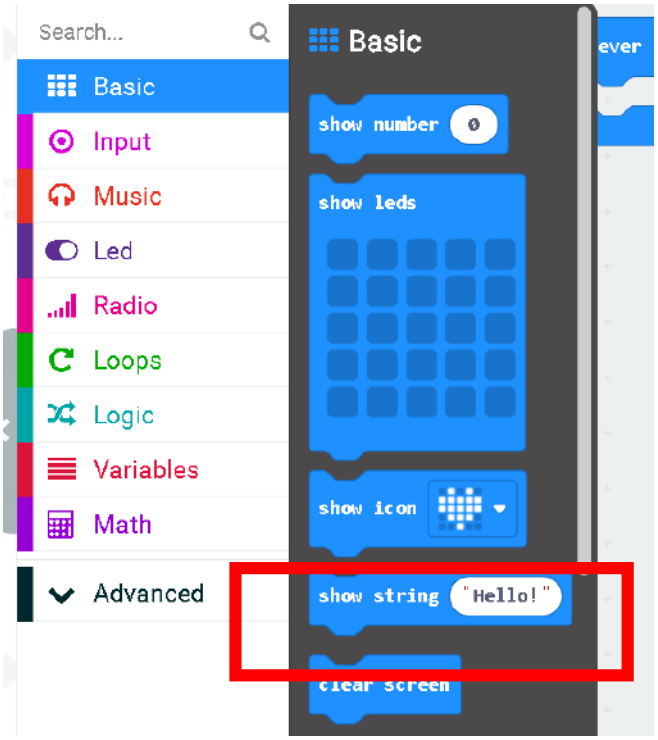


Labai svarbu suprasti, kokie įvykiai ką reiškia. Įvykyje „*on start*“ sudėtos komandos veiks vieną kartą, paleidus micro:bit kompiuteriuką. Paleidimas įvyksta, prijungus micro:bit kompiuteriuką USB laidu prie kompiuterio, arba prijungus baterijas, taip pat spustelėjus perkrovimo mygtuką nugarėlėje. Įvykyje „*forever*“ sukeltos komandos veiks nuolat. Būkite atidūs ir labai gerai apgalvokite, kokias komandas sukelti į šį įvykį, nes gali ir trukdyti. Papildomai galima pasirinkti įvykių iš komandų grupės „*Input*“.

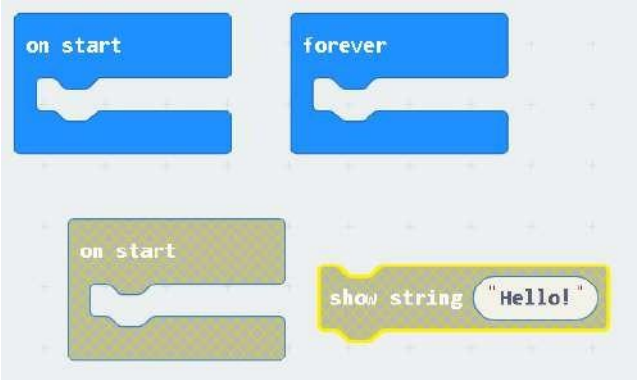
Atkreipkite dėmesį, kad nukopijavus įvykį ir jį padėjus žemiau ankstesniojo, žemesnysis tampa rusvos spalvos – tai reiškia, kad jis neaktyvus ir jame sukeltos komandos neveiks.



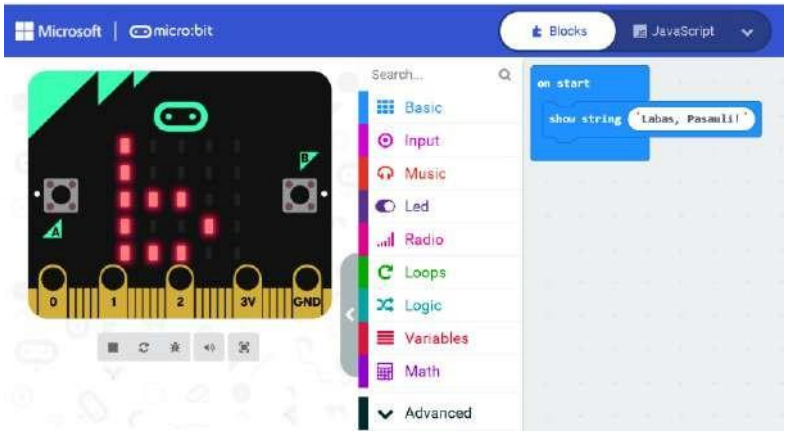
Panagrinėkime pavyzdį. Tarkime, norime, kad starto metu micro:bit kompiuteriukas rodytų tekstą „Labas, Pasauli!“. Tam iš komandų grupės „Basic“ reikia pasirinkti „*Show string*“ komandą ir ją nutempti į įvykį „*on start*“:



Kaip ir nukopijavus įvykį, taip ir palikus komandą, laisvoje vietoje, o ne konkrečiame įvykyje, ji taps rusvos spalvos ir tiesiog neveiks:

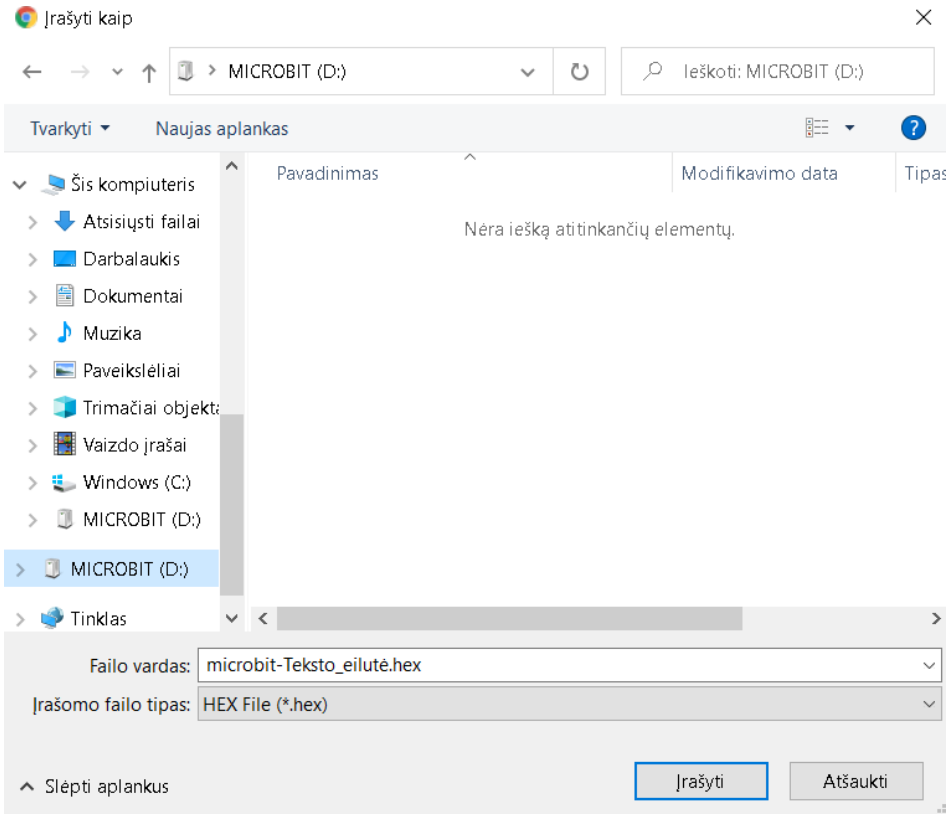


Komandą įkėlus į įvykį „*on start*“ ir pakeitus tekstą, jį iškart pamatysite micro:bit kompiuteriuko simuliatoriuje:

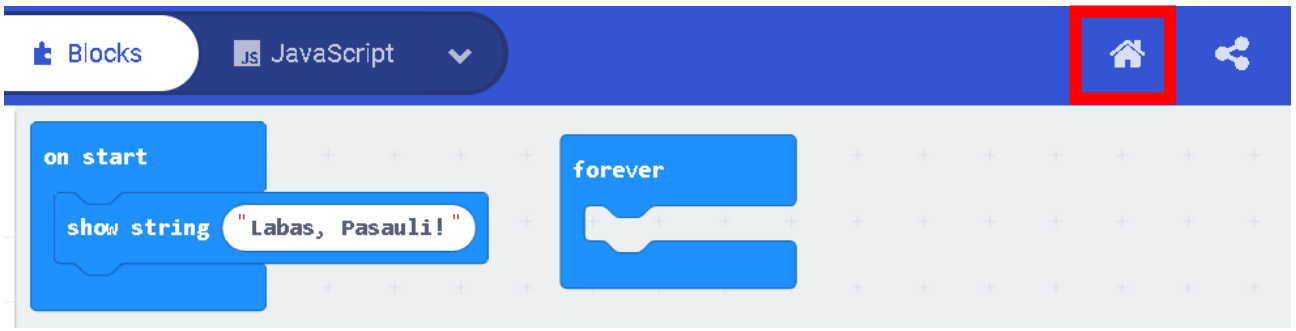


Į micro:bit kompiuteriuką šį projektą įkelsite, spustelėdami mygtuką 

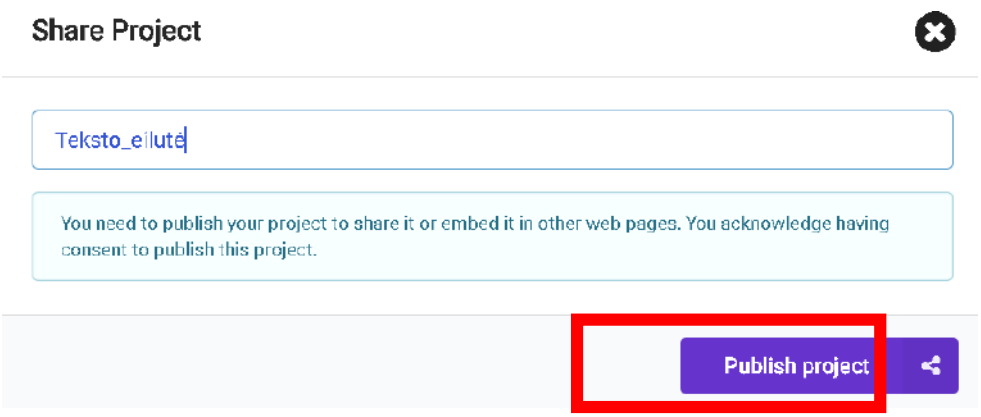
ir iškritusioje kortelėje pasirinkę kompiuteriuko diską:



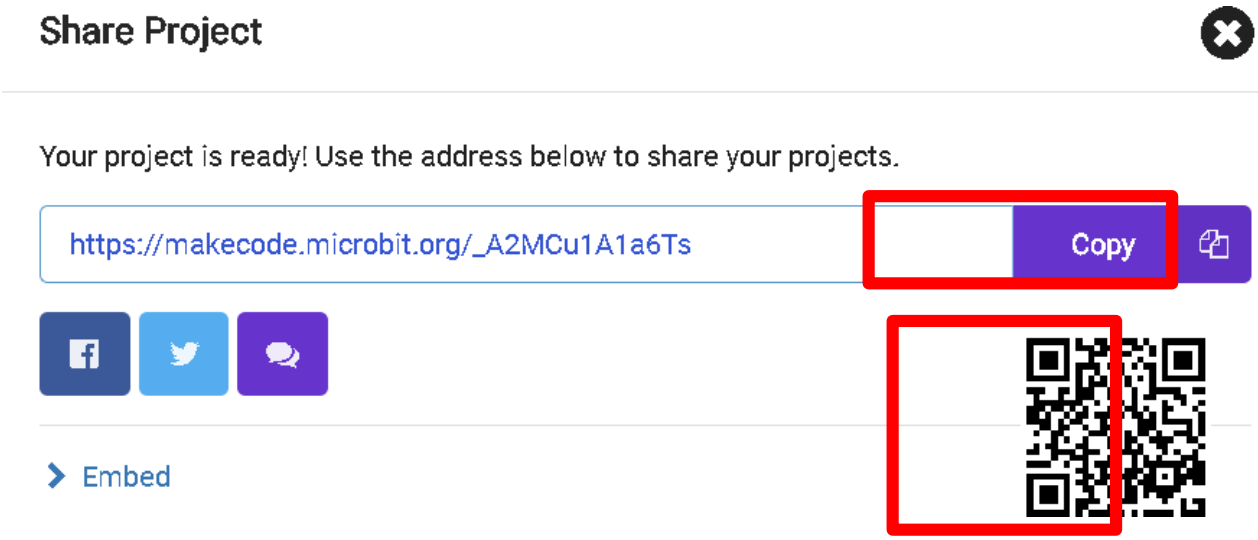
Jei norite projektuku pasidalyti su kolegomis, spustelėkite dalijimosi mygtuką:



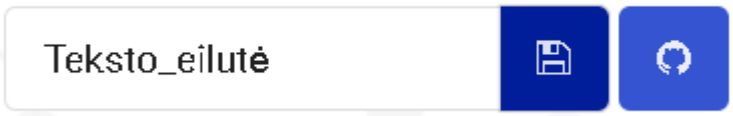
Iškritusioje kortelėje spustelėkite „*Publish project*“:



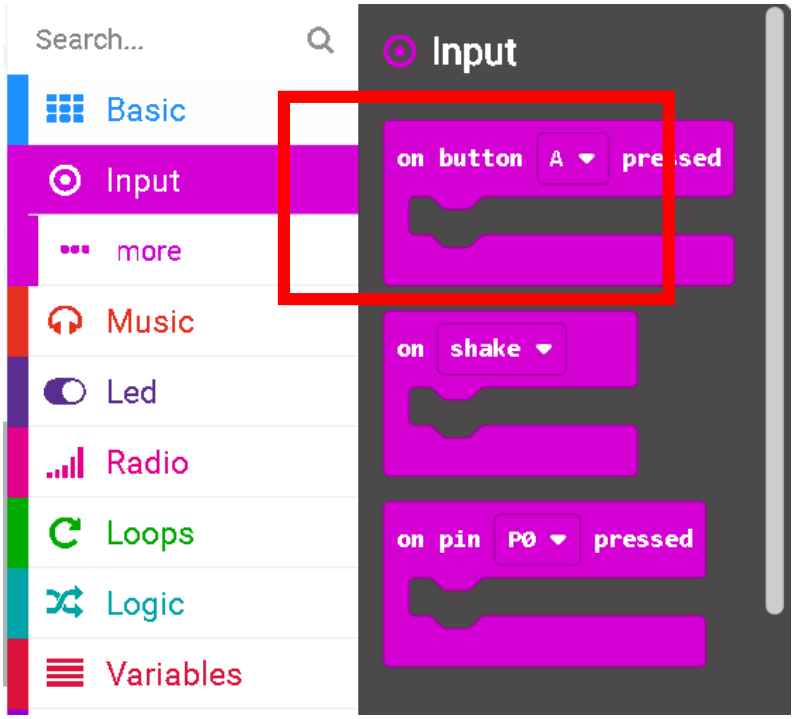
Dar vienoje pasirodžiusioje kortelėje spustelėkite „*Copy*“ arba persiųskite QR kodą:



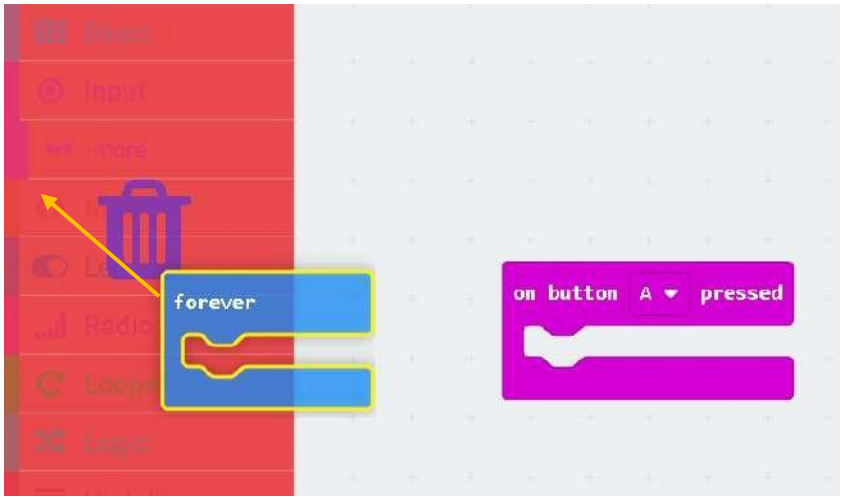
Projektuką galite išsaugoti ir kompiuteryje. Tam prireiks spustelėti diskelio piktogramą:



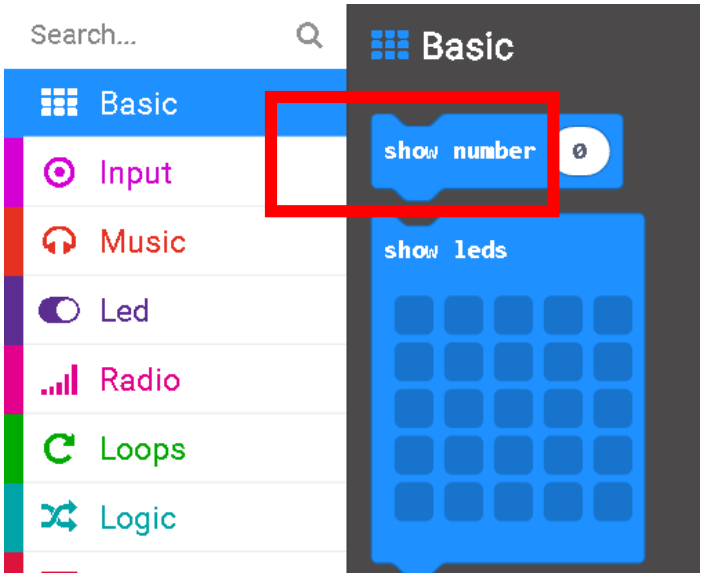
Panagrinėkime kitą pavyzdį. Itin populiarus žaidimuose yra lošimų kauliukas. O ką daryti, jei jo neturite? Be abejo – susiprogramuoti micro:bit kompiuteriuku! Tam pasirinkime įvykį, kad atsitiktinį skaičių nuo 1 iki 6 LED lempučių ekrane pamatysime, spustelėję mygtuką A. tad iš „*Input*“ komandų grupės paimkime įvykį „*on button A pressed*“:



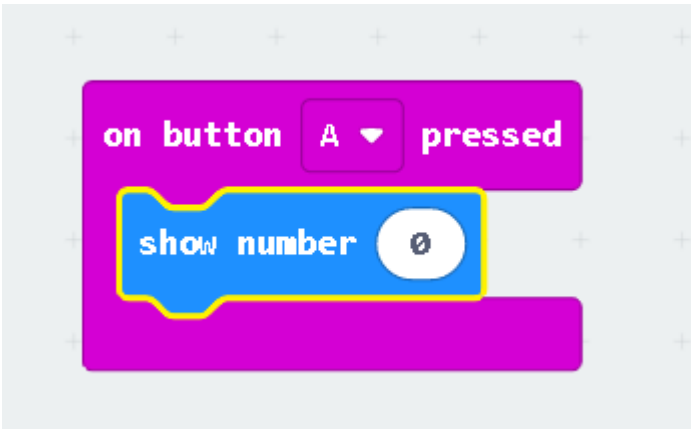
Nereikalingus įvykius ir komandas pašalinkite nutempdami juos ant komandų grupių:



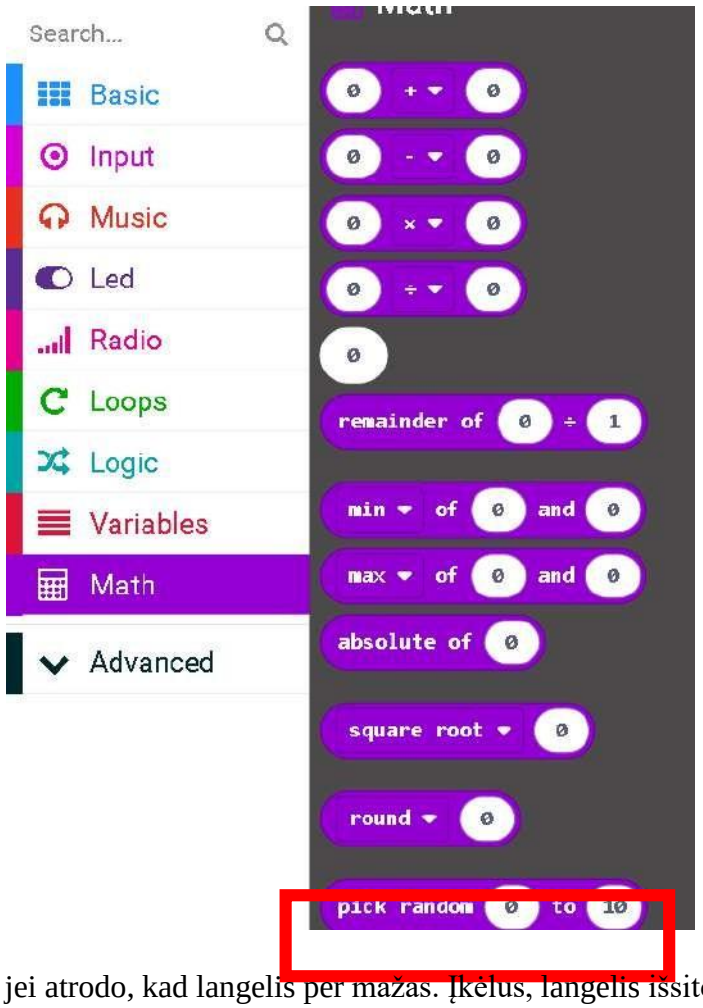
Tada, kad ekrane matytumėte reikiamą atsitiktinį skaičių, iš „*Basic*“ komandų grupės paimkite komandą „*show number*“ ir įkelkite į įvykį „*on button A pressed*“:



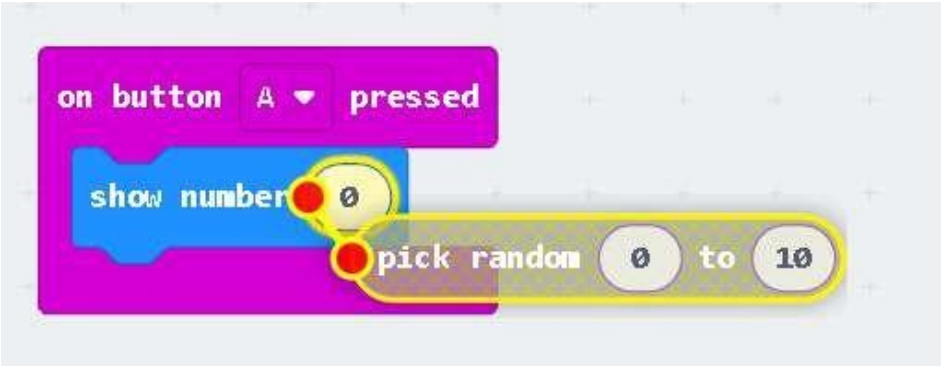
Viską teisingai atlikus, matomas toks rezultatas:



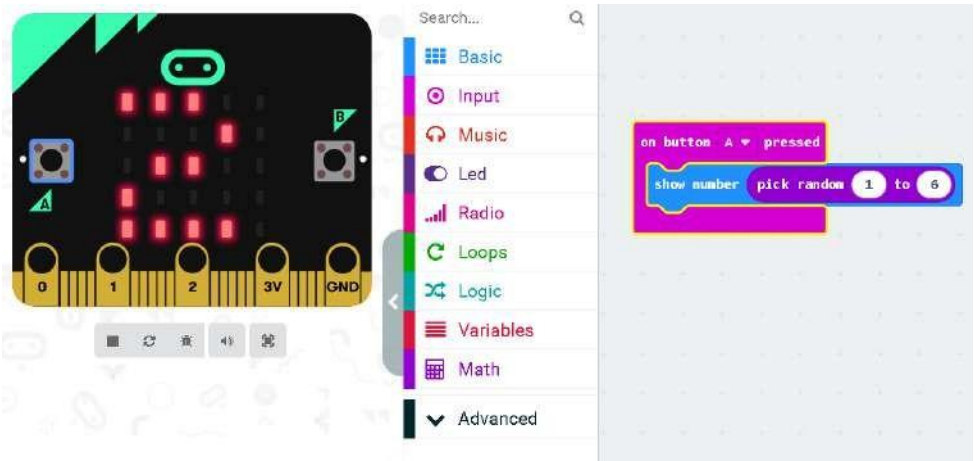
Vietoj nulio turime įkelti komandą, kuri, spustelėjus mygtuką A, parinks atsitiktinį skaičių nuo 1 iki 6. Tam iš komandų grupės „*Math*“ reikia parinkti „*pick random* 0 to 10“, įkelti jį vietoj nulio ir pakeisti skaičius:



Nesibaiminkite, jei atrodo, kad langelis per mažas. Įkėlus, langelis išsitemps automatiškai:



Teisingai atlikę veiksmus, turite matyti tokį rezultatą:



Išsamesnės informacijos su konstravimo pavyzdžiais galite rasti čia: https://youtu.be/ssBq2gvs30M

Dažnai norėdami paaiškinti idėją, nerandame tinkamų žodžių. Tokiais atvejais imame popierių ir rašome norėdami vizualizuoti informaciją. Vaizdu pateikti duomenys ne tik padeda geriau suprasti skaitmeninę informaciją, bet ir labai palengvina duomenų analizę, padeda pamatyti įvairius ryšius ir nepraleisti išimčių, kurias sunku pastebėti. Dėl visiems prieinamos informacijos gausos svarbu sugebėti greitai ir efektyviai perduoti žinią. Dažnai šiam tikslui naudojami infografikai. INFOGRAFIKA yra informacijos pateikimas vizualiu formatu, kad būtų galima lengviau ir greičiau suprasti pateiktus duomenis. Ji naudojama paaiškinti sudėtingas sąvokas, pavaizduoti didelius duomenų kiekius, pamatyti duomenų koreliacijas ir pokyčius bėgant laikui. Infografika gali būti, pavyzdžiui, žemėlapis, struktūrinis ar grafinis brėžinys arba interaktyvioji programa.

Infografikų kūrimui galime naudoti programas https://www.canva.com/, https://www.easel.ly , https://piktochart.com/ , https://infogram.com/ , https://www.visme.co/ , https://www.thinglink.com/

ThingLink

Tai internetinė programa, leidžianti kurti interaktyvius plakatus, interaktyvius vaizdo įrašus ir 360° nuotraukas; įterpti informacinius taškus arba žymes į redaguojamus vaizdus (žymose gali būti tekstas, vaizdo įrašai (pavyzdžiui, iš „*Youtube*“), paveikslėliai ir nuorodos į kitus internetinius išteklius) https://www.thinglink.com

Su „*ThingLink*“ programa galima kurti ir virtualios realybės vaizdus. Taip pat galima pasinaudoti jau sukurtų vaizdų, pamokų biblioteka. VR pamokos su „*ThingLink*“ yra interaktyvios, jose gausu vaizdinės medžiagos, apimančios įvairiausias temas, tokias kaip menas, kalba ir mokslas. Ši programa suteikia galimybę mokiniams ir mokytojams virtualiai pakeliauti po didingas pasaulio vietas, pateikia vertingos informacijos apie kiekvieną ekosistemą. VR pamokas su „*ThingLink*“ galima žiūrėti naudojant „*iPad*“ arba „*iPhone*“, tačiau norint visiškai tai patirti jūsų pasirinktas įrenginys turi būti naudojamas kartu su „*Google Cardboard*“ ar kitais VR akiniais.

Veiklos, naudojant programą *Thinglink*, pavyzdžius rasite Įgyvendinimo rekomendacijų skyriuje „9. Užduočių ar mokinių darbų, iliustruojančių pasiekimų lygius, pavyzdžiai“.

Kaip ugdyti aukštesnius pasiekimus

Aukštesnių mokinio pasiekimų ugdymas grindžiamas humanizmo filosofija, pozityvia nuostata, palankia psichologine aplinka. Svarbus mokinio individualumo pripažinimas, jo poreikių pažinimas, kognityvinių ir emocinių aspektų dermė. Svarbu atpažinti mokinio stipriąsias puses, t. y. tas sritis, kuriose jis patiria sėkmę. O taip pat atpažinti sritis, kuriose mokinys susiduria su sunkumais. Aukštesnių mokinio pasiekimų ugdymo esmė – pagalbos mokiniui teikimas, stiprinant tas sritis, kurių ugdymo rezultatai netenkina, tuo pačiu stiprinant ir auginant tuos pasiekimus, kurių rezultatai aukšti. Aukštesnių pasiekimų ugdymas paremtas grįžtamuoju ryšiu, tikslų kėlimu, rezultatų analize, personalizuoto ugdymo užtikrinimu. Ugdymas organizuojamas taikant daugialypį intelektą (mokymasis visais pojūčiais), pasitelkiant kūrybiškumą, vizualumą. Rekomenduojama taikyti aktyvias veiklas: žaidimas, diskusijos, integruotos veiklos. Kiekvienas mokinys mokosi individualiai, atsižvelgiant į savo asmeninius poreikius, polinkius, todėl svarbu atrasti tuos metodus ir būdus, kurie labiausiai tinka konkrečiam mokiniui geriau mokytis ir siekti aukštesnių pasiekimų. Atsižvelgiama į įvairių poreikių (įskaitant ir gabiuosius) mokinius.

Pažinti individualius mokinių pasiekimus ir poreikius, o taip pat sritis, kurias reikia stiprinti, gali padėti nacionalinių (NMPP) ir tarptautinių (PIRLS, TIMSS) rezultatų analizė, aptarimas su mokiniais, medžiagos nagrinėjimas ir pritaikymas ugdymo procese. Medžiaga apie tarptautinių tyrimų rezultatus laisvai prieinama internete.

Pagal TIMSS tyrimo rekomendacijas siekiant aukštesnių mokinių pasiekimų reikėtų daugiau dėmesio skirti užduotims, susijusioms su gamtamokslinio mąstymo gebėjimų sritimi:

- mąstyti ir analizuoti duomenis bei kitą informaciją, daryti išvadas ir naujomis aplinkybėmis taikyti įgytą supratimą;
- tiesiogiai taikyti gamtamokslius faktus bei sąvokas, aprėpti nepažįstamus arba kur kas sudėtingesnius kontekstus.

Turinys

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Aukštesnių gebėjimų ugdymas, atsižvelgiant į netenkinamus ugdymo rezultatus.

Būtina atsižvelgti į mokinio socialinę-emocinę aplinką, mokinio jauseną klasėje, mokykloje ir pagal tai etikos pamokoje numatyti aukštesnių pasiekimų ugdymo etapus. Minėtų socialinių-emocinių poreikių patenkinimas gali vesti į aukštesnius rezultatus ir čia būtinas bendradarbiavimas su psichologu. Bendravimo sunkumų patiriančius mokinius įtraukti į kolektyvines veiklas subtiliai, stebint situaciją, mokinių emocinį klimatą.

Užduotis formuluoti pirmiausiai pagrindiniam lygiui pasiekti: tuo pačiu galima numatyti ir sudėtingesnes užduotis mokiniams, kurie turi gebėjimų atlikti sudėtingesnę užduotį.

Pagrindinės keturios sritys į kurias būtina atsižvelgti ugdant aukštesnius pasiekimus



Humanistinė filosofija / kryptis	Metodai / aktyvios veiklos	Priemonės / aplinkos	Grįžtamasis ryšys, vertinimas, įsivertinimas
Pozityvi nuostata, palanki psichologinė terpė	Žaidimai (stalo, judrieji, kompiuteriniai)	klasės aplinka (baldų mobilumas, kilimas), nemokyklinės erdvės (muziejus, gamykla, parduotuvė), gamta (kiemas, parkas, miškas) mobilieji įrenginiai,audiokn ygos, video įrašai	tikslų išsikėlimas, suvokimas ir rezultatų refleksija
Mokinio individualumo pripažinimas, jo poreikių pažinimas	Tyrinėjimas	•namų aplinka (dirbant nuotoliniu būdu)	nuolatinis įsivertinimas, pažangos fiksavimas (aplanko metodas).
Kognityvinių ir emocinių aspektų dermė	Stebėjimas		
Daugialypis intelektas (mokymasis visais pojūčiais)	Apklausos, klausimynai		
Kūrybiškumas	Integruotos veiklos		
	Grupiniai projektai		
	Klausimai – atviro tipo, diskusiniai.		

Svarbu atkreipti dėmesį, kad viena užduotis, gali turėti skirtingus atlikimo scenarijus, kurie gali būti, kaip pastolis vaikams, kuriuo vaikai gali kliautis, kad pasiektų aukštesnių pasiekimų.

Galimas užduoties pavyzdys su skirtingais atlikimo scenarijais

Užduotyje vaikai skatinami įvardinti elgesio problemas skirtingose situacijose.





Kokia tai problema?

Koks tai susitarimas?

Kokie galimi problemos sprendimo būdai?

1.
2.
3.

Ko reikia, kad klasėje visi jaustųsi gerai?

1.
2.
3.

Pagalvok ir parašyk bent situaciją, kurioje buvo problema, o jai spręsti reikėjo susitarimų.

.....

.....

.....

Lietuvių kalba ir literatūra

4 klasė. Veikla „Rašinio tobulinimas“

Atvejo analizė

Užduotis: 4 klasės mokiniai turėjo parašyti įspūdžių rašinį apie vasaros atostogas.

Veiklos aprašymas:

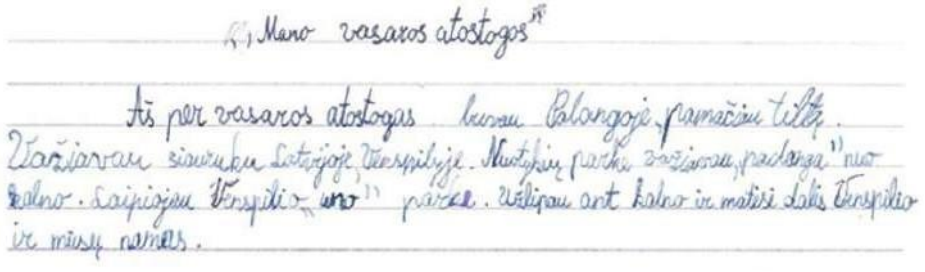
- Mokinė savarankiškai („vienu prisėdimu“) parašė pirmąją rašinio versiją.
- Mokytoja drauge su mokine aptarė rašinio tobulinimo galimybes.
- Drauge (prisimenant atostogų įvykius) sudarytas dalykų, kuriuos mokinė norėtų paminėti rašinyje, sąrašas – savotiškas rašinio planas:
    - Palanga (tiltas į jūrą) o Ventspilis (Latvija, karvių miestas, važiavimas dviračiais, pakrantė, nuotykių parkas) o Išmokau plaukti o Pižamų vakarėlis

- Drauge numatytas įvadinis ir baigiamasis sakinys: *Šią vasarą aš buvau ne tik Lietuvos pajūryje, bet ir užsienyje. (...)*

(...) Šios vasaros atostogos buvo labai linksmos.

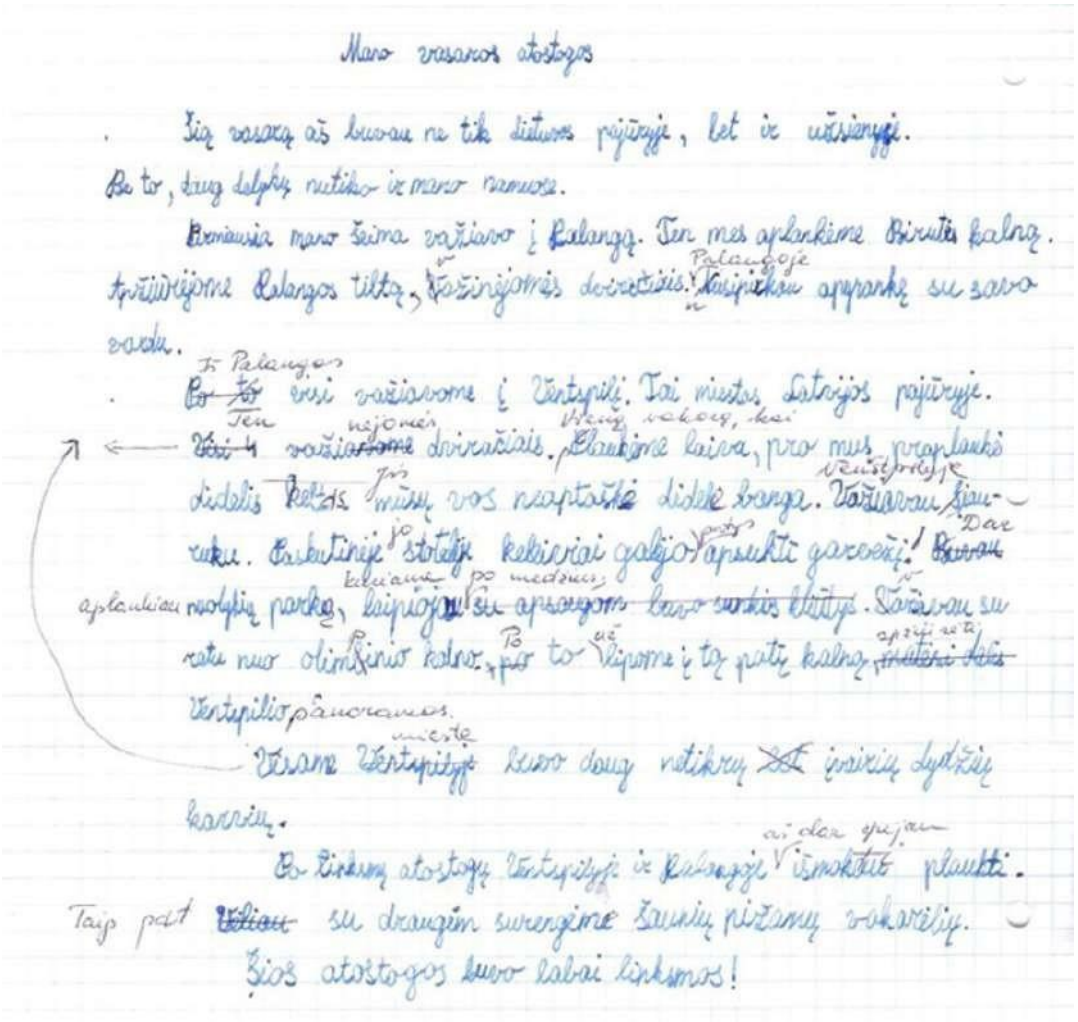
- Antroji rašinio versija buvo drauge skaitoma ir redaguojama. Tobulinant kalbą akcentuoti keli aspektai:
    - apmąstoma pastraipų ir sakinių seka/ vieta, o skaidomi arba sujungiami sakiniai,
    - tikslinami, išbraukiami pertekliniai ar įrašomi trūkstami, keičiami pasikartojantys žodžiai),
    - aptariamos ir taisomos klaidos (rašybos, skyrybos, stiliaus).

Pirmoji rašinio versija


Mano vasaros atostogos

Aš per vasaros atostogas buvau Palangoje, pamačiau tiltą. Važiavau siaurukų Latvijoje, Ventspilyje. Nuotykių parke važiavau pačiūžomis" nuo kalno. Laipiojau Ventspilio "uno" pilyje. Užlipau ant kalno ir matėsi dalis Ventspilio ir mūsų namas.

Antroji (tobulinta) rašinio versija buvo redaguojama drauge


Mano vasaros atostogos

Šią vasarą aš buvau ne tik Lietuvos pajūryje, bet ir užsienyje. Be to, daug įdomių nutikimų ir manyje namuose.

Pirmiausia mano šeima važiavo į Palangą. Ten mes aplankėme Birutės kalną. Palangoje
Įvažiuojant Palangos tiltą, važiuojantis dešiniuosius. Lauke apsipirkau su savo
Ir Palangos
vaikiu. Po to visi važiavome į Ventspilį. Tai miestas Latvijos pajūryje.
Ten
Visi 4 važiavome dviračiais. Kelyje vaikai, kai
didelis kelias. Jis mūsų vos neaptaškė dideli bangą. Važiavau šiu-
Vėjuotoje
rakų. Ventspilyje jo stovėjo keliasdešimt galėjo apsukti garsėjį! Dar
kalnuose po medžiais
aplankiau miesto parką, kuriame pasivaikščiojau su apsaugom buvo sunku išlaikyti. Važiavau su
Po
vaiku nuo olimpinio kalno, po to išėjome į tą patį kalną, apie kurį
Ventspilio panoramos.
Vėliau Ventspilyje buvo daug vaikų įvairių dydžių
kavinių.

Po šiokių atostogų Ventspilyje ir Palangoje išmokau plaukti.
ačiū dėl jų
Taip pat Vilniaus su draugėm surengėme šaunių pižamų vakarėlį.

Šios atostogos buvo labai linksmos!

Patarimai mokytojui:

- Siekdami, kad kiekvienas mokinys pasiektų kuo aukštesnių pasiekimų, atskleistų savo potencialą, derinkime *kolektyviai, porose* ir *grupėse* atliekamas veiklas. Kolektyvinis rašinys labai naudingas darbų pradžioje, kai darbą darome pirmą kartą (pvz., pirmą kartą rašome įspūdžių rašinį po klasės išvykos, pirmą kartą redaguojame). Tokiu atveju mokiniams atskleidžiame patį procesą (kaip atsiranda mintis, kaip ji virsta sakiniu, kaip sakiniai jungiami, kaip pastebiu pasikartojančius ar perteklinius žodžius, kaip juos keičiu ir kt.)
- Net gabiausiems mokiniams labai naudinga individuali mokytojo pagalba. Dirbdami greta mokytojo šie mokiniai gali užduoti ir sudėtingesnius, tik jiems kylančius klausimus.
- Jei matome, kad kažkas kelia sunkumų ne vienam mokiniui, vieno iš mokinių darbą galime tobulinti ir kolektyviai. Konkretus pavyzdys daugeliui pradinių klasių mokinių bus aiškesnis negu apibendrinta pastaba. Po to siūlykime mokiniams rašyti ir tobulinti rašinius porose: draugo pastebėjimas, pasiūlymas padės susitelkti ne tik į rašinio turinį, bet ir raišką, mokys argumentuoti. Darbas poroje padės išlaikyti dėmesį, mokys bendradarbiauti.

3 – 4 klasė. Veikla „Rašinio tobulinimas“

UŽDUOTIES APRAŠYMAS

Vieną dieną, skaitydamas žurnalą, radai vaikų kvietimus susirašinėti laiškais. Perskaityk kvietimus ir vienam pasirinktam vaikui parašyk **laišką**.

Sveiki.
Esu Urtė. Gyvenu Biržuose. Man 11 metų. Lankau muzikos mokyklą, mokausi skambinti pianinu. Mėgstu piešti, skaityti, žiūrėti filmus, klausytis muzikos. Norėčiau susirasti draugų, galėtume susirašinėti. Laukiu Tavo laiško!



Seniai ieškau susirašinėjimo draugų...
Esu Nojus, man 10 metų, esu iš Klaipėdos rajono. Patinka gamta. Labai myliu gyvūnus, todėl svajoju tapti veterinaru. Auginu katytę Murkę, šunį Barį ir daug mažų triušiukų. Gal ir Tu turi augintinių? Galėtume pasidalyti mintimis apie gyvūnus. Būtų smagu, jeigu man parašytum.



Daugiausia laiko praleidžiu sportuodamas. Negaliu gyventi be futbolo! Šiais metais mūsų komanda iškovojo ne vieną pergalę. Visi mano draugai sportuoja – žaidžia krepšinį, tenisą, lanko karatė treniruotes. Jeigu ir Tu mėgsti sportą, parašyk.



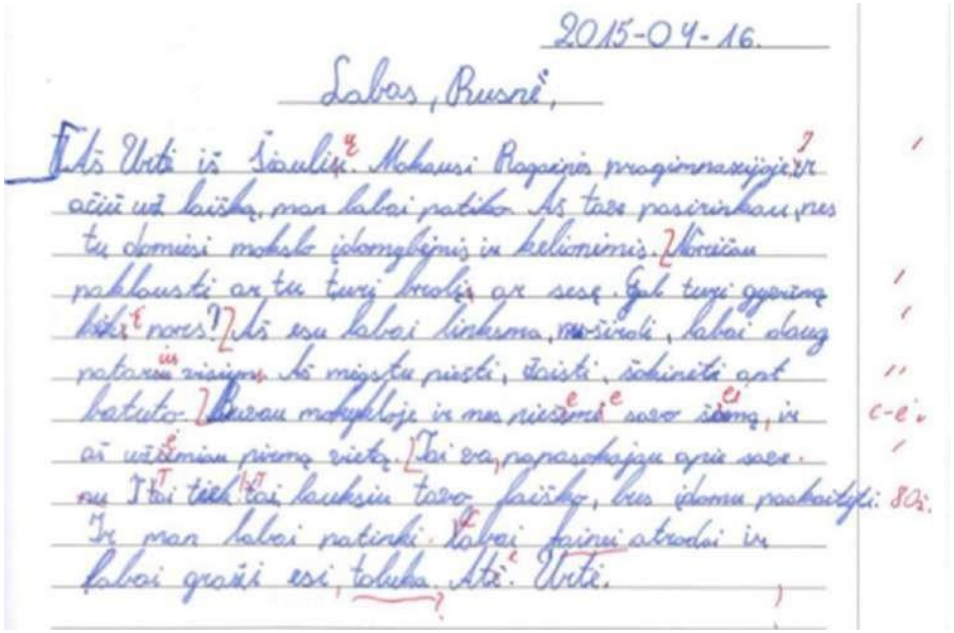
Rokas iš Panevėžio, 10 m.

Seniai ieškau susirašinėjimo draugų...
Esu Nojus, man 10 metų, esu iš Klaipėdos rajono. Patinka gamta. Labai myliu gyvūnus, todėl svajoju tapti veterinaru. Auginu katytę Murkę, šunį Barį ir daug mažų triušiukų. Gal ir Tu turi augintinių? Galėtume pasidalyti mintimis apie gyvūnus. Būtų smagu, jeigu man parašytum.



Rašydamas laišką:

- parašyk datą, pasisveikink, parašyk kreipinį;
- užsimink, kodėl pasirinkai būtent šį draugą;
- pasidomėk savo naujuoju draugu;
- papasakok apie save, savo pomėgius;
- aprašyk kokį nors įvykį, susijusį su savo pomėgiu; • laiško pabaigoje nepamiršk atsisveikinti, pasirašyti.

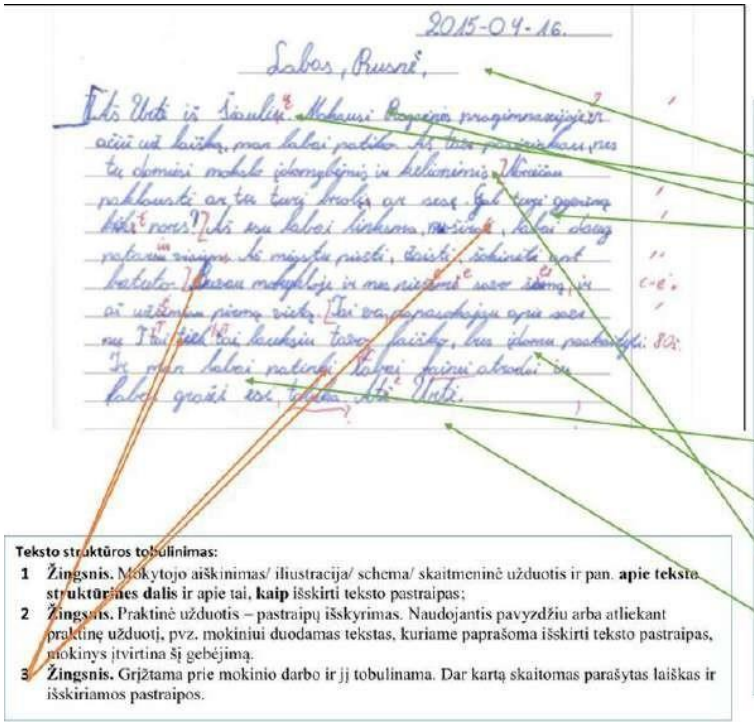


2015-04-16.

Labas, Rusnė,

Aš Urtė iš Šiaulių. Mokausi Ragainio progimnazijoje 7 kl. Ačiū už laišką, man labai patiko. Aš taip pasirinkau, nes tu domiesi mokslo įdomybėmis ir keliavimu. Norėčiau paklausti ar tu turi brolių ar sesę. Gal turi gyvūnų kitų nors? Aš esu labai linksma, smagi, labai daug patarsiu įvairiom sričiom. Aš mėgstu piešti, šokti, šokinėti ant batuto. Mano mokykloje yra mano mėgstamė sesė šoka, ir aš užsiimu pirma vieta. Tai va, papasakojau apie save. Tai tiek. Tai laukiu tavo laiško, bus įdomu paskaityti. Iš man labai patinki. Labai gaivi atrodai ir labai graži esi, taip pat. Atsi. Urtė.

Patarimai, kaip tobulinti parašyto laiško struktūrą



Laiško struktūrinių dalių aptarimas ir darbo tobulinimas:

- **Data:** išskirta tinkamai
- **Pasisveikinimas:** išskirtas tinkamai
- **Kreipinys:** išskirtas tinkamai
- **Pasidomėjimas adresatu:** galėtų būti labiau išplėtota, pvz., paklausta apie keliones, aplankytas šalis/ vietoves; apie kokias mokslo įdomybes galėtų papasakoti Rusnė, kokios mokslo įdomybės ją nustebino; kaip leidžia laisvalaikį ir pan.
  Norint patobulinti šią dalį, reikėtų dar kartą grįžti prie užduoties ir perskaityti Rusnės pristatymą.
- **Pasakojimas apie save:** reikėtų labiau išplėtoti parašytas mintis, pvz.:
  - plačiau papasakoti apie piešinių konkursą, kuriame Urtė užėmė pirmą vietą, kur jis vyko, kada, kas jame dalyvavo ir pan.;
  - apie Urtės šeimą, kiek šeimoje narių, ar turi brolių/ sesių, ar turi augintinių, ką su šeima mėgsta veikti ir pan.;
  - apie mokyklą, klasę, kurioje mokosi, draugus, mokyklos renginius ir pan.
- **Atsisveikinimas ir laiško siuntėjo vardas:** reikėtų tobulinti, išskiriant naujoje eilutėje po tekstu.

Teksto struktūros tobulinimas:

1 **Žingsnis.** Mokytojo aiškinimas/ iliustracija/ schema/ skaitmeninė užduotis ir pan. **apie teksto struktūrines dalis** ir apie tai, **kaip** išskirti teksto pastraipas;
2 **Žingsnis.** Praktinė užduotis – pastraipų išskyrimas. Naudojantis pavyzdžiu arba atliekant praktinę užduotį, pvz. mokiniui duodamas tekstas, kuriame paprašoma išskirti teksto pastraipas, mokinys įtvirtina šį gebėjimą.
3 **Žingsnis.** Grįžtama prie mokinio darbo ir jį tobulinama. Dar kartą skaitomas parašytas laiškas ir išskiriamos pastraipos.

Matematika

Savo siūlymus dėl mokinių aukštesnių matematikos pasiekimų ugdymo grindžiame humanizmo, konstruktyvizmo, sociokultūrine ir socialine praktine teorijomis. Ryškiausi šių krypčių atstovai: Pjažė (1966; 1980), Campione (1984), Donaldson (1987); Vygotskis (1987), Beilock (2011); Oates (1994), Price (2003).

Vaiko asmenybės natūraliai raidai būtina pozityvi matematikos mokymosi patirtis. Mokytojo pareiga sudominti mokinį, skatinti jį veikti, užtikrinti, kad naujos mokinio žinios būtų nuolat įprasminamos ir siejamos su anksčiau įgytomis. Gimdami į šį pasaulį atsinešame saviraidos energiją, vidinius duomenis, kuriuose glūdi mūsų kūrybinis nusiteikimas sąveikauti su aplinka ir žmonėmis. Kūrybingumas yra viena iš svarbiausių žmogaus prigimtinių reikmių, tačiau jo realizacijai būtinas aktyvus paties žmogaus veikimas, įsitraukimas į kūrybinę – tiriamąją, problemų sprendimo gebėjimų taikymo reikalaujančią veiklą.

Kaip šią svarbią nuostatą įgyvendinti ugdymo praktikoje?

Pradedant temą, pamoką, veiklą verta su mokiniais aptarti, kokį rezultatą turėtų jie pasiekti. Rezultatas turėtų būti pasiekiamas mokiniams, tačiau kartu turėti ir motyvuojantį iššūkį, t. y. siekti daugiau nei galima pasiekti be pastangų, būti prasmingu mokinio patirčiai.

Galimybė pasirinkti skirtingus būdus tai pačiai užduočiai atlikti, mokinio asmeninių barjerų numatymas ir panaikinimas padeda mokiniui mokytis, pasiekti aukštesnių rezultatų. Jis turi jausti palaikymą, kad nepamestų veiklos susidūręs su kliūtimis, mokymąsi iš savo klaidų priimti kaip natūralią ir neišvengiamą šio proceso dalį. Matematikos mokymasis pilnas iššūkių, tad dažnai kyla klausimas, kaip geriausiu būdu palaikyti prigimtinį mokinio norą pažinti, jo susidomėjimą.

Mokytojas privalo atsižvelgti į daugelį dalykų. Visų pirma, atsižvelgti, kokiame kognityvinės raidos etape yra mokomi mokiniai. Gilios matematinio mąstymo kultūros formavimo pagrindas yra išlavintas abstraktus mąstymas. Nustatyta, kad maždaug iki 11-os metų mokiniai nelinkę pastebėti daiktų ryšius, suvokti galimas reiškinių priežastis, logiškai samprotauti. Taigi, tikėtis spontaniškos, prigimtinės šių gebėjimų raiškos šiame amžiuje neverta. Mąstymo gebėjimų raidą šiame amžiuje galime paspartinti tik vienu būdu – dažniau įtraukdami mokinius į kūrybines veiklas, probleminių užduočių sprendimą ir sumaniai vadovaudami jų mokymuisi.

Matematikos mokymuisi palanki aplinka turi būti turtinga žodžiais ir vaizdais. Ir tai ypač svarbu, kalbant apie žemesnes klases. 1–3 klasėse mokydamiesi matematikos mokiniai turi kuo daugiau tyrinėti jų aplinkoje esančius daiktus ir modelius, mokytis diskutuoti, žodžiais nusakyti, ką daro, kaip mąsto. Kitas labai svarbus šiame amžiuje aspektas – mokymasis piešti įvairius vaizdus (schemas, lenteles, diagramas ir pan.) ir jais parodyti savo minčių eigą bei idėjas. Mokiniams patinka užduotys, kurias atlikdami jie gali atskleisti savo kūrybingumą. Mokytojo pareiga – sistemingai rinkti ir tirti duomenis apie mokinio daromą pažangą, pasiūlyti jam priimtinų mokymosi būdų ir priemonių.

Maždaug iki 6 klasės mokiniams labai sunku išmokti tiksliai, sklandžiai reikšti matematines mintis, todėl matematinės kalbos vystymuisi šiame amžiaus tarpsnyje teks skirti daug dėmesio. Juk matematinė kalba – samprotavimo pagrindas. 4–6 klasių mokiniai jau pajėgūs suprasti, kaip samprotaujama vienose ar kitose situacijose. Jie noriai įsitraukia į figūrų ir skaičių savybių tyrinėjimą, jiems patinka veiklos, kuriose galima manipuliuoti figūromis (skaidyti, jungti, didinti, mažinti ir pan.). Lavėjant mokinių mąstymui, jie noriai sprendžia loginius-matematinius galvosūkius, ieško ir pastebi įvairius dėsningumus. Tai amžiaus tarpsnis, kuriame itin palanku plėtoti mokinių problemų sprendimo

gebėjimus, palaipsniui supažindinant juos su įvairiomis problemų sprendimo strategijomis, parodant, kaip galima naudotis bendrąja problemų sprendimo schema įvairiausiose situacijose. Svarbiausia yra pasiekti, kad mokiniai išmoktų teisingai vartoti programoje numatytas sąvokas ir gerai suprastų formalių taisyklių prasmę. Ir tai yra daug svarbiau nei išreikalauti, kad jie gebėtų pasakyti formalų sąvokos ar procedūros apibrėžimą. Šiame amžiuje daug laiko teks skirti, kad mokiniai suprastų, kas yra uždavinio sprendimas ir kaip tinkamai jį užrašyti. Baigiant šeštą klasę mokinių mąstymas kokybiškai pasikeičia – prasideda abstraktaus mąstymo vystymosi stadija (įmanoma 1–2 metų paklaida). Iki tai įvyks, venkime vartoti daug abstrakčių sąvokų, teiginių (mokiniai dar nepakankamai pajėgūs jas suprasti ir taikyti), padėkime jiems rasti būdą ir formų parodyti savo supratimą ir samprotavimą. Kaip ir žemesnėse klasėse, naudokime kuo daugiau praktinių modelių, dirbkime su konkrečiais pavyzdžiais ir tik tada juos apibendrinkime.

Įvairių dalykų mokytojai diskutuoja, kada vertėtų leisti mokiniams skaičiuoti skaičiuotuvu. Vieni teigia, kad mokiniai mato kaip kasdienėje praktikoje nuolat naudojamasi skaičiuotuvais ar kitais elektroniniais prietaisais ir dėl to jiems net gali kilti minčių, kam iš viso reikia mokytis skaičiuoti. Ilgesnę patirtį turintys matematikos mokytojai pastebi, kad išmokę atlikti skaičiavimus mintyse ir raštu, mokiniai daug geriau supranta skaičius ir jų operacijas, kas be galo svarbu formuojant mokinių algebrinius mąstymo įpročius ateityje. Išspręsti skaičiuotuvo (ne)naudojimo klausimą galima nesunkiai. Parinkime daugiau mokomųjų situacijų, kuriose mokiniai praktiškai įsitikintų, kaip geri mintinio skaičiavimo įgūdžiai praverčia jų kasdieniame gyvenime (pav., mokantis įvertinti, nuspėti atliekamo veiksmo rezultatą). Atskleiskime greitojo skaičiavimo paslapčių. Gebėti skaičiuoti pačiam, be skaičiuotuvo – išties motyvuojantis iššūkis.

Daug naudingų įžvalgų apie mokinio įgalinimą mokytis matematikos randame sociokultūrinės teorijos ir socialinės praktinės teorijos atstovų darbuose. Juose atkreipiamas dėmesys į kitų žmonių, ir ypač mokytojo, vaidmenį. Perprasti matematinę kalbą nelengva – joje nemažai abstrakcijos elementų, kurių nesuprasdami mokiniai ima jausti nerimą ir baimę, vėliau išaugančią į nenorą domėtis šia sritimi. Pradinių klasių mokytojas, kaip ir dalyko mokytojas, privalo išmokti ir pamokose vartoti dalykui būdingą specialų žodyną, pasikartojančias kalbines konstrukcijas. Mokytojas turi gebėti išreikšti matematinę mintį kalbėdamas ir rašydamas. Įrodyta, kad nerimas, kylantis dėl nepakankamai išlavinto gebėjimo matematiškai komunikuoti, silpnina mokinių pasitikėjimą savo jėgomis. Mokytojas turi būti pasirengęs bet kurią mokiniui skiriamą užduotį rekonstruoti (išskleisti) iki smulkiausių detalių ir rasti laiko šia patirtimi dalytis su mokiniu, pasitelkiant aiškinimo ir diskusijos metodus. Jis turi gebėti įvairiais būdais pateikti tuos pačius mokymosi elementus, pasiūlyti įvairaus sudėtingumo klausimų, kad kiekvienas mokinys kuo geriau suprastų nagrinėjamą temą, įgytų vertingos matematikos mokymosi patirties.

Naujausi psichologijos tyrimai pagrindžia, kaip svarbu rūpintis mokinių atmintimi. Neišlavinta atmintis yra trukdis priimti ir įsisavinti daugiau naujos informacijos, net gerai suprasti dalykai greitai pamirštami. Tai gali tapti nemenka kliūtimi kelyje į nuolatinį, sistemingą mokinių tobulėjimą. Svarbu neskubėti, įsitikinti, kad mokinys išmoko teisingai atlikti kiekvieną mažą žingsnelį, suprato, kaip maži žingsneliai jungiami į sudėtingesnių veiksmų grandines. Tik tokiu būdu mokantis pradedama suvokti, kas apskritai yra jungimas (sintezė) ir skaidymas (analizė).

Kitas veiksmingas būdas plėsti mokinių atmintį – laikas nuo laiko sugrįžti prie anksčiau nagrinėtų temų ir ne vien tam, kad atgaivinti lėčiau besimokančių mokinių ankstesnį patyrimą ir lengviau įtraukti juos į mokomąsias veiklas. Kartojimas gali būti panaudotas tam, kad mokiniai nagrinėdami ankstesnę situaciją, atrastų dar vieną, naują lyg ir „žinomo“ reiškinio pusę. Pavyzdžiui, jie gali tą patį veiksmą išmokti vizualizuoti kitu būdu ar kitaip išspręsti uždavinį.

Mokytojas turėtų stebėti mokinio pažangą ir ypatingą dėmesį skirti kokybiškam formuojamajam vertinimui, kad kiekvienas mokinys tinkamu laiku sulauktų pozityvaus grįžtamojo ryšio apie savo mąstymo ir mokymosi veiklos procesą ir rezultatus. Natūralu, kad daugiau mokytojo pagalbos sulauks silpnesni mokiniai, tačiau būtina pasirūpinti ir labiau pažengusiais matematikoje mokiniais. Juk nepatirdami pakankamai iššūkių ir pripažinimo, jie gali prarasti motyvaciją siekti dar geresnių rezultatų. Tačiau gabesnių mokinių mokymąsi pagal platesnę programą siūlome organizuoti papildomų užsiėmimų metu, tik nepamirškime, kad kiekviena sudėtingesnė tema taip pat turi savo mažų žingsnelių seką, kurią mokytojas turi padėti mokiniui atrasti. Pamokoje gi skirkime visiems mokiniams tos pačios temos užduotis, tik gabesniems pasiūlykime atsakyti į sunkesnius, gilesnio mąstymo reikalaujančius klausimus.

Bet kuriuo atveju, ratas žmonių, su kuriais galėtų bendradarbiauti besimokantysis, jam augant turėtų plėstis. Mokydamiesi vieni iš kitų, iš profesionalų, mokiniai tobulės gerokai sparčiau. Įtraukime mokinius į suaugusiųjų pasauliui būdingas praktines, natūraliomis aplinkybėmis vykdomas projektines veiklas. Dalyvaudami jose, mokiniai galės įgyti labai naudingos patirties sprendžiant problemas, reflektuojant savo veiklą, mokantis argumentuoti, suvokiant ryšius, pristatant savo idėjas, komunikuojant, pasirenkant veiksmingas priemones/strategijas.

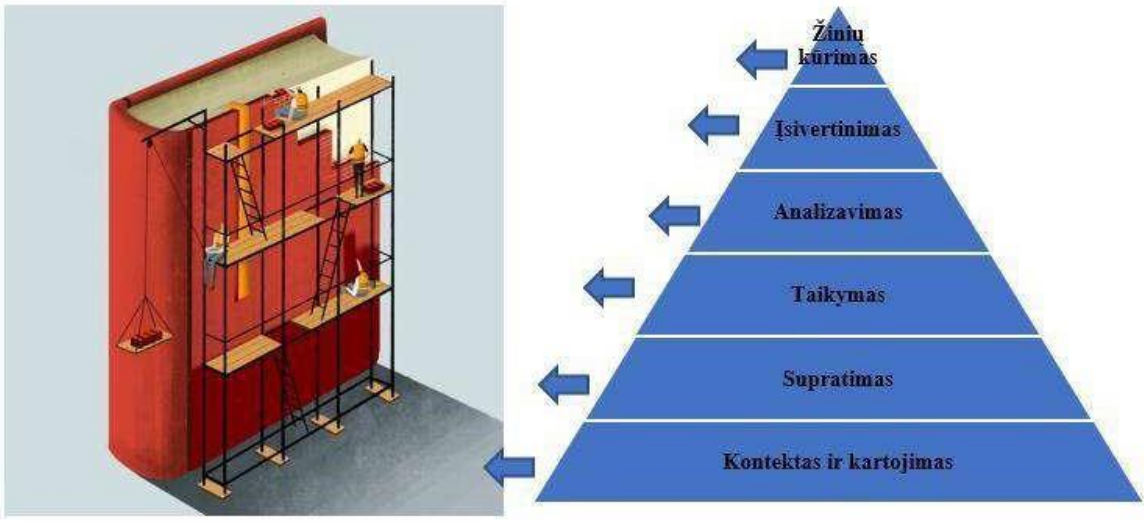
Gyvename amžiuje, kuomet didelę dalį mokytojui tenkančių funkcijų gali atlikti vis tobulėjančios skaitmeninės technologijos. Akivaizdu ir tai, kad samprata apie jų taikymo galimybes ir prasmę keisis sparčiai. Paminėsime tik du pavyzdžius užduočių, kurias matytume prasmę skirti mokiniams, siekiant jų aukštesnių pasiekimų. Antai, žemesnių klasių mokiniai galėtų susirasti papildomos informacijos apie nagrinėjamą sąvoką/reiškinį, ir ją panaudoti atliekant užduotį. Aukštesnių klasių mokiniams galima būtų pasiūlyti priimti pagrįstą sprendimą dėl nagrinėtų skaitmeninių priemonių/programų pasirinkimo atliekant konkrečią matematinę užduotį.

Apibendrinant norėtųsi palinkėti mokytojui drąsiai kartu su mokiniais panirti į problemų, kylančių iš realių gyvenimo situacijų, sprendimą. Dalinkitės su jais patirtimi ir matematinėmis idėjomis, aptarkite kylančius sunkumus ir drauge ieškokite galimų sprendimo būdų. Pasirūpinkite, kad visi mokiniai galėtų dalyvauti sprendimų priėmimo procese, kad neblėstų jų noras įgyti vis daugiau matematinio mąstymo patirties.

Visuomeninis ugdymas

Šiame skyriuje mokytojai ras patarimų, kaip padėti vaikams siekti aukštesnių pasiekimų, siekiant ugdomųjų veiklų metu suteikti vaikui įveikiamą iššūkį. Pagalba mokiniui gali būti teikiama per kritinio mąstymo skatinimą, nes tai gebėjimas interpretuoti ir apibendrinti turimą informaciją bei sieti su jau turimomis žiniomis.

Pastoliavimo pamokoje strategijos (pagal Rebecca Alber, 2011)



Žingsniai	Strategijos etapai	Pagalbos teikimo būdai, siekiant aukštesnių pasiekimų
1	Kontekstas ir kartojimas	Pagrindinių sąvokų, algoritmų ir kitų žinių kartojimas. Svarbu kad kartojimas būtų paremtas vaiko žinių kontekstu, pradedant klausimu: ką vaikas jau žino ta tema? Taip pat labai svarbi aiški, vaizdi, struktūra medžiaga. Svarbu **taikyti sąvokų strategijas, mąstymo žemėlapius, iliustracijas, asociacijas.** Šiame etape vaikas, kuria pagrindą, kuriuo remsis siekiant aukštesnių pasiekimų.
2	Supratimas	Šiame etape aiškinamos naujos koncepcijos, kuriami logikos ryšiai. Svarbu mokiniams **pateikti užuominų, pasiūlymų, idėjų**, kurios **suaktyvintų turimas žinias** ir jas **sietų su nauja informacija**. Taip pat šiame etape labai svarbus – laikas, skirtas informacijai apdoroti, suprasti. Derėtų skatinti mokinių dalijimąsi, kuo ką jie suprato.
3	Taikymas	Taikymo lygmenyje **svarbu sukurti situaciją, kurioje vaikas gali pademonstruoti supratimą**. Tą pačią **informaciją panaudoti skirtingose situacijose**, labai svarbus **aktyvus klausinėjimas**, kuris turėtų būti **paremtas aukštesnio lygmens klausimų** tipais: kaip?, kodėl? ir pan. Dar vienas svarbus aspektas tai – problemų sprendimų situacijos, kurios turi būti paremtos vaiko artimos aplinkos pavyzdžiu, tokiu būdu bus išlaikoma motyvacija ir įsitraukimas.

4	Analizavimas	Tai informacijos **struktūravimo etapas**, kai ieškomi **priežasties ir pasekmės ryšiai**. Šiame etape galima pateikti iššūkį keliantį tekstą arba kitą užduotį. Svarbu vaikus supažindinti su iššūkiu **naudojant nuotraukas,**
		kontekstus, kurie vaikai atpažįsta, analogus. Svarbu skirti laiko tai **aptarti mažose grupelėse** ar porose, vėliau **su visa klase.**
5	Įsivertinimas	Įsivertinime turi būti taikomi įrankiai, kurie **padėtų mokiniui pagrįsti savo žinių ir supratimo poziciją**. Todėl įsivertinimui būtini **iš anksto aptarti kriterijai**, kurie gali būti derinami su **refleksijos klausimais**, tokiais kaip: **kur galėsiu panaudoti** šias **naują informaciją**?
6	Žinių kūrimas	Vaikas besiremdamas nauja informacija, didesne patirtimi **kuria** naują produktą, **siekia** aukštesnio rezultato.

Veiklos pavyzdys

2 klasė

1 veikla: „Euras“

Probleminiai klausimai nagrinėjami pamokoje:

- Kokiais pinigais atsiskaitoma Lietuvoje?
- Kaip atrodo euro monetos ir banknotai?
- Kaip nustatyti, ar pinigai yra tikri?

Tikslas: išsiaiškinti, kaip atrodo ir kam naudojami euro monetos ir banknotai.

Uždavinys: aptars filmuotą medžiagą pagal pateiktus klausimus, paaiškins, kaip sužinoti, ar pinigai yra tikri, palygins skirtingos vertės monetas ir apskaičiuos skirtingos vertės monetų sumą.

Priemonės: kiekvienam mokiniui (popieriaus lapai, pieštukai, flomasteriai) dalomoji medžiaga kiekvienam mokiniui – euro monetų ir banknotų rinkiniai.

Veiklos aprašymas: 1 užduotis. Mokiniams siūloma peržiūrėti filmuotą medžiagą: „Susipažįstame su euru“. Nuoroda: https://www.youtube.com/watch?v=ewQx6C48gAE

2 užduotis. Peržiūrėjus filmuotą medžiagą mokiniai suskirstomi poromis. Mokiniams siūloma apžiūrėti euro monetų ir banknotų rinkinius ir užduoti po 1-2 klausimus apie euro monetas ir banknotus vienas kitam poroje. Po veiklos su mokiniais aptariama, kaip sekėsi, ką naujo apie eurus mokiniai sužinojo ir pan.

3 užduotis. Mokiniams siūloma tinkamai priskirti žodžius žingsniams. Veikla reikalinga siekiant atpažinti/įsitikinti, ar popieriniai pinigai yra tikri.

Kaip atpažinti, ar popieriniai pinigai tikri?

1 žingsnis	**2 žingsnis**	**3 žingsnis**
Apčiuopti	Pažvelgti	Pakreipti

Su mokiniais aptariama veikla pamokoje. Taikomas Nebaigtų sakinių metodas.

Galimi pavyzdžiai:

- Lietuvoje perkama ir parduodama naudojant….
- Eurai (monetos ir banknotai) yra skirtingi, nes…
- Popieriniai pinigai yra tikri, jeigu…

Patarimai mokytojui: pagal galimybes su mokiniais siūloma apsilankyti Pinigų muziejuje: prieiga per internetą: https://www.pinigumuziejus.lt/lt/naujienos/pinigu-muziejuje

2 veikla: „Einame apsipirkti arba apsipirkimo sprendimai“

- Probleminiai klausimai nagrinėjami pamokoje:
- Kodėl svarbu prieš apsipirkimą sudaryti prekių sąrašą?
- Kaip išsiaiškinti, ar norimai prekei užteks pinigų?
- Kaip suprasti posakį: „pinigai-ribotas išteklius“?

Tikslas: išsiaiškinti, kodėl svarbu planuoti apsipirkimą.

Uždavinys: aptars filmuotą medžiagą pagal pateiktus klausimus, paaiškins, kaip ir kodėl svarbu planuoti apsipirkimą; bendradarbiaudami grupėje parengs pirkinių sąrašą.

Priemonės: kiekvienam mokiniui (popieriaus lapai, pieštukai, flomasteriai); grupėms – patarimų kortelės.

Veiklos aprašymas:

1 užduotis. Mokiniams siūloma pasiklausyti skaitomo teksto.

Prieiga per internetą: https://blog.swedbank.lt/asmeniniai-finansai-edukaciniai-leidiniai/nemokamahttps://blog.swedbank.lt/asmeniniai-finansai-edukaciniai-leidiniai/nemokama-knyga-vaikams-pinigai-ir-kiti-giluciu-seimos-reikalaiknyga-vaikams-pinigai-ir-kiti-giluciu-seimos-reikalai

2 užduotis. Mokiniams siūloma panagrinėti klausytą tekstą grupelėse ir perskaityti bei aptarti patarimus apie tai, kaip planuoti apsipirkimą, kad išleistume mažiau pinigų. Kiekvienai grupelei pateikiama klausimų teksto aptarimui.

Galimi klausimų pavyzdžiai:

- Kodėl svarbu prieš apsipirkimą sudaryti prekių sąrašą?
- Kodėl svarbu, kad sąrašą rengtų visi šeimos nariai?
- Kaip išsiaiškinti, ar prekėms užteks pinigų?

Patarimai. Kaip planuoti apsipirkimą, kad išleistume mažiau pinigų?

- Pinigai – ribotas išteklius, jie neatsiranda tėvų piniginėje tada, kai vaikai jų paprašo. Todėl reikia mokytis planuoti, kaip išleisite savo pinigus.
- Žaiskite žaidimus apie apsipirkimą parduotuvėje. Taip geriau suprasite, kad pinigų kiekis ribotas ir kartais jų neužtenka visiems norams.
- Prieš eidami į parduotuvę sudarykite prekių sąrašą.

3 užduotis. Mokiniams siūloma sudaryti prekių sąrašą taip, kad prekėms įsigyti užtektų turimų pinigų.

Kiekvienai grupei skiriama 20 eurų suma. Pateikiamas prekių sąrašas.

Maisto produktai	**Kaina**
Batonas	1,12
Duona	0,75
Pienas	0,89
Kefyras	0,90
Kiaušiniai (10 vienetų)	1,20
Sviestas	1,19
Bandelė	0,45
Pomidorai	3,20
Agurkai (1 kg)	2,20
Saldainiai (1 kg)	4,50
Obuoliai (1 kg)	0,90
Dešrelės (10 vienetų)	2,50
Sultys (1 l)	2,30
Morkos (1 kg)	0,80

Mokiniai pristato parengtus prekių sąrašus kitoms grupėms. Mokiniai išsako savo mintis apie tai, kaip supranta posakį: „pinigai-ribotas išteklius“?

Prieinama išvados, kad išlaidų planavimas padeda taupyti pinigus.

1 veikla: „Lietuvos valstybės simboliai“

Tikslas: aptarti Lietuvos valstybės simbolius: vėliavą, herbą, himną.

Uždavinys: bendradarbiaudami grupėse aptars, atpažins ir atvaizduos Lietuvos valstybės simbolius: vėliavą, herbą, paaiškins šių simbolių paskirtį; mokės giedoti himną.

Metodai:

- Diskusija
- Darbas grupėse

Priemonės: kiekvienai mokinių grupei popieriaus lapai (A3), pieštukai, rašymo priemonės, kortelės, vaizduojančios.
Veiklos aprašymas: Veiklos pradžioje mokiniams demonstruojama pateiktis, kurioje pavaizduota Lietuvos valstybės vėliava – Trispalvė ir Lietuvos istorinė vėliava.

Su mokiniais aptariama Lietuvos valstybės vėliava ir Lietuvos istorinė vėliava.

Vėliavos nuo seniausių laikų buvo naudojamos kaip skiriamieji ženklai. Kariuomenių pulkai buvo vadinami vėliavomis. Senovės lietuvių kariaunos taip pat turėjo skiriamuosius ženklus.

Mokiniams paaiškinama šių vėliavų reikšmė valstybei.

Lietuvos valstybės vėliava	Lietuvos istorinė vėliava
Lietuvos valstybės vėliava yra tautinė vėliava – audeklas, susidedantis iš trijų lygių horizontalių spalvų juostų: viršutinės – geltonos, vidurinės – žalios, žemutinės – raudonos.	Raudoname audekle, iš abiejų pusių, vaizduojamas šarvuotas raitelis tokių pat spalvų, kaip Lietuvos valstybės herbe.
1918 m., kai buvo įteisinta nacionalinė vėliava, rekomenduota išsaugoti ir valstybės vėliavą.	

Su mokiniais aptariamas Lietuvos valstybės herbas ir jame vaizduojamas šarvuotas raitelis su kalaviju.

Galimi klausimai mokiniams aptarimo metu:

- Kas vaizduojama herbe?
- Kas padeda lengviau įsiminti herbo simbolius?
- Ką gali reikšti (simbolizuoja) iškeltas raitelio kalavijas? Kodėl?

Mokiniai, bendradarbiaudami grupėse, parengia plakatą „Lietuvos valstybės simboliai“.

Plakate įklijuoja valstybės simbolius, užrašo jų pavadinimus.

Atsakydami į klausimą/klausimus, užrašo grupėse aptartus teiginį/ius.

Galimi klausimai:

- Kodėl valstybei svarbu turėti savo simbolius?
- Kaip atsiranda valstybės simboliai? Kas juos sukuria? Kodėl?

Patarimai mokytojui

„Lietuvos valstybės herbas yra Vytis: herbinio skydo raudoname lauke vaizduojamas baltas (sidabrinis) šarvuotas raitelis ant balto (sidabrinio) žirgo, laikantis dešinėje rankoje virš galvos iškeltą baltą (sidabrinį) kalaviją.

Prie raitelio kairiojo peties kabo mėlynas skydas su dvigubu geltonu (auksiniu) kryžiumi. Žirgo balnas, gūnia, kamanos ir diržai mėlyni. Kalavijo rankena, kamanų žąslai, balno kilpa ir pentinas, makšties bei žirgo aprangos metaliniai sutvirtinimai ir pasagos geltoni (auksiniai).“
Iš Lietuvos Respublikos valstybės herbo, kitų herbų ir herbinių ženklų įstatymo.

Paveikslų šaltiniai:

https://www.lrs.lt/sip/portal.show?p_r=38110&p_k=1 https://grybauskaite.lrp.lt/lt/lietuvos-valstybes-istorine-veliava

Gamtos mokslai

1–2 klasės

Užduotis: „Augalo gyvenimo ciklas“

Ši užduotis skirta mokiniui, kuris siekia aukštesnių pasiekimų. Atlikdamas šią užduotį mokinys ugdysis gamtamokslinio taikymo srities gebėjimus: mokysis fiksuoti duomenis, juos analizuos, apibendrins, darys išvadas, pristatys darbą draugams.

Uždavinys: Atlikti tyrimą „Žirnio gyvenimo ciklas“. Pasėti žirnio sėklą ir stebėti jo gyvenimo ciklą (dygimą, augimą ir vystymąsi, sėklų išbarstymą).

Mokytojo veikla: mokytojas pateikia stebėjimų lentelę pildymui.

Data	Pastebėti pokyčiai	Pastabos	Gyvenimo ciklo etapas
	Kada pasirodė daigelis?		
	Kada pasirodė pirmasis lapelis?		
	Kada stiebelis buvo 3 cm?		
	Kada stiebelis buvo 10 cm?		
	Kada stiebelis buvo 15 cm?		
	Kada pasirodė žiedas?		
	Kada pražydo?		
	Kada pasirodė vaisius?		
	Kada išbarstė sėklas?		

Padaryk išvadą:

Žirnio gyvenimo ciklas truko .....dienų.

Kokį patarimą duotum draugui, kuris atliktų tokį patį tyrimą?

.....

3–4 klasės

Užduotis: „Vandens tausojimo svarba“

Ši užduotis skirta mokiniui, kuris siekia aukštesnių pasiekimų. Atlikdamas šią užduotį mokinys ugdysis gamtamokslinio taikymo srities gebėjimus: mokysis fiksuoti duomenis, juos analizuos, apibendrins, darys išvadas, pristatys darbą draugams.

Uždavinys: Atlikti tyrimą „Kiek vandens galiu sutaupyti valydamasis dantis“. Išsivalyti dantis neužsukant vandens čiaupo ir išsivalyti dantis užsukus vandens čiaupą. Pamatuoti, kiek daugiau vandens ištekėjo valantis dantis pirmuoju būdu. Apskaičiuoti, kiek vandens galima sutapyti per savaitę, mėnesį, metus.

Mokytojo veikla: mokytojas pateikia tyrimo duomenų lentelę pildymui ir sutaupytino vandens duomenų lentelę apskaičiavimui.

1. lentelė „Vandens kiekio sunaudojimas valant dantis dviem būdais“.

Dantų valymo būdas	**Vandens kiekis, stiklinėmis**	**Vandens kiekis, mL**
Neužsukus vandens čiaupo		
Užsukus vandens čiaupą		

2. lentelė „Sutaupyto vandens kiekio apskaičiavimas“

Laikas	**Sutaupyto vandens kiekis, ml**	**Pastabos**
1 kartas		
Para (jeigu valytum dantis du kartus per parą)		
1 savaitė		
1 mėnuo		
1 metai		

Padaryk išvadą:

Vanduo taupomas dantis valantis .....

Valantis dantis galima sutaupyti vandens..... ml per parą

..... ml per savaitę;

..... ml per mėnesį;

..... ml per metus.

Kokį patarimą duotum draugui, kuris atliktų tokį patį tyrimą? .....

.....

Technologinis ugdymas

Diferencijuojant mokymo procesą ir siekiant ugdyti mokinių sudėtingesnius gebėjimus technologijų pamokų metu, svarbu pažinti kiekvieną mokinį, jo prigimtines galias, patirtį ir gebėjimus. Išsiaiškinęs realią situaciją kiekvienoje klasėje, gabiųjų ir ugdymosi sunkumų patiriančių vaikų galimybes, mokytojas turėtų skatinti kiekvieno mokinio asmeninę ūgtį ir **palaipsniui pereiti prie personalizuoto ir savivaldaus mokymosi.** Mokytojas turi suteikti pagalbą visiems mokiniams. Tai reiškia, kad **mokytojai puoselėja aukštus lūkesčius dėl kiekvieno mokinio pasiekimų**, nes mokytojo lūkesčiai labiausiai nulemia mokinio ugdymosi sėkmę.

Organizuojant technologijų pamokas, svarbu užtikrinti užduočių įvairovę ir galimybę rinktis. Aktualu parinkti ir pateikti tokių užduočių, kurios skatintų ieškoti naujų, originalių, alternatyvių atsakymų. Kūrybiškumo, antreprenerystės ugdymas sprendžiant praktines problemas paskatins mokinį kurti, naujai pritaikyti turimas žinias, patirtį, idėjas bei kitaip matyti reiškinius ar situacijas. Technologijų pamokose mokantis spręsti problemas, **specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams** patartina padėti struktūruoti problemas, daugiau dėmesio skirti problemos sprendimo eigos planavimui, kad mokinys galėtų lengviau susikoncentruoti ir išlaikyti dėmesį į problemos sprendimą. Pavyzdžiui 23.2.2. Drabužių priežiūra (1-2 klasė):

PASIEKIMŲ POŽYMIAI/ REZULTATAI	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas				
A1. **Žino bent 10 veiksmažodžių** (*sulankstyti, susukti, su maigyti, įkišti, lenkti, nulenkti, sulenkti, perlenkti, užlenkti, rikiuoti, pakabinti, išlyginti, ištempti)* ir naudoja juos apibūdindamas atliekamus lankstymo technologinius procesus.	**Žino** bent 6 veiksmažodžius ir **naudoja** juos apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.	**Žino 7–8** veiksmažodžius **ir naudoja** juos apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.	**Žino 9–10** veiksmažodžius **ir naudoja** juos apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.	**Žino 11** veiksmažodžių ir daugiau, **naudoja** juos apibūdindamas lankstymo technologinius procesus. Padeda klasės draugams.
C3. Atlieka instrukcijoje nurodytus **veiksmus ir sulanksto** kojines ir (ar) marškinėlius trumpomis rankovėmis.	Padedamas saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas **atlieka** nurodytus **veiksmus,** iš dalies **pagal instrukciją sulanksto** kojinę.	**Konsultuojamas atlieka** instrukcijoje nurodytus **veiksmus,** iš dalies **pagal instrukciją sulanksto** kojines.	Nuosekliai **atlieka** instrukcijoje nurodytus **veiksmus,** konsultuodamasis **koreguoja** netikslumus, **pagal instrukciją sulanksto** kojines ir (ar) marškinėlius trumpomis rankovėmis.	Nuosekliai **atlieka** instrukcijoje nurodytus **veiksmus, koreguoja** netikslumus, **pagal instrukciją kokybiškai sulanksto** marškinėlius trumpomis rankovėmis, *marškinėlius ilgomis rankovėmis)*.

				Padeda klasės draugams.
	Pasiekimų lygiuose įvardinami požymiai rodantys kokiam lygiui atlikta užduotis. Identifikavus savo pasiekimo lygį, dešinėje esančiuose stulpeliuose matoma ką dar reiktų atlikti, kad būtų pasiektas **suplanuotas kokybiškas rezultatas**.			
PAGALBA slenkstiniam lygiui siekiant aukštesnio lygio	Galima **paruošti kelias skirtingas pažingsnines drabužio lankstymo instrukcijas** prisiderinant prie mokinio mokymosi stiliaus (*darbą pradedant nuo paprasčiausios iki išsamiausios*): • kiekvieno etapo vaizdais popieriuje, įvardinant veiksmą; • Vaizdo medžiaga su įgarsinimu, kad esant poreikiui, būtų galina sustabdyti mokiniui neaiškioje vietoje ir kartoti peržiūrą tiek, kiek reikia; • kiekvieno etapo vaizdais popieriuje, įvardinant veiksmą ir šalia pateikiant atliktą technologinį procesą su realiu daiktu. Mokytojas ar paskirtas savanoris, bendraamžis gali **žaidžiant pamokyti** mokinį lankstymo procesus įvardinančias sąvokas, pačius procesus (*gali būti rodomas su daiktu atliktas veiksmas prašant įvardinti kas padaryta arba sakoma ką reikia padaryti su turimu daiktu* (*sulankstyti, susukti, sumaigyti, įkišti, lenkti, nulenkti, sulenkti, perlenkti, užlenkti, rikiuoti, pakabinti, išlyginti, ištempti ir pan.).*			
VEIKLOS PLĖTOTĖ Aukštesniųjų gebėjimų mokiniams	Galima pasiūlyti pagal pasirinktą instrukciją sulankstyti marškinėlius ilgomis rankovėmis, kelnes (***sudėtingesnė užduotis)*** ar pagelbėti klasės draugams (***skatinti savanorystę, lyderystę, pagalbą draugui).***			

Ir kad tiek pats mokinys, tiek ir mokytojas galėtų sėkmingiau kontroliuoti patį problemos sprendimą. O gabiems vaikams reikėtų skirti sudėtingesnes, kūrybiškumo reikalaujančias užduotis ir jas atliekant remtis ne tik teorinėmis žiniomis, bet ir patirtimi.

Gabiems ir talentingiems vaikams taip pat būtina pritaikyti ugdymo turinį, ugdymosi metodus ir būdus, ugdymosi vietą ir aplinką, atitinkančią kiekvieno jų poreikius ir interesus, kaip ir specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems dėl negalių ar sutrikimų. Siekiant ugdyti mokinių praktinių problemų sprendimo gebėjimus ir kūrybiškumą, siūlytina pripažinti, kad kiekvienas mokinys turi tam tikrą mokymosi potencialą, t. y. kiekvienas mokinys gali pasiekti geriausių asmeninių mokymosi rezultatų. Svarbu gerbti vaiko ugdymosi poreikius. Pvz., jei vaikui geriau dirbti vienam, sudarykite jam tokias galimybes, nes nuolat verčiamas dirbti kartu su visais jis tiesiog gali prarasti mokymosi motyvaciją. Taip pat, kaip ir tiems, kuriems mokymosi procese labai svarbu yra bendrauti, bendradarbiauti, tartis, leiskite dirbti grupėse, nes priešingu atveju jie vis tiek ieškos tokių galimybių (sukinėsis, kalbins draugus ir t. t.), o jūs nuolat turėsite jiems duoti pastabų. Mokytojas turėtų skatinti vaikų inicijuotas veiklas, projektus, kiek įmanoma daugiau pritarti jų idėjoms ir iniciatyvoms. Rekomenduotina mokytojams leisti ir skatinti mokinius siekti sėkmės jiems būdingu, priimtinu būdu, leisti mokiniams veikti skirtingai pagal savo individualius skirtumus, sudaryti galimybes jiems pasirinkti užduoties atlikimo priemones, užduoties pateikimo formą ar pan.

Dėl technologinio ugdymo specifikos pamokų metu yra puikios galimybės realizuoti patirtinį, tiriamąjį, kūrybinį, interpretacinį mokymąsi, kuriantį giluminius teorijos ir praktikos ryšius, susietus su realiu gyvenimu. Technologijų mokytojas tiek su gabiaisiais, tiek ir su ugdymosi sunkumų patiriančiais mokiniais turėtų kurti aktualų ir prasmingą, mokinių poreikiams ir talentams atvirą ugdymo turinį, skatinantį savivaldų mokymąsi.

Tema	Galimos netradicinės veiklos
Tekstilė 1–2 klasė	

Nagrinėjama audinių *(austų ir trikotažo)* struktūra.	Galima **aptarti** didelio formato austo audinio ir trikotažo pvz.. Audimo techniką galima **išbandyti ir suprasti choreografijos, kūno kultūros pamokose, komandinio darbo stiprinimo pratybose** (SEU), kada vieni mokiniai sustoja vieni prieš kitus laikydami rankose storas virves, plačias juostas ir (ar) šiukšlių maišų, audinio atraižų juostas ir būna būsimo audinio metmenimis, kiti mokiniai, pro vieną metmenį pralysdami, pro sekantį perlipdami ir būdami ataudais imituoja audimo procesą. Turint bent po 4 metmenis (8 vaikai) ir 4 ataudus (4 vaikai) gaunamas minimalus audimo proceso ir rezultato pavyzdys.
Aptariamas jų parinkimas, atitikimas drabužio ir (ar) tekstilės gaminio paskirčiai *(kasdieniai, sporto rūbai ir pan.).*	Aiškinantis trikotažinio ir austinio audinio pritaikomumą rūbams, tekstilės gaminiams, galima pasiūlyti: • atlikti tam tikrus pratimus mūvint džinsinėmis kelnėmis, medžiaginiais marškiniais ir tuos pačius pratimus atlikti dėvint trikotažinius rūbus • pabandyti aptraukti kamuolį ar kitą netradicinę 3D formą audiniu, trikotažu. Vėliau paprašant žiūrėjusių, aktyviai dalyvavusių praktinėje veikloje savo pojūčius, matytą vaizdą įvardinti, aptarus padaryti išvadas apie audinio ar trikotažo parinkimą, atitikimą drabužio, tekstilės gaminio paskirčiai *(kasdieniai, sporto rūbai ir pan.).*

Mokymosi sąlygos, kada pasitelkiama nauja medžiaga, nauji metodai, netradicinis požiūris padeda įvairių poreikių vaikams įgyti tvirtus ir tvarius žinių pagrindus, o gabiuosius vaikus įgyti aukštesnius pasiekimus motyvuoja mokymuisi dar ir sunkesnės ir labiau kompleksinės užduotys.

Pasiūlymai mokinių aukštesnių pasiekimų ugdymui pateikiami metodinių rekomendacijų dalyje „Užduočių ar mokinių darbų, iliustruojančių pasiekimų lygius, pavyzdžiai“, dalyje „Veiklos plėtotė“. Atkreiptinas dėmesys, kas siekiama ugdyti kiekvieno mokinio aukštesnius gebėjimus, atsižvelgiant į asmeninius gebėjimus ir polinkius.

Dailė

Dailės Bendrosios programos projekte (2021) aprašyti pasiekimų lygių požymiai, parodantys mokinių pasiekimų kokybę. Remdamiesi šių keturių pasiekimų lygių aprašais, galime įvertinti mokinio pasiekimus. Tačiau tai nereiškia, jei mokinio mokymasis įvertintas I (slenkstiniu) ar kuriuo kitu lygiu, jis negali siekti daugiau. Per dailės (ir visų kitų dalykų) pamokas turime sudaryti sąlygas visiems mokiniams, kokių gebėjimų jie bebūtų, siekti aukštesnių pasiekimų, turime padėti kiekvienam mokiniui dailės raiškos ir kūrybos dėka pažinti savo polinkius, save ir supantį pasaulį, Lietuvos bei pasaulio paveldą.

Šiuolaikinis pradinių klasių dailės mokytojas yra mokinio pagalbininkas, patarėjas, kūrybinis vadovas, jo vaidmuo nebėra dominuojantis. Jis nebepasakoja ilgų pasakojimų apie dailės kūrinius, griežtai nebenurodinėja, kaip ir kokiomis priemonėmis reikia atlikti užduotis. Jis moko savo mokinius pažinti ir pamilti dailę, stengiasi įtraukti juos į aktyvų kūrybos procesą, skatina siekti aukštesnių pasiekimų. Atliekant dailės raiškos užduotis mokiniai mokosi naujų dailės raiškos technikų, yra skatinami viršyti užduoties reikalavimus: išmokti naujų ir sudėtingesnių kūrybos būdų, saugiai naudoti dailės reikmenis ir medžiagas, eksperimentuoti ir drąsiai improvizuoti. Atlikdami spalvinės, grafinės ir erdvinės raiškos užduotis pradinių klasių mokiniai skatinami intuityviai kelti vizualias idėjas, savarankiškai pasirinkti temą ir kūrybos priemones, pasiūlyti naujų temų ir ieškoti savitų kūrybinių sprendimų. Vaikai mokosi pasakoti savo įspūdžius apie kūrybos patirtį, stebėti ir vertinti dailės kūrinius, pasakoti, kokius dailės kūrinius matė muziejuose, parodose ar internete, kokie kūriniai jiems įdomūs, svarbūs ir vertingi.

Skatinant mokinių norą siekti daugiau, labai svarbiu tampa formuojamasis vertinimas. Jis teikia individualią pagalbą mokiniui ir grįžtamąjį ryšį, padeda išsikelti mokymosi tikslus, teikia informaciją mokinio tėvams ir įtraukia juos į savo vaiko mokymosi pažangos stebėjimą ir skatinimą. Formuojamasis vertinimas natūraliai vyksta viso ugdymosi proceso metu. Labai svarbi sėkmingo mokymo sąlyga yra supratimas, kaip mokiniui sekasi mokytis, kokie yra jo dalyko pasiekimai. Formuojamąjį vertinimą į savo pamokas įtraukiame kaip natūralų pamokos organizavimo dalyką, nes ne visada yra laikopasikalbėti su kiekvienu mokiniu atskirai, dailės kūrybinius pasiekimus nelabai pavyktų įvertinti kokiais nors testais ar kontroliniais darbais. Ugdomoji tokio vertinimo esmė – padėti kiekvienam vaikui tobulėti, tapti savarankiškam, atsakingam už savo mokymąsi, ugdyti jo pasitikėjimą savo jėgomis, skatinti norą siekti daugiau, pasirinkti tinkamiausius veiklos būdus ir įsivertinti savo pasiekimus. Kartu su mokiniu ir jo tėvais aptariant vertinimo informaciją akcentuojama ne klaidos ar nesėkmės, o tai, kokią pažangą padarėmokiniai, ką jis galėtų išmokti dar geriau. Aptariant pasiekimus skatinkite mokinius atsakyti į tokius klausimus:

Ką išmokau, atlikau?

Kas man buvo svarbu?

Kas buvo naudinga?

Ką pavyko atlikti gerai?

Kas rodo, kad atlikau gerai?

Ką pavyko atlikti savarankiškai?

Kuo labiausiai džiaugiuosi?

Kokie pasirinkti mokymosi būdai buvo naudingi?

Kokių sunkumų kilo?

Kokius savo neteisingus veiksmus ar klaidas pastebėjau?
Kaip įveikiau kilusius sunkumus?

Kieno ir kokios pagalbos prireikė?

Kaip jaučiausi?

Ką kitą kartą galima būtų daryti kitaip?

Kokios ir kieno pagalbos reikėtų?

Kur ir kada galima būtų pritaikyti įgytą patirtį?

Analizuodami savo pasiekimus mokiniai mokysis įsivertinti savo veiklą per pamoką, stiprės jų mokymosi motyvacija, pakils mokymosi kokybė. Mokiniai mokysis bendradarbiauti su mokytoju ir tarpusavyje, per pamokas ieškos drąsesnių sprendimų, nebijos klysti. Spręsdami kūrybines problemas, jie taikys anksčiau įgytas žinias, gebės paaiškinti savo sprendimus, išmoks stebėti ir įsivertinti savo kūrybinės veiklos procesą ir jo rezultatą.

Mokiniui teikiama vertinimo informacija turi būti tokia ir teikiama tokiu būdu, kad jis:

- sužinotų, ką ir kaip jam daryti, kad jo mokymosi pasiekimai gerėtų;
- įgytų didesnį tikėjimą ir pasitikėjimą savo jėgomis;
- nesijaustų prastesnis už kitus klasės draugus;
- jaustų, kad jis mokytojui yra svarbus, kad mokytojas siekia jam padėti.

Skatinant mokinius siekti aukštesnių pasiekimų taikomi įvairūs metodai ir aktyvios veiklos. Tai įvairūs žaidimai, patrauklios dailės tyrinėjimo užduotys, integruota kūrybinė veikla, grupiniai projektai, diskusijos, atviro tipo klausimų kėlimas ir atsakymų į juos paieškos.

Muzika

Siekdami ugdyti mokinių aukštesnius muzikinius pasiekimus, privalome atsižvelgti į itin nevienodą jų muzikinių gabumų, gebėjimų ir muzikinio pasirengimo lygį. Dalis vaikų auga muzikuojančiose šeimose, kitų muzikinė patirtis yra gerokai skurdesnė. Dėl to muzikos mokymosi tempas ir mokinių galimybės smarkiai skiriasi. Siekiant, kad motyvuojančią mokymosi sėkmę patirtų visi mokiniai, nepaisant skirtingų jų muzikinių gabumų ar muzikinio pasirengimo lygio, rekomenduojama ugdomąją veiklą per muzikos pamoką organizuoti taip, kad klasė taptų besimokančiųjų bendruomene.

- Ideografinis vertinimas, atsižvelgiant į kiekvieno mokinio individualią pažangą, skatina mokinių motyvaciją; būtina įvertinti kiekvieno mokinio asmeninę, kad ir nedidelę, pažangą, nurodant, kas tobulintina, ką būtina pataisyti.
- Muzikai gabūs vaikai išryškėja kaip muzikos pamokos lyderiai; bendras klasės mokymosi tempas jų dažniausiai netenkina. Tokiems vaikams būtina skirti sudėtingesnių muzikinių užduočių, kurios sukurtų jų jėgas atitinkantį iššūkį.
- Muzikai gabius ir iniciatyvius vaikus tikslinga įveiklinti kaip muzikos mokytojo asistentus. Kai mokomasi groti muzikos instrumentais, atliekamos muzikos rašymo ar komponavimo užduotys, muzikiniai klasės lyderiai gali teikti individualią pagalbą tiems klasės draugams, kuriems tokia pagalba yra būtina. Tikslingai įveiklintų gabiųjų mokinių mokymasis tampa spartesnis ir efektyvesnis
- Sudėtingesnius gebėjimus ugdyti ir aukštesnių pasiekimų veiksmingai pasiekti padeda tinkamai organizuoti grupinio darbo metodai. Ypač efektyvus darbas pogrupiais po 4–5 mokinius kiekviename; pogrupiai sudaromi taip, kad juose būtų skirtingų muzikinių gabumų mokinių. Pogrupiuose mokinai padeda vieni kitiems įveikti mokymosi sunkumus ir iššūkius, jie mokosi vieni iš kitų. Jie mokosi bendrauti ir bendradarbiauti. Darbas pogrupiais ne tik paspartina mokymosi procesą, bet ir telkia klasės bendruomenę, ugdo mokinių empatiškumą.
- Mokantis dainuoti ar groti instrumentu mokinių individualus pasirodymas prieš klasės draugus skatina siekti pažangos ir muzikos atlikimo kokybės. Individualiems pasirodymams prieš klasę kviečiami savanoriai, norintys pademonstruoti savo muzikinius pasiekimus. Užduotis klasės draugams – atidžiai išklausyti ir pagirti, išsakant teigiamus atlikimo ar kūrinio momentus. Mokiniai taip pat skatinami išsakyti savo pastebėjimus, įvardyti tobulintinus atlikimo (kūrybos) aspektus.
- Mokymosi tempo individualizavimas. Tinkamai parinktas mokymosi tempas, mokinio individualų pajėgumą atitinkančios užduotys muzikuojant leidžia patirti „srautą“, skatina savivertę, savižiną ir asmenybės ūgtį (Csikszentmihalyi, 2016).

Pradinio ugdymo uždaviniai. Siekdami muzikos ugdymo tikslo mokiniai:

puoselėja savo įgimtą muzikalumą, ugdosi muzikavimo, kūrybos ir muzikos supratimo gebėjimus;
muzikuodami drauge ir po vieną susipažįsta su įvairiais vokaliniais ir instrumentiniais garso išgavimo būdais;
išbando įvairias muzikinės raiškos priemones, nagrinėja muzikinės kalbos savybes, įgyja muzikinio raštingumo pradmenis;
susipažįsta su muzikos reiškinių, muzikos žanrų ir formų įvairove, mokosi juos vertinti;
muzikos įspūdį ir patyrimą išreiškia įvairiais būdais: plastišku ir raiškiu judesiu, vizualiai (spalva ar linija), žodiniu apibūdinimu;
dalyvauja klasės ir mokyklos, šeimos ir bendruomenės muzikiniame gyvenime.

Pasiekimų sritys	Pasiekimai

Muzikavimas (dainavimas, grojimas) (A)	Nagrinėja atliekamą kūrinį, aptaria jo interpretavimą (A1).
	Pristato, atlieka (vienas ar su kitais) pasirinktą kūrinį, vertina savo ir kitų atlikimą (A2).
	Dalyvauja muzikiniame ir kultūriniame gyvenime (A3).
Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) (B)	Improvizuoja muzikinius darinius (B1).
	Komponuoja vienas ir su kitais, taikydamas muzikinės kalbos elementus ir struktūras (B2).
	Pristato ir vertina savo bei kitų kūrybą (B3).
Muzikos pažinimas ir vertinimas (C)	Nagrinėja kūrinio muzikinės kalbos ir formos ypatybes (C1).
	Kūrinio meninį įspūdį sieja su jo muzikinėmis savybėmis skirtingomis perspektyvomis, reflektuoja savo estetinę patirtį (C2).
	Tyrinėja muzikos kūrinio kontekstus, paskirtį, integracines sąsajas, komentuoja muzikinių stilių ir kultūrų įvairovę (C3).
Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D)	Apibūdina Lietuvos muzikinės kultūros bruožus, raidos tendencijas, ieško sąsajų su kitomis kultūromis (D1).
	Atpažįsta, lygina ir vertina pasaulio muzikinių kultūrų reiškinius (D2).
	Dalyvauja muzikiniame-kultūriniame gyvenime ir vertina asmeninės patirties kontekste (D3).

Muzikavimas (dainavimas, grojimas) (A)

Remiantis mokinių turima muzikavimo patirtimi, ugdytiniams siūloma rinktis muzikavimo repertuarą, atsižvelgiant į jų muzikinį skonį, prioritetus, muzikavimo gebėjimus ir įgūdžius. Pasirenkamas repertuaras turėtų atitikti ir vystyti mokinių gebėjimus, atlikimo techniką, sudarant galimybes muzikuoti po vieną ar ansamblyje. Mokiniai kuria ir įgyvendina atliekamo kūrinio interpretacijas, jas pristato, aptaria ir tobulina. Muzikos atlikimo tobulinimas atskleidžia mokinių skonį, stiliaus pojūtį, muzikinio identiteto savitumą.

Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) (B)

Muzikinė kūryba padeda mokiniams gyvai patirti ir suprasti, kaip yra kuriama muzika. Mokiniai susipažįsta su muzikinių idėjų generavimo, atrankos, konstravimo, fiksavimo procedūromis, jas išmėgina praktiškai, skatinant juos improvizuoti balsu ar instrumentais individualiai ir ansamblyje, remiantis individualiais improvizavimo įgūdžiais įgytais ankstesniais mokymosi metais. Užduočių atlikimas turėtų būti individualizuotas, atskleidžiantis individualius mokinių gebėjimus ir įgūdžius, skatinantis pajusti sėkmę ir tobulėti. Improvizuojama naudojant vaizdus, analogijas, simbolius, metaforas, nukreipiant mokinių pastangas tinkama linkme užduočių pagalba. Kūrybinės užduotys turėtų sietis su mokinių improvizacijos procese įgytais įgūdžiais ir gebėjimais. Mokiniai kuria (komponuoja, aranžuoja) individualiai arba bendradarbiaujant; generuoja meninę idėją ir ją įgyvendina įvairiais būdais ir

technikomis. Šios srities pasiekimus nusako trys požymiai: gebėjimas improvizuoti muzikinius darinius, gebėjimas komponuoti taikant muzikinės kalbos elementus nei struktūras, gebėjimas pristatyti bei vertinti savo ar kitų kūrybą.

Muzikos pažinimas ir vertinimas (C)

Muzikos pažinimas ir vertinimas apima muzikos kūrinių klausymąsi ir jų nagrinėjimą įvairiais aspektais, asmeninio estetinio santykio su muzika suvokimu, kūrinių ir muzikos reiškinių (kūrinių, žanrų ir stilių, kultūrų ir subkultūrų, asmenybių) bei jų kontekstų (sociokultūrinių, istorinių) plėtojimą ir nagrinėjimą, aplinkos muzikinio gyvenimo stebėjimą ir sąsajas su mokinių asmenine patirtimi bei pasirinkimais. Muzikos pažinimas ją klausant, analizuojant ir vertinant papildo muzikavimo ir muzikos kūrybos veiklas asmeninio estetinio santykio su muzika suvokimu. Muzikos pažinimas ir vertinimas leidžia pažinti sukauptas istorijos bėgyje muzikinės kultūros vertybes, kurios yra būtinas kiekvieno asmens kultūros komponentas, išprususio muzikos klausytojo savastis. Muzikos kūrėjo – atlikėjo – klausytojo vaidmenų perpratimas įgalina įgyti visybišką muzikinę patirtį. Šios pasiekimų srities mokinių pasiekimai:

Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D)

Šios srities pasiekimai apima Lietuvos ir pasaulio muzikinio kultūrinio konteksto pažinimą: muzikos reiškinių ir kontekstų pažinimą (sociokultūrinių, istorinių) nagrinėjimą bei vertinimą, savitumų analizę ir tarpusavio sąsajų bei jungčių paiešką. Mokiniai skatinami stebėti muzikinį gyvenimą ir ieškoti sąsajų su asmenine patirtimi bei pasirinkimais. Muzikinė kultūra ir jos kontekstai bei jungtys suvokiami ir per mokinių dalyvavimą muzikiniame kultūriniame gyvenime.

Mokinių pasiekimų raida aprašoma pagal pasiekimų sritis, pateikiant mokinių pagrindinio lygio pasiekimus kas dvejus metus. Lentelėje raide (pavyzdžiui, A) žymima pasiekimų sritis, raide ir skaičiumi (pavyzdžiui, A1) žymimas tos pasiekimų srities pasiekimas.

Teatras

Aukštesni pasiekimai – tai aukštesniojo lygio gebėjimai, kuriuos Teatro pamokose rodo mokinys, kurdamas ir įgyvendindamas savo kūrybinius sumanymus, apmąstydamas savo teatrinės raiškos patirtį, analizuodamas ir vertindamas teatro spektaklius, tyrinėdamas, nagrinėdamas ir reflektuodamas teatro meno ir teatrinių reiškinių pavyzdžius. Šie gebėjimai itin tampriai susiję su mokinio savarankiškumu, kūrybišku ir giliu mąstymu, (savi)motyvacija ir atsakingumu, kurie skatina mokinį ne tik tiesiogiai taikyti įgytas žinias, bet su jomis eksperimentuoti, ieškoti originalių būdų bei sprendimų. Mokinio kūrybiško ir kritinio mąstymo, meninių gabumų atvėrimo ir skatinimo ugdymas – o toks ir yra Teatro dalyko tikslas, – turėtų remtis inovatyviais, šiandienos poreikius atliepiančiais metodais, motyvacija, aktyviu mokinio ir mokytojo bendradarbiavimu, tarpusavio pasitikėjimu.

Pasiekimų sritys

Teatro dalyką sudaro 3 veiklos kryptys: teatro raiška; teatro supratimas ir vertinimas; teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimas. Šios veiklos viena kitą papildo ir pratęsia kaip kompleksiškas ir empirine patirtimi grįstas teatrinės kūrybos ir teatrinių reiškinių pažinimo, supratimo ir vertinimo procesas. Šių veiklų derinimas visose ugdymo pakopose padės įprasminti teatro mokymą(si) kaip kūrybišką, sąmoningą ir prasmingą, reikalaujantį aktyvaus dalyvavimo ir bendradarbiavimo, skatinantį žinių poreikį ir naujų idėjų įgyvendinimą.

Teatro raiškos pasiekimai aprėpia atlikimo, kūrybos, kūrybos pristatymo ir refleksijos gebėjimus bei žinias. Teatrinės raiškos veiklos, skirtos vaidybai ir kūrybai, padės mokiniams suprasti, kad teatro menas ir teatrinė kūryba remiasi ne vien prigimtiniais sugebėjimais ar talentu, bet reikalauja specialaus ruošimo(si), tikslingo ugdymo(si).

Teatro supratimo ir vertinimo pasiekimai aprėpia teatrinių reiškinių ar teatrinės kūrybos pavyzdžių, kuriuos mokiniai stebi ir (ar) kuriuose dalyvauja, analizavimo, interpretavimo ir vertinimo gebėjimus. Analizuodami teatrinę kūrybą mokiniai įsisavina teatrinės raiškos ir kūrybos elementus bei priemones; interpretuodami – nusako teatro kūrinio temą, įvardija prasmę(-es); vertindami – išsako ir pagrindžia savo nuomonę apie kūrinį. Teatro supratimo ir vertinimo gebėjimai svarbūs formuojantis estetinei mokinio nuovokai, kritiniam mąstymui, teatro meno savitumo supratimui.

Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimo pasiekimai aprėpia teatrinių reiškinių, teatro formų bei žanrų istoriniuose ir kultūriniuose kontekstuose žinias, gebėjimą jas taikyti teatrinėje kūryboje, analizuojant bei vertinant teatrą ir susiejant jas su asmenine patirtimi, poreikiais bei vertybėmis. Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimas koreliuoja su mokinio gebėjimu orientuotis teatro meno įvairovėje, įprasminti teatro poreikį mokymosi procese, kasdieniame gyvenime.

Pasiekimų sritys	Pasiekimai
Teatro raiška (A)	Vaidina pasitelkdamas teatrinės raiškos priemones (A1).
	Įgyvendina savo kūrybinius sumanymus pasirinkdamas teatrinės raiškos priemones (A2).
	Pristato savo teatrinę raišką ir (ar) kūrybą (A3).
	Apmąsto ir įsivertina teatrinės raiškos (kūrybos) patirtį (A4).
Teatro supratimas ir vertinimas (B)	Analizuoja teatro elementus ir priemones (B1).
	Interpretuoja teatro kūrinį (B2).

Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimas (C)	Vertina teatro kūrinį (B3).
	Tyrinėja teatrinius reiškinius (C1).
	Nagrinėja teatrinės kūrybos kontekstus (C2).
	Susieja teatro pažinimą su asmenine patirtimi, poreikiais ir vertybėmis (C3).

Detalizavimas:

Teatro raiška (A)

1. Vaidyba, vaidmenų kūrimas etiuduose, vaidmenų žaidimuose, mokytojo pasiūlytose ar pačių pasirinktose teatro formose. Atkreipiamas dėmesys į mokinio jautrumą ir dėmesingumą aplinkai, išgalvotoms aplinkybėms, natūralumą „scenoje“, partnerystės jausmą, improvizacinius gebėjimus, vaizduotę, intuiciją, drąsą ir savarankiškumą vykdant užduotis.

2. Kūrybinių sumanymų įgyvendinimas nuo mažos formos etiudų iki sudėtingesnių kūrinių, pasirenkant teatrinės raiškos priemones ir elementus. Atkreipiamas dėmesys į savarankiškumą, originalų ir kūrybišką mąstymą, organizacinius gebėjimus, bendradarbiavimą su bendraklasiais.

3. Raiškos ir kūrybinių sumanymas pristatymas tiek vaidinant ir kuriant, tiek ir prisidedant prie bendro darbo rezultato.

4. Raiškos ir kūrybos refleksija skirta mokiniui apmąstyti įgytą patirtį, įvertinti savo pasiekimus, įsivardyti tikslus.

Aukštesniame Teatro raiškos lygyje akcentuojamas mokinio savarankiškumas, kūrybiškas mąstymas, praktinis žinių taikymas ieškant originalesnio kūrybinio sprendimo.

Teatro supratimas ir vertinimas (B)

1.Teatro elementų atpažinimas.

2.Teatro reiškinio analizė.

3.Teatro reiškinio vertinimas.

Tai vaidinimų ir kitų teatro reiškinių stebėjimas, supratimo aiškinimasis, interpretavimas ir vertinimas.

Teatro reiškinių ir kontekstų pažinimas (C)

3.1. Teatro sąsajų su įvairias kontekstais pažinimas.

3.2. Teatro elementų įvairiuose kontekstuose analizė.

3.3. Teatro reikšmės saviugdai suvokimas.

Tai teatro sąsajų su asmeniniu gyvenimu, tradicinėmis vietos bendruomenių šventėmis, su įvairių epochų ir tautų kultūromis, jų tradicijomis, vertybėmis atpažinimas, vaidmens, kuriant savo krašto, europinę ir pasaulinę kultūrą pažinimas.

Pasiekimų ugdymas pradinėje mokykloje. Aukštesnieji pasiekimai.

Pasiekimai aprašomi 1-2 ir 3-4 klasių koncentrais, nurodant kokius gebėjimus mokinys turėtų išsiugdyti koncentro pabaigoje. Kad mokinys išsiugdytų bent minimalius pasiekimus (slenkstinis lygmuo), būtina mokymosi motyvacija, suponuojanti pozityvias mokinio nuostatas. Kas motyvuoja mokinį? Kas skatina ketvirtoką „savarankiškai pasirengti ir įvykdyti savo ir grupės teatrinės raiškos pristatymo veiklas (vaidinant ir (ar) prisidedant prie organizacinių darbų) klasės, mokyklos renginyje“ (Teatro raiškos pasiekimas (A3), 3-4 klasių koncentras) arba kokia motyvacija veikia antroką, kad jis „savarankiškai sugalvotų temą, aplinkybes, personažus ir kurtų etiudą vienas, poroje ir grupėje” (Teatro raiškos aukštesnysis pasiekimas (A2.4), 1-2 klasių koncentras).

Šiame kontekste kalbame apie mokinio ugdymą teatru per jo psichofiziką, kūrybingumą, gyvą bendravimą, suvokimą apie gyvo bendravimo naudą jo socializacijai, apie asmenybės visapusišką ugdymą, apie kompetencijas, kurias jis išsiugdys su mokytojo pagalba. Mokinys turi žinoti, ko ir kodėl jis mokosi, kaip tai veikia jo brandą. Keičiantis mokinių kartoms, kinta ir mokinių mokymosi ypatumai, o taip pat ir šiuolaikinių mokinių motyvavimas mokytis. Išoriškai labiau motyvuoti mokiniai, pasak psichologų, linkę orientuotis į mokymosi rezultatą, o ne į patį procesą. Šiems mokiniams itin svarbus aplinkinių pritarimas bei išoriniai įvertinimo ženklai (2021). Vidinė motyvacija sąlygoja aukštus pasiekimus, o vidinis susidomėjimas laikomas santykinai stabiliu ir ilgai trunkančiu, tad dauguma mokytojų mano, jog „vertingesnė“ yra visgi vidinė motyvacija. Tačiau svarbu skatinti ir išorinę motyvaciją, nes ji taip pat gali padėti siekti didesnių tikslų. Juolab kad skaitmeninės kartos vaikų realybė kita – jie ir atradėjai, ir vartotojai, todėl jų motyvavimui svarbios ir vidinės, ir išorinės paskatos (2021).

Pasiekimų ugdymas. Pasiekimo A2 raida, lygių požymiai.

Teatro raiškos pasiekimas „Įgyvendina savo kūrybinius sumanymus pasirinkdamas teatrinės raiškos priemones“ (A2), nuo pirmos iki dešimtos klasės, kaip ir visi kiti pasiekimai kinta priklausomai nuo pažintinės, socioemocinės ir kognityvios mokinio raidos. Remiantis psichologų tyrimais, 7-8 metų mokinys geba sutelkti dėmesį nepertraukiamai veiklai 15 min, o 9-10 metų jau iki valandos, jei ji ne monotoniška. Pirmoko santykis su mokytoju dar yra ypatingai svarbus.

Neturėtume pradinukui siūlyti kurti etiudą lytiškumo, migracijos, hibridinių grėsmių tema, bet nubrėžti ribos nederėtų, ***siekiant ugdyti aukštesniuosius pasiekimus*** *(pvz., migrantų šeimos vaiko patirtis leidžia jam papasakoti teatrinėmis priemonėmis tai, kas jo bendraamžiams dar nesuvokiama),* pastebėjus išskirtinius gebėjimus mokinių, kurių ***ugdymo rezultatai netenkina***. Jei patiriama ugdymosi sunkumų, ***rekomenduotina atsižvelgti į įvairių poreikių mokinius***, o ugdymosi procesą individualizuoti arba diferencijuoti.

Teatro pasiekimų raidos pradinių klasių koncentrais lentelė:

Pasiekimas	1-2 klasės	3-4 klasės
Įgyvendina savo kūrybinius sumanymus pasirinkdamas teatrinės raiškos priemones (A2).	Kuria etiudą vienas ar poroje pagal mokytojo pasiūlytą temą ir aplinkybes (A2).	Kuria etiudą, personažą vienas, poroje ar grupėje mokytojo pasiūlyta tema ir (ar) aplinkybes pagal sutartas taisykles. Pasirenka kostiumą, rekvizitą (A2).

Iš raidos lentelės matyti, kad baigęs 1-2 klasę vaikas turėtų gebėti kurti etiudą mokytojo pasiūlyta tema įsivaizduojamose aplinkybėse. Baigęs 3-4 klasę vaikas turėtų sukurti etiudą, nupasakodamas personažų charakterius, pritaikydamas kostiumus ir rekvizitą.

Šis pasiekimas apima įvairius ugdymosi metodus, išvardintus 1 punkte. Nederėtų taikyti tik vieną ar du metodus, nors jie ir labai patrauklūs, mėgstami mokinių (žaidimai, etiudų kūrimas). Derinant teatro raišką su pažinimo, analitinėmis užduotimis, padėsime mokiniui tobulėti visapusiškai.

Jei jūsų klasėje bus vaikų, gebančių atlikti daugiau, nei iš jų reikalaujama, – sudarykite jiems sąlygas tobulinti savo gebėjimus, skirdami papildomas užduotis. Be abejo, bus vaikų, kurie dėl vienokių ar kitokių priežasčių negalės, nesugebės atlikti kūrybinio darbo pagrindiniam (III) pasiekimo lygmeniui. Tam atvejui skalėje numatytas pirmas – slenkstinis lygis ir antras – patenkinamas lygis.

Kaip ugdomi pasiekimai? Kokios įgyjamų patirčių, informacijos ir praktinės veiklos sąsajos?

Mokinys teatro pamokų metu ugdosi vaidybinių, režisūrinių gebėjimų, bendrųjų kompetencijų. Mokytojas taiko ugdymo metodus visai klasei. Tuo pačiu, būtina atsižvelgti kiek taikytini metodai pateisina grupės ir individualius lūkesčius. Pastebėję, kad ugdymo rezultatai mokinio netenkina, rekomenduojame ugdyti sudėtingesnius gebėjimus, pritaikant inovatyvius metodus, derinant juos tarpusavyje, randant optimaliausių variantų. Mokiniui patiriant ugdymosi sunkumų, būtina atsižvelgti į jo galimybes, poreikius ir padėti, skiriant individualias kūrybines užduotis.

Pasiekimo A2 lygiai.

1-2 klasės mokinių pasiekimų lygio požymių lentelė:

I (slenkstinis)	II (patenkinamas)	III (pagrindinis)	IV (aukštesnysis)
Padedamas sugalvoja temą ir aplinkybes, bando kurti etiudą poroje (A2.1).	Iš dalies padedamas sugalvoja temą ir aplinkybes, bando kurti etiudą poroje ir grupėje (A2.2).	Iš dalies savarankiškai kuria etiudą vienas ir poroje pagal savo sugalvotą temą ir aplinkybes (A2.3).	Savarankiškai sugalvoja temą, aplinkybes, personažus ir kuria etiudą vienas, poroje ir grupėje (A2.4).

Šio pasiekimo esmė – teatrinio etiudo sukūrimas. Žemiausias (I) lygis pirmų ir antrų klasių koncentre tenkinamas padedant mokiniui sugalvoti temą, jam pačiam ieškant prisitaikymo, papildomų priemonių raiškai, ir sukuriant veiksmo aplinkybes (pvz., mokyklos valgykloje, iki pertraukos pabaigos likus minutei). Mokytojas pasiūlo personažus, (pvz. vaikas ir valytoja su šlapšluote), pasako įvykį (pvz., vaikas paslysta) ir mokinys vaidina (improvizuoja ar pasitaria su draugu, kaip reaguos į įvykį) šią situaciją poroje. Patenkinamas šio pasiekimo (II) lygis skiriasi tuo, kad mokinys kuria poroje ir grupėje, kūrybiškai komunikuodamas, kur turi daugiau prisitaikymo aspektų. Pagrindinis (III) lygis išsiskiria individualia kūrybine raiška – mokinys kuria vienas ar poroje savo sugalvota tema ir aplinkybėmis, aptaręs su mokytoju siužetą, įvykį ir personažus. Aukštesnysis lygis (IV) apsprendžia išskirtinai savarankišką mokinio kūrybą. Mokytojas lieka stebėtoju, o mokinys, pats sugalvojęs temą, aplinkybes, įvykį, personažus vaidina jame poroje, su draugais (jiems išaiškinęs, kuo jie bus jo sugalvotame etiude) ar pats vienas (jei tai mono etiudas – skirtas vienam atlikėjui).

Norint išugdyti aukštesniuosius gebėjimus šio amžiaus koncentre turime išsiaiškinti, kas iš pirmokų jau rašo, o kas tik mokosi rašyti, – taip galime rasti jaunuosius scenaristus, o kitus paraginsime pasitempti.

Patartina nustatyti mokymosi stilių, kas jums leis pažinti, kiek klasėje vaikų atitinka kinestetinį mokymosi stilių – tai teatralai. Kinestetika – veiksmu grįstas elgesio tipas – mielai judės scenoje, bus aktyvus, jo kūno kalba bus raiški ir jums atrodys, kad *tai šie vaikai* yra talentingi. Jeigu pasigilinsime į girdimąjį ar regimąjį mokymosi stilių, suprasime drovesnius, nenorinčius lipti į sceną ir būti dėmesio centre, vaikus. Skirkime jiems vaidmenis, kur jie galėtų būti savimi ir taip pat pajustų vaidybos džiaugsmą. Skirkime kitas užduotis, susijusias su rekvizito gaminimu, dekoracijų piešimu, lėlių gamyba, programėlių kūrimu. Kalbant apie specialiuosius poreikius turinčius vaikus, metodai parenkami atsižvelgiant į poreikių specifiką ir gali būti labai įvairūs, kaip ir mokinių nėra visiškai vienodų su savo poreikiais ir lūkesčiais. Vienas patikrintas vaidmuo atstumtam draugų mokiniui – būti pranešėju. Jis nenori vaidinti, neturi klasėje draugų, o pristatydamas kitų etiudus, jaučiasi puikiai (pavyzdys iš praktikos, tačiau nebūtinai tiks konkrečiam jūsų mokiniui). Kiti vaidmenys – kino operatorius, teatro bufetininkė, bilietų pardavėjas/tikrintojas, reklamos specialistas, žurnalistas ir pan. Paaiškinę vaikams vieną teatro etikos taisyklių: blogų vaidmenų nėra, – atliksime paslaugą visai klasei.

Jei klasėje turite išskirtinių gebėjimų, jau atsiskleidusių talentais mokinių, skirkime jiems kūrybines užduotis, kuriose jie gali patirti sėkmę įdėję daugiau darbo. Paprastai tokie vaikai nori kuo daugiau teksto skirtam vaidmeniui, siūlosi atlikti draugų vaidmenis ir kt. Jei atpažinote jaunąjį IT specialistą, patikėkite jam kino režisieriaus darbą, nufilmuosiantį draugų etiudą. Dar kiti gali būti fotografais. Gal kas nors moka gimnastikos ar cirko triukų, lanko Rytų kovos menų būrelius ar kt. Vienodai puikiai gali būti suvaidintas žongliruojančios numerėliais ar kepurėmis „teatro rūbininkės“ ir pagrindinio vaidmens atlikėjos vaidmuo. Teatro mokytojo vaidmuo – sielovadinis, tad leiskime vaikams mėgautis teatro istorijomis, projektuojant save į išgalvotas situacijas, o vertinkime subtiliai.

3-4 klasės mokinių pasiekimų lygio požymių lentelė:

I (slenkstinis)	II (patenkinamas)	III (pagrindinis)	IV (aukštesnysis)
Padedamas bando sugalvoti temą, aplinkybes; bando kurti personažą poroje, pasitelkdamas mokytojo pasiūlytą kostiumą, rekvizitą (A2.1).	Iš dalies padedamas sugalvoja temą, aplinkybes ir bando kurti etiudą, personažą poroje, pasitelkdamas mokytojo pasiūlytą rekvizitą, kostiumą (A2.2).	Iš dalies savarankiškai kuria etiudą, personažą vienas, poroje ar grupėje. Sugalvoja etiudo temą, aplinkybes. Savarankiškai pasirenka kostiumą, rekvizitą (A2.3).	Savarankiškai kuria etiudą, personažą vienas, poroje ir grupėje. Sugalvoja etiudo temą, aplinkybes, savarankiškai pasirenka kostiumą, rekvizitą, pagrindžia pasirinkimus (A2.4).

Šiame amžiaus tarpsnyje mokinių pasiekimo slenkstinis lygis – sukurti veikiančius personažus, vaidinti poroje, pasitelkiant mokytojo parinktą rekvizitą, kostiumą, kitas priemones, įskaitant ir temos bei aplinkybių parinkimą su mokytojo pagalba. Savo esme patenkinamas 1-2 kl. koncentro lygis atitinka slenkstinį 3-4 klasių pasiekimo lygį. Bet schema neatskleidžia pažintinės, socioemocinės mokinio raidos, kas sąlygoja kitų temų, brandesnių personažų kūrimo aspektus.

Siekiant ugdyti aukštesniuosius pradinę mokyklą baigiančių mokinių pasiekimus, skirkime savarankiškų kūrybinių darbų ne tik sugalvoti etiudo temą, aplinkybes ir savarankiškai parengti etiudo pristatymą, bet paruošti jo reklamą, atlikti vietinį marketingą – pakviesti tėvus, kitus mokytojus, mokinius į pasirodymą,

paruošti „bilietus“, numatyti renginio planą ir sąnaudas meninėms bei reklamos priemonėms. Refleksijos užduotys galėtų būti analitinės, apibendrinančios atliktus kūrybinius darbą, kai vaikas daro išvadas apie savo indėlį į bendrą darbą ir įsivertina pasiekimų kontekste.

Šokis

Aukštesni mokinių pasiekimai yra susiję su aukštesniais mąstymo gebėjimais – analizės, sintezės, vertinimo ir kūrybinio mąstymo, taip pat ir su iniciatyvumu, atsakingumu ir kitais lyderio gebėjimais. Todėl pirmiausia, su mokiniais reiktų aptarti, kas yra aukštesni šokio pasiekimai ir kam mokiniui jie reikalingi.

Norint, kad mokinys pasiektų aukštesnių šokio pasiekimų, reiktų aptarti su mokiniu, kokie yra jo dabartiniai pasiekimai ir kodėl jie yra tokie. Aptarimo metu svarbu nebauginti mokinio ir nelyginti jo su kitais mokiniais ir jų pasiekimais. Bauginimas gali pasireikšti mokytojui nurodant, kad „jei nepasistengsi, neperkelsim į aukštesnę klasę“, „jei nešoksi kaip reikia (kaip Marytė), nedalyvausi koncerte ir tada tavo tėvai nusimins“. Dar labiau netinkami įvairūs epitetai „tu ištižęs“, „tu visiškai išsižiojęs, nesigaudai kur tavo kojos“, „tu negali pakelti rankų kaip žmogus“ ir pan. Tai ypač pavojinga, kai kalbama apie šokio raiškos gebėjimus, t. y. gebėjimus susijusius su mokinio kūno sandara, kuri pirmiausia yra sąlygota prigimties, antra gali būti pokyčio stadijoje, kai pavyzdžiui, paauglių kūnas kinta neproporcingai ir jiems sunku save suvokti apskritai, o tuo labiau valdyti savo kūną. Todėl bet kokia pastaba, menkinanti ar pašiepianti mokinio kūno fizines galias, gali sukelti įvairių ilgalaikių psichologinių problemų.

Norint, kad mokinys pasiektų aukštesnių šokio pasiekimų, siūlome tai daryti sistemingai, kartu su mokiniu planuojant ir vertinant procesą ir pasiekimus. Mokslo metų pradžioje mokiniams reiktų pristatyti numatomus pasiekimus, kuriuos jie turėtų pasiekti per numatytą šokio pamokų skaičių, t. y. vidutiniškai per 36 pamokas. Aptarti bendrojoje programoje numatytus kiekvienos šokio ugdymosi srities pasiekimus, padėti mokiniui įsivertinti esamus šokio pasiekimus, aptarti aukštesnių pasiekimų ugdymosi planą ir priemones. Mokslo metų eigoje reguliariai vykdyti aptarimus su mokiniais, kurių metu mokiniai įsivertintų ir gautų iš mokytojo grįžtamąjį ryšį bei vertinimus.

Aukštesni šokio atlikimo srities pasiekimai turi būti susiję su mokinio psichofizinių galių (išraiškingumo, laisvumo, koordinacijos, lankstumo, šoklumo ir kt.) plėtojimu, bet ne su šokio technikos įvaldymu. Atliekant kūno apšilimo pratimus, mokantis šokio žingsnių ar šokių labai svarbu suteikti mokiniams pakankamai laiko savarankiškam judesių išbandymui ir pajautimui. Tik mokydamasis pajusti savo kūną ir jo judėjimo galias savo tempu mokinys lengviau ir greičiau įsisavins choreografinę medžiagą ir išvengs traumų.

Aukštesni šokio kūrybos srities pasiekimai skatinami, kai mokiniai kuria (improvizuoja ir komponuoja) įvairiais būdais, t. y. ir pavieniui, ir poroje, ir grupėje. Reiktų atsižvelgti į tai, kad kai kuriems mokiniams yra lengviau kurti pavieniui, kai nereikia derinti savo idėjų su kitais, todėl norint, kad mokinys labiau atskleistų savo kūrybinius gebėjimus, verta suteikti jam galimybę kurti vienam. Siūlant tokiam mokiniui kurti su kitais jau bus ugdomi jo kiti gebėjimai – socialiniai, komunikavimo – susitarti, bendrauti, priimti kito nuomonę, atsisakyti savo idėjos ir pan. Kai mokinys nemėgsta ir nemoka kurti, jam lengviau tą daryti būnant grupėje ar poroje, kur iš pradžių jis gali būti kitų idėjų vykdytojas, bet palaipsniui pradėti siūlyti ir savas. Tai gerai pavyksta, kai tokie mokiniai sudaro vieną grupę, t. y. vienoje grupėje yra nemėgstantys kurti mokiniai. Mokytojui, nespaudžiant tokios grupės, o tik patariant, pasiūlant, paskatinant, ilgainiui mokiniai mokosi imtis iniciatyvos ir ieškoti kūrybinių idėjų.

Aukštesnių šokio raiškos pristatymo pasiekimų reiktų siekti žemesnių pasiekimų turintiems mokiniams suteikiant mažesnių atsakomybių arba siūlant atlikti mažesnės apimties pristatymus, skirtus tik mokytojui, ar tik klasės draugams. Svarbu taip pat išsiaiškinti, kodėl mokiniai nenori ar nemėgsta viešai pristatyti savo veiklos, išsiaiškinus kartu su mokiniu numatyti veiksmus, kurie galėtų pakeisti jo nusistatymą ir padėtų įgyti savo veiklos pristatymo gebėjimų aukštesniu lygiu.

Aukštesni šokio raiškos refleksijos pasiekimai yra susiję su mokinio kritinio ir metakognityvinio mąstymo (pagal R. J. Marzano sistemą) gebėjimais, t. y. savistaba, savikontrole, tikslų numatymu ir veiksmų stebėjimu. Todėl reiktų net ir pradinių klasių mokiniams suteikti laiko ir galimybių kalbėti apie tai, kaip jie jaučia savo kūną ir atskiras jo dalis, kai šoka, ką jie jaučia savo kūne, kai sako, kad yra pavargę ar kai nenori šokti. Tokie gilūs pokalbiai, kai mokinys turi galimybę išsikalbėti ir kai mokytojas jo nevertina, o išklauso ir diskutuoja, leidžia mokiniams jaustis psichologiškai saugiems, giliau suprasti ir pajausti save. Tuo pačiu, aiškiau suvokti ko, kodėl ir kaip jie mokosi.

Aukštesni šokio supratimo ir vertinimo pasiekimai susiję su kritinio ir kūrybinio mąstymo bei verbalinės raiškos gebėjimais. Dažnai sakoma, kad šokėjai nemoka rašyti ar kalbėti žodžiais, nes jie kalba kūnu. Tačiau moksliniai tyrimai rodo, kad smulkioji motorika yra tiesiogiai susijusi su kalbos gebėjimais. Todėl siūlome nesivadovauti mitais, kad šokėjai negali išsireikšti žodžiais, nes tai labiau susiję su nemokėjimu ar nenoru to daryti (žinoma, kaip visada, gali pasitaikyti išimčių). Norint ugdyti aukštesnius šokio analizavimo, interpretavimo ir vertinimo gebėjimus, reikia suteikti pakankamai laiko šioms veikloms, po kiekvieno šokio atlikimo ar kūrybinės užduoties organizuoti diskusijas, aptarimus, nukreipiančiais klausimais skatinti mokinius išsakyti, ką suprato, ką pajautė, ką norėjo sukurti ir pan. Nereikėtų reaguoti į mokinių atsakymus „taip nebūna“, „keista, kad taip galvoji“ ir pan. Daug efektyviau yra klausti, kodėl tu taip jautiesi, kodėl taip galvoji, kas inspiravo tokią idėją ir pan.

Aukštesni šokio reiškinių ir kontekstų pažinimo pasiekimai yra taip pat susiję su kritinio mąstymo, verbalinės raiškos gebėjimais, dar prisideda bendrakultūrinis išprusimas, kuris įgyjamas skaitant knygas, žiūrint spektaklius, filmus, parodas, klausantis muzikos ir kt. Taip pat tinka organizuoti diskusijas, aptarimus, refleksijas raštu, pristatymus skaitmeninėje erdvėje, dalyvavimą vietos bendruomenės kultūriniuose renginiuose ir pan. Šokio kontekstų gilesniam pažinimui rekomenduojamas mokinių dalyvavimas gyvuose kultūriniuose renginiuose, nepriklausomai nuo to, koks jų pobūdis ir kur jie vyksta (profesionalus šokio spektaklis teatre, ar bendruomenės šventėje miesto aikštėje), nes gyvas bendravimas su šokio reiškiniu ir jo kūrėjais ir dalyviais visada veikia giliau ir stipriau, nei stebėjimas ekrane. Todėl siūlome suplanuoti ugdymo procesą ir sudaryti sąlygas mokiniams pamokų metu dalyvauti šokio renginiuose. Jei tai nepavyksta, paskatinti mokinius dalyvauti savarankiškai ar su šeima. Bet kokiu atveju, po dalyvavimo yra būtinas aptarimas ir diskusijos, kurių metu mokiniai žodžiais išsakytų savo patirtis ir taip giliau suvoktų reiškinį ir jo kontekstą. Taip pat labai paveiku yra gyvi susitikimai su kuriančiais šokio menininkais (šokėjais, choreografais) ar su šokiu susijusių profesijų atstovais (šokio kritikais, scenografais, kompozitoriais ir kt.), kurie savo pasakojimuose gali atskleisti daug asmeninių įžvalgų ir netikėtų socialinių kultūrinių kontekstų.

Fizinis ugdymas

Svarbiausi aukštesnių pasiekimų ugdymo aspektai fizinio ugdymo pamokose:

1. Tinkamai įvertinkime, vaiko turimą patirtį, esamus gebėjimus (pastebėti kiekvieną vaiką kaip unikalų).
2. Pritaikykime užduotis pagal vaiko esamus gebėjimus/pajėgumus. (užduotys ne per sunkios, tačiau ir ne per lengvos, užduotys turi būti įveikiamas iššūkis).
3. Nuosekliai ir palaipsniui siekiant pažangos, pateikime sunkesnių ar kito konteksto užduočių.
4. Skatinkime vaikus pasitikėti savimi: kurti, eksperimentuoti, patiems priimti sprendimus.

Rekomenduojamas veiklos pavyzdys

Boulingo kamuolio principas. Užduotis pamokoje organizuoti taip, kad mokinys galėtų pats pasirinkti užduoties sudėtingumą, analogiškai kaip pasirenkamas boulingo kamuolio dydis ir svoris žaidžiant boulingą, mokinys turi mokytis įvertinti savo pajėgumą, ir pasirinkti tinkamą sau užduotį, kuri nebūti nei per lengva, nei neįveikiama. Mokytojas parengia kliūčių ruožą, mokiniui pateikiama ir analogiškas kliūties įveikimo būdas, lengvesnis.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

Savęs pažinimas, kėlimas ir siekimas asmeninių tobulėjimo tikslų

Atpažįsta, įvardija ir valdo emocijas, elgesį

Potemės. Emocijų atpažinimas ir žodyno plėtojimas, Patiriamų emocijų atpažinimas ir įvardijimas Veiklos

pavyzdys:

Vaikai grupėse, remdamiesi savo istorijomis, turi sukurti knygelę. Istorijos dalis vaikai turi surašyti atskiruose puslapiuose ir jas iliustruoti.

Suvaidinkite!

Tarpusavio santykių kūrimas ir mokymasis bendradarbiauti

Demonstruoja įtraukiojo elgesio įgūdžius

Potemė. Santykio kūrimas Veiklos

pavyzdys:

Atsitiktinumo tvarka suskirstykite vaikus poromis. Padėkite jiems sukurti trumpą tekstą apie partnerį pagal šį pavyzdį: TADAS – Tikras; Atlaidus; Drąsus; Atkaklus; Smalsus. Kiekvienai vardo raidei reikia parinkti savybę, kuri prasidėtų iš tos pačios raidės.

Informatikos ugdymas

Bendra per išvardintus bruožus formuojama edukacinio proceso kryptis: Pozityvi nuostata,palanki psichologinė terpė; Mokinio individualumo pripažinimas, jo poreikių pažinimas; Kognityvinių iremocinių aspektų dermė; Daugialypis intelektas (mokymasis visais pojūčiais); Kūrybiškumas VizualumasMetodai: Žaidimai, Tyrinėjimas, Integruotos veiklos, Grupiniai projektai, Klausimai – atviro tipo,diskusiniai Priemonės: klasės aplinka (baldų mobilumas) nemokyklinės erdvės (muziejus, kenesa, bažnyčia, kitos viešos erdvės). gamta (kiemas, parkas, miškas), mobilieji įrenginiai, video įrašai' Grįžtamasis ryšys, vertinimas, įsivertinimas. tikslų išsikėlimas, suvokimas ir rezultatų refleksija, nuolatinis įsivertinimas, individuali mokytojo pagalba mokiniui, mokinių vieno kitam pagalba, tėvų įtraukimas.

Informacinių ir komunikacinių technologijų taikymas yra neatskiriama mokymo(si) dalis, kuris palengvina ugdymo proceso organizavimą bei lemia mokymo(si) dalyvių intensyvumą, teigia E. Teresevičienė ir kt. (Teresevičienė, M., Trepulė, E., Volungevičienė, A. (2015). Technologijomis grindžiamo mokymo(-si) samprata. Žydžiūnaitė V. (red.) Technologijomis grindžiamas mokymas ir mokymas organizacijose: 26–54. Vytauto Didžiojo universitetas: *Versus Aureus*. Prieiga per internetą: http://talpykla.elaba.lt/elaba-fedora/objects/elaba:11548744/datastreams/MAIN/content). Informacinių ir komunikacinių technologijų taikymas padidina mokymo(si) sėkmingumą, ugdymas tampa įdomesnis, įvairiapusiškesnis, teigia G. Žibėnienė, V. Indrašienė (Indrašienė V., Žibėnienė G. (2017)). Šiuolaikinė didaktika. Vilnius: Mykolo Romerio Universitetas). Vadinasi, informacinės ir komunikacinės technologijos gali būti taikomos, kaip pagalbinė priemonė motyvacijos didinimui ir pasiekimų gerinimui. M. Kubiatko ir K. Vlckova, (Kubiatko, M., & Vlckova, K. (2010). *The Relationship between* ICT *Use and Science Knowledge for Czech Students*: *A Secondary Analysis of PISA* 2006. *International Journal of Science and Mathematics Education*) pastebėjo, kad mokinių pasiekimai yra geresni taikant informacines ir komunikacines technologijas ugdymo procese.

Anot A. Zabulionio Lietuvoje daugiau dėmesio IKT ir skaitmeninių priemonių naudojimo mokymo(si) procesuose reikia skirti ne didinant techninių išteklių plėtrą, bet kuriant jų pritaikymo metodiką – rengti naujas mokomąsias priemones (ne fragmentines, bet sistemines, kuriose būtų integruojamos ir klasikinės, ir moderniosios metodikos), taip pat kelti mokytojų profesinę kvalifikaciją, susijusią su technologijų taikymu mokomojo dalyko kurse. (A. Zabulionis. Tarptautinio švietimo tyrimo OECD PISA Lietuvos ir kaimyninių šalių duomenų tikslinė antrinė analizė. Nacionalinė švietimo agentūra. Vilnius, 2020).

Apibendrinant tarptautinių tyrimų rezultatus galima pastebėti, kad, mokyklos ir mokytojai praktikuoja veiksmingesnius ugdymo būdus, stipriau orientuojasi į kiekvieno mokinio pažangą, aktyviau naudoja įvairias technologijas ugdymo procese, skatina ugdytinius naudoti technologijas atliekant individualius ir grupinius darbus. Kuo toliau, tuo daugiau dėmesio skiriama informacinių gebėjimų lavinimui, informatinio mąstymo ugdymui. Todėl siekiama:

- Suteikti mokiniams daugiau galimybių naudotis laboratorijomis, didinti eksperimentinę veiklą.
- Gerinti mokyklų šiuolaikinių ugdymo priemonių ir mokymosi aplinkas, kompiuterizavimą, užtikrinti visų klasių mokinių aprūpinimą programine įranga, kompiuterinėmis mokymosi priemonėmis, prieiga prie interneto.
- Skatinti bendradarbiauti pradinių klasių ir pagrindinio koncentro pedagogus, siekiant programos nuoseklaus tęstinumo.
- Skatinti pamokose naudoti inovatyvius, patrauklius įtraukiuosius patyriminius metodus. integruojant įvairius mokomuosius dalykus.
- Į pedagogų rengimą ir kvalifikacijos tobulinimą sistemingai diegti inovatyvius, įtraukius ugdymo metodus ir priemones, taip pat stiprinti ne tik dalykinį, bet dar labiau psichologinį ir metodinį

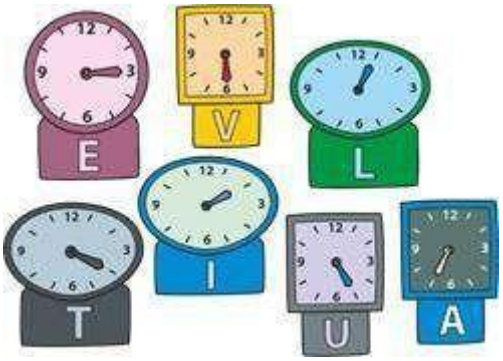
pasirengimą veiksmingai dirbti kasdienėje profesinėje veikloje (pvz., klasės dėmesio valdymas, disciplinos palaikymas, individualių poreikių atliepimas, auganti mąstysena, grįžtamasis ryšys).

Informatikos dalykas pradiniame ugdyme nėra vertinamas, todėl mokinių žinių ir gebėjimų lygiai nėra nustatomi jokiais diagnostiniais testais. Mokytojai, dirbdami su savo klase, žino mokinių gebėjimo lygį, todėl skirdami informatikos užduotis, remiasi kitų mokomųjų dalykų diagnostinių testų rezultatais. Užduotys, skatinančios siekti aukštesnių pasiekimų, turi atliepti mokinių poreikius ir gebėjimus. Šios užduotys turi būti įtraukios, aktualios, inovatyvios, įdomios, interaktyvios, atitinkančios mokinių amžių, artimos jų aplinkai. Pamokose naudojami įvairūs, vaikų smalsumą sužadinantys metodai: žaidimai, tyrinėjimas integruotos veiklos, grupiniai projektai, diskusijos.

Pasaulyje didėja poreikis informatikos inžinierių, informacinių technologijų specialistų, gebančių sukurti modernias, inovatyvias kompiuterių programas ir teikti intelektualias paslaugas. Didelis uždavinys tenka ugdymui: pradedant nuo pradinių klasių moksleivių reikia mokyti inžinerinio, loginio, algoritminio, analitinio, procesinio mąstymo. Yra įvairiausių galimybių ugdyti aukštesnius pasiekimus pradinių klasių mokiniams. Vienas jų- ruošimasis (treniruočių laukas) ir dalyvavimas **Tarptautiniame informatikos ir informatinio mąstymo konkurse „Bebras“** (https://bebras.lt/). Konkurso tikslas – atskleisti mokiniams informatikos mokslo grožį, patraukti mokinių dėmesį, supažindinti su pagrindinėmis informatikos ir informacinių technologijų sąvokomis, jų platesniu kontekstu – konceptais, motyvuoti gilintis į modernius informatikos ir inžinerijos sprendimų priėmimo metodus. Žaismingos, suprantamai formuluojamos užduotys apima visas fundamentalias informatikos sritis, rodoma jų svarba ir dermė su kitais mokslais. Užduočių pavyzdžiai:
https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2014/ https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2015/
https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2016/
https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2017/
https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2018/

Matematikos pamokos metu, supažindinant ugdytinius su laikrodžiu, valandų ir minučių rodyklėmis, atliekamos užduotys laikui nustatyti. Siekiant aukštesnių pasiekimų, siūlome atliekti bebras.lt užduotį - **Laikrodukų mįslė. M**okiniai mokomi ne tik nusakyti laiką, bet ir nustatyti dėsningumą, kaip kinta laikas.

Sek valandine laikrodžių rodykle tam tikra eile ir perskaityk žodį.



Paaiškinimas

Dėsningumo įžvelgimas, sisteminio sprendimo paieška – svarbūs informatikos įgūdžiai. Šitaip atrandamas ar pritaikomas algoritmas – iš anksto numatyta tvarka atliekamų veiksmų seka. Algoritmo žingsniai gali būti nurodomi įvairiai: žodžiais, sutartiniais ženklais, schemomis ar programavimo kalbos žymenimis. Šiame uždavinyje algoritmo veiksmų seka – kuria eile skaityti raides, nurodoma valandinės laikrodžių rodyklės padėtimi.

Atsakymas

Teisingas atsakymas yra LIETUVA.

Reikia atkreipti dėmesį, kad visų laikrodžių rodyklės skiriasi viena valanda, vadinasi, reikia pradėti nuo kurios nors valandos ir skaityti raides „kas valandą“. Kaip nustatyti, kur pradėti? Tik bandymų ir loginio samprotavimo keliu. Pabandykime skaityti nuo pirmos valandos (rodyklė rodo 1, taigi pirmas algoritmo žingsnis). Perskaitę 4–5 raides, pastebėsime, kad gauname rišlią žodžio pradžią. Jei ir atspėjame žodį, vis tiek reikia taikyti algoritmą iki galo, kad įsitikintume, jog sprendimas teisingas.

Mokant mokinius informatikos, vienas svarbiausių aspektų- saugumas ir saugus internetas. Ypatingas dėmesys turėtų būti skiriamas slaptažodžio generavimui, saugaus slaptažodžio identifikavimui ir analizei. Tokios veiklos pavyzdys “Duomenų sauga”. Pamokose mokiniai mokomi pagrindinių slaptažodžio kūrimo taisyklių (mažosios, didžiosios raidės, skaitmenys, ženklai). Gautas žinias pritaiko kurdami savo saugius slaptažodžius. Siekiant aukštesnių pasiekimų galime pasiūlyti vaikams išanalizuoti gyvenimiškas situacijas, pritaikyti įgytas teorines ir praktines žinias praktinėje (gyvenimiškoje) veikloje, pavyzdžiui, atsakant į užduotą klausimą *Kaip pasielgsite šioje situacijoje?*



Tu stovi šalia žmogaus, kuris renka slaptažodį kompiuteryje. *Kaip pasielgsi šioje situacijoje?*

A. Nusigręši.

B. Fotografuosi slaptažodžio įvedimą savo išmaniuoju telefonu.

C. Pasakysi savo slaptažodį, norėdamas parodyti, kad ir tu neslepi duomenų.

D. Žiūrėsi ir stebėsies, kad slaptažodis renkamas nesislepiant.

Paaiškinimas

Slaptažodžiai niekada negali būti visiškai saugūs. Slaptažodžio „nulaužimas“ priklauso nuo jo ilgio ir sudėtingumo (kiek ir kokių simbolių panaudota, ar yra didžiųjų ir mažųjų raidžių, skaičių, kitų leistinų simbolių).

Kartais konteksto žinojimas gali įtakoti įsilaužimą. Pavyzdžiui, daug vartotojų slaptažodžiu pasirenka augintinių vardus arba savo gimimo datą, arba automobilio registracijos numerį. Internete galima surasti sąrašą slaptažodžių, kurių nereikėtų vartoti.

Akivaizdu, kad įvedant slaptažodį gali stebėti kiti žmonės ar vaizdo kameros. Todėl, pavyzdžiui, bankomatuose slaptažodžio įvedimo mygtukai yra pridengti stogeliu.

Šiuo metu populiarėja biometriniai autentifikavimo metodai: piršto antspaudo skaitymas arba tokio metodo kombinavimas su tradiciniu slaptažodžiu. Deja, biometriniai duomenys turi vieną trūkumą: jei aš abejoju, ar mano slaptažodis pakankamai saugus, galiu lengvai jį pakeisti, tačiau tai padaryti nebus lengva taikant biometrinius duomenis.

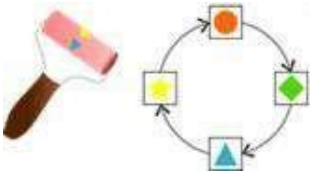
Atsakymas

Teisingas atsakymas – A

Kiekvienas turi slėpti savo slaptažodžius ir kitus prisijungimo duomenis. Kiekvienas turi gerbti kito žmogaus privatumą ir nepažeisti asmens erdvės. Pateiktame paveiksle trys protingos beždžionės simbolizuoja pagrindinius etikos principus: nesiklausyti, nešmeižti, nešnipinėti.

Matematikos, pasaulio pažinimo pamokose, mokant vaikus sekų ir algoritmavimo, aukštesnių pasiekimų siekiantiems mokiniams rekomenduotini uždaviniai **Bebro piešinys, Kiek maršrutų?, Mieste.** Mokiniai tobulina loginio mąstymo, maršruto paieškos/problemų sprendimo, veiksmų planavimo įgūdžius.

Bebriukas stebuklinguoju piešinio figūrėlę kita taip, kaip rodo rodyklės dešinėje.



Benas Savo stebuklinguoju voleliu figūrėlių rodyklės



voleliu bebriukas kairėje gauna

iš gali keisti vieną

Kurią figūrėlių eilę gaus Benas, jei stebuklingąjį volelį pritaikys žemiau pavaizduotai figūrėlių eilei?



A 

B 

C D 



Paaiškinimas

Ši užduotis supažindina su algoritmo sąvoka. Algoritmas – tai veiksmų seka, kurią reikia atlikti, kad gautum norimą rezultatą. Aprašytas algoritmas yra supaprastintas kompiuterinės regos algoritmas, kai pikseliai keičiami remiantis jų reikšmėmis. Pavyzdžiui, kai norima pakeisti paveikslėlio ryškumą, pritaikomas koks nors filtras arba atliekamas kitoks paveikslėlio keitimas. Reikšminiai žodžiai: kompiuterinė rega, vaizdo transformacija, algoritmas.

Atsakymas

Teisingas atsakymas B. Atsakymas gaunamas pritaikius užduotyje aprašytą algoritmą. Kiti atsakymai neteisingi. A ir C atsakymuose antrosios figūrėlės yra neteisingos, o atsakyme D teisingos yra tik pirmosios dvi figūrėlės.

Kiek maršrutų?

Bebriukė Jonė dažnai eina pėsčiomis į mokyklą.



Ji mėgsta kasdien keisti savo maršrutą. Jonė renkasi tuos kelius, kuriais galima greičiau pasiekti mokyklą.

Kiek skirtingų maršrutų Jonė gali pasirinkti? Įrašyk skaičių.

Paaiškinimas

Dažna informatikos problema yra kompiuterių, ryšių ar transporto tinklų maršrutų paieška. Šiame uždavinyje sprendžiama problema yra paprasta, bet kuo žemėlapis (tinklas) didesnis, tuo sunkiau ją išspręsti. Tada reikalingas trumpiausio kelio paieškos algoritmas.

Atsakymas

Teisingas atsakymas yra 3.

Paveiksle parodyti galimi maršrutai:



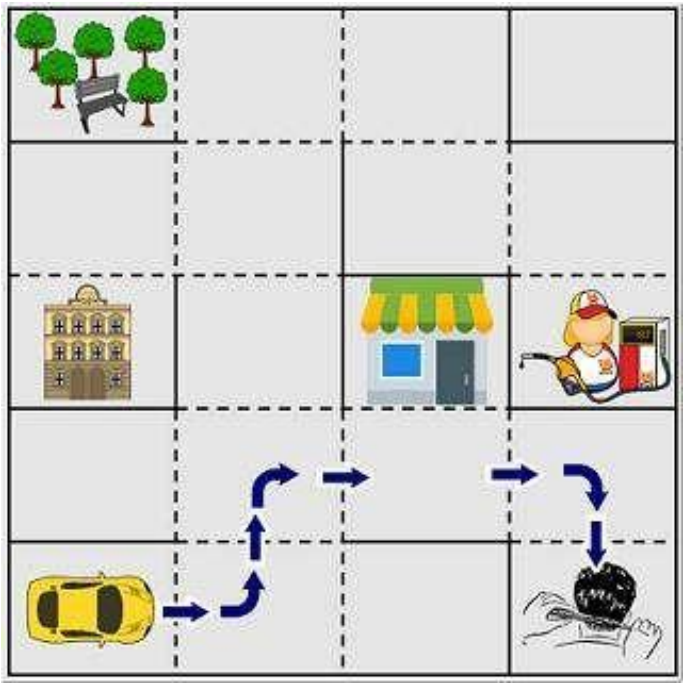
Mieste

Bebras Jonas nusipirko naują geltoną automobilį robotą.

Automobilis valdomas komandomis. Pavyzdžiui, jis paklūsta šioms komandoms:



Automobilis nuvažiuoja nuo Jono namų (esančių apatiniame kairiame kampe) iki kirpyklos.



Automobilis negali važiuoti per ištisines linijas. Kokias komandas reikia pateikti



automobiliui, kad nuvežtų Joną nuo namų iki degalinės? A.

B. 

C. 

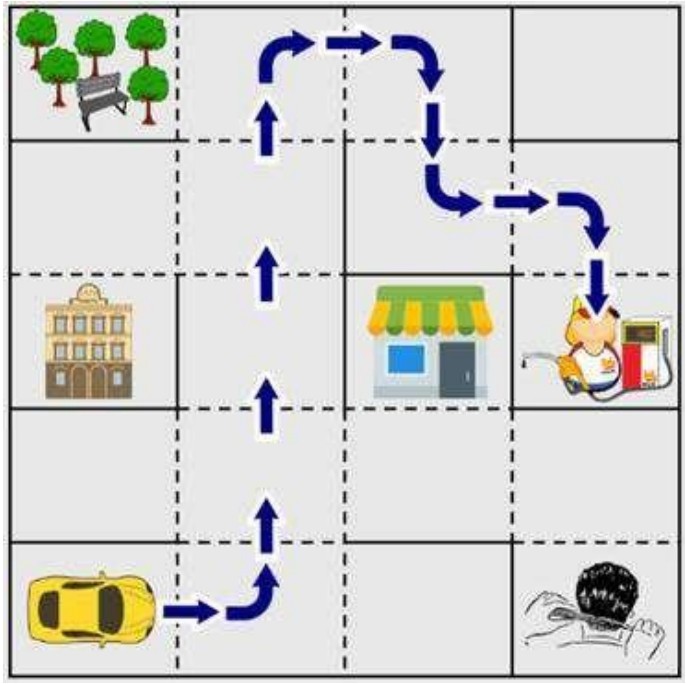
D. 

Paaiškinimas

Roboto ar transporto priemonės veiksmų planavimas yra geras įvadas į programavimą, nes rezultatas matomas po kiekvieno žingsnio. Kompiuterinės programos veikia tokiu pačiu principu – kiekviena komanda veda kompiuterį į tam tikrą būseną. Kompiuteris gali atlikti tik tiksliai užrašytą komandų seką, vadinamą programa.

Atsakymas

Teisingas atsakymas: A.



Siekiant ugdyti pradinių klasių mokinių aukštesniuosius mąstymo ir kūrybiško įgytų žinių taikymo gebėjimus, bei norint skatinti mokinius domėtis informatika, kiekvienais metais spalio mėnesį Lietuvos pradinio ugdymo mokytojai kartu su savo mokiniais kviečiami dalyvauti iniciatyvoje ES programavimo savaitė (*Code Week*). Mokytojai organizuoja renginius, pamokas, praktinius ir internetinius seminarus bei kitas veiklas, kurie susiję su algoritmavimu, loginiu mąstymu, programavimu ir pan. Tai gali būti ir programavimo pamoka be kompiuterio (naudojant „Bebro“ korteles arba e-knygoje „Informatika be kompiuterio“ esančias užduotis).

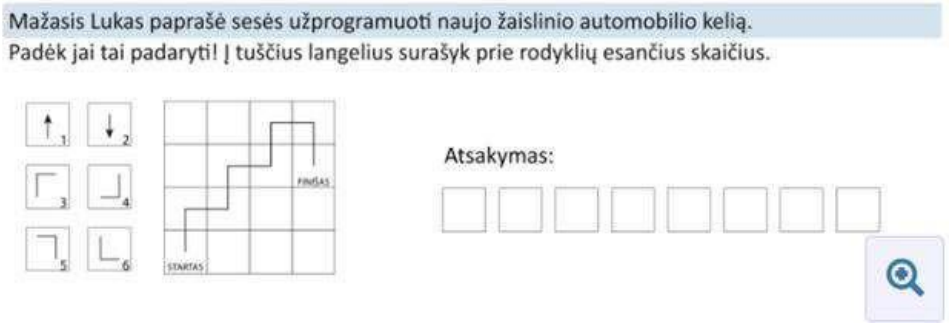
ES programavimo savaitė yra visuomeninė iniciatyva, kuria skatinamas kūrybiškumas, problemų sprendimas ir bendradarbiavimas pasitelkiant programavimą ir kitą technologinę veiklą. Šios iniciatyvos tikslas yra populiarinti programavimą, parodyti, kaip mokiniai gali įgyvendinti idėjas programuodami. Pagrindinis ES programavimo savaitės tikslas – parodyti, kas yra informatinis mąstymas, algoritmavimas, programavimas, su technologijomis susijusios veiklos.

Šią visuomeninę iniciatyvą palaiko Europos Komisija ir vykdo savanoriai, kurie yra programavimo savaitės ambasadoriai savo šalyse. Programavimo savaitės renginių organizatoriai apie savo renginius skelbia svetainėje https://codeweek.eu//.

Daugiau informacijos apie ES programavimo savaitę galima rasti https://codeweek.eu/resources/, https://www.kpmpc.lt/kpmpc/wp-content/uploads/2018/10/Codeweek_2018_LT.pdf

Pradinių klasių mokinių informatikos gebėjimų ugdymas ir šio dalyko integravimas įmokomuosius dalykus yra ypatingai svarbus šių dienų ugdymo kontekste. Skaitmeninėje mokymosi EMA aplinkoje https://emapamokos.lt/t/temos 1-4 klasių matematikos, pasaulio pažinimo ir lietuvių kalbos dalykų turinyje galima rasti daugiau nei 350 užduočių, kurios padės ugdyti mokinių informatikosgebėjimus**.** Šias užduotis taip pat galima rasti pažymėtas „Informatika pradiniame“ ikonėle. Užduotys parengtos remiantis Informatikos programa, turinys atliepia visas programoje nurodytas sritis - saugumas

ir teisė, komunikavimas, algoritmavimas ir t.t.. Kiekviena tema turi po 9 užduotis, kurios atspindi skirtingus kognityvinius mąstymo gebėjimus, skirtos skirtingų gebėjimų mokiniams.
Mokant algoritmuoti ir orientuotis erdvėje, be sąvokų „kairė, dešinė, aukštyn, žemyn“ mokymo, rekomenduojama atlikti žinias ir supratimą gilinančias užduotis, pavyzdžiui:



Kalbant apie sveikatą ir skaitmenines technologijas, svarbu išsiaiškinti, ką žmogus turėtų daryti, kad būtų sveikas. Žinioms pagilinti galima atlikti užduotį:



Tarpdalykinių temų integravimas. Dalykų dermė

Šioje dalyje aptariami Bendrųjų programų atnaujinimo Gairėse nurodytų tarpdalykinių temų aspektai, jungtys su kitais dalykais, dalykų horizontalios tarpusavio dermės klausimai, pateikiama veiklų įgyvendinimo būdų ir pavyzdžių. Tarpdalykinė temų integracija – tai dirbtinai suskaidyto vaizdo sujungimas į visumą (holistinis ugdymas). Ugdymo turinio tarpdalykinė integracija yra vienas iš būdų suvaldyti fragmentinį, paviršutinišką pasaulio ir žinių suvokimą. Ugdymo turinys pirmiausia derinamas vertikaliai – tarp klasių, koncentrų, amžiaus grupių. Horizontalioji integracija – tai vientisas ugdymo turinio išdėstymas tarp skirtingų sričių ir dalykų. Būtent šios integracijos dėka yra užtikrinama dalykų dermė, kai tas pats reiškinys (pvz., vanduo) gali būti nagrinėjamas skirtingose klasėse, skirtingų dalykų pamokų metu.

Pradinėje mokykloje geriausiai mokinio poreikius atitinka integralus, visybiškas ugdymas: jis apima ne vien žinias, gebėjimus, vertybines nuostatas, bet ir pojūčius, jausmus, vaizduotę; siekiama racionalaus ir neracionalaus (intuityvaus, jausminio, pasąmoninio) pažinimo dermės, įtraukiami visi vaiko jutimai; siekiama mokomųjų dalykų tikslų, uždavinių, turinio, metodų dermės; taikomi įvairūs ugdymo integracijos būdai (asmenybinis; sociokultūrinis; dalykinis – teminis, probleminis, metodų, turinio). Veikiama skirtingose aplinkose (klasės, mokyklos, už mokyklos ribų), siekiant nagrinėjamus reiškinius pažinti per patirtį, taip konstruojant visuminį (holistinį) pasaulio vaizdą.

Turinys

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Etikos programa pradiniame ugdyme yra integruota: dorinį suvokimą ir jį apimančias kompetencijas mokiniai ugdosi per kitus dalykus ir įvairias veiklas. Gimtosios kalbos pamokose mokiniai ugdosi kompetenciją komunikuoti mandagiai, aiškiai išreikšti savo mintį ir dorinę poziciją. Gamtos pažinimo pamokose mokiniai ugdosi ne tik pažinimo kompetenciją apie biologinę ir zoologinę įvairovė ir pan., bet ir moraliai atsakingo elgesio. Etikos ir informacinių technologijų pamokose mokiniai svarsto klausimus, susijusius su IKT plėtra ir poveikiu įvairioms šiuolaikinio gyvenimo sritims, pvz., bendravimo virtualioje erdvėje, internete pateikiamos informacijos patikimumo, duomenų apsaugos, autorių teisių saugojimo, žiniasklaidos veiklos, reklamos ir žmogaus teisių. Dorinio ugdymo procese gali būti plėtojami mokinių IKT taikymo gebėjimai: informacijos paieškos ir atrankos, jos apibendrinimo ir pristatymo, bendravimo ir bendradarbiavimo keičiantis informacija

Per turinį paliečiamos tokios tarpdalykinės temos kaip: pilietinės visuomenės savikūra, asmenybės, idėjos, aplinkos apsauga, ekosistemų, biologinės įvairovės apsauga, klimato kaitos prevencija, tvarūs miestai ir gyvenvietės, atsakingas vartojimas, asmens savybių ugdymas, streso įveika, rūpinimasis savo ir kitų sveikata, saugus elgesys, žalingų įpročių prevencija.

Siūlomos galimos veiklos: pokalbiai, kasdienių įvykių stebėjimas ir aptarimas, kolektyvinės ir individualios veiklos.

Tarpdalykinių ir turinio temų etikos sąsajos
Bendrojoje programoje 1–4 klasėms

Tarpdalykinės temos pagal BP	**Integracijos idėjos pamokoms, projektams**
2. Etninė kultūra	Bendruomeniškumo jausmas galėtų būti ugdomas taikant socialinio tyrimo metodą, pasitelkiant socialines akcijas, savanorystės idėjas mokykloje. 3 kl.
7. Pilietinės visuomenės savikūra	Ugdant šią temą svarbu atkreipti dėmesį, kad vaikas suprastų bendruomenių skirtingumus, aptariant skirtingus pavyzdžius. 1 kl. Šiame etape vaikas mokosi atpažinti skirtingas bendruomenes, religijas, aplinkas, susipažįsta su jų išskirtinumu ir tolerancijos kitybei reiškiniu. Tokiai veiklai būdinga situacinė diskusija, refleksija. 2 kl. Nagrinėjamas klausimus apie kitas religines, tautines, socialines bendruomenes, mokomasi empatiško santykio, mąstant kaip galėčiau padėti kitiems. Būtini temai ugdyti metodai yra grupinis projektas. Projekto tikslas rinkti informaciją ir parengti pristatymą apie pasirinktą bendruomenę. 3–4 kl.
9.3. Pažangios technologijos ir inovacijos	Temoje nagrinėjama, kaip veikia virtuali erdvė bei domisi kaip saugiai naudotis. Pagrindinis mokymosi metodas yra savistaba, savo elgesio ar praleidžiamo laiko virtualioje erdvėje laikas. Jausmų savistaba, kaip vaikas jaučiasi ilgiau laiko praleidęs virtualioje erdvėje ir pan. 4 kl.
11.1. Aplinkos apsauga	Šioje temoje mokiniai kelia klausimus apie artimiausios aplinkos ekologines problemas. Svarbu, kad tema būtų tyrinėjama per atsakomybės prisiėmimą už savo veiksmus. Mokiniai mokosi stebėti ir reflektuoti įpročius ir veiksmus per dienoraščio rašymą, refleksiją. 2–4 kl.

11.3. Klimato kaitos prevencija	Klimato kaitos problematika taip pat gali būti ugdoma siejant tai su asmeninės atsakomybės prisiėmimu. Tačiau svarbu atkreipti dėmesį, kad mokiniai tyrinėtų susijusius šaltinius. Pavyzdžiui domėtųsi meniniais ir dokumentiniais filmais apie gyvūniją ir gamtą, vėliau gebėti argumentuotai pateikti savo nuomonę, pamatytų netinkamų veiksmų priežastis ir pasekmes. 1–4 kl. Naudingos nuorodos:
	Globalinis atšilimas (3.5 min.) https://www.youtube.com/watch?v=PJutFDJvRXY Klimato kaita (10 min.) https://www.youtube.com/watch?v=0SHIepI-eTg
11.6. Atsakingas vartojimas	Tema nagrinėjama pasitelkiant probleminius klausimus: kas yra tvarumas? Kodėl svarbu mažinti vartojimą? Kodėl svarbu didinti antrinį daiktų panaudojimą? Todėl šiai temai galima naudoti integruotą projektą apie antrinių žaliavų panaudojimą. 1–3 kl. Edukacinis filmas „Antrasis daiktų gyvenimas“ (10 min.) https://www.youtube.com/watch?v=m0sKvjn5Y2M
14.1. Asmens savybių ugdymas	Asmeninių savybių ugdymas vyksta per nuoseklų savęs pažinimą. Labai svarbu, kad vaikai suprastų kuo skiriuosi nuo kitų ir kuo yra panašus? Kodėl kokia nors savybe išsiskirti nėra blogai? Labai svarbi gili analizė ir diskusija apie drąsa būti savimi ir tuo pačiu tolerancija kitus priimti tokius – kokie jie yra. 1–4 kl. Edukacinis filmas: „Kitoks vaikas“ (27 min.) https://www.youtube.com/watch?v=hxZ91_Tx2Wo
14.2. Streso įveika	Kalbant apie stresą svarbu paminėti, kad tai natūralus pojūtis, kurį reikia mokytis valdyti, nes dažnai jis gali būti tapatinamas su pykčiu ar baime, atsainumu. Svarbu mokyti per praktines sąmoningo dėmesingumo veiklas, kitaip dar gerai žinomas *Mindfullnes*. 1–3 kl. Naudingos nuorodos: Lifto praktika (2 min.) https://www.youtube.com/watch?v=wYDNuEscXZM Gėlė ir žvakė (1.5 min.) https://www.youtube.com/watch?v=c7HHXGgBCeA
14.3. Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	Temoje nagrinėjama žmogaus sveikatos reikšmė. Taikant žaidimo naratyvą, žaidimus mokomasi praktinį įgūdį pasakyti "ne", "stop", "man nepatinka". Galimas situacinio žaidimo pavyzdys, pasitelkiant vaidybines korteles, kuriose pavaizduotos tam tikros socialinės situacijos. 1–4 kl. Naudingos nuorodos: http://knygeles.neto.li/2017/piktos-knygos-kaip-atpazinti-jausmus/

14.5. Žalingų įpročių prevencija	Visuomenėje daug girdime apie žalingus įpročius, žalą, tačiau prevencija svarbu kalbėti apie sveiką gyvenimo būdą. 1–-3 kl. Vaikams reikia padėti ugdyti supratimą per teigiamus įpročius. Svarbu remtis vaizdine medžiaga, interaktyviomis iliustracijomis ir žaismingais patarimais pvz. „vandens pertraukėlė“, kurios metu visi einame atsigerti vandens. Edukacinis filmas „Pažadas sveikatai“ (3 min.) https://www.youtube.com/watch?v=EIU08b6Fo1c

Integruota etikos, gamtamokslinio ugdymo ir technologijų pamoka

Klasė: 3-4

Pasiekimų sritis D4 Ekologinių problemų raiška virtualybėje

Tema: Daiktų antras gyvenimas

Uždaviniai: tyrinėjant aplinką, gebėti rūšiuoti atliekas ir taikant technologinius sprendimu, panaudoti antrines žaliavas.

Integraciniai ryšiai: etika, gamtamokslinis ugdymas, technologijos, matematika.

Užduotis:

Pirma užduotis: aplinkos stebėjimas. Atlikti socialinį tyrimą, stebint aplinką, tyrinėjant kiek ir kaip atliekos yra rūšiavimas klasėje, namuose. Rinkti informaciją apie atliekų rūšiavimą, atliekų paruošimą antrine žaliava. Duomenys žymimi ir grupuojami, pateikiami lentelės forma ar kitaip.

Aplinkos tyrinėjimas			
Atliekos	Kiekis vnt., kg	Kaip rūšiuojama?	Žaliavos rengimas
Plastikas			
Popierius			
Organinės medžiagos			
Kita.....			
Kita.....			
Išvada	1) Kaip vertinate atliekų kiekį? 2) Kokių atliekų daugiausia? Kaip galvojate kodėl? 3) Kaip skirtingos atliekos yra rūšiuojamas? Kodėl to reikia? 4) Kaip galvojate, kurias iš šių atliekų galima paversti žaliavomis? Kodėl?		

Antra užduotis: apsvarsčius visas turimas žaliavas, paieškoti idėjos, kokį daiktą būtų galima iš jų pagaminti. Taip pat galima surasti nusidėvėjusį daiktą atnaujinti ir prikelti antra gyvenimui? Nustačius žaliavas, kuriamas projekto brėžinys, planas, skaičiuojamos sąnaudos ar kiti procesai, kurių gali prireikti gaminant gaminį.

Planas			
Priemonės	•		
Veiklos etapai	1. etapas		

	2. etapas		
	3. etapas		
Tikimas rezultatas Dekoruota pieštukinė			
Refleksija	Kaip jautiesi proceso metu?..... Kur ateityje galėsi panaudoti šias žinais?.....		

Trečia užduotis: pagaminto produkto ar rezultato pristatymas, individualiai atliktų užduočių pristatymas,aptarimas, paminint savo veiklos refleksiją.

Tema: Gerasis vilkas – mano stiprybė!

Klasė: 2
Trukmė: 1–2
Pasiekimų sritis: *A Saviugda ir savisauga*
A3 Rūpestis dėl savęs ir kitų
Tarpdalykinė tema: Sveikata, sveika gyvensena

Pamokos uždavinys: Grupėse žaisdami „Valios bokšto žaidimą“ mokiniai paaiškins *valios* sąvoką, atidžiai išklausę pasaką apie du vilkus ir atlikdami individualią užduotį pažymės kurie įpročiai padeda ugdyti valią ir stiprinti savo sveikatą.
Įsivertinimo kriterijai
Laikosi komandinio darbo taisyklių.
Užduotyje pažymi ne mažiau kaip 3 sveikos gyvensenos įpročius.
Paaiškina kas yra valia.

1. Įžanga. Uždavinio pristatymas. Sužadinimas ir sąvokos *valia* aiškinimas(-sis).

Mokytojas pradeda pamoką klausimais: *„Kas yra valia? Ar man svarbu turėti stiprią valią?*
Žaidimas „Valios bokštas“. Mokiniai dalinami į mažas grupes. Kiekviena grupė turi pasistatyti bokštelį iš kubelių.
Tikslas – pamatyti, kaip grupės dirba kartu ir dėjo pastangas (rodė valią), net jei bokštelis krenta.
Valios paaiškinimas: Paaiškinkime, kas yra valia (pvz. Valia – tai jėga, pastanga kuri padeda mums pasiekti savo tikslus ir įvykdyti savo sumanymus, net jei tai yra sunku arba reikia daug laiko.)

Valia padeda mums:

- **Neatsisakyti**, net jei kas nors yra sunku.
- **Dirbti tvirtai**, kol pasiekiame savo tikslą.
- **Atlaikyti iššūkius** ir neleisti jiems mums sutrikdyti.

Kai turite valios, jūs galite pasiekti daugiau nei tikėjotės ir būti labai patenkinti savo pastangomis!

2. Pagrindinė dalis.

Ugdomos kompetencijos:
Kompetencijos:

- **Socialinė ir emocinė kompetencija:** Mokosi stiprinti valią kasdienėse situacijose.
- **Komunikavimo kompetencija:** Mokosi aiškiai išsakyti savo mintis .

Priemonės: žaidimo kubeliai, spalvoti pieštukai, flomasteriai.

1. **Pokalbis.** Aptariama, kaip valia padeda atsisakyti žalingų įpročių, siekti tikslų ir rūpintis savimi.

   Kodėl svarbu ugdyti sveikos gyvensenos įpročius? Mokytojas su mokiniais aptaria, kad tinkama mityba, sportas ir poilsis reikalauja valios, bet ilgainiui padeda jaustis geriau. **Kaip valia padeda rūpintis sveikata?** Valia padeda atsisakyti nesveikų įpročių ir priimti teisingus sprendimus rūpinantis savimi.

2. **Pasakėčia „Du vilkai“**.

   Pasakėčia apie du vilkus

Kartą senasis indėnas atskleidė savo anūkui gyvenimo tiesą.
– Kiekviename žmoguje vyksta kova, labai panaši į dviejų vilkų kovą. Vienas vilkas simbolizuoja blogį – pavydą, gailestį sau, egoizmą, ambicijas, melą… Kitas vilkas – gėrio simbolis – taika, meilė, viltis, tiesa, gerumas, ištikimybė…
Mažasis indėnas, sujaudintas senelio žodžių, akimirkai susimąstė, o po to paklausė:
– O kuris vilkas laimi kovą?
Senasis indėnas vos pastebimai šyptelėjo ir atsakė:
– Visuomet laimi tas vilkas, kurį tu maitini.

   Pokalbis, kaip sveikos gyvensenos įpročiai susiję su „gerojo vilko maitinimu“.

   Klausimai aptarimui: Kokie yra du vilkai pasakoje? Kaip vilkai simbolizuoja skirtingas emocijas ir elgesį? Kokį vilką norėtumėte maitinti? Kodėl? Kaip valia padeda maitinti gėrį vilką? Kokias situacijas iš savo gyvenimo galėtumėte paminėti, kai jums reikėjo valios?

3. **Užduotis.** Mokiniai turi sujungti skirtingų spalvų rodyklėmis atitinkamus veiksmus su „Geruoju“ arba „Bloguoju“ vilku. Raudonos spalvos rodyklė jungia veiksmą ar įprotį su Geruoju vilku, o juoda – su Bloguoju vilku.

   Aptarkite. Kokios spalvos rodyklės simbolizuoja valią?

---

3. Refleksija. Refleksinė lentelė.

Koks įprotis ar veiksmas/įprotis maitina *vilkus*?

Suvedžiokite raudonos spalvos rodyklėmis prie tų veiksmų/įpročių, kurie, jūsų manymu, maitina **Gerąjį vilką**, ir juodos spalvos rodyklėmis prie tų, kurie maitina **Blogąjį vilką**.



Veiksmai, įpročiai
Sveikai maitinasi
Daug juda ir sportuoja
Padeda kitiems
Kantriai mokosi
Valgo daug saldumynų
Pykstasi su draugais
Daug laiko praleidžia prie ekranų
Mandagus
Tinginiauja
Šiukšlina aplinką
Juokiasi ir žemina kitus



Refleksinė lentelė:

Klausimas	Atsakymas
Kaip jaučiuosi po pasakėčios klausymosi?	
Kokius veiksmus galiu atlikti, kad maitintumėte gėrio vilką?	
Kada man reikėjo valios?	
Kaip valia padeda man būti sveikesniam?	

Lietuvių kalba ir literatūra

Nagrinėjant bet kurią lietuvių kalbos ir literatūros temą ar problemą, stengiamasi ugdyti įvairius gebėjimus. Pradiniame ugdyme integruojant tarpdalykines temas svarbu ugdyti mokinio mąstymo galias, jo kalbinę, vaizdinę, vaidybinę raišką, estetinę nuovoką, sveikos gyvensenos įgūdžius, judesių kultūrą.

TARPDALYKINĖ TEMA	TARPDALYKINIŲ TEMŲ ĮGYVENDINIMO GALIMYBĖS
Asmens galios	
Idėjos, asmenybės	Susipažįstant su vaikų autoriais, gali būti aptariami vaikams suprantami asmenybės bruožai, gyvenimo momentai, skaitomos biografinės knygos (pvz., Kerstin Ljunggren *Svečiuose pas Astridą* Lindgren, Ryčio Daukanto *Jonas Basanavičius – barzdota varna*). Pokalbiuose apie grožinius tekstus mokytojas pabrėžia vertybinį literatūros aspektą, galimybę pažinti save ir kitus. Mokytojo vadovaujami mokiniai aptaria veikėjų būsenas, poelgių motyvus ir pasekmes, aiškinasi, kokius dalykus kūrinių veikėjai laiko vertingais, svarbiais, lygina kūrinio vertybes su savosiomis. Diskutuojama, kaip vienas įvykis ar poelgis gali nulemti kitą, mokiniai mokosi paaiškinti įvykio, poelgio priežastį ir / ar pasekmę, kai priežastis tekste aprašyta greta įvykio ar poelgio, susieti faktus ir įvykius priežasties ir pasekmės (jei... tai...) ryšiais.
Kultūrinis tapatumas ir bendruomeniškumas	

Kultūros paveldas	Diskutuojama apie visuomenei aktualius kultūros reiškinius (pvz., Užgavėnės, Kaziuko mugė, Valstybinės šventės). Mokymosi veiklos siejamos su Lietuvos žodinio kultūros paveldo reiškiniais (tautosaka, tarmės). Mokiniai skatinami lankytis bibliotekoje, mokytojo, bibliotekininko padedami mokosi pasirinkti knygas, kartu su mokytoju, draugais, tėvais ieškoti informacijos enciklopedijose, žodynuose, žinynuose. Rinktis knygas skatina įdomių ištraukų skaitymas, iliustracijos, knygų aptarimas, knygų šventės, mugės. Mokymosi veiklos turėtų padėti formuotis tikram, išgyventam teksto supratimui, kai mokiniai geba „knygines“ žinias sieti su sava patirtimi, rasti ir palyginti panašumus ir prieštaravimus, apmąstyti naują informaciją ir ją pritaikyti praktiškai. Taip kuriamas autentiškas skaitančiojo ir skaitomo teksto santykis, skaitymas tampa prasmingas ir naudingas. Rašydami tekstą mobiliųjų įrenginių ir informacinių technologinių priemonių klaviatūra laikosi kalbos normų, aiškinasi, kad rašyti taisyklingai reikia tam, jog išsaugotume savo kalbos tradicijas ir kiti suprastų, ką norime pasakyti.
Gimtoji kalba	Mokiniai diskutuoja apie dabartinę lietuvių kalbos padėtį, mokytojo padedami aiškinasi, ką reiškia, kad lietuvių kalba yra valstybinė, kas atsitiktų tautai, visuomenei, jeigu ji neturėtų piliečius vienijančios valstybinės kalbos.

	Su mokiniais aptariama, kad saugodami, puoselėdami lietuvių kal-bą išliksime kaip tauta, ir tai priklauso nuo kiekvieno iš mūsų. Išsiaiškinama, kad lietuvių kalba turtinga vaizdingų žodžių ir po-sakių. Mokiniai, skaitydami literatūros kūrinius, mokosi pastebėti įdomesnius kalbinės raiškos pavyzdžius, aiškina jų reikšmes, argumentuoja, kodėl jiems tas žodis ar posakis patiko, pasirodė įdomus, kokiame sakinyje / tekste galėtų jį taikyti. Mokant vaikus, kuriems lietuvių kalba nėra gintoji, istorinių ieškoma sąsajų, panašumų, skirtumų tarp lietuvių ir mokinio gimtosios kalbos.
Etninė kultūra	
Tradicijos ir papročiai	Tautosakos skaitymas (pasakojimas, sekimas, dainavimas) sietinas su lietuvių papročiais ir tradicijomis. Išklausius kūrinį dalijasi įspūdžiais, aptariama, ar, su kokia tradicija ir kaip jis susijęs (šeimos, kalendorinės šventės, žemės ūkio darbų, svarbaus žmogaus gyvenimo įvykio, savitarpio pagalbos). Remdamiesi patarlėmis, priežodžiais, pasakomis ir kita tautosaka, mokiniai nagrinėja tradicinės bendruomenės doros principus – atjautą, silpnesnių, nuskriaustųjų globą, pagarbą vyresniems, tarpusavio pagalbą ir kt. Mokiniai atlieka, improvizuoja, interpretuoja turinyje nurodytų žanrų vaikų folkloro kūrinius, moko kitus. Mokiniai kuria tradicinius pasisveikinimus, atsisveikinimus, palinkėjimus. Aiškinasi bendravimo papročius ir etiketo ypatumus šeimos apeigose – krikštynose, vestuvėse, laidotuvėse. Nagrinėjant tautosakos ir literatūros kūrinius labai svarbu atskleisti žmogaus ryšį su gamta senojoje pasaulėžiūroje. Mokiniai aiškinasi skaičiuočių, greitakalbių, patarlių, posakių, mįslių ir kitų trumpųjų pasakymų paskirtį, pasirenka jų atlikimo formą (rengia varžytuves, viktorinas ir kt.).
Etnografiniai regionai	Mokiniai aiškinasi, kokiam etnografiniam regionui priklauso gyvenamoji vietovė ir (ar) iš kokio regiono yra kilę tėvai, seneliai, proseneliai. Aptariant sakmes, padavimus galima pasiūlyti mokiniams patyrinėti gyvenamosios vietovės kultūrinį kraštovaizdį – archeologijos, istorijos, architektūros ir gamtos paminklus, parinkti ir aptarti su jais susijusias istorijas, vietovardžių kilmę. Panaudojant nuotraukas galima palyginti gimtosios vietovės kraštovaizdį seniau ir dabar. Kalbant apie liaudies dainas galima palyginti skirtingų regionų dainos variantus. Mokiniai skatinami išgirsti, kaip savitai žmonės taria. Pasiūloma įsiklausyti į tarmišką šnektą. Bandoma atpažinti, iš kurio etnografinio krašto gali būti kilęs kalbantysis. Kalbinės raiškos plėtojimui labai svarbu išnaudoti tarmiško šnekėjimo galimybes: organizuojami renginiai su tėvais ir seneliais, klausomasi įvairiomis tarmėmis įskaitytų tekstų, rengiami konkursai (pvz., tema „Kas pasakys, kokia čia tarmė?“) ar pan. Mokomasi iš klausos atskirti skirtingų tarmių skambėjimą, raišką.

	Siekiama, kad mokiniai suprastų, kad jų vartojama tarmė – tai kalbos turtas, kurį reikia saugoti ir puoselėti.
Kultūrų įvairovė	Nauja lietuvių kalbos ir literatūros informacija pateikiama vaiko gyvenimo patirties kontekste; kuriami kuo artimesni realiam gyvenimui mokymosi kontekstai; mokomasi įvairioje – mokyklinėje ir nemokyklinėje – aplinkoje; ieškoma kalbinės veiklos sąsajų su sociokultūriniu gyvenimo kontekstu; atsižvelgiama į aplinkos (regiono, miesto, mokyklos) kultūrinius ir literatūrinius savitumus.
Kultūros raida	Mokiniai kalbasi, diskutuoja apie raštą, aptarinėja įvairius informacijos perdavimo būdus (ženklus, piešinius, hieroglifus, simbolius, skaitmenines technologijas ir kt.). Samprotauja, kaip žmonės gyventų, jeigu neturėtų rašto, o informaciją perduotų kaip pirmykščiai žmonės – piešiniais ir simboliais. Arba kaip žmonės gyventų, jeigu visai nebūtų jokių ženklų ir simbolių. Klasės, mokyklos renginiuose, projektuose mokiniams sudaromos galimybės plėtoti savo kalbinės raiškos gebėjimus, išbandyti kūrėjo, atlikėjo, stebėtojo, organizatoriaus vaidmenis. Pasirenkami skaityti atitinkami tekstai (pvz., V. Indriūnienės, R. Pauliukevičiūtės, A. Pavasarytės, B. Valečkaitės *Vilniaus arkikatedros mįslės,* N.Kostinienės, Ž. Mikailienės, L. Itagaki *Vilniaus rūmai ir jų šeimininkai* (Paveikslėlių knyga apie valdovų rūmus).
Istorinė savimonė	Mokiniai kalbasi, diskutuoja apie raštą, knygas, kitus informacijos perdavimo būdus (ženklus, simbolius, vaizdus, garsus, skaitmenines technologijas ir kt.). Aiškinasi, kad skaitymas ne tik padeda rasti reikalingą informaciją, bet ir skatina mąstyti, lavina protinius gebėjimus, plėtoja vaizduotę, fantaziją, žadina emocijas, jausmus, formuoja ir turtina asmenybę, padeda kurtis tautinei savasčiai. Tiktų pasirinkti skaityti atitinkamos tematikos tekstus (pvz., A.Meškauskaitės, A.Venislovaitės *Istorijos skanėstai* (šmaikštus žvilgsnis į istoriją). Aiškinamasi, kad rašymas ne tik skatina mąstyti, plėtoja vaizduotę, kūrybingumą, žadina emocijas, jausmus, bet ir formuoja, turtina asmenybę, stiprina asmens savivertę, padeda kurtis asmeninei ir tautinei savasčiai. Mokiniai nagrinėja, lygina Lietuvos ir užsienio autorių kūrybą, aiškinasi, kaip autoriai savo kūriniuose perteikia nuotaikas, jausmus, mintis; pasirenka (pasibraukia, pasižymi) pavyzdžių, kuriuos vėliau panaudoja savo rašiniuose.
Šalies nacionalinis saugumas	Diskusijoms, debatams, rašiniams pasirenkamos temos apie Tėvynę. Įvairioms kalbinėms veikloms pasirenkami atitinkamos tematikos grožiniai ir negrožiniai tekstai ar jų ištraukos (pvz., B. Brazdžionio eilėraščiai, N. Černiausko *Apie šaulius, riterius ir drakonus Lietuvoje* (žaismingas iliustruotas pasakojimas apie Lietuvos Šaulių organizaciją ir jos istoriją), E. Minkuvienės, A. Didžgalvienės *Kelionė po Lietuvą: enciklopedija vaikams* (Lietuvos istorija, geografija bei biologija, yra užduočių, žaidimų, darbelių), D. Kandrotienės *Enciklopedija apie Lietuvą* (temos apie lietuvių kalbą, istoriją, miestus, geografiją, gyvūniją ir augaliją, etnografinius regionus, kultūros paveldą,

	religijas), D. Kandrotienės *Stumbrytės Plukės atostogos Lietuvoje* (el. variantas: https://www.lithuania.travel/lt/publications).
Pasipriešinimo istorija	Skaitomi ir aptariami grožiniai ir negrožiniai tekstai apie sukilėlius, tremtį, holokaustą, (pvz., Linos Itagaki, Jurgos Vilės *Sibiro haiku* , M. Marcinkevičiaus, I. Dagilės *Akmenėlis*), rengiamos diskusijos, debatai.
Pilietinės visuomenės savikūra	
Ekstremalios situacijos	Kalbamasi, diskutuojama, praktikuojamasi būti dėmesingam, atidžiai išklausyti kitą, parodyti pagarbą ir toleranciją kiekvienai nuomonei, mokomasi klausantis savo elgesiu (žvilgsniu, mimika, kūno kalba) rodyti pagarbą pašnekovui. Išgirsta ar perskaityta informacija sietina su patirtimi (mokiniai skatinami prisiminti, ar jiems nėra taip ar panašiai nutikę, ar nėra susidūrę su panašia problema ar situacija savo gyvenime). Sudaromos įvairios kalbėjimo situacijos, kuriose mokomasi ramiai kalbėti, tinkamai skatinti kitus, konstruktyviai spręsti iškilusias problemas, konfliktus, mandagiai nepritarti; išklausyti kitą, parodyti, kad vertinama kiekvieno nuomonė. Kuriami dialogai (nebaigtų replikų, pagal schemą, planą ir pan.), rengiami aptarimai įdomiomis, aktualiomis temomis ir mokomasi apibūdinti, palyginti ir įvertinti įvykius, asmenis, jų poelgius, požiūrius; rengiami projektai (pvz., pasakų, pasakojimų ar eilėraščių popietė kitiems mokiniams, tėvams ar kt.).
Antikorupcija	Įvairioms kalbos ugdymo veikloms pasitelkiama nusirašinėjimo tematika, atitinkami tekstai, iliustracijos, galima kurti plakatus.
Intelektinė nuosavybė	Mokomasi tinkamai pasinaudoti reikiama informacija, pažymėti ne savo tekstą, parašyti šaltinį.
Medijų raštingumas	Mokomasi saugiai priimti ir perduoti reikalingą informaciją, naudotis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, laikantis saugaus interneto taisyklių, bendrauti tarpusavyje ir su pažįstamais suaugusiaisiais (mokytojais, tėvais, artimaisiais) informacinėmis komunikacinėmis technologinėmis priemonėmis, aptariama šių priemonių paskirtis, prasmė, nauda, grėsmės. Nagrinėjami kompiuterio šriftai, aiškinamasi, kam jų reikia, kuriam tekstui kuris šriftas labiausiai tinka. Mokomasi rašyti tekstus kompiuterio, telefono ir kitų informacinių komunikacinių priemonių klaviatūra, laikantis kalbos normų, aiškinasi, kodėl reikia rašyti taisyklingai. Mokydamiesi rasti ir tikslingai atrinkti informaciją mokiniai nustato reikalingos informacijos vietą, peržvelgdami turinį, antraštes, remiasi reikšminiais žodžiais. Kad informacijos paieškos nebūtų savitikslės, mokytojas numato ir paaiškina mokiniams, kaip sukaupta informacija bus panaudota kitiems (rašymo, kalbėjimo, kitų dalykų mokymosi) gebėjimams ugdyti Mokiniai aiškinasi naudojimosi internetu (pvz., savo nuomonės rašymas forumuose) etiketo aspektus.
Darnus vystymasis	

Socialinė ir ekonominė plėtra	
Pasaulis be skurdo ir bado	Su šia tema galima sieti H. K. Anderseno pasakos *Mergaitė su degtukais* aptarimą. Galima organizuoti diskusiją mokiniams pasidalinus vaidmenimis, pvz., diskusijos vedėjas, skaitovas, žodžių aiškintojas, laikotarpio tyrinėtojas, sąsajų su dabartimi ieškotojas, iliustratorius ar kt.
Žiedinė ekonomika	Mokymasis kurti aiškinamuosius tekstus (pvz., sukurti instrukciją, aprašyti gamybos proceso eigą) gali būti integruoto projekto (pvz., *Gaminame iš atliekų*) su daile, technologijomis, informatika dalimi.
Pažangios technologijos ir inovacijos	Mokomasi palyginti kalbą pasirinktu aspektu (pvz., kokią įtaką kalbai daro informacinės technologijos), ieškoma pavyzdžių, susijusių su mokinių aplinka ir patirtimi. Aptariami kai kurie akivaizdūs socialinio konteksto nulemti kalbos skirtumai (pvz., socialinių, kultūrinių, profesinių grupių kalba). Dirbdami grupėse ar individualiai mokiniai aiškinasi, kaip ieškoti informacijos įvai-riuose žodynuose, žinynuose, enciklopedijose. Mokomasi naudotis informacinėmis paieškos programomis.
Migracija, geopolitiniai konfliktų sprendimai	Mokiniai mokosi skaityti grafiniais būdais pateiktą informaciją (grafikus, lenteles, schemas) šia tema.
Aplinkos tvarumas	
Aplinkos apsauga	Ši tema gali būti pasirenkama diskusijoms, projektams. Skaitomi ir aptariami grožiniai ir negrožiniai tekstai aplinkosaugos tematika, pvz.: Luis Sepulveda *Apie žuvėdrą ir katiną, kuris išmokė ją skraidyti* (pasaka gamtosaugos, tolerancijos tema; yra spektaklis visai šeimai „Mažajame teatre“) Emilija Liegutė. *Rudis, kuris tapo Džimu* (apysaka; šunelio, kurį skriaudė šeimininkas, istorija) Vytautas Tamulaitis. *Skruzdėlytės Greitutės nuotykiai.* (apysaka – pasaka apie gamtą, vertybes.) S.Paltanavičius. *Pažinkime Lietuvos gyvūnus.* (gausiai iliustruota žinomo gamtininko knyga vaikams apie Lietuvos gyvūnus su veiklų idėjomis) Mykolas Karčiauskas. *Jojam varnų kaustyti.* (eilėraščiai su CD paukščių garsų įrašais).
Ekosistemų, biologinės įvairovės apsauga	Skaitomi ir aptariami grožiniai ir negrožiniai tekstai, pvz., Justas Tertelis, Elena Maya, Rita Mačiliūnaitė-Dočkuvienė. *Vandens gyvenimo linija: [knyga su papildytos realybės elementais]*. (Ekologinė tema: jūros gyvūno pasakojimas apie Baltijos jūrą; tinka integruotoms su muzika, klausymosi gebėjimų ugdymo pamokoms: nuskaičius kodą telefonu girdimi jūros garsai ir muzika).
Klimato kaitos prevencija	Skaitomi ir aptariami grožiniai ir negrožiniai tekstai, pvz., Gina Viliūnė. *Smiltės ir Vėjaus kelionė po Baltijos jūrą* (Ekologinė tema: ruoniukų iš Jūrų muziejaus kelionė namo į Saremo salas).
Tvarūs miestai ir gyvenvietės	Tyrinėdami vaizdinę medžiagą ar apsilankę etnografiniame kaime, sodyboje, muziejuje

	susipažįsta su tradicine sodyba, aptaria jos vidų ir aplinką. Kuria aprašomuosius tekstus, vaidinimus tema *Tradicinė sodyba*.
Tausojantis žemės ūkis	Įvairioms kalbinėms veikloms pasirenkami atitinkamos tematikos grožiniai ir negrožiniai tekstai ar jų ištraukos (pvz., P. Socha *Bitės* (gausiai iliustruotą enciklopediją visai šeimai, 2016 m. išrinkta geriausia moksline knyga vaikams), J. M. Billioud *Apsaugokime Žemę. Didieji aplinkosaugos tikslai* (Žemė ir ekologija, gyvūnų rūšys, gamtos katastrofų prevencija ir kontrolė, iškastinis kuras, atominė ir atsinaujinančios energijos, žemdirbystė ir vandens ūkis, tarša ir atliekų tvarkymas). Rotraut Susanne Berner *Ką žmonės veikia vasarą* (1 -2 klasėms).
Atsakingas vartojimas	Mokiniai mokosi skaityti ir kurti plakatus (pvz., apie atliekų rūšiavimą. Skaitomi ir aptariami grožiniai ir negrožiniai tekstai, pvz., Jono Avyžiaus *Aštuonetas iš Trepsės namų* (didaktinė apysaka - pasaka apie vertybes), Edgar Valter *Puokiai. Puokių istorijos* (estų rašytojo ir dailininko knyga gamtosaugos tema).
Mokymasis visą gyvenimą	Mokytojas inicijuoja pratybas, skirtas mokytis ne tik klausytis, bet ir, ko nors nesupratus, pasitikslinti: paprašyti kalbėtoją pakartoti arba paaiškinti dar kartą. Tam būtina klasėje sukurti psichologiškai saugią, tolerantišką atmosferą, kurioje mokiniai nebijotų klausti, pasirodyti nežinantys ar nesuprantantys. Mokomasi klausytis aktyviai: suprasti kalbėtoją, jo tikslus ir emocijas, žodžiais, akių kontaktu ir gestais leisti kalbėtojui suprasti, kad jo klausomasi ir suprantama, ką jis sako. Mokiniai mokosi rodyti dėmesį (pvz., Taip, Tęsk, Aha...), savais žodžiais išsakyti tai, ką kalbėtojas sako, rodydami savo supratimą (pvz., Taigi, kaip aš suprantu, tai, kas nutiko, buvo...?), vartoti pritarimo teiginius (pvz., galvos linktelėjimu, žodžiais: Tai smagu... Gerai... Nuostabu... ir pan.). Jei mokiniui skaityti sekasi sunkiau, mokytojas ieško tinkamos mokymosi pagalbos: parenka mažesnės apimties, lengvesnį tekstą ar siūlo mokiniams skaitymo kompensavimo strategijas. Atsižvelgiant į mokymosi situaciją, gali būti taikomos įvairios kompensavimo strategijos: paremtos emocijų raiška (spėjimai, gestai), kognityvinės, kai remiamasi bendru žinojimu, teksto struktūra, lingvistiniais raktais (pvz., jeigu žino žodžius gatvė, šviesoforas, supranta, kad tekstas yra apie miestą) ir pan. Mokantis kompensavimo strategijų tinka įvairūs mimikos žaidimai, kryžiažodžiai, improvizavimas ir pan. Geriau skaitantiems mokiniams pasiūloma sudėtingesnė literatūra, įvairesnių, sunkesnių užduočių. Mokiniai pratinami galvoti apie tai, ką rašys, ką rašo, skaityti, ką parašė, taisyti, koreguoti, redaguoti savo rašinį. Mokytojas kalbasi su mokiniu individualiai, su grupe mokinių ar visa klase, skatindamas mokinius apmąstyti, kokias strategijas jie taiko spręsdami vieną ar kitą teksto suvokimo problemą (pvz.: Ar iš anksto pateikti klausimai tau padėjo rasti informaciją? Ką darai, kai supranti, kad teksto vieta neaiški?). Mokiniai mokosi kompensavimo strategijų, kad nesutriktų, tekste susidūrę su tokiais kalbos dalykais, kurių nesimokė.

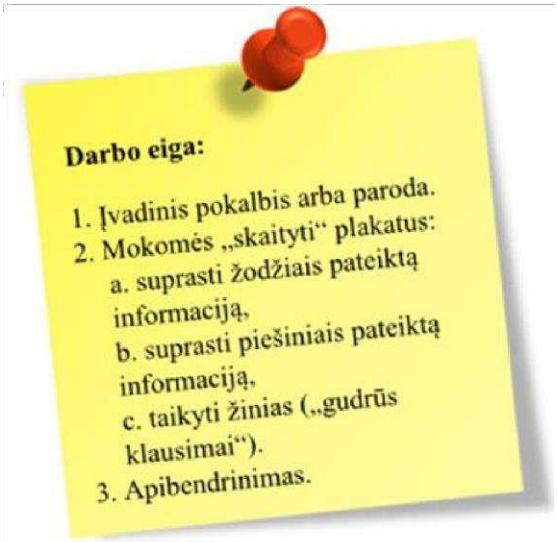
	Mokantis kompensavimo strategijų tinka įvairūs mimikos žaidimai, kryžiažodžiai, improvizavimas ir pan.
Žmogaus teisės, lygios galimybės	Mokiniai skatinami laisvai, nevaržomai dalytis savo patirtimi, mintimis, įžvalgomis. Interpretuodami literatūrinius siužetus, neišvengiamai juos sieja su gyvenimo patirtimi. Taip jie mokosi suvokti, kad tikrovė gali būti labai įvairi, kad knygose glūdi gili išmintis, kad iš jų galima daug ko pasimokyti. Siekiama suprasti, kad fantazija nuo tikrovės ski-riasi. Svarbu, kad mokiniai dalytųsi savo įžvalgomis, drąsiai reikštų nuomonę. Diskutuojama, kad interpretuojant tekstą negali būti vienos nuomonės, kad kiekviena nuomonė yra vertinga, tik ji turi būti argumentuojama, pagrindžiama. Klausomasi oficialių ir neoficialių pokalbių, atpažįstami mandagumo posakiai, aiškinamasi, diskutuojama, kokiose situacijose reikia mandagaus, draugiško supratingumo, pašnekovo palaikymo neverbalinėmis priemonėmis: žvilgsniu, mimika, gestais ir pan. Klausydamiesi, kalbėdamiesi, mokiniai stengiasi leisti pašnekovui išsakyti savo mintis, nepertraukti. Mokomasi, kaip išklausyti kitą, parodyti, kad toleruojama ir vertinama kiekviena nuomonė, kaip klausančiajam savo elgesiu parodyti pagarbą pašnekovui.
Sveikata, sveika gyvensena	Mokiniai pasidalina savo žiniomis ir ieško informacijos šaltiniuose apie įvairių kalendorinių švenčių svarbiausius apeiginius valgius, kuria ir užrašo receptus. Mokiniai mokosi rašyti šmaikščiai, emocingai, nuotaikingai – taip, kad skaitantysis būtų pradžiugintas, nustebintas, sujaudintas, prajuokintas. Kuriami humoristiniai rašinėliai, parodijos, anekdotai ir t. t. Mokosi tai daryti korektiškai, nesišaipydami, nesityčiodami iš kitų. Drauge ugdoma vaikų tolerancija žmonių skirtingumui, „kitoniškumo“ pripažinimas. Iš rekomenduojamos literatūros gali būti skaitoma Evos Muggenthaler paveikslėlių knyga *Kai žuvys pasivaikščioti išėjo* (pasakojamieji paveikslai emocinio intelekto ugdymui).
Asmens savybių ugdymas	Mokiniai raginami kelti originalias idėjas, pateikti savitą požiūrį, pažvelgti į situaciją įvairiais aspektais, kelti originalius klausimus, mokytis priimti ir vertinti kitokią nuomonę bei požiūrius. Mokiniai skatinami įvairiais būdais išsakyti savo įspūdžius, nuomonę apie skaitomus tekstus. Jie gali rašyti skaitytojo dienoraščius, laiškus knygų autoriams, veikėjams, skaityti patikusius fragmentus klasės draugams, pristatyti patikusias knygas ar tekstus vieni kitiems ir pan. Mokiniai gali rašyti laiškus autoriui, veikėjui ar veikėjams, knygos dailininkui ar kt. Galima pasiūlyti mokiniams rašyti kito vardu: autoriaus, veikėjo ar pan. Tokie laiškai – puiki priemonė lavinti vaizduotę, fantaziją, patogus būdas „pasislėpti“ už knygos herojaus reiškiant savo jausmus ir mintis.
Streso įveika	Mokomasi debatuoti radijo ir / ar televizijos laidų, filmų, spektaklių, skaitytų knygų temomis ir pan.; nuomones pagrįsti argumentais. Mokantis pagrįsti, įtikinti svarbu pasirinkti mokiniams artimas temas ir sukurti kuo natūralesnes situacijas. Sudaromos progos pasirengus kalbėtis

	su draugu, vienam įrodinėjant „už“, kitam – „prieš“, pasiklausyti vieniems kitų, aptarti, ar argumentai visiems suprantami. Siekiama, kad mokiniai suprastų, kaip kalbėjimas priklauso nuo situacijos ir adresato. Mokiniai gali rašyti laiškus autoriui, veikėjui ar veikėjams, knygos dailininkui ar kt. Galima pasiūlyti mokiniams rašyti kito vardu: autoriaus, veikėjo ar pan. Tokie laiškai – puiki priemonė lavinti vaizduotę, fantaziją, patogus būdas „pasislėpti“ už knygos herojaus reiškiant savo jausmus ir mintis. Labai svarbu, kad mokiniai galėtų reikšti mintis laisvai, spontaniškai, gramatinių klaidų šiame etape nereikėtų taisyti.
Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	Iš rekomenduojamos literatūros gali būti skaitoma Mariaus Poškaus knyga *Ką aš jaučiu: jausmų žinynas 5–8 metų vaikams* (Psichologija vaikams). Kalbėjimo ir klausymo veikloms gali būti pasirenkamos ištraukos iš animacinių filmukų vaikams serijos *Pažadas sveikata*, kurioje “Sveikatukai” duoda tvirtą pažadą sveikatai.
Saugus elgesys	Mokydamiesi rašyti nesudėtingus nurodymus, vaikai gali pasinaudoti įvairiais nurodymų pavyzdžiais, paaiškinimais ar instrukcijomis (pvz., žaidimo). Su mokytoju aptariama, kodėl laikomasi nurodymų ir kas galėtų nutikti, jeigu jais nebūtų vadovaujamasi. Vaikai galėtų kurti savo instrukcijas, receptus. Taip pat galima nagrinėti žaidimų instrukcijas ir taisykles.
Žalingų įpročių prevencija	Ši tema gali būti pasirenkama diskusijoms, projektams. Skaitomi ir aptariami atitinkamos tematikos grožiniai ir negrožiniai tekstai.
Finansinis raštingumas	
Žinios apie finansus Finansų planavimas ir valdymas Rizika ir grąža	Diskusijoms, debatams, rašiniams pasirenkamos temos apie finansus. Įvairioms kalbinėms veikloms pasirenkami atitinkamos tematikos grožiniai ir negrožiniai tekstai ar jų ištraukos (pvz., *Jūratės Cvilikienės ir Simono Urbono Pinigai ir kiti Gilučių šeimos reikalai* (yra garsinė ir el. versijos https://blog.swedbank.lt/asmeniniai-finansai-edukaciniai-leidiniai/nemokama-knyga-vaikams-pinigai-ir-kiti-giluciu-seimos-reikalai), Rashmi Sirdeshpande Pinigai (sudėtingi dalykai vaikams paaiškinani paprastai ir šmaikščiai: kaip uždirbti, leisti, taupyti, investuoti, aukoti).
Ugdymas karjerai	Diskusijoms, teksto kūrimo darbams, projektams pasirenkamos temos apie įvairias profesijas. Skaitomi ir aptariami atitinkamos tematikos grožiniai ir negrožiniai tekstai.

1 pavyzdys. Skaitymas + integruojamoji tema (darnus vystymasis: sveikata, sveika gyvensena, saugus elgesys)

1-2 klasė. Veikla „Mokausi rasti man svarbią informaciją “

Pasiekimai	1-2 klasės pasiekimai
B.1. Skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.	B.1.2. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą informaciją.
B.3. Vertina skaitomų tekstų turinį ir raišką.	B.3.1. Remiasi iliustracijomis skaitydamas tekstą.





1 pav. plakatas apie saugų eismą



2 pav. Plakatas apie rankų plovimą



3 pav. Plakatas apie rūšiavimą.

Veiklos aprašymas:

1. Veiklos pradžioje mokytojas prašo mokinių prisiminti situaciją, kai jiems reikėjo kažką svarbaus sužinoti. Keletui mokinių siūlo papasakoti, ką jie norėjo sužinoti ir kaip jiems sekėsi. Pavyzdžiui, norėjo sužinoti apie renginį, nueiti į kiną, bandė parduotuvėje rasti reikiamą prekę, kelionėje su šeima bandė rasti norimą vietą. Drauge aptariama, kas ieškant reikiamos informacijos mums padeda: kiti žmonės, užrašai ar nuorodos mieste, reklamos, plakatai, dalijami lankstinukai, skrajutės ... Dažnai tokie leidiniai kuriami specialiai siekiant informuoti žmones aktualiomis temomis. Tokiuose leidiniuose informacija dažniausiai pateikiama ne tik užrašant, bet ir piešiniuose. Mokytojas siūlo mokiniams išmokti skaityti plakatus, t.y. išmokti rasti juose žodžiais ir paveikslais pateiktą informaciją.
2. Mokinių prašoma atidžiai apžiūrėti plakatus (pav. nr.1, 2, 3), perskaityti užrašus. Po to drauge ieškoma atsakymų į klausimus:

- Apie ką informuoja šie plakatai? (Kokios informacijos ieškantiems žmonės jie skirti?)
- Kuris plakatas skirtas vaikams, kurie pradeda savarankiškai eiti į mokyklą? Iš ko nusprendėte? (Atkreipiame dėmesį į plakato pavadinimą).
- Kuris plakatas skirtas žmogui, norinčiam išmokti tinkamai plauti rankas/ rūšiuoti? Iš ko nusprendėte?
- ...

3. Mokytojas siūlo išsamiau aptarti pirmąjį, saugiam eismui skirtą plakatą. Pirmiausia aptariama **užrašyta informacija**. Pavyzdžiui, užduodami klausimai:

- Kuri plakato dalis bus svarbi vaikui, kuris nori sužinoti apie atšvaitus?
    - Kurioje pusėje atšvaitas segamas? Kaip manote, kodėl?
    - Kokiame aukštyje jis turi būti? Kaip manote, kodėl?
    - Kaip elgtis, jei turi du atšvaitus? Kaip manote, kodėl?
- Kuri plakato dalis bus svarbi vaikui, įsigijusiam dviratį?
    - ...

4. Po to mokytojas skatina mokinius įsižiūrėti į **plakato piešinius** ir aptarti, kuo jie papildo užrašytą informaciją. Pavyzdžiui :

- Prie ko atšvaitą patariama tvirtinti?
- Kaip atšvaitą pritvirtinti?

- Kurioje vietoje ant dviračio tvirtinami atšvaitai?
- ...

5. Veiklos pabaigoje mokytojas siūlo pasinaudojant aptartu plakatu atsakyti į keletą „gudrių“ klausimų, t.y. padėti keliems antrokams, kurie nežino kaip elgtis. Mokinių grupėms išdalijami lapeliai su situacijomis. Pavyzdžiui:

Mano draugė Agnė mėgsta klausytis muzikos ausinuku. Jo nenusiima net eidama per gatvę. Kuri plakato dalis jai būtų naudinga?	*Simas painioja kairę ir dešinę. Kuri plakato dalis jam padėtų?* (P.S. reikėtų atsistoti taip, kaip plakate vaizduojamas berniukas su atšvaitu.)	*Miglė ką tik nusipirko dviratį. Ji svarsto, kuo dviračio žibintai skiriasi nuo atšvaito. Ar tai yra tas pats? Kuri plakato dalis jai padėtų?*

(Mokytojas gali siūlyti patiems vaikams sugalvoti panašių „gudrių klausimų“, susijusių su jų patirtimi ir jiems ar jų draugams kylančiais klausimais.*)*

6. Veiklos pabaigoje mokytojas skatina mokinius apibendrinti: *Ką naujo sužinojome?* (Apie saugų eismą? Apie plakatų skaitymą?)

7. Patarimai mokytojui:

- Siekdami mokinius labiau įtraukti, galime prašyti pačių mokinių atsinešti skrajučių, lankstinukų ar kt. informacinių leidinių jiems aktualiomis temomis, iš jų sukurti klasėje parodą. Tokiu atveju veiklą pradėkime parodėlės apžiūra, turtinkime žodyną informacinių leidinių pavadinimais (pvz., *lankstinukas, skrajutė*).
- Aptariant plakatus mokytojas gali klausimus pateikti ne pats, o siūlyti mokiniams juos kelti ir užduoti vieni kitiems, svarstyti apie patarimo priežastis, siūlyti mokiniams dalytis savo pastebėjimais ir patirtimi.
- Jei vaikai turi geresnius skaitymo ir rašymo gebėjimus, veiklą galime plėtoti su rašymu susijusiomis veiklomis. Pavyzdžiui, „gudrius“ klausimus pateikti ne žodžiu, bet kaip individualias ar grupines užduotis raštu, apibendrinti prašydami parašyti patarimą draugui.
- Pagal klasės mokinių galimybes veiklą palengvinsime arba padarysime sudėtingesne parinkdami sudėtingesnius ar paprastesnius plakatus, mažindami arba didindami jų skaičių.
- Jei siekiame daugiau dėmesio skirti integruojamai ***žmogaus saugos programai,*** veiklas plėskime pagal klasės mokinių poreikius. Pvz., daugiau dėmesio skirkime klasės mokiniams aktualioms temoms (saugaus eismo taisyklėms, saugos priemonėms ...), pamoką veskime pasikvietę priešgaisrinės, eismo saugos ar visuomenės sveikatos specialistus.

2 pavyzdys. Metodai, padedantys ištirti, kokias kalbas žino/vartoja mokiniai

Mokiniams galime parengti veiklas ir/ar užduotis, kurias jie galėtų atlikti individualiai ir/ar grupėse. Užduočių tikslas yra pristatyti savo kalbinį autoportretą, piešinius arba nuotraukas, skaitomas ir namuose turimas knygas skirtingomis kalbomis, t. y. visą veiklų, susijusių su daugiakalbyste, rinkinį. Toks visuminis vaikų mokamų kalbų pristatymas gali padėti ugdytojui atskleisti, kaip gyvena, kaip jaučiasi, kokiomis kalbomis ir kada kalba klasės vaikai. Taip pat stebimos ir analizuojamos mokinių

aktyvios veiklos klasėje, kaip jie reaguoja, kaip elgiasi, kokius žodžius vartoja vienu ir kitu atveju; ieškoma priežasčių ir atsakymų, kodėl jie elgiasi būtent taip. Reikėtų kiekvieno vaiko apmąstymus sieti su jo individualiu kalbiniu portretu ir analizuoti, kas sutinkama, priimama pozityviai ir duoda gerų rezultatų. Tikėtina, kad į tai atsižvelgus, vaikai lengviau įsilies į mokyklos socialinį gyvenimą. Šios visos galimybės labai svarbios daugiakalbiame ugdymo kontekste (Bigot, Bretegnier, Vasseur, 2013; Coste, 2012).

Autoportretas – tai užduotis, kuri atskleidžia mokinio kalbas, t.y. vaikas, visas kalbas, kurias moka, nupiešia autoportretu. Popieriaus lape vaikas pavaizduoja visas savo mokamas kalbas. Tai gali būti padaryta spalvomis, t.y. skirtingas kalbas ir jų mokėjimo lygį parodyti skirtinga spalva. Taip pat skirtingas kalbas piešti tam tikrais skirtingais simboliais ir pan. Mokinys, kurio šeimoje kalbama dviem kalbomis, kalbų mokėjimą apibūdina kaip galimybę susirasti naujų draugų, bendrauti su šeima. Kalbų mokosi savarankiškai, jų vartojimą sieja su galimybėmis.



Mokinio mokamų kalbų autoportreto 1 pavyzdys

Pateikiame dar vieno 4 klasės mokinio, kuris kalba lietuvių, rusų, anglų kalbomis autoportretą. Šis vaikas teigė, kad ateityje dar norėtų išmokti baltarusių kalbą:



Mokinio mokamų kalbų autoportreto 2 pavyzdys

Labai svarbu, kad vaikai pristatytų tai, ką nupiešė, ir išsamiau papasakotų, kada ir kokiame kontekste vartoja jų mokamas kalbas, ar moka kalbėti, ar ir skaityti, rašyti ir pan. Svarbu, kad ugdymo įstaigoje būtų suprantama, kad visos vaiko mokamos kalbos yra svarbios, jomis reikėtų remtis įvairiose veiklose ir skirtinguose kontekstuose, pavyzdžiui, sudaryti sąlygas informacijos ieškoti skirtingų kalbų šaltiniuose, internetinėse svetainėse.

Klasės aplinkos paruošimas, kai mokosi skirtingų kultūrų vaikai.

Rekomenduojame klasėje pateikti skirtingų kalbų pasisveikinimo ir vėliavų stendus. Šalys pristatomos tos, su kurių kultūromis mokiniai turi sąsajų (šiuo atveju, *Turkija, Sirija, Rusija, Prancūzija, Didžioji Britanija*). Susipažįstant su mokiniais pradžioje mokslo metų kiekvieną rytą galima žaisti įvairius žaidimus, pavyzdžiui, mokytis pasisveikinimus gimtosiomis kalbomis, spėti, koks pasisveikinimas nuskamba, ir atrasti pasisveikinimą, kuris buvo ištartas, pasakyti valstybės pavadinimą, kurioje kalbama šia kalba.



Pirmokų klasės, kurioje mokosi skirtingų kultūrų mokiniai, aplinkos pavyzdys (pasisveikinimai vaikų gimtosiomis kalbomis)

Refleksijos piešimo dalyje mokinių buvo paprašyta nupiešti 4 nedidelius piešinius, galima A4 popieriaus lapą padalinti į 4 dalis: asmenį, kuris moka vieną kalbą, asmenį, kuris moka dvi kalbas, tuomet daugiakalbį asmenį ir puslapio apačioje, dešinėje pusėje, save patį (pagal Molinié, 2009). Tokie piešiniai leidžia pedagogui suprasti/įsitikinti, kaip vaikai atpažįsta/mato vienakalbystę, dvikalbystę ir daugiakalbystę. Žemiau pateiktame pavyzdyje matome, kaip 4 klasės mokinė supranta vienakalbystę, dvikalbystę, daugiakalbystę. Vaizduodama save, piešiniu išreiškia, kaip mokančią dvi kalbas.



Mokinės refleksijos piešinys, kaip įsivaizduoją asmenį, kuris kalba viena, dviem ar daugiau kalbų, ir keliomis kalbomis kalba pats

Kalbas mergaitė susieja su skirtingų šalių vėliavomis. Asmuo, mokantis tik vieną kalbą, nupieštas berniukas iš Didžiosios Britanijos, nes, mergaitės nuomone, angliškai kalba daug pasaulio žmonių, todėl vaikams iš Anglijos dažniausiai nereikia mokytis kitų kalbų. Kiti vaikai nupiešti kalbų mokėjimą siejant

su valstybių vėliavomis. Mergaitės nuomone, jie yra visi vienodo amžiaus, tačiau įvaldę skirtingų kalbų skaičių.

Šios dvi veiklos – autoportretai ir piešiniai padeda ne tik mums, pedagogams, bet ir patiems vaikams labiau pažinti save, išsiaiškinti ir/ar apmąstyti kalbų mokėjimo lygį, daugiakalbystę, kultūrinius skirtumus ir lingvistinį pasiskirstymą, kalbų įvairovę klasėje. Dažnais atvejais mokyklose vaikai, o kartais net ir mokytojai, nežino, kiek ir kokiomis kalbomis vaikai bendrauja ne mokykloje, o namuose ar kitose aplinkose, kokių kalbų vaikai mokosi papildomai.

Nuotraukos. Ugdydami mokinius kaip mažuosius tyrėjus, analizuojančius savo kalbinius gebėjimus, kalbinę patirtį ir jų sąsają su tam tikra kultūra ar kultūromis, galime skirti nuotraukų priskyrimo tam tikrai kalbai ir/ar kultūrai užduotį. Pirmiausiai vaikus galime suskirstyti į 3-4 asmenų grupes arba leisti šią užduotį atlikti individualiai.

Užduotis: surinkti tikras arba skaitmenines nuotraukas ir padaryti nuotraukų, kurių turinys susijęs su tam tikros kalbos mokymusi, pristatymą. Vienoje pristatymo dalyje turėtų būti klasės ir mokyklos aplinkų nuotraukos, padedančios mokytis tam tikrų kalbų arba kalbos, o kitoje – namų aplinkos nuotraukos. Ši veikla skatina mokinių emocijų išraišką analizuojant ir atrenkant nuotraukas. Tai geras savianalizės būdas, kuris reikalauja apgalvojimo ir įvertinimo. Be to, šis metodas siūlo analizuoti nuotraukose įvairius gyvenimo momentus, taip pat šis darbas įpareigoja mokinį pasiruošti pristatymui ir pagrįsti, kodėl jis atrinko būtent tas nuotraukas, paaiškinti, kaip jos susiję su kalbos mokymusi. Šiose veiklose mes galime ne tik pažinti mokinius, bet kartu ir juos pastiprinti, pagirti, pamatyti, kiek jie turi skirtingų aplinkų kalbos mokymuisi mokykloje, ir kuo ypatinga jų asmeninė, namų aplinka, kuri skatina kalbų įvairovę ir mokymąsi. Atsinešę nuotraukas arba rodydami atsirinktas nuotraukas elektroniniame formate ir dirbdami grupėje vaikai turėtų ne tik išdėlioti nuotraukas, bet pagal tai, ką jos vaizduoja išskirti, kuo namų ir mokyklos aplinkos panašios, ir kuo jos skiriasi, t.y. nubraižyti diagramą. Šis procesas pagilina supratimą ne tik kalbos, bet ir aplinkos, nes vaikai turi išskirti skirtingus aspektus, ir juos pagrįsti nuotraukomis.

Į vaiką orientuotos ugdymo paradigmos sistemoje reikalauja ir tyrimus organizuoti kitokius ir kitaip,
t.y. tyrimas turėtų remtis mokinio kaip tyrėjo, kaip besimokančiojo ir kuriančiojo idėja, jo patirtimi, kaip svarbia ir unikalia, kurią mokslas galėtų analizuoti. Mokiniai tampa kaip savo žinojimo ekspertai, jo pristatytojai, o mokytojai – pagalbininkai, patarėjai, nukreipiantys eiti tam tikra linkme, rinkti tam tikrą informaciją. Vaikas ir suaugęs yra bendradarbiaujantys partneriai nuo veiklos plano sukūrimo, visų procesinių veiklų atlikimo, iki rezultato gavimo ir jo pristatymo. Tokie darbo būdai leidžia vaikams ne tik pateikti idėjų, bet ir jas įgyvendinti. Kūrybiniai metodai leidžia vaikams idėją išreikšti geriau nei kartais dėl žodyno stygiaus labai skurdi kalba. Be to, stebėtojas gali stebėti ir analizuoti, ar vaiko piešinys yra korektiškas, ar jis sutampa su tuo, ką, jo nuomone, tai reiškia, ir kokius gebėjimus turi pats mokinys. Jeigu mokinio komentaras neaiškus, suaugęs gali perklausti, pasitikslinti tam tikrus momentus. Vaikas savo nuomonę išreiškia meninėmis priemonėmis, kurios padeda geriau atsiskleisti, bet kartu atsakymą papildo ir žodžiu, kuris gali suteikti pasakojimui labai realią prasmę ir reikšmę. Piešinio kokybė priklausys nuo vaiko amžiaus ir gali būti geriau ar prasčiau išreikšta dėl meninių gebėjimų raiškos ar stygiaus. Laikas taip pat yra svarbus veiksnys aptariant ugdymo idėjas ir jas realizuojant apmąstymo piešiniu. Jeigu šiai veiklai bus skirta daugiau laiko, tikėtina, kad ir apmąstymas turimos patirties vienu ar kitu atveju bus gilesnis. Kad vaikai šiai veiklai suteiktų teigiamą žvilgsnį, laiko turėtų būti skirta tiek, kiek kiekvienam reikia, labai individualiai; piešiama tiek, kiek reikia. Galima piešinį užbaigti namuose ir jį pristatyti kitą dieną klasėje. Šiuos darbus mokinys gali analizuoti ne tik kaip menininkas ar kaip

autorius, bet ir kaip šioje srityje patirtį turintis asmuo, kaip tyrėjas. Visi komentarai stebinčiųjų pristatymo metu turėtų būti mandagūs, adekvatūs, nežeidžiantys.

Patarimai, padedantys prakalbinti vaiką:

- Jei vaikas nekalba, toliau kalbėkite su juo. Pasakokite viską, ką darote. Tiesiog taikykite principą *– ką darau, tą sakau.*
- Kalbėkite apie tai, ką mąstote ar galvojate. Tiesiog garsiai samprotaukite kartu su vaiku.
- Prašykite pakartoti vartojamus įprastus sakinius, dažnai vartojamus žodžius.
- Visada vartokite ir kartokite tikslius žodžius bei sudėtingesnius posakius, išsireiškimus skirtinguose kontekstuose, net jei vaikas juos ne iš karto supranta. Paaiškinkite šių posakių reikšmę kitais žodžiais, judesiais, paveikslėliais ar vaizdo įrašais.
- Teikite pirmenybę būdvardžiams (moteriškosios ar vyriškosios giminės, vienaskaitos ar daugiskaitos), veiksmažodžiams (atkreipkite dėmesį, kaip kinta vartojant skirtingus laikus), su dalyku susijusį žodyną (pavyzdžiui, palyginimo žodžiai „tai kaip...“, „daugiau... nei...“; daiktų charakteristikos: smailūs, riedantys, statūs, buki, lygūs ir kt.).
- Skirkite mokiniui trumpą, bet reguliarų pokalbio laiką, kad galėtumėte ne tik išklausyti, bet ir paaiškinti. Tokie mokinio ir mokytojo geranoriški pokalbiai motyvuos vaiko norą mokytis.
- Ugdykite fonologinį supratimą, mokykite klausyti ir tarti lietuvių kalbos garsus: žaiskite rimais, ritmais ar intonacijomis; ieškokite linksmų garsų asociacijų, kurkite žodžius vien dėl jų tarimo.
- Kurkite ryšį tarp kūno judesių ir išraiškos. Kad galėtų išreikšti save, būtina gerai jaustis aplinkoje. Įvairios išraiškos formos, tokios kaip judesys, piešimas, dainavimas, šokiai, tapyba, modeliavimas, kuriuos vaikas gali komentuoti, apibūdinti ar patikslinti, sudaro galimybes atsipalaiduoti ir kalbos mokytis be streso ir baimės.
- Sukurkite simbolines erdves, pavyzdžiui, valgykla tampa restoranu ar kavine, kurioje suteikiama galimybė išmokti keletą mandagių frazių, plėtoti žodyną apie maistą arba susipažinti su profesijos atstovais.
- Išmokę tam tikrų žodžių ar posakių vartokite kalbą realiose situacijose, pavyzdžiui, miesto bibliotekoje, pašte ar parduotuvėje.

Visų pirma, atsižvelgiant į ribotas vaikų kalbines galimybes, mokantis kitos kalbos, labai svarbu suteikti vaikams pasitikėjimo savimi ir mokytoju jausmą. Kad galėtų bendrauti vieni su kitais, vaikai turėtų žinoti, kad bus suprasti, išgirsti, reikalui esant galės mintį pasakyti kitais žodžiais, ar simboliais (piešiniais, mimika, gestais, ...).

Rekomenduojama taikyti aktyvios veiklos metodus, kai skatinamas vaikų aktyvus dalyvavimas, o kalbos mokymasis nesudaro pagrindinio vaidmens. Svarbu kurti įvairias vaikus įtraukiančias, aktyvios veiklos situacijas, kai vaikai mokosi kalbos to nejausdami tiesiogiai, atlikdami tam tikrus veiksmus, dažnai nevalingai kartodami tam tikrus žodžius. Mokytis kitos kalbos padeda žodžių žaidimai, ritmas ir rimas, kalbos muzikalumas, idėjų / veiksmų darna, ...).

Mokantis kitos kalbos padeda veikla, kurios prasmė sukelia žaismingą požiūrį, skatina teigiamą vaikų ir kalbos santykį. O visa tai tenkina jų poreikius. Smagi ir draugiška atmosfera optimizuoja mokymąsi, padeda įsiminti ir įsidėmėti. Naudinga skatinti vaikus klausytis eilėraščių ir atkartoti jų turinį imituojant veiksmus judesiais.

Veikla. Vaikai klausosi mokytojos raiškiai deklamuojamo eilėraščio ir judesiais imituoja eilėraštyje minimus veiksmus.

Dvi rankelės

Aš turiu dvi rankeles, *(rodomos rankos)*

Kad leliją pasodinčiau, *(rankos dėliojamos taip lyg besiskleidžianti gėlė)*
Kad paglostyčiau šunelį *(rodomas glostymo judesys)*

Ir paukščiuką pamaitinčiau. *(plasnojama rankomis)*

Aš turiu dvi rankeles, *(rodomos rankos)*

Kad linksmai katučių pločiau. *(plojama)*

Aš turiu dvi rankeles, *(rodomos rankos)*

Kad darbelio nebijočiau. *(purtoma galva)*

(J. Degutytė)

Katytė

Raina katytė,

Juoda nosytė,

Ilgi ūseliai,

Riesti nageliai.

Ausytės stačios,

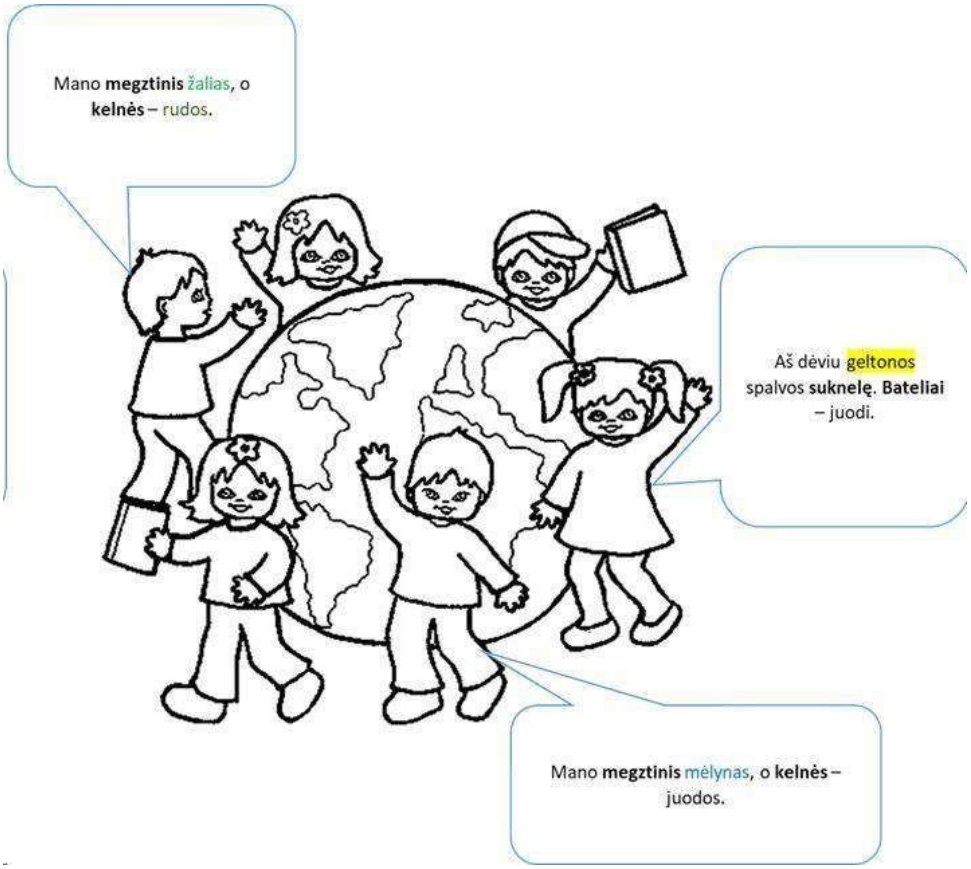
Akytės plačios,

Kojytės baltos

Ir visad šaltos.

(J. Degutytė)

Veikla: Nuspalvink vaikų drabužius taip, kaip jie turėtų būti apsirengę.



http://www.coloriages.biz/imprimer-coloriage-3250-coloriage-enfant-planete-et-monde.html

- Kuo tu esi apsirengęs?
- Kokios spalvos tavo drabužiai? Papasakok.
- Nuspalvink tuos žodžius, kuriuos pavartojai pasakodamas.

megztinis	kelnės	šortai	liemenė
suknelė	sijonas	marškinėliai	pėdkelnės
striukė	kepurė	skarelė	paltas

balta	geltona	žalia	mėlyna	pilka
raudona	violetinė	oranžinė	ruda	juoda

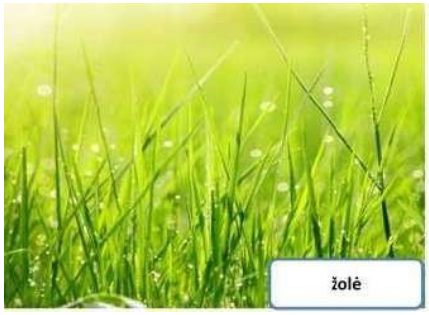
Veikla: Žalias ar žalia? Kaip apibūdinsi paveikslėlyje pavaizduotus augalus ir gyvūnus?

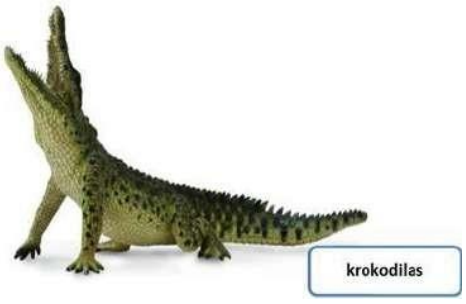

eglė


žiogas

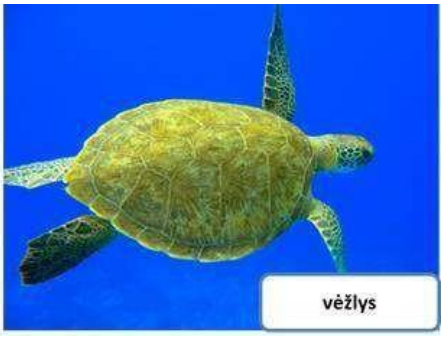

pušis


varlė


žolė


krokodilas





Pasakykite žodžius, jeigu būtų paveikslėlyje pavaizduotas ne vienas, o kelis augalai arba gyvūnai. Pavyzdžiui, *žali krokodilai*…

Veikla: pasidarykite darbelį iš spalvoto popieriaus „Sraigės“

Darbeliui atlikti reikės:

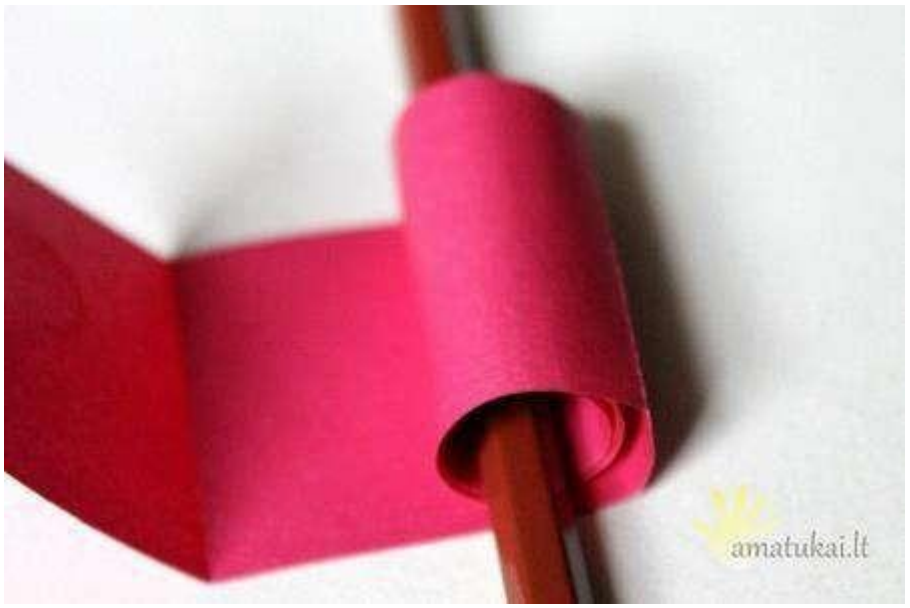
- spalvoto popieriaus;
- žirklių;
- pieštukų.



Atkirpkite maždaug 3-4 cm pločio juostelę iš pasirinktos spalvos popieriaus. Padalinkite ją į tris dalis. Galvytei palikite maždaug 6 cm, pilvukui 4 cm, o kas liko, liko kiautui. Pasižymėkite lenkimo linijas. Viename gale iškirpkite ragelius ir nupieškite veiduką.



Kitą galą užsukite ant pieštuko.



O dabar nusišypsokit!



3 pavyzdys. Tarpkultūrinio bendravimo dienoraštis

Tarpkultūrinio bendravimo dienoraščio pildymas – tai būdas, leidžiantis pažinti klasės mokinių kultūrinę įvairovę, bei sudarantis sąlygas ugdytis lietuvio tautinį tapatumą, kai mokomasi pristatyti kalbą, kultūrą, tradicijas. Dienoraštį gali mokiniai pildyti mokslo metų pradžioje arba eigoje, ištisus metus, pasirinktinai, kai klasėje analizuojamas tam tinkamas turinys. Esant reikalui, veiklas papildžius pagal klasės kontekstą, galima viską atlikti pakartotinai vyresnėse klasėse. Kelerių metų medžiaga leistų palyginti, kaip keičiasi mokinio požiūris ir patirtis vienu ar kitu kultūrų pažinimo klausimu. Dienoraštis gali būti pildomas individualiai, o aptariamas per klasės valandėles, lietuvių kalbos, pasaulio pažinimo ar etikos pamokas. Gali būti surengiama popietė arba kelios popietės, kai skirtingas kultūras atstovaujantys vaikai pristato kalbą arba kalbas, tradicijas ir tam tikrus kultūros elementus, pavyzdžiui, ruošiama tradicinių patiekalų pažinimo popietė, tradicinių švenčių popietė ir pan.

Vardas: Klasė: Data:

TARPKULTŪRINIO BENDRAVIMO DIENORAŠTIS

(PIRMA DIENA)

Kokiomis kalbomis gali kalbėti?

Išsiaiškink, kokiomis kalbomis kalba tavo klasės draugai?

Kokiomis kalbomis kalbama tavo šeimoje? Giminėje? Pasidomėk, jei reikia, pasiteirauk, paskambink jiems.

Šeimoje:

Giminėje:

Jau sužinojai, kokiomis kalbomis be lietuvių kalbos kalba tavo artimas draugų ir šeimos ratas. Išsiaiškink, kaip jie savo kalba vadina žodį „žaislas". Šalia nupiešk tos šalies vėliavą. Pasinaudok vėliavų ir jų pavadinimų lentele.

			Ar sunku ištarti?
Lietuviškai		žaislas	→
.....			→
.....			→
.....			→

Dienoraštyje aprašyk, kaip sekėsi atlikti užduotis?
Kaip vyko užduočių atlikimas?
Ką sužinojai apie savo klasės draugus?



Kūrė ir maketavo: Aida Staputytė

Vardas: Klasė: Data:

TARPKULTŪRINIO BENDRAVIMO DIENORAŠTIS

(ANTRA DIENA)

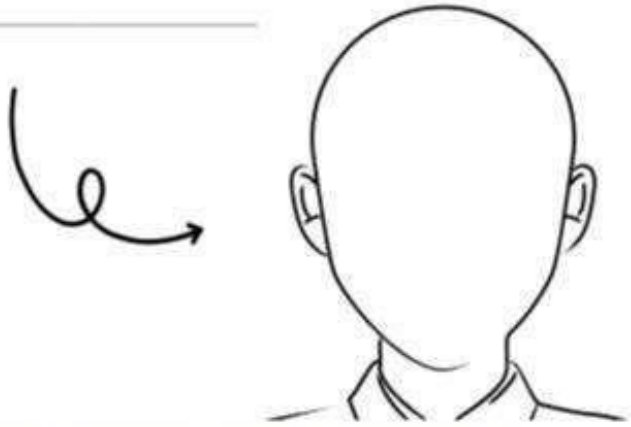
Koks aš kaip lietuvis(-ė)?

Iš kur visi mato, kad aš lietuvis?

Ką darau, elgiuosi, kaip kalbu, jog kitiems atrodau, kad esu iš Lietuvos?

Ko turėčiau daryti, jog kiti aplinkiniai nepastebėtų, jog esu lietuvis (-ė)?

Nupiešk save taip, kad atrodytų, jog esi iš Lietuvos.



Dienoraštyje aprašyk, kaip sekėsi atlikti užduotis? Kaip vyko užduočių atlikimas? Ką sužinojai apie savo klasės draugus? Apie save?



Vardas: Klasė: Data:

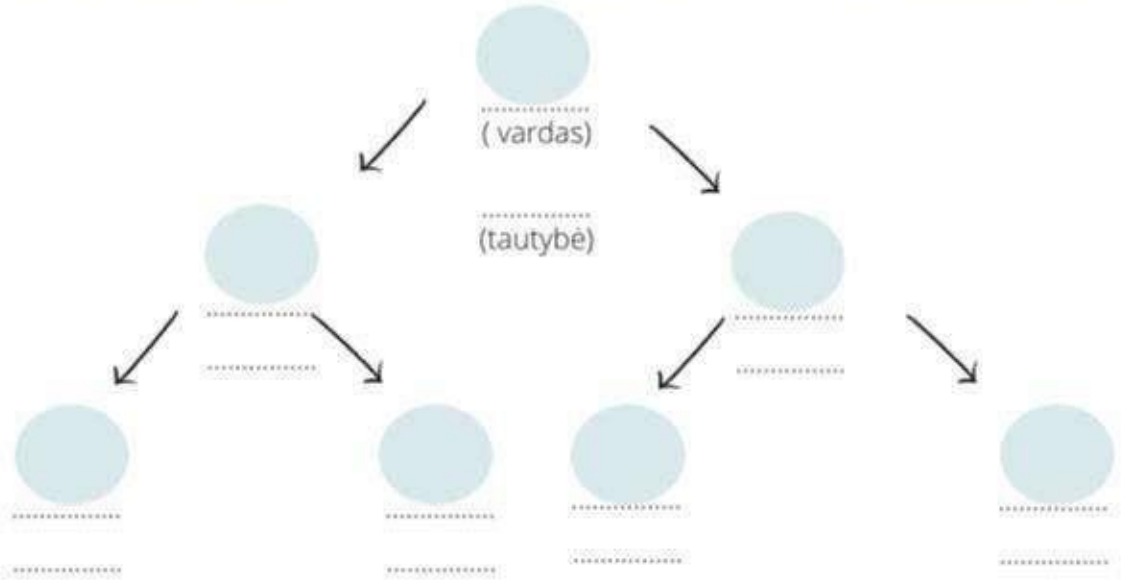
TARPKULTŪRINIO BENDRAVIMO DIENORAŠTIS

(TREČIA DIENA)

Kilmė - tai nuo pat gimimo priklausymas kuriai nors tautai (*lietuvių, rusų, baltarusių, norvegų ir t.t.*)

Norint atskleisti savo kilmę, reikia atsižvelgti į savo šeimos (giminės) **narių kilmę.**

Nupiešk genealoginį medį, paminėdamas savo šeimos tautybę ir vardą (arba *kraujo ryšį*). **Išvadą pateik apačioje.**



Išvada - aš esu ..... kilmės.

Dienoraštyje aprašyk, kaip sekėsi atlikti užduotis? Kaip vyko užduočių atlikimas? Ką sužinojai apie save, savo šeimą?



Kūrė ir maketavo: Aida Staputytė

Vardas: Klasė: Data:

TARPKULTŪRINIO BENDRAVIMO DIENORAŠTIS

(KETVIRTA DIENA)

Pasirink tris žmones, kurie galėtų papasakoti apie kurią nors šalį. Kokius faktus jie tau papasakojo apie šalį? Debesėliuose pažymėk įdomiausias mintis.

..... **papasakojo apie** .... **papasakojo apie** .... **papasakojo apie** .....

Dienoraštyje aprašyk, kaip sekėsi atlikti užduotis? Kaip vyko užduočių atlikimas? Ką sužinojai apie save, savo draugus?



Kūrė ir maketavo: Aida Staputytė

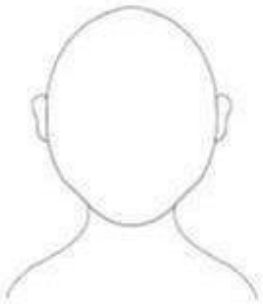
Vardas: Klasė: Data:

TARPKULTŪRINIO BENDRAVIMO DIENORAŠTIS

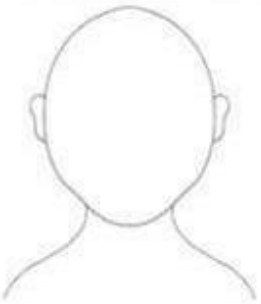
(PENKTA DIENA)

Pasirink vieną žmogų, kuris būtų iš kitos šalies arba žmogų, kurį lyginant su savimi jauti, jog yra kultūros skirtumų. Patyrinėk tą žmogų. Kaip jis atrodo? Kaip atrodai tu? Kaip jis elgiasi? Kaip elgiesi tu? Kokie Jūsų panašumai? Kokie jūsų skirtumai?

AŠ



.....



SKIRTUMAI **PANAŠUMAI** **SKIRTUMAI**

Dienoraštyje aprašyk, kaip sekėsi atlikti užduotis? Kaip vyko užduočių atlikimas? Ką sužinojai apie save, savo draugus?



Matematika

Tarpdalykinės temos bendrosiose programose

Tarpdalykinė tema	Tarpdalykinių temų įgyvendinimo galimybės
1. Gimtoji kalba	Plėtoti mokinių gebėjimus skaičius nuo 0 iki 100 perskaityti, užrašyti skaitmenimis. Įvairiuose tekstuose skaičius perskaityti, užrašyti skaitmenimis, skyrių suma, palyginti.
	Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi apibūdinti objektų ar žmonių vietą ar padėtį vienas kito atžvilgiu (pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atgal). Mokomasi apibūdinti, schemoje pavaizduoti objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos (pvz., rodyklėmis schemoje parodyti, kur buvo paslėptas lobis). Mokytis skaityti schemą, kurioje nurodytas judėjimas iki nurodytos vietos.
	Mokomasi iš perteklinės informacijos turinčio pranešimo atsirinkti tinkamą, kad atsakytų į klausimus. Mokomasi kelti, kurti prasmingus klausimus, į kuriuos būtų galima atsakyti, remiantis matematiniame pranešime slypinčia informacija. Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet reikia atsakyti į netiesioginį klausimą, o atsakant į jį taikyti sudėties, atimties, daugybos, dalybos veiksmus, sudaryti skaitinius reiškinius, kuriuose gali būti ir skliaustai. Sukurti pasakojimą - matematinį uždavinį ir pristatyti klasėms draugams.
2. Etninė kultūra	Pasiskaityti apie etninę kultūrą ir pritaikyti matematikai (pvz., matavimo vienetai, patarlės “devynis kartus pamatuok, dešimtą pjauk”)...
2.1. Tradicijos ir papročiai	Trys, devyni, septyni pasakose... Sukurti matematinę pasaką - uždavinį tautosakos motyvais ir pristatyti klasėms draugams.
2.2. Etnografiniai regionai	
3. Kultūros paveldas	
4. Kultūros raida	
5. Kultūrų įvairovė, daugiakalbystė	
6. Istorinė savimonė	
6.1. Šalies nacionalinis saugumas	Žemėlapyje tyrinėjamos Lietuvos valstybės ribos, teritorijos plotas skaičiuojamas sienos ilgis, palyginama su kaimyninių šalių teritorijos plotu ir sienos ilgiu. Tyrinėjami duomenų šaltiniai, kada veikė Lietuvos Didžiosios kunigaikštystės kariuomenė ir kada buvo atkurta Lietuvos kariuomenė. Ieškoma duomenų, kiek šiuo metu kariuomenėje yra karių, kiek šauktinių kasmet kviečiama į kariuomenę, šie duomenys analizuojami, palyginami, daromos išvados. Aiškinamasi, kokios ir kiek reguliariųjų pajėgų sudaro Lietuvos kariuomenę (pvz., sausumos, savanorių, oro, jūrų, specialiųjų operacijų). Aiškinamasi, kiek lėšų skiriama krašto apsaugai kiekvienais metai, palyginama su kitoms sritims skiriamomis lėšomis.
6.2. Pasipriešinimo istorija	Tyrinėjama partizanų veikla 1944-1952 m. laikotarpiu. Analizuojami duomenys apie partizanus, jų skaičius, amžius, pasiskirstymas Lietuvos teritorijoje (stovyklaviečių, žeminių, bunkerių ir kt.). Tyrinėjami partizanų judėjimo maršrutai (kilometrai, laikas ir pan.).
7. Pilietinės visuomenės savikūra	

7.1. Ekstremalios situacijos	Nagrinėjami statistiniai duomenys apie šalyje ir pasaulyje susidariusias ekstremalias situacijas, pvz., analizuojama, kokius nuostolius patiria Pamario krašto gyventojai dėl kiekvienais metais vykstančių potvynių, sudaromi veiksmo planai, kuriuose apskaičiuojamos lėšos, reikalingos šiai situacijai suvaldyti. Analizuojama pasaulinė Covid-19 pandemija, lyginant skirtingų šalių statistinius duomenis (pvz., kiek žmonių susirgo, kiek pasveiko, kiek pasiskiepijo ir pan.).
7.2. Antikorupcija	
7.3. Intelektinė nuosavybė	
8.Asmenybės, idėjos	Susipažįstama su rašytoju ir matematiku Antanu Baranausku, kuris matematikoje įvedė lietuviškus matematinius terminus „trikampis“, „daugiakampis“ , „statusis kampas“ ir kt. Domimasi, kas ir kuriais metais sukūrė kitus matematinius terminus, sąvokas, algoritmus, formules (pvz., ploto apskaičiavimo) ir pan.
9. Socialinė ir ekonominė plėtra	
9.1. Pasaulis be skurdo ir bado	Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi priimti skaičiavimais grįstus sprendimus apie išlaidas ir taupymą, uždarbį, aukojimą.
9.2. Žiedinė ekonomika	
9.3. Pažangios technologijos ir inovacijos	Aiškinamasi, kokiomis pažangiomis technologijomis naudojamasi namuose, mokykloje, apskaičiuojama išmaniųjų įrenginių kaina. Tyrinėjami ir naudojami įrenginiai, kurie palengvina skaičiavimą, atstumų matavimą, duomenų rinkimą, diagramų brėžimą (pvz., kelionių navigacija, išmanieji laikrodžiai, kompiuteriai, išmaniosios lentos ir kt.).
10. Migracija, geopolitiniai konfliktų sprendimai	Analizuojama Lietuvos gyventojų kaita per pastarąjį dešimtmetį, nagrinėjama, kiek gyventojų emigravo į kitas šalis ir kiek gyventojų atvyko. Domimasi, iš kokių šalių ir kiek žmonių atvyksta gyventi į Lietuvą kiekvienais metais.
11. Aplinkos tvarumas	
11.1. Aplinkos apsauga	Aiškinamasi, kaip vyksta šiukšlių rūšiavimas šeimoje, stebima ir skaičiuojama, kiek kokių šiukšlių (pvz., maisto atliekų, popieriaus, plastiko, stiklo ir kt.) išmetama per tam tikrą laikotarpį (pvz., savaitę, mėnesį). Palyginama, kiek šiukšlių išmeta Lietuvos gyventojai, o kiek išmetama kitose šalyse. Diskutuojama, kaip mes prisidedame saugodami gamtą (pvz., akcija “Darom”, diena be automobilio, dviračių žygiai ir pan.) ir koks žmonių elgesys kenkia gamtai (pvz., plastiko atliekos vandenyne, ore, kalnuose ir pan.).
11.2. Ekosistemų, biologinės įvairovės apsauga	
11.3. Klimato kaitos prevencija	Analizuojamas šalies oro temperatūros pokytis per paskutinįjį dešimtmetį. Skaičiuojama, kiek vėjo jėgainių parkų, saulės elektrinių yra Lietuvoje, kuriuose Lietuvos regionuose jų yra daugiausia ir kiek jie pagamina elektros energijos per metus. Skaičiuojama, kokiai vartotojų daliai užtenka pagamintos tvarios elektros energijos. Aiškinamasi, kiek iškertama miškų ir kiek jų užsodinama per metus (pvz., apskaičiuojant plotą).
11.4. Tvarūs miestai ir gyvenvietės	Analizuojami statistiniai duomenys apie elektromobilius šalyje. Skaičiuojama kelionės trukmė nuo namų iki mokyklos pėsčiomis, važiuojant paspirtuku ar dviračiu. Skaičiuojama ir lyginama, kaip greičiau nuvyksi, ar savo automobiliu, ar viešuoju transportu. Kodėl verta rinktis viešąjį transportą (jeigu jis yra).

11.5. Tausojantis žemės ūkis	Domimasi ir skaičiuojama, kiek ir kokių trąšų naudojama žemės ūkyje per metus, kokios naudojamos trąšos yra mažiau kenksmingos aplinkai. Aiškinamasi ekologinių ūkių skaičius Lietuvoje, analizuojama ekologinių ūkių skaičiaus kaita per pastarąjį dešimtmetį.
11.6. Atsakingas vartojimas	Skaičiuojama ir registruojama, kiek ir ko pirko šeima, kiek išmetė maisto produktų, įvairių daiktų per savaitę, mėnesį ir kiek tai sudarytų pinigų. Kiek būtų galima išmaitinti žmonių iš skurdžių šalių. Aiškinamasi kuo galima pakeisti plastikinius maišelius ir kiek tai kainuos. Kokius daiktus būtų galima panaudoti daug kartų ir kiek būtų sutaupoma pinigų.
12. Mokymasis visą gyvenimą	Analizuojami surinkti duomenys, kiek yra šeimoje besimokančiųjų (mama, tėtis, močiutė, senelis ir kt.). Kiek ir kokių programų yra Trečiojo amžiaus universitetuose. Kokie mokymai, seminarai, pagal projektus vykstantys mainai siūlomi vyresnio amžiaus žmonėms. Analizuojami statistiniai duomenys, kokia Lietuvos gyventojų dalis turi profesinį, aukštesnįjį, aukštąjį išsilavinimą. Aiškinamasi, kodėl verta mokytis visą gyvenimą.
13. Žmogaus teisės, lygios galimybės	Analizuojami statistiniai duomenys, koks buvo vyrų ir moterų santykis LR Seime Nepriklausomybės laikotarpiu, t. y. 1918 m., 1990 m. ir dabar. Tyrinėjama vyrų ir moterų santykio kaita Seime
14. Sveikata, sveika gyvensena	Diskutuojama apie sveikos gyvensenos poveikį žmogaus fizinei ir psichinei sveikatai (pvz., sportas, mityba, miegas ir kt.). Individualiai apskaičiuojamas kūno masės indeksas (KMI), nustatomas optimalus maisto kalorijų skaičius dienai, aiškinamasi, kokia grėsmė sveikatai iškyla, jeigu dienos kalorijų skaičius bus per mažas arba per didelis. Matuojama mokinio kuprinės masė, palyginama su higienos normomis, aiškinamasi, ką daryti, kad kuprinės masė būtų mažesnė. Renkama statistinė informacija apie sporto šakų populiarumą Lietuvoje. Sudaroma diagrama apie klasės mokinių mėgstamiausius sporto užsiėmimus. Apskaičiuojamas laikas atliekant mankštą ar žaidžiant judriuosius žaidimus.
14.1. Asmens savybių ugdymas	
14.2. Streso įveika	
14.3. Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	Diskutuojama kokie skiepai reikalingi pradinukams. Aiškinamasi mitybos piramidė: sveika mityba; Nagrinėjamas dienos režimas: santykis miego, poilsio, mokymosi...
14.4. Saugus elgesys	Nagrinėjami kelio ženklai; gatvėje; saugus elgesys namuose gaisro atveju; analizuojami duomenys apie nelaimingus atsitikimus
14.5. Žalingų įpročių prevencija	Renkama ir analizuojama statistinė informacija apie rūkymo, alkoholio ir narkotinių medžiagų vartojimą ir daromą žalą sveikatai Lietuvoje ir pasaulyje.
15. Finansinis raštingumas	
15.1. Žinios apie finansus	Matematiniams skaičiavimams pasirenkamos temos apie finansus. Įvairioms veikloms pasirenkami atitinkamos tematikos grožiniai ir negrožiniai tekstai ar jų ištraukos (pvz., Jūratės Cvilikienės ir Simono Urbono Pinigai ir kiti Gilučių šeimos reikalai (yra garsinė ir el. Versijos https://blog.swedbank.lt/asmeniniai-finansai-edukaciniaihttps://blog.swedbank.lt/asmeniniai-finansai-edukaciniai-leidiniai/nemokama-knyga-vaikams-pinigai-ir-kiti-giluciu-seimos-reikalaileidiniai/nemokama-knyga-vaikams-pinigai-ir-kiti-giluciu-seimoshttps://blog.swedbank.lt/asmeniniai-finansai-edukaciniai-leidiniai/nemokama-knyga-vaikams-pinigai-ir-kiti-giluciu-seimos-

	reikalaireikalai), Rashmi Sirdeshpande Pinigai (sudėtingi dalykai vaikams paaiškinami paprastai ir šmaikščiai: kaip uždirbti, leisti, taupyti, investuoti, aukoti). Nagrinėjant gyvenimiškas situacijas atskleidžiamas pinigų vaidmuo ir jų rūšys (grynieji ir negrynieji pinigai). Mokomasi atpažinti euro banknotus ir monetas pagal vertę, norimą pinigų sumą sudėlioti keliais skirtingais banknotų ir monetų deriniais. Diskutuojama apie skirtingų prekių kainas (brangesnė, pigesnė), ieškoma bendros prekių kainos eurais, centais (neperžengiant euro ribos), mokomasi įvertinti, ką galima nupirkti už turimus pinigus, kiek pasikeitė turima pinigų suma ir pan.
15.2. Finansų planavimas ir valdymas	Mokomasi tą pačią pinigų sumą išreikšti įvairiais banknotų, monetų, banknotų ir monetų deriniais. Nagrinėjamos situacijos apie prekės ar paslaugos kainų kitimą (pabrangimą, atpigimą), nuolaidos pritaikymą, kai kainos užrašomos eurais ir centais. Sprendžiant uždavinius, nuolaidos, kainos pokyčiai nusakomi ir skaitine verte, ir dalimi (pvz., mokomasi įvardinti, kurią euro dalį sudaro 50 ct).
	Nagrinėjamos ir aptariamos gyvenimiškos situacijos, kuriose atliekamos operacijos su pinigais. Praktikuojamasi pinigus smulkinti ir stambinti. Mokomasi įvertinti ir apskaičiuoti prekių ir paslaugų kainą, jos pokytį, pinigų likutį. Sprendžiant uždavinius praktikuojamasi taikyti mintinio skaičiavimo strategijas.
	Tyrinėjamos situacijos, kuomet prekių ir paslaugų kainos užrašytos dešimtainiu pavidalu. Mokomasi tokiais skaičiais nurodytas pinigų sumas perskaityti, palyginti, sudėti ir atimti. Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi priimti skaičiavimais grįstus sprendimus apie išlaidas ir taupymą, uždarbį, aukojimą. Aptariama, kaip kiekvieno žmogaus elgesys, susijęs su išlaidavimu, taupymu,
	veikia artimą ar globalią aplinką. Aiškinamasi kaip asmuo gali įvertinti, ar kaina yra priimtina pagal jo/jo šeimos finansines galimybes.
15.3 Rizika ir grąža	
16. Ugdymas karjerai	Susipažįstama su įvairiomis profesijomis: gydytojo, mokytojo, policijos pareigūno, programuotojo ir k. t.

Visuomeninis ugdymas

Siekiant nuosekliai ir kryptingai plėtoti pradinių klasių mokinių visuomeninio ugdymo gebėjimus prasminga tinkamai išnaudoti vidinės ir tarpdalykinės ugdymo turinio integracijos galimybes. Tarpdalykiniai ryšiai ypatingai aktualūs nagrinėjant bendrus ugdymo turinio aspektus, nustatant atskirų dalykų elementų tarpusavio priklausomybę. Visuomeniniame ugdyme tarpdalykinė integracija ugdo mokinio mąstymo galias, jo kalbinę, vaizdinę, vaidybinę, kūrybinę raišką, etinės (vertybinės) nuostatas ir kompetencijas.

Visuomeninio ugdymo jungtys su tapdalykinėmis temomis

Tarpdalykinė tema	Pasiūlymai ir idėjos veikloms
Asmenybės, idėjos	Su klasės mokiniais aptariama, kokios asmenybės jiems yra idealai, kokios savybės jiems yra svarbios. Paaiškina kodėl? Siūloma organizuoti tyrinėjimu grįstą veiklą, kad vaikai galėtų patyrinėti įvairius šaltinius esančius mokyklos ir miesto bibliotekoje, namų knygynėlyje, internete ar muziejuje. Svarbu, kad mokiniai ugdytųsi gebėjimą domėtis iškiliomis asmenybėmis, tyrinėdami įvairius informacijos šaltinius.
Gimtoji kalba	Komunikacija šiandieniniame kontekste gali būti labai įvairi, todėl labai svarbu su vaikais pakalbėti apie komunikavimus būdus, priemones, taikyti palyginimo ir sugretinimo metodą, siekiant pagilinti jų supratimą apie šių būdų ir priemonių pokytį. Galima integracija su kalbinių gebėjimų ugdymui, kai vaikui yra pasiūloma pakalbinti ir paimti interviu iš savo bendraamžio ir senyvo amžiaus žmogaus. Tokiu būdu vaikas tyrinėdamas interviu medžiagą, galės pagilinti savo supratimą apie komunikacijos, keliavimo būdų ir priemonių pokytį.
Etninė kultūra	Etninės kultūros tema yra aktuali vaikams, nes ji kelia asociacijas, vaizdinius, kurie praturtina vaiko vaizduotę, suvokimą ir augina motyvaciją domėtis jį supančia aplinka. Šiai tarpdalykinei temai įgyventi galima vaikams pasiūlyti sukurti plakatą, kuris atspindėtų jo gyvenamosios vietovės istoriją. Taip pat galima vaikams pasiūlyti pasidomėti jų tėvų, senelių ar prosenelių gimtosios vietovės istorija. Subūrus visus vaikus ir jų atliktus projektus, galima organizuoti parodą.
Kultūros raida	Kultūros raidos pažinimo neatsiejama vaiko pasaulėvokos ugdymo dalis. Tyrinėjant skirtingus istorijos laikotarpius, svarbu suvokti ne tik kaip, bet ir kodėl pokyčiai įvyko. Tokią temą galima įgyvendinti taikant vaizdo siužetų tyrinėjimą ir analizavimą, apie skirtingus istorijos laikotarpius. Vėliau po kiekvieno vaizdo siužeto pildomas mąstymo žemėlapis, kur vaikai žymisi pastebėtus to laikmečio bruožus.

Kultūrų įvairovė, daugiakalbystė	Kultūrų įvairovė yra mūsų gyvenimo dalis. Šiai temai tyrinėti galima pasitelkti interaktyvų darbą porose. Mokiniai turėtų pagalvoti ir aprašyti vieną mūsų tautos tradicinę šventę, taip pat pasidomėti kitos religijos ar kultūros tradicinę šventę. Mokiniai savo pristatymus gali daryti interaktyvius, naudodami įvairias IKT programas ar formas.
Istorinė savimonė	Tema tyrinėjama patariant Lietuvos valstybės kelią skiriant jį į tam tikrus etapus, kalbant ne tik kokie įvykiai buvo, bet organizuojant nagrinėjimą giluminiu požiūriu, kai pasitelkiama priežasties ir pasekmės strategija. Kalbama kaip vieni ar kiti įvykiai pakeitė dabartį.
Pilietinės visuomenės savikūra	Demokratinės visuomenės pagrindai galėtų būti ugdomi pasitelkiant diskusijos metodą ar projektinę veiklą, kad tam tikrus bruožus mokiniai galėtų patirti patys. Turėtų būti sudaroma galimybė pamatyti demokratinės visuomenės teikiamą naudą, tam tikrus įsipateigojimus.
Aplinkos tvarumas	Tyrinėjami aplinkos taršos šaltiniai ir jų poveikis vandeniui ir orui gamtai ir žmogui; kaip tausoti gamtos išteklius? kaip taupyti elektros energiją, šilumą, vandenį? Atliekami socialiniai tyrimai, kuriami infografikai ar informaciniai plakatai, taikant projektinės veiklos metodą.
Žmogaus teisės	Tyrinėjama vietos bendruomenės tvarka, taisyklės ir tradicijos (tvarkos ir taisyklių laikymosi būtinybė, tradicijų kūrimas ir puoselėjimas; kas yra tradicija, kodėl ją kurti ir palaikyti yra svarbu praeičiai, dabarčiai ir ateičiai). Gali būti taikoma projektinė ar socialinė veikla, kai mokinys pats galėtų patyrinėti tam tikras teises ir atsakomybes.
Finansinis raštingumas	Mano tyrinėjami mokiniai asmeniniai finansai, gali būti taikomas pokalbis, kaip uždirbami pinigai, kokia yra jų vertė, kiek reikia įdėti pastangų, kad uždirbtum ir kaip greitai galima pinigus išleisti. Šiai temai ugdyti galima pasitelkti mokykloje vykstančias amatų dienas, Kaziuko mugę, kai patys mokiniai gali patyrinėti savo asmeninius finansus ir pamąstyti kiek ir kokioms prekėms išleidžia kišenpinigius, dovanas ir santaupas.
Ugdymas karjerai	Tyrinėjamos įvairios profesijos, galima pasitelkti tėvų bendruomenę, kad jų dėka būtų galima mokinius supažindinti su kuo daugiau profesijų.

Tarpdalykinio integravimo pavyzdys naudojant projekto metodą:

Projektų metodo *taikymas aktualus ir prasmingas, įgyvendinat socialinio ugdymo tikslus. Dalyvaudami ir veikdami projektinėse veiklose mokiniai integruoja atskirų dalykų žinias į bendrą visumą, plečia turimas žinias apie juos supančios tikrovės reiškinius.*
Projektinės veiklos metu mokiniai mokosi:

- *planuoti individualią ir grupės veiklą;*
- *pasiskirstyti darbais, pareigomis, prisiimti atsakomybę už savo veiklą;*
- *atsirinkti ir pritaikyti veiklos metodus, priemones, medžiagas; • bendrauti ir bendradarbiauti su bendraamžiais ir suaugusiais;*
- *pritaikyti turimas žinias ir įgūdžius kasdieniame gyvenime.*

Projektinės veiklos metu ir jai pasibaigus mokiniams prasminga siūlyti reflektuoti įgytas patirtis, dalintis asmeninėmis įžvalgomis. Siūlomo pildyti Dienoraščio pavyzdys:

Šioje veikloje man buvo svarbiausia? (2-3 dalykai)	**Kodėl man tai svarbu?**

Gamtos mokslai

Tarpdalykinė tema	Integracijos idėjos pamokoms, projektams
Kultūros raida	Kalbant šia tema svarbu mokiniams padėti suprasti gamtos mokslų pokytį. Tačiau neturėtų būti tik kalbėjimas, ši tema gali būti nagrinėjama interaktyviomis priemonės. Taip pat labai svarbus priežasties ir pasekmės ryšį, kad vaikai suprastų kaitos priežastingumą. Temai nagrinėti galima naudoti mąstymo žemėlapius, vaizdo įrašus.
Ekstremalios situacijos	Analizuojami atvejai (pvz., „Žaibas užklupo miške“ arba „Žaibas užklupo prie vandens“, arba „Karšta diena paplūdimyje“) ir kartu su mokiniais ieškoma bendrų sprendimų, kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje, kuriami (darbas porose) rekomendaciniai plakatai (lankstinukai). Ugdant vaikų saugios elgsenos įgūdžius, galima saikingai ir kryptingai naudoti IKT: ieškoti informacijos interneto svetainėse, žiūrėti ir analizuoti filmukus, vaizdo pamokėles, vaizdo reportažus, naudoti garso ir vaizdo atkūrimo techniką (pavyzdžiui, situacijų komentavimui porose panaudoti išmaniuosius telefonus pritaikant interviu metodą, suvaidinti situaciją, kuri moko saugiai elgtis).
Žiedinė ekonomika	Aptariamas atliekų rūšiavimas susiejant su jų savybėmis ir tolesnio perdirbimo galimybėmis (pvz., plastikas, metalas, stiklas, popierius). Atliekamas praktini tyrimas, kai patys mokiniai mokosi perdirbti žaliavas ar jas panaudoti antrą kartą, stebėdami savo veiklą, gali paskaičiuoti kiek ir kokių priemonių sutaupo.
Pažangios technologijos ir inovacijos	Demonstracinis bandymas (pvz., „Elektra yra labai gera pagalbininkė žmogaus gyvenime“), pasakojimas, minčių žemėlapis (pvz., „Mechaninių ir elektrinių daiktų panašumai ir skirtumai“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė, pasakojimas, įtraukiamasis pokalbis, minčių lietus, mokomųjų filmų peržiūra, projektinė veikla, interviu, mini konferencija.
Aplinkos apsauga	Aiškinimas, mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas, minčių lietus, darbas grupėse, tyrimas (pvz., „Vandens švaros tyrimas“), plakato-dėlionės kūrimas (pvz., „Teigiamas ir neigiamas žmogaus elgesys natūralioms buveinėms“).
Ekosistemų, biologinės įvairovės apsauga	Praktinė veikla (pvz., darbas porose, minčių žemėlapis „Medžiai, krūmai, žolės“). Ekskursija į gamtą (esant galimybei pamokos temą geriausiai aiškintis gamtoje: mokyklos kieme, miesto parke, miške). Mokiniai gali naudotis „iNaturalist“ programėle ir atpažinti augalus. Mokiniams galima pasiūlyti dirbti su augalų paveikslėliais ar interneto svetainių medžiaga, augalų paveikslų dėlionėmis. Aukštesniųjų gebėjimų mokiniai gali sudaryti artimos aplinkos augalų atlasą. *Paruošta medžiaga potemei „Augalų apibūdinimas mokslu pagrįstais faktais“.* *Užduotis „Informacijos apie augalus įvertinimas įvairiuose šaltiniuose“*

	4 klasėje mokomasi atskirti augalų ir gyvūnų savybes atsiradusias dėl aplinkos sąlygų (pvz., išstypęs gležnas augalas dėl Saulės šviesos trūkumo). Praktinė veikla (pvz., tiriamasis darbas, sėklų kolekcijos-parodos sudarymas, įtraukiamais pokalbis. Mokiniams pasiūloma iš anksto į klasę atsinešti augalų sėklų pavyzdžių ir sudaryti sėklų kolekciją-parodą. Tyrinėjama sėklų įvairovė (dydis, forma, sėklos paviršius, spalva ir t.t.). Siūloma atlikti tiriamąją veiklą „Vaisių ir sėklų platinimo būdo nustatymas“. *Paruošta medžiaga potemei „Vaisių ir sėklų platinimo būdai“. Užduočių lapas atlikti tyrimą „Vaisių ir sėklų platinimo būdo nustatymas“.*
Klimato kaitos prevencija	Aptariami atsinaujinančių ir neatsinaujinančių energijos šaltinių pavyzdžiai, jų privalumai ir trūkumai. Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Plakatų kūrimas (pvz., „Atsinaujinantys ir neatsinaujinantys energijos šaltiniai“)
Atsakingas vartojimas	Siejant su ekologijos ir tvarumo tema, kalbama kas yra atsakingas vartojimas, kodėl jis svarbus gamtai. Siūloma taikyti socialinio tyrimo metodą ir skatinti mokinius rinkis informaciją, tyrinėjant artimą aplinką, apie žmonių atsakingo vartojimo įpročius, kylančias problemas. Tyrimo metu mokiniai gali suformuluoti pasiūlymų problemai spręsti.
Žmogaus teisės, lygios galimybės	Taikomas giluminės refleksijos metodas, kuris gali padėti mokytis empatiškai priimti kitokius žmones, aptariant ir analizuojant įvairias artimos aplinkos situacijas.
Sveikata, sveika gyvensena	Praktinė veikla (pvz., atvejo analizė, situaciniai, vaidybiniai, stalo žaidimai). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Projektas (pvz., „Kiek sveria mano mokyklinė kuprinė“). Praktinė veikla (pvz., darbas porose kuriant plakatus su taisyklėmis). Įtraukiamasis pokalbis, aiškinimas, mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Mokiniams siūloma ant popierinių lėkštelių parašyti (nusipiešti) pusryčių lėkštę. Aptariami vaikų pusryčių pavyzdžiai. Remiantis trumpametražio filmuko „Mityba ir matavimo vienetai“ medžiaga nagrinėjamos mitybos piramidės. Mokomasi remiantis mitybos piramide įsivertinti savo pusryčių lėkštę.

1 klasė

Mokymo(si) turinio tema	**Galimos veiklos**	**Galima integracija su kitais dalykais ir gyvenimo įgūdžių ugdymo programa**
26.1.1. Saugus elgesys.	Praktinė veikla (pvz., atvejo analizė, situaciniai, vaidybiniai, stalo žaidimai). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Projektas (pvz., „Kiek sveria mano mokyklinė kuprinė“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), meninis ugdymas – teatras (inscenizavimas), matematika (masės matai), (savirūpa, slauga ir pirmoji pagalba, prevencija), informatika (diagramos, duomenų pateikimas, skaitymas)

26.1.2. Sveikas gyvenimas.	Praktinė veikla (pvz., situaciniai, vaidybiniai, stalo žaidimai), pokalbis, minčių lietus. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Kūrybinis projektas (pvz., „Sveiko maisto užkandžių dėžutė“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška,pasakojimas), meninis ugdymas – teatras(inscenizavimas), technologijos (mityba), matematika (skaičiavimas), (savirūpa, slauga ir pirmoji pagalba, prevencija).
26.2.1. Žmonių įvairovė.	Praktinė veikla (pvz., atvejo analizė, kūrybinė užduotis „Atspėk, kurį draugą apibūdinau“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška,pasakojimas), meninis ugdymas – teatras(inscenizavimas), (savirūpa, slauga ir pirmoji pagalba, prevencija), informatika (skaitmeninės technologijos ir aplinka).
26.2.2. Gyvūnai.	Projektas (pvz., „Mano augintinis“, „Kas gyvena tvarte“) ir jo pristatymas per mini konferenciją. Minčių lietus (pvz., „Kaip rūpinuosi savo augintiniu“), diskusija (pvz., „Kodėl augintiniai atsiranda gyvūnų prieglaudose?“ arba darbas grupėse (porose).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška,pasakojimas), (tyrinėja, įvardija savo ir bendruomenės poreikius ir veikia juos tenkinant).
26.2.3. Augalai.	Tiriamoji veikla, ekskursijos į mokyklos kiemą, miesto parką ar mišką. Tiriamoji veikla: „Medžių atpažinimas pagal jų lapus“, „Nuo sėklos iki sėklos“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška,pasakojimas), informatika (komandų sekos ir pasirinkimo komanda, diagramos,duomenų pateikimas, skaitymas), matematika (geometrinės figūros), (tyrinėja, įvardija savo ir bendruomenės poreikius ir veikia juos tenkinant).
26.2.4. Bendri gyvų organizmų požymiai.	Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Demonstracinis bandymas (pvz., „Ar vazoninė gėlė kvėpuoja?“). Žaidimas (pvz., „Gyvas–negyvas“).	Informatika (komandų sekos ir pasirinkimo komanda, skaitmeninės technologijos ir aplinka.)
26.3.1. Gamtos ištekliai, jų tarša ir tausojimas.	Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Praktinė veikla, minčių lietus,darbas grupėse ar porose (pvz., žaidimas „Kas sukūrė šį daiktą?“). Mini diskusija (pvz., „Kaip tausoti daiktus klasėje?“). Klasės taisyklių aptarimas (pvz., „Kokios taisyklės padeda tausoti gamtos išteklius?“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška,pasakojimas), informatika (komandų sekos ir pasirinkimo komanda, skaitmeninės technologijos ir aplinka), (tyrinėja, įvardija savo ir bendruomenės poreikius ir veikia juos tenkinant).
26.3.2. Vandens būsenos.	Praktinė veikla (pvz., „Ledo papuošalo gamyba“, „Vandens būsenų stebėjimas“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.	Informatika (komandų sekos ir pasirinkimo komanda, skaitmeninės technologijos ir aplinka), technologijos (konstravimo ir gamybos technologijos).

26.4.1. Judėjimas.	Tiriamoji veikla, darbas porose, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Tyrimas „Daiktų judėjimo greičio tyrimas“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška,pasakojimas), informatika (komandų sekos ir pasirinkimo komanda, skaitmeninės technologijos ir aplinka), technologijos (konstrukcinės medžiagos).
26.5.1. Energijos reikia visiems.	Demonstracinis bandymas (pvz., „Elektra yra labai gera pagalbininkė žmogaus gyvenime“), pasakojimas, minčių žemėlapis (pvz., „Mechaninių ir elektrinių daiktų panašumai ir skirtumai“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.	Informatika (komandų sekos ir pasirinkimo komanda, skaitmeninės technologijos ir aplinka), technologijos (elektros/elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida).

Tema. Augalai.

Ištrauka iš mokymo(si) turinio: Mokomasi skirti medžius, krūmus ir žoles, atpažinti artimiausios aplinkos medžius (klevą, ąžuolą, beržą, eglę, pušį ir 3–4 kitus iš savo aplinkos).

Medžių atpažinimas pagal jų lapus

Užduotis: Atlik medžių lapų tyrimą ir užpildyk veiklos lapą.

Mokytojo veikla. Mokytojas pristato užduotį, pateikia tyrimo medžiagą (medžių lapus) ir mokinio veiklos lapą (1 priedas).

Užduoties atlikimo trukmė 30 min.

C4 pasiekimo lygių požymiai pritaikyti užduočiai

Kartu su mokytoju atlieka bent vieno medžio lapo tyrimą: saugiai naudodamasis priemonėmis ir medžiagomis atlieka mokytojo nurodytas tyrimo veiklas, mokytojo padedamas ištyrinėja bent vieno medžio lapą, pastebi jo požymius, mokytojo padedamas išmatuoja jo ilgį ir rodmenis užrašo veiklos lape (gali nenurodyti matų). Nenurodo nė vieno lapo požymio, pagal kurį atpažįstamas medis (C4.1).	Kartu su mokytoju atlieka bent 3 medžių lapų tyrimą: saugiai naudodamasis priemonėmis ir medžiagomis atlieka mokytojo nurodytas tyrimo veiklas, ištyrinėja bent 3 medžių lapus, pastebi bent trijų lapų požymius, išmatuoja jų ilgius ir mokytojo padedamas rodmenis užrašo veiklos lape (nurodo matus). Teisingai nurodo bent vieną lapų požymį, pagal kurį atpažįstamas medis (C4.2).	Mokytojo padedamas atlieka visų duotų medžių lapų tyrimą: saugiai naudodamasis priemonėmis ir medžiagomis atlieka mokytojo nurodytas tyrimo veiklas, tikslingai ištyrinėja visus pateiktus medžių lapus, pastebi visų lapų požymius, išmatuoja jų ilgius ir rodmenis užrašo veiklos lape (nurodo matus). Teisingai nurodo 2–3 lapų požymius, pagal kuriuos atpažįstamas medis (C4.3).	Pasitardamas su mokytoju atlieka visų duotų medžių lapų tyrimą: saugiai naudodamasis priemonėmis ir medžiagomis atlieka tyrimo veiklas, tikslingai ištyrinėja visus pateiktus medžių lapus, pastebi ir teisingai nurodo visų lapų požymius, išmatuoja visų jų ilgius ir rodmenis tvarkingai ir tiksliai užrašo veiklos lape (nurodo matus). Teisingai nurodo 4–5 lapų požymius, pagal kuriuos atpažįstamas medis (C4.4).

1 priedas

Mokinio veiklos lapas

MEDŽIŲ LAPŲ TYRIMAS

Darbą atliko_____Data_____

Priemonės tyrimui: liniuotė, lipni juostelė, žirklės, klevo, ąžuolo, beržo, eglės, pušies lapai.

Tyrimo tikslas: – ištirti medžių lapus.

Darbo eiga:

· Priklijuok į nurodytą vietą medžio lapą;

· Ištyrinėk jį su lupa;

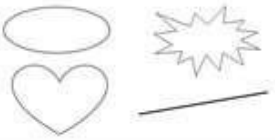
· Pastebėk lapo formą, jo krašto formą, paviršiaus savybes, turi kotą ar ne;

· Pastebėjimus surašyk į lentelę;

· Atlik užduotį.

1 lentelė. Medžių lapų tyrimo veiklos lapo pavyzdys.

<table>
<tr><td>Medžio lapo pavyzdys
(priklijuok)</td><td colspan="2">Medžio lapo išorinės savybės
(tinkamą nuspalvink)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Ąžuolo lapas</td><td><u>Lapo forma</u>
  </td><td><u>Lapo krašto forma</u>
  </td></tr>
<tr><td><u>Lapo paviršiaus savybės</u>
Lygus
Lipnus
Kietas
Minkštas</td><td><u>Turi ar neturi lapas koteli</u>

Turi
Neturi</td></tr>
<tr><td colspan="2">Lapo ilgis (išm atuok, cm).....</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Klevo lapas</td><td><u>Lapo forma</u>
  </td><td><u>Lapo krašto forma</u>
  </td></tr>
<tr><td><u>Lapo paviršiaus savybės</u>
Lygus
Lipnus
Kietas
Minkštas</td><td><u>Turi ar neturi lapas koteli</u>

Turi
Neturi</td></tr>
<tr><td colspan="2">Lapo ilgis (išm atuok, cm).....</td></tr>
</table>

PAGAL KOKIUS TYRINĖTUS LAPO POŽYMIUS ATPAŽINTUM MEDĮ? APIBRAUK TINKAMUS ŽODŽIUS:

A. pagal lapo ilgį,

B. pagal formą,

C. pagal lapo kraštų formą,

D. pagal skonį,

E. pagal lapo paviršiaus savybes,

F. pagal spalvą,

G. turi ar neturi kotą.

2 klasė

Mokymo(si) turinio tema	Galimos veiklos	Galima integracija su kitais dalykais ir gyvenimo įgūdžių ugdymo programa
27.1.1. Saugus elgesys.	Analizuojami atvejai (pvz., „Žaibas užklupo miške“ arba „Žaibas užklupo prie vandens“, arba „Karšta diena paplūdimyje“) ir kartu su mokiniais ieškoma bendrų sprendimų, kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje, kuriami (darbas porose) rekomendaciniai plakatai (lankstinukai). Ugdant vaikų saugios elgsenos įgūdžius, galima saikingai ir kryptingai naudoti IKT: ieškoti informacijos interneto svetainėse, žiūrėti ir analizuoti filmukus, vaizdo pamokėles, vaizdo reportažus, naudoti garso ir vaizdo atkūrimo techniką (pavyzdžiui, situacijų komentavimui porose panaudoti išmaniuosius telefonus pritaikant interviu metodą, suvaidinti situaciją, kuri moko saugiai elgtis).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), meninis ugdymas– teatras (inscenizavimas), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (Saugo savo ir kitų gyvybę ir sveikatą. Pavojaus sveikatai ir gyvybei atpažinimas, saugantis save ir kitus elgesys. Saugus elgesys namų ir viešoje aplinkoje. Moka suteikti pirmąją pagalbą, demonstruoja slaugos ir rūpinimosi savimi įgūdžius, paaiškina kaip išvengti ligų ir traumų), informatika (skaitmeninio turinio kūrimas, duomenų pateikimas, skaitymas. Žaidybinės programavimo priemonės), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje, vaizdavimo būdai ir galimybės).
27.1.2. Mitybos piramidės.	Praktinė veikla (pvz., darbas porose kuriant plakatus su taisyklėmis). Įtraukiamasis pokalbis, aiškinimas, mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Mokiniams siūloma ant popierinių lėkštelių parašyti (nusipiešti) pusryčių lėkštę. Aptariami vaikų pusryčių pavyzdžiai. Remiantis trumpametražio filmuko „Mityba ir matavimo vienetai“ medžiaga nagrinėjamos mitybos piramidės. Mokomasi remiantis mitybos piramide įsivertinti savo pusryčių lėkštę.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (duomenų vaizdavimas piešiniais, diagramomis), technologijos (mityba), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (sveikatos stiprinimas).
27.2.1. Augalai.	Praktinė veikla (pvz., darbas porose, minčių žemėlapis „Medžiai, krūmai, žolės“). Ekskursija į gamtą (esant galimybei pamokos temą geriausiai aiškintis gamtoje: mokyklos kieme, miesto parke, miške). Mokiniai gali naudotis „iNaturalist“ programėle ir atpažinti augalus. Mokiniams galima pasiūlyti dirbti su augalų paveikslėliais ar interneto svetainių medžiaga, augalų paveikslų dėlionėmis. Užduotis „Informacijos apie augalus įvertinimas įvairiuose šaltiniuose“. Aukštesniųjų gebėjimų mokiniai gali sudaryti artimos aplinkos augalų atlasą.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (skaitmeninio turinio kūrimas, komandų sekos ir pasirinkimo komanda), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje).

27.2.2. Gyvūnai.	Situaciniai žaidimai, įtraukiamasis pokalbis, minčių lietus, provokuojantys klausimai (pvz., „Kodėl nyksta varlės?“), darbas porose. Žiūrint ir analizuojant filmukus, vaizdo pamokėles ar vaizdo reportažus nagrinėjamos gyvūnų nykimo priežastys. Aiškinamasi, kam reikalinga raudonoji knyga ir kuo ji svarbi. Aukštesniųjų gebėjimų mokiniai analizuodami raudonosios knygos medžiagą paruošia savo regiono saugomų gyvūnų plakatą.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (informacijos iš kelių šaltinių tvarkymas), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
27.2.3. Prisitaikymas prie aplinkos.	Praktinė veikla (pvz., tiriamasis darbas, sėklų kolekcijos-parodos sudarymas, įtraukiamais pokalbis. Mokiniams pasiūloma iš anksto į klasę atsinešti augalų sėklų pavyzdžių ir sudaryti sėklų kolekciją-parodą. Tyrinėjama sėklų įvairovė (dydis, forma, sėklos paviršius, spalva ir t.t.). Siūloma atlikti tiriamąją veiklą „Vaisių ir sėklų platinimo būdo nustatymas“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (duomenų rinkimas ir tvarkymas), technologijos (konstrukcinės medžiagos aplink mus).
27.3.1. Daiktai ir medžiagos.	Tiriamoji veikla (pvz., bandymų atlikimas), darbas grupėse: mokiniai tyrinėja tokio paties dydžio tik iš skirtingų medžiagų padarytus daiktus (pvz., trintuką, drožtuką, medinę trinkelę, vatos gumulėlį ir pan.). Užduodamas provokuojantis klausimas (pvz. „Ar daiktus galime vadinti vienodais, kai jie yra vienodo dydžio?“), siūloma sugrupuoti daiktus pagal pasirinktą požymį (pvz., minkšti – kieti, skambantys – neskambantys ir pan. daiktai). Grupėse atliekami bandymai, kurių metu pagal mokytojo pasiūlytą metodiką pojūčiais tiriamos daiktų savybės: skaidrumas, plūduriavimas, paviršiaus struktūra, kietumas, tamprumas, skambesys. Tyrimas „Įvairių rūšių popieriaus pralaidumas vandeniui“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (duomenų rinkimas ir tvarkymas), technologijos (konstrukcinės medžiagos aplink mus).
27.3.2. Medžiagų savybių tyrimas.	Tiriamoji veikla, bandymų atlikimas ir demonstravimas (pvz., „Kokios medžiagos degios?“: deginti molio, popieriaus, medžio ir t.t. gabalėlius ir daryti išvadas), darbas grupėse (pvz., sugrupuoti pateiktus daiktus (įvairaus formato ir dydžio knygos, popierius, guminiai, stikliniai, plastmasiniai, moliniai ir metaliniai daiktai), pagal kriterijų – iš kokių medžiagų jie pagaminti. Užduodant įtraukiamuosius klausimus „Kokiomis daiktų savybėmis remiantis buvo grupuojami daiktai?“ mokiniams siūloma	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (duomenų rinkimas ir tvarkymas), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), technologijos (konstrukcinės medžiagos aplink mus), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).

	priskirti medžiagų savybes sugrupuotiems daiktams (pvz., degi, nedegi, trapi, netrapi, lanksti, nelanksti, dūžtanti, nedūžtanti, kieta, minkšta). Gali būti rengiami medžiagų savybių plakatai pvz., „Molio savybės“, „Plastiko savybės“. Daromos apibendrinančios išvados	
27.4.1. Šiluma.	Demonstravimas, praktinė veikla, atvejo analizė, įtraukiamieji klausimai (pvz. „Ar įšils stiklinė, jei į ją įpilsime karšto vandens?“, „Kodėl taip manote?“, „Kaip galima tai patikrinti?“). Siūloma atlikti bandymus ir išbandyti indus, padarytus iš kitų medžiagų: molio, medžio, plastmasės ir kt. Mokiniai gali ir patys atlikti bandymus, prižiūrimi mokytojo. Teiginys, kad žmogaus šilumos pojūtis yra subjektyvus, gali būti patikrintas atliekant tyrimą: nustatoma vandens temperatūra su termometru ir jutimų pagalba (pvz. ragaujant arbatą, paimant į rankas stiklinę su skirtingos temperatūros arbata ir kt.). Analizuojami tyrimo duomenys, daromos išvados, kad termometru gauta informacija patikimesnė negu gauta iš mokinių. Tyrimas „Laidžios ir mažai laidžios šilumai medžiagos“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (duomenų rinkimas ir tvarkymas), matematika (temperatūra), technologijos (konstrukcinės medžiagos aplink mus), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).

Tema. Šiluma.

Užduotis. Perskaityk tyrimo „Laidžios ir mažai laidžios šilumai medžiagos“ eigą ir išbrauk netinkamus žodžius (sąvokas ir terminus).

Tyrimo eiga:

Paimk tris skirtingų medžiagų (stiklo, kartono, medžio, plastmasės, molio) indus. Į kiekvieną indą įpilk po 200 (kg, mL, cm, °C) verdančio vandens. (Liniuote, termometru, matavimo juostele) išmatuok vandens (temperatūrą, ilgį, masę) kiekviename inde. Duomenis surašyk į lentelę. Palauk 10 (kg, min, m, parų) ir dar kartą išmatuok vandens (temperatūrą, ilgį, masę) ir pabaik pildyti duomenų lentelę. Tyrimo pabaigoje padaryk (hipotezę, išvadą, dovaną), kurios medžiagos yra laidžios ir mažai laidžios šilumai.

Patarimas mokytojui. Užduotį mokiniai atlieka po tiriamojo darbo „Laidžios ir mažai laidžios šilumai medžiagos“. Jo metu mokiniai naudodami verdantį vandenį tyrė stiklo, plastmasės ir molio laidumą šilumai.

Užduoties atlikimo trukmė 7–10 min.

B1 pasiekimo lygių požymiai pritaikyti užduočiai

Skaitydamas atlikto tyrimo aprašymą tinkamai vartoja bent 2–3 sąvokas ir terminus (B1.1).	Skaitydamas atlikto tyrimo aprašymą tinkamai vartoja kai kurias sąvokas ir terminus, tinkamai nurodo bent vieną matą (B1.2).	Skaitydamas atlikto tyrimo aprašymą tinkamai vartoja pagrindines gamtamokslines sąvokas ir terminus, tinkamai nurodo bent du (laiko ir temperatūros) matavimo vienetus (B1.3).	Skaitydamas atlikto tyrimo aprašymą skiria ir tinkamai vartoja gamtamokslines sąvokas, terminus. Teisingai nurodo laiko, temperatūros ir talpos matavimo vienetus (B1.4).

3 klasė

Mokymo(si) turinio tema	Galimos mokinių veiklos	Galima integracija su kitais dalykais ir gyvenimo įgūdžių ugdymo programa
28.1.1. Fizinė, socialinė emocinė sveikata.	Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas, mokinio dienosrežimo sudarymas. Tyrimas (pvz., „Skaičiuoju žingsnius ir matuoju laiką“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), matematika (ilgio ir laiko matai), fizinis ugdymas (asmens sveikatos stiprinimas ir fizinė saviugda), informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (pavojaus sveikatai ir gyvybei atpažinimas, saugantis save ir kitus elgesys, sveikatos stiprinimas, prevencija).
28.1.2. Užkrečiamosios ligos.	Kūrybinis projektas (pvz. plakato kūrimas „Asmens higienos taisyklių sudarymas“, lankstinuko „Užkrečiamųjų ligų prevencija“ kūrimas).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (pavojaus sveikatai ir gyvybei atpažinimas, saugantis save ir kitus elgesys, prevencija).
28.2.1. Gyvūnai.	Veikla kitose aplinkose (pvz., zoologijos muziejuje, regioninio parko lankytojų centre). Vaizdo filmų (pvz., 3D „Žmogaus organai ir jų sistemos“) stebėjimas ir aptarimas, mokinio dienos režimo sudarymas. Projektas (pvz., „Sveikos mitybos lėkštė“). Tyrimas (pvz. „Mokinio fizinio aktyvumo įsivertinimas“, „Ėjimo tempo įtaka pulso kaitai).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), fizinis ugdymas (asmens sveikatos stiprinimas ir fizinė saviugda), technologijos (priešpiečių dėžutė, užkandžiai gamtoje, sveikesnis, saugesnis pasirinkimas), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (pavojaus sveikatai ir gyvybei atpažinimas, saugantis save ir kitus elgesys, prevencija).
28.2.2. Prisitaikymas prie aplinkos.	Tyrimas (pvz., „Matuoju sniego dangą“). Veikla kitose aplinkose (pvz., zoologijos muziejuje, regioninio parko lankytojų centre). Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Bendras klasės kūrybinis projektas (pvz., „Knygos apie gyvūnų prisitaikymą prie gyvenamosios aplinkos kūrimas“). Tyrimas „Augalų ir gyvūnų prisitaikymas prie gyvenamosios aplinkos sąlygų (sniego dangos)“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), matematika (ilgio ir temperatūros matai), informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis).
28.3.1. Medžiagų būsenos.	Tyrimas (pvz., „Vandens būsenos“), eksperimentų	Informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis),

	atlikimas arba jų vaizdo įrašų peržiūros, aptarimas, analizė.	gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
28.3.2. Vandens apytakos ratas.	Tyrimas (pvz., „Vandens apytakos ratas“), mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Kūrybinis darbas (pvz., reklaminių skrajučių tema „Tausoti vandenį svarbu“ kūrimas).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
28.3.3. Tirpumas.	Tyrimas (pvz. „Medžiagų tirpumas vandenyje“, „Medžiagų išskyrimas iš mišinio“).	Informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
28.4.1. Energijos šaltiniai.	Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Plakatų kūrimas (pvz., „Atsinaujinantys ir neatsinaujinantys energijos šaltiniai“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), technologijos (elektros/elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
28.5.1. Elektros grandinės.	Praktinė veikla (pvz., „Įvairių elektros grandinių sudarymas“). Demonstraciniai bandymai (pvz., „Elektrai laidžios ir nelaidžios medžiagos“), diskusija (pvz., „Elektrai laidžių ir nelaidžių medžiagų pritaikymas artimoje aplinkoje“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (algoritmų ir programavimo mokymosi turinys), technologijos (eksperimentai su elektros grandinėmis ir jų elementais), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
28.5.2. Magnetai.	Praktinė veikla (pvz., „Kokias medžiagas traukia magnetas?“, „Kompaso gamyba“). Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas.	Informatika (sudėtingesnė pasirinkimo komanda, duomenų vaizdavimas schemomis, algoritmų ir programavimo mokymosi turinys), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).

Tema. Fizinė, socialinė-emocinė sveikata.

Ištrauka iš mokomo(si) turinio:

Aiškinamasi, kokie yra priežasties ir pasekmės ryšiai tarp žmogaus fizinės, socialinės-emocinės sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikos mitybos, palankių (apšvietimas, garsis (garso stiprumas), švara ir tvarka, tinkamos priemonės) aplinkos sąlygų darbui ir poilsiui.

Potemė. Priežasties ir pasekmės ryšių nustatymas tarp fizinio aktyvumo ir žmogaus fizinės, socialinės-emocinės sveikatos.

Užduotis B1 ir D2 pasiekimams ugdyti ir vertinti

Užduotis: Atlikti tyrimą „Skaičiuoju žingsnius ir matuoju laiką“ ir užpildyk veiklos lapą.

Užduoties pateikimo būdas. Mokytojas pristato užduotį, tyrimo uždavinį ir pateikia mokinio veiklos lapą (1 priedas).

Užduoties atlikimo trukmė 35–40 min.

B1 pasiekimo lygių požymiai pritaikant konkrečiai užduočiai

Pasakodamas apie kasdienės aplinkos reiškinius ir apibūdindamas objektus, pristatydamas savo tyrimų rezultatus tinkamai vartoja kai kurias sąvokas (adresas, maršrutas, laikas,), terminus (trukmė, ilgis, kelias) ir nurodo bent vieną ilgio (žingsnis, m), laiko (min) matavimo vienetus (B1.1).	Skiria ir tinkamai vartoja gamtamokslines sąvokas (adresas, maršrutas, laikas,), terminus (trukmė, ilgis, kelias) apibūdindamas objektus (nurodydamas teisingai bent vieną adresą), pristatydamas savo tyrimų rezultatus, taiko ilgio (žingsnis, m), laiko (min) matavimo vienetus (B1.2).	Skiria ir tinkamai vartoja gamtamokslines sąvokas (adresas, maršrutas, laikas,), terminus (trukmė, ilgis, kelias) apibūdindamas objektus pažįstamame kontekste (nurodydamas teisingai adresą), pristatydamas savo tyrimų rezultatus, tinkamai taiko ilgio (žingsnis, m, km), laiko (para, h, min) matavimo vienetus (B1.3).	Skiria ir tinkamai vartoja gamtamokslines sąvokas (adresas, maršrutas, laikas,), terminus (trukmė, ilgis, kelias) apibūdindamas objektus (nurodydamas teisingai adresą), pristatydamas savo tyrimų rezultatus, tinkamai taiko įvairius ilgio, laiko matavimo vienetus (B1.4).

D2 pasiekimo lygių požymiai pritaikant konkrečiai užduočiai

Taiko gamtos mokslų žinias paprasčiausiose situacijose (bet kokio maršruto matavimui atlikti), mokytojui padedant atlieka nesudėtingas tyrimą ir jose taiko matematikos ar fizinio ugdymo dalykų žinias (D2.1).	Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose (maršruto nuo namų iki mokyklos trukmę), atlikdamas nesudėtingas tyrimą ir pasitardamas su mokytoju taiko matematikos ar fizinio ugdymo dalykų žinias (D2.2).	Taiko gamtos mokslų žinias nesudėtingose situacijose (sudarant mokinio dienos režimą), atlikdamas tyrimą taiko matematikos ar fizinio ugdymo dalykų žinias (D2.3).	Taiko gamtos mokslų žinias nesudėtingose situacijose pažįstame ir nepažįstame kontekste (nustatant žmogaus fizinį aktyvumą), atlikdamas tyrimą taiko matematikos ir fizinio ugdymo dalykų žinias (D2.4).

1 priedas

Veiklos lapas

Darbą atliko: .....
Darbo atlikimo data: .....

Uždavinys: pasirinkti maršrutą, fiksuok maršruto ilgį (žingsniais) ir trukmę (minutėmis).
Atlik užduotį **„Skaičiuoju žingsnius ir matuoju laiką“.** Duomenis įrašyk į lentelę.

Šiam tyrimui atlikti gali būti naudojamos įvairios priemonės. Parašyk, kokiomis priemonėmis naudosiesi atlikdamas šį tyrimą.

Darbo priemonės: .....

Darbo eiga:

Pasirink maršrutą, kuriuo eidamas skaičiuosi žingsnius, pvz., nuo namo, kurio adresas yra Draugystės g. 1 iki mokyklos, kurios adresas yra Taikos pr. 21. (užpildyk 1 lentelės pirmą skiltį).

Eik savo pasirinktu maršrutu pirmyn ir skaičiuok žingsnius. Kiek žingsnių suskaičiavai? (užpildyk 1 lentelės antrą skiltį).

Grįždamas tuo pačiu keliu apskaičiuok, kiek laiko užtrukai. Naudokis pasirinkta priemone (užpildyk 1 lentelės trečią skiltį).

Parašyk tyrimo rezultatų apibendrinimą.

1 lentelė. Skaičiuoju žingsnius ir matuoju laiką.

Pasirinktas maršrutas (maršruto pradžios adresas – maršruto pabaigos adresas)	**Maršruto ilgis** (žingsnių skaičius)	**Maršruto trukmė** (minutės)

Rezultatų apibendrinimas.

Eidamas maršrutu ..... suskaičiavau .....

Grįždamas tuo pačiu maršrutu užtrukau ..... .

1. **Kokiais kitais matavimo vienetais galima būtų išmatuoti maršruto ilgį ir trukmę?** Pabrauk tinkamus matavimo vienetus 2 lentelėje.

2 lentelė. Maršruto ilgio ir trukmės matavimo vienetai.

Maršruto ilgis	**Maršruto trukmė**
Kilometras (km), metai (m.), metras (m), centimetras (cm), valanda (h), milimetras (mm), minutės (min), kilogramas (kg), Celsijaus laipsnis (°C), litras (L), para.	Kilometras (km), metai (m.), metras (m), centimetras (cm), valanda (h), milimetras (mm), minutės (min), kilogramas (kg), Celsijaus laipsnis (°C), litras (L), para.

2. **Kokioje veikloje tau padėtų šiame tyrime įgyti įgūdžiai? Pažymėk.**

- Nustatant bet kokio maršruto ilgį žingsniais.
- Nustatant žmogaus fizinį aktyvumą.
- Tvarkant klasės kabinetą.
- Nustatant maršruto nuo namų iki mokyklos trukmę.
- Gaminant migdolinius sausainius.
- Sudarant mokinio dienos režimą.

4 klasė

Mokymo(si) turinio tema	**Galimos mokinių veiklos**	**Galima integracija su kitais dalykais ir gyvenimo įgūdžių ugdymo programa**
29.1.1. Organizmų grupės.	Tyrimas, minčių lietus, darbas porose: plakatų „Organizmų klasių požymiai“ kūrimas ir jų pristatymas mini konferencijoje. Tyrimas „Matuoju pėdsakus sniege“.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), matematika (ilgio matai), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas).
29.1.2. Dauginimasis ir paveldėjimas.	Mokinių pristatymai apie augalų skirtingus dauginimosi būdus, mini konferencija, vaizdo medžiagos peržiūra ir analizė, stebėjimas (pvz., „Saulėgrąžos auginimas skirtingomis sąlygomis“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas).

29.1.3. Žmogaus amžiaus tarpsniai.	Kūrybinis projektas (pvz., mokiniai paruošia lankstinukus apie paauglystėje vykstančius pokyčius ir patarimus sunkumams įveikti). Darbų pristatymas, parodėlė, atsiliepimai.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), fizinis ugdymas (asmens sveikatos stiprinimas ir fizinė saviugda), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (asmens, bendruomenės gerovės kūrimas, sveikatos stiprinimas ir saugojimas).
29.1.4. Mitybos grandinės.	Ekskursija į gamtą (pvz. mitybos grandinių pavyzdžių paieška arba mitybos grandžių rekonstrukcija, pagal rastą mitybos grandies komponento pavyzdį). Įtraukiamasis pokalbis, minčių lietus, kortelių dėlionės (pvz., „Mitybos grandinės“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas).
29.1.5. Natūralių buveinių tarša.	Aiškinimas, mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas, minčių lietus, darbas grupėse, tyrimas (pvz., „Vandens švaros tyrimas“), plakato-dėlionės kūrimas (pvz., „Teigiamas ir neigiamas žmogaus elgesys natūralioms buveinėms“).	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas, asmens, bendruomenės gerovės kūrimas,sveikatos stiprinimas ir saugojimas).
29.2.1. Medžiagų naudojimas.	Praktinis darbas (pvz. popieriaus gamyba iš popieriaus atliekų). Patarimų sudarymas „Kaip rūšiuoti atliekas“ jaunesniųjų klasių mokiniams.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas), dailė (dailės technikos: raiška plokštumoje), gyvenimo įgūdžių ugdymo programa (atsakingas elgesys ir pasekmių įvertinimas).
29.2.2. Mišiniai.	Praktinė veikla (pvz., tyrimas „Medžiagų išskyrimas iš mišinio“), mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas.	Informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas).
29.2.3. Medžiagų kitimai.	Praktinė veikla (pvz., tyrimas „Guminis kiaušinis“, „Išvirtas kiaušinis“, „Kuris daiktas rūdija? Dega? Lydosi?“ ir pan.), mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas).
29.3.1. Jėgos, inercija.	Praktinė veikla sunkio (Žemės traukos), tamprumo, trinties jėgų tyrinėjimui.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas), informatika (grafinio ir tekstinio turinio kūrimas, skaitmeninių įrenginių naudojimas), matematika (tikimybės ir jų interpretavimas).

29.4.1. Saulės sistema.	Pasakojimas, įtraukiamasis pokalbis, minčių lietus, mokomųjų filmų peržiūra, projektinė veikla, interviu, mini konferencija.	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (skaitmeninių įrenginių naudojimas, dėsningumai duomenyse).
29.5.1. Šviesos šaltiniai.	Įtraukiamas pokalbis „Kokie būna šviesos šaltiniai ir kuo jie skiriasi?“ Žaidimas, viktorina „Kas žino daugiau natūralių ir dirbtinių šviesos šaltinių?“	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), informatika (skaitmeninių įrenginių naudojimas, dėsningumai duomenyse), technologijos (konstravimo ir gamybos technologijos).
29.5.2. Šviesos atspindys ir šešėlis.	Aptarimas, įtraukiamas pokalbis „Kodėl, kai gerai matomas Mėnulis, naktį yra šviesiau?“ Tiriamasis darbas „Kokiomis sąlygomis matomas šviesos atspindys?“ Praktinė veikla „Saulės laikrodžio gamyba“	Lietuvių kalba (kalbinė raiška, pasakojimas, teksto kūrimas), technologijos (konstravimo ir gamybos technologijos).

Tema. Organizmų grupės

Ištrauka iš mokymo(si) turinio:

Mokomasi palyginti ir sugretinti išorinius požymius bei elgseną, būdingą šioms pagrindinėms gyvųjų organizmų klasėms: vabzdžiams, paukščiams, žinduoliams, žuvims, ropliams.

Potemė. Mokymasis palyginti ir sugretinti išorinius paukščių ir žinduolių požymius (pėdsakus).

Užduotis C2 pasiekimams ugdyti ir vertinti

Užduotis: Atlik tyrimą „Matuoju pėdsakus sniege“ ir užpildyk veiklos lapą.

Užduoties pateikimo būdas. Mokytojas pristato užduotį, tyrimo uždavinį ir pateikia mokinio veiklos lapą (1 priedas).

Užduoties atlikimo trukmė 35–40 min.

C2 pasiekimo lygių požymiai pritaikant užduočiai

Mokytojo padedamas suformuluoja tyrimo „Matuoju pėdsakus sniege“ hipotezę, tačiau netiksliai (C2.1).	Mokytojui pateikus raktinius žodžius suformuluoja tyrimo „Matuoju pėdsakus sniege“ hipotezę. Bando atspėti, ar iškelta hipotezė pasitvirtino (C2.2).	Suformuluoja tyrimo „Matuoju pėdsakus sniege“ hipotezę, tačiau netiksliai. Nurodo, ar iškelta hipotezė pasitvirtino, bando pagrįsti savo nuomonę (C2.3).	Suformuluoja tyrimo „Matuoju pėdsakus sniege“ hipotezę. Nurodo, ar iškelta hipotezė pasitvirtino ir pagrindžia savo nuomonę (C2.4).

1 priedas

Veiklos lapas

Darbą atliko.....

Darbo atlikimo data.....

Atlik užduotį **„Matuoju pėdsakus sniege“.** Duomenis įrašyk į lentelę.

Uždavinys: išmatuoti sniege paliktus pėdsakus (žmogaus, šuns, paukščio) ir palyginti gautus rezultatus.

Kelk hipotezę: .....

Darbo priemonės: liniuotė (ar matavimo juostelė), išmanusis telefonas.

Darbo eiga:

- Palik ant sniego savo bato atspaudą. Pridėk šalia liniuotę (ar matavimo juostelę ir išmatuok pėdsako ilgį. Duomenis užrašyk į atitinkamą lentelės langelį. Nufotografuok.
- Surask paliktą šuns pėdsaką sniege. Pridėk šalia liniuotę (ar matavimo juostelę ir išmatuok pėdsako ilgį. Duomenis užrašyk į atitinkamą lentelės langelį. Nufotografuok.
- Surask paliktą paukščio pėdsaką sniege. Pridėk šalia liniuotę (ar matavimo juostelę ir išmatuok pėdsako ilgį. Duomenis užrašyk į atitinkamą lentelės langelį. Nufotografuok.
- Parašyk išvadą.
- Pažymėk, ar tavo iškelta hipotezė pasitvirtino.
- Įsivertink, ar patiko atlikti darbą. Pateik mokytojai veiklos lapą ir pėdsakų nuotraukas.

	Žmogaus pėdsakas (mokinio bato paliktas atspaudas)	**Šuns pėdsakas**	**Paukščio Pėdsakas**
			
Pėdsako ilgis (cm)			

Išvada.

Ilgiausias užfiksuotas pėdsakas yra ..... Jis lygus ..... (cm), trumpiausias užfiksuotas pėdsakas yra ..... Jis lygus .....(cm).

Mano iškelta hipotezė pasitvirtino, nepasitvirtino (nuspalvink tinkamą žodį).

Paaiškink, kodėl taip manai: .....

Technologijos

Tarpdalykinė tema	Galimos integracijos, veiklos
1. Gimtoji kalba ir literatūra	
	1–2 klasės • **Lino „kelias“**. Susipažįstama su smulkiąją tautosaka apie liną/jo apdirbimą.
2. Etninė kultūra	
2.1 Tradicijos ir papročiai	**1–4 klasės** • Gaminant, degustuojant patiekalus, gėrimus aptariamos kalendorinių švenčių, patiekalų tradicijos. • Artimos aplinkos, joje esančių konstrukcinių medžiagų, technologinių procesų ir jų rezultatų pažinimas. • Raštai, simboliai, ornamentai, mažoji architektūra. **3–4 klasės** • **Užkandžiai gamtoje ir (ar)/namie. Pusgaminiai.** Aptariamos maisto gaminimo lauke tradicijos.
2.2 Etnografiniai regionai	
3. Kultūros paveldas	**1–2 klasės** • **Tekstilės gaminių furnitūra.** Analizuojamas tekstilės gaminių furnitūros asortimentas *(sagos, kibtukinės juostelės, sagtys ir kt.),* jo raida. • **Drabužių, aksesuarų, namų tekstilės asortimentas.** Analizuojamas drabužių, tame tarpe ir tautinio kostiumo, aksesuarų, namų tekstilės asortimentas, paskirtis, raida. Palyginami tradiciniai ir šiuolaikiniai tekstilės gaminiai artimiausioje aplinkoje *(mokykloje, namuose, knygose ir pan.*), jų formos, spalviniai sprendimai, ornamentika. • **Maisto gaminimo, valgymo vieta.** Prisimenamos maisto gaminimo, tiekimo, degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės, jų kaita. **3–4 klasės** • **Žaislų, interjero/stalo tekstilės asortimentas.** Aptariamas **ž**aislų, interjero/stalo tekstilės *(tradicinių ir (ar) modernių ir (ar) vienetinių ir (ar) serijinių***),** asortimentas, paskirtis *(praktinė, estetinė),* raida. • **Konstrukcinės medžiagos aplink mus.** Mokomasi apie svarbius kultūros paveldo objektus (seniausius radinius iš konstrukcinių medžiagų, mažosios architektūros gaminius). Aptariami senoviniai daiktai, senų daiktų patogumas, iš ko jie sukurti. Palyginami seni ir nauji daiktai, aptariama jų paskirtis, forma, grožis. Susipažįsta su tradiciniais ir šiuolaikiniais gaminiais artimiausioje aplinkoje (mokykloje, namuose, knygose, muziejuose, parodose, televizijoje, gatvėse).

4.Kultūros raida	**1–2 klasės** • **Maisto gaminimo, valgymo vieta.** Analizuojami kokie turimi stalo įrankiai/indai/įranga, stalo ir kt. tekstilė *(medžiaginiai/vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kokios galimos alternatyvos, dizainas. • **Konstrukcinės medžiagos.** Aptaria simbolių, ženklų apraiškas gyvenime ir lietuvių liaudies mene, kūrinių iš konstrukcinių medžiagų prasmės ieškojimas.
7.3. Intelektinė nuosavybė	**1–4 klasės** • Užbaigus praktinius darbus, aptariami savo ir kitų darbų viešinimo, autorystės nurodymo klausimai.
8.Asmenybės, idėjos	**1–2 klasė** • **Lino „kelias“,** Surandama informacija apie artimiausius ar žinomiausius Lietuvoje amatininkus ir (ar) ūkius ir (ar) įmones užsiimančias bent vienu lino „gyvenimo“ etapu. **3–4 klasės** • **Žaislų, interjero ir (ar) stalo tekstilės asortimentas**. Aptariamas žaislų, interjero/stalo tekstilės (tradicinių, modernių, vienetinių, serijinių) asortimentas, kūrėjai (asmenys ir (ar) įmonės).
9. Socialinė ir ekonominė plėtra	
9.1. Pasaulis be skurdo ir bado	**3–4 klasės** • **Priešpiečių dėžutė.** Diskusija apie maisto stygių ir jo švaistymą. Ekonominiai ir ergonominiai aspektai gaminant gaminius.
9.2. Žiedinė ekonomika	**3–4 klasės** • **Vienkartiniai indai** (vienkartiniai įrankiai, indai, tekstilė, higienos palaikymo priemonės, jų alternatyvos, panaudojimo, rūšiavimo***, perdirbimo galimybės).*
9.3.Pažangios technologijos ir inovacijos	**1–2 klasės** • Daržovių ir (ar), uogų ir (ar) daržovių smulkinimo, sulčių spaudimo, kokteilių gaminimo prietaisai. **3–4 klasės** • **Užkandžiai gamtoje** ir (ar) **namie. Pusgaminiai.** Šiuolaikiniai maisto gaminimo, saugaus laikymo, transportavimo (tinkamų temperatūrų palaikymas) įrangos sprendimai.
11.Aplinkos tvarumas	

11.1. Aplinkos apsauga	**1–2 klasės** • **Užkandžiai, gėrimai (***buitinių atliekų rūšiavimas, tvarkymas gaminant patiekalus*). • **Gamtinių ir antrinių žaliavų panaudojimas.** Aptariama buitinių atliekų rūšiavimo tikslas, svarba, antrinių žaliavų panaudojimas, senų elementų, baterijų surinkimo ir perdirbimo galimybės ir aktualumas.
11.5. Tausojantis žemės ūkis	**1–4 klasės** • Sveikesnių, ekologiškų maisto produktų pasirinkimo poreikio, galimybių aptarimas gaminant patiekalus.
11.6. Atsakingas vartojimas	**1–2 klasės** • **Maisto produktai, jų asortimentas, laikymo sąlygos. A**ptariamas maisto produktų apsipirkimo laikas ir dažnumas (*esant poreikiui/akcijų metu)*, kiekis, atsakingo vartojimo požymiai.
12.Mokymasis visą gyvenimą	
13. Žmogaus teisės, lygios galimybės	**1–2 klasės** • **Užkandžiai, gėrimai**. Galima diskusija „Kas gamina, valgo, tvarko?“ apie darbų pasidalijimą gaminant valgį seniau ir dabar (*pagal lytį, pomėgius, užimtumą...);* • **Drabužių, aksesuarų, namų tekstilės asortimentas.** Aptariant tekstilės produktus, jų gamintojus galima diskusija apie tekstilininko profesijos pasirinkimą „Ar profesija gali būti vyriška/moteriška“.
14. Sveikata, sveika gyvensena	
14.1.Asmens savybių ugdymas	**3–4 klasės** • Siūlant, ieškant, atsirenkant receptus, produktus skatinama lyderystė, tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai; • **Valgymas gamtoje**. Grupelėmis kuria higieniško, kultūringo patarnavimo, drausmingo elgesio valgant, būnant gamtoje su klasės draugais taisykles, pristato vieni kitiems, diskusijoje išsirenka kelias *(priklausomai nuo skirtingų pasiūlymų skaičiaus),* kurių privalu laikytis, teikia pasiūlymus ir apsisprendžia kas bus, jei jų bus nesilaikoma, susitarimus užfiksuoja pasirinktu būdu. **1–4 klasės** • Siūlant, atsirenkant idėjas kūrybiniam/praktiniam darbui skatinama prisiimti atsakomybę už darbo rezultatus, individualumas.
14.3. Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	**1-2 klasės** • **Lino „kelias“**. Ragaujant linų sėmenis/sėmenų aliejų ar patiekalus su šiais ingredientais, aptariamas augalo nauda, pritaikymo žmogaus reikmėms įvairiapusiškumas seniau ir dabar; • **Užkandžiai, gėrimai**. Aptariama gėrimų ir užkandžių svarba mitybos režime, sveikatai palankesni pasirinkimai;

	• **Maisto produktai, jų asortimentas, laikymo sąlygos. A**ptariamos kasdienių maisto produktų laikymo sąlygos, pavojus maisto produktams, patiekalams kintančiame temperatūrų režime. Nagrinėjama informacija maisto produktų etiketėse *(galiojimo terminai ir kt.)***;** • **Arbatos galia**. Degustuojant aptariama vaistažolių/kt. ingredientų arbatos nauda organizmui. **3–4 klasės**
	• **Priešpiečių dėžutė.** Stebi, fiksuoja, analizuoja (*pasirinktą laikotarpį)* priešpiečių/užkandžių dėžutės turinį. Aptaria sveikatai palankesnių produktų pasirinkimo galimybes/alternatyvas, temperatūros svyravimų poveikį produktams. Teikia įžvalgas priešpiečių/užkandžių dėžutės turinio formavimui atsižvelgdami į palankesnių sveikatai produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo (*temperatūros, laiko*) sąlygas.
14.4.Saugus elgesys	**1–4 klasės** • Ergonomiškos, saugios, higieniškos darbo aplinkos organizavimas. Tvarkos ir higienos palaikymo būdai, susitarimai, reikalavimai darbo saugai, aprangai/jos detalėms. **1–2 klasės** • **Užkandžiai, gėrimai.** Gaminant arbatą, kokteilį/sultis/glotnučius/užkandžius formuojami saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga įgūdžiai. **3–4 klasės** • **Užkandžiai gamtoje/namie.** Aptariamos galimos traumos *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* pirmoji pagalba joms ištikus. • **Rankomis siuvami dygsniai.** Kuriant nesudėtingą tekstilės gaminį aiškinamasi saugaus darbo taisyklės. • **Pusgaminio dekoravimas/marginimas.** Prisimenami reikalavimai saugios, ergonomiškos, higieniškos darbo aplinkos organizavimui, tvarkos ir higienos palaikymui, darbo saugai, aprangai/jos detalėms.
14.5.Žalingų įpročių prevencija	**1–4 klasės** • **Užkandžiai, gėrimai**. Kaip nepakenkti sau (*mitybos režimas, suvartojamo maisto/gėrimų kiekis*), saugumas buityje (*saugus darbas su įvairiomis medžiagomis).*
15.Finansinis raštingumas	
15.1. Žinios apie finansus	**1–2 klasės** • **Maisto produktai, jų asortimentas, laikymo sąlygos. A**ptariamas maisto produktų apsipirkimo laikas ir dažnumas (*esant poreikiui/akcijų metu.),* ieškomi ekonomiškiausi variantai. **3–4 klasės** • **Priešpiečių dėžutė.** Aptariami ekonominiai aspektai gaminant valgį/perkant ruošinius/patiekalus.

16. Ugdymas karjerai	**1–2 klasės** • **„Lino kelias“**. Aptariamos profesijos ir amatai susiję su lino apdirbimu, produktų iš jo gaminimu, pardavimu. • **Drabužių, aksesuarų, namų tekstilės asortimentas. A**nalizuojant gamintojus galima diskusija apie tekstilininko profesijos pasirinkimą, tekstilės gaminių gaminimą seniau ir dabar. • **Užkandžiai, gėrimai.** Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai.

Tarpdalykinė įvairių mokomųjų dalykų programų integracija

23.2. TEKSTILĖ 1–2 klasės

MOKYMOSI TURINO SRITIS	INTEGRAVIMO SU KITAIS DALYKAIS GALIMYBĖS
23.2.1. Drabužių, aksesuarų, namų tekstilės asortimentas. Analizuojamas drabužių (*pagal sezoną, paskirtį (buitiniai, sportiniai, darbiniai*), aksesuarų, namų tekstilės *(lovos/vonios, stalo/interjero ir kt.*) asortimentas, raida, gamintojai. Susipažįstama su tautiniu kostiumu/jo elementais. Remiantis pasaulio pažinimo pamokose įgytomis žinioms apie įvairius pluoštus ir jų fizines (*laidumas orui, šilumai*...), geometrinės *(storis*) savybes, mokomasi skirstyti drabužius pagal sezoniškumą, sudaryti jų komplektus. Nagrinėjama audinių *(austų ir trikotažo)* struktūra. Aptariamas jų parinkimas/atitikimas drabužio, tekstilės gaminio paskirčiai *(kasdieniai, sporto rūbai ir pan.).* Susipažįsta su tradiciniais ir šiuolaikiniais tekstilės gaminiais artimiausioje aplinkoje *(mokykloje, namuose, knygose, muziejuose)*, parodose, televizijoje, gatvėse). Palyginami seni ir nauji daiktai, aptariama jų paskirtis, forma, spalviniai sprendimai, ornamentika.	**Gamtos mokslai** *(įvairių pluoštų fizinės savybės*). **Etninė kultūra** *(mokosi pasidaryti tautinio kostiumo detalių, piešdami kuria savo tautinį kostiumą.)*

23.2.2. Drabužių, avalynės priežiūra. Praktiškai išbandomi drabužių lankstymo/susagstymo/išvarstymo ir surišimo (*avalynė*)/užrišimo *(diržai ir pan.)* būdai *(pagal pateiktas/susirastas instrukcijas/kuriamas savo*) ar/ir avalynės/tekstilės valymas be cheminių priemonių. Apibūdinami darbo procesai, vaizdo ir kt. savybės. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą)*, galutinį rezultatą.	**Matematika (***ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.), plokštumos dalys (pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...), simetrija aplinkoje, simetrija tiesės atžvilgiu. Figūros: apskritimas, trikampiai, kvadratai...).* **Kalbinis ugdymas** *(pratinamasi rasti reikiamą informaciją šio amžiaus vaikams skirtuose žodynuose, enciklopedijose, internete ir kitur).* **Vidinė integracija:** **Konstrukcinės medžiagos** *(iš kartono pasidaro drabužių lankstymo įrenginį, kuriuo lanksto drabužius)*. **Informatika** *(duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius, komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato.).*
	Gyvenimo įgūdžių ugdymas *(mokosi prižiūrėti daiktus, aplinką).*
23.2.3. Tekstilės gaminių furnitūra. Analizuojamas aprangos furnitūros asortimentas (*sagos, kibtukinės juostelės, sagtys ir kt.*), raida ir jų pritaikymas tekstilės gaminiuose/avalynėje įvardinant/išbandant, įvertinant artimoje aplinkoje esančius pavyzdžius ar siūlant/kuriant savo variantus furnitūros pritaikymo tradiciniame/netradiciniame kontekste.	**Informatika** *(duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius, komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas).*
23.2.4. Lino „kelias“, pritaikymo įvairiapusiškumas. Toliau gilinant pasaulio pažinimo pamokose įgytos žinias apie natūralius pluoštus plačiau aptariamas lininio pluošto „kelias“ iki siūlo, įvardinami visi, pagal galimybesišbandomas bent vienas lino apdirbimo technologinis procesas *(pvz. šukavimas).* Ragaujant linų sėmenų aliejų/sėmenis ar patiekalus su šiais ingredientais, aptariamas augalo pritaikymo žmogaus reikmėms įvairiapusiškumas seniau ir dabar, profesijos ir amatai susiję su lino apdirbimu, produktų iš jo gaminimu/pardavimu. Surandama informacija apie artimiausius ar žinomiausius Lietuvoje amatininkus/ūkius/įmones/užsiimančias bent vienu lino „gyvenimo“ etapu (*augalo auginimu/audinio gaminimu, aliejaus spaudimu ir kt.)*. Susipažįstama su smulkiąją tautosaka apie liną/jo apdirbimą. Vienas iš informacijos	**Gamtos mokslai** *(natūralūs ir kt. pluoštai, mitybos piramidė, sėklos, jų produktai mitybos piramidėje*). **Kalbinis ugdymas** (*smulkioji tautosaka apie liną). Skaitant įvairius tautosakos, grožinės literatūros kūrinius, mokomasi įžvelgti juose autorių išmonę, kalbos turtingumą ir grožį, kultūros kontekstus. Mokomasi suprasti ir skirti pasaką, dainą, mįslę, skaičiuotę.* **Muzika** *(Lietuvių liaudies dainos).* **Vidinė integracija:** **Mityba** *(įv. produktų, tame tarpe ir valgomų sėklų, paruošimas vartojimui, aptariama jų nauda organizmui).* **Ekonomika ir verslumas** *(tradiciniai amatai Lietuvoje, profesijos).* **Etninė kultūra** (a*iškinasi, kokius tradicinius darbus šeimos nariai dirbdavo žiemą (verpė, audė,*

šaltinių– smulkioji tautosaka apie liną/jo apdirbimą.	*pynė, vijo virves ir kt.), tyrinėja pasakojimus ir kitus šaltinius apie lino „gyvenimo“ etapus ir kt.*

23.1. MITYBA 1–2 klasė

MOKYMOSI TURINIO SRITIS	INTEGRAVIMO GALIMYBĖS SU KITAIS DALYKAIS
23.1.1. Maisto produktai, jų asortimentas, laikymo sąlygos. Mokomasi grupuoti maisto produktus, atskirti perdirbtus, natūralius, augalinius, gyvulinius, įvardinat pavyzdžius. Aiškinamasi apie daržovių, vaisių, uogų, riešutų, pieno/pieno produktų ar kt. kasdienių maisto	**Gamtos mokslai** *(buitinių atliekų rūšiavimas, tvarkymas. Medžiagos būsenos transformacija veikiant šilumai/šalčiui).* **Matematika** *(svorio, tūrio* vienetai*...).* **Kita:** **Informatika** *(pateikia ir aptaria*
produktų laikymo sąlygas, pavojus maisto produktams/patiekalams kintančiame temperatūrų režime (*šaldiklyje, šaldytuve, kambario temperatūroje, karštyje*). Nagrinėjama informacija maisto produktų etiketėse *(galiojimo terminai, svoris ir kt...).* Aiškinasi duonos svarbą šeimos gyvenime, „duonos kelią“ seniau ir dabar.	*duomenų pavyzdžius, duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius).* **Etninė kultūra (***aiškinasi duonos svarbą šeimos gyvenime, tyrinėja „duonos kelią“, remdamiesi pavyzdžiais, mokiniai nusako tradicinius kasdieninius ir šventinius patiekalus bei jų gaminimo būdus).* **Ekonomika ir verslumas** *(tradiciniai amatai Lietuvoje, profesijos).*
23.1.2. Maisto gaminimo, valgymo vieta. Aiškinamasi kokia yra ergonomiška, saugi darbo vieta maisto gaminimui/valgymui, kokie yra reikalavimai švarai, tvarkai, dirbančiojo aprangai/jos detalėms. Analizuojami kokie turimi stalo įrankiai, indai, įranga, stalo ir kt. tekstilė (*medžiaginiai/ vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kokios galimos alternatyvos, kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis, prižiūrėti, laikyti (*plauti, sausinti, parinkti tinkamą vietą laikymui ir pan.).* Aptariamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės. Mokomasi padengti stalą užkandžiams *(indų/įrankių parinkimas, išdėliojimas, popierinės/ medžiaginės servetėlės lankstymas),* arbatos ar kitų gėrimų degustavimui. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą),* galutinį rezultatą. Galima diskusija	**Dorinis ugdymas** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija, mandagaus bendravimo ypatumai/taisyklės* **Vidinė integracija:** **Tekstilė (***darbiniai rūbai, namų tekstilės asortimentas).* **Elektronika** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).* **Informatika** (*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*paaiškina kas padeda vengti pavojų ir ką daryti jei taip nutinka. Paaiškina kodėl reikia laikytis saugos ir higienos reikalavimų).* **Etninė kultūra** *(susipažįsta su tradiciniu etiketu prie stalo, jo mokosi kurdami vaidinimus, žaisdami).* **Ekonomika ir verslumas** *(tradiciniai amatai Lietuvoje, profesijos).*

apie darbų pasidalijimą gaminant valgį seniau ir dabar „Kas valgo, o kas gamina“.	
23.1.3. Užkandžiai, gėrimai.	
Arbatos galia. Praktinio darbo metus formuojami saugaus elgesio su buitine elektrine įranga (*pvz. virduliu),* higienos ir tvarkos palaikymo įgūdžiai, degustuojant aptariama vaistažolių/kt. ingredientų arbatos nauda organizmui/kūrybiniame darbe *(atviruko/spalvinio eskizo kūrimas liejant/tapant arbata ar pan.*) įvertinamos arbatų spalvinėsm dažomosios savybės. Įvardinami ir apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo *(dėmės ir formos (didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga), skirtingas spalvų ir dėmių*	**Gamtos mosklai** *(augalų dalys, gyvavimo ciklai, nauda žmonėms...).* **Dorinis ugdymas** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija, mandagaus bendravimo ypatumai/taisyklės.* D**ailė** *(dėmės ir formos (didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga, tyrinėja ir apibūdina skirtingas spalvų ir dėmių sukuriamas nuotaikas, ritmą).* **Vidinė integracija: tekstilė (***darbiniai rūbai, namų tekstilės asortimentas).*
*sukuriama nuotaika, ritmas)*ir kt. produktų savybės. Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai.	Elektronika *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).* **Informatika** *(komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas (***paaiškina kodėl reikia laikytis saugos ir higienos reikalavimų).*
Gėrimai. Aptariama gėrimų svarba mitybos režime bei kokie gėrimai yra palankesni sveikatai, aiškinamasi apie rekomenduojamą gėrimų kiekį vieno gėrimo metu, per parą.	**Gamtos mokslai** *(mitybos režimas, mitybos piramidė).* **Matematika** *(tūrio vienetai: l, ml...).* **Informatika** *(duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius)*.
Gėrimų iš vaisių, uogų, daržovių gaminimas. Praktinio darbo metu mokomasi atlikti pirminio daržovių/ vaisių/uogų paruošimo vartojimui technologinius procesus *(plauti, sausinti, lupti/skusti, jei reikia smulkinti, maišyti*), gaminant kokteilį/sultis/glotnučius *(suplakti, išspausti ir kt.*) formuojami saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga (*pvz. peiliu, smulkintuvu, plaktuvu ar kt.),* higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių atliekų rūšiavimo, tvarkymo, maisto produktų pjaustymo/smulkinimo įgūdžiai, mokomasi derinti gėrimų ingredientus ir aptariama jų nauda organizmui. Apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo ir kt. produktų	**Gamtos mokslai** *(daržovių vaisių, uogų nauda organizmui, maisto piramidė, buitinių/žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas).* **Matematika** *(svorio, tūrio vienetai: l, ml).* **Dorinis ugdymas** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija, mandagaus bendravimo ypatumai/taisyklės.* **Teatras** *(teatriniai žaidimai gimtadienio/kokteilių vakarėlio tema, naudojant serviravimo elementus).* **Vidinė integracija:**

savybės. Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai.	**Elektronika** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais, eksperimentai ar vaisiai -energijos šaltinis).*
Užkandžiai. Planuojant ir praktinio darbo metu tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai, mokomasi derinti patiekalų ingredientus ir aptariama jų nauda organizmui. Gaminant formuojami saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga (*pvz. peiliu, smulkintuvu ar kt.),* higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių atliekų rūšiavimo, tvarkymo, maisto produktų pjaustymo/smulkinimo įgūdžiai, aiškinamasi apie rekomenduojamą užkandžių kiekį vieno valgymo metu, per parą. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą),* galutinį rezultatą.	**Informatika** *(komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*laikosi saugos ir higienos reikalavimų).* **Etnokultūra** *(remdamiesi pavyzdžiais, mokiniai nusako tradicinius kasdieninius ir šventinius patiekalus bei jų gaminimo būdus).*

23.3. KONSTRUKCINĖS MEDŽIAGOS 1–2 klasės

TEMOS IR GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	TARPDALYKINĖ INTEGRACIJA
23.3.1. Konstrukcinės medžiagos aplink mus. Aptaria daiktus iš konstrukcinių medžiagų, įvardina jų savybes pagal išorinius požymius. Apibūdina konstrukcinių medžiagų (popieriaus, kartono ir kt.) fizines savybes (lengva, sunki, minkšta, kieta, tvari, lengvai apdirbama ir pan..) Praktiškai panaudoja gamtines ir antrines žaliavas gaminant įvairius dirbinius.	**Gamtos mokslai** *(mokomasi atskirti gamtinius daiktus nuo žmogaus sukurtų daiktų.* *Mokomasi atskirti daiktus ir medžiagas, iš kurių pagaminti daiktai. Mokomasi atpažinti ir įvardyti medžiagas: popierių, molį, medieną, stiklą, metalus (pvz., geležį, aliuminį, sidabrą), plastikus, gumą. Aptariamas medžiagų panaudojimas daiktams gaminti siejant su jų savybėmis. Aiškinamasi, kaip ir kodėl rūšiuojamos atliekos, įvardijamos medžiagos, kurios rūšiuojant atskiriamos).* **Socialinis ugdymas** *(diskutuoja kuo skiriasi žmogaus sukurti daiktai ir gamtos sukurti objektai ir kuo jie vertingi).*
23.3.2. Įrankiai, priemonės ir įranga. Susipažįsta su elementariomis (kanceliarinėmis) darbo priemonėmis ir saugiu jų naudojimu. Atlieka praktinius darbus su matavimo/braižymo priemonėmis. Organizuoja ergonomišką darbo aplinką, nustato tvarką darbo vietoje.	**Gamtos mokslai** ***(****mokomasi saugiai elgtis namuose ir mokykloje atliekant įvairias veiklas, naudojant įvairius daiktus, prietaisus ir medžiagas, kurios gali sukelti pavojų sau ir kitiems).* **Matematika** *(išsiaiškinama, kad objekto ilgį galima išreikšti ilgio vienetų skaičiumi. Nagrinėjami ilgio pasireiškimo kasdieniame gyvenime pavyzdžiai (pvz., kambario ilgis, plotis, aukštis, kelio ilgis, žmogaus ūgis, duobės gylis).*

	Susipažįstama su ilgio matavimo priemonėmis – liniuote, metru, rulete. Atliekamos įvairios ilgio matavimo, ilgių palyginimo užduotys, paaiškinama, ką vadiname brėžiniu, kuo jis skiriasi nuo piešinio. Aptariama, kaip brėžinyje vaizduojamas taškas, tiesė, spindulys, atkarpa).
23.3.3. Konstravimo ir gamybos technologijos. Susipažįsta su paprasčiausiomis konstrukcijomis ir jų panaudojimo elementais (konstruoja iš įvairių medžiagų, eksperimentuoja su medžiagų savybėmis). Praktiškai atlieka elementarias operacijas (kerpa, lanksto, glamžo, klijuoja, lipdo ir kt.). Saugia kuria	**Gamtos mokslai** *(naudojantis pojūčiais tiriamos medžiagų, daiktų savybės, pvz. skaidrumas, paviršiaus tekstūra, kietumas, trapumas, tamprumas, ir pan.).* **Dailė** ***(****erdvines formas konstruoja iš įvairių medžiagų, kartono ir gamtos medžiagų. Kuria popieriaus lankstinius, lanksto paprastas origamio formas).*
ir konstruoja įvairius konstrukcinius elementus (pvz. stogą, tiltą ir pan.).	

23.4. ELEKTRONIKA 1–2 klasės

TEMOS IR GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	TARPDALYKINĖ INTEGRACIJA
23.4.1.Elektros, elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida. Aptariama elektros srovė, nuolatinės elektros srovės šaltiniai: elementas, elementų baterija, akumuliatorius ir pan. Nagrinėjami elektros prietaisai artimiausioje aplinkoje (pvz. šviestuvas, skalbimo mašina, telefonas ar pan.), aiškinamasi jų paskirtis, funkcijos, valdymas ypatumai – jungiklio, mygtuko panaudojimas ir pan.	**Gamtos mokslai** *(aiškinamasi, kokios energijos reikia, kad daiktai ir gyvi organizmai galėtų judėti (pvz., kuro, vėjo žmogaus, maisto ir pan.). Aiškinamasi, kaip pasikeitė žmonių reikmėms anksčiau naudoti ir dabar naudojami daiktai susiejant su gamtos mokslų pažanga (pvz., važiavimo priemonės, darbo priemonės, buitiniai prietaisai ir pan.). Aptariamas elektros ir šilumos naudojimas kasdieniniame gyvenime.* *Aiškinamasi, kaip saugiai elgtis su elektros prietaisais, kaip taupyti elektros ir šilumos energijas).* **Informatika** ***(****mokytojas padeda mokiniams ugdytis gebėjimus dirbti su kelių šaltinių informacija: ją pergalvoti, atsirinkti svarbiausią, apjungti. Mokiniai skatinami apmąstyti ir kritiškai vertinti iš kelių šaltinių surinktą informaciją apie objektą ar reiškinį. Mokytojas organizuoja pokalbius apie įrenginius, kuriuos mokiniai turi namuose: kompiuteris, planšetė, mobilusis telefonas, skaitmeninis fotoaparatas, spausdintuvas, robotai, mikrobangų krosnelė, skalbimo mašina, televizorius, muzikos centras, žadintuvas ir kt. bei naudojamas programas ir (ar)*
23.4.2.Elektros, elektronikos prietaisų saugi eksploatacija. Aptariamas saugus elektrinių/elektroninių prietaisų naudojimas: ką svarbu žinoti! Aiškinamasi kaip tinkamai įjungti/išjungti prietaisą, naudoti įkroviklį ir pan. Aptariamas senų elementų, baterijų surinkimas ir perdirbimas.	

	programėles skaitmeniniam turiniui rengti, tvarkyti ir peržiūrėti).

24.2. TEKSTILĖ 3–4 klasė

MOKYMOSI TURINIO SRITIS	INTEGRAVIMO GALIMYBĖS SU KITAIS DALYKAIS
24.2.1. Žaislų, interjero/stalo tekstilės asortimentas. Aptariamas žaislų, interjero/stalo tekstilės *(tradicinių/modernių/vienetinių/serijinių*)**,** asortimentas, paskirtis *(praktinė, estetinė),* raida,	**Dailė** (*koloritas, simetrija, skiria tekstilės kūrinius ir apibūdina jų ypatumus).*
kūrėjai (*asmenys/įmonės)* naudojamos medžiagos iliustruojant pavyzdžiais iš artimiausios aplinkos.	
24.2.2. Pusgaminio dekoravimas ar marginimas. Prisimenami reikalavimai saugios, ergonomiškos, higieniškos darbo aplinkos organizavimui, tvarkos ir higienos palaikymui, darbo saugai, aprangai/jos detalėms. Išbandomas tekstilės pusgaminio Dekoravimas ar marginimas naudojant spaudavimo ir (ar) purškimo ar kt. Techniką ar kompoziciją papildant rankomis siuvamais dygsniais ar kt. prisiuvamais elementais.	**Meninis ugdymas/dailė** (*koloritas*). **Matematika** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.* **Vidinė integracija: Mityba** *(daržovių pjaustymas anspaudui).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** *(reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad pavyktų pasiekti sėkmę, mokosi prižiūrėti daiktus, aplinką, laikosi saugos ir higienos reikalavimų).* **Etninė kultūra** *(atpažįsta būdingus lietuviškus tradicinius ornamentus ir taiko juos savo kūryboje).*
24.2.3.Drabužių, avalynės priežiūra. Nagrinėjama sudėties, priežiūros ir kt. informacija *(tekstas, ženklai)* drabužių, tekstilės gaminių, avalynės etiketėse.	**Matematika (***ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** *(mokosi prižiūrėti daiktus, aplinką).*
24.2.4. Rankomis siuvami dygsniai. Nesudėtingo tekstilės gaminio kūrimas. Aptariami ergonomiškos, saugios, higieniškos darbo aplinkos organizavimo, tvarkos ir higienos palaikymo būdai, susitarimai, reikalavimai darbo aprangai/jos detalėms, saugiam darbui. Kuriant nesudėtingą tekstilės gaminį aiškinamasi apie kompozicijos galimybes, koloritą. Tyrinėjamos audinių optinės *(spalva, blizgumas*) savybės, galimas jų pritaikymas atliekant kūrybines/praktines užduotis.	**Dailė** (*koloritas, simetrija*). **Matematika** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų. Reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad pavyktų pasiekti sėkmę.*

24.1. MITYBA 3–4 klasės

MOKYMOSI TURINIO SRITIS	INTEGRAVIMO GALIMYBĖS SU KITAIS DALYKAIS
24.1.1. Mano priešpiečių/ užkandžių dėžutė. Stebi kiek asmeninių pasirinkimų priklauso sveikatai palankesniems maisto produktams *(remiantis mitybos piramide),* kuriuos produktus būtų galima pakeisti naudingesniais sveikatai ir t.t.. Pasirinkdami norimus duomenis formuoja tekstinius užduotis/klausimus/pristatymus klasės draugams. Diskutuoja apie užkandžių paskirtį, sveikatai palankesnius pasirinkimus, maisto stygių ir jo švaistymą. Teikia įžvalgas	**Gamtos mokslai** *(mitybos piramidė*). **Matematika** *(tekstinių uždavinių sprendimas, sudarymas).* **Fizinis ugdymas** *(kartu su mokytoju teikia sveikatai palankių maisto produktų pavyzdžius).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus. Reflektuoja ir įvardija, ką išmoko projekto įgyvendinimo metu individuliai ir kaip*
priešpiečių/užkandžių dėžutės turinio formavimui atsižvelgdami į palankesnių sveikatai produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo (*temperatūros, laiko*) sąlygas.	*grupė. Mokosi... tyrinėti ir sudaryti sveikatai palankių mėgstamų produktų ir patiekalų sąrašą).*
24.1.2. Užkandžiai gamtoje ir namie. Pusgaminiai.	
Užkandžiai. Pusgaminiai. Siūlant, ieškant, atsirenkant receptus, produktus skatinama lyderystė, tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai. Analizuojami kokie turimi stalo įrankiai, indai, įranga, stalo ir kt. tekstilė (*medžiaginiai/ vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kokios galimos jų alternatyvos, kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. Aptariamos galimos traumos *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* pirmoji pagalba joms ištikus. Gaminant užkandį (*sveikatai palankesnių produktų pasirinkimas, pirminis paruošimas, pjaustymas, sumuštinio formavimas/salotų maišymas ir kt.)/* pasišildant pusgaminį *(mikrobangų krosnelėje ar kt.),* patiekiant apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo ir kt. produktų savybės. Prisimenamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio dirbant grupės ir prie stalo taisyklės.	**Gamtos mosklai** *(mitybos piramidė*). **Dorinis ugdymas** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).* **Vidinė integracija:** **Tekstilė (***darbiniai rūbai, namų tekstilės asortimentas).* **Elektronika** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus. Reflektuoja apie savo ir kitų sveikatos ir gyvybės saugojimo svarbą tikslų siekimui.* *Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).* **Informatika** *(siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius).*
Užkandžiai gamtoje. Prisimenamos saugaus elgesio praktinio darbo metu taisyklės. Tobulinami veiklos planavimo, maisto	**Dorinis ugdymas** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).*

gaminimo/pasišildymo technologinių procesų įgūdžiai pasirenkant pusgaminio/užkandžių/jų receptūras, produktus *(atsižvelgiant į sveikatai palankesnių produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo/temperatūros, patiekimo/pašildymo (patalpoje, lauke) sąlygas*), organizuojant ir gaminant užkandį /pasišildant ar aptariant jo pašildymo galimybes lauko sąlygomis.	**Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus. Reflektuoja apie savo ir kitų sveikatos ir gyvybės saugojimo svarbą tikslų siekimui. Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).*
24.1.3. Vienkartiniai indai. Analizuojami vienkartiniai įrankiai, indai, tekstilė, higienos palaikymo priemonės, jų alternatyvos, naudojimo, rūšiavimo, perdirbimo galimybės. Taip pat grupelėmis kuriamos higieniško, kultūringo	**Gamtos mokslai** *(atliekų rūšiavimas...)* **Dorinis ugdymas** *(mandagaus bendravimo ypatumai, taisyklės, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).* **Vidinė integracija:**
patarnavimo, drausmingo elgesio valgant, būnant gamtoje su klasės draugais taisykles, pristatomos vieni kitiems, diskusijoje išrenkamos kelios (*priklausomai nuo skirtingų pasiūlymų skaičiaus*), kurių privalu laikytis, teikiami pasiūlymai ir apsisprendžiama kas bus, jei jų bus nesilaikoma, susitarimai užfiksuojami pasirinktu būdu, aptariamos galimos traumas *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.)*, aiškinamasi kokia yra pirmoji pagalba joms ištikus.	**Tekstilė (***namų tekstilės asortimentas).* **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, kartu su mokytoju ir bendraklasiais kuria klasės bendruosius susitarimus. Mokosi pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus. Žino kada reikia plauti ir/ar dezinfekuoti rankas).* **Informatikos ugdymas** *(siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius).*

24.3. KONSTRUKCINĖS MEDŽIAGOS 3–4 klasės

TEMOS IR GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	TARPDALYKINĖ INTEGRACIJA
24.3. 1. Projektavimas. Aptariami žmonijos kuriami produktai, jų pavyzdžiai. Aptariamos ir apibūdinamos elementarios gaminio kūrimo taisyklės, konstravimo etapai. Nagrinėjami braižymo elementai: tiesios, lygiagrečios linijos, elementarių geometrinių figūrų (kvadrato, trikampio, apskritimo ir kt.) braižymas, simetriškas ornamentas.	**Ekonomika ir verslumas** *(nagrinėjami ekonominiai procesai artimiausioje aplinkoje, kur pagaminti artimiausioje aplinkoje esantys daiktai, kaip jie mus pasiekia, kodėl ne visi daiktai pagaminti Lietuvoje).* **Matematika** *(tyrinėjamos dvi tiesės atžvilgiu simetriškos figūros, pavaizduotos languotame ar taškuotame popieriuje. Mokomasi jas nupiešti, atrasti jų simetrijos tiesę, paaiškinti, kodėl jos yra/nėra simetriškos. Iš turimų detalių, taikant simetriją, posūkį ar postūmį horizontalia ar vertikalia kryptimi kuriami ornamentai, ieškoma trūkstamų jų dalių).*
24.3.2. Konstrukcinės medžiagos. Nagrinėjamos konstrukcinių medžiagų	**Gamtos mokslai (***aptariamas medžiagų praktinis panaudojimas siejant su jų savybėmis, naudojimo sąlygomis ar situacija. Aptariamas atliekų rūšiavimas susiejant su jų savybėmis ir tolesnio*

(popieriaus, kartono, modelino ir kt.) fizinės, technologinės savybės. Aptariamos gamtinių ir antrinių žaliavų panaudojimas (remiantis technologinėmis savybėmis – klijuoti, rišti, pinti ir pan., kuriamos įvairios erdvinės figūros). Apibūdinamas konstrukcinių medžiagų integralumas (medžiagų derinimas remiantis konkrečiais pavyzdžiais).	*perdirbimo galimybėmis (pvz., plastikas, metalas, stiklas, popierius).* **Dailė** *(kurdamas erdvines formas saugiai derina įvairias medžiagas. Kuria žemo ir aukšto reljefo darbus (įspaustus, įrėžtus, įgaubtus, išgaubtus) iš antrinių žaliavų, gamtos medžiagos, lipdo iš molio ar plastilino).* **Socialinis ugdymas** *(aptariami Lietuvos gamtos ištekliai ir jų naudojimas (pagrindiniai Lietuvos gamtiniai ištekliai – smėlis, molis, žvyras ir kt. ir jų panaudojimas pramonėje (iš smėlio gaminamas stiklas, iš molio – plytos ir pan.). Diskutuojama*
	kodėl Žemės išteklius svarbu naudoti atsakingai).
24.3.3. Įrankiai, prietaisai ir įranga. Aptariamos elementarios (kanceliarinės) darbo priemonės ir saugus jų naudojimas. Nagrinėjami matavimo/braižymo įrankiai (skriestuvas ir pan.). Išbandomi matavimai, žymėjimai aplinkoje. Aptariamas ergonomiškos darbo aplinkos organizavimas (pvz. darbo priemonių išdėstymas), tvarka darbo vietoje.	**Matematika** *(aptariamos apskritimo, skritulio, apskritimo (skritulio) centro, spindulio, skersmens sąvokos. Praktikuojamasi skriestuvu nubrėžti apskritimą).*
24.3.4. Konstravimo ir gamybos technologijos. Nagrinėjamos konstrukcijos ir išbandomi jų panaudojimo elementai (eksperimentai). Išbandomos elementarios operacijos (kirpimas, lankstymas, glamžymas, klijavimas, lipdymas, konstravimas, kt.).	**Gamtos mokslai** *(aptariamas medžiagų praktinis panaudojimas siejant su jų savybėmis, naudojimo sąlygomis ar situacija).* **Dailė** *(kurdamas erdvines formas saugiai derina įvairias medžiagas. Kuria darbus iš antrinių žaliavų, gamtos medžiagos, lipdo iš molio, plastilino ir pan.).* **Matematika** (darbas su kampainiu, stačiojo kampo brėžimas. Lygiagrečių, statmenų linijų brėžimas. susikertančiomis. Aptariamos apskritimo, skritulio, apskritimo (skritulio) centro, spindulio, skersmens sąvokos. Praktikuojamasi skriestuvu nubrėžti apskritimą.. Praktikuojamasi suskaidyti plokščią figūrą į dalis ar kelias figūras sujungti. Nagrinėjamas kubas, stačiakampis gretasienis, prizmė, piramidė). **Gyvenimo įgūdžių ugdymas** (mokosi suplanuoti ir numatyti žingsnius ar etapus numatyto tikslo siekimui).

24.4. ELEKTRONIKA 3–4 klasės

TEMOS IR GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	TARPDALYKINĖ INTEGRACIJA
24.4.1. Elektros, elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida. Aptariamas elektros „kelias“ – kaip elektra pasiekia mus ir naudojama (elektros tinklas/instaliacija namuose, kokie jame naudojami prietaisai, jų paskirtis ar pan.). Aiškinamasi kokie yra nuolatinės elektros srovės šaltiniai: elementai, elementų baterijos ir jų savybės.	**Gamtos mokslai** *(nagrinėjant pavyzdžius aptariama elektros energijos svarba žmogaus gyvenime, aiškinamasi, kaip elektros energija sukuriama ir pasiekia pastatus.* *Aptariami energijos virsmų pavyzdžiai (vėjo – elektros, elektros – šilumos ir pan.). Aptariami atsinaujinančių ir neatsinaujinančių energijos šaltinių pavyzdžiai, jų privalumai ir trūkumai).*
24.4.2. Elektros, elektronikos prietaisų saugi eksploatacija. Nagrinėjami saugaus elektrinio/elektroninio prietaiso naudojimo pavyzdžiai (virtuvės įranga, kiti namų aplinkoje naudojami prietaisai ar pan.). Aiškinamasi kam reikalinga vartojimo instrukcija.	**Socialinis ugdymas** *(aptariama kaip taupyti elektros energiją, šilumą, vandenį. Apibūdinami mokslo ir technikos išradimų pavyzdžiai (atsinaujinančių energijos šaltinių (saulės, vandens, vėjo) panaudojimas žmogaus reikmėms).*
24.4.3. Elektros grandinės ir jų elementai: elementarios elektros grandinės. Nagrinėjamos elektrinės schemos (kas yra elektrinė schema, kam jos naudojamos) ir jų simboliai. Naudojant mokomuosius rinkinius, jungiamos elementarios elektros grandinės, su šviesos, garso ir judesio valdymo elementais (lemputė. šviestukas, signalizatorius, elektros variklis ar pan.), tyrinėjamos, valdomos jų funkcijos (naudojant jungiklį, perjungėją, mygtuką ar pan.). Jungiama elementų baterija (citrininės/bulvių baterijos sudarymas ir eksperimentavimas su ja ar pan.).	**Gamtos mokslai** *(mokomasi konstruoti paprasčiausias elektros grandines, įvardyti jos dalis, aptariama elektros grandinės dalių paskirtis. Aiškinamasi, kad elektros energija grandinėje gali virsti šviesa, garsu, šiluma ir priversti daiktus judėti. Aptariami elektrai laidžių, nelaidžių medžiagų ir jų pritaikymo pavyzdžiai).*
24.4.4. Elektrinių, elektroninių gaminių konstravimas ir technologijos. Aptariamas ir analizuojamas saugus darbas su elementariomis elektrotechnikos, elektronikos darbo priemonėmis, įrankiais (atsuktuvėliai, replytės, kanceliarinis peilis, karšti klijai ar pan.), darbo vietos paruošimas ir tvarkymas. Apibūdinamas saugus darbas su elektriniais įrankiais (karšti klijai ir pan.). Kuriami elementarūs elektriniai projektai, su šviesos, garso ir judesio (pasirinktinai) valdymo	

elementais (piešiantis vibro robotas, ventiliatorius, namų diskotekos gaublys ar pan.).

PAVYZDŽIAI:

Tema - „Gėrimų iš vaisių ir (ar) uogų, daržovių gaminimas“, 2 klasė

Tikslas: pasidaryti sultis ir (ar) kokteilius, glotnučius iš vaisių, uogų, daržovių.

Uždaviniai: pasikartoję saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga (*pvz. peiliu, smulkintuvu, plaktuvu ar kt.),* higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių/žaliųjų atliekų rūšiavimo, tvarkymo taisykles, pasiskirstę į grupeles praktinio darbo metu mokosi atlikti pirminio daržovių/vaisių/ uogų, paruošimo vartojimui technologinius procesus *(plauti, sausinti, lupti/skusti, jei reikia smulkinti, maišyti*) ir vadovaudamiesi receptūroje nurodyta gaminimo eiga pagamina kokteilį/sultis/glotnutį ir jį patiekia, degustuoja, įsivertina darbo procesą, rezultatą.

TAPDALYKINIŲ TEMŲ INTEGRACIJA:

Asmens savybių ugdymas: siūlant, ieškant, atsirenkant receptus, produktus skatinama lyderystė, tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai.

Rūpinimasis savo ir kitų sveikata: aptariama gėrimų svarba mitybos režime, sveikatai palankesni pasirinkimai, įvairių gėrimų kiekis vieno gėrimo/paros metu.

Saugus elgesys: ergonomiškos, saugios, higieniškos darbo aplinkos organizavimas. Tvarkos ir higienos palaikymo būdai, susitarimai, reikalavimai darbo saugai, aprangai/jos detalėms.

Žalingų įpročių prevencija: kaip nepakenkti sau (*mitybos režimas, suvartojamo maisto/gėrimo kiekis ir kt*.), saugumas buityje (*saugus darbas su įvairiomis medžiagomis*).

Pažangios technologijos ir inovacijos: Daržovių, uogų ar daržovių smulkinimo, sulčių spaudimo, kokteilių gaminimo prietaisai.

Aplinkos apsauga: buitinių, žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas gaminant patiekalus.

INTEGRACIJOS GALIMYBĖS:

Gamtos mokslai *(mitybos režimas, mitybos piramidė, buitinių/žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas).*

gyvenimo įgūdžių ugdymas (*laikosi saugos ir higienos reikalavimų).*

matematika*(tūrio vienetai: l, ml ..., svorio vienetai: gr…..).*

informatika (*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).*

Technologijos (elektronika) *(saugus elgesys su elektriniais prietaisais, eksperimentai ar pasirinktas vaisius -energijos šaltinis?).*

kalbinis ugdymu *(praplečia žodyną veiksmažodžių pjauti, plakti sinonimais, įvardinančiais atliekamus kokteilio gaminimo technologinius procesus).*

teatras *(teatriniai žaidimai gimtadienio/kokteilių vakarėlio tema, naudojant serviravimo elementus).*

Pasiekimų ugdymas per praktinę veiklą, kurios raktiniai žodžiai **paryškinti** tekste

Pamoka „Gėrimų iš vaisių/uogų/daržovių gaminimas“, 2 klasė

DARBO ETAPAI	PASIEKIMŲ SRITYS PASIEKIMAI	PASIEKIMŲ POŽYMIAI REZULTATAI
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas		
Aptarti turimus vaisius, daržoves, uogas ir **pasvarstyti, pasiūlyti** ką galima iš jų padaryti. **Išsiaiškinti** kuo skiriasi sultys, kokteilis, glotnutis, salotos. **Kalbant naudoti veiksmažodžius** (*skusti, lupti, smulkinti, pjaustyti, atpjauti, nupjauti, išpjauti, traiškyti, spausti, išspausti, trinti, plakti, sukti, sumaišyti, išpilti, išpilstyti, nupilti)* apibūdinančius technologinius procesus.	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus, **kelia klausimus**, padedančius išsiaiškinti problemą, **ją identifikuoja,** įvardija jos sprendimo poreikį. **Skiria sąvokas** (A1.3).	**A1. Aptaria** turimus Vaisius, daržoves, uogas, **kelia klausimus**, padedančius išsiaiškinti problemą *(ką galima su jais padaryti)*, ją **identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį**. **Žino** bent 14 **veiksmažodžių** (*skusti, lupti, smulkinti, pjaustyti, atpjauti, nupjauti, išpjauti, traiškyti, spausti, išspausti, trinti, plakti, sukti, sumaišyti, išpilti, išpilstyti, nupilti)* ir **naudoja** juos apibūdindamas atliekamus technologinius procesus.
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.		
Susiskirstyti į grupes, pagal turimas receptūras (*ingredientai, darbo eiga*), **atsirinkti** produktus gėrimui ir jo papuošimui. **Pasirinkti, suderinti** darbui priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui.	Problemai spręsti **parenka ir taiko** medžiagas (komponentus), įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus, **paaiškina jų tinkamumą** gamybos būdui ir paskirčiai (C2.3).	C2. Atsižvelgdamas į turimus produktus, receptūras, p**asirenka, derina** produktus gėrimui ir jo papuošimui, darbo priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui.
Saugiai **atlikti** pirminius daržovių, vaisių, uogų **apdirbimo procesus**. Nuosekliai **atliekant receptūroje nurodytus veiksmus pagaminti** gėrimą, jį patiekti degustavimui.	**Saugiai,** pagal aiškius nurodymus, **atlieka** elementarius technologinius procesus, koreguoja sprendimus, **sukuria suplanuotą rezultatą** (C3.3).	C3. Saugia**i atlieka** pirminius Daržovių, vaisių, uogų apdirbimo procesus, receptūroje nurodytu**s veiksmus ir pagamina** gėrimą, patiekia degustavimui.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas		
Įsivertinti gaminimo procesą ir galutinį rezultatą, **įvardinti** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	**D1.Į(si)vertina** procesą ir galutinį rezultatą, jo pritaikymo galimybes, **įvertina** sąnaudas, vertę ir naudą asmeniui, visuomenei, aplinkai, formuluoja išvadas.	D1. **Įsivertina** gaminimo procesą ir galutinį rezultatą, sąnaudas, **įvardina** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes, naudą žmogui, aplinkai.

Įsivertinti galutinį rezultatą, **įvardinti** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	Nusako rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai, pritaikymo galimybes (D1.3).	**Įsivertina** galutinį rezultatą, **įvardina** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes, naudą žmogui, aplinkai.
Išvardinti gaminimo procesus.	Išvardina procesus rezultatui pasiekti (D2.3).	**Išvardina** gaminimo procesus.

Tema - Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas. 3 klasė **Tikslas:**
iš konstrukcinių detalių sukurti erdvinę skulptūrą.

Uždaviniai:

- Išanalizuoti geometrines formas ir figūras.
- Sumodeliuoti 3 ir daugiau detales iš geometrinių figūrų.
- Iš konstrukcinės medžiagos (kartono) pasigaminti 12-20 detalių.
- Sukonstruoti erdvinę skulptūrą.

INTEGRACIJOS GALIMYBĖS:

Matematika *(darbas su kampainiu, stačiojo kampo brėžimas. Lygiagrečių, statmenų linijų brėžimas. susikertančiomis. Aptariamos apskritimo, skritulio, apskritimo (skritulio) centro, spindulio, skersmens sąvokos. Praktikuojamasi skriestuvu nubrėžti apskritimą.. Praktikuojamasi suskaidyti plokščią figūrą į dalis ar kelias figūras sujungti. Nagrinėjamas kubas, stačiakampis gretasienis, prizmė, piramidė).*

Gamtos mokslai *(aptariamas medžiagų praktinis panaudojimas siejant su jų savybėmis, naudojimo sąlygomis ar situacija).*

Meninis ugdymas *(kurdamas erdvines formas saugiai derina įvairias medžiagas).*

Gyvenimo įgūdžių ugdymas *(mokosi suplanuoti ir numatyti žingsnius ar etapus numatyto tikslo siekimui).*

Pamoka „Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas“, 3-4 klasė.		
DARBO ETAPAI	PASIEKIMŲ SRITYS / PASIEKIMAI	PASIEKIMŲ POŽYMIAI / REZULTATAI
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.		
Išanalizuoti geometrines formas ir figūras, kas įvardinti.	**Tyrinėdamas** objektus, kasdienę aplinką ir procesus, **kelia klausimus,** padedančius išsiaiškinti problemą, **ją identifikuoja**, įvardija jos sprendimo poreikį. **Vartoja sąvokas** (A1.3).	**Išanalizuotos** geometrinės formos ir figūros, tinkamai įvardintos.
B. Idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas.		
Sumodeliuoti ir paaiškini 3 ir daugiau detales iš geometrinių figūrų.	Parenka ir **paaiškina** problemos sprendimą (B2.3).	**Sumodeliuotos ir paaiškintos** 3 ir daugiau detalių iš geometrinių figūrų.
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.		

Ant konstrukcinės medžiagos kartono **nubraižyti** detales, detalių sujungimus. Detales **iškirpti**.	C Problemai spręsti **parenka, derina** ir **taiko** medžiagas (komponentus), įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus, paaiškina jų tinkamumą gamybos būdui, formai, paskirčiai (C2.3).	**Nubraižytos** detalės, detalių sujungimai. **Iškirptos** detalės.
Iš pasigamintų detalių **sukonstruoti** erdvinę skulptūrą.	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka nesudėtingus technologinius procesus, koreguoja sprendimus, **pasiekia suplanuotą rezultat**ą (C3.3).	Iš detalių **sukonstruota** erdvinė skulptūra.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.		
Įsivertinti galutinį rezultatą, **įvardinti** pritaikymo galimybes, naudą.	**Į(si)vertina** rezultatą, sąnaudas, vertę, pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.3).	**Įsivertina** galutinį rezultatą, **įvardina** pritaikymo galimybes, naudą.
Įsivertinti konstravimo procesą, pateikti išvadas.	Įvertina procesus rezultatui pasiekti, formuluoja išvadas (D2.3).	**Įsivertina** konstravimo procesą formuluoja išvadas.

Dailė

Ugdymo procese svarbu nuosekliai ugdyti bendrosiose programose numatytus gebėjimus ir nuostatas, o ypač suvokimą, kad meninė raiška yra ne tik mokomųjų dalykų turinio iliustravimas. Dauguma tarpdalykinių temų susilieja su dailės raiška ir pažinimu.

Dailės pamokose integruojamos įvairios temos ir problemos, įgalinančios ugdyti vaikų vertybines nuostatas. Bendroje klasės dailės raiškos ir pažinimo veikloje skatinamas tarpusavio bendradarbiavimas ir vaikų socialinė sąveika, patiriami teigiami įspūdžiai ir kūrybos džiaugsmas.

Per dailės pamokas aptariami kūrinių, architektūros paminklų, paveldo objektų ir kiti vaizdai. Jų, pasitelkus reikšminius žodžius, galima rasti internete, dailės vadovėliuose. Tinkamai parinkti dailininkų kūriniai padeda žadinti mokinių vaizduotę, skatina juos kurti savarankiškai ir savitai.

Jei planuojant numatoma integracija, reikėtų ją parodyti per mokinių veiklas (dailės ir pažinimo užduotis, vartojamas sąvokas, tyrinėjimo objektus), o ne tik įvardijant dalykus. Rimtam integravimui reikėtų pasiruošti iš anksto: aptarti su konkrečioje klasėje dirbančiais kitų dalykų mokytojais, suderinti pamokų laiką. Tai galėtų būti numatoma pamokų ciklų ar atskirų pamokų planuose.

Integruojant dailę į kitus dalykus mokiniams lengviau susidaryti visuminį pasaulio vaizdą, galima racionaliau naudoti pamokų laiką, mažinti mokymosi krūvius ir didinti mokinių domėjimąsi kūrybine veikla. Integruoti dailę į kitus mokomuosius dalykus galima įvairiai: bendros temos, integruotos pamokos, išvykos, organizuojami integruotos veiklos projektai ir kt.

Dailės dalyko jungčių su kitais dalykais idėjos

Tarpdalykinė tema	Dailės dalyko galimos integracijos/veiklos
1. Gimtoji kalba	Kalbėdami apie dailės kūrinius mokiniai apibūdina jų keliamą įspūdį, nuotaiką, išsako savo nuomonę, ką autoriai norėjo pavaizduoti. Trumpai paaiškina išmoktas dailės sąvokas, vartoja jas apibūdindami dailės kūrinius. Vertindami savo ir kitų dailės kūrinius pasako, kodėl patiko vienas ar kitas kūrinys, kuo jis įdomus ir vertingas. Kuria savitas pieštas, tapytas ir erdvines raides įvairiomis technikomis (integracija su gimtąja kalba, **1-2 klasė**). Pasakodami apie dailės kūrinių keliamus jausmus, emocijas, kreipia dėmesį į darnius žmogaus ir gamtos ryšius. Skiria, trumpai paaiškina ir vartoja išmoktas dailės sąvokas, pateikia pavyzdžių. Apibūdina žiūrimų dailės kūrinių spalvų derinius, linijas, erdvines formas ir atlikimo technikų įvairovę. Samprotauja, kodėl menininkas pasirinko tokias raiškos priemones. Mokiniai mokosi derinti tekstą ir vaizdą, kuria savitus atvirukus, iliustracijas, plakatus. Kuria autorines knygos apie savo ar sudominusio dailininko kūrybą: piešia, tapo, aplikuoja, jungia tikrovės ir skaitmeninius vaizdus, derina tekstą ir vaizdą. Mokosi suklijuoti, susegti, surišti ar susiūti paruoštą knygą. Pasiruošia knygos pristatymui.

	Projektas „Rašau ir piešiu“: Dailiai parašo duoto ar sukurto kūrinio tekstą ir jį iliustruoja norima (pasirinkta) dailės raiška. Pasirenka, nupiešia įdomiausią knygos vietą/sceną/nuotykį ar sukuria nuotykių paveikslėlių seriją. Sugalvoja nediduką pasakojimą (“Mano sekmadienis”, “Mano sapnas”, “Mano sodelis”, “Kelionė į svajonių šalį”, “Mano mėgstamas herojus/jė”, “Mano katytės / šuniuko žaidimėliai” ir t.t.) ir pats būna tekstuko autorius, pats jį iliustruoja. Pristato savo paties sukurtas ir iliustruotas knygas (integracija su gimtąja kalba, **3-4 klasė**).
2. Etninė kultūra	
2.1 Tradicijos ir papročiai	Mokosi atpažinti kalendorinių švenčių simbolius, apibūdina spalvas ir ženklus, jausmus ir emocijas, kurias kelia pasiruošimas šventėms. Piešia piešinius, tapo kompozicijas, skirtas įvairioms kalendorinėms šventėms, parodėlėms. Nupiešia piešinį: “Mano močiutės mėgstamiausia šventė”, “Mano mėgstamiausia šventė”, “Rengiuosi šventei”, “Po šventės”, “Mano sugalvota šventė” ir t.t. Nulipdo šventinius atributus, sukonstruoja daiktus - vazeles, papuošimus, kurie papuoštų namus. Parengia trumpą kalbelę, kurioje pristatytų kitiems savo kūrinėlius, pasakytų kitiems, kas svarbu buvo kuriant, pasveikintų kitus su švente ir t.t. (integracija su pasaulio pažinimu, etika, technologijomis, **1-2 klasė**). Suvokia kalendorinių švenčių šventimo prasmę, išskiria svarbiausius švenčių puošimo elementus, simbolius ir jų įprasminimą meno kūriniuose. Piešia temomis: „Lietuvos kalendorinės šventės“, “Mano draugo/ės Afrikoje šventė”, “Mano draugo Azijoje šventė”, “Mano draugo/ės šventė Australijoje” ir panašiai (integracija su pasaulio pažinimu, etika, **3-4 klasė**).
2.2 Etnografiniai regionai	Susipažįsta su savo etnografinio regiono autentiškais muziejiniais tautodailės ir liaudies meistrų kūriniais: skulptūros, tekstilės, keramikos ir kt. Padaro (nulipdo, sukonstruoja iš antrinių žaliavų) skulptūrėlę, kurią nuspalvina ir įmontuoja į savo sukonstruotą koplytstulpį, koplytėlę. Sukuria savo rankšluosčio raštus. Nupiešia tautinės juostos, lovatiesės, staltiesės raštus (integracija su pasaulio pažinimu, technologijomis, **1-2 klasė**). Nusako tautodailės kūrinių (audinių, tautinio kostiumo, juostų, verbų, margučių) raštų, spalvų simboliką ir ypatumus. Piešia, tapo, iš įvairių medžiagų konstruoja Užgavėnių kaukes, Vilniaus verbas, mokosi marginti margučius (integracija su technologijomis, pasaulio pažinimu, **1-2, 3-4 klasė**). Trumpai susipažinę su žemaitiškų, aukštaitiškų ar savo regiono raštų, spalvų ypatybėmis komponuoja raštų spalvas, piešdami tautinius kostiumus, verbas ir t.t. (integracija su technologijomis, pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**). Per patrauklią kūrybinę veiklą susipažįsta su lietuviška mitologija, mitinėmis būtybėmis: Aitvaro, Kauko, Vėjo, Perkūno, Aušrinės, Laimos, Austėjos, Deivės Motinos, Giltinės ir t.t. portretais ar figūriniais atvaizdais. Kūrybiškai ir savitai juos interpretuoja, piešia, tapo, kuria erdvines figūrėles (integracija su pasaulio pažinimu, etnine kultūra, **3-4 klasė**).

3. Kultūros paveldas	Mokomasi apie svarbius kultūros paveldo objektus (seniausius radinius, architektūros paminklus, artefaktus). Aptariami senovinių pastatų vidaus ir išorės ypatumai, senų daiktų patogumas, iš kokių medžiagų jie sukurti. Palyginami seni ir nauji daiktai, namai, aptariamas jų grožis. Piešia / konstruoja piramidę, zykuratą, jurtą, vigvamą ir t.t. Susipažįsta su dailės kūriniais artimiausioje aplinkoje: mokykloje, namuose, knygose, muziejuose, parodose, televizijoje, gatvėse. Išsirenka vieną pavyzdį iš artimiausios aplinkos, namų, o kitą iš muziejaus, parodos ar virtualios erdvės (integracija su pasaulio pažinimu, technologijomis, **1-2 klasė**). Per praktinę kūrybinę raišką, veiklą susipažįsta su istorinių, kultūrinių ir etnografinių paminklų, paveldo objektų, dailės kūrinių artimiausiuose muziejuose vertingumu ir jų išsaugojimo svarba. Nupiešia, tegu ir eskiziškai, lavindami atmintį, bendrais bruožais, audimo stakles, verpimo ratelį, staliaus ar kalvio įrankius ir t.t. Lankytinų Lietuvos vietų, muziejų, parkų pristatymų kūrimas lankstinukuose: nupieštų, skaitmeninių vaizdų, fono ir teksto kūrybinis derinimas. Lavina vizualinę atmintį, daro muziejaus, parko, bažnyčios, klėties ar panašiai fotografiją, nupiešia eskizinį vidaus planą (integracija su pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**).
4.Kultūros raida	Susipažįsta su dailės rūšimis. Mokosi atpažinti tapybos, grafikos, skulptūros, keramikos, tekstilės kūrinius ir palyginti skirtumus. Mokosi apibūdinti, palyginti senovės ir dabarties kūrinių skirtumus: piešia rūmų, dvaro kambarį ir jame kabantį paveikslą, stovinčią skulptūrą, sietyną, kilimą ir panašiai. Piešia šių laikų kambarį ir juose kabančius paveikslus, stovinčias skulptūras, vazas ir t.t. (integracija su pasaulio pažinimu, **1-2 klasė**). Susipažįsta su dailės rūšimis. Skiria tapybos, grafikos, skulptūros, keramikos, tekstilės, dizaino kūrinius ir apibūdina jų ypatumus. Stebi ir palygina senovės ir dabarties kūrinių skirtumus, panašumus. Išvardina senovinio paveikslo, skulptūros ypatumus ir nupiešia *à la* senovinį, klasikinį paveikslą. Išsako savo nuomonę, nusako šiuolaikinio meno kūrinio ypatumus, pamėgina jį sukurti (integracija su pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**).
5. Kultūrų įvairovė, daugiakalbystė	Susipažįstama su skirtingų kultūrų įvairove. Piešia galbūt lankytos šalies ar knygoje matytą afrikietišką, indišką, japonišką, indėnišką ar kt. tautinį kostiumą (integracija su etika, pasaulio pažinimu, **1-2 klasė**). Susipažįstama su įvairių pasaulio tautų kostiumu, aprangos ir gyvensenos tradicijomis. Piešia afrikietišką, indišką, japonišką, indėnišką ar kt. tautinį kostiumą, bet prieš tai giliau susipažįsta su spalvų deriniais, ornamento, gėlių ir

	kitų motyvų pobūdžiu, daugiau kreipdami dėmesį į detales (integracija su pasaulio pažinimu, technologijomis, **3-4 klasė**).
6. Istorinė savimonė	
6.1. Šalies nacionalinis saugumas	Atpažįsta valstybės simbolius ir mokosi apibūdinti jų vizualiuosius ypatumus, samprotauja apie valstybingumo simbolių reikšmę bendruomenei. Prisimena paminklus, atminimo ženklus susijusius su Vasario 16-ąja, Kovo 11-ąja, Lietuvos valstybingumo raida, esančius artimiausioje aplinkoje, lankytuose miestuose, regionuose ir t.t. Kuria spalvines kompozicijas, skirtas svarbioms valstybės datoms paminėti (integracija su pasaulio pažinimu, etika, **1-2 klasė**). Skiria valstybės simbolius, apibūdina emocijas ir jausmus, kuriuos sukelia valstybės simboliai ir jų vaizdavimas mene. Panagrinėja, susipažįsta su Vyčio skirtingais vaizdavimo būdais piešinyje, skulptūroje, su spalviniais deriniais. Piešia savo Vytį, aptaria, kuo dar papildytų, ką dar sugalvotų patobulinimui. Panagrinėja Gedimino stulpų piešinius. Prisimena vieną kitą įsiminusį Lietuvos valstybininką, diplomatą, Lietuvos kelio į nepriklausomybę metraštininką, kraštotyrininką iš artimiausios aplinkos, savitai piešia, tapo jų portretus (integracija su pasaulio pažinimu, etika, **3-4 klasė**).
6.2. Pasipriešinimo istorija	Susipažįstama su bataliniu žanru, kovų vaizdais dailės istorijoje: Lietuvių kovos su kryžiuočiais ir kalavijuočiais. Žalgirio, Durbės, Strėvos mūšiai. Žemaičių kovos su kalavijuočiais - Saulės mūšis. Prūsų kovos - didysis Prūsų sukilimas. Piešiamos ir tapomos batalinio žanro kompozicijos sudominusia tema (integracija su pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**). Analizuojami istorinės ir kultūrinės atminties atgaivinimo, išsaugojimo ir kultūrinio gyvenimo intensyvėjimo pastangos siekiant Lietuvos nepriklausomybės 1918 metais, Lietuvos partizaninio pasipriešinimo vaizdai meno kūriniuose, fotografijoje. Piešiami atvirukai, plakatai svarbiems istoriniams įvykiams paminėti (integracija su pasaulio pažinimu, etika, **3-4 klasė**).
7. Pilietinės visuomenės savikūra	
7.1. Ekstremalios situacijos	Aptariamos lygių galimybių, gyvenimo ir mokslo sąlygų sukūrimas neįgaliems žmonėms, bendravimo su pagyvenusiais žmonėmis svarba, globojimo idėjos. Aptariamos patyčių, smurto prieš vaikus ir šeimoje problemos, kuriami komiksai, plakatai, piešiami piešiniai apie saugią vaikystę, draugystę, vaikiškumo apsaugojimą (integracija su etika, **1-2, 3-4 klasė**).
7.2. Antikorupcija	Gruodžio 9-dienai, tarptautinei antikorupcijos dienai paminėti aptariamos korupcijos apraiškos mūsų gyvenime. Piešiamas plakatas šia tema (**3-4 klasė**).
7.3. Intelektinė nuosavybė	Susipažįsta su kūrinių autoryste, jos svarba. Mokosi užrašyti savo kūrinio metriką: vardą, pavardę, klasę (**1-2 klasė**), vardą, pavardę, klasę, sukūrimo datą, pavadinimą (**3-4 klasė**). Susipažįstama su originalo, kopijos, kartotės sąvokomis (**3-4 klasė**).

8.Asmenybės, idėjos	Aptaria kūrybinių idėjų įgyvendinimo būdų įvairovę (dailės, muzikos, teatro šokio, gimtosios kalbos pamokose, **1-2 klasė**).
	Aptaria gėrio ir blogio, šviesaus ir tamsaus prado apraiškas gyvenime ir pasakose, legendose, teigiamus ir neigiamus herojų charakterius dailės kūriniuose. Pasirenkami, aptariami, vaizduojami mėgstami "šviesūs" ir "tamsūs", "dienos" ir "nakties" herojai (integracija su etika, **1-2 klasė**). Perteikia savo kūrybinę idėją, pasirinktą temą įvairių menų raiškos priemonėmis (dailės, muzikos, teatro šokio, gimtosios kalbos pamokose, **3-4 klasė**). Aiškinamasi lyderio, herojaus vaidmuo ir minios samprata. Pasirenkami minios, herojaus vaizdai meno kūriniuose. Prisimenami paminklai iškiliems herojams ir paprastiems, eiliniams piliečiams, kasdieniams reiškiniams. Šventės ir kasdienybės sampratos, jų vaizdai meno kūriniuose. Kuriami kostiumai, gaminamos kaukės ir dekoracijos, ruošiamos spektaklių programėlės ir afišos (integracija su teatru, **3-4 klasė**). Įvardija savo idealus, vertybes; palygina skirtingų vertybių susidūrimus gyvenime ir jų vaizdavimo būdus dailės kūriniuose. Iš antrinių žaliavų konstruojami paminklų maketai - darbui, teisingumui, herojams ir kasdienybės didvyriams (integracija su etika, **3-4 klasė**). Vaizduoja daiktus, statinius, primenančius geometrinių figūrų formas (integracija su matematika, **3-4 klasė**).
9. Socialinė ir ekonominė plėtra	
9.1. Pasaulis be skurdo ir bado	Aptariami skurdo ir bado vaizdai, scenos klasikinėje dailėje: vaikai elgetos, mažamečių vaikų išnaudojimas (jų darbas fabrikuose, žemės ūkyje, plantacijose) ir kt. Šiuolaikinio skurdo ir bado vaizdai reportažinėse ir meninėse fotografijose kavos plantacijose, ryžių laukuose, kasyklose ir t.t. Pabėgėlių tema. Diskutuojama, koks turi būti pasaulis be skurdo ir bado, kaip tai pasiekti, ką turi daryti žmonės. Kuriamos komiksų knygelės/fantazijos apie pasaulį be skurdo ir bado (integracija su pasaulio pažinimu, etika, **3-4 klasė**).
9.2. Žiedinė ekonomika	Erdvines formas konstruoja iš antrinių žaliavų ir gamtos medžiagų. Indelius, skulptūrėles lipdo iš molio ir plastilino. Lanksto paprastas origamio formas. Susipažįsta su šiuolaikinio meno kūriniais, sukurtais iš tokių medžiagų - kartono, faneros, plastmasės, virvių, putoplasto ir kt. bei "skurdžiuoju menu" (Arte Povera). (integracija su pasaulio pažinimu, technologijomis, **1-2, 3-4 klasė**).
9.3.Pažangios technologijos ir inovacijos	Mokiniai mokosi tikslingai ir saugiai ieškoti informacijos apie dailę, dailininkus ir jų kūrinius internetinėse svetainėse, enciklopedijose, žinynuose, tinkamai fotografuoti savo kūrinius, jų fragmentus, detales ir apjungti į ciklus; pristatyti savo kūrybą vizualiai ir žodžiu (integracija su informacinėmis technologijomis, **1-2 klasė**). Eksperimentuoja ne tik su dažų spalvomis, bet ir su šviesos spindulio spalvomis. Tą patį darbą nupiešia keliais spalviniais variantais, fotografuoja, apdoroja vaizdą

	naudodami filtrus. Apibūdina panašumus ir skirtumus (integracija su pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**). Mokiniai mokosi kurti trumpus animacinius filmukus iš mažų paveikslėlių. Pateikčių skaidrėse kūrimas: atrenka nuotraukas ar dailės kūrinius, kūrybiškai, savitai komponuoja vaizdus ir tekstą, parenka foną, šriftus, komponavimo būdus (integracija su informacinėmis technologijomis, **3-4 klasė**).
10. Migracija, geopolitiniai konfliktų sprendimai	Per pokalbius ir patrauklią kūrybinę veiklą susipažįsta su senovinio pasaulio žemėlapiais, žemynų, šalių konfigūracijomis, išnykusios indėnų civilizacijos, kultūros ir jų meno kūriniais, artefaktais (integracija su pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**).
11.Aplinkos tvarumas	
11.1. Aplinkos apsauga	Stebima ir vaizduojama gamtinė aplinka. Nagrinėjant meno kūrinius atpažįstama simetrija ir jos įtaka vaizde, gamtoje ir žmogaus aplinkoje. Gyvosios gamtos (augalų, gyvūnų, žmogaus) savitas piešimas, tapymas, lipdymas (integracija su pasaulio pažinimu, **1-2 klasė**). Analizuoja gyvos ir negyvos gamtos spalvas, formas, jų simetriją ir asimetriją, raštus ir t.t. Įvairiomis technikomis kuria peizažus ir natiurmortus, piešia komiksų knygeles, plakatus apie gamtos išsaugojimą (integracija su pasaulio pažinimu, technologijomis, **3-4 klasė**).
11.2. Ekosistemų, biologinės įvairovės apsauga	Nagrinėjant meno kūrinius atpažįstama simetrija ir jos įtaka vaizde, gamtoje ir žmogaus aplinkoje. Gyvų organizmų ir negyvų aplinkos darinių dinamiška sąveika. Saulės šviesos, cheminių medžiagų poveikis gyviems organizmams ir neorganinėms medžiagoms (integracija su matematika, pasaulio pažinimu, **1-2, 3-4 klasė**). Gyvosios gamtos (augalų, gyvūnų, žmogaus), mikroorganizmų, bakterijų (pamatytų per mikroskopą) savitas piešimas, tapymas, lipdymas. Makro ir mikropasaulio įvairovė (integracija su pasaulio pažinimu, **3-4 klasė**).
11.3. Klimato kaitos prevencija	Aptariama atogrąžų miškų kirtimo žala, gyvulininkystės ūkiai ir jų įtaka klimato kaitai. Kuo svarbūs natūralūs saulės, vėjo, vandens ištekliai ir jų naudojimas. Kuriami lankstinukai ir plakatai apie Žemės planetos išsaugojimą (integracija su pasaulio pažinimu, technologijomis, **3-4 klasė**).
11.4, Tvarūs miestai ir gyvenvietės	Tyrinėja ir apibūdina daiktus, primenančius geometrines figūras ir formas. Stebimi šiuolaikinio dizaino daiktai, reklama, mažoji architektūra ir kt., aptariami jų vizualieji bruožai. Aptariamas tvarumo siekis per planuotą, nuoseklų požiūrį į aplinką. Tvariosios pusiausvyros siekimas, žalios iniciatyvos, tvarių bičiulių “zero waste” iniciatyvos (integracija su matematika, pasaulio pažinimu, technologijomis, **3-4 klasė**).
11.5. Tausojantis žemės ūkis	Domimasi ūkininkų profesijomis, ką jie augina, kur galima įsigyti ūkininkų išaugintos produkcijos, kuo ji vertinga. Piešiami, tapomi, kuriami erdviniai natiurmortai su rudens gėrybėmis. Organizuojamos sveiko maisto ar Rudenėlio šventės (integracija su technologijomis, pasaulio pažinimu, **1-2, 3-4** klasė).

11.6. Atsakingas vartojimas	Mokomasi taupiai naudoti kūrybos medžiagas. Ugdomas tausojantis požiūris į kūrybos medžiagas – bendro, visuminio tausojančio požiūrio į aplinką, maistą, supančias medžiagas, daiktus sudedamoji dalis (integracija su technologijomis, **1-2, 3-4** klasė).
12.Mokymasis visą gyvenimą	Mokomasi suprasti mokymosi visą gyvenimą prasmę, tikslingumą. Organizuojami pokalbiai su vyresnės kartos žmonėmis (seneliais, dėdėmis, tetomis ir t.t.), su įvairių specialybių ir įvairių kartų atstovais. Piešiami (tapomi) įvairaus amžiaus žmonių portretai (integracija su etika, **1-2, 3-4 klasė**).
13. Žmogaus teisės, lygios galimybės	Aptariami žmogaus teisės, laisvės ir pareigos supratimas, jų tarpusavio ryšiai, pavyzdžiai gyvenime ir meno kūriniuose, lygių galimybių vienoje ar kitoje srityje supratimas. Piešiami piešiniai, komiksai apie vaikų teises ir lygias galimybes moksle, kūryboje ir kt. (integracija su etika, **1-2, 3-4 klasė**).
14. Sveikata, sveika gyvensena	
14.1.Asmens savybių ugdymas	Mokiniai skatinami kurti laisvai ir spontaniškai, pasitikėti savo jėgomis (**1-2, 3-4 klasė**). Savitai vaizduoja žmogų. Kuria savo, draugų, šeimos narių portretus ir apibūdina jų nuotaiką, charakterio ypatybes. Aptaria sveiko žmogaus, sportuojančio, besimankštinančio charakterio savybės. Organizuojami pokalbiai apie valią, norus, laisvę rinktis sprendimus ir derinti su tikrove. Aptariama laisvė svajoti, fantazuoti, rinktis meninius sprendimus dailėje; kaip savo laisvę derinti su kitų žmonių, draugų, artimųjų laisve, ugdomas pareigos supratimas (integracija su etika, **1-2 klasė**). Įvardija savo idealus, vertybes; palygina skirtingų vertybių susidūrimus gyvenime ir jų vaizdavimo būdus mene, kūryboje formų, spalvų, nuotaikos pagalba (integracija su etika, **3-4 klasė**).
14.2. Streso įveika	Tapo pirštais, lipdo, džiaugiasi netikėtais kūrybiniais atradimais. Nagrinėja spalvas: spalvų emocinį poveikį, spalvų ir garso sąsajas, sąveikas. (integracija su muzika, **1-2 klasė**). Susipažįsta su spalvų simbolika ir ženklais, kuria fantazijas, svajones, rentgenogramas, eksperimentuoja varvindami dažus, liedami šlapias akvareles (integracija su etika, **3-4 klasė**).
14.3. Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	Mokiniai rūpinasi savo ir kitų saugumu, mokosi saugiai taikyti dailės technikas, kūrybiškai ir saugiai naudoja dailės reikmenis (**1-2, 3-4 klasė**).
14.4. Saugus elgesys	Mokosi saugiai tapyti guašu ir akvarele, maišyti įvairias spalvas tarpusavyje, uždėti baltą dažą ant tamsių spalvų (guaše) ir lieti šlapias akvareles, išgauti ryškesnius ir švelnesnius spalvų perėjimus, išgauti naujų spalvų (**1-2 klasė**). Kurdami erdvines formas mokosi saugiai derinti įvairias medžiagas, atsargiai ir tikslingai naudotis darbo įrankiais (**3-4 klasė**).

14.5. Žalingų įpročių prevencija	Suteikti žinių apie sveikatingą maistą, higieną, kultūringą elgesį prie stalo, gyvenime ir apie žalingus įpročius buityje, šeimoje. Sukurti komiksų knygelę apie sveiką maistą, žalingų įpročių žalą, kaip elgtis prie stalo ir kt. Sukurti menišką sveikų pusryčių sumuštinio (remtis menininkės Idos Skivenes kūriniais) projektą: nupiešti spalvingą jo eskizą, arba sukurti iš tikrų maisto produktų ir nufotografuoti, surengti meniškus ir kultūringus pusryčius ar gimtadienio šventę (integracija su technologijomis, etika, **1-2, 3-4** klasė).
15. Finansinis raštingumas	
15.1. Žinios apie finansus	Suteikti žinių apie įvairius piniginius vienetus: litus, dolerius, eurus, rublius ir kt. Susirinkti įdomios medžiagos Lietuvos pinigų muziejaus internetinėje svetainėje. Nupiešti savo sugalvotų pinigų banknotų ar monetų eskizinius projektus (integracija su matematika, pasaulio pažinimu, **1-2, 3-4 klasė**).
15.2. Finansų planavimas ir valdymas	Susiplanuoti savo pinigėlių taupymą, paskaičiuoti, kiek laiko reikia taupyti, kad nusipirktumei norimą knygelę, nusipirktumei dailei reikalingų medžiagų, priemonių, piešimo sąsiuvinį, spalvoto popieriaus, plastilino ir t.t. (integracija su matematika, pasaulio pažinimu, **1-2, 3-4 klasė**).
15.3. Rizika ir grąža	Organizuojami pokalbiai ir piešiami piešiniai, kuriami plakatai apie netinkamą pinigų išleidimą, netinkamą santaupų panaudojimą (**1-2, 3-4 klasė**).
16. Ugdymas karjerai	Mokiniai mokosi nuosekliai dirbti, kelti savitas vizualias idėjas, susipažįsta su įvairiais kūrybos būdais, menininkų profesijomis, analizuoja savo ir menininkų sukurtus kūrinius. Susipažįstama su įvairiomis profesijomis ir darbo aplinka. Aptariama, kokių asmens savybių reikia norint dirbti kurį nors darbą. Piešiama kompozicija apie svajonių profesiją, tapomi įvairių profesijų atstovų portretai, vaizduojama jų darbo aplinka (integracija su etika, **1-2, 3-4 klasė**). Kalbama, koks kūrybos būdas asmeniškai patraukliausias: piešimas dažais ar pieštuku, detalizuotas, juvelyriškas požiūris ar platus, panoraminis žvilgsnis, lipdymas plastilinu ar konstravimas, greitas rezultato siekimas ar mėgavimasis procesu ir panašiai (**1-2, 3-4 klasė**).

Muzika

Ugdymo procese svarbu nuosekliai ugdyti bendrosiose programose numatytus gebėjimus ir nuostatas, o ypač dalykinį suvokimą. Meninė raiška yra ne tik mokomųjų dalykų turinio iliustravimas.

Muzikos raiškos ir pažinimo veikloje turi skatinamas tarpusavio bendradarbiavimas ir vaikų socialinė sąveika, patiriami teigiami įspūdžiai ir kūrybos džiaugsmas.

Muzikos pamokose aptariami muzikos kūriniai, atlikėjai, kūrėjai. Tinkamai parinkti muzikos kūriniai padeda žadinti mokinių vaizduotę, skatina juos kurti savarankiškai ir savitai juos atlikti bei interpretuoti.

Jei planuojant numatoma integracija, reikėtų ją parodyti per mokinių muzikos veiklas (pvz., muzikos ir pažinimo užduotis, tyrinėjamus objektus, gyvenimiškų problemų sprendimo būdus vartojamas sąvokas), o netik įvardijant dalykus.

Į muziką integruojant tarpdalykines temas, mokiniams lengviau susidaryti visuminį pasaulio vaizdą, galima racionaliau naudoti pamokų laiką, mažinti mokymosi krūvius ir didinti mokinių domėjimąsi kūrybine veikla

1 lentelė. Muzikos dalyko jungčių su tarpdalykinėmis temomis idėjos.

Tarpdalykinė tema	**Tarpdalykinių temų įgyvendinimo galimybės**
Asmens galios	
Asmenybės, idėjos	Vertybių ugdymas taikant improvizacijų, laisvo turinio pamokos formą, kurioje pristatomi ir aptariami mokinių mėgstami muzikos kūriniai, atlikėjai, įrašai. (1-2, 3-4 kl.).
Kultūrinis tapatumas ir bendruomeniškumas	
Kultūros paveldas	Lietuvių liaudies rateliai ir žaidimai, šokiai kuriuos galima atlikti kaip šokį arba groti dūdele ar dainuoti dviem balsais (pvz., „Pjoviau šieną“, „Trepsiukas“). Per muzikos pamokas mokiniai mokosi vertinti muziką kaip svarbią savo bendruomenės, tautos ir žmonijos kultūros dalį, ugdosi muzikinės kultūros įvairovės supratimą. Organizuoti meninius renginius (teminiai koncertai, klasės pasirodymai bendruomenei) ar dalyvauti masinėse šventėse (Pasaulio lietuvių dainų šventė).
Gimtoji kalba	Integraciniai muzikos ir gimtosios kalbos ryšiai per sąsajas ilgieji ir trumpieji garsai, skiemenys (kirčiuoti ir nekirčiuoti; akcentas, stiprioji takto dalis), ilgos ir trumpos gaidos (t. y. sveikosios, pusinės, ketvirtinės ir aštuntinės). Scenarijaus kūrimas. Meninis skaitymas. Interpretacija.
Etninė kultūra	Etninės kultūros per muzikos pažinimą, muzikinės kultūros reiškinių, kontekstų ir sąsajų paieška. Lietuvių liaudies rateliai, žaidimai, šokiai, kuriuos galima ir muzikuoti (pvz., groti dūdele ar kitais elementariais muzikos instrumentais), ar atlikti kaip šokį (pvz., „Skrido uodas“, „Trepsiukas“). (http://www.lnkc.lt/go.php/lit/Rateliai-ir-sokiai-iiv-klasems/2809)
Tradicijos ir papročiai.	Didelė dalis lietuvių liaudies muzikos yra labai archajiška, apeiginės paskirties – tiek pagoniškos, tiek krikščioniškos kur išryškėja styginių

	(kanklių) ir pučiamųjų kultūrų bruožai ir melodika. Lietuva yra jų sandūroje, dėl to etninė muzika ypatinga savo įvairumu. Lietuvių tautos istorija rodo, kad jų protėviai nuo senų senovės savo gyvenimą siejo su žemės darbais. Lietuviai dievino gamtą, tikėjo žmonių pavirtimu medžiais, akmenimis ar gyvais gamtos padarais. Visa tai formavo tautos būdą, dvasią ir tuo pačiu, tradicijas ir papročius. Todėl dainos siaurąja prasme daugiausia susijusios su kasdienybės, buities ritualais. Per muzikos pavyzdžių klausymą, palyginimą ir nagrinėjimą pažinti dainų paskirtis. Jos skirstomos į daugybę rūšių: Vaikų dainos – lopšinės, žaidinimai, gyvūnijos apdainavimas, formulinės dainos, erzinimai; https://www.patarles.lt/tautosaka/vaiku-dainos/ Vestuvių dainos – susijusios su vestuvių apeigomis ir papročiais. Skirstomos į lyrines, satyrines, gėrimo, puotavimo, dialogines, verkavimus, žaidimus, šokius ir maršus. Pačios gražiausios yra lyrinės dainos – jose apdainuojami nuotakos gyvenimo virsmai; https://www.youtube.com/watch?v=yrpHq8UEJtw Karinės-istorinės dainos – glaudžiai susijusios su liaudies epu; http://tautosakosvartai.lt/?menu_friendly=Lietuvi%C5%B3+liaudies+dainos%2FKarin%C4%97s+-+istorin%C4%97s+dainos&menu=18&level=1 Kalendorinių apeigų dainos – susijusios su senojo tikėjimo apeigomis: jose atsispindi įvairūs senieji animistiniai tikėjimai, mitologija, žemdirbystės ir mirusiųjų kultai. Dainomis būdavo garbinamos gamtos jėgos (saulė, mėnulis, vėjas, lietus), kurios turėjo padėti užauginti gerą derlių. https://www.mokslobaze.lt/kalendorines-apeigu-dainos-skaidres.html Darbo dainos – jų paskirtis – palengvinti darbo monotoniją, darbą paverčiant maloniu meditavimu. Klasifikuojamos į daugybę smulkesnių žanrų pagal paskirtį. http://tautosakosvartai.lt/?menu_friendly=Lietuvi%C5%B3+liaudies+dainos%2FDarbo+dainos&menu=231&level=1 Baladės – plačiausias dainų žanras, susijusios su kitais žanrais, pavyzdžiui, kalendorinių apeigų ir darbo. https://www.patarles.lt/tautosaka/balades/
Etnografiniai regionai	Dainuojamoji lietuvių tautosaka (paukščių balsų mėgdžiojimai, vaikų dainos apie gyvūnus, formulinės grandininės, kumuliatyvinės ir kt. dainos, kalendorinių švenčių ir apeigų dainos). Lietuvos etnografiniai regionai ir jų folkloro ypatumai (Aukštaitija, Žemaitija, Dzūkija, Suvalkija). http://projektas-muzika.lmta.lt/media/vadoveliai_2/Vadovelis_1/I_dalis/3.Lietuvos_etnografiniai_regionai/index3.htm V. Pavilionienės atliekamos dainos „Rūta žalioji“ pvz., https://www.youtube.com/watch?v=RjRVaPSwt8g S. Petreikio atliekamos dainos „Rūta žalioji“ pvz.,

	https://www.youtube.com/watch?v=J04CdfO1aQE&list=RDRjRVaPSwt8g&index=5
Kultūrų įvairovė	Lietuvos tautų dainos (totoriai, rusai, žydai, karaimai ir t.t.), Europos ir Pasaulio vaikų dainos (pvz., latvių („Akmenėlis, vandenėlis“), estų („Gegutė“), lenkų („Anoj pusėj ežero“), vokiečių („O Tannenbaum“); italų („L'invernio e passato“) ir t.t. Afrikos, https://www.youtube.com/watch?v=73fH2-9ek1w , Okeanijos (Melanezijos (Papua Naujosios Gvinėjos, Saliamono Salų, Naujosios Kaledonijos ir Vanuatu) savitos muzikinės kultūros tradicijos. https://www.youtube.com/watch?v=lMdZDFqbsAM Atlikimo menas susijęs su įšventinimo apeigomis ir ritualais, karyba, laidotuvių ir mirusiųjų atminimo ceremonijomis; apima muziką, judesį, kaukes dainavimą, šokį ir grojimą (tuščiaviduriais idiofonais, smėlio laikrodžio pavidalo būgnais, fleitomis, tarp jų – Pano fleita), japonų, turkų vaikų dainos ir žaidimai ir t.t.) https://jurgitosmuzika.lt/Pasaulio-muzika/– visuomeninis ugdymas, gimtoji kalba, užsienio kalba, šokio, dailės ir teatro, geografijos integracija (1-2, 3-4 kl.). Svarbi pažintis ir su Lietuvos tautinių bendrijų muzika (lenkų, baltarusių, rusų, žydų, karaimų), padedanti suvokti pilietinės visuomenės etninę įvairovę.
Kultūros raida	Muzikos pažinimas per muzikos pavyzdžių klausymą, palyginimą ir nagrinėjimą (daugiau pvz., Lietuvos muzikos raida nuo pirmos M. Petrausko operos („Birutė“) iki A. Mamontovo dainų (pvz.,“Kitoks pasaulis“), ar dainuojamosios poezijos žanras, kuriame labai svarbiu komponentu laikomas dainos tekstas ir jos turinys (pvz., „Šaukiu aš tautą“,“Baltas Paukštis“ ir t.t.). Pasaulio muzikos raida (nuo A. Vivaldžio „Metų laikai“ iki N. Rimskio-Korsakovo „Kamanės skrydis“ ar E. Grygo „Rytas“, nuo pirmųjų bliuzo notacijos pavyzdžių. iki - Maiklo Džeksono pasiekimų muzikos industrijoje. Istorijos, menų dalykų, lietuvių kalbos ir literatūros bei užsienio kalbų dermė.
Istorinė savimonė	Per muzikos pamokas mokiniai mokosi vertinti muziką kaip svarbią savo bendruomenės, tautos ir žmonijos kultūros dalį, ugdosi muzikinės kultūros įvairovės supratimą. Patrauklia aranžuotės forma pristatyti naujai atliktas įvairių laikmečių dainas. Laiko skalėje galima parodyti lietuvių liaudies dainų evoliuciją. Pvz., Paklausyti kaip liaudies dainą (pvz., „Pjoviau lankoj šieną”) dainuoja operos solistai Merūnas Vitulskis ar Vaidas Vyšniauskas, kaip liaudies dainą („ Ridig do“) atlieka garsieji „Ventukai“, kaip keičiasi daina atliekama ansamblio „Armonika“ ir grupės SKAMP, kaip evoliucionuoja partizanų dainos atliekamos M. Mikutavičiaus, kaip laisvės dainas interpretuoja V. Kernagis „Baltas paukštis“, A. Mamontovas „Laužo šviesa“, roko grupės „Rebelheart“ ir Karo akademijos choras ir t.t.dainos
Pilietinės visuomenės savikūra	Mokiniai mokosi suvokti ir paaiškinti muziką kaip simbolinę galią, telkiančią ir vienijančią bendruomenes ir visuomenę (pvz., protesto muzikos reikšmė, „dainuojančioji revoliucija“, kt.). Mokomasi himnų, kitų svarbią simbolinę reikšmę įgijusių autorinių bei liaudies dainų, dainuojamos poezijos.

Ekstremalios situacijos	Kuriant (improvizuojant, komponuojant ar aranžuojant) mokiniai mokosi operuoti muzikinės kalbos elementais ir struktūromis, pritaikyti muzikines žinias ir įgūdžius, bandyti įžvelgti asmeninių sunkumų priežastis. Skatinti jas įveikti ieškant sprendimų per įvykių vertinimą. Sirenos, pavojaus signalai, medžioklės muzika (pvz., Huberto „Šventė“ ir t.t.) http://www.medzioklekaunas.lt/medziokles-signalai/ https://pagd.lrv.lt/lt/veiklos-sritys-1/civiline-sauga/garsiniai-civilines-saugos-signalai-sirenoms
Antikorupcija	Mokiniai mokosi atsakingo sprendimų priėmimo ir teisingo elgesio vertinant pasekmes. Jie skatinami: svarstyti tapatybės klausimų pavyzdžius (pvz., aktyvaus piliečio vaidmens bendruomenėje ir mokinio savijautos mokykloje). Mokiniai skatinami svarstyti demokratinius problemų sprendimo būdus (dialogas, diskusija, derybos, debatai). Skatinami priimti atsakingus sprendimus ir įsitraukti į prasmingą veikimą įvairiame socialiniame ir kultūriniame kontekste.
Intelektinė nuosavybė	Mokiniai mokosi suprasti ir pagrįsti autorinių bei gretutinių teisių reikšmę, etiško ir legalaus kūrinių ir jų įrašų panaudojimo svarbą. Jie mokosi atsakingai prisidėti prie klasės, mokyklos renginių (ypač susijusių su Valstybės šventėmis) organizavimo. Mokiniai sužino kas saugo autorių ir atlikėjų teises. „Piratavimo“ supratimas. Kodėl atlikėjui ir kūrėjui svarbu kad nevogtų jo sukurto produkto? LATGA nuoroda: https://www.latga.lt/ AGATA nuoroda: https://www.agata.lt/lt/
Medijų raštingumas	Mokiniai mokosi suvokti kūrinį kaip prasmingų muzikinių pranešimų ar tekstą, kuris perteikiamas savitomis (iš esmės neverbalinėmis) muzikinės kalbos ir išraiškos priemonėmis. Mokiniai mokosi suvokti ir vertinti muzikos priemonėmis siunčiamus pranešimus, atlikdami užduotis ugdosi medijų raštingumui svarbias, reikalingas kompetencijas. Muzikuodami, kurdami muziką, ją analizuodami ir vertindami mokiniai plėtoja spontaniškus ir racionalius kūrybinės raiškos ir mąstymo būdus, mokosi juos derinti. Jie generuoja muzikines ir kitas kūrybines idėjas (įprastu būdu ir naudodami technologines galimybes, tokias kaip: vaizdo ir garso įrašai, garso takelių kūrimas, radijo laidos, informacijos viešinimas socialiniuose tinkluose, reklama).
Darnus vystymasis	
Socialinė ir ekonominė plėtra	Pasaulio kultūrų pažinimas per muziką. Klausant muzikos pavyzdžių ir identifikuojant autentiškus kitų šalių muzikos instrumentus pabandyti atrasti sąsajų su lietuvių liaudies instrumentais. Paanalizuoti kaip jie šiuolaikiškėjo. https://lt.wikipedia.org/wiki/Kategorija:Lietuvi%C5%B3_liaudies_muzikos_instrumentai https://www.absolutviajes.com/lt/australia/didgeridoo-instrumento-musical-de-los-aborigenes/

	Modernėjant muzikos instrumentams tobulėja muzikos kūrimo priemonės, kurios skatina naujų muzikinių žanrų atsiradimą: svingas, technomuzika, repas ir t.t. https://lt.perish.info/1407-what-styles-are-there-in-modern-music.html
Pasaulis be skurdo ir bado	Atskleisti pasaulinę problemą per muzikos kūrinius. Pvz., (MICHAEL JACKSON – „IŠSAUGOKIME PASAULĮ“ („HEAL THE WORLD“)) https://www.youtube.com/watch?v=BWf-eARnf6U Masinis susibūrimas (Flachmob) dėl vieno tikslo. Pvz., muzikos kūrinys, šokis , grafiti ir t.t. FLASHMOB NÜRNBERG 2014 - ODE AN DIE FREUDE https://www.youtube.com/watch?v=a23945btJYw
Žiedinė ekonomika	Mokiniai per pamokas susipažįsta su jų artimiausioje aplinkoje (bendruomenėje) vykstančiais socialiniais ir ekonominiais procesais: žmonių priimamais sprendimais, įvairiomis profesijomis, įmonių ir institucijų teikiamomis paslaugomis, mokesčių mokėjimu, pinigų apytakos ratu. Mokiniai per muziką mokosi pastebėti darną garsų jų integraciją socialinėse erdvėse. Parduotuvėse, benzino kolonėlėse, oro uoste troleibuse, lėktuve ir kitur. Taip formuojasi supratimas apie ekologiškos erdvės kūrimą, patalpų akustinės sistemas, muzikos terapiją, (kalbinis, vizualinis, erdvinis, loginis, bendrasis kūno, kūno subtilusis, tarpasmeninis, intrapersonalinis, muzikinis, gamtinis).
Pažangios technologijos ir inovacijos	Naujausių muzikinių programėlių išbandymas, informacinių technologijų naudojimas pristatant meninius renginius (Koncertų transliacijos, muzikos kūrinių ir jų užrašymo programos (Sibelius, Finale ir t. t., Virtualus pianinas „Muzikutis“ ir kt.). Susipažinimas su akustinėmis sistemomis https://statyti.info/apartamentai/akustins-sistemos-rys-charakteristikos-geriausi.html Garso įrašų studija ir t.t.. Instrukcijos kaip išmokti groti pasirinktu muzikos instrumentu naudojimas. https://6stygos.lt/Ukuleliu_tipai_ir_dydziai https://www.youtube.com/watch?v=L4NomzEVSk0 Muzikos elementų sklaida geografinėje erdvėje pasitelkiant geografines informacines sistemas (GIS).
Migracija, geopolitiniai konfliktų sprendimai	Muzikos kalba – vieninga Pasaulio kalba, kuri leidžia pažinti skirtingas kultūras, jose prisitaikyti. Per muzikinius kūrinius formuojamos vertybinės nuostatos, kultūrinis išprusimas (kultūrinės žinios), kultūrinė raiška (gebėjimai ir įgūdžiai) ir kultūrinis sąmoningumas. (Pvz., Aptariama menininkų migracijos tema).
Aplinkos tvarumas	Ekologijos – muzikos projektai, pvz., grojant pačių pasigamintais muzikiniais instrumentais iš tetrapakuočių, plastikinių butelių ir t.t. Teatralizacijos elementų naudojimas (kūno kalba), kuriant vaidybines situacijas klimato atšilimo tema. Iš urbanistinių garsų išmokti pasisemti meninių kūrybinių idėjų.
Aplinkos apsauga	Žinutės „Išsaugokime Pasaulį“ formavimas muzikos galios pagalba.

	Koncertai, projektai, pasitelkiant muzika kuri kuriama gamtos garsais. Padiskutuoti tema: ką prarastume jei neliktų aplinkos garsų. Išmokti „išgirsti“ pauzę (tylą). PVZ., LIŪDNI SLIBINAI - NETVARKA (OFICIALUS VAIZDO KLIPAS) https://www.youtube.com/watch?v=lhflMQWPXSA Akcija „Darom“ https://www.lrt.lt/naujienos/lietuvoje/2/210050/vyko-akcija-darom-surinktas-siuksles-zadama-isvezti-per-2-dienas?gclid=CjwKCAiAzrWOBhBjEiwAq85QZ5hv3U9lYApe9KOJyDYAMgFJTMfCcadI2KFOR8aAAZKMzfYtEwMz-RoCerwQAvD_BwE
Klimato kaitos prevencija	Mokytis muzikos kūrinių pagalba nešti žinią apie pasaulio problemas. Jie mokosi suvokti kūrinį kaip prasmingą muzikinį pranešimą ar tekstą, kuris perteikiamas savitomis (iš esmės neverbalinėmis) muzikinės kalbos ir išraiškos priemonėmis. Vivaldi „Metų laikai“ „Pavasaris“ https://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA „Vasara“ https://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA&t=631s „Ruduo“ https://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA&t=1259s „Žiema“ https://www.youtube.com/watch?v=GRxofEmo3HA&t=1968s SaenSans „Žvėrių karnavalas“ https://www.youtube.com/watch?v=81A994ZPtoc&list=RD81A994ZPtoc&index=1
Atsakingas vartojimas	Mokomasi vartoti saikingai (Pvz., Muzika pasiekiama skaitmeniniu formatu. Youtube, Spotify ir t.t.), ekologiškai, tausojant žemės išteklius, keičiant besaikį kasečių, juostų, CD ir t.t. naudojimą). https://ec.europa.eu/environment/pubs/pdf/factsheets/scp/lt.pdf
Mokymasis visą gyvenimą	Asmeninio estetinio santykio su muzika suvokimas, kūrinių ir muzikos reiškinių stebėjimas taikant aplinkos muzikinio gyvenimo pažinimą ir nagrinėjimą, sąsajas su asmenine mokinių patirtimi bei asmeniniais pasirinkimais (klausantis muzikos, lyginant žanrus ir stilius, kultūras ir subkultūras, naujai atrandant žymias asmenybes). Retorika. Intonacijos, garsiniai intarpai, muzikos fonas.
Žmogaus teisės, lygios galimybės	Pamokose aptarti vyrų ir moterų kompozitorių https://www.mic.lt/lt/diskursai/lietuvos-muzikos-link/nr22-2019-sausis-gruodis/asta-pakarklyte-lietuvos-moterys-kompozitores-nuo-mazumos-iki-lyderiu/; baltaodžių ir juodaodžių atlikėjų https://www.zmogausteises.lt/kultura/muzika-neatskiriamas-zmogaus-teisiu-elementas/ galimybės, vaidmenys ir pan.
Sveikata, sveika gyvensena	Diskusijos muzikos pamokose apie sveikatą ir gerą savijautą, pilnavertišką kvėpavimo funkciją, kvėpavimo pratimus ir supratimą, kad kūrybinis įkvėpimas neįmanomas be teisingo kvėpavimo – paprasto dalyko, lydinčio mus nuo pat vaikystės. Kviesti pažinti kvėpavimo

	pasaulį, kuris leidžia išvengti įvairių negandų ir yra vienas iš esminių elementų, kuriančių teisingas emocijas ir formuojančių teisingus gyvenimo įpročius. (https://www.opera.lt/naujienos/gydytojai-ir-operos-solistai-persirgusiuosius-covid-19-kviecia-i-kvepavimo-pamokas/1198)
Asmens savybių ugdymas	Puoselėjamas įgimtas vaikų muzikalumas, lavinami ikimokykliniame amžiuje įgyti muzikinės raiškos gebėjimai. Vyrauja aktyvi muzikinė veikla. Dainuodami drauge ir po vieną, vaikai mokosi derinti savo balsą prie kitų, skiria dainuojamąjį ir šnekamąjį balsą. Vaikai mokosi fiksuoti muzikos idėjas (piešiniu ar tinkamomis muzikos programėlėmis), Aktyviai muzikuodami, žaisdami muzikinius žaidimus ir klausydamiesi muzikos, vaikai mokosi saugiai judėti, stebėti ir jausti vieni kitus, reaguoti į klasės draugų judesius. Klausydamiesi muzikos pavydžių, jie įgyja žinių apie muzikos kultūrą, mokosi muzikos įspūdį nusakyti žodžiu, perteikti judesiu ar piešiniu. https://forvardas.lt/h-gardnerio-intelektu-ivairoves/
Streso įveika	Mokymasis įsiklausyti savo organizmo. Save išgirsti kaip muziką. Autogeninė treniruotė. Dėmesio koncentracija. http://nyksciai.lt/geriausias-budas-ugdyti-demesio-koncentracija-zaidimas Minčių chaosas- garsų chaosas pratybos. Kaip tai sutvarkyti? Panikos suvaldymas, liūdesys Kaip galima tai išgyventi? Muzika mūsų gyvenime: socialinių funkcijų įvairovė (pasigėrėjimas ir pramoga, apeiga ir reprezentacija, meilė ir gedulas, kt.) Mano muzikinis grojaraštis. https://www.svietimonaujienos.lt/musu-muzikinio-ugdymo-keliai-ir-klystkeliai/ Muzika ir psichologinė savireguliacija (pvz., muzika ir meditacija; muzika vietoje žalingo įpročio; muzika ir judesys).
Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	Teisingi gyvenimo įpročiai. Triukšmo suvokimas ir valdymas. Garso stiprumo analizavimas per muziką. (Dinamika) ff, f, mf, mp, p, pp. Girdėjimo slenkstis. Garsinių produktų vartojimo higiena. Ausinukai, garsinės sistemos. https://www.delfi.lt/auto/autonaujienos/nissan-juke-su-garso-sistema-skleidziancia-didesni-nei-kylancio-reaktyvinio-lektuvo-triuksma.d?id=58987773 Elektromobilio skleidžiamas garsas. https://www.youtube.com/watch?v=HGfIfwzVIrM Koncertinių erdvių akustikos formavimas. Kodėl to reikia? https://www.archdaily.com/catalog/us/products/17305/acoustic-panels-in-malmo-live-concert-hall-gustafs/187187?ad_source=neufert&ad_medium=gallery&ad_name=next_image
Saugus elgesys	Muzikuodami, kurdami muziką ir jos klausydamiesi, mokiniai mokosi įveikti kylančius iššūkius, rasti tinkamus sprendimus. Saugiai kitų atžvilgiu elgtis su muzikos instrumentais (pvz., grojant pučiamaisiais instrumentais laikytis saugaus atstumo, naudoti akustines sienas ir t.t.).

	Įveikdami muzikavimo sunkumus ir muzikinės kūrybos iššūkius jie mokosi saugiai elgtis.
Žalingų įpročių prevencija	Muzikinė veikla, užimtumas, dalyvavimas šventėse, pakeisk blogą įprotį geru. Elgesys koncertų metu. Mobiliųjų telefonų naudojimas. https://epublications.vu.lt/object/elaba:1930129/
Finansinis raštingumas	Svarbu mokyti, iš kur atsiranda pinigai, kokios egzistuoja profesijos, štai darbdaviai, verslininkai, moka savo darbuotojams atlyginimus, o kas moka muzikantui, kad jis grotų ar dainuotų scenoje?“ https://lja.lt/nauja-finansinio-rastingumo-programa-pradinukams-apie-tai-ka-zmones-dirba-visa-diena-ir-uz-ka-jiems-mokami-pinigai/
Žinios apie finansus	Muzikos industrija. Renginių organizavimo principai (Erdvės kaštai, reklama, rizika, bilietų platinimas ir t.t.).
Finansų planavimas ir valdymas	Produktų kūrimas ir pardavimas. (Pvz., Muzikinių kūrinių, koncertų, kūrybinių laboratorijų, stovyklų, performansų ir t.t.). Mokiniams suteikiamos svarbios žinios apie tai, kaip reikėtų planuoti jų išlaidas ir pajamas, kaip ir kokius sprendimus priima vartotojai, siekdami patenkinti poreikius ir norus. Taip pat sužino, kuo svarbūs pinigai ir kaip jų užsidirbti muzikos sferoje, taupyti ir dalytis.
Rizika ir grąža	Nekokybiškų produktų vartojimas. Mokosi kaip įvertinti (įkainoti) muzikos sukūrimą, reklamą, atlikimą. Plagijavimas, piratavimas ir t.t.
Ugdymas karjerai	Išbandydami įvairias muzikinės raiškos priemones puoselėjant įgimtą muzikalumą, ugdydami muzikavimo, kūrybos ir muzikos supratimo gebėjimus, aptaria svajonių ir realybės, tikėjimo ir vilties temą. Praktinis savęs išbandymas pasirodyme klasėje, mokykloje, miesto renginyje (pvz., Gatvės muzikos diena) atliekant meninę programą (pvz., kūrinio atlikimas, koncerto organizavimas; viešinimas, reklamos kūrimas, dalyvavimas projekte ir t.t.). Pvz., Gatvės muzikos diena. https://www.google.com/search?q=gatv%C4%97s+muzikos+diena&oq=gatv%C4%97s+muzikos+diena&aqs=chrome..69i57j0i22i30l5j69i60.6410j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Muzika pasižymi nagrinėjamų temų bei metodų gausa, plačiomis tarpdalykinės integracijos galimybėmis. Tarpdalykinis integravimas gerina muzikos supratimą ir vertinimą, muzikos reiškinių ir kontekstų pažinimą. Mokinio muzikiniai gebėjimai ugdomi, pritaikant įgūdžius visuomeninio, dorinio, kalbinio ugdymo, gamtos mokslų, technologijų, informatikos, tiksliųjų mokslų kontekstuose. Tačiau tos sąsajos ir integraciniai ryšiai turėtų būti lankstūs ir situatyvūs, pritaikyti konkrečiai situacijai. Svarbiausios tam sąlygos: (1) mokytojų lankstumas, atvirumas, kūrybiškumas; (2) glaudus muzikos mokytojų ir pradinių klasių mokytojų kūrybinis bendradarbiavimas. Muzikos bendrosios programos sanduose yra išskiriamos keturios pasiekimų sritys: Muzikavimas (dainavimas, grojimas) (A), Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas) (B), Muzikos pažinimas ir vertinimas (C), Muzikinės kultūros kontekstai ir jungtys (D)**,** kuriose nurodomi mokinių pasiekimai, sietini integraliais ryšiais su kitais dalykais. . Integruoti muziką į kitus mokomuosius dalykus galima įvairiai: bendros temos, integruotos pamokos, koncertų lankymas, organizuojami integruotos veiklos projektai ir kt.
Ugdymo muzika metodai taikytini tarpdalykinėms pamokoms, projektams, siekiant optimaliau ugdyti bendrąsias kompetencijas. Integracija su muzikos dalyku vyksta dviem būdais:
1. Kai į muzikos pamoką integruojamos kitų dalykų temos, ugdymo(si) priemonės.
2. Kai muzikos dalyko elementai integruojami į kitus dalykus.

2 lentelė. Integracijos pavyzdžiai.

	Mokymosi turinio sritis	Integravimo su kitais dalykais galimybės
1.	25.1.1. Smulkioji tautosaka. Mokomasi muzikinių žaidimų, pasakojimų. Tyrinėjami sakytinės ir dainuojamosios tautosakos pavyzdžiai (paukščių ir gamtos garsų mėgdžiojimai, skaičiuotės ir greitakalbės, patarlės ir mįslės). Ieškoma sąsajų su gamta ir gimtąja kalba. 25.1.2. Lietuvių liaudies dainos. Mokomasi lietuvių liaudies dainų (lopšinės, gyvūnijos apdainavimas, piemenų, kalendorinės, rateliai ir muzikiniai žaidimai, pasakų dainuojamieji intarpai). Dainuojant drauge ir po vieną, mokomasi taisyklingo kvėpavimo, derinti savo balsą prie kitų, atskirti dainuojamąjį ir šnekamąjį balsą.	**Gimtoji kalba** (pvz., lopšinės, pasakų dainuojamieji intarpai.). **Gamtos mokslai** (pvz., paukščių ir gamtos garsų mėgdžiojimai, gyvūnijos apdainavimas ir pan.). **Fizinis ugdymas** (pvz., Muzikos elementų naudojimas kuriant šokį, žaidimo metodas kūno kultūros pamokoje, vaikų žaidinimai, piemenų rateliai ir muzikiniai žaidimai).
2.	25.1.3. Pasaulio dainos ir žaidimai. Atlieka (dainuodami, grodami) kitų kultūrų muzikos pavyzdžius, susipažįsta supasaulio tautų, įvairių kultūrų dainų (pvz., Afrika, Okeanija, Indija), muzikos įvairove. 25.2.1. Ritmai ir melodinės struktūros. Atliekant kūrybines užduotis su paprasčiausiais ritmais (pvz., ritmo dėlionės); ir melodinėmis struktūromis (pvz., melodinė simetrija, melodijos pritaikymas patarlei) išbandomi ritminiai ir melodiniai dariniai, mokomasi juos taikyti praktikoje.	**Visuomeninis ugdymas.** Nagrinėjant kitų tautų ir kultūrų temas yra naudojamas žemėlapis, jame ieškomos aptariamos vietovės. **Technologijos** (pvz., grojimui naudojami pačių pasigaminti muzikiniai instrumentai iš tetrapakuočių, plastikinių butelių ir t.t.)
3.	25.2.2. Melodinė kombinatorika.Išbandomi paprasti melodinės kombinatorikos atvejai, bandoma juos taikyti praktikoje (pvz., žaidimai, dėlionės, įvairūs dariniai iš trijų skirtingų gaidų, klausimo-atsakymo motyvų simetrija).	**Informatika.** Informacijos apie kitų Europos tautų kultūrą, ieškoma naudojantis informacinėmis technologijomis**.**
4.	25.3.1. Ilgi ir trumpi garsai. Tyrinėjamas kūrinio pulsas ir ritmo piešinys; atliekami ir improvizuojami dariniai su ketvirtinėmis ir aštuntinėmis natomis, pauzėmis (žaidimai, improvizavimas, kūryba). Demonstruojami kūriniai, mokomasi atpažinti ir sutartais ženklais parodyti ilgus ir trumpus garsus	**Gimtoji kalba**. Ilgųjų ir trumpųjų garsų sugretinimas muzikoje ir kalboje.

5.	25.3.3. Metro samprata. Mokiniai mokosi kurti ir atlikti dvejinio (pvz., 2/4; 4/4) ir trejinio (pvz., 3/8; 3/4) metrų pavyzdžius. Susipažįstama su dirigavimo pradmenimis (dviejų ir trijų dalių metro schemos).	**Matematika.** (Pvz., Paprastoji trupmena ir muzikinis metras (pvz., 2/4, 4/4, 3/8, 3/4);). Paprasti praktiniai kombinatorikos pavyzdžiai (keliais skirtingais būdais galima išdėstyti tris raides, tris skaitmenis, tris figūras ar tris natas)
7.	25.3.4. Dinamika ir tempas. Aptariami ir išbandomi dinamikos ir tempo kontrastai (garsiai – tyliai, lėtai – greitai). Mokomasi juos parodyti judesiais. 25.3.5. Muzikos pavyzdžiai. Klauso ir aptaria skirtingų charakterių ir nuotaikų mokytojo pasiūlytus muzikos pavyzdžius. Nusako muzikos kūrinio keliamą įspūdį, apibūdina nuotaiką.	**Šokis.** Ritmo dėlionės, melodinėmis struktūros (pvz., melodinė simetrija, melodijos pritaikymas patarlei). **Gimtoji kalba.** Dialogų kūrimas pasitelkiant elementarius muzikinius natų darinius (pvz., žaidimai, dėlionės, įvairūs dariniai iš 3-jų skirtingų gaidų, klausimo-atsakymo motyvų simetrija).
8.	25.4.1. Gamtos ir žmogaus garsai. Mokomasi palyginti muzikinius ir nemuzikinius garsus, išgirsti tylą ir triukšmą. Aptariama dainuojamoji lietuvių tautosaka, jos sąsajos su gamta, kalendorinių švenčių ir apeigų dainos, atskleidžiančios kryptingą poveikį asmenybės formavimuisi. 25.4.2. Tradicijos ir papročiai. Aptariamos lietuvių liaudies tradicijos ir papročiai, jų sąsajos su kasdienybės, buities ritualais. Klausomasi muzikos pavyzdžių, palyginama ir nagrinėjama liaudies dainų paskirtis.	**Gamtos mokslai.** Aiškinamasi apie muzikos garsų kilmę, lyginama su gamtos garsais. Muzikos ir gamtos garsų darna. Laisvalaikio muzika su gamtos garsais (vandens, upės, vėjo,paukščių ir kt.) https://www.youtube.com/watch?v=VaMxw_Z_vRQ **Visuomeninis ugdymas**. Kalendorinės šventės.
9.	25.4.3. Muzikos instrumentų rūšys. Nagrinėjama muzikos instrumentų įvairovė, jų paskirtis (apeiginiai ir signaliniai instrumentai, šokių muzikos instrumentai, piemenų instrumentai ir kt.); susipažįstama su lietuvių liaudies instrumentais (pvz., kanklės, skudučiai, lumzdelis, birbynė, kleketai, skrabalai ir kt.).	**Gimtoji kalba**. Nagrinėjami lietuvių liaudies dainų tekstai, aiškinamasi jų prasmė, palyginama su šių dienų kontekstu. **Gamtos mokslai.** . Eksperimentavimas plastikiniais buteliukais su vandeniu (pvz., mokiniai tyrinėja vandenį, kaip keičiantis vandens kiekiui butelyje kinta tono aukštis, aiškinasi kokią įtaką vandens kiekis daro garso aukščiui) https://www.youtube.com/watch?v=S_ueR9Nl9no ; **Technologijos.** Išbando lietuvių liaudies instrumentų garso išgavimo technologijas su buitiniais daiktais (pvz., skudučio garso išgavimo principu pučiant į rašiklio vamzdelį, vandens pripildytus butelius ir pan.; skrabalų garso imitavimui panaudoti skirtingo dydžio dėžutes ir pan.) Daugiavamzdės fleitos konstravimas (instrumentas konstruojamas iš įvairaus ilgio tuščiavidurių vamzdelių; vamzdeliams galima panaudoti senus

		šratinukus ar flomasterius, rašiklių dangtelius; vamzdeliai sujungiami gumele ar siūlais).
10.	25.4.4. Muzikos žanrai. Aptariama mus supanti muzika, pateikiami muzikos pavydžiai (liaudies, klasikinė, bažnytinė, populiari muzika). Išvardijami muzikos žanrai (daina, šokis, maršas). 25	**Šokis** Ritmų analizavimas kuriant šokio muzikinį pamatą, judesiu parodyti frazių struktūrą, atskleisti muzikos judėjimo pobūdį; **Teatras.** Veido mimika perteikti nuotaikų, dinamikos kaitą; grafine schema pavaizduoti kūrinio formą, linija ar kreive parodyti melodijos judėjimo kryptį ir pan.
11.	25.4.5. Dainininkai ir muzikos instrumentai. Aptariami balsai ir muzikos instrumentai, kūrinių atlikimo galimybės (solo ir choras, ansamblis ir orkestras), dirigento vaidmuo. Demonstruojami kitų tautų, kultūrų muzikos pavyzdžiai; apibūdinami būdingi kitų kultūrų muzikos instrumentai.	**Visuomeninis ugdymas.** Pasaulio pažinimo pamokose klausomos ir atliekamos Europos ir Pasaulio vaikų dainos (pvz., vokiečių „O Tannenbaum“; italų „L'invernio e passato“, Afrikos, Okeanijos, japonų, turkų vaikų dainos ir žaidimai).
12.	25.1.4. Autorinės dainos. Mokosi dainuoti dainos melodiją be žodžių ar su jais, atlieką dainos ritmą, aptaria dainos literatūrinį tekstą, aptaria kas padeda atskleisti dainos nuotaiką. 25.1.5. Ritmo dariniai. Atlieka ritmo darinius. Tyrinėja kūno perkusijos galimybes, pritaiko kūno perkusiją, skiemenavimą. Išbandomi mokykliniai mušamieji instrumentai.	**Užsienio kalba.** Muzika veiksmingai padeda mokytis svetimųjų kalbų. Dainų dainavimas originalo kalbomis yra viena veiksmingiausių priemonių, padedančių itin greitai išmokti eiliuotus kitų kalbų tekstus. Drauge su melodija mokiniai ypač lengvai išmoksta tų kalbų leksiką ir fonetiką. **Dailė.** Vaikai mokosi fiksuoti muzikos idėjas piešiniu ar tinkamomis muzikos programėlėmis, skambančios muzikos perteikimas spalvomis ar linijomis.

Teatras

Teatras – visų menų sintezė ir mokomasis dalykas, pasižymintis nagrinėjamų temų bei metodų gausa, todėl lengvai integruojasi su kitais mokomaisiais dalykais. Tarpdalykinis integravimas gerina teatro supratimą ir vertinimą, teatro reiškinių ir kontekstų pažinimą. Mokinio gebėjimai ugdomi, pritaikant įgūdžius kituose kontekstuose: socialinio, dorinio, kalbinio ugdymo, gamtos, technologijų, informatikos, tiksliųjų mokslų. Kuris dalykas kurį labiau papildo, priklauso nuo pamokos tikslų ir mokytojų susitarimo. Bendrosios teatro programos sanduose (teatro raiškos, supratimo ir vertinimo, reiškinių ir kontekstų pažinimo tiesiogiai ir netiesiogiai nurodomi mokinių pasiekimai, sietini integraliais ryšiais su kitais dalykais. Kai planuojame pamokas, numatome integralius ryšius tarp dalykų, turėtume juos atskleisti ir per mokinių veiklas: teatro raiškos ir pažinimo, supratimo bei vertinimo užduotis, numatyti įvairius asmeninių, socialinių problemų sprendimo būdus teatro priemonėmis.
Teatro dalyko jungčių su kitais dalykais idėjos.

Tarpdalykinė tema	**Tarpdalykinių temų įgyvendinimo galimybės**
Asmens galios	
Asmenybės, idėjos	Žymių žmonių (rašytojų, istorinių asmenybių) biografijos faktų teatralizavimas dorinio, kalbinio ugdymo, meninio ugdymo pamokose, taikant vaidmenų žaidimų, etiudų kūrimo metodus (1–2, 3–4 kl.).
Kultūrinis tapatumas ir bendruomeniškumas	
Kultūros paveldas	Liaudies šokių, ratelių, sakytinės tautosakos, lietuvių liaudies instrumentinės muzikos, dainų, sutartinių, dailės kūrinių panaudojimas, kuriant etiudą, dalyvaujant teatralizuotame renginyje (1–2, 3–4 kl., integruojant menų dalykus su socialiniais mokslais, kalbiniu, technologijų ir doriniu ugdymu).
Gimtoji kalba	Integraciniai teatro ir gimtosios kalbos ryšiai per scenos kalbos pratimų taikymą kalbų pamokose (1–2, 3–4 kl.). Viešosios kalbos kūrybinės užduotys (1–2, 3–4 kl.) – gimtosios kalbos ir teatro pamokose. Scenarijaus kūrimas (3–4 kl. – gimtosios kalbos ir teatro pamokose). Meninis skaitymas (1–2, 3–4 kl. – gimtosios kalbos ir teatro pamokose).
Etninė kultūra	Etninės kultūros pažinimas per teatro reiškinius ir kontekstus, sąsajų paieškas. Liaudies rateliai, žaidimai (šokio, muzikos, teatro integracija). Sakytinė tautosaka teatrinėje kūryboje: meninis skaitymas, etiudai, improvizacijos, teatralizuoti renginiai (1–2, 3–4 kl. – gimtosios kalbos, teatro, pasaulio pažinimo pamokose). Keramikos dirbinių gamybos, lipdybos veiklas imituojantys teatro pratimai, etiudų kūrimas (3–4 kl.).
Tradicijos ir papročiai	Lietuvių tradicijos ir papročiai susiję su tradiciniu metų ciklu. Kūčių vakarienės papročiai, burtai, Užgavėnių šventės personažų dialogai, Kaziuko šventės/mugės tradicijos, Velykų zuikio, paparčio žiedo paieškų žaidimo per Jonines, Sekminių, Žolinių ir kt. švenčių apeigos yra teatralizacijos kupinos veiklos, leidžiančios mokytojui su mokiniais pasinerti į siužetų interpretavimą, vaidinti, kurti kostiumus, kaukes, atrasti naujas formas per teatro raišką, reiškinių supratimą, vertinimą ir kontekstų pažinimą. Rekomenduojama naudotis skaitmeninėmis priemonėmis: https://www.youtube.com/watch?v=AsZ0yb7o3Sc

	„Lietuvių etninė kultūra. I dalis: Gyvūnijos pasaulis etninėje kultūroje“ – naudinga priemonė teatro pažinimui ir suvokimui, kuriant integruotas teatro pamokas (1–2, 3–4 kl.): http://mkp.emokykla.lt/etnine/ „Lietuvių etninė kultūra. II dalis: Augalija etninėje kultūroje“ Priemonė pateikia tradicinių švenčių, papročių vaizdo, garso pavyzdžių, kurie jungia įvairias tradicinės kultūros meno sritis į visumą. Tinka naudotis integraliems teatro projektams, kūrybinėms užduotims (1–2, 3–4 kl.): http://mkp.emokykla.lt/etnine2/ „Padavimai ir legendos" – šešėlių spektakliai. Vaikų meninės studijos Diemedis pradinukai seka ir vaidina lietuviškus padavimus ir legendas (10:32) https://www.youtube.com/watch?v=r4ziYxoaH-I Stalo teatras. Lietuvių liaudies pasaka Karalaitė ir aukso šukos" (32:26) https://www.youtube.com/watch?v=ZoMS1J-pGZI Lietuvos istorija per lėlių teatrą. Spektaklis vaikams „Seneli, papasakok“ (23:53)
Etnografiniai regionai	Sakytinė tautosaka gyva regioninėje kultūroje, kurią būtina išsaugoti, rengiant vietines teatralizuotas šventes, skatinant mokinius nepamiršti tarmių, gilintis į literatūrinį paveldą ir sieti kalbines užduotis su teatro raiška. J. Basanavičiaus surinkta medžiaga: pasakos, patarlės, mįslės, liaudies medicina, jo mitologinės studijos pateiktos „Jono Basanavičiaus tautosakos bibliotekos” tomuose galėtų būti su mokiniais skaitomos, vaidinamos, jungiamos į spektaklius, integruojamos į bendruomenės šventes (3–4 kl.). Įvedus į google paieškos laukelį „Lietuvių šventinis kalendorius VDU”, sistema jums atvers elektroninę knygą, kurioje rasite detalų visų Lietuvos švenčių aprašymą. Autoriai: Laima Anglickienė, Giedrė Barkauskaitė, Dalia Senvaitytė, Arūnas Vaicekauskas, Asta Venskienė, Vytauto Didžiojo universitetas, „Versus aureus“, 2014 m., (puslapių sk. 240) Kuriant vaidybines etnografines sceneles, integruokime teatrą su muzika, todėl rekomenduojame susipažinti su glaustai pateikta medžiaga apie Lietuvos etnografinių regionų specifiką dainose (1–2, 3–4 kl.). Nuoroda: http://projektas-muzika.lmta.lt/media/vadoveliai_2/Vadovelis_1/I_dalis/3.Lietuvos_etnografiniai_regionai/index3.htm
Kultūrų įvairovė	Lietuvių ir kitų tautų folkloro elementų panaudojimas teatro reiškinyje – šokio, muzikos, dailės ir teatro integracija (1–2, 3–4 kl.). Vaidyba tampriai susijusi susijusi su apeigomis, ritualais, karyba, lygiadienio šventėmis, mirusiųjų atminimo ceremonijomis, kurios vyksta skirtingai įvairių tautų sociume ir apima visų menų bei literatūros integraciją (3–4 kl.).
Kultūros raida	Teatro istorijos pažinimas, stebint spektaklius, teatralizuotų švenčių vaizdo įrašus, dalyvaujant teatriniuose proginiuose renginiuose (3–4 kl.) – istorijos, menų dalykų ir lietuvių kalbos bei literatūros dermė.
Istorinė savimonė	Per teatro pamokas mokiniai mokosi vertinti teatro reiškinius kaip svarbią savo bendruomenės, tautos ir žmonijos kultūros dalį, ugdosi teatrinės kultūros įvairovės supratimą ir istorinę savimonę. Teatro raiškos galimybės leis patraukliais būdais ir formomis pristatyti įvairių istorinių laikmečių teatro kontekstus ir juos interpretuoti (3–4 kl.).

	Išmesti: Teatro istorijos pažinimas, stebint spektaklius, teatralizuotų švenčių vaizdo įrašus, dalyvaujant teatriniuose proginiuose renginiuose (3–4 kl.) – istorijos, menų dalykų ir lietuvių kalbos bei literatūros dermė.
Pilietinės visuomenės savikūra	Pradinėse klasėse mokiniams rekomenduojama dirbti grupėse diskutuojant, tariantis dėl etiudo struktūros, ieškant prasmių – kodėl ir kaip geri (blogi) santykiai tarp veikėjų gali paveikti asmens, grupės, bendruomenės gyvenimą. Mažos bendruomenės sudaro mūsų visuomenę. Jeigu pradinukas pradės suprasti, kad nuo kiekvieno bendruomenės nario, nuo jo asmeniškai priklausys visuomenės ateitis, jis ugdysis pilietiškumo kompetenciją ir žvelgs į visuomenę kaip visavertė sudedamoji jo dalis Teatro priemonės leidžia ugdytis empatiškumą, patikėti įsivaizduojamomis aplinkybėmis, panaudoti. integralius ryšius tarp dalykų ir prisidėti kuriant pilietišką visuomenę (3–4 kl.).
Ekstremalios situacijos	Kurdami vaidmenis, improvizuodami ir žaisdami mokiniai patiria įvairių išgyvenimų, mokosi valdyti emocijas, balsą, kūno kalbą, prisitaikyti prie besikeičiančių vietos ir laiko aplinkybių, naudojasi pojūčių atmintimi. Vaidybos ir ypač improvizaciniai gebėjimai leidžia mokiniui ieškoti įvairių sprendimų per įvykių vertinimą, moko veikti spontaniškai, rasti optimaliausius sprendinius probelmatiškose asmeninėse ir socialinėse situacijose, taip pat padeda pašalinti sunkumus sukeliančias priežastis (1–2, 3–4 kl.). Teatras kaip integralus dalykas taikytinas įvairiose pamokose, naudojant elementarius psichofizinius teatro pratimus: • dėmesiui ir atsipalaidavimui, vaizduotei ir fantazijai ugdytis; • personažo charakteringumo ir vaidmens stilizacijos perteikimui; • scenos kalbai ir scenos judesiui lavinti; scenos kalbai ir scenos judesiui lavinti; • komunikacinei, pilietiškumo, pažinimo, kūrybiškumo, kultūrinei, skaitmeninei, socialinei emocinei ir sveikos gyvensenos kompetencijoms ugdytis.
Antikorupcija	Mokiniai skatinami priimti atsakingus sprendimus ir įsitraukti į prasmingą veikimą įvairiuose socialiniuose kontekstuose, naudojant dialogą, viešosios kalbos užduotis, socialinių situacijų sprendimus per teatro raišką. Antikorupcijos sprendiniai 1-2, 3-4 klasėse gali vykti per sąžinės fenomeno iškėlimą kasdienėse situacijose (pvz.: kai vaikas nori papirkti tėvus, draugus, senelius gailesčiu, meilikavimu ar kitais įsiteikimo būdais (dovanėlėmis), siekdamas gauti iš to naudos).
Intelektinė nuosavybė	Pradinių klasių mokinius turėtume supažindinti su legaliai naudojamomis medijomis, youtube paslaugomis, kurios yra sukurtos kaip intelektinė nuosavybė ir negali būti naudojamos piratiniais tikslais. Mokiniai mokosi atsakingai prisidėti prie klasės, mokyklos renginių organizavimo, sužino, kodėl atlikėjui ir kūrėjui svarbu, kad nebūtų vagiami jo sukurti produktai (3–4 kl.).
Medijų raštingumas	Naudodami spektaklių ar šokio, muzikos spektakliui įrašus, dailės kūrinius iš internetinės erdvės, mokiniai plėtoja spontaniškus ir racionalius kūrybinės raiškos ir mąstymo būdus, mokosi juos derinti. Pradinės klasės mokinys naudojasi vaizdo ir garso įrašais, žaidimų, radijo laidų, informacijos pateikimu socialiniuose tinkluose, reklama, rašo žinutes ir naudojasi emocijų perteikimo simboliais. 3–4 kl. mokiniai gali sukurti programėlę, piešti, naudodamiesi Paint ir kt. programomis, susipažinti su video spektaklio (filmuko) kūrimo galimybėmis. Kad medijų raštingumas taptų sąmoninga veikla, mokytojas turėtų

	išaiškinti pačių medijų tarnavimą žmogui ir apsaugoti mokinį nuo priklausomybės pačioms medijoms.
Darnus vystymasis	
Socialinė ir ekonominė plėtra	Naujausių programėlių išbandymas, informacinių technologijų naudojimas integruojant teatrą su IT, socialiniais, menų mokslais, pristatant projektus, teatralizuotus renginius. Pasaulio kultūrų pažinimas per teatro reiškinius ir kontekstus (3–4 kl.).
Pasaulis be skurdo ir bado	Mokiniai supažindinami su skurdo ir bado problemomis istoriniuose bei geografiniuose kontekstuose per teatro raišką, teatro reiškinių supratimą, vertinimą bei kontekstų pažinimą. Kuriant vaidybines situacijas, mokiniai mokosi kurti pasaulį be skurdo ir bado, teatro raiškos būdais ieško sprendimų, kaip išgyventi besikeičiančiose socialinėse (ekonominėse) aplinkybėse (3–4 kl.).
Žiedinė ekonomika	Mokiniai per teatro pamokas susipažįsta su įvairiomis profesijomis, įmonių ir institucijų teikiamomis paslaugomis, mokesčių mokėjimu, pirkimais ir pardavimais, pinigų apytakos ratu. Kurdami vaidybines sceneles, mokiniai atlieka įvairius socialinius veiksmus, susijusius su piniginiais ženklais, mokosi vertinti elementarias ekonomines situacijas, patiria pirkėjo ir pardavėjosantykius, atlieka veiklas, susijusias su skaičiavimu, atsiskaitymu, mainais (1–2, 3–4 kl.).
Pažangios technologijos ir inovacijos	Spartus skaitmeninių technologijų atsinaujinimas pateikia vis naujų galimybių garso, vaizdo, apšvietimo, medijų diegimo teatro pamokose aspektu ir atvirkščiai – teatro reiškinių filmavimą, apšvietimą, spektakliui skirtos muzikos ir garso efektų sisteminimą, informacijos apie teatrą apdorojimą pritaikant informatikos pamokose.
Migracija, geopolitiniai konfliktų sprendimai	Tarptautiniai projektai sveikos gyvensenos, ekologijos, lygių galimybių, teatro ir kino menininkų migracijos tema (3–4 kl.), integruojant teatrą su kitais menų dalykais, socialiniu, doriniu, gamtamoksliniu, informatikos ir kalbiniu ugdymu.
Aplinkos tvarumas	Teatralizacijos elementų naudojimas, kuriant vaidybines situacijas klimato atšilimo tema integruojant socialinį, gamtos mokslų ir teatrinį ugdymą (3-4 kl.). Ekologijos – teatro projektai (pvz. tetrapakuočių naudojimas kostiumams), integruojant gamtamokslinį, technologijų, informatikos ir meninį udgymą (1–2, 3-4 kl.). Ekologijos – teatro projektai (1–2, 3–4 kl.), integruojant gamtamokslinį, technologijų, tiksliųjų mokslų, informatikos ir meninį udgymą.
Aplinkos apsauga	Ekologijos projektai gali būti efektyvūs, siejant teatralizacijos elementus su gamtos ir socialiniais mokslais.
Klimato kaitos prevencija	Vaidybiniai etiudai, žaidimai teatro-gamtos mokslų integruotose pamokose apie klimato atšilimą, gyvūnų migraciją, ledynų tirpimą (1–2, 3–4 kl.)
Atsakingas vartojimas	Mokomasi vartoti atsakingai. Etiudų kūrimas temomis: „Daugkartinio naudojimo indai", „Į parduotuvę su savo maišeliais", „Perdirbama arba suįranti pakuotė" ir kt. (3–4 kl.).
Mokymasis visą gyvenimą	Etninės kultūros, lietuvių kalbos ir literatūros, dailės, muzikos ir teatro dalykų integracija per teatro pažinimą, susipažįstant su eksponatais – spektaklių, koncertų, kitų renginių afišomis, dramos ir muzikinių spektaklių, koncertinių renginių programomis, vaizdo įrašais (3–4 kl.)

Žmogaus teisės, lygios galimybės	Etiudų kūrimas teatro, dorinio ugdymo, pasaulio pažinimo pamokose lygių galimybių tema (integraciniai teatro, socialinių mokslų ir dorinio ugdymo ryšiai 3–4 kl).
Sveikata, sveika gyvensena	Tarptautiniai projektai sveikos gyvensenos, ekologijos, lygių galimybių tema (3–4 kl.), integruojant teatrą su kitais menų dalykais, socialiniu, doriniu, gamtamoksliniu, informatikos ir kalbiniu ugdymu.
Asmens savybių ugdymas	Ugdymasis teatru apima daugybę aspektų, įskaitant Teatro dalyko elementų integravimą į kitų dalykų ugdymo procesą kaip interaktyvią ugdymosi formą. Pagarbos, tolerancijos, kantrybės, empatijos ugdymas yra vieni svarbiausių asmenybės tobulėjimo uždavinių ankstyvame mokykliniame amžiuje, o teatro pratimai ir žaidimai gali prisidėti prie jų įgyvendinimo, todėl metodinėse rekomendacijose siūlome įsileisti universalųjį pagalbininką Teatrą į savo ugdymo erdves, mokant įvairių dalykų. Teatrinė veikla, fokusuojama į personalinių istorijų veiksminę analizę, gali būti reikšmingu paauglių moralinio ugdymo įrankiu.
Streso įveika	Meditacijos panaudojimas teatro pamokoje susikaupimui, įsiklausymui į save, vaizduotės ugdymui(si). Etiudų kūrimas apie susipykimą ir susitaikymą, liūdesio valdymą. Emocijų valdymą skatinantys psichofiziniai pratimai 1–2, 3–4 kl. Vaidybinių situacijų kūrimas svajonių ir realybės, tikėjimo ir vilties tema dorinio ugdymo pamokose (3–4 kl.). Naudojant etiudų kūrimo metodą, bandyti įžvelgti asmeninių sunkumų priežastis ir jas įveikti ieškant sprendimų per vaidybines situacijas, įvykių vertinimą (3–4 kl. dorinio ugdymo pamokose, teatro pamokose). Streso įtakos suicido rizikai prevencija teatro metodais: atsipalaidavimo, komunikaciniai, lyderiavimo, kiti psichofiziniai teatro pratimai, ugdantys savimonę, pasitikėjimą, mokantys suvaldyti dėmesį, emocijas, spręsti streso situacijas, kūrybiškai komunikuojant teatro pamokoje (1–2, 3–4 kl. dorinio ugdymo, teatro, pasaulio pažinimo pamokose).
Rūpinimasis savo ir kitų sveikata	Gamtos pažinimo žinios apie kūną taikytinos atliekant kvėpavimo pratimus, atliekant teatro pamokoje daugiasluoksnes scenos kalbos užduotis.
Saugus elgesys	Vaidmenų žaidimų ugdymo poveikį tyrę užsienio teatro pedagogai pagrindė šio metodo efektyvumą paauglių kūrybingumo, neįgaliųjų ugdymo aspektu ir kaip paveikų grupinį mokymo metodą etikos ir teatro pamokose. Vaidmenų žaidimų struktūrą ir metodiką nagrinėję pedagogai pabrėžė šių žaidimų parinkimo dorinių savybių ugdymo aspektu tikslingumą neformaliaus ugdymo užsiėmimuose. Sudarydamas ugdytiniams galimybę gilintis į kitų žmonių (personažų) charakterius, patirti empatiją per vaidmens veiksminę analizę vaidmenų žaidimo metodas puikiai tinka integruotose pamokose, derinant teatrą su kalbiniu, doriniu ugdymu, socialiniais mokslais, siekiant ugdyti socialinę emocinę ir sveikos gyvensenos kompetenciją 1–4 klasėse.
Žalingų įpročių prevencija	Per teatro žaidimus ir improvizacijas ugdytis gebėjimą džiaugtis vaikyste ir puoselėti individualias gerąsias savybes, apmąstyti vaikystės patirtį, vertinti savo gerąsias savybes, ugdytis gero charakterio savybes. Vaidybinės situacijos: „Kultūringas elgesys svečiuose“, „Draugo gimtadienis“ ir pan. Komunikacijos poreikio ir pagarbaus bendravimo ugdymasis: noras bendrauti, dalytis patirtimi, pasakoti, išsakyti savo nuomonę. Emocijų valdymo pratimai, žaidimai moko sveikos gyvensenos, tarnauja žalingų įpročių prevencijai.

Žinios apie finansus	Spektaklio kūrimas: organizaciniai darbai, technikos panaudojimas, reklama, samdomi darbuotojai. Mokiniai supažindinami su spektaklio kūrėjais irkūrybinio proceso organizavimu, patys atlieka bilietų pardavėjo, dekoratoriaus, durininko, muzikos leidėjo, žurnalisto vaidmenis. Aptariami teatro profesijos atstovai, galimybės užsidirbti (4 kl.).
Finansų planavimas ir valdymas	Teatro vadybos pradmenys: 3–4 klasių mokiniai mokosi planuoti renginio (spektaklio) savikainą – išlaidas pragramėlių, plakatų popieriui, dažams, kostiumams, balionams ar kitoms meninėms priemonėms. Mokiniams suteikiamos žinios – kaip planuoti išlaidas ir pajamas, kuo svarbūs pinigai, kaip jų užsidirbti, sukūrus spektaklį, kaip taupyti ir kas yra labdara.
Rizika ir grąža	Mokiniai vertina teatro reiškinius, mokosi drąsiai pasisakyti kokybės (poveikio) žiūrovams klausimu, pagrįsti (apginti) savo nuomonę (aukštesnysis pasiekimo lygis). Mokosi kaip įvertinti (įkainoti) kostiumo, dekoracijų sukūrimą, reklamą (4 kl.).
Ugdymas karjerai	Teatro istorijos pažinimas, stebint spektaklius, teatralizuotų švenčių vaizdo įrašus, dalyvaujant teatriniuose proginiuose renginiuose (3–4 kl.) – istorijos, menų dalykų ir lietuvių kalbos bei literatūros dermė.

Ugdymo teatru metodai taikytini tarpdalykinėms pamokoms, projektams, siekiant optimaliau ugdyti bendrąsias kompetencijas. Integracija su teatro dalyku vyksta dviem būdais:
1. Kai į teatro pamoką integruojamos kitų dalykų temos, ugdymo(si) priemonės.
2. Kai teatro dalyko elementai integruojami į kitus dalykus.
Pavyzdžiai:

	Į teatro pamoką integruojamos kitų dalykų temos, ugdymo(si) priemonės.	**Teatro dalyko elementai integruojami į kitus dalykus.**
1	Dailės, technologijų, matematinių gebėjimų pritaikymas, kuriant scenovaizdį, gaminant rekvizitą, butaforiją, kostiumus;	Teatro reiškinių ir elementų panaudojimas dailėje, technologijose, matematikoje (pvz., apskaičiuojant gaminamos lėlės, kaukės ir jai reikalingos medžiagos ilgį, plotį).
2	Naudojimasis skaitmeninėmis technologijomis vaidinimams įgarsinti, užrašyti, su teatru susijusiai informacijai ieškoti, apdoroti ir pateikti;	Teatro reiškinių fotografavimas, filmavimas, skaitmeninimas informacinių technologijų pamokoje.
3	Informatikos, saugaus elgesio su IT gebėjimų pritaikymas apšvietimo, garso, vaizdo aparatūros naudojimuisi teatro pamokose;	Apšvietimo, garso ir vaizdo aparatūros pritaikymo teatro reiškinyje mokymasis pamokose apie IT ir saugų naudojimąsi.
4	Biologijos, muzikinių gebėjimų pritaikymas kvėpavimui ir balsui valdyti vaidybos metu;	Miuziklo, operos, baleto, kitos integralios teatro formos nagrinėjimas muzikos pamokoje.
5	Šokio gebėjimų panaudojimas kuriant šokio kompozicijas ir atliekant jas vaidinimuose;	Personažų kūrimas šokyje.
7	Kūno kultūros, šokio gebėjimų panaudojimas vaidinant (raumenų	Teatrinių siužetų ir elementų naudojimas kuriant šokį, žaidimo metodas kūno kultūros pamokoje.

	atpalaidavimas, reakcija, kūno koordinavimas).	
8	Dorinio ugdymo temų pritaikymas teatro pamokoje.	Biblinių siužetų vaidinimas tikybos pamokoje.
9	Pasaulio pažinimo temų panaudojimas teatro pamokoje.	Pasaulio pažinimo pamokos teatralizavimas.
10	Žinomų asmenybių, jų biografijos faktų panaudojimas, kuriant teatrinius siužetus.	Žymių veikėjų biografijos kalbinio, dorinio, meninio ugdymo pamokose.
11	Kalbinio ugdymo gebėjimų taikymas teatro pamokoje, naudojant meninio skaitymo, viešosios kalbos, scenarijaus (dialogų) kūrimo būdus ir metodus.	Literatūrinių personažų, rašytojų biografijos faktų, siužetų teatralizavimas kalbinio ugdymo pamokoje.

Teatrinis improvizacijų metodas – spontaniški vaidinimai nagrinėjama tema. Šis ugdymo teatru metodas taikytinas dorinio ugdymo pamokose, nagrinėjant tam tikrą elgesį, improvizuojant situacijas, bandant kartu spręsti klausimus, pavyzdžiui, dekalogo aspektu; gamtos, socialinių, matematikos, kalbų pamokose kuriant ir vaidinant asmenybių biografijų faktus, literatūrinius siužetus ir pan.

Atgyjančių dekoracijų metodas – sustatykime dekoraciją ir pasūlykime vaikams įsivaizduoti, ką ji reiškia. Naudokime trikampes, keturkampes, kt. sustatymo formas (priklausomai nuo to ar dekoracijas sudarys širmos, kubai ar tam tikra butaforija ir rekvizitas). Paskirstykime mokinius poromis ar grupelėmis ir davę 1-2 minutes pasitarti, paprašykime suvaidinti situaciją. Dekoracijos diktuoja tam tikras aplinkybes. Vaidinimas paremtas asociacija – mokiniai vaidina ką įsivaizduoja, kas galėtų vykti tarp šių dekoracijų. Metodas tinka siekiant ugdyti erdvinį mąstymą – matematikos, dailės pamokoje.

Pantomima. Ši forma labiausiai tinka integruojant teatrą į šokio, muzikos pamokas, vaidinant gyvus paveikslus per dailės pamokas.

Dramos žaidimai – Per pasaulio pažinimo (gamtos ir socialinius mokslų) pamokas galima būtų suvaidinti siužetus, leidžiant mokiniams improvizuoti tam tikra tema, pasirenkant tinkantį rekvizitą, kostiumus.

Vaidmenų žaidimo, dramos žaidimo metodai – rekomenduojami įvairių dalykų pamokose, pritaikant juos pamokos temai.

Scenografijos elementų gamyba – teatro ir dailės, technologijų integracija, taikant matematikos žinias. Tai rekvizito, kaukių, butaforijos, kostiumų kūrimas, gaminimas, pritaikymas.

Spartus skaitmeninių technologijų atsinaujinimas pateikia vis naujų galimybių garso, vaizdo, apšvietimo, medijų diegimo teatro pamokose aspektu ir atvirkščiai – teatro reiškinių filmavimą, apšvietimą, spektakliui skirtos muzikos ir garso efektų sisteminimą, informacijos apie teatrą apdorojimą pritaikant IT pamokose.

Ekologijos projektai gali būti efektyvūs, siejant teatralizacijos elementus su gamtos ir socialiniais mokslais.

Gamtos pažinimo žinios apie kūną taikytinos atliekant kvėpavimo pratimus, atliekant teatro pamokoje daugiasluoksnes scenos kalbos užduotis.

Ugdymasis teatru apima daugybę aspektų, įskaitant Teatro dalyko elementų integravimą į kitų dalykų ugdymo procesą kaip interaktyvią ugdymosi formą. Pagarbos, tolerancijos, kantrybės, empatijos ugdymas yra vieni svarbiausių asmenybės tobulėjimo uždavinių ankstyvame mokykliniame amžiuje, o teatro pratimai ir žaidimai gali prisidėti prie jų įgyvendinimo, todėl metodinėse rekomendacijose siūlome įsileisti universalųjį pagalbininką Teatrą į savo ugdymo erdves, mokant įvairių dalykų.

Teatrinė veikla, fokusuojama į personalinių istorijų veiksminę analizę, gali būti reikšmingu paauglių moralinio ugdymo įrankiu.
Vaidmenų žaidimų ugdymo poveikį tyrę užsienio teatro pedagogai – mokslininkai pagrindė šio metodo efektyvumą paauglių kūrybingumo, neįgaliųjų ugdymo aspektu ir kaip paveikų grupinį mokymo metodą etikos ir teatro pamokose (Milroy, 1982; Shaftel, 1982; Blatner, 2002). Vaidmenų žaidimų struktūrą ir metodiką nagrinėję pedagogai pabrėžė šių žaidimų parinkimo dorinių savybių ugdymo aspektu tikslingumą neformaliaus ugdymo užsiėmimų diskurse (Torrance, Murdock, Fletcher, 1995 ir kt.).
Sudarydamas ugdytiniams galimybę gilintis į kitų žmonių (personažų) charakterius, patirti empatiją per vaidmens veiksminę analizę vaidmenų žaidimo metodas puikiai tinka integruotose pamokose, derinant teatrą su kalbiniu, doriniu ugdymu, socialiniais mokslais.
Etikos pamokose teatro metodų taikymas grindžiamas elementariu psichofizinių teatro pratimų lygmeniu:

- pratimai dėmesiui ir atsipalaidavimui;
- pratimai vaizduotės ir fantazijos ugdymui;
- pratimai su menamais daiktais;
- pratimai personažo charakteringumo ir vaidmens stilizacijos perteikimui;
- scenos kalbos pratimai.
- komunikaciniai ir pasitikėjimo pratimai.

Teatro savitumas, įskaitat ugdymui pasirenkamas įvairias temas iš žmogaus visuomeninės, politinės, socialinės veiklos, dalyvavimo visose gyvenimo srityse, leidžia integruoti visus dalykus. Čia pateikiami pavyzdžiai (temos) pamokoms ir projektams, aptarti bendruose teatro ir dorinio udgymo (tikybos ir etikos), gamtos mokslų, matematikos, informatikos, socialinių mokslų, kalbinio ugdymo (lietuvių kalbos) mokytojų forumuose.
Metodinės rekomendacijos integruotam ugdymui pateikiamos dviejų metų mokymosi koncentrais.

LIETUVIŲ KALBOS IR LITERATŪROS, TEATRO INTEGRUOTA PAMOKA

3-4 kl. mokiniams
Tema: Knygų mugė.
Tikslas: skatinti domėjimąsi literatūra, kūrybiškai interpretuojant ir pristatant teatrinėmis priemonėmis, perskaitytas knygas.

Pamokos planas:
1. Individuali užduoties dalis :
    - prisiminti ir išsirinkti tris mėgstamus literatūros kūrinius;
    - prisiminti autorių, pavadinimą;
    - atpasakoti siužetą, išvardinti pagrindinius veikėjus.
2. Grupinė užduoties dalis (5min):
    - susiskirstyti į grupes;
    - grupėse aptarti kūrinius;
    - išsirinkti viena kūrinį.
3. Kūrybinės užduoties dalis (sugalvoti knygos pristatymo etiudą) (20min):
    - suvokimas (išskiriama literatūros kūrinio pagrindinė mintis);
    - interpretavimas (pagrindinės minties pristatymas, pasitelkiant teatro priemones) – siužetas (pradžia, įvykis, pabaiga), aplinkybės (kur vyksta etiudas (knygų mugė, biblioteka, knygos veiksmo vieta, tv/radio laida ir t. t.), emocinė atmintis (personažų) kūrimas (pristatant knygą galima būti knygos autoriumi, dailininku, skaitytoju, personažu ir t. t.).

4. Kūrybinės užduoties pristatymas:
   - parodomi etiudai (žiūrintys gali spėlioti, kokia tai knyga buvo) (15min);
   - aptariami etiudai (žiūrintys argumentuotai išreiškia savo nuomonę).

3.5.2. Radijo vaidinimas, 4 klasei (Pateikė Marija Patravičiūtė. Vilniaus Tuskulėnų gimnazija).

INTEGRUOTAS TEATRO, KALBINIO UGDYMO, INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ PROJEKTAS

Tema: Radijo vaidinimas 4 kl.

Tikslas: Išmokti kurti radijo vaidinimą.

Trukmė: 4 savaitės.

Ugdomos kompetencijos:

Pažintinė: susipažįsta su radijo laikos kūrimo specifika, radijo vaidinmų pavyzdžiais.

Kūrybiškumo: kuria radijo vaidinimą.

Kultūrinė: diskutuoja aktualiais klausimais, ugdosi vertybines nuostatas.

Skaitmeninė: naudojasi suskaitmenintomis mokymo priemonėmis.

Pasiekimai:

Pristato savo teatrinės raiškos rezultatus tradicinėse ir skaitmeninėse erdvėse (A3).

Tyrinėja teatrinius reiškinius (C1).

Kūrybinės veiklos aprašymas

Mokiniams pasiūloma sukurti savo autorinę radijo laidą (5min), skatinant pasirinkti rubrikas (antraštes, pavadinimus): horoskopus, dienos interviu, žinias, sveikinimus, perduodamus inkėjimus su skiriama daina, viktorinas, kt.). Mokiniai raginami pasitelkti fantaziją, siūlyti savo temas ir idėjas. Pasinaudodami telefone esančia programėle „voice recorder" (diktofoną) įrašo ir atsiunčia teatro mokytojui savo radijo laidą. Mokytojas visus įrašus sujungia į vieną ir taip padaro vieną radijo laidų tinklelį.

Pristatymas.

Klasė pristato sukurtą radijo laidų tinklelį skaitmeninėje erdvėje.

Mokytojas pasiūlo ketvirtokams tapti radijo žurnalistais ir atlikti apklausą – ar radijo laidos buvo įdomios, aktualios, sulaukti klausytojų pasiūlymų, kokiomis temomis kurti kitas radijo laidas.

Klasėje ar mokykloje pristatomas radijo laidų tinklelis gali būti aktualizuotas pagal situaciją – nesibaigiantį statybų triukšmą šalia mokyklos, „antivakserius", patyčias, medžių kirtimą, šiukšlių konteinerių lokacijos problemą, įdomiausią pamoką ir t. t.

Kitos temos – mokyklos jubiliejus, gimtadieniai, proginės laidos, skirtos: Mokytojo, Motinos dienai, kalendorinėms ir valstybinėms šventėms.

Šokis

Bendrojo ugdymo turinio pateikimas per ugdomas mokinių kompetencijas, kurių atnaujintose programose yra išskirtos šešios, jau savaime integruoja atskirų dalykų siekius – visi dalykai numato išugdyti minėtas mokinių kompetencijas. Jei žvelgtume į atskirų dalykų integravimą, siūloma susitarti su kitų dalykų mokytojais ir susiplanuoti galima temines savaites ar teminius modulius, kad tuo pačiu metu įvairių dalykų pamokose skirtingomis raiškos priemonėmis būtų sprendžiamos tos pačios tarpdalykinės temos. Tokiu būdu mokiniai pajustų atskirų temų integralumą ir suvoktų gilesnę tos temos asmeninę reikšmę.

1-2 klasė.
Tarpdalykinė tema. 2.6.1. Asmens galios (santykis su pačiu savimi)
Tema „Mano emocijos“

Mokinių pasiekimai	Šokio veikla	Galima integracija	Trukmė
C1, C2 A1, A2 B1, B2, B3 A1, A2, A4, B1,B2, B3, C2	Mokytojas pasakoja mokiniams, kaip judesiu galima išreikšti savo emocijas ir kaip jas atpažinti kitų judesiuose arba kaip suprasti šokiu perteikiamas emocijas. Dažnai, banguoti, apvalūs judesiai suprantami kaip taikūs ir raminantys, o aštrūs, kampuoti, staigūs ir neramūs gestai suprantami kaip pikti. Greiti judesiai dažniausia perteikia laimę ar džiaugsmą, o lėti judesiai – liūdesį ar skausmą. Mokytojas rodo mokiniams paveiksliukus su žmonių veido išraiškomis ir kviečia mokinius emocijas perteikiančias išraiškas perteikti judesiu, bet ne veido išraiška. Ta pačią užduotį galima atlikti pasitelkus įvairią muziką, perteikiančią įvairias nuotaikas, kviesti mokinius judesiais išreikšti tai, kokias emocijas ji jiems sukelia. Mokytojas demonstruoja vaizdo medžiagą, kurioje mokiniai skatinami atpažinti ir įvardinti šokyje perteikiamas emocijas. https://www.youtube.com/watch?v=FApzIX9Fdh4 HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XA8PCRELDU8 Mokytojas skelbia užduotį judesiu perteikti pasirinktą vieną emociją (pvz. Džiaugsmą, liūdesį, pyktį). Mokiniai, stovėdami rate, po vieną improvizuoja perteikdamas pasirinktą emociją, kiti bando atspėti. Po užduoties aptariama, kokias emocijas mokiniams pavyko išreikšti lengviausiai, kokia judesių energija ir tempas buvo naudojami.	***Etika.*** Pažįsta savo jausmus. Susipažįsta su emocijomis ir jausmais, mokosi juos atskirti ir juos išreikšti tinkamais būdais. Pasakoja apie įvairias situacijas ir kokias emocijas jose gali jausti. Paaiškina, kas sukelia stiprias emocijas ir pasako, kaip jas gali nuraminti. Atpažįsta klasės draugų emocijas, apibūdina, kaip jaučiasi kiti asmenys (pvz., draugai, šeimos nariai). ***Muzika.*** Klausosi kontrastingus dinamikos ir tempo (garsiai – tyliai, lėtai – greitai) muzikinius kūrinius. Nusako muzikos kūrinio	1 pamoka

		keliamą įspūdį, įvardija nuotaiką. ***Dailė.*** Apibūdina dailės kūrinių keliamą įspūdį, nuotaiką, išsako savo nuomonę, ką autoriai norėjo pavaizduoti.	

3-4 klasė.
Tarpdalykinė tema. 2.6.3. Darnus vystymasis (aplinkos apsauga, atsakingas vartojimas, gamtos išteklių tausojimas, klimato kaitos prevencija) Tema: ,,Žemės diena“

Mokinių pasiekimai	Šokio veikla	Galima integracija	Trukmė
C2, C3 B1, B2, B3 A1 A2, A3, C2, C3	Mokytojas supažindina mokinius, kaip menininkai kviečia atkreipti dėmesį į ekologijos problemas. Kaip menas gali keisti žmonių įpročius ir padėti tausoti gamtą. Klausomasi ištraukų iš pokalbio su ekologiją per šokį tyrinėjančia lietuvių choreografe Greta Grinevičiūte ,,Kaip šiuolaikinis šokis padės šiukšliažmogiui išsilaisvinti? https://www.ziniuradijas.lt/laidos/sitai-nera/kaphttps://www.ziniuradijas.lt/laidos/sitai-nera/kaip-siuolaikinis-sokis-pades-siuksliazmogiui-issilaisvinti?video=1siuolaikinis-sokis-pades-siuksliazmogiui-issilaisvinti?video=1 Mokiniai stebi ir nagrinėja vaizdo medžiagą, kurioje 2016 m. Moksleivių dainų šventės Šokių dienoje gatvės šokėjai pristatė masinę šokio kompoziciją, skirtą aplinkos šiukšlinimo temai (įraše nuo 1.43.22 val. iki 1.46.00 val.) https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/101806/lietuvoshttps://www.lrt.lt/mediateka/irasas/101806/lietuvos-moksleiviu-dainu-svente-2016-sokiu-diena-mano-	***Etika.*** Aš ir ekologija. Diskutuojama apie savo atsakomybę už ekologinį savo artimiausios aplinkos ir visos planetos saugumą. Susipažįsta su pagrindiniais ekologiniais principais. ***Lietuvių kalba.*** Teksto kūrimas. Informacinio teksto (žinutės, kvietimo, skelbimo), laiško rašymas. Mokomasi parašyti skelbimą, kviečiantį atkreipti savo aplinkos, visuomenės dėmesį į ekologijos problemą. ***Technologijos.***	2 pamokos

	zememoksleiviu-dainu-svente-2016-sokiu-diena-manohttps://www.lrt.lt/mediateka/irasas/101806/lietuvos-moksleiviu-dainu-svente-2016-sokiu-diena-mano-zemezeme		
	https://www.youtube.com/watch?v=ebtleoqvbze mokytojas pristato garso takelį ,,aplinkosaugos repas“ (arba kt.) https://www.youtube.com/watch?v=2baztzwcs6o ir kviečia mokinius sukurti šokį, kurį visi pristatys bendruomenei mokyklos Žemės dienos renginyje. Mokiniai gali naudoti jau žinomus žingsnius ir judesius arba sukurti savo. Svarbu, kad šiuo šokiu mokiniai perteiktų žiūrovui temą apie aplinkos išsaugojimo svarbą. Mokiniai gali kurti grupėmis, porose ar po vieną. Atskiras mokinių kompozicijas mokytojas gali sujungti į vieną pasirodymą.	Pateikia ir apibūdina idėją problemos sprendimui, įvardina jo naudingumą asmeniui ir artimiausiai aplinkai. ***Gamtamokslinis ugdymas.*** Aiškinamasi, kaip žmogaus elgesys gali teigiamai arba neigiamai paveikti miško, pievos ir vandens telkinio natūralias buveines, pateikiami ir aptariami pavyzdžiai, kokiais būdais galima išvengti aplinkos taršos arba ją sumažinti. ***Visuomeninis ugdymas.*** Dalyvavimas vietos bendruomenės gyvenime (koks elgesys yra atsakingas); idėjų kėlimas, sprendžiant kaip prisidėjus prie aplinkos pokyčių, pasikeičia ir santykis su ja.	

Fizinis ugdymas

Siekiant užtikrinti fizinio ugdymo dermę su kitais mokomaisiais dalykais, rekomeduojama tarpdalykinė integracija pagal dalykų temas, Fizinio ugdymo bendrosios programos turinio integracija į tradicines ir netradicines bendruomenės veiklas, aktyvus reagavimas į mokiniams ar visuomenei aktualius gyvenimo įvykius (pvz., Pasaulinė sveikatos diena ir kitos minėtinos datos, Olimpinės ir paralimpinės žaidynės, visuomenės sveikatingumo ar kiti renginiai gyvenamojoje vietovėje). Tarpdalykinės integracijos įgyvendinimui būtinas mokytojų tarpusavio bendradarbiavimas, taip pat rekomenduojama į fiziškai aktyvių veiklų organizavimą įtraukti pačius mokinius, jų tėvus (globėjus), kitus bendruomenės narius. Tinkama dalyko turinio integracija sudaro prielaidas optimaliam mokinio fiziniam ugdymuisi, įgalina pritaikyti užduotis pagal mokinių poreikius, polinkius, galias ir gyvenimo būdo kontekstą, praplečia galimybes panaudoti kitus vietos ar situacijos išteklius.

Tarpdalykinė tema	**Tarpdalykinių temų įgyvendinimo galimybės**
Ekstremalios situacijos	Fizinio ugdymo dalykas sudaro išskirtinai palankias sąlygas elgesio ekstremaliose situacijose įgūdžių suformavimui, lavinant neįprastus judėjimo įgūdžius ir mokant evakuacijos veiksmų sekos ekstremalių situacijų (šaudymo, gaisro, sprogimo ir kt.) mokykloje atvejais.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Medžiaga rengiama.

Informatikos ugdymas

TARPDALYKINIŲ TEMŲ INTEGRAVIMAS

KLASĖ	INTEGRACINĖ SRITIS	KONTEKSTINĖ TEMA/ PROBLEMOS PAVYZDYS	TARPDALYKINĖS INTEGRACIJOS IDĖJOS / TEMOS
1 klasė	**Darnus vystymasis** (aplinkos apsauga; biologinės įvairovės apsauga)	Augintiniai	**Informatika:** augintinio fotografavimas; nuotraukų redagavimas (apkirpimas ir pan.); teksto (gyvūno vardo) įterpimas; koliažo kūrimas, pvz. programos *Photo Collage Maker*, *Pic Collage*, https://www.befunky.com/create/collage/
2 klasė	**Darnus vystymasis** (sveikata, sveika gyvensena; tausojantis žemės ūkis, sveiki maisto produktai)	Maistas	**Informatika:** sudarys stulpelinę diagramą ,,Vaisiai užkandžių dėžutėse". Siūlomos programos diagramų kūrimui: https://charts.livegap.com/app.php?lan=en&gallery=bar
3 klasė	**Darnus vystymasis** (švietimo vaidmuo, mokymasis visą gyvenimą; pažangios technologijos ir inovacijos)	Žaidimai	**Informatika:** programos kūrimas (kelio projektavimas) su edukaciniais robotais, pvz., *Blue-bot*, *Photon*, *Ozobot*
4 klasė	**Kultūrinis identitetas ir bendruomeniškumas** (kultūros paveldas; gimtoji kalba; etninė kultūra, kultūrinė įvairovė, kultūros raida, tradicijos gyvybingumas, istorinė savimonė; tautos, pilietinės visuomenės savikūra)		**Informatika:** chronologinės laiko juostos kūrimas: įterpti aprašymą, faktus, surastus lietuvių kalbos bei gamtamokslinio ir visuomeninio ugdymo pamokose; nuotraukos, paveikslo kopiją, rastą internete (priminti apie autorines teises). Naudojamos programos pavyzdys: *Padlet* (*Timeline*).

TARPDALYKINĖ INTEGRACIJA

Skaitmeninio turinio kūrimas

1-2 klasės	3-4 klasės
Atpažįsta ir naudojasi įvairių rūšių skaitmeniniu turiniu: tekstu, garsu, vaizdu (A1.3).	Randa ir pritaiko skaitmeninį turinį įvairiems dalykams mokytis, tinkamai vartoja sąvokas (A1.3).
Kuria įvairų skaitmeninį turinį: piešia, rašo, fotografuoja, filmuoja (A2.3).	Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį (A2.3).
Aptaria savo sukurtą ar naudojamą skaitmeninį turinį (A3.3).	Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato (A3.3).

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
Matematika	**Matematinis komunikavimas.** Atsirinkti reikiamą informaciją iš mokytojo duoto šaltinio, kurti ir pristatyti paprastą matematinį pranešimą, pvz., „Ilgio matavimo prietaisų įvairovė“, „Skaičių iki 20 šalyje“.	**Matematinis komunikavimas.** Atsirinkti reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, sukurti ir pristatyti matematinį pranešimą, pvz., „Erdvinės ir plokštuminės geometrinės figūros“, „Tyrimo statistinių duomenų vaizdavimas stulpeline, skrituline ir kreivine diagramomis“.
Užsienio kalba	Žaidybinės interaktyvios užduotys užsienio kalbos žodynui mokytis pvz., https://www.primarygames.com/, https://lt.qwertygame.com	**Audiovizualinio teksto kūrimas.** Sukurti 3–5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1 –2 sakinių užrašais ekrane. Sukurti labai trumpą filmuką / reportažą / vaizdo ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones.
Lietuvių kalba	Rašyti kelių sakinių tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą/ pasaką) ir siekiant perduoti informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteikti nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama). Aptarti, kodėl žmonėms svarbu mokėti rašyti, kaip dažnai ir ką rašo vaikai ir suaugusieji ranka, klaviatūra įvairiose aplinkose (pvz., sąsiuvinyje, telefonu, kompiuteriu). Nagrinėti pasirinktus rašytinių raidžių ir jų junginių pavyzdžiai, mokytis taisyklingai rašyti visas rašytines lietuvių kalbos abėcėlės raides ir jas jungti žodžiuose, rašyti jas žodžiuose, sakiniuose, orientuotis rašymo	Rašyti pasakojimą. Mokytis ranka ir klaviatūra rašyti išgalvotą arba asmenine patirtimi grįstą pasakojimą: 1) pagal pasakojimo gaires (raktiniai žodžiai, klausimai ir pan.); 2) pagal perskaityto literatūros kūrinio pavyzdį; 3) pagal su mokytoju sudarytą planą; 4) naudojantis skaitmeniniu turiniu (pvz., pagal filmą, kompiuterinį žaidimą, animaciją). Vertinant pasakojimą atsižvelgiama į su mokiniais aptartus ar susitartus pasakojimo kūrimo kriterijus (pvz., temos atskleidimą; teksto vientisumą ir nuoseklumą; pasakojimo struktūrą (pradžia – įvykio raida –

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
	sąsiuvinyje. Mokytis rašyti ranka, kompiuterio, telefono klaviatūra. Mokytis pasakoti, apibūdinti, paaiškinti, naudojantis įvairiomis technologijomis, pavyzdžiui, sukuriant vaizdo ar garso įrašus. Pristatydami knygas išbandyti įvairias technologijas, aptarti jų galimybes ir savitumą. Rašyti kompiuterio, telefono klaviatūra. Išbandyti įvairius rašymo šriftus, stilius, technikas. Tyrinėti kitų užrašytus informacinius tekstus, įvairias antraštes, skelbimus (pvz., sąsiuvinyje, telefonu, kompiuteriu, planšete, interaktyvia lenta).	pabaiga); teksto kalbinę raišką; išmoktų rašybos ir skyrybos atvejų taikymą). Pagalbinės priemonės gali būti pateiktos įprastu ir skaitmeniniu formatu. Pvz., https://www.storyjumper.com
Gamtamokslinis ugdymas	**Gamtamokslinis komunikavimas** Pateiktame šaltinyje (tekste, paveiksle, diagramoje, lentelėje)rasti reikiamą informaciją. Savais žodžiais papasakoti apie artimiausioje aplinkojepastebėtus ir skaitmeninėmis priemonėmis užfiksuotus gamtos objektus ir reiškinius, pvz., „Rudens požymiai mokyklos kieme“, „Mokyklos kieme augančių medžių įvairovė“.	**Gamtamokslinis komunikavimas** Savo pasirinktuose ar mokytojo rekomenduojamuose informacijos šaltiniuose atrinkti, apibendrinti ir vertinti įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją pvz., atlikti statistinį tyrimą „Kokių automobilių daugiausia pravažiuoja pro mokyklą“, duomenis pateikti įvairiose diagramose. Laikytis esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reikšti mintis, nurodyti, kokius šaltinius naudojo. Tekstinę informaciją pateikti diagramomis ir lentelėmis arba atvirkščiai.
Meninė raiška (dailė)	**Komunikavimo kompetencija** Naudojant interaktyvius piešimo įrankius, intuityviai pasirinkti norimo storio linijas, patikusias spalvas, kurti erdvines formas, išgauti savitą ritmą ir nuotaiką. Kiekvienam savo kūriniui užrašyti metriką (vardą, pavardę, klasę). Mokytis fotografuoti kasdienybę ir šventes akimirkas. Piešimui naudoja piešimo programą https://sketch.io/sketchpad.	**Komunikavimo kompetencija. Skaitmeninio turinio kūrimas** Pasirinkti ir naudoti jau žinomas dailės technikas, kūrybiškai ir saugiai jomis naudotis. Pasirinkti linijas ir/ar spalvas, ir/ar erdvines formas. Pastebėti fono ir vaizduojamų objektų / figūrų dermę, kūrybiškai perteikti norimą ritmą, emocijas. ● https://kidmons.com/game/paint-online ● https://kleki.com ● ibisPaint - Draw and Paint App Atlikti pasirinktą vaidmenį integruotos meninės veiklos projekte. Kiekvienam savo kūriniui savarankiškai užrašyti metriką (vardą,

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
		pavardę, klasę, sukūrimo datą, pavadinimą). Kurti savo ar klasės draugų parodos kvietimą, plakatą. Piešimui naudoja: ● programą *Ibispaint*, ● http://pencilmadness.com/app, ● https://drawisland.com/.
Meninė raiška (muzika)	**Muzikavimas (dainavimas, grojimas)** Aptarti atliekamą kūrinį; parodyti elementarų muzikos kalbos ir išraiškos priemonių (pvz., ritmo piešinys, melodijos kontūras) supratimą. Atpažinti įvairių rūšių skaitmeninį turinį: tekstą, garsą, vaizdą. **Muzikos kūryba** Eksperimentuoti garsais, improvizuoti elementarius muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., ritmo piešinį): ● https://www.musicca.com/piano ● https://drawing.garden	**Muzikavimas (dainavimas, grojimas)** Apibūdinti atliekamą kūrinį; parodyti muzikos kalbos ir išraiškos priemonių (pvz., ritmas ir metras, melodija ir dermė, dinamika) bei struktūrų supratimą. Pasirinkti priemones ir kurti skaitmeninį turinį. Metro samprata: dvejiniai (2/4; 4/4) ir trejiniai (3/8; 3/4) metrai; dirigavimo pradmenys (2-jų ir 3-jų dalių metro schemos). Kūrybinės užduotys su paprasčiausiais ritmais (pvz., ritmo dėlionės); ir melodinėmis struktūromis (pvz., melodinė simetrija, melodijos pritaikymas patarlei), pvz., https://www.virtualsheetmusic.com/metronome/ **Muzikos kūryba** Improvizuoti muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., dermę ar metrą), pvz., https://www.onlinepianist.com/virtual-piano
Technologinis ugdymas	Sudėti sveikos mitybos piramidę, naudojant įrankius: ● WordArt.com - Word Cloud Art Creator ● https://sketch.io/sketchpad.	
Dorinis ugdymas		**ETIKA. Aš ir virtualumas.** Sumaketuoti draugiško elgesio internete taisykles, naudojant, pvz., https://www.canva.com/

Algoritmai ir programavimas

1-2 klasės	3-4 klasės

Aptaria, kaip atliekami kasdieniai veiksmai, nurodo juos žingsniais ar komandomis (B1.3).	Pateikia ir apibūdina algoritmų, programų pavyzdžius iš kasdienės aplinkos (B1.3).
Atpažįsta ir vykdo komandų sekas, pasirinkimo komandą, skiria logines operacijas: NE, IR, ARBA (B2.3).	Taiko ir paaiškina pasirinkimo (šakojimo) ir kartojimo komandas (B2.3).
Sudaro ir vykdo komandų sekas, naudojasi žaidybinėmis programavimo priemonėmis (B3.3).	Sprendžia uždavinį, sudaro ar pritaiko algoritmą, skaido į mažesnes dalis (B3.3).
Randa nurodytas klaidas komandų sekose ir jas taiso (B4.3).	Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus. Aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose (B4.3).

Mokomasis dalykas	**1-2 klasės**	**3-4 klasės**
Matematika	**Modeliai ir sąryšiai**. **Dėsningumai. Sekos**. Aptarti situacijas, kuriose įprasta vartoti sąvokas seka (mobilioji aplikacija), sekos narys. Tyrinėti objektų sekas iš 2–4 pasikartojančių narių grupių (pvz. ABAB.., AABAAB...), mokytis jas atpažinti ir apibūdinti, pratęsti, rasti trūkstamus narius, sudaryti seką pagal nurodytą taisyklę, sukurti savo. ● **Mobiliosios aplikacijos** “Logic land”, “Create a series”, “Reall Sequence”, “ExerkidsLogic”, “Attention”. **Algoritmai ir programavimas.** Nagrinėti piešiniais, žodžiais, simboliais pateiktus algoritmus, mokytis juos atlikti. Aptarti komandos sąvoką, aiškintis, ką reiškia nuoseklus komandų atlikimas, mokytis schema, piešiniu pavaizduoti nuosekliai atliekamų komandų seką. Pasitelkus konkrečius pavyzdžius paaiškinti paprasčiausią pasirinkimo komandą jei–tai. Mokytis įvykdyti nurodytą komandų seką, kurioje gali būti ir pasirinkimo komandų. Įvairiuose kontekstuose mokytis suprasti ir teisingai vartoti jungtukus ne, arba, ir. Susipažinti su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz., ScratchJr, Blue-Bot robotukus, Blockly	**Modeliai ir sąryšiai**. **Dėsningumai. Sekos.** Atkartoti, pratęsti, apibūdinti sekas, kurių nariais yra paprastosios, dešimtainės trupmenos. Nagrinėti objektų sekas, sudarytas iš 2–4 pasikartojančių narių grupių, įskaitant ir tokias, kurių elementai skiriasi dydžiu, spalva, linijos storiu, posūkio kampu; kai kiekvieną kitą sekos objektą sudaro vis daugiau (mažiau) elementų, kurie nebūtinai išdėstomi vienoje eilėje, o seka gali būti perkelta ir į kitą eilutę. Tyrinėti sekas, gautas suliejus dvi sekas. Mokytis skaitmeninėmis priemonėmis kurti ir pristatyti sekas. ● **Mobilioji aplikacija** “Sequences” **Algoritmai ir programavimas**. Pasitelkus konkrečius pavyzdžius paaiškinti pasirinkimo komandą jei–tai–kitaip, kartojimo komandą. Mokytis įvykdyti nurodytų komandų seką, kurioje yra ir ši pasirinkimo komanda. Spręsti įvairius uždavinius, kuriuose reikia atlikti nuoseklių komandų sekas, įskaitant ir pasirinkimo bei kartojimo komandas. Aptarti algoritmo ir programos sąvokos. Nagrinėjant konkrečius pavyzdžius įsitikinti, kad algoritme ir programoje svarbi komandų atlikimo tvarka, kad gali būti keletas teisingų algoritmų tam pačiam rezultatui gauti. Mokytis uždavinio sprendimo

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
	Games, SpriteBox) ir mokytis jomis kurti nesudėtingas, iš kelių komandų sudarytas, programas. ● **Mokomoji aplinka** https://code.org **Geometrija ir matavimai**. **Konstravimas. Transformacijos**. Nagrinėti situacijas, kuriose mokomasi apibūdinti objektų ar žmonių vietą ar padėtį vienas kito atžvilgiu (pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atgal). Mokytis apibūdinti, schemoje pavaizduoti objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos (pvz., rodyklėmis schemoje parodyti, kur buvo paslėptas lobis). Languotame popieriuje kurti tam tikrą vietą vaizduojančius planus (pvz., kambario, sklypo, vietovės), mokytis duoti ir vykdyti kelių žingsnių instrukciją, susijusią su judėjimu tame plane, įskaitant pusės ar ketvirčio apskritimo posūkius. Nagrinėti simetriškasašies atžvilgiu figūras, mokytis užbaigti ar sukurti ašies atžvilgiu simetrišką piešinį languotame ar taškuotame popieriuje, kai pavaizduota vertikali arba horizontali simetrijos ašis. ● **Mobilioji aplikacija** KidsCoding ● **Edukacinė mokomoji priemonė** robotukas Blue-Bot	algoritmą užrašyti sutartiniais ženklais, pavaizduoti schemomis (pvz., iš turimų fizinių objektų sudėlioti ar nupiešti tam tikrą geometrinę figūrą; naudojantis pateiktais ar savo gautais duomenimis, apskaičiuoti nueitą kelią, laiką, greitį; pereiti labirintą; sukurti žaidimų instrukcijas, taisykles, receptus ir kt.). Susipažinti su uždavinio skaidymo į dalis strategija, mokytis ją įgyvendinti kuriant pasirinkimo ir kartojimo komandų sekas. ● **Mobiliosios aplikacijos**: Coding galaxy, Space coders, Lightbot Hour, BoxIsland, “Pet bits” ● **Mokomoji aplinka** https://runmarco.allcancode.com ● Scratch, Blockly Games, SpriteBox, kortelės, edukaciniai stalo žaidimai, pvz., Scottie Go **Geometrija ir matavimai** **Konstravimas. Transformacijos.** Tyrinėti dvi tiesės atžvilgiu simetriškas figūras, pavaizduotas languotame ar taškuotame popieriuje. Mokytis jas nupiešti, atrasti jų simetrijos tiesę, paaiškinti, kodėl jos yra/nėra simetriškos. Iš turimų detalių, taikant simetriją, posūkį ar postūmį horizontalia ar vertikalia kryptimi kurti ornamentus, ieškoti trūkstamų jų dalių. Mokytis nurodyti koordinačių plokštumos pirmame ketvirtyje pažymėto taško koordinates. Mokytis taikyti žinias apie posūkį, postūmį, simetriją tiesės (ašies) atžvilgiu koordinačių plokštumoje ir languotame popieriuje (pvz., apibūdinti objekto (taško) judėjimą, įvardyti trūkstamas figūros dalis, kurti naujas figūras ar paaiškinti paprasčiausias jos savybes). Svarbu, kad mokiniai suprastų taškų, atkarpų, tiesių, figūrų perkėlimo idėją: jei figūrą transformacijų pagalba galima perkelti į kitą ar grąžinti tą pačią vietą, tai gautoji ir pradinė figūra laikomos lygiomis. ● **3D modeliavimo aplinka** https://www.tinkercad.com/ ● **Virtualiosios realybės kūrimo aplinka**

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
		https://cospaces.io/edu/
Lietuvių kalba	Nusakyti įvykių seką, nurodyti aiškiai tekste įvardytą veiksmo vietą ir laiką; kūrinio nuotaiką. Pagal pavyzdį atlikti nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., grupuoti skirtingus žodžius pagal reikšmę). Pagal pavyzdį atlikti nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebėti kalbos vartojimo situacijas artimoje aplinkoje, daryti išvadas pagal aiškiai pastebimus požymius). Mokytis rasti reikiamą informaciją šio amžiaus vaikams skirtuose žodynuose, enciklopedijose, internete ir kitur. ● **Mokomoji aplinka e-knygos kūrimui** https://www.storyjumper.com ● **Mokomoji aplinka** https://vaikuzeme.lt/projektai/knygiukai-ypatinga-garsiu-knygu-kureju-dovana-lietuvos-vaikams ● **Mokomoji aplinka e-knygos kūrimui ir skaitymui** https://bumbam.weebly.com	Aptarti įvykių seką, veiksmo laiką, vietą, jų kaitą, įvykių svarbą. Apibūdinti grožinio teksto nuotaiką. Savarankiškai atlikti nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., pastebėti dėsningumus, padaryti išvadas; sudaryti atmintines, išvesti taisykles). Savarankiškai atlikti nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebėti kalbos vartojimo situacijas aktualioje aplinkoje, apibendrinti, daryti išvadas, formuluoti rekomendacijas). ● **Mobilioji aplikacija, mokyti kurti pasakojimus** “Toontastic” ● **Mokomoji aplinka komiksų kūrimui** https://app.pixton.com ● **Mokomoji aplinka komiksų kūrimui** https://www.storyboardthat.com

Mokomasis dalykas	**1-2 klasės**	**3-4 klasės**
Gamtamokslinis ugdymas	Atsakant į mokytojo nukreipiamuosius klausimus aiškinti paprastus dėsningumus kasdienėje aplinkoje, paaiškinti, kokių sąlygų reikia, kad vyktų reiškinys. Mokytis skirti medžius, krūmus ir žoles, atpažinti artimiausius aplinkos medžius (klevą, ąžuolą, beržą, eglę, pušį ir 3−4 kitus iš savo aplinkos). Aptarti augalų naudą žmonėms. Mokytis atpažinti augalo dalis (šaknis, stiebą / kamieną, lapus, žiedus, vaisius, sėklas). Stebėti augalų augimą, nagrinėti augalo gyvenimo ciklą (dygimą, augimą, vaisių brandinimą ir sėklų išbarstymą). ● **Mokomoji aplinka** http://mkp.emokykla.lt/enciklopedija/lt ● **Mobilioji aplikacija** "Zoosounds" ● **Lavinamasis edukacinis žaidimas** „Žaliasis tyrinėtojas" https://sodas.ugdome.lt/mokymo-priemones/19700/siusti	Paaiškinti paprastus artimos aplinkos dėsningumus, atpažinti ir savais žodžiais paaiškinti paprastus priežasties ir pasekmės ryšius. Aiškintis, kas yra mitybos grandinės, mokytis sudaryti paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines. Aiškintis, kokia kryptimi juda energija mitybos grandinėse, koks Saulės šviesos vaidmuo mitybos grandinėse. Aptarti gyvųjų organizmų vaidmenis (gamintojai, augalėdžiai ir plėšrūnai) paprastose mitybos grandinėse. Aptarti augalų skirtingų dauginimosi būdų pavyzdžius. Palyginti ir sugretinti žinomų augalų bei gyvūnų gyvenimo ciklus. Apibūdinti drugio ir varlės vystymosi stadijas. Suvokti ir aptarti vandens apytakos rato principus ● **Mokomoji aplinka** http://www.crickweb.co.uk/ks1science.html#watercycle ● **Mokomoji aplinka** (gyvūnų, žmonių, augalų vystymosi ciklai) https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zgssgk7 ● **Mokomoji aplinka** (mitybos grandinės) https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zbnnb9q ● **Mobiliosios aplikacijos** "Solar Walk Lite", "Star Walk 2", "Planet Geo", "GeoExpert Lite", "Kids World Atlas", "Gamtos parkai".
Technologinis ugdymas	**Sprendimo įgyvendinimas/prototipavimas.** Rišant/pinant tyrinėti siūlų susipynimo būdus, sukurti aksesuarus (apyrankę, juostelę į plaukus, skirtuką knygai, batraiščius ir pan.). Praktiškai išbandyti drabužių lankstymo, susagstymo, surišimo (avalynės) / užrišimo (diržai ir pan.) būdus, avalynės/tekstilės valymą be cheminių priemonių. ● **Muziejaus svetainė** https://www.mlimuziejus.lt/ ● **Mobiliosios aplikacijos** "Pixelmania", "Mandalas Lite"	**Sprendimo įgyvendinimas/prototipavimas.** Saugiai, nuosekliai atlikti technologinius procesus. Koreguoti klaidas / netikslumus. Sukurti rezultatą. Kuriant nesudėtingą tekstilės gaminį aiškintis tekstilės gaminių projektavimo, konstravimo, dekoravimo, siuvimo eiliškumą. Išsamiau aptarti vilnos pluošto „kelią" iki siūlo. ● **Muziejaus svetainė** http://www.llbm.lt/zaidimas Elementari mikrovaldiklių elektronika ir jos taikymo/programavimo pavyzdžiai, elementai.

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
		(teksto/piktogramos/paveikslėlio išvedimas į ekraną, mygtukų naudojimas). ● **Modeliavimo aplinkoje** esantys įskiepiai https://www.tinkercad.com/ ● Elektros grandinės bandymai **modeliavimo aplinkoje**: https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zq99q6f/articles/zs7g4j6 https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zq99q6f/articles/zt8vg82
Fizinis ugdymas	Įvardinti mokymosi/poilsio režimo aspektus. Aptarti mokymosi ir poilsio režimą ir jo įtaką sveikatai. Paaiškinti judėjimo galimybes erdvėje ir laike. Susipažinti su judėjimo galimybėmis: a) pagal spartą; b) pagal kryptį; mokytojui rodant pavyzdžius, atlikti juos pavieniui, poromis, grupelėmis, žaidžiant žaidimus arba rungtyniaujant estafetėse. Drauge su mokytoju atlikti įvairius judesius esant įvairiose padėtyse. Susipažinti su pagrindiniais judriųjų, didaktinių, tautinių (liaudies) žaidimų veiksmais. ● **Knyga „Informatika be kompiuterio“** https://classic.csunplugged.org/documents/books/lithuanian/Unplugged-LT.pdf	Aiškintis, koks turi būti mokymosi ir poilsio režimas, kokia jo įtaką sveikatai. Su mokytoju išsiaiškinti koordinuotų judesių svarbą, mokytis koordinuotai juos atlikti vietoje ir judant erdvėje. Koordinuotai atlikti judesius kintant judesių krypčiai ir spartai. Judant, neprarandant koordinacijos mokytis greitai keisti judesių kryptį ir spartą. ● **Knyga „Informatika be kompiuterio“** https://classic.csunplugged.org/documents/books/lithuanian/Unplugged-LT.pdf

Duomenų tyryba ir informacija

1-2 klasės	3-4 klasės
Pateikia įvairių rūšių duomenų pavyzdžių, juos apibūdina (C1.3).	Pateikia įvairių rūšių duomenų pavyzdžių, susieja su informacija. Nagrinėja duomenų vaizdavimo kompiuteryje pavyzdžius (C1.3).
Renka, grupuoja, rūšiuoja, tyrinėja duomenis. Paaiškina duomenis, pavaizduotus piešiniais ar diagramomis (C2.3).	Pastebi dėsningumus duomenyse, nustato pasikartojimus ir trūkstamus duomenis. Duomenis pavaizduoja piešiniais, lentelėmis, diagramomis, schemomis (C2.3).
Vertina duomenų ir informacijos patikimumą pagal pateiktus kriterijus (C3.3).	Apibūdina slaptažodį kaip duomenų ir informacijos apsaugos priemonę. Sprendžia informacijos šifravimo uždavinius (C3.3).

Mokomasis dalykas	**1-2 klasės**	**3-4 klasės**
Matematika	**Duomenys ir jų interpretavimas**. Mokytis formuluoti klausimus apie kasdienius gyvenimo įvykius, į kuriuos atsakymą padėtų rasti atliktas statistinis tyrimas. Aiškintis, ką vadiname požymiu ir jo reikšmėmis, mokytis registruoti renkamus duomenis, kai yra 2–3 stebimo požymio reikšmės. Surinkti duomenis, pavaizduoti sąsiuvinyje arba ekrane piktograma ar stulpeline diagrama (vertikalia ar horizontalia), kai simbolis ar padala atitinka vienetą (vieną stebinį). Pavadinti diagramą ir jos ašis, susieti dažnių lentelėje stulpelinėje diagramoje esančius duomenis, atsakyti į klausimus apie diagramoje ar dažnių lentelėje pateiktus duomenis. **Mokomoji aplinka:** ● https://classroomscreen.com/app/pv2/e575e42b-7c77-4285-8ee7-7542785e8b22	**Duomenys ir jų interpretavimas.** Mokytis kelti su artima aplinka susijusius klausimus, į kuriuos atsakyti galima surinkus ir susisteminus duomenis. Mokytis rūšiuoti duomenis pagal nurodytą požymį. Nagrineti konkrečius pavyzdžius, aptarti, kaip suprasti diagramas, kurių dažnių ašies vienos padalos vertė nėra lygi vienetui, o stulpelio aukštis (požymio reikšmės dažnis) nebūtinai sutampa su pažymėta padala. Mokytis pasirinkti tinkamą diagramos dažnių ašies padalos vertę. Diagramas braižyti naudojant fizines ir skaitmenines priemones. Diskutuoti apie savo ar kitų mokinių atlikto tyrimo išvadas, jų pritaikymą. **Mokomoji aplinka:** ● Mokytojas kuria https://www.mentimeter.com ● Mokiniai atsakinėja https://www.menti.com ● Taikomoji programa MS Excel. **Tikimybės ir jų interpretavimas** Nagrinėti atsitiktinumo principu paremtus žaidimus su keliomis vienodai ir nevienodai galimomis 2–6 baigtimis (pvz., monetos ar kauliuko metimas, suktuko sukimas ir pan.). Aptarus baigties sąvoką, svarstyti, kuri iš baigčių labiau, mažiau, vienodai tikėtina. Atliekant eksperimentą (pvz., žaidimą kartojant 10, 20 kartų ir skaičiuojant baigties pasirodymo dažnį) tikrinti, ar pasitvirtino spėjimo rezultatas, aptarti kodėl. Kiekvienos baigties tikimybę užrašyti kaip trupmeną. **Mokomoji aplinka:** ● Suktukas: https://www.superteachertools.us/spinner ● Žaidimų kauliukai: https://classroomscreen.com/app/wv1/fe3abd9e-9e8e-4cde-bdaf-39c894998edf ● https://diceapp.io/flip-a-coin

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
		• Monetos: https://www.random.org/coins/?num=2&cur=60-eur.ireland-1euro
Užsienio kalba	Žaidžiant keistis informacija su kitais žaidimo dalyviais, kai pateikiama vaizdinė pagalba ar pavyzdžiai. **Mokomoji aplinka:** • https://learnenglishkids.britishcouncil.org/?_ga=2.208594711.42027206.1639760556-1661605519.1639760556 • https://apps.apple.com/app/id597303098	Keistis informacija apie pomėgius, aplinką pasinaudojant vertimo įrankiais. Išsakyti nuomonę apie paprastus internetinius įrašus naudojant trumpas standartines frazes. Užpildyti labai paprastą formą, pateikiant asmeninę informaciją. **Mokomoji aplinka:** • Google Formos • Microsoft Forms • https://learnenglishkids.britishcouncil.org/english-courses-for-children
Lietuvių kalba	Skaitant įvairius spausdintus ir skaitmeninius negrožinius tekstus (straipsnius, informacines žinutes, skelbimus, instrukcijas, receptus, sąrašus, gamtos objektų ir reiškinių aprašymus ir kt.), mokytis šiuose tekstuose išskirti svarbiausias detales, faktus, veiksmų seką, aptarti teksto ypatumus ir kalbą. Pratintis rasti reikiamą informaciją šio amžiaus vaikams skirtuose žodynuose, enciklopedijose, internete ir kitur. **Mokomoji aplinka:** • https://lt.kidspicturedictionary.com/index.html • Receptai https://www.lrt.lt/mediateka/video/gustavo-enciklopedija, https://apps.apple.com/lt/app/lrt-gustavo-receptai/id1193121360	Skaityti ir analizuoti negrožinius tekstus įvairiose aplinkose ir kontekstuose su mokytojo pagalba: publicistinius, dokumentinius, informacinius ir įvairialypės informacijos (pvz., filmas, reklama, paveikslėlių istorija, elektroninis tekstas, dainovaizdis, žemėlapis) tekstus. Mokytis savarankiškai rasti reikiamą informaciją mokytojo nurodytuose įvairiuose informacijos šaltiniuose. **Mokomoji aplinka:** • https://www.lietuviuzodynas.lt/ • https://www.lrt.lt/mediateka/video/gyvunu-enciklopedija
Gamtamokslinis ugdymas	**Gamtamokslinis tyrinėjimas** Stebėti augalų, gyvūnų augimą, nagrinėti augalo, gyvūno gyvenimo ciklą. Mokytis atskirti gyvus organizmus nuo negyvų daiktų, išskirti bendrus gyvo organizmo požymius (juda, kvėpuoja, auga, maitinasi, dauginasi). • **Mobiliosios aplikacijos** "Gamtos parkai", "Lietuvos jūrų muziejus", "Visa tiesa apie gyvūnus"	**Gamtamokslinis tyrinėjimas** Mokytis įvardyti pagrindines žinduolio (tarp jų ir žmogaus) organų sistemų – judėjimo ir atramos, nervų, kraujotakos, virškinimo, kvėpavimo – dalis (pvz., virškinimo sistemoje – dantys, skrandis, žarnynas), išsiaiškinti šių dalių funkcijas (pvz., dantys susmulkina maistą). Mokytis pagrįsti taisyklingos laikysenos, sėdėsenos, sveikos mitybos, fizinio aktyvumo, dienos ir poilsio režimo svarbą remiantis žiniomis apie organų sistemas.

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
		Mokytis palyginti ir sugretinti išorinius požymius bei elgseną, būdingą šioms pagrindinėms gyvųjų organizmų klasėms: kirmėlėms (sliekams), moliuskams (sraigėms), vabzdžiams, voragyviams (vorams, erkėms), varliagyviams (varlėms), paukščiams, žinduoliams, žuvims, ropliams. **Mokomoji aplinka:** ● https://www.zygotebody.com ● https://www.lrt.lt/mediateka/video/gyvunu-enciklopedija Paaiškinti paprastus žinomų reiškinių ir procesų modelius, pasitariant su mokytoju modeliuoti paprasčiausius reiškinius ar procesus. Pastebėti ir savais žodžiais įvardintipaprastus dėsningumus artimoje aplinkoje. **Mokomoji aplinka:** ● http://stars.chromeexperiments.com ● https://intro.vilnius.lt/rupestingas-miestas/atlieku-rusiavimas ● https://praeitieszenklai.kvb.lt **Mobilioji aplikacija** "Kids Fun Scienece Experiment" Aiškintis, kad Saulės sistemą sudaro Saulė ir aplink ją besisukančių planetų grupė, įvardijamos Žemei artimiausios planetos. Aptarti Mėnulį kaip natūralų Žemės palydovą. Aptarti Žemės judėjimą (sukimąsi aplink Saulę ir aplink savo ašį) siejant su paros ir metų laikų kaita. ● **Mobiliosios aplikacijos** "Solar Walk ADS+"; "GeoExpert"
Menai (dailė)	**Dailės reiškinių ir kontekstų pažinimas** Pastebėti, tyrinėti viešoje erdvėje esančių tautodailės, profesionaliosios dailės ir architektūros kūrinių būdingas detales, elementus. **Mokomoji aplinka:** ● http://old.ldm.lt/Svietimas/marguciu_parodele.htm ● http://old.ldm.lt/JPS/Miniat_muz_leliu_virtuali.htm	**Dailės reiškinių ir kontekstų pažinimas.** Mokytis tikslingai ir saugiai ieškoti informacijos apie dailę, dailininkus ir jų kūrinius internetinėse svetainėse, enciklopedijose, žinynuose. Tinkamai fotografuoti savo kūrinius, pristatyti savo kūrybą vizualiai ir žodžiu. Kurti autorines e-knygas apie savo ar patinkančio (pasirinkto) dailininko kūrybą.

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
		Mokomoji aplinka: ● https://learnlab.net/ (įrankis StoryLab: e-knygos kūrimas su galimybe pačiam nupiešti iliustracijas) ● https://vilniausgalerija.lt/autorius/
Menai (muzika)	Aptarti atliekamą kūrinį. Parodyti elementariąją muzikos kalbos ir raiškos priemonę (pvz., ritmo piešinys, melodijos kontūras) supratimą. **Mokomoji aplinka:** ● Metronomas https://www.imusic-school.com/en/tools/online-metronome	Apibūdinti atliekamą kūrinį; parodyti muzikos kalbos ir išraiškos priemonių (pvz., ritmas ir metras, melodija ir dermė, dinamika) bei struktūrų supratimą. Atrinkti idėjas muzikiniam sumanymui įgyvendinti. Sukomponuoti nesudėtingą kūrinį su aiškia pradžia ir pabaiga, jį užfiksuoti įprastine ar simboline notacija. **Mokomoji aplinka:** ● https://learningapps.org/12068541 (sukūrė Kristina Daukšaitė) ● Pianinas internete https://www.onlinepianist.com/virtual-piano
Fizinis ugdymas		Mokėti skaičiuoti ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio. **Mokomoji aplinka:** ● https://www.classtools.net/timer
Technologinis ugdymas	**Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.** Padedant suaugusiam nurodytuose informacijos šaltiniuose ieškoti, rasti, atrinkti ir kaupti informaciją problemos sprendimui. Padedant suaugusiam taikyti ir paaiškinti problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėžti problemą, atvaizduoti ją sutarta grafine/aprašomąja forma.	**Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.** Nurodytuose informacijos šaltiniuose ieškoti, rasti, atrinkti ir kaupti informaciją, reikalingą problemos sprendimui. Taikyti ir paaiškinti problemos sprendimui reikalingą informaciją, apsibrėžti ir tikslinti problemą, atvaizduoti ją sutarta grafine/aprašomąja forma. **Mokomoji aplinka:** ● https://www.chartgo.com/index.jsp ● http://www.diychart.com
Dorinis ugdymas	**Etika. Aš ir ekologija** Mokėti rūšiuoti šiukšles, domėtis kokia rūšiavimo prasmė, kokią įtaką tai padarys aplinkai. **Mokomoji aplinka:**	**Tikyba** Savarankiškai surasti Biblijos eilutę pagal pateiktą nuorodą. Surasti ir skaityti Biblijos ištrauką pagal pateiktą nuorodą. **Mokomoji aplinka:**

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
	• https://kratc.lt/lt/rusiavimo-enciklopedija **Tikyba. Suvokia ciklišku mą** Pavaizduoja laiko kartojimąsi kalendoriuje, prisimena pirmąsias dvi kalendorines šventes.	• https://evangelija.lt/articles/vaikams

Technologinių problemų sprendimas

1-2 klasės	3-4 klasės
Aptaria keletą skaitmeninių įrenginių (D1.3).	Apibūdina naudojamus skaitmeninius įrenginius. Atpažįsta ir aptaria skaitmeninių įrenginių sutrikimo problemas (D1.3).
Pasirenka programas ir programėles ir atsakingai jomis naudojasi (D2.3).	Pasirenka atliekamai veiklai tinkamas programas ir programėles (D2.3).
–	Analizuoja savo technologinius gebėjimus įvairiems dalykams mokytis (D3.3).

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
Gamtamokslinis ugdymas	**Problemų sprendimas ir refleksija** Kūrybiškai pritaikyti turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus atliekant gamtamokslines ir kitų mokomųjų dalykų užduotis. Pateikti pavyzdžių, kaip žmonės kurdami daiktus ir technologijas semiasi idėjų iš gamtos. **Mobilioji aplikacija** “Crazy Gears”	**Problemų sprendimas ir refleksija** Kūrybiškai pritaikyti turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus artimos aplinkos situacijose. Nagrinėjant žmonių sukurtų daiktų ir technologijų savybes rasti analogijų gamtoje. **Mokomoji aplinka** https://www.primarygames.com/arcade/skill/gravity

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
Technologinis ugdymas	**Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas** Mokytojui padedant taikyti ir paaiškinti problemos sprendimui tinkančią informaciją, įvardinti problemą. Nagrinėti saugų elektrinių/elektroninių prietaisų naudojimą (kaip tinkamai įjungti/išjungti prietaisą, naudoti įkroviklį ir pan.). **Mokomoji vaizdinė medžiaga:** ● https://www.youtube.com/watch?v=Ci9jM34mGxQ&t=17s **Sprendimo įgyvendinimas/prototipavimas**. Nagrinėti saugų elektrinių/elektroninių prietaisų naudojimą (kaip tinkamai įjungti/išjungti prietaisą, naudoti įkroviklį ir pan.). Saugiai konstruoti ir sukurti konstrukcinį elementą (pvz. stogą, tiltą ir pan.). **Mobiliosios aplikacijos:** ● "Bridge Construction Sim", ● "Planner 5D - Design Your Room". Apibūdinti elektros grandinę, jos elementus, paskirtį. Sujungti elementarią elektros grandinę (elektros grandinė su lempute/šviestuku ir pan.), atpažinti ir įvardinti jos elementus. **Mokomoji priemonė:** Lego **WeDo** robotuko sujungimas **Mobilioji aplikacija: "Electronics For Kids"**	**Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas** Taikyti ir mokytojui padedant paaiškinti problemos sprendimui reikalingą informaciją, apsibrėžti ir tikslinti problemą. Nagrinėti saugaus elektrinio/elektroninio prietaiso naudojimo pavyzdį (virtuvės įranga, kiti namų aplinkoje naudojami prietaisai). Žinoti kam reikalinga vartojimo instrukcija. Nurodytuose informacijos šaltiniuose ieškoti, rasti, atrinkti ir kaupti informaciją reikalingą problemos sprendimui, pvz., „Kaip sujungti elektros grandinę žmonėms, turintiems regėjimo negalią?". **Mobilioji aplikacija** "Kids Fun Scienece Experiment" **Mokomoji aplinka** https://www.primarygames.com/puzzles/strategy/electrio **Sprendimo įgyvendinimas/prototipavimas** Problemos sprendimui pasirinkti, taikyti ir derinti medžiagas/komponentus/priemones/ sistemas, jų savybes ir/ar charakteristikas, technologinius procesus. Susipažinti su elektromagnetizmo reiškiniais ir jų panaudojimo pavyzdžiais (mikrofonas, garsiakalbis, elektros variklis ir pan.). Kurti elementarius elektrinius projektus, su šviesos, garso ir judesio (pasirinktinai) valdymo elementais (paišantis robotas, namų diskotekos gaublys ir pan.), naudojant elementų bateriją, jungiklį/mygtuką, lemputes/šviestukus (LED), elektros variklį, signalizatorių ar kt. **Idėjos pamokoms mokomojoje aplinkoje** https://www.kompiuteriukai.lt/pamokos

Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas

1-2 klasės	3-4 klasės

Bendrauja savarankiškai pasitelkdamas skaitmenines technologijas (E1.3).	Bendrauja ir mokosi pasitelkdamas skaitmenines technologijas, atsakingai dalijasi skaitmeniniu turiniu (E1.3).
Nurodo virtualiojo mokymo(si) etikos taisykles (E2.3).	Įsivertina gebėjimus virtualiai mokytis, laikytis etikos taisyklių (E2.3).

Mokomasis dalykas	**1-2 klasės**	**3-4 klasės**
Užsienio kalba	Skelbti sveikinimus, vartojant šablonines frazes. Pateikia asmeninę informaciją, kai gali pasirinkti iš sąrašo. Pildyti formą įrašant asmeninę informaciją, pvz., vardą, šalį. Žaidžiant pasirinkti iš sąrašo pvz., žaidimų lygį, spalvą, formą. Laikytis saugos reikalavimų ir etikos normų. **Mokomoji aplinka** https://padlet.com	Sukuria trumpas žinutes apie save ir savo pomėgius. Rašo trumpus komentarus, reaguoja į paprastus įrašus vartodami šabloniškas frazes ir naudodamiesi vertimo įrankiais. Laikosi saugos reikalavimų ir etikos normų **Mokomoji aplinka** https://en.linoit.com/ **Įmonės socialinis tinklas:** Microsoft Yammer
Lietuvių kalba	Suprasti kalbėjimo paskirtį ir įvairių komunikavimo priemonių teikiamas galimybes, komunikuoti įvairiomis priemonėmis (telefonu, internetu). Dalyvauti mokiniams aktualiuose pokalbiuose klasėje ir elektroninėje aplinkoje (dviese, mažesnėje ar didesnėje grupėje), diskusijose, atsakyti į klausimus, juos formuluoti. **Komikso kūrimas mokomojoje aplinkoje:** • https://www.pixton.com • https://www.storyboardthat.com	Klausant ir kalbant atsižvelgti į adresatą ir komunikavimo situaciją, pasirinkti tinkamas kalbos priemones; rodyti susidomėjimą, gerbti kito nuomonę, laikytis kalbos etiketo. Nuosekliai plėtoti temą, emocingai, raiškiai pasakoti, paaiškinti priežastis ir pasekmes. Aptarti ir palyginti tris skirtingus bendravimo būdus (betarpiškas pokalbis, bendravimas raštu ir skaitmeninis bendravimas). **Sveikinimo kūrimas mokomojoje aplinkoje:** https://www.canva.com/lt_lt **Skelbimo, infografiko kūrimas mokomojoje aplinkoje:** https://www.thinglink.com
Gamtamokslinis ugdymas		**Gamtamokslinis komunikavimas** Pasakojant ar rašant apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstamame kontekste, pristatant tyrimų rezultatus, **laikytis esminių etiketo reikalavimų,** sklandžiai reikšti mintis, be tikslaus citavimo **nurodyti, kokius šaltinius naudojo**. Informaciją pateikti tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, **naudoja skaitmenines technologijas.**
Dorinis ugdymas	Žinoti, kaip veikia internetas, kuo jis naudingas, kuo pavojingas, kokių taisyklių svarbu laikytis virtualioje	Mokėti suprasti kaip veikia virtuali erdvė, domėtis kaip saugiai naudotis jos teikiamomis galimybėmis, suprasti saikingo medijų naudojimo

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
	erdvėje, kas padėtų planuoti laiką, kurį praleidžia virtualioje erdvėje, mokėti planuoti darbo su kompiuteriu laiką. **Mokomasis žaidimas** https://beinternetawesome.withgoogle.com/lt_lt/interland Susipažinti su bendravimo su kitu taisyklėmis mokymosi bei bendravimo platformose. Laikytis virtualaus bendravimo etikos ir etiketo taisyklių. https://www.draugiskasinternetas.lt/garbingo-elgesio-internete-kodeksas	(laikantis susitarimų) svarbą, su suaugusiųjų pagalba planuoti laiką virtualioje erdvėje, žinoti besaikio naudojimosi virtualia erdve žalą. Mokytis taikyti bendravimo virtualioje erdvėje taisykles, bendrauti mandagiai, gerbti virtualų Kitą. https://www.draugiskasinternetas.lt/garbingo-elgesio-internete-kodeksas https://testas.draugiskasinternetas.lt Ar esi saugus internete?

Saugus elgesys

1-2 klasės	3-4 klasės
Pateikia sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių (F1.3).	Aptaria sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis taisykles ir jų laikosi (F1.3).
Kalba apie skaitmeninių įrenginių poveikį aplinkai (F2.3).	Pateikia skaitmeninių technologijų poveikio visuomenei ir aplinkai pavyzdžių (F2.3).
Saugo asmens duomenis ir skaitmeninę tapatybę, pateikia pavyzdžių ir juos aptaria (F3.3).	Aptaria saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisykles ir jų laikosi, gerbia asmens privatumą (F3.3).

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
Lietuvių kalba	Mokytis tinkamai išklausyti ir suprasti kalbantįjį, bendraujant klausytis ir išgirsti vienas kitą, laikytis kalbos etiketo ir bendradarbiavimo (komandinio darbo, pokalbio, diskusijos) susitarimų dirbant įvairiose	Laikytis kalbos etiketo (tinkamai pasirenkant žodžius ir posakius) atsižvelgiant į adresatą ir komunikavimo situaciją. **Įmonės socialinis tinklas** Microsoft Yammer **Mokomoji aplinka:** ● https://new.edmodo.com

Mokomasis dalykas	1-2 klasės	3-4 klasės
	aplinkose, pavyzdžiui, klasėje, muziejuje, parodoje, telefonu, internete. ● Elektroninio laiško kūrimas ● SMS žinutės draugui, mokytojui rašymas.	● https://web.seesaw.me
Gamtamokslinis ugdymas	Aiškinantis stuburo ir raumenų reikšmę organizmui mokytis taisyklingos laikysenos – taisyklingai stovėti, sėdėti, nešioti kuprinę, žinoti netaisyklingos laikysenos pasekmes. **Mokomoji aplinka** http://www.pamokossugyvunais.lt/#medziaga **Mokomoji vaizdinė medžiaga:** https://www.youtube.com/watch?v=xWfj1Rz4Fls	Išsiaiškinti priežasties-pasekmės ryšius tarp žmogaus fizinės, socialinės emocinės sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikos mitybos, palankių aplinkos sąlygų (apšvietimo, garso (garso stiprumo), švaros ir tvarkos, tinkamų priemonių) darbui ir poilsiui. **Mokomoji vaizdinė medžiaga:** ● https://www.youtube.com/watch?v=lWmDi7ejhkA ● https://www.youtube.com/watch?v=qF5a7xmdNkw&t=34s ● https://www.youtube.com/watch?v=2gYEla57Ins
Fizinis ugdymas	Įvardinti saugaus elgesio taisykles, žinoti saugaus elgesio taisykles fiziškai aktyviose veiklose sporto salėje. **Mokomoji vaizdinė medžiaga:** ● Ąžuolo mankšta https://www.youtube.com/watch?v=atZagahxzvQ ● Ąžuolo mankšta https://www.youtube.com/watch?v=HOpnHqzQQ-g	Paaiškinti, kaip reikia laikytis saugaus elgesio taisyklių fiziškai aktyvioje veikloje, sporto aikštyne. **Mokomoji vaizdinė medžiaga:** ● https://www.youtube.com/watch?v=Do2KkPdk0K4 ● https://www.youtube.com/watch?v=J97GnSB69qM ● https://www.youtube.com/watch?v=Ro2wuw_nnUk ● https://www.youtube.com/watch?v=bHPDuAygKGE

4. Kalbinių gebėjimų ugdymas per visų dalykų pamokas

Kalbinius gebėjimus mokiniai ugdosi nuolat: ne tik mokykloje per lietuvių kalbos pamokas, bet ir per kitų dalykų pamokas, būreliuose, renginiuose, kasdieniame gyvenime (šnekamoji kalba), namuose, klausydamiesi tėvų kalbėjimo, jų skaitomų knygų, ir pan. Kalbiniai gebėjimai ugdomi žiūrint vaizdo ir klausantis garso įrašų ar transliacijų, bendraujant su mokytojais, tėvais, bendraamžiais.

Ypač svarbu per visų dalykų pamokas ugdyti tų mokinių kalbinius gebėjimus, kurių lietuvių kalbos gebėjimai nėra pakankami (grįžusių iš užsienio vaikų, migrantų, tautinių mažumų, pažeidžiamų grupių dėl nepalankaus SEK ir pan.).

Ugdant kalbinius gebėjimus, mokiniai pratinami klausantis ar skaitant tekstus įvairių dalykų pamokose, pastebėti naujus, vaizdingus žodžius, posakius, juos įsidėmėti ir (ar) užsirašyti. Atliekamos įvairios užduotys, skirtos turtinti žodyną.

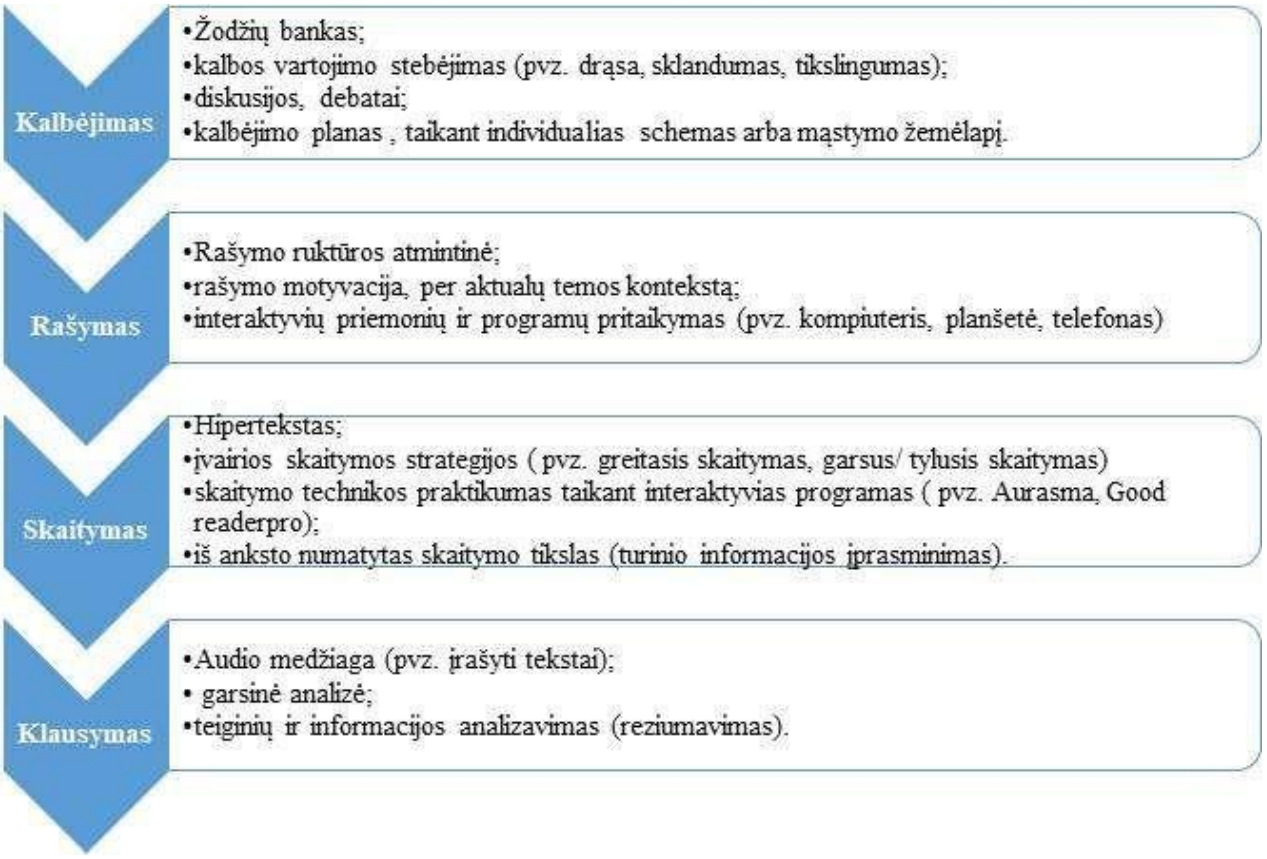
Atnaujinant bendrąsias programas, daugiau dėmesio skirta mokinių aktyviam kalbos mokymuisi tyrinėjant. Siekiama, kad vaikai, mokydamiesi kalbos, taikytų kalbos pažinimo strategijas – pagal pavyzdį ar savarankiškai atliktų nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., pastebėtų dėsningumus, darytų išvadas; darytų atmintines, išvestų taisykles); aiškintųsi ir tyrinėtų kalbos vartojimą (pvz., stebėtų kalbos vartojimo situacijas artimoje aplinkoje, darytų išvadas pagal aiškiai pastebimus požymius).

Tyrinėjimu grįstas mokymasis – tai toks mokymosi būdas, kurio metu mokiniai, tyrinėdami aplinką, reiškinius, informaciją, pasiremdami turimomis žiniomis ir patirtimi, spręsdami problemines situacijas, atranda naujas žinias, pasitikrina jau esamas žinias ir faktus, konstruoja naują patirtį. Tokio mokymosi idėjos pasitelktos ieškant alternatyvos formaliam žinių „perdavimui“. Pradinėse klasėse pamokose tai ypač naudinga mąstymo, saviraiškos, komunikavimo situacijose. Kitaip sakant, taikant tyrinėjimu grindžiamo mokymosi idėjas, siekiama pereiti nuo formalaus kalbos mokymosi į suvokimą, kad kalba – tai mokymosi įrankis. Mokiniai mokosi suprasti ir taikyti kalbos taisykles tyrinėdami kalbą ir kalbos vartojimą, reflektuodami savo kalbinę veiklą. Toks mokymasis skatina mokinius mąstyti, vertinti savo supratimą ir mokymosi procesą.

Didaktiniai akcentai. Kadangi siekiame aktyvaus mokinių įsitraukimo, mąstymo, darbo pradžioje svarbi veikti skatinanti probleminė situacija. Tai gali būti ir pastebėtos mokinių klaidos, netinkamai vartojamos sąvokos, mokiniams kylantys sunkumai. Kitaip sakant, išnaudojame arba tikslingai sukuriame kalbą ar kalbos vartojimą tirti skatinančią situaciją. Jei remsimės mokinių kalbine veikla, mokiniai jaus žinių poreikį. Svarbu atkeipti dėmesį į individualius vaiko poreikius (iš užsienio grįžusių, tautinių mažumų grupių, dėl nepalankaus SEK) bei taikyti kalbos vartojimo pagalbą, kaip pvz. žodžių bankas, IKT priemonių taikymas, sąvokų vaizdus paaiškinimas, asociacijos, žaidimai ir pan.).

Mokytojo vaidmuo. Mokantis kalbos integruotai, labai svarbus mokytojo vaidmuo: pažintinis ir motyvacinis mokinių veiklų skatinimas, dalyvavimas, įsitraukimas į mokinių užduotį ir apgalvotas laiko numatymas užduočiai atlikti. Klasės mokinių sąveika, kai jie dirba grupėje, poroje ar individualiai, kai veiklą pristato visai klasei, yra svarbi mokymosi proceso dalis, todėl mokytojas, pažindamas savo klasės mokinius, turi numatyti veiklas (jų pobūdį, trukmę, pagalbines priemones) taip, kad viskas vyktų sklandžiai.

Kalbinės raiškos sritys ir integruoto kalbos ugdymo metodai:



Kadangi einama per prigimtinius mokinių gebėjimus, patys mokiniai, dalyvaudami pamokoje, jau tobulina savo kalbos gebėjimus, nes jie kaip pamatinis gebėjimas ir mokymosi strategija suprantami visuose dalykuose. Vienas populiaresnių būdų siekti kokybiškos integracijos per skirtingus mokomuosius dalykus – taikyti tuos pačius mokymo metodus. Todėl integruoto ugdymo dėka, naudojant šiuos metodus ir priemones, galima užtikrinti integruotą kalbos ugdymą visų dalykų pamokose.

Turinys

Etika
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Per dalyko pamoką reikia ugdyti sakytinės ir rašytinės kalbos gebėjimus. Tam pasitelkiamas pokalbis (diskusija) ir įvairūs (nebūtinai didelės apimties) rašto darbai. Etikos pamokoje labai daug kasdienio gyvenimo pavyzdžių, kurie paprastai sulaukia įvardijimo/apibūdinimo kasdiene kalba. Mokiniai, kuriems kyla gimtosios kalbos vartojimo sunkumų, gali būti pradžioje skatinami palyginti žodžių reikšmes (su mokytojo pagalba ir be jo), padrąsinti kalbėti net ir klystant; jiems galima parengti papildomą užduotį, kurią atlikdamas mokinys jaustųsi stipriau – pvz., vertimas ir pan.

Mokiniams iš pažeidžiamų grupių siūloma taip pat skirti daugiau dėmesio kalbiniu aspektu – pasiūlyti pasvarstyti kodėl vienas ar kitas žodis netinkamas ar pan. Skatinti mokinį tapti jautresniu kalbai, nes ir dalyko turinyje yra nemažai dėmesio skirta suvokti žodžio ir vaizdo reikšmę etinėse situacijose. Tokia kalbos objektyvacija padeda ugdytis kalbinius gebėjimus.

Virtualybės tema turėtų būti plėtojama ir atkreipiant dėmesį į emotikonus. Įvairios užduotys, kurios yra susijusios su emocijomis, jausmais, turėtų būti orientuojamos į jausmų kalbinės ir ženklinės (emotikonai) išraiškos palyginimą. Emotikonai yra universalios kalbos išraiška. Tačiau ji neturi kultūrinės atminties, jausmų hierarchijos, jausmų ir emocijų niuansų paletės. Atidesnis žvilgnis į tokį emotikonų naudojimą padės atkreipti mokinių dėmesį į kalbos situaciją technologijų pasaulyje.

- **Kalbinių gebėjimų ugdymas per užsiėmimų formatą.** Filosofas Martinas Heideggeris teigė, kad ne mes kalbame, bet kalba mumis kalba. Šitokį teiginį galime suprasti kaip tradicijos, pačios kalbos ypatumų, niuansų pirmumą asmens atžvilgiu. Žinoma, kalbos kaip tokios ypatybės filosofinės etikos prasme, pamokose nėra paliečiamos. Tačiau numatytas aiškus pokalbių, diskusijų, rašytinių ir sakytinių refleksijų formatas numato stiprų kalbinį akcentą. Mokiniai mokosi mandagiai kalbėti, reikšti mintis, o tai yra kalbos vartojimo reflektavimas, t.y. mokinys atsigręžia į savo vartojamus žodžius.
- **Kalbinių gebėjimų ugdymas kalbant apie save ir kitus.** Etikos pamokose vyksta kalbinių gebėjimų, nukreiptų į asmens ir pasaulio ugdymas – mokiniai mokosi artikuliuoti savo išorinius požymius ir vidines savybes, reflektuoti aplinkos įvykius ir pan. Su kiekviena amžiaus grupe, vis labiau įsisavinant rašytinės kalbos ypatumus, formuojasi gebėjimas subtiliau, tiksliau, bet ir sykiu abstrakčiau išreikšti savo emocijas, jausmus, santykius su kitais ir pasauliu.

Kalba yra terpė, kurios pagalba atveriama asmens vidujybę, išorinis pasaulis. "Mano kalbos ribos – mano pasaulio ribos" (L.Wittgensteinas). Kalbiniai gebėjimai ugdomi ne tik bendraujant su bendraamžių grupe, bet ir skaitant įvairią literatūrą, kuri yra naudojama etikos pamokų metu.

Raštas kaip technologija

Fonetinis alfabetas yra laikomas labiausiai žmogaus sąmonę transformuojančia technologija. Todėl rašto mokymasis, geri rašytinės kalbos įgūdžiai yra ypač svarbūs ne tik mąstymo kokybei, bet ir, apskritai, svarbus įrankis tiriamajai, analitinei veiklai.

- *Sąmonės intencionalumai. S*akytinė (oralinė) kalba dar iki išmokstant rašyti ir skaityti steigia visai kitokį sąmonės intencionalumą (nukreiptumą) ir kitokią jauseną aplinkoje. Kadangi tariamas žodis yra priimamas „iš visų pusių“ („ne per akis“) ir tai sukuria mokinio „centrinę“ jauseną – „aš esu pačiame centre“, nes dominuoja audialinė juslė. Be to, dar tik mokantis rašyti/skaityti ir dominuojant audialumui, atsiveria gera terpė dialogiškam bendravimui – tiesioginis kreipimasis mokytojo į mokinį ir atvirkščiai. Sykiu, toks bendravimas yra ir sukeliantis tam tikrų pavojų – sunku išvengti įsakmaus balso, pakelto tono ir pan. Tačiau teigiamas dalykas, kad oralinis (žodinis) bendravimas klasėje ir yra ta terpė, kurioje vyksta tiesioginis buvimas kalboje, t.y. jaučiu kaip kalba kalba per mane, ji manyje kalba. Iš čia kyla ir visai kitoks pasaulio patyrimas, t.y. jis dar nėra objektyvuotas („padėtas priešais mane kaip daiktas“). Įsisąvinus rašytinės kalbos įgūdžius dominuoti ima vizualinė juslė – akis mato raides ir jas skaito. Laisvo skaitymo sąlyga yra

tokio įgūdžio pasiekimas, kuomet akis jau „nebemato“ raidės (vyksta labai greitas raidės atpažinimas, tam tikras akies ir sąmonės slydimas paviršiumi). Su rašytine kalba vystosi ir galimybė atidžiau artikuliuoti savo jausmus, t.y. „vidujybės artikuliacija“. Kitaip šitą transformaciją galėtume nusakyti šitaip: vidus išsiverčia į įšorę taip, kaip išsiverčia pirštinė. Istoriškai šią gana vėlyvą sąmonės transformaciją Vakarų Europoje, signalizuoja atsiradę dienoraščiai. Tai galima sieti su tankėjančiu mokyklu tinklu, o protestantiškuose kraštuose ir intensyviu Šv.Rašo skaitymu. Vidujybės pajutimui yra svarbus ne tik tylus skaitymas, bet ir pati knygos, t.y. spausdinto puslapio forma. Susiformuoja tam tikras sąmonės intencionalumas – sąmonė lyg patalpa, primenanti puslapį.

- *Laisvė ir disciplina*. Sakytinė kalba pasižymi tam tikru laisvumu – žodžiai liejasi laisvai. Tačiau mokantis rašyti šitas kalbinis srautas yra sustabdomas ir perteikiamas popieriuje. Kalba yra sustabdoma tam, kad ją būtų galima kontroliuoti. Tai ir yra analizių, tiriamojo „žvilgsnio“ pradžia. Kuo geresni rašytinės kalbos įgūdžiai, tuo geriau įvairios analizės pavyksta. Tai reiškia, kad iš visos pasaulio, tikrovės visumos dabar galima nesunkiai išskirti tam tikrą objektą (pavydžiui, žodis „apibrėžimas“ ir reiškia, kad mes apibrėžiame tam tikrą tikrovės dalį ir juo „manipuliuojame“ tekste). Suprantama, kad galutinai įsisavinus rašytinę kalbą ir jos galimybes keičiasi pats oralinis kalbėjimas – jis sukontroliuotas, dominuoja taisyklinga gramatika, o iš čia ir turime loginį mąstymą. **Vaizdų „kalba”**

- *Kalbiniai gebėjimai ir vaizdų kalba.* Greta šnekamosios -rašytinės kalbos įsiterpia ir vizualinė "kalba" - pamokose naudojama vizualinė medžiaga, kurią mokiniai analizuoja, interpretuoja.
- Gyvename *vizualinėje kultūroje*, kurioje dominuoja vaizdai. Tačiau raštas taip pat yra vizualinės juslės sritis, nors ir ne tokiu aspektu kaip piešinys, judantis vaizdas. Raštą skaitome nuosekliai – reikia laiko, kad perskaitytume ir suprastume vienokio ar kitokio ilgio tekstą. Vaizdas yra sugriebiamas „išsyk“. Nejudantį vaizdą galime taip pat skaidyti dalimis, analizuoti ar dar kaip kitaip tyrinėti. Vaizde pasirodo simboliai, spalvos, tam tikri autoriaus gestai (tapytame kūrinyje galime matyti dailininko teptuko judesius).
- *Fotografijos* ir *kinas* priklauso techninių vaizdų kategorijai. Jie gali sujaudinti, sukrėsti labiau nei rašytinis tekstas. Tačiau negalima teigti, kad vaizdai blokuoja mąstymą ar pan. Jie yra suvokiami kitaip ir suteikia kitokią pasaulio artikuliaciją. To kitoniškumo suvokimas ir refleksija yra labai svarbi ugdymosi dalis visose amžiaus grupėse. Fotografijos gali būti naudojamos tose temose, kur yra ugdomas jausmų supratimas. Toks galimybės atsiveria vyresnėse klasėse. Mokiniams čia gali padėti ir įvairūs grožinės literatūros kūriniai, kurie padeda (parodo pavyzdį) mokiniams kaip, kokiais žodžiais artikuliuoti vidų, jausmus. Pradinėse klasėse fotografijos taip gali būti naudojamos savo jausmų pažinimo ugdymui. Galima pasiūlyti eilę nuotraukų su užfiksuotomis nuotaikomis, jausmais. Mokinio yra prašoma pasirinkti vieną ir papasakoti ką, jo manymu, jaučia nuotraukoje pavaizduotas subjektas. Paprastai pasirenkama būtent ta nuotrauka, kuri atspindi dabartinę mokinio būseną, jauseną ir jis pasakoja apie save. Judančių vaizdų analizė yra kitokia nei statiško vaizdo. Mat kino esmė ir yra judėjimas, o sustabdžius vaizdą susiduriame su keista situacija. Kino analizės yra sudėtinga užduotis daugelyje amžiaus grupių, nes dažniausiai yra nuslystama į siužeto atpasakojimą. Todėl rengiant užduotis su kinu, siūloma iš anksto paruošti tam tikrus klausimus mokiniams.

Matematika

Kalbinių gebėjimų ugdymas mokykloje dažniausiai siejamas su lietuvių kalbos ir literatūros dalyko mokymusi. Tačiau mokiniai ir per kitų dalykų pamokas tobulina savo kalbinius gebėjimus kaip pamatinius gebėjimus dalyko mokymuisi. Skaitymo, rašymo, žodinės komunikacijos gebėjimai mokantis bet kurio dalyko yra tiek pat svarbūs ir ugdomi, net ir nekalbant apie kalbos mokymą.

Kalbinių gebėjimų ugdymas svarbus ugdant visus matematikos pasiekimus, tačiau labiausiai išreikštas pasiekimų srities „Matematinis komunikavimas“ pasiekimuose:

B1. Analizuoja ir interpretuoja įvairiomis formomis (tekstu, paveikslu, schema, formule, lentele, brėžiniu, grafiku, diagrama) pateikto matematinio pranešimo elementų loginius ryšius.

B2. Atpažįsta, apibrėžia ir tinkamai vartoja matematinius faktus – terminus, žymėjimą, objektus, įprastus algoritmus ir operacijas.

B3. Kuria, pristato matematinį pranešimą: atsirenka reikiamą informaciją, naudoja tinkamas fizines ir skaitmenines priemones, formas, tinkamai cituoja šaltinius.

Matematikos pamokose svarbu ugdyti mokinių gebėjimus perskaityti matematinį tekstą, aiškiai ir argumentuotai reikšti mintis, skirti dėmesio kalbos kultūros ugdymui, žodyno praturtinimui, taisyklingam sąvokų vartojimui, taisyklingai rašybai ir kirčiavimui. Tai padeda mokiniams geriau suprasti uždavinių sąlygas, tiksliai išreikšti mintį atsakinėjant į klausimus, paaiškinti atliekamas procedūras, gautus rezultatus, argumentuoti uždavinio sprendimo eigą, sukurti ir pristatyti matematinį pranešimą.

Per matematikos pamokas mokiniai susipažįsta su naujomis matematinėmis sąvokomis, simboliais, matavimo vienetais ir žymėjimais. Svarbu atkreipti mokinių dėmesį į jiems naujų žodžių tarimą, kirčiavimą, rašybą. Dalyvaudami pamokose mokiniai girdi mokytojo ir kitų mokinių naudojamas frazes, kirčiuojamas sąvokas ir dažnai patys taip pradeda vartoti savo kalboje. Todėl svarbu ne tik pačiam mokytojui taisyklingai kirčiuoti matematines sąvokas, vartoti tinkamus žodžių junginius bei frazes, bet į tai atkreipti ir mokinių dėmesį (pavyzdžiui, trìkampis, trikam̃ pė fòrma, stačiãkampis, stačiakam̃ pė fòrma, kùbas, piramìdė, išklotìnė, centimètras, kilogrãmas, lygtìs, teoremà ir kt.). Mokinių raštu atliktuose darbuose derėtų ištaisyti netinkamus žymėjimus, trumpinius, rašybos klaidas. Atkreipkite mokinių dėmesį, kad po matavimo vienetų (cm, m, kg, l ir pan.) taškas nededamas, bet naudojant žodžių trumpinius (val., min., tūkst., mlrd. ir pan.) taškas yra būtinas. Tinkamą dėmesį reikėtų skirti ir sveikųjų, trupmeninių skaičių, mišriųjų trupmenų vartojimui šnekamojoje kalboje. Mokytojas ne tik pats turėtų taisyklingai skaityti skaitmenimis užrašytus skaičius, bet to reikalauti ir iš mokinių. Dažniau pasitaikančias ir pasikartojančias klaidas reikėtų aptarti su mokiniais, patarti kaip jų išvengti ateityje. Vertinant mokinių raštu atliktus matematikos darbus padarytos kalbos klaidos (ne matematinės) neturėtų įtakoti galutinių vertinimo rezultatų, bet jas derėtų pažymėti mokinio darbe.

Matematika yra kalba, kurioje skaitiniai, geometriniai ir grafiniai objektų santykiai apibūdinami specifine matematinių terminų ir simbolių, žymenų, grafikų, diagramų, lentelių, schemų kalba. Mokinių matematikos pasiekimai priklauso ir nuo mokinių gebėjimų perskaityti, suprasti šia kalba pateiktą informaciją. Matematinis tekstas skiriasi nuo literatūrinio teksto, dažniausiai nagrinėjamo per lietuvių kalbos ir literatūros pamokas. Todėl skaitant matematinius tekstus tenka taikyti ir kitokias, dalykiniams tekstams labiau tinkamas skaitymo strategijas. Gerus skaitymo įgūdžius turintys mokiniai dažnai patys atranda veiksmingas skaitymo strategijas, todėl nereikėtų jiems „primesti“ tam tikrų skaitymo strategijų, o tik supažindinti su keliomis skirtingomis. Tačiau tuos mokinius, kurių pasiekimai yra patenkinamo ar slenkstinio lygio, būtina mokyti bendrųjų teksto suvokimo strategijų (pavyzdžiui, pabraukti tai, kas reikšminga; klasifikuoti, grupuoti, lyginti; rasti sąsajas tarp žodinės ir vaizdinės informacijos; žodinę

informaciją transformuoti į grafinę ar vaizdinę; kurti vaizdinius, įžvelgti asociacijas, rasti analogijas, perfrazuoti; rasti sąsajas, daryti išvadas, vertinti; nurodytas ar pasirinktas skaitymo strategijas taikyti poromis ir grupėmis; planuoti skaitymo veiklą, numatyti galimus rezultatus ir užduočiai atlikti reikalingą laiką ir pan.), nes tokie mokiniai yra silpni skaitytojai ir net nepastebi, kad nesuvokia esmės, o jeigu ir pastebi, nežino, ką daryti, ir skaito toliau net ir tada, kai nesupranta, ką skaito. Kai tokie mokiniai paliekami savarankiškai mokytis suprasti dalykinį tekstą, ir toliau didėja skirtumas tarp stipriausių ir silpniausių mokinių.

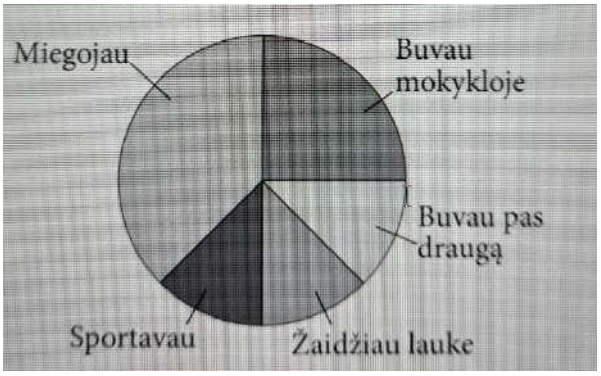
Tekstinių uždavinių suvokimo strategijų pavyzdžiai:

- pabraukti tai, kas reikšminga;

Žymus Austrijos kompozitorius Volfgangas Amadėjus Mocartas gimė 1756 metais, mirė 1791 metais. Kiek metų jis gyveno?

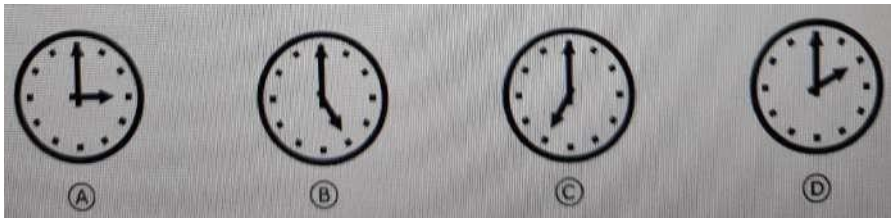
- klasifikuoti, grupuoti, lyginti;

Rokas skrituline diagrama pavaizdavo, ką jis veikė visą praėjusią parą ir kiek laiko tai truko. Kiek valandų Rokas buvo mokykloje?



- rasti sąsajas tarp žodinės ir vaizdinės informacijos (paveikslėlis su informacija, žodžiais nusakyti, kas jame pavaizduota);

Kurio laikrodžio rodyklės sudaro smailųjį kampą?



- žodinę informaciją transformuoti į grafinę ar vaizdinę;

Nubrėžk 4,5 cm ilgio atkarpą, jei langelio kraštinės ilgis atitinka 0,5 cm.

VEIKLOS PAVADINIMAS: „Kas seniausias, o kas jauniausias?“

KLASĖ: **3**

TRUKMĖ: 1 pamoka

VEIKLOS TIKSLAS: Ugdyti mokinių kalbinius gebėjimus per matematines veiklas; išsiaiškinti sąvokų reikšmes ir jas tinkamai vartoti tam tikrame kontekste (kalbant apie metus, amžių, kas senesnis, kas jaunesnis).

UGDOMI MATEMATIKOS PASIEKIMAI:

. Gilus supratimas r argumentavimas				B. Matematinis komunikavimas			C. Problemų sprendimas		
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	C3

UGDOMOS KOMPETENCIJOS:

Pažinimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kūrybiškumo	Pilietiškumo	Kultūrinė	Komunikavimo	Skaitmeninė

INTEGRACIJA: matematika, lietuvių kalba, pasaulio pažinimas (visuomeninis ugdymas).

VARTOJAMOS SĄVOKOS: didžiausias – mažiausias, seniausias/ vyriausias – jauniausias.

SIEKIAMAS REZULTATAS: Skaitydamas matematinį uždavinį, taikys teksto skaitymo ir suvokimo strategiją(as); nustatys sąvokų didžiausias – mažiausias, seniausias/ vyriausias – jauniausias vartojimą laiko (metų, amžiaus) atžvilgiu.

PRIEMONĖS: darbo lapai. **EIGA**

Nagrinėjamos sąvokos *didžiausias – mažiausias, seniausias/ vyriausias – jauniausias*, aptariama jų reikšmė ir vartojimo kontekstai, pvz., kada vartojamos šios sąvokos, ką jos padeda nusakyti ir/arba apibūdinti. Aptariamas šių sąvokų vartojimas metų, amžių kontekste.

Mokiniai dirba poromis. Jiems išdalinami darbo lapai su užduotimis (kiekvienam grupės nariui po darbo lapą, 1 priedas). 1–3 užduotis mokiniai atlieka porose, kiekviena atlikta užduotis aptariama klasėje.

4-a užduotis atliekama individualiai. Mokiniai savarankiškai sukuria tekstinį uždavinį, pavartodami sąvokas *seniausias/ vyriausias – jauniausias*, siedami jas su metais, amžiumi. Mokiniai porose apsikeičia savo sukurtais uždaviniais ir išsprendžia klasės draugo sukurtą uždavinį. Darbo lapus surenka mokytojas, įvertina sukurtas užduotis ir jų sprendimus. Grįžtamasis ryšys apie mokinių atliktas užduotis suteikiamas kitos matematikos pamokos metu.

Veiklos atlikimo refleksija. Mokytojas su mokiniais aptaria pamokos veiklas:

- kas buvo lengva;
- kas buvo sunku, kaip įveikė sunkumus; • kur ir kada galės vartoti aptartas sąvokas.

PATARIMAI MOKYTOJUI

Šią veiklą galima išplėtoti į pasaulio pažinimo (visuomeninio ugdymo) veiklas, tyrinėjant ir sudarant savo šeimos giminės medį, aptariant giminystės ryšius, giminaičių amžių ir gimimo metus. Arba susipažįstant su pirmosios lietuviškos knygos ir jos autoriaus istorija, tyrinėjant tą istorinį laikotarpį ir to laikmečio kontekstą.

Darbo lape pateikiamos užduotys, kurios nuosekliai pereina nuo mokiniams artimo konteksto (šeima, šeimos nariai, šeimos narių amžius) prie tolimesnio (pirmosios spausdintos knygos).

Šią veiklą galima įgyvendinti naudojant skaitmenines priemones, pavyzdžiui, mokiniai gali kurti matematinius uždavinius, juos spręsti virtualioje mokymosi aplinkoje.

Atliekant 4-ą užduotį, mokytojas turėtų atsižvelgti į klasės mokinių matematikos pasiekimus ir/arba kalbinius gebėjimus. Sunkumų patiriantys mokiniai šią užduotį gali atlikti poroje ar grupėje.

1 priedas

DARBO LAPAS

1. Duoti skaičiai: 17, 29, 75, 9, 153, 45, 1493, 86, 5427, 462.
    a. Langeliuose įrašykite visus duotus skaičius **didėjimo tvarka** (nuo mažiausio iki didžiausio).

    b. Apibraukite **mažiausią** skaičių.
    c. Apibraukite **didžiausią** skaičių.

2. Šiais metais Roko sesei suėjo 17 metų, seneliui – 75 metai, o Rokui – 9 metai.

    a. Kuris šeimos narys yra **vyriausias**, o kuris – **jauniausias**?

*Vyriausias šeimos narys yra*_____.

*Jauniausias šeimos narys yra*_____.

    b. Užpildykite lentelę. Į tuščius langelius įrašykite šeimos narių amžių ir apskaičiuokite, kelintais metais yra gimęs kiekvienas šeimos narys.

Šeimos narys	Roko senelis	Roko sesė	Rokas
Amžius			
Gimimo metai			

    c. Palyginkite lentelėje įrašytus skaičius: šeimos narių amžių, jų gimimo metus. Kaip šie skaičiai susiję su sąvokomis (žodžiais) **vyriausias**, **jauniausias**? Užbaikite pradėtas rašyti išvadas.

*Kuo šeimos narys yra vyresnis, tuo jo gimimo metų skaičius yra*_____.

*Kuo šeimos narys yra jaunesnis, tuo jo gimimo metų skaičius yra*_____.

3. Pirmoji knyga lietuvių kalba – Martyno Mažvydo „Katekizmas“ – išleista 1547m., pirmoji knyga latvių kalba – 1585 m., pirmoji knyga rusų kalba – 1553 m., o pirmoji knyga lenkų kalba – 1514 m.

   a. Apskaičiuokite kiekvienos knygos amžių ir įrašykite lentelėje.

Pirmosios knygos	Lietuvių kalba	Latvių kalba	Rusų kalba	Lenkų kalba
Amžius				
Išleidimo metai	1547	1585	1553	1514

   b. Naudodamiesi lentele, nustatykite, kuria kalba išleista pirmoji knyga yra **seniausia**? _____

4. Sukurkite matematinį uždavinį, kuriame būtų vartojamos sąvokos (žodžiai): vyriausias – **jauniausias** arba **seniausias – jauniausias**.

Porose apsikeiskite savo sukurtais uždaviniais ir juos išspręskite.

Visuomeninis ugdymas

Visuomeninio ugdymo pamokose integraliai ugdomi kalbiniai gebėjimai. Mokiniai skatinami pasakoti įvairias istorijas: apie save, kitus žmones, juos supančią aplinką, įvykius, situacijas, daiktus, miestus, šalis ir pan. Pasakojimų kūrimas žodžiu aktyvina mokinių mąstymą, plečia žodyną, stiprina mokinių pasitikėjimą savo kūrybiniais gebėjimais. Svarbu skatinti mokinius išsakyti savo nuomonę, gebėti išklausyti kitus, mandagiai nesutikti ir pan.

Skatinant mokinius aktyviau dalyvauti ugdymo procese, išsakyti savo nuomonę, rekomenduojama:

- pabrėžti kalbėjimo kokybę;
- Skatinti žodinę sąveiką;
- suformuluoti aiškius mokinių diskutavimo susitarimus;
- sustiprinti saugumo jausmą suburiant „pokalbio partnerių“ grupes ir jų pagrindu pradedant diskusijas;
- pasiūlyti bendradarbiauti skatinančios veiklos;
- leisti mokiniams pagalvoti, ką nori pasakyti, prieš pakviečiant kalbėti prieš didesnę grupę;
- pagalvoti kartu su mokiniais, kaip įvertinti pokalbius, ir sudaryti progų apmąstyti, nuo ko priklauso veiksmingas kalbėjimas.

Kaip pritaikyti ugdymo turinį skirtingų gebėjimų mokiniams?

Ugdant visus mokinius, o ypatingai mokinius, turinčius mokymosi sutrikimų (turinčius specialiųjų ugdymosi poreikių), svarbu kurti palankią

Mokyklose, kuriose ugdymas organizuojamas tautinių mažumų kalba, svarbu kurti palankią mokymuisi aplinką, kuri skatina ir motyvuoja ugdytis komunikavimo gebėjimus gimtąja ir lietuvių kalba per visų dalykų pamokas.

Kuriant palankią aplinką kalbai ugdyti, svarbu sudaryti emociškai saugias sąlygas: nuolat drąsinti vaikus kalbėti, bendrauti, paskatinti ir įvertinti daromas pastangas, pavyzdžiui: „aš supratau, ką tu pasakei, puiku“, „tau jau geriau sekasi, džiaugiuosi“.

Tikslingai parinktos ugdymo priemonės, pavyzdžiui, knygos lietuvių kalba, pasakų įrašai lietuvių kalba, ugdomieji animaciniai filmai lietuvių kalba, lietuviška atributika, stalo žaidimai, muzikiniai instrumentai (švilpynė, skudutis, kt.), taip pat skatina ir motyvuoja ugdytis lietuvių kalbos gebėjimus. Mokinių gebėjimų ugdymui organizuojamos išvykos, ekskursijos, kurioms pasirengiama integruojant įvairius dalykus.

Ekskursijų metu mokiniams pateikiamos įvairaus sudėtingumo užduotys (prieš, per ir po ekskursijos), skirtos skirtingų gebėjimų ir amžiaus vaikams.

Po ekskursijos teikiamas grįžtamasis ryšys, užduotys sugrįžus iš ekskursijos, pavyzdžiui, nusiųsti į muziejų **laišką (parengtą individualiai ar grupelėje), piešinį, pristatymą, projektą** (gali būti projekto dalis, įtraukti muziejų kaip partnerį,...).

VEIKLŲ PRIEŠ EKSKURSIJĄ PAVYZDŽIAI



Pokalbis apie tai, ką mokiniai pamatys, išgirs, pajus, supras.

- *Klausimai:*
- Ką esate girdėję apie tą vietovę kur vyksime?
- Kaip manote, kas vyks ekskursijoje?
- Ką tikitės pamatyti?
-

Minčių dėžutė

- Užduotis: Užrašykite po vieną žodį ar sakinį, ką tikitės pamatyti ekskursijoje, muziejuje. • Kelionės maršruto nagrinėjimas (kelias, kuriuo vyksime, sutartiniai ženklai žemėlapyje).

Užduočių pavyzdžiai (ekskursijos metu ir grįžus)

- *Užduotis grupelėse:*
- Aptarkite grupelėse gyvūno nuotrauką.
- Parenkite gyvūno aprašymą (kaip atrodo, kaip elgiasi, kaip jaučiasi, kodėl).
- Suraskite informaciją internete ar enciklopedijoje, iš kur gyvūnas kilęs.
- Sudarykite gyvūnų kilmės diagramą.
- *Individuali užduotis:*
- Pasirinkite temą ir parašykite pasakojimą:
- Jei būčiau smalsi lapė
- Jei būčiau tigras
- Pelikano ir anties draugystė






Autorė Renata Bernotienė

Gamtos mokslai

Kalbinių gebėjimų ugdymas yra neatsiejama gamtos mokslų mokymosi dalis, nes mokiniai turi suprasti pateiktą tekstą, aiškiai formuluoti mintis, taisyklingai vartoti kalbą. Siekiama, kad mokydamiesi gamtos mokslų mokiniai gebėtų: pagal pavyzdį ar savarankiškai pateikti ar užrašyti atsakymus į klausimus pilnu sakiniu; taisyklinga kalba pristatyti savo darbus; aiškiai formuluoti klausimus; tikslingai vartoti gamtamokslines sąvokas.

Mokiniai perima ir naudoja mokytojų ir bendraklasių kalbos manierą, atskiras frazes, žodžius, netgi tarimą. Stebėdamas, kaip kalba vartojama kitų, mokinys ir pats mokosi tinkamai ją vartoti. Todėl labai svarbu gamtos mokslų pamokose mokinius įtraukti į pokalbius, reiškinių aptarimą, turtinti jų žodyną, stebėti ir teikti grįžtamąjį ryšį dėl sąvokų vartojimo, rašybos ir kirčiavimo. Tai tikrai neatims mokytojo laiko, o rezultatai turės teigiamos įtakos mokinių pasiekimams, nes padės tiksliai išreikšti mintį, atsakinėjant į mokytojo pateiktus klausimus, paaiškinti gautus bandymų, eksperimentų, tiriamųjų darbų rezultatus, suformuluoti išvadas, pristatyti bet kokį atliktą darbą. Gamtos mokslų pamokose mokiniai susipažįsta su naujomis sąvokomis, reiškiniais, dydžiais ir jų matavimo vienetais, matavimo prietaisais ir įrenginiais. Svarbu atkreipti mokinių dėmesį į jiems naujų žodžių tarimą, kirčiavimą, rašybą. Sunkesni mokiniams arba tiesiog nauji žodžiai galėtų būti užrašomi lentoje – taip mokiniai greičiau įsidėmės jų rašybą. Klasėje arba gamtos mokslų kabinete (jeigu ten vyksta ir pradinių klasių pamokos) esančiame stende nesunkiai galima rasti vietos ir skyreliui „Kirčiuokime taisyklingai gamtos mokslų sąvokas“.

Labai patogu užrašyti žodžius ant atskirų lapelių, nes tai leis jau gerai tariamus žodžius nuimti, pakeisti kitais, tuos, kurie ypač dažnai rašomi su klaida arba kirčiuojami neteisingai, paryškinti. Mokiniai dažnai netaisyklingai kirčiuoja įvairias sąvokas, sudurtinius ir tarptautinius žodžius, todėl tarp stende pateiktų žodžių galėtų būti: atmosferà, atòmas, centimètras, dinamomètras, hipotèzė, kabinètas, kilogrãmas, magnètas, mẽdžiaga, procèsas, temperatūrà. Šis žodžių sąrašas nėra baigtinis, juos reikia pasirinkti atsižvelgiant į nagrinėjamas konkrečioje klasėje temas ir nuolat atnaujinti.

Kadangi mokomasi dydžių matavimo vienetų ir dažnai vartojami daliniai ar kartotiniai matavimo vienetai, kurių pavadinimai yra sudurtiniai žodžiai, pvz., kilometras, decimetras, centimetras, milimetras, miligramas, mililitras reikėtų atkreipti mokinių dėmesį, kad visada kirčiuojama matavimo vieneto sudurtinio pavadinimo antroji dalis.

Galima pasiūlyti mokiniams pasinaudoti kirčiavimo internete programėle http://kirtis.info/#/krc.

Gamtos mokslų pamokose mokiniams tenka vartoti skaitvardžius, todėl jie privalo mokėti taisyklingai juos perskaityti, tinkamai panaudoti jų formas. Mokytojas pats taisyklingai skaitydamas skaitmenimis užrašytus skaičius turėtų reikalauti to ir iš mokinių. Ilgainiui mokiniai pripranta ir be didesnio vargo taisyklingai vartoja skaitvardžius savo kalboje.

Mokytis gamtamokslinės kalbos padeda paveikslai, schemos ir kt. vaizdinės priemonės. Jau 2-oje klasėje mokiniai turėtų gebėti paaiškinti, kodėl aiškinantis gamtos objektų ir reiškinių savybes bei požymius jų vaizdavimas paveiksluose, animaciniuose filmuose ir pan. gali būti netinkamas.

Kadangi siekiame aktyvaus mokinių įsitraukimo, planuojant ir organizuojant ugdymą, svarbu skirti dėmesio ir laiko veikloms pvz., darbui grupėse (kūrybinių darbų (pa)rengimas, pristatymas, aptarimas), kuriose mokiniai galėtų komunikuoti dalyko specifine kalbą, pademonstruoti savo komunikavimo gebėjimus. Labai svarbu ugdymą organizuoti taip, kad kiekvienas mokinys turėtų progą ir galimybę pademonstruoti savo kalbinius gebėjimus – tam turi būti sukurta pagarba ir empatija pagrįsta tarpusavio bendravimo kultūra, pakantumas klaidoms, kitoniškumui.

Moksliniais tyrimais yra pagrįsta, kad mokinių skatinimas bendrauti su kitais, raginimas išsakyti mintis, garsiai perskaityti užduoties įvestį ir / arba klausimą padeda labiau sukoncentruoti dėmesį į situacijos esmę, raktinių žodžių / frazių pastebėjimą. Tokia patirtis veiksmingai padeda tobulinti mokinių dalyko ir kalbos gebėjimus, sudaromos sąlygos tapti aktyviais ugdymo(si) dalyviais ir pamažu tapti savarankiškais.

Svarbu, kad dėl skubėjimo, pamokos laiko taupymo, nebūtų pamirštas kalbos puoselėjimas, tinkamas kalbos vartojimas, kad žargonas neišstumtų gražios prasmingos kalbos. Šios nuostatos svarbą patvirtina ir

Nacionalinis mokinių pasiekimų tyrimas, kurio ataskaitoje skaitome: „Aukštesnių rezultatų pasiekė tie mokiniai, kurių mokytojai vertindami jų atliktas užduotis labiau atsižvelgia į įgūdžius, minčių dėstymo aiškumą ir darbo atlikimą laiku“

Technologijos

Kokybiška kalbinė aplinka ir geri kalbiniai įgūdžiai svarbūs mokinių pasiekimams mokykloje, ypač skaitymo ir rašymo gebėjimams. Kalbos mokomasi ne tik tam skirtose lietuvių ar kitų kalbų pamokose bet ir visuose ugdomuosiuose dalykuose, taip pat ir technologiniame ugdyme. Labai aktualu mokinius supažindinti su lietuvių kalbos vartojimu ir informacinėmis technologijomis. Tai interneto kalba, jos galimybės, internetiniai ir elektroniniai žodynai, elektroninės duomenų bazės, skaitmeniniai kalbos ištekliai, automatinio vertimo duomenų bazės ir t. t. Kompiuterinės žodynų ir žinynų versijos, tarp jų ir įvairiausių šablonų sankaupos, gebėjimas visu tuo naudotis turėtų būti laikomas ir kalbinės komunikacijos, ir informacinių gebėjimų išraiška. Technologijų pamokose skirti laiko mokiniams kalbėti, diskutuoti, kad būtų išmokstama argumentuotai kalbėti, pasakoti, vartoti technologinius terminus. Apklausiant raštu, vertinti ir kalbos dalykus.

Mokytojai privalo taisyklingai kalbėti. Mokiniai perima ir naudoja mokytojų ir bendraklasių kalbos kultūrą, vartoja dalykui būdingas sąvokas ir išsireiškimus. Technologijų pamokose, identifikuojant spręstinus klausimus ir /ar problemas, aktualizuojant ir tikslinant jų sprendimo idėjas, ieškant bei taikant jų sprendimui aktualią informaciją, grupėse ar individualiai atliekant technologinius procesus, kuriant norimą produktą ar paslaugą bei pristatant kūrybos rezultatą ir reflektuojant patirtį vyksta nuolatinė komunikacija. Stebėdami ir analizuodami dalykinę komunikaciją, mokiniai mokosi tinkamai vartoti kalbą, todėl technologijų pamokose labai svarbu skirti pakankamą dėmesį kalbos kultūros ugdymui, žodyno turtinimui, mokinių gebėjimui aiškiai reikšti mintis, taisyklingai naudoti sąvokas, rašyti bei kirčiuoti.

Kalbos tobulėjimas susijęs su mąstymo raida, turi teigiamos įtakos mokinių pasiekimams, nes padeda aiškiai išsakyti mintis atsakinėjant į mokytojo pateiktus klausimus, paaiškinti kūrybinę idėją, jos įgyvendinimui pasirinktus sprendimus bei technologinius procesus, pristatyti atlikto darbo rezultatus, suformuluoti išvadas, reflektuoti užduoties atlikimą (analizuoti kūrybinių idėjų įgyvendinimo procesą, pasirinktų technologijų, darbo operacijų privalumus ir trūkumus, darbo priemonių ir medžiagų parinkimą, įvertinimą, kuo galutinis rezultatas skiriasi nuo pirminės idėjos, aptarti gaminio tvarumą, savikainą, pritaikomumą, vertę ir nauda žmogui, visuomenei, aplinkai).

Technologijų pamokose mokiniai susipažįsta su naujomis technologijomis bei technologiniais procesais bei su tuo susijusiomis sąvokomis. Praktikoje taiko gamtos mokslų, matematikos dėsnius, dydžius ir matavimo vienetus. Svarbu atkreipti mokinių dėmesį į jiems naujų žodžių tarimą, kirčiavimą, rašybą. Mokinių rašto darbuose derėtų visada ištaisyti rašybos klaidas, dažniau pasitaikančias ir pasikartojančias klaidas aptarti su mokiniais, išsiaiškinti, kodėl jos kartojasi ir kaip jų išvengti ateityje. Mokiniams rengiant darbų aprašus rekomenduotina bendradarbiauti su lietuvių kalbos mokytojais ar kreiptis pagalbos, susitarti dėl bendro mokinių rašto darbų ir/ar pristatymų – viešojo kalbėjimo vertinimo. Rekomenduojama iš anksto aptarti reikalavimus viešajam kalbėjimui bei jo vertinimo kriterijus. Prieš atliekant užduotį su mokiniais galima iš anksto susitarti kokios rašybos klaidos turės įtakos bendram jų darbo įvertinimui arba nemažinti pažymio dėl rašybos klaidų, tačiau visada jas pažymėti mokinio darbe.

Naujos sąvokos, mokiniams sunkesni arba nauji žodžiai gali būti įvardinami ir užrašomi lentoje, taip sudarant mokiniams galimybę greičiau įsidėmėti rašybą ir kirčiavimą.

Dailė

Kalbiniai gebėjimai sėkmingai ugdomi per dailės pamokas, kai taikomas Vizualinio mąstymo strategijų metodas, sukurtas ir iki šiol taikomas JAV. Jį sukūrė psichologė Abigail Housen ir muziejų edukologas Philip Yenawine, kuris kruopščiai atrinko paveikslus ir paruošė metodiką, kaip dirbti su vaikais. Naudojama universali klausimų sistema skatina stebėti ir apibūdinti, interpretuoti dailės kūrinius remiantis argumentais, mokomasi nuosekliai samprotauti. Tai puikus būdas gilinti kalbėjimo įgūdžius, ugdyti kritinio mąstymo gebėjimus. Ši metodika jau taikoma ir Lietuvos muziejų edukacinėse programose. Remiantis šia metodika parengta ir šio skyriaus metodinė medžiaga, nes ***B.Dailės supratimo ir vertinimo*** bei ***C.Dailės reiškinių ir kontekstų pažinimo*** sričių pasiekimai yra glaudžiai susiję su dailės kalbos pažinimu, t. y. dailės sąvokų supratimu ir tinkamu vartojimu, savo, kitų sukurtų dailės kūrinių interpretavimu ir vertinimo gebėjimais.

Mokinių paaiškinimai, ką jie vaizdavo ar matė pavaizduota, yra itin svarbi meninio ugdymo proceso dalis. Diskutuodami, nebijodami klausti ir ieškodami atsakymų į iškeltus klausimus, mokiniai ne tik pritaiko įgytas žinias ir patyrimą, bet ir ugdosi pažinimo, komunikavimo, kultūrinę, pilietinę ir kitas kompetencijas. Kalbėdami apie savo ir kitų kūrinius, artimiausios aplinkos, gamtos ir kultūros objektų estetines savybes vaikai mokosi ne tik ir ne tiek pasakoti savo įspūdžius apie matytus vaizdus, sklandžiai reikšti savo mintis, interpretuoti, argumentuoti savo pastebėjimus, suprasti ir tinkamai vartoti tam tikras dailės sąvokas (dalyko terminus). Bet ir mokosi pažinti save ir kitą, savo ir kitų mintis, svajones. Pastebi, kad ne tik pasaulis margas, įvairus, bet ir žmonės žiūrėdami į tuos pačius dalykus, kūrinius mato visai ką kita nei jis / ji. Pradedasuprasti kiekvieno žmogaus unikalumą, ugdo toleranciją kito nuomonei, supratimui. Norėdami sudominti mokinius dailės kūriniais ir kalbėti apie juos, turėtume nuosekliai, kantriai to mokyti, neužmiršdami, kad reikia surasti kiekvienu atveju patrauklią formą, kas sudomintų tam tikro amžiaus mokinius.

Kalbėdami apie kūrinius pradžioje visi būname pasakotojo lygmenyje, nebūtina žinoti ir vartoti daugybės specialių terminų. Galimybė, poreikis interpretuoti ateis palaipsniui. Pokalbių / pasikeitimų nuomonėmis pobūdis priklauso nuo mokinių amžiaus, patirties, išsilavinimo lygio. Jie pamatys, kad kiekvienas turi ką asmeniškai jam įdomaus pasirinkti iš meno pasaulio. Taip pat nereikėtų skatinti nei mokytojų, nei mokinių pasakoti ilgų pasakojimų apie dailės istoriją, dailininko gyvenimo ir kūrybos biografiją, skaityti ilgus kūrinių siužetų aprašymus. Pradžioje nereikėtų siekti išsamumo, o kaip tik reikėtų pasidžiaugti atskirais, tegu ir fragmentiškais taikliais pastebėjimais, įdomiai parinktu žodžiu minčiai išreikšti. Svarbu būtų pradiniame etape apčiuopti minties trajektoriją, pradėti vartoti reikšminius žodžius tinkamoje vietoje, žinoti, kur galima susirinkti informacijos, kad galima būtų papildyti pasakojimą, pastebėjimą. Po toliau tekste aprašytų kalbinio ugdymo gebėjimų ypatumų 1-2 ir 3-4 klasėse pateikiamos lentelės ***Reikšminiai žodžiai*** (pokalbiams apie dailę tinkami žodžiai, dailės sąvokos, terminai) iliustruoja, kaip kiekviename klasių koncentre sudėtingėja dailės kalba ir mokinių dailės supratimo ir vertinimo gebėjimai. Konkrečiai dailės pamokos temai ar užduočiai parinktos sąvokos pagelbės mokytojams pasiruošti pamokoms, organizuoti vaikų diskusijas apie savo ir kitų kūrybą, ugdyti mokinių kalbinius gebėjimus, mokys juos mąstyti, stebėti ir analizuoti kūrybos procesą, apibūdinti jo rezultatą, lyginti, interpretuoti ir vertinti dailės kūrinius, dailės reiškinius ir kontekstus, pažinti ir vartoti dailės sąvokas.

Šie žodžiai nėra *Dailės žodynas,* kuriame pateikiami išsamūs dailės sąvokų ir terminų paaiškinimai. Jų mokiniams mokytis nereikia. Lentelėse pateiktos dailės sąvokos – savotiškas žodžių bankas, kuris leis vaikams atsirinkti ir vartoti tinkamus žodžius kalbant ir apibūdinant kūrinius, išsakyti savo nuomonę apie profesionalių dailininkų ir savo kūrybą. Mokiniai su šiomis sąvokomis palaipsniui susipažįsta atlikdami kūrybines užduotis, mokosi pasakoti apie savo ir kitų kūrinius. Kalbėjimas vartojant šiuos žodžius padės vaikams įtvirtinti per kūrybinę veiklą įgytas žinias**.**

Kalbinių gebėjimų ugdymo ypatumai dailės pamokose

1-2 klasės

Labai svarbu išmokyti vaikus atidžiai įsižiūrėti į konkretų kūrinį. Jeigu yra galimybė, tegu geriau tai būna antraeilės, trečiaeilės svarbos kūrinys iš artimiausios aplinkos, negu paties geriausio, žymiausio pasaulio dailininko puiki reprodukcija, skaitmeninis vaizdas. Tai – pirmas žingsnis. Nereikia mokytojui pačiam skubėti, pradėti pasakoti apie kūrinį. Nereikėtų skubinti ir vaiko - jis viską ir palaipsniui turi atrasti pats.

Pokalbiai apie kūrinius pradedami nuo pavienių žodžių ir svarstymų, ką vaikai mato kūrinyje, po to palaipsniui pereinamame prie to, ką kūrinių autoriai norėjo pavaizduoti ar išreikšti. Pradžioje, ypač 1-2 klasėje, susidominti galima užduodant paprastus klausimus, pavyzdžiui:

- kas vyksta šiame paveiksle,
- kokie pagrindiniai veikėjai,
- kas čia svarbu,
- ką manai, kad taip sakai,
- ką dar matai paveiksle,
- gal kas įžiūri dar ką nors,
- ar teko matyti kažką anksčiau,
- gal ką nors dar primena,
- kaip šitai sužinojai iš paveikslo.

Mokytojo pareiga – leisti vaikams fantazuoti, pasakyti, ką mato kūrinyje, ką galvoja apie kūrinyje pavaizduotus daiktus, gamtą ir jos nuotaikas, žmones, gyvūnus, ką jie veikia, kokia šių vaizdų aplinka (fonas). Išklausoma visų mokinių nuomonės ir pastebėjimai. Priimamas ir pripažįstamas kiekvienas atsakymas. Mokytojas vadovauja diskusijai, bet išlieka neutralus, leidžia vaikams patiems daryti išvadas.

Reikšminiai žodžiai. 1-2 klasės

Meno rūšys	architektūra, dailė, muzika, šokis, teatras
Architektūra	statybos menas architektūros paminklai senoviniai pastatai (vidus ir išorė) pastatų paskirtis (pilis, gyvenamasis namas, bažnyčia ir kt.)
Dailė	meno šaka, vaizdų menas
Dailės rūšys	tapyba, skulptūra, grafika, keramika tautodailė ir liaudies meistrų kūriniai (skulptūra, tekstilė, keramika ir kt.) kalendorinių švenčių simboliai, senovės ir dabarties dailės kūriniai
Senovės baltų menas	seniausi radiniai (keramika, papuošalai)

Meninės išraiškos bruožai	dėmė (juoda, balta, spalvota, didelė, maža ir kt.) forma (maža, didelė, plokščia, erdvinė ir kt.) linija (judri ir rami, plona, vingiuota, švelni, aštri, trūkinėjanti ir kt.) ritmas (pasikartojimas) spalvos (gryna, šilta, šalta, balta, juoda, pilka, linksma, liūdna) ir atspalviai fonas (vienspalvis, įvairiaspalvis ir kt.)
Piešinys	linija, taškas, dėmė pieštukas, flomasteriai, rašikliai, tušas, plunksnos, mišri technika
Erdvinė raiška	popieriaus plastika, paprastos origamio formos, konstravimas iš gamtos medžiagų ir antrinių žaliavų, lipdyba iš molio ar plastilino
Grafika	dailės rūšis: piešiniai, atspaudai ir dailios raidės
Kompozicija	Simetriška, ornamentinė ir figūrinė, horizontali ir vertikali
Tapyba	paveikslas, akvarelė, guašas, aliejinės kreidelės, spalvos ir atspalviai, monotipija, molbertas, teptukai, paletė
Skulptūra	dailės rūšis: erdviniai kūriniai paminklas, statula
Dailės žanrai	portretas
Paroda	dailininkas, dailės kūrinys, paveikslas, muziejus, seni ir nauji daiktai (jų patogumas, iš ko sukurti),
Kūrinio metrika	autoriaus vardas, pavardė, data

3-4 klasės Nauja medžiaga siejama su tuo, kas jau buvo kalbėta apie dailės kūrinius pradinėje mokykloje. Aptariant vaikų ir dailininkų kūrinių savybes, mokiniai skatinami išsakyti savo nuojautas, individualų požiūrį ir ieškoti įvairių atsakymų į tą patį klausimą, vartoti pagrindines dailės sąvokas, svarstyti, kuo įdomūs matyti kūriniai, ką jų autoriai norėjo papasakoti.

Įsižiūrint į dailės kūrinius sudominti vaikus galima užduodant tuos pačius paprastus klausimus, kaip ir 1-2 klasėje, vėliau vertėtų paklausti:

- ką vaikai mano apie vietą, kur viskas vyksta,
- kuo dailininkas yra susidomėjęs,
- kur jis stovėjo / žiūrėjo, kai tapė paveikslą, piešė piešinį,
- ar toks požiūris, žiūrėjimo taškas, pasirinkimas domina vaikus, ką jie darytų kitaip.

Svarbu neprimesti savo požiūrio į kūrinį, negalima tvirtinti, kad vaikas neteisus, neigti jo nuomonę ar aiškinti, kad kitas mokinys pamatė geriau, papasakojo įdomiau. Reikėtų elgtis neutraliai ir pasidomėti, kodėl jis taip mano, užduoti papildomų klausimų, paskatinti atidžiau įsižiūrėti į kūrinį, padrąsinti kalbėti ir išsakyti savo nuomonę. Priminti, kad žmonės yra skirtingi, tuos pačius dalykus vertina įvairiai, o vaizdiniai gali sukelti labai skirtingas nuomones, išgyvenimus, vertinimus, kurie yra visi vertingi, nes atskleidžia asmenybės unikalumą, autentiškumą.

Reikšminiai žodžiai. 3-4 klasės

Meno rūšys	architektūra, dailė, muzika, šokis, teatras

Architektūra	statinių projektavimo ir statybos menas architektūros paminklai mažoji architektūra (koplytėlė, koplytstulpis) pastatų paskirtis (pilis, tvirtovė, gyvenamasis namas, dvaras, bažnyčia, varpinė, biblioteka, stadionas, teatras) statybinės medžiagos
Dailė	meno šaka, vaizdų menas, tradicinė ir šiuolaikinė dailė
Dailės rūšys	tapyba, skulptūra, grafika, keramika, tekstilė, juvelyrika tautodailė (audiniai, spalvų simbolika, tautinis kostiumas, juostos, verbos ir kt.), etnografiniai paminklai teatro dailė (dekoracijos, kostiumai, kaukės, spektaklių programėlės ir afišos)
Senovės baltų menas	mitinės būtybės, ženklai ir simboliai, keramika, papuošalai
Meninės išraiškos bruožai	dėmė (juoda, balta, spalvota, vienspalvė, marga ir kt.) detalė (didelė, maža ir kt.) forma (maža ir didelė, plokščia ir erdvinė, geometrinė, simetriška, nesimetriška, paprasta, sudėtinga ir kt.) linija (tiesi, lenkta, vingiuota, stora, plona ir kt.) ritmas (pasikartojimas) spalvos (pagrindinės ir antrinės, lokalios, šviesios, tamsios, ryškios, blankios, šiltos, šaltos ir kt.), spalvų simbolinė prasmė fonas (vienspalvis, margas, įvairiaspalvis ir kt.)
Piešinys	linija, taškas, dėmė pieštukas, flomasteriai, rašikliai, tušas, plunksnos, mišri technika, mišri technika
Erdvinė raiška	popieriaus plastika, konstravimas iš antrinių žaliavų, lipdyba iš molio ar plastilino, papjė mašė technika
Grafika	dailės rūšis: piešiniai, atspaudai ir dailios raidės; kartono atspaudai, mišri technika
Herbas	piešinys, spalvos, simboliai
Autorinė knygelė	viršelis, puslapiai, vaizdas ir tekstas, iliustracijos piešta, tapyta, suklijuota, susegta, susiūta
Kompozicija	simetriška ir nesimetriška
Tapyba	paveikslas, drobė, akvarelė, guašas, tempera, akrilas, aliejinės kreidelės rėmai, molbertas, teptukai, paletė piešinys, potėpiai, spalvos ir atspalviai
Skulptūra	dailės rūšis: erdviniai kūriniai paminklas, statula, reljefas (žemas ir aukštas), portretas
Dailės žanrai	natiurmortas, peizažas, portretas, autoportretas
Dizainas	meno šaka, daiktų projektavimas, grafinis dizainas, atvirukas, reklama, lankstinukai, plakatai, ženklai (logotipai)

Paroda	grupinė, vieno žmogaus/dailininko, muziejus, senovės ir dabarties kūriniai (eksponatai)
Kūrinio metrika	autoriaus vardas, pavardė, kūrinio pavadinimas, sukūrimo data

Muzika

Kalbinių gebėjimų ugdymo galimybės. Metodų pavyzdžiai.

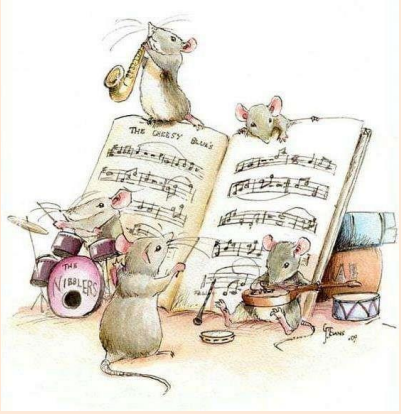
Ugdant kalbinius gebėjimus per muzikos dalyko pamokas siekiama svarbiausio tikslo –kompetencijų ugdymo. Kalbinius gebėjimus padeda ugdyti įvairūs muzikos dalyko mokymo metodai.

Muzikos metodai	Muzikos ir kalbinio ugdymo integravimo galimybės
1. Muzikiniai žaidimai su sakytine tautosaka	Tai patrauklus būdas įsisavinti patarles, priežodžius, pasinerti į mįslių pasaulį, kurti joms muzikinį apipavidalinimą. https://www.youtube.com/watch?v=aJo17EeQ4D4 (Lietuviškos mįslės | TuktukoTV | Dainelės vaikams) Galima pasitelkti liaudies instrumentus (terkšlė, skrabalai, būgnai, pūslinė, cimbolai, skudučiai, molinukas, lamzdelis, daudytė, dūdmaišis ir kt. instrumentai). Taip puoselėtų savo įgimtą muzikalumą, ugdytųsi muzikavimo, kūrybos ir muzikos supratimo gebėjimus. https://www.youtube.com/watch?v=VtHlEEx2IF8 (Vaikams. Lietuvių liaudies muzikos instrumentai)    Rekomenduojama remtis ne tik įvairių žanrų vaikų dainomis (apie gyvūnus, dainuojamaisiais pasakų intarpais, kalendorine tautosaka), bet ir smulkiąja tautosaka (paukščių ir gamtos garsų mėgdžiojimais, patarlėmis ir mįslėmis, skaičiuotėmis, greitakalbėmis) – ritmo pojūčiui, dikcijai, melodinei improvizacijai. https://www.youtube.com/watch?v=R1hZLftdKk0 (Gamtos garsų pamėgdžiojimai) https://www.facebook.com/Ratilio/videos/savait%C4%97-su-ratilio-pauk%C5%A1%C4%8Di%C5%B3-bals%C5%B3-pam%C4%97gd%C5%BEiojimai/647955709319017/ (Savaitė su RATILIO | Paukščių balsų pamėgdžiojimai) PowerPoint programa - **„Paukščių giesmelės"** - šioje, pagalbinėje, interaktyvioje mokymo ir mokymosi priemonėje yra gausu ritminių ir melodinių diktantų dėlionių, ritmavimo, skandavimo, solfedžiavimo ir dainavimo pavyzdžių. Integruotos muzikinių pavyzdžių video partitūros. Dalį klasės dainuojamojo repertuaro rekomenduojama formuoti iš lietuvių ir kitų tautų folkloro. https://www.youtube.com/watch?v=mQ8ONDD33w8 (Liaudiški žaidimai Ratilio) https://www.youtube.com/watch?v=9ZQvqD_rl-o RASA SERRA - Leidžias saulala - Dzūkų krašto daina - Lithuanian (folklore - Lietuvių liaudies dainos) https://alkas.lt/2018/12/03/muziejuje-muzikinio-ritmo-performansas-elektronines-sutartines/ (VERPIMO RATELIŲ KONCERTAS / ELEKTRONINĖS SUTARTINĖS 2010m. Mindaugas Tendziagolskis (Minde ART)) Lietuvių etnografinės kultūros platforma „Metų ratas" https://metu-ratas.lmta.lt

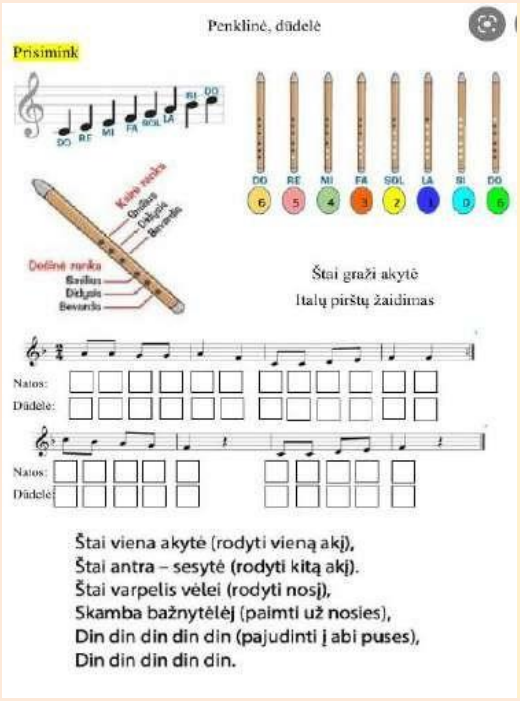
3. Muzikinės dramaturgijos kūrimas	Tai gali būti muzikinės dramaturgijos, kuri turi įvykio pradžią, tęstinumą ir pabaigą, kūrimas. Kokie gali būti muzikos ir literatūros ryšiai? Kaip literatūros tekstas gali tapti panašus į muziką? Apie kokius muzikos raiškos pavidalus literatūroje galime kalbėti? Kaip dramos tekstų skaitymo ir suvokimo procese dalyvauja numanomas, neretai vizualiai akcentuojamas žodžių skambesys, personažų kalbėsenos ypatybės ir intonacijos, įvairių muzikinių formų imitacijos, muzikinių terminų vartojimas, įterpiamos partitūrų, gaidų ištraukos, veikėjų dainavimas, niūniavimas? Gal net sukuriama elementari tema (melodija). https://lt.topmusicanswers.com/article/composing_a_melody  Porose ar grupėse mokiniai sugeneruoja idėją, ieško muzikinės medžiagos idėjai įgyvendinti, pritaiko temai tinkamus personažus, parenka artimus muzikinus kūrinius, rengia muzikinį (meninį) pristatymą (mokytojo (draugų) pasiūlyta)savo sugalvota tema. https://www.youtube.com/watch?v=R1hZLftdKk0 Tokius teminius renginius užfiksuoja garso (vaizdo) formatu. Analizuoja ir ieško naujų aktualijų.
4. Dainuojamoji poezija	Skaitydami ar deklamuodami eilėraštį, vaikai kuria arba sukurtam tekstui pritaiko melodiją. Ieško muzikos instrumentų, kurių pagalba geriausiai galima sustiprinti įspūdį, padedantį atskleisti eilėraščio turinį. Nuoseklus eilėraščių deklamavimas arba dainavimas su fonograma. Mokosi atskirti deklamuojamą nuo dainuojamo balso. https://www.youtube.com/watch?v=4SL1lNCklJs (Lašelis-Karaoke) https://www.youtube.com/watch?v=-douVRs-3To (Žiogas-Karaoke) Dainų dainavimas originalo kalbomis yra viena veiksmingiausių priemonių, padedančių itin greitai išmokti eiliuotus kalbų tekstus, veiksmingai padeda mokytis svetimųjų kalbų.Drauge su melodija mokiniai ypač lengvai išmoksta tų kalbų leksiką ir fonetiką. Taisyklingas intonavimas lavinamas Taisyklingo dainavimo pradmenims formuoti ir įgūdžiams lavinti pasitelkiamas įvairus repertuaras (lietuvių ir kitų Lietuvos ir pasaulio tautų folkloras, autorinės dainos vaikams). https://muzikosperliukai.wordpress.com/2017/04/28/muzikinis-ankstyvasis-ugdymas-balso-lavinimas/ (Liežuvio pasaka-mankšta)
5. Muzikavimas	Muzikavimas – svarbi muzikinio ugdymo sritis, ji ypač reikšminga pradiniame muzikosmokymosi etape. Muzikavimą sudaro dainavimas (visa klase, grupėmis, po vieną; a cappella ir su instrumentų pritarimu), grojimas mokykliniais muzikos instrumentais (perkusiniais, melodiniais, harmoniniais) ir ansamblinio muzikavimo praktika (kai dalis klasės vaikų dainuoja, kiti jiems pritaria instrumentais). https://www.youtube.com/watch?v=Z4FT8jR63-Q (Garnys - Dainelės Vaikams (acapella - Heron)| Mažylio TV)

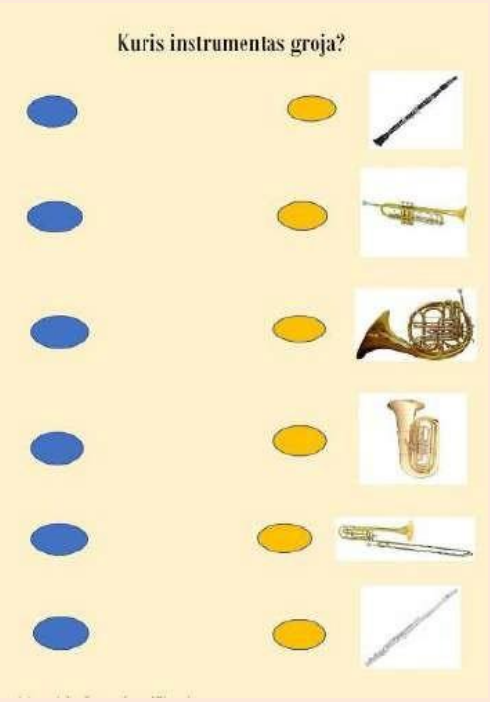
	Muzikos atlikimo (Solo ar su ansambliu) esmė – komunikavimo komponentas. Todėl didelis dėmesys turi būti skiriamas mokinių dalijimosi savo kūrybos rezultatais. Mokiniai skatinami kurti tokią muziką, kurią sąmoningai suvokia, geba atlikti ir įtaigiai perteikti, jausti idėjos ir kūrybinių priemonių atitikimą. Tačiau ne mažiau svarbu skatinti kūrybos novatoriškumą, naujų priemonių ir formų paiešką, savitumo atsiskleidimą kūryboje. Paraleliai turėtų nuolatos vykdyti savos kūrybos vertinimą, atsižvelgti į klausytojų emocines ir kritines reakcijas. http://projektas-muzika.lmta.lt/media/vadoveliai_2/Vadovelis_1/II_dalis/6.Muzikos_atlikimo_priemones/index6.htm
6. Scenos baimė, psichofiziniai pratimai ir taisyklingas kvėpavimas	Tai visapusiškas mokinio ugdymas. Tokie pratimai gali būti plačiai naudojami muzikos pamokose bei neformalaus meninio ugdymo užsiėmimuose. Psichofiziniai pratimai su scenos kalbos elementais lydint muzikai rekomenduojami išbandyti kalbos ir literatūros pamokose. Dainavimo įgūdžių lavinimas. Pradiniame muzikinio ugdymo etape didžiausias dėmesys turėtų būti skiriamas taisyklingo kvėpavimo, intonavimo, artikuliavimo įgūdžių lavinimui. Taisyklingo kvėpavimo įgūdžiams lavinti pasitelkiami įvairūs žaidimai (gėlės žiedo uostymas, žvakės pūtimas; žaidimai poromis: pvz., pompa ir pripučiamas žaislas). https://www.lavinuvaika.lt/tinklarastis/kvepavimo-pratimai-8-idejos-zaidimams/  Atrodytų, visi žino kaip kvėpuoti, juk kvėpuojame be perstojo visas 24 valandas per parą. Deja, dauguma tai daro neteisingai, paviršutiniškai kvėpuodami tik viršutine kūno dalimi, krūtine. Pradžioje visi kūdikiai kvėpuoja pilvu, t. y. taisyklingai. Tik augimo, brendimo procese, šie įgūdžiai gerokai susilpnėja, veikiant įvairiems stresams. Kvėpuojant pilvu mes gauname daugiau energijos, reikalingos įvairiems darbams nuveikti, ne tik kūryboje, nors kūryboje ši energija be galo svarbi. Pilve, šiek tiek žemiau bambos yra žmogaus gyvybinis centras. Išmokti kvėpuoti pilvu yra ne taip paprasta. Bet bent jau pajusti kaip reikėtų kvėpuoti, vertėtų. Tai yra naudinga ne tik dėl dainavimo ir grojimo pučiamaisiais instrumentais. Pajutus savo kūno „centrą“, mes tarsi įgyjame atramą. Tai reikalinga proto ir emocijų pusiausvyrai bei koordinacijai reguliuoti. Išmokę kvėpuoti žemutiniu kvėpavimu mes atrandame stiprybę, lengviau valdome scenos baimę. Muzikiniai pratimai: dainavime svarbiausia – taisyklingai kvėpuoti https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000114952/lrt-pamokeles-muzikiniai-pratimai-dainavime-svarbiausia-taisyklingai-kvepuoti

7. Improvizavimas	Improvizavimu yra vadinamas muzikos kūrimas atlikimo metu, iš anksto nepasiruošus, spontaniškai. Improvizavimo pradinėje mokykloje tikslai – skatinti mokinius išbandyti įvairius garso išgavimo būdus, ieškoti įvairių garsinės raiškos būdų, mokytis generuoti glaustas muzikines idėjas (pvz., ritminius ir (ar) melodinius motyvus ir trumpas frazes). Improvizavimo mokymas pradinėje mokykloje apima įvairius būdus ir metodus: (a) eksperimentavimą garsais, (b) į procesą organizuotą improvizavimą, (c) į rezultatą orientuotą improvizavimą [Girdzijauskienė R., 2003, p. 24]. Mokantis improvizuoti pravartu pasitelkti balsą, judesį, kūno perkusiją, klasėje turimus muzikos instrumentus ar parankinius skambančius daiktus (akmenukus, lazdeles, popierių, liniuotę, plunksnakočio dangtelį ir kt.). 1-2 klasių mokiniams tinkamiausi šie improvizavimo mokymo metodai: Tai kūrybinės užduotys, paskirstant mokinius poromis ar grupelėmis. Mokiniams duodama tema (pvz., “Gatvė”) ir turinys improvizacijai (pvz. “Garsai nereguliuojamoje sankryžoje”). Mokiniai turi susitarti, kas ką imituos šiose aplinkybėse ir panaudoti klausimo ir atsakymo metodą. Eksperimentavimas garsais. Mokiniai skatinami išmėginti įvairius garso išgavimo būdus: mušimą, braukimą, pūtimą, kratymą. Jie skatinami ieškoti įvairių parankinių daiktų, kuriais galima išgauti skirtingo pobūdžio garsus (pvz., šlamenti popieriaus lapą; mušti ritmą akmenukais; skambinti prie stalo prispausta liniuote; skambinti raktų ryšuliu; skudučiuoti, pučiant orą į rašiklio kamštelį ar tuščią vandens buteliuką). Eksperimentavimas garsais skatina mokinius tyrinėti skambančių daiktų akustines savybes, ieškoti įvairesnių muzikavimo priemonių, padeda lavinti mokinių tembrinę klausą, formuotis tembro sampratą. Eksperimentuoti tikslinga ne vien skambančiais daiktais, bet ir balsu bei kūno perkusijos priemonėmis. Eksperimentavimas garsais leidžia pažinti pagrindines keturias garso savybes: trukmę (ilgi ir trumpi garsai), stiprį (garsūs ir tylūs garsai), aukštį (aukšti ir žemi garsai) ir tembrą (skardūs, duslūs ir kt.). Muzikinis pokalbis. Tai į muzikavimo procesą orientuotas improvizavimo būdas. Mokiniai mokosi dalyvauti garsų pokalbyje, t. y. į mokytojo (ar klasės draugo) muzikinę frazę-klausimą spontaniškai pateikti frazę-atsakymą. Muzikinis pokalbis gali būti atliekamas balsu ar pasirinktais muzikos instrumentais. Tai gali būti ritminis pokalbis (mokinys ritmo fraze atsako į mokytojo pateiktą ritmo frazę), ar melodinis pokalbis (į mokytojo pateiktą melodinį motyvą ar frazę mokinys atsako melodiniu motyvu ar fraze). Muzikinių pokalbių pradėti mokytis galima nuo paprasčiausių mėgdžiojimo pratimų (kai mokinys ar jų grupė iš paskos kartoja mokytojo atliekamas frazes), pamažu pereinant nuo frazių kartojimo prie originalių frazių kūrimo. Naudotini ir kiti tikslingi improvizavimo būdai ir metodai: (a) pasirinktos nuotaikos perteikimas muzikos garsais; (b) pasirinktų spalvų (kvapų, skonių) perteikimas muzikos garsais; (c) pateikto paveikslo (tapybos, grafikos, nuotraukos ir kt.) įgarsinimas, (d) reagavimas garsais į mokytojo atliekamus judesius ir kt. Ritmo arba melodinių darinių (motyvų, frazių) improvizavimas. Mokantis improvizuoto muzikinius darinius siekiama tam tikro meninio rezultato. Improvizacija gali būti vokalinė (balsu) ar instrumentinė (pasirinktu muzikos instrumentu); ji gali būti ritminė (ritmo darinio ar frazės improvizavimas) ar melodinė (melodinio motyvo ar frazės improvizavimas). Ritminė improvizacija turėtų remtis aiškia ritmo pulsacija ir pasirinktu metru (dvejiniu arba trejiniu), melodinė – pasirinkta derme (mažorine, minorine ar kt.).

8. Aranžavimas, scenos kalba ir judesys	Scenos kalba ir judesys derinami tarpusavyje (atliekant muzikinį kūrinį Solo ar ansamblyje). Tai tarnauja muzikos kalbos optimizavimui su kūno raiška. Mokiniui padedama rasti tinkamas muzikos raiškos priemones perteikti muzikinio kūrinio charakterį, elgsenos priežastingumą. Pradinėje mokykloje naudotini šie su judesio taikymu susiję metodai: Judesio panaudojimas. Pradinio ugdymo koncentro muzikos pamokose tikslinga daugiau dėmesio skiriama judesiui. Įrodyta, kad judėjimas pagal muziką (pvz., klausomos muzikos savybių vaizdavimas išraiškingu judesiu, judėjimas erdvėje, koordinuotas judėjimas poroje) ne tik lavina vaikų kine tezinį intelektą, kūno bei erdvės pojūtį, koordinaciją, bet ir jų empatiją, t. p. daro reikšmingą įtaką muzikalumo raidai. Atlikdami judesio užduotis su muzika ir pagal ją, mokiniai mokosi bendrauti, bendradarbiauti, jausti vienas kitą. Taip ugdoma jų empatija, pastabumas, emocinis intelektas.  Aranžavimu yra vadinamas žinomo kūrinio pritaikymas kitokiam atlikimui. 1-2 klasių vaikams tinkamos šios aranžavimo idėjos: (a) judesių pritaikymas dainai; (b) paprasto ritminio pritarimo (reguliaraus pulso ar paprasto ritminio ostinato) pritaikymas dainai ar klausomam muzikos kūriniui; (c) kūno perkusijos judesių pritarimas dainai ar instrumentinei melodijai. Aranžuojant praktiškai pritaikomi komponavimo įgūdžiai.
9. Komponavimas	Komponavimas – tai sąmoningas muzikos kūrimas, kuriuo siekiama sukurti iki tol neegzistavusį muzikinį produktą (melodiją ar ritmo piešinį, nedidelės apimties dainą ar instrumentinį kūrinėlį). Komponavimo muzikos pamokoje tikslas – padėti mokiniams susipažinti su muzikinės kalbos elementais ir struktūromis, praktiškai išbandyti jų įvairiusjų derinius ir komponavimo galimybes, patirti kūrybos džiaugsmą, pasidžiaugti gautu rezultatu. Mokytis komponuoti galima pavieniui ar nedidelėmis grupėmis. Komponuodami grupėse, vaikai mokosi bendradarbiauti, stipresnieji padeda silpnesniesiems. Sukurta kompozicija gali būti įsimenama ar įrašoma (diktofonu, mobiliuoju telefonu), užrašoma simboliais ar įprastiniu natų raštu. 1-2 klasėse mokiniamspateikiamos tokios komponavimo užduotys, kurios atitinka šio amžiaus vaikų išgales ir supratimą. Šių užduočių esmė – komponavimas pagal pateiktą sąlygą. Pirmaisiais ir antraisiais mokymosi metais rekomenduojamos tokios komponavimo užduotys: Ritmo dėlionė. Užduoties esmė - sukurti nedidelės apimties ritmo kūrinėlį iš pateiktų/pasirinktų ritmo kortelių. Mokiniams siūloma sukurti 4-ių taktų ritminę kompoziciją, sudėliojant ją iš pateiktų ritmo kortelių. Sukurtą kompoziciją mokinys atlieka skanduodamas sutartus skiemenis arba pritaikydamas kūno perkusijos priemones. https://www.pirmamuzikos.lt/nuotolinis-ugdymas/solfedis/solfedis-1/1-2-pamoka/

	 Ritminio piešinio pritaikymas mįslei ar patarlei. Ritmo piešinį, galima sudėlioti iš paruoštų ritmo kortelių, atlikti naudojant sutartus skiemenis (tam ir ti-ti) ar judesius. Pvz.,mįslės „Juodas nedažytas, margas nerašytas“ (ats.: genys) ritmą galima sudėlioti tokiu būdu: ti-ti ti-ti / tam tam / ti-ti ti-ti / tam tam. Žaidimai dermės garsais. Tai užduočių grupė, apimanti dermės garsų kombinatorinių galimybių tyrinėjimą. Pirmoje ir antroje klasėje apsiribojama trumpais melodiniais dariniais, sudarytais iš 2-3 skirtingų gaidų (pvz., sol-mi, re-mi-sol ar pan.). Taikomos įvairios užduotys: darinio garsus išdėstyti įvairia eilės tvarka (pvz., tris skirtingas gaidas išdėstyti šešiais nepasikartojančiais būdais); siūlomus darinius perskaityti (perrašyti, pagroti) nuo pradžios ir nuo pabaigos (simetrija, klausimo-atsakymo struktūros pažinimas), melodinius darinius pritaikyti tam tikrai nuotaikai. Melodijos sukūrimas pagal pateiktą ritmą. Pateiktam ritmo piešiniui (tai gali būti ir mįslės ar patarlės ritmas) pritaikomi pasirinkti dermės garsai (pvz., sol-mi, re-mi-sol, kt.).Sukurtą melodija mokytojui padedant mokiniai solfedžiuoja, groja melodiniu instrumentu, dainuoja su žodžiais.
10. Solfedžiavimas, grojimas ir natų rašto mokymasis	Pradinio ugdymo pakopoje muzikos garsų savybių (ritmo verčių ir jų santykių, gaidų aukščio skirtumų) mokomasi pirmiausia iš klausos, laikantis principo, „nuo garso – prieženklo“. Natų rašto rekomenduojama mokyti naudojant simbolius ar sutartinius ženklus (pvz., dideli ir maži kvadratėliai vietoje ketvirtinių natų) ir supaprastintą, adaptuotą natų rašybą (pvz., dvi natų linijos vietoje įprastos penklinės; natų galvutės be kotelių; natų ritmo ženklai be penklinės, skiemeniniai natų pavadinimai, kt.). https://jurgitosmuzika.lt/Program%C4%97l%C4%97splan%C5%A1etiniams-kompiuteriams/ Naudotinos priemonės: solfedžiavimas iš klausos pagal rankų ženklus, „piršų penklinės“ metodas (rodant natos vietą „pirštų penklinėje“), grojimas muzikos instrumentu (dūdele, klaviatūra, Orfo instrumentais, skambančiomis lazdomis). Pratyboms, žaidimams ir muzikavimui pasitelkiami nesudėtingi melodiniai ir ritminiai dariniai (solfedžiavimui ir ritmavimui), trumpos dainų melodijos, smulkiosios tautosakos pavyzdžiai (ritmo žaidimams, melodinėms improvizacijoms).





https://www.liveworksheets.com/lf1847602rn

Grojimas mokykliniais muzikos instrumentais. Rekomenduojama jau nuo pirmos klasės mokytis groti mokykliniais muzikos instrumentais – ne vien ritminiais, bet ir melodiniais. Grojimas mokykline dūdele ar klaviatūra (realia ar virtualia) lavina smulkiąją pirštų motoriką, todėl turi teigiamos įtakos jų kognityvinei raidai. Grojimas dūdele lavina kvėpavimo įgūdžius, lavina pirštų jautrumą (sandarus skylučių dengimas). Instrumentinį muzikavimą pravartu sieti su natų rašto elementų mokymusi: tai įprasmina natų mokymąsi (vaikai mokosi natų raštą taikyti praktiškai).

4.1. Dalykinių sąvokų vartojimas.

Pradinėse klasėse mokiniai susipažįsta su esminėmis muzikos sąvokomis, mokosi jas vartoti tinkamuose kontekstuose. Per muzikos pamokas mokiniai turtina savo kalbą ir muzikos sąvokų žodyną, pratinasi sklandžiai reikšti savo mintis, apibūdindami ir apibūdindami klausomus (atliekamus) muzikos kūrinius, išsakydami savo kūrybinius sumanymus, vertindami savo ir kitų atlikimą. Mokinių kalbiniai gebėjimai muzikos pamokose yra ugdomi nuolatos, o muzikinių sąvokų žodynas plėtojamas jau pradinių klasių koncentruose. Kad šis žodynas būtų aktyvus, su sąvokomis reikia ne vien susipažinti, bet būtina jas nuolat vartoti tinkamuose kontekstuose. Nuolat vartojama sąvoka mokiniui tampa įprasta, nekelianti įtampos. Naujai pristatomas sąvokas būtina išaiškinti, tačiau nedera jų vengti arba specialiai keisti buitine kalba. Muzikinių dalykinių sąvokų vartosenos praktikoje šias sąvokas galima aiškinti vienas kitomis. Taip susiklosto aiški dalykinių sąvokų sistema, tampa geriau suprantami jų tarpusavio ryšiai. Viena svarbiausių sąlygų mokinių kalbiniams gebėjimams per muzikos pamokas ugdyti – tai raiški, turtinga, taisyklinga paties mokytojo kalba, jo kalbos kultūra, viešojo kalbėjimo įgūdžiai ir dalykinis žodynas.

1-2 klasės. Pirmoje ir antroje klasėse vaikai susipažįsta su esminėmis muzikos sąvokomis, mokosi jas vartoti tinkamame kontekste. Rekomenduojama su mokiniais nagrinėti ir vartoti šias **sąvokas**: melodija; gaida ir nata (ketvirtinė, aštuntinė, pusinė), pauzė; ritmas ir metras; ritminis pulsas ir taktas; stiprioji takto dalis; muzikos tempas (pvz.: lėtai, ramiai, gyvai, greitai), tembras, smuiko raktas; daina, šokis, maršas; lopšinė, sutartinė; solistas ir choras, orkestras; lietuvių liaudies muzikos instrumentai (kanklės, skudučiai, molinukai, birbynė, lamzdelis, daudytės, skrabalai, cimbolai), Vakarų ir pasaulio muzikos instrumentai (smuikas, fortepijonas, klavesinas, vargonai, gitara, trimitas, saksofonas; sitaras, tabla).

3-4 klasės. Šiame koncentre mokiniai pakartoja ir įtvirtina esmines sąvokas, toliau plėtoja ir turtina savo vartojamą muzikinių sąvokų žodyną.

Rekomenduojamos **sąvokos**: sveikoji nata, pusinė, ketvirtinė, aštuntinė, šešioliktinė natos bei pauzės.

Intervalai ir jų pavadinimai (prima, sekunda, tercija, kvarta, kvinta, seksta, septima, oktava), trigarsis (akordas). Duetas, tercetas (trio), kvartetas, kvintetas; choras (vyrų, moterų, vaikų, mišrus) ir choro balsai (diskantai; sopranai, altai, tenorai ir bosai); orkestrai (pučiamųjų, liaudies instrumentų, styginių, simfoninis); simfoninio orkestro instrumentų grupės: styginiai (smuikas, altas, violončelė, kontrabosas; arfa), mediniai pučiamieji (fleita, obojus, klarnetas, fagotas), variniai pučiamieji (trimitas, valtorna, trombonas, tūba), mušamieji (didysis būgnas, mažasis būgnas, timpanai, lėkštės, trikampis);egzotiški muzikos instrumentai (mibra, balofonas, didžeridu, koto, kanūnas, ūdas); muzikos formos (rondo, variacijos, kanonas, fuga, siuita, simfonija).

4.2. Nuotolinio ugdymo galimybės muzikos pamokoje, ugdant kalbinius gebėjimus.

Nuotolinė muzikos pamoka – tai tokia pamoka, kurioje muzikos mokytojo ir mokinių tarpusavio sąveika vyksta vaizdo konferencijų ir pokalbių platformų aplinkoje (ZOOM, TEAMS, MOODLE ar kt.). Bendravimas per internetines pokalbių platformas turi savų ypatumų: jis vyksta asinchroniškai, t. y. su nedideliu vėlavimu, kuris būtinas signalui užkoduoti, perduoti ir jį vėl iškoduoti. Ši aplinkybė sinchroninį muzikavimą (dainavimą, grojimą) drauge su klase daro neįmanomą. Todėl tenka pripažinti, kad visavertė muzikos pamoka internetu vis dėlto yra ribotų galimybių, kontaktinę pamoką ji gali pakeisti tik iš dalies. Bendro muzikavimo stygių iš dalies galima kompensuoti, kai visi vaizdo konferencijos dalyviai, išskyrus mokytoją, muzikuoja išjungę savo mikrofonus: kiekvienas mokinys girdi tik mokytojo balsą (instrumentą) ir gali prie jo prisiderinti. Tačiau tuomet mokytojas neturi atgalinio garsinio ryšio. Toks ryšys įmanomas tik muzikuojant po vieną. Tą mielai daro drąsesnieji klasės mokiniai. Kiti klasės mokiniai yra skatinami įvertinti, korektiškai išsakyti savo pagyrimus, patarimus, pastebėjimus.

Per vaizdo konferencijas galima mokytis improvizuoti, tačiau tik naudojant muzikinio pokalbio metodą (kai mokytojas improvizuoja frazę-klausimą, o vienas iš mokinių – „frazę-atsakymą“). Šio metodo galimybės taip pat ribotos: (1) muzikinis pokalbis gali vykti tik tarp dviejų iš anksto pasirinktų dalyvių, kitiems pasyviai klausant; (2) improvizuojant ritmo darinius dėl signalo vėlavimo iškyla keblumų (atsakymas visuomet truputį vėluoja). Mokiniai per vaizdo konferenciją gali demonstruoti ilgesnės apimties improvizacijas (pvz., virtualiu pianinu), su klasės draugais jas aptarti.

Platesnės galimybės atsiveria per vaizdo konferencijas organizuojant muzikos įrašų klausymąsi ir jų aptarimą, nagrinėjimą. Mokiniai gali pristatyti ir aptarti jiems patikusį kūrinį ar atlikėją. Tokia veikla padeda lavinti mokinių kalbėjimo įgūdžius, turtinti jų dalykinį žodyną.

Mokytojas kalbos kultūros požiūriu mokiniams turėtų būti sektinas pavyzdys: kalbėti aiškiai, su tikslia artikuliacija ir raiškia intonacija.

Teatras

Kalbinių gebėjimų ugdymo galimybės. Metodų pavyzdžiai

Ugdant kalbinius gebėjimus per teatro dalyko pamokas siekiama svarbiausio tikslo –kompetencijų ugdymo. Kalbinius gebėjimus padeda ugdyti įvairūs teatro dalyko mokymo metodai.

Teatro dalyko mokymo metodų pavyzdžiai	Kalbinių gebėjimų ugdymo galimybės
1. Žaidimai su sakytine tautosaka	Tai patrauklus būdas įsisavinti patarles, priežodžius, pasinerti į mįslių pasaulį, kurti įvairius garsažodžius.
2. Mažosios dramaturgijos kūrimas	Tai žodiniai scenarijai, turintys pradžią, įvykį ir pabaigą. Porose ar grupėse mokiniai kuria etiudą mokytojo (draugų) pasiūlyta, savo sugalvota tema ir vaidina etiudus klasei.
3. Poezijos teatras	Skaitydami ar deklamuodami eilėraštį, vaikai skatinami veikti pagal eilėraščio turinį. Antras žingsnis – nuoseklus eilėraščių deklamavimas pagal scenarijų.
4. Viešoji kalba	Oratorinio meno, retorikos, viešosios kalbos metodų esmė – įtaigiai perduoti žodinę informaciją žiūrovams, sudominti, sukurti savo kalbėjimu vaizdus, kurios žiūrovai (klausytojai) galėtų išvysti. Tam tarnauja vadinamas „Žodžio tiltas“, kuriuo žodis tarsi pereina iki klausytojų ir kalbėtojas sulaukia grįžtamojo ryšio (susidomėjimo, pritarimo, kitų reakcijų). Kalbėti prieš klasę ne visi drįsta, todėl kritikuoti kalbėtojo negalima. Rekomenduojama pradėti nuo mokytojo vaidmens, paprašant klasės priimti žaidimo taisykles ir neignoruoti draugo – mokytojo.
5. Psichofiziniai pratimai	Tai visapusiškas mokinio ugdymas. Vien fizinis judesys neturi prasmės, nes žmogus – ne robotas, kiekvienas fizinis veiksmas yra lydimas tam tikros minties, psichinio veiksmo. Todėl šie pratimai yra mėgstami mokinių ir labai plačiai naudojami teatro pamokose bei neformalaus švietimo užsiėmimuose. Psichofiziniai pratimai su scenos kalbos elementais rekomenduojami išbandyti kalbos ir literatūros pamokose.
6. Monologo kūrimas	Kad mokiniai geriau atskirtų monologą nuo dialogo, jiems skiriama užduotis. Mokiniai užsimerkia ir bando prisiminti kaip ėjo į mokyklą, ką sutiko, ką matė ir t. t. Mokytojas paprašo visus likti užsimerkusius ir iš eilės papasakoti esamuoju laiku, kaip jie eina į mokyklą (aš užsidedu striukę, niekur nerandu pirštinės, pagaliau atrandu, užsidedu kurpinę, einu pro duris...). Visiems pakalbėjus, mokytojas paaiškina, kad tai buvo monologas – mintys balsu. Kitas etapas – mokiniai pasakoja ta patį, bet jau draugui, kuris stengiasi jį pertraukti, vis ko nors paklausdamas (pvz., ar nieko nesutikai laiptinėje?). Mokytojas pakomentuoja, kad dialogo metu svarbu, ar jus girdi pašnekovas, ar jūs įtikinamai ir rišliai kalbate.
7. Improvizacijos su dialogu	Tai kūrybinės užduotys, paskirstant mokinius poromis ar grupelėmis. Mokiniams duodama tema (pvz., valgykla) ir dialogo turinys (pvz.

	pokalbis apie musę sriubos lėkštėje). Mokiniai turi susitarti, kas ką vaidins šiose aplinkybėse ir panaudoti teminį dialogą.
8. Priešistorės ir poistorės etiudai	Šis metodas apima kelis pasiruošimo etapus, todėl rekomenduojama šį metodą taikyti kelias pamokas iš eilės. Pirmiausia susipažįstama su istorija – pasaka, pasakėčia, spektaklio ar video filmo siužetu, kt. Antra – kuriamos įsivaizduojamos aplinkybės – kas galėjo nutikti iki istorijos pradžios ir jai pasibaigus. Pvz., kodėl pamotės dukros iš pasakos „Pelenė“ neužjaučia Pelenės? (kuriamos priešistorės) arba bandoma suskurti poistorę – Pelenės ir Princo gyvenimas po dešimties metų. Trečia – etiudai prieš ir po istorijų vaidinami, aptariami, reflektuojamos sėkmės, nesėkmės, teatrinių priemonių panaudojimo galimybės, įvairūs galimi kūrybinio proceso aspektai.
9. Švariakalbės ir greitakalbės	Švariakalbės skiriasi nuo greitakalbių tuo, kad yra sutelkiamas dėmesys į vieną ar kelias fonemas, morfemas. Jų nereikia sakyti greitai. Svarbiausia čia – artikuliacija. Greitakalbės paprastai būna sunkiai įveikiamos, ypač ankstyvojo mokyklinio amžiaus vaikų, bet net nepasiekiant galutinio rezultato – tikslaus ir greito jų pasakymo (perskaitymo), atliekama kalbos „švarinimo“ funkcija. Paprastai po bandymų sakyti greitakalbes, kalbos aparatas adaptuojasi prie sunkiai tariamo teksto ir mokinys pradeda lengviau kalbėti.
10. Radijo teatras	Kuriant radijo vaidinimą, kūrybinio proceso metu naudojame siužeto kūrimą balsu ir įvairiais garso efektais. Tam galime panaudoti įvairių daiktų skambesį, popieriaus šiugždesį, žingsnių beldimą į grindis, plojimą, ritmo kūrimą rankomis, liežuvio pliauškėjimu ir pan. Taip pat čia svarbus yra psichologinis personažo portreto kūrimas.
11. Scenos kalba ir judesys	Scenos kalba ir judesys derinami tarpusavyje, kuriant personažo monologą, dialogą tarnauja kalbos padargų sąveikos optimizavimui su kūno raiška ir padeda mokiniui rasti tinkamas teatrinės raiškos priemones perteikti personažo charakterį, elgsenos priežastingumą.
12. Kalbos padargų mankšta	Pratimas „Abėcėlė“ arba „Klaviatūra“. Kiekvienas mokinys atstovauja vieną-dvi raides. Mokytojas pasako sakinį, kurį mokiniai turi „atspausdinti“. Siūloma sustoti ratu, o mokinys kurio eilė tarti savo raidę, žengia žingsnį į priekį. Patartina spausdinti ritmingai, didinant greitį, garsą, keičiant intonacijas (pvz., sakinį turį pasakyti linksmai, liūdnai, pavydžiai – tam taip pat turi būti sugalvota priežastis). Pratimas: kamuolio pompavimas (guminės valties, padangos pompavimas, baliono pūtimas). Pompuojantis atlieka veiksmą, sakydamas garsų derinį (pvz. skardžiuosius priebalsius „bdzž“, o pompuojamasis atlieka „pūtimosi“ veiksmą, tardamas dusliuosius „pcš“). Nuorodos kalbos padaregų mankštai pradinėje mokykloje: Liežuvio pasaka – mankšta (1:35) https://www.youtube.com/watch?v=HD74XUG6RIg Nuo švariakalbės iki greitakalbės. Išsami pamokėlė – LRT (15:08) https://www.youtube.com/watch?v=NYuOpHSfWis Artikuliacinio aparato mankšta ir lietuviškomis greitakalbėmis (12:54) https://www.youtube.com/watch?v=jgf6Mmg19jY&t=68s

	Artikuliacinė (bendroji) mankšta. Tema „Džiunglės" (4:35) https://www.youtube.com/watch?v=Jw3S5hfGvk4

Teatro pamoka – tai ne tik pokalbiai apie teatrą, kiną, pasakojimai apie pamėgtus herojus, patikusio filmo pristatymas, žaidimo apžvalga, bet ir spontaniškos improvizacijos – būdai kūrybiškai bendrauti už ekrano, vėliau įgūdžius perkeliant į realią erdvę. Svarbus pokalbių nuoseklumas, sėkmės fiksavimas, grįžtamasis ryšys.

Monologai sutarta tema. Kiekvieną pasaką, gyvenimišką istoriją galime paversti scenarijumi, sudarytu iš monologų. Naudodami šiuolaikines technologijas vaikai įrašo savo monologą, o mokytojas juos sumontavęs, pradžiugina vaikus galimybe pamatyti save iš šalies.

Personažų improvizacijos – metodas, kai personažais tampa tiek daiktai, tiek patys mokiniai. Pasiūlę mokiniams pasirinkti personažą, suskirstome juos poromis arba grupėmis. Naujausių technologijų pagalba poros gali pasitarti dėl veiksmo vietos ir įvykio. Improvizacijos vyksta dialogo forma, klausant visai grupei. Personažo charakteris gali būti kuriamas, naudojant turimus namuose daiktus, kostiumus. Pora, atlikusi savo improvizaciją pakviečia kitus du grupės dalyvius tęsti.

Knygos kūrimas ir pristatymas (viešosios kalbos kūrybinė užduotis)

„Pages“ – programėlė el. knygų kūrimui. Sukurkite savo teatro pamokų metodikos knygą!

Pasirinkus šabloną, sukurti el. knygą sugebės net pirmokas. Papildomos piešimo ir balso įrašymo galimybės suteiks bet kuriai knygai gyvumo ir patrauklumo. https://www.iklase.lt/kurkite-el-knygas-su-programele-pages/

Scenarijaus kūrimas ir video spektaklio statymas. Mokiniams pasiūloma kurti istorijas, piešti jų kadruotes ir nusifilmuoti 1-2 minučių veiksmą ar monologą. Mokytojas gali sumontuoti monologus į vientisą siužetą ir pradžiuginti mokinius video spektakliu.

Kalbinių gebėjimų ugdymo per teatro dalyko pamokas veiklų pavyzdžiai.

Modelio iliustracijai pateikiama kūrybinė užduotis, kurią galima atlikti tiek teatro, tiek kalbinio ugdymo pamokoje.

Tema: Viešas kalbėjimas „Mano laisvalaikis“ (1-2, 3-4 klasės)

Tikslas: Ugdytis drąsą, pasitikėjimą, kalbėjimo įgūdžius.

Uždaviniai:

1. Diskutuoti grupėje apie laisvalaikio praleidimo galimybes.
2. Kalbėti pasirinktos kalbos pateikimo būdu:

2.1. kalbanti lėlė;

2.2.kalba radijo diktorius;

2.3. kalba televizijos laidos vedėjas;

2.4. kalba ministras susirinkime;

2.5. kalba kunigas;

2.6. kalba mama vaikui ir atvirkščiai.

3. Vartoti teatro ir literatūros sąvokas (viešoji kalba, oratorius, loginė pauzė, intonacija, kalbos dinamika, tempas ir ritmas, įsivaizduojamos aplinkybės, menami daiktai, rekvizitas, dekoracijos, kt.)
4. Naudotis asmenine patirtimi, vaizduote – pasakoti tai, ką patyrė, kur atostogavo, kur norėtų nukeliauti ir pan.

Mokytojas pasako mokiniams, kad kiekviena kalba yra nepakartojama, unikali ir nekritikuotina. Svarbu pagirti pirmuosius bandymus, kad mokinys patirtų pasitenkinimą ir pasitikėtų savo galimybėmis. Pasirinkus įsivaizduojamas aplinkybes, lengviau fokusuoti dėmesį į kalbos turinį per naudojamas raiškos priemones, todėl mokiniams galėtų būti pasiūloma naudoti rekvizitą, kostiumo detales,susistatyti iš kėdžių (jei turima – kubų) televizijos studiją, naudotis stalu, daiktu, galinčiu atstoti mikrofoną ir pan. Žaidybiškumas – vienas sėkmės garantų, pristatant savo kalbą grupei. Psichologiškai saugus mikroklimatas padeda mokiniui drąsiau jaustis, pasitikėti ir kalbėti pasiūlyta (pasirinkta) tema.

- **Skaitovų teatras** leidžia veiksmingai ir efektyviai perteikti literatūrą dramos forma; tai interpretacinis teksto skaitymo būdas. Mokiniai, naudodami savo balsą, veido išraišką, gestus, interpretuoja personažų charakterius pateiktus scenarijuose ar pasakose. Mokytojai ir mokiniai gali pritaikyti mėgstamas pasakas skaitovų teatro scenarijams sukurti. Tai puiki veikla mokytojams ir tėvams, norintiems efektyviau pasiekti vaiko raiškaus kalbėjimo ar skaitymo įgūdžių.

Skaitovų teatro analogas – meninio skaitymo metodas **1-2 klasėse** taip pat tarnauja ir eilutės, pastraipos, teksto skaitymui, pasirenkant intonaciją, dialogų įsivaizduojamose aplinkybėse vartojimui bei kūrimui, raidžių – balsių ir priebalsių – kaip vaidmenų kūrimui, sudėliojant žodį ar sakinį teatro raiškos ir kalbinio ugdymo dalykuose. **3-4 klasėse** jis puikiai parankus kalbėjimo ir klausymo, skirtingaiintonuojamo kalbėjimo, pasitelkiant tautosakinius tekstus ir aptariant jų savitus bruožus pratybos raiškos užsiėmimams, etiudų kūrimui pagal skaitomos literatūros kūrinių fragmentus, tikslinėms personažų kalboms, derinant teatro raiškos priemones su kalbinio ugdymo dalyku.

Scenos kalba: švariakalbės ir greitakalbės 2-4 kl. (Pateikė Rasa Ercmonienė – Varnė, Vilniaus Tuskulėnų gimnazija).

INTEGRUOTA TEATRO IR LIETUVIŲ KALBOS BEI LITERATŪROS PAMOKA

Taikoma tiek kontaktiniu, tiek nuotoliniu būdu.

Tema: Scenos kalba. Artikuliacija.

Tikslas: Suvokti lietuvių kalbos unikalumą ir sudėtingumą, reflektuoti save kaip gebantį išmokti taisyklingai kalbėti bei artikuliuoti lietuvių kalbos tesktus.

Uždaviniai: Išmokti kalbos padargų mankštos, suvokti jos naudą savivertei. Lavinti kalbos artikuliaciją. Mokytis švariakalbių ir greitakalbių

Ugdomos kompetencijos:

Pažintinė: susipažįsta su sakytinės tautosakos pavyzdžiais, ugdosi kalbinius gebėjimus.

Kūrybiškumo: kuria švariakalbes, greitakalbes, pritaiko artikuliacijos lavinimui, tyrinėja, kuria, generuoja idėjas; mokosi spontaniškumo ir improvizacinių gebėjimų kūrybiniame procese.

Kultūrinė: ugdosi nuostatas ir vertybes, įsivertina savo veiklą; stebėdami JAV ambasados darbuotojų pastangas pasakyti lietuviškas greitakalbes, stiprina savivertę ir pasididžiavimą lietuvių kalba.

Komunikavimo: dirba grupėje, randa reikiamą santykį su partneriu; derina turinį ir raišką, tinkamą adresatui ir situacijai; dalijasi patirtimi, apmąsto vykdytą veiklą.

Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos: pozityviai bendrauja, ugdosi atsakomybę už savo ir kitų veiklos rezultatus; padeda kurti saugią raiškos aplinką; ugdosi pagarbą, pakantumą kitoniškumui.

Skaitmeninė kompetencija: naudojasi suskaitmenintomis mokymo priemonėmis, mokosi atsakingai vertinti intelektinę nuosavybę.

Pamokos aprašymas

Mokymosi motyvacijai stiprinti pravers mokinių sudominimas tema, todėl pirmiausia peržiūrima vaizdo medžiaga, kurioje nelietuvių kilmės asmenys sako lietuviškas greitakalbes (JAV ambasados darbuotojų sukurtas video filmas, gautas leidimas juo naudotis mokykose), nuoroda:

Lietuviškų greitakalbių iššūkis / Lithuanian Tongue Twister Challenge

Aptariant žiūrėtą įrašą, susipažįstama su sakytinės tautosakos pavyzdžiais, naudojamais švariakalbėms ir greitakalbėms. Mokiniai paprašomi pasakyti jiems žinomų skaičiuočių, trumpų eilėraštukų, stengiantis didinti sakymo tempą.

Kitas žingsnis:

1. Atlikti kalbos padargų mankštą.

2. Perskaityti garsiai greitakalbes ir švariakalbes.

3. Išmokti greit pasakyti 1-2 pasirinktas greitakalbes.

4. Kurti švariakalbių ir greitakalbių pavyzdžius.

5. Surengti grupinį greitakalbių konkursą.

6. Reflektuoti pasidalinant savo įspūdžiais su kitais grupės dalyviais, mokytoju,

Metodai: Vaizdo medžiagos peržiūra, diskusija, meninis skaitymas, artikuliuotam kalbėjimui skirti scenos kalbos pratimai.

Apibendrinimas: vertinimas, įsivertinimas, refleksija

Priemonės: Sakytinė tautosaka, skaitmenizuota mokymosi medžiaga.

Pateikiamos švariakalbės ir greitakalbės:

- Geri vyrai geroj girioj gerą girą gėrė ir gerdami gyrė: geriems vyrams geroj girioj gerą girą gera gert.
- Šešios žąsys su šešiais mažais pasišiaušusiais žąsyčiais.
- Pakopa po pakopos, pakopa po pakopos, pakopa po pakopos mes kopiame į kopas.
- Gervė gyrūnė gyrėsi gerą girą geroj girioj gerai gėrusi.
- Per kapus, per kapus, per pakapes kapų.
- Vidur prūdo bliūdas plūdur, tame bliūde pluta, ant tos plutos puta.
- Panabagybė
- Kupeta su kupetaite ir pakupetys su kupetviete.
- Pakampis su pakampėm, pakampis be pakampių.
- Pavalkai pavalkai pavalkaplaikiai.
- Skrenda starkus pro pakopį neša kirvį ir akmenį.
- Būrys Biručių Barbučių burbėdamos bėgo, būgnais bubnino, bumtelėjo, bobutę išgasdino.

- Cinku bikas cinku pimpas cinku bombas.
- Tira da boka da bika, bota na boka da bomba.
- Lip vapsva į viksvą, ta viksva vis vizga.
- Virvė virvytė virvelė virvogalis.
- Komunikalbilus orangutangas su komunikabiliais orangutangiukais.
- Lyra ir lankas, lankas ir lyra…
- Libretas „Rigoletas”
- Šimtametis šilas šis, šešiašakė ši pušis.
- Nebeprisikiškiakopūstėliaudamas.
- Rasa rašalu rašo, kad paršas pašaro prašo.

Šokis

Siekiant ugdyti mokinių kalbinius gebėjimus per šokio pamokas mokytojas pats turėtų taisyklingai kalbėti, aiškiai formuluoti užduotis ir vertinimo kriterijus. Taip pat turėtų atsakingai palaipsniui įvesti šokio sąvokas į mokinių žodyną, kad būtų suprantamos tam tikro amžiaus mokiniams, pradedant nuo paprastesnių sąvokų palaipsniui įvedant sudėtingesnes.

Mokantis šokio būtina supažindinti mokinius su pagrindinėmis šokio sąvokomis ir siekti, kad jos būtų vartojamos tinkamai lietuvių kalbos požiūriu. Šokio dalykinės kalbos įvaldymas suteikia mokiniams platesnį išprusimą ne tik šokio, bet ir bendrai kultūros srityje, nes dauguma šokio sąvokų yra vartojamos bendrame meno ir kultūros kontekste. Pradinėse klasėse pakanka, kad mokiniai vartotų elementarias šokio sąvokas žodžiu, aptardami stebėtus, atliktus ar sukurtus šokius. Taip pat tinkamos kūrybinės žaidybinės užduotys, kuriose mokiniai lietuvių kalbos žodžius, kuriuos jie mokosi rašyti per lietuvių kalbos pamokas išreikštų judesiu, tai padėtų mokiniams suvokti verbalinio ir neverbalinio bendravimo sąsajas.

1-2 klasė.

Šokio veikla	Sąvokos
Visi kartu mokiniai porose mokosi šokti tradicinį lietuvių šokį „Kiškelis“.	Lietuvių, tradicinis šokis, šokio pavadinimas, Kiškelis
Atlikus šokį mokiniai susėda ratu ir mokytojas užduoda nukreipiančius klausimus: pasakykite, prašau, pavadinimus tų judesių, kuriuos atlikote, kai šokote šį šokį, pasakykite, kokio tempo buvo tie judesiai.	Kulnas, pirštai, patrepsėti, dvigubas žingsnis, susikabinti už parankės, greitai, poroje, tempas
Mokytojas klausia, papasakokite, prašau, apie ką buvo šis šokis, kokia jo nuotaika.	Linksma šokio nuotaika
Mokytojas klausia, pasakykite, prašau, ką galvojate apie šį šokį, ar buvo įdomu jį šokti ar ne, ir kodėl.	Įdomu, neįdomu, linksmas šokis, juokingas šokis

3-4 klasė.

Šokio veikla	Sąvokos
Stebi mokytojo parinktus tradicinius įvairų tautų šokius, pavyzdžiui, lietuvių, estų, vokiečių ir juos nagrinėja pagal šokio tempą, šokio erdvės lygius ir kryptis, šokio judesius.	Lietuvių, kitų tautų, tradicinis šokis, šokio tempas (greitas, lėtas), erdvės lygis (aukštai, žemai), kryptis (pirmyn, atgal, ratu), šuoliukas, ėjimas, bėgimas, tūpsnis
Mokytojas prašo paaiškinti kaip suprato stebėtų šokių temą ir nuotaiką.	Šokio tema, šokio nuotaika, linksmas, liūdnas, rimtas
Mokytojas klausia, kokie jūsų įspūdžiai, stebint lietuvių, estų ir vokiečių šokius, kuris šokis jums labiau patiko, kodėl.	Patiko, nepatiko, per daug greitas, keisti judesiai, nesupratau

Fizinis ugdymas

Mokiniai pamokų metu įtraukiami į aktyvių socialinį procesą, kurio metu skatinami mąstyti individuliai, dalytis porose, grupėse ir su visa klase. Kalbinius gebėjimus mokiniai ugdytis padės metodas galvokbendradarbiauk-dalykis. Šio metodo taikymo metu mokinimas sudaromos sąlygos saugiai apmąstytu tai ką norėtų pasakyti, išsakyti ir išgirsti savo mintis porininkui, o tada pasidalyti visai klasei.

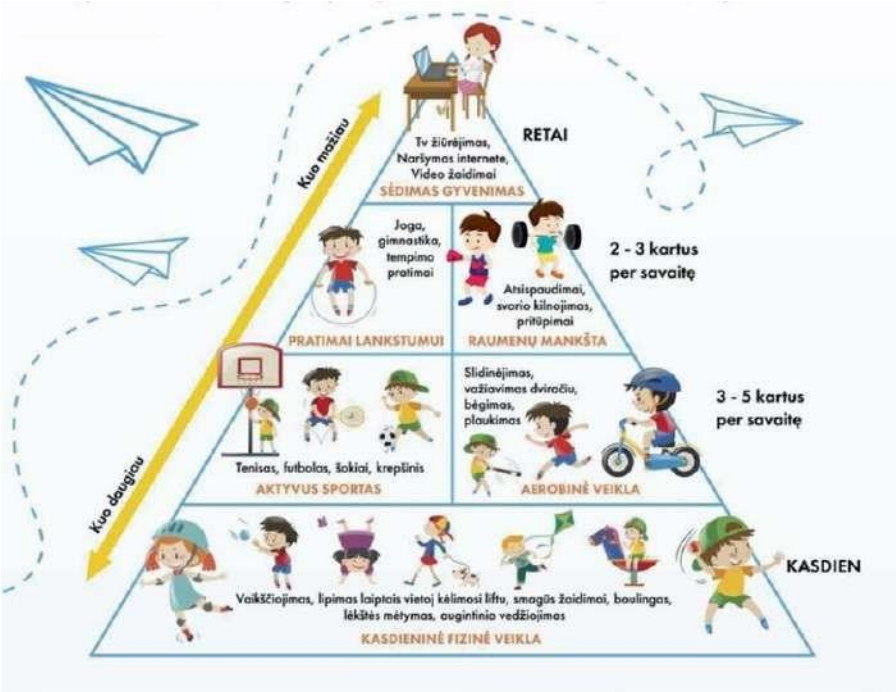
Ugdant kalbinius gebėjimus fizinio ugdymo pamokose svarbus komunikavimo elementas. Svarbu paskatinti mokinius dalintis pamąstymais apie žaidžiamus žaidimus, apie tai kaip sekėsi bendradarbiauti, žaisti ir komunikuoti komandoje.

Ugdant kalbinius gebėjimus taip pat rekomenduojama:

- Sukurti saugią dalijimosi ir nuomonių keitimosi aplinką.
- Susikurti dalijimosi mintimis ritualus arba pasirinkti tinkamus mokinių išklausymui metodus.
- Neskubinti mokinių greičiau reikšti mintis.
- Išklausyti mokinius, net jeigu mintis kartojasi.
- Pagarbiai reaguoti ir nekritikuoti netinkamų atsakymų, o skatinti mąstyti, kalbėtis, diskutuoti.
- Plėtojant žodyną, skatinti vartoti naujus terminus, juos pakabinti salėje matomoje mokiniams vietoje.

Užduočių, kurios padės plėtoti kalbinius gebėjimus pavyzdžiai

1. Patyrinėkite fizinės veiklos piramidę.
2. Vaikai besiremdami savo patirtimi pasakoja apie savo fizinį aktyvumą. Šiame etape svarbu skatinti vaikus, sklandžiai nuosekliai pasakoti,



3. Skatinkite vaikus stebėti savo fizinį aktyvumą pildant lentelę:

Fizinio aktyvmo veiklos	1 diena	2 diena	3 diena	4 diena	5 diena
Rytinė mankšta					
Futbolas					
Krepšinis					
Pasivaikščio jimas					
Bėgimas					
....					

4. Pasiūlykite vaikams aptarti 5 dienų rezultatą:

Įsivertinimo kriterijai	Pasiekiau (spalvink žaliai)	Pasiekiau iš dalies (spalvink geltonai)	Nepasiekiau (spalvink raudonai)
Papasakojau apie savo fizinį aktyvumą ir išsakiau savo nuomonę apie fizinio aktyvumo svarbą.			
Išbandžiau naujų fizinio aktyvumo veiklų			
Aktyviai dalyvavau fizinio ugdymo pamokoje.			
Įvardink bent 1 iššūkį, su kuriuo susidūrei šios veiklos metu. Kaip jį įveikei?			

5. Žaidimas „Tiltas“.

Iš visų klasės vaikų išrenkamas savanoris, kuris bus „keliautojas“, likę klasės draugai iš spalvotų žymeklių (ar kitų nedidelių objektų) sudėlioja vingiuotą/kampuotą tiltą, kuriuo turės keliauti „keliautojas“.Savanoriui užrišamos akys ir šis pastatomas tilto pradžioje (svarbu: savanoris kelio iki tol matyti negali). Tuomet „keliautojas“ ima keliauti, tačiau keliautojas keliauja pasikliaudamas tik klasės draugų patarimais, kiekvienas mokinys turi apskaičiuoti kiek žingsnių į kurią pusę žengti, jog pavyktų nenukristi nuo tilto į prarają.

Žaidimas baigiasi kai „keliautojas“ sėkmingai įveikia „tiltą“ arba paliečia vieną iš kelią žyminčių žymeklių.

6. Kvėpavimo mokymas mokiniams skaičiuojant.

Mokiniai eina salėje ratu. Vienas “vedlys” savanoris stovi salės viduyje ir skaičiuoja 1-2-3-4. Mokiniai turi dėti žingsnius pagal „vedlio“ skaičiavimą, mokinių tikslas įkvėpti kuomet skaičiuojama 1-2, iškvėpti kuomet vedlys taria 3-4.

Kitas lygis, šiek tiek pažengus, galima įkvėpti kas 4 žingsnius ir iškvėpti kas 4 žingsnius. Įkvėpiama 1-23-4, iškvėpiama 5-6-7-8.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

Mokiniai pamokų metu įtraukiami į aktyvių socialinį procesą, kurio metu skatinami mąstyti individuliai, dalytis porose, grupėse ir su visa klase.
Kalbinius gebėjimus mokiniai ugdytis padės metodas Galvok-porose-dalykis. Šio metodo taikymo metu mokinimas sudaromos sąlygos saugiai apmąstytu tai ką norėtų pasakyti, išsakyti ir išgirsti savo mintis porininkui, o tada pasidalyti visai klasei.
Ugdant kalbinius gebėjimus šiose pamokose svarbus rašymo/piešimo elementas. Svarbu paskatinti mokinius apmąstant mintis turėti mokymosi užrašus, kuriuose užsirašytų ar simboliais nupieštų tai ką norėtų pasakyti.
Ugdant kalbinius gebėjimus taip pat rekomenduojama:

- Sukurti saugią dalijimosi aplinką.
- Susikurti dalijimosi mintimis ritualus arba pasirinkti tinkamus mokinių išklausymui metodus.
- Neskubinti mokinių greičiau reikšti mintis.
- Išklausyti mokinius, net jeigu mintis kartojasi.
- Pagarbiai reaguoti ir nekritikuoti netinkamų atsakymų, o skatinti mąstyti, kalbėtis, diskutuoti.
- Plėtojant žodyną, skatinti vartoti naujus terminus, juos pakabinti klasėje matomoje mokiniams vietoje.

Plėtojamas žodynas:

- **Atsakomybė** – priimti teisingus sprendimus, laikytis pažadų, atsakingai elgtis.
- **Bendradarbiaujanti grupė** – grupė, kuri padeda vienas kitam pasiekti bendrą išsikeltą tikslą ir kryptingai kartu veikia.
- **Bendruomenė** – žmonių grupė, kurios nariai yra priklausomi vienas nuo kito.
- **Emocijos** – yra jausminė žodinė arba nežodinė išraiška nusakanti emocinę ir protinę žmonių reakciją į aplinkinį pasaulį.
- **Ganda**s – paskala.
- **Grupė** – du ar daugiau asmenų, kuriuos jungia bendri interesai, reikalai, tikslai ir pan.
- **Įgūdis** – kartojimu įgytas sugebėjimas atlikti automatiškai kurį nors veiksmą.
- **Kliūtis** – kliuvinys, trukdymas, priežastis dėl kurios negali būti pasiektas tikslas ar atlikta užduotis.
- **Konfliktas** – kova, nesutarimas, konfrontacija – natūrali gyvenimo dalis, atsirandantis dėl šalių nuomonių ar poreikių nesutapimo.
- **Lyčių lygybė -** vienodos moterų ir vyrų, mergaičių ir berniukų teisės, atsakomybės ir galimybės.
- **Melas** – neteisybė.
- **Mokykla** – įstaiga, pastatas, kuriame mokomi ir mokosi, bendrauja ir tobulėja vaikai.
- **Nerimas** yra natūrali, neapibrėžtos baimės, netikrumo, nepasitikėjimo būsena, kylanti kurioje nors situacijoje, pvz., testuojant, prieš startą, kovą, rungtynes.
- **Pagarba sau ir kitiems** – būti supratingam savo ir kitų poreikiams, įsitikinimams ir jausmams.
- **Pasitikėjimas savimi** – požiūris apie save, žinojimas tai ką geba gerai atlikti, ir nuolat stiprina įgūdžius, tai kaip geba gerbti save ir kitus, ir kaip išreiškia atsakingą elgesį.
- **Patyčios** – žeidžiantys, aktyvūs veiksmai ar žodžiai, labai dažnai pasikartojantys, atkakliai siekiantys įskaudinti arba kontroliuoti kitą.
- **Patikimas šaltinis** – informacija ar kita sakytinė, rašytinė medžiaga paremta tikrais faktais.
- **Projektas** – planas ir sumanymas.
- **Provokacija** – kurstymas atlikti žalingus veiksmus, skatinimas pakenkti sau ar kitiems.

- **Refleksija** – gebėjimas apmąstyti, įvertinti, analizuoti ir atspindėti savo patirtį ir procesą, kuriame dalyvavo.
- **Šeima** socialiniame ir emociniame ugdyme suprantama, kaip institucija, kuria realiuoju laiku rūpinasi vaiku ir jo gerove.
- **Tikslas** – aiškiai suformuluotas ir pamatuotas noras.
- **Valia** - gebėjimas apsispręsti, sąmoningai tikslingai atlikti vienus veiksmus ir susilaikyti nuo kitų; gebėjimas pasirinkti ir siekti tikslo.

Užduočių, kurios padės plėtoti kalbinius gebėjimus pavyzdžiai:

Savęs pažinimas, kėlimas ir siekimas asmeninių tobulėjimo tikslų Atpažįsta, įvardija ir valdo emocijas, elgesį.

Potemės. Emocijų atpažinimas ir žodyno plėtojimas, Patiriamų emocijų atpažinimas ir įvardijimas

Paprašykite mokinių vieną dieną stebėti žmonių emocijas. Paskatinkite mažose grupelėse aptarti stebėjimo metu užsirašytas pastabas. Kurie vaikai pastebėjo gerus jausmus, kurie – nemalonius? Kurioje vietoje buvo užfiksuota daugiausiai teigiamų jausmų? Kur – nemalonių? Kokius kitų žmonių jausmus mes dažniau pastebime? Ką tai sako apie mus pačius? Savo aptarimų rezultatus vaikai turi pristatyti visai klasei.

TARPUSAVIO SANTYKIŲ KŪRIMAS IR MOKYMASIS BENDRADARBIAUTI
Demonstruoja įtraukiojo elgesio įgūdžius

Potemė. Santykio kūrimas

Paprašykite vaikų paeiliui padėkoti grupei už komplimentus. Paklauskite, kokiais dar būdais galima būtų padėkoti (žodžiais ir ne tik). Tegul vaikai pasidalija įspūdžiais, ar padėka jiems pasirodė esanti nuoširdi.

Informatikos ugdymas

Pradinių klasių mokinių kalbinių gebėjimų ugdymui padeda ir informacinių technologijų (IT) integravimas. IT naudojimas ugdymo procese turi teigiamos įtakos įvairių gebėjimų mokinių ugdymui(si): į veiklas, kuriose integruotas IT, noriai įsitraukia ir aukštesniųjų gebėjimų mokiniai, ir specialiųjų ugdymosi poreikių turintys mokiniai, ir atvykę iš užsienio, ir dvikalbiai mokiniai.

Pamokose, kuriose integruojamos IT arba atskirose informatikos pamokose mokiniai susipažįsta su naujomis sąvokomis, programomis ir įrenginiais. Svarbu atkreipti mokinių dėmesį į jiems naujų žodžių tarimą, kirčiavimą, rašybą. Mokinių rašto darbuose derėtų visada ištaisyti rašybos klaidas, dažniau pasitaikančias ir pasikartojančias klaidas reikėtų aptarti su mokiniais, išsiaiškinti, kodėl kartojasi tos pačios klaidos ir kaip jų išvengti ateityje. Sunkesni arba nauji žodžiai galėtų būti užrašomi lentoje ar išmaniajame ekrane – taip mokiniai greičiau įsidėmės jų rašybą. Dažnai juos kartoti, kad mokiniai įsimintų ir naujų žodžių kirčiavimą. Galima užrašyti žodžius ant atskirų lapelių, pritvirtinti juos stende arba prie atitinkamų daiktų, pvz. žodį „ekranas“ priklijuoti prie kompiuterio ekrano. Bet svarbiausia, kad pats mokytojas taisyklingai tartų IT sąvokas ir mokėtų vaikams jas paaiškinti. Mokytojams į pagalbą atskubėjo Vilniaus universiteto mokslininkai, išleido „Informatikos sąvokų žodynėlį pradinių klasių pedagogams“: https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2019/08/Informatikos-s%C4%85vok%C5%B3https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2019/08/Informatikos-sąvokų-žodynėlis-pradinių-klasių-mokytojams.pdf%C5%BEodyn%C4%97lis-pradini%C5%B3-klasi%C5%B3-mokytojams.pdf

Integruotos užduotys turi provokuoti mokinį vartoti reikiamas IT sąvokas. Reikia sieti naujas žinias su jau turimomis, kad tokiu būdu būtų pasiekiamas gilusis supratimo lygmuo. Turi būti naudojamos tik tikslios ir aktualios iliustracijos. Rekomenduojama visas iliustracijas sieti su rašytiniu tekstu. Turėtų būti kuo daugiau vaikus įgalinančios medžiagos. Svarbu, kad dėl skubėjimo, pamokos laiko taupymo, nebūtų pamirštas kalbinių gebėjimų ugdymas, tinkamų IT sąvokų vartojimas.

Per kalbų pamokas, integruojant informacines technologijas, taip pat galima ugdyti pradinių klasių mokinių kalbinius gebėjimus, mokyti juos vartoti įvairias IT sąvokas (1 ir 2 lentelės).

1 lentelė. Kalbinių gebėjimų ugdymas lietuvių kalbos pamokose integruojant informacines technologijas

Mokymosi turinys	**Priemonės/įrankiai**	**Paskirtis**
Tekstų atranka. Skaitys spausdintus ir skaitmeninius, kultūrai pažinti svarbius tautosakos, klasikinės ir šiuolaikinės (lietuvių ir kitų tautų) grožinės vaikų literatūros kūrinius ar jų ištraukas.	Pasakų kampelis http://www.pasakukampelis.eu/lt/?Tautosaka	Tekstai klausymui, skaitymui: liaudies pasakos, skaičiuotės, mįslės minklės, padavimai
Rašyba. Mokysis taisyklingai užrašyti	Įvairios gramatinės užduotys https://www.miksike.lt Lietuvių kalbos kultūros užduočių bankas http://mkp.emokykla.lt/kalboskultura/lt/teorija/tartis/raide_ir_garsas	Rašybos įgūdžių tobulinimui. Yra galimybė pasirinkti užduotis pagal temas, sudėtingumą. Rašybos įgūdžių tobulinimui.

	Žodžių debesys: https://wordart.com/ arba	

	http://www.tagxedo.com/	
Teksto kūrimas. Mokės kurti prasmingus tekstus raštu (ranka ir klaviatūra), iš pradžių derinant žodžius su paveikslėliais, o išmokus rašyti visas raides – reikšti mintis sakiniais ir kurti rašytinius tekstus be paveikslėlių. Mokės elementariai taisyti, tobulinti parašytą tekstą, papildyti vaizdinėmis priemonėmis (pvz., piešiniu, rodyklėmis, lentele).	Pasakų kūrimo virtuvėlė https://bumbam.weebly.com Knygų gaminimas ir skaitymas https://vaikuzeme.lt/projektai/knygiukai-ypatinga-garsiu-knygu-kureju-dovana-lietuvos-vaikams Pasakojimų kūrimui: https://storybird.com https://www.storyjumper.com https://bookcreator.com https://learnlab.net/en/ (įrankis StoryLab) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.hedgehogsadv entureslite https://apps.apple.com/us/app/story-creator-easy-story-book-maker-for-kids/id545369477	
Kalbos pažinimo mokymosi turinys. Dalyvaus praktinėje veikloje (klausysis eilėraščių, dainų, smulkiosios tautosakos kūrinių, pasakų be galo, žais įvairius žodžių žaidimus, ir pan.), įsiklausys į kalbos garsus ir mokės juos išgirsti kalbos sraute, garso ar vaizdo įraše.	https://www.vaikams.lt/pasakos/audio https://www.pasakos.lt/autorius/daineles-vaikams/	

Garsas. Žinos lietuvių kalbos garsinę sandarą: balsius, priebalsius, dvibalsius. Dalyvaus praktinėje veikloje (klausysis eilėraščių, dainų, smulkiosios tautosakos kūrinių, pasakų be galo, žais įvairius žodžių žaidimus, ir pan.), įsiklausys į kalbos garsus ir mokysis juos išgirsti kalbos sraute, garso ar vaizdo įraše.	Besirimuojančių žodžių žodynas http://rimai.dainutekstai.lt Edukacinis žaidimas "Vienu žodžiu" (pagal duotas raides atspėti lygyje paslėptus žodžius) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MDStudio.VienuZodziu Interaktyvi knygelė „ABC knygelė 3D: lietuviška" https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tagofjoy.ABCBook3Dlt	Rimavimui.

	Interaktyvi lietuviška pasaka apie patį mieliausią pelkės klajūną Slieką Bevardį, o tiksliau – keturias jo charakterio puses. https://apps.apple.com/lt/app/sliekas-bevardis-lietuvi%C5%A1ka-interaktyvi-pasaka/id1043876680 Žodžių sudarymas iš skiemenų https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cqn.wordpop.bubble.parts Žodžių pasaka https://play.google.com/store/apps/details?id=com.refnex.wordtales.prisonbreak Avataro kūrimas ir jo įgarsinimas https://www.voki.com/site/create Mobilioji aplikacija -žaidimas, skirtas lavinti vaikų kalbą "Tell a story" https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.sequencesfree	

Teksto struktūra ir tekstų tipai. Mokės pasakoti, apibūdinti, paaiškinti, naudojantis įvairiomis technologijomis, pavyzdžiui, sukuriant vaizdo ar garso įrašus. Mokysis kurti išplėtotą pasakojimą pasirinkta tema laikantis chronologinio principo, atskleidžiant įvykius, aptariant veikėjus. Nagrinės ir kurs įprastus ir skaitmeninius sakytinius aprašomojo tipo tekstus: susipažins su jų komponavimo ypatumais (visumos įspūdis ir detalės, erdvinio išdėstymo principas (arti – toli, viršus – apačia, kairė – dešinė). Mokysis išsakyti ir pagrįsti savo nuomonę naudojantis įvairiomis priemonėmis skirtingose aplinkose (pvz., vaizdo konferencijoje, radijo	Mobilioji aplikacija „Toontastic“ arba skaitmeninė platforma https://toontastic.withgoogle.com/ https://storybird.com https://www.storyjumper.com https://bookcreator.com https://learnlab.net/en/ (įrankis *StoryLab*)	Teksto sandaros pažinimui, įtvirtinimui, kuriant pasakojimą, veikėjų charakterių kūrimui, garso įrašymui ir veiksmo, įvykio kūrimui

laidoje). Aptars šių priemonių paskirtis, prasmę, naudą, grėsmės.		
Teksto struktūra ir tekstų tipai. Klausysis tautosakos ir grožinės vaikų literatūros tekstų, pokalbių (girdimų tiesiogiai arba iš vaizdo ir garso įrašų).	Audio pasakos skirtingomis tarmėmis: Tarmių archyvo duomenų bazė http://tarmes.lki.lt/ Mobilioji aplikacija „Žemaičio žodis – žemaičių žodynas“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mopixels.zemaiciozodis Mobilioji aplikacija „Lietuvių kalbos tarmės“ https://www.youtube.com/watch?v=sLBNcIpoGIg Mobilioji aplikacija „Dainorėlis“ http://dainorelisapp.com/	

	Mobilioji aplikacija „LRT pasakos“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SneakyBox.LRTPasakos	
Teksto struktūra ir tekstų tipai. Klausysis mokiniams aktualių įvairių negrožinių (informacinių, dalykinių, publicistinių, praktinių: receptai, instrukcijos ir pan.), tautosakos ir grožinės vaikų literatūros tekstų, pokalbių (girdimų tiesiogiai arba iš vaizdo ir garso įrašų).	Įvairių tipų teksto analizei (receptai) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.uabclousy.receptai Mobilioji aplikacija “Nieko rimto programėlės” https://play.google.com/store/apps/details?id=lt.niekorimto.peliunesdaineles	
Tekstų atranka. Skaitys ir analizuos negrožinius tekstus įvairiose aplinkose ir kontekstuose su mokytojo pagalba: publicistiniai, dokumentiniai, informaciniai ir įvairialypės informacijos (pvz., filmas, reklama, paveikslėlių istorija, elektroninis tekstas, dainovaizdis, žemėlapis) tekstai. Mokės savarankiškai rasti reikiamą informaciją mokytojo nurodytuose įvairiuose informacijos šaltiniuose.	Dalykinio teksto suvokimui ir analizei Mobilioji aplikacija „Aplink mane“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.javahelps.externaldatabasedemo	
Rašymo ir teksto kūrimo mokymosi turinys. Kuriamuose tekstuose vartos tiesioginius, klausiamuosius, šaukiamuosius sakinius ir jų pabaigoje parašys reikiamus skyrybos ženklus; užrašys veikėjų pokalbius, skirs kreipinius.	Komiksų kūrimui: https://www.makebeliefscomix.com/Comix https://www.storyboardthat.com/lt/komiksai-pri%C4%97m%C4%97jas https://www.pixton.com Mobiliosios aplikacijos: „*Comics Head*“ https://www.educationalappstore.com/app/comics-head „*Comic strip creator*“ https://apps.apple.com/us/app/comic-strip	Vardų rašyba, sakinių skyryba, dialogo rašymas, kreipiniai.

	https://apps.apple.com/us/app/comic-strip-creator/id1007374503creator/id1007374503 „*Comic page creator*“ https://apps.apple.com/us/app/comic-page https://apps.apple.com/us/app/comic-page-creator/id1148309079creator/id1148309079	
Rašymo ir teksto kūrimo mokymosi turinys. Atsižvelgiant į situaciją rašys įvairiu tempu klaviatūra.	Abėcėlės įtvirtinimui, darbo klaviatūra įgūdžių formavimui https://www.lietutis.lt	
Rašyba. Taisyklingai užrašys įsidėmėtinos rašybos žodžius: manęs, tavęs, savęs, vėliava, įvairus, mąstyti, kąsnis, tęsinys, drąsa, grįžo ir jų darinius.	Mobilioji aplikacija „Įsidėmėtinos rašybos žodžiai“ https://play.google.com/store/apps/developer?id=erg%C4%97b%C4%97+factory Kryžiažodžių sudarymas žodžių rašybos įtvirtinimui https://www.eclipsecrossword.com/	Užduotys klasifikuojamos pagal sudėtingumą.
	Mobilioji aplikacija „Knygos kelias“ (interaktyvios veiklos apie knygos atsiradimo istoriją su užduotimis) http://knygoskelias.kvb.lt Abėcėlės mokymasis, naudojant papildytą realybę. Lietuviška animuota abėcėlė https://www.youtube.com/watch?v=PFlzQUGgMY0 Lietuvių kalbos žinių įtvirtinimas (linksniavimas, asmenavimas, kirčiavimas, morfologiškas nagrinėjimas). https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sunnyOakLabs.lietuviuKalbosPagalbininkas Iš pateiktų raidžių sudaryti žodžius. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gudinaf.zodiskiseneje Lietuviška enciklopedija vaikams. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.BabooGamesStudio.EncyclopediaForKids	

2 lentelė. Kalbinių gebėjimų ugdymas užsienio kalbos (anglų) pamokose integruojant informacines technologijas:

Priemonės/įrankiai	**Paskirtis**
LearnEnglish Kids https://learnenglishkids.britishcouncil. org	LearnEnglish Kids – nemokama Britų Tarybos svetainė vaikams, besimokantiems anglų kalbos. Vaikams pateikiama dainelės, pasakojimai, eilėraščiai, video, tekstai skaitymui, rašymo pratimai, gramatikos žaidimai, žodžių žaidimai. Jų pagrindu vaikai atlieka interaktyvias užduotis. Mokytojams pateikiami patarimai, darbalapiai, kortelės. Yra patarimų tėvams, kaip padėti savo vaikui mokytis anglų kalbos.
Free English Lessons for Kids | FredisaLearns	Skirtingo lygio (nuo pradedančiojo iki pažengusiojo) interaktyvios užduotys anglų kalbos žodyno, gramatikos, rašybos ir sakinių struktūros mokymui. Galima rasti nemokamų (ir mokamų): Animuotų vaizdo įrašų Žaidimų Interaktyvių testų Spausdinamų užduočių lapų.
Educational Games for Kids, Free Online Games, Brain Games, Learning Games (kidsworldfun.com)	Vaikams pateikiama dainelės, pasakojimai, eilėraščiai, video, tekstai skaitymui, rašymo pratimai, gramatikos žaidimai, žodžių žaidimai. Jų pagrindu vaikai atlieka interaktyvias užduotis. Mokytojams pateikiami patarimai, darbalapiai, kortelės. Yra patarimų tėvams, kaip padėti savo vaikui mokytis anglų kalbos.
Free coloring pages for kids – Print, and Color Online! (coloring-forhttps://coloring-for-kids.com/all-coloring-pageskids.com)	Įvairūs paveikslėliai spalvinimui (anglų kalbos abėcėlės įtvirtinimui)
https://www.wordclouds.com/, https://worditout.com/wordhttps://worditout.com/word-cloud/createcloud/create	Žodžių debesys
https://wordlegame.org/	Žodžių mokymuisi

5. Siūlymai mokytojų nuožiūra skirstomų 30 procentų pamokų

Pasirenkamąjį mokymosi turinį (apie 30 proc.), atsižvelgdamas į mokyklos, klasės kontekstą, mokinių poreikius ir pasiekimus, modeliuoja pats mokytojas. Pasirenka aktualų turinį, skiria daugiau laiko tam tikrų gebėjimų, vertybinių nuostatų ugdymui, dalyko temų mokymuisi. Mokytojai organizuoja projektines veiklas, plėtoja tarpdalykines temas, laiką skiria pažintinei, kultūrinei, meninei, kūrybinei veiklai. Remiantis BP gairių koncepcija šis turinio proporcijos pasiskirstymas orientuotas į gilesnį mokymąsi, integraciją, temos plėtojimą, kompetencijų ugdymą. Ši metodinė medžiaga yra rekomendacinio požiūrio ir taikoma kontekstualiai.

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Etikos bendrosios programos programoje pateikiamas mokymosi turinys sudaro 70% viso turinio. Likusią turinio dalį mokytojai atskleidžia, eidami į nurodyto turinio gylį, taikydami daugiau detalių, daugiau akcentuodami, pagal poreikį ir situaciją, vieną ar kitą temą, tam pasirinkdami įvairius įmanomus būdus (projektinės užduotys, pažintinės ekskursijos, diskusijos, knygos perskaitymas ir pristatymas ir pan.). Etikos pamokose dominuoja savirefleksijos paradigma. Tačiau tai, kas yra privalu žinoti kiekvienam, mes sužinome ne tik iš savirefleksijos, bet ir iš susitikimų su kitais be galo įvairiais ir skirtingais žmonėmis, jų veiksmais, kūriniais. Šitoks kito, kitybės patyrimas yra labai kūniškas, erdviškas. Kiekvieno kito žmogaus jausmas, emocijos mane veikia. Todėl mokytojams siūloma dar pagilinti tokią kito patyrimo perspektyvą fenomenologine prasme. Kaip kiti, su savo emocijomis, nuotaikomis, ketinimais, įsakymais, pažiūromis ir pan. įsiveržia į mano erdvę ir sujaukia mano ketinimus, mintis, jausmus? Tačiau lygiai taip pat toks įsiveržimas ir mano būties sujaukimas yra patiriamos iš gamtos pusės. Todėl šias paminėtas temas siūloma šiek tiek atidžiau panagrinėti. Toks pasaulio patyrimas yra supratimas, kuris veda ir į etinį būvį.

1–2 klasės
Tema: Iš estetikos kylanti etika
Šia tema siūloma diskutuoti remiantis tokiais klausimais:
Kodėl grožis mane įpareigoja?
Kodėl gražius dalykus noriu saugoti?
Kodėl graži gamta (arba augalas, gyvūnas) mane įpareigoja ją saugoti?

Integraciniai ryšiai: dailė, gamta
Asmeninės galios: atsakingumas, savo jausmų pažinimas
Kompetencijos: komunikacinė, pažinimo
Vertinimas: vertinama pagal A ir B pasiekimų lygius

3–4 klasės
Tema: Atsakomybė už daiktą
Šia tema siūloma diskutuoti remiantis tokiais klausimais:

Kodėl turiu būti atsakingas ir už daiktus?
Kodėl turiu jausti atsakomybę už daiktus mokykloje, gatvėje, poliklinikoje ir pan.? Ar bandėte kada atidžiau pažvelgti į daiktus ne vartotojiška prasme?
Kaip daiktai būna pasaulyje?
Ar daiktų buvimas skiriasi nuo žmogaus buvimo pasaulyje?
Integraciniai ryšiai: technologijos
Asmeninės galios: atsakingumas
Kompetencijos: pažintinė, komunikacinė, kultūrinė
Vertinimas: vertinama pagal A ir B pasiekimų lygius

Lietuvių kalba ir literatūra

Visas lietuvių kalbos ir literatūros mokymasis, tiek 70 % mokymosi turinio dalyje reglamentuojamo, tiek 30 % laisvai pasirenkamo turinio, skiriamas programoje apibrėžtiems pasiekimams ugdyti. Pasirenkant turinį turėtų būti atsižvelgiama į siekiamus tikslus konkrečioje mokymosi situacijoje, pvz.: • pagilinti tam tikros srities gebėjimus siekiant aukštesnio pasiekimų lygio, užpildyti tam tikras spragas,

- skirti daugiau laiko skaitymo skatinimo veikloms (pvz., stambesnio kūrinio skaitymui klasėje, gilesniam susipažinimui vieno ar kito autoriaus kūryba, kūriniams konkrečia tema irk t.), • tyrinėjant pažinti gyvenamosios vietovės literatūrą ir kultūrą, dalyvauti kultūriniuose renginiuose,
- plėtoti pasirinktą kompetenciją mokantis lietuvių kalbos ir literatūros.

Pasirenkamo turinio realizavimo formos gali būti įvairios (siekiama sudominti, paįvairinti ugdymo procesą), pvz.:

- projektinė veikla (ilgalaikiai ir trumpalaikiai projektai, integruoti kelių dalykų projektai),
- mokymasis tyrinėjant (pvz., grupinio tyrimo metodas),
- mokymosi bendradarbiaujant būdai, integruotai ugdant dalyko ir socialinius gebėjimus,
- moduliai konkretiems gebėjimams plėtoti ir gilinti,
- mokymasis netradicinėse aplinkose (pvz., bibliotekoje, muziejuje, teatre, gamtoje), mokymuisi skirtos išvykos, kelionės.

Matematika

Bendrojoje programoje aprašytas privalomas mokymosi turinys skirtas apie 70 proc. pamokų laiko, numatomo matematikos mokymuisi pagal bendruosius ugdymo planus, jame aprašomi tik naujai toje klasėje atsirandantys turinio elementai. Kaip panaudoti kitą matematikos mokymuisi skirtą laiką (apie 30 proc.) sprendžia mokytojas, atsižvelgęs į mokyklos, klasės kontekstą, mokinių pasiekimus ir poreikius.

Rekomenduojama neplėsti mokymosi turinio nagrinėjant naujas temas, o šį laiką skirti:

- privalomo mokymosi turinio temų įsisavinimui, žinių gilinimui;
- mokinių pasiekimų diagnostikai;
- kurso kartojimui;
- aktualaus turinio, naujų realijų įtraukimui;
- tarpdalykinių temų plėtojimui;
- naujų mokymosi metodų taikymui;
- projektinių veiklų organizavimui;
- skaitmeninių priemonių taikymui;
- pažintinei, kultūrinei, meninei, kūrybinei veiklai.

Pradėjus mokyti(s) pagal atnaujintą matematikos programą, keletą pirmųjų metų mokytojui teks spręsti tam tikrų turinio temų „pasislinkimo“ klausimus. Todėl pereinamuoju laikotarpiu rekomenduojama pasirenkamajam mokymosi turiniui numatytą laiką (apie 30 proc.) skirti ir „pasislinkusių“ temų mokymui, kad būtų išvengta situacijų, kai mokiniai tam tikros temos dar nesimokė pagal senąsias programas, o pagal atnaujintas jau turėjo būti išmokę ankstesnėse klasėse.

Visuomeninis ugdymas

Planuojant visuomeninio ugdymo bendrosiose programose apibrėžtą ugdymo turinį reikėtų atkreipti dėmesį į privalomo (70 proc.) ir pasirenkamojo (30 proc.) mokymosi turinio santykį. 30 proc. ugdymo turinio mokytojas pritaiko atsižvelgdamas į individualius mokinio gebėjimus. Mokiniui, patiriančiam mokymosi sunkumų, sudaromos sąlygos pakartoti mokomąją medžiagą, išsiaiškinti kilusius klausimus, atlikti skirtingo sudėtingumo užduočių, kurios padėtų įtvirtinti įgytas žinias ir gebėjimus, ir pan. Mokiniui, demonstruojančiam aukštus socialinius gebėjimus, ugdymo turinys gilinamas, plėtojamas, siūlomos sudėtingesnės užduočių atlikimo formos, suteikiant galimybes atsiskleisti individualiems gebėjimams ne tik mokykloje, bet ir kitose ugdomosiose/edukacinėse/kultūrinėse erdvėse už mokyklos ribų ir pan.

Pasiūlymai veikloms:

Mokymo(si) turinio tema	**Siūlymai**
Visuomenės veiklos pažinimas	Visuomenės veiklos pažinimas galėtų būti tyrinėjimas pasitelkus atvejo analizės metodą, kai tyrinėjama artima aplinka. *Atvejo analizės situacija. Netrukus mokyklą lankyti pradedantis berniukas nerimauja, dėl naujų klasės draugų, kokie jie bus, kokia bus nauja aplinka. Vis mąsto ir svarsto, kaip jam seksis prisistatyti kitiems, kokių naujų draugų susiras.* Klausimai analizei ir aptarimui: Kodėl berniukas nerimauja? Kaip jautėtės, kai ruošėtės lankyti mokyklą? Ar sunku prisistatyti kitiems? Kokių patarimų turėtumėte vaikui, kuris ruošiasi eiti į mokyklą?
Verslas ir verslumas	Verslo plano kūrimas. Veikla būtų dar aktualesnė, jei pavyktų tai suderinti su mokykloje rengiamais renginiai, pvz. Kaziuko muge, Pyragų diena ir pan. Mokiniai prašomi sukurti verslo planą, kuriame reikėtų numatyti: -kuriamą prekę ar paslaugą; -apskaičiuoti prekės ar paslaugos sąnaudas; - apskaičiuoti prekės ar paslaugos pardavimo kainą ir pelną. -Apgalvoti, kaip būtų galima viešinti prekę ar paslaugą. -Kokių priemonių ir pagalbos reikės, kad planas būtų įgyvendinamas?
Artimos aplinkos pažinimas	Artimos aplinkos pažinimas turėtų būti organizuojamas siekiant įtraukti mokinius į aktyvią kūrybinę veiklą, ne tik kultūrinių ar gamtinių objektų lankymą. Mokiniai yra kviečiami tyrinėti artimą aplinką, tai gali būti ilgalaikis projektas, kuriame gali dalyvauti visa mokinio šeima. Pasirinkus įdomiausią objektą yra kuriamas informacinis plakatas, kuris kviestų visą bendruomenę aplankyti pvz. miestelio biblioteką. Plakate turėtų būti surinkta pagrindinė informacija: trumpa istorija, faktai/ ypatybės/ funkcijos, reikšmė bendruomenei. Vėliau organizuojama mugė, kurios metu mokiniai pristato savo kūrybinius darbus ir dalinasi įžvalgomis.
Praeitis, dabartis ir ateitis	Tyrinėjant praeitį, dabartį ir ateitį galima atlikti socialinį tyrimą, kurio metu mokiniai galėtų lyginti laikotarpius ar daiktus iš tam tikro laikmečio. Pasitelkus

	mąstymo žemėlapius, galimas įvairius veiklų akcentas: informacijos rinkimas, palyginimas, sugretinimas, istorijos kūrimas.
Aš ir mano šeimos istorija	Projektą „Mano šeimos istorija“, galima įgyvendinti pasitelkiant istorinio pasakojimo kūrimą. Pirmas pasakojimo kūrimo etapas, tau faktų rinkimas, kurios mokinys gali rinkti pokalbio metu su tėvais, seneliais ar kitais artimais giminaičiais. Kitas etapas – tai nuoseklaus pasakojimo kūrimas, kuriame yra panaudojami ir integruojami sužinoti faktai apie šeimą.

Gamtos mokslai

1 klasė

Mokymo(si) turinio tema	Siūlymai
26.1.1. Saugus elgesys.	**Projektas „Kaip išvengti traumų?“**. Projekto tikslas: Išsiaiškinti, kaip žmogaus kūno dalis galima apsaugoti nuo traumų ir kodėl tai svarbu. (Susitikimas su sveikatos priežiūros specialistu, ekskursija po mokyklą, skrajučių, pvz., „Būk atsargus mokyklos koridoriuose, kiemo aikštelėje, sporto salėje“). **Projektas „Mano elgesys ištikus nelaimei“.** Projekto tikslas: Išsiaiškinti, kur kreiptis pagalbos ištikus nelaimei, kaip elgtis kilus gaisrui. (Situacijų ištikus nelaimei inscenizacija).
26.1.2. Sveikas gyvenimas.	**Projektas „Kiek sveria mano kuprinė?“.** Projekto tikslas: išsiaiškinti, kiek sveria mokinio kuprinė su daiktais ir be jų, nustatyti, ar kuprinė nėra per sunki, kaip galima sumažinti kuprinės svorį. **Praktinė veikla „Ar taisyklingai nešioju kuprinę?“** Praktinės veiklos tikslas: išsiaiškinti, koks turi būti kuprinės diržų ilgis tausojant vidaus organus – inkstus.
26.2.3. Augalai.	**Projektas „Mokyklos kiemo medžiai“.** Projekto tikslas: išsiaiškinti, kokie medžiai auga mokyklos kieme. Projekto produktas gali būti – plakatas, diagrama, lankstinukas ir pan. **Tiriamoji veikla „Augalo (pvz.: pupelės, žirnio, bulvės) gyvenimo ciklas“.** Tiriamosios veiklos tikslas: stebėti augalo gyvenimo etapus. Tiriamosios veiklos produktas: mini konferencija, plakatas ir pan.
26.4.1. Judėjimas.	**Tiriamoji veikla „Kaip gali judėti daiktai?“.** Tiriamosios veiklos tikslas: išsiaiškinti, kaip juda daiktai ridenant juos nuožulniąja plokštuma (daiktų pvz.: iš plastilino pačių pasigaminti ritiniai, rutuliai, kiaušinio formos daiktai ir kt.). Apibendrinant vaikų atsakymus, pateiktus per minčių lietų, daromos išvados, kad daiktai juda skirtingai (tiesiai, lanku ir kt.). **Projektas „Atminties žaidimo TRANSPORTO PRIEMONĖS kūrimas“.** Projekto tikslas: įtvirtinti oro, sausumos, vandens transporto priemones. Projekto produktas – stalo žaidimas.

2 klasė

Mokymo(si) turinio tema	Siūlymai
27.1.1. Saugus elgesys.	**Projektas „Atsargus elgesys sutikus laukinius ar nežinomus naminius gyvūnus, suradus nepažįstamus augalus, grybus“.** Projekto tikslas: analizuoti informaciją, žiūrėti filmukus, vaizdo pamokėles, vaizdo reportažus ir parengti saugaus elgesio atmintines. Projekto produktas – mini konferencija. Kaip elgtis puolant bitėms, širšėms, vapsvoms ir kamanėms: https://www.lt72.lt/?page_id=2023 (Peržiūrėta 2021-04-07) Animacinis filmukas: Saugus elgesys su gyvūnais (Peržiūrėta 2021-04-07)
27.1.2. Mitybos piramidės.	**Projektas „Atsargus elgesys sutikus laukinius ar nežinomus naminius gyvūnus, suradus nepažįstamus augalus, grybus“.** Projekto tikslas: išsiaiškinti, kaip reikia elgtis sutikus laukinius ar nežinomus naminius gyvūnus, suradus nepažįstamus augalus, grybus ir sukurti atmintines. Jas paskelbti mokyklos bendruomenei.

27.2.1. Augalai.	**Projektai „Mokyklos kiemo krūmai“, „Mokyklos kiemo žoliniai augalai“, „Mokyklos kiemo dekoratyviniai augalai“.** Projektų tikslas: išsiaiškinti, kokie krūmai, žoliniai bei dekoratyviniai augalai auga mokyklos kieme. Projektų produktas – mokyklos kiemo planas su jame nurodytais augalais.
27.2.2. Gyvūnai.	**Mokyklos bendruomenės ilgalaikis projektas „Raudonosios knygos gyvūnai mūsų artimoje aplinkoje“.** Projekto tikslas – išanalizuoti raudonosios knygos medžiagą, stebėti artimąją aplinką (įtraukiant mokinių tėvus) ir paruošti artimoje aplinkoje gyvenančių saugomų gyvūnų plakatą. Projekto produktas – pažintinis filmukas apie projektą, pristatant saugomus gyvūnus.
27.2.3. Prisitaikymas prie aplinkos.	**Ilgalaikis projektas „Sėklos ir jų platinimo būdai“.** Projekto tikslas: sudaryti augalų (15–20 skirtingų) sėklų pavyzdžių kolekciją, nurodant jų platinimo būdą. Projekto produktas – augalų sėklų kolekcija.
27.3.1. Daiktai ir medžiagos.	**Įvairios praktinės veiklos** „Iš kokios medžiagos pagaminti daiktai?“, „Atrask medžiagos (pvz.: popieriaus, molio, medienos, stiklo, metalo (geležies, aliuminio, sidabro), plastiko, gumos) savybes?“. Veiklos produktas – plakatai „Medžiagos (pvz.: popieriaus, molio, medienos, stiklo, metalo (geležies, aliuminio, sidabro), plastiko, gumos) savybės“.
27.3.2. Medžiagų savybių tyrimas.	**Praktinė veikla** „Atrask daiktų savybes (pvz., skaidrumas, paviršiaus tekstūra, kietumas, trapumas, tamprumas, ir pan.)?“ **Projektas „Loto DAIKTO SAVYBĖ kūrimas“.** Projekto produktas – loto „DAIKTO SAVYBĖ“.
27.4.1. Šiluma.	Gilinant žinias apie žinomas medžiagas, gerai ir blogai praleidžiančias šilumą, rekomenduojama išsiaiškinti, kaip šios žinios pritaikomos praktikoje (pvz., termoso veikimo principą).
27.4.2. Energija kasdieniame gyvenime	**Projektas „Kaip mano šeima taupo elektrą ir šilumą“** Projekto tikslas – išsiaiškinti, kokiais būdais taupoma elektra ir šiluma. Per pristatymų aptarimą išsiaiškinama kaip tai daroma skirtingose šeimose ir ką gali padaryti vaikai.

3 klasė

Mokymo(si) turinio tema	Siūlymai
28.1.2. Užkrečiamosios ligos.	Ugdant savęs ir kitų apsaugojimo nuo užkrečiamų ligų įgūdžius, rekomenduojama **sukurti mini filmukus** (pvz.: **„Kada reikia plauti rankas?“**, **„Kaip taisyklingai čiaudėti?“** ir pan.) jaunesniųjų klasių mokiniams ir ikimokyklinukams.
28.3.1. Medžiagų būsenos.	Praplečiant žinias apie tris medžiagų būsenas pagal jų formą (ar kinta priklausomai nuo indo, ar išvis turi formą, priklausomai nuo temperatūros), rekomenduojama atlikti bandymus (pvz.: su smėliu, moliu, kreida, pienu, aliejumi, ryžiais, grikiais, sviestu, šokoladu ir pan.)
28.3.2. Vandens apytakos ratas.	**Projektas „Kas ir kaip teršia vandenį“.** Projekto tikslas – išsiaiškinti, kokie yra vandens taršos (gamtiniai ir žmonių veiklos) šaltiniai. Projekto produktas – plakatas. **Projektas „Kaip aš galiu sumažinti vandens taršą?“.** Projekto tikslas – ugdyti mokinių pilietiškumo jausmą (pranešant apie pastebėtus pažeidimus), skatinti dalyvauti mokyklos bendruomenės narių švietėjiškoje veikloje.

28.4.1. Energijos šaltiniai.	Gilinant žinias apie atsinaujinančius energijos šaltinius, rekomenduojama organizuoti **projektą „Geroji Lietuvos patirtis“** (pvz.: biokuro, saulės šilumos energijos naudojimas).
28.5.2. Magnetai.	Gilinant žinias apie magneto savybių susiejimą su jo panaudojimu kasdieniniame gyvenime, rekomenduojama atlikti įvairius bandymus, parodančius magneto savybes, jo panaudojimą buityje (pvz. magnetas traukia metalinius daiktus ir naudojamas, kaip siuvimo adatų laikiklis) arba organizuoti projektinę veiklą, kurios metu grupėse mokiniai, naudodamiesi IKT, ieškotų magneto naudojimo buityje ir kt. srityse pavyzdžių. Projektinės veiklos produktas – magneto panaudojimo buityje idėjų žemėlapis.

4 klasė

Mokymo(si) turinio tema	Siūlymai
29.1.4. Mitybos grandinės.	**Projektinė veikla „Detektyvinis tyrimas – mitybos grandinių atkūrimas pagal gamtoje rastus pėdsakus“.** Projektinės veiklos tikslas įtvirtinti gyvųjų organizmų vaidmenis įvardijančias sąvokas (gamintojai, augalėdžiai ir plėšrūnai). Projektinės veiklos produktas – tiriamos vietovės mitybos tinklo sudarymas.
29.1.5. Natūralių buveinių tarša.	**Edukacinė veikla su gamtosaugininku „Kokiais būdais galima išvengti aplinkos (oro, vandens, dirvožemio) taršos arba ją sumažinti?“.** Edukacinės veiklos produktas – švietėjiški plakatai, pvz.: „Kokiais būdais galima sumažinti oro taršą“, „Kokiais būdais galima sumažinti vandens taršą“, „Kokiais būdais galima sumažinti dirvožemio taršą“.
29.2.1. Medžiagų naudojimas.	**Edukacinė išvyka** į atliekų perdirbimo įmonę. Išvykos tikslas – išsiaiškinti, kodėl svarbus atliekų rūšiavimas. Suprasti atliekų perdirbimo galimybes ir šio proceso naudą.
29.2.3. Medžiagų kitimai.	**Tiriamoji veikla „Negrįžtamieji medžiagų pokyčiai“.** Tiriamosios veiklos tikslas – išsiaiškinti, kaip keičiasi medžiagų savybės vykstant puvimo, degimo, rūdijimo procesams (pvz.: kaip pakito spalva, kietumas, svoris ir pan.). **Projektas „Stebiu kaip keičiasi obuolys jam džiūstant, pūvant ir pan.“.** Projekto tikslas – stebėti negrįžtamus medžiagų kitimus. Projekto produktas – veiklos pristatymas.
29.3.1. Jėgos, inercija.	**Tiriamoji veikla „Kokias saugaus elgesio taisykles galima pagrįsti remiantis žiniomis apie inerciją“.** Tiriamosios veiklos tikslas – suvokti, kurios saugaus elgesio taisyklės sukurtos remiantis žiniomis apie inerciją. Rekomenduojama dirbti grupėse.
29.4.1. Saulės sistema.	Žinių gilinimui ir akiračio plėtimui rekomenduojama nagrinėti **Lietuvos mokslininkų pasiekimus tyrinėjant kosmosą** (pvz. palydovai, lazerių panaudojimas, įvairių technologijų kūrimas, mokslininkų bendradarbiavimas su NASA ir pan.).

Technologijos

Technologijų bendrojoje programoje reglamentuojama ugdymo turinį skirti į 70% privalomo turinio ir 30% pasirenkamo turinio. Pasirenkamam dalyko turiniui skirti mokymosi laiko, atsižvelgiant į mokinių domėjimosi sritis, mokyklos kontekstą, siekiant gilesnio mokinių kompetencijų ugdymo, siūlant pasirinkti naujas technologijas ar jų operacijas, praplečiančias privalomo technologinio ugdymo turinio apimtis.

Atsižvelgiant į technologinio ugdymo turinio įgyvendinimui skirtą laiką, privalomo ir pasirenkamo turinio valandų skaičiaus pasiskirstymas pateikiamas 1 lentelėje.

1 lentelė. Privalomam ir pasirenkamam turiniui skirtų valandų skaičius

Klasės	**Valandų skaičius metams**	**70% privalomo turinio**	**30% pasirenkamo turinio**
1–4 klasės	**24 val./m.** *(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms)*	**16–17 val.,** kiekvienai technologijų krypčiai – **4 val.**	**7–8 val.,** kiekvienai technologijų krypčiai – **2 val.**

Pasirenkamo turinio valandos gali būti skiriamos tiriamosioms veikloms, projektiniams darbams, pasirinktai tematikai vystyti ir įgyvendinti, iššūkiais paremtam ugdymui(si), kai planuojamas įdomesnis, aktualesnės temos projektas, kai siekiama su(si)pažindinti su *technologijų inovacijomis*, naujomis technikomis, mokslo, technikos ir technologijų pažanga ir/ar panašioms, aukštesnius gebėjimus ugdančioms veikloms. Mokiniams taip pat gali būti sudaroma galimybė tęsti bei gilinti privalomajame turinyje apibrėžtas temas.

1-2 klasės Mityba

Naujų skonių derinių paieška gaminant nesudėtingus patiekalus ar gėrimus. Praktinio darbo metu skatinama besimokančiųjų iniciatyva siūlyti, pasirinkti gaminamus patiekalus ir jų receptūras. Aptariamos sveikatai palankesnių produktų, technologinių procesų parinkimo, derinimo galimybės ar alternatyvos, galimi patiekimo variantai, apibūdinant darbo procesus, skonio, vaizdo ir kt. produktų savybes, jų kaitą gaminimo procese.

Tekstilė

Pintas aksesuaras. Pasirinktu būdu rišant ar pinant tyrinėjami siūlų susipynimo būdai ir sukuriamas aksesuaras (pvz. apyrankė ar juostelė į plaukus, batraiščiai ir pan.).

Audinio ar pusgaminio dekoravimas, marginimas. Audinio ar pusgaminio dekoravimas, marginimas flomasteriais ar tekstiliniais dažais arba natūraliais produktais (burokėliais, augalais...), išbandant audinių spalvinių savybių keitimo technologijas (pvz. piešimą, tapybą, purškimą ir kt). Aptariami reikalavimai saugios, ergonomiškos, higieniškos darbo aplinkos organizavimui, tvarkos ir higienos palaikymui, darbo saugai, aprangai ar jos detalėms. Apibūdinami darbo procesai, vaizdo ir kt. savybės, jų kaita atliekamų procesų metu.

Konstrukcinės medžiagos

Konstravimo ir gamybos technologijos. Konstrukcijos ir jų panaudojimo elementai. Elementarios technologinės operacijos.

Elektronika

Elektros grandinės ir jų elementai, taikymo aspektai: Naudojant mokomuosius rinkinius, jungiama Elementarios elektros grandinės ir jų elementai, taikymo aspektai. Naudojant mokomuosius rinkinius, jungiama elementari elektros grandinė: elektros grandinė su lempute/šviesos diodu (LED) ar pan., aptariami jos elementų paskirtis, taikymo aspektai. Atliekant įvairius eksperimentus, nagrinėjamas elektros grandinės valdymas: naudojant jungiklį, mygtuką ir pan.

3-4 klasėms

Mityba

Stalo puošimas. Praktinio darbo metu vadovaujantis susirasta ar pateikta vaizdine ir tekstine informacija (technologiniai procesai, jų atlikimo eiliškumas ar algoritmai) gaminami stalo papuošimo elementai, aptariami technologiniai procesai, naudojamos medžiagos, estetinis vaizdas, siūlomos idėjos stalo ar aplinkos dekoravimui.

Kepinių dekoravimas. Išsiaiškinama ir aptariama Kalėdinių ar Velykinių meduolių, ar kt. kepinių atsiradimo istorija ir raida, paplitimas. Susipažįstama su kepinių dekoravimo technologiniais procesais, darbo priemonėmis, įrankiais, galimomis jų alternatyvomis, aptariama kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. Kepiniai dekoruojami pasirenkant sveikatai palankesnius glajus, pabarstukus, dekoratyvinius elementus. Darbo procese stiprinami saugaus elgesio su įrankiais, indais/įranga/elektriniais prietaisais, higienos ir tvarkos palaikymo įgūdžiai, formuojami produktų dekoravimo gebėjimai, mokomasi apibūdinti darbo procesus, skonį, vaizdą ir kt. produkto savybės, skatinama apgalvoti patiekimo, įpakavimo variantus.

Tekstilė

Kūrybinis darbas. Vilnos vėlimas šlapiuoju ar sausuoju būdu kuriant nesudėtingos formos gaminį. Įvardinami, apibūdinami, aptariami darbo etapai, rezultatai, pritaikymo, galimo įpakavimo ar realizavimo galimybės. Nesudėtingo tekstilės gaminio kūrimas. Kuriamas ar užbaigiamas pradėtas kurti tekstilės gaminukas, aptariami, įvardinami, apibūdinami darbo etapai, rezultatai, pritaikymo ar viešinimo bei realizavimo galimybės.

Konstrukcinės medžiagos

Eksperimentiniai dirbiniai. Konstravimas iš paprasčiausių konstrukcinių medžiagų.

Elektronika

Magnetai ir elektra. Elektromagnetizmas. Aptariami elektromagnetizmo reiškiniai ir jų panaudojimo pavyzdžiai: elektromagnetas, mikrofonas, garsiakalbis, elektros variklis ir pan.

Matavimai elektros grandinėse. Naudojant multimetrą, matuojama (elemento, akumuliatoriaus, sujungtos baterijos ar pan.) elektrinė įtampa (voltai, V).

Elektronika su mikrovaldikliais. Išbandoma elementari mikrovaldiklių elektronika (mikrokompiuterio naudojimas elektros grandinėse) ir jos taikymo/programavimo pavyzdžiai, elementai (teksto, piktogramos/paveikslėlio išvedimas į ekraną, mygtukų naudojimas ar pan.).

Dailė

Dailės bendrojoje programoje pateikiamas turinys 70 proc. pamokų laiko. Mokytojų nuožiūra planuojamam 30 proc. turinio rekomenduojamos kultūros edukacijos veiklos (neaplenkiant Kultūros paso galimybių):

- įvairi kultūrinė pažintinė veikla;
- integruoti kūrybiniai projektai;
- dalyvavimas mokyklos renginiuose, meninėse akcijose;
- parodų lankymas;
- susitikimai su profesionaliais dailininkais, tautodailininkais;
- apsilankymai jų dirbtuvėse;
- gilesnis dailės šakų ar dailės technikų pažinimas.

Mokytojai galėtų planuoti kultūros edukacijos veiklą taip, kad atsižvelgtų į porą svarbių principų:

Artimiausioje aplinkoje esantis konkretus vietinio dailininko meno kūrinys edukacine prasme, yra vertesnis už aukščiausios meninės kokybės kūrinio reprodukciją albume, knygoje. Kai parodoje ar dailininko dirbtuvėje stebimas konkretus meno kūrinys, tai susipažįstama ir su kiekybiniais meno kūrinio "parametrais", koks kūrinio aukštis, plotis, kokia – jeigu paveikslas – tekstūra, faktūra. Kaip atrodo ne tik meno kūrinys, bet ir jo medžiaginė pusė: gruoblėtumas, šiurkštumas ar glotnumas. Ar matosi piešinys, ar iš karto piešta dažu. Jeigu piešta, tai kaip tas piešinys atliktas. Jeigu tai skulptūra- kaip mokinys jaučiasi šalia jos, stebi, iš kokios medžiagos padaryta, spėlioja, kokiais įrankiais tai atlikta.

Su įvairia kultūrine pažintine veikla gali būti susipažįstama ir klasėje, ir išvykoje į muziejų, dailės parodą ar vietinio dailininko dirbtuvę. Pirmoje vietoje turėtų būti vertintinas sąlytis su konkrečiu meno kūriniu: paveikslu, plakatu, knyga, albumu, paviene reprodukcija ir t.t.

Integruoti kultūriniai projektai svarbūs yra tuom, kad leidžia susiburti įvairius meninius polinkius turintiems mokiniams. Gal vienam patinka vaidinti, deklamuoti, šokti, o kitam – labiau tinka stebėti, mėgautis stebėjimu ir nupiešti renginio plakatą, parengti programą. Ne kiekvienas gali aktyviai dalyvauti, kitas gali prisijungti iš šono, padėti, bet užimti stebėtojo poziciją. Gal yra mokinių, kurie moka pagroti, yra įvaldę vieną ar kitą instrumentą. Gal rutininės muzikos pamokos, užduočių mokymasis yra mokiniams pakyrėjęs, bet gavęs progą pagroti tai, ką nori, kaip nori ir matydamas, kad kiti to nesugeba, gali pajausti muzikavimo malonumą. Prisijungti gali ir tie, kurie gerai rašo, pavyzdžiui, jie gali kurti scenarijus, parinkti eilėraščius ar tinkamus tekstus. O gal kas nors tiesiog gali raiškiai tuos tekstus perskaityti. O gal kitas mokinys gali tiesiog pabūti reporteriu, dokumentalistu: pafotografuoti, pafilmuoti, uždokumentuoti tai, ką kuria kiti. Tai irgi labai svarbu. Vadinasi, tokiuose integruotuose meninės veiklos projektuose kiekvienam yra galimybė atsiskleisti, pasirodyti iš stipriosios pusės, atgauti pasitikėjimą savo jėgomis ir leisti pasireikšti savo meniniams polinkiams – žodinės, vaizdinės, vaidybinės, režisūrinės ir t.t.

Dalyvavimas mokyklos renginiuose, akcijose. Kaip ir integruotuose kultūriniuose projektuose, taip ir dalyvavime įvairiuose renginiuose, akcijose, svarbu, kad visai veiklai nevadovautų mokytojas. Jis gali duoti postūmį, gali pabūti koordinatoriumi, bet jam būtinai reikia stebėti mokinius ir pasiūlyti iš savo tarpo išsirinkti atsakingus – organizacine prasme – to ar kito renginio, akcijos vadovus. Visada atsiranda norinčių lyderiauti, ir visada yra norinčių stebėti tai iš šalies. Reikėtų gebėti suderinti skirtingus mokinių polinkius, stebėti, kad lyderiai iškiltų iš pačių mokinių tarpo.

Parodų lankymas. Labai svarbu, kad parodų lankymas netaptų rutina: mokiniai vaikšto, o mokytojas aiškina. Reikėtų pamėginti mokinius paprovokuoti, o gal kas nors norėtų pravesti ekskursiją, ar nors jos dalį. Tam

yra įvairių būdų: vienas, pasirengiama iš anksto namuose, žinant kokia paroda ar muziejus bus lankomas. Visada geriau, kad tam rengtųsi ne vienas, o keli mokiniai. Kad pasidalintų veikla, uždaviniais, užduotimis. Susitikimai su profesionaliais dailininkais, tautodailininkais, apsilankymas jų dirbtuvėse, Vėlgi yra įvairių būdų, kaip tam pasirengti. Namuose galima pasirengti, pasiskaityti, susipažinti su informacija internete ir parengti klausimus. Kad tai nebūtų visiški "nežiniuko" klausimai, todėl pageidautina, žinant, pas ką bus lankomasi, pasidomėti, pasirengti išansktinius klausimus, bet tuo pačiu neužkirsti kelio improvizuotiems klausimams, betarpiškai kilusiam susidomėjimui, kai lankomasi dirbtuvėse, kai kas nors spontaniškai sudomina ir t.t..

Gilesnis dailės šakų ar dailės technikų pažinimas. Visada geriau, kai gilesnės žinios, susidomėjimas atsiranda, kai gauna kokį postūmį iš šalies. Pavyzdžiui, jeigu lankomasi muziejuje ar parodoje, tai svarbu užakcentuoti kokią tapybos, grafikos techniką, o po to prie jos sugrįžti klasėje ir parodyti knyginius pavyzdžius, kitų mokinių ar dailininkų reprodukcijas. Sujungti tai, kas buvo žinoma iš anksčiau su tuom, kas sužinota dabar, "šviežiai".

Muzika

Atnaujintose programose rekomenduojama 70 proc. mokytis privalomo turinio, kitus 30 procentų rinktis pačių mokytojų nuožiūra. Muzikos pamokose laisvai pasirenkamas turinys gali būti formuojamas atsižvelgiant į: (a) konkrečios klasės muzikinio pasirengimo lygį; (b) mokinių muzikinius poreikius ir interesus; (c) mokytojo muzikinius interesus ir stiprybes; (d) tam tikros mokyklos, miesto, regiono tradicijas. Privalomas ir pasirenkamas turinys, atsižvelgiant į nevienodą klasių pasirengimą ir skirtingą mokymosi tempą, pasirinktinai gali būti modeliuojamas keliais skirtingais būdais:

1. Esant greitam mokymosi tempui – per maždaug 70 pamokų įgyvendinamas visas privalomas turinys; likęs mokymosi laikas skiriamas mokytojo nuožiūra parinktoms temoms, projektinei veiklai, muzikavimui ir kūrybai.
2. Esant vidutiniam mokymosi tempui: (a) įgyvendinamas tik privalomas turinys, arba (b) įgyvendinama tik dalis privalomojo turinio (ne mažiau 70 proc.), likusi turinio dalis mokytojo nuožiūra keičiama aktualesniu.
3. Esant lėtam mokymosi tempui – įgyvendinama tik dalis privalomo mokymosi turinio (rekomenduojama ne mažiau 70 proc.).

Toliau pateikiamos pasirenkamosios temos kiekvienam klasių koncentrui.

1–2 klasės

- **Mano mėgstama muzika.** Laisvo turinio pamoka, kurioje pristatomi ir aptariami mokinių mėgstami muzikos kūriniai, atlikėjai, įrašai.
- **Muzikinis kalėdinis spektaklis.** Su visa klasės bendruomene statomas pasirinktas muzikinis ar poetinis spektaklis žiemos, Kalėdų ar kita tematika’; jame jungiami muzikos, teatro, šokio, literatūros elementai.
- **Folklorinė vakaronė.** Tokia vakaronė gali būti organizuojame neformalioje erdvėje, gamtoje, kaimo turizmo sodyboje.
- **Klasės koncertas mokslo metų pabaigai.** Ruošiamasi mokslo metų pabaigos koncertai, kuriame mokiniai muzikuoja visa klase ir pavieniui, klasės draugams ir tėvams demonstruodami savo muzikinius, artistinius, skaitovo, šokėjo gebėjimus ir pasiekimus.

Mokymo(si) turinio tema	Siūlymai
Mano mėgstama muzika.	**Projekto tikslas:** Parengti laisvo turinio pamoką, kurioje būtų pristatomi ir aptariami mokinių mėgstami muzikos kūriniai, atlikėjai, įrašai. **Ugdosi kompetencijas:** Pažintinė: pažįsta save per veiklą, ugdosi pasitikėjimą savimi. Kūrybiškumo: tyrinėja, generuoja idėjas, kuria, vertina (įsivertina), reflektuoja. Komunikavimo: dirba savarankiškai ir grupėje, diskutuoja apie turinį; dalijasi patirtimi, apmąsto vykdytą veiklą; Skaitmeninė: skaitmenizuotos mokymo medžiagos naudojimas. Tiriamoji veikla: analizuoja ir tyrinėja mėgstamą muziką, domisi atlikėjais, kaupia muzikos įrašus.
Muzikinis kalėdinis spektaklis.	**Projekto tikslas:** Surengti muzikinį ar poetinį spektaklį žiemos, Kalėdų ar kita tematika. **Praktinės veiklos tikslas:** Pajungti visą klasės bendruomenę; panaudoti muzikos, teatro, šokio, literatūros elementus. Ugdosi kompetencijas. Muzikuodami drauge ir po vieną susipažįsta su įvairiais vokaliniais ir instrumentiniais garso išgavimo būdais, išbando įvairias muzikinės raiškos

	priemones, nagrinėja muzikinės kalbos savybes, įgyja muzikinio raštingumo pradmenis **Projekto produktas:** Muzikinis kalėdinis spektaklis.
Folklorinė vakaronė.	**Projekto tikslas:** Suorganizuoti folklorinę vakaronę neformalioje erdvėje, gamtoje, kaimo turizmo sodyboje, ar kt. **Praktinės veiklos tikslas:** dalyvauja klasės ir mokyklos, šeimos ir bendruomenės muzikiniame gyvenime, **Projekto produktas:**
Klasės koncertas mokslo metų pabaigai.	**Projekto tikslas:** Parengti mokslo metų pabaigos koncertą, kuriame mokiniai muzikuotų visa klase ir pavieniui, klasės draugams ir tėvams demonstruodami savo muzikinius, artistinius, skaitovo, šokėjo gebėjimus ir pasiekimus. **Praktinės veiklos tikslas:** Parengti repertuarą, tekstus ir t. t. **Projekto produktas:** Koncertas. **Ugdosi kompetencijas:** puoselėja savo įgimtą muzikalumą, ugdosi muzikavimo, kūrybos ir muzikos supratimo gebėjimus.

3–4 klasės

- **Metų laikai**. Tarpdalykinis projektas „metų laikų“ tema, kurio galutinis rezultatas – klasės koncertas mokslo metų pabaigoje. Repertuarą sudaro daugiausia lietuvių liaudies kalendorinės dainos; Įjungiami literatūros, etninės kultūros, choreografijos, teatro ir dailės elementai.
- **Po platųjį muzikos pasaulį**. Klasės koncertas, kurio repertuarą sudaro įvairių žemynų ir tautų dainų, šokių ir muzikinių žaidimų pavyzdžiai.
- **Muzikuojančių šeimų popietė**. Į popietės programą įtraukiami ne vien mokiniai, bet ir jų tėvai, kiti šeimos nariai.
- **Klasės išvyka į muzikinį spektaklį, koncertą ar festivalį**. Organizuojama klasės išvyka į muzikinį spektaklį, koncertą ar festivalį. Po išvykos seka įspūdžių aptarimas, diskusijos.

Mokymo(si) turinio tema	Siūlymai
Metų laikai.	**Projekto tikslas:** Tarpdalykinis projektas „Metų laikų“ tema, kurio galutinis rezultatas – klasės koncertas mokslo metų pabaigoje. Repertuarą sudaro daugiausia lietuvių liaudies kalendorinės dainos; Įjungiami literatūros, etninės kultūros, choreografijos, teatro ir dailės elementai. **Praktinės veiklos tikslas:** . ugdo savo asmeninę bei kultūrinę tapatybę, sąmoningai ir argumentuotai renkasi atliekamą bei klausomą muziką. **Projekto produktas:** Tarpdalykinis projektas „Metų laikų“
Po platųjį muzikos pasaulį.	**Projekto tikslas:** Parengti tarpdalykinį projektą tema „Metų laikai“, kurio galutinis rezultatas – klasės koncertas mokslo metų pabaigoje. **Praktinės veiklos tikslas:** **Projekto produktas:** Parinktas repertuaras, kurį sudaro daugiausia lietuvių liaudies kalendorinės dainos; Įjungiami literatūros, etninės kultūros, choreografijos, teatro ir dailės elementai.
Muzikuojančių šeimų popietė.	**Projekto tikslas:** Parengti šeimų popietės programą įtraukiant ne vien mokinius, bet ir jų tėvus, kitus šeimos narius.

	Praktinės veiklos tikslas: dalyvauja klasės ir mokyklos, šeimos ir bendruomenės muzikiniame gyvenime. **Projekto produktas:** Muzikuojančių šeimų popietė.
Klasės išvyka į muzikinį spektaklį, koncertą ar festivalį.	**Projekto tikslas:** Suorganizuoti klasės išvyką į muzikinį spektaklį, koncertą ar festivalį. **Praktinės veiklos tikslas:** Refleksija. Išvykos įspūdžių aptarimas, diskusijos. **Projekto produktas:** Išvyka į muzikinį spektaklį, koncertą ar festivalį.

Teatras

Pavyzdžiai Teatro dalyko turiniui 30 procentų dalykui skirto mokymosi laiko.

Trumpas septynių teatro pamokų aprašymas 1–2 kl. (pateikė Sigita Pikturnaitė, Vilniaus kunigaikščio Gedimino progimnazija)

Lėlių teatras, dvi dalys

Dviejų pamokų metu glaustai supažindinama su lėlių teatro istorija nuo jos pradžiose senovės Egipto ir kitose senosiose kultūrose. Čia pristatomas Japonijos bunraku lėlių teatras ir Vietnamo vandens lėlių teatras ir pateikiamos nuorodos su pasirodymų įrašais. Supažindinama su pagrindinėmis lėlių teatro lėlių rūšimis – marionetėmis, lazdelinėmis ir pirštininėmis lėlėmis, taip pat pateikiamos nuorodos su skirtingų lėlių rūšių pasirodymais. Įtvirtinti teorinėms žinioms paruoštos dvi detalios praktinės užduotys, kaip pačiam pasigaminti pirštininę lėlę iš kojinės ar marionetę iš makaronų vamzdelių.

Šešėlių teatras, dvi dalys

Dviejų pamokų metu glaustai supažindinama su šešėlių teatro istorija ir tradicija, kuri prasidėjo prieš tūkstančius metų Azijos žemyne ir prekybiniais laivais išplito po visą pasaulį. Pristatoma kaip šis teatras Azijoje buvo kuriamas ir išlaikęs savo tradicijas rodomas iki pat šiol. Pridedamos nuorodos su vaizdo įrašais apie kūrybinį procesą ir pasirodymų pavyzdžiais. Supažindinama su pagrindinėmis šešėlių teatro rūšimis: visiškai šešėliniu teatru ir iš dalies šešėliniu teatru, pagrindiniais jų bruožais, kaip ir kokiomis priemonėmis jis yra kuriamas (lėlių ar objektų šešėliai, aktorius kūno šešėlis, rankų šešėliai). Pristatomos pagrindinės techninės šešėlių teatro ypatybės kaip paruošti scenos apšvietimą ir ekraną. Teorinių žinių įtvirtinimui paruoštos dvi detalios pamokos su pavyzdžiais kaip sukurti rankų šešėliųteatrą formuojant įvairias figūras su savo delnais ir pirštais, bei kaip pasigaminti lėlių šešėlių teatrą iš kartoninės dėžės ir lazdelines šešėlių lėles iš popieriaus.

Radijo teatras

Pamokos metu glaustai supažindinama su radijo teatro pradžia. Pristatoma kokiomis akustinėmis meninės raiškos priemonėmis yra kuriami šios teatro rūšies pasirodymai, kaip perteikiamas siužetas. Pateikiamos nuorodos su vaikų radijo teatro spektakliais ir klausimai į ką atkreipti dėmesį klausant radijo vaidinimą. Teorinių žinių įtvirtinimui paruošta instrukcija kaip nesudėtingomis priemonėmis pačiam sukurti radijo spektaklį.

Teatro kaukės

Pamokos metu supažindinama su kaukių tradicija ir istorija, kaip ji vystėsi nuo pirmykščių bendruomenių laikų, kai jos dar buvo naudojamos įvairiuose ritualuose ir religinėse apeigose, iki Antikinio Graikijos teatro tradicijos kurti skirtingus personažus ir jų emocijas atspindėti pasitelkiant įvairias kaukes. Supažindinama su Commedia dell‘arte forma ir raiškos priemonėmis ir teatro kaukių panaudojimo galimybėmis šiuolaikiniame teatre. Pateikiamos nuorodos su vaizdo įrašais su pasirodymų pavyzdžiais, kuriuose naudojamos kaukės. Taip pat pridėta vaizdo įrašo nuoroda, kaip pačiam pasigaminti kaukę iš popieriaus.

Klounada ir pantomima

Pamokos metu pristatomos klounada ir pantomima. Pasakojama apie pantomimos kilmę senovės Graikijos laikais dievui Dionizui skirtų švenčių metu ir kaip iš Commedia dell‘arte formos išsivystė klounados žanras.

Išskiriami pagrindiniai abiejų formų spektaklių ir pasirodymų bruožai ir kūrimo principai, kuo skiriasi mimas nuo klouno, kas būdinga jų išvaizdai, grimui ir kostiumams. Supažindinama su žymiausiais kūrėjais: mimu Marseliu Marso bei klounu Slava (Viačeslavu) Poluninu, pateikiamos nuorodos su jų pasirodymų įrašais. Pamokos pabaigoje pristatoma socialinė iniciatyva „Raudonos nosys“, akcentuojant, kad klounų veikla atlieka terapinę funkciją.

Režisūriniai žaidimai ir etiudai. „Kartu su Hariu Poteriu. Geminio“ - 3–4 kl. (Pateikė Rasa Ercmonienė-Varnė, Vilniaus Tuskulėnų gimnazija)

Vaidybinis žaidimas teatro raiškai

Pasiekimas:

Įgyvendina teatrinį sumanymą pagal sutartą temą, kūrinį; eksperimentuoja paskirstydamas vaidmenis, pasirinkdamas ir išradingai panaudodamas natūralias ir skaitmenines garso (vaizdo) priemones (A2.4).

Ugdosi kompetencijas:

Pažintinė: pažįsta save per teatrinę veiklą, ugdosi pasitikėjimą.

Kūrybiškumo: tyrinėja, generuoja idėjas, kuria, vertina (įsivertina), reflektuoja.

Komunikavimo: dirba grupėje, derina turinį ir raišką, tinkamą adresatui ir situacijai; dalijasi patirtimi, apmąsto vykdytą veiklą;

Skaitmeninė: skaitmenizuotos mokymo medžiagos naudojimas.

Tema: Režisūriniai žaidimai ir etiudai.

Tikslas: ugdytis kūrybiškumo, organizuotumo, režisūros abėcėlės.

Uždaviniai: mokytis kalbos įtaigumo, darbo grupėje, kartu siekiant bendro tikslo; aptarti (sukurti) socialines situacijas ir jas inscenizuoti, ugdytis bendruomeniškumą, toleranciją, empatiją;

Metodai: teatrinis etiudas, režisūriniai žaidimai.

Taikant režisūrinius žaidimus, mokiniai gauna galimybę lyderiauti, vesti, valdyti situaciją, veikti kitus asmenis, o tuo pačiu išmoksta geriau pažinti juos supantį pasaulį. Tapdamas režisieriumi, mokinys kuria etiudo situaciją, aplinkybes, t. y, visą įvykių scenarijų, remdamasis savo patirtimi. Režisūriniuose žaidimuose ypač lavėja vaiko gebėjimas bendrauti, nes režisuojant situaciją, būtina tartis su grupe. Išmokstama išgirsti vienam kitą, taip pat atsiranda gebėjimas konstruktyviai veikti konfliktinėse situacijose.

Veiklos aprašymas.

Režisūrinis žaidimas: „Geminio“. Žaidimo esmė – valdyti partnerius, naudojant burtažodį iš knygosapie Harį Poterį, kuris reiškia, kad „sukuriamas toks pats daiktas, kurį laikai rankoje“. Etiudo kūrimas. Mokinių grupelėms padalinami burtažodžiai, su kuriais jie kuria 3-5 minučių etiudą, pvz.,

Glisseo – laiptus paverčia čiuožykla.

Expecto patronum – iškviečiu gynėją.

Impedimenta – sulėtina judesius.

Immobulus – užšaldo.

Locomotor mortis – surakina kojas.

Finite incantatem – atšaukia kerus.

Obscuro – ant akių sukuria raištį.

Piertotum locomotor – atgaivina statulas.

Engorgio – padidina objektą.

Reducio – sumažina objektą.

Silecio – nutildo.

Etiudai kuriami, laikantis struktūros: pradžios, įvykio ir pabaigos. Kurdami mokiniai aptaria teatrines priemones ir jas panaudoja organizuodami etiudo įgyvendinimą scenoje (klasėje). Sukuriamas scenovaizdis iš turimų priemonių (širmos, baldai, daiktai, kostiumų detalės, kt.)

Papildoma medžiaga: Burtažodžiai Hario Poterio knygose:

https://lt.wikipedia.org/wiki/S%C4%85ra%C5%A1as:Burta%C5%BEod%C5%BEiai_Hario_Poterio_knygose#Expecto_patronum

Viešosios kalbos ir teatrinio veiksmo projektas „Gamink su manimi“ - 3–4 kl. (Pateikė Rasa Ercmonienė – Varnė, Vilniaus Tuskulėnų gimnazija)

Projektas „Gamink su manimi“

Pasiekimai:

Vaidina pasitelkdamas teatrinės raiškos priemones (A1);

Kuria vaidybinį etiudą pasirinkdamas teatrinės raiškos priemones (A2);

Parodo savo teatrinės raiškos rezultatus ir vaidindamas (režisuodamas) dalyvauja grupės teatrinės raiškos pristatymuose klasės, mokyklos bendruomenės aplinkoje (A3);

Apmąsto ir įsivertina teatrinės raiškos patirtį (A4);

Nagrinėja teatrinės kūrybos kontekstus (C2).

Tema: viešoji kalba.

Tikslas: ugdytis viešosios kalbos gebėjimus.

Uždaviniai: susipažinti su lietuviškų patiekalų tradicijomis; įsisavinti viešosios kalbos pagrindus; pristatyti receptus, valgių gamybos procesą.

Metodai: tyrimas, viešasis kalbėjimas, informacinių komunikacinių technologijų taikymas, vaidmenų žaidimai.

Ugdomos kompetencijos:

Pažintinė: susipažįsta su lietuviškais valgiais, šventėmis, kuria, analizuoja, generuoja idėjas.

Pilietiškumo: prisideda prie bendruomenės kūrimo, nacionalinio kulinarijos paveldo populiarinimo idėjų per dalyvavimą teatrinėje veikloje.

Kūrybiškumo: tyrinėja, generuoja idėjas, kuria, vertina (įsivertina), reflektuoja.

Kultūrinė: ugdosi nuostatas ir vertybes, įsivertina savo veiklą;

Komunikavimo: dirba grupėje, randa reikalingą santykį su partneriu; derina turinį ir raišką, tinkamą adresatui ir situacijai; dalijasi patirtimi, apmąsto vykdytą veiklą;

Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos: bendrauja emociškai, fiziškai, socialiai saugioje aplinkoje, pozityviai bendrauja; ugdosi atsakomybę už savo ir kitų veiklos rezultatus, mokosi bendradarbiaudami, mokosi tolerancijos, atsakingai vertina intelektinę nuosavybę, naudodami suskaitmenintas mokymosi priemones.

Skaitmeninė: skaitmenizuotos mokymo medžiagos naudojimas, analizė, apibendrinimas.

Projekto aprašymas. Mokiniams pasiūloma pristatyti lietuviško patiekalo receptą, naudojant įsivaizduojamus daiktus (produktus).

1 etapas. Psichofiziniai teatro pratimai ir etiudai.

Pirmiausia atliekamas pratimas su menamais daiktais. Pratimas ugdo pastabumą, kūrybiškumą, lavina pojūčių atmintį, kūno kalbą, artikuliaciją.

Visi sėdi arba stovi ratu, „paėmę“ įsivaizduojamą daiktą ir stengiasi veikti su juo kaip su tikru. Naudojamasi pojūčių atmintimi ir kūno raiška. Mokytojas paprašo visų parodyti savo darbą atskirai ir atspėti, kas tai yra. Susipažinę su visais menamais daiktais, mokiniai juos visus pakartoja. Mokytojas perspėja, kad atlikdami savo darbą (veiksmą), mokiniai stebėtų, ką veikia draugas iš dešinės. Mokytojui suplojus, visi „perima“ draugo daiktą ir veikia su juo. Darbas atliekamas pusę minutės, po to atliekamas draugo darbas ir taip keičiamasi darbais, kol kiekvienam sugrįžta jo „originalus“ (pasirinktas) daiktas.

Pratimai artikuliacijai: kalbos padargų mankšta ir greitakalbių sakymas padeda kalbėti raiškiau.

Kuriami etiudai a) su menamais daiktais; b) su greitakalbe;

2 etapas.

Receptų studijavimas skaitant, diskutuojant. Mokytojas atneša mokiniams receptų pavyzdžių, visi prisimena kurias kulinarines laidas, rodytas per televiziją, yra matę ir įsiminę.

Kalbėdami apie kultūrą ar istorinę gastronomiją, dažniausiai aptariame dalykus, kuriuos esame perėmę iš kitų šalių ir tautų. Tačiau ne mažiau įdomu patyrinėti tai, ką patys esame davę kitoms šalims ir tautoms. Lietuvos gastronominio paveldo tyrinėtojas prof. Rimvydas Laužikas (1:04:23)

https://www.youtube.com/watch?v=DKKSKuc2Utk

3 etapas. Viešosios kalbos rengimas, teatrinio veiksmo naudojimas kalbos iliustracijai. Mokiniai tariasi porose ar grupelėse, kokį patiekalą pristatys, kas iš poros pasakos, kas vaidins kaip gamina, kokias teatrines priemones naudos pristatymui.

4 etapas. Pristatymas ir refleksija.Pasiruošus, poros ar grupelės pristato savo viešąją kalbą „Gamink su manimi”, naudodami pasakojimui teatralizacijos elementus, kūno kalbą, menamus daiktus (įsivaizduojamus) produktus, indus.

Nufilmavus pristatymus, galima sumontuoti į vientisą video filmą ir patalpinus į privatų youtube kanalą (prisijungus prie youtube, spausti viršuje dešinėje esantį kameros su pliusu ženklą ir sekti nurodymus), jį visiemskartu peržiūrėti,o po to aptarti įspūdžius. Detalus aiškinimas, kaip įkelti video medžiagą į youtube: https://www.youtube.com/watch?v=kMv80SfBDB4

Mokomoji medžiaga:

Artikuliacinio aparato lavinimas, straipsnis:

http://www.visaginoazuoliukas.lt/out_data/PRANESIMAI/artikuliacinio-aparato-lavinimas.pdf

Viešasis kalbėjimas. Atėjimas. Kas svarbu prieš pradedant viešą kalbą (4:12)

https://www.youtube.com/watch?v=fkDw-h0FEO4

Liežuvio pasaka – mankšta su aktore Kristina Savickyte (1:35)

https://www.youtube.com/watch?v=HD74XUG6RIg

Adrija Čepaitė / Viešo kalbėjimo tips'ai / Pirmos 5 sekundės (2:40)

https://www.youtube.com/watch?v=GI8qsmyl9UQ

Greitakalbių pavyzdžiai: https://www.zaidziutaip.lt/juokingos-greitakalbes/

Pagalba mokytojui / mokiniui: receptai.

Kaimiška lietuviška žirnienė / Vyriškos virtuvės receptas! (8:03)

https://www.youtube.com/watch?v=hqZP0vi67AQ

Cepelinai / kaip greitai pagaminti cepelinus/ cepelinu receptas (3:26)

https://www.youtube.com/watch?v=m-geacozVuM

Kugelis / kaip išsikepti kugelį (bulvių plokštainį) (6:50)

https://www.youtube.com/watch?v=Wy7kzmVL7LI

Kaip pasigaminti šaltibarščius / Skoniukelias.lt (2:37)

https://www.youtube.com/watch?v=Vww_nrM5I-Y

Dar niekada nevalgiau tokių skanių bulvių! Kelios minutės ir vakarienė paruošta! (4:55)

https://www.youtube.com/watch?v=lhCc6OcoVQY

Tūkstančiai skaniausių patiekalų receptų pavyzdžių:

https://www.receptai.lt

Dvi teatro pamokos.

Scena ant stalo - scenovaizdžio maketas - 3–4 kl. (Pateikė teatro mokytoja ekspertė Rasa Ercmonienė - Varnė, Vilniaus Tuskulėnų gimnazija)

Scenovaizdžio maketas

Pasiekimai:

Apibūdina matyto teatrinio pavyzdžio (spektaklio) aktorių vaidybą, scenografiją, muziką;

Aptaria matytą teatrinį kūrinį, interpretuoja temą ir idėją (B2);

Vertina teatro kūrinį (B3);

Apmąsto ir įsivertina teatrinės raiškos patirtį (A4);

Nagrinėja teatrinės kūrybos kontekstus (C2).

Tema: scenografija.

Tikslas: ugdytis erdvinį mąstymą.

Uždaviniai: sukurti scenografijos eskizą ir maketą pasirinkto literatūros kūrinio tema, vaidinti lėlių teatro principu, pristatyti veiklą artimoje aplinkoje.

Metodai: skaitymas, analizė, piešimas, maketo gamyba, viešasis kalbėjimas, informacinių komunikacinių technologijų taikymas.

Ugdomos kompetencijos:

Pažintinė: susipažįsta su scenografijos eskizais ir maketais, literatūros kūrinio sceninių interpretacijų pavyzdžiais.

Kūrybiškumo: dalyvauja kūrybinėje veikloje, tiria, generuoja idėjas, kuria, vertina (įsivertina), reflektuoja.

Kultūrinė: ugdosi nuostatas ir vertybes, įsivertina savo veiklą;

Komunikavimo: dirba grupėje, randa reikalingą santykį su partneriu; derina turinį ir raišką, tinkamą adresatui ir situacijai; dalijasi patirtimi, apmąsto vykdytą veiklą;

Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos: pozityviai bendrauja; ugdosi atsakomybę už savo ir kitų veiklos rezultatus, mokosi bendradarbiaudami, mokosi tolerancijos, atsakingai vertina intelektinę nuosavybę, naudodami suskaitmenintas mokymosi priemones.

Skaitmeninė: skaitmenizuotos mokymo medžiagos naudojimas, analizė, apibendrinimas.

Užduoties aprašymas.

Pirmiausia pasirenkamas literatūros kūrinys (pasaka, apsakymas, pasakėčia, eilėraštis). Mokiniai suskirstomi poromis. Jie nutaria kas vaidins kokį personažą. Sukuria scenarijų dviem personažams 2-3 minučių istorijai pagal pasirinktą kūrinį.Piešiamas scenovaizdžio eskizas – kas kaip įsivaizduoja dekoracijas, kuriose galėtų veikti jo personažas.

Abu pasigamina nedidelę scenos dėžutę. Tam galima naudoti batų ar tuščias ir nebereikalingas buitinės technikos dėžes. Turėdami scenos dėžutę, mokiniai pagamina iš popieriaus, kartono (kitų pasirinktų medžiagų) savo personažo modeliuką. Galima naudoti ir turimą daiktą iš kuprinės, pasikliaujant vaizduote ir fantazija.

Abu mokiniai vaidina įgarsindami savo personažų modelius pagal sutartą scenarijų.Scenovaizdžio maketai atgyja, kai yra pristatomi žiūrovams – klasės draugams.

Po pristatymų klasė aptaria kūrybinį procesą, įvertina sėkmes (nesėkmes), pasirinktas ir pritaikytas teatro piemones.

Šokis

Mokytojų nuožiūra skirstomų 30 procentų pamokų metu, t. y. apie 10 pamokų per mokslo metus, siūloma planuoti ir įgyvendinti kultūrinės edukacijos veiklas, pasinaudojant „Kultūros paso“ teikiamomis

paslaugomis ir pasirenkant iš jų profesionalaus meno renginius – šokio spektaklius, stebint juos kultūros įstaigose, t. y. išeinant iš mokyklos. Profesionalių spektaklių stebėjimas teatre ar kitoje kultūros įstaigoje, o ne tik mokykloje padeda mokiniams susipažinti su scenos meno specifika ne tik meniniu požiūriu, bet ir techniniu – kaip sukonstruota scena, apšvietimo ir įgarsinimo sistemos.

Mokytojų nuožiūra skirstomos pamokos taip pat gali būti organizuojamos, atsižvelgiant į mokyklos, klasės kultūrinį socialinį kontekstą, o taip pat ir klasės poreikį pasigilinti į atskiras temas ar šokio žanrus, kurti meninius projektus, akcijas.

Mokytojo nuožiūra skirstomos pamokos gali būti apjungiamos ir organizuojamos kaip modulis konkrečiu mokslo metų laikotarpiu, pavyzdžiui, rudens semestro pabaigoje arba pavasario semestro pabaigoje. Modulį galima vykdyti, sutelkiant 10 pamokų į vieną periodą, pavyzdžiui lapkričio-gruodžio mėn. arba kovo-gegužės mėn. arba skirstyti į du modulius po 5 pamokas. Skirstymas į du ar net tris modulius (po 3 pamokas) labiau tiktų pradinių klasių mokiniams, nes truktų trumpesnį laiko tarpą ir lengviau būtų numatomas ir pasiekiamas rezultatas, kadangi dažniausiai šokio pamoka vyksta vieną kartą per savaitę.

Siūlomi modulių pavyzdžiai

1-2 klasės. Du moduliai po 5 pamokas. Pirmas modulis „Lietuvių kalendorinių švenčių tradicijos ir šokiai“, antras modulis „Pažinkime savo krašto šokio tradicijas“.

3-4 klasės. Vienas modulis 10 pamokų: kūrybinis klasės projektas – šokio spektaklis „Stichijos: oras, vanduo, ugnis, žemė“. Mokiniai pasiskirstę grupėmis kartu su mokytoju galėtų kurti atskirus epizodus, kuriuose perteiktų skirtingas stichijas. Pavyzdžiui, jei klasėje yra 24 mokiniai, kiekviename epizode galėtų dalyvauti po 6 mokinius, iš viso keturios grupės, pristatančios keturias stichijas.

Fizinis ugdymas

Planuojant fizinio ugdymo bendrosiose programose apibrėžtą ugdymo turinį reikėtų atkreipti dėmesį į privalomo (70 proc.) ir pasirenkamojo (30 proc.) mokymosi turinio santykį. 30 proc. ugdymo turinio mokytojas pritaiko atsižvelgdamas į mokyklos, klasės kontekstą, mokinių pasiekimus ir poreikius, individualius mokinio gebėjimus. Mokiniui, patiriančiam mokymosi sunkumų, sudaromos sąlygos pakartoti mokomąją medžiagą, išsiaiškinti kilusius klausimus, atlikti skirtingo sudėtingumo užduočių, kurios padėtų įtvirtinti įgytas žinias ir gebėjimus, ir pan. Mokiniui, demonstruojančiam aukštus socialinius gebėjimus, ugdymo turinys gilinamas, plėtojamas, siūlomos sudėtingesnės užduočių atlikimo formos, suteikiant galimybes atsiskleisti individualiems gebėjimams ne tik mokykloje, bet ir kitose ugdomosiose/edukacinėse/kultūrinėse erdvėse už mokyklos ribų ir pan.

Rekomenduojama neplėsti mokymosi turinio nagrinėjant naujas temas, o šį laiką skirti:

- privalomo mokymosi turinio temų įsisavinimui, žinių gilinimui;
- aktualaus turinio, naujų realijų įtraukimui;
- tarpdalykinių temų plėtojimui;
- naujų mokymosi metodų taikymui;
- projektinių veiklų organizavimui;
- skaitmeninių priemonių taikymui;
- pažintinei, kultūrinei, meninei, kūrybinei veiklai.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

Gyvenimui svarbūs įgūdžiai formuojasi įvairiuose kontekstuose. Vieni mokiniai jau atėję į pimąją klasę demonstruoja aukštesnius kognityvius, socialinius ir emocinius gebėjimus, kiti šių gebėjimų stokoja net palikdami mokyklą. Mokinių kognityvinė, socialinė ir emocinė raida raidos sėkmė priklauso nuo šeimos narių demonstruojamų gebėjimų, pedagogų darbo. Naujausi smegenų veiklos tyrimai mums vis primena, kad žmogaus smegenų plastiškumo savybė vaikams ir suaugusiesiems padeda išmokti vis naujų dakykų, tika tam sukurti sąlygas: skirti laiką kartojimui, sutelkti dėmesį, panaudoti metodų įvairovę. Socialiniai ir emociniai gebėjimai ugdomi lygiai taip pat kaip ir kiti gebėjimai, pavyzdžiui, matematiniai ar kalbiniai.
Ugdymo/si sėkmei svarbus nuoseklumas, algoritmiškumas, prasmingumas, įtraukimas į aktyvų mokymosi procesą.
Pradėjus programą kursą rekomenduojama vadovautis požiūriu „mažiau yra daugiau“. Programa skirta vertybių, nuostatų, elgesio įgūdžių, kurie jau formuojasi nuo pat gimimo. Kai kurie susiformavę įgūdžiai gali būti silpni, tad programos turinys padės mokiniams juos sustiprinti. Planuojant pamokas ir parankant turinį rekomenduojama atsižvelgti į klasės mokinių įgūdžius ir jeigu reikia skirti didesnį dėmesį tų įgūdžių formavimui ir skirti pakankamai laiko. Pavyzdžiui, jeigu mokiniai stokoja dėmesingo klausymo įgūdžių, patariama dėmesingo klausymo temai skirti ne vieną, o dvi pamokas.

Informatikos ugdymas

Pradinėje mokykloje skaitmeninio raštingumo ir informatinio mąstymo ugdymas integruojamas į kitas ugdymo sritis. Mokyklos gali savo nuožiūra pasiūlyti mokiniams pasirenkamuosius informatikos būrelius ar panašias ugdymo formas. Mokytojas, kuris integruoja informatikos komponentus į ugdymo procesą, dažniausiai siekia kitaip pateikti visų dalykų mokomąją medžiagą, kitaip organizuoti mokymą ir mokymąsi. Mokyklai ir mokytojui sutarus, informatika gali būti mokoma atskiru dalyku pradinėse klasėse, ypač – 3 ir 4 klasėse.

Per 70 proc. dalyko mokymuisi skirto laiko (privalomas mokymosi turinys) – siekiama atskleisti mokymosi turinio elementų sudėtingumo augimą, išvengti pasikartojimų, persiklojimų, turinys pateikiamas grupuojant jo elementus ir parodant jų kaitą. Pasirenkamas mokymosi turinys (30 proc.) pateikiamas atsižvelgiant į su dalykininkų bendruomene aptartus siūlymus. Galimi šie pasirenkamo turinio pateikimo variantai:

- pasirenkamo turinio rekomendacijos,
- mokiniai, pasitarę su mokytoju, pasirenka aktualų turinį,
- pats mokytojas pasirenka aktualų turinį ir kt.

Pažvelkime į skaitmeninio turinio kūrimo integravimo galimybes kituose dalykuose.

Mokiniai skatinami naudotis nurodytu skaitmeniniu turiniu per **įvairių dalykų pamokas** (pvz., panagrinėti Lietuvos žemėlapį internete, aptarti nuotraukas apie mokyklą, gyvenamą vietovę, apžiūrėti kurios nors muziejaus kolekcijas), atpažinti ir įvardyti skaitmeninio turinio rūšį: tekstą, garsą, vaizdą (piešinį, nuotrauką), vaizdo įrašą (filmuką).

Matematikos pamokose mokytojas parodo ir aptaria, kaip tie patys duomenys (pvz., klasės mokinių ūgiai) gali būti pateikiami skirtingai: pavaizduoti piešiniu ranka ir nuskenuoti, nubraižyti atkarpomis naudojantis piešimo programa, užrašyti skaičiais tekste, sudėti į lentelę, pavaizduoti stulpeline diagrama ar net ištarti balsu ir įrašyti. Mokiniai mokomi suprasti ryšį tarp lentelėje surašytų skaičių ir pavaizduotų stulpeline diagrama, duotą lentelę papildyti trūkstamais duomenimis pagal stulpelinę diagramą, ir atvirkščiai, pagal duotą diagramą užpildyti lentelę ar jos dalį. Lentelių pavyzdys galėtų būti orų prognozės kalendoriaus pildymas, surinktų duomenų vaizdavimas stulpeline diagrama. Mokytojas apibendrina su mokiniais tekstinę, vaizdine, garsinę, skaitinę informaciją.

Mokytojas pagal galimybes **gamtamokslinio ir visuomeninio ugdymo** pamokose numato mokiniams veiklas, kad mokiniai galėtų įdomiau kurti skaitmeninį turinį, pavyzdžiui, organizuoja išvyką į gamtą, fotografuoja ar filmuoja, grįžę įkelia medžiagą į kompiuterį, įvardija atliktus veiksmus. Mokiniams sudaromos sąlygos surinkti kelių eilučių tekstą, nupiešti ar nuspalvinti vieną kitą piešinį kuria nors programa ar programėle.

Įvairių dalykų (matematikoje, kalbų mokyme, pasaulio pažinimo) pamokose mokytojas supažindina mokinius, kaip atlikti nedideles praktines užduotis skaitmeniniais įrenginiais (pvz., parašyti, nupiešti, įdainuoti, nufotografuoti ar nufilmuoti sveikinimą, kvietimą į gimtadienį ar kurią kitą šventę, sukurti ir iliustruoti trumpas istorijas). Atliekant užduotis, mokiniai supažindinami su klaviatūra: rinkti mažąsias ir didžiąsias raides, skyrybos ir kitus ženklus.

Dailės pamokose mokiniai mokomi išgauti nuotaiką linijų, dėmių, spalvų ir formų įvairove (plona, vingiuota, švelni, aštri, trūkinėjanti linija; didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga, plokščia, erdvinė dėmė ir forma; gryna, šilta, šalta, balta, juoda, pilka, linksma, liūdna spalva). Mokiniai mokomi naudotis kuria nors piešimo programa arba piešti ar spalvinti (pvz., schema pavaizduoti kelią iš namų į mokyklą, nubraižyti kambario, buto, namo kiemo, sodybos planą, sudaryti giminės medį). Mokiniai skatinami komponuoti vaizdus, panaudoti simetriją, ritmą (pasikartojimas, vienodai išdėstytos dalys, didelis – mažas, daug –

mažai). **Kalbų** mokyme mokiniai skatinami naudotis vaikams skirtais elektroniniais žodynais ir žinynais. Mokytojas moko atsirinkti, kas yra vertingiausia periodinės spaudos, skirtoms vaikams, svetainėse (pvz., www.bitute.lt). Elektroniniuose žodynuose, žinynuose ieškoma daugiareikšmio žodžio paaiškinimų, aptariami sinonimai ir antonimai. Reikiama informacija pasirenkama pagal nagrinėjamą kontekstą. Svarbu skatinti mokinius savarankiškai nuspręsti, kokiais ištekliais tikslinga pasinaudoti nurodytai užduočiai atlikti. Mokiniams gali būti siūloma surasti informacijos, pavyzdžiui, apie savo tautos ir Lietuvos valstybėsšventes, per tas šventes minimus įvykius, apie paminklus ar įdomius pastatus jų gyvenamojoje vietovėje, apie senuosius lietuvių tikėjimus, krikščionybę, apie gimtajame krašte gamtos paveldo saugomas vietoves,jose esančius augalus ir gyvūnus, apie vertingą paveldą – pilis, rūmus, bažnyčias, meno kūrinius.

Projektinėse veiklose mokytojas su mokiniais aptaria įvairius būdus idėjai perteikti (nupiešti, parašyti, parengti kompoziciją, padaryti garso įrašą, nufilmuoti veiksmus ir pan.). Mokytojas moko įrašyti ir surasti skaitmeninį turinį kompiuteryje ar planšetėje, pašalinti failą, ar atkurti pašalintą failą. Mokytojo padedami mokiniai įrašo failą į nurodytą kompiuterio vietą (aplanką), suranda ir atveria nurodytoje kompiuterio vietoje (aplanke) esantį failą, suranda ir parodo reikiamą nuotrauką ar vaizdo įrašą išmaniajame įrenginyje. Mokiniai mokomi nufotografuotą ar nufilmuotą turinį perkelti į kompiuterį (pvz., naudojantis specialiu laidu ar belaidžiu ryšiu). Mokytojas aptaria su mokiniais užduoties rengimo procesą, pabrėžia, kad atlikus užduotį, reikia ją peržiūrėti, galbūt galima ką pataisyti ar patobulinti. Mokiniai skatinami iki galo padaryti darbą, siekti išbaigto rezultato. Mokiniams sudaromos sąlygos pristatyti atliktą darbą: parodyti prieš klasę (pvz., parengiant pateiktį), aptarti gautą rezultatą, papasakoti, paaiškinti, kaip buvo daroma, apibendrinti, pateikti išvadas. Mokytojas pabrėžia, kad svarbu ne tik įvertinti kito darbą, bet ir įsivertinti savo parengtą darbą: papasakoti darbo idėją, sumanymą, procesą, kaip pavyko viską atlikti, ką galima buvo daryti kitaip, kas nepavyko, kaip ir ką galima būtų tobulinti. Mokiniai mokomi, kad kalbant svarbu skirti dėmesį klausytojams, mandagiai reaguoti į klausimus, pastebėjimus. Ugdomi mokinių gebėjimai išklausyti kitų nuomones, argumentuotai pateikti savo nuomonę, atsižvelgti į pastabas, toleruoti konstruktyvią kritiką, mandagiai diskutuoti.

Mokiniai mokomi ieškoti ne tik skaitmeninio turinio, bet ir mokomųjų programų ir programėlių įvairiems dalykams mokytis ar užduotims atlikti (pvz., skaitomam tekstui analizuoti, gramatikos taisyklėms mokytis, užsienio kalbos žodynui plėsti, matematiniams skaičiavimams atlikti). Mokytojas skatina tinkamai vartoti sąvokas, susijusias su skaitmeninėmis technologijomis.

Kitų informatikos turinio temų integravimo galimybės

- Algoritmų ir programavimo mokymasis gali būti siejamas su matematika, pasaulio pažinimu, technologijomis.
- Duomenų tyryba glaudžiai siejasi su matematika, pasaulio pažinimu.
- Saugumo elgesio mokymosi turinys gali būti derinamas su saugumo, pasaulio pažinimo pamokomis.
- Technologinių problemų sprendimo mokymosi turinys gali būti integruojamas į technologijų pamokas.
- Virtualiosios komunikacijos ir bendradarbiavimo mokymosi turinys gali būti integruojamas organizuojant klasės ugdymo procesą.

Veiklų pavyzdžiai Informatika be kompiuterio

Naujosios Zelandijos mokslininkas *Tim Bell* publikavo knygą „Informatiką be kompiuterio“, pamėgta viso pasaulio mokytojų ir išversta į lietuvių kalbą (žr. šaltinių sąrašą). Šioje knygoje yra nemažai veiklų, skirtų pradinių klasių mokiniams. Dar daugiau veiklų skelbiama svetainėje https://cshttps://cs-unplugged.appspot.com/unplugged.appspot.com (anglų k.).

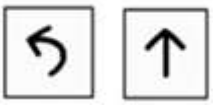
Vienas iš pavyzdžių, kuris padėtų vaikams suprasti, kodėl kompiuteriui svarbu pateikti vienareikšmiškas komandas – **Gelbėjimo misija**.

Žaidime yra trys vaidmenys:

- Programuotojas (ypač pradžioje šį vaidmenį gali atlikti mokytojas) – formuluoja komandas, rašo komandų sekas (komandų sekas galima rašyti lentoje, jei veikla organizuojama klasėje, dideliame lape, jei veikla organizuojama lauke).
- Robotas – tiksliai vykdo pasakytas komandas.
- Testuotojas – tikrina, ar pasiektas rezultatas, siūlo taisymus.

Veiklai realizuoti reikalingi langeliai (grindų plytelės, kreida nupieštas tinklelis ant grindų, kilimėlis ir pan. Veikla gali vykti klasėje arba lauke. Viename iš langelių pažymėtas tikslas (paveiksle – namas, realiai vykstančioje veikloje galima padėti kokį nors žaislą, nuspalvinti langelį). Langelių paviršiuje (ant grindų plytelių, tinklelio, kilimėlio) juda robotas, kurio vaidmenį atlieka pasirinktas grupės narys. Programuotojas (pradžioje tai gali būti mokytojas) rašo komandas, žymėdamas jas rodyklėmis. Pradžioje galima naudoti tik dvi komandas, pavyzdžiui, „pasisuk į kairę“ ir „ženk vieną žingsnį į priekį“. Testuotojas prašo roboto vaidmenį atliekančio grupės nario vykdyti komandas, jei gaunamas neteisingas rezultatas, taiso programą.

Žemiau vaizduojamas bandymų, testavimo, ir pataisyto programos rezultato pavyzdžiai:

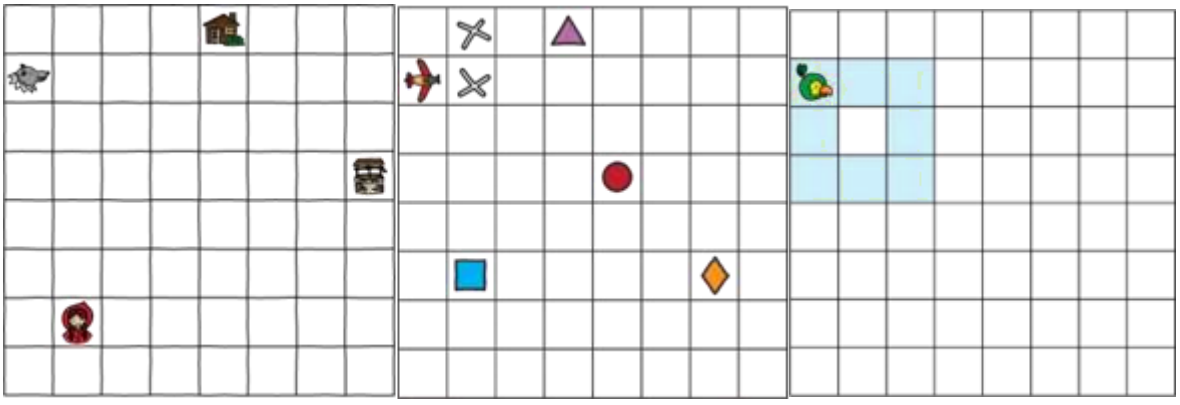


Šaltinis: https://csunplugged.org/en/topics/kidbots/unit-plan/rescue-mission

Tęsiant tokio tipo veiklas, galima formuluoti papildomas sąlygas, pavyzdžiui:

- Kliūtys kelyje – kaip apeiti kliūtis?
- Kaip pasiekti tikslą naudojant tik posūkį į dešinę?

Kaip galima pritaikyti tokio tipo veiklas integruojant su kitais dalykais, pavyzdžiui, kuriant pasakojimą, mokantis geometrinių figūrų?



Šaltinis: https://cs-unplugged.appspot.com

3-4 klasė	**A. Skaitmeninio turinio kūrimas** **A2. Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį. A3. Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, sieks išbaigto rezultato.**

Tema: Rašinėlis „Mano augintinis“ su gyvūno aprašymu.

Veiklos/užduoties tikslas: Pakartoję pagrindines aprašymo dalis, parašys rašinėlį „Mano augintinis“, įterpdami jame gyvūno aprašymą, pagal rašinėlį svetainėje https://www.storyjumper.com/ sukurs e-knygą.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė, komunikavimo, kūrybiškumo.
Ugdomi informatikos gebėjimai: kuria ir tobulina savo sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai.
Sudėtingumo lygis/Pasiekimų lygis: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: IT, lietuvių kalba, pasaulio pažinimas.

Priemonės: sąsiuviniai, enciklopedijos, gyvūnų nuotraukos, mokinių sukurti PowerPoint pristatymai apie gyvūnus, svetainė https://www.storyjumper.com

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Pakartoja, kaip rašomas gyvūno aprašymas.
2. Sąsiuvinyje parašo rašinėlį „Mano augintinis“ su gyvūno aprašymu.
3. Pasikeičia rašinėliais porose, pataria vienas kitam, išsitaiso klaidas.
4. Pagal savo rašinėlį svetainėje https://www.storyjumper.com/ sukuria e-knygą.
5. Pristato ją klasės draugams.
6. Refleksija (pasako, kaip sekėsi ne tik parašyti rašinėlį, įterpti į jį gyvūno aprašymą, bet ir kaip sekėsi kurti e-knygą, su kokiais sunkumais susidūrė, ar reikėjo pagalbos…), mokytojas apibendrina visų darbą).

Rekomendacijos mokytojui.

Pamokai reikia pasiruošti keletą gyvūno aprašymo pavyzdžių.

Pamoka vyks sklandžiau, jei mokiniai jau bus dirbę svetainėje https://www.storyjumper.com. Jei vaikams tai nauja, tai reikėtų jiems pristatyti, kaip kurti e-knygą. Lentoje pakabinti lapą su pagrindinėmis komandomis (kaip atmintinę).

Priminti, kad kiekvieno e-knygos puslapio iliustracija turi kuo tiksliau atitikti parašyto teksto dalį.

Atvykę iš užsienio vaikai, spec. poreikių arba turintys įvairių kalbinių poreikių mokiniai rašinėlį rašo ir eknygą kuria su mokytojos pagalba. Jie gali rašyti tik trumpą rašinėlį apie gyvūną arba tik jo aprašymą.

Gabūs mokiniai gali rašyti rašinėlį su kelių gyvūnų aprašymu, su veikėjų dialogu, panaudojant kuo daugiau vaizdingų žodžių ir posakių.

Rekomendacijos mokiniui.

Pasirašyti rašinėlį sąsiuvinyje. Jame, naudojantis enciklopedijomis, savo ar kitų mokinių sukurtais PowerPoint pristatymais apie gyvūnus, mokytojos duotomis ar pačių atsineštomis nuotraukomis įterpti kuo tikslesnį pasirinkto gyvūno aprašymą. **Priedai**

Užduoties pavyzdžiai.





3 klasė	**B. Algoritmai ir programavimas** **B2. Naudoja ir paaiškina pasirinkimo ir kartojimo komandas.** **B4. Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus.** **B4. Ieško, aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose.**

Tema: Kalbos dalys.

Veiklos/užduoties tikslas: Pakartoję, kas yra kalbos dalys, iš pateiktų žodžių be klaidų atrinks nurodytos kalbos dalies žodžius ir suprogramuos Blue-bot robotus taip, kad jie judėdami stabtelėtų tik ant tam tikros kalbos dalies žodžio.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė, komunikavimo, kūrybiškumo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: įžvelgia algoritmų, programavimo naudą, naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis; atpažįsta ir vartoja pagrindines sąvokas; kuria ir vykdo algoritmus, testuoja, derina, tobulina.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai. **Sudėtingumo lygis/Pasiekimų lygis**: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: IT, lietuvių k.

Priemonės: užduočių lapai, įsivertinimo lapai, Blue-bot robotai, skaidrus kilimėlis su kvadratinėmis (15 x 15 cm) kišenėlėmis, į kurias įdėtos didelės kortelės su atspausdintais žodžiais.

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Pakartoja, kokias žino kalbos dalis (daiktavardį, veiksmažodį, būdvardį, prieveiksmį), jų požymius, į kokius klausimus atsako.

2. Mokiniai suskirstomi poromis arba į grupes, pvz., į 6 grupes po 4 mokinius (priklauso nuo to, kiek yra robotų).
3. Kiekvienai grupei išdalijami skirtingų užduočių lapai.
4. Pasitarę nuspalvina reikiamus žodžius. Mokytojas patikrina.
5. Mokiniai lapo apačioje rodyklėmis pasižymi komandų seką, kokiu keliu eis robotas.
6. Suprogramuoja Blue-bot robotą.
7. Atsineša jį prie kilimėlio, kuriame tokia pat tvarka kaip užduočių lape į kišenėles sukištos didelės kortelės su žodžiais, padeda ant namelio, įjungia ir stebi, ar tinkamai robotas važiuoja, ar nepraleido nė vieno žodžio.
8. Įsivertina (pildo įsivertinimo lapą).
9. Refleksija (komandos pasako, kaip sekėsi sutarti, ar greitai rado reikiamus žodžius, kaip sekėsi programuoti, ar nesuklydo ir pan., mokytojas apibendrina visų grupių darbą).

Rekomendacijos mokytojui.

Pamokai reikia pasiruošti užduočių ir įsivertinimo lapus (tiek, kiek bus mokinių porų arba grupių), skaidrų kilimėlį su kišenėlėmis arba kieto plastiko lentą, kurioje nubraižyti kvadratai, o po ja sudėtos žodžių kortelės, Blue-bot robotus (po vieną mokinių porai ar grupei). Galima naudoti ir kitokius: Photonrob otus arba Ozobot robotukus. Tada reikės kilimėlio su kitokio dydžio langeliais.

Žodžiai kortelėse gali būti surašyti arba atsitiktine tvarka, arba pagal kokią nors temą, arba pagal skaitomą kūrinį ir pan. Atvykusiems iš užsienio vaikams, mokiniams, turintiems įvairių kalbinių poreikių ar SUP turintiems mokiniams užduotį galima palengvinti: šalia žodžių parašyti klausimus, į kuriuos jie atsako, pvz.:

Kas? stalas

Koks? gražus

Ką veikia? bėga

Kaip? greitai

Žodžiai turi būti trumpi, dažnai vartojami kasdieninėje kalboje.

O gabiems vaikams galima duoti užduotį su sudėtingesniais, ilgesniais, retai vartojamais žodžiais, pvz., Kas? slenksčiai (arba žodis, atsakantis į klausimą ką?, kur?, ko? ir pan., vienaskaita arba daugiskaita, moteriška arba vyriška giminė).

Koks? žūtbūtinis (arba žodis, atsakantis į klausimą kokią?, kokiems?, kokiose? ir pan.). Ką veikia? risnoja

(arba žodis, atsakantis į klausimą ką veiksime?, ką veikdavote?, ką veiki?, ką veikiau?

ir pan.).

Kaip? balkšvai.

Papildomai dar galima: paprašyti mokinių tuos žodžius paaiškinti; sugrupuoti po du žodžius, kad jie sudarytų junginį; sugalvoti su jais po sakinį; sukurti rišlų tekstą. Daiktavardžiuose, būdvardžiuose, veiksmažodžiuose, prieveiksmiuose sutartiniais ženklais gali pažymėti žodžių dalis.

Kuriant užduotį, reikia nepamiršti, kad kai kurie žodžiai gali būti ir prieveiksmis, ir būdvardis, pavyzdžiui, „greitai“, „gražiai“, „nuostabiai“.

Mokiniai gali ir patys sugalvoti bei užrašyti žodžius ant didelio balto lapo, kuriame nubraižyti 15x15 cm kvadratai. Tada lapais grupėse susikeisti ir atlikti užduotį.

Jei mokiniai dirba poroje arba mažoje grupelėje, tai šią užduotį gali atlikti kiekvienas atskirai. Tada jie pildys kitokią įsivertinimo lentelę (priedas Nr. 3).

Rekomendacijos mokiniui. Pakartoti Blue-Bot robotų programavimo taisykles: rodyklė „kairėn“ arba „dešinėn“ robotą pasuka nurodyta kryptimi, rodyklė „pirmyn“ ar „atgal“ – robotas pajuda per vieną langelį nurodyta kryptimi. Rekomenduojama robotą užprogramuoti taip, kad atsistojęs ant reikiamo langelio (pvz., daiktavardžio) jis kelias sekundes stabtelėtų, t. y. paspausti pauzės mygtuką.

Priedai

1 priedas. Užduoties pavyzdys.

Robotukas gyvena namelyje. Padėkite jam aplankyti visus langelius, kuriuose parašyti daiktavardžiai. Po to robotukas turi grįžti atgal į namelį.

svajoja	pamoka	išradingai		ilsisi	biblioteka
sumanus	vejasi	tyla	puiki	mokykla	įspūdingai
juokas	sparčiai	greitos	grožisi	gražiai	smagūs
kukliai	linksma	galvoja	triukšmas	greiti	mokosi

2 priedas. Lentelė įsivertinimui.

Kiek kartų atlikote užduotį?	Ar atpažįstate reikiamą kalbos dalį?	Ar tinkamai suprogramavote Blue-bot robotą?	Įsivertinkite
1			
2			
3			
4			
5			

3 priedas. Lentelė įsivertinimui.

Kas atliko užduotį?	Ar atpažįsti nurodytą kalbos dalį?	Ar tinkamai suprogramavai Blue-bot robotą?	Įsivertink

6. Veiklų planavimo ir kompetencijų ugdymo pavyzdžiai

Šiame skyrelyje pateikiami ilgalaikių veiklų ir projektinių planavimo, kompetencijų ugdymo pavyzdžiai su nuorodomis į šaltinius ir patarimais mokytojams.

Ugdymo proceso kokybė didele dalimi priklauso nuo kokybiško edukacinių veiklų planavimo, todėl svarbu planuojant pasitelkti integracinius ryšius, įvairius šaltinius, netradicines aplinkas įgalinti mokinius įvairiapusiam ir motyvuojančiam mokymuisi. Įgyvendinimo rekomendacijose planavimo aspektai pateikiami kaip darbo įrankis, kuris paskatintų ieškoti naujų idėjų, netradicinių ugdymo proceso organizavimo formų, kurios sudaro galimybes kartu su mokiniais kurti lankstų, besimokančiųjų poreikius ir mokymosi galimybes atitinkantį mokymosi „kelią“ ir siekti Bendrosiose programose apibrėžtų mokinių pasiekimų.

Turinys

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Siūloma pamokose pasitelkti diskusijos metodą, kuris lavintų sakytinės kalbos gebėjimus, bei patį diskusijos vedimo meną. Taip pat kai kuriose temose naudoti nedidelės apimties rašto darbus (esė tipo). Vyresnėse klasėse siūloma taikyti fenomenologijos principus, su kurių esminiais principais mokytojas supažindina mokinius.

Veiklos gali būti tiek kolektyvinės, tiek individualios. Net ir kolektyvinėje veikloje galima ir rekomenduotina individualizuoti veiklą taip, kad ji darniai įsilietų į kolektyvinę veiklą-užduotį. Tačiau siekinys yra sukurti ir išlaikyti darnumą: individualizuojant veiklą reikėtų stengtis, kad nei vienas mokinys nesijaustų atstumtas, menkesnis, ar gavęs per daug atsakomybės ir naštos, kuri nedera su jo gebėjimais, asmeninėmis savybėmis. Visi mokiniai turėtų išbandyti kuo įvairesnes veiklas, kuriose būtų sukuriamos galimybės mokiniui išbandyti save įvairiose "pareigose". Tarkime, lyderio savybių neturintis mokinys turėtų pabandyti vadovauti bendram projektui, diskusijai, ar kitokios užduoties atlikimui. Taip galima ugdyti, o kartu ir mokytojui fiksuoti mokinio pažangą, jo augimą. Galiausiai net ir sąlyginiai nesėkmės atvejai (jie gali būti aptariami individualiai su mokiniu) yra mokinio savęs supratimo ugdymas.

1-2 klasės

Savaitė	Pasiekimo sritis ir ugdoma kompetencija	Veikla/Pavyzdys	Galima integracija su dalyku
1 savaitė	**D1 Aš ir augmenija Kodėl svarbu rūpintis augalais?** **Kompetencijos**: Pažinimo: susižinęs su konkrečiais augalais ir jų augimo sąlygomis ugdysis gebėjimą numatyti žmogiškosios veiklos pasekmes augalijai. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos: ugdysis suvokimą kad augalija yra būtina žmonijos išlikimo sąlyga. Komunikavimo: atlikdami užduotį žodžiu mokiniai ugdysis tiek kalbinius, tiek sklandaus bendravimo (išklausymo, aiškaus savo minčių dėstymo) gebėjimus.	*Minčių koncentravimas, vaizduotės lavinimas, priežasties-pasekmės ryšio suvokimas.* Galimos veiklos pavyzdys: kiekvienas mokinys įsivaizduoja ir papasakoja, kaip atrodytų pasaulis be augalų. Galima pasiūlyti nupiešti. Aptariama, ką mokiniai galėtų padaryti ar ko nedaryti, kad nebūtų naikinami augalai.	1. **Dailė** (galima pasiūlyti nupiešti pasaulį be augalų). 2. **Pasaulio pažinimas** (sieti su temomis apie konkrečius augalus ar augalų grupes, jų augimo sąlygomis).
2 savaitė	**D2 Aš ir gyvūnija Kodėl svarbu rūpintis gyvūnais?** **Kompetencijos**:	*Minčių koncentravimas, vaizduotės lavinimas, priežasties-pasekmės ryšio suvokimas.* Galimos veiklos	1.**Dailė** (galima pasiūlyti nupiešti pasaulį be gyvūnų).

	Pažinimo: susižinęs su konkrečiais gyvūnais ir jų gyvenimo sąlygomis ugdysis gebėjimą numatyti žmogiškosios veiklos pasekmes augalijai. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos: ugdysis suvokimą kad gyvūnijos įvairovė yra būtina tiek visos gamtos, tiek ir pačios žmonijos išlikimo sąlyga. Komunikavimo: atlikdami užduotį žodžiu mokiniai ugdysis tiek	pavyzdys: kiekvienas mokinys įsivaizduoja ir papasakoja, kaip atrodytų pasaulis be gyvūnų. Galima pasiūlyti nupiešti. Aptariama, ką mokiniai galėtų padaryti ar ko nedaryti, kad nebūtų naikinami gyvūnai.	2. **Pasaulio pažinimas** (sieti su temomis apie konkrečius gyvūnus bei jų gyvenimo sąlygas. Padėti mokiniams suvokti ryšį tarp augmenijos, gyvūnijos ir žmogaus gyvenimo bei išgyvenimo).

	kalbinius, tiek sklandaus bendravimo (išklausymo, aiškaus savo minčių dėstymo) gebėjimus.		

3 savaitė	**D3 Aš ir ekologija Kuo galiu prisidėti, kad gamta būtų švaresnė?** Pažinimo: Gilinamos žinios, kaip rūšiuoti šiukšles. Pilietiškumo: ugdomas gebėjimas suvokti priežasties ir pasekmės ryšį, savo veiksmų įtaką gamtai bei kitiems žmonėms (numetu/surenku šiukšles, jas rūšiuoju. Kokios to pasekmės?). Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos: mokiniams padedama suvokti, kad švarią, saugią, malonią ir patogią gyventi aplinką kuriame mes patys. Komunikavimo: atlikdami užduotį žodžiu mokiniai ugdysis tiek kalbinius, tiek sklandaus bendravimo (išklausymo, aiškaus savo minčių dėstymo) gebėjimus.	*Skaitomo teksto klausymas bei analizė, diskusija, pasidalinimas patirtimis, priežasties-pasekmės ryšio suvokimas.* Galima veikla: Paklausius teksto apie poilsį užterštoje gamtoje, kiekvienas mokinys pasidalina savo patirtimi bei požiūriu. Klausiama, ką kiekvienas galėtų padaryti, kad gamtoje būtų mažiau šiukšlių. Aptariama, kaip rinkti bei rūšiuoti šiukšles.	**Pasaulio pažinimas** (šiukšlių sudėties, rūšiavimo temos).
4 savaitė	**D3 Aš ir ekologija Kaip galima panaudoti “nebenaudingus” daiktus?** **Kompetencijos**: Kūrybiškumo: mokiniai savo nuožiūra kurdami atskiras girliandos detales ugdosi individulų kūrybiškumą. Bendrai susitarę jungdami detales į vientisą girliandą mokosi savo kūrybines idėjas derinti su kitų mokinių idėjomis, matyti kūrinį kaip visumą. Komunikavimo: atlikdami užduotį žodžiu mokiniai ugdysis tiek kalbinius, tiek sklandaus bendravimo (išklausymo, aiškaus savo	*Idėjų išsakymas, gebėjimas išklausyti kitus, susitarti.* Galima veikla: bendromis visos klasės pastangomis surenkama kuo daugiau saldainių popieriukų, jie padalinami kiekvienam mokiniui po lygiai. Mokiniai individualiai gamina girliandos dalis, po to, pasitarę, sujungia atskiras dalis į vientisą girliandą.	1.**Dailė, technologijos** (techninę projekto dalį galima atlikti per dailės bei technologijų pamokas). 2. **Matematika** (skaičiuodami saldainių popierėlius, padalindami juos po lygiai kiekvienam mokiniai ugdosi skaičiavimo įgūdžius).

	minčių dėstymo) gebėjimus. **D4 Ekologinių idėjų raiška virtualybėje** Pilietiškumo: dalinimais idėjomis virtualioje erdvėje gali paskatinant kitus įgyvendinti panašias aplinkosaugines idėjas.	Galima veikla: atliktų darbų nuotraukomis pasidalinti internetinėje erdvėje.	

3–4 klasės

Galima apjungti mėnesio ar daugiau pasiekimus ir juos apibendrinti, analizuoti, konceptualizuoti. Toks apibendrinimas ugdo analitinius gebėjimus, didesnės medžiagos ar platesnio turinio suvaldymą (juk apibendrinimas visas mėnuo klasės veiklų!), rašytinės ir sakytinės kalbos augimą.

Savaitė	**Pasiekimo sritis ir ugdoma kompetencija**	**Veikla/Pavyzdys**	**Galima integracija su dalyku**
1 savaitė	**A1 Pažįsta savo unikalumą** **Kompetencijos**: socialinė, emocinė ir savisaugos: per jausmų ir savo unikalumo suvokimą ugdomasi gebėjimą artikuliuoti savo išskirtinumą, o tuo pačiu ir savo skirtingumą nuo kitų; tokiu būdu yra ugdomas kokybiškas socialinis ir emocinis santykis; per gebėjimą aiškiai artikuliuoti savo savivoką ugdosi ir gebėjimas saugiai ir sveikai gyventi bendruomenėje - aiškesnis savo norų, preferencijų žinojimas ir suvokimas leidžia lengviau įveikti žalingas įtakas iš šalies; komunikacinė: per minčių koncentravimo ir tinkamo žodžio suradimą esminiam požymiui, klausimui ar problemai nusakyti ugdosi gebėjimas aiškiai įvardinti, artikuliuoti savo mintį ir ją perduoti; taip pat ugdosi gebėjimas išvengti	*Minčių koncentravimas, abstrahavimas, savęs ir kitų objektyvavimas*; *diskusija, atitinkamos temos literatūrinio kūrinio skaitymas*. Galimos veiklos pavyzdys: kiekvienas mokinys surašo 10 žodžių, kurie apibūdina jo unikalumą; po to pasikeičiama su draugu ir surandami skirtumai/panašumai , kurie aptariami.	**Lietuvių kalba:** (apibūdindamas savo jausmus mokinys ugdosi kalbinius gebėjimus, ieško žodžio atitikmens savo jausmineiemocinei būsenai išreikšti; naudojantis literatūriniu kūriniu, kuriame nusakomos asmens unikalumas ir pan., kokybiškai "auginamas" mokinio žodynas ir galimybės verbališkai reikštis.

	nesusipratimo, kylančio iš nemokėjimo aiškiai ir		

	mandagiai perduoti savo mintis; kūrybiškumo: įvairi veikla diskusija, raktinių sąvokų ieškojimas, naudojimasis kitų disciplinų žiniomis ir tekstais ugdo kūrybinį santykį; pažinimo: susipažįsta su savo unikalumu, autentiškumu ir jo sklaida etinėje srityje.		

2 savaitė	**A2 Pažįsta savo jausmus Kompetencijos**: socialinė, emocinė ir savisaugos: per jausmų ir savo unikalumo suvokimą ugdomasi gebėjimą artikuliuoti savo išskirtinumą, o tuo pačiu ir savo skirtingumą nuo kitų; tokiu būdu yra ugdomas kokybiškas socialinis ir emocinis santykis; per gebėjimą aiškiai artikuliuoti savo savivoką ugdosi ir gebėjimas saugiai ir sveikai gyventi bendruomenėje - aiškesnis savo norų, preferencijų žinojimas ir suvokimas leidžia lengviau įveikti žalingas įtakas iš šalies; komunikacinė: per minčių koncentravimo ir tinkamo žodžio suradimą esminiam požymiui, klausimui ar problemai nusakyti ugdosi gebėjimas aiškiai įvardinti, artikuliuoti savo mintį ir ją perduoti; taip pat ugdosi gebėjimas išvengti nesusipratimo, kylančio iš nemokėjimo aiškiai ir mandagiai perduoti savo mintis; kūrybiškumo: įvairi veikla diskusija, raktinių sąvokų ieškojimas, naudojimasis kitų disciplinų žiniomis ir tekstais ugdo kūrybinį santykį; pažinimo: susipažįstama su jausmais ir jų svarba etinėje srityje.	*Minčių koncentravimas, abstrahavimas, savęs ir kitų objektyvavimas*; *Diskusija, Dalijimasis jausmas - jų išorinimas, verbalizacija.* Galimos veiklos pavyzdys: kiekvienas mokinys išskiria 3 jausmus, kurie jo manymu šią savaitę dominavo savijautoje. Išskirti jausmai aptariami bendroje diskusijoje.	**Lietuvių kalba:** (apibūdindamas savo jausmus mokinys ugdosi kalbinius gebėjimus, ieško žodžio atitikmens savo jausmineiemocinei būsenai išreikšti; naudojantis literatūriniu kūriniu, kuriame paliečiama jausmų tema, kokybiškai “auginamas” mokinio žodynas ir galimybės verbališkai reikštis.

3 savaitė	**A3 Rūpestis dėl savęs ir kitų** **Kompetencijos**: socialinė, emocinė ir savisaugos: per jausmų ir savo unikalumo suvokimą ugdomasi gebėjimą artikuliuoti savo išskirtinumą, o tuo pačiu ir savo skirtingumą nuo kitų; tokiu būdu yra ugdomas kokybiškas socialinis ir emocinis santykis; per gebėjimą aiškiai artikuliuoti savo savivoką ugdosi ir gebėjimas saugiai ir sveikai gyventi bendruomenėje - aiškesnis savo norų, preferencijų žinojimas ir suvokimas leidžia lengviau įveikti žalingas įtakas iš šalies; komunikacinė: per minčių koncentravimo ir tinkamo žodžio suradimą esminiam požymiui, klausimui ar problemai nusakyti ugdosi gebėjimas aiškiai įvardinti, artikuliuoti savo mintį ir ją perduoti; taip ugdosi gebėjimas išvengti nesusipratimo, kylančio iš nemokėjimo aiškiai ir mandagiai perduoti savo mintis; kūrybiškumo: įvairi veikla diskusija, raktinių sąvokų ieškojimas, naudojimasis kitų disciplinų žiniomis ir tekstais ugdo kūrybinį santykį; pažinimo: susipažįstama su pamatine buvimo su kitais "savybe" ir jos sklaida etinėje srityje.	*Minčių koncentravimas, abstrahavimas, savęs ir kitų objektyvavimas*; *tai būtina sąlyga analizėms. diskusija, Dalijimasis jausmas - jų išorinimas, verbalizacija.* Galima veikla: kiekvienas mokinys apibendrina (pasakoja ir analizuoja, argumentuoja, įvardija priežastis ir pan.) savo savaitės veiklą rūpinimosi savimi ir kitais požiūriu. Kas labiausiai įstrigo? Kas buvo lengviausia, o kas – sunkiausia?	**Lietuvių kalba:** (apibūdindamas savo jausmus mokinys ugdosi kalbinius gebėjimus, ieško žodžio atitikmens savo jausmineiemocinei būsenai išreikšti; naudojantis literatūriniu kūriniu kokybiškai "auginamas" mokinio žodynas ir galimybės verbališkai reikštis. **Socialinis ugdymas**

4 savaitė	A4 Aš ir virtualumas **Kompetencijos**: socialinė, emocinė ir savisaugos: per jausmų ir savo unikalumo suvokimą ugdomasi gebėjimą artikuliuoti savo išskirtinumą, o tuo pačiu ir savo skirtingumą nuo kitų; tokiu būdu yra ugdomas kokybiškas socialinis ir emocinis santykis; per	*Minčių koncentravimas, abstrahavimas, savęs ir kitų objektyvavimas*; *tai būtina sąlyga analizėms. diskusija, Dalijimasis jausmas - jų išorinimas, verbalizacija.*	**Lietuvių kalba**: (apibūdindamas savo jausmus mokinys ugdosi kalbinius gebėjimus, ieško žodžio atitikmens savo jausmineiemocinei būsenai išreikšti; naudojantis literatūriniu kūriniu kokybiškai
	gebėjimą aiškiai artikuliuoti savo savivoką ugdosi ir gebėjimas saugiai ir sveikai gyventi bendruomenėje - aiškesnis savo norų, preferencijų žinojimas ir suvokimas leidžia lengviau įveikti žalingas įtakas iš šalies; komunikacinė: per minčių koncentravimo ir tinkamo žodžio suradimą esminiam požymiui, klausimui ar problemai nusakyti ugdosi gebėjimas aiškiai įvardinti, artikuliuoti savo mintį ir ją perduoti; taip ugdosi gebėjimas išvengti nesusipratimo, kylančio iš nemokėjimo aiškiai ir mandagiai perduoti savo mintis; kūrybiškumo: įvairi veikla diskusija, raktinių sąvokų ieškojimas, naudojimasis kitų disciplinų žiniomis ir tekstais ugdo kūrybinį santykį; pažinimo: susipažįsta su virtualybės tema, jos sklaida etinėje srityje. Skaitmeninė: analizuodamas virtualybės terpę mokinys, -ė, susipažįsta su etiškos veiklos galimybėmis.	Galima veikla: bendromis visos klasės pastangomis (ar susiskirsčius grupelėmis) surašomi lentoje nesaugiausi veiksmai, atliekamus virtualybejė ir jie aptariami. Taip pat siūloma išskirti 5 svarbiausius žodžius, kurie apibūdina virtualią tikrovę. Surandami tų žodžių atitikmenys (ar priešybės) tikrovėje.	"auginamas" mokinio žodynas ir galimybės verbališkai reikštis. **Informacinės technologijos:** naudojama virtuali terpė suteikia galimybę suprasti etinės veiklos principų taikymą joje.

ILGALAIKIO PLANO RENGIMAS

Dėl ilgalaikio plano formos susitaria mokyklos bendruomenė, tačiau nebūtina siekti vienodos formos. Skirtingų dalykų ar dalykų grupių ilgalaikių planų forma gali skirtis, svarbu atsižvelgti į dalyko(-ų) specifiką ir sudaryti ilgalaikį planą taip, kad jis būtų patogus ir informatyvus mokytojui, padėtų planuoti trumpesnio laikotarpio (pvz., pamokos, pamokų ciklo, savaitės) ugdymo procesą, kuriame galėtų būti nurodomi ugdomi pasiekimai, kompetencijos, sąsajos su tarpdalykinėmis temomis. Planuodamas mokymosi veiklas mokytojas tikslingai pasirenka, kurias kompetencijas ir pasiekimus ugdys atsižvelgdamas į konkrečios klasės mokinių pasiekimus ir poreikius. Šį darbą palengvins naudojimasis Švietimo portale pateiktos BP atvaizdavimu su mokymo(si) turinio, pasiekimų, kompetencijų ir tarpdalykinių temų nurodytomis sąsajomis.

Kompetencijos nurodomos prie kiekvieno pasirinkto koncentro pasiekimo.

Spustelėjus ant pasirinkto pasiekimo atidaromas pasiekimo lygių požymių ir pasiekimui ugdyti skirto mokymo(si) turinio citatų langas.

Tarpdalykinės temos nurodomos prie kiekvienos mokymo(si) turinio temos. Užvedus žymeklį ant prie temų pateiktos ikonėlės atsiveria langas, kuriame matoma tarpdalykinė tema ir su ja susieto(-ų) pasiekimo(-ų) ir (ar) mokymo(si) turinio temos(-ų) citatos.

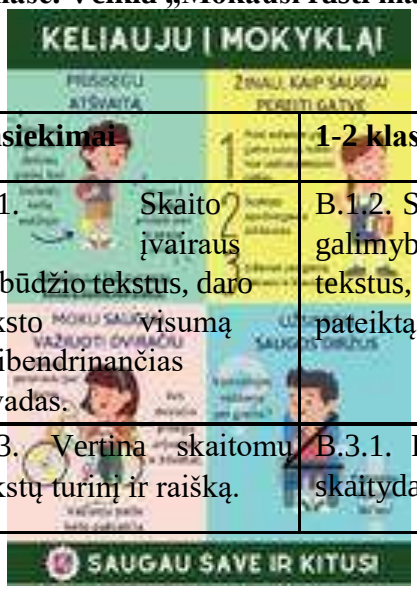
Ilgalaikių planų pavyzdžių galima rasti Švietimo portale Etikos BP atvaizdavime Etika (emokykla.lt) varnele pažymint *Ištekliai* ir pasirenkant *Ilgalaikiai planai ir kt.* punktą arba Etikos *Įgyvendinimo rekomendacijų* pateikime OneNote formatu skyrelyje *Veiklos planavimo pavyzdžiai.*

Lietuvių kalba ir literatūra

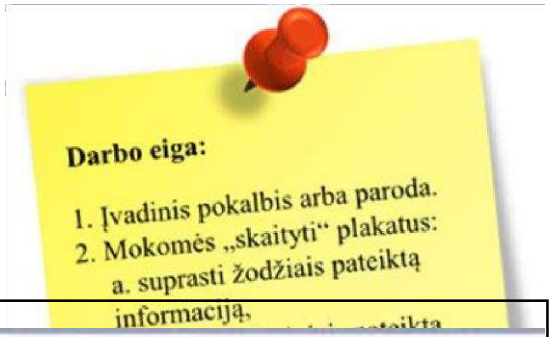
1 pavyzdys. Skaitymas + integruojamoji tema (darnus vystymasis: sveikata, sveika gyvensena, saugus elgesys)

1-2 klasė. Veikla „Mokausi rasti man svarbią informaciją “

Pasiekimai	1-2 klasės pasiekimai
B.1. Skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.	B.1.2. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą informaciją.
B.3. Vertina skaitomų tekstų turinį ir raišką.	B.3.1. Remiasi iliustr skaitydamas tekstą.



1 pav. plakatas apie saugų eismą





2 pav. Plakatas apie rankų plovimą



3 pav. Plakatas apie rūšiavimą.

Veiklos aprašymas:

- Veiklos pradžioje mokytojas prašo mokinių prisiminti situaciją, kai jiems reikėjo kažką svarbaus sužinoti. Keletui mokinių siūlo papasakoti, ką jie norėjo sužinoti ir kaip jiems sekėsi. Pavyzdžiui, norėjo sužinoti apie renginį, nueiti į kiną, bandė parduotuvėje rasti reikiamą prekę, kelionėje su šeima bandė rasti norimą vietą. Drauge aptariama, kas ieškant reikiamos informacijos mums padeda: kiti žmonės, užrašai ar nuorodos mieste, reklamos, plakatai, dalijami lankstinukai, skrajutės ... Dažnai tokie leidiniai kuriami specialiai siekiant informuoti žmones aktualiomis temomis. Tokiuose leidiniuose informacija dažniausiai pateikiama ne tik užrašant, bet ir piešiniuose. Mokytojas siūlo mokiniams išmokti skaityti plakatus, t.y. išmokti rasti juose žodžiais ir paveikslais pateiktą informaciją.
- Mokinių prašoma atidžiai apžiūrėti plakatus (pav. nr.1, 2, 3), perskaityti užrašus. Po to drauge ieškoma atsakymų į klausimus:
- *Apie ką informuoja šie plakatai? (Kokios informacijos ieškantiems žmonės jie skirti?) Kuris plakatas skirtas vaikams, kurie pradeda savarankiškai eiti į mokyklą? Iš ko nusprendėte?* (Atkreipiame dėmesį į plakato pavadinimą).
- *Kuris plakatas skirtas žmogui, norinčiam išmokti tinkamai plauti rankas/ rūšiuoti? Iš ko nusprendėte?*
- Mokytojas siūlo išsamiau aptarti pirmąjį, saugiam eismui skirtą plakatą. Pirmiausia aptariama **užrašyta informacija**. Pavyzdžiui, užduodami klausimai:

Kuri plakato dalis bus svarbi vaikui, kuris nori sužinoti apie atšvaitus?

Kurioje pusėje atšvaitas segamas? Kaip manote, kodėl?

Kokiame aukštyje jis turi būti? Kaip manote, kodėl?

Kaip elgtis, jei turi du atšvaitus? Kaip manote, kodėl?

Kuri plakato dalis bus svarbi vaikui, įsigijusiam dviratį?

- Po to mokytojas skatina mokinius įsižiūrėti į plakato piešinius ir aptarti, kuo jie papildo užrašytą informaciją. Pavyzdžiui :
- *Prie ko atšvaitą patariama tvirtinti?*

- *Kaip atšvaitą pritvirtinti?*
- *Kurioje vietoje ant dviračio tvirtinami atšvaitai?*
- Veiklos pabaigoje mokytojas siūlo pasinaudojant aptartu plakatu atsakyti į keletą „gudrių“ klausimų, t.y. padėti keliems antrokams, kurie nežino kaip elgtis. Mokinių grupėms išdalijami lapeliai su situacijomis. Pavyzdžiui:

Mano draugė Agnė mėgsta klausytis muzikos ausinuku. Jo nenusiima net eidama per gatvę. Kuri plakato dalis jai būtų naudinga?	*Simas painioja kairę ir dešinę. Kuri plakato dalis jam padėtų?* (P.S. reikėtų atsistoti taip, kaip plakate vaizduojamas berniukas su atšvaitu.)	*Miglė ką tik nusipirko dviratį. Ji svarsto, kuo dviračio žibintai skiriasi nuo atšvaito. Ar tai yra tas pats? Kuri plakato dalis jai padėtų?*

(Mokytojas gali siūlyti patiems vaikams sugalvoti panašių „gudrių klausimų“, susijusių su jų patirtimi ir jiems ar jų draugams kylančiais klausimais.*)*

Veiklos pabaigoje mokytojas skatina mokinius apibendrinti: *Ką naujo sužinojome?* (Apie saugų eismą? Apie plakatų skaitymą?)

Patarimai mokytojui

- Siekdami mokinius labiau įtraukti, galime prašyti pačių mokinių atsinešti skraju̧čių, lankstinukų ar kt. informacinių leidinių jiems aktualiomis temomis, iš jų sukurti klasėje parodą. Tokiu atveju veiklą pradėkime parodėlės apžiūra, turtinkime žodyną informacinių leidinių pavadinimais (pvz., *lankstinukas, skrajutė*).
- Aptariant plakatus mokytojas gali klausimus pateikti ne pats, o siūlyti mokiniams juos kelti ir užduoti vieni kitiems, svarstyti apie patarimo priežastis, siūlyti mokiniams dalytis savo pastebėjimais ir patirtimi.
- Jei vaikai turi geresnius skaitymo ir rašymo gebėjimus, veiklą galime plėtoti su rašymu susijusiomis veiklomis. Pavyzdžiui, „gudrius“ klausimus pateikti ne žodžiu, bet kaip individualias ar grupines užduotis raštu, apibendrinti prašydami parašyti patarimą draugui.
- Pagal klasės mokinių galimybes veiklą palengvinsime arba padarysime sudėtingesne parinkdami sudėtingesnius ar paprastesnius plakatus, mažindami arba didindami jų skaičių.
- Jei siekiame daugiau dėmesio skirti integruojamai ***žmogaus saugos programai,*** veiklas plėskime pagal klasės mokinių poreikius. Pvz., daugiau dėmesio skirkime klasės mokiniams aktualioms temoms (saugaus eismo taisyklėms, saugos priemonėms ...), pamoką veskime pasikvietę priešgaisrinės, eismo saugos ar visuomenės sveikatos specialistus.

2 pavyzdys

3 klasė. Veikla „Kam reikalingas pavadinimas?“

Pasiekimai	3-4 klasės pasiekimai

B.1. Skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.	B.1.4. Suformuluoja teksto (grožinio ir negrožinio) temą ir pagrindinę mintį. Aptaria tekste lengvai atpažįstamas bendražmogiškas vertybes.

Veiklos aprašymas:

Veiklos pradžioje mokytojas prašo mokinių pasakyti, kam kūriniams reikalingas pavadinimas. Mokiniai pateikia savo minčių. Mokytojas skatina dalintis mokinius patirtimi: kiek jiems svarbus knygos, pasakos, eilėraščio pavadinimas? Ar pavadinimą mokiniai skaito? Kada? Ką iš jo paprastai sužino?

Mokytojas siūlo atlikti eksperimentą: ištirti, ar pavadinimas reikalingas. Jei taip, tai kam? (Siekiame su mokiniais atrasti, jog eilėraščio pavadinimas padeda suprasti patį eilėraštį, siūlo skaitymo kryptį.)

- Mokytojas prašo mokinių klausytis bandant įsivaizduoti, apie ką eilėraštyje kalbama. Mokytojas perskaito eilėraštį pirmą kartą neįvardydamas pavadinimo. Po to prašo mokinių pasakyti, ką jie įsivaizdavo, kas eilėraštyje aprašoma. Siūloma atspėti eilėraščio pavadinimą. Mokiniai skatinami išsakyti savo nuomonę, ją argumentuoti. Pastebima, jog klasės mokinių nuomonės išsiskyrė: eilėraštį supratome nevienodai.
- Mokytojas siūlo pasiklausyti eilėraščio antrą kartą. Jis dar kartą perskaito eilėraštį paminėdamas pavadinimą. Teiraujasi, ką mokiniai įsivaizdavo klausydami. Skatina pastebėti, ar šįkart nuomonės irgi išsiskyrė?
- Mokytojas siūlo apibendrinti eksperimentą: kaip pasikeitė mūsų klausymasis ir supratimas? (Kodėl žinodami pavadinimą įsivaizdavome aiškiau? Kodėl nuomonės sutapo?)

Mokytojas pastebi, jog eilėraščiai skirtingi. Kartais eilėraščio pavadinime gali būti įvardyta ne tik kūrinio tema, bet jo pagrindinė mintis. Siūloma mokinių poroms klasės bibliotekėlėje surasti eilėraščių pavyzdžių, pasiruošti draugams pakomentuoti jų pavadinimus ... (Pvz., padeda suprasti, apie ką bus eilėraštis, pasako pagrindinę mintį...)

- Veiklos pabaigoje mokytojas siūlo apibendrinti: prašo mokinių vienu sakiniu atsakyti į klausimą „Kam reikalingas pavadinimas?“

Patarimai mokytojui

- Jei mokiniams sunku susikaupti, siūlykime eilėraščio klausytis užsimerkus.
- Kūriniai gali būti parenkami pagal klasės mokinių gebėjimus, patirtį ir aktualijas...
- Galima sieti su iliustracijos „skaitymu“, pvz., R.Skučaitės eilėraščių pavyzdžiai iš knygos „Žvangučiai“.





3 pavyzdys

3 klasė. Veikla „Mokausi suprasti tai, kas tiesiai nepasakyta“

Pasiekimai	3-4 klasės pasiekimai
B.3. Vertina skaitomų tekstų turinį ir raišką.	B.3.3. Atpažįsta ir paaiškina netiesiogiai pasakytas mintis, argumentuoja, kodėl pasirinktos tokios raiškos priemonės.



Veiklos aprašymas:

- Prieš kūrinio skaitymą mokytojas siūlo mokiniams perskaityti kūrinio pavadinimą ir spėti, apie ką jis. Išklausomos kelios versijos. Mokytojas skatina mokinius svarstyti, ką pasakymas „Kepurė kepurei nelygu“ galėtų reikšti.
- Mokytojas raiškiai skaito V. Misevičiaus kūrinį „Kepurė kepurei nelygu“. Keliose kūrinio vietose (p.s. tekste jos pažymėtos sutartiniais ženklais “) jis stabteli klausdamas mokinių: kaip manote, kas nutiko toliau? Mokiniams pasidalijus mintimis, pateikus keletą versijų, skaitymą tęsia.
- Po teksto skaitymo mokytojas pirmiausia prašo **pasidalinti įspūdžiais** (pvz., Kokius jausmus, kokias mintis šis kūrinys sukėlė?). Siūloma prisiminti spėjimus prieš teksto skaitymą: ar

spėjimai pasitvirtino? Kaip dabar mokiniai atsakytų į klausimą, apie ką šis kūrinys? Kodėl nuomonės pasikeitė? Kaip mokiniai mano, ką svarbaus šiuo kūriniu autorius nori pasakyti?

- Po to mokytojas su mokiniais aptaria skaitytą kūrinį. Pavyzdžiui, užduodamas klausimus: apie **kūrinio turinį** (pvz., Apie kokį įvykį kūrinyje pasakojama? Kur ir kada tai nutiko? Kas pasakoja? ...) apie **kūrinio raišką** (pvz., Kaip rašytojas parodo, kad kepurė Danukui buvo labai brangi? Kaip manote, kodėl kūrinys papasakotas pirmu asmeniu? Autorius mums suteikia galimybę ne tik išgirsti berniukų pokalbius, bet ir sužinoti, ką Danukas tuo metu galvojo. Kaip manote, kodėl? ... Kaip manote, ką autorius nori mums pabrėžti kūrinio pavadinimu?) Aiškinamasi, jog kūrinio pagrindinė mintis gali būti pasakoma ne tik labai aiškiai, bet ir netiesiogiai. Mokytojas siūlo svarstyti, kodėl autorius „paslepia“ tai, ką svarbaus nori pasakyti (pvz., nenori moralizuoti, skatina skaitytoją mąstyti, prisiminti savo patirtį arba elgesį ir jį keisti ...).
- Mokiniams pateikiami interpretaciniai klausimai (pvz., Kokius jūsų klasės/ mokyklos gyvenimo įvykius šis pasakojimas priminė?), siūloma atlikti pasirinktą kūrybinę užduotį. Pavyzdžiui:
- Papasakoti istoriją pasirinkto veikėjo arba daikto vardu (pvz., Algio, kepurės ar parko sargo, kuris viską matė...)
- Pagal šio pasakojimo pradžią sukurti kitą istoriją (pvz., jei Algio kiti berniukai nebūtų palaikę?)
- Veiklos pabaigoje mokytojas mokinių prašo pagalvoti, kas jiems padeda suprasti rašytojo „paslėptą mintį“. Siūlo mokiniams pateikti patarimą draugui.

Patarimai mokytojui

- Kad silpniau skaitantiems mokiniams būtų lengviau suprasti kūrinio visumą, pirmą kartą kūrinys turėtų būti skaitomas mokytojo ar gerai skaitančio mokinio. Iškart po kūrinio skaitymo skatinkime mokinius dalintis įspūdžiais. Net jei ne visi mokiniai įsitrauks į šį pokalbį, jiems naudinga girdėti vieniems kitų mintis ir svarstymus. Nebijokime, jei nuomonės išsiskirs. Tai skatins drauge nagrinėjant gilintis, ieškoti atsakymo, t.y. mokytis skaitant siekti gilesnio kūrinio supratimo.
- Jei mokiniams sunkiau sekasi įvardyti kūrinio temą ir pagrindinę mintį (pvz., dar tik pradedame to mokytis, skaitome sudėtingesnį kūrinį), galime pateikti keletą variantų ir siūlyti rinktis tinkamiausią, tiksliausią. Tokiu atveju mokiniai pastebės žodžių pasikartojimus kūrinio pavadinime, tekste ir siūlomuose variantuose, galės apie tai samprotauti. Pvz.:

Apie kepurę	Apie patyčias	Apie Danuko kepurę

arba

Negalima spardyti kepurės	Negalima tyčiotis	Negalima spardyti draugo kepurės

Tekstas

Vytautas Misevičius

KEPURĖ KEPUREI NELYGU

Žinot, ką tėtis man nupirko? Naują mokyklinę kepurę! Tokią pat, kaip Algio, Stepo ir kitų. Su žvilgančiu kietu snapeliu.

Kepurę aš labai saugojau. Neleisdavau ant jos nė dulkelei užkristi.

Ir šiandien, pasibaigus pamokoms, pirmas į rūbinę nubėgau. Kepurės pasiimti.

Iš paskos atbėgo Algis, Stepas ir kiti vaikai.

Kai išėjau į gatvę, Algis pribėgo prie manęs. Sprigtelėjo per kepurės snapelį. Kepurė nusirito į dulkes.

— Valio! — sušuko Algis ir spyrė.

— Valio! — sušuko Stepas ir spyrė.

— Valio! — sušuko kiti ir, žinoma, spyrė.

Mano kepurę.

Tą naująją...

Tą gražiąją!

Man suskaudo širdį. Bet neišsidaviau.

— Valio! — surikau ir spyriau.

Savo kepurę. Tą naująją...

Tą gražiąją!

Labiausiai šėlo, spardė mano kepurę Algis. Aš jam padėjau: dar savanaudžiu mane klasė palaikys. O savanaudžių mes nemėgstame.

Iš kepurės iškrito pamušalas. Įlūžo žvilgantis snapelis. Ne kepurė, o mazgotė liko.

— Užteks! — linksmai mirktelėjo Algis. — Kitaip Danukas dar verkti pradės!

Susėdom skvere ant suoliuko.

Išdulkinom kepurę.

Snapelį ištiesinom.

Paspjaudę jį nužvilginom.

Visai nebe ta, kad žinotumėte, kepurė. Tokia tik daržų baidyklei tiktų.

Man sunku buvo širdyje. Bet aš kietas: neverkiau.

Taip ir pasakė Stepas:

— Danukas vyriškai laikosi! Valio, Danuk!

Ir užmaukšlino tą mazgotę man ant galvos.

— Palaukite! — sušuko Algis. — Kepurė be pamušalo — ne kepurė!

Ir vėl man nuo galvos nutraukė tą kepurę. Pamušalą į vidų kimšti pradėjo. Kimšo, kimšo, kol Stepas sušuko:

— Vaikai! Kas gi čia?

Ir visi apžiūrėjom pamušalą. Ant jo buvo matyti raidės. Perskaitėm visi kartu. O parašyta ten buvo: Algis Gurgis.

Gurgis. — Palaukite, palaukite! — sukvykė tas Algis. — Palaukite! Čia gi mano kepurė! Aš,

kad nesumaišyčiau su kitomis kepurėmis, pats parašiau pamušale savo pavardę... Tu ne savo, o mano kepurę pagriebei...

Tikrai — ant Algio galvos mano kepurė — naujutėlė, su žvilgančiu snapu! Sukeitėm jas netyčia...

Kai atsiėmiau savo, Algis užbliovė visa gerkle. *Iš knygos „Danuko Dunduliuko nuotykiai. Vilnius, Vyturys , 1989 p. 95; tekstas sutrumpintas.*

Kompetencijų ugdymas

Kultūrinė kompetencija

Vertybinės nuostatos (kultūrinis sąmoningumas)

- lietuvių kalbą ir literatūrą vertina kaip svarbią gimtosios kultūros dalį ir puoselėtiną vertybę,
  - domisi gimtojo miesto, krašto tautosaka, vaikų literatūra, periodiniais leidiniais kaip kultūrinio gyvenimo dalimi, siekia jame aktyviai dalyvauti, kūrybines žodžio raiškos galimybes vertina kaip reikšmingą, žmogaus saviraiškai svarbią, asmenybės dalį.
- stengiasi per kalbą ir vaikų literatūrą pažinti kitus žmones, kultūras, yra atviras ir pagarbus kultūrinei įvairovei; domisi kitų šalių tautosaka, vaikų literatūra, bendraudamas stengiasi atsižvelgti į kito asmens kultūrinį kitoniškumą; pvz., mandagumo normas sakytinėje kalboje.

Žinios (kultūrinis išprusimas: žinios apie kultūros įvairovę) - atpažįsta šio amžiaus vaikams aktualius kultūros reiškinius, gali įvardyti keletą:

- mėgstamų vaikų literatūros kūrinių, autorių,
- reikšmingiausių vaikų literatūros autorių (rašytojų, poetų ...),
- reikšmingiausių Lietuvos žodinės raiškos kultūros paveldo reiškinių (pvz., tarmes, sakmes),
- lietuvių kalbai ir literatūrai reikšmingiausių istorinių asmenybių (pvz., Mažvydas, Valančius, P.Mašiotas) ir faktų (pvz., Spaudos draudimas, knygnešystė, pirmoji lietuviška knyga).
- Žino, kaip vaikų literatūros kūriniais visuomenėje perteikiamos idėjos, vertybės.

Gebėjimai (kultūrinė raiška: gebėjimai kurti ir dalyvauti kultūriniuose procesuose):

- tautosakos ir vaikų literatūros kūriniuose atpažįsta perteikiamas idėjas, vertybes, susipažįsta su kultūrine įvairove, Lietuvos ir kitų šalių kultūra, dalijasi žiniomis apie tai su bendraamžiais ir suaugusiais,
- tautosaką ir vaikų literatūrą pasitelkia kūrybinėje veikloje. (Pvz., kuria pasaką panaudodamas tautosaką; kuria naują žaidimą pagal lietuvių tradicinį žaidimą),
- lankosi bibliotekoje, teatre, kine, muziejuje, dalyvauja kultūros renginiuose (pvz., konkursuose...), dalijasi patirtimi apie tai su bendraamžiais ir suaugusiais,
- Dalyvaudamas klasės, mokyklos renginiuose, projektuose plėtoja savo kalbinės raiškos gabumus (pvz., lanko būrelius), išbando kūrėjo, atlikėjo, stebėtojo, vartotojo vaidmenis (pvz., dalyvauja raiškiojo skaitymo, dailyraščio konkursuose, kuria spektaklį tėvams).

*Aptariant kultūrinės kompetencijos raišką lietuvių kalbos dalyke pradinėse klasėse dažniausiai minima tautosaka ir vaikų literatūra, tačiau mokytojas gali pasitelkti ir modernias žodinės raiškos kultūros formas įvairiose medijose (aplinkose). Pavyzdžiui, teatrą, kiną, animaciją, televizijos laidas.

Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija

Savimonė ir savitvardos įgūdžiai:

- Vaikų literatūros kūriniuose, jų ekranizacijose ar inscenizacijose atpažįsta ir įvardija:
- veikėjų emocijas, paaiškina ryšį tarp jausmų, žodžių ir veiksmų;
- vertybes, kurios asmeniui ar bendruomenei padeda pasiekti sėkmę; elgesį, kuris padeda siekti mokymosi sėkmės.

- Aptardamas vaikų literatūros kūrinius, savo ir draugų kūrybinius bandymus dalijasi savo emocijomis, žodinę kūrybą pasitelkia norėdamas įveikti liūdinančias emocijas (pvz., skaito vaikų literatūros kūrinius aktualiomis temomis, rašo pasakojimą apie jį nuliūdinusį įvykį);
- Reflektuodamas lietuvių kalbos ir literatūros mokymosi patirtį
- apmąsto savo mokymąsi ir pažangą, kelia artimiausius mokymosi tikslus,
- atpažįsta kliūtis, kreipiasi pagalbos joms įveikti, motyvuoja save, ugdosi kantrybę.

Empatiškumas, socialinis sąmoningumas ir teigiamų tarpusavio santykių kūrimas:

- Vaikų literatūros kūrinių ekranizacijose ar inscenizacijose, bendraamžių pasakojimuose atpažįsta:
- žmonių emocijas ir moka į jas reaguoti empatiškai,
- nesusikalbėjimą (nesusipratimą) ar nuomonių skirtumus nuo patyčių situacijos,
- analizuoja konfliktų priežastis ir paaiškina, kaip konfliktų sprendimas gali sustiprinti draugystę. Įvairiose kalbos ir literatūros pamokų veiklose (diskutuodamas, dirbdamas porose grupėse, reflektuodamas):
- parodo kitiems, kad jų klausosi, užmezga ir išlaiko darnius santykius su kitais žmonėmis, moka išreikšti padėką ir pagarbą,
- padeda kurti saugią ir pagarbią mokymosi aplinką, laikosi darbo porose bei grupėse susitarimų, žodžiu ir elgesiu palaiko bendraamžius, atsakingai atlieka prisiimtus įsipareigojimus.

Atsakingas sprendimų priėmimas ir elgesys įvertinant pasekmes.

- Aptardamas vaikų literatūros kūrinius, draugų ir savo patirtį:
- atpažįsta nesaugias situacijas ir būdus, kaip jų išvengti, diskutuoja apie socialines normas ir saugumo reikalavimus, taiko juos savo elgesiui,
- pateikia keletą alternatyvių problemos sprendimo būdų.
- Atlikdamas įvairias kalbos ir literatūros užduotis:
- taiko sprendimų priėmimo įgūdžius įveikiant asmeninius ir mokymosi iššūkius,
- įvertina savo įgūdžius, žinias, talentus ir pomėgius, prisiima ir atlieka klasėje vaidmenį, kuris prisideda prie klasės ir mokyklos gerovės..

Rūpinimasis sveikata.

- Remdamasis pavyzdžiais iš vaikų literatūros bei savo patirties apibūdina, kas yra sveikata ir sveika gyvensena, paaiškina, kodėl svarbu stiprinti ir tausoti sveikatą ir kaip sveika gyvensena gali padėti pasiekti tikslus.
- Skaitydamas, kurdamas negrožinius tekstus taiko žinias apie sveiką gyvenseną ir mitybą (pvz., sudaro dienotvarkę, paaiškina ant maisto produktų etikečių esančią informaciją).

Kūrybiškumo kompetencija

Daugiausia dėmesio skiriama:

- Įvairaus pobūdžio informaciniams mokinių kuriamiems tekstams, reikalingiems mokymuisi ar buitinėse situacijose (pvz., *dienotvarkė, rašinio planas, raštelis, žinutė, komentaras, palinkėjimas, pristatymas)*;
- Įspūdžių raiškai žodžiu ir raštu (pvz., *rašinys apie klasės išvyką, konferencija apie vasaros atostogas*),

- Išmone grįsti kūrinėliai (pvz., *ketureiliai, pasaka*) , □ Projektai, klasės šventės, klasės vaidinimai ir kt.

Veiklos organizuojamos derinant skirtingas darbo formas (pvz., kolektyviai, grupėse, porose, individualiai), taip siekiama išugdyti mokinio gebėjimą savarankiškai kūrybiškai spręsti kylančias problemas.

Tyrinėjimas

Naudodamas įvairius informacijos šaltinius (grožinę ir negrožinę literatūrą, informacinius tekstus):

- renka kūrybai reikalingą informaciją,
- išskiria esminę informaciją, idėjas ir su tuo susijusias kūrybines galimybes
- remdamasis patirtimi įvardina dominančias problemas ir jų sprendimo galimybes, noriai dalinasi žiniomis, patirtimi, idėjomis pažįstamoje aplinkoje (klasė, šeima, mokykla, vietos bendruomenė ir kt.).

Generavimas

Generuoja idėjas grožinių ir negrožinių tekstų kūrimui, klasės renginiui (pvz., šventei, spektakliui), projektui:

- atsižvelgia į užduotį arba savarankišką sumanymą, situaciją, derina spontanišką ir racionalų kūrybinio mąstymo būdus,
- siūlo kelias kūrybines idėjas ar problemų sprendimus, svarsto, kuris iš jų tinkamiausias, pasirenka pagal nurodytus kelis kriterijus, pateikia pasirinkimo argumentus.

Kūrimas

Kuria grožinius ir negrožinius tekstus, projektus kalbos ir literatūros pamokoms:

- išbando naujas veiklas, būdus, priemones, ar jų kombinacijas atlikdamas kūrybines užduotis žodžiu ir raštu, žinias bei gebėjimus perkelia į sąlygiškai naują kontekstą, veikia spontaniškai atsižvelgdamas į savo interesus bei gebėjimus, sąlygas,
- susidūręs su sunkumais, ieško sprendimo arba kreipiasi pagalbos,
- laikosi kūrybinės veiklos taisyklių, atitinkamai aplinkybėms siūlo jų korekcijas.
- Savarankiškai atlieka įvairaus sudėtingumo kūrybines užduotis, noriai imasi iššūkio reikalaujančių. Numato 2-3 žingsnių užduoties atlikimo seką. Išlaiko dėmesį prie kūrybinės temos, problemos sprendimo. Sumanymus įgyvendina nuosekliai, iki galo.
- Kurdamas ir tobulindamas darbą, vengia pasikartojimo, kopijavimo. Nepavykus, bando dar kartą panaudodamas kitus, jam žinomus būdus ar priemones.
- Kūrybos rezultatus pristato pasirinktu būdu (žodžiu, raštu, vaidinimu, žodinį tekstą papildo piešiniu, nuotraukomis, schema ir kt.)
- Kuria vienas, poroje ir grupėje prisitaikydamas prie aplinkybių (pvz., darbo vietos, grupės sudėties).
- Dalijasi kūrybos rezultatais pažįstamoje aplinkoje (klasė, šeima, mokykla, vietos bendruomenė ir kt.).

Vertinimas ir refleksija Vertina savo ir kitų sukurtus grožinius ir negrožinius tekstus

bei kūrybos procesą:

- įvardina keletą sukurto teksto vertinimo aspektų (pvz., informatyvumas, nuoseklumas, originalumas) ir pagal juos skirto darbus (pvz., rašinius),
- paaiškina sukurto teksto (pvz., *rašinio, ketureilio, knygos pristatymo*) vertingumą jam pačiam, pateikdamas kelis, skirtingo pobūdžio argumentus, pagarbiai ir tolerantiškai priima kitokį vertinimą,
- nurodo, kas ir kodėl pavyko / nepavyko, teikia siūlymų būsimiems darbams.

Pažinimo kompetencija

Kalbant apie pažinimo kompetencijos ugdymą lietuvių kalbos pamokose/kalbinėse veiklose, svarbiausi šios kompetencijos gebėjimai yra integruoti kalbos pažinimo srityje. Šioje skiltyje aprašyti visi gebėjimai, kurie ir sudaro pažinimo kompetencijos esmę. Kitas aspektas, kuris integraciniais ryšiais siejasi su pažinimo kompetencija yra lietuvių kalbos turinio apimtys, nes šioje skiltyje numatoma visas kalbinis ugdomasis turinys, turintis vienokius ar kitokius pažinimo gebėjimus. Analizuojant šią kompetenciją pagal struktūrines dalis, kalbinis ugdymas pasireiškia taip:

Dalyko žinios ir gebėjimai:

- **Mokymosi objektai ir sąvokos:** Lietuvių kalbai priskiria raides, garsus, žodžius, sakinius, skaitymą, rašymą. Kasmet turinys plečiamas, kalbinių sąvokų srityje gilinamas žinojimas ir supratimas, pavyzdžiui, daikto vardas (2 klasė) – daiktavardis (3-4 klasė); veikėjo atliekamas veiksmas (2 klasė) – veiksmažodis (3-4 klasė) ir pan.
- **Pagrindiniai dalyko faktai ir idėjos:** Sieja kalbos garsus su raidėmis. Skiria mažąsias ir didžiąsias raides. Rašo dailyraščiu. Raides jungia, sudaro skiemenis, žodžius, sakinius. Suvokia seką, kuri reikalinga sėkmingam skaitymui ir rašymui. Skaito vis sklandžiau, bet skaitymo procesas reikalauja valingų pastangų. Sparčiai plečiasi žodynas. Nematytus žodžius geba taisyklingai perskaityti, juos suprasti. Integruoja, pritaiko patirtimi paremtas žinias ir suvokia skaitomą tekstą.
- **Dalyko procedūros ir taikymas:** Perskaito ir suvokia skaitomus tekstus ir supranta jais teikiamą informaciją, reaguoja į ją.

Kritinis mąstymas:

- **Dalykui būdinga mąstymo forma:** mąsto atlikdamas įvairias kalbos užduotis (kalbėdamas, skaitydamas, klausydamas ir rašydamas). Tam tikrą laiką geba dirbti savarankiškai (pradėti, tęsti ir užbaigti konkrečios užduoties, kurią sudaro vienas – du žingsniai, atlikimą). Pavyzdžiui, perskaityti tekstą ir atsakyti į klausimus. Supranta aiškinimo svarbą atsakant į klausimą: Kodėl? Samprotauja analizuodamas tekstų turinį, argumentuoja rašydamas rašinius, reikšdamas mintį įvairiais žodiniais pranešimai ir pan. Suvokia, kad gali būti daugiau nei vienas būdas tai pačiai problemai spręsti, todėl pasiūlo alternatyvių sprendimo variantų.
- **Dalykui būdingas pagrindimo būdas:** paaiškina taisykles, geba taisyklingai rašyti vadovaudamasis lietuvių kalbos rašybos taisyklėmis (iš išmoktų atvejų). Geba išrikiuoti tekste aprašytus įvykius iš eilės etc. Išanalizavę rašytinio ar sakytinio pasakojimo elementų seką gali numatyti, koks kitas sekos elementas, taip pat patys kurti nesudėtingus rišlius pasakojimus pagal nurodytą ar savo pačių sugalvotą dėsningumą. Mąsto pagal analogiją, įgytas žinias taiko panašioje (loginių ryšių, o ne išorinio panašumo) prasme situacijoje (pavyzdžiui, mokosi priesaginių mažybinių žodžių darybos pagal pavyzdį), supranta perkeltinę prasmę.
- **Žinios skirtinguose kontekstuose:** Sieja tą pačią informaciją skirtinguose kontekstuose, pavyzdžiui, geba analizuoti ir lyginti skirtingus tekstus ta pačia tema ir pan. Tinkamais

pavyzdžiais iliustruoja faktus, taisykles remdamasis turima patirtimi; pavyzdžiui, sugalvoja vietovardžių, asmenvardžių ir taisyklingai juos užrašo.

Problemų sprendimas:

- **Kelia klausimus:** Kelia faktinius ir aiškinamuosius klausimus atsižvelgdamas į temą, teksto turinį, kalbinę užduotį ir pan. Pvz.: skiria klausimą ,,Kas tai?“ nuo klausimo ,,Kodėl?“. Kelia klausimus padedančius suprasti kalbos vartojimo ar kitokias su kalba susijusias problemas.
- **Identifikuoja problemas ir sprendimų idėjas:** Atpažįsta problemas analizuojamas įvairiose kalbinėse situacijose, geba parinkti ir pasiūlyti tinkamus sprendimus; dalyko idėjas naudojamas sprendžiant įvairias kalbos vartojimo užduotis. Ieško reikiamos informacijos įvairiuose šaltiniuose esant skirtingoms alternatyvoms. Įgytas kalbines žinias ar išmoktą problemos sprendimą sėkmingai taiko tokioje pačioje ar analogiškoje situacijoje. Analizuodamas literatūros kūrinį, sutelkia dėmesį ties esminiais požymiais.
- **Sprendžia problemas ir įgyvendina idėjas:** Atpažįsta lietuvių kalbos dalyko žinių panaudojimą sprendžiant problemas kasdienėje aplinkoje. Naudoja lietuvių kalbos dalyko žiniomis grįstus metodus sprendžiant realias gyvenimiškas problemas, pavyzdžiui, parašo laišką, žinutę, kvietimą ar skelbimą, kai to reikia; perskaito informaciją atlikdamas kokią nors veiklą ir pan.
- **Reflektuoja mokymosi procesą:** Atpažįsta lietuvių kalbos mokymąsi ankstesnėse situacijose, skiria kalbos mokymą nuo mokymosi. Kartoja ir susieja žinomą ir naują kalbinę informaciją kaip pagrindinę įsiminimo strategiją. Planuoja, stebi ir vertina savo kalbinę veiklą ir jos rezultatus, lygina su anksčiau įgyta patirtimi. Savarankiškai planuoja kalbinę veiklą, nusistato užduočių atlikimo seką ir prioritetus.
- **Mąsto apie mąstymą (metakognicija):** Apibūdina, apie ką mąsto kalbos klausimais ir nurodo to priežastis. Sutelkia dėmesį vienai veiklai iki valandos, jei ji nėra monotoniška ir nereikalauja nuolatinio įtempto mąstymo (pvz., knygos skaitymas, pasakos klausymas).

Komunikavimo kompetencija

Komunikavimo kompetencija ugdoma lietuvių kalbos pamokose įvairiose kalbinėse veiklose, apimančiose kalbinės veiklos sritis tokias kaip kalbėjimas ir klausymas, skaitymas ir teksto supratimas, rašymas ir teksto kūrimas. Mokiniai komunikuoja/bendrauja žodžiu ir raštu, taikydami įvairias natūralias ir interaktyvias, verbalines ir neverbalines priemones, perduodami ir priimdami įvairius pranešimus.

Mokydamasis pradinėse klasėse mokinys mokosi bendrauti laikydamasis moralės ir teisėtumo principų, mokosi elgtis atsakingai ir teikti tikrą ir tikslią informaciją; savo požiūrį ir teiginius pagrįsti argumentais; suprasti įvairiomis formomis pateikiamą informaciją (žodinę, grafinę ir kt.), ją analizuoti ir kritiškai vertinti; praktiškai taikyti kalbos žinias (iš išmoktų atvejų), laikytis kalbos normų, tiksliai ir tinkamai vartoti sąvokas; tinkamai argumentuoti, pasirinkti ir taikyti tinkamas strategijas ir priemones, atsižvelgdamas į tikslą, adresatą ir situaciją; saugiai ir etiškai naudotis šiuolaikinėmis komunikacinėmis technologijomis.

Kalbėjimas. Kiekviena asmens mintis perduodama kitam žmogui yra užkoduota (kalbantis susitikus ar telefonu, parašyta ranka ar elektronine žinute ir pan.) ir turi būti iššifruota kito asmens, t.y. pašnekovo. Supratimas taip pat yra mūsų komunikavimo ir socialinio bendravimo, kalbos mokymosi pagrindas. Klausytojas girdi kalbą, kuri yra lydima gestų ir veido išraiškų, susijusių su tam

tikru fiziniu ir socialiniu kontekstu. Įprasto supratimo situacijoje šie kalbiniai procesai vyksta automatiškai. Mokiniai pradinėse klasėse mokosi suprasti kitų asmenų žodinius pranešimus bei patys išsakyti savo mintis, pasiūlymus, pristatyti idėją ar parengti išsamesnį pristatymą žodžiu, apimantį idėjas, išreikštas vaiko ar grupės vaikų, minties nuoseklumą, socialines grupes, kurioms atstovauja kalbantysis. Taip pat mokomasi ne tik buitinės, bet ir oficialios kalbos manierų, mandagių žodžių, išsireiškimų. Rekomenduojama kalbant žodžiu pasitelkti ne tik tinkamas išraiškos priemones, tokias kaip tikslių sąvokų vartojimą, perkeltinės reikšmės žodžių intarpus, jeigu jų reikia „pagyvinti“ pasakojimą ar įtikinti, bet ir vaizdines vizualias priemones (nuotraukas, vaizdo įrašus, aprangos detales ir pan.). Kalbėtojo dėmesys dažniausiai sutelkiamas į prasmės ir komunikacijos situacijos valdymą: pašnekovo reakcijas, dėl kurių prisitaikoma. Tokiose situacijose vaikai mokosi tam tikrų situacijos valdymo strategijų: mandagaus sutikimo, palaikymo, perklausimo, pasitikslinimo ar nepritarimo. Be to, vaikai mokosi įvaldyti tam tikras kompensavimo strategijas, pavyzdžiui, analizuoja, kaip turėtų elgtis, jeigu kalbėdami viešai užmiršo tam tikrą žodį ar sąvoką, arba, kaip pasielgti, jeigu pasakęs mintį suvokia, kad suklydo ar pasakė netiesą ir pan. Kalbėdami žodžiu, mokiniai ugdysis šiuos integralius komunikacinius ir kalbinius gebėjimus:

- Mokysis parinkti kuo tikslesnius žodžius, sąvokas, tam tikrus išsireiškimus, tinkančius plėtojamai temai ar situacijai, kontekstui. Mokysis pabrėžti tam tikras sakinio vietas ar žodžius juos sustiprindamas kalbėjimo maniera, tonu. Mokysis pasirinkti tinkamas priemones pabrėždamas išvaizdos tam tikras detales, sustiprinančias pranešimo įtaigumą, muzikinį foną, vaizdo ar garso elementus.

Be to, norėtume pabrėžti, kad komunikavimo kompetencijos gebėjimus pradinėse klasėse vaikai plėtoja ne tik kalbėdami individualiai, bet ir aktyviai dalyvaudami diskusijose (rekomenduojama iš anksto pasiruošiant) jų amžiaus grupei aktualiomis temomis, debatuodami. Debatai pradiniame ugdyme apima keletą gebėjimų:

- moko suprasti, kad nėra ir negali būti vienos nuomonės;
- moko argumentuotai bei logiškai mąstyti ir kalbėti, aiškinti ir pagrįsti savo nuomonę faktais, duomenimis, gyvenimo pavyzdžiais;
- ugdo kritinį mąstymą ir savarankiškumą;
- skatina išklausyti kalbantįjį ir gerbti priešingą nuomonę;
- moko bendradarbiauti;
- ugdo greitą reakciją (mokėjimą išgirdus klausimą gebėti aiškiai suformuluoti atsakymą);
- ugdo kalbėjimo prieš auditoriją įgūdžius, moko kalbėjimo manierų;
- skatina pasitikėjimą savimi ir komandos draugais;
- moko klausytis, išgirsti ir atskirti esminius dalykus nuo mažiau svarbių.

Ruošiantis dalyvauti debatuose atkreiptume dėmesį į kelis svarbius aspektus:

- **Temos pasirinkimas**. Rekomenduojama leisti vaikams pasirinkti iš kelių temų arba patiems siūlyti debatų temą.
- **Informacijos analizavimas, argumentų išsiskyrimas**. Svarbu, kad ruošdamiesi debatams vaikai turėtų sąlygas pasirinkti reikiamos informacijos (pagal debatų temą), ją aptarti debatuojančioje grupėje, pasidalinti patirtimi ir įžvalgomis.
- **Pasirengimas debatams** (bandymas debatuoti). Mokantis debatuoti reikšminga pamėginti tai padaryti vienai debatuojančiai grupei kartu su mokytoju. Tokiu atveju, mokytojas galėtų stebėti ir pabrėžti debatuojančių vaikų stiprybes bei pasiūlyti, ką ir kaip dar būtų galima

patobulinti prieš tikruosius klasės mokinių debatus. Svarbu, kad ramesniems, tyliai ar nedrąsiai kalbantiems mokiniams, mokytojas leistų parepetuoti, pats pasiūlytų ir padėtų formuluoti mintį. Toks pasiruošimas leistų visiems lygiavertiškai jaustis debatavimo dieną.

- **Debatavimas** (pagal pasirinktą modelį). Svarbu, kad debatai būtų organizuojami pagal šio metodo specifiką: būtų teigiantieji ir neigiantieji, teisėjai ir stebėtojai. Per mokslo metus kiekvienas vaikas turėtų pabūti skirtingose debatų pozicijose.
- **Debatų vertinimas** (teigiančiųjų, neigiančiųjų, teisėjų ir stebėtojų) **pagal susitartus kriterijus**.
  Debatus turėtų vertinti mokiniai, t.y. teisėjai ir stebėtojai, o mokytojas turėtų apibendrinti visą procesą.
- **Apibendrinimas**. Šioje dalyje rekomenduojama išanalizuoti debatų įrašą, jeigu jie buvo filmuojami. Geriausiai tai daryti kitą dieną, po debatų, nes tą pačią dieną vaikams, kurie debatavo, analizuoti savo elgesį gali būti per daug sunku ir sudėtinga psichologiškai.

Komunikacinė sąveika gimtąja kalba yra labai sudėtinga žmogaus veikla, kai pakaitomis suprantame savo pašnekovo užkoduotas idėjas ir tuo pat metu pateikiame atsakymų į šias idėjas (sutinkame, diskutuojame, prieštaraujame ir kt.). Informacijos priėmimo, interpretavimo ir vertinimo procesai, diskurso planavimo ir derinimo procesai apima tiek komunikacinį, tiek kalbos vartojimo lauką. Būtent toks prasmės konstravimas yra komunikavimo tikslas (priimamas sprendimas, patvirtintinas susitarimas, spręstinas nesutarimas, socialinis ryšys ir kt.). Kiekvienas vaikas mokosi įvaldyti žodžio meistrystę, pasiekdamas kalbinį sugebėjimą suprasti, kurti ir bendrauti kiekvieną dienos akimirką to net nesuvokdamas.

Pilietiškumo kompetencija

Pilietiškumo kompetencija lietuvių kalbos pamokose ugdoma skaitant ir analizuojant įvairius grožinius ir negrožinius tekstus, susijusius su Lietuvos valstybe ir jos piliečiais. Mokiniai mokosi pažinti ir gerbti Lietuvos valstybės simbolius, švęsti valstybines šventes, būti atsakingais, prisiimti ir vykdyti tam tikras pareigas. Kartu su tėvais ir/ ar mokytojais dalyvauja pilietinėse veiklose. Moka giedoti Lietuvos himną.

Skaitydami pasirinktus tekstus iš rekomenduojamos literatūros sąrašo, mokiniai turi galimybę patirti/pajausti įvairius žmogaus gyvenimo kontekstus, diskutuoti apie tam tikras elgesio normas / nenormas, teigiamus ir koreguotinus veikėjų elgesio ir gyvenimo būdo modelius ir pan. Svarbu diskutuoti su vaikais tokiais svarbiais klausimais kaip žmogaus teisės ir demokratijos principai, jų išraiška kasdieniame gyvenime, savo nuomonės išsakymas ir pan. Kuriant pilietinę visuomenę labai svarbus išlieka pareigos ir atsakomybės klausimas, dėl kurio taip pat verta tam tikrą vertybinį elgesio modelį ugdyti jau pradinėse klasėse.

Svarbu, kad mokiniams būtų sudaryta galimybė rinktis ir analizuoti tam tikros veiklos išliekamąją vertę, pavyzdžiui, dalyvauti šiukšlių tvarkymo akcijoje, o po to pasikalbėti ar padiskutuoti tokios veiklos prasmę, naudą, galbūt priimti tam tikrus įsipareigojimus dėl aplinkos saugojimo, tokiu būdu sudaryti sąlygas mokytis iš savęs. Mokiniai turėtų būti skatinami reflektuoti savo patirtį, paaiškinti, kaip jis pats gali prisidėti, kad visiems gyventi būtų geriau.

Kitas svarbus aspektas – mokinių mokymasis pažinti ir darniai gyventi su kitų kultūrų asmenimis, mokytis etikos principų, bendražmogiškų vertybių, tokių kaip pagalba, atjauta, empatija, noras pažinti įvairias kultūras. Kuria klasės taisykles, mokosi jų laikytis. Diskutuoja apie vaikų turimas

teises ir laisves Lietuvoje ir pasaulyje, paaiškina, kokių veiksmų jis gali imtis, kai šios teisės yra pažeidžiamos.

Mokosi atsirinkti ir patikrinti naujausią, svarbiausią ir tikrą informaciją. Žino, kas yra patikimi šaltiniai, mokosi jais naudotis. Diskutuoja, kodėl svarbu žinoti naujausią informaciją, pagrįstą tikrais faktais, samprotauja, kas nutiktų žmonėms, jeigu šios informacijos nežinotų arba nepavyktų jos patikrinti. Mokytojo paskatintas diskutuoja, kodėl svarbu valstybėms bendradarbiauti, pateikia tokio bendradarbiavimo pavyzdžių. Galima inicijuoti susirašinėjimą su lietuviais, gyvenančiais kitose valstybėse. Tai būtų galima daryti susirašinėjant laiškais, siunčiant atvirlaiškius ir pan.

Matematika
1 klasė

Matematikos ilgalaikis (metų) planas 1 klasei

Pamokų skaičius: 4 pamokos per savaitę, iš viso 140 pamokų.

Ugdomos kompetencijos:
Pažinimo kompetencija (K1) (dalyko žinios ir gebėjimai; kritinis mąstymas; problemų sprendimas; mokėjimas mokytis)
Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija (K2) (savimonė ir savitvardos įgūdžiai; empatiškumas, socialinis sąmoningumas ir teigiamų tarpusavio santykių kūrimas; atsakingas sprendimų priėmimas ir elgesys įvertinant pasekmes; rūpinimasis sveikata)
Kūrybiškumo kompetencija (K3) (tyrinėjimas; generavimas; kūrimas; vertinimas ir refleksija)
Pilietiškumo kompetencija (K4) (pilietinis tapatumas ir pilietinė galia; gyvenimas bendruomenėje kuriant demokratišką visuomenę; pagarba žmogaus teisėms ir laisvėms; valstybės kūrimas ir valstybingumo stiprinimas tarptautinėje bendruomenėje)
Kultūrinė kompetencija (K5) (kultūrinis išprusimas; kultūrinė raiška; kultūrinis sąmoningumas)
Komunikavimo kompetencija (K6) (pranešimo kūrimas; pranešimo perteikimas ir komunikacinė sąveika; pranešimo analizė ir interpretavimas) Skaitmeninė kompetencija (K7)

Ugdomi matematikos pasiekimai:
Gilus supratimas ir argumentavimas
A1. Tinkamai atlieka ir paaiškina matematines procedūras.
A2. Pastebi, nustato dėsningumus, panašumus ir analogijas, kelia hipotezes.
A3. Argumentuoja ir vertina matematines idėjas: sukuria nuoseklią, logiškai pagrįstą teiginių seką ar užduoties sprendimą, vertina pranešimo logiškumą.
A4. Apmąsto, įsivertina matematikos mokymosi procesą ir rezultatus, planuoja mokymąsi.
Matematinis komunikavimas
B1. Paaiškina, perfrazuoja įvairiomis formomis (tekstu, paveikslu, schema, formule, lentele, brėžiniu, grafiku, diagrama) pateiktą matematinį pranešimą. B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules.
B3. Kuria, pristato matematinį pranešimą: atsirenka reikiamą informaciją, naudoja tinkamas fizines ir skaitmenines priemones, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.
Problemų sprendimas
C1. Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį.
C2. Pasiūlo ir vertina alternatyvias probleminės užduoties sprendimo strategijas, sudaro užduoties sprendimo planą ir jį įgyvendina.
C3. Įvertina matematinės veiklos rezultatus, daro išvadas, jas interpretuoja nagrinėtos problemos kontekste.

Mokymo ir mokymosi priemonės: čia nurodomos pagrindinės naudojamos priemonės, pvz., vadovėliai, skaitmeninės aplinkos, programos ir kt.

Vertinimas
Mokinių pasiekimai vertinami vadovaujantis X mokykloje patvirtintu mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimo aprašu. Nuolat taikomas formuojamasis vertinimas atsižvelgiant į pamokos mokymosi uždavinius. Kiekvieno skyriaus pabaigoje taikomas apibendrinamasis vertinimas panaudojant diagnostines užduotis, kurios parengiamos atsižvelgiant į Bendrosiose programose

numatytus pasiekimus, pasiekimų lygius. Mokiniai mokomi vertinti ir įsivertinti ir, atsižvelgiant į pasiektus rezultatus, išsikelti tolesnio mokymosi tikslus.

Mokymosi turinys	**Valandos ***		**Kompetencijos ir matematikos pasiekimai****	**Pastabos***** (integracija, aktualus turinys, projektai ir pan.)
Skaičiai nuo 0 iki 100	12	3	*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Mate matikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	Projektinė veikla *„Apie save pasakoju skaičiais“* Tarpdalykinė integracija (matematika, etninė kultūra) *„Skaičiai mįslėse ir liaudies dainose“*
Sudėtis ir atimtis	41		*Komp etencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Mate matikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	
Finansinis raštingumas	4			
Sekos Algoritmai ir programavimas	5 8		*Komp etencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Mate matikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3	Integruota veikla *„Lobio paieška“* (matematika, informatika, fizinis ugdymas)

			C1	C2	C3		
Masė, laikas	5						
Ilgis	5						Integruota veikla *„Kokio ilgio mano kuprinėje esantys daiktai?“* (matematika, lietuvių kalba ir literatūra)
Transformacijos	4						
Plokščios figūros	5						
Erdvės figūros	3						
Duomenys ir jų interpretavimas	8						
Iš viso	**100**	**40**					

* Bendrojoje programoje aprašytas mokymosi turinys skirtas apie 70 proc. pamokų laiko, numatomo matematikos mokymuisi pagal bendruosius ugdymo planus, jame aprašomi tik naujai toje klasėje atsirandantys turinio elementai (rekomenduojamas valandų skaičius pateiktas pirmame stulpelyje). Kaip panaudoti kitą matematikos mokymuisi skirtą laiką (apie 30 proc.) sprendžia mokytojas, atsižvelgęs į mokinių pasiekimus ir poreikius.

**Kompetencijų ugdymas per matematikos pamokas siejamas su matematikos pasiekimais, proceso organizavimu ir įvairių kontekstų nagrinėjimu. Matematikos pasiekimai ugdomi visu matematikos turiniu. Mokytojas čia gali planuoti mokslo metų pradžioje ir koreguoti jų eigoje, kurių kompetencijų ir matematikos pasiekimų ugdymui bus skiriamas didesnis dėmesys mokant konkrečios temos (atsižvelgdamas į planuojamas veiklas, nagrinėjamus kontekstus ir pan.)

*** Mokytojas čia gali planuoti vidinę, tarpdalykinę, aktualaus turinio integraciją, projektines veiklas ir pan. mokslo metų pradžioje ir jų eigoje.

Veiklos pavadinimas: „Kokio ilgio mano kuprinėje esantys daiktai?“

Klasė: **1**

Trukmė: 2 pamokos

Veiklos tikslas: Mokytis formuluoti matematinius klausimus ir į juos atsakyti pagal gautus matavimo rezultatus.

Ugdomi matematikos pasiekimai:

. Gilus supratimas ir argumentavimas				B. Matematinis komunikavimas			C. Problemų sprendimas		
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	C3

Ugdomos kompetencijos:

Pažinimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kūrybiškumo	Pilietiškumo	Kultūrinė	Komunikavimo	Skaitmeninė

Integracija: matematika, lietuvių kalba ir literatūra.

Vartojamos sąvokos: ilgis, centimetras (cm), klausimas, koks ilgis, kiek ilgesnis/trumpesnis.

Priemonės: mokykliniai reikmenys (daiktai esantys kuprinėje), siuvėjo metras, darbo lapai.

Eiga Aptariama, ką vadiname ilgiu, kokias mokiniai žino priemones, skirtas ilgiui išmatuoti, bei ilgio matavimo vienetus, prisimenama, kaip matuojamas daiktų ilgis, formuluojami ir užrašomi klausimai. Mokytojas pristato užpildyto darbo lapo pavyzdį, kviečia mokinius pagal nagrinėjamą pavyzdį formuluoti klausimus ir į juos atsakyti.

Dirbama poromis. Mokiniams pateikiami darbo lapai (vienas lapas porai, 1 priedas). Mokiniai susitaria, kuris matuos, o kuris užrašys matavimo rezultatus. Siuvėjo metru matuojamas 2–4 mokyklinių daiktų ilgis ir užrašomas centimetrais. Atlikę matavimus mokiniai porose suformuluoja bent po vieną matematinį klausimą. Matematinius klausimus sugalvoja kiekvienas, pasitarę priima sprendimą, kuriuos klausimus užrašys ir pateiks klasės draugams.

Mokinių poros viešai pristato atliktus darbus: pasako (parodo), ką matavo; nurodo išmatuotų daiktų ilgį centimetrais; pateikia klausimą klasės draugams, kad šie atsakytų; vertina atsakymų teisingumą. Norintys savo darbo lapus pakabina klasės stende.

Patarimai mokytojui Mokytojas stebi, ar mokiniai tinkamai matuoja, užrašo matavimo vienetus; pataria, kaip suformuluoti matematinius klausimus (lentoje gali būti pateiktos klausimų pradžios). Atkreipiamas dėmesys į taisyklingą klausimo užrašymą. Mokytojas turėtų skatinti porose aktyviai veikti abu mokinius – tiek atliekant užduotį, tiek ir ją pristatant.

Apibendrinant veiklą siūloma atsakyti į klausimus: kaip jautėtės atlikdami užduotį? ką pasiūlėte? ką paaiškinote? ką pasiūlytumėte?

Šią veiklą galima įgyvendinti ir naudojant skaitmenines priemones, pavyzdžiui, mokiniai gali fotografuoti mokyklinius reikmenis ir ant nuotraukos užrašyti daiktų ilgį, matematinį klausimą užrašyti ir pateikti virtualioje erdvėje.

1 priedas

Darbą atliko

.....

DARBO LAPAS

Nr.	**Daikto pavadinimas**	**Daikto ilgis (cm)**
1.		
2.		
3.		
4.		

Klausimai:

1.....
.....

.....
.....

.....

2.....
.....

.....
.....

.....
..... **2 klasė**

Matematikos ilgalaikis (metų) planas 2 klasei

PAMOKŲ SKAIČIUS: 5 pamokos per savaitę, iš viso 175 pamokos.

Mokymosi turinys	**Valandos***		**Kompetencijos ir matematikos pasiekimai****	**Pastabos***** (integracija, aktualus turinys, projektai ir pan.)
Skaičiai nuo 0 iki 1000	5	3	*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Matematikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	Projektinė veikla *„Priešpiečių dėžutė“* Tarpdalykinė integracija (matematika, klimato kaita) *„Aš – Žemės draugas“* Integruota veikla *„Užkoduoti skaičiai“* (matematika, informatika)
Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba	50		*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Matematikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	
Vienetas, pusė, trečdalis, ketvirtadalis, aštuntadalis	10			
Finansinis raštingumas	4			
Sekos	7			
Algoritmai ir programavimas	8			
Masė, laikas, temperatūra	9			
Ilgis, plotas, tūris	6			
Transformacijos	5			
Plokščios figūros	9			
Erdvės figūros	3			
Duomenys ir jų interpretavimas	7			
Iš viso	**123**	**52**		

* Bendrojoje programoje aprašytas mokymosi turinys skirtas apie 70 proc. pamokų laiko, numatomo matematikos mokymuisi pagal bendruosius ugdymo planus, jame aprašomi tik naujai toje klasėje atsirandantys turinio elementai (rekomenduojamas valandų skaičius pateiktas pirmame stulpelyje). Kaip panaudoti kitą matematikos mokymuisi skirtą laiką (apie 30 proc.) sprendžia mokytojas, atsižvelgęs į mokinių pasiekimus ir poreikius.

**Kompetencijų ugdymas per matematikos pamokas siejamas su matematikos pasiekimais, proceso organizavimu ir įvairių kontekstų nagrinėjimu. Matematikos pasiekimai ugdomi visu matematikos turiniu. Mokytojas čia gali planuoti mokslo metų pradžioje ir koreguoti jų eigoje, kurių kompetencijų ir
matematikos pasiekimų ugdymui bus skiriamas didesnis dėmesys mokant konkrečios temos (atsižvelgdamas į planuojamas veiklas, nagrinėjamus kontekstus ir pan.)

*** Mokytojas čia gali planuoti vidinę, tarpdalykinę, aktualaus turinio integraciją, projektines veiklas ir pan. mokslo metų pradžioje ir jų eigoje.

3 klasė

Matematikos ilgalaikis (metų) planas 3 klasei

PAMOKŲ SKAIČIUS: 4 pamokos per savaitę, iš viso 140 pamokų.

Mokymosi turinys	**Valandos ***		**Kompetencijos ir matematikos pasiekimai****	**Pastabos***** (integracija, aktualus turinys, projektai ir pan.)
Skaičiai nuo 0 iki 10 000	4	2	*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Matematikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	Tarpdalykinė integracija (aplinkos apsauga) *„Saugau. Skaičiuoju. Siūlau.“* Projektinė veikla *„Matematinis stalo žaidimas“*
Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba	36		*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Matematikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	
Trupmenos	10			
Finansinis raštingumas	4			
Sekos	3			
Algoritmai ir programavimas	5			
Lygtys	5			
Raidiniai reiškiniai	5			
Masė, laikas, temperatūra	2			
Ilgis, plotas, tūris	4			
Transformacijos	3			
Plokščios figūros	7			
Erdvės figūros	3			
Duomenys ir jų interpretavimas	4			
Tikimybės ir jų interpretavimas	3			
Iš viso	**98**	**42**		

* Bendrojoje programoje aprašytas mokymosi turinys skirtas apie 70 proc. pamokų laiko, numatomo matematikos mokymuisi pagal bendruosius ugdymo planus, jame aprašomi tik naujai toje klasėje atsirandantys turinio elementai (rekomenduojamas valandų skaičius pateiktas pirmame stulpelyje).

Kaip panaudoti kitą matematikos mokymuisi skirtą laiką (apie 30 proc.) sprendžia mokytojas, atsižvelgęs į mokinių pasiekimus ir poreikius.
**Kompetencijų ugdymas per matematikos pamokas siejamas su matematikos pasiekimais, proceso organizavimu ir įvairių kontekstų nagrinėjimu. Matematikos pasiekimai ugdomi visu matematikos turiniu.
Mokytojas čia gali planuoti mokslo metų pradžioje ir koreguoti jų eigoje, kurių kompetencijų ir matematikos pasiekimų ugdymui bus skiriamas didesnis dėmesys mokant konkrečios temos (atsižvelgdamas į planuojamas veiklas, nagrinėjamus kontekstus ir pan.)
*** Mokytojas čia gali planuoti vidinę, tarpdalykinę, aktualaus turinio integraciją, projektines veiklas ir pan. mokslo metų pradžioje ir jų eigoje.

Veiklos pavadinimas: „Trupmenos“

Klasė: **3**

Trukmė: 15 min.

Veiklos tikslas: Naudojantis modeliais, piešiniais plėtoti mokinių gebėjimus įvardyti trupmenas.

Ugdomi matematikos pasiekimai:

. Gilus supratimas ir argumentavimas				B. Matematinis komunikavimas			C. Problemų sprendimas		
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	C3

Ugdomos kompetencijos:

Pažinimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kūrybiškumo	Pilietiškumo	Kultūrinė	Komunikavimo	Skaitmeninė

Vartojamos sąvokos: trupmena.

Priemonės: žaidimo kortelės.

Eiga
Prisimenama, kad trupmena [Equation] išreiškiamą kiekį sudaro viena visumos dalis, kai visuma padalijama į *n* lygių dalių (*n* = 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 100).

Aptariamos žaidimo taisyklės:

- žaidžiama poromis;
- išdėliojamos užverstos žaidimo kortelės (1 priedas), kuriose pavaizduota likusi picos dalis;
- mokinys atverčia vieną žaidimo kortelę ir įvardija, kokia picos dalis liko, o kitas poros mokinys įvardija, kokia picos dalis buvo suvalgyta;
- pasikeičiama vaidmenimis ir vėl traukiama kortelė; žaidžiama, kol atverčiamos visos kortelės.

Mokiniai susiskirsto poromis ir žaidžia žaidimą.

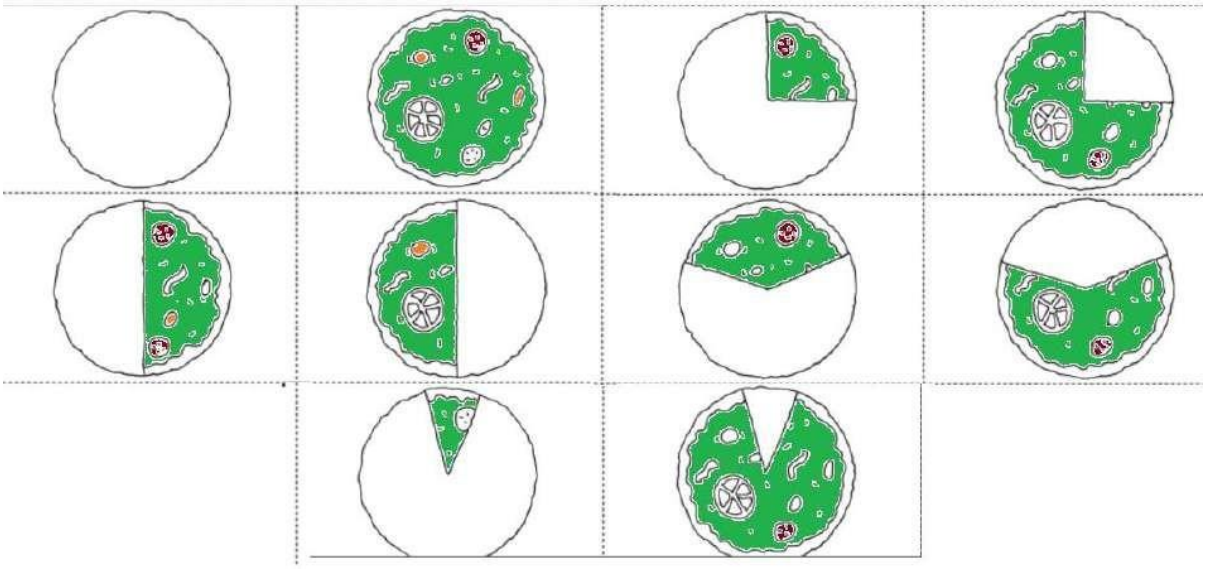
Patarimai mokytojui Mokytojas stebėdamas veiklą turėtų paprašyti mokinių individualiai paaiškinti, kaip sužinojo, kokia picos dalis buvo suvalgyta.

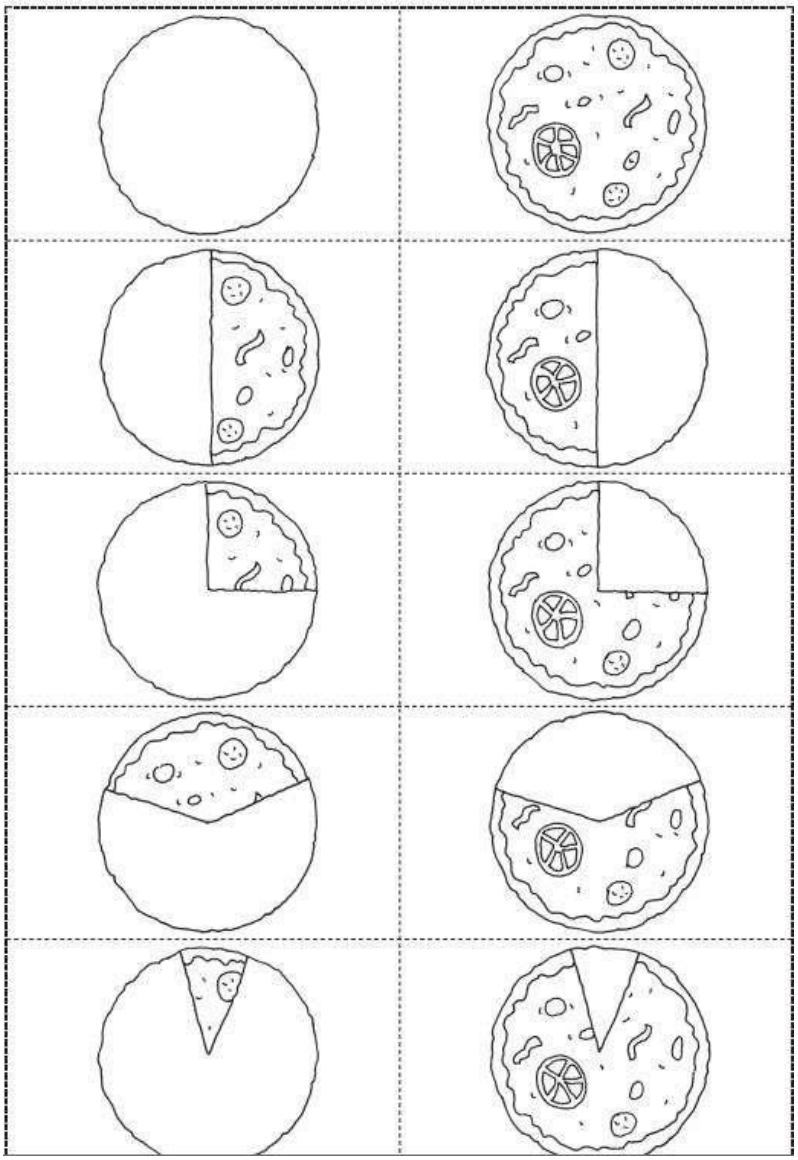
Galima pasiūlyti mokiniams:

- surasti dvi korteles, kurios sudarytų visą picą;

- paprašyti draugo atspėti turimą picos dalį užduodant klausimus, atsakyti galima tik „Taip“ arba „Ne“;
- sukurti kitokį trumpmenų kortelių rinkinį žaidimui.

1 priedas





4 klasė

Matematikos ilgalaikis (metų) planas 4 klasei

Pamokų skaičius: 5 pamokos per savaitę, iš viso 175 pamokos.

Mokymosi turinys	**Valandos ***		**Kompetencijos ir matematikos pasiekimai****	**Pastabos*** (integracija, aktualus turinys, projektai ir pan.)
Skaičiai nuo 0 iki 1 000 000	5	2	*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Matematikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	Projektinė veikla *„Apie Lietuvą skaičiais“* Tarpdalykinė integracija (matematika, kultūros paveldas) *„Lietuvos piliakalniai“*
Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba	30		*Kompetencijos:* K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 *Matematikos pasiekimai:* A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 C1 C2 C3	
Trupmenos	7			
Veiksmai su trupmenomis	10			
Finansinis raštingumas	7			
Sekos	4			
Algoritmai ir programavimas	5			
Lygtys	6			
Raidiniai reiškiniai	5			
Masė, laikas, temperatūra, greitis	7			Mokomoji – pažintinė išvyka į Gražutės regioninį parką
Ilgis, plotas, tūris	10			
Transformacijos	8			
Plokščios figūros	6			
Erdvės figūros	5			
Duomenys ir jų interpretavimas	5			
Tikimybės ir jų interpretavimas	5			
Iš viso	**125**	**50**		

* Bendrojoje programoje aprašytas mokymosi turinys skirtas apie 70 proc. pamokų laiko, numatomo matematikos mokymuisi pagal bendruosius ugdymo planus, jame aprašomi tik naujai toje klasėje atsirandantys turinio elementai (rekomenduojamas valandų skaičius pateiktas pirmame stulpelyje).

Kaip panaudoti kitą matematikos mokymuisi skirtą laiką (apie 30 proc.) sprendžia mokytojas, atsižvelgęs į mokinių pasiekimus ir poreikius.
**Kompetencijų ugdymas per matematikos pamokas siejamas su matematikos pasiekimais, proceso organizavimu ir įvairių kontekstų nagrinėjimu. Matematikos pasiekimai ugdomi visu matematikos turiniu. Mokytojas čia gali planuoti mokslo metų pradžioje ir koreguoti jų eigoje, kurių kompetencijų ir
matematikos pasiekimų ugdymui bus skiriamas didesnis dėmesys mokant konkrečios temos (atsižvelgdamas į planuojamas veiklas, nagrinėjamus kontekstus ir pan.)
*** Mokytojas čia gali planuoti vidinę, tarpdalykinę, aktualaus turinio integraciją, projektines veiklas ir pan. mokslo metų pradžioje ir jų eigoje.

Veiklos pavadinimas: „Ar užteks pinigų pirkiniui?“

Klasė: **4**

Trukmė: 25 min.

Veiklos tikslas: lavinti gebėjimus sudėti ir atimti dešimtainiu pavidalu užrašytus skaičius, matematikos žinias taikyti kasdienėse situacijose.

Ugdomi matematikos pasiekimai:

. Gilus supratimas ir argumentavimas				B. Matematinis komunikavimas			C. Problemų sprendimas		
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	C1	C2	C3

Ugdomos kompetencijos:

Pažinimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kūrybiškumo	Pilietiškumo	Kultūrinė	Komunikavimo	Skaitmeninė

Vartojamos sąvokos: dešimtainė trupmena, mišrusis skaičius.

Priemonės: darbo lapai (kiekvienam mokiniui).

Eiga
Prisimenama, kaip taisyklingai perskaitomi dešimtainiu pavidalu parašyti skaičiai, kaip atliekama jų sudėtis bei atimtis. Mokytojas pristato darbo lapą (1 priedas), paaiškina užduotį. Dirbama taikant metodą „Pagalvoju – Pasitariu – Pristatau“ (PPP).

Pirmiausia dirbama individualiai (10 min.). Mokiniai darbo lapuose atlieka užduotis. Vėliau porose aptaria gautus atsakymus, susitaria, kuris darbą pristatys.

Mokinių poros viešai pristato atliktus darbus, kiti klasės draugai vertina atsakymų teisingumą.

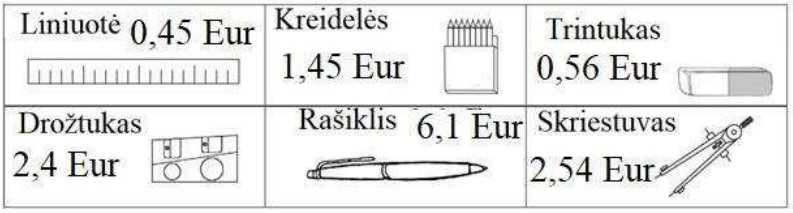
Patarimai mokytojui

Mokytojas stebi, ar mokiniai tinkamai atlieka dešimtainiu pavidalu parašytų skaičių sudėtį ir atimtį; pasiūlo patiems sugalvoti papildomų klausimų pagal paveiksle pateiktą informaciją.

Šią veiklą galima įgyvendinti ir naudojant reklaminius lankstinukus (fizinius ar skaitmeninius), pavyzdžiui, mokiniai gali iš anksto pasiruošti ir iš namų atsinešti reklaminių lankstinukų ar susirasti jų internete.

priedas **Darbo lapas**

Remdamiesi paveiksle pateikta informacija, atsakykite į klausimus.



Kiek gausite grąžos iš 20 Eur, jei pirksite du rašiklius? …….

Kiek kainuos dvi dėžutės kreidelių? .....

Kiek liniuotė pigesnė negu skriestuvas? .....

Ar pakaks 5 Eur perkant drožtuką ir skriestuvą? Kodėl taip galvojate? Paaiškinkite.

.....

.....

Visuomeninis ugdymas

Planuojant visuomeninio ugdymo bendrosiose programose apibrėžtą ugdymo turinį reikėtų atkreipti dėmesį į privalomo (70 proc.) ir pasirenkamojo (30 proc.) mokymosi turinio santykį. 30 proc. ugdymo turinio mokytojas pritaiko atsižvelgdamas į individualius mokinio gebėjimus. Mokiniui, patiriančiam mokymosi sunkumų, sudaromos sąlygos pakartoti mokomąją medžiagą, išsiaiškinti kilusius klausimus, atlikti skirtingo sudėtingumo užduočių, kurios padėtų įtvirtinti įgytas žinias ir gebėjimus, ir pan. Mokiniui, demonstruojančiam aukštus socialinius gebėjimus, ugdymo turinys gilinamas, plėtojamas, siūlomos sudėtingesnės užduočių atlikimo formos, suteikiant galimybes atsiskleisti individualiems gebėjimams ne tik mokykloje, bet ir kitose ugdomosiose/edukacinėse/kultūrinėse erdvėse už mokyklos ribų ir pan.

Visuomeninio ugdymo turinio planavimo pavyzdyje nurodytos temos lentelės stulpelyje „30 proc. Rekomenduojama organizuojant ugdomąsias veiklas pagilinti šias temas“ yra rekomendacinio pobūdžio ir mokytojas atsižvelgdamas į konkrečios klasės mokinių pasiekimus, vykdomas veiklas gali numatyti nagrinėti kitas, papildomas, mokiniams aktualias temas.

Skyriaus medžiaga yra rengiama ir pildoma.

Gamtos mokslai

1 klasė

Ilgalaikio plano pavyzdys

Mokymo(si) turinio tema	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos
26.1.1. Saugus elgesys.	3	Praktinė veikla (pvz., atvejo analizė, situaciniai, vaidybiniai, stalo žaidimai). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Projektas (pvz., „Kiek sveria mano mokyklinė kuprinė“).
26.1.2. Sveikas gyvenimas.	3	Praktinė veikla (pvz., situaciniai, vaidybiniai, stalo žaidimai), pokalbis, minčių lietus. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Kūrybinis projektas (pvz., „Sveiko maisto užkandžių dėžutė“).
26.2.1. Žmonių įvairovė.	3	Praktinė veikla (pvz., atvejo analizė, kūrybinė užduotis „Atspėk, kurį draugą apibūdinau“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.
26.2.2. Gyvūnai.	2	Projektas (pvz., „Mano augintinis“, „Kas gyvena tvarte“) ir jo pristatymas per mini konferenciją. Minčių lietus (pvz., „Kaip rūpinuosi savo augintiniu“), diskusija (pvz., „Kodėl augintiniai atsiranda gyvūnų prieglaudose?“ arba darbas grupėse (porose).
26.2.3. Augalai.	4	Tiriamoji veikla, ekskursijos į mokyklos kiemą, miesto parką ar mišką. Tiriamoji veikla: bandymo atlikimas, stebėjimas. Tyrimas „Medžių lapų tyrimas“. Tyrimas „Nuo sėklos iki sėklos“.
26.2.4. Bendri gyvų organizmų požymiai.	1	Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Demonstracinis bandymas (pvz., „Ar vazoninė gėlė kvėpuoja?“). Žaidimas (pvz., „Gyvas–negyvas“).
26.3.1. Gamtos ištekliai, jų tarša ir tausojimas.	2	Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Praktinė veikla, minčių lietus, darbas grupėse ar porose (pvz., žaidimas „Kas sukūrė šį daiktą?“). Mini diskusija (pvz., „Kaip tausoti daiktus klasėje?“). Klasės taisyklių aptarimas (pvz., „Kokios taisyklės padeda tausoti gamtos išteklius?“).
26.3.2. Vandens būsenos.	2	Praktinė veikla (pvz., „Ledo papuošalo gamyba“, „Vandens būsenų stebėjimas“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.
26.4.1. Judėjimas.	3	Tiriamoji veikla, darbas porose, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Tyrimas „Daiktų judėjimo greičio tyrimas“.
26.5.1. Energijos reikia visiems.	2	Demonstracinis bandymas (pvz., „Elektra yra labai gera pagalbininkė žmogaus gyvenime“), pasakojimas, minčių žemėlapis (pvz., „Mechaninių ir elektrinių daiktų panašumai ir skirtumai“). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.

2 klasė

Ilgalaikio plano pavyzdys

Mokymo(si) turinio tema	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos

27.1.1. Saugus elgesys.	3	Atvejo analizė, įtraukiamieji klausimai, darbas porose. Panaudojant išmaniuosius telefonus pritaikyti interviu metodą, vaidybinių situacijų kūrimas (pvz., „Šuniui užpuolus“, „Pamačius gyvatę“). Kūrybinės dirbtuvės (pvz., plakatų arba skrajučių su saugumo taisyklėmis kūrimas: „Saugus elgesys žaibuojant“, „Saugus elgesys esant stipriam vėjui“, „Saugus elgesys esant plikledžiui“ ir pan.). Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.
27.1.2. Mitybos piramidės.	2	Praktinė veikla (pvz., „Mano pusryčių (pietų, vakarienės) lėkštė ir jos įvertinimas remiantis mitybos piramide“, įtraukiamasis pokalbis, aiškinimas. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.
27.2.1. Augalai.	3	Praktinė veikla, darbas porose, pamoka gamtoje (pvz., „Augalai mokyklos kieme“), minčių žemėlapio kūrimas „Medžiai, krūmai, žolės“. Užduotis „Informacijos apie augalus įvertinimas įvairiuose šaltiniuose“.
27.2.2. Gyvūnai.	4	Veikla kitose aplinkose (pvz., zoologijos muziejuje, regioninio parko lankytojų centre“). Situaciniai žaidimai (pvz., „Kaip elgtis pamačius vaiką skinant šilagėles“), minčių lietus. Įtraukiamasis pokalbis, provokuojantys klausimai (pvz., „Ar tikrai Raudonoji knyga raudona?“), darbas porose. Kūrybinis projektas „Saugomi augalai ir gyvūnai artimoje aplinkoje“. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.
27.2.3. Prisitaikymas prie aplinkos.	3	Tiriamasis darbas, sėklų kolekcijos sudarymas-paroda, įtraukiamasis pokalbis. Tiriamasis darbas „Vaisių ir sėklų platinimo būdo nustatymas“.
27.3.1. Daiktai ir medžiagos.	2	Tiriamoji veikla (bandymų atlikimas), darbas grupėse, įtraukiamieji klausimai, demonstravimas. Užduotis „Atliekų rūšiavimas“. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė.
27.3.2. Medžiagų savybių tyrimas.	4	Tiriamoji veikla (bandymų atlikimas), darbas grupėse. Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Užduotis „Medienos savybės – plūduriavimo – taikymas žmonių gyvenime“. Tyrimas „Įvairių rūšių popieriaus pralaidumas vandeniui“.
27.4.1. Šiluma.	2	Demonstravimas, praktinė veikla, atvejo analizė (pvz., „Kuriuo termometru, ką matuosi“), įtraukiamieji klausimai. Tyrimas „Laidžios ir mažai laidžios šilumai medžiagos“.
27.4.2. Energija kasdieniame gyvenime.	2	Mokomųjų filmų peržiūra ir analizė. Lankstinukų arba skrajučių gamyba tema (pvz., „Saugaus elgesio taisyklės su elektros prietaisais“, „Saugaus elgesio taisyklės su šilumą skleidžiančiais prietaisais“).

3 klasė

Ilgalaikio plano pavyzdys

Mokymo(si) turinio tema	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos
28.1.1. Fizinė, socialinė emocinė sveikata.	2	Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas, mokinio dienos režimo sudarymas. Tyrimas (pvz., „Skaičiuoju žingsnius ir matuoju laiką“).

28.1.2. Užkrečiamosios ligos.	2	Kūrybinis projektas (pvz. plakato kūrimas „Asmens higienos taisyklių sudarymas“, lankstinuko „Užkrečiamųjų ligų prevencija“ kūrimas).
28.2.1. Gyvūnai.	6	Veikla kitose aplinkose (pvz., zoologijos muziejuje, regioninio parko lankytojų centre). Vaizdo filmų (pvz., 3d „Žmogaus organai ir jų sistemos“) stebėjimas ir aptarimas, mokinio dienos režimo sudarymas. Projektas (pvz., „Sveikos mitybos lėkštė“). Tyrimas (pvz. „Mokinio fizinio aktyvumo įsivertinimas“, „Ėjimo tempo įtaka pulso kaitai).
28.2.2. Prisitaikymas prie aplinkos.	3	Tyrimas (pvz., „Matuoju sniego dangą“). Veikla kitose aplinkose (pvz., zoologijos muziejuje, regioninio parko lankytojų centre). Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Bendras klasės kūrybinis projektas (pvz., „Knygos apie gyvūnų prisitaikymą prie gyvenamosios aplinkos kūrimas“).
28.3.1. Medžiagų būsenos.	2	Tyrimas (pvz., „Vandens būsenos“), eksperimentų atlikimas arba jų vaizdo įrašų peržiūros, aptarimas, analizė.
28.3.2. Vandens apytakos ratas.	2	Tyrimas (pvz., „Vandens apytakos ratas“), mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Kūrybinis darbas (pvz., reklaminių skrajučių tema „Tausoti vandenį svarbu“ kūrimas).
28.3.3. Tirpumas.	2	Tyrimas (pvz. „Medžiagų tirpumas vandenyje“, „Medžiagų išskyrimas iš mišinio“).
28.4.1. Energijos šaltiniai.	2	Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas. Plakatų kūrimas (pvz., „Atsinaujinantys ir neatsinaujinantys energijos šaltiniai“).
28.5.1. Elektros grandinės.	2	Praktinė veikla (pvz., „Įvairių elektros grandinių sudarymas“). Demonstraciniai bandymai (pvz., „Elektrai laidžios ir nelaidžios medžiagos“), diskusija (pvz., „Elektrai laidžių ir nelaidžių medžiagų pritaikymas artimoje aplinkoje“).
28.5.2. Magnetai.	2	Praktinė veikla (pvz., „Kokias medžiagas traukia magnetas?“, „Kompaso gamyba“). Mokomųjų filmų stebėjimas ir aptarimas.

4 klasė

Ilgalaikio plano pavyzdys

Mokymo(si) turinio tema	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos
29.1.1. Organizmų grupės.	3	Tyrimas, atvejo analizė, įtraukiamieji klausimai, darbas porose: plakatų su taisyklėms kūrimas. Tyrimas „Matuoju pėdsakus sniege“.
29.1.2. Dauginimasis ir paveldėjimas.	3	Mokinių pristatymai apie augalų skirtingus dauginimosi būdus, mini konferencija, vaizdo medžiagos peržiūra ir analizė, stebėjimas (pvz., „Saulėgrąžos auginimas skirtingomis sąlygomis“).
29.1.3. Žmogaus amžiaus tarpsniai.	2	Kūrybinis projektas (pvz., mokiniai paruošia lankstinukus apie paauglystėje vykstančius pokyčius ir patarimus sunkumams įveikti). Darbų pristatymas, parodėlė, atsiliepimai.

29.1.4. Mitybos grandinės.	2	Ekskursija į gamtą (pvz., mitybos grandinių pavyzdžių paieška arba mitybos grandžių rekonstrukcija, pagal rastą mitybos grandies komponento pavyzdį). Įtraukiamasis pokalbis, minčių lietus, kortelių dėlionės (pvz., „Mitybos grandinės“).
29.1.5. Natūralių buveinių tarša.	2	Aiškinimas, mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas, minčių lietus, darbas grupėse, tyrimas (pvz., „Vandens švaros tyrimas“), plakato-dėlionės kūrimas (pvz., „Teigiamas ir neigiamas žmogaus elgesys natūralioms buveinėms“).
29.2.1. Medžiagų naudojimas	1	Praktinis darbas (pvz. popieriaus gamyba iš popieriaus atliekų). Patarimų sudarymas „Kaip rūšiuoti atliekas“ jaunesniųjų klasių mokiniams.
29.2.2. Mišiniai.	2	Praktinė veikla (pvz., tyrimas „Medžiagų išskyrimas iš mišinio“), mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas.
29.2.3. Medžiagų kitimai.	2	Praktinė veikla (pvz., tyrimas „Guminis kiaušinis“, „Išvirtas kiaušinis“, „Kuris daiktas rūdija? Dega? Lydosi?“ ir pan.), mokomųjų filmų peržiūra ir aptarimas.
29.3.1. Jėgos, inercija.	3	Praktinė veikla sunkio (Žemės traukos), tamprumo, trinties jėgų tyrinėjimui.
29.4.1. Saulės sistema.	3	Pasakojimas, įtraukiamasis pokalbis, minčių lietus, mokomųjų filmų peržiūra, projektinė veikla, interviu, mini konferencija.
29.5.1. Šviesos šaltiniai.	1	Įtraukiamas pokalbis „Kokie būna šviesos šaltiniai ir kuo jie skiriasi?“ Žaidimas, viktorina „Kas žino daugiau natūralių ir dirbtinių šviesos šaltinių?“
29.5.2. Šviesos atspindys ir šešėlis.	2	Aptarimas, įtraukiamas pokalbis „Kodėl, kai gerai matomas Mėnulis, naktį yra šviesiau?“ Tiriamasis darbas „Kokiomis sąlygomis matomas šviesos atspindys?“ Praktinė veikla „Saulės laikrodžio gamyba“

Technologijos

Šioje dalyje pateikiami technologinio ugdymo visų krypčių ilgalaikių ir veiklų ir projektinių darbų planavimo ir kompetencijų ugdymo pavyzdžiai su nuorodomis į šaltinius, privalomu ir pasirenkamuoju turiniu, tarpdalykine integracija bei patarimais mokytojams.

Pamokos kokybė didele dalimi priklauso nuo kokybiško edukacinių veiklų planavimo, todėl svarbu planuojant pasitelkti integracinius ryšius, įvairius šaltinius, tradicines ir netradicines aplinkas, įgalinti mokinius įvairiapusiam ir motyvuojančiam mokymuisi. Įgyvendinimo rekomendacijose planavimo aspektai pateikiami kaip darbo įrankis, kuris paskatintų ieškoti naujų idėjų, netradicinių ugdymo proceso organizavimo formų, kurios sudaro galimybes kartu su mokiniais kurti lankstų, besimokančiųjų poreikius ir mokymosi galimybes atitinkantį mokymąsi ir siekti Bendrosiose programose apibrėžtų mokinių pasiekimų.

1-2 klasės

Mityba.

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija ir pasirenkamu turiniu 1–2 klasėms

1-2 klasė (8 val.). 24 val./m. ***(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms).***

				70 % privalomo turinio	**30% pasirenkamo turinio**
				16–17 pamokos	7–8 pamokos
				Po 4 val./m. M.	Po 2 val./m. M.
Tema	Val	**Galimos mokinių veiklos**		**Galima integracija**	
		informacijos šaltiniai		Dalykai	Kitos programos
Maisto gaminimo, valgymo vieta.	1	Aiškinamasi kokia yra ergonomiška, saugi darbo vieta maisto gaminimui/valgymui, kokie yra reikalavimai švarai, tvarkai, dirbančiojo aprangai, jos detalėms. Analizuojami kokie turimi stalo įrankiai, indai, įranga, stalo ir kt. tekstilė (*medžiaginiai ir (ar) vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis, prižiūrėti, laikyti (*plauti, sausinti, parinkti tinkamą vietą laikymui ir pan.).*		**TECHNOLOGIJOS - TEKSTILĖ (***darbiniai rūbai, namų tekstilės asortimentas).* **TECHNOLOGIJOS-ELEKTRONIKA** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).* **GAMTOS MOKSLAI** *(augalų dalys, gyvavimo ciklai, nauda žmonėms...).* **DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija,*	**INFORMATIKA** (*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **SEU** (*paaiškina kas padeda vengti pavojų ir ką daryti jei taip nutinka. Paaiškina kodėl reikia laikytis saugos ir higienos reikalavimų).*

		Aptariamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės. Mokomasi padengti stalą užkandžiams *(indų/įrankių parinkimas, išdėliojimas, popierinės/ medžiaginės servetėlės lankstymas),* arbatos ar kitų gėrimų degustavimui. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant, įsimenant eiliškumą),* galutinį rezultatą.	*mandagaus bendravimo ypatumai/taisyklės.* **DAILĖ** *(dėmės ir formos (didelė, maža, taisyklinga, netaisyklinga, tyrinėja ir apibūdina skirtingas spalvų ir dėmių sukuriamas nuotaikas, ritmą).*	

Arbatos galia.	1	Praktinio darbo metus formuojami saugaus elgesio su buitine elektrine įranga (*pvz. Virduliu),* higienos ir tvarkos palaikymo įgūdžiai, degustuojant aptariama vaistažolių/kt. Ingredientų arbatos nauda organizmui/kūrybiniame darbe *(atviruko/spalvinio eskizo kūrimas liejant/tapant arbata ar pan.*) Įvertinamos arbatų spalvinės/dažomosios savybės. Apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo ir kt. Produktų savybės. Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai.		

Gėrimai.	2	Aptariama gėrimų svarba mitybos režime bei kokie gėrimai yra palankesni sveikatai, aiškinamasi apie rekomenduojamą gėrimų kiekį vieno gėrimo metu, per parą.	**GAMTOS MOKSLAI** *(mitybos režimas, mitybos piramidė. Buitinių/žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas).* **MATEMATIKA** *(tūrio vienetai: l, ml ...).* **TECHNOLOGIJOS - ELEKTRONIKA** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais, eksperimentai ar vaisiai -energijos šaltinis).*	**INFORMATIKA (***duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius.*

			DORINIS UGDYMAS *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija, mandagaus bendravimo ypatumai/taisyklės.*	

Gėrimų iš Vaisių ir (ar) uogų, ar daržovių gaminimas.		Praktinio darbo metu mokomasi atlikti pirminio daržovių, vaisių ar uogų paruošimo vartojimui technologinius procesus *(plauti, sausinti, lupti, skusti, jei reikia smulkinti, maišyti*), gaminant kokteilį ar sultis, glotnučius *(suplakti, išspausti ir kt.*) Formuojami saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga (*pvz. Peiliu, smulkintuvu, plaktuvu ar kt.),* higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių atliekų rūšiavimo, tvarkymo, maisto produktų pjaustymo/smulkinimo įgūdžiai, mokomasi derinti gėrimų ingredientus ir aptariama jų nauda organizmui. Apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo ir kt. Produktų savybės. Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai.		*Komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **SEU** (*laikosi saugos ir higienos reikalavimų).*
Maisto produktų *(pvz., pieno, pieno produktų, uogų, vaisių ir kt.)* Skonių derinimas ir naujų skonių paieška gaminant nesudėtin gus	2	Praktinio darbo metu skatinama besimokančiųjų iniciatyva pasirinkti/siūlyti gaminamus patiekalus/jų receptūras/ produktus *(pvz. Muilas ir kt.).* Mokomasi tinkamai parinkti darbo priemones/įrankius/įrangą numatant alternatyvas, formuojami saugaus elgesio su darbo priemonėmis/įrankiais/įranga (*pvz. Virduliu, smulkintuvu, plaktuvu ar kt.),* higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių atliekų rūšiavimo, tvarkymo, maisto produktų apdorojimo technologinių procesų *(pjaustymo/smulkinimo/tarkavimo ir pan.*), planavimo ir atlikimo	**GAMTOS MOKSLAI** *(buitinių/žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas. Medžiagos būsenos transformacija veikiant šilumai/šalčiui).* **TECHNOLOGIJOS - ELEKTRONIKA** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).*	**INFORMATIKA**(*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **SEU** (*laikosi saugos ir higienos reikalavimų).*

patiekalus /gėrimus.		įgūdžiai, aptariant sveikatai palankesnių produktų/technologinių procesų parinkimo/derinimo galimybes/alternatyvas, apibūdinant darbo procesus, skonio, vaizdo ir kt. Produktų savybes, galimus patiekimo variantus. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą)*, galutinį rezultatą.		
Maisto produktai, jų asortimentas, laikymo sąlygos.	2	Mokomasi grupuoti maisto produktus, atskirti perdirbtus, natūralius, augalinius, gyvulinius, įvardinat pavyzdžius. Aiškinamasi apie daržovių, vaisių, uogų, riešutų, pieno/pieno produktų ar kt. Kasdienių maisto produktų laikymo sąlygas, pavojus maisto produktams/patiekalams kintančiame temperatūrų režime (*šaldiklyje/ šaldytuve/ kambario temperatūroje, karštyje*). Nagrinėjama informacija maisto produktų etiketėse *(galiojimo terminai, svoris ir kt...).*	**GAMTOS MOKSLAI** *(buitinių atliekų rūšiavimas, tvarkymas. Medžiagos būsenos transformacija veikiant šilumai/šalčiui).* **MATEMATIKA** *(svorio, tūrio* vienetai*...).*	**INFORMATIKA** *(pateikia ir aptaria duomenų pavyzdžius, duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius).*

Užkandžiai.	2	Praktinio darbo metu mokomasi atlikti pirminio daržovių/ vaisių/uogų/riešutų/valgomų sėklų paruošimo vartojimui technologinius procesus *(plauti/sausinti/lupti/skusti/smulkinti/maišyti ar kt.*), gaminant formuojami saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga (*pvz. Peiliu, smulkintuvu ar kt.)*, higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių atliekų rūšiavimo, tvarkymo, maisto produktų pjaustymo/smulkinimo įgūdžiai, mokomasi derinti patiekalų ingredientus ir aptariama jų nauda organizmui, aiškinamasi apie rekomenduojamą užkandžių kiekį vieno valgymo metu, per parą. Apibūdinami darbo procesai, skonio, vaizdo ir kt. Produktų savybės. Tobulinami	**GAMTOS MOKSLAI** *(daržovių vaisių, uogų nauda organizmui, maisto piramidė).* **DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).* **MATEMATIKA** *(svorio, tūrio* vienetai*...).*	**SEU** (*laikosi saugos ir higienos reikalavimų).* **INFORMATIKA**(*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).*
		veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą)*, galutinį rezultatą.		

Maisto produktų *(pvz., pieno, pieno produktų, uogų, vaisių ir kt.)* Skonių derinimas ir naujų skonių paieška gaminant nesudėtingus patiekalus /gėrimus.	2	Praktinio darbo metu skatinama besimokančiųjų iniciatyva pasirinkti ir (ar) siūlyti gaminamus patiekalus, jų receptūras. Mokomasi tinkamai parinkti darbo priemones, įrankius ar įrangą numatant alternatyvas, formuojami saugaus elgesio su darbo priemonėmis/įrankiais/įranga (*pvz. Virduliu, smulkintuvu, plaktuvu ar kt.),* higienos ir tvarkos palaikymo, buitinių atliekų rūšiavimo, tvarkymo, maisto produktų apdorojimo technologinių procesų (*pjaustymo/smulkinimo/tarkavimo ir pan.*), planavimo ir atlikimo įgūdžiai, aptariant sveikatai palankesnių produktų/technologinių procesų parinkimo/derinimo galimybes/alternatyvas, apibūdinant darbo procesus, skonio, vaizdo ir kt. Produktų savybes, galimus patiekimo variantus. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą)*, galutinį rezultatą.	**GAMTOS MOKSLAI** *(buitinių/žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas).* **DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).*	**INFORMATIKA** (*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato).* **SEU** (*laikosi saugos ir higienos reikalavimų).*

Tekstilė. 1-2 klasės (8 val.)

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija ir pasirenkamu turiniu 1–2 klasėms

				70 % privalomo turinio	**30% pasirenkamo turinio**
				16–17 pamokos	7–8 pamokos
				po 4 val./m. m.	po 2 val./m. m.
TEMA	Val.	**Galimos mokinių veiklos,** *informacijos šaltiniai*		**Galima integracija su**	
				mokomaisiais dalykais.	Kt. programomis
Drabužių, aksesuarų	2	Analizuojamas drabužių (*pagal sezoną, paskirtį (buitiniai,*		**Gamtos mokslai** (įvairių	

, namų tekstilės asortimentas.		*sportiniai, darbiniai*), aksesuarų, namų tekstilės *(lovos ir (ar) vonios, stalo, interjero ir kt.)* asortimentas, pateikiami pavyzdžiai iš artimiausios aplinkos. Remiantis pasaulio pažinimo pamokose įgytomis žinioms apie įvairius pluoštus ir jų fizines (*laidumas orui, šilumai*...), geometrinės *(storis*) savybes, mokomasi skirstyti drabužius pagal sezoniškumą, sudaryti jų komplektus. Nagrinėjama audinių *(austų ir trikotažo)* struktūra. Aptariamas jų parinkimas/atitikimas drabužio/tekstilės gaminio paskirčiai *(kasdieniai/sporto rūbai ir pan.).*	*pluoštų fizinės savybės*).	
Lino „kelias“, pritaikymo įvairiapusiškumas.	2	Toliau gilinant pasaulio pažinimo pamokose įgytos žinias apie natūralius pluoštus plačiau aptariamas lininio pluošto „kelias“ iki siūlo, įvardinami visi, pagal galimybes išbandomas bent vienas lino apdirbimo technologinis procesas *(pvz. šukavimas).* Ragaujant linų sėmenų aliejų/sėmenis ar patiekalus su šiais ingredientais, aptariamas augalo pritaikymo žmogaus reikmėms įvairiapusiškumas seniau ir dabar, profesijos ir amatai susiję su lino apdirbimu, produktų iš jo gaminimu/pardavimu. Vienas iš informacijos šaltinių– smulkioji tautosaka apie liną/jo apdirbimą. Jaukūs namai. Lino kelias (kimono.lt), LINAS PASAKOJA APIE SAVO MŪKĄ (tai yra kančia) - YouTube	**GAMTOS MOKSLAI** *(natūralūs ir kt. pluoštai, mitybos piramidė, sėklos, jų produktai mitybos piramidėje*). **TECHNOLOGIJOS - MITYBA** *(įv. produktų, tame tarpe ir valgomų sėklų, paruošimas vartojimui, aptariama jų nauda organizmui).* **KALBINIS UGDYMAS** (*smulkioji tautosaka apie liną). Skaitant įvairius tautosakos, grožinės literatūros kūrinius, mokomasi įžvelgti juose autorių išmonę, kalbos turtingumą ir grožį, kultūros kontekstus. Mokomasi suprasti ir skirti pasaką, dainą, mįslę, skaičiuotę.*	**EKONOMIKA IR VERSLUMAS** *(tradiciniai amatai Lietuvoje, profesijos).*

			MUZIKA *(Smulkioji tautosaka, Lietuvių liaudies dainos)*	
Pintas aksesuaras.	2	Rišant/pinant tyrinėjami siūlų susipynimo būdai ir sukuriamas aksesuaras *(apyrankė ar juostelė į plaukus ar skirtukas knygai, batraiščiai ir pan.).*		**INFORMATIKA** (*komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato.*
Drabužių, avalynės priežiūra.	2	Praktiškai išbandomi drabužių lankstymo, susagstymo, išvarstymo ir surišimo (*avalynė*), užrišimo *(diržai ir pan.)* būdai *(pagal pateiktas ir (ar) susirastas instrukcijas ar kuriamas savo instrukcijas*) ir(ar) avalynės, tekstilės valymas be cheminių priemonių. Apibūdinami darbo procesai, vaizdo ir kt. savybės. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą)*, galutinį rezultatą.	**MATEMATIKA** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.), plokštumos dalys (pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...), simetrija aplinkoje, simetrija tiesės atžvilgiu, figūros: apskritimas, trikampiai, kvadratai...).* **TECHNOLOGIJOS - KONSTRUKCINĖS MEDŽIAGOS** *(iš kartono pasidaro drabužių lankstymo įrenginį, kuriuo lanksto drabužius)*. **KALBINIS UGDYMAS** *(Pratinamasi rasti reikiamą informaciją šio amžiaus vaikams skirtuose žodynuose, enciklopedijose, internete ir kitur).*	**INFORMATIKOS UGDYMU** *(duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius, komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato.).* **SEU** *(mokosi prižiūrėti daiktus, aplinką).*

Tekstilės gaminių furnitūra.	2	Analizuojamas aprangos furnitūros asortimentas (*sagos, kibtukinės juostelės, sagtys ir kt.*) ir jų pritaikymas tekstilės gaminiuose/avalynėje įvardinant/išbandant, įvertinant artimoje aplinkoje esančius pavyzdžius ar siūlant/kuriant savo variantus furnitūros pritaikymo		**INFORMATIKA** *(duomenų atrinkimas pagal vieną ar du nurodytus požymius,*
		tradiciniame/netradiciniame kontekste.		
Audinio ir (ar) pusgaminio dekoravimas ar marginimas.	2	Aptariami reikalavimai saugios, ergonomiškos, higieniškos darbo aplinkos organizavimui, tvarkos ir higienos palaikymui, darbo saugai, aprangai/jos detalėms. Praktiniame audinio *(lininio, medvilninio ar kt.)* /pusgaminio dekoravimo /marginimo flomasteriais/ tekstiliniais dažais ar natūraliais produktais (*burokėliais, augalais...),* procese išbandomos audinių optinių *(spalva*) savybių keitimo būdai/technologijos *(piešimas/tapyba, liejimas ir kt.).* Pristatomi ir aptariami kūrybiniai darbai, išsisaugomi skaitmeniniu formatu. Apibūdinami darbo procesai, vaizdo ir kt. savybės. Skatinami skaitmeninti atliktus technologinių procesų rezultatus *(išsaugant/įsimenant eiliškumą)*, galutinį rezultatą.	**DAILĖ** (*kompozicija plokštumoje*). **MATEMATIKA** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.* **KALBINIS UGDYMAS (***rišlus, viešas kalbėjimas).*	**INFORMATIKA** *(kūrybinio darbo išsaugojimas skaitmeniniu formatu, įkėlimas į kompiuterį, savo veiksmų įvardinimas).*

Konstrukcinės medžiagos

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija ir pasirenkamu turiniu 1–2 klasėms

Technologijos 1–2 klasės	**70 % privalomo turinio**	**30 % pasirenkamo turinio**
24 val./m. *(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms)*	16–17 pamokoms	7–8 pamokoms
Konstrukcinės medžiagos.	po 4 val./m. m.	po 2 val./m. m.

	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos	Informacijos šaltiniai	Gali ma integ racija
KONSTRUKCINĖS MEDŽIAGOS 8 val. 1-2 klasėje	Konstrukcinės medžiagos aplink mus	2	Konstrukcinių medžiagų fizinės savybės. Gamtinių ir antrinių žaliavų panaudojimas.		Gamtos mokslai
	Įrankiaim prietaisai ir įranga	2	Elementarios darbo priemonės ir saugus jų naudojimas. Matavimo/braižymo įrankiai ir darbas su jais. Ergonomiškos darbo aplinkos organizavimas, tvarka darbo vietoje.		
	Konstravimo ir gamybos technologijos.	4	Konstrukcijos ir jų panaudojimo elementai. Elementarios technologinės operacijos.		
Pasirenkamas turinys 4val.	Konstravimo ir gamybos technologijos	4	Konstrukcijos ir jų panaudojimo elementai. Elementarios technologinės operacijos.		

Elektronika

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija ir pasirenkamu turiniu 1–2 klasėms

Technologijos 1–2 klasės	**70 % privalomo turinio**	**30 % pasirenkamo turinio**
24 val./m. *(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms)*	16–17 pamokoms	7–8 pamokoms
Elektronika	Po 4 val./m. M.	Po 2 val./m. M.

	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos	Informacijos šaltiniai	Gali ma integr acija

Elektronika 8 val. 1-2 klasėje	Elektros/elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida	2	Elektra ir jos šaltiniai. Elektros prietaisai mūsų aplinkoje.		Gamtos mokslai
	Elektros/elektronikos prietaisų saugi eksploatacija	2	Saugus elektrinių/elektroninių prietaisų naudojimas. Senų elementų, baterijų surinkimas ir perdirbimas.		
	Eksperimentai su elektros grandinėmis ir jų elementais	4	Elektros grandinė, jos elementai, paskirtis. Elementarios elektros grandinės sujungimas. Elektros grandinės valdymo tyrinėjimas.		
Pasirenkamas turinys 4 val.	Laboratoriniai bandymai	4	Elektros šaltiniai mūsų aplinkoje.		

Mityba. 3-4 klasė (8 val.) 24 val./m. ***(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms).***

				70 % privalomo turinio	**30% pasirenkamo turinio**
				16–17 pamokos	7–8 pamokos
				Po 4 val./m. M.	Po 2 val./m. M.
Tema	Val.	**Galimos mokinių veiklos**	**Galima integracija**		
		I*nformacijos šaltiniai*	Dalykai		Programos

Užkandžiai. Pusgaminiai	2	Analizuojami kokie turimi stalo įrankiai, indai, įranga, stalo ir kt. tekstilė (*medžiaginiai/ vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. Aptariamas galimos traumos *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* pirmoji pagalba joms ištikus. Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai. Užkandžio gaminimas (*sveikatai palankesnių produktų pasirinkimas, pirminis paruošimas, pjaustymas, sumuštinio formavimas/salotų maišymas ir kt.)* pusgaminio pasišildymas *(mikrobangų krosnelėje ar kt.),*pateikimas, darbo procesų, skonio, vaizdo ir kt. produktų savybių apibūdinimas. Prisimenamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės.	**TECHNOLOGIJOS - TEKSTILE (***darbiniai rūbai, namų tekstilės asortimentas).* **TECHNOLOGIJOS-ELEKTRONIKA** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).* **GAMTOS MOKSLAI** *(mitybos piramidė*). **DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus. Reflektuoja apie savo ir kitų sveikatos ir gyvybės saugojimo svarbą tikslų siekimui. Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).* **INFORMATIKA** *(siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius).*

Mano priešpiečių dėžutė.	2	Pasirinktą laikotarpį stebi, fiksuoja priešpiečių dėžutės turinį, grupuoja savo pasirinkimus *(vaisiai, daržovės, grūdiniai, pieno produktai ir t.t.)*, skaičiuoja kokia dalis pasirinkimų priklauso sveikatai palankesniems maisto produktams *(remiantis mitybos piramide)*, kuriuos produktus būtų galima pakeisti naudingesniais sveikatai ir t.t.. Pasirinkdami norimus duomenis formuoja tekstinius užduotis/klausimus/pristatymus klasės draugams. Diskutuoja apie užkandžių paskirtį, sveikatai palankesnius pasirinkimus, maisto stygių ir jo švaistymą. Teikia įžvalgas priešpiečių/užkandžių dėžutės turinio formavimui atsižvelgdami į palankesnių sveikatai produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo (*temperatūros, laiko*) sąlygas.	**GAMTOS MOSKLAI** *(mitybos piramidė*). **MATEMATIKA** *(tekstinių uždavinių sprendimas/sudarymas,....).* **FIZINIS UGDYMAS** *(Kartu su mokytoju teikia sveikatai palankių maisto produktų pavyzdžius).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus. Reflektuoja ir įvardija, ką išmoko projekto įgyvendinimo metu individuliai ir kaip grupė. Mokosi... tyrinėti ir sudaryti sveikatai palankių mėgstamų produktų ir patiekalų sąrašą).*

Servetėlių lankstymas, stalo/aplinkos puošimas.	2	Praktinio darbo metu vadovaujantis susirasta ar pateikta vaizdine/tekstine informacija (*technologiniai procesų atlikimo eiliškumas/algoritmai*) lankstomos servetėlės *(medžiaginės /popierinės)/*gaminami stalo papuošimo elementai, aptariami technologiniai procesai, naudojamos medžiagos/įrankiai, estetinis vaizdas, siūlomos idėjos stalo/aplinkos dekoravimui.	**MATEMATKA** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.* **DAILĖ** *...mokosi ...ir popieriaus plastikos.*	**INFORMATIKA** *(supažindinami su įvairiais algoritmais iš jų aplinkos, mokomi skaidyti uždavinį į mažesnes dalis).* **SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus.*
Užkandžiai gamtoje.	2	Prisimenamos saugaus elgesio praktinio darbo metu taisyklės, aplinkos temperatūros (*šilumos/šalčio*)/terminio apdorojimo poveikis produktams. Tobulinami veiklos planavimo, maisto gaminimo/pasišildymo technologinių procesų įgūdžiai pasirenkant pusgaminio/užkandžių/jų receptūras, produktus *(atsižvelgiant į sveikatai palankesnių produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo/temperatūros, patiekimo/pašildymo (patalpoje, lauke) sąlygas*), organizuojant ir gaminant užkandį /pasišildant ar aptariant jo pašildymo galimybes lauko sąlygomis.	**DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus. Reflektuoja apie savo ir kitų sveikatos ir gyvybės saugojimo svarbą tikslų siekimui. Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).*

Vienkartiniai indai.	2	Analizuojami vienkartiniai įrankiai, indai, tekstilė, higienos palaikymo priemonės, jų alternatyvos, naudojimo, rūšiavimo, perdirbimo galimybės. Aptariama kaip higieniškai, estetiškai patiekti maistą iškyloje, kultūringai patarnauti, higieniškai, drausmingai valgyti.	**TECHNOLOGIJOS - TEKSTILĖ** **(***namų tekstilės asortimentas).* **GAMTOS MOKSLAI** **(***atliekų rūšiavimas...)* **DORINIS UGDYMAS** *(mandagaus bendravimo ypatumai/ taisyklės).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, kartu su mokytoju ir bendraklasiais kuria klasės bendruosius susitarimus. Mokosi pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus. Žino kada reikia plauti ir/ar dezinfekuoti rankas).* **INFORMATIKA** *(siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius).*
Kepinių dekoravimas.	2	Kalėdinių/Velykinių meduolių/kt. kepinių atsiradimo istorija ir raida, paplitimas. Susipažįstama su meduolių/kt. kepinių dekoravimo technologiniais procesais,	**DAILĖ** (*koloritas, simetrija, ornamentai*).	**SEU** *(dirbant komandoje ar grupėje mokosi prisiimti įsipareigojimus ir juos atlikti iki galo. Reflektuoja ir įvardija, ką išmoko*

		darbo priemonėmis/įrankiais, aptariama kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. Kepiniai dekoruojami pasirenkant sveikatai palankesnius glajus (*gamina patys/naudojasi jau paruoštais)/*pabarstukus/dekoratyvinius elementus. Darbo procese stiprinami saugaus elgesio su įrankiais, indais/įranga/elektriniais prietaisais, higienos ir tvarkos palaikymo įgūdžiai, formuojami produktų dekoravimo gebėjimai, mokomasi apibūdinti darbo procesus, skonį, vaizdą ir kt. produkto savybes. Skatinama įsivertinti, apgalvoti patiekimo/įpakavimo/realizavimo variantus.		*projekto įgyvendinimo metu individuliai ir kaip grupė. Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).*

Tekstilė 3-4 klasės (8 val.)

				70 % privalomo turinio	**30% pasirenkamo turinio**
				16–17 pamokų	7–8 pamokos
				Po 4 val./m. M.	Po 2 val./m. M.
Tema	Val.	**Galimos mokinių veiklos**		**Galima integracija**	
				Dalykai	Programos
Drabužių, avalynės priežiūra.	1	Nagrinėjama sudėties, priežiūros ir kt. informacija *(tekstas, ženklai)* drabužių, tekstilės gaminių, avalynės etiketėse.		**MATEMATIKA (***ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.)*	**SEU** *(mokosi prižiūrėti daiktus, aplinką).*

Kūrybinis darbas dekoruoja	3	Prisimenami reikalavimai saugios, ergonomiškos, higieniškos darbo aplinkos organizavimui, tvarkos ir higienos		**SEU** *(reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad*
nt /marginant pusgaminį.		palaikymui, darbo saugai, aprangai/jos detalėms. Analizuojami kokie turimi įrankiai, priemonės, medžiagos tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kaip su jais saugiai elgtis. Išbandomas tekstilės pusgaminio dekoravimas/marginimas naudojant spaudavimo/purškimo ar kt. techniką/kompoziciją papildant rankomis siuvamais dygsniais ar kt. prisiuvamais elementais.	**DAILĖ** (*koloritas*). **TECHNOLOGIJOS - MITYBA** *(daržovių pjaustymas anspaudui).* **MATEMATIKA** (*ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.*	*pavyktų pasiekti sėkmę,*
Kūrybinis darbas. Vilnos vėlimas šlapiuoju/ sausuoju būdu.	2	Prisimenami reikalavimai saugios, ergonomiškos, higieniškos darbo aplinkos organizavimui, tvarkos ir higienos palaikymui, darbo saugai, aprangai/jos detalėms Susipažįstama su specifinių darbo įrankiu - vėlimo adata, išsiaiškinami skirtumai nuo siuvimo adatos. Suprantama kaip technologinės *(kibumas, suspaudžiamumas, formavimas)* pluošto savybės ir sauso vėlimo technika suteikia galimybę iš vilnos formuoti įvairias (*ne tik plokščias)* formas. arba Veliant vilną šlapiuoju būdu *(pvz. apveliamas muilas)* išsiaiškinama, kad vilnoniai audiniai/gaminiai gali būti marginami ne tik dažais, bet ir maišant viename gaminyje spalvotus vilnos pluoštus produkto gamybos procese.	**DAILĖ** (*lipdymas).*	**SEU** (*žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų. Reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad pavyktų pasiekti sėkmę, Analizuoja, kas yra sveiki ir nesveiki su sveikata susiję įpročiai (pvz. rankų plovimas), Mokosi teisingai plauti rankas ir paaiškinti kodėl ir kada reikia plauti ir/ar dezinfekuoti rankas).*

Žaislų, interjero/ stalo tekstilės **asortimentas**	1	**Aptariamas ž**aislų, interjero/stalo tekstilės asortimentas, paskirtis *(praktinė, estetinė),* iliustruojant pavyzdžiais iš artimiausios aplinkos.		
Rankomis siuvami dygsniai. Nesudėtingo tekstilės gaminio kūrimas.	3	Aptariami ergonomiškos, saugios, higieniškos darbo aplinkos organizavimo, tvarkos ir higienos palaikymo būdai, susitarimai, reikalavimai darbo aprangai/jos detalėms, saugiam darbui. Mokomasi siūti/siuvinėti daigstymo ir/ar kt. dygsniu. Kuriant nesudėtingą tekstilės gaminį aiškinamasi tekstilės gaminių projektavimo, konstravimo, dekoravimo, siuvimo eiliškumas, darbui reikalingos priemonės, įrankiai, saugaus darbo taisyklės. Tyrinėjamos audinių geometrinės *(ilgis, plotis),* technologinės *(irumas, slidumas),* optinės *(spalva, blizgumas*) savybės, galimas jų pritaikymas atliekant kūrybines/praktines užduotis.	**DAILĖ** (*koloritas, simetrija*). **MATEMATIKA** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.*	**SEU** (*žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų. Reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad pavyktų pasiekti sėkmę.*
Nesudėtingo tekstilės gaminio kūrimas.	2	Užbaigiamas nesudėtingas tekstilės gaminukas, aptariami, įvardinami, apibūdinami darbo etapai, rezultatai, pritaikymo galimybės.	**DAILĖ** (*koloritas, simetrija*).	**SEU** (*žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų. Reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad pavyktų pasiekti sėkmę).*

Užkandžiai. Pusgaminiai	2	Analizuojami kokie turimi stalo įrankiai, indai, įranga, stalo ir kt. tekstilė (*medžiaginiai/ vienkartiniai rankšluosčiai, šluostės ir pan.)* tinkamiausi numatytiems technologiniams procesams atlikti, kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. Aptariamas galimos traumos *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* pirmoji pagalba joms ištikus. Tobulinami veiklos planavimo, darbo grupėse įgūdžiai. Užkandžio gaminimas (*sveikatai palankesnių produktų pasirinkimas, pirminis paruošimas, pjaustymas, sumuštinio formavimas/salotų maišymas ir kt.)/*pusgaminio pasišildymas *(mikrobangų krosnelėje ar kt.),*pateikimas, darbo procesų, skonio, vaizdo ir kt. produktų savybių apibūdinimas. Prisimenamos maisto gaminimo, tiekimo ir degustavimo higienos ir kultūros, elgesio prie stalo taisyklės.	**TECHNOLOGIJOS - TEKSTILĖ (***darbiniai rūbai, namų tekstilės asortimentas).* **TECHNOLOGIJOS - ELEKTRONIKA** *(saugus elgesys su elektriniai prietaisais).* **GAMTOS MOKSLAI** *(mitybos piramidė*). **DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus. Reflektuoja apie savo ir kitų sveikatos ir gyvybės saugojimo svarbą tikslų siekimui. Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).* **INFORMATIKA** *(siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius).*
			elgesys, pareigų pasidalijimas , komandose, atsakomybė, empatija).	

Mano priešpiečių/užkandžių dėžutė.	2	Pasirinktą laikotarpį stebi/fiksuoja priešpiečių dėžutės turinį, grupuoja savo pasirinkimus *(vaisiai, daržovės, grūdiniai, pieno produktai ir t.t.)*, skaičiuoja kokia dalis pasirinkimų priklauso sveikatai palankesniems maisto produktams *(remiantis mitybos piramide)*, kuriuos produktus būtų galima pakeisti naudingesniais sveikatai ir t.t.. Pasirinkdami norimus duomenis formuoja tekstinius užduotis/klausimus/pristatymus klasės draugams. Diskutuoja apie užkandžių paskirtį, sveikatai palankesnius pasirinkimus, maisto stygių ir jo švaistymą. Teikia įžvalgas priešpiečių/užkandžių dėžutės turinio formavimui atsižvelgdami į palankesnių sveikatai produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo (*temperatūros, laiko*) sąlygas.	**GAMTOS MOKSLAI** *(mitybos piramidė*). **MATEMATIKA** *(tekstinių uždavinių sprendimas/sudarymas, ...).* **FIZINIS UGDYMAS** *(Kartu su mokytoju teikia sveikatai palankių maisto produktų pavyzdžius).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus. Reflektuoja ir įvardija, ką išmoko projekto įgyvendinimo metu individuliai ir kaip grupė. Mokosi... tyrinėti ir sudaryti sveikatai palankių mėgstamų produktų ir patiekalų sąrašą).*
Servetėlių lankstymas, stalo/aplinkos puošimas.	2	Praktinio darbo metu vadovaujantis susirasta ar pateikta vaizdine/tekstine informacija (*technologiniai procesų atlikimo eiliškumas/algoritmai*) lankstomos servetėlės *(medžiaginės /popierinės)/*gaminami stalo papuošimo elementai, aptariami technologiniai procesai, naudojamos medžiagos/įrankiai, estetinis vaizdas, siūlomos idėjos stalo/aplinkos dekoravimui.	**MATEMATIKA** *(ilgio, pločio matavimai (mm., cm., m.),* plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...) trikampis, daugiakampis, kvadratas.* **DAILĖ** (m*okosi ...ir popieriaus plastikos).*	**INFORMATIKA** *(supažindinami su įvairiais algoritmais iš jų aplinkos, mokomi skaidyti uždavinį į mažesnes dalis).* **SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus.*

Užkandžiai gamtoje.	2	Prisimenamos saugaus elgesio praktinio darbo metu taisyklės, aplinkos temperatūros (*šilumos/šalčio*)/terminio apdorojimo poveikis produktams. Tobulinami veiklos planavimo, maisto gaminimo/pasišildymo technologinių procesų įgūdžiai pasirenkant pusgaminio/užkandžių/jų receptūras, produktus *(atsižvelgiant į sveikatai palankesnių produktų pasirinkimą, maisto suvartojimo terminus, laikymo/temperatūros, patiekimo/pašildymo (patalpoje, lauke) sąlygas*), organizuojant ir gaminant užkandį /pasišildant ar aptariant jo pašildymo galimybes lauko sąlygomis.	**DORINIS UGDYMAS** *(kultūringas elgesys, pareigų pasidalijimas, komandose, atsakomybė, empatija).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus. Reflektuoja apie savo ir kitų sveikatos ir gyvybės saugojimo svarbą tikslų siekimui. Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).*
Vienkartiniai indai.	2	Analizuojami vienkartiniai įrankiai, indai, tekstilė, higienos palaikymo priemonės, jų alternatyvos, naudojimo, rūšiavimo, perdirbimo galimybės. Aptariama kaip higieniškai, estetiškai patiekti maistą iškyloje, kultūringai patarnauti, higieniškai, drausmingai valgyti.	**TECHNOLOGIJOS - TEKSTILĖ (***namų tekstilės asortimentas***).** **GAMTOS KOKSLAI** *(atliekų rūšiavimas...)* **DORINIS UGDYMAS** *(mandagaus bendravimo ypatumai/ taisyklės).*	**SEU** (*mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas, ir išklausyti kitus, kartu su mokytoju ir bendraklasiais kuria klasės bendruosius susitarimus. Mokosi pasiskirstyti įsipareigojimais, numatyti jų atlikimo terminus. Žino kada reikia plauti ir/ar dezinfekuoti rankas).* **INFORMATIKA** *(siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius).*

Kepinių dekoravimas.	2	Kalėdinių/Velykinių meduolių/kt. kepinių atsiradimo istorija ir raida, paplitimas. Susipažįstama su meduolių/kt. kepinių dekoravimo technologiniais procesais, darbo priemonėmis/įrankiais, aptariama kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis. Kepiniai dekoruojami pasirenkant sveikatai palankesnius glajus (*gamina patys/naudojasi jau paruoštais)/*pabarstukus/dekoratyvinius elementus. Darbo procese stiprinami saugaus elgesio su įrankiais, indais/įranga/elektriniais prietaisais, higienos ir tvarkos palaikymo įgūdžiai, formuojami produktų dekoravimo	**DAILĖ** (*koloritas, simetrija, ornamentai*).	**SEU** *(dirbant komandoje ar grupėje mokosi prisiimti įsipareigojimus ir juos atlikti iki galo. Reflektuoja ir įvardija, ką išmoko projekto įgyvendinimo metu individuliai ir kaip grupė.* *Žino ir laikosi saugos ir higienos reikalavimų).).*
		gebėjimai, mokomasi apibūdinti darbo procesus, skonį, vaizdą ir kt. produkto savybes. Skatinama įsivertinti, apgalvoti patiekimo/įpakavimo/realizavimo variantus.		

Konstrukcinės medžiagos

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija ir pasirenkamu turiniu 3-4 klasės

TECHNOLOGIJOS 3–4 klasės	**70 % privalomo turinio**	**30 % pasirenkamo turinio**
24 val./m. *(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms)*	16–17 pamokoms	7–8 pamokoms
KONSTRUKCINĖS MEDŽIAGOS.	po 4 val./m. m.	po 2 val./m. m.

	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos	Informacijos šaltiniai	Galima integracija
Konstrukcinės medžiagos 8 val. 3-4 klasėje	Projektavimas	2	Žmonijos kuriami produktai, jų pavyzdžiai. Elementarios gaminio kūrimo taisyklės, konstravimo etapai. Braižomosios geometrijos elementai.		Matematika
	Konstrukcinės medžiagos	2	Konstrukcinių medžiagų fizinės, technologinės savybės. Gamtinių ir antrinių žaliavų panaudojimas. Konstrukcinių medžiagų integralumas.		Gamtos mokslai
	Įrankiai, prietaisai ir įranga	2	Elementarios darbo priemonės ir saugus jų naudojimas. Matavimo/braižymo įrankiai.		

			Ergonomiškos darbo aplinkos organizavimas.		
	Konstravimo ir gamybos technologijos	2	Konstrukcijos ir jų panaudojimo elementai. Modeliavimas.		
Pasirenkamas turinys 4val.	Eksperimentiniai dirbiniai	4	Konstravimas iš paprasčiausių konstrukcinių medžiagų.		Gamtos mokslai

Elektronika

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija ir pasirenkamu turiniu 3–4 klasėms

TECHNOLOGIJOS 3–4 klasės	**70 % privalomo turinio**	**30 % pasirenkamo turinio**
24 val./m. *(1/3 nuo 74 pamokų per metus, skirtų dailei ir technologijoms)*	16–17 pamokoms	7–8 pamokoms
ELEKTRONIKA	po 4 val./m. m.	po 2 val./m. m.

	Tema	**Val.**	**Galimos mokinių veiklos**	**Informacijos šaltiniai**	**Galima integracija**
Elektronika 8 val. 3-4 klasėje	Elektros ir elektronikos prietaisai, jų paskirtis, raida.	2	Kaip elektra pasiekia mus ir naudojama. Elementų baterijos ir jų savybės.		Gamtos mokslai
	Elektros ir elektronikos prietaisų saugi eksploatacija	2	Saugus elektrinio/elektroninio prietaiso naudojimas. Vartojimo instrukcija.		
	Eksperimentai su elektros grandinėmis ir jų elementais	2	Elementari elektrinė schema – kas tai? Elementarių elektros grandinių jungimas, elementų funkcijų apibūdinimas ir valdymas.		

	Elektrinių ir elektroninių gaminių konstravimas	2	Elementarių elektrinių projektų kūrimas.		
Pasirenkamas turinys 4 val.		4	Elementari mikrovaldiklių elektronika ir jos taikymo/programavimo pavyzdžiai, elementai.	https://makecode.microbit.org/#	Informatika

Dailė

Atnaujintos BP skatina iš naujo apmąstyti ugdymo daile proceso planavimą, organizavimą ir vertinimą bei aptarti, kokiomis sąlygomis galime tikėtis dailės BP įgyvendinimo sėkmės. Dailės ugdymo procesą būtina planuoti ir organizuoti taip, kad mokiniai įsitrauktų į aktyvų ir sąmoningą mokymąsi, nebūtų pasyvūs mokytojo nurodymų ir kūrybinių pomėgių vykdytojai, o per aktyvią kūrybinę veiklą ugdytųsi kompetencijų visumą. Mokydamiesi dailės mokiniai pažįsta savo artimiausią aplinką, save ir kitus, išmoksta išsiaiškinti meno kūriniuose užkoduotą informaciją, įžvelgti juose užfiksuotas jausmines įžvalgas, atrasti bendravimo su menu džiugesį.

Ilgą laiką dailės dalykas bendrojo lavinimo mokykloje buvo suprantamas tik kaip vaizduojamosios ir taikomosios dailės mokymas, dailės raiškos užduočių atlikimas, neįtraukiant mokinių į aktyvias dailės reiškinių ir kontekstų pažinimo veiklas. Dailės istorijos buvo mokoma atskirai nuo dailės raiškos, nesusiejant su asmeninės kūrybos patirtimi ir vertybėmis. O žmogų supanti namų, visuomeninė ir gamtinė aplinka, žmogaus dėvimi drabužiai ir jų stilius, daiktai dažnai priskiriama buities sferai, estetikai, asmeninės, privačios erdvės, namų interjero dalykams.

Gyvendami vizualiosios kultūros laikais, kai visas mus supantis pasaulis suprantamas kaip vaizdas, vaizdas ir tekstas, vaizdas ir garsas, neatsiribodami nuo tradicinės vaizduojamosios dailės, klasikinės ir moderniosios dailės istorijos, ieškodami saitų su populiariąja kultūra ir jos siūlomais vaizdais, privalome ir mokinius per dailės pamokas mokyti smalsiai, atidžiai ir kritiškai žvelgti į mus supantį pasaulį. Dailės kūrinys jau nebeapibūdinamas kaip stačiakampio formą turintis objektas, kabantis ant sienos papuošimo tikslu. Siekiama, kad mokiniai išmoktų vertinti regimąjį pasaulį kaip žmogaus ir gamtos kūrybos vaisių, mokytųsi atpažinti dailę, tyrinėdami ne tik dailės kūrinius, bet ir kasdienę savo aplinką. Todėl ir atnaujintas dailės ugdymo turinys nebeapsiriboja vien tik tradicinės vaizduojamosios dailės mokymu. Dailės mokymosi turinys apima platesnes vizualiosios kultūros sritis. Tai - dailės istorijos, tradicinės ir šiuolaikinės dailės, architektūros, dizaino, tautodailės ir taikomosios dailės, meno idealų ir vertybių pažinimas. Aktyvus dailės raiškos ir pažinimo procesas padeda ugdyti šias kompetencijas:

Kūrybiškumo kompetencija

Mokiniai:

- susipažįsta su iškiliais dailės kūriniais, stebi meno apraiškas savo artimiausioje aplinkoje, gavę įvairios informacijos apie kūrybos būdus ir technikas, taiko juos autentiškai idėjų raiškai;
- būna atviri kitokiam, netradiciniam sprendimui ir, esant poreikiui, laužo taisykles;
- nuosekliai susipažįsta su kūrybos proceso ypatumais, kurie yra bet kurio kūrybiškumo pagrindas;
- tvirtina savo tapatybės formavimąsi ir supranta, kas ir kodėl yra kūrybiška: savitos idėjos, autentiška raiška ir refleksija.

Mokymosi turinys, padedantis ugdytis kūrybiškumo kompetenciją:

Dailės technikos: raiška plokštumoje ir erdvinė raiška.
Meninės išraiškos bruožai.
Vaizdavimo būdai ir galimybės.
Aplinkos stebėjimas ir vaizdavimas.
Vizualinių įspūdžių interpretavimas ir improvizavimas.
Idealai, vertybės, asmenybės ir kt.

Pažinimo kompetencija

Mokiniai:

- kurdami mokosi naujų kūrybos būdų, pažįsta ir vertina savo, kitų kūrybą ir aplinkos vizualiuosius reiškinius;
- pažįsta įvairių šalių, skirtingų kultūrų emocijas, mintis, papročius, lūkesčius;
- kaupdami dalykines žinias augina kritinį mąstymą, netiesiogiai atpažįsta kūrybines (ne tik) problemas ir ieško jų sprendimo;
- mokosi mokytis: ieško kūrybinių idėjų savo artimiausioje aplinkoje ir dailės kūriniuose, randa įvairios informacijos apie kūrybos būdus ir technikas, planuoja savo kūrybinę veiklą (kuria eskizus, išsirenka geriausius, pasirenka tinkamus dailės reikmenis ir meninės išraiškos priemones), laikosi savo plano ir prireikus jį koreguoja;
- aptaria, ko išmoko, apmąsto ir įsivertina savo pasiekimus ir numato, ko norėtų mokytis ateityje.

Mokymosi turinys, padedantis ugdytis pažinimo kompetenciją:
Dailės technikos: raiška plokštumoje ir erdvinė raiška.
Meninės išraiškos bruožai. Vaizdavimo būdai ir galimybės.
Aplinkos stebėjimas ir vaizdavimas.
Vizualinių įspūdžių interpretavimas ir improvizavimas.
Dailės istorija.
Etninė kultūra ir kt.

Kultūrinė kompetencija Mokiniai:
ugdosi ir augina kultūrinį sąmoningumą;
- susipažįsta su praeities epochų menu ir grožio idealais, palygina juos su dabartinės epochos meno procesais, šiuolaikiniu menu;
- išmoksta rinktis, analizuoti ir vertinti praeities epochų meną ir šiuolaikinius menus, suvokia, kodėl
  vieni ar kiti meno reiškiniai patinka, ar yra vertingi.

Mokymosi turinys, padedantis ugdytis kultūrinę kompetenciją:
Kultūrinis paveldas.
Dailės istorija.
Etninė kultūra.
Meninės idėjos.
Idealai, vertybės, asmenybės.
Kultūrų įvairovė.
Dailės technikos: raiška plokštumoje ir erdvinė raiška.
Meninės išraiškos bruožai.
Vaizdavimo būdai ir galimybės.
Bendros temos su kitų dalykų ugdymo turiniu:
Projektai. Integruota veikla ir kt.

Komunikavimo kompetencija
Mokiniai:
- ugdosi komunikavimo gebėjimus, kurie itin aktualūs šiuolaikinės informacinės visuomenės nariams; mokosi suprasti ir įvaldyti savitą raišką vaizdais, gauti/priimti ir sukurti/siųsti pranešimą, kurio analizavimą ir interpretavimą užtikrina kitos dailės dalyko kompetencijos (pažinimo, kūrybiškumo, kultūrinė ir kt.);

- patiria, kad ne visada įmanoma ir reikia sukurti žodinį pranešimą, kad vizualus pranešimas netiesiogiai, o perkeltine prasme (per asociacijas, per simbolius, alegorijas ir kitokias figūras) padeda mokiniui pasvajoti, paieškoti įdomesnių kelių, sukurti ir/ar atpažinti/suprasti kito sukurtą viziją.

Mokymosi turinys, padedantis ugdytis komunikavimo kompetenciją:
Vizualinių įspūdžių interpretavimas ir improvizavimas.
Dailės istorija.
Etninė kultūra.
Valstybingumo simboliai.
Meninės idėjos.
Kultūrų įvairovė ir kt.

Pilietinė kompetencija Mokiniai: atpažįsta įvairių šalių, skirtingų kultūrų emocijas, mintis, papročius, išgyvenimus, svajones ir supranta, kad ir esant kultūrinei, visuomeninei, ekonominei gyvenimo įvairovei iškyla kiekvienam žmogui būdingas socialinio teisingumo, lygiateisiškumo prigimtinis jausmas;

- mokosi būti atsakingu, solidariu, demokratišku visuomenės nariu;
- ugdosi pagarbą kiekvieno žmogaus reikmėm ir teisėms; mokosi bendrauti irbendradarbiauti;
- pažįsta šalies pilietinius ženklus ir valstybės simbolius.

Mokymosi turinys, padedantis ugdytis pilietinę kompetenciją:
Vaizdavimo būdai ir galimybės.
Vizualinių įspūdžių interpretavimas ir improvizavimas.
Švenčių puošimo tradicijos. Valstybingumo simboliai.
Bendros temos su kitų dalykų ugdymo turiniu: Projektai. Integruota veikla ir kt.

8 pavyzdys. **Užduotys, veiklos, idėjos, ugdančios pilietinę, pažinimo ir kūrybiškumo kompetenciją:**

1-2 klasė

Užduotis: nupiešti trispalvį piešinį apie Lietuvą, kaip vaikai gyvena laisvoje šalyje, žaidžia, mokosi, draugauja su draugais, švenčia šventes.

3-4 klasė

Užduotis: sukurti originalią erdvinę kompoziciją ,,Lietuvos laisvės spalvos“.
Turinio temos: Švenčių puošimo tradicijos. Valstybingumo simboliai.
Ugdomos kompetencijos*:* Pilietinė, Pažinimo, Kūrybiškumo.

Dailės medžiagos ir įrankiai: mokiniai laisvai pasirenka mėgstamas grafinės, spalvinės ir erdvinės raiškos medžiagas ir kūrybos reikmenis. ***Svarbu:*** naudoti tik geltonos, žalios ir raudonos spalvos pieštukus, flomasterius, kreideles, vandeninius dažus, spalvotą popierių, pakuotes ar kartoną. Tada vaikų kūriniai derės tarpusavyje, jų parodėlės atrodys šventiškai ir estetiškai. ***Trukmė:*** 2 pamokos
Mokinių veikla: vaikai aptaria valstybės simbolinę spalvų reikšmę ir kuria savitą kompoziciją, skirtą Lietuvos valstybinėms šventėms paminėti. Gali būti organizuojamos parodėlės klasėse ar mokyklos erdvėse.

Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija Mokiniai:
rūpinasi savo ir kitų sveikata, stiprina sveikos gyvensenos įgūdžius;

- kreipia dėmesį į darnų žmogaus ir gamtos sugyvenimą, į ekologines problemas, žmonių tarpusavio santykius, gėrio ir blogio atspindžius meno kūriniuose;
- mokosi suprasti kitų emocinius išgyvenimus, perteiktus dailės kūriniuose;
- formuojasi demokratiškos, socialiai atsakingos, sveikos ir saugios gyvensenos įgūdžius.

Mokymosi turinys, padedantis ugdytis Socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos kompetenciją:
Dailės technikos: raiška plokštumoje ir erdvinė raiška.
Idealai, vertybės, asmenybės.
Bendros temos su kitų dalykų ugdymo turiniu: Projektai. Integruota veikla ir kt.
Užduoties pavyzdys pateiktas 9 metodinių rekomendacijų skyriuje.

Muzika

Veiklų planavimo ir kompetencijų ugdymo pavyzdžiai.

Nuoseklus ir tinkamas ugdymo turinio planavimas – vienas svarbesnių sėkmingo muzikinio ugdymo veiksnių. Veiklos planavimas padeda nuosekliai įgyvendinti tikslus ir uždavinius. Muzikos pamokos vyksta kasmet, todėl mokytojas, planuodamas veiklas, turėtų atsižvelgti į muzikos dalyko programos nuoseklumą ir tęstinumą. Turinio planavimą galima numatyti keliais lygiais (metų planas, mėnesio planas, konkrečios pamokos planas). Planuodamas muzikos pamokų turinį, priemones ir metodus, mokytojas turėtų atsižvelgti į: (a) bendrą klasės muzikalumo lygį; (b) Individualius vaikų muzikinius gabumus ir pasiekimus; (c) vaikų mokymosi tempą; (d) integracinius ryšius su kitais mokomaisiais dalykais; (e) klasės, mokyklos bendruomenės aktualijas. Neįmanoma pateikti universalių, kiekvienam mokytojui, mokyklai ar klasei tinkamų detaliųjų planų, todėl galutinį sprendimą dėl repertuaro, pamokų turinio, užduočių sudėtingumo ir metodų tinkamumo turėtų priimti pats mokytojas.

Sudarant ilgalaikius planus, derėtų remtis bendrąja muzikos dalyko programa, apmąstyti veiklų sąsajas su numatomais mokinių pasiekimais, turėti omenyje kompetencijų ugdymą, galimas tarpdalykines sąsajas, laiko išteklius ir mokinių amžiaus grupės psichologinius ypatumus. Ilgalaikis planas turėtų būti sudaromas, atsižvelgiant į veiklos būdų ir metodų muzikos pamokoje įvairovę (dainavimas, mokymasis groti muzikos instrumentu, ritmavimas, solfedžiavimas iš klausos, natų skaitymo ir rašymo pratybos, improvizavimas, muzikiniai žaidimai, muzikos klausymas, apibūdinimas ir vertinimas) ir akcentuoti keturias esmines pasiekimų sritis ir jų aspektus:

1. Muzikavimą (dainavimą, grojimą) (A),
2. Muzikos kūrybą (improvizavimą, komponavimą, aranžavimą) (B),
3. Muzikos pažinimą ir vertinimą (C),
4. Muzikinės kultūros kontekstus ir jungtis (D).

Pradinio ugdymo programose muzikos mokoma kaip atskiro dalyko. Įgyvendinant muzikos pažinimo, raiškos ir vertybių refleksijos veiklas ir ugdymo turinį, svarbu juos derinti su įvairių dalykų bendrosiomis programomis.

1–2 klasės.

Puoselėjamas įgimtas vaikų muzikalumas, lavinami ikimokykliniame amžiuje įgyti muzikinės raiškos gebėjimai. Vyrauja aktyvi muzikinė veikla. Dainuodami drauge ir po vieną, vaikai mokosi derinti savo balsą prie kitų, skirti dainuojamąjį ir šnekamąjį balsą. Jie ugdosi elementarius instrumentinio muzikavimo, saugaus elgesio su instrumentais įgūdžius: mokosi groti melodiniais, ritminiais instrumentais, kūno perkusijos priemonėmis. Vaikai mokosi fiksuoti muzikos idėjas (piešiniu ar tinkamomis muzikos programėlėmis), susipažįsta su natų rašto pradmenimis ir elementais (simbolinė ar supaprastinta natų rašyba). Aktyviai muzikuodami, žaisdami muzikinius žaidimus ir klausydamiesi muzikos, vaikai susipažįsta su muzikos elementais ir muzikos kalbos savybėmis. Jie mokosi saugiai judėti pagal muziką, stebėti ir jausti vieni kitus, reaguoti į klasės draugų judesius. Klausydamiesi muzikos pavydžių, jie įgyja žinių apie muzikos kultūrą, mokosi muzikos įspūdį nusakyti žodžiu, perteikti judesiu ar piešiniu.

Ilgalaikis planas

Mokymo(si) turinio tema	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos
Smulkioji tautosaka.	2	Praktinė veikla. Mokomasi muzikinių žaidimų, pasakojimų. Tyrinėjami sakytinės ir dainuojamosios tautosakos pavyzdžiai (paukščių ir gamtos garsų mėgdžiojimai, skaičiuotės ir greitakalbės, patarlės ir mįslės). Analizuojamos sąsajos su gamta ir gimtąja kalba.
Lietuvių liaudies dainos.	3	Praktinė veikla. Mokomasi lietuvių liaudies dainų (lopšinės, gyvūnijos apdainavimas, vaikų piemenų, kalendorinės, rateliai ir muzikiniai žaidimai, pasakų dainuojamieji intarpai). Dainuojant drauge ir po vieną, mokomasi taisyklingo kvėpavimo, derinti savo balsą prie kitų, atskirti dainuojamąjį ir šnekamąjį balsą.
Pasaulio dainos ir žaidimai.	2	Praktinė veikla. Atlikdami (dainuodami, grodami) kitų kultūrų muzikos pavyzdžius, susipažįsta su pasaulio tautų, įvairių kultūrų dainų (pvz., Afrika, Okeanija, Indija), muzikos įvairove.
Autorinės dainos.	1	Mokymasis, atlikimas ir analizė. Mokosi dainuoti dainos melodiją be žodžių ar su jais, atlieką dainos ritmą (skaitant, skanduojant ar deklamuojant eilėraštį mokiniai aptaria dainos literatūrinį tekstą), susipažįsta su muzikos priemonėmis, kurių pagalba sustiprinamas kūrinio įspūdis, aptaria kas padeda atskleisti dainos nuotaiką.
Ritmo dariniai.	2	Tiriamoji veikla. Atlieka ritmo darinius. Tyrinėja kūno perkusijos galimybes, skiemenavimą. Išbandomi mokykliniai mušamieji instrumentai.
Grojimo ir dainavimo pradmenys pasirinktu melodiniu instrumentu.	3	Praktinė veikla. Iš klausos ar iš natų mokomasi 2–3 gaidų motyvų ir melodijų (1 kl.), (trumpų 4–6 gaidų melodijų 2 kl.). Puoselėjamas įgimtas vaikų muzikalumas, lavinami ikimokykliniame amžiuje įgyti muzikinės raiškos asmeniniai gebėjimai.
Ritmai ir melodinės struktūros.	2	Praktinė veikla ir analizė. Per pateiktas kūrybinės užduotis su paprasčiausiais ritmais (pvz., ritmo dėlionės); ir melodinėmis struktūromis (pvz., melodinė simetrija, melodijos pritaikymas patarlei) analizuojami ritmai ir melodinės struktūros, bei mokomasi jas taikyti praktikoje.
Melodinė kombinatorika.	3	Praktinė veikla. Išbandomi paprasti melodinės kombinatorikos atvejai, bandoma juos taikyti praktikoje (pvz., žaidimai, dėlionės, įvairūs dariniai iš 3-jų skirtingų gaidų, klausimo-atsakymo motyvų simetrija).
Ilgi ir trumpi garsai.	1	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Tyrinėjamas kūrinio pulsas ir ritmo piešinys; atliekami ir improvizuojami dariniai su ketvirtinėmis ir aštuntinėmis natomis, pauzėmis (žaidimai, improvizavimas, kūryba). Demonstruojami kūriniai, mokomasi atpažinti ir sutartais ženklais parodyti ilgus ir trumpus garsus.
Rankų ženklai.	3	Praktinė veikla. Mokomasi skaityti ir užrašyti elementarius natų pavyzdžius su 2–4 gaidų junginiais (pvz., sol-mi, re-mi-sol; fa-mi-re-do): Mokomasi pamėgdžioti iš klausos, solfedžiuoti pagal rankų ženklus;

		susipažįstama su natų skaitymo elementais (naudojant supaprastintą natų rašybą ar simbolius).
Metro samprata.	1	Praktinė veikla. Mokamasi kurti ir atlikti atpažinti dvejinius ir trejinius metrų pavyzdžius (dvejiniai (pvz., 2/4; 4/4) ir trejiniai (pvz., 3/8; 3/4) metrai; Susipažįstama su dirigavimo pradmenimis (2-jų ir 3-jų dalių metro schemos).
Dinamika ir tempas.	1	Praktinė veikla. Aptariami ir išbandomi dinamikos ir tempo kontrastai (garsiai – tyliai, lėtai – greitai). Bandoma tai išreikšti kūno kalba.
Muzikos klausymas.	1	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Klauso ir aptaria skirtingų charakterių ir nuotaikų mokytojo pasiūlytus muzikos pavyzdžius. Nusako muzikos kūrinio keliamą įspūdį, įvardija nuotaiką.
Gamtos ir žmogaus garsai.	2	Tiriamoji veikla. Mokosi palyginti muzikinius ir nemuzikinius garsus, išgirsti tylą ir triukšmą. Aptariama dainuojamoji lietuvių tautosaka, jos sąsajos su gamta, kalendorinių švenčių ir apeigų dainos, atskleidžiančios kryptingą poveikį asmenybės formavimuisi.
Tradicijos ir papročiai.	2	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Aptariamos lietuvių liaudies tradicijos ir papročiai, jų sąsajos su kasdienybės, buities ritualais. Per muzikos pavyzdžių klausymą, palyginama ir nagrinėjama liaudies dainų paskirtis.
Muzikos instrumentų rūšys.	2	Tiriamoji veikla. Nagrinėjama muzikos instrumentų įvairovė, jų paskirtis (apeiginiai ir signaliniai instrumentai, šokių muzikos instrumentai, piemenų instrumentai ir kt.), susipažįstama su lietuvių liaudies instrumentais (pvz., kanklės, skudučiai, lamzdelis, birbynė, kleketai, skrabalai ir kt.).
Muzikos žanrai.	2	Aptariama mus supanti muzika, pateikiami muzikos pavydžiai (liaudies, klasikinė, bažnytinė, populiari muzika). Įvardijami muzikos žanrai (daina, šokis, maršas).
Dainininkai ir muzikos instrumentai.	2	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Aptariamas balso ir instrumento santykis, analizuojamos kūrinių atlikimo galimybės (solo ir choras, ansamblis ir orkestras). Apibrėžiamas dirigento vaidmuo. Pateikiami žymiausi muzikos pavyzdžiai bei kūrėjai. Demonstruojami kitų tautų, kultūrų muzikos pavyzdžiai; apibūdinami būdingi kitų kultūrų muzikos instrumentai.

3–4 klasės.

Toliau plėtojama muzikavimo ir muzikinės kūrybos patirtis. Atsižvelgiant į išlavėjusias balso galimybes, vaikai skatinami rinktis skirtingo pobūdžio dainas, įvairesnį ir sudėtingesnį repertuarą. Ugdomi pradiniai ansamblinio muzikavimo įgūdžiai (dviem pulkais, pritarimas burdonu, sutartinės, kanonai). Melodiniu instrumentu (pvz., dūdele, klaviatūra) mokomasi groti nedidelės apimties melodijas. Ritmo instrumentai ir kūno perkusijos priemones naudojami kaip pritarimas dainoms. Drauge kurdami bei atlikdami įvairią

muziką, mokiniai mokosi bendrauti, bendradarbiauti. Kurdami (improvizuodami, komponuodami, aranžuodami), atlikdami kitas užduotis, jie mokosi sąmoningai operuoti muzikinės kalbos elementais ir struktūromis (melodiniais ir ritmo dariniais, forma ir išraiška). Klausydamiesi muzikos pavyzdžių, juos nagrinėdami, mokiniai susipažįsta su klasikinės ir liaudies muzikos žanrų, formų įvairove, instrumentais; lietuvių ir kitų tautų, kultūrų muzika ir instrumentais (juos lygina); šiuolaikinės muzikinės kultūros reiškiniais.

Ilgalaikis planas

Mokymo(si) turinio tema	**Val. sk.**	**Galimos mokinių veiklos**
Liaudies dainos.	3	Praktinė veikla. Mokomasi kalendorinių švenčių ciklo dainų, ratelių, žaidimų; dainuojamos įvairių žanrų liaudies dainos (vaikų, apie gamtą, dainuojamosios pasakos, sutartinės, šeimos kt.).
Pasaulio dainos.	2	Praktinė ir tiriamoji veikla. Supažįstama su Lietuvos tautų (pvz., lenkų, karaimų), Europos ir kitų pasaulio kultūrų (pvz., japonų, turkų) dainų pavyzdžiais. Dainuoja įvairių žanrų autorines dainas. Apibrėžiama intelektinės nuosavybės sąvoka.
Daugiabalsis dainavimas.	2	Praktinė ir tiriamoji veikla. Tyrinėja ir išbando daugiabalsio dainavimo būdus. (burdonas, kanonas; sutartinė). Apibūdinamos Lietuvos liaudies dainų specifika pristatomos tradicijos ir papročiai.
Pritarimas dainai.	2	Praktinė ir tiriamoji veikla. Tyrinėjamos įvairios galimybės pritarti dainai naudojant kūno perkusiją ar ritminius instrumentus, skandavimą; naudojant ostinato, burdoną ar akordus (pvz., Orfo instrumentais, ukulėle, virtualia klaviatūra).
Ansamblinio muzikavimo pradmenys.	3	Praktinė veikla. Mokomasi atlikti nesudėtingas melodijas (dūdele, klaviatūra, ksilofonu); Supažįstama su ansamblinio muzikavimo pradmenimis (burdonas, ostinato, sutartinė ar kanonas).
Muzikinės struktūros.	2	Praktinė veikla. Įvairiais metodais mokomasi parodyti melodijos kryptį (kylanti, krintanti, šuolis); sudaryti 4–6 gaidų melodinius darinius, trumpas melodijas iki oktavos. Ritminių struktūrų improvizavimas ir kūryba panaudojant kūno perkusiją, ritminius instrumentus. Mokomasi komponuoti muzikines struktūras 2-jų dalių (AB) ir 3-jų dalių (ABA), rondo (ABACA), variacijų forma (sukurti, nupiešti, pavaizduoti judesiais).
Natos ir pauzės.	1	Praktinė veikla ir analizė. Mokomasi skaityti ir užrašyti natas ir pauzes bei jų jų užrašymo būdus. Atliekami ritmo pavyzdžiai: nata su tašku, šešioliktinės natos, triolės, punktyrinis ritmas, ritmo piramidė nuo sveikosios ligi šešioliktinių, pauzės.

Muzikos raštas.	1	Praktinė veikla. Išbandomos mažoro ir minoro dermės; mokomasi skaityti alteracijos ženklus (diezas, bemolis, bekaras).
Intervalai ir muzikiniai junginiai.	3	Praktinė veikla ir analizė. Mokomasi atpažinti muzikinius intervalus, mažorą ir minorą, trigarsį (pažintis ir grojimas: pvz., ukulėle, klaviatūra, kanklėmis) ir jų paprastus junginius (pvz., F-C ar G7-C).
Muzikinio kūrinio forma.	2	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Apibūdinama muzikinio kūrinio 2-jų dalių (AB) ir 3-jų dalių (ABA) forma, rondo (ABACA), variacijos (išgirsti, nupiešti, sukurti, pavaizduoti judesiais). Mokomasi nusakyti klausomo kūrinio muzikinės kalbos ir struktūros savybes.
Muzikinės sąvokos.	1	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Aptariamos muzikinės sąvokos (*f, ff, p, pp, mf, crescendo, dimminuendo*); mokomasi pajausti muzikos tempus, susipažįstama su metronomu.
Muzikos klausymas.	3	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Klauso skirtingo pobūdžio muzikos kūrinių. Patirtą įspūdį sieja su asmenine patirtimi, tyrinėja muzikines išraiškos priemones.
Kalendorinis metų ratas ir muzika.	3	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Aptaria muzikos kūrinius metų laikų tematika, apibūdina ryškiausių kompozitorių kūrybą, nagrinėja ir atpažįsta kalendorines liaudies dainas, etnografinių regionų skirtumus. Aiškinamasi skaičiuočių, greitakalbių, patarlių, posakių, mįslių ir kitų trumpųjų pasakymų paskirtis, pasirenkama jų atlikimo formą.
Muzikos instrumentai.	2	Tiriamoji veikla. Susipažįstami ir palyginami Lietuvių liaudies ir jiems giminingi kitų tautų, kultūrų muzikos instrumentai (pvz., kanklės ir japonų koto; ragai ir pasaulio trimitai; lietuvių ir pasaulio skudučiai). Aptariami kultūriniai panašumai ir skirtumai.
Orkestrų rūšys.	1	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Nagrinėjami orkestrų panašumai ir skirtumai (liaudies, pučiamųjų, styginių); simfoninis orkestras ir jo instrumentų grupės (styginiai, pučiamieji, mušamieji). Analizuojami jų pokyčiai, kultūros raidos įtaka.
Chorų rūšys.	2	Tiriamoji veikla. Nagrinėjami balsų skirtumai, mokomasi juos pažinti (vyrų, moterų, mišrus), juos išvardinti (sopranai, altai, tenorai, bosai).
Atlikėjų sudėtys ir jų ypatumai.	1	Tiriamoji veikla. Aptariamos atlikėjų sudėtys ir jų ypatumai (solo, duetas, tercetas, kvartetas). Apibūdinami ir išvardijami tradiciniai ansamblių pavyzdžiai. Įvardijamos ir įvertinamos žmogaus teisės, aptariama lygių galimybių jų tema.

Populiariosios muzikos rūšių įvairovė.	1	Tiriamoji veikla, aiškinimas, įtraukiamasis pokalbis. Apibendrinama populiariosios muzikos žanro sąvoka. Diskutuojama apie pagarbų požiūrį į kultūrą, jos kūrėjus ir atlikėjus, asmenybes ir jų idėjas. Pateikiami ryškiausi muzikos pavyzdžiai (džiazas, rokas, elektronika).

Teatras

Veiklos planavimas padeda nuosekliai įgyvendinti tikslus ir uždavinius. Ilgalaikiai pagrindinės mokyklos ugdymo teatru planai gali būti sudaromi vieneriems arba dvejiems mokslo metams.

Jei teatro pamokos vyksta ne kasmet, o fragmentiškai, mokytojas, planuodamas veiklas, atsižvelgia į programos fragmentiškumą arba tęstinumą. Ilgalaikis planas turėtų būti sudaromas, atsižvelgiant į tris pagrindines ugdymosi sritis:

Teatro raiška:

- Vaidmens kūrimas
- Kūrybiniai sumanymai (idėjos, etiudo scenarijus, režisūra). Atlikimas, socializacija.
- Įsivertinimas ir refleksija

Tai scenarijaus kūrimas, vaidyba, režisūra, sceninis apipavidalinimas, muzikinis sprendimas, vaidinimų ir kitų teatro reiškinių pristatymas fizinėje ar skaitmeninėje erdvėje.

Teatro supratimas ir vertinimas.

- Teatro elementų atpažinimas.
- Teatro reiškinio analizė.
- Teatro reiškinio vertinimas.

Tai vaidinimų ir kitų teatro reiškinių stebėjimas, supratimo aiškinimasis, interpretavimas ir vertinimas.

Teatro reiškinių ir kontekstų pažinimas.

- Teatro sąsajų su įvairias kontekstais pažinimas.
- Teatro elementų įv. kontekstuose analizė.
- Teatro reikšmės saviugdai suvokimas.

Tai teatro sąsajų su asmeniniu gyvenimu, tradicinėmis vietos bendruomenių šventėmis, su įvairių epochų ir tautų kultūromis, jų tradicijomis, vertybėmis atpažinimas, vaidmens, kuriant savo krašto, europinę ir pasaulinę kultūrą pažinimas.

Planuojant teatro veiklas, parenkami vaiko domėjimąsi ugdymosi procesu stiprinantys, motyvaciją, atsakomybę skatinantys ugdymo metodai, temos, priemonės; siekiama, kad mokiniai patirtų malonumą, pažinimo ir atradimo džiaugsmą; sudaromos sąlygos ir situacijos, leidžiančios išgyventi ugdymosi ir veiklos sėkmę.

Nauja informacija pateikiama vaiko gyvenimo patirties kontekste; kuriami kuo artimesni realiam gyvenimui mokymosi kontekstai; mokomasi įvairioje – mokyklinėje ir nemokyklinėje – aplinkoje; ieškoma ugdymo turinio sąsajų su sociokultūriniu gyvenimo kontekstu; atsižvelgiama į aplinkos (regiono, miesto, mokyklos) ypatumus.

Teatro etika Kompetencijų ugdymas neatsiejamas nuo teatro etikos. Dar XX a. pradžioje K. Stanislavskis suformulavo pagrindinius teatro etikos postulatus, kurie pagrindžia pagrindinius santykių teatre principus, kuriant palankią kūrybinę atmosferą. Pradinukas turėtų žinoti, kad atliekant vaidmenį, reikia gerbti kitokią nuomonę, neužgožti kitų siūlomos iniciatyvos, asmenines problemas spręsti „už teatro durų“. Rekomenduojama mokslo metų pradžioje aptarti su mokiniais teatro etikos klausimus, akcentuojant praktikoje patvirtintas šias teatro etikos taisykles:

- Blogų vaidmenų nėra.
- Nedirbk kito sąskaita.
- Visus nesutarimus kaip nešvarius batus palik už durų.

Planuojant veiklas būtina atsižvelgti į amžiaus vystymosi ypatumus, todėl čia pateikiama 7–10 metų vaiko moralinės brandos lentelė, kuri atitinka pradinių klasių mokinių mąstymo galimybes, atsižvelgiant į jų raidą tam tikroje klasėje. Natūralią pažintinių struktūrų raidą stimuliuoja gyvenimo patirtis, ugdymas gali šią raidą šiek tiek paspartinti, tačiau negali pakeisti jos dėsnių.

Teatro dalyko integralumas su etikos dalyku akivaizdžiai aktualus ir gali būti realiu mokytojo pagalbininku planuojant teatro veiklas bei renkantis ugdymo(si) metodus. Teatro pamokų pradinėse klasėse pagrindas – veiksmas. Tai ne tik teatrinė raiška, bet ir teatro supratimas, pažinimas bei vertinimas per įvairias veiklas. Empatija suvokiant kitą asmenį su jo kitoniškumu – viena pagrindinių aktorinio veiksmo sąlygų. Spontaniškas elgesys, perkeliamas iš gyvenimo į sceną improvizuojant ir atvirkščiai – improvizuojamos scenos kaip gyvenimiškų situacijų atitikmenys parodo nedalomas teatro ir etikos dalykų sąsajas.

Mokinių moralinio mąstymo raida

Ugdomosios teatro etikos sritys	**1–2 kl.**	**3–4 kl.**
Saviugda ir savisauga	Vaikas save suvokia remdamasis išoriniais požymiais, turimais daiktais, pomėgiais ir pan. (natūralus tapatumas), iš dalies – socialiniais vaidmenimis	Vaiko savęs suvokimas grindžiamas ryšiais su kitais žmonėmis ir socialiniais vaidmenimis (brolis, sūnus, komandos kapitonas ir pan.): vaidmenų tapatumas.
	(vaidmenų tapatumas). Požiūris į save grindžiamas reikšmingų suaugusiųjų vertinimais.	Suaugusiųjų įtaką požiūriui į save koreguoja draugų turėjimas arba neturėjimas ir santykiai su bendraamžiais.
Dialoginis bendravimas	Altruistinis vaiko elgesys gali būti spontaniškas, nepaisantis savų poreikių, tačiau sąmoningi santykiai su bendraamžiais primena mainus ir grindžiami lygybe: su kitu elgiuosi taip, kaip jis elgiasi su manimi. Vis dėlto suvokiami skirtumai (jaunesnis, silpnesnis, sergantis, neįgalus), gebama užjausti ir laikytis skirtumus kompensuojančio teisingumo	Altruistiniam elgesiui daro įtaką stereotipiniai įvaizdžiai ir aplinkinių reakcija: padedama „geriems“ ir „šauniems“, vengiama „netikusių“. Įsipareigojimai kitam jau nebelaikomi tik skola – draugystę sustiprina tokie jausmai, kaip dėkingumas, lojalumas. Vertinant kito poelgius pradedamas suvokti aplinkybių vaidmuo ir gebama į jas atsižvelgti.

Socialiniai santykiai	Bendruomenė (grupė) vertinama tiek, kiek užtikrina saugumo jausmą. Priklausymas grupei grindžiamas tarpasmeniniais santykiais, o kiti įsipareigojimai suvokiami kaip išoriniai reikalavimai.	Bendruomenė (grupė) vertinama tiek, kiek yra draugiška ir padeda savo nariams. Suvokiama, kad mainais už tai reikia laikytis bendruomenės lūkesčių ir normų
Santykis su pasauliu	Vaiko santykis su pasauliu egocentriškas: rūpi iš esmės tai, kas kaip nors susiję su jo paties gyvenimu. Vaiko akiratis dar nėra platus, jis nepajėgia mąstyti apie pasaulį iš didesnės perspektyvos, tačiau žvilgsnis į tai, kas aplinkui, gali būti labai atidus ir daug pastebintis.	Plečiasi pasaulio matymo perspektyva – pradeda dominti tai, kas yra kitur ir toliau, pastebimi ryšiai ir dėsniai. Augant mąstymo gebėjimui gali atsirasti nerimas dėl to, kas pasaulyje yra nedarnu, bloga, pavojinga. Sunkiau suderinti didėjantį informacijos srautą, asmeninį patyrimą ir pozityvų požiūrį

Ilgalaikio plano pavyzdys
Dalykas –TEATRAS

Ilgalaikis planas 3–4 klasėms

Laikotarpis: dveji mokslo metai.

Pamokų skaičius: 64 pamokos (po 1 savaitinę pamoką dvejus mokslo metus)

Tikslas:
Pažadinti kūrybines mokinio galias, sudominant unikaliomis teatro raiškos galimybėmis, suteikiant kokybišką patirtį, skatinančią dvasinį brendimą, pirmuosius žingsnius į savikūrą, ugdantis pažinimo išgalių, padedant įgyti teatrinę patirtį.

Uždaviniai

Siekiama, kad per teatro pamokas 3–4 klasių mokiniai:
- kūrybingai reikštų savo mintis, jausmus, požiūrį teatro priemonėmis, būdais, procesais;
- jaustųsi emociškai ir socialiai saugūs klasės ir mokyklos bendruomenėje, ugdytųsi empatiją, mokytųsi valdyti emocijas;
- pažintų teatro proceso ir rezultato sukūrimo galimybes per įsitraukimą į bendruomeninę veiklą;
- mokytųsi įžvelgti teatro meno svarbą savo pačių ir bendruomenės kultūriniame gyvenime;
- apmąstytų teatrinę veiklą ir įgytą patirtį, ugdytųsi mokėjimą mokytis ir kritinį mąstymą;
- ugdytųsi teatrinės raiškos ir teatro meno suvokimo tautinių tradicijų ir tarpkultūrinių kontekstų sąsajų pažinimo kontekste.

Raiška:
Atlikimas: teatro žaidimai, teatro sportas, psichofiziniai pratimai, vaidyba, improvizacijos.

Kūrimas: scenarijai etiudams, vaidinimų fragmentams, įvairiems kūrybiniams sumanymams, veiksminė dramaturgijos analizė, lyderiavimas organizuojant veiklas.

Pristatymas: pasirodymai tėvams, klasės, m -klos bendruomenei, kt. viešose erdvėse, internete; panaudotų kūrybos procese (rezultatui) teatro raiškos priemonių pristatymas.

Įsivertinimas: apmąsto savo įgytą patirtį (ko išmoko – vaidinti, pranešinėti, organizuoti (režisuoti), kurti siužetus, dekoracijas, kostiumus, parinkti rekvizitą, būti teatro kritiku, aktyviu stebėtoju, etc.).

Supratimas ir vertinimas:

Interpretavimas (stebėti teatro kūriniai): nusako, interpretuoja temą, idėją, siužetą, raiškos priemones. Nagrinėjimas (stebėti teatro kūriniai) raiškos priemonių aspektu: lygina žanrus, sieja su scenografija, muzika, etc.

Vertinimas (stebėti teatro kūriniai): išsako nuomonę, vertina aktualumą, žiūrovų elgesį.

Reiškinių ir kontekstų pažinimas:

Atpažinimas ir apibūdinimas (teatro kūrinius įvairiose erdvėse): sieja su tradicinėmis, šeimos, kalendorinėmis šventėmis.

Nagrinėjimas (teatro reiškiniai įvairiuose kontekstuose): pateikia pvz., apie teatro reiškinius kasdienėje veikloje, bendruomenės šventėse, nurodo, kur galima panaudoti teatro raiškos priemones.

Susiejimas (teatro reiškiniai ir asmeninė raiška): asmeniniai kontekstai; įsivertina ką išmoko – sėkmes ir nesėkmes, išsako lūkesčius, siekius, išsikelia uždavinius, argumentuoja teatro naudingumą asmeninei veiklai, šeimos šventėms, kt.

Vertinimas Mokinių pasiekimų vertinimas taikomas mokinių pasiekimų pažangai skatinti. Mokytojas vertina ne gabumus, o individualią kiekvieno mokinio pažangą, tai yra mokinių veiklą bei kūrybos rezultatus. Ugdymo procesas grindžiamas šio amžiaus tarpsnio vaiko fizinių, psichinių, socialinių, kultūrinių ypatumų pažinimu. Siekiama pažinti kiekvieno mokinio individualias savybes (nuostatas, gebėjimus ir kt.); ugdymo procesas organizuojamas atsižvelgiant į mokinio ar mokinių grupės ugdymo(si) poreikius, parenkama atitinkamo sudėtingumo mokomoji medžiaga ir užduotys; sudaromos palankios ugdymo(si) sąlygos mokiniams, turintiems ypatingų poreikių (turintiems išskirtinių gebėjimų, mokymosi sunkumų, tam tikrą negalią, kt.).

Mokinio pasiekimai ir daroma pažanga vertinami remiantis individualios pažangos (idiografiniu) principu, taikomas formuojamasis ir apibendrinamasis vertinimas. Bendrosiose programose nusakyti reikalavimai mokinių pasiekimams – pagrindinis orientyras planuojant, mokant, fiksuojant, aptariant vertinimo informaciją, koreguojant ugdymą.

TARPDALYKINIS INTEGRAVIMAS

Susipažindami su vaidmens ir etiudo kūrimu, mokiniai pasitelkia žinias, įgytas kalbos ir literatūros pamokose. Naudojamos skaitmeninės / informacinės technologijos, galinčios supažindinti mokinius su aktualiomis bendraamžių problemomis kitose šalyse, paskatinti išreikšti jas teatrinėmis priemonėmis. Vaizdo įrašai Europos ir Lietuvos kultūros paveldo, kultūrų įvairovės, nacionalinio ir europinio tapatumo, aplinkosaugos (šiukšlių mažinimo, klimato kaitos, atsakingo vartojimo) temomis gali inspiruoti etiudų, vaidybinių fragmentų siužetus, mokiniui ugdantis skaitmeninės kompetencijos. Aktualių visuomeninių problemų kėlimas teatro priemonėmis prisideda prie mokinio pilietiškumo, pažintinės, kultūrinės, kūrybiškumo, komunikavimo, socialinės emocinės ir sveikos gyvensenos kompetencijų ugdymo, svarbių socialinio ir gamtamokslinio ugdymo turiniui.

Pateikiamas plano pavyzdys sudarytas, atsižvelgiant į ugdomąsias sritis ir pasiekimų lygius. Planu rekomenduojama remtis, sudarant priimtiniausiomis veiklomis, ugdymosi metodais grįstą savitą planą, kuris atitinka lokalios mokyklos, bendruomenės kultūrinius poreikius.

Ugdymosi sritis	**Mokinių pasiekimų lygiai**	**Val.**	**Turinys**	**Data**
Teatro raiška: 1.Vaidmens kūrimas	Vaidina trumpą etiudą ar personažą pagal sutartą temą ir aplinkybes, su pagalba išreikšdamas pojūčius kalba (arba judesiais, arba mimika) (A1.1) (slenkstinis lygis). Vaidina trumpą etiudą ar personažą pagal sutartą temą ir aplinkybes, išreiškia pojūčius kalba ir mimika (A1.2) (patenkinamas lygis).	12	Psichofiziniai teatro pratimai. Pojūčių atminties, vaizduotės lavinimo pratimai. Scenos kalbos ir judesio užduotys. Mokiniai vaidina personažus įsivaizduojamose aplinkybėse, vertina tų aplinkybių sąlygas: metų ir paros laiką, vidinius veiksnius, aplinkos veiksnius, įvykius. Pasitelkia sąlygas „jeigu aš būčiau tas ir tas, veikčiau ten ir ten, atsitikus tam ir tam įvykiui, elgčiausi taip ir taip“. Kreipiamas dėmesys į aplinkybių vertinimą, organiškas (natūralias) reakcijas (reaguojant į partnerį, įvykius), dėmesio koncentraciją, vaidinamo personažo charakterį ir siekinius ištisiniame etiudo veiksme.	IX-V

	Vaidina trumpą etiudą ir personažą pagal sutartą temą ir aplinkybes, išreikšdamas pojūčius kalba, mimika, judesiais (A1.3) (pagrindinis lygis). Vaidina trumpą etiudą (personažą) pagal sutartą temą ir aplinkybes, pasitelkdamas tinkamas raiškos (kalbą, mimiką, judesius) priemones (A1.4) (Aukštesnysis lygis) .		Kuriamos situacijos vaidinimui. Paprasčiausiomis sceninio apipavidalinimo priemonėmis perteikiami vaidinamų situacijų nuotaikų skirtumai. Vaidinant siekiamas personažo tikslas per kelias situacijas, aiškiai vertinamos aplinkybes, nuolat bendrauti su partneriu. Į individualiai kuriamą dramą įraukiami mokinių sugalvoti siužeto epizodai, kol išplėtojamos jų sekos. Kiekvienos tokios istorijos vaizdinis kūrimas padeda mokiniams išsiaiškinti svarbių gyvenimo atvejų, konfliktų priežastis, susidaryti nuomonę apie jų sprendimą. Papildomos užduotys. Prieš vykdant užduotį atliekami pojūčių atminties pratimai (pvz., klausai – prisiminti lietaus garsus, uodų zyzimą; regai – pamatyti savo vaizduotėje ąžuolą ir po juo užkastą lobių skrynią; skoniui – įsivaizduoti, kad pjauni citriną ir kramtai griežinėlį; uoslei – atskirti gvazdikėlių, cinamono, obuolio, pomidoro kvapą (atneša mokytojas ar paskirtas mokinys); lytėjimui – užsimerkus, liečiant ranka identifikuoti kuprinėje sudėtus daiktus).Taip pat atliekami vaidmenų žaidimai, mokiniai supažindinami su judėjimo greičių sistema, mokosi spontaniškos improvizacijos.	
2. Kūrybiniai sumanymai (idėjos, etiudo scenarijus, režisūra)	Su pagalba kuria trumpą etiudą arba personažą, pasirenka vieną iš pasiūlytų raiškos priemonių (A2.1) (slenkstinis lygis). Kuria trumpą etiudą arba personažą pagal savo pasiūlytą temą, pasirenka vieną, dvi teatrinės raiškos priemones (scenografijos,	14	Etiudų pagrindas „Aš – įsivaizduojamose aplinkybėse“. Temų pavyzdžiai: emocinė atmintis (gimtadienis, ačiū, atsiprašau ir t.t), aplinkybės (lietus, žiema ir t.t.), menami daiktai (virtuvė, Kalėdinės dovanos, mano kambarys ir t.t.). Aptariama 3-4 klasių literatūra, kurios pagrindu kuriamos vaidybinės scenos – etiudai: Pasirinkta stebuklų pasaka iš knygos „Gulbė karaliaus pati“; Pasirinkta sakmė iš knygos „Sužeistas vėjas“; Vaičiulaitis – pasirinkta pasaka. V. Žilinskaitės „Kelionė į Tandadriką“;	X-V

	kostiumo detales) (A2.2) (patenkinamas lygis).		K. Sajos „Ei, slėpkitės!“; B. Vilimaitės pasirinktas apsakymas. M. Vainilaičio „Bruknelė“.	

	Kuria trumpą etiudą ir personažą pagal savo pasiūlytą temą, pasirenka teatrinės raiškos priemones (scenografijos, kostiumo, grimo detales) (A2.3) (pagrindinis lygis). Kuria trumpą etiudą ir personažą pagal savo sugalvotą temą, atsirenka ir savarankiškai pritaiko teatrinės raiškos priemones (A2.4) (aukštesnysis lygis).		L. Gutausko pasirinkta pasaka ar eilėraščiai. S. Gedos pasirinkti eilėraščiai (pvz. apie Kukutį). Martinaičio „Pelenų antelė“. H. K. Anderseno „Bjaurusis ančiukas“. A. Lindgren „Emilis iš Lionebergos“, „Pepė Ilgakojinė“. Ch. Nöstlinger „Nykštukas galvoje“ arba „Ateina šuo!“ Mokiniai sukuria siužetus 3-5 minučių trukmės etiudui, laikydamiesi struktūros: pradžios, įvykio ir pabaigos. Numato vaidmenų atlikėjus, dekoracijas, rekvizitą, muzikos, triukšmų panaudojimą, kostiumų detales. Mokiniai, pageidaujantys režisuoti, renkasi sau aktorius. Režisieriai repetuoja su savo aktoriais, sukuria scenovaizdį iš turimų priemonių (baldai, daiktai, kt.), pristato etiudus klasei. Mokytojas praveda pratimus, lavinančius režisūrinį mąstymą, pozityvaus lyderio savybes: kūrybiškumą, organizuotumą, viešą kalbėjimą, drąsą, pakantumą. Skulptoriai. Mokiniai sugrupuojami po keturis, visi iš eilės tampa skulptoriumi ir „lipdo skulptūrą“ mokytojo paskirta tema iš kitų trijų grupelės draugų. Mokiniams pasiūloma tapti mokytoju (būrelio vadovu, treneriu) ir pravesti dvi minutes pamokos, repeticijos, treniruotės. Mokytojas akcentuoja, kad visi turi priimti žaidimo taisyklę, kad jų draugas tapo mokytoju ir jo klausyti. Kuriami etiudai mokytojo paskirta tema (pvz. „Kitos planetos mokykla“), paskirsčius mokinius grupėmis. Grupelės repetuoja ir pristato etiudus klasės draugams. Aptariamos tinkamiausiai panaudotos raiškos priemonės. Aukštesnysis pasiekimas: nusakoma idėja – vardan ko kuriamas etiudas, kokią žinią norima perduoti žiūrovams, iš kokių teatrinių elementų galima atpažinti teatrinio kūrinio žanrą (kūno raiška, balso ypatybės, kostiumai, garso (vaizdo) efektai, kt.).	

3. Atlikimas, socializacija.	Parodo su pagalba sukurtą trumpą etiudą arba personažą klasės aplinkoje (A3.1) (slenkstinis lygis).	4	Mokiniams pagal poreikius skiriamos renginio vedėjo (pranešėjo), bilietų pardavėjo, durininko, kostiumų dizainerio, apšvietėjo, garso operatoriaus, rekvizitoriaus, grimerio, žurnalisto ir kiti vaidmenys. Aukštesnis pasiekimas – renginio iniciatoriaus, organizatoriaus, režisieriaus ir kiti, apimantys teatrinio	XI-XII IV-V

	Parodo savo sugalvotą ir su pagalba sukurtą trumpą etiudą arba personažą klasės aplinkoje (A3.2) (patenkinamas lygis). Parodo savo sugalvotą (sukurtą) trumpą etiudą (personažą) klasės aplinkoje (A3.3) (pagrindinis lygis). Parodo klasės aplinkoje savo sugalvotą (sukurtą) trumpą etiudą (personažą), pritaikydamas savarankiškai pasirinktas raiškos priemones (A3.4) (aukštesnysis lygis).		pavyzdžio organizavimo, pristatymo visumą, spontaniškas improvizacijas, vaidmenys. Teatrinės raiškos rezultatas pristatomas tiek klasės, tiek mokyklos bendruomenei, kitoje erdvėje. Mokiniai mokosi atsakingai rinktis suskaitmenintą informaciją. Mokiniai grupėje pasiskirsto funkcijomis ir, kūrybiškai bendradarbiaudami, organizuoja teatrinės veiklos pristatymą klasės, mokyklos, kitos bendruomenės renginyje.	

4. Įsivertini mas ir refleksija	Pasako vieną, du teatrinės raiškos pasiekimu (A4.1) (slenkstinis lygis). Pasako kelis teatrinės raiškos pasiekimus (A4.2) (patenkinamas lygis). Aptaria teatrinės raiškos pasiekimus (A4.3) (pagrindinis lygis). Aptaria ir į(si)vertina teatrinės raiškos pasiekimus (A4.4) (aukštesnysis lygis).	4	Mokiniai aptaria savo vaidintus personažus: kokios jų savybės, kaip jie elgiasi esant vienoms ar kitoms aplinkybėms, kaip vaikšto, kalba. Aptaria savo vaidybos patirtis – kaip sekėsi, kas buvo sunkiausia ir kaip galėtų pasiekti geresnių rezultatų. Įvardina raiškos priemones – balsą, mimiką, reakcijas į įvykius kūno plastiškumu, vaidybos tempu, bendravimą su kitais personažais – sėkmes, nesėkmes ir jų priežastis. Mokytojas atneša maišelį su trijų spalvų saldainiais – žirneliais. Mokiniai paeiliui traukia po vieną žirnelį. Balta spalva – turi pasakyti, kas patiko/prajuokino, ruda (šokoladinė) – kas taisytina, spalvotas žirnelis – palinkėjimas visiems.	XII, V
Teatro supratimas ir vertinimas. 1.Teatro elementų atpažinimas.	Su pagalba išskiria vieną, dvi stebėto teatrinio pavyzdžio teatrinės raiškos priemones (pvz., kalbą, dainavimą) (B1.1) (slenkstinis lygis). Išskiria kelias svarbiausias stebėto	5	Mokiniai stebi spektaklį teatre ar skaitmeninėje erdvėje, apibūdina herojus, nusako teatro kūrinio temą, idėją, panaudotas raiškos priemones, personažų siekinius, vertina, išsako ir pagrindžia savo nuomonę. Įvardija stebėto kūrinio žanrą, palygina su literatūros kūrinio žanru (ar atitinka), vertina žiūrovų reakcijas (jeigu stebima gyvai). Žodžiu arba raštu apibūdina spektaklį pagal požymius: - Aktorių vaidyba,	X,XII I, III, IV

	teatrinio pavyzdžio teatrinės raiškos priemones (pvz., kalbą, šokį, dainavimą ir pan.) (B1.2) (patenkinamas lygis). Išskiria stebėto teatrinio pavyzdžio teatrinės raiškos priemones (pvz., kalbą, judesius, dainavimą, šokį, šviesas, vaizdus ir pan.) (B1.3) (pagrindinis lygis). Išskiria ir apibūdina stebėto teatrinio pavyzdžio teatrinės raiškos priemones (B1.4) (aukštesnysis lygis).		- Dekoracijos, - Kostiumai, - Muzika, - Žanras, - Poveikis žiūrovams. Aptardami savo darbus ar analizuodami matytą spektaklį mokiniai apibūdina aktorių vaidybą, scenografiją, muziką, papasakoja, kaip suprato spektaklį, nurodydami, kas patiko ar nepatiko, kodėl. Mokytojo skatinami mokiniai svarsto spektaklio temą, idėją, jos svarbą ir poveikį sau, bendraamžiams, jos siunčiamą meninę, socialinę ar politinę žinutę. Stebimų (klausomų radijo) spektaklių, pavyzdžiai: https://www.youtube.com/watch?v=uvHigT7TJ5U (Radijo sp. „Mikė Melagėlis“); https://www.youtube.com/watch?v=bD4mcdSF3SI&t=3593s (Naisių Vasaros teatro sp. „Melagių pilis“) https://www.youtube.com/watch?v=Phttps://www.youtube.com/watch?v=P-zY_di5c2IzY_di5c2I (Šešėlių spektaklis) https://www.youtube.com/watch?v=fzBGno7PI pM&t=1080s (Lėlių teatro „Zuikis Puikis“ kaukių sp. „Snieguolė ir septyni Nykštukai“).	

2.Teatro reiškinio analizė.	Su pagalba, atsakydamas į klausimus, pasako stebėto teatrinio pavyzdžio mintį (idėją) (B2.1) (slenkstinis lygis). Su pagalba nusako stebėto teatrinio pavyzdžio mintį (idėją) (B2.2) (patenkinamas lygis). Išskiria svarbiausią stebėto teatrinio pavyzdžio mintį (idėją) (B.2.3) (pagrindinis lygis). Išskiria ir pakomentuoja stebėto teatrinio pavyzdžio mintį (idėją) (B2.4) (aukštesnysis lygis).	6	Spektaklio „Ką senelis padarys, viskas bus gerai“ interpretacijos. Mokiniai išskiria stebėto spektaklio (pvz. „Ką senelis padarys, viskas bus gerai“) temą ir idėją, atsako į klausimus: 1. Dėl ko teatre rodomas šis spektaklis? 2. Kodėl keturi vaidinę aktoriai apsirengę juodai? 3. Kokią nuotaiką kuria spektaklyje naudojama muzika? 4. Ko galima pasimokyti iš šios suvaidintos senovės lietuvių pasakos? Reflektuodami savo darbą, stebėdami ir dalindamiesi įspūdžiais apie matytą spektaklį ar teatrinį renginį, mokiniai skatinami atskirti teatrinės raiškos elementus, prisiminti ir nupasakoti labiausiai įstrigusius epizodus, detales: kodėl jas prisimena, kokias emocijas šios detalės (personažai, istorija) sukėlė, ką jos galėtų reikšti? Mokytojo padedami mokiniai mokosi suprasti, iš kokių elementų susideda spektaklis, kaip tie elementai padeda suprasti spektaklio temą, idėją.	XI, I, V

3. Teatro reiškinio vertinimas	Su pagalba pasako stebėto teatrinio pavyzdžio nuotaiką, išvardija vieną, dvi sukeltas emocijas (B3.1) (slenkstinis lygis). Pasako stebėto teatrinio pavyzdžio nuotaiką, išvardija kelias sukeltas emocijas B3.2. (patenkinamas lygis). Nusako stebėto teatrinio pavyzdžio nuotaiką, sukeltas emocijas ir paaiškina, kas jas sukėlė (pvz., raiškos priemonės, personažai ir jų santykiai, personažų savybės, elgesys ir pan.) (B3.3)	6	Vaidinimo pavyzdys: Vilniaus teatro „Lėlė“ spektaklis Grybų karas | Pagal Justino Marcinkevičiaus poemą | Rež. A. Mikutis, ištraukos *(0:51)* https://www.youtube.com/watch?v=khttps://www.youtube.com/watch?v=k-lNcZbq99YlNcZbq99Y Mokiniai išsako savo nuomonę apie stebėtą teatro kūrinį arba savo sukurtą etiudą, pasakoja įspūdžius apie personažus (kaip aktorius perteikė charakterį, reagavo į įvykius, kaip kostiumai papildė charakterius, kokią nuotaiką spektaklyje sukūrė muzika, kokios kitos teatro priemonės buvo panaudotos personažų charakterių atskleidimui stebėtame pavyzdyje (stebėtame kūrinyje – grimas, perukai, aktorių plastika, balso ypatybės, kt. Meninio skaitymo užduotis. Mokiniams pasiūloma skaityti poemą vaidmenimis. Skaitovės, skaitančios visą „Grybų karą“ vaizdo įrašas *(8:23):* https://www.youtube.com/watch?v=SYpHpjmlk wY Išbandę patys deklamuoti kūrinį, pagal kurį žiūrėjo spektaklį, mokiniai geriaus supras personažų nuotaiką, kas sukėlė emocijas, kokie personažų santykiai, kodėl jie vienaip ar kitaip elgiasi.	IX-X I-II, IV-V

	(pagrindinis lygis). Išsamiai apibūdina stebėto teatrinio pavyzdžio nuotaiką, sukeltas emocijas, paaiškina, susiedamas su raiškos priemonėmis, kas ir kodėl jas sukėlė (B3.4) (aukštesnysis lygis).			
Teatrinių reiškinių ir kontekstų pažinimas 1. Teatro sąsajų su įvairias konteksta is	Pagal sutartus kriterijus ir remdamasis mokytojo pateiktais pavyzdžiais kalba apie teatrinius reiškinius, žiūrovų juose elgesį (C1.1) (slenkstinis lygis).	4	Aktorius – režisierius – žiūrovas. Mokiniai stebi vieni kitų etiudus, išsiaiškina, kuo jie skiriasi (teatrinėmis priemonėmis, tikslu). Jeigu stebimas lėlių, marionečių teatro pavyzdys, paaiškina, kuo skiriasi lėlių teatras nuo kitų teatro rūšių, kaip tokiame teatre bendraujama su lėle ir lėlės pagalba. Aptariami teatro etikos klausimai. Rekomenduojama akcentuoti šias teatro etikos taisykles 1. Blogų vaidmenų nėra. 2. Nedirbk kito sąskaita. 3. Visus nesutarimus kaip nešvarius batus palik už durų.	XII, V

pažinimas.	Pagal sutartus kriterijus išvardija matytus teatrinius reiškinius, nurodo vieną, du žiūrovų			

	elgesio teatralizuotuose renginiuose pavyzdžius (C.1.2) (patenkinamas lygis). Pagal sutartus kriterijus nusako matytus teatrinius reiškinius, žiūrovų elgesį teatralizuotuose renginiuose C1.3. (pagrindinis lygis). Pagal sutartus kriterijus apibūdina matytus teatrinius reiškinius, pakomentuoja žiūrovų elgesį teatralizuotuose renginiuose, pateikia pavyzdžių (C1.4) (aukštesnysis lygis).		Aptariamas žiūrovų elgesys teatre. Žiūrovas – vienas iš spektaklio kūrėjų, padedantis (nepadedantis) aktoriui vaidinti, o režisieriui tobulinti spektaklį.	

2. Teatro elementų įvairiuose kontekstuose analizė	Pagal sutartus kriterijus ir remdamasis mokytojo pateiktais pavyzdžiais išskiria vieną, du teatrinių renginių, švenčių teatralizacijos elementus (C2.1) (slenkstinis lygis). Pagal sutartus kriterijus išskiria kelis būdingiausius teatrinių renginių, švenčių teatralizacijos elementus (C2.2) (patenkinamas lygis). Pagal sutartus kriterijus išskiria būdingiausius teatrinių renginių, švenčių teatralizacijos elementus (C2.3) (pagrindinis lygis). Pagal sutartus kriterijus išskiria ir nusako	4	Mokiniai supažindinami su marionečių teatro spektakliais, kitais teatro reiškiniais Lietuvoje, Europos ir pasaulio šalyse. „Sniego karalienė" (Panevėžio Lėlių vežimo teatras) *(1:19)* https://www.youtube.com/watch?v=nza1g2R1_J8 „Anderseno sapnas" (Panevėžio Lėlių vežimo teatras) (1:48) https://www.youtube.com/watch?v=VVNyg4Y_jLk Panevėžio Lėlių vežimo teatras. Panevėžys Puppet Wagon Theater *(3:09)* https://www.youtube.com/watch?v=y8rIZEC4wtU Filmo „Muzikos garsai" marionečių teatro scena / The Sound of Music-The Lonely Goatherd *(3:38)* https://www.youtube.com/watch?v=3qU2jGVdjZI Brilliant and Moving Puppet Theatre *(6:35)* https://www.youtube.com/watch?v=lV4ZnoYhwgg Mokiniai stebi, lygina, pateikia savo pavyzdžių.	V
	būdingiausius teatrinių renginių, švenčių teatralizacijos elementus, pateikia pavyzdžių (C2.4) (aukštesnysis lygis).		Rekomendacija paraštėje: Aptariama sąvokos „marionetė" perkeltinė prasmė - tai valdomas (priklausomas) nuo kitų, savo nuomonės neturintis žmogus (mokytojas nustato aptariamą kontekstą – turėk savo nuomonę, nelauk, kol draugas nuspręs už tave).	

3. Teatro reikšmės saviugdai suvokimas	Su pagalba išsako teatro įspūdžius, geba pasitelkti vieną ar du teatro elementus mokymosi arba laisvalaikio metu (C3.1) (slenkstinis lygis). Išsako teatro įspūdžius, pasitelkia kelis teatro elementus mokymosi, laisvalaikio metu (C3.2) (patenkinamas lygis). Išsako teatro įspūdžius, pasirenka teatro elementus mokymosi, laisvalaikio metu (C3.3) (pagrindinis lygis). Nupasakoja teatro įspūdžius, pasirenka ir pasitelkia labiausiai tinkamus teatro elementus mokymosi, laisvalaikio metu (C3.4) (aukštesnysis lygis) .	7	Mokiniai peržiūri šešėlių teatro pavyzdį gyvai arba virtualioje erdvėje. Pavyzdys: The Carnival of the Animals *(18:16)* https://www.youtube.com/watch?v=dX9HoJ2nA_E Tai vien rankų šešėliais kuriami gyvūnų personažai. Mokiniai išsako įspūdžius iš šešėlių teatro pavyzdžio, su mokytojo pagalba sukuria šešėlių teatro etiudų „Žvėrių karnavalo“ tema. Mokytojas pasiūlo išbandyti juos namuose ir papasakoti kaip sekėsi. Mokiniams primenamos saugaus elgesio taisyklės, naudojant apšvietimą šešėlių teatrui, patariama pasitelkti suaugusiųjų pagalbą. Rekomenduojama mokinius suskirstyti grupelėmis ir sukurti scenarijų šešėlių teatrui. Šešėlių kūrimui naudojant ne tik rankas, bet ir kūno raišką, įvairias medžiagas, daiktus, atsiranda platesnės raiškos ir pasirenkamų temų įvairovė. Galima pasitelkti sakytinę tautosaką idėjoms šešėlių teatrui: „Rats ratą vytų, kad pavytų – sudraskytų“; „Verkia duonytė tinginio valgoma“; „Ilgą iešmą bedrožiant, šuo kepsnį nuneša“; „Iš didelio debesio mažas lietus“ ir kt. Patarlės ir priežodžiai: https://mintys.lt/pamokymai/patarles-irhttps://mintys.lt/pamokymai/patarles-ir-priezodziaipriezodziai Mokiniai įsivertina teatro poveikį sau, pasirenka ir taiko teatro elementus, siejančius teatro pažinimą su asmeniniais poreikiais.	X-V

Teminis teatro pamokos planas

Varėnos Jadvygos Čiurlionytės menų mokyklos

Sceninės kalbos teminis planas pradinio ugdymo 2 klasei

Parengė mokytoja Dalia Dudėnaitė

Valandų skaičius: per savaitę – 1 val.

Vertinimas. Mokyklos nustatyta tvarka – 10 balų sistema. Atsiskaitymai vyksta I ir II pusmečio pabaigoje, taip pat rašomi vertinimai už darbą per pusmetį (klasės, namų darbai, pažangumas, atsiskaityti kūriniai kiekvieno pusmečio eigoje, dalyvavimas koncertinėje veikloje, kt.). Vertinimo tvarka ir kriterijai su mokiniais aptariami iš anksto. Remiamasi dokumentais: Rekomendacijų dėl meninio formalųjį švietimą papildančio ugdymo programų rengimo ir įgyvendinimo, Varėnos Jadvygos Čiurlionytės menų mokyklos mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimo tvarka.

Mokymosi turinio ir mokinių pasiekimų planas 2 klasei

Pamo kos tema ir turiny s	**Mokinių pasiekimai pamokoje**	**Mokinių veikla (užduotys)**	
1	**Įvadinė pamoka. Savo balso galimybių pažinimas**	1.1. Apibūdina savo balso galimybes; 1.2. Žino, kaip taisyklingai atlikti balso apšilimo pratimus.	Diagnostinės užduotys
2	**Taisyklingas kvėpavimas** Taisyklingo kvėpavimo pagrindai	2.1. Moka atlikti kvėpavimo pratimus.	Kvėpavimo pratimai.
4	**Balso diapazono didinimas** Balso skambesio ir kokybės gerinimas.	3.1. Pritaiko įvairius vibracinius pratimus balso diapazonui didinti; 3.2. Paaiškina, kaip skirtingos intonacijos, skirtingas garsumas	Balso apšilimo pratimai. Vibraciniai pratimai. **(užduotys)**

		veikia įvairiomis sceninėmis aplinkybėmis.	

6	**Reguliariai atlikti artikuliacijos, dikcijos, balso skambesio lavinimo pratimus.**	4.1. Moka pasakyti išmoktas greitakalbes be asimiliacijos; 4.2. Paaiškina, kodėl svarbu scenoje kalbėti iškišai ir suprantamai.	Greitakalbės, artikuliaciniai pratimai.
4	**Balso tempas ir aukštis**	5.1. Atlieka balso aukščio ir tempo keitimo pratimus. 5.2. Geba pritaikyti aukštį ir tempą sakomam tekstui.	Pasakyti tekstą skirtingais balso aukščiais ir tempais.
4	**Tekstas ir emocijos** Pasakyti vieną garsą arba ištisą sakinį skirtingomis emocijomis.	6.1. Pritaiko sakinius, žodžius, garsus skirtingoms emocijoms. 6.2. Parodo, kaip keičiasi sakomų žodžių ar garsų reikšmė keičiant emocijas.	Užduotys, skirtos išreikšti skirtingas emocijas per tekstą.
4	**Teksto logikos pagrindai**	7.1. Paaiškina, kas yra tekstas ir potekstė. 7.2. Papasakoja tą pačią istoriją skirtingomis emocijomis. 7.3. Pasakodamas istoriją keičia loginius kirčius ir taip keičia istorijos prasmę.	Papasakoti istoriją skirtingomis emocijomis.

2	**Pasiruošimas įtikinamai pasakyti savo tekstą viešai** Pasirinkto teksto analizė	8.1. Apibūdina svarbiausius įvykius. 8.2. Nusako idėją, temą, žanrą.	Analizė žodžiu
10	**Mano pirmasis viešas pasirodymas**	9.1. Perteikia pagrindinę kūrinio mintį.	Viešas pasirodymas.
	Įtaigiai ir raiškiai pasakyti savo tekstą klausytojams, žiūrovams.	9.2. Aiškiai ir artikuliuotai pasako tekstą. 9.3. Geba kontaktuoti su publika. 9.4. Žino, kaip kultūringai elgtis scenoje.	
2	**Refleksija**	10.1. Geba įvertinti savo ir bendramokslių pasirodymo kokybę.	
2	**Nenumatytos temos.** Papildomos temos pagal poreikį ugdymo proceso metu.		

Temų eiliškumas ar valandų skaičius gali būti keičiamas pagal poreikį.

Šokis

Planuojant šokio ugdymo procesą ir mokinių kompetencijų ugdymą svarbus nuoseklumas. Pradėti reiktų nuo klasės konteksto išsiaiškinimo: ar mokiniai prieš tai yra mokęsi šokio, kur ir kaip mokęsi, ar mokiniai turi raidos sutrikimų, kokios tautybės mokinių yra klasėje. Kitas žingsnis – suderinti su numatomais klasės ir (arba) mokyklos planuojamais tais mokslo metais renginiais, kuriuose yra numatyti šokio pasirodymai.

Užrašant ilgalaikį planą, pirmiausia reiktų susikonkretinti šokio mokymosi uždavinius, kurie būtų realiai pasiekiami per numatytą pamokų skaičių. Išsikelti uždaviniai tikslui pasiekti turėtų sietis su numatomais rezultatais, t. y. su mokinių pasiekimais. Planuojant, kurių pasiekimų sieksite per mokslo metus, galima pasirinkti plane užrašyti pasiekimą taip kaip jis yra užrašytas programoje arba galima jį koreguoti, konkretinant pagal tų mokslo metų ir konkrečios klasės situaciją. Svarbu yra numatyti pamokų kiekį, skirtą kiekvieno pasiekimo siekimui, o laikotarpį galima apibrėžti apytikriai, t. y. nenumatyti konkretaus mėnesio ar savaitės, tokiu būdu paliekant laisvės planui keistis pagal mokinių poreikius ir pasiekimų įgijimo tempą.

Ilgalaikio plano užrašymo pavyzdys

Dalykas Šokis

2 klasė

Laikotarpis vieneri mokslo metai 36 pamokos (viena pamoka per savaitę)

Mokymosi uždaviniai. Siekiama, kad per šokio pamokas mokiniai:

- ugdytųsi pasitikėjimą savimi ir pagarbą kitam, šokdami poroje ir grupėje lietuvių, lenkų, estų, vokiečių tradicinius šokius;
- pavieniui ir grupėje kurtų šokio fragmentą naudodami natūralius judesius, išreikšdami šokio elementus ir perteikdami gamtos reiškinių temas;
- susipažintų su gatvės šokiu, mokydamiesi vieno iš stilių – breiko pagrindinių judesių ir stebėdami breiko šokėjų kovas;
- stebėtų ir nagrinėtų lietuvių, lenkų, estų, vokiečių tradicinius šokius;
- išsakytų savo nuomonę, diskutuodami apie matytus ir atliktus lietuvių, lenkų, estų, vokiečių tradicinius šokius ir gatvės šokį;
- aptartų savo šokio patirtį, įgytą per šokio pamokas.

Trumpa klasės mokinių charakteristika: mokiniai yra mokęsi šokio dalyko pirmoje klasėje, yra susipažinę su lietuvių tradiciniais šokiais „Kiškelis“, „Graži mūsų šeimynėle“, „Šoks berniukai šokinį“, mokęsi porose kurti šokio judesių sekas, naudojant greitus ir lėtus judesius, įvairus erdvės lygius rudens tematika.

Numatomi rezultatai (mokinių pasiekimai)	**Turinys (veiklos / temos)**	**Pamokų skaičius**	**Ugdomos kompetencijos**
Šokio raiška			

A1 Šoka pavieniui, poroje ir grupėje, koordinuodamas judesius,	Kūrybinės improvizacinio pobūdžio užduotys pavieniui ir porose, skirtos tyrinėti judėjimą erdvėje įvairiomis kryptimis (pirmyn–atgal, aukštyn–žemyn), tempo variantus (greitai–lėtai), įvairios	6-8	Kultūrinė Kūrybiškumo
orientuodamasis šokio erdvėje, prisiderindamas prie šokio ritmo ir tempo, perteikdamas judesio dydį ir šokio nuotaiką.	nuotaikos judesių derinius (piktai, liūdnai, linksmai). Tradicinių lietuvių, lenkų, estų, vokiečių šokių mokymasis. Mokytojo sukurtų natūralių judesių šokio kompozicijų „Rudens spalvos“ ir „Pavasario gėlės“ mokymasis.		Komunikavimo Pažinimo Pilietiškumo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
A2 Pavieniui ar poroje kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į temą, naudodamas įvairų judesių tempą, dydį ir erdvės lygius.	Kūrybinės individualios ir porose improvizacinio pobūdžio užduotys, skirtos plėtoti judesius pagal pasirinktą įvykių seką, perteikiant temas gamtos reiškinių pagrindu: ledas tirpsta, virsta vandeniu, vanduo teka, garuoja; nuotaiką arba savybę: linksmas ir liūdnas drugelis, didelis dramblys ir maža skruzdėlė). Akcentuojama tempo ir erdvės krypčių ir lygmenų, įvairių judesių dydžių naudojimas. Kūrybinių užduočių pristatymas klasėje ir aptarimas.	6-8	Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo
A3 Kartu su kitais įgyvendina pasiūlytą šokio veiklos epizodą klasės šventėje, skirtoje mokslo metų pabaigai.	Vaidmenų žaidimai, skirti padėti mokiniams pasirinkti patinkančią šokio veiklą ir vaidmenį klasės kūrybiniame projekte ir atlikti susijusius veiksmus: šokėjo, choreografo, atsakingo už muzikos parinkimą, kostiumų dailininko ir pan. Kūrybinis klasės projektas, skirtas mokslo metų pabaigai tema „Margaspalvė mūsų klasė“. Grupėse mokomasi aptarti įspūdžius, kilusius atliekant pasirinktas veiklas.	4-5	Kūrybiškumo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo
A4 Įvardija per šokio pamoką įgytas šokio žinias.	Diskusijos pamokos pabaigoje, skatinančios mokinius išsakyti, ko šiandien išmoko, ką naujo sužinojo apie savo judėjimą, apie šokį, kas sekėsi gerai, kas nesisekė. Mokytojas nukreipiančiais klausimais padeda mokiniams mąstyti apie tai, kodėl vienas ar kitas dalykas sekėsi ar nesisekė atlikti, suprasti.	2-3	Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
Šokio supratimas ir vertinimas			
B1 Įvardija stebėto, savo atlikto ar sukurto šokio tempą, atliktus šokio judesius.	Tradicinių lietuvių, lenkų, estų ir vokiečių šokių vaizdo įrašų stebėjimas ir aptarimas. Gatvės šokių vaizdo įrašų stebėjimas ir aptarimas. Išmoktų tradicinių lietuvių, lenkų, estų ir vokiečių šokių	4-5	Pažinimo Kultūrinė Komunikavimo

B2 Įvardija savo sukurto ir kaip suprato stebėto ar atlikto šokio temą ir nuotaiką.	aptarimas. Kūrybinių užduočių metu draugų sukurtų šokio kompozicijų stebėjimas ir aptarimas. Savo sukurtos šokio kompozicijos aptarimas.		Kūrybiškumo
B3 Savais žodžiais išsako įspūdžius, kilusius stebint, atliekant ar kuriant šokio kūrinį.			
Šokio reiškinių ir kontekstų pažinimas			
C1 Įvardija artimiausioje aplinkoje pastebėtos judesio ar šokio raiškos savybes, siekdamas pasisemti kūrybinių idėjų.	Augalų ir paukščių judėjimo stebėjimas gamtoje (mokyklos kieme arba artimiausiame parke ar miške), taip pat ir vaizdo įrašuose internete. Diskusijos, skatinančios aptarti pastebėto aplinkoje judėjimo bruožus, atkreipiamas dėmesys į atskirų augalo dalių skirtingą judėjimą (šaknys, kamienas, lapai, žiedai, stiebai) ir įvairių paukščių (žvirblių, varnų, gervių, pingvinų) skirtingą judėjimą ant žemės ir ore. Diskusijose atrastų kūrybinių idėjų aptarimas. Tyrimas, skatinantis išsiaiškinti kokios gamtinės ir oro sąlygos turi įtakos augalų ir paukščių judėjimui ir kokiu tikslu stebėti gyvi objektai juda. Kūno parengimo šokio veiklai pratimai, naudojami pamokos pradžioje skatinant mokinius naudoti tuos pratimus ir namuose, kai nevyksta šokio pamokos. Vaikų joga: Saulės pasveikinimo pratimai. Kvėpavimo užduotys, skatinančios išmokti atsipalaiduoti po šokio veiklos. Diskusijos, aiškinantis kūno parengimo ir atsipalaidavimo pratimų reikalingumą.	3-4	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė
C2 Įvardija stebėto šokio atlikimo aplinkybes ir tikslą.			
C3 Atsižvelgdamas į situaciją pritaiko kūno apšilimo ir pailsėjimo judesius, reikalingus taisyklingos laikysenos ir saugios šokio veiklos užtikrinimui.		2-3	Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos

Ilgalaikio plano užrašymo pavyzdys

Dalykas Šokis

4 klasė

Laikotarpis vieneri mokslo metai 36 pamokos (viena pamoka per savaitę)

Mokymosi uždaviniai. Siekiama, kad per šokio pamokas mokiniai:

- ugdytųsi pasitikėjimą savimi ir pagarbą kitam, šokdami poroje ir grupėje istorinius Renesanso ir lietuvių, rusų, italų liaudies šokius;
- pavieniui ir grupėje kurtų šokio fragmentą naudodami natūralius judesius, išreikšdami šokio elementus ir perteikdami gamtos reiškinių temas;

- susipažintų su istoriniu šokiu, mokydamiesi Renesanso šokių pavanos ir branlio;
- stebėtų ir nagrinėtų istorinius Renesanso ir lietuvių, rusų, italų liaudies šokius;
- išsakytų savo nuomonę, diskutuodami apie matytus ir atliktus Renesanso ir lietuvių, rusų, italų liaudies šokius;
- aptartų savo šokio patirtį, įgytą per šokio pamokas.

Trumpa klasės mokinių charakteristika: mokiniai yra mokęsi šokio dalyko pirmoje-trečioje klasėje, yra susipažinę su lietuvių, lenkų, estų, vokiečių tradiciniais šokiais, mokęsi improvizuoti pavieniui ir kurti porose šokio judesių sekas, išreiškiant šokio elementus gamtos reiškinių temomis.

Numatomi rezultatai (mokinių pasiekimai)	**Turinys (veiklos / temos)**	**Pamokų skaičius**	**Ugdomos kompetencijos**
Šokio raiška			
A1 Šoka pavieniui, poroje ir grupėje, kontroliuodamas judesių tėkmę, orientuodamasis šokio erdvėje, prisiderindamas prie šokio ritmo ir tempo, perteikdamas judesio dydį, formą ir šokio nuotaiką.	Improvizaciniai judesio žaidimai ir kūrybinės šokio užduotys, skatinančios gilinti mokinių savikontrolės gebėjimus, plėtoti šokio elementų supratimą ir raiškos gebėjimus išreikšti judesio dydį (didelis, mažas), stiprumą (silpnas, stiprus), formą (vingiuotas, kampuotas), formuoti erdvėje įvairias figūras (ratą, įstrižainę, vingiuotą liniją), perteikti šokio nuotaiką. Renesanso pavanos ir branlio bei lietuvių, rusų, italų liaudies šokių mokymasis.	6-8	Kultūrinė Kūrybiškumo Komunikavimo Pažinimo Pilietiškumo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
A2 Pavieniui ir poroje kuria susietas natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką ir temą, naudodamas įvairų judesių tempą, dydį, formą ir erdvės lygius.	Improvizavimo ir komponavimo užduotys pavieniui ir porose, skatinančios suprasti šokio pradžios ir pabaigos elementus, numatyti judesių vystymo kryptis kontrasto principu pagal nuotaikas (linksmai-liūdnai-piktai-linksmai) ar savybes (lengvai-sunkiai-drąsiai-atsargiai), susiejant su įvairiu judesių tempu, dydžiu ir forma, naudojant natūralius judesius.	6-8	Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo
A3 Pasirenka šokio veiklą ir laikydamasis sceninio elgesio ir žiūrovo taisyklių ją įgyvendina kartu su kitais klasės ar mokyklos renginyje.	Diskusijos, kurių metu susipažįstama su šokio profesijomis (šokėjas, choreografas) ir su šokius susijusiomis profesijomis (šokio mokytojas, šokio kritikas), aiškinamasi jų funkcijos. Mokomasi pasirinkti sau patinkančią dalyvavimo šokio veikloje funkciją ir ją įgyvendinti klasės ar mokyklos renginyje. Šokėjo-žiūrovo situacijos, kurių metu aiškinamasi žiūrovo ir šokėjo elgesio nuostatas.	4-5	Kūrybiškumo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo

A4 Įvardija per artimiausią laikotarpį įgytą šokio patirtį ir pasiekimus.	Savo šokio patirties aptarimas individualiai ir porose, atkreipiant dėmesį į asmeninės šokio raiškos pokyčius. Įsivertinimo užduotus pagal pateiktus kriterijus.	2-3	Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
Šokio supratimas ir vertinimas			
B1 Nusako stebėto, savo atlikto ar sukurto šokio tempą,	Renesanso šokių ir lietuvių, rusų bei italų liaudies šokių vaizdo įrašų stebėjimas ir aptarimas, mokantis apibūdinti stebėtus šokius, įvardyti nuotaiką, temą ar	4-5	Pažinimo
panaudotus šokio erdvės lygius ir kryptis, įvardija atliktus šokio judesius.	pagrindinę mintį, panašumus ir skirtumus. Savo atliekamų ir kuriamų šokio temos ir nuotaikos įvardijimas. Susipažinimas su šokio sąvokomis (šokio žingsniai, judesys, erdvės kryptys, erdvės lygiai, ritmas, tempas, energija, šokio nuotaika) ir mokymasis tinkamai jas vartoti bei taikyti vertinimo kriterijus (išraiškingas, įdomus, linksmas, nuobodus). Diskusijų metu mokymasis išklausyti kitų ir išsakyti savo įspūdžius, kilusius stebint draugų ar kitų šokėjų atliekamus šokius.		Kultūrinė Komunikavimo Kūrybiškumo
B2 Paaiškina savo sukurto ir kaip suprato stebėto ar atlikto šokio temą ir nuotaiką.			
B3 Vartodamas elementarias šokio sąvokas išsako įspūdžius, kilusius stebint, atliekant ar kuriant šokio kūrinį.			
Šokio reiškinių ir kontekstų pažinimas			
C1 Iš pavyzdžių atpažįsta ir įvardija tradicinius lietuvių ir kitų tautų šokamuosius žaidimus, ratelius ar šokius.	Renesanso šokių ir lietuvių, rusų bei italių liaudies šokių stebėjimas ir aptarimas. Dalyvavimas tradicinėse bendruomenės šventėse ir jų aptarimas, siekiant išsiaiškinti stebėtų šokių aplinkybes ir jų įtaką aptariamam šokio reiškiniui.	3-4	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo
C2 Įvardija stebėto šokio atlikimo aplinkybes ir jų įtaką aptariamam šokiui.		2-3	Kultūrinė
C3 Atsižvelgdamas į situaciją panaudoja šokį kaip emocijų paleidimo, atsipalaidavimo ir pasilinksminimo būdą.	Diskusijos, skatinančios mokinius sugalvoti, kaip galima panaudoti šokį kitų dalykų pamokose arba norint nusiraminti ir atsipalaiduoti po pamokų ar kilusios nemalonios situacijos. Pasisveikinimo ir atsisveikinimo, atsipalaidavimo ar susikaupimo ritualų kūrimas klasėje.		Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos

Mokinių kompetencijų ugdymo pavyzdžiai

1-2 klasė.

Šokio raiška. Prie užduoties nurodoma trukmė yra orientacinis laikas, per kurį mokiniai gali atlikti šią užduotį.

Ugdoma kompetencija	Pasiekimas	Užduotis	Trukmė
Kultūrinė Kūrybiškumo Komunikavimo Pažinimo	A1 Šoka pavieniui, poroje ir grupėje, koordinuodamas judesius,	Užduotis ,,Lietuvių tradicinio ratelio ,,Upytėlė teka“ mokymasis“ Mokytojas gali pradžioje parodyti šio šokio vaizdo įrašą ir atkreipti mokinių dėmesį į šokėjų	10 min.
Pilietiškumo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	orientuodamasis šokio erdvėje, prisiderindamas prie šokio ritmo ir tempo, perteikdamas judesio dydį ir šokio nuotaiką.	išsidėstymą erdvėje (sustojus poromis vienoje eilėje) ir šokio tempą (pirma dalis – lėta, antra – greita). Planuojant šio ratelio mokymąsi galima susitarti su muzikos mokytoju, kad mokiniai išmoktų dainuoti šį ratelį. Jei susitarti nepavyksta, galima pamokos pradžioje išmokti ratelio žodžių, kad šokant mokiniai galėtų dainuoti, arba suskirstyti mokinius į dvi grupes, viena grupė šoka, kita dainuoja, po to grupės apsikeičia veiklomis. Galima šį ratelį atlikti visa klase su muzikos įrašu. Mokomoji medžiaga ,,Upytėlė teka“, nuoroda https://smp2014me.ugdome.lt/index.php/site/mo/mo_id/422	
Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo	A2 Pavieniui ar poroje kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką ar temą, naudodamas įvairų judesių tempą, dydį ir erdvės lygius.	Kūrybinė užduotis ,,Mano upės kelionė“ Mokytojas primena ir kartu su mokiniais aptaria išmoktą lietuvių tradicinį ratelį ,,Upytėlė teka“, atkreipdamas dėmesį į judesių tempą ir šokėjų išsidėstymą erdvėje. Mokytojas siūlo mokiniams porose sukurti savo šokio improvizaciją, kurioje būtų naudojami natūralūs judesiai, įvairus judėjimo tempas ir erdvės lygiai, įsivaizduojant galimą upės kelionę: kaip nedidelis šaltinėlis veržiasi iš po žemės, kaip jis susijungia su kitais šaltiniais ir jie ima greitai tekėti, kol įsilieja į didelę lėtai tekančią upę, tačiau kyla vėjas ir bangos upėje ima didėti. Aptarus galimą judesių plėtojimo kryptį, mokiniai porose improvizuoja. Ši kūrybinė užduotis galima atlikti be muzikos, tokiu būdu mokiniams bus lengviau mokytis kurti savo ritminę struktūrą. Galima parinkti ir foninę muziką, tokiu atveju iškyla galimybė, kad mokiniai nekurs savo ritminės struktūros, o derinsis prie muzikos. Šią užduotį rekomenduojama atlikti suskirsčius mokinių poras į dvi grupes, kai vieni šoka, kiti stebi, po to apsikeičia veiklomis.	10 min.

Kūrybiškumo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo	A3 Kartu su kitais įgyvendina pasiūlytą šokio veiklos epizodą klasės ar mokyklos renginyje.	Vaidmenų žaidimas ,,Apsilankymas šokio teatre“. Mokytojas kviečia mokinius įsivaizduoti, kad erdvė, kurioje šiandien vyksta pamoka, yra šokio teatras. Mokytojo padedami mokiniai aptaria, kokių profesijų žmonės veikia šokio teatre: šokėjai, muzikantai, garso operatorius, šviesų operatorius, scenografijos ir kostiumų dailininkas, durininkai, valytojai, žiūrovai. Aptarus įvairias veiklas mokytojas kviečia mokinius pasirinkti, kurie mokiniai norėtų būti atlikėjai, kurie žiūrovai. Aptariama, kokios yra atlikėjų elgesio nuostatos: pasiruošti pasirodymui, susikaupti, pabaigoje nusilenkti; ir kokios žiūrovo elgesio taisyklės: ramiai laukti pasirodymo, pasirodymo metu netrukdyti kitiems žiūrovams, pasibaigus pasirodymui paploti ir kt. Mokytojas suskirsto mokinius į dvi grupes – mokinius-atlikėjus ir mokinius-žiūrovus. Mokiniai-	30 min.
		atlikėjai šoka, mokiniai-žiūrovai stebi. Visi mokiniai skatinami laikytis aptartų elgesio taisyklių. Po pasirodymo mokinių grupės keičiasi vaidmenimis – atlikėjai tampa žiūrovais, o žiūrovai – atlikėjais. Po „apsilankymo šokio teatre“ mokiniai aptaria savo patirtis, kelia klausimus, dalijasi pastebėjimais. Jeigu yra mokinių, kurie pamokoje savęs nemato nei atlikėjo, nei žiūrovo vaidmenyje, aptarus su mokytoju, jie atlieka kitą, sutartą vaidmenį, pvz. pranešėjo, budėtojo, šviesų operatoriaus ir kt.	
Pažinimo ir Socialinė, emocinė sveikos gyvensenos	A4 savo Įvar šokio dija artimiausio laikotarpio pasiekimus.	Vaidmenų žaidimas „Žaislai-žiūrovai“. Mokytojo pasiūlyti mokiniai į pamoką atsineša savo mėgstamą žaislą. Mokytojas pristato mokiniams, kad žaislai pamokoje atliks žiūrovo vaidmenį. Mokiniai juos pasideda taip, kad žaislai „matytų“ visą erdvę. Pamokos pabaigoje, mokytojas kviečia mokinius pasiimti savo žaislus ir susėsti į bendrą ratą. Mokytojas klausia kiekvieno mokinio, atkreipdamas jo dėmesį klausimais, ,,kaip galvoji, ką pasakytų tavo mašinėlė/meškiukas/kaladėlė apie tavo darbą pamokoje: kokia buvo tavo nuotaika? kas tau labiausiai pasisekė? ką būtų galima tau patobulinti?“ Klausimus galima sukonkretinti, pavyzdžiui: 1. kuriuos šokio žingsniu tau pavyko atlikti geriau – lėtus ar greitus; 2. kaip tau buvo lengviau šokti – vienas ar su draugu poroje; 3. kokie įspūdžiai kilo stebint tą patį šokį, kurį atliko suaugę šokėjai; 4. ką manai apie tai, kaip klasės draugai šoko; 5. ką patarčiau sau kitam pasirodymui.	10 min.

		Mokiniai į mokytojo klausimus atsako iš žaislo pozicijos, tai palengvina jiems kalbėjimą apie savo pasiekimus ir skatina kritiškai mąstyti.	

1-2 klasė.

Šokio supratimas ir vertinimas. Prie užduoties nurodoma trukmė yra orientacinis laikas, per kurį mokiniai gali atlikti šią užduotį.

Ugdoma kompetencija	Pasiekimas	Užduotis	Trukmė
Pažinimo Kultūrinė Komunikavimo Kūrybiškumo	B1 Įvardija stebėto, savo atlikto ar sukurto šokio tempą, atliktus šokio judesius.	Po atlikto lietuvių tradicinio ratelio „Upytėlė teka“ mokytojas kviečia mokinius aptarti išmoktą ratelį, užduodamas klausimus: 1. kokio tempo buvo ratelio dalys 2. kurie judesiai buvo lėti, kurie greiti 3. kokie buvo naudojami šokio žingsniai; 4. kodėl greitojoje dalyje vieniems reikia pakelti aukštai rankas, o kitiems pasilenkti;	10 min.
		Mokomoji medžiaga „Upytėlė teka“, nuoroda https://smp2014me.ugdome.lt/index.php/site/mo/mo_id/422	

	B2 Įvardija savo sukurto ir kaip suprato stebėto ar atlikto šokio temą ir nuotaiką.	Išmoktą šokį „Upytėlė teka“ mokiniai gali sušokti dviem atskiromis grupėmis, kai vieni yra atlikėjai, o kiti žiūrovai. Po to grupės pasikeičia veiklomis. Mokytojas kviečia mokinius aptarti atliktą ir stebėtą šokį, užduodamas klausimus: 1. apie ką dainuojama šiame ratelyje 2. ką išreiškia siūbuojančios sukabintos šokėjų rankos (pvz., bangeles) 3. ką išreiškia bėgantys šokėjai (pvz., vandens tekėjimą, žuvelių plaukimą) 4. kokia buvo šokėjų nuotaika 5. kaip šokėjų nuotaika padėjo suprasti, kokia tai buvo upė (pvz., linksmas upeliukas, ar srauni arba lėtai tekanti upė ir kt.)	10 min.
	B3 Savais žodžiais išsako įspūdžius, kilusius stebint, atliekant ar kuriant šokio kūrinį.	Mokiniai atliko išmoktą šokį „Upytėlė teka“, taip pat stebėjo šį šokį, atliekamą klasės draugų. Mokytojas kviečia mokinius aptarti įspūdžius, užduodamas klausimus: 6. kokia jų nuomonė apie išmoktą ratelį (pvz., smagus, įdomus ar neįdomus, keistas, sunkiai ar lengvai išmokstamas ir pan.) 7. kaip sekėsi šokti su draugu poroje 8. kaip kitiems klasės draugams sekėsi šokti	10 min.

1-2 klasė.

Šokio reiškinių ir kontekstų pažinimas. Prie užduoties nurodoma trukmė yra orientacinis laikas, per kurį mokiniai gali atlikti šią užduotį.

Ugdoma kompetencija	Pasiekimas	Užduotis	Trukmė
Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė	C1 Įvardija artimiausioje aplinkoje pastebėtos judesio ar šokio raiškos savybes, siekdamas pasisemti kūrybinių idėjų.	Šokio eksperimentas „Mano pupelės gimimas“ 1. Mokytojas skiria užduotį mokiniams namuose vazonėlyje pasodinti pupelę, prieš tai aptaręs su mokiniais sodinimo etapus: kiek reikia pupelės sėklą išmirkyti, kaip ją pasodinti, palaistyti. Šiai veiklai galima pakviesti mokinio šeimos narius dalyvauti ir padėti. 2. Suplanuojama, kad visus pupelės augimo etapus mokiniai fiksuos (filmuos arba fotografuos) telefonu. Tuo pačiu metu mokinys fiksuoja šalia augalo savo atliekamus judesius, kurie atkartoja pasodinto augalo augimo etapus ir su tuos susijusias formas bei judesius: 1 etapas – pupelė žemėje, 2 etapas – daigo	Augalo augimo fiksavimui 1-2 sav. Kūrybinei užduočiai 1 pamoka

		pasirodymas, 3 etapas – daigo augimas, 4 etapas – skleidžiasi pirmieji lapai.	

		3. Surinkus visą užfiksuotą medžiagą, remdamasis augalo augimo ir savo judesių bei su tyrimu susijusių emocijų patirtimi, pamokos metu kuria improvizuotą šokio kompoziciją „Mano pupelės gimimas“. 4. Mokytojas gali apjungti visų mokinių kūrybines improvizacijas ir sukurti bendrą klasės šokio paveikslą, pvz., „Kai bunda gamta“, „Augalų kelionė“, „Mano žemė“ ir pan. 5. Bendroje klasės šokio kompozicijoje galima įtraukti mokinių solo pasirodymus (pvz., gal vienas augalas sudygo ir staiga nuvyto, kitas gal labai lėtai vystėsi, o užaugo plačiausiais ir galingiausiais lapais, gal sėkla iš vis nesudygo ir pan.) 6. Mokytojo nuožiūra, pasirodymo metu gali būti naudojamos video projekcijos su mokinių užfiksuotais augalų augimo etapais.	

Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė	C2 Įvardija stebėto šokio atlikimo aplinkybes ir tikslą.	Užduotis „Šokio planeta“. Mokiniai stebi mokytojo parinktą filmuką „Šokio planeta“, kuriame pristatomas šiuolaikinio šokio pradžiamokslis, kuriame mokiniai susipažįsta su „Šokio planeta“ ir jos gyventojais. Po filmuką peržiūros mokytojo nukreipiami mokiniai aptaria: 1. kas gyvena Šokio planetoje? 2. kaip elgiasi Šokio planetos gyventojai? 3. ar šokėjai yra tokie patys kaip mes? 4. kokie poliai yra Šokio planetoje? 5. kas yra bendruomenės šokis? 6. kas yra scenos šokis? 7. kokių šokių stilių, papročių galima rasti Šokio planetoje? Mokomoji medžiaga, nuoroda: Šokio planeta / Planet Dance https://www.youtube.com/watch?v=C7_https://www.youtube.com/watch?v=C7_-t3RSj_g&list=PLomMA46icl0CRB-jX_QRIfN-YDtij9IkYt3RSj_g&list=PLomMA46icl0CRB-jX_QRIfNhttps://www.youtube.com/watch?v=C7_-t3RSj_g&list=PLomMA46icl0CRB-jX_QRIfN-YDtij9IkYYDtij9IkY	20 min.
Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	C3 Atsižvelgdamas į situaciją pritaiko kūno apšilimo ir pailsėjimo judesius, reikalingus taisyklingos laikysenos ir saugios šokio veiklos užtikrinimui.	Kūrybinė užduotis „Šešių žingsnių apšilimas“. Mokytojas aptaria su mokiniais kūno dalių apšilimo prieš pradedant šokti svarbą. Didelis ir greitas aktyvumas gali būti pavojingas ir sukelti traumas, todėl kūno dalis būtina išjudinti palengva. Mokytojas pristato, kad mokiniai šiandien susipažins su šešiomis kūno dalimis, kurioms priskirs skaičius nuo 1 iki 6 ir juos reikės prisiminti: 1 – galva, 2 – pečiai, 3 – plaštakos, 4 – juosmuo ir klubai, 5 – kojos, 6 – pėdos. Kiekvienam skaičiui, t.y. jam priskirtai kūno daliai, skiriama iki 1 min. apšilimo pratimams. Skaičiai priskiriami tam, kad mokytojas ir mokiniai laikytųsi vienos sistemos, apšilimą pradėtų laipsniškai nuo 1 iki 6 skaičiaus,	5-10 min.
		arba atbuline tvarka nuo 6 iki 1. Kelias pamokas apšilimui vadovauja mokytojas, rodydamas savo pratimus. Vėliau gali kviesti mokinius rodyti savo sugalvotus apšilimo pratimus. Norintiems mokiniams priskiriamas tam tikras skaičius arba jį pasirenka pats mokinys. Dabar jau patys mokiniai, paeiliui, demonstruoja savo sugalvotus tam tikros kūno dalies apšilimo pratimus, o visa klasė kartoja. Mokytojas stebi laiką ir skelbia, kada pradeda rodyti kitas mokinys. Ilgainiui mokiniai susikuria sau įdomų ir veiksmingą kūno apšilimo ritualą.	

3-4 klasė.

Šokio raiška. Prie užduoties nurodoma trukmė yra orientacinis laikas, per kurį mokiniai gali atlikti šią užduotį.

Ugdoma kompetencija	Pasiekimas	Užduotis	Trukmė
Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	A1 Šoka pavieniui, poroje ir grupėje, kontroliuodamas judesių tėkmę, orientuodamasis šokio erdvėje, prisiderindamas prie šokio ritmo ir tempo, perteikdamas judesio dydį, formą ir šokio nuotaiką.	Atlikimo užduotis „Branlių mokymasis“ Mokiniai stebi branlio vaizdo įrašą, aptaria su mokytoju, kokius judesius pastebi, kokiu tempu jie yra atliekami. Tada išsidėstę erdvėje laisvai arba rate mokosi pagrindinių branlio žingsnių be muzikos. Vėliau sustoja į ratą atlieka branlį visi kartu su muzika. Mokomoji medžiaga: Žirnių-skalbėjų branlis https://www.youtube.com/watch?v=0UxnG1JDkuQ	15 min.
Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo	A2 Pavieniui ir poroje kuria susietas natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką ir temą, naudodamas įvairų judesių tempą, dydį, formą ir erdvės lygius.	Kūrybinė užduotis grupėse „Gamtos stichijos“. Mokytojas supažindina mokinius, kad šiandien jie sukurs keturis paveikslus apie gamtos elementus (stichijas): ugnį, orą, vandenį ir žemę. Susitariama, kad sukurtas paveikslas turi turėti pradžią, plėtotę ir pabaigą. Aptariama, kokie judesiai, koks tempas, erdvės lygiai, judesių energija gali būti panaudota išreiškiant kiekvieną stichiją, kaip galima plėtoti vyksmą, priklausomai nuo to, kaip kinta stichija. Mokiniai atsistoja į bendrą ratą ir paeiliui išsiskaičiuoja nuo 1 iki 4. Visi pirmieji numeriai yra pirma komanda, visi antrieji – antra, tretieji – trečia, ketvirtieji – ketvirta. Mokytojas yra paruošęs keturis popieriaus lapus, kuriuose nupiešta po vieną stichiją. Mokiniai išsitraukia lapą, jo neatskleisdami kitoms draugų komandoms. Mokiniai kuria improvizacines kompozicijas. Mokinių grupės paeiliui demonstruoja savo šokio etiudus, po pasirodymo stebintieji diskutuoja, kokią stichiją atskleidė pasirodę šokėjai, kokia tos stichijos istorija buvo papasakota judesiu.	15 min.

Kūrybiškumo Kultūrinė Pažinimo Pilietiškumo	A3 Pasirenka šokio veiklą ir laikydamasis sceninio elgesio ir žiūrovo taisyklių ją įgyvendina kartu su kitais klasės ar mokyklos renginyje.	Pristatydami išmoktą branlį arba sukurtą stichijos šokio kompoziciją mokiniai pasiskirsto vaidmenimis, vieni būna šokėjai, kiti – žiūrovai. Šokėjo –žiūrovo situacijose visi mokiniai pabūna abiejuose vaidmenyse. Jeigu kuris nors mokinys nenorėjo dalyvauti stichijos paveikslo kūrime, mokytojas paskatina papasakoti, kaip jis būtų įgyvendinęs minėtą temą ir pasiūlytų, kokie judesiai, jo manymu, būtų tinkamiausi. Būdami žiūrovais mokiniai mokosi žiūrovo elgesio taisyklių, prieš tai jas aptarę su mokytoju. Tuo pačiu žiūrovai tampa ir šokio kritikais, kai yra aptariamos atliktos užduotys. Galima paskatinti mokinius išbandyti ir muzikos režisieriaus vaidmenį, kai mokinys parenka muzika kūrybinės užduoties „Stichijos“ atlikimui. Arba kostiumų dailininko vaidmenį, kai sugalvoja temai perteikti tinkamą kostiumo detalę.	10 min.
Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	A4 Įvardija per artimiausią laikotarpį įgytą šokio patirtį ir pasiekimus.	Mokiniai vertina savo veiklą šokio pamokoje pagal mokytojo pateiktus kriterijus. Galimi įvairūs būdai, pavyzdžiui, žymėjimas spalvomis (raudona – nepavyksta, geltona – sekasi neblogai, bet yra ką tobulinti, žalia – atlieku puikiai) ar kitais sutartiniais ženklais. Mokiniai savo veiklos įsivertinimus prie žymėjimų gali pakomentuoti žodžiu arba raštu.	5 min.

3-4 klasė.

Šokio supratimas ir vertinimas. Prie užduoties nurodoma trukmė yra orientacinis laikas, per kurį mokiniai gali atlikti šią užduotį.

Ugdoma kompetencija	Pasiekimas	Užduotis	Trukmė
Pažinimo Kultūrinė Komunikavimo Kūrybiškumo	B1 Nusako savo sukurto ir draugų sukurto šokio tempą, panaudotus šokio erdvės lygius ir kryptis, įvardija atliktus šokio judesius.	Atlikus kūrybinę užduotį grupėse „Gamtos stichijos“, kviesti mokius aptarti, kokius judėjimo tempus, erdvės lygius ir kryptis panaudojo, kokius judesius atliko.	15 min.
	B2 Paaiškina savo sukurto šokio temą ir nuotaiką.	Papasakoja, kokią pasirinktos stichijos nuotaiką norėjo perteikti ir kokius judesiu tam tikslui pasirinko.	
	B3 Vartodamas elementarias šokio sąvokas išsako įspūdžius, kilusius stebint šokio kūrinį.	Išsako, ką galvoja apie draugų sukurtas kompozicijas, perteikiančias kitas stichijas, išsako savo nuomonę, paaiškindamas, kodėl taip galvoja.	

3-4 klasė.

Šokio reiškinių ir kontekstų pažinimas. Prie užduoties nurodoma trukmė yra orientacinis laikas, per kurį mokiniai gali atlikti šią užduotį.

Ugdoma kompetencija	Pasiekimas	Užduotis	Trukmė
Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė	C1 Iš pavyzdžių atpažįsta ir įvardija tradicinius lietuvių ir kitų tautų šokamuosius žaidimus, ratelius ar šokius.	-iš ,,Pasaulio šokiai“ stebi filmą apie tradicinius ir stilizuotus šokius. Galimi mainai su mokiniais: iš kokių šalių šokiai yra įraše, iš ko atpažįstate iš kokios šalies 1. kokius rūbus/kostiumus dėvi šokėjai kaip apavas atspindi, iš kokios šalies šokis 2. kuo skiriasi ar panašūs kitų šalių šokiai 3. lyginant su lietuvių tradiciniais šokiais kokios šalies šokis labiausiai patiko ir kodėl www.youtube.com/watch?v=DNqjZ03zH-s Moko	1 pamoka
Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė	C2 Įvardija stebėto šokio atlikimo aplinkybes ir jų įtaką aptariamam šokiui.		

Pažinimo Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	C3 Atsižvelgdamas į situaciją panaudoja šokį kaip emocijų paleidimo, atsipalaidavimo ir pasilinksminimo būdą.	Žaidybinė užduotis „Verdame spageti“ Ši užduotis atliekama visa klase, padalinta į dvi grupes. Viena grupė – vanduo, kita grupė spageti. Mokiniai, kurie yra vandens vaidmenyje, jiems patogioje pozicijoje atsigula salės viduryje apskritimo formoje. Mokiniai, kurie yra spageti vaidmenyje, tiesūs ir išsitempę (kaip spageti), laukia viename būryje šalia gulinčiųjų už apskritimo formos. Mokytojas skelbia, kad vanduo puode po truputį šyla ir gulintys mokiniai reaguoja, pradėdami po truputį judėti erdvėje, bet išlaikydami apskritimo formą. Mokytojas skatina judėjimo tempą, sakydamas, kad temperatūra kyla vis aukščiau, vanduo puode ima virti ir burbuliuoti, o mokiniai reaguoja visu savo kūnu, didindami judėjimo erdvėje greitį ir vis stiprindami judesių atlikimo energiją. Mokytojas skelbia, kad į puodą su verdančiu vandeniu yra įdedami spageti. Tuo metu mokiniai, kurie yra „spageti“, visu būriu, iškėlę ištemptas rankas į viršų, įliuoksniuoja į mokinių „verdančio vandens“ centrą ir išsisklaido tarp jų. Tolesnės siužeto vystymo kryptys: 1. Vandens virimo temperatūra sumažėja. Mokinių „vandens“ judėjimas sulėtėja; 2. Spageti verdančiame vandenyje minkštėja. Mokinių „spageti“ kūnas iš įtemptos pozicijos po truputį tampa plastišku, kūno dalys vinguriuoja ir lėtai smenga ant žemės (į puodo dugną); 3. Vanduo ir spageti puode yra maišomi, kad neprisviltų. „spageti“ mokiniai juda palei žemę viena kryptimi išlaikydami rato formą,	10 min.
		o „vanduo“ šoka visuose erdvės lygmenyse (aukštai, per vidurį, žemai), taip pat judėdami ta pačia kryptimi; 4. Ugnis išjungiama, puodas sustojo virti. Mokiniai po truputį užbaigia judėjimą ir sutingsta patogiose pozose. 5. Išpilamas iš puodo vanduo. Mokiniai „vanduo“ greitai iššoka viena kryptimi iš rato, joje palikdami gulėti mokinius „spageti“. Po užduoties atlikimo, mokinių grupės gali susikeisti vaidmenimis. Užduotis gali būti atliekama tyloje arba skambant muzikai.	

Fizinis ugdymas

Kompetencijų ugdymo ir vertybių ugdymui pradiniame ugydme projektinių veiklų pavyzdžiai:

- Olimpinė savaitė;
- sporto šakos pažinimas;
- olimpinė diena, olimpinė žiemos diena. Tematika:
- žymiausi Lietuvos olimpiečiai;
- kaip gyvenime ir sporte pasireiškia pagarba, draugystė ir tobulėjimas;
- stereotipų įveikimas per sportą; kūno, valios ir proto darna;
- tarpkultūrinis bendradarbiavimas.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

1 klasė vaikams – pereinamoji klasė iš vieno mokymosi tarpsnio į kitą. Priešmokyklinėje klasėje mokymasis vyko labiau laisvai, mažiau sėdėjimo suole, daugiau judėjimo, žaidimo. 1 klasėje mokiniai pirmomis dienomis patiria labai stiprias emocijas, kurios daro įtaką elgsenai. Perėjus mokytis į mokyklą vaikų ir, apskritai, žmogaus, prigimtinis mokymosi būdas stebint, patiriant niekus nedingsta. Todėl atkreiptina būti dėmesingiems savo asmeninėms socialinės ir emocinėms kompetencijoms, t. y. į tai, koks mūsų žodynas, kaip aiškiai komunikuojame žodžiais ir nežodžiais mintis, kaip išreikiame savo jausmus ir įvardijame, kaip rodomone emocijų valdymo gebėjimus, empatiškumą, pagarbą, bendravimą ir bendradrabiavimą, kaip reaguojame į konfliktines situcaijas ir ja sprendžiame bei kaip demonstruojame savo atsakomybę ir gebėjimą priimti sprendimus įvertinus pasekmes.

Dėl ypatingai didelių pokyčių vaikų gyvenime rekomenduojama kalsėje turėti ***Klasės draugą*** (žaislą), kuris „padės“ įveikti sudėtingas emociškai situacijas. Šis žaislas taip pat reikalingas mokytojui modeliuojant ar demonstruojant įgūdžių ugdymui svarbias situcaijas.

Padedant vaikams formuotis socialinius ir emocinius, sveikos gyvensenos įgūdžius, labai svarbu, kad vaikai kiek įmanoma anksčiau ar iš karto formuotųsi tinkamą įgūdį, kuris ilgainiui kartojant taps elgesio modeliu. Ugdymo procese pateikiant pavyzdžius, juos aiškinant ardemostruojant neišvengiamai naudojame ir neigiamo elgesio pavyzdžius. Tokiose situacijose, jeigu mokytojas renkasi vaidybinius, dialogo elementus mokytojui reikalinga pagalba, kurią gali suteikti patys vaikai, atlikdami tik teigiamos/ tinkamos elgsenos vaidmenį, kolega arba *Klasės draugas*. Aktyvus *Klasės draugo* gyvenimas ir buvimas su vaikais kartu gali tęstis ne vieną pradinę klasę, tačiaurekomenduojama aktyviai naudoti ugdymo procese 1 ir 2 klasėse.

Įgūdžių pritaikymas praktikoje, kasdienėse situacijose – palankios galimybės įgūdžių pritaikymui ir įtvirtinimui, pavyzdžiui valgykite kartu su mokiniais ir kartu mokykitės saugaus valgymo taisyklių (neskubėti, sukramtyti, nevalgyti labai karšto maisto).

Planuoddami klasės išvykas, aptarkite dienos rėžimo planą ir planuodami išvykos laiką numatykite apibūdinti aktyvios veiklos ir poilsio laiką. Pasikalbėkite apie tai, kaip svarbu numatyti net tik laiką aktyviai ir pasyviai veiklai.

<u>Pamokų planų pavyzdžiai</u>

1.

Tema	**Savęs pažinimas, kėlimas ir siekimas asmeninių tobulėjimo tikslų 1.** **1. Atpažįsta, įvardija ir valdo emocijas, elgesį.** Potemės. Emocijų atpažinimas ir žodyno plėtojimas, Patiriamų emocijų atpažinimas ir įvardijimas
Sąvokos	Emocinis raštingumas – gebėjimas atpažinti, suprasti, įvardyti ir valdyti savo emocijas. Plėtojamas žodynas: piktas, baikštus, patenkintas, pakylėtas, susijaudinęs.
Kompetencijos	Pažintinė Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė
Įgūdžiai	Emocijų atpažinimas ir įvardijimas
Tikslas	Padėti mokiniams formuotis žodyną, kuris jiems leistų įvardyti ir suprasti savo jausmus.

Uždaviniai	Mokytis atpažinti ir išvardyti skirtingus jausmus ir emocijas, kuriuos jaučia dienos metu; Prisiminti, kokius žodžius jausmams įvardyti jau žino, ir papildyti šį žodyną.

Trukmė	30 min.
Veiklos pavadinimas	Mano jausmai dienos metu
Priemonės	Pateiktis arba paveikslėliai su išreikštomis emocijomis
Refleksija	**Metodas.** ***Kas? Kas iš to? Kas toliau?*** **Kas?** Kokie yra jausmų žodžiai? **Kas iš to?** Kaip šie žodžiai padeda pasakyti, kaip tu jautiesi? **Kas toliau?** Kokiose dar situacijose galėtumėte pavartoti jausmų žodžius?

Eiga	**1 TEMOS ATSKLEIDIMAS** (visa klasė) Paprašykite vaikų prisiminti, kaip jie jautėsi pirmą dieną atėję į mokyklą. Kai norintieji papasakos apie tai, pasikalbėkite, kaip vaikai jaučiasi dabar, kai kiekvieną dieną eina į mokyklą. Pakvieskite norinčiuosius pasidalyti savo mintimis. Tada pasakykite, kad šiandien mokysitės įvardyti savo jausmus. **2 TEMOS ANALIZĖ** (visa klasė) Pasakykite vaikams, kad visų pirma jūs aptarsite jau žinomus žodžius, kurie apibūdina jausmus. Po to pridėsite naujų žodžių. **PAKLAUSKITE.** *Kokius žodžius vartojate, kai norite* įvardyti *savo jausmus?* Išklausykite atsakymus. Tuomet priminkite jausmus apibūdinančius žodžius, kuriuos vaikai jau žino. **Pristatykite jausmų žodžius.** Pabrėžkite, kaip svarbu žinoti žodžius, kurie įvardija jausmus. Juk tuomet gali pasakyti kitiems, kaip tu jautiesi. Parodykite paruoštą pateiktį, ar kitą vaizdinę priemonę. Tegul vaikai pagalvoja, ką šie žodžiai jiems reiškia. **Jausmų žodžiai** • Piktas. • Baikštus. • Patenkintas. • Pakylėtas. • Susijaudinęs. Paaiškinkite, kad kiekvienas žodis siejasi su jau žinomais žodžiais. Aptarkite, kaip tie patys žodžiai gali reikšti skirtingus dalykus, taip pat – kuo šie žodžiai skiriasi nuo prieš tai išmoktų. Paaiškinkite, ką reiškia kiekvienas naujas žodis ir kada jis gali būti vartojamas. Tegul vaikai pasiūlo savo žodžių. **Paaiškinkite, kaip vartoti jausmų žodžius.** Pabrėžkite, jog normalu dienos metu patirti daug emocijų. Dienos pradžioje žmogus gali jaustis vienaip, pabaigoje – visiškai kitaip. Kiekvieną kartą, kai pasakote jausmo pavadinimą, sustokite ir nutaisykite atitinkamą veido išraišką. **PATEIKITE PAVYZDĮ.** Pateikite pavyzdį, kuris iliustruotų Jūsų patiriamas dienos metu skirtingas emocijas. (Pavyzdžiui, *Šį rytą išsigandau, nes mane pažadino keistas garsas. Kai supratau, kad tai mano kaimynas išnešė šiukšles, įsiutau, nes mane pažadino per anksti. Bet kai supratau, kad kaimynas dėl to nekaltas ir kad ryte turėsiu daugiau laiko sau, apsidžiaugiau. Kai atvykau į mokyklą, nerimavau dėl pamokų. Dabar aš nekantrauju pradėti mokytis jausmų žodžius kartu su jumis.*). **PAKLAUSKITE.** *Kokiose situacijose galėtumėte pavartoti šiuos jausmų žodžius?* **3 PRAKTIKA (mažose grupėse)** **Paaiškinkite veiklą *Rašome apie jausmus.*** Tegul vaikai mažose grupėse parašo arba nupiešia istorijas apie vieno vaiko jausmus dienos metu, vartodami visus žinomus jausmų pavadinimus.

	Vaikai mokosi atpažinti jausmus. Kūrybiškai suskirstykite vaikus į mažas (3-4 asmenis) grupeles. Paprašykite aptarti, o po to užrašyti istoriją ar nupiešti apie vaiką ir jo jausmus dienos metu. Pasakojime turi būti pavartoti jausmų žodžiai, kuriuos aptarėte šiandien. Kad lengviau atpažintų kuriamos istorijos herojaus jausmus dienos pradžioje, viduryje ir pabaigoje, palikite matomą naudotą vaizdinę priemonę. Paaiškinkite, kad rašant reikia laikytis šios struktūros: • Pradžioje dienos: pasakykite ir parodykite, kas nutinka veikėjui ir kaip jis jaučiasi. • Viduryje dienos: pasakykite ir parodykite, kas vėliau nutinka veikėjui ir kaip jis jaučiasi. • Pabaigoje dienos: pasakykite ir parodykite, kas galų gale nutinka veikėjui ir kaip jis jaučiasi. Istorijas iškabinkite klasėje.
Įgūdžių pritaikymas	Paparšykite vaikus stebėti savo elgesį ir klausytis savo žodžių, kuriuos jie sako kitiems vaikams žaidimų aikštelėje ar valgykloje apibūdindami savo jausmus. Paprašykite juos pastebėjus užsirašyti mokymosi užrašuose. Pasirinktinai. Gali nupiešti situaciją/as arba aprašyti, kuriose buvo pasakyti jausmus apibūdinantys žodžiai.
Temų plėtojimas bendruomenėje	Emocijų paroda. Priemonės: fotoaparatas. Užduotis: leiskite vaikams pasivaikščioti mokyklos koridoriais ir paprašyti sutiktų vaikų ir mokyklos darbuotojų pademonstruoti įvairiausias emocijas ir nufotografuoti šias išraiškas. Prie nuotraukų vaikai turi užrašyti jausmų pavadinimus. Šias nuotraukas galėsite iškabinti mokyklos koridoriuje.
Įgūdžių panaudojimas šeimoje	Pasiūlykite vaikams kartu su savo šeima peržiūrėti kokią nors televizijos laidą arba filmą, aptarti, kokias emocijas demonstruoja aktoriai ir o po to pasikalbėti apie tai, kaip skirtingus jausmus demonstruoja šeimos nariai.
Vertinimas	1. Atkreipkite dėmesį, kad vaikai aprašytų/nupieštų nuoseklią įvykių seką ir kad kiekvienas iš įvykių būtų susijęs su aptartais jausmais ar emocijomis. Stebėkite, kaip vaikai teisingai demonstruoja emocijas, ar jų veido išraiška atitinka jaučiamą emociją. 2. Pasikalbėkite, kaip sekėsi stebėti savo emocijas ir jas įvardyti. Paskaitykite vaikų mokymosi užrašus. 3. Pasiteiraukite, ar pavyko išgirsti kitų žmonių įvardijamas emocijas.

2

Tema	**Tarpusavio santykių kūrimas ir mokymasis bendradarbiauti** **2.1 Demonstruoja įtraukiojo elgesio įgūdžius** Potemė. Santykio kūrimas
Sąvokos	*Vaikai, mokydamiesi sakyti ir priimti komplimentus, pajunta geranoriško bendravimo poveikį ir suteikia galimybę jaustis laimingais. Komplimentai gali padėti kurti reikšmingus ir sveikus santykius.* vaikai mokosi sakyti komplimentus ir priimti juos iš meškiuko Tuko bei klasės draugų.

Kompetencijos	Pažintinė Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė

Įgūdžiai	Bendradarbiavimo įgūdžiai Stiprybių pastebėjimas Bendradarbiavimas.
Uždaviniai	Mokytis sakyti ir priimti komplimentus.
Trukmė	30 min.
Veiklos pavadinimas	**Tai, kas man patinka kituose**
Priemonės	Batų dėžė, vokai, lipdukai, pieštukai.
Refleksija	**Kas?** Kokio šiandien sulaukėte komplimento? **Kas iš to?** Kaip jūs jaučiatės gavę komplimentą? **Kas toliau?** Kodėl yra svarbu ir ateityje sakyti kitiems komplimentus?

Eiga	**1 TEMOS ATSKLEIDIMAS** (visa klasė) Praneškite klasei, jog jie mokysis sakyti ir priimti komplimentus. Sakydami komplimentą mes pagiriame tai, kas mums patinka kitame žmoguje. Pavyzdžiui, „Man patinka tavo šypsena“ arba „Tu tikrai labai gerai padirbėjai piešdamas šį šunį“. Kai priimame komplimentą, parodome dėkingumą sakydami: „Ačiū“. Atkreipkite vaikų dėmesį, jog tiek komplimentų sakymas, tiek jų priėmimas mums kelia gerus jausmus. **PAKLAUSKITE.** Kokį komplimentą galėtumėte pasakyti [pvz., mėgstamam žaislui arba herojui]? Paruoškite vaidinę priemonę, kuri padėtų vaikams … Atkreipkite vaikų dėmesį, jog šioje pateiktyje jie atras, kokius komplimentus galima būtų pasakyti pasirinktam [pvz., mėgstamam žaislui arba herojui] . Paklauskite norinčiųjų, kokių dar komplimentų būtų galima sugalvoti *Klasės draugui.* Nepamirškite ir patys pateikti pavyzdžių. Susėskite kartu su vaikais aplink jo kėdę ir susikibkite rankomis. Kartokit šią skanduotę: Klasės draugas tu esi Sakome mes tau visi Pasakysim atvirai - Mylim mes tave labai. Paprašykite vaikų kartu su jumis perskaityti kelis komplimentus, po to vėl visi kartu pasakykite skanduotę. Tęskite žaidimą, kol perskaitysite visus komplimentus. **PAKLAUSKITE.** Kaip jaučiatės sakydami komplimentus? Paprašykite vaikų pagalvoti, kaip *Klasės draugas* galėjo pasijusti išgirdęs visus šiuos komplimentus. Atkreipkite jų dėmesį, jog priėmus komplimentą, už tai kad kažką padarei arba už tai koks esi, apima geras jausmas. Parodykite, kaip *Klasės draugas* dėkoja visiems vaikams ir kaip gerai jaučiasi. Po to paaiškinkite vaikams, jog gerai pasijaučia ir tas žmogus, kuris sako komplimentą. Paprašykite vaikų prisiminti, kaip jie jautėsi, kai patys kam nors sakė komplimentą. **2 TEMOS ANALIZĖ** (visa klasė) Praneškite vaikams, jog jūs kartu su Klasės draugu norėtumėte kiekvienam pasakyti po komplimentą. Tegul jie atkreipia dėmesį į tai, kaip jaučiasi priimdami komplimentą. **PAKLAUSKITE.** Kaip jūs galite man ir *Klasės draugui* parodyti dėkingumą už komplimentą? Paklauskite vaikų, kuo skiriasi komplimentai, kuriuos jūs ir *Klasės draugas* pasakėte jiems. Taip pat pasiūlykite pagalvoti, kaip jie galėtų padėkoti jums ir *Klasės draugui* už komplimentus. **Kaip sakyti komplimentus ir kaip juos priimti.**

	Parodykite paruoštą vizualinę priemonę/pateiktį apie komplimentus. Aptarkite, kokiais skirtingais būdais gali būti pasakytas komplimentas. Pabrėžkite, kad kiekvienas komplimentas turi būti tikras ir nuoširdus. Po to paaiškinkite vaikams, jog labai svarbu pripažinti komplimentą ir už jį padėkoti. Garsiai perskaitykite būdus, kaip priimti komplimentą. **Paaiškinkite, kaip reikia sakyti ir priimti komplimentus.** Pasirinkite vieną iš komplimento sakymo būdų ir padėkokite vienam iš vaikų už neseniai suteiktą pagalbą klasėje. Paprašykite norinčiojo padėti jums pademonstruoti, kaip reikia priimti komplimentus. Remkitės šiais pavyzdžiais: **SAKYKITE.** *Klasės draugas* ir aš norėtumėme tau padėkoti [vaiko vardas] už pagalbą tvarkant skelbimų lentą. [Jis arba Ji] tikrai gerai padirbėjo ir mes norime, jog [jis arba ji] tai žinotų. **SAKYKITE.** [Vaiko vardas], ačiū už pagalbą *Klasės draugui* ir man už naujas idėjas skelbimų lentai. Tu viską puikiai apgalvojai ir tavo idėjos buvo labai praktiškos bei smagios. **SAKYKITE.** Aš manau, kad [vaiko vardas] tikrai vertina tai, jog mes su *Klasės draugu* [jam arba jai] padėkojome už [jo arba jos] kūrybingumą ir pagalbą. Taip manau, nes [jis arba ji] mums nusišypsojo, kai sakė „Labai smagu, kad jūs taip sakote. Man linksma, kad jums patiko mano idėjos“. Paprašykite pagalvoti, kaip jie jautėsi sulaukę komplimento. Pakvieskite norinčiuosius pasidalyti savo mintimis. **PAKLAUSKITE.** Kaip tu jauteisi išgirdęs(-usi) mūsų komplimentą? **3 PRAKTIKA** (mažose grupėse) **Paaiškinkite, kaip reikia sakyti ir priimti komplimentus.** Tegul vaikai parašo arba nupiešia, kas jiems patinka kituose. Jeigu jiems reikės pagalbos sugalvojant skirtingus būdus kaip pasakyti komplimentus bendraklasiams, paskatinkite juos naudotis paruošta informacija vizualinėje priemonėje/pateiktyje. **Vaikai mokosi sakyti ir priimti komplimentus.** Kūrybiškai sugrupuokite vaikus po keturis. Paprašykite kiekvienos grupės susėsti į atskirą ratelį. Išdalykite popieriaus lapus ir paprašykite užrašyti savo vardą lapo viduryje ir pieštuku apvesti jį apskritimu. Tegul vaikai pasiunčia savo popieriaus lapą dešinėje sėdinčiam grupės nariui. Šis parašys arba nupieš komplimentą žmogui, kurio vardas yra užrašytas lape. Priminkite, jog visi komplimentai turi būti skirti tam, kas jums patinka kitame žmoguje arba tam ką gero tas žmogus yra padaręs. Po to visi persiunčia lapą dešinėje esančiam žmogui. Kai lapas pasieks savo šeimininką, lape jau bus parašytas arba nupieštas kiekvieno grupės nario komplimentas. Tuomet paprašykite kiekvieno vaiko iškelti savo lapą ir leisti grupės nariams perskaityti arba pakomentuoti savąjį komplimentą. Priminkite lapo šeimininkui, kad šis po kiekvieno komplimento padėkotų.
Įgūdžių pritaikymas	Paskatinkite juos pamąstyti, kodėl yra svarbu, jog komplimentai būtų nuoširdūs ir tikri. Pasiūlykite prisiminti draugą, kuriam norėtų pasakyti komplimentą ir paprašykite šį komplimentą užrašyti ar numpiešti mokymosi užrašuose.
Temų plėtojimas bendruomenėje	Papildoma užduotis / dailės pamoka. Išdalykite vaikams nedidels 2-3 korteles. Pasiūlykite pagalvoti apie mokyklos bendruomenės narius, kuriuos jau pažįsta ir kuriems jie norėtų pasakyti komplimentą. Paprašykite užrašyti/nupiešti ir apipavidalintis korteles, kurias dienos eigoje įteiks tiems asmenims, kuriems buvo jos skirtos. Teikiant komplimentų kortelę pasiūlykite įteikiant pasakyti komplimentą ir žodžiu.

Įgūdžių panaudojimas šeimoje	Pasiūlykite vaikams apgalvoti, kokius komplimentus galėtų pasakyti savo šeimos nariams, arba rūpestingam suaugusiąjam. Pasiūlykite vaikams paprašyti šeimos narių prie vakarienės stalo arba kitame šeimos susibūrime paeiliui pasakyti po komplimentą kiekvienam šeimos nariui. Po to jie galėtų paklausti šeimos narių, kaip šie jautėsi sulaukę komplimentų.
Vertinimas	Įdėmiai stebėkite vaikus, kai jie mokosi sakyti komplimentus savo bendraklasiams. Atkreipkite dėmesį, kaip vaikai sugeba parinkti komplimentą konkrečiam žmogui, patys priimti pagyrimus ir už juos padėkoti. Pažiūrėkite mokinių užrašus, kaip jiems sekėsi užrašyti/ar nupiešti komplimentą draugui.

<u>Lytiškumo ugdymas</u>

Mokymosi turinys 1 klasei

- Aiškinasi kas yra *lyčių lygybė*, kuo ji svarbi.
- Diskutuoti apie skirtingus santykių tipus. Kuo skiriasi santykiai (pvz., kiemo, klasės, giminaičiai, šeimos).
- Analizuoja kuo panašūs ir kuo skiriasi berniukų ir mergaičių kūnai. Analizuoja, kas yra *šeima*, *mokykla* ir *bendruomenė*.

Mokymosi turinys 2 klasei

- Diskutuoja apie lyčių lygybę, lyčių vaidmenis, žmonių santykius, meilę ir atsakomybę.

Rekomendacijos mokant vaikus pirmosios pagalbos teikimo

Patikrinti situaciją

Pirmas žingsnis - **prieš bandant padėti, vaikas turi įsitikinti, kad situacija yra saugi**.

Jei yra nors mažiausias pavojus, pavyzdžiui, suskilęs stiklas ar eismo kamščiai, patariame vaikams nueiti į saugią vietą ir pasikviesti pagalbą iš netoliese esančio suaugusiojo arba paskambinus telefonu 112.

Kraujavimo stabdymas

Kraujavimą stabdyti:

1. Švariu tvarsčiu, drabužiu ar rankšluosčiu tvirtai prispaudžiant žaizdą.
2. Jeigu kraujavimas didelis ir yra sužeista ranka arba koja, sumažinti kraujavimą galima pakeliant ranką (žaizdą) virš širdies, koją pakelti atsigulus ant nugaros.
3. Jeigu nukentėjusysis yra šoke, reikia patogiai jį paguldyti, kad kojos būtų pakeltos, o galva nuleista.

Minkštųjų audinių traumos (patempimai)

Esant patempimams:

1. Apžiūrėti ar yra minkštųjų audinių pažeidimo požymių, tokių kaip mėlynės, patinimas ir skausmas. 2. Pagalba teikiama pagal taisyklę: leisti asmeniui **ilsėtis,** ant sužeistos vietos uždėkite **šaltą kompresą** (pavyzdžiui, ledo gabaliukus, šaldytų žirnių pakelį suvyniotą į rankšluostį), tada **suspausti** sužalojimą tvarsčiu ar kitu patogiu paminkštinimu ir **pakelti,** kad mažėtų patinimas.

Kaulų lūžiai

Įtarus kaulo lūžį:

1. Apžiūrėti ar yra lūžio požymių: jie yra daug skausmingesni nei įtempimai, todėl gali būti deformuota pažeista sritis.
2. Įmobilizuoti pažeistą vietą taip, kad nejudėtų lūžgaliai. Nebandyti perkelti, nebent jiems gresia pavojus.
3. Skambinti bendruoju pagalbos telefono numeriu 112 ir iškviesti greitąją medicinos pagalbą.

Sunki alerginė reakcija ar anafilaksija

Supažindinti vaikus su galimomis alerginėmis reakcijomis:

1. Rekomenduoti tėvams savo vaikams leisti pasikalbėti su savo draugais apie savo alergijas, simptomus ir tai, kas juos sukelia.
2. Jeigu Jūsų klasėje vaikas naudoja vaistus, reikia pasitarti su vaiko tėvais, kaip jį naudoti.
3. Sunkios alerginės reakcijos požymiai: dusulys; odos paraudimas, dilgėlinis bėrimas, niežėjimas; veido, vokų, lūpų, liežuvio paburkimas; panikos jausmas ir šoko požymiai.
4. Skubiai pašalinti alergijos sukėlėją arba asmenį iš tos vietos; padėti patogiai atsisėsti, šiek tiek pasilenkti į priekį, kad būtų lengviau kvėpuoti.
5. Ko gerčiau skambinti bendruoju pagalbos telefono numeriu 112 ir iškviesti greitąją medicinos pagalbą.

Galvos trauma

Įtarus galvos traumą:

1. Priversti žmogų atsisėsti, kad jei jis svaigtų ar netektų sąmonės, nenukristų.
2. Uždėti šaltą kompresą, kuris mažins patinimą.
3. Nuolat stebėti asmenį, kad įsitikintumėte, jog jis budrus ir reaguoja. Jei asmuo reaguoja, tai trauma tikriausiai yra nepavojinga, nors vis tiek kažkas turėtų likti su asmeniu, kol jis pasveiks. Jei asmuo nereaguoja, skambinti 112.

Astmos priepuolis

Ištikus astmos priepuoliui:

1. Pažiūrėti ar yra požymių kaip švokštimas, kosulys, sunkus kvėpavimas bei panika.
2. Asmens neguldyti, leisti susirasti jam patogią padėtį.
3. Padėti surasti vaistų, lengvinančių kvėpavimą, paraginti juos įsipurkšti. Efektas turėtų pasireikšti po poros minučių. Jei poveikio nėra medikamentą įpurkšti pakartotinai kiekvieną minutę iki 10 kartų. Jei nėra pagerėjimo ir būklė blogėja, reikia skambinti 112.

Kreipimas į greitąją pagalbą

Mokykitės iškviesti greitąją medicinos pagalbą:

- Surinkti telefono numerį 112.
- Aiškiai pasakyti operatoriui, kad reikalinga greitoji pagalba.
- Apibūdinti vietą, kur turi vykti greitoji medicinos pagalba (nurodyti rajoną, gatvę, kelią, adresą).

  Nurodyti kitus orientyrus, pvz., pastatus ar kitokius į akis krentančius vietovės objektus.
- Išsamiai apibūdinti, kas atsitiko ir pateikti kuo daugiau informacijos apie traumą. Informuoti, ar nukentėjusieji sąmoningi, ar kvėpuoja, nes jei nekvėpuoja, skambutis bus laikomas prioritetu.
- Atkreipti dėmesį į atvykstančias pagalbos tarnybas ir pasirūpinti, kad būtų asmuo ar asmenys, kurie žinos kur nukreipti atvykusius greitosios pagalbos specialistus.

Informatikos ugdymas

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija 1–2 klasėms

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS			
Pažintis su skaitmeniniu turiniu		Susipažins su įvairių rūšių skaitmeniniu turiniu, pateikia tekstinės, garsinės, vaizdinės informacijos pavyzdžių. Mokiniai naudosis nurodytu skaitmeniniu turiniu per įvairių dalykų pamokas, atpažins ir įvardins skaitmeninio turinio rūšį: tekstą, garsą, vaizdą (piešinį, nuotrauką), vaizdo įrašą (filmuką). Mokiniai išsiaiškins, kaip tie patys duomenys gali būti pateikiami skirtingai. Supras ryšį tarp skirtingai pavaizduotų duomenų.	**LIETUVIŲ KALBA** C.1.3. Rašys kelių sakinių tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą / pasaką) ir siekdamas perduoti informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteiks nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama). Mokysis pasakoti, apibūdinti, paaiškinti, naudojantis įvairiomis technologijomis, pavyzdžiui, sukuriant vaizdo ar garso įrašus. Pristatydami knygas išbandys įvairias technologijas, aptars jų galimybes ir savitumą. **MUZIKA** A. Muzikavimas (dainavimas, grojimas) Aptars atliekamą kūrinį; parodys elementarų muzikos kalbos ir išraiškos priemonių (pvz., ritmo piešinys, melodijos kontūras) supratimą. Atpažins įvairių rūšių skaitmeninį turinį: tekstą, garsą, vaizdą.
Skaitmeninio turinio kūrimas		Mokiniai kurs skaitmeninį turinį naudodami skirtingas skaitmenines priemones ir programas. Sužinos, kaip atlikti nedideles praktines užduotis skaitmeniniais įrenginiais. Mokiniai susipažins su klaviatūra: rinks mažąsias ir didžiąsias raides, skyrybos ir kitus ženklus. Aptars įvairius būdus idėjai perteikti. Mokysis išgauti nuotaiką linijų, dėmių, spalvų ir formų įvairove. Mokiniai komponuos vaizdus, panaudoti simetriją, ritmą . Mokysis naudotis kuria nors piešimo programa arba piešti ar spalvinti.	**MATEMATIKA** B. Matematinis komunikavimas. B3.3. Atsirinks reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kurs ir pristatys paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgs į adresatą ar komunikavimo situaciją. **LIETUVIŲ KALBA** C.1.3. Rašys kelių sakinių tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą / pasaką) ir siekdamas perduoti informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteiks nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama). **GAMTAMOKSLINIU UGDYMU**

			B. Gamtamokslinis komunikavimas

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
			B4. Mokytojo padedamas aprašys ir savais žodžiais pristatys atliktus tyrimus. Informaciją pateiks keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudos konsultuodamasis su mokytoju. **MENINIU UGDYMU** A. Dailės raiška. A4. Savo dailės kūrinius pritaikys konkrečiai progai, puošia klasės erdvę ir kasdienę aplinką. Kiekvienam savo kūriniui užrašys metriką (vardą, pavardę, klasę). Dalyvaus ugdymo įstaigos parodose, renginiuose. Mokysis fotografuoti kasdienybę ir šventes akimirkas.

Skaitmeninio turinio aptarimas		Mokysis analizuoti atliktą užduotį – naudojamą ar pačių sukurtą skaitmeninį turinį, nusakyti užduoties atlikimo žingsnius. Prisimins, kad sukurtą darbelį reikia kelis kartus peržiūrėti, ieškoti klaidų, tobulinti. Mokysis taisyti atliktą užduotį pagal iš anksto sutartus kriterijus, nusakančius vieną aspektą. Mokysis drauge su kitais mokiniais aptarti atliktas užduotis, išsakyti savo nuomonę, pateikti pastabas, argumentuoti.	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** B. Gamtamokslinis komunikavimas B4. Mokytojo padedamas aprašys ir savais žodžiais pristatys atliktus tyrimus. Informaciją pateiks keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomisir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudos konsultuodamasis su mokytoju. **TECHNOLOGINIU UGDYMU** A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas. A3. Padedami taikys ir paaiškins problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėš problemą, atvaizduos ją sutarta grafine/aprašomąja forma. D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas D2. Padedami parengs ir pristatys problemos sprendimo rezultatą, proceso eigą, savikainą, įsivertinimo rezultatus.
ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS			
Komanda		Aptars komandos sąvoką. Mokysis schema, piešiniu pavaizduoti nuosekliai atliekamų komandų seką. Įvardys/pavaizduos, žingsnius, kuriuos reikia atlikti norint gauti rezultatą, pvz., kaip padaryti nuotrauką skaitmeniniu įrenginiu; kaip sudaryti veiksmažodžių grandinę	**MATEMATIKA** (Dėsningumai. Sekos. Algoritmai ir programavimas.Transformacijos) **VISUOMENINIU UGDYMU**

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**

		pasakojimui kurti; kaip pagaminti patiekalą; kaip sudėti ir atimti skaičius; kaip pasitikrinti sudėtį atimtimi, o atimtį – sudėtimi. Atliks veiksmus pagal nurodytą komandą – eiti priekin, suktis dešinėn, kairėn, imti daiktą. Apibūdins objektų ar žmonių vietą ar padėtį vienas kito atžvilgiu, pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atgal. Apibūdins, schemoje pavaizduotų objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos, pvz., rodyklėmis schemoje parodys, kur yra šuns būda. Languotame popieriuje kurs tam tikrą vietą vaizduojančius planus, pvz., kambario, sklypo, vietovės. Vykdys kelių žingsnių instrukciją, susijusią su judėjimu tame plane, įskaitant pusės ar ketvirčio apskritimo posūkius. Mokysis užbaigti/sukurti ašies atžvilgiu simetrišką piešinį languotame ar taškuotame popieriuje, kai pavaizduota vertikali arba horizontali simetrijos ašis.	(Aš ir mano šeimos istorija (svarbiausi mano, šeimos gyvenimo įvykiai; giminės medis), Orientavimasis realioje erdvėje ir artimiausioje gyvenamojoje aplinkoje: namuose, mokykloje, klasėje). Artimos aplinkos (kambario, klasės, kiemo) planas, elementarūs sutartiniai ženklai. Kelias į mokyklą.) **LIETUVIŲ KALBA** B.2.2. Nusakys įvykių seką, nurodys aiškiai tekste įvardytą veiksmo vietą ir laiką; kūrinio nuotaiką. **FIZINIS UGDYMAS** (Įvardys mokymosi/poilsio režimo aspektus. Aptars mokymosi ir poilsio režimą ir jo įtaką sveikatai. Paaiškins judėjimo galimybes erdvėje ir laike. Susipažins su judėjimo galimybėmis: a) pagal spartą; b) pagal kryptį; mokytojui rodant pavyzdžius, atliks juos pavieniui, poromis, grupelėmis, žaisdami žaidimus arba rungtyniaudami estafetėse.)
Komandų sekos ir pasirinkimo komanda		Spręs įvairius algoritminius uždavinius užrašytus piešiniais, žodžiais arba simboliais, skaitys šiuos algoritminius užrašus. Aptars paprasčiausius pasirinkimo komandų atvejus (JEI-TAI), kai atliekami veiksmai priklauso nuo nurodytos sąlygos, analizuos, kada kuriuos veiksmus reikės atlikti. Atliks nurodytą komandų seką (esant ir pasirinkimo komandai), aptars rezultatą. Tyrinės objektų sekas iš 2–4 pasikartojančių narių grupių, skaičių. Mokysis jas atpažinti, apibūdinti, pratęsti, rasti trūkstamus narius, sudaryti seką pagal nurodytą taisyklę, sukurti savo. Nagrinės piešiniais, žodžiais, simboliais pateiktus algoritmus, mokysis įvykdyti nurodytą komandų seką, kurioje gali būti ir pasirinkimo komandų. Žaidybinėmis	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** (aptars paprastus dėsningumus kasdienėje aplinkoje, paaiškins, kokių sąlygų reikia, kad vyktų reiškinys. Pvz., Augalai: atpažins augalo dalis (šaknys, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla), nagrinės augalo gyvenimo ciklą (dygimas, augimas, vaisių brandinimas ir sėklų išbarstymas) **LIETUVIŲ KALBA** D.5.1. Pagal pavyzdį atliks nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., grupuos skirtingus žodžius pagal reikšmę). **MUZIKA** (Eksperimentuos garsais, kurs ir improvizuos elementarius muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., ritmo piešinį), užfiksuos simboliais. **TECHNOLOGINIS UGDYMAS**

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
		programavimo priemonėmis kurs nesudėtingas, iš kelių komandų sudarytas programas.	6.1.2.1. Drabužių, aksesuarų, namų tekstilės asortimentas. Rišant/pinant tyrinės siūlų susipynimo būdus ir sukurs aksesuarą (apyrankę, juostelę į plaukus, skirtuką knygai, batraiščius ir pan. 6.1.2.3. Drabužių, avalynės priežiūra. Praktiškai išbandys drabužių lankstymo, susagstymo, surišimo (avalynė)/užrišimo (diržai ir pan.) būdus, avalynės/tekstilės valymą be cheminių priemonių).
Loginės operacijos: NE, IR, ARBA		Susipažins su loginėmis operacijomis. Tyrinės įvairias situacijas ir spręs logines užduotis, pateiks teisingų ir neteisingų teiginių pavyzdžių, kuriuose yra loginių operacijų NE, ARBA, IR, pratęs pradėtus loginius teiginius.	**LIETUVIŲ KALBA** D.5.2. Pagal pavyzdį atliks nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebės kalbos vartojimo situacijas artimoje aplinkoje, darys išvadas pagal aiškiai pastebimus požymius.
Sprendimo algoritmo vaizdavimas		Atpažins gyvenimiškas situacijas, kai reikalingas pasirinkimas, pvz., jei dega žalia šviesoforo šviesa, tai eik per sankryžą ir kartojimas, pvz., kol vanduo puode neužvirė, tol jį kaitink. Nagrinės ir kurs užduotis, kuriomis skatinama vaizduoti uždavinio sprendimo algoritmą žodžiais, piešiniais ar simboliais.	**LIETUVIŲ KALBA** 6.1.2.4. Skaitant įvairius spausdintus ir skaitmeninius negrožinius tekstus (straipsnius, informacines žinutes, skelbimus, instrukcijas, receptus, sąrašus, gamtos objektų ir reiškinių aprašymus ir kt.), mokysis šiuose tekstuose išskirti svarbiausias detales, faktus, veiksmų seką, aptars teksto ypatumus ir kalbą [...]
Žaidybinės programavimo priemonės		Susipažins su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz., *ScratchJr, Scottie Go*!, *Bee-Bot* ar *Blue-Bot* robotukus, *Blockly Games, Robozzle, Lightbot Jr, SpriteBox*, Bebro žaidimo kortelės, specialūs stalo žaidimai) ir mokysis jomis kurti nesudėtingas programas. Mokinių veikla orientuojama į žaidimus, fizines veiklas.	**MATEMATIKA** (Algoritmai ir programavimas.)
Klaidų atpažinimas		Nagrinės pavyzdžius, atpažins sekų, komandų, algoritmų ar programavimo klaidas. Mokysis patikrinti sukurtus sprendimus, taisys nurodytas klaidas.	**TECHNOLOGINIS UGDYMAS** C3. Padedami saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus, koreguos klaidas/netikslumus. Sukurs rezultatą.
TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS			

Skaitmeninės priemonės – tai įdomu.		Mokiniai mokės kuo tiksliau įvardinti konkrečią problemą, aptarti galimas jos priežastis, galimas pasekmes, parodys tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų.	**MATEMATIKA, LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** (programuos robotus, pvz., *BlueBot*, dirbs su

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
		Mokės ieškoti problemų, kurių nepavyksta išspręsti savarankiškai, sprendimų kreipiantis pagalbos į draugus ar į suaugusįjį (mokytoją, mokyklos informacinių technologijų specialistą). Žinos, kad skaitmeniniai įrenginiai veikia naudodami elektros energijos šaltinį. Todėl viena skaitmeninių įrenginių neveikimo priežasčių – atjungtas arba išsikrovęs elektros energijos šaltinis.	išmaniaisiais kubais, pvz., *Merge*, *iMO*, bei naudosis mokomosiomis svetainėmis, pvz., www.eduten.com, https://www.scratchjr.org/). **MATEMATIKA** (sudarys ir įgyvendins paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus; **GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** (užduotis atliks pagal mokytojo pateiktą strategiją, numatys akivaizdžius užduočių, susietų su turima gyvenimiška patirtimi, rezultatus; su mokytoju aptaręs paprasčiausią problemą, siūlys idėjų jai spręsti; pateiks pavyzdžių, kaip žmonės kurdami daiktus ir technologijas semiasi idėjų iš gamtos; įvardys savo stiprybes ir tobulintinas sritis mokantis gamtos mokslų ir, atsakydamas į mokytojo klausimus, nurodys veiksmus, kurie pagerintų jo mokymąsi; naudosis mokomosiomis svetainėmis, pvz., www.gamtukai.lt). **TECHNOLOGINIU UGDYMU** (padedami mokytojo pateiks artimiausioje aplinkoje taikomų medžiagų/komponentų/priemonių/sistemų pavyzdžių, įvardins bent po vieną jų savybę ir (ar) charakteristiką, technologinius procesus problemos sprendimui įgyvendinti: analizuos elektros prietaisus savo aplinkoje (šviestuvas, skalbimo mašina, telefonas ir pan.), apibūdins jų paskirtį, funkcijas, valdymą (jungiklis, mygtukas ir pan.); nagrinės saugų elektrinių/elektroninių prietaisų naudojimą (kaip tinkamai įjungti/išjungti prietaisą, naudoti įkroviklį ir pan.); padedami saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus, koreguos klaidas/netikslumus, sukurs rezultatą).

Pažintis su programomis ir programėlėmis mokytis.		Mokiniai išvardins bent kelias mokomąsias programas ar (ir) programėles, mokės jomis pasinaudoti mokydamiesi: savarankiškai rasti, atverti programą ar (ir) programėlę, surasti reikiamą informaciją, ją įsirašyti į laikmeną, sutvarkyti (patrumpinti, pakoreguoti ir pan.).	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** (kūrybiškai pritaikys turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus atlikdamas gamtamokslines ir kitų mokomųjų dalykų užduotis). **ETIKA** **(**mokės suprasti, kad ekologinės problemos gali būti išreiškiamos

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
		Mokiniai pateiks skirtingų rūšių programų ir programėlių, kurios skirtos žaisti, mokytis, ieškoti informacijos, tvarkyti tekstus, failus, piešti, klausytis muzikos, žiūrėti filmus ir kt., pavyzdžių. Mokės tikslingai pasirinkti skaitmenines technologijas tam tikrai užduočiai spręsti: informacijai rasti ir įsirašyti; schemai braižyti, paveikslui piešti ir minimaliai tvarkyti; tekstams rengti ir minimaliai tvarkyti; žaisti; mokytis. Žinos, kad kai kada skaitmeniniu turiniu (pvz., muzika, filmais, knygomis, žaidimais, edukacinėmis programomis) galima naudotis nemokamai, o kai kada – būtina pirkti. Mokės taisyklingai įvardyti sąvokas, susijusias su skaitmeninio turinio naudojimu.	įvairiais būdais – vienaip informaciniame tekste, kitaip animaciniame ar dokumentiniame filme). **LIETUVIŲ KALBA** (naudosis programėlėmis abėcėlei mokytis, e-knygoms kurti ir pan.). **MATEMATIKA** (naudosis programėlėmis įvairiems aritmetiniams veiksmams atlikti). **FIZINIU UGDYMU** (naudosis programėlėmis, kurios padės išmatuoti nueitus žingsnius). **MENINIS UGDYMAS (Dailė)** Derins piešstus ar skaitmeninius vaizdus.
DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA			
Pažintis su duomenimis.		Mokytojo padedami, mokiniai aiškinsis, kas yra duomenys, pateiks pavyzdžių. Įvardys kasdieninėje aplinkoje sutinkamus duomenis (pvz., batų numerius, drabužių dydžius, automobilių numerius, produktų kainas parduotuvėje ir pan.). Pateiks ir aptars duomenų pavyzdžius: mokyklos langų skaičių, turimų pieštukų kiekius pagal spalvas, surinktų sėklų ar lapų kiekius pagal rūšis, *Logo* kaladėlių kiekius pagal formą, ir pan. Savais žodžiais paaiškins, kas yra duomenys, pateiks pavyzdžių.	**MATEMATIKA** (aiškinsis, ką vadiname duomenimis ir kokiu tikslu jie renkami; mokysis formuluoti klausimus apie kasdienius gyvenimo įvykius).

Duomenų rinkimas ir tvarkymas.		Mokiniai atrinks duomenis pagal vieną ar du nurodytus požymius. Mokiniai mokės grupuoti (klasifikuoti) daiktus pagal vieną ar kelis nurodytus požymius (spalvą, dydį, formą, padėtį erdvėje, sunkumą, paviršiaus ypatybes, būvį, gamtos ar žmogaus rankų kūrinius, kas pagamino daiktus, senovinis ar šiuolaikinis daiktas ir kt.), išdėlios daiktus į eilę (seką) pagal tą patį požymį (pvz., spalvos intensyvumą, laiko kaitos sąvokas: vakar, šiandien, rytoj; praeityje, dabar,	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** (mokysis žmones apibūdinti pagal išorinius požymius; skirti medžius, krūmus ir žoles, atpažinti artimiausius aplinkos medžius; atpažinti ir įvardinti transporto priemones; parinkti transporto priemonę skirtingam atstumui įveikti; skirti gyvus organizmus nuo negyvų daiktų). **MATEMATIKA**

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
		ateityje; para, savaitė, mėnuo, metai), atpažinti judančius objektus, palyginti jų kelią, greitį ir judėjimo laiką (automobilis važiuoja greičiau, negu eina žmogus; bėgantis žmogus per tą patį laiką įveikia didesnį atstumą nei einantis ir t. t.), paaiškinti savo veiksmus. Mokiniai kurs pasakojimus, juose panaudos surinktus duomenis (pvz., remiantis savo šeimos, giminės istorija, nusakys svarbiausius šeimos, giminės faktus, šventes, pasakos apie šeimos relikvijas, jas demonstruos), rinkti duomenis apie artimą aplinką (šeimą, draugus, klasę), vaizdžiai pateiks informaciją.	(paaiškins, ką vadiname pirminiais ir antriniais duomenimis, kaip sudaryti ir užpildyti dažnių lentelę, braižyti diagramas).

Informacijos iš kelių šaltinių tvarkymas.		Mokiniai ugdysis gebėjimus dirbti su kelių šaltinių informacija: ją pergalvos, atsirinks svarbiausią, apjungs. Mokiniai apmąstys ir kritiškai vertins iš kelių šaltinių surinktą informaciją apie objektą ar reiškinį. Pavyzdžiui, mokiniams gebės rasti informacijos apie rašytoją, gamtos reiškinį, augalą, gyvūną ar kt. ir įvertinti gautą informaciją pagal kelis kriterijus: ar jos per daug ar per mažai, ar ji gauta iš patikimo šaltinio, kada ji publikuota, ar nurodyta, kas publikavo. Mokiniai, atlikdami užduotis nurodys informaciją apie panaudotus išteklius (jų pavadinimą, autorių, svetainės adresą, datą, kada buvo paimta informacija iš svetainės). Mokiniai pasinaudos internete teikiama informacija savo mokymosi reikmėms: ieškos mokymuisi tinkamų svetainių pagal įvairius raktinius žodžius, įsirašys tinklalapyje esantį tekstą (jo dalį), paveikslą (nuotrauką), svetainės adresą. Mokiniai naudosis priminimu apie informacijos patikimumą, pavyzdžiui, kad pirmenybę reikėtų teikti oficialiems žodynams, žinynams, enciklopedijoms, oficialių įstaigų svetainėms (švietimo ir vyriausybinių organizacijų svetainėms). Svarbu, kad atlikdami įvairias užduotis, mokiniai ugdysis gebėjimą	**TECHNOLOGINIU UGDYMU** (mokytojo padedami nurodytuose informacijos šaltiniuose ieškos, ras, atrinks ir kaups informaciją problemos sprendimui). **DAILE** (mokysis tikslingai ir saugiai ieškoti informacijos apie dailę, dailininkus ir jų kūrinius internetinėse svetainėse, enciklopedijose, žinynuose, tinkamai fotografuoti savo kūrinius, pristatys savo kūrybą vizualiai ir žodžiu). **LIETUVIŲ KALBA** (naudosis vaikams skirtomis enciklopedijomis, žodynais, žinynais, „draugišku“ internetu; mokysis komunikuoti įvairiomis priemonėmis; aptars, kokiais tikslais, kodėl žmonės kalbasi; mokysis savarankiškai rasti reikiamą informaciją mokytojo nurodytuose įvairiuose informacijos šaltiniuose).

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
		analizuoti, kritiškai vertinti savo sprendimus ir gautus rezultatus (ar pasirinktas sprendimo būdas yra vienintelis galimas, ar jis racionalus, ar gautas atsakymas teisingas, galimas, tinkamas pagal duotą sąlygą).	

Duomenų vaizdavimas piešiniais, diagramomis.		Mokiniai pagal pateikiamus konkrečius duomenų pavaizdavimo pavyzdžius, pradžioje – piešiniais, paveikslėliais, vėliau – stulpeline diagrama, tyrinės ir atsakys į klausimus. Mokiniai atpažins dėsningumus, (taisykles), pagal kurias objektai sudėlioti į grupes,papildyti šias grupes naujais objektais, savarankiškai sudėlios sekas (pvz., skaičių) pagal nurodytą (arba pasirinką) dėsningumą. Mokiniai aptars su mokytoju pateiktas stulpelines diagramas, kai duomenų skaičius nedidelis (iki 20) ir remiantis pateiktais duomenimis, atsakys į klausimus. Mokiniai mokės skaityti duomenis, pateiktus lentele ir stulpeline diagrama. Mokiniai, pagal poreikį atliks užduotis, kai duomenis reikia patiems pavaizduoti, pavyzdžiui, stulpeline diagrama popieriuje.	**MATEMATIKA** (mokysis registruoti renkamus duomenis, kai yra 2–3 stebimo požymio reikšmės, pavaizduoti piktograma ar stulpeline diagrama, perskaityti piktogramoje, stulpelinėje diagramoje pateikiamą informaciją, ja remtis atsakant į pagrindinį tyrimo klausimą). **GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** (nurodys paprasto tyrimo atlikimo eigą, pasirinks iš pateiktų tinkamas priemones ir medžiagas; kartu su mokytoju aptars tyrimo atlikimo vietą ir laiką bei trukmę, duomenų fiksavimo formą).
Duomenų ir informacijos patikimumas.		Mokiniai žinos informacijos patikimumo sąvoką, pateiks pavyzdžių. Mokiniai su mokytoju aptars, kaip vertinti duomenų ir informacijos apie objektą ar reiškinį patikimumą pagal duotus ar pasirinktus kriterijus. Mokiniai pagal nurodytus kriterijus įvertins pateiktos ar pasirinktos informacijos tinkamumą užduočiai atlikti ir patikimumą. Mokiniai žinos, kad už kiekvieno žodžio ir vaizdo slypi žmonės, norintys kažką pasakyti. Todėl ką nors sužinodami, jie turi pagalvoti ir įvertinti gautą informaciją remdamiesi nurodytais ar pačių pasiūlytais kriterijais (pvz., ar tai tiesa, ar tai galėjo nutikti, kur ir kada galima šia informacija pasinaudoti ir pan.).	**LIETUVIŲ KALBA** (sies tekstą su jau žinoma informacija, kai yra suteikiama pagalba; svarstys apie informacijos (pvz., reklamos) patikimumą).
VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS			

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**

Virtualusis pokalbis: bendravimo privalumai ir trūkumai.		Mokiniai, padedant mokytojai, mokysis bendrauti virtualiame pokalbyje , naudodami kurią nors bendravimo ar virtualaus darbo priemonę. Aptars, kokias virtualaus bendravimo priemones mokiniai yra matę ar naudoję. Mokiniai išnagrinės bendravimo, naudojantis virtualiomis priemonėmis, privalumus ir trūkumus, lygins su betarpišku bendravimu. Įvertins gyvo bendravimo privalumus – tai apkabinimas, gyvas žvilgsnis, rankos paspaudimas.	**LIETUVIŲ KALBA** Mokysis virtualioje erdvėje tinkamai išklausyti ir suprasti kalbantįjį, bendraujant klausytis ir išgirsti vienas kitą. Nagrinės bendravimo būdus bei galimybes.
Mokymasis virtualiai naudojant skaitmenines priemones.		Mokysis poromis ar grupėmis atlikti užduotis, aptarti siekiamą rezultatą. Mokytojas padės mokiniams nuspręsti, kokį konkretų veiksmą mokinys nori atlikti: pasikalbėti (išgirsti, pamatyti pašnekovą), perduoti tikslią informaciją (pvz., kuriuos vadovėlio puslapius reikia perskaityti namuose), susirašinėti realiuoju laiku, perduoti informaciją žinute, kai atsakymo į ją laikas ne itin svarbus, pasidalyti ar pasikeisti nuotraukomis, vaizdine informacija. Mokiniai skatinami rengti bendrą darbą virtualiojoje erdvėje, dalintis ištekliais, idėjomis, nuomonėmis, naudotis tinkamomis skaitmeninėmis technologijomis.	**LIETUVIŲ KALBA** Mokiniai komunikuos/bendraus žodžiu ir raštu, taikydami įvairias natūralias ir interaktyvias, verbalines ir neverbalines priemones, perduodami ir priimdami įvairius pranešimus. **PASAULIO PAŽINIMAS** Pristatydami tyrimų rezultatus laikysis kalbos etiketo reikalavimų, informaciją pateiks tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudoja skaitmenines technologijas.
Darbo virtualioje erdvėje taisyklės.		Mokiniai pažiūrėję mokytojos pateiktą filmuką apie bendravimo grupėje taisykles), mokysis išreikšti savo nuomonę. Bendrame pokalbyje aptars konkrečias bendravimo taisykles ir bandys iliustruoti taisykles.	**DAILĖ** Pristatys savo kūrybinius darbus(atviruko, sveikinimo kūrimas virtualioje erdvėje) vizualiai ir žodžiu, laikantis bendrų kalbos etikos reikalavimų.
Virtualusis draugas. Ar tikrai draugas?		Peržiūrėjus filmą „Virtualioje erdvėje bendrauk saugiai!“, mokiniai aptars virtualioje erdvėje esančius pavojus. Mokysis, kaip reikia atsargiai elgtis su pateikta ir rasta informacija internete, socialiniuose tinkluose. Aptars, kad einant į realų susitikimą su virtualiu pašnekovu, jie ne tik gali pamatyti ne tai, ko tikėjosi, bet ir patirti fizinį smurtą.	**GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** Skirs objektyvią informaciją, faktus, duomenis nuo subjektyvios informacijos, nuomonės, pasirinks patikimus informacijos šaltinius.

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS

		Todėl į realų pasimatymą su nepažįstamu asmeniu reikėtų eiti tik pasitarus su tėvais.	
Elektroninės patyčios.		Mokiniai, išsiaiškinę virtualios erdvės bendravimo taisykles, susipažins, kas yra elektroninės patyčios (įvairus elgesys, kai vaikai žemina, skaudina vieni kitus virtualioje erdvėje: vieši įžeidinėjimai, šmeižimas, apsimetimas kitu asmeniu ir kenkimas kito vaiko reputacijai, apgaulės būdu išgaunama asmeninė informacija ir paviešinama kitiems, atstūmimas ir nepriėmimas į draugų grupę, persekiojimas, įvairių su vaiku susijusių situacijų filmavimas ir įkėlimas bei platinimas internete ir kt.). Mokiniai turi žinoti, kad patyrę el. patyčias, jie galėtų: pasikalbėti su suaugusiuoju, kuriuo pasitiki, skambinti į vaikų liniją nemokamu numeriu 116111, parašyti laišką arba dalyvauti diskusijose svetainėje www.vaikulinija.lt. Mokiniai turėtų žinoti, koks skaitmeninis turinys laikomas nepadoriu ar žeidžiančiu.	**GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** Saugus elgesys. Mokysis saugiai dirbti virtualioje aplinkoje. Aiškinsis, kur kreiptis pagalbos, kas gali padėti, kai bendraujant ar dirbant virtualioje erdvėje kyla problemos.
SAUGUS ELGESYS			
Taisyklės dirbant skaitmeniniu įrenginiu		Mokiniai mokysis taisyklingai sėdėti, laikyti skaitmeninį įrenginį, sužinos, kiek laiko galima dirbti, kada daryti pertraukas, kokius fizinius pratimus atlikti pertraukėlių metu. Mokiniai atliks fizinių pratimų (mankštos) kompleksą, kuris mažins neigiamą darbo skaitmeninių įrenginių įtaką sveikatai.	**LIETUVIŲ KALBA** Pateiks sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių. **FIZINIS UGDYMAS** Mokysis fiziškai aktyvių veiklų mažinančių neigiamą skaitmeninių įrenginių įtaką sveikatai.
Skaitmeninės technologijos ir aplinka		Mokiniai sužinos, kad veikiantys elektros srove maitinami ir valdomi įrenginiai sukuria aplink save elektromagnetinį	**GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** Sužinos apie skaitmeninių technologijų įtaką aplinkai.
TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**

		lauką, kuris gali neigiamai veikti kitus įrenginius, šalia esančius augalus, turėti neigiamos įtakos žmonių sveikatai. Mokiniai atpažins, kur elektros energija eikvojama be reikalo ir kaip paprasčiausiu būdu galima ją taupyti (atjungti pilnai pakrautus skaitmeninius įrenginius nuo elektros, išjungti nenaudojamus įrenginius, naudoti skaitmeninį įrenginį neprijungus jį prie maitinimo).	
Pažintis su saugiu prisijungimu		Mokiniai mokysis prisijungti prie nurodytos virtualiosios sistemos (pvz., elektroninio dienyno, mokymosi aplinkos) naudojant prisijungimo vardą ir slaptažodį. Mokiniams nepavykus prisijungti, kreipsis pagalbos į mokytoją, sužinos kaip saugoti prisijungimo duomenis (prisijungimo vardą ir slaptažodį), kodėl negalima atskleisti pašaliniams asmenims.	**LIETUVIŲ KALBA** Mokysis virtualioje erdvėje tinkamai išklausyti ir suprasti kalbantįjį, bendraujant klausytis ir išgirsti vienas kitą, laikytis kalbos etiketo.
Asmeninių duomenų saugumas		Mokiniai sužinos, kad bendraujant virtualioje erdvėje, kyla grėsmės ir pavojai privatumo saugumui: asmens duomenys gali būti neteisėtai nukopijuoti ir panaudoti neteisėtiems veiksmams. Mokiniai mokysis laikytis saugaus darbo taisyklių, siekiant apsaugoti asmeninius duomenis nuo neteisėto kopijavimo, o kilus įtarimui dėl neteisėto asmens duomenų naudojimo, kreipsis pagalbos į suaugusiuosius.	**LIETUVIŲ KALBA** Mokysis bendradarbiavimo (komandinio darbo, pokalbio, diskusijos) susitarimų dirbant įvairiose aplinkose (klasėje, muziejuje, telefonu, internete). Saugos asmens duomenis ir skaitmeninę tapatybę

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS			
Informacijos paieška kitų		Atliekant įvairias užduotis naudosis informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis, vaikams skirtais	**GAMATAMOKSLINIU UGDYMU** B. Gamtamokslinis komunikavimas

dalykų užduotims		elektroniniais žodynais ir žinynais. Aptars, kaip ieškoti ir rasti informacijos naudojantis paieškos sistema. Mokysis	B2. Savo pasirinktuose ar mokytojo rekomenduojamuose informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais

Ilgalaikio plano pavyzdys su galima dalykų integracija 3–4 klasėms

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
atlikti		vartoti reikšminius (raktinius) žodžius, juos tikslins, peržvelgs rastą turinį, antraštes.	pateiktą nesudėtingą informaciją. B4. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikysis esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reikš mintis, be tikslaus citavimo nurodys, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateiks tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudos skaitmenines technologijas. **MENINE RAIŠKA** A. Muzikavimas (dainavimas, grojimas) Apibūdins atliekamą kūrinį; parodys muzikos kalbos ir išraiškos priemonių (pvz., ritmas ir metras, melodija ir dermė, dinamika) bei struktūrų supratimą. A1. Ieškos ir pritaikys skaitmeninį turinį dalykų mokymuisi, tinkamai vartos sąvokas.

Informacijos atrinkimas		Mokysis atsirinkti, kas yra vertingiausia periodinės spaudos, skirtoms vaikams, svetainėse. Elektroniniuose žodynuose, žinynuose ieškos daugiareikšmio žodžio paaiškinimų, aptars sinonimus ir antonimus. Reikiamą informaciją atsirinks pagal nagrinėjamą kontekstą.	**MATEMATIKA** B. Matematinis komunikavimas. B3.3. Atsirinks reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, kurs ir pristatys paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgs į adresatą ir komunikavimo situaciją. **TECHNOLOGINIU UGDYMU** A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas. A2. Nurodytuose informacijos šaltiniuose ieškos, ras, atrinks ir kaups informaciją reikalingą problemos sprendimui. **GAMATAMOKSLINIU UGDYMU** B. Gamtamokslinis komunikavimas B2. Savo pasirinktuose ar mokytojo rekomenduojamuose informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir įvertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją.
Programų ir programėlių		Mokiniai mokysis ieškoti skaitmeninio turinio, mokomųjų programų ir programėlių įvairiems dalykams mokytis ar	**MUZIKA** A. Muzikavimas (dainavimas, grojimas).

TEMA **mokymuisi paieška ir atranka**	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS** užduotims atlikti. Tinkamai vartos sąvokas, susijusias su skaitmeninėmis technologijomis. Išbandys keletą skirtingų mokomųjų programą, aptars jų tinkamumą mokantis skirtingų dalykų.	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS** Apibūdins atliekamą kūrinį; parodys muzikos kalbos ir išraiškos priemonių (pvz., ritmas ir metras, melodija ir dermė, dinamika) bei struktūrų supratimą. A1. Ieškos ir pritaikys skaitmeninį turinį dalykų mokymuisi, tinkamai vartos sąvokas. **MATEMATIKA** B. Matematinis komunikavimas. B3.3. Kurs ir pristatys paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgs į adresatą ir komunikavimo situaciją.

Informacijos ieškojimas užduočiai atlikti		Sužinos, kaip ir kur reikėtų ieškoti informacijos. Pasirinks įvairius informacijos šaltinius ir savarankiškai suras informaciją, kurią pristatys klasės draugams ir pan.	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** B. Gamtamokslinis komunikavimas. B2. Savo pasirinktuose ar mokytojo rekomenduojamuose informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją. **MATEMATIKA** B. Matematinis komunikavimas. B3.3. Atsirinks reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių.
Grafinio ir tekstinio turinio kūrimas		Mokysis kurti skaitmeninį turinį parinkdamas įvairias skaitmenines priemones: programas ir programėles. Mokysis naudotis skaitmeninėmis priemonėmis savo idėjoms išreikšti, tyrinėjimui ar kitai veiklai planuoti, įgyvendinti ir rezultatams pateikti. Sudarys ir užpildys lenteles, braižys minčių žemėlapius, schemas.	**MATEMATIKA** 5.2.3 Sukurs 3–5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1–2 sakinių užrašais ekrane. Sukurs labai trumpą filmuką / reportažą / vaizdo ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones. **MUZIKA** B. Muzikos kūryba. Improvizuos muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., dermę ar metrą). Pasirinks priemones nuotaikai sukurti. **TECHNOLOGINIU UGDYMU** C. Sprendimo įgyvendinimas / prototipavimas C2. Problemos sprendimui pasirinks, taikys ir derins medžiagas / komponentus / priemones / sistemas, jų savybes ir (ar) charakteristikas, technologinius procesus. C3. Saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus. Padedami koreguos klaidas / netikslumus. Sukurs rezultatą. **UŽSIENIO KALBA**

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**

			5.2.3. Audiovizualinio teksto kūrimas. Sukurs 3–5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1–2 sakinių užrašais ekrane. Sukurs labai trumpą filmuką / reportažą / vaizdo ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones. **LIETUVIŲ KALBA** C.1.3. Rašys saviraiškos tikslais (pvz., eilėraštį, pasakojimą, pasaką) ir siekdamas perduoti esminę informaciją ir detales (pvz., informacinė žinutė, skelbimas, plakatas), perteikti argumentuotą nuomonę (pvz., pasiūlymas, knygos aprašymas, reklama). **MENINE RAIŠKA** A. Dailės raiška A2. Pasirinks ir naudos jau žinomas dailės technikas, kūrybiškai ir saugiai jomis naudosis. A3. Pasirinks linijas ir (ar) spalvas, ir (ar) erdvines formas. Pastebės fono ir vaizduojamų objektų / figūrų dermę, kūrybiškai perteiks norimą ritmą, emocijas. A4. Atliks pasirinktą vaidmenį integruotos meninės veiklos projekte. Kiekvienam savo kūriniui užrašo metriką (vardą, pavardę, klasę, sukūrimo datą, pavadinimą). Kurs savo ar klasės draugų parodos kvietimą, plakatą.
Skaitmeninio turinio ir failų tvarkymas		Mokysis įrašyti ir surasti skaitmeninį turinį kompiuteryje ar planšetėje, pašalinti failą, ar atkurti pašalintą failą. Mokytojo padedami mokiniai įrašys failą į nurodytą kompiuterio vietą (aplanką), suras ir atvers nurodytoje kompiuterio vietoje (aplanke) esantį failą, suras ir parodys reikiamą nuotrauką ar vaizdo įrašą išmaniajame įrenginyje. Mokysis nufotografuotą ar nufilmuotą turinį perkelti į kompiuterį.	**UŽSIENIO KALBA** 5.2.3. Audiovizualinio teksto kūrimas. Sukurs 3–5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1–2 sakinių užrašais ekrane. Sukuria labai trumpą filmuką / reportažą / vaizdo ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones. **MATEMATIKA** 5.2.3. Sukurs 3–5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1–2 sakinių užrašais ekrane. Sukurs labai trumpą filmuką / reportažą / vaizdo ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones.

Skaitmeninio turinio tobulinimas		Mokiniai iki galo padarys darbą, sieks išbaigto rezultato, jei reikia ją pataisys. Mokiniai pristatys atliktą darbą: parodys prieš klasę (pvz., parengiant pateiktį), aptars gautą rezultatą,	**TECHNOLOGINIU UGDYMU** A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas. A3. Taikys ir padedami paaiškins problemos sprendimui reikalingą informaciją, apsibrėš ir tikslins problemą, atvaizduos ją sutarta

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
		papasakos, paaiškins, kaip buvo daroma, apibendrins, pateiks išvadas.	grafine/aprašomąja forma. D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas. D2. Padedami parengs ir pristatys problemos sprendimo rezultatą, proceso eigą ir sprendimus, savikainą, įsivertinimo rezultatus. **GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** B. Gamtamokslinis komunikavimas B2. Savo pasirinktuose ar mokytojo rekomenduojamuose informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją. B4. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstamame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikysis esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reikš mintis, be tikslaus citavimo nurodys, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateiks tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudos skaitmenines technologijas.
ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS			

Algoritmas.		Pateiks praktinių užduočių, užduočių sprendimų ir apibūdins konkrečias komandų sekas, aptars taisykles. Kurs ir išbandys judėjimo komandas (pvz., priekin, atgal,aukštyn, žemyn), posūkio komandas (pvz., kairėn, dešinėn), pasirinkimo komandas (JEI-TAI), iš komandų sudarys sekas. Nagrinės ir kurs įvairius algoritmus iš jų aplinkos, namų ir mokyklos, mokomųjų dalykų.	**MATEMATIKA** Dėsningumai. Sekos. Algoritmai ir programavimas. **LIETUVIŲ KALBA** D.5.1. Savarankiškai atliks nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., pastebės dėsningumus, padarys išvadas; sudarys atmintines, išves taisykles). **GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** C1. Nurodys tyrimų svarbą pažįstant pasaulį. Nurodys tyrimo atlikimo etapus. D3. Paaiškins paprastus artimos aplinkos dėsningumus, atpažins ir savais žodžiais paaiškins paprastus priežasties ir pasekmės ryšius. **TECHNOLOGINIS UGDYMAS** 6.2.2.2. Natūralūs pluoštai. Vilna. Išsamiau aptars vilnos pluošto „kelias“ iki siūlo.
Programa.		Išsiaiškins programos sąvoką – skaitmeniniam įrenginiui suprantamą algoritmą ar komandų seką. Išsiaiškins, kad algoritme ir programoje svarbi komandų atlikimo tvarka	**MATEMATIKA** Dėsningumai. Sekos. Algoritmai ir programavimas. **LIETUVIŲ KALBA**

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
		(pvz., dienotvarkėje negalima keisti vietomis numatytų susitikimų, žaidimo taisyklėse negalima praleisti kai kurių punktų). Nagrinės pavyzdžius, kuriuose atvaizduoti skirtingi algoritmai tam pačiam rezultatui gauti (pvz., kelio nuo namų iki mokyklos planavimas).	B.2.2. Aptars įvykių seką, veiksmo laiką, vietą, jų kaitą, įvykių svarbą. Apibūdins grožinio teksto nuotaiką. **GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** 6.4.4. Mitybos grandinės: [...] Aiškinsis, kas yra mitybos grandinės, mokysis sudaryti paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines.

Pasirinkimo komanda (sunkesni atvejai).		Nagrinės ir kurs sudėtingesnę pasirinkimo komandą, kai vartojami du pasirinkimai (pvz., JEI-TAI-KITAIP)**.** Pavaizduos pasirinkimo komandą sutartiniais ženklais ar schemomis.	**MATEMATIKA** Algoritmai ir programavimas. Konstravimas. Transformacijos. **FIZINIS UGDYMAS** A. Mokysis skaičiuoti ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio. B. Su mokytoju aiškinsis koordinuotų judesių svarbą, mokysis koordinuotai juos atlikti vietoje ir judant erdvėje. Koordinuotai atliks judesius kintant judesių krypčiai ir spartai. Judėdami, neprarasdami koordinacijos mokysis greitai keisti judesių kryptį ir spartą.
Kartojimo komanda.		Skaitys algoritmus, pavaizduotus sutartiniais ženklais ar schemomis. Susipažins su kartojimo komanda, pavyzdžiais paaiškins kartojimo veiksmus, kaip juos galima vaizduoti. Spręs įvairius uždavinius, kuriuose reikia atlikti komandų sekas, pasirinkimo ir kartojimo komandas. Aptars veiksmų eigą rezultatui pasiekti. Atlikdami vaizdinius algoritmus, sprendimui pavaizduoti naudos sutartinius žymenis: sutartinius ženklus, schemas.	**MATEMATIKA** Algoritmai ir programavimas.
Algoritmo vaizdavimas sutartiniais ženklais.		Kurs pasirinkto uždavinio algoritmą, pagal kurį būtų galima gauti konkretų rezultatą (pvz., iš turimų fizinių objektų sudėlioti ar nupiešti tam tikrą geometrinę figūrą; naudojantis pateiktais ar savo gautais duomenimis, apskaičiuoti nueitą kelią, laiką, greitį; pereiti labirintą; sukurti žaidimų instrukcijas, taisykles, receptus ir kt.). Nusakys algoritmą žodžiais ir pavaizduos sutartiniais ženklais ar schema.	**GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** D5. Paaiškins paprastus žinomų reiškinių ir procesų **modelius**, pasitardamas su mokytoju **modeliuos paprasčiausius reiškinius ar procesus.** Pastebės ir savais žodžiais įvardys paprastus **dėsningumus** artimoje aplinkoje.)
Algoritmo skaidymas.		Pakartos uždavinio sprendimo skaidymą žingsniais, nusakys komandomis (taikant pasirinkimo, kartojimo komandas ir jų sekas). Skaidys uždavinį į mažesnes dalis. Kurs programas,	**TECHNOLOGINIS UGDYMAS**

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**

		naudodami pasirinkimo ir kartojimo komandas, jų sekas, logines operacijas.	6.2.2.1. Kuriant nesudėtingą tekstilės gaminį aiškinsis tekstilės gaminių projektavimo, konstravimo, dekoravimo, siuvimo eiliškumą, […]
Sprendimo teisingumo tikrinimas.		Kurs uždavinio sprendimus nuo idėjos iki žingsnių sekos sudarymo ir sprendimo pristatymo. Aptars uždavinių sprendimo strategiją: įsitikins, ar teisingai suprasta sąlyga, kelis kartus patikrins numatytus uždavinio sprendimo žingsnius.	**LIETUVIŲ KALBA** D.5.2. Savarankiškai atliks nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebi kalbos vartojimo situacijas aktualioje aplinkoje, apibendrina, daro išvadas, formuluoja rekomendacijas.
Klaidų radimas ir taisymas.		Peržiūrės užbaigtą uždavinio sprendimą, pasitikrins, ieškos klaidų.	**TECHNOLOGINIS UGDYMAS** C3. Saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus. Padedami koreguos klaidas/ netikslumus. Sukurs rezultatą.
TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS			
Skaitmeninių įrenginių naudojimas.		Žinos skaitmeninių įrenginių (mobiliojo telefono, planšetės, kompiuterio, spausdintuvo, garso kolonėlių, mikrofono, skaitmeninio fotoaparato) naudojimo galimybes, paskirtį, įvardys funkcijas.	**MATEMATIKA, LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** Programuos įvairius robotus, pvz., *BlueBot*, *Ozobot*, *Photon*, dirbs su išmaniaisiais kubais, pvz., *Merge*, *iMO*, bei naudosis mokomosiomis svetainėmis, pvz., www.eduten.com, https://scratch.mit.edu/, https://cospaces.io/edu/. **TECHNOLOGINIU UGDYMU** Elektrinių / elektroninių gaminių konstravimas: kurs elementarius elektrinius projektus, su šviesos, garso ir judesio (pasirinktinai) valdymo elementais (paišantis robotas, namų diskotekos gaublys ir pan.
Darbo skaitmeniniu įrenginiu sutrikimai.		Mokės įvardyti keletą dažnų problemų, su kuriomis gali susidurti naudodami skaitmeninius įrenginius. Pavyzdžiui, įvedus prisijungimo prie el. dienyno sistemos duomenis, gaunamas pranešimas: „Neteisingas prisijungimo vardas arba slaptažodis“. Trumpai paaiškins, kokia tokios problemos galima priežastis (pvz., vedant duomenis įsivėlė korektūros klaida; buvo įjungta netinkama klaviatūros rašmenų rašymo kalba; įjungta ar išjungta didžiųjų raidžių rašymo būsena; įjungta ar išjungta skaitmenų rašymo būsena). Bandys rasti sprendimo būdus. Jei nepavyks,	**MATEMATIKA** Sudarys ir įgyvendins paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus. **GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** Atlikdamas užduotis pasirinks vieną strategiją iš dažnai naudojamų**,** įprastų ar iš mokytojo pasiūlytų, numatys akivaizdžius užduočių rezultatus, siūlys idėjų paprastoms problemoms spręsti, mokytojo padedamas jas aptars ir vertins.

TEMA	Val.	GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS	GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS
		mokės kreiptis pagalbos į suaugusįjį (mokytoją, mokyklos informacinių technologijų specialistą), jei problema (sutrikimas) jiems yra neatpažįstama. Supras, kad prašyti pagalbos ar padėti kitam yra norma.	
Programų ir (ar) programėlių pasirinkimas.		Mokiniai naudos tinkamas (saugias) skaitmenines technologijas ne tik mokymuisi, bet ir kūrybai, saviraiškai, virtualiajam komunikavimui, bendradarbiavimui. Mokės tikslingai taikyti įvairias skaitmenines technologijas skirtingos rūšies informacijai (tekstams, skaičiams, garsams, piešiniams, animacijai ir vaizdo įrašams) kurti ir tvarkyti; įvertinti, kurią technologiją geriau pasirinkti vieniems ar kitiems darbams.	**LIETUVIŲ KALBA** Naudosis programėlėmis e-knygoms, komiksams kurti ir pan. **MATEMATIKA** Naudosis programėlėmis įvairiems aritmetiniams veiksmams atlikti, diagramoms sudaryti bei nubraižyti. **FIZINIU UGDYMU** Naudosis programėlėmis, kurios padės nustatyti pulso dažnį bei išmatuoti nueitus žingsnius.
Technologinių gebėjimų, būtinų mokymuisi, ugdymas.		Mokiniai mokės įsivertinti turimus skaitmeniniusgebėjimus: ar geba (kaip sėkmingai geba) rasti informacijosinternete; įvertinti jos tinkamumą užduočiai (problemai)spręsti; įrašyti informaciją į laikmeną; žinoti bent kelias mokomąsias programas ir (ar) programėles, mokėti jomis pasinaudoti mokymuisi; kurti ir minimaliai tvarkyti informaciją: tekstus, paveikslus failus; pristatyti darbą, juo pasidalyti; išspausdinti darbą; kalbėti apie skaitmeninių įrenginių ir savo veiksmus, susijusius su skaitmeninio turinio kūrimu, dalijimusi, pristatymu, vartojant taisyklingus kompiuterijos ir skaitmeninių technologijų terminus ir sąvokas, aiškiai reikšti mintis, tinkamai komentuoti savo veiksmus.	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** Kūrybiškai pritaikys turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus artimos aplinkos situacijose; nagrinėdamas žmonių sukurtų daiktų ir technologijų savybes ras analogijų gamtoje; pagal pateiktus kriterijus įsivertins savo pasiekimus ir gebėjimą mokytis gamtos mokslų; padedamas mokytojo nusimatys veiksmų planą, kaip sieks pagerinti mokymąsi. **TECHNOLOGINIU UGDYMU** Susipažins su elektromagnetizmo reiškiniais ir jų panaudojimo pavyzdžiais (mikrofonas, garsiakalbis, elektros variklis ir pan.), nagrinės saugaus elektrinio / elektroninio prietaiso naudojimo pavyzdį (virtuvės įranga, kiti namų aplinkoje naudojami prietaisai), aptars, kam reikalinga vartojimo instrukcija. **FIZINIU UGDYMU** Gebės prisitaikyti prie kintančios aplinkos netradicinėje fiziškai aktyvioje veikloje.
DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA			

Pažintis su duomenimis.		Mokiniai atliks kokią nors veiklą, kurioje reikėtų naudoti duomenis ir informaciją (pvz., aptariama, kaip organizuoti gimtadienio iškylą: kiek bus vaikų, kiek kokio maisto reikės pirkti, kaip planuoti ir pasiruošti pirkinių sąrašą, kaip	**MATEMATIKA** Sužinos, kas yra pirminiai ir antriniai duomenys. Aptars, kaip sudaryti ir užpildyti dažnių lentelę, braižys diagramas. Planuos ir atliks statistinį tyrimą apie artimą aplinką, pasirinktomis

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
		sužinoti orų prognozę ir pan.). Visa tai – duomenys ir informacija. Mokiniai patys įvardys duomenis, apibūdins, pateiks informaciją, apibendrins. Svarbi praktinė veikla ir mokinių pastabumas: kiek mokiniai atras iš praktinės veiklos, kiek patys aptars, tiek ir gerai. Mokiniai atliks keletą skirtingų veiklų, kad galėtų pateikti kuo įvairesnių pavyzdžių. Toliau aptars pavyzdžius, kai skaitmeninių technologijų naudojimas kasdienėje veikloje palengvina darbą su duomenimis ir informacija (pvz., jei norime suskaičiuoti produktus, jų rūšis ir kainas parduotuvėje, neapsieisime be kompiuterio). Mokiniai pateiks pavyzdžių iš jų aplinkos, ypač – kai naudojamos skaitmeninės technologijos. Mokiniai rūpinsis taisyklingu terminų vartojimu (duomenys, duomenų apdorojimas, informacija, slaptažodis, simbolis, kodas, kodavimas, šifravimas ir pan.).	skaitmeninėmis priemonėmis apibendrins rezultatus, braižys diagramas.

Duomenų rinkimas ir tvarkymas.		Mokiniai užduotyse pastebės dėsningumus duomenyse, papildys trūkstamais duomenimis, atpažins pasikartojančias dalis (šablonus). Mokiniai apdoros gautus ar pateiktus duomenis (pvz., atrinks duomenis pagal kelis nurodytus kriterijus iš lentelių, skirtingų šaltinių, palygins gautą informaciją, ją apibendrins, darys išvadas, įrašys, atliks aritmetinius veiksmus naudojantis skaičiuotuvu). Mokytojo padedami, mokiniai formuluos klausimus apie artimą aplinką (šeimą, draugus, klasę), rinks duomenis pagal vieną (kokybinį arba kiekybinį) požymį, registruos požymio reikšmių dažnius. Remdamiesi surinktais duomenimis, atsakys į paprastus klausimus, darys išvadas, argumentuos, bandys palyginti surinktus duomenis. Mokiniai savarankiškai pasirinks reikiamas skaitmenines priemones duomenims tvarkyti.	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** Atliks paprastus tyrimus, apibendrins tyrimų duomenis, pavaizduos labiau tinkančia pristatymui forma (stulpeline, linijine diagrama, lentele). Sudarys paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines; mokysis grupuoti, palyginti, sugretinti gyvųjų organizmų požymius. **FIZINIS UGDYMAS** Skaičiuos ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio. **DAILĖ** A3. Pasirinks linijas ir (ar) spalvas, ir (ar) erdvines formas. Pastebės fono ir vaizduojamų objektų / figūrų dermę, kūrybiškai perteiks norimą ritmą, emocijas. Kiekvienam savo kūriniui užrašys metriką (vardą, pavardę, klasę, sukūrimo datą, pavadinimą). Skaitmeninėmis priemonėmis kurs savo ar klasės draugų parodos kvietimą, plakatą.
Informacijos		Mokiniai dirbs su kelių šaltinių informacija: ją pergalvos,	**LIETUVIŲ KALBA**

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**

iš kelių šaltinių tvarkymas.		atsirinks svarbiausią, apjungs. Mokiniai apmąstys ir kritiškai vertins iš kelių šaltinių surinktą informaciją apie objektą ar reiškinį. Pavyzdžiui, mokiniai ras informacijos apie rašytoją, gamtos reiškinį, augalą, gyvūną ar kt. ir įvertins gautą informaciją pagal kelis kriterijus: ar jos per daug ar per mažai, ar ji gauta iš patikimo šaltinio, kada ji publikuota, ar nurodyta, kas publikavo. Mokiniai nurodys informaciją apie panaudotus išteklius (jų pavadinimą, autorių, svetainės adresą, datą, kada buvo paimta informacija iš svetainės). Mokiniai pasinaudos internete teikiama informacija savo mokymosi reikmėms: ieškos mokymuisi tinkamų svetainių pagal įvairius raktinius žodžius, įsirašys tinklalapyje esantį tekstą (jo dalį), paveikslą (nuotrauką), svetainės adresą. Svarbu, kad atlikdami įvairias užduotis, mokiniai ugdysis gebėjimą analizuoti, kritiškai vertinti savo sprendimus ir gautus rezultatus (ar pasirinktas sprendimo būdas yra vienintelis galimas, ar jis racionalus, ar gautas atsakymas teisingas, galimas, tinkamas pagal duotą sąlygą)	Pasirinks ir skaitys knygą pagal savo interesus. Naudosis įvairiais informacijos šaltiniais atsirinkdamas informaciją. Mokysis savarankiškai rasti reikiamą informaciją mokytojo nurodytuose įvairiuose informacijos šaltiniuose. **DAILĖ** Ieškos informacijos apie dailę, dailininkus ir jų kūrinius įvairiuose informacijos šaltiniuose, tinkamai fotografuos savo kūrinius, pristatys savo kūrybą vizualiai ir žodžiu.
Duomenų vaizdavimas piešiniais, diagramomis		Vienas įdomesnių šio amžiaus mokiniams suprantamesnių duomenų vaizdavimo būdų – paveikslų vaizdavimas padalijant mažais kvadratėliais. Mokiniai pavaizduos kvadratėliais įvairius objektus. Mokiniai prisimins, kaip duomenys vaizduojami piešiniais ar paveikslėliais. Toliau aptars, kaip galima pavaizduoti duomenis, informaciją schemomis (pvz., kelius, takelius nuo namų iki mokyklos galima pateikti schema – grafu, tada analizuoti). Mokiniams siūloma įvairių uždavinių, kuriuose reikia įžvelgti duomenis ir pavaizduoti juos schema ar diagrama. Mokiniai sutvarkys duomenis lentele, pavaizduos juos diagrama (paprastai naudojama stulpelinė diagrama).	**GAMTAMOKSLINIU UGDYMU** Atliks paprastus tyrimus, apibendrins tyrimų duomenis, pavaizduos labiau tinkančia pristatymui forma (stulpeline, linijine diagrama, lentele). Sudarys paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines. **MATEMATIKA** Planuos ir atliks statistinį tyrimą apie artimą aplinką, tyrimo duomenis pateiks braižant diagramas.

Duomenų ir informacijos patikimumas		Mokiniai sužinos, ką reiškia duomenų saugumas ir kodėl jis svarbus, pateiks kasdieninio duomenų naudojimo pavyzdžių (parduotuvėje, poliklinikoje ir pan.), aptars jų saugumo	

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
		problemas. Mokytojas aptars su mokiniais informacijos saugumo problemą, įvardys keletą pavyzdžių. Viena svarbiausių duomenų ir informacijos apsaugos priemonių – slaptažodis. Mokiniai aptariamas slaptažodžių pasirinkimą, pasakys pavyzdžių, koks slaptažodis gali būti laikomas saugiu, kaip pasirinkti slaptažodį, kad jį atsimintum, kur saugoti slaptažodžius.	
VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS			
Bendravimo tinkle et ikos principai.		Mokytoja primins komunikacijos technologijų galimybes: patogiai ir kokybiškai perteikti informaciją(tekstines žinutes, garsą, vaizdą, failus). Mokiniai susipažins su pagrindiniais bendravimo tinkle etikos principais – tikslingai savo bendravime naudotis skaitmeninėmis technologijomis, susirašinėjant tikslingai vartoti šypsenėles ir kitus jaustukus, norint išreikšti emocijas. Mokiniai įsisavins pagrindines virtualiosios komunikacijos etikos taisykles: kreipiantis į asmenį, reikia pasisveikinti, baigiant pokalbį – atsisveikinti ir palaukti, kol pašnekovas atsisveikins; nerašyti žinučių vien didžiosiomis raidėmis, vartoti taisyklingą rašybą ir skyrybą; gerbti pašnekovą, jo neįžeidinėti, nerašyti nekultūringo užgaulių atsiliepimų, juoktis iš kitokios išvaizdos, tautybės, rasės ar kito tikėjimo žmonių; rašant atsižvelgti į skirtingus adresatus (bendraamžį, vyresnį, pažįstamą, nepažįstamą.).	**LIETUVIŲ KALBA** Bendraudami virtualioje erdvėje atsižvelgs į adresatą ir komunikavimo situaciją, pasirinks tinkamas kalbos priemones; rodys susidomėjimą pašnekovais.

Dalijimasis informacija virtualiojoje erdvėje.		Mokiniai savarankiškai ir saugiai bendrins savo sukurtą skaitmeninį turinį mokytojo nurodyta skaitmenine priemone (bendrina nuotrauką mobiliuoju telefonu). Mokiniai mokosi praktiškai atlikti užduotis, kuriant skaitmeninį turinį. Pagal susitarimą, konstruktyviai ir korektiškai vertina vieni kitų sukurtą skaitmeninį turinį (pvz., naudodamiesi reitingo priemonėmis, rašydami komentarus). Mokiniai aptars kartu su mokytoju, kad bendrinamas turinys gali būti rodomas ar matomas visiems svetainės naudotojams ar tik pasirinktiems	**LIETUVIŲ KALBA** Naudodamiesi pagalbine medžiaga, rašys atitinkamos struktūros informacinį tekstą (skelbimas, kvietimas, žinutė), kurį saugiai bendrins nurodyta skaitmenine priemone. **DAILĖ** Savo sukurtą skaitmeninį dailės kūrinį saugiai bendrins nurodyta skaitmenine priemone.

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
		asmenims; informacija gali būti dalijamasi anonimiškai arba pasinaudojant paskyromis. Mokytojas aptars su mokiniais, kaip atsakingai, teisėtai dalintis sukurta ar surasta informacija. Mokiniai sužinos, kad komercinio ar kitokio autorių teisėmis apsaugoto turinio įkėlimas ir dalijimasis (pvz., virtualioje erdvėje) yra neteisėtas.	
Bendro darbo grupėse taisyklės.		Dirbant komandoje su skaitmeniniu turiniu, mokiniai mokysis būti partneriais: suprasti ir priimti kitų pasiūlymus, nuorodas; prisiimti atsakomybę už savo įsipareigojimus, išklausyti kito žmogaus mintis, išsakyti ir argumentuoti savo nuomonę; gebėti priimti racionalius sprendimus; ieškoti kompromisų siekiant bendro tikslo; gebėti konstruktyviai spręsti problemas.	**LIETUVIŲ KALBA** Naudodamiesi pagalbine medžiaga, rašys atitinkamos struktūros informacinį tekstą (Taisyklių kūrimas ir pristatymas)ir dalinsis nurodyta skaitmenine priemone.

Bendravimo virtualioje erdvėje galimybės ir pavojus.		Mokiniai mokysis suprasti, kad virtualiojoje erdvėje be naudingo turinio, jie gali susidurti su nepadoraus ar įžeidžiamo pobūdžio turiniu (žinutėmis, komentarais, vaizdais). Tokio turinio pavyzdžiai: žeminama asmens garbė ir orumas (priekabiavimas, tyčiojimasis, niekinimas, žeminimas, šmeižimas, įžeidinėjimas); žinutės, kurių pobūdis yra agresyvus, užgaulus; pasisakymai, kurstantys karą ar neapykantą, smurto propagavimas, raginimas fiziškai susidoroti su žmonių grupe ar jai priklausančiu asmeniu dėl lyties, seksualinės orientacijos, rasės, tautybės, kalbos, kilmės, socialinės padėties, tikėjimo, įsitikinimų ar pažiūrų; terorizmo propaganda; vaikų pornografija; melagingi pranešimai; reklamuojami žalingi įpročiai ir narkotinės ar psichotropinės medžiagos; pažeidžiamos bet kokios autorių teisės.	**LIETUVIŲ KALBA** Siekdamas suprasti teksto visumą, tikslingai peržvelgs iliustracijas, teksto struktūros ypatumus ir kt. informaciją. Ras informaciją, kuri yra svarbi konkrečiam skaitymo tikslui. Įvertins tekste pateiktos informacijos aiškumą ir aptars, kas padeda geriau suprasti ir įvertinti konkretų tekstą.
Bendravimo virtualioje erdvėje kultūra ir tolerancija		Mokiniai kartu su mokytoja aptars, kaip elgtis situacijose, kurios virtualiojoje erdvėje verčia juos jaustis nejaukiai (pvz., pasikalbėti su suaugusiu, kuriuo pasitiki vaikas; išsaugoti įrodymus ir pašalinti įžeidžiančią informaciją; blokuoti siuntėją; apie netinkamą turinį pranešti svetainės	**GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** Kūrybiškai pritaikys turimas žinias ir gebėjimus artimos aplinkos situacijose. Savo apibendrinimus saugiai išdėstys virtualioje erdvėje, atsižvelgdami į bendravimo etikos reikalavimus.

TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
		administratoriui, interneto paslaugų teikėjui; informuoti tėvus; socialinį pedagogą, klasės auklėtoją ar mokyklos administraciją (jei mokiniai patyrė el. patyčias iš mokyklos bendruomenės nario); kreiptis į telefoninę vaikų pagalbos liniją, į policiją ir kt.).	
SAUGUS ELGESYS			

Taisyklės dirbant skaitmeniniu įrenginiu		Mokiniai mokysis atsakingai dirbti (mokytis, žaisti) skaitmeniniais įrenginiais, rūpintis savo sveikata ir ją saugoti: taisyklingai sėdėti (tiesi galvos ir kaklo padėtis, atpalaiduoti pečiai, tiesi nugara), išlaikyti tinkamą nuotolį nuo akių iki įrenginio ekrano, tinkamai laikyti įrenginį akių linijos atžvilgiu; pasirūpinti tinkamu įrenginio apšvietimu. Žinos, kad būtina laikytis darbo ir poilsio režimo: daryti pertraukėles (padirbėjus 30–40 minučių, daroma 10–20 minučių pertrauka) ir mankštą (akių, sprando, riešų); dažnai keisti kūno padėtį, vėdinti patalpas.	**GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** Aiškinsis priežasties–pasekmės ryšius tarp žmogaus fizinės, socialinės emocinės sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikos mitybos, palankių aplinkos sąlygų (apšvietimo, garso (garso stiprumo), švaros ir tvarkos, tinkamų priemonių) darbui ir poilsiui.
Skaitmeninės technologijos ir aplinka		Mokiniai sužinos skaitmeninių technologijų teigiamą poveikį visuomenei (pvz., galimybė akimirksniu susisiekti su kitame pasaulio taške esančiu žmogumi, bendrauti su juo garsu, vaizdu; galimybė bendradarbiauti, keistis informacija, dirbti drauge ir atskirai su tuo pačiu failu ar projektu žmonių grupei); aplinkai (galimybė perdirbti atliekas) ir kt. Diskutuos kaip skaitmeninių įrenginių poreikis visuomenėje skatina techninį ir technologinį visuomenės progresą, o pernelyg didelis dėmesys skaitmeninėms technologijoms turi ir neigiamų aspektų: netenkama socialinių tiesioginio bendravimo gebėjimų, per daug laiko praleidžiama prie skaitmeninių įrenginių, mažai judama, būnama grynameore, per mažai laiko skiriama tiesioginiam bendravimui su artimaisiais, naudojama daug elektros energijos.	**LIETUVIŲ KALBA** Laikysis kalbos etiketo tinkamai pasirinkdami žodžius ir posakius atsižvelgiant į adresatą ir komunikavimo situaciją. **GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS** Pateiks pavyzdžių ir paaiškins, kaip žmogaus veikla, jo sukurti produktai ir technologijos veikia gamtinę aplinką.
TEMA	**Val.**	**GALIMOS MOKINIŲ VEIKLOS**	**GALIMA INTEGRACIJA SU MOKOMAISIAIS DALYKAIS**
Pažintis su saugiu prisijungimu		Mokiniai prisimins, kaip prisijungti prie nurodytos virtualiosios sistemos (pvz., elektroninio dienyno, mokymosi aplinkos) naudojant prisijungimo vardą ir slaptažodį. Mokiniai mokysis naudotis slaptažodžio priminimo funkcija, jei jiems nepavyksta prisijungti arba kreiptis suaugusiųjų pagalbos.	

Asmeninių duomenų saugumas		Mokiniai pakartos, kurie duomenys laikomi asmeniniais ir kodėl juos reikia saugoti, kuri informacija yra viešintina ir kuri yra konfidenciali. Sužinos, kad neteisėtai nukopijuoti asmens duomenys gali būti panaudojami neteisėtiems veiksmams (pvz., siekiant pasipelnyti, grasinimams siuntinėti, patyčioms ar persekiojimui, susirašinėjimo paslapčiai atskleisti, provokuojančioms nuotraukoms paviešinti, reputacijai sugadinti ir kt. tikslais). Mokiniai mokysis saugiai bendrauti virtualiojoje erdvėje: naudoti slapyvardžius, reguliariai juos keisti; nepatikėti kitiems asmenims savo prisijungimo prie interneto, el. pašto, socialinio tinklo ir pan. duomenų; baigus darbą atsijungti nuo visų paskyrų; neišsaugoti slaptažodžių, net jei naršyklė ragina tai padaryti; virtualiojoje erdvėje atsakingai skelbti informaciją (pvz., nuotraukas, vaizdo įrašus, komentarus), nurodant, kas gali ją matyti.	**LIETUVIŲ KALBA** Laikysis saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisyklių, gerbs asmens privatumą.

7. Skaitmeninės mokymo priemonės, skirtos BP įgyvendinti

Šiame skyrelyje pateikiamos trumpos anotacijos ir nuorodos į skaitmenines mokymo priemones, skirtas BP įgyvendinti.

Skaitmeninės mokymosi priemonės yra multimodalios (informacija pateikiama įvairiomis verbalinėmis ir vizualinėmis formomis) ir adaptyvios (mokymosi turinys automatiškai pritaikomas prie besimokančiojo mokymosi galimybių ir pasiekimų).

Su mokiniais svarbu aptarti saugumo internete aktualius klausimus, pateikti naudingų nuorodų apie draugišką internetą mokiniams ir jų tėvams:
https://mokytojotv.emokykla.lt/search?q=draugi%C5%A1kas+internetas
https://www.draugiskasinternetas.lt/

Priemonės mokymuisi, leidiniai, plakatai, vaizdo medžiaga, naudingi patarimai:
https://www.draugiskasinternetas.lt/medziaga-mokymuisi/priemonesmokymuisi

Leidinys pradinių klasių mokinių tėveliams „Vaikai ir medijos“:
https://sodas.ugdome.lt/bylos/GENERAL/5927b0fd-fae3-4e1a-8aa2-72b2f58dd6f9.pdf

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1.	Skaitmeninių mokymo priemonių sąrašai	Rekomenduojamų skaitmeninių mokymosi priemonių, tinkančių ir nuotoliniam mokymui organizuoti sąrašas. Skaitmeninės mokymo priemonės suskirstytos pagal ugdymo sritis, dalykus, klases ir mokymo priemonių tipą.	https://www.emokykla.lt/nuotolinis/skaitmenines-mokymo-priemones

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1.	„MORALSTEAM“	Tai vaizdo edukacinis žaidimas, ugdantis dorybes STEAM aplinkoje.	Moralsteam (gyvojiplaneta.lt)
2.	Classtime	Individualios mokinių pažangos stebėjimo skaitmeninė mokymo priemonė, skirta klasėje arba nuotoliniu būdu organizuoti mokinių pasiekimų patikrinimą, vesti užsiėmimus, viktorinas. Didinama mokytojo ir besimokančiojo sąveika, didinamas mokymosi pažangos skaidrumas, palengvinamas ir pagreitinamas mokytojo darbas.	Classtime
3.	Pilietis per 31 valandą	Socialinis sąmoningumas – tai gebėjimas suprasti visuomenėje vykstančius procesus, jų santykį ir poveikį sau, kitiems ir pasauliui. Mokytojai, naudodami medžiagą gali vesti integruotas dorinio ugdymo, pilietinio ugdymo ir ekonomikos pamokas arba pasitelkti ją atskirų pamokų paįvairinimui.	Prisijungti – prospera (prosperaakademija.lt)
4.	Didaktinis žaidimas „Mano pasirinkimas“ mokantis etikos	Edukacinės priemonės formatas – stalo žaidimas. Jį sudaro 24 temos (jos atitinka 9–10 ir I–IV gimnazijos klasių dorinio ugdymo (etikos) Bendrąją programą). Žaidimas sukurtas taip, kad skatintų besimokančiųjų aktyvumą, ugdytų kūrybiškumą, bendradarbiavimą, ugdytų komunikacijos ir kritinio mąstymo įgūdžius, moko valdyti problemų analizės ir sprendimų priėmimo procesą. Pabaigus žaidimą diskutuojama, dalinamasi įspūdžiais, teikiama pasiūlymų žaidimo tobulinimui.	Didaktinis žaidimas „Mano pasirinkimas“ mokantis etikos | Skatmeninių mokymo priemonių saugykla (emokykla.lt)
5.	Vieningi drauge	Tai edukacinis žaidimas, skirtas padėti Ukrainos vaikams susipažinti su lietuvių kalba, kultūra bei gerinti jų emocinę savijautą. Pagrindinis herojus Cepas kviečia mažuosius ukrainiečius interaktyviai mokytis lietuvių kalbos. Žaidime pateikiamos šešios įtraukčiai svarbios temos: restoranas, parduotuvė, mokykla, ekologija, geografija ir istorija, pagalba ir saugumas. Priemonėje galima rasti nuorodas į interneto puslapius, kurie skirti ukrainiečiams, atvykusiems į Lietuvą.	Vieningi drauge (multimediamark.lt)
6.	Dorinis ugdymas	„Dorinis ugdymas“ – tai skaitmeninė mokymosi priemonė, kurios skirtingi mokymosi metodai ir skirtingi mokytojų bei mokinių vaidmenys sudomins, motyvuos siekti užsibrėžtų tikslų ir leis save įsivertinti. Mokymosi priemonę sudaro: 7 tematikos, 40 tikybos ir etikos integruotų pamokų, suteikiančių galimybę saugiai tyrinėti, nepatirti moralinio spaudimo, kurti vertybines nuostatas bei ugdyti estetinį skonį.	Dorinis ugdymas | Skatmeninių mokymo priemonių saugykla (emokykla.lt)
7.	„Wordwall“	Ši populiari mokymo(si) platforma **„Wordwall“** išversta į 38 kalbas. „Wordwall“ – tai įvairių skaitmeninių	Wordwall | Greitesniu būdu kurkite geresnes pamokas

		priemonių platforma, skirta mokytojui parengti interaktyvias užduotis. VšĮ „Švietimo tinklas“ kartu su platformos „Wordwall“ kūrėjais „Visual Education Ltd“ atliko „Wordwall“ lokalizavimo darbus. Dabar veikia lietuviška „Wordwall“ versija.	
8.	Delfi socialinio projekto NežVairuok! filmas	Mokumentinio stiliaus filmas aiškina, tiria ir analizuoja kokie pavojai tyko vairuojančių ir tuo pat metu žvairuojančių į telefoną. Tai yra nemokama švietimo ir edukacijos priemonė, skirta įvairaus amžiaus Lietuvos mokyklų mokiniams, jaunimui ir visiems eismo dalyviams.	Nežvairuok.lt (nezvairuok.lt)
9.	Autorių teisės mokykloje	Vaizdo pamokos mokiniams apie autorių teises.	Autorių teisės: pažink, suprask, gerbk! – MANO NATA
10.	DIDELI MAŽI EKRANAI	Medijų raštingumo projekto „DIDELI MAŽI EKRANAI“ mokymo priemonės vyresniųjų klasių mokiniams bei jų mokytojams, apimančios mokiniams patrauklias audiovizualinių medijų sritis ir formas (kiną, reklamas, socialinius tinklus, televiziją, kompiuterinius žaidimus, multimedijų žurnalistiką).	Medijų raštingumo projektas | Dideli maži ekranai (didelimaziekranai.lt)
11.	VALSTYBĖS PAŽINIMO CENTRAS	Valstybės pažinimo centras – tai moderni edukacinė erdvė, duris atvėrusi 2016 m. kovo 10 d. Nuolatinėje Centro ekspozicijoje siekiama atsakyti į klausimus, kaip veikia demokratiška valstybė ir jos institucijos, kaip piliečiai gali prisidėti prie valstybės kūrimo ir valdymo, kokiais būdais galima spręsti visai visuomenei ar vietos bendruomenei aktualias problemas. Nuolatinę Centro ekspoziciją papildo periodiškai atnaujinamos teminės parodos, supažindinančios su svarbiausiais valstybingumo simboliais ar įvykiais. Valstybės pažinimo centre pristatoma informacija kuriama drauge su lankytojais: šiuolaikinėmis technologijomis kiekvienas kviečiamas kurti asmeninį santykį su pateikiama medžiaga ir dalintis nuomone, ekspozicijų erdves paverčiant diskusijų forumu.	Pažink valstybę! (pazinkvalstybe.lt)
12.	ANTIKORUPCINIO ŠVIETIMO MOKYMOSI SISTEMA	Ši neformalaus mokymosi sistema – tai puikus būdas įgyti žinių apie korupcinio pobūdžio veiklas, išmokti atpažinti nesąžiningą poelgį bei ugdyti tokias vertybes kaip dorumas, sąžiningumas ir skaidrumas.	ANTIKORUPCINIO ŠVIETIMO MOKYMOSI SISTEMA | STT (skaidrumozenklelis.lt)
13.	MUZIEJUS MOKYKLA MOKSLEIVIS	Interneto svetainė www.muziejuedukacija.lt sukurta įgyvendinant projektą „Muziejus – mokykla – moksleivis. Muziejų ir bendrojo lavinimo mokyklų nacionalinis partnerystės tinklas“, finansuotą Europos socialinio fondo ir Lietuvos valstybės biudžeto lėšomis. Svetainės paskirtis – teikti oficialią informaciją apie visų Lietuvos muziejų edukacines veiklas, skatinti muziejų edukatorių ir pedagogų bendradarbiavimą, teikti metodinę pagalbą mokytojams.	Muziejus-Mokykla-Moksleivis (muziejuedukacija.lt)

		Interneto svetainėje informacija apie visų Lietuvos muziejų edukacines programas pateikiama pagal savivaldybes, švietimo teikėjus, ugdymo sritis, amžiaus grupes ir veikia kaip duomenų bazė su patogia paieškos sistema. Nuo 2019 m. svetainėje veikia virtualių edukacinių programų/pamokų skyrius. Tai LMA Švietimo sekcijos virtuali edukacinių programų / pamokų platforma, kuriama įgyvendinant tęstinį, Lietuvos kultūros tarybos finansuojamą projektą „Atrask savo kraštą muziejuje". Ji skirta nuotoliniam mokymuisi ir susieta su galimybe muziejinių vertybių pagalba mokiniams pagilinti bendrojo ugdymo metu įgyjamas kompetencijas.	
14.	Epamokos	„Epamokas" rengia mokytojai praktikai, todėl „Epamokos" yra profesionalios ir patrauklios. Pamokos turinys skirtas mokiniui, o mokytojui ji yra papildoma ugdymo priemonė, padedanti sumažinti pasiruošimo pamokoms krūvį.	Epamokos.pedagogas.lt
15.	PO ARKOMIS: rašytojų selekcijų serijos ARTI TOLI	Vilniaus miesto „Teatras Atviras Ratas" pristato virtualų ciklą „PO ARKOMIS: rašytojų selekcijų seriją ARTI TOLI", kuriame kūrybiškai ir patraukliai pristatomi programinės literatūros autoriai: V. Krėvė-Mickevičius, Maironis, Keturvėjininkai, J. Grušas, J. Vaičiūnaitė, J. Marcinkevičius, J. Kunčinas, A. Marčėnas, A. Mackus, V. Šekspyras, F. Kafka, D. Kajokas, S. Geda, M. Martinaitis, J. Degutytė.	PO ARKOMIS: rašytojų selekcijų serijos ARTI TOLI - YouTube
16.	manoBiblija.lt	Portale pateikiami pagrindiniai lietuviški Šv. Rašto vertimai. Be to, rasite Žinyną, kuriame iš įvairių šaltinių surinkta ir sukomplektuota daugiau nei 1200 informacinių tekstų ir iliustracijų, atskleidžiančių Biblinių laikų visuomenės, kultūros, buities detales, paaiškinančių to meto papročius, supažindinančių su Biblijos veikėjais ir istoriniais įvykiais. Tris Biblijos vertimus galėsite skaityti ir palyginti susikūrę nemokamą paskyrą, o visa papildoma medžiaga galėsite naudotis įsigijus prenumeratą.	manobiblija.lt
17.	„Scoolsy"	„Scoolsy" suteikia realias galimybes užtikrinti individualizuotą ugdymą kiekvienam vaikui – mokiniai yra įgalinti tuo pačiu metu mokytis skirtingas vieno dalyko temas ar pasirinkti skirtingus tos pačios užduoties atsiskaitymo būdus. „Scoolsy" kursas išdėstytas nuo lengviausių (bazinių) temų iki aukštesniojo lygio temų, kas leidžia iš esmės performuoti mokinių pasiekimų vertinimo sampratą, t.y. užtikrinti individualų mokymąsi be spragų. „Scoolsy" rasite integruotą humanitarinių ir socialinių bei gamtos mokslų kursą, grįstą fenomenais.	Scoolsy

18.	Žaidimas „Interland“	„Interland“ yra nuotykių kupinas internetinis žaidimas, kurį žaidžiant mokymasis apie skaitmeninį saugumą ir pilietiškumą tampa interaktyvus ir įdomus. Lengvai suprantamas žaidimas moko vaikus saugotis interneto grėsmių, įsilaužėlių, elektroninių patyčių ir sukčiavimo, padeda vaikams saugiai ir atsakingai naršyti skaitmeniniame pasaulyje.	Interlandas (beinternetawesome.withgoogle.com)
19.	„Vaikų linijos“ kampanijos BE PATYČIŲ socialinės reklamos ir edukaciniai filmai	„Vaikų linijos“ kampanijos BE PATYČIŲ socialinėse reklamose ir edukaciniuose filmuose atkreipiamas dėmesys į skirtingas su patyčiomis susijusias situacijas ir jų sprendimo būdus. Vaizdo klipai orientuoti į skirtingas amžiaus grupes; patyčias, vykstančias mokykloje ir internete; vaikus, atliekančius skirtingus vaidmenis patyčių situacijose (patyčių iniciatorius, patyčių stebėtojus, patiriančius patyčias).	„Vaikų linijos“ kampanijos BE PATYČIŲ socialinės reklamos ir edukaciniai filmai - YouTube
20.	mokslobaze.lt	Mokymo priemonė „mokslobaze.lt“ – tai virtuali mokymosi aplinka, skirta mokantiems ir besimokantiems.	mokslobaze.lt
21.	Nuotolinio, mišriojo ir hibridinio mokymo(si) pamokų (veiklų) pavyzdžiai su teorine ir metodine medžiaga	Skaitmeninėje nuotolinio, mišriojo ir hibridinio mokymo(si) erdvėje šalia mokslinės literatūros analizės ir jos pagrindu parengtais didaktiniais modeliais su metodinėmis rekomendacijomis, pateikta ir metodinė medžiaga mokytojui bei mokomoji medžiaga mokiniams – ugdomųjų veiklų pavyzdžiai, mokantis nuotoliniu, mišriuoju ir hibridiniu būdais. Siūlomos pamokos (veiklos) sukurtos remiantis pedagoginiu CAFE (turinys-veiklos-parama-vertinimas) ir technologiniu SAMR (pakeitimas-papildymas-modifikavimas-naujo kūrimas) modeliais.	Nuotolinio, mišriojo ir hibridinio mokymo(si) pamokų (veiklų) pavyzdžiai su teorine ir metodine medžiaga | Skaitmeninių mokymo priemonių saugykla (emokykla.lt)
22.	„Spotiself“	„Spotiself“ karjeros ugdymo platforma mokykloms yra sukurta kartu su mokslininkais, kaip įrankių visuma padėti karjeros specialistui / klasės vadovui vesti mokinį per nuoseklų savęs pažinimo procesą.	Karjeros planavimas mokiniams - Spotiself.lt
23.	eduka KLASĖ	„EDUKA klasės“ skaitmeninėje mokymo(si) aplinkoje galima naudotis daugiau nei 400 skaitmeninių vadovėlių ir jų komplektų, užduočių biblioteka, kurią sudaro daugiau nei 25000 įvairių tipų skaitmeninių užduočių, diagnostinių ir bandomųjų testų; diferencijuoti ir individualizuoti mokymą(si); kurti savo užduotis ir testus pagal skirtingą sudėtingumo lygį; vienoje vietoje ruoštis pamokoms, kaupti joms skirtą mokomąją ir metodinę medžiagą; vienoje sistemoje gauti ir analizuoti mokinių rezultatus.	EDUKA klasė - eduka.lt
24.	eLKlasė	eLKlasė - tai intuityvi ir inovatyvi mokymo(si) valdymo platforma, skirta tiek mokytojams, tiek mokiniams. Paprasta skaitmenizuoti pamokas, tinka naudoti nuotoliniu būdu ir klasės darbui.	eLKlasė (elklase.lt)

Lietuvių kalba ir literatūra

Nr.	Pavadinimas	Anotacija	Nuoroda
1.	LRT svetainė vaikams	Spalvinga, nuotaikinga ir turininga interneto svetainė, skirta vaikams. Joje skelbiamas specialiai atrinktas ir lavinantis turinys yra pritaikytas pradinukams. Svetainėje yra 7 skirtingų kategorijų naudinga medžiaga – mokslas, įrašai, muzika, žaidimai, pasidaryk pats, sportas ir programėlės, kurios dar pritaikytos skirtingų amžiaus vaikams. *Nemokama.*	https://www2.lrt.lt/vaikams/pradinukams
2.	Koks pirmas žodžio garsas?	Skirta individualiam ar grupiniam darbui kompiuteriu. Pavadinamas paveikslėlis, nustatomas pirmas žodžio garsas ir surandama raidė, kuria šis garsas užrašomas. *Nemokama.*	https://onedrive.live.com/view.aspx?resid=2489C8B6190D62BC!140&ithint=file%2cpptx&authkey=!AMO-FTFWo5lDCiU
3.	„Upelis“ 1–2 klasei	Skaitinių knygos (2018), kuriose pateikiama nemaža dalis rekomenduojamų literatūros tekstų. Tekstų apačioje paaiškinti nežinomi žodžiai, supažindinama su kūrinėlių autoriais. *Nemokama.*	https://www.upc.smm.lt/naujienos/pradinis/skaitiniai/Skaitiniai-1-2-klasems.pdf
4.	„Upelis“ 3–4 klasei		https://www.upc.smm.lt/naujienos/pradinis/skaitiniai/Skaitiniai-3-4-klasems.pdf
5.	Virtuali kultūros paveldo svetainė (VEPIS)	Suskaitmeninti lietuvių literatūros kūriniai, periodiniai leidiniai, dokumentai, rankraščiai, muzikos kūriniai, muziejinės vertybės. VEPIS yra milžiniškas skaitmeninis lobynas, visiems besidomintiems užtikrina greitą ir patogią prieigą prie tūkstančių meno kūrinių, knygų, laikraščių, rankraščių tekstų, žemėlapių, garso bei vaizdo įrašų. *Nemokama.*	https://naujas.epaveldas.lt/main
6.	Virtuali pažintis su lietuvių rašytojais	Maironio lietuvių literatūros muziejus kviečia virtualiai pažinti lietuvių rašytojus. Muziejaus svetainėje rasite įtraukiančių žaidimų tiek patiems mažiausiems lankytojams, tiek vyresniems: jaunesniųjų klasių moksleivių laukia smagi dėlionė ir dvi viktorinos, o vyresniuosius kviesime pamilti lietuvių literatūros klasikus iš naujo – čia sužinosite, kaip atlikti linksmą testą, kuris	https://maironiomuziejus.lt/edukacija/zaidimai/

		atskleis, į kurį lietuvių literatūros klasiką esate panašiausias. *Nemokama.*	
7.	Vyturio skaitmeninių knygų biblioteka	Pateikiami kūrinių tekstai su užduotimis. *Mokama.*	https://vyturys.lt/knygu-sarasas
8.	Žaidimas „Lietutis“	Žaidimas, padėsiantis dažniau rašyti lietuviškais rašmenimis ir būti savitiems ne tik lietuviškoje interneto erdvėje, bet ir kitų kultūrų tarpe. Žaidėjas naudodamasis klaviatūra, turi spėti parašyti žodžius lietuviškomis raidėmis, jiems nespėjus nukristi į apačią arba neužliejus potvyniui. *Nemokama.*	https://www.lietutis.lt/zaidimas-lietutis.php
9.	Žiburėlis. *Mokomosios priemonės vaikams*	Lietuviškos mokomosios programėlės, skirtomis ikimokykliniam, pradiniam ir specialiajam vaikų ugdymui. Nuotaikingos ir įdomios lavinamosios veiklos atlieka konkrečias mokomąsias funkcijas, skatina mąstyti, vertinti, lavina dėmesį ir atmintį, plėtoja kalbą ir žodyną. Žaidimo forma pateikiamos užduotys paverčia mokymąsi lengvu ir maloniu užsiėmimu. *Dalis mokamų, kai kurios nemokamos.*	https://ziburelis.lt/programeles/lietuviu-kalbai

Matematika

Skaitmeninės technologijos XXI a. tapo neatsiejama žmogaus gyvenimo dalimi – jos pasitelkiamos sprendžiant mokslines problemas, valstybinius saugumo klausimus, kuriant meną, verslo ir finansų valdyme, kasdieniniame gyvenime. Skaitmeninės technologijos vis dažniau naudojamos ir ugdymo procese. Tai ne tik praturtina ugdymo procesą šiuolaikiška, vaizdžia medžiaga, bet ir skatina mokinių susidomėjimą, įtraukia į aktyvų mokymąsi. Taikant skaitmenines technologijas ugdymo procese siekiama ne tik veiksmingiau, orientuojantis į mokinį, įgyvendinti dalyko ugdymo tikslus ir uždavinius, atliepti visuomenės bei nuolatinio mokymosi poreikius, bet kartu plėtoti ir mokinių skaitmeninę kompetenciją, ypač svarbią gyvenant šiuolaikinėje visuomenėje.

Mokytojui planuojant ugdymo turinį svarbu tinkamai atsirinkti skaitmenines mokymosi priemones bei jas lanksčiai, tikslingai ir sistemingai taikyti ugdymo procese. Reikėtų nepamiršti, kad bet kokios mokymosi priemonės, taip pat ir skaitmeninės, pirmiausiai turėtų būti pritaikytos nusimatytiems mokymosi tikslams pasiekti, tapti integralia planuojamo ir įgyvendinamo proceso dalimi bei skatinti savireguliuojančio (savikrypčio) mokymosi principais grindžiamą mokymąsi.

Mokinių gebėjimams ugdytis svarbus mokymosi šaltinių šiuolaikiškumas, įvairovė, prieinamumas, atitiktis šioms priemonėms keliamiems reikalavimams. Prioritetas turėtų būti teikiamas skaitmeninėms mokymosi priemonėms, kurioms būdingas „multimodalumas“ (informacija pateikiama įvairiomis verbalinėmis ir vizualinėmis formomis) ir „adaptyvumas“ (mokymosi turinys pritaikomas prie besimokančiojo mokymosi galimybių ir pasiekimų). Tai sudaro galimybes mokytojui kartu su mokiniais kurti lankstų, besimokančiųjų poreikius ir mokymosi galimybes atitinkantį mokymosi „kelią“ ir siekti Bendrosiose programose apibrėžtų mokinių pasiekimų.

Skaitmeninės priemonės gali tapti veiksmingu įrankiu vertinant mokinių pasiekimus ir pažangą. Sistemingai stebima, fiksuojama, kaupiama vertinga vertinimo informaciją talpinama e. aplankuose (e.portfolio) ar pan. Ugdymo procese didelis dėmesys turėtų būti kreipiamas ugdomajam (formuojamajam) vertinimui.

Organizuojant mokymąsi mišriu arba nuotoliniu būdu mokiniai turėtų būti supažindinami su patarimais ir mokomi, kaip atsižvelgiant į mokymosi poreikius, numatytus (nusimatytus) mokymosi tikslus, galėtų pasirinkti skaitmeninius išteklius, jais naudotis atliekant užduotis, įgyvendinant suplanuotas veiklas. Šio pobūdžio veikloms galima numatyti atskiras nuotolines „pamokas“ arba jas integruoti į užduotis, kurios atliekamos mokantis sinchroniniu arba asinchroniniu būdu.

Mokant matematikos nuolat aptariamas skaičiuotuvo naudojimo klausimas. Kol mokomasi mintinio skaičiavimo strategijų, veiksmų atlikimo procedūrų, reikėtų vengti situacijų, reikalaujančių naudotis skaičiuotuvu. Skaičiuotuvo naudojimas gali padėti sprendžiant realaus turinio uždavinius, kai atliekami veiksmai su didesniais ar „nepatogiais“ skaičiais. Jį patogu pasitelkti ir atliekant integruotas, projektines veiklas, kai dėmesys sutelkiamas į problemų sprendimą, o ne į procedūrų atlikimą.

Per matematikos pamokas mokomasi sudaryti duomenų lenteles, analizuoti duomenis, kurti diagramas. Tam įprasta naudoti įvairias skaičiuokles, pavyzdžiui „MS Excel“, tačiau pradinėse klasėse galima pasitelkti ir paprastesnes, mažiau galimybių turinčias ir dažniau mokinių naudojamas programas, pavyzdžiui „MS PowerPoint“, ar mobiliąsias programėles, pavyzdžiui „Chart Maker“.

Kuriant matematinius pranešimus skaitmeninėmis technologijomis, galima pasitelkti programas, skirtas tekstams, plakatams, infografikams, pranešimams kurti, pavyzdžiui „MS PowerPoint“, „Google Slides“, „Canva“, „Piktochart“ ir kt. Organizuojant tokias mokymosi veiklas tikslinga būtų tartis ir derinti

ugdymo procesą su konkrečios klasės kitų dalykų mokytojais, aptarti, kokias skaitmenines priemones mokiniai jau naudoja. Tokiu būdu sudaroma galimybė daugiau laiko skirti dalyko mokymuisi, o ne skaitmeninių priemonių pažinimui ir įvaldymui.

Mokytojai taip pat gali naudotis parengtu skaitmeninių mokymo(si) priemonių sąrašu (https://www.emokykla.lt/nuotolinis/skaitmenines-mokymo-priemones), kuriame rekomenduojamos nuotoliniam mokymui organizuoti skaitmeninės mokymo(si) priemonės suskirstytos pagal ugdymo sritis, dalykus, klases ir mokymo priemonių tipą.

Toliau pateikiamas galimų skaitmeninių priemonių matematikos mokymuisi 1–4 klasėse sąrašas. Skaitmeninės priemonės mokymuisi bei skaitmeninis mokymosi turinys nuolatos kinta – kuriamas naujas, atnaujinamas esamas ar nebepalaikomas. Todėl mokytojas gali atrasti ir naudoti jam ir jo mokiniams tinkamiausias priemones, atitinkančias dalyko ugdymo tikslus.

	Pavadinimas	**Trumpa anotacija**	**Nuoroda**
1.	10monkeys	Linksmos matematinės užduotys pradinių klasių mokiniams. Svetainėje rasite dešimtis tūkstančių matematikos užduočių (skaičių pažinimas, sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba, pinigų skaičiavimas, tekstiniai uždaviniai, geometrija, laiko skaičiavimas), smagius žaidimus pagrindiniams matematiniams įgūdžiams ugdyti, virtualius prizus ir apdovanojimus, vertinimo įrankį pažangai stebėti. Tinka ir mokiniams, kuriems reikia papildomos pagalbos mokantis. Būtina registracija. Kalba – lietuvių. Dalimi užduočių galima naudotis nemokamai.	https://www.10monkeys.com/lt
2.	99math	Matematikos užduočių bankas 1–8 klasės mokiniams. Registracija mokytojui būtina. Mokytojas gali paskirti individualias užduotis arba organizuoti varžybas visai klasei. Veikia ir mobiliuosiuose įrenginiuose. Kalba – anglų. Nemokama.	https://99math.com
3.	Bebras	„Bebras“ – tai informatikos ir informatinio mąstymo konkursas. Jame gali dalyvauti Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų 1–12 klasių mokiniai. Nuo 2004 m. rudens konkursas Lietuvoje rengiamas kasmet, lapkričio antrąją savaitę. Konkursas paplito daugelyje valstybių, dabar jame dalyvauja daugiau kaip 50 pasaulio šalių mokiniai.	https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2014/ https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2015/ https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2016/

		Konkursų, vykusių nuo 2014–2018 m., užduotys su atsakymais ir sprendimų paaiškinimais yra suskaitmenintos. Kai kurios užduotys yra interaktyvios, jos pažymėtos smagratukais. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2017/ https://www.upc.smm.lt/projektai/bebras/2018/
4.	Code.org	„Code.org“ – edukacinė aplinka, kurioje galima mokytis algoritmavimo ir programavimo pagrindų. Čia rasite užduočių, kurias reikės spręsti dėliojant komandų blokus. Užduotys suskirstytos pagal besimokančiųjų amžių, nuo 4 iki 18 metų. Yra sukurtos atskiros paskyros mokytojui ir mokiniui. Mokytojas gali sukurti savo klasę ir stebėti kiekvieno mokinio pažangą. Užduotis taip pat galima atlikti ir neprisijungus. Svetainėje taip pat yra metodinių patarimų mokytojui anglų kalba. Kalba – lietuvių, anglų. Nemokama.	https://code.org
5.	Coolmath4kids	Svetainė skirta matematikos mokymuisi 1–6 klasėse. Čia galite rasti interaktyvių matematinių žaidimų, trumpų testų, loginių užduočių ir jų sprendimų, metodinės medžiagos pamokoms, taip pat tokius įrankius kaip skaičių tiesę, matlankį, kubelių blokus skaičiaus sandarai iliustruoti, plokščias figūras, tangramas ir pan. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.coolmath4kids.com
6.	E. lankos	Mokymo(si) aplinkoje e.lankos rasite interaktyvų, dinamišką ir gyvą „Baltų lankų“ vadovėlių“ leidyklos skaitmeninį turinį (1–4 klasėms), padėsiantį įveikti kylančius ugdymo iššūkius tiek klasėje, tiek ir mokant(is) nuotoliniu būdu. Kalba – lietuvių. Mokama.	https://www.e-lankos.lt
7.	EDUKA klasė	„EDUKA klasėje“ matematikos mokymui 1–4 klasėse rasite leidyklų „Šviesa“ ir „Baltų lankų“ vadovėlių“ skaitmeninius vadovėlius ir jų komplektus, mokytojo knygas ir metodines rekomendacijas, veiklų planus, o taip pat	https://www.eduka.lt/klase

		užduočių biblioteką, kurią sudaro įvairių tipų skaitmeninės užduotys, diagnostiniai ir bandomieji testai. Šioje platformoje mokytojas gali priskirti mokomąją medžiagą visai klasei ar individualiai mokiniui, naudotis automatiniu užduočių taisymu ir gauti bei analizuoti mokinių rezultatus vienoje sistemoje. „EDUKA klasė“ taip pat papildyta nuotolinio mokymo paketais mokytojams. Kalba – lietuvių. Mokama.	
8.	Eduten Playground	Matematikos mokymosi platforma, kuri padeda mokytis žaidžiant. Kartu su mokymosi rezultatais mokytojams platformoje yra suteikiama realaus laiko mokymosi analitika, kuri padeda geriau suprasti mokinius per trumpesnį laiką. Naudotis šia sistema nereikia specifinių skaitmeninių įgūdžių, taupomas mokytojų laikas vertinimui ir užduočių parengimui. Daugiau rasite www.idomipamoka.lt/eduten-instrukcijos Kalba – lietuvių. Mokama.	https://www.idomipamoka.lt/eduten-registracijos-forma https://www.eduten.com
9.	EMA pamokos	„EMA pamokos“ – skaitmeninė priemonė yra siūloma kaip alternatyva popieriniam vadovėliui, kuri apima visas pamokos struktūrines dalis ir pateikia joms reikalingą medžiagą: teoriją, užduotis, diagnostinius testus, virtualius mokymosi išteklius, infografikus ir santraukas kiekvienai temai. „EMA pamokos“ leidžia diferencijuoti ir individualizuoti mokymo(si) procesą ir suteikia interaktyvią motyvavimo sistemą. Kalba – lietuvių. Mokama.	https://emapamokos.lt
10.	I3LEARNHUB	Įrankis skirtas kurti interaktyvias pamokas, veikia interneto naršyklėje su bet kuriuo įrenginiu, taip pat su bet kuria interaktyvia lenta ar ekranu. Čia rasite ir jau paruoštų pamokų, įvairių sukurtų užduočių ar objektų, 3D turinį, interaktyvių kubų iMo užduočių ir jų kūrimo įrankį.	https://www.viskassvietimui.lt/programine-iranga-i3learnhub

		Kalba – lietuvių, anglų. Galima pasirinkti ir nemokamą programos versiją.	
11.	Išmani klasė	Portale rasite jau sukurtas interaktyvias SMART ekranams ar lentoms skirtas pamokas, parengtas su SMART Notebook programa, naudotojų mokymo vaizdo įrašus, metodines rekomendacijas įvairių išmanių priemonių naudojimui pamokų metu, švietimo bendruomenei aktualių renginių skelbimus. Kalba – lietuvių. Nemokama.	www.ismaniklase.lt
12.	Khan Academy	Khan Academy – iliustruotos ir anglų kalba įgarsintos matematikos ir kitų dalykų pamokos. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.khanacademy.org
13.	Matematyczne Zoo	Interaktyvios matematikos užduotys ir galvosūkiai 1–8 klasių mokiniams. Kalba – lenkų. Nemokama.	https://www.matzoo.pl
14.	Matific	Virtuali mokymosi aplinka „Matific“ skirta mokinių matematiniam raštingumui ugdyti. Joje gausu interaktyvių, žaismingų užduočių, tinkančių priešmokyklinio ir 1–6 klasių mokiniams. Mokytojas gali paskirti mokiniams konkretų turinį ir matyti kiekvieno mokinio pažangą. Kalba – anglų, lietuvių. Dalimi užduočių galima naudotis nemokamai.	https://www.matific.com
15.	Pamokos „Minecraft“ klasėje	Edukrafto nuotolinės pamokos vyksta kompiuteriniame žaidime „Minecraft Education Edition“. Mokiniai kartu su mokytoju sprendžia įvairias problemas trimačiame virtualiame pasaulyje ir taip mokosi įvairių temų. Pamokų metu mokiniai gali tobulinti strategijų kūrimo, komandinio darbo ir kūrybiškumo įgūdžius, taip pat gilinti anglų kalbos, informatikos ir matematikos žinias. Kalba – lietuvių. Mokama.	https://www.edukraftas.lt
16.	Scratch	Programavimo priemonė, skirta 8–16 metų vaikams. Naudojantis ja galima suprogramuoti savo sukurtus interaktyvius pasakojimus,	https://scratch.mit.edu

		žaidimus ir animacijas, pasidalyti savo kūriniais su kitais internetinės bendruomenės nariais. „Scratch“ – yra vaizdinė programavimo kalba. Programos kuriamos ne renkant tekstą, o jungiant tarpusavyje komandų blokelius, tarsi dėliojant dėlionę. Ši priemonė padeda jaunuoliams išmokti kūrybiškai mąstyti, sistemiškai samprotauti ir dirbti kartu su kitais. Dirbti su „Scratch“ galima tiesiogiai internete arba įdiegus programą į savo kompiuterį. Kalba – lietuvių. Nemokama.	
17.	ScratchJr	Programavimo priemonė skirta jaunesniojo amžiaus (5–7 metų) vaikams. Ja galima kurti nesudėtingas programas, interaktyvius pasakojimus, animacijas, žaidimus. „ScratchJr“ yra itin paprasta vaizdinė programavimo kalba. Kad priemonėje esantys veikėjai judėtų, šoktų, šokinėtų ar dainuotų, reikia spalvotus komandų blokelius sujungti tarpusavyje – sudėlioti komandų sekas. Vaikai gali keisti priemonėje numatytus veikėjus – redaguoti jų atvaizdus integruotomis piešimo priemonėmis, įrašyti savo balsą ar garsą, panaudoti savo pačių nuotraukas. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.scratchjr.org
18.	SZALONELICZBY.PL	Matematikos užduotys lenkų kalba. Kalba – lenkų. Nemokama.	https://szaloneliczby.pl
19.	Vaizdo pamokos	Mokytojų sukurtos matematikos, informacinių technologijų, fizikos, dailės, programavimo, lietuvių, anglų bei prancūzų kalbų vaizdo pamokos 1–12 klasėms. Kalba – lietuvių. Nemokama.	http://vaizdopamokos.lt

Visuomeninis ugdymas

	Pavadinimas	Anotacija	Nuoroda
1.	Lietuvos muziejai	Lietuvos muziejuose nuolat rengiamos ir įgyvendinamos edukacinės programos, projektai, paskaitos, apžvalginės ir teminės ekskursijos, pamokos. Edukacinė veikla orientuota į įvairias amžiaus ir socialines grupes. Užsiėmimų metu patraukliais ir netradiciniais būdais supažindinama su istorijos įvykiais bei reiškiniais, meno pasauliu, papročiais, tradicijomis, praeities žmonių buitimi.	www.muziejai.lt
2.	Virtualios parodos	Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo bibliotekoje rengiamos virtualios teminės parodos, skirtos žymių Lietuvos ir pasaulio kultūros ir visuomenės veikėjų bei valstybei ir visuomenei svarbių įvykių jubiliejams paminėti, Nacionalinės bibliotekos vertingiausiems dokumentams, kolekcijoms ir ištekliams populiarinti.	http://parodos.emuziejai.lt/
3.	Lietuvos jūrų muziejus	Lietuvos jūrų muziejaus parengtos virtualios pamokos papildo Bendrojo ugdymo programas, skatina savarankiškai imtis iniciatyvos, domėtis įvairiomis gyvenimo sritimis, atrasti savo stiprybes ir talentus, prisiimti atsakomybę už savo mokymąsi. Praktinės veiklos ugdo komunikavimo ir bendradarbiavimo, pilietiškumo, kūrybiškumo, iniciatyvumo, refleksijos bei aukštesnio mąstymo gebėjimus. Padeda orientuotis istoriniame laike ir erdvėje, kviečia pažinti ir tyrinėti aplinką. Muziejaus specialistų parengtos metodinės rekomendacijos padės mokytojui pasirengti pamokai ir sklandžiai organizuoti ugdymo procesą.	https://muziejus.lt/
4.	Valstybės pažinimo centras	Valstybės pažinimo centras – tai moderni edukacinė erdvė, duris atvėrusi 2016 m. kovo 10 d. Nuolatinėje Centro ekspozicijoje siekiama atsakyti į klausimus, kaip veikia demokratiška valstybė ir jos institucijos, kaip piliečiai gali prisidėti prie valstybės kūrimo ir valdymo, kokiais būdais galima spręsti visai visuomenei ar vietos bendruomenei aktualias problemas.	https://pazinkvalstybe.lt/

Gamtos mokslai

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1.	Skaitmeninių mokymo priemonių sąrašai	Rekomenduojamų skaitmeninių mokymosi priemonių, tinkančių ir nuotoliniam mokymui organizuoti sąrašas. Skaitmeninės mokymo priemonės suskirstytos pagal ugdymo sritis, dalykus, klases ir mokymo priemonių tipą.	https://www.emokykla.lt/nuotolinis/skaitmenines-mokymo-priemones
2.	„iNaturalist“	Tai programėlė, kuri leidžia atpažinti augalus ir gyvūnus. Tiesiog reikia nufotografuoti augalą ar gyvūną, įkelti nuotrauką ir sužinosite jo pavadinimą. Atsakymus pateikia mokslininkai iš įvairiausių pasaulio šalių.	https://www.inaturalist.org/
3.	Jaunieji gamtos reindžeriai	Tai platforma 7–14 metų vaikams. Joje yra galimybė mokytis pažinti gamtą žaidžiant žaidimus ir sprendžiant linksmas užduotis. Dalis užduočių atliekamos internetinėje erdvėje, bet didžioji dalis jų ragina keliauti į gamtą, ją tyrinėti, įveikti įvairius iššūkius. Į platformą galima įkelti savo nuotykių rezultatus. Už kiekvieną užduotį suteikiami specialūs ženkliukai. Juos kaupdami mokiniai pereina į kitą reindžerio lygį.	https://www.gamtosreindzeris.lt
4.	LRT vaikams	Tai interneto svetainė, kurioje sukaupta edukacinės medžiagos įvairiomis temomis. Medžiaga suskirstyta į grupes: ikimokyklinukams, pradinukams, mokiniams.	https://www2.lrt.lt/vaikams/pradinukams/1-mokslas
5.	EMA pamokos	Tai edukacinė platforma, kuri leidžia diferencijuoti ir individualizuoti mokymo(si) procesą, yra interaktyvi motyvavimo sistema.	https://emapamokos.lt/

Technologijos
MITYBA

Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
Mokytojo knyga, Lietuvos vartotojų institutas	Lietuvos vartotojų instituto išleistame leidinyje „Atsakingas vartojimas. Mokytojo knyga“ pateikiama aktuali informacija apie atsakingą maisto vartojimą ir asmeninių finansų tvarkymą.	http://www.vartotojai.lt/knyga-mokytojams [žiūrėta 2021 10 13]
Technologijų programos MITYBOS terminų žodynėlis	Mitybos terminų žodynėlį sudarė Lietuvos edukologijos universiteto technologijų edukologijos magistrantės: Aušra Jokubauskaitė (*technologijų mokytoja*) Milda Leščinskytė (*maisto ruošimo technologijų profesijos mokytoja*).	https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/14303 [žiūrėta 2021 10 13]
Valstybinė maisto ir veterinarijos tarnyba	Valstybinės maisto ir veterinarijos tarnybos puslapyje galima rasti informacijos apie maisto produktus (*negyvūninis maistas, vanduo, ekologiški maisto produktai...),* maisto saugą (*su maistu besiliečiantys gaminiai ir medžiagos, maisto klastotės ir t.t.)*	https://vmvt.lt/ [žiūrėta 2021 10 13]
Lietuvos respublikos terminų bankas	Lietuvos valstybės informacinė sistema, kurioje sukaupta nustatyta tvarka sutvarkytų ir internete pateiktų aprobuotų, teiktinų lietuvių kalbos terminų straipsnių rinkinių ir neteiktinų terminų visuma. Terminai aprobuoti VLKK	http://terminai.vlkk.lt/ [žiūrėta 2021 10 13]
Lietuvos vartotojų institutas	Lietuvos vartotojų instituto puslapis, kuriame galime rasti naudingos informacijos apie vartotojų teises, prekių garantijas ir pan.	http://www.vartotojai.lt/lt/apie-lvi [žiūrėta 2021 10 13]
Sveikas maistas, sveikas vaikas	Europos Sąjungos mokykloms skirta programa, kuriai įgyvendinti teikiama Europos Sąjungos finansinė parama. Puslapyje pateikiama informacija apie projekto veiklas Lietuvoje.	https://www.pienasvaisiai.lt/ [žiūrėta 2021 10 13]
Gerai daryk - maistą taupyk	„Gerai daryk - maistą taupyk” metodinė medžiaga 1–2 kl. mokiniams „Gerai daryk - maistą taupyk” metodinė medžiaga 3–4 kl. mokiniams, video ir užduotys maisto taupymo tema.	https://www.maistataupyk.lt/lapai/pasiruo%C5%A1kite [žiūrėta 2021 10 13]
Sveikos mitybos lėkštė	Kauno sveikatos biuro pristatomas video.	https://www.youtube.com/watch?v=YEMzna5i7sc [žiūrėta 2021 10 13]
Sveika mityba vaikams	Animacijos studijos Pocket Films kurtas filmukas.	https://www.youtube.com/watch?v=qF5a7xmdNkw [žiūrėta 2021 10 13]
Lipdymas iš druskinės tešlos	Plungės kultūros centro virtuali edukacija.	https://www.youtube.com/watch?v=OCgziBP9eTA [žiūrėta 2021 10 13]

TEKSTILĖ

Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda

Bendrojo ugdymo dalykų vadovėlių duomenų bazė	Švietimo portalo informacinės sistemos duomenų bazė, kurioje kaupiama informacija apie įvertintus vadovėlius.	https://www.emokykla.lt/bendrasis/vadoveliai [žiūrėta 2021 10 13]
Technologijų programos TEKSTILĖS terminų žodynėlis	Technologijų programos tekstilės terminų žodynėlį sudarė Lietuvos edukologijos universiteto technologijų edukologijos magistrantės: Jolita Stapurevičiūtė (*technologijų vyr. mokytoja),* Alma Urbonienė (*technologijų vyr. mokytoja),* Svetlana Voytkevich (*technologijų mokytoja).*	https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/14304 [žiūrėta 2021 10 13]
Muilo apvėlimas vilna	Plungės kultūros centro virtuali edukacija.	https://www.youtube.com/watch?v=8BKIVY4pNR8 [žiūrėta 2021 10 13]
Virtualios mokymosi aplinkos/įrankiai	Virtualių mokymosi aplinkų bei pagal funkcijas ir mokinių veiklas suskirstytų įrankių sąrašas, rekomenduojamas nuotoliniam mokymui organizuoti.	https://www.emokykla.lt/nuotolinis/aplinkos-ir-irankiai [žiūrėta 2021 10 13]
Lino kelias	Edukacinė programa "Lino kelias". Kleboniškių kaimo buities muziejus. Sukurta www.gidas360.lt.	https://www.youtube.com/watch?v=U9mzw_TMMXo [žiūrėta 2021 10 13]
	Salono JAUKŪS NAMAI video apie lino apdirbimo etapus, augalo įvairiapusį panaudojimą, paminėjimą pasakose ir pan.	https://www.youtube.com/watch?v=vFWfYlPF22s&t=43s [žiūrėta 2021 10 13]
Linas pasakoja apie savo mūką	Kupiškio Etnografinis muziejaus animacinis filmukas.	https://www.youtube.com/watch?v=uK_9icd-9ng [žiūrėta 2021 10 13]
Leidžiamės lino keliais	Video pristatomas lino kelias, dainos apie liną.	https://www.youtube.com/watch?v=5SsSHO46gwg [žiūrėta 2021 10 13]
Linų sėmenų aliejaus spaudimas	TV3 televizijos laidoje Svajonių ūkis" - pasakojama apie senovinį linų sėmenų aliejaus spaudimo būdą, teigiamas šio aliejaus savybes ir teikiamą naudą mūsų organizmui.	https://www.youtube.com/watch?v=Y9KmXaWaBYQ [žiūrėta 2021 10 13]
	KATINŲ SODYBA pristato senovinį lino aliejaus spaudimo būdą.	https://www.youtube.com/watch?v=vTSKTIFDejc [žiūrėta 2021 10 13]
Rankdarbiai namisėdoms	Lietuvos Nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos video kanalas RANKDARBIAI NAMISĖDOMS	https://www.youtube.com/playlist?list=PLZHTxpVgsgcPcdHOXAHkHlX_Z6Pow3n7H [žiūrėta 2021 10 13]

Konstrukcinės medžiagos

Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda

STEM	Svetainė, kurioje pateikiami STEM projektai nuo 5 iki 11 metų amžiaus mokiniams. Pateikiama vaizdo medžiaga bei iliustruotos jų kūrimo instrukcijos.	https://www.stem-inventions.com/projects
Templatemaker	Svetainė, kurioje pateikiamos išklotinės, šablonai įvairių figūrų pakuotėms, dėžutėms gaminti. Nemokamai galima atsisiųsti pasirinktinio dydžio pakavimo šablonus.	https://www.templatemaker.nl/en/).

Elektronika

Makecode	Esukacinė svetainė mokymui(si) dirbti su micro:bit: pamokos, projektai, instrukcijos, mokymo(si) vadovai.	https://makecode.microbit.org/# .

Dailė

Pradiniame ugdyme svarbiausi individualūs vaiko poreikiai. Svarbi ne tik užduočių įvairovė, turtinga mokymosi aplinka, bet ir bendravimas su mokytoju ir klasės draugais, galimybė išsakyti savo nuomonę. Labai svarbi ir pamokų iliustracinė medžiaga, kurios gausu internete. Atsakingai parinkti kūrinių vaizdai (jų neturėtų būti daug, tik keli, skirtingi ir labai informatyvūs) sužadina vaizduotę, leidžia pasijusti nedidelės meno galerijos ar parodos lankytoju. Tam pasitelkiami muziejų ekspozicijų ir eksponatų vaizdai, dailės kūrinių, kultūros paminklų ar paveldo objektų nuotraukos ir filmuota medžiaga, kūrybinio proceso vaizdo įrašai, mokomieji filmai apie kultūrinę pasaulio tautų įvairovę ir kt. Patogiausia vaizdinės ir filmuotos medžiagos ieškoti pasitelkus ***Reikšminius žodžius***, to mokyti reikia ir mokinius, nes internetinės įrašų nuorodos dažnai keičiasi.

Tikslingai atrinktos ir ugdymo procese naudojamos skaitmeninės priemonės turėtų ne tik sudominti vaikus, bet ir suteikti jiems daugiau informacijos apie nagrinėjamą temą ar kūrybos būdus. Tuo pačiu formuojami vaikų skaitmeniniai įgūdžiai ir nuostatos, kad internetu reikia išmokti saugiai ir tikslingai naudotis. Šiuolaikinės interneto galerijos, dailės muziejų internetinės svetainės pristato meno kūrinius viso pasaulio auditorijai. Todėl kompiuteris su interneto ryšiu, skaitmeninis fotoaparatas, filmavimo kamera turėtų tapti patraukliais kūrybos įrankiais, kurie galėtų būti naudojami dailės pamokų metu. Tačiau tuo nereikėtų piktnaudžiauti, nes didžiausias darbo prie kompiuterio trūkumas yra tas, kad mokiniai gali prarasti sąlytį su realiais dailės kūriniais ir materialiomis (tradicinėmis ir šiuolaikinėmis) kūrybos priemonėmis.

Skaitmeninių priemonių dailės mokymui 1-4 klasei sąrašas su trumpa anotacija

Eil. Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1.	Vaizdo pamoka	Mažiesiems paveldo tyrinėtojams pristatoma UNESCO Pasaulio paveldo vietovė – Vilniaus senamiestis. Drauge su atgijusiu UNESCO Pasaulio paveldo ženkliuku – Pavelduku (Patrimonito) – vaikai gali pasiklausyti paslaptingų senojo Vilniaus legendų. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=bKzaWUwZzVg
2.	Vaizdo pamoka	Pasitaškymas pagal Jacksoną Pollocką. Įvairūs dažų taškymo būdai teptuku, neliečiant popieriaus ar drobės. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000119834/lrt-pamokeles-dazu-taskymo-budai-teptuku-nelieciant-popieriaus-ar-drobes
3.	Vaizdo pamoka	Vaizdo pamokoje „Užgavėnių kaukės gamyba“ pristatomi kaukių personažai, gamybos ypatumai. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=sPkyp-YZ4zw
4.	Vaizdo pamoka	Vaizdo pamokoje „Lipdymas iš druskinės tešlos“ pristatoma lipdymo technika, jos panaudojimas erdvinei raiškai.	https://www.youtube.com/watch?v=OCgziBP9eTA

		Kalba – lietuvių. Nemokama.	
5.	Vaizdo pamoka	Vaizdo pamokoje „Šiaudinių žaisliukų vėrimas“ demonstruojama kaip suverti šiaudinius žaisliukus. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=Hz6n3dOtV9Y
6.	Vaizdo pamoka	Lietuvos nacionalinio kultūros centro vaizdo pamokoje „Kaip suverti šiaudinį žaislelį“ pristatoma šiaudinio žaislo gaminimo metodika. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=mtyX6pOn1HA
7.	ARS1, ARS2, ARS3	„ARS“ –tai virtuali dailės pažinimo programa, skirta vidurinių bendrojo lavinimo mokyklų moksleiviams. Programoje supažindinama su vizualiųjų menų ir jų raiškos, kūrybinių priemonių bei metodų įvairove, dailės rūšimis, šakomis, žanrais, jų sąveika. Kalba – lietuvių. Nemokama.	http://ars.mkp.emokykla.lt/
8.	Lietuvos integrali muziejų informacinė sistema	Lietuvos integralioje muziejų informacinėje sistemoje mokytojai ras 4 nacionalinių ir 17 respublikinių muziejų eksponatus, temines virtualias parodas. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.limis.lt/virtualios-parodos
9.	Virtualios parodos	Lietuvos dailės muziejaus virtualios parodos. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.lndm.lt/parodos/lietuvos-dailes-muziejaus-virtualios-parodos/
10.	Video turai	Video turai lietuvių ir anglų kalba. Kalba – lietuvių, anglų. Nemokama.	https://turai.limis.lt/
11.	Skaitmeninė piešimo programa	Piešimo įrankis internete, kuriuo galima piešti, spalvinti pasiūlytus vaizdus, juos išsaugoti, pasidalinti. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.autodraw.com/
12.	Skaitmeninė piešimo programa	„Bomomo“ yra piešimo įrankis internete, leidžiantis naudoti įvairias technines ir menines išraiškos priemones. Mokiniai pasirenka piešimo įrankį, o programa pati pradeda atsitiktinį piešimą. Kalba – anglų. Nemokama.	https://bomomo.com/
13.	Skaitmeninė tapymo ir piešimo programa	Skaitmeninis piešimo įrankis internete, kuriuo galima piešti, kurti skirtingų sluoksnių vaizdus, juos išsaugoti, redaguoti, pasidalinti. Kalba – anglų. Nemokama.	https://kleki.com

14.	Skaitmeninė grafinio dizaino programa	Skaitmeninis grafinio dizaino įrankis internete, kuriuo galima kurti grafinio dizaino objektus, juos išsaugoti, redaguoti ir pan. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.youidraw.com/apps/drawing/
15.	Skaitmeninė spalvinimo programa	Skaitmeninis spalvinimo įrankis internete leidžia vaikams spalvinti pasirinktis piešinius. Taip pat galima laisvo piešimo funkcija. Sukurtus darbus galima išsaugoti, spausdinti, parsisiųsti. Kalba – lietuvių, anglų. Nemokama.	https://kidssearch.com/KidsPaint.html
16.	Skaitmeninė piešimo programa MS Paint	Skaitmeninis piešimo įrankis i MS Paint- grafikos piešimo programa, kuria galima kurti įvairių tipų grafiką su skirtingais įrankiais. Kalba –anglų. Nemokama.	https://canvaspaint.org/#local:c2d02c56b65f

Muzika

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Tiksli nuoroda
1.	Muzikutis	Tai muzikos mokytojos Martynos Domarkaitės internetinė svetainė mokytojams ir vaikams. Čia mokytojai ras naudingų edukacinių filmukų, interaktyvių muzikinių žaidimų, kūrybinių projektų, patarimų, kaip galima pasigaminti muzikos instrumentų iš parankinių medžiagų ir buities atliekų.	https://muzikutis.com
2.	Jurgitos muzika	Tai muzikos mokytojos Jurgitos Turlienės internetinė svetainė, kurioje ji dalinasi nuotolinių muzikos pamokėlių idėjomis ir metodine medžiaga mažiesiems, įvairiomis naudingomis nuorodomis, pamokų videoįrašais, garso ir vaizdo redagavimo programomis ir kt.	https://jurgitosmuzika.lt
3.	Virtualus pianinas (I)	Tai virtualus įrankis, leidžiantis susipažinti su fortepijono klaviatūra ir ją naudoti muzikavimui, improvizavimui, kūrybai. Yra metronomas, tembrų bankas ir kt. Galimybė įsirašyti atlikimo ir kūrybos bandymus.	https://virtualpiano.net
4.	Virtualus pianinas (II)	Virtuali klaviatūra, skiemeniniai ir raidiniai natų pavadinimai ant klavišų, .metronomas	https://www.onlinepianist.com/virtual-piano
5.	Vilniaus humanistinė mokykla (Youtube)	Vilniaus humanistinės mokyklos *YouTube* kanalas, kuriame yra ir muzikos pamokų.	https://www.youtube.com/channel/UCjZCOL1hbhdrgL0Hf8zooSg
6.	Dūdorius	Žaidimai, padedantys mokytis natų rašto: natos vietą penklinėje susieti su jos skiemeniniu pavadinimu. Ritmo skaitymo užduotys.	https://www.youtube.com/watch?v=99wmeBCdEHU
7.	LRT muzikos pamokėlės	Muzikos pamokėlės per LRT (vaizdo įrašai): balso mankšta, smagūs muzikiniai žaidimai, muzikinės kalbos elementai, balso mankša, improvizavimas ir kt.	https://www.youtube.com/watch?v=_rknuOI6RuM

8.	VŠĮ "Mano nata" kanalas	Pažintinė sesija mokiniams: Autorių teisės mokykloje.	https://www.youtube.com/channel/UC26EIPrUUpvnjg82y48e5NQ/featured
9.	Muzikos mokykla "Ugnelė":	Linos Kairytės aranžuotos lietuvių liaudies dainos pvz. (diriguoja Valerija Skapienė. 2018 liepa, Balio chorų konkursas, Indonezija)	https://www.youtube.com/channel/UC_bvGFvvwoKaTnjh8VXugcw
10.	Rimgailės muzikos klasė	Muzikos teorijos mokymas vizualiais pvz	https://www.youtube.com/channel/UCivqnWTZCX8f1Rp6hDbSShw
11.	MuMok	Pamokos su Moterim kuri, įžymi savo unikaliomis elektroninės muzikos kompozicijomis, radijo istorijoms suteikusi gyvybiškumo ir fantaziją pavertusi realybe. MuMok - pažinkime muziką kartu!	https://www.youtube.com/channel/UCL8NAt5wv_eFNqNYwve8agw
12.	Muzikutis	Muzikutis moko naudotis Wordwall platforma, su kuria lengvai sukursite interaktyvias užduotis ir žaidimus savo pamokoms.	https://www.youtube.com/channel/UCgCF9TDoScdSTZAeRBwJtAg
13.	Trys avietės	Trumpos muzikos pamokėlės mažiesiems	https://www.youtube.com/channel/UCwXkOyiQCA6czs2JFG40CTA
14.	*Traditional Singing Course*	Informacinės muzikos pamokos atskleidžiančios kas yra h*omofonija lietuvių tradiciniame dainavime*.	https://www.youtube.com/channel/UCY8d97HJKlqk3f81eTTXU8A
15.	Midnight Music	Mokymai muzikos mokytojams (anglų kalba)	https://www.youtube.com/channel/UCJfDYHVGMJX7PzCTgfBRZdg
16.	Grojantiems ukulele	Videokanalas besimokantiems groti ukulele. Virš 200 įvairių dainų ir pamokėlių su akordais. Patogi mokymosi metodika: ekrane rodomos akordų sekos ir jų schemos	UkulaliensUkuleleClub/videos
17.	Grojantiems išilgine fleita	Nuorodos padedančios susipažinti su fleita ir padedančios išmokti ja groti. (New new Channel, Visual Musical Minds, Profesor Pedro Morales Tuto Flauta)	https://www.youtube.com/channel/UCyCu6dHLVmRyjj-aL6cqyww/featured

			https://www.youtube.com/channel/UCjUxQg9cHiOYqaRdtZ6pfoQ https://www.youtube.com/c/ProfesorPedroMorales
18.	Active Music	Pavyzdžiai apie aktyvų muzikavimą kūno perkusija	https://www.youtube.com/channel/UCS6m6fEte10qM05EGZmTpmQ
19.	Aktyvūs muzikos klausymo(si) metodai:	Paskaitų pvz apie aktyvius muzikos klausymosi metodus. (TheHarmonyCircle kanalas, Visual Musical Minds, Maria Jose Sanchez Parra, Irine Smykowski, Bryan Itzkowitz, MusicalMusic, Cristina Esteban, TheSingingSchwartzes, Aula de Alodia, Mr. Rhodes Music Room, Music with Ms.P, Austin Reyna, Musikarma, Mr. Noe, Musicalikids Actividades Musicales, Beatriz Martin- Luengo Guzman).	https://www.youtube.com/channel/UCUoo7Lw_9zOP_jJdWcg8kQw https://www.youtube.com/channel/UCxaTg6t8OCOHc4EAGmINBrQ https://www.youtube.com/channel/UCjUxQg9cHiOYqaRdtZ6pfoQ https://www.youtube.com/channel/UC5Q0XxBPi41WtXheh6Pqybg https://www.youtube.com/channel/UCdLSD1amdR653bPGD9AhDyg https://www.youtube.com/channel/UCRYHJJbqXOSWiRSjuW8F01w https://www.youtube.com/channel/UCB5eBlu1d1U6kIAItnsBdFQ https://www.youtube.com/channel/UCOufgLOtp_1LZ4njlWkCy9A https://www.youtube.com/channel/UCQusc85PiqDIARiOQP_bGhA https://www.youtube.com/channel/UCPW-L9t5xGEts-laM1WI7iA https://www.youtube.com/channel/UCrzGQrdgDUGE9uNLkQzqRJQ

			https://www.youtube.com/channel/UC_3os2HqGNmtZqh5H_Z1e3w https://www.youtube.com/channel/UC90F_8DF6hFcSSsgrSiMVrg https://www.youtube.com/channel/UCX-Yv4jxLwLRqBzlFAH9U4Q https://www.youtube.com/c/MrNo%C3%A9/videos https://www.youtube.com/channel/UC3RQuLJnU8niWbsBiZywtkw https://www.youtube.com/channel/UCYNSdr6Fon3O10_7HNyYchQ/featured
20.	Kūno perkusija, skambančios lazdos, puodeliai	Mrs Durrant paskaitų pvz apie aktyvius muzikos klausymosi metodus.	https://www.youtube.com/channel/UCYys0uAwltVvMQ7zVif6kjw
21.	Muzikinės vaikų mankštos	Muzikinės vaikų mankštos	https://www.youtube.com/channel/UCyo7Vk0rlgAneyGUl4r-g8g
22.	Skaitmeniniai įrankiai ir priemonės muzikos pamokoms 1-4 kl	„Zoom“ platforma – nuotolinėms muzikos pamokoms organizuoti. Rekomenduojama įsidiegti (nemokamai) mokinių paskirstymą į darbo kambarius (breakout rooms), apie tai vaizdo 5:17 min. trukmės įrašas liet. kalba: Zoom darbas grupėse – Breakout rooms | Kaip įjuungti Breakout room ir išdalinti grupėmis:	https://www.youtube.com/watch?v=ff3o2Lmmz6Q
23.	„Microsoft Teams“	„Microsoft Teams“ – nuotolinio mokymo(si) sistema, esanti Microsoft Office 365 platformoje ir skirta pamokų organizavimui, komunikacijai (pokalbiams, vaizdo susitikimams, repeticijoms), turinio kūrimui ir dalinimuisi informacija.	https://www.youtube.com/watch?v=4WZgIxPy494
24.	„Moodle”	„Moodle” – *(angl. Modular Object Orentiered Dynamic Learning Environment)* – atvirojo kodo žiniatinklinė virtualaus	https://www.youtube.com/watch?v=KfPPFotw51U

		mokymosi aplinka, suprojektuota padėti pedagogams organizuoti ugdymosi procesą. Vaizdo įrašas skirtas mokytojams, ketinantiems naudoti Moodle įrankį nuotolinio mokymo metu:	
25.	„Kahoot!“	„Kahoot!“ – nemokamas internetinis įrankis, skirtas apklausoms, viktorinoms ar diskusijoms organizuoti. Dalyviai skatinami varžytis, po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas bei užimama vieta, o ryškios spalvos bei smagi muzika sukuria ypatingą nuotaiką	https://www.iklase.lt/kahoot/
26.	„Pages“ – programėlė el. knygų kūrimui.	Pasirinkus šabloną, sukurti el. knygą sugebės net pirmokas. Papildomos piešimo ir balso įrašymo galimybės suteiks bet kuriai knygai gyvumo ir patrauklumo.	https://www.iklase.lt/kurkite-el-knygas-su-programele-pages/
27.	„Lietuvių etninė kultūra. II dalis: Augalija etninėje kultūroje“	Priemonė pateikia tradicinių švenčių, papročių vaizdo, garso pavyzdžių, kurie jungia įvairias tradicinės kultūros meno sritis į visumą. Tinka naudotis integraliems teatro projektams, kūrybinėms užduotims.	http://mkp.emokykla.lt/etnine2/
28.	LRT mediateka	Mediatekoje – spektaklių, serialų, radijo teatro įrašai, radijo dokumentika, projektai vaikams, kt	https://www.lrt.lt/mediateka/projektai/mokykla
29.	„Apie sensorinės įrangos panaudojimą“.	Ji sukuria jutiminę erdvę bet kuriame kabinete ar klasėje ir padeda vaikams efektyviau mokytis, atsipalaiduoti ir nusiraminti. Vizualiniai, garsiniai, šviesos pojūčiai kontroliuojami vienu paspaudimu ir pritaikomi pagal pedagogo ir vaikų poreikius. Daugiau nei 200 derinamų vaizdų, garsų, edukacinių žaidimų viename sensoriniame kilnojamame įrenginyje	https://www.penkipojuciai.lt/sensorine-iranga/
30.	Išmani klasė	Tai interaktyvių pamokų portalas, kuriame rasite jau sukurtas interaktyvias pamokas, video mokymus. Ten galite talpinti ir savo sukurtas pamokas.	www.ismaniklase.lt

31.	„Mokomųjų priemonių katalogas”	Pasvalio rajono pagalbos mokiniui specialistų karantino metu ruoštos priemonės darbui su vaikais, turinčiais specialiųjų ugdymosi poreikių. Daug artikuliacijos lavinimui skirtų praktinių užduočių.	https://ppt.pasvalys.lt/wp-content/uploads/2020/06/PRIEMONI%C5%B2-KATALOGAS-1.pdf
32.	„eLKlasė“	Tai intuityvi ir inovatyvi mokymo(si) valdymo platforma, skirta tiek mokytojams, tiek mokiniams. Paprasta skaitmenizuoti pamokas, tinka naudoti nuotoliniu būdu ir klasės darbui.	https://elklase.learnkey.lt/login
33.	„Lietuvių etninė kultūra. I dalis: Gyvūnijos pasaulis etninėje kultūroje“	Naudinga priemonė kuriant integruotas muzikos, etnokultūros ir pasaulio pažinimo pamokas. Įvedus į google paieškos laukelį „Lietuvių šventinis kalendorius VDU”, sistema jums atvers elektroninę knygą, kurioje rasite detalų visų Lietuvos švenčių aprašymą. Autoriai: Laima Anglickienė, Giedrė Barkauskaitė, Dalia Senvaitytė, Arūnas Vaicekauskas, Asta Venskienė, Vytauto Didžiojo universitetas, „Versus aureus“, 2014 m., (puslapių sk. 240)	http://mkp.emokykla.lt/etnine/
34.	GarageBand	Programėlė muzikos ir garso takelių kūrimui su daugybe įvairių muzikos instrumentų, garso įrašų pavyzdžių	https://www.iklase.lt/garageband/

Teatras

Šie pavyzdžiai, pamokėlės, praktiniai užsiėmimai skirti padėti mokytojui rasti tinkamiausią ugdymo teatru priemonę bei mokiniams ugdytis skaitmeninę bei kūrybiškumo, pažinimo, kultūrinę, komunikacinę, pilietiškumo bei emocinę, socialinę ir sveikos gyvensenos kompetencijas.

Skaitmeninių priemonių naudojimo 1–4 klasėse sritys:

Teatro raiška. Įrašų radimas ir panaudojimas kūrybinės raiškos užduotims (scenos kalbos, kūno perkusijos, ritmo, scenografijos kūrimo ir kt. pamokoms). Vaidybos veiksmo fiksavimui fotografuojant, filmuojant. Fotografijų, vaizdų, piešinių, garsinio teksto pateikimui ir kūrimui. Informacijos paieškai ir pritaikymui teatro raiškoje.

Teatro supratimas ir vertinimas. Įvairių teatro reiškinių skaitmeninėje erdvėje stebėjimas, interpretavimas, vertinimas (scenos apipavidalinimo, kostiumų detalių, muzikos (triukšmų) panaudojimo, teatrinių įspūdžių – kas patiko, nepatiko – nusakymas). Veiksmo scenoje nufilmavimas, nufotografavimas stebėjimui ir analizei pagal nustatytus kriterijus (pvz., laisvumą, fizinį ir vidinį aktyvumą, teatrinių priemonių panaudojimą, kt.).

Teatro reiškinių ir kontekstų pažinimas. Vaidybinių žaidimų, scenelių ir vaidinimų nufilmavimas, parodymas, išsaugojimas, siekiant motyvuoti tolesniam mokymuisi.

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Tiksli nuoroda
1.	Kas tas teatras?	Teatro pamoka 1 – su „Teatriuku".	https://www.youtube.com/watch?v=bGatlhMoxCU
2.	1st Grade Theater: Acting Warmup	Teatro apšilimo pratimai 1 klasei	https://www.youtube.com/watch?v=6HXCiakQp5Q
3.	Lėlė – marionetė Silvestras Dūdelė	Lietuvos teatro, muzikos ir kino muziejus	https://www.youtube.com/watch?v=Nh5BT9K_6YU
4.	Kokių teatrų būna	Teatro pamoka| 2	https://www.youtube.com/watch?v=MTYCHqR8lRQ
5.	The 5 Elements of Drama		https://www.youtube.com/watch?v=LGG4jxvc_ps
6.	Teatro galios	Teatro pamoka| 3	https://www.youtube.com/watch?v=TyDolQgAkOA
7.	Il teatro più piccolo al mondo	Mažiausias teatras pasaulyje	https://www.youtube.com/watch?v=9zX21APF7uY&t=2s
8.	„Teatro ABC – Dekoracijos!"	„Teatro ABC – Dekoracijos!"	https://www.youtube.com/watch?v=UuK-ZSJgDjk
9.	„Teatro ABC – Grimas!"	„Teatro ABC – Grimas!"	https://www.youtube.com/watch?v=wYzphY--EF8
10.	Pasigaminkime žaislinį teatrą	Pasigaminkime žaislinį teatrą	https://www.bl.uk/childrens-books/videos/make-a-toy-theatre?fbclid=IwAR36KpiJRu-iFzGoyuOKpkM6QgR1o7C_hX3AHCLbXGwS4xilBVSXl0JLKZ0
11.	Krabas	Šešėlių teatro pamokėlės	https://www.youtube.com/watch?v=GtS0fzHpbpM
12.	Vėžlys	Šešėlių teatro pamokėlės	https://www.youtube.com/watch?v=7ruvpacxSIs
13.	Pingvinas	Šešėlių teatro pamokėlės	https://www.youtube.com/watch?v=zjVP5i7PEbI
14	Ežiukas	Šešėlių teatro pamokėlės	https://www.youtube.com/watch?v=w1JNq1p46kg
15.	Asilas	Šešėlių teatro pamokėlės	https://www.youtube.com/watch?v=IBWKhxS3ddQ
16.	Lėlės	Lėlės iš Šešėlių teatro pamokėlės popieriaus gamyba	https://www.facebook.com/ilariacommisso/videos/10222518871933384
17.	Šešėlių teatro etiudas	Šešėlių teatro etiudas	https://www.youtube.com/watch?v=6MyuMtQrFVQ

18.	Stalo teatras.	Pasaka „Trys paršytės“ ir kūrybinės dirbtuvės.	https://www.youtube.com/watch?v=SMwtyzRutWE
19.	Stalo teatras	Stalo teatras	https://www.youtube.com/watch?v=vtyL1v29vsc
20.	„Saulės vaduotojas"	Apie spektaklį vaikams „Saulės vaduotojas", Vilniaus teatras „Lėlė"	https://www.youtube.com/watch?v=H1R-7ut6Jkc
22.	„Pelenė"	Pelenė – šešėlių teatro pvz	https://www.youtube.com/watch?v=0j4hR08T0Bs
23.	Kūno perkusija	Kūno perkusija. Skirtingai nei kūno kalba, šis metodas neatsiejamas nuo ritmo	https://www.youtube.com/watch?v=sW2DY1OpgrI&list=RDzsXOehynKJ8&index=6
24.	Ritmo pamokėlė vaikams	Aktorės Juditos Urnikytės ritmo pamokėlė vaikams	https://www.youtube.com/watch?v=3EpeR_LmIqE
25.	Ritmo pamokėlė vaikams	Antroji aktorės Juditos Urnikytės ritmo pamokėlė vaikams	https://www.youtube.com/watch?v=KbiWMd1PI2g
26.	Ritmo pamokėlė vaikams	Trečioji aktorės Juditos Urnikytės ritmo pamokėlė vaikams	https://www.youtube.com/watch?v=ysHizJPHmd0&t=3s
27.	Ritmo pamokėlė vaikams	Ketvirtoji aktorės Juditos Urnikytės ritmo pamokėlė vaikams	https://www.youtube.com/watch?v=y6jwcpkiTCU&t=5s
28.	Pantomimos etiudas	Pantomimos etiudas – Presentación Pantomima Infantil "Perfiles y Siluetas" 2016	https://www.youtube.com/watch?v=enPGEYvfWzw&t=21s
29.	Mimo ~ Las Emociones / Britanny	Emocijų raiška mimika – Mimo ~ Las Emociones / Britanny	https://www.youtube.com/watch?v=7sNcSQztxH0
30.	„Pavogtas Veidas"	Pantomimos teatras „A" – etiudas „Pavogtas Veidas"	https://www.youtube.com/watch?v=qXZRv9Aylvs
31.	„Padaras”	Teatro žaidimas „Padaras” (judesių kopijavimas) / Theatre Game #68 – The Creature	https://www.youtube.com/watch?v=wLQRTdKqW-g
32.	Urnikytės ritmo pamokėlė vaikams	Dešimtoji aktorės Juditos Urnikytės ritmo pamokėlė vaikams	https://www.youtube.com/watch?v=wUdEO4qMfZo
33.	Diemedis	Diemedis: šokio spektaklis Pasaulio sutvėrimas, ištrauka. Pradinė mokykla Diemedis ir šokio teatras Dansema 2013 05 26 Menų spaustuvėje pristatė bendrą projektą – šokio spektaklį „Pasaulio sutvėrimas pagal vaikus". Choreografė Birutė Banevičiūtė, kompozitorė Rasa Dikčienė	https://www.youtube.com/watch?v=zxDtumYaSI8

Šokis

Eil. Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1.	Vaizdo pamoka	LRT pamokėlė „Pasaulio šokių diskoteka: keliaukime aplink pasaulį šokio ritmu“, kuri skirta pasaulio šokiams apžvelgti. Kalba –lietuvių. Nemokama.	https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000110404/lrt-pamokeles-pasaulio-sokiu-diskoteka-keliaukime-aplink-pasauli-sokio-ritmu
2.	Vaizdo pamokos	Vilniaus humanistinės mokyklos vaizdo pamokų kanalas. Žr. „Šokio pamokos“. Kalba –lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=RSiUxZJC41Q&list=PLRwXGEK3Mjpq--_Tk2Wzdr_6QqWEm9pyW
3.	Vaizdo įrašas	Sergejaus Prokofjevo baleto vaikams „Pelenė“ vaizdo įrašas. Kalba –lietuvių. Nemokama.	https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/1013674291/sergejus-prokofjevas-baletas-vaikams-pelene
4.	Vaizdo įrašas	Lietuvių liaudies šokio ir žaidimo „Kiškelis“, atliekamo ansamblio „Kuršiukai" vaizdo įrašas. Kalba –lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=QKRegDrGLmE
5.	Vaizdo įrašas	Lietuvių liaudies šokio „Grečinikė“, vaizdo įrašas. Kalba –lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=tFH4XeLOd6k
6.	Vaizdo įrašų biblioteka	Tarptautinė video šokių vaizdo įrašų biblioteka. Kalba –anglų. Nemokama.	https://www.numeridanse.tv
7.	Vaizdo įrašų biblioteka	Tarptautinė video šokių vaizdo įrašų biblioteka. Kalba –anglų. Nemokama.	https://allworlddance.com/

Fizinis ugdymas

Nr.	Pavadinimas	Nuoroda
1.	Fizinio aktyvumo veiklų pavyzdžiai	https://www.youtube.com/watch?v=Ro2wuw_nnUk&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh
		https://www.youtube.com/watch?v=bHPDuAygKGE&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh&index=6
2.	Judėjimo įgūdžių tobulinimas	https://www.youtube.com/watch?v=zzWB5bFAxAU&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh&index=4
3.	Sveika mityba	https://www.youtube.com/watch?v=5t-PaABs6bk&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh&index=8
		https://www.youtube.com/watch?v=Cm9Qbo6qz20&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh&index=9
		https://www.youtube.com/watch?v=SH4hunDeQwc&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh&index=10
		https://www.youtube.com/watch?v=Qusdo7-fEJU&list=PLLvfSd0yp_8VkGICbx-Vf77ZoolFAVudh&index=11
4.	Olimpinių vertybių ugdymo programos leidiniai, kur pateikiamos metodinės rekomendacijos, olimpinių vertybių ugdymo per fizinio ugdymo pamokas ir integracijos su kitais mokomaisiais dalykais metu.	www.paralympic.org

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

Aprašymas	Autorius	Nuoroda
Menų terapijos metodų praktikė, tapytoja, pedagogė Fausta Anulytė kartu su Antakalnio Progimnazijos moksleive Egle pristato šešias pagrindines žmogaus emocijas, pasakoja apie jų svarbą ir kaip su jomis išbūti.	Atviras Jaunimo centras „Žalianamis“	https://www.youtube.com/watch?v=OwnmJCVuBng
Video reportažas apie 5 pirštų emocijų valdymo metodą. Trečioji „Olimpinio mėnesio“ savaitė skirta emocinei sveikatai. Olimpinis mėnuo 2020 | Emocinė sveikata | 2	VšĮ Pozityvaus ugdymo institutas.	https://www.youtube.com/watch?v=3YoayYs_1CM
Video pasakojime pateikiamas penkių pirštų pratimas skirtas streso valdymuis. Kai visko pasidaro šiek tiek per daug ir nebegalime išlaikyti šalto proto, apima nevaldomas nerimas, baimė, pyktis ar kitos emocijos, ne visuomet galime patys rasti kelią atgal. Tokiu atveju pravartu turėti veiksmingą būdą, leidžiantį nusiraminti ir pasijusti geriau.	Aš ir psichologija	https://www.youtube.com/watch?v=zgyX9ojollY
Filmukas - iliustracija vaikams ir tėvams apie patyčias ir kaip jas atpažinti. Animacinis filmas skirtas naudoti kaip metodinė priemonė pamokose. Sukurtas pagal socialinio ir emocinio ugdymo programą „Laikas kartu“.	VšĮ LIONS QUEST LIETUVA	https://www.youtube.com/watch?v=cnLV-SBj4dQ
Kai kyla noras įskaudinti ar pažeminti kitą, „Vaikų linija“ kviečia sustoti ir praleisti progą pasityčioti. Pamatyk kaip ir pabandyk!	VšĮ „Vaikų linija“.	https://www.youtube.com/watch?v=8hft9k46rwQ https://www.youtube.com/watch?v=KARe2b1S6UA https://www.youtube.com/watch?v=G2JAWnqJb4I
Animacinis filmas skirtas naudoti mokytis dviejų žingsnių	VšĮ LIONS QUEST LIETUVA	https://www.youtube.com/watch?v=Max2Ftdm7RM

pasirinkimo strategijos: galvok ir pasirink (t.y. prieš priimant sprendimą padaryti pauzę ir pagalvoti). Metodinė priemonė skirta SEU pamokoms.		
Filmuke pateikiami pakeisti ir suderinti ženklai (piktogramos), naudojami gabenamiems pavojingiems kroviniams ženklinti, ir cheminių medžiagų klasifikavimo, ženklinimo ir pakavimo (KŽP) ženklai. Trumpuose epizoduose matyti, kaip Napo dirba su cheminėmis medžiagomis, tarp jų medžiagomis, turinčiomis dirginantį poveikį, degiomis, ėsdinančiomis, toksiškomis arba aplinkai pavojingomis medžiagomis. Po kiekvieno epizodo pateikiamas trumpas intarpas, aiškinantis, kaipišvengti nelaimingų atsitikimų taikant saugius darbo metodus. Filmuko tikslas – atkreipti dėmesį į tai, kaip svarbu ženklinti chemines medžiagas. Po sprogimo įžanginėje filmoscenoje seka šeši epizodai, kuriuose iš pradžių matome, kaip negalima elgtis ir kokios rimtos yra tokio elgesio pasekmės, ir kaip reikia elgtis laikantis saugos nurodymų (angl.k.).	Via Storia	https://www.napofilm.net/lt/napos-films/napo-danger-chemicals
Filmų ciklas „Ekstremalios situacijos“	Ugniagesių gelbėtojų mokykla	https://www.youtube.com/watch?v=xDwkz0sOm18
		https://www.youtube.com/watch?v=en5TUFPT45o
		https://www.youtube.com/watch?v=Ci9jM34mGxQ
		https://www.youtube.com/watch?v=IA2-m86IaWU

		https://www.youtube.com/watch?v=StIZRdjv2Zk
		https://www.youtube.com/watch?v=ecto6lxG_pU
Saugus elgesys vandenyje (pristatymas paskaitai 1-5 klasių mokiniams) . Pateiktas pdf dokumentas ir ppt.		https://pagd.lrv.lt/lt/saugus-elgesys-vandenyje-metodine-medziaga-ir-rekomendacijos
Vaizdo klipas, skirtas skendimų prevencijai	Vilniaus visuomenės sveikatos biuras	https://www.youtube.com/watch?v=B3-50ukPY1U
Animuotas filmukas apie saugų eismą kelyje. Veikėjas šuo Amsis moko ir pataria, kaip saugiai elgtis keliuose.	Susisiekimo ministerija	https://www.youtube.com/watch?v=TpIle1hjpIc
Animuotas filmukas moko vaikus saugiai pereiti kelią		https://www.youtube.com/watch?v=-TB9sRIVPaM
Karaliaus Mindaugo profesinio mokymo centras paruoštoje medžiagoje pateikta demonstracija, kaip padėti užspringusiam kūdikiui, vaikams nuo 1-8 ir suaugusiam. Paaiškinama kaip elgtis esant daliniam ir visiškam užspringimui, ką daryti kai užspringus esi vienas. Video medžiaga padės mokytojų pasiruošti pamokai, kurioje mokys vaikus padėti užspringusiam žmogui.	Karaliaus Mindaugo profesinio mokymo centras	https://www.youtube.com/watch?v=THQSXDUyMQ0&t=30s

Informatikos ugdymas

Toliau pateikiamas galimų skaitmeninių priemonių informatikos mokymuisi 1–4 klasėse sąrašas. Skaitmeninės priemonės mokymuisi bei skaitmeninis mokymosi turinys nuolatos kinta – kuriamas naujas, atnaujinamas esamas ar nebepalaikomas. Todėl mokytojas gali atrasti ir naudoti jam ir jo mokiniams tinkamiausias priemones, atitinkančias dalyko ugdymo tikslus.

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Tiksli nuoroda
1.	Skaitmeninių mokymo priemonių sąrašai	Rekomenduojamų nuotoliniam mokymui organizuoti skaitmeninių mokymo priemonių sąrašas. Skaitmeninės mokymo priemonės suskirstytos pagal ugdymo sritis, dalykus, klases ir mokymo priemonių tipą.	https://www.emokykla.lt/nuotolinis/skaitmenines-mokymo-priemones
2.	Vilniaus universiteto sukurta medžiaga *Medijų ir informacinis raštingumas*	Rekomenduojama naudoti, kaip papildomą informacijos šaltinį. Teorija ir praktinės užduotys. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://atviri.emokymai.vu.lt/course/view.php?id=2
3.	MIR vadovėlis	Vadovėlis su praktiniais pamokų pavyzdžiais skirtas nagrinėjant media raštingumą. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.draugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/DWA_Edition_MIL_LT.pdf
4.	Idėjos programavimui	Praktiniai patarimai, rekomendacijos, pavyzdžiai, kaip programuoti su *Scratch*. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://scratch.mit.edu/ideas
5.	Skaitmeninė mokymo(-si)	Skaitmeninė mokymo(si) priemonė skirta ugdyti pradinių klasių mokinių	http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=5115

	priemonė pradinių klasių mokiniams	kūrybiškumą, pasitelkus informacines technologijas mokytis bendrauti raštu ir žodžiu, įvaldyti būtiniausius matematinės kalbos pagrindus. Kalba – lietuvių. Nemokama.	
6.	*WordArt.com*	Internetinis skaitmeninis įrankis leidžiantis lengvai sukurti unikalų skaitmeninį atviruką. Programoje sudarytos galimybės eksperimentuoti su žodžiais ar simboliais ir po kiekvienos atvaizdavimo (*visualize*) pamatyti rezultatus. Galima eksperimentuoti su žodžių (simbolių) formomis, šriftu, spalva ir maketais. Kalba – anglų. Nemokama.	https://wordart.com
7.	SMP įvairių dalykų mokymuisi sąrašas	Daugiau nei 100 skaitmeninio mokymo priemonių, kuriose yra pateikiamas ir skaitmeninis turinys skirtas įvairių dalykų mokymuisi pateiktas Nacionalinės švietimo agentūros sudarytame sąraše.	https://airtable.com/shrS0BLyrRhYcJAJE/tblx1iQF4qda9KYi7
8.	Abėcėlė	Animuotos lietuviškos abecelės pristatymas mokiniams. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.youtube.com/watch?v=PFlzQU0GgMY
9.	Iliustruotojai piešia vaikams	Edukacinis vaizdo įrašų ciklas, kuriame knygų	https://www.youtube.com/watch?v=X5xu4wh4yoQ&list=PLZHTxpVgsgcMt3CU0ixdgcWfztl-UypIa&index=2

		dailininkai supažindina mažuosius ir knygos menu besidominčius žiūrovus su knygų iliustracijų kūrimo procesu. Kalba – lietuvių. Nemokama.	
10.	*Short stories*	*British Council* parengti vaizdo įrašai ir užduotys. Kalba – anglų. Nemokama.	https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories
11.	Išmani klasė	Svetainėje „Išmani klasė“ pateikiama daug parengto skaitmeninio turinio pamokoms su įvairiomis veiklomis. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.ismaniklase.lt/lt/pagalba-naudotojui/smart-notebook
12.	*Sumo.app*	Internetinė piešimo programėlė. Kalba – anglų. Nemokama.	https://sumo.app/paint/?lang=en
13.	*Microsoft Piešimas* 3D (*Paint* 3D)	Piešimo programa, kurioje gausu piešimo įrankių, o taip pat 3D modelių biblioteka ir jų modifikavimo įrankiai. Ši programa taip pat turi mišriosios realybės galimybę. Kalba – lietuvių. Nemokama turintiems *Microsoft Windows* 7 ir aukštesnės versijos operacinių sistemų licencijas.	https://www.microsoft.com/lt-lt/p/piesimas-3d/9nblggh5fv99?activetab=pivot:overviewtab
14.	*CameraSim*	Fotoaparato simuliatorius leidžia išbandyti įvairius fotoaparato nustatymus, mokytis fotografuoti, stebėti,	https://camerasim.com/camerasim-free-web-app

		kaip veikia skirtingi nustatymai. Nufotografuojant, iš karto pateikiama nuotrauka. Kalba – anglų. Nemokama.	
15.	*Adobe Spark* programėlė	Interneto programėlė vaizdo įrašų greitam apdorojimui ir parengimui. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.adobe.com/express
16	*ScratchJr*	Vizualiojo programavimo aplinka „*ScratchJr*“ skirta planšėtei. Šioje aplinkoje vaikai nuo 5–6 m. gali kurti skaitmeninius objektus, animacijas, interaktyvias istorijas programuodami. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.scratchjr.org
17.	Mokomoji „*Minecraft*“ žaidimo versija „*Minecraft*: *Education Edition*“	Platforma skirta mokinius mokyti ne tik informatikos ar programavimo, tačiau joje pateikiama sukurtos pamokos mokyti kitus dalykus taip pat. Kalba – anglų. Mokama. Nemokama bandomoji versija.	https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit
18.	*XLogoOnline*	Blokinio programavimo sistema. 1-ojoje ir 2-ojoje dalyse komandos Vėžliukui nurodomos naudojant blokelius – grafinius elementus, panašius į dėlionės dalis. Komandas-blokelius galima naudoti po	https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest

		vieną ir stebėti, kaip Vėžliukas vykdo nurodytas komandas vieną po kitos, arba sujungti kelis blokelius tarpusavyje ir nurodyti Vėžliukui vykdyti kelių komandų seką. Kalba – lietuvių. Nemokama.	
19.	Mažasis Mocartas	Skaitmeninė muzikinė mokymo(si) priemonė. Priemonė vaizdžiai supažindina su muzikinės kalbos elementais tokiais kaip ritmas, tempas, metras, taktas; plečią muzikinės kalbos žodyną. Kalba – lietuvių. Nemokama.	http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=5110
20.	*Canva*	Internetinis įrankis kurti plakatus, kvietimus, skelbimus. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://www.canva.com
21.	*storyjumper*	Elektroninės knygos kūrimo įrankis. Kalba – anglų. Nemokama.	https://www.storyjumper.com
22.	*LearningApps.org*	Internetinė skaitmeninio turinio kūrimo priemonė, padedanti įtraukti į mokymosi procesą interaktyvias, atsaką mokiniams teikiančias veiklas. Kalba – lietuvių. Nemokama.	https://learningapps.org
23.	*WordWall*	Priemonė interaktyvioms užduotims su momentiniu	https://wordwall.net

		atsaku kurti, Turi 18 veiklų šablonų, galima kurti viktorinas, rungtynes, žodžių žaidimus, laimės ratą, anagramas, tiesos ir melo iššūkius (dalis funkcijų yra mokamos), galima nustatyti užduoties atlikimo laiko ribojimą. Tą pačią užduotį galima pateikti įvairiomis formomis. Kalba – anglų. Nemokama.	
24.	*Edpuzzle*	Interaktyvių vaizdo pamokų kūrimo platforma leidžia išsirinkti ir pritaikyti pamokai vaizdo medžiagą iš įvairių svetainių, pavyzdžiui, „*YouTube*“, „*Khan Academy*“, „*National Geographic*“. Galima atlikti tokius pritaikymo ir anotavimo veiksmus: vaizdo įrašą sukarpyti taip, kaip norima; įrašyti savo balsą ir įgarsinti pasirinktą vaizdo medžiagą; į vaizdo medžiagą įterpti klausimus (atvirus, su pasirenkamaisiais atsakymais arba komentarus). Kalba – anglų. Nemokama.	https://edpuzzle.com
25.	*Mentimeter*	Priemonė leidžia realiu laiku matyti visos klasės atsakymus. Joje leidžiama	https://www.mentimeter.com

		sukurti klausimą su atsakymų variantų pasirinkimais, žodžių debesį, atviro teksto rašymo veiklą, vertinimo skales, objektų eiliškumo, klausimų ir atsakymų. Kalba – anglų. Nemokama.	
26.	*Mindmeister*	Minčių žemėlapių kūrimo priemonė. Kalba – anglų. Nemokama.	www.mindmeister.com

Skaitmeninio turinio, skirto įvairių dalykų mokymuisi, pavyzdžiai

Daugiau nei 100 skaitmeninio mokymo priemonių, kuriose yra pateikiamas ir skaitmeninis turinys skirtas įvairių dalykų mokymuisi pateiktas Nacionalinės švietimo agentūros sudarytame sąraše https://airtable.com/shrS0BLyrRhYcJAJE/tblx1iQF4qda9KYi7

Skaitmeninio turinio naudojimo pavyzdžiai

Abėčėlė – animuotos lietuviškos abecelės pristatymas mokiniams.

Mokiniai gali peržiūrėti vaizdo įrašą, įsiminti raides.



Nuoroda: https://www.youtube.com/watch?v=PFlzQU0GgMY

Dailės mokymui

Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos projektas „Iliustruotojai piešia vaikams“ – tai edukacinis vaizdo įrašų ciklas, kuriame knygų dailininkai supažindina mažuosius ir knygos menu besidominčius žiūrovus su knygų iliustracijų kūrimo procesu.



Nuoroda:

https://www.youtube.com/watch?v=X5xu4wh4yoQ&list=PLZHTxpVgsgcMt3CU0ixdgcWfztl-UypIa&index=2

Anglų kalbos mokymui

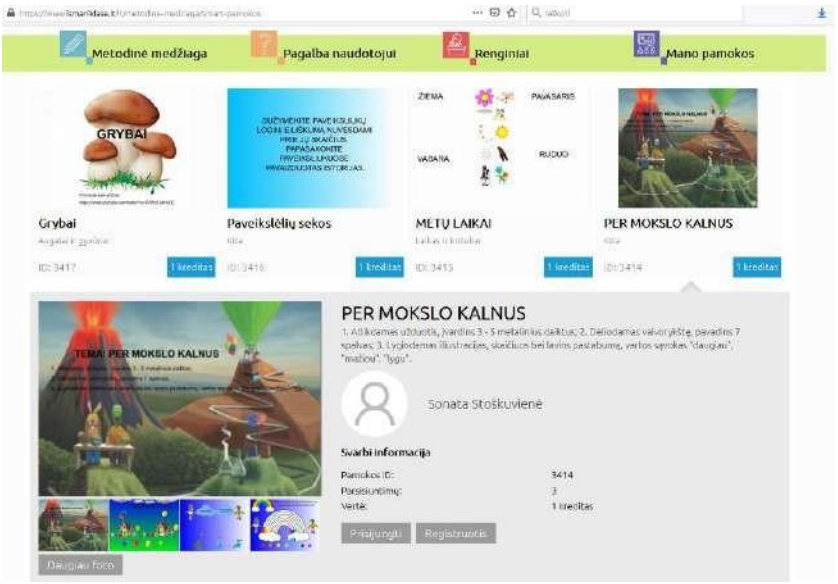
British Council parengti vaizdo įrašai ir užduotys.



Nuoroda: https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories

Visų dalykų mokymui

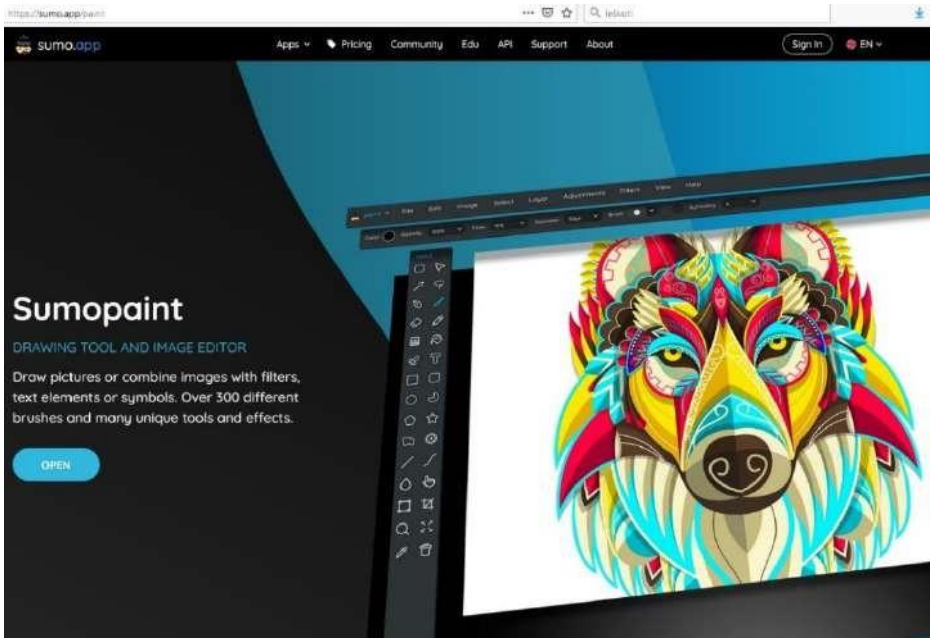
Svetainėje „Išmani klasė“ pateikiama daug parengto skaitmeninio turinio pamokoms su įvairiomis veiklomis.



Nuoroda: https://www.ismaniklase.lt/lt/pagalba-naudotojui/smart-notebook

Skaitmeninio turinio kūrimas: piešimas, fotografavimas, filmavimas, teksto rašymas, animacijos kūrimas

Piešimas. Naudojant skaitmenines piešimo priemones svarbu atsižvelgti, į tai kokia technine ir programine įranga mokiniai gali naudotis. Lengviausia atverti interneto naršyklę, įvesti adresą sumo.app/paint ir pradėti kurti piešinius.



Piešimo programėle sumo.app/paint

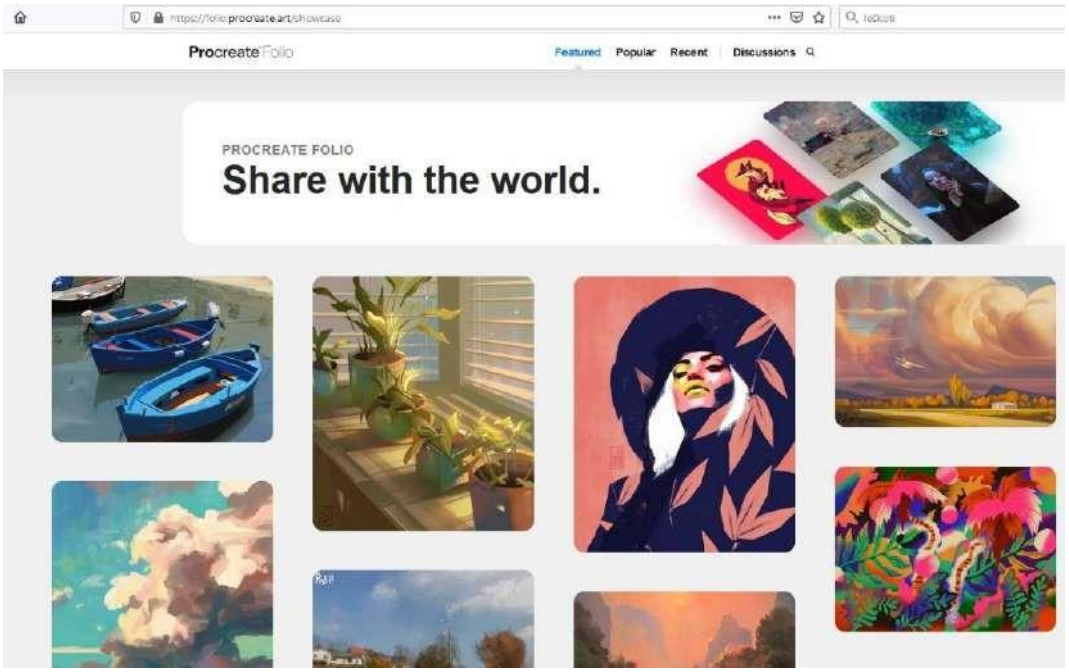
Turintiems *Microsoft Windows* 7 ir aukštesnės versijos operacines sistemas rekomenduojame naudotis *Microsoft Piešimas* 3D *(Paint* 3D) programa, kurioje gausu piešimo įrankių, o taip pat 3D modelių biblioteka ir jų modifikavimo įrankiai.

Ši programa taip pat turi mišriosios realybės galimybę.



Microsoft Paint 3D

„*Apple*“ įrenginiuose mokama programėle *Procreate* suteikia labai plačias galimybes kurti įspūdingus piešinius naudojant labai platų piešimo įrankių kiekį.



Procreate darbų galerija

Įrenginiuose su „*Android*“ operacine sistema rekomenduojame išbandyti *Google* piešimo programėlę, *Adobe Illustrator Draw* arba *Infinite Painter*.

Animacijos kūrimas

Animacijos kūrimas gali būti programuojamas naudojant, pvz., *Scratch* programa arba kuriant fotografuojant vaizdus naudojant tokias programėles, kaip *StopMotion* ar *Animation Desk Classic* (*Windows*). Taip pat tinkama 4 kl. mokiniams *Plotagon*.



Pradinių klasių mokiniams labai smagu fotografuoti įvairius gamtinius objektus, savo žaislus, galima pasiūlyti įvairias nufotografuoti įvairias kompozicijas, savo parengtą darbą, sąsiuvinio lapą, lentos užrašus. Mokiniai gali tikslingai kaupti įvairius užrašus fotografuodami. Tam labai tinka *Office Lens* arba *Google Lens* programėlės telefone. Siekiantiems labiau pasigilinti į fotoaparatų nustatymus fotografuojant mokytojams rekomenduojame išbandyti šį fotoaparato simuliatorių https://camerasim.com/camerasim-free-web-app/ ir susipažinti, kaip veikia skirtingi nustatymai. Atlikus nuotrauką iš karto pateikiama nuotrauka.

Mokiniai mėgsta kurti trumpas istorijas ar filmuoti savo žaislų istorijas, kurti trumpus reportažus ar interviu. Gavus mokinio ir tėvelių (globėjų) sutikimą mokiniai gali pateikti atliktas užduotis vaizdo formatu. Pavyzdžiui perskaityti eilėraštį, savo parašytą tekstą.

Parengtus vaizdo įrašus geriausia apdoroti specialiomis programėlės. Vaizdo įrašų greitam apdorojimui ir parengimui rekomenduojama naudoti *Adobe Spark* programėlę https://www.adobe.com/express/, o „*Apple*“ įrenginiuose – *iMovie*.

ScratchJr **(**https://www.scratchjr.org/**)**

Vizualiojo programavimo aplinka „*ScratchJr*“ skirta vaikams nuo 5–6 m. Šioje aplinkoje vaikai gali kurti skaitmeninius objektus, animacijas, interaktyvias istorijas programuodami. Taip ugdomi vaikų „projektuotojo“ gebėjimai.

„*ScratchJr*“ programavimo kalba yra vaizdinė: programavimo sakiniai dėliojami iš spalvingų blokų.



Naudodami „*ScratchJr*“ priemonę, vaikai išmoksta programavimo, planavimo, kompiuterio valdymo pradmenų, mokosi spręsti įvairius uždavinius, kūrybiškai išreikšti save. Priemonėje esantys veikėjai, fonai skatina vaikus kurti pasakojimus, animacijas, o integruota piešimo priemonė leidžia piešti naujus veikėjus, fonus ar koreguoti esamus. „*ScratchJr*“ programavimo kalba pritaikyta jaunesniojo amžiaus vaikams: programavimo konstrukcijos reiškiamos paveikslėliais, todėl net dar neišmokę rašyti vaikai gali kurti nesudėtingas programas. Integruota garso įrašymo priemonė leidžia vaikams įrašyti savo balsą ir taip įgarsinti projekto veikėjų pokalbius. Vaikai, gebantys rašyti tekstus, gali kurti sudėtingesnius pasakojimus, interaktyvius tekstinius dialogus. Sukurtus darbelius vaikai gali įrašyti naudojamame įrenginyje arba jais pasidalinti su kitais (pvz., išsiųsti el. paštu tiesiogiai iš „*ScratchJr*“ aplinkos). Priemonė teikia plačias galimybes integruoti informatikos konstruktus į įvairius pradinio ugdymo dalykus.

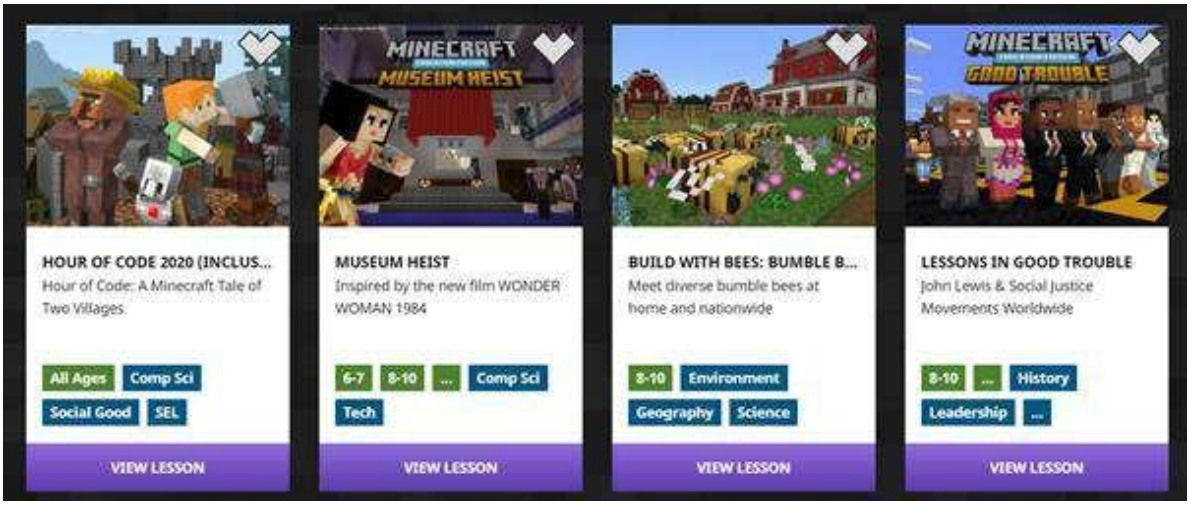
„*ScratchJr*“ aplinkoje vaikai nurodymą (komandą) pateikia ne tiesiogiai kompiuteriui, o veikėjui, kuris tą komandą atlieka. Komandos reiškiamos „*ScratchJr*“ blokais. Komandų blokų rinkinys sudaro programą, dar vadinamą veikimo scenarijumi. Iš visų veikėjų scenarijų (programų) visumos susideda viso projekto (tam tikrai temai skirto darbo) programa.

Vaikai gali daryti garso įrašus, fotografuoti ir įtraukti garsus ar nuotraukas į savo kuriamas programas. Visa tai leidžia realiu laiku įrašyti įspūdžius, pavyzdžiui, mokomosios išvykos metu.

Minecraft*: *Education Edition

Mokomoji „*Minecraft*“ žaidimo versija „*Minecraft*: *Education Edition*“ buvo išleista 2016 metais. „*Minecraft*: *Education Edition*“ mokymo tikslams sukurta platforma yra mokama (vartotojo metinė licencija kainuoja 5 dolerius arba 5 eurus, 2021 metų gegužės mėn. duomenimis), bet turi nemokamą bandomąją versiją.

Ši platforma skirta mokinius mokyti ne tik informatikos ar programavimo, tačiau joje pateikiama sukurtos pamokos mokyti kitus dalykus taip pat. „*Minecraft*: *Education Edition*“ platforma, gali naudotis šių dalykų mokytojai: kalbų (anglų); matematikos; geografijos; istorijos; menų (muzikos, dailės), chemijos, gamtamoksliniai, verslumo ir kitų.



„*Minecraft*: *Education Edition*“ platformoje, įvairių mokomųjų dalykų pamokų pavyzdžiai, nuoroda: https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit

Be jau pateiktų pamokų turinio „*Minecraft*: *Education Edition*“ žaidimo platformoje mokytojai gali ir patys kurti turinį savo pamokoms. Nuotolinio mokymo metu, šioje platformoje atsirado medžiaga nuotolinio mokymo pamokoms (nuoroda: https://education.minecraft.net/distance-learning). Be jau paruoštų pamokų, mokytojų tobulėjimui yra pateikiama mokymosi medžiaga (https://education.minecraft.net/class-resources/trainings), supažindinama kaip dirbti „*Minecraft*“ žaidimo aplinkoje. Nuotolinio mokymo dalyje, mokomasis turinys pateikiamas ne tik mokytojams, tačiau ir mokinių tėvams. Galima prisijungus prie sistemos namuose pagelbėti vaikams atlikti įvairias užduotis.

Pamokos pateikiamos „*Minecraft*: *Education Edition*“ platformoje yra suskirstytos pagal lygius: pradedančiųjų, vidutinio sunkumo ir pažengusiųjų. Pagal amžiaus grupes, turinys yra skirstomas taip: 3 – 5 metai; 6 – 7 metai; 8 – 10 metų; 11 – 13 metų ir 14 + metų.

Kiekvienoje pamokoje pateikiamas pamokos planas, kuriame nurodomas pamokos tikslas, konkrečios veiklos, kurias mokiniai turi atlikti pamokos metu, bei kokias kompetencijas ir žinių sritis pagilins atlikę visas veiklas. Taip pat pateikiamas detalus pamokos aprašymas, su užduočių tikslais, jų sprendimų paaiškinimais, papildant pamokos turinį ugdomų kompetencijų atitikimu įvairiems tarptautiniams standartams. Tiek mokytojas, tiek mokinys, norėdamas jungtis prie pamokos, savo kompiuteryje turi parsisiųsti ir įsidiegti „*Minecraft*: *Education Edition*“ programą ir prisijungti prie jos (programą parisiųsti galima iš čia: https://education.minecraft.net/get-started) . Prisijungus yra pateikiamos konkrečios pamokos su užduotimis „*Minecraft*“ žaidimo aplinkoje, kurias mokiniai gali atlikti. Taip pat programą galima išbandyti ir nesusikūrus naudotojo: leidžiama atlikti vienos pamokos veiklas.

„*Minecraft*: *Education Edition*“ platformoje pateikiamos informatikos pamokos yra suskirstytos į tris lygius: pradedantiesiems; jau turintiems tam tikrų žinių ir pažengusiems. Pradedančiųjų pamokose pagrindinis dėmesys yra skiriamas informatinio mąstymo ugdymui, pasitelkiant blokų programavimo kalbą.

***XLogoOnline* sistema**

Logo sistemų yra įvairių. Dažniausiai jose Vėžliukas valdomas nesudėtingomis komandomis. Šioje metodinėje priemonėje aprašomos internetu prieinamos *„XLogoOnline*“ sistemos (https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest) dvi dalis, skirtos 1–2 ir 3–4 klasių mokiniams. Šį sistema kol kas nėra išversta į lietuvių kalbą, tačiau *„XLogoOnline*“ sistemos 1-ojoje ir 2-ojoje dalyse komandos Vėžliukui nurodomos naudojant blokelius – grafinius elementus, panašius į dėlionės dalis, todėl ją nesudėtinga naudotis ir jaunesnio amžiaus vaikams. Komandas-blokelius galima naudoti po vieną ir stebėti, kaip

Vėžliukas vykdo nurodytas komandas vieną po kitos, arba sujungti kelis blokelius tarpusavyje ir nurodyti Vėžliukui vykdyti kelių komandų seką.



Internetu prieinamos „XLogoOnline“ sistemos pradinis tinklalapis

„Mažasis Mocartas“ – skaitmeninė muzikinė mokymo(si) priemonė, kurios personažas maestro Mažasis Mocartas bendrauja su mokiniu, moko kurti muziką ir groja įvairiais instrumentais. Mažajam Mocartui akompanuoja grupė linksmų muzikantų. Priemonė vaizdžiai supažindina su muzikinės kalbos elementais tokiais kaip ritmas, tempas, metras, taktas. Plečią muzikinės kalbos žodyną.



Klausantis muzikinio fragmento galima atpažinti ir paaiškinti fragmento dermę, pasikeitimus, metroritmiką, tembrą.

Šią priemonę sudaro dvi dalys: melodijos kūrimas ir grojimas. Mokinių dėmesį patraukia nuotaikinga trimatė aplinka, galimybės savarankiškai kurti, išsaugoti ir groti savo sukurtas melodijas, pasirinkti ir derinti muzikos instrumentus, keisti melodijų tempą ir akompanimentų ritmą, įvairus natų grafinis vaizdavimas.



Kompiuterinė muzikinė mokymo priemonė „Mažasis Mocartas“ lokalizuota įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro vykdomą projektą „Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas“

Priemonė skirta jaunesniojo mokyklinio amžiaus, taip pat turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių mokiniams.

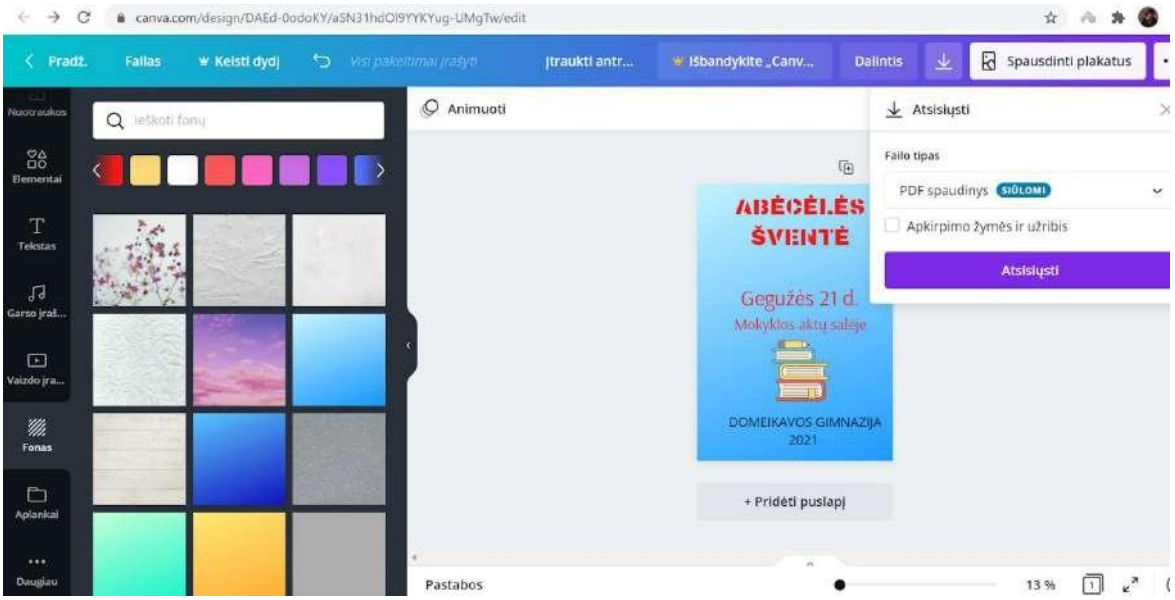
Nuoroda: http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=5110

„*Canva*“ puikiai tinka norint kurti plakatus, kvietimus, skelbimus. „*Canva*“ yra internetinis įrankis, kurio pagrindinis pranašumas yra platus paveikslėlių ir piešinių pasirinkimas. Kodėl verta naudoti? – paprasta ir puikiai atrodo. Padalinta pagal temas. Nemokama. Daug įvairių funkcijų. Programa yra *online*.

Pasitelkiant „*Canva*“ programa galima kūrybiškai įsisavinti informacinio teksto (kvietimas, skelbimas) rašymo užduotis. Norėdami pradėti darbą, reikia prisiregistruoti. Mokytojas sukuria komandą į kurią pakviečia klasės mokinius. Šioje komandoje visi nariai gali dalintis savo sukurtais darbais.

Norėdami pradėti kurti galima naudotis jau sukurtais šablonais arba pradėti nuo tuščio lapo. Pasirinktų vaizdų dydį pakeisti yra ganėtinai paprasta: tiesiog vilkite kampus naudodami apvalias piktogramas vaizdo kampuose, kurie pasirodo juos pasirinkus.

Sukūrę plakatą, kvietimą, skelbimą galite atsisiųsti ir spausdinti. Spustelėkite mygtuką Atsisiųsti. Pasirinkite PDF, puikiai tinka spausdinimui, palaukite, kol „*Canva*“ apdoroti ir išsaugos atsisiuntimo aplanką. Galite atspausdinti PDF ir galite jį bendrinti su „*Twitter*“ ir „*Facebook*“ tiesiogiai iš „*Canva*“.



Įdomių interaktyvių įrankių rinkiniai internete leidžia sukurti žaismingas mokymosi priemones tokias kaip: atvirukus, komiksus, vizualiai patrauklias mokymosi priemones.

„*WordArt.com*“ internetinė skaitmeninis įrankis leidžiantis lengvai sukurti unikalų skaitmeninį atviruką. Programoje sudarytos galimybės meniškai eksperimentuoti su žodžiais ar simboliais ir po kiekvienos atvaizdavimo (*visualize*) pamatyti rezultatus. Galima eksperimentuoti su žodžių (simbolių) formomis, šriftu, spalva ir maketais.

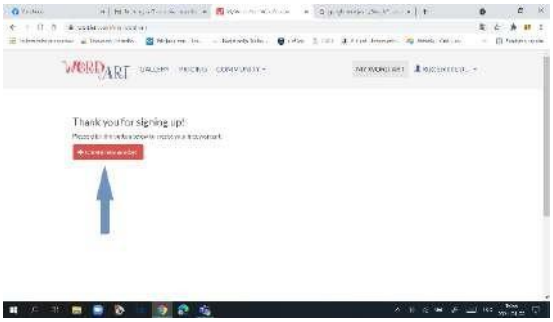
Veiklos plano pavyzdys

3-4 klasė	**Skaitmeninio atviruko kūrimas** **A2. Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį.** **A3. Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato.**

Tema: Skaitmeninio atviruko kūrimas (projektinė veikla).
Veiklos/užduoties tikslas-sukurti skaitmeninį atviruką
Ugdomos kompetencijos: pažinimo, kūrybiškumo, komunikavimo.
Ugdomi informatikos gebėjimai: tobulinti savo skaitmeninius gebėjimus, vertinti informatiką kaip svarbią, įdomią ir naudingą mokymosi sritį.
Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas
Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.
Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.
Integracija: lietuvių k., dailė,
Priemonės: kompiuteris su interneto prieiga, internetinė svetainė *WordArt.com – Word Cloud Art Creator* internetinis skaitmeninis įrankis
Eiga/užduoties aprašymas: Naršyklėje nurodomas skaitmeninio įrankio adresas wordart.com. Pasirinkus registruotis (***Login***) komanda, prisiregistruojama. Registruojantis rekomenduojama pasinaudoti gooogle.com el. paštu.



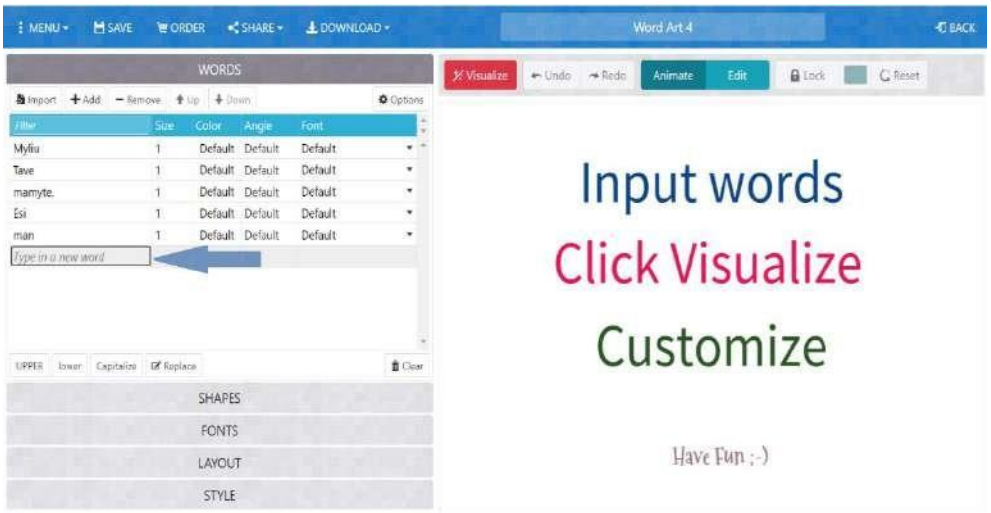






Rekomendacijos mokytojui: Programoje sudarytos galimybės meniškai eksperimentuoti su žodžių ar simboliais ir po kiekvienos atvaizdavimo (*Visualize*) pamatyti rezultatus. Galima eksperimentuoti su žodžių/simbolių formomis, šriftu, spalva ir maketais.
Rekomendacijos mokiniui: Skiltyje filtrai (*Filter*) užfiksavus pelės kursyvą, galima rinktis pageidaujamą žodžių/įrašų skaičių. Skiltyje figūros (*Shapes*) leidžiama pagal temas rinktis figūras.

Įrašų laukas.



Figūrų pasirinkimas



4 kl. mokinės atvirukas mamai



Interaktyvių priemonių dėka kuriamos interaktyvios muzikinės, įgarsintos knygos ar net enciklopedijos, savo interaktyvumu motyvuojančios mokinius mokytis, o kartu ir kurti. Į interaktyviųjų istorijų ar knygų kūrimą galima įtraukti ir mokinius. Įvairaus amžiaus mokiniai gali kurti savo istorijas individualiai ar grupėmis, dalytis autoryste. Galima kurti interaktyvias istorijas, skaitmeninius aplankus, tyrimų žurnalus, poezijos knygas, mokslo ataskaitas, instrukcijas, knygas „Apie save“, ir kt. Naudojantis interaktyvių knygų kūrimo įrankiais galima sukurti savo mokymo išteklius arba į kūrybą įtraukti mokinius. Įrankiai interaktyviosios knygoms kurti: *Book Creator*, *Mixbook*, *Classtools*, *Storyjumper* (tai saugi edukacinė erdvė, kurioje vaikai turi galimybę mokytis rašyti istorijas ir kurti interaktyvias knygas).

***Storyjumper*.com –** platformos įrankis turtingas paveikslėlių galerija, fono scenomis, Įgarsinant galima pasirinkti jau siūlomas garsus arba įrašant savąjį.

Veiklos plano pavyzdys:

1-2 klasė	**A2. Kuria įvairų skaitmeninį turinį: piešia, rašo, fotografuoja, filmuoja.**

Tema: Elektroninė knyga. Abėcėlė

Veiklos/užduoties tikslas: Naudojant internetinius išteklius, sukurti elektroninę knygą, kurioje būtų visos lietuviškosios abėcėlės raidės

Ugdomos kompetencijos: kūrybiškumo kompetencija**.**

Ugdomi informatikos gebėjimai: Ugdytis esminius darbo skaitmeniniu įrenginiu gebėjimus, kuriant skaitmeninį turinį.

Kognityvinių gebėjimų sritis: taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės:. Itin gabiems užduotis gali būti sunkinama, siūloma sukurti knygelę, kurios puslapiuose būtų parenkami tie augalai ar gyvūnai, kurių pavadinimai prasideda vis kita abėcėlės raide.

Integracija:

✓ **Lietuvių kalba:**

D. Kalbos pažinimas

D.1. Atpažįsta lietuvių kalbos garsus ir raides, tobulinti tartį.

✓ **Pasaulio pažinimas:**

D. Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas

D1. Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus ir reiškinius kasdienėje aplinkoje, apibūdina juos nurodydamas aiškiai pastebimas savybes ar dalis.

Priemonės: kompiuteris, internetas

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Kartojama lietuvių kalbos pamokos metu išmokta abėcėlė

2. Kalbama apie elektroninę knygą, jos privalumus. Demonstruojama elektroninė knygelė (https://www.storyjumper.com/book/read/27048528)

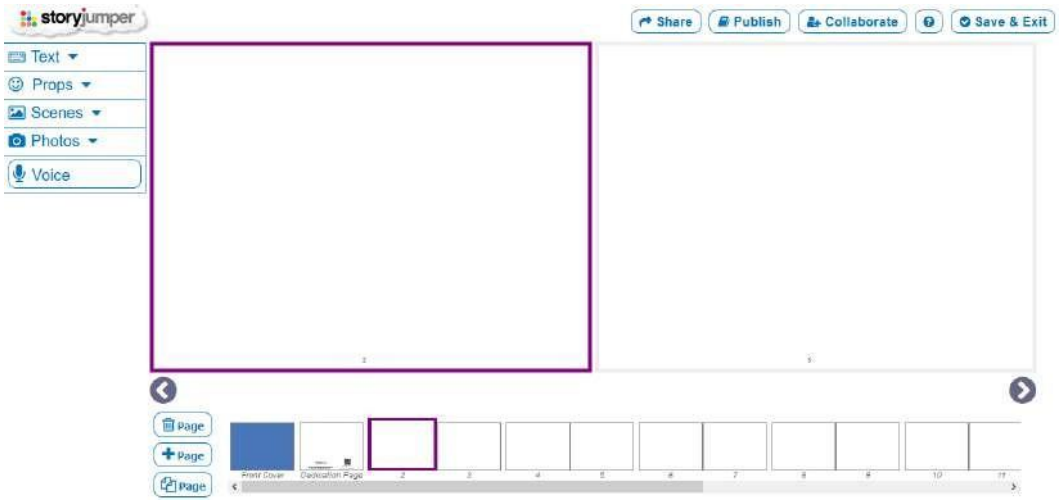
3. Pristatomas elektroninės knygos kūrimo įrankis ***storyjumper***, demonstruojama, kaip maketuojama knyga, kaip kuriami puslapiai, įkeliamas fonas, veikėjai, teksto laukas, garsas:

Rodoma pažingsniui kaip kuriama elektroninė knyga. Spustelėję +*Create Book* pasirenkame baltą knygos kūrimo foną. Pradedame kurti knygos viršelį.



Knygos puslapiai (išklotinė) – ekrano apačioje. Mėlynas puslapis – knygos viršelis. Antrasis puslapis – priešlapis. Toliau puslapiai sunumeruoti paeiliui, rodykle ar slankmačiu galima nukeliauti iki paskutinio, jį trinti arba pridėti papildomus puslapius, pats paskutinis puslapis – taip pat viršelis.

Viršelio kūrimas. Galima keisti jo spalvą (šalia – pasirinkimo galimybės), tekstūrą, užrašyti autoriaus vardą ir pavardę, pavadinimą, įterpti bet kokį norimą tekstą ar paveikslėlį iš Meniu juostos (kairėje).



Meniu juosta (kairiajame kampe**) ir turinio kūrimas:** 5 pagrindiniai mygtukai su ikonėlėmis ir rodyklėmis, jas išskleidus galime pasirinkti reikiamą teksto lauką (*text*), foną (*scenes*), veikėją (*props*), savo nuotrauką (*photos*) ir garsą (iš pateikto garsų albumo arba savo).



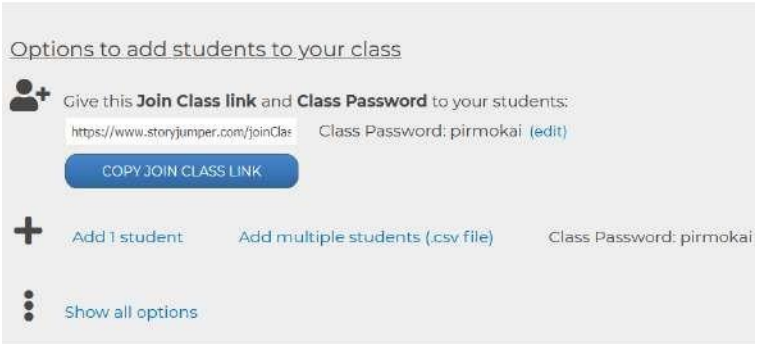
Violetine spalva paryškinamas langas, kuris koreguojamas ir kuriamas, tuo pačiu matome ir puslapių išklotinėje kurį knygos puslapį kuriame/koreguojame.

Baigus kurti knygą, spaudžiame viršutiniame dešiniajame kampe *Save&Exit*.

Mokytoja prisijungusi prie savo paskyros gali matyti kiekvieno mokinio darbą, jį taisyti, komentuoti, o mokinys bet kada gali knygą koreguoti, skaityti komentarus, bendrinti knygos nuorodą.

4. Mokiniams nusiunčiama prisijungimo prie svetainės nuoroda (ją mokytojas gauna sukūręs klasę), pasakomas klasės prisijungimo slaptažodis, kuriuos mokytoja sugeneravo prieš pamoką





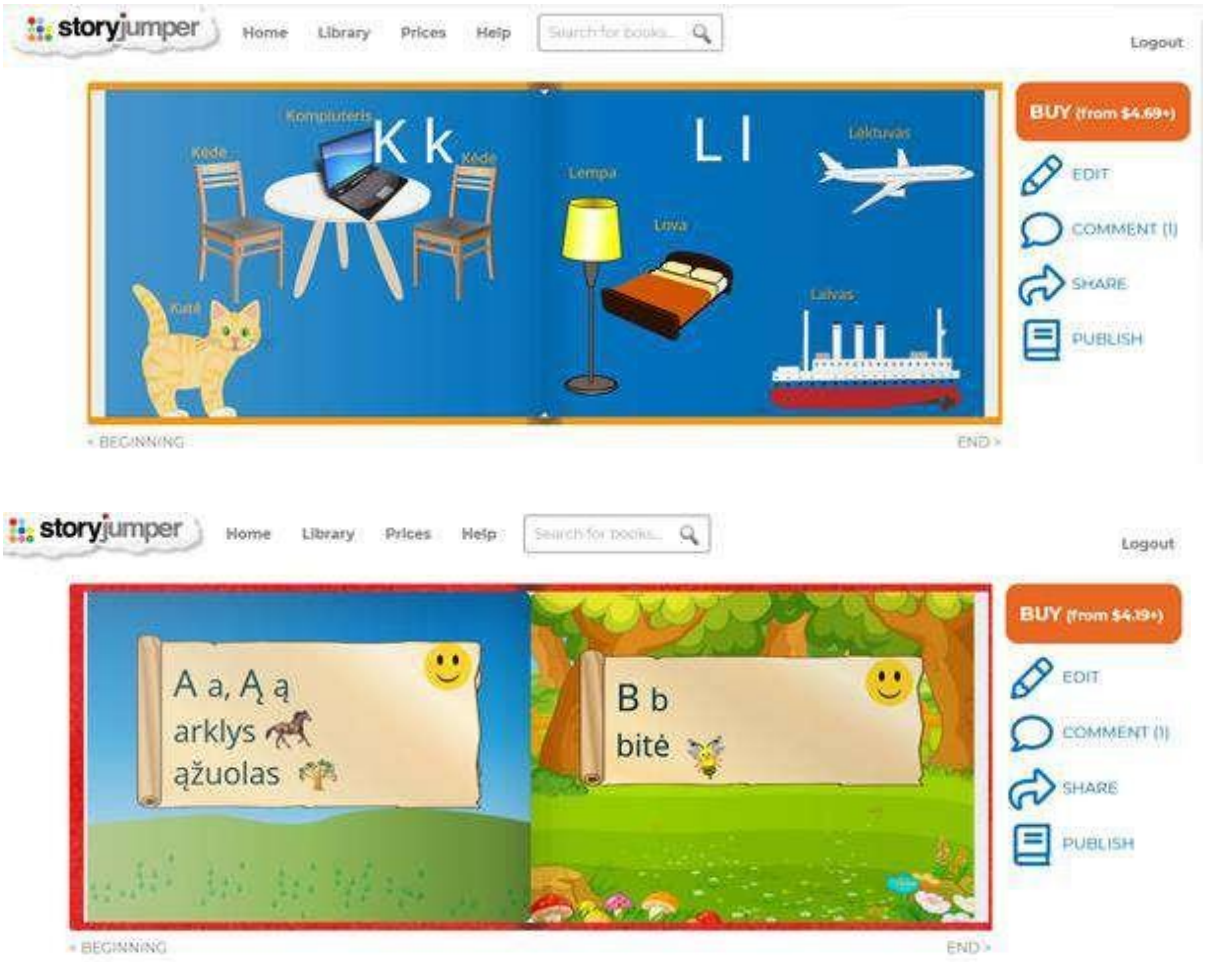
5. Mokiniai spaudžia mygtuką *+Create book* ir bando kurti savo pirmąją knygą – įkelti tekstą, foną, veikėjus.

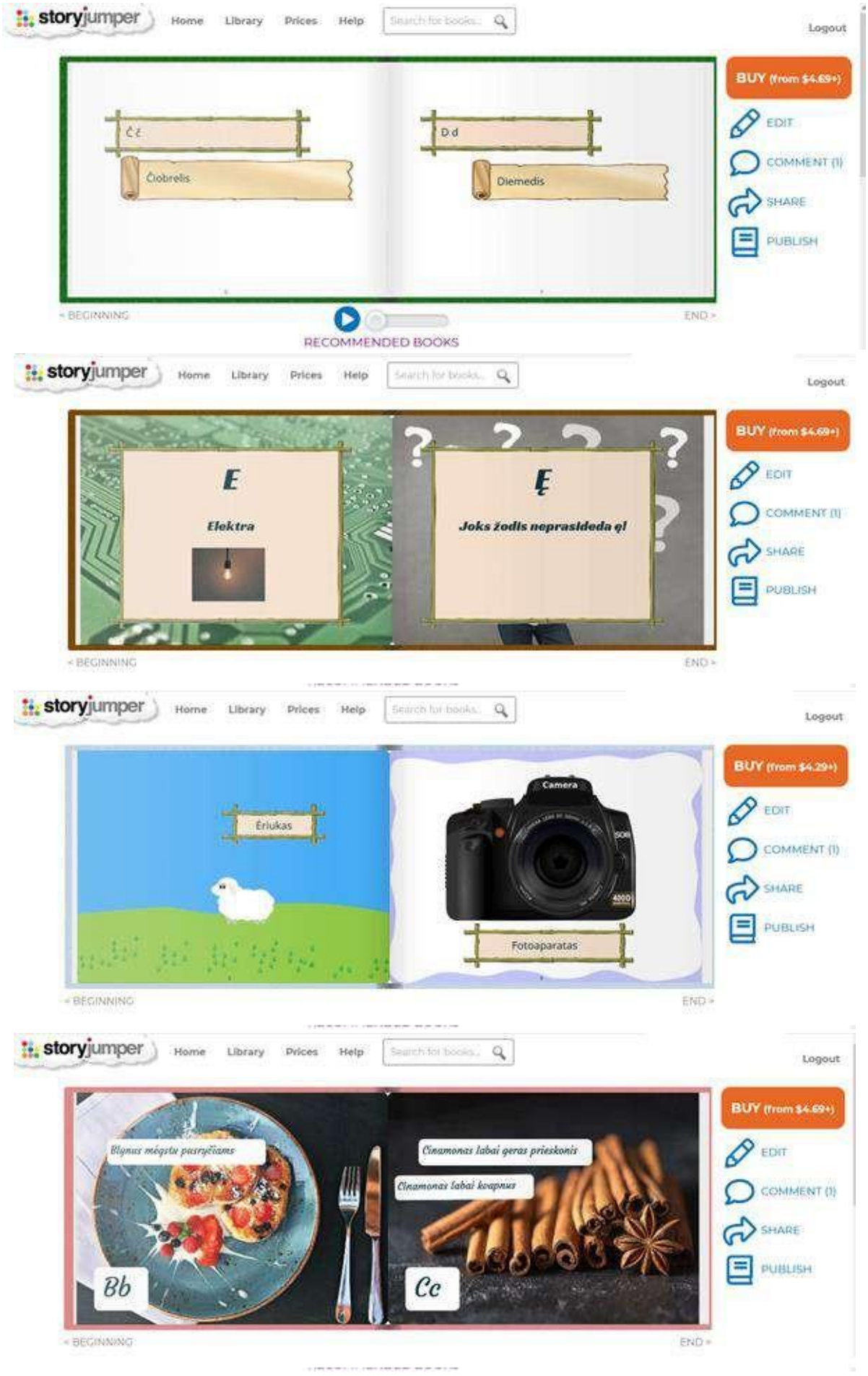
6. Prisimenamas pamokos tikslas – sukurti elektroninę lietuviškosios abėcėlės knygą taip, kad kiekvienas puslapis būtų skirtas vis kitai raidei, puslapius iliustruoti savo darbais ar veikėjais.
7. Spec. poreikių (itin gabiems mokiniams užduotį galima sunkinti siūlant įrašyti kiekvienos raidės tarimą, parinkti kiekvienai raidei iliustruoti vaisius, daržoves, gėles ar kt.)

Rekomendacijos mokytojui: Mokytojui reikia prisiregistruoti svetainėje https://www.storyjumper.com/ ir sukurti savo klasę (*+add class*), sukūrus klasės slaptažodį, sukurti mokinių prisijungimo vardus (rekomenduojama nenurodant asmens duomenų). Mokiniai nesudėtingai jungsis įvesdami savo prisijungimo vardą ir klasės slaptažodį (vėliau jį galės keisti) arba jungdamiesi per sistemos automatiškai sugeneruotą nuorodą. Mokytoja gali stebėti kiekvieno mokinio darbą, komentuoti ir koreguoti.

Šaltinio nuoroda: https://www.storyjumper.com/

Mokinių (1 klasė) sukurtų elektroninių knygų pavyzdžiai



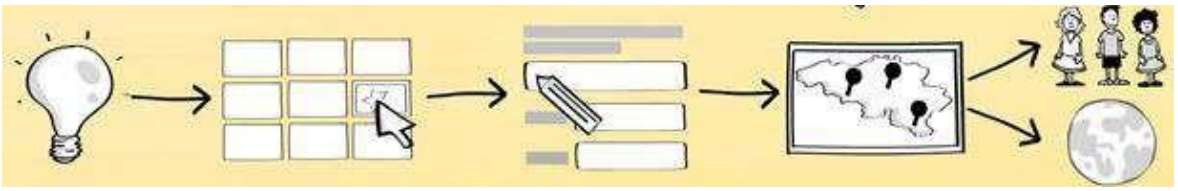


„*LearningApps*“ priemone

„*LearningApps.org*“ (https://learningapps.org) – interneto naršyklėje veikianti skaitmeninio turinio kūrimo priemonė, padedanti įtraukti į mokymosi procesą interaktyvias, atsaką mokiniams teikiančias veiklas. Priemonė nemokama, nenaudoja reklamos.

Priemonėje esami moduliai veikloms rengti leidžia sukurti įvairių tipų uždavinius, pateikiančius momentinį atsaką, turinčių žaidybinių elementų. Parengtus uždavinius galima integruoti į įvairių scenarijų pamokas, nuotolines arba vykstančias klasėje.

Priemonės veikimo principas: turint idėją, pasirenkamas labiausiai tinkamas modulis (uždavinio tipas), užpildomas uždavinio turinys (naudojama įvairialypis turinys: tekstas, paveikslai, vaizdo įrašai, garso įrašai, žemėlapiai ir kt.), uždavinys įrašomas, juo pasidalijama.



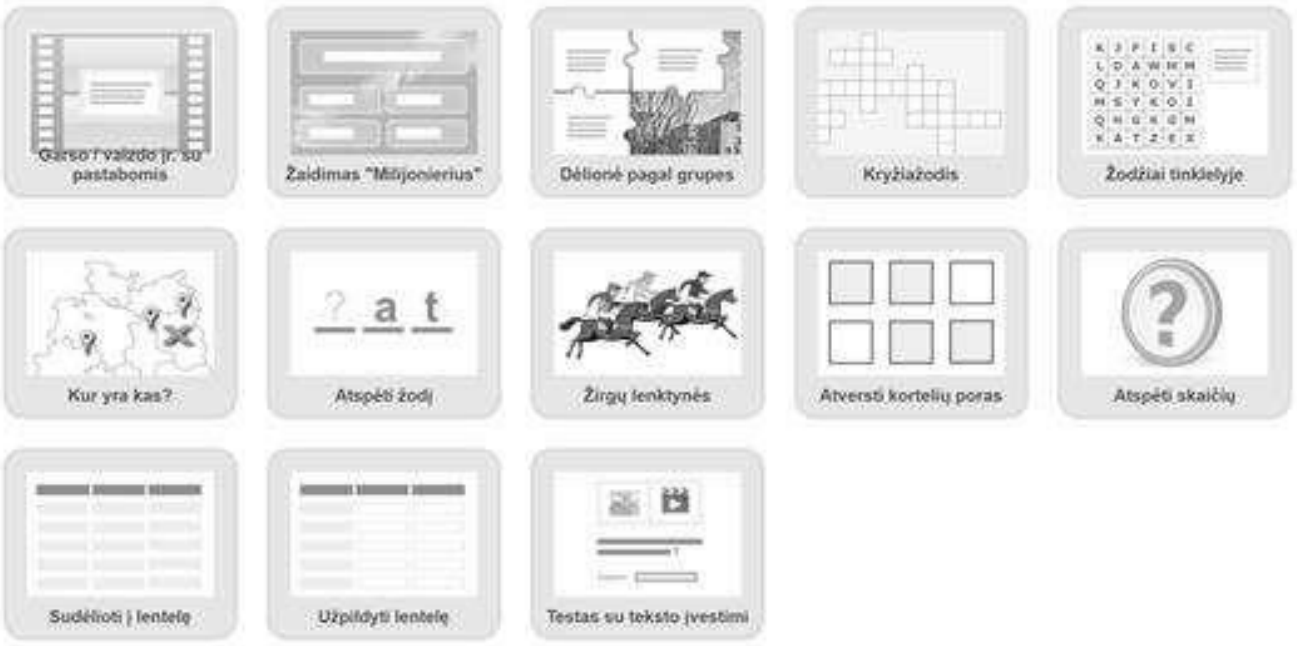
Priemonė turi daugiau kaip dvidešimt užduočių formatų, užduočių tematika pasirenkama laisvai, priemonė tinkama naudotis ir mobiliuose įrenginiuose, galima administruoti mokinių klasę, o turinį gali kurti ne tik mokytojai, bet ir mokiniai.

Priemonės saugykloje galima rasti daugybę pavyzdžių, suskirstytų pagal temas, kalbas. Nemažai pavyzdžių ir lietuvių kalba. Priemonės sąsaja iš dalies išversta į lietuvių kalbą.

Su „*Learningapps.org*“ galima kurti tokių tipų interaktyvius uždavinius:
Atitikmenų porų radimas.
Elementų grupavimas.
Elementų rikiavimas skaičių juostoje.
Elementų rikiavimas eilės tvarka.
Laisvo teksto rašymas kortelėse.
Atitikmenų radimas interaktyvioje paveikslo schemoje.
Klasikinis testas: klausimas su atsakymų variantais.
Praleistų žodžių įrašymo užduotis.

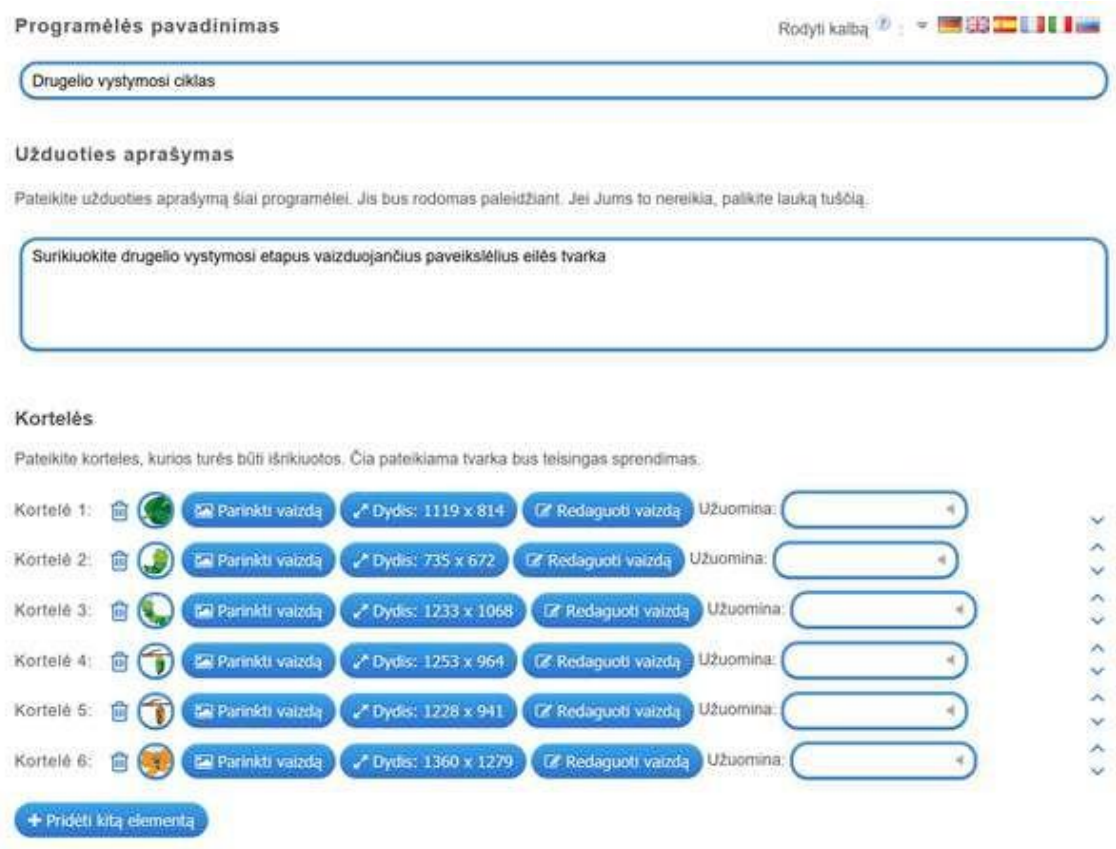


Užduočių modulių grupėje galima rasti šablonų interaktyvioms veikloms su žaidimo elementais, pavyzdžiui, žaidimo „Milijonierius“ imitacija, paveikslėlių dėlionė, kryžiažodžiai, žodžių tinkleliai, lenktynių žaidimas, kurio metu atsakoma į pateikiamus klausimus, atminties kortelės.

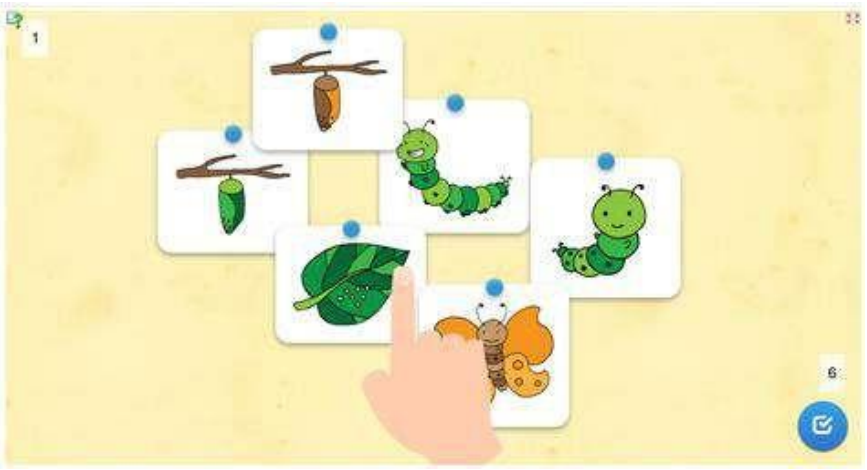


Žemiau pateiksime užduoties kūrimo pavyzdį naudojant rikiavimo eilės tvarka užduočių tipą. Naudosime drugelio vystymosi etapų eiliškumo pavyzdį.

Užduotis kuriama surinkus jos pavadinimą (pvz., „Drugelio vystymosi ciklas“), pateikus užduoties aprašą – instrukciją, ką reikia padaryti. Tada kuriamos kortelės tokia tvarka, kokia jos turi būti sudėliotos teisingam atsakymui gauti. Mūsų pavyzdyje pasirinktas vaizdinis kortelių tipas – įkelti 6 paveikslai. Galima kurti ir kitokio tipo korteles: vaizdo įrašą, įkeltą iš „*Youtube*“, garso įrašą, tekstą. Prie kiekvienos kortelės galima pateikti užuominą, kuri padės vaikui pasirinkti eiliškumą.

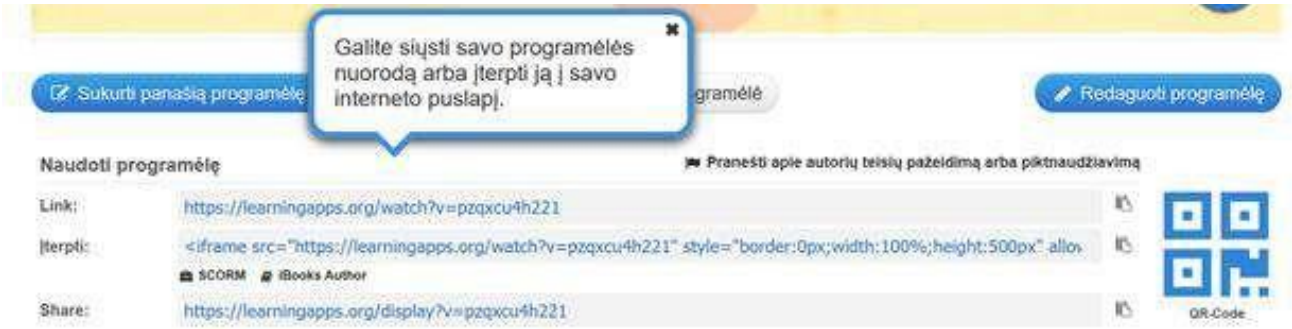


Sukurtos užduoties pavyzdys atrodo taip:



Užduotyje naudojami drugelio vystymosi etapų paveikslai iš https://cs-unplugged.appspot.com

Sukurta ir įrašyta veikla galima pasidalinti nusiuntus adresą, rodomą „*Link*“ arba „*Share*“ laukuose, įterpti į tinklalapį „Įterpti“, sugeneruoti QR kodą.



„*Learningapps.org*“ saugykloje galima rasti nemažai idėjų, pavyzdžių įvairiomis kalbomis. Pavyzdžiui, vienas iš Lietuvos mokytojų sukurtų pavyzdžių, naudojančių atitikmenų porų radimo veiklos modulį, pavaizduotas paveiksle žemiau.



Pavyzdys pasiekiamas adresu https://learningapps.org/display?v=pram5ag3320

Veiklos plano pavyzdys:

1 klasė	E. Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas

Tema: O – UO

Veiklos/užduoties tikslas: 1. Įtvirtinti sąvokas „Gyvūnai“, „Laukiniai gyvūnai“
2. Įtvirtinti garsų O ir UO tarimą žodžiuose.
3. Lavinti girdimąjį suvokimą.
4. Įsiminti žodines instrukcijas.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: mokytis naudotis vaizdine informacija, mokytis saugiai prisijungti.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, dėmesys.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: patenkinamas

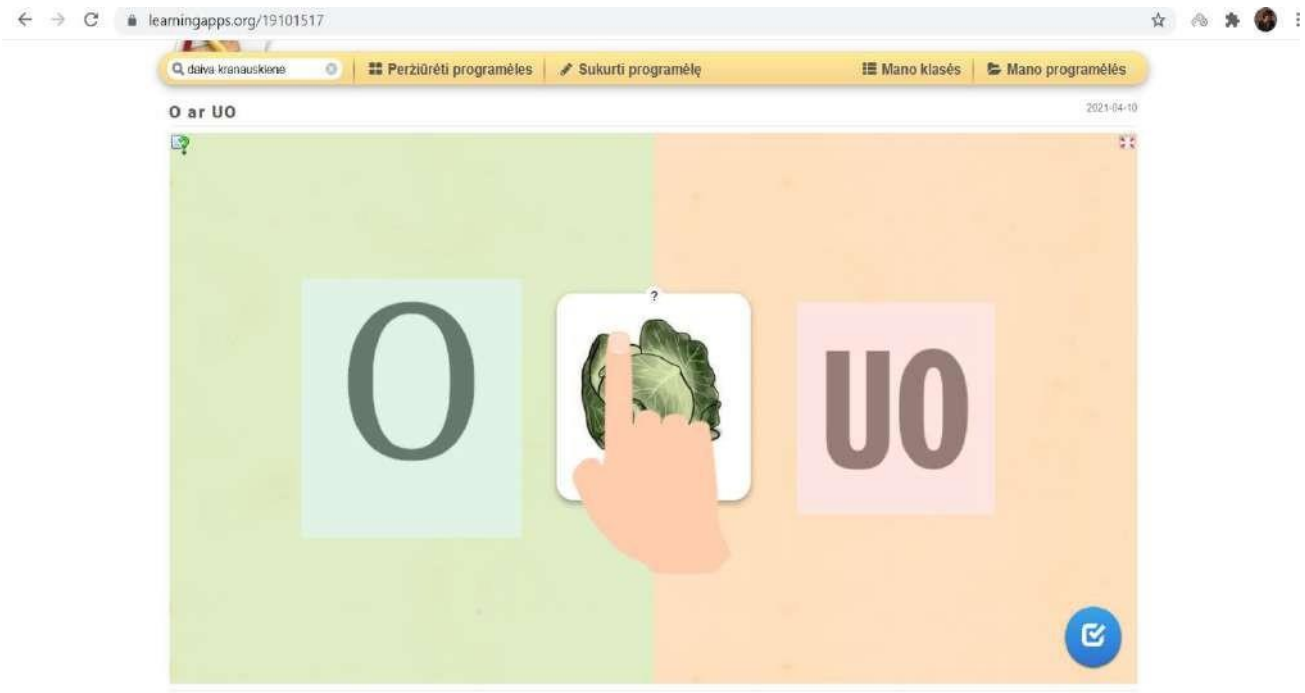
Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta SUP turintiems vaikams**.**

Integracija: lietuvių kalba, pasaulio pažinimas.

Priemonės: kompiuteris, planšetės su interneto prieiga.

Eiga/užduoties aprašymas:

https://learningapps.org/ – atsiversti užduotį „O – UO“.



https://learningapps.org/display?v=peptjbync20

Atliekant užduotį reikia taisyklingai ištarti rodomą paveikslėlį ir teisingai priskirti prie O ar UO. Užduotis bus atlikta, kai neliks raudonai degančių langelių. Klaidas reikia taisyti, nes neužfiksuoja atliktos užduoties.

Rekomendacijos mokytojui: Norint dirbti su šia programa, reikia užsiregistruoti su mokytojo paskyra**.** Ši užduotis turi būti iš anksto įkelta į klasės ar grupės aplanką. Užduotį tikslinga atlikti pamokos gale, kai per pasaulio pažinimą yra aptariama tema „Naminiai ir laukiniai gyvūnai“, taip pat per lietuvių kalbos pamoką, kai mokoma tema „O ar UO“. Atliekant šią užduotį, kiekvienas vaikas individualiai pakartoja gyvūnų pavadinimus ir įtvirtina įgūdžius skiriant garsus O ir UO.

Rekomendacijos mokiniui:

1. Kompiuteryje ar planšetėje atsiversti programą https://learningapps.org/
2. Teisingai suvesti nurodytą asmeninį vartotojo vardą ir slaptažodį.
3. Pasirinkti savo paskyroje nurodytą užduotį „O-UO“
4. Perskaityti arba išklausyti užduoties instrukciją.
5. Atlikti užduotį iki galo (užduotis bus pilnai atlikta, kai neliks nei vienos klaidos).

„*WordWall*“ priemonė

Tai dar viena populiari, mokytojų pamėgta priemonė interaktyvioms užduotims su momentiniu atsaku kurti (pasiekiama adresu https://wordwall.net). Turi 18 veiklų šablonų, galima kurti viktorinas, rungtynes, žodžių žaidimus, laimės ratą, anagramas, tiesos ir melo iššūkius (dalis funkcijų yra mokamos), galima nustatyti užduoties atlikimo laiko ribojimą. Tą pačią užduotį galima pateikti įvairiomis formomis.

„*WordWall*“ saugykloje galima rasti įvairių jau sukurtų veiklų. Pavyzdžiui, vienas iš rastų uždavinių „Pavasario požymiai“, https://wordwall.net/resource/1164871/pavasaris

Žemiau pateiktame paveiksle parodyta, kaip ta pati veikla gali būti keičiama taikant kitą uždavinio tipą (susiejimo veikla, testas su pasirenkamaisiais atsakymais (A–D), žaidimo šou imitacija, labirintas):



Mokiniai atlikdami užduotis gauna atsaką ir renka taškus.

Interaktyvių užduočių susiejimas su vaizdo įrašais

Internete galima rasti daug vertingos mokomosios vaizdo medžiagos (vaizdo įrašų) arba įrašyti vaizdo įrašą patiems. Kaip užtikrinti, kad vaizdo įrašo peržiūra suaktyvintų mokinius, skatintų kelti klausimus ir ieškoti atsakymų, padėtų išlaikyti dėmesį, leistų pasitikrinti vaizdo įrašo turinio suvokimą realiu laiku? Skaitmeninės priemonės leidžia papildyti pasirinktą vaizdo įrašą interaktyviomis užduotimis, klausimais, komentarais ir kt. Toliau apžvelgsime vieną iš tokių priemonių – „Edpuzzle“.

„*Edpuzzle*“ priemonė

„*Edpuzzle*“ (https://edpuzzle.com) – tai interaktyvių vaizdo pamokų kūrimo platforma. „*Edpuzzle*“ leidžia išsirinkti ir pritaikyti pamokai vaizdo medžiagą iš įvairių svetainių, pavyzdžiui, „*YouTube*“, „*Khan Academy*“, „*National Geographic*“ ir kt. Galima atlikti tokius pritaikymo ir anotavimo veiksmus:

Vaizdo įrašą **sukarpyti** taip, kaip norima;

Įrašyti savo balsą ir **įgarsinti** pasirinktą vaizdo medžiagą;

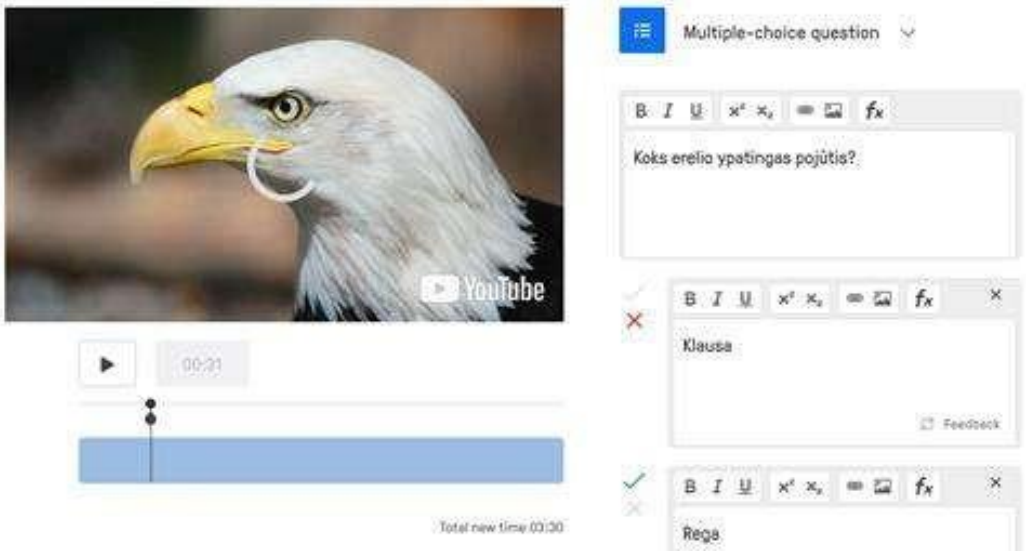
Į vaizdo medžiagą **įterpti klausimus** (atvirus, su pasirenkamaisiais atsakymais arba komentarus).

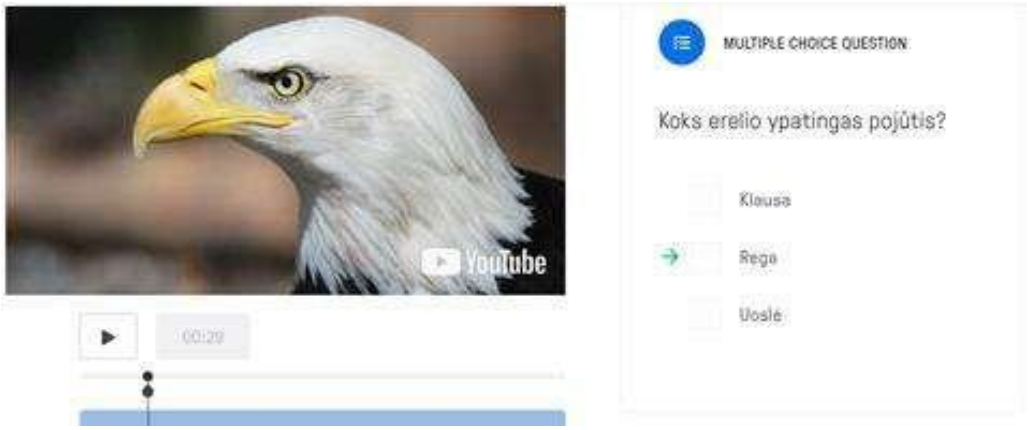


Priemonė tinkama formuojamam vertinimui: žiūrėdami vaizdo medžiagą, mokiniai atsako į mokytojo sugalvotus klausimus.

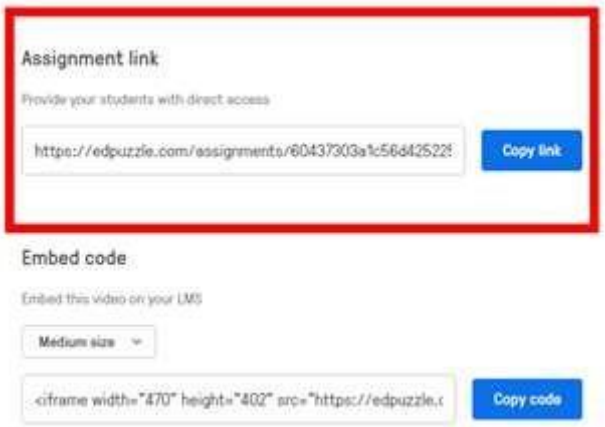
Žemiau parodytas vaizdo įrašo, rasto „*National Geographics*“ kolekcijos apie gyvūnų ypatingus pojūčius ir klausimo su pasirenkamaisiais atsakymais įterpimo procesas ir rezultatas.

Klausimą (komentarą) galima įterpti vaizdo įrašo laiko juostoje pasirinktai įrašo sekundei. Įterpus klausimą (komentarą) vaizdo įrašo laiko juostoje atsiranda žymė-taškas, kuri rodo, kad čia įrašas bus sustabdytas ir pateiktas įterptas interaktyvus elementas.





Sukūrus interaktyvią vaizdo pamoką, **gaunama nuoroda**, kuria galima lengvai pasidalinti su mokiniais. Mokiniams **nebūtina registruotis** prie platformos.



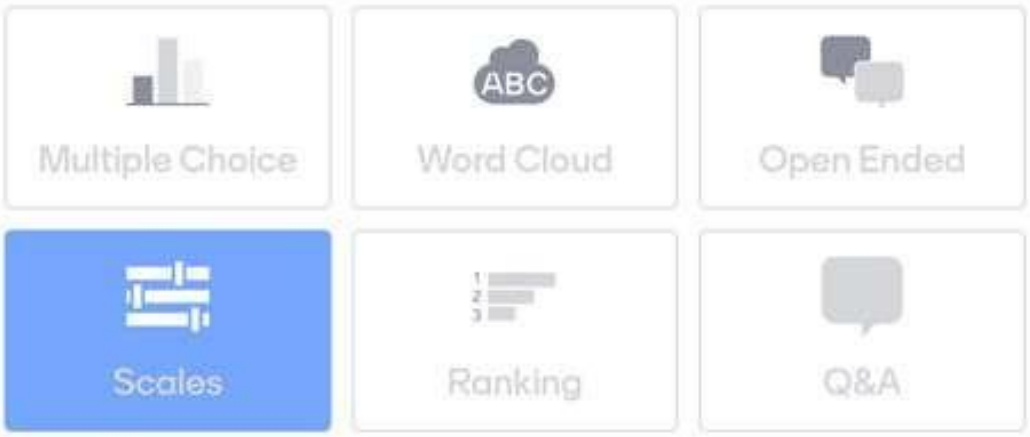
Sukūrus mokinių klasę (priemonė integruojama su „*Google Classroom*“), galima matyti kiekvieno mokino pažangą.

Refleksijos priemonės

Įvairaus tipo refleksijos taikymas mokymosi procese turi teigiamą poveikį mokymuisi. Skaitmeninės priemonės leidžia pateikti klausimus ar teiginius mokiniams, atsakymai ar vertinimai kurių pateikiami mokytojui, matomas visos klasės vaizdas.

Priemonių, kurias galima taikyti įvairaus tipo refleksijai, pasirinkimas didelis. Pavyzdžiui, „*Google Forms*“ leidžia sukurti apklausą, įsivertinimo anketą mokiniams, analizuoti gautus atsakymus.

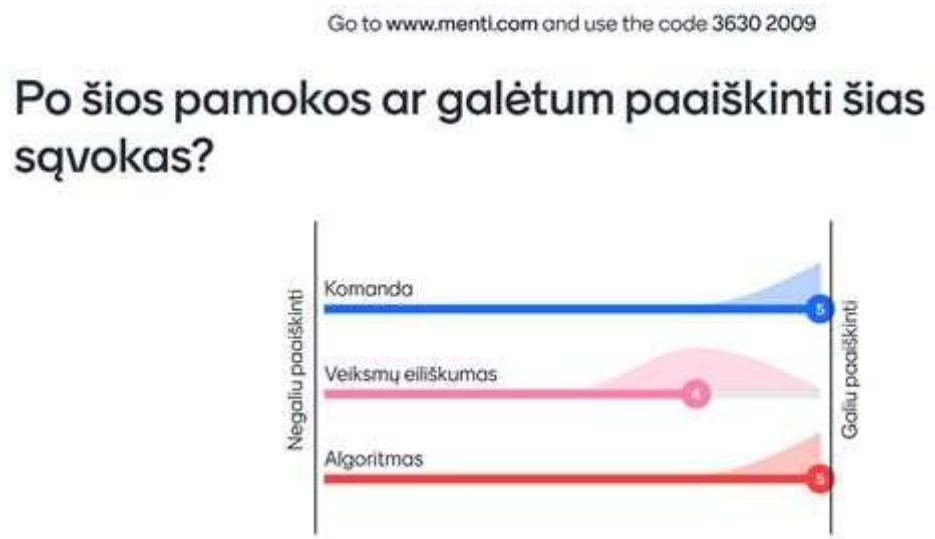
„*Mentimeter*“ priemonė leidžia realiu laiku matyti visos klasės atsakymus. Joje leidžiama sukurti klausimą su atsakymų variantų pasirinkimais, žodžių debesį, atviro teksto rašymo veiklą, vertinimo skales, objektų eiliškumo, klausimų ir atsakymų.



Tokio tipo klausimai tinka mokinių refleksijai ir pamokos pradžioje (turimoms žinioms suaktyvinti), ir pamokos eigoje ar pabaigoje (įsivertinti).
Pavyzdžiui, žemiau pateiktas mokytojų įspūdžių žodžių (frazių) debesys, formuojamas realiu laiku.



Prisijungus ir pasirinkus veiklos tipą, formuojamas turinys: rašomas klausimas, atsakymai (teiginiai) ir pan. Mokiniai gali pateikti atsakymus tada, kai mokytojas pasirenka demonstruoti klausimo skaidrę. Tuomet ekrano viršuje matomas adresas ir prisijungimo kodas mokiniams, kur jie gali pateikti atsakymus (žemiau pavaizduotas skalės tipo klausimo pavyzdys ir prisijungimo kodas, su vieno mokinio pateiktu atsakymu).



Analogiškos skalės gali būti taikomos, pavyzdžiui, įsivertinant pagal mokytojo pateiktus kriterijus. Nuoroda:

Minčių žemėlapių metodas

Minčių žemėlapių kūrimas – viena efektyviausių mokymosi veiklų. Mokytis bendradarbiaujant smagiau nei mokytis savarankiškai. Mokytojai ir mokiniai jais naudojasi įvairiais tikslais:

- Idėjų kūrimui, apibendrinimui bei pristatymui,
- Sąvokų bei terminų klasifikavimui,
- Temų bei reiškinių iliustravimui,
- Kritinio mąstymo ugdymui,
- Sprendimų priėmimui,
- Skaitymo ir rašymo gebėjimų lavinimui,
- Tyrimų išvadų pristatymui bei analizei,
- Istorijų siužetų kūrimui,
- Projekto veiklos planavimui bei pristatymui;
- Savarankiškos mokymosi veiklos planavimui ir pan.

Šis metodas skatina mokinį vaizduoti tai, ko jis mokosi, susieti naują informaciją su platesniu kontekstu. Įprastas žemėlapis padeda mums lengviau susiorientuoti aplinkoje, rasti kelią į norimą vietą. Minčių žemėlapių paskirtis – padėti susiorientuoti informacijos gausoje, atrinkti svarbiausius dalykus, „nukeliauti“ iki mokymosi rezultatų pasiekimo, sklandžiai reikšti mintis.

Braižydami minčių žemėlapį, mokiniai, apibrėžtame centre pateikę nagrinėjamą temą ar sąvoką, sudaro pagrindinių idėjų ir svarbios informacijos tarpusavio ryšių vaizdinį planą, susieja naują medžiagą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi.

Minčių žemėlapyje patartina naudoti ne tik įvairias geometrines figūras, linijas, rodykles, reikšminius žodžius, bet įvairias sąvokas išskirti spalvomis, papildyti vaizdais. Tai padeda geriau įsiminti ir tvarkyti informaciją, akivaizdžiai pamatyti pagrindinių sąvokų ir idėjų sąsajas.

Minčių žemėlapiai gali būti braižomi besimokant naujos medžiagos, ieškant informacijos, ją atrenkant bei sisteminant, rengiantis pranešimui, planuojant projektą ar tyrimą. Jei minčių žemėlapį

mokiniai braižys nagrinėdami, aptardami naują medžiagą, mokytojas gali jiems pateikti jau sudarytą pradinį minčių žemėlapio variantą, išskirdamas pagrindinius faktus, naujas sąvokas. Mokiniai besimokydami jį papildys – tai galės padaryti individualiai ar poromis. Kartodami išmoktus dalykus, mokiniai gali savarankiškai (individualiai, poromis) nubraižyti visą minčių žemėlapį, aptarti jį klasėje, pateikti išvadas.

Sąvokų ir minčių žemėlapiai iliustruoja ryšius tarp sąvokų ar terminų, nagrinėjamų analizuojamoje medžiagoje. Besimokantieji konstruoja sąvokų ir (ar) minčių žemėlapius, atskirus terminus jungdami linijomis, nurodančiomis tam tikrų susijusių terminų grupių tarpusavio ryšius. Dauguma terminų sąvokų žemėlapyje gali būti susiję daugybiniais ryšiais. Kurdami sąvokų ar minčių žemėlapį, besimokantieji nustato pagrindinius terminus, schematiškai organizuoja ir sukuria prasminius ryšius tarp atskirų informacijos dalių. Virtualiojoje erdvėje yra pateikta jam kurti skirtų atviruųjų įrankių, kuriais galima pasinaudoti mokant. Rekomenduojamos 2020 metais geriausiomis pripažintos sąvokų ir minčių žemėlapių platformos, puikiai tinkančios konspektuoti informaciją, naudojant spalvas, tekstą, paveiksliukus: *MindMeister, Ayoa, Milanote, Miro, Microsoft Visio.*

Mindmeister platforma įprasta tiems, kurie kuria minčių žemėlapius naudodamiesi kompiuteriais. Norint ją naudotis, reikia prisiregistruoti ir susikurti paskyrą.

Veiklos plano pavyzdys:

4 klasė	**A. Skaitmeninio turinio kūrimas** **C. Duomenų tyryba ir informacija**

Tema: Šiaurės Amerikos žemynas

Veiklos/užduoties tikslas:

- Tyrinėjant žemėlapį ir gaublį, nurodys 2-3 būdingiausius Šiaurės Amerikos žemyno bruožus;
- Įvardys žemyno krantus skalaujančius vandenynus, pasakys kur žemynai yra arčiausiai, kurie – labiausiai nutolę;
- Ieškos papildomos medžiagos apie pirmuosius Amerikos Šiaurės gyventojus, apibendrins rastą informaciją ir argumentuos savo nuomonę.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, kultūrinė, komunikavimo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: skaitmeninio turinio kūrimas, duomenų tyryba ir informacija

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: Pasaulio pažinimas

Priemonės: Planšetės/kompiuteriai, internetas, vadovėliai.

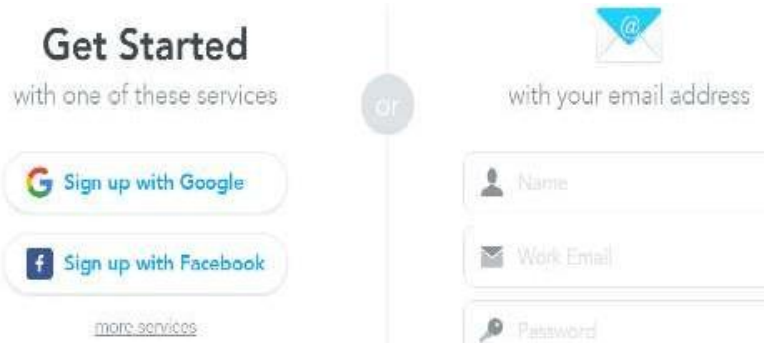
Eiga/užduoties aprašymas:

Mokiniai susipažįsta su vadovėlyje pateikta teorine medžiaga. Aptariamas Šiaurės Amerikos žemyno reljefas. Gaublyje randami Šiaurės Amerikos krantus skalaujantys vandenynai. Randami toliausiai nutolę ir arčiausiai esantys žemynai. Mokinių prašoma įsijungti mobiliuosius įrenginius ir suvesti rastus duomenys į *MindMeister* platformos minčių žemėlapį.

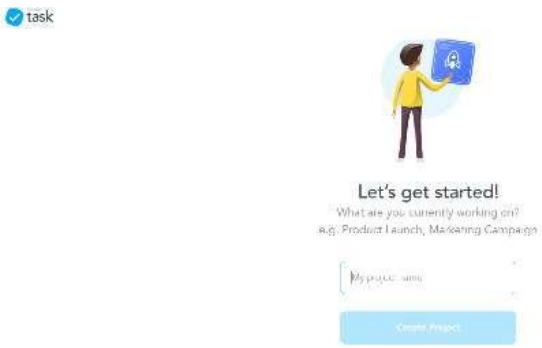
Greičiausiai atlikusių užduotį, prašoma rasti informaciją apie pirmuosius Šiaurės Amerikos gyventojus. Rasta informaciją apibendrinti, išskirti tai kas svarbiausia ir sukelti į *MindMeister* platformos minčių žemėlapį. Apibendrinant pamoką, pristatyti surinktą informaciją.

Rekomendacijos mokytojui:

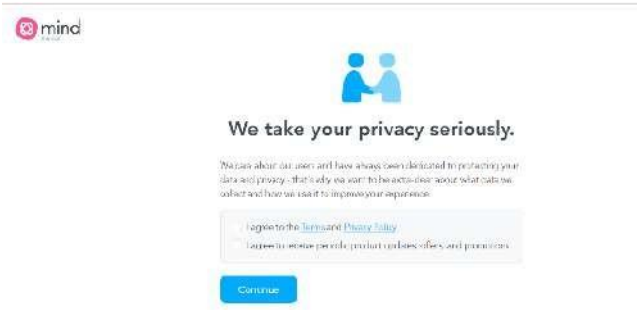
Naudojant google paštą, prisiregistruoti prie *MindMeister* platformos.



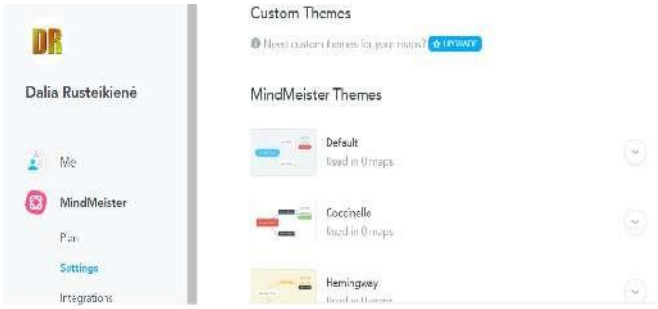
1 pav. Registracija, prisijungimas



2 pav. Pasijungimas



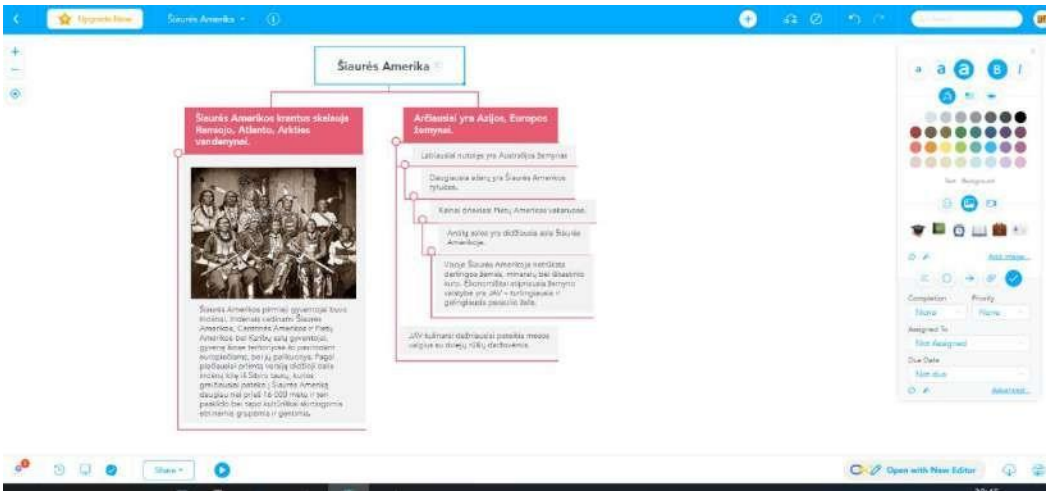
3 pav. Projekto pradžios langas



4 pav. Žemėlapio formos.

Rekomendacijos mokiniui:

Kūrybiškai tyrinėti duomenys, juos grupuoti. Atrinkti svarbiausius duomenys, faktus. Nebijoti eksperimentuoti. Rastus duomenys naudojantys mobiliais įrenginiais, sukelti į *MindMeister* minčių žemėlapio platformą.



5 pav. 4 klasės mokinio projektas

Nuoroda: www.mindmeister.com

Literatūros ir šaltinių sąrašas

Šiame skyrelyje pateikiamos trumpos anotacijos ir nuorodos į literatūros ir kitų šaltinių sąrašus, reikalingus įgyvendinant bendrąsias programas. Pateikti šaltiniai apima įvairią dalykinę ir metodinę su skirtingomis dalyko temomis susijusią medžiagą. Sąrašuose pateikiami šaltiniai ne tik lietuvių, bet ir kitomis kalbomis.

Turinys

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologinis ugdymas
Dailė
Muzika
Teatras
Šokis
Fizinis ugdymas
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

Eil. nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Knyga mažutėliams. Aut. V.Vaidogaitė, A.Pempienė. Vilnius, 2020.	Tai knyga apie vaikų ugdymą, nuo pat mažumės. Knygoje pateikti veiklų planai ir patarimai, kurie padės paįvairinti veiklas klasėje.
2.	Mokymosi priemonių komplektai ETIKA: TAIP 1, 2, 3, 4 klasėms.	Metodinių priemonių rinkinys. Socialinis ir emocinis mokinių ugdymas aktualus nuo pat pradinių klasių – greta mokomųjų dalykų vaikams labai svarbu mokytis empatijos, atpažinti ir suprasti savo bei kito emocijas, nevengti padėti, būti atsakingam už save ir kitą, laikytis susitarimų, spręsti kasdienes problemas.
3.	Vaivorykštė. Vadovėliai, pratybų sąsiuviniai, mokytojo knyga, garso įrašai 1–4 klasėms. Baltos lankos.	Integruotas metodinių priemonių rinkinys. Kiekvienas mėnuo turi bendrą mėnesio ir savaičių temas, kurios paįvairina ugdymą ir leidžia giliau tyrinėti reiškinius.

Lietuvių kalba ir literatūra

Metodinė ir mokomoji literatūra

Eil. nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	**3–4 klasių mokinių skaitymo gebėjimų ugdymas. Lietuvių kalbos metodinė priemonė** (parengė V. Jonynienė, N. Kasperavičienė, E. Marcelionienė, N. Venskuvienė), Vilnius, Ugdymo plėtotės centras, 2015. Prieiga internete https://www.upc.smm.lt/naujienos/pradinis/priemone/Metodine-priemone.pdf	Metodinė priemonė yra skirta pradinių klasių mokytojams padėti jiems sėkmingiau ugdyti mokinių skaitymo gebėjimus. Metodinėje priemonėje pateiktas skaitymo ugdymo užduočių paketas su metodiniais patarimais mokytojui, kaip, taikant šias užduotis, veiksmingai ir tikslingai ugdyti mokinių grožinio ir negrožinio teksto suvokimo, supratimo, apibendrinimo, išvadų darymo, interpretavimo, apmąstymo bei vertinimo ir kt. gebėjimus.
2.	Aldona Andrianova. **Močiute, seneli, pažaiskim raidelėm**, Šiauliai: Lucilijus, 2018.	Pagrindinis leidinio "Močiute, seneli, pažaiskim raidelėm" tikslas – padėti mokiniams, ypač pirmokams, antrokams, net ir vyresniems, įsitvirtinti rašymo ir skaitymo įgūdžius. Su šiuo siejami ir kiti tikslai: žodyno plėtotė, tikslinimas, gramatinių formų vartojimo tobulinimas, dėmesio, atminties lavinimas ir kt.
3.	Loreta Barzdonytė-Morkevičienė, Laima Tomėnienė, **Mokausi lietuvių kalbos. Skaitmeninė specialioji mokymo priemonė 1–4 klasei**, Kaunas: Šviesa, 2014	Skaitmeninė specialioji mokymo priemonė (toliau –SSMP) skiriama specialiojo pedagogo darbui su 1 –4 klasių mokiniais, turinčiais lietuvių kalbos mokymosi sunkumų . Ji tinka mokiniams, turintiems skaitymo, rašymo, dėmesio, kalbėjimo ir kalbos, klausos sutrikimų. Interaktyvios užduotys padeda mokiniui ugdytis skaitymo ir rašymo gebėjimus, lavinti dėmesį, regimąjį suvokimą, atmintį, mąstymą, savistabos įgūdžius. Metodinės rekomendacijos specialiajam pedagogui darbui su kompiuterine lietuvių kalbos 1-4 klasei specialiąją mokymo priemone http://www.sppc.lt/wp-content/uploads/2018/09/SMP_Mokausi-lietuviu-kalbos_1-4_kl_Metod_ir_Vart_vad-1.pdf
4.	Alvyda Blockuvienė, Nadia Venskuvienė, **Skaitymo dirbtuvės 1–2 klasei**, Kaunas: Šviesa, 2017.	Skaitydami leidinyje pateiktus įvairius tekstus ir atlikdami užduotis mokiniai mokosi taikyti skirtingas teksto suvokimo strategijas ir geriau suprasti tekstą, diskutuoti apie tekstų turinį, prasmę, kontekstus ir savo patirtį.
5.	A. Chambers, **Skaitymo aplinka: kaip suaugusieji galėtų padėti vaikams mėgautis knygomis**, Vilnius: Lietuvos Nacionalinė Martyno Mažvydo Biblioteka, 2010.	Knygoje gausu patarimų kaip išmokyti vaikus pasirinkti knygą, į ką reikėtų atkreipti dėmesį rengiant knygų pristatymus bei parodas, taip pat apie garsinio skaitymo svarbą augančiam vaikui. Mokytojai ir kiti skaitymo vadovai ras informacijos apie tai, kokie procesai vyksta vaikų smegenyse skaitant, susipažins su knygos vieta skaitmeniniame amžiuje.

6.	Rasa Čepaitienė, Živilė Mikailienė, **Pasaulis prasideda čia: paveldo ugdymo principai mokyklinio amžiaus vaikams**, Vilnius: Didakta, 2018.	Autorėms bendradarbiaujant su Kultūros paveldo departamentu paveldo švietimo ir ugdymo srityje, paaiškėjo, kad mažiausiai dėmesio skiriama būtent vaikų ir jaunimo paveldo edukacijai. O juk kaip tik ši amžiaus grupė – būsimieji piliečiai – turėtų kuo anksčiau ir išsamiau susipažinti su savo gyvenamosios vietos, savo krašto paveldu ir išmokti jį puoselėti bei gerbti. Todėl ši metodinė priemonė skirta padėti šią spragą užpildyti. Joje pateikiami ir nagrinėjami esminiai paveldo ugdymo mokykliniame amžiuje principai. Siūloma ir nemažai praktinių patarimų, kaip efektyviau pažindinti vaikus ir jaunimą su paveldu. Leidinio adresatas – bendrojo lavinimo mokyklų mokytojai, tėvai (globėjai), kiti paveldo edukacija vaikams suinteresuoti asmenys (vietos bendruomenių atstovai, muziejininkai ir pan.).
7.	**DIALLS**, *prieiga internetu* https://dialls2020.eu/	Lietuvių kalba pateikta medžiaga apie tarptautinį projektą „DIALLS“ (angl. *Dialogue and Argumentation for Cultural Literacy Learning in Schools*), skirtą dialogo ir argumentavimo gebėjimams lavinti. Pateikiami ištekliai mokytojams (bežodžių knygų ir animacinių filmukų sąrašas pagal vertybes ir mokinių amžių, programos, pamokų aprašai), rekomendacijos ir tyrimo rezultatai.
8.	**Esu laimingas, nes skaitau : praktinis vadovas ugdantiems jaunuosius skaitytojus** (sudarė Rūta Elijošaitytė, Kęstutis Urba, Inga Mitunevičiūtė, Asta Gustaitienė, Vytis Valantinas), Vilnius: Laikas skaityti, 2015.	Tai straipsnių rinkinys tiek specialistams, dirbantiems su vaikais, tiek tėvams, besirūpinantiems savo vaikų skaitymu, norintiems geriau suprasti, kodėl vaikams skaityti verta nuo pat pirmųjų dienų, kokią naudą vaikui teikia skaitymas, ką vaikų literatūroje randa suaugusieji. Leidinyje taip pat pateikiami praktiniai patarimai, kaip išsirinkti vertingą literatūrą, kaip skaityti ir kalbėti apie knygas su vaikais, kaip padėti įveikti skaitymo sunkumus.
9.	Vilma Garnionienė, Mindaugas Garnionis. **Išmaniojo skaitytojo užrašai 1–2 klasei**, Kaunas: Šviesa, 2014.	„Išmaniojo skaitytojo užrašai“ skiriami I–II klasės mokinių aktyvaus skaitymo gebėjimams formuoti ir įtvirtinti. Mokiniai pratinsis skaityti įvairią literatūrą, mokysis ją analizuoti, reikšti savo nuomonę, siekti tikslo ir įvertinti, kaip tai pavyko. Kartu pasitikrins ir pakartos įgytas žinias. Atlikę puslapio užduotis, į Išmaniukų erdvėlaivį klijuos lipdukus. Suklijavę lipdukus, perskaitys slaptažodį ir įgis teisę gauti Išmaniojo skaitytojo diplomą. Leidinys tinka savarankiškam darbui.
10.	Vilma Garnionienė, Mindaugas Garnionis. **Išmaniojo skaitytojo užrašai 3–4 klasei**, Kaunas: Šviesa, 2014.	„Išmaniojo skaitytojo užrašai“ skiriami III–IV klasės mokinių aktyvaus skaitymo gebėjimams formuoti ir įtvirtinti. Mokiniai pratinsis skaityti įvairių stilių literatūrą, mokysis ją analizuoti, reikš nuomonę, kryptingai sieks tikslo ir vertins,

		kaip tai pavyko. Kartu pasitikrins ir pakartos įgytas žinias. Leidinys parengtas taip, kad mokiniai galėtų dirbti ir savarankiškai, ir bendradarbiaudami vieni su kitais. Už atliktas puslapio užduotis mokiniai gauna virtualius lipdukus, kurie suteikia teisę vertinti draugų parengtus knygų pristatymus. Atlikus visas užduotis pelnomas Išmaniojo skaitytojo eksperto diplomas.
11.	Inga Mitunevičiūtė, Eglė Baliutavičiūtė, **Vaikų ir jaunimo knygų klubai**, Vilnius: Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka, 2016.	Vienintelis tokio pobūdžio lietuvių autorių metodinis leidinys. Jame išsamiai pristatomi knygų klubai, kaip kūrybinio skaitymo skatinimo būdas, pateikiama jų veiklos vizija, išryškinama reikšmė ir teikiama nauda. Leidinyje gausu praktinių patarimų, kaip organizuoti bei plėtoti knygų klubų veiklą, kokiais principais remtis, kad jie būtų patrauklūs ir naudingi įvairaus amžiaus vaikams bei jaunimui.
12.	Daiva Jakavonytė-Staškuvienė, **Teksto skaitymas kaip pradinių klasių mokinių komunikavimo kompetencijos ugdymo pagrindas,** Klaipėda: Klaipėdos universitetas, 2009.	Autorė tyrinėja teksto analizės svarbą ugdant mokinių komunikavimo kompetenciją, skaitymo ir teksto suvokimo gebėjimus, jų įtaką mokinio vystymuisi ir pasiekimams.
13.	Liucija Kanapeckienė, **Vaidybinė raiška per neformaliojo ugdymo pamokas. Metodinės rekomendacijos pradinių klasių mokytojams ir 5–6 klasių vadovams**, Vilnius: Didakta, 2008.	Mokytoja metodininkė Liucija Kanapeckienė pateikia neformaliojo ugdymo programą, kurios turinio esmė – vaidybinio meno raiškos formomis papildytas ir įprasmintas ugdymo procesas. Programos tikslas – atskleisti ir plėtoti mokinių kūrybines galias, ugdyti pradinę meninę ir estetinę kompetenciją, mokyti sklandžiai bei rišliai kalbėti. Knygoje pateikiamas 21 pamokos aprašymas, įvairių etiudų, pratimų vaizduotei, kūrybingumui, loginiam mąstymui, improvizacijai, kalbai lavinti, sudėtingiems garsams tarti. Tai idėjų bankas, medžiaga, kuria naudodamasis mokytojas gali ugdymo procesą padaryti veiksmingesnį, tobulesnį, o mokiniams suteikti papildomos motyvacijos, skatinti domėtis aplinka.
14	C. King, J. Briggs, **Literatūros būreliai: idėjos gimsta kalbantis**, Vilnius: Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka, 2009. https://skaitymometai.lnb.lt/popup2.php?m_news_id=365&tmpl_name=m_news_print_form	Tai metodinis leidinys, skirtas aptarti literatūros būrelių vaidmenį ugdant vaikų skaitymo įgūdžius. Knygoje pateikiama nemažai idėjų, kaip klasėje organizuoti literatūros būrelį, kaip jį pristatyti vaikams, kaip jame dirbti plečiant vaikų supratimą bei nuostatas apie knygą ir skaitymą.
15.	Teresė Lorenčienė, **Mes vaidiname ir deklamuojame**, Vilnius: Andrena, 2007.	Pedagogės ir tautodailininkės Teresės Lorenčienės knyga Mes vaidiname ir deklamuojame - didelis ramstis darželių darbuotojoms, mokyklų (pradinukų ir vyresniųjų klasių) pedagogams, ypač tiems, kuriuos domina teatras. Orginalūs autorės eilėraščiai ir pjesės paįvairins dramos būrelių repertuarus, pagyvins

		šventes. Knyga iliustruota įspūdingais Teresės Lorenčienės karpiniais
16.	**Mokiniams rekomenduojamos knygos: 1–10 klase.** (parengė Kęstutis Urba), Vilnius: „Rubinaičio“ žurnalo priedas, 2019. Prieiga internete https://www.ibbylietuva.lt/naujienos/skelbiamas-dr-kestucio-urbos-sudarytas-sarasas-mokiniams-rekomenduojamos-knygos-1-10-klasei/	Leidinys, kuriame rasite rekomenduojamų knygų sąrašą 1–10 klasių mokiniams – puikus orientyras tėvams, mokytojas, bibliotekininkams ir patiems vaikams bei paaugliams, ieškantiems gerų knygų. Leidinio sudarytojas pabrėžia, kad tai nėra privalomųjų knygų sąrašas, atvirkščiai, šias knygas siūloma, patariama skaityti tiems, kurie nežino, ką skaityti, šiek tiek paklysta tarp didžiulių knygų lentynų ir tikisi pagalbos rankos.
17.	Rasa Praninskienė, **Knygos, vaikai ir skaitymo džiaugsmai**, Vilnius, Žuvėdra, 2016.	Autorė savo knygoje "Knygos, vaikai ir skaitymo džiaugsmas" dalijasi įžvalgomis, kodėl dauguma nebeskaito knygų, siūlo būdus, kaip paskatinti vaikus atsiversti ne tik vadovėlius, bet ir knygas, ir nebūtinai vien iš privalomos literatūros sąrašo. Autorė pateikia daugybę samprotavimų apie užklasinį skaitymą, siūlo daug konkrečių pastabų apie vadovėlių priežiūrą, knygų aksesuarus, įdomiais pavyzdžiais pataria, kaip rengti viktorinas bei konkursus apie knygų skaitymą.
18.	**Rašymo ir skaitymo užduotys. Vaikams, turintiems rašymo ir skaitymo sutrikimų** (sudarė Nijolė Budrytė), Šiauliai: Lucilijus, 2003.	Leidinio paskirtis – palengvinti logopedo, specialiojo pedagogo, mokytojo darbą pasirenkant reikalingus sakinius ir tekstus pratyboms. Visi tekstai pritaikyti mokiniams, turintiems rašymo sutrikimų.
19.	Liuda Ruseckienė, **Literatūros pedagogikos studijos,** Vilnius: Gimtasis žodis, 2001.	„Literatūros pedagogikos studijos" - atviro tipo mokomoji knyga, nepretenduojanti į žinyną, kuriame būtų suinventorinti visi literatūros mokymo proceso elementai: enciklopedinė informacija, metodai su konkrečiais jų taikymo receptais, stabilūs vertinimo kriterijai ir pan. Tai labiau svarbiausių šių studijų temų metmenys: ne visur išbaigti ir dažnai subjektyviai pateikti, tarpais daugiau klausimų negu numanomų atsakymų, kurie nėra vieninteliai ir galutiniai.
20.	Vaiva Schoroškienė, **Lietuvių kalba ir vaiko kompetencijų ugdymas: tekstas**, Vilnius: Lietuvos edukologijos universiteto leidykla, 2010.	Metodinė priemonė skirta edukologijos (pradinio ugdymo) specialybės studentams, studijuojantiems kursą „Lietuvių kalba ir vaiko kompetencijų ugdymas: tekstas“. Leidinyje pateikiama šio kurso studijoms aktualiausia medžiaga: programa, pagrindinių paskaitų tezės ir dalijamoji medžiaga, pratybų užduotys ir literatūra, savarankiškų darbų užduotys, svarbiausios literatūros sąrašas.
21.	V. Smith, **Kaip skaitymą padaryti pramingą,** Vilnius: Lietuvos Nacionalinė Martyno Mažvydo Biblioteka, 2003.	Leidinys skirtas daugiausia pradinių klasių mokytojams ir darželių vyresniųjų grupių auklėtojoms. Jame daug vertingų patarimų, pasiūlymų, kaip neužgožti vaiko smalsumo, pasirenkant tinkamą skaitymo ugdymo metodiką.

22.	Emili Teixidor, **Skaitymas ir gyvenimas: kaip vaikus ir paauglius skatinti skaityti: gairės tėvams ir mokytojams**, Vilnius: Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka, 2014.	Žinomas ispanų rašytojas kviečia susimąstyti apie knygų naudą ir skaitymo malonumą. Knygoje jis atskleidžia keletą paprastų skaitymą skatinančių gudrybių, pasidalija prasmingomis įžvalgomis apie knygas ir skaitytojų ugdymą, apmąsto jaunimo literatūros žanro ir klasikinių kūrinių vertės klausimus. Ypatingą dėmesį autorius skiria teatrui – mažai išnaudojamai, bet itin efektyviai mokinių saviraiškos priemonei.
23.	**Upelis. Skaitiniai 1—2 klasėms** (sudarė Vaiva Juškienė, Džiuljeta Maskuliūnienė, Gražina Skabeikytė-Kazlauskienė), Vilnius: Ugdymo plėtotės centras, 2018. Prieiga internete https://www.upc.smm.lt/naujienos/pradinis/skaitiniai/Skaitiniai-1-2-klasems.pdf	Skaitiniuose pateikiama dalis Lietuvių kalbos pradinio ugdymo bendrojoje programoje rekomenduojamos literatūros tekstų. Tekstų apačioje paaiškinti nežinomi žodžiai, trumpai supažindinama su kūrinių autoriais.
24.	**Upelis. Skaitiniai 3—4 klasėms (s**udarė Vaiva Juškienė, Džiuljeta Maskuliūnienė, Gražina Skabeikytė-Kazlauskienė), Vilnius: Ugdymo plėtotės centras, 2018. Prieiga internete https://www.upc.smm.lt/naujienos/pradinis/skaitiniai/Skaitiniai-3-4-klasems.pdf	Skaitiniuose pateikiama dalis Lietuvių kalbos pradinio ugdymo bendrojoje programoje rekomenduojamos literatūros tekstų. Tekstų apačioje paaiškinti nežinomi žodžiai, trumpai supažindinama su kūrinių autoriais.

Vaikų literatūros aktualijos ir tyrinėjimai

Eil. nr	Pavadinimas	Anotacija
1.	Vincas Auryla, **Lietuvių vaikų literatūra,** Vilnius: Vaga, 1986.	Knygoje nušviečiama lietuvių vaikų literatūros raida nuo pirmųjų jos elementų nacionalinėje raštijoje iki 1982 m. Išryškintos istorines sąlygos ir pagrindinės vaikų literatūros vystymosi tendencijos, charakterizuoti klasikų ir labiausiai žinomų šiuolaikinių vaikų rašytojų kūryba. Apžvalginiuose skyriuose aptariami atskiri istoriniai vaikų literatūros raidos etapai ir jų sąveika.
2.	Asta Gustaitienė, **Hansas Christianas Andersenas**, Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla, 2009.	Komparatyvistinio pobūdžio monografija skirta Hansui Christianui Andersenui. Remiantis gausiais danų rašytojo fenomeno tyrinėjimais siekiama suformuoti ir pateikti savitą požiūrį į jo asmenybę ir kūrybą, atskleisti autoriaus daugiažanrio kūrybinio palikimo poveikį lietuvių ir pasaulinei kultūrai.
3.	**Hansas Christianas Andersenas ir Lietuva: straipsnių rinkinys,** Vilnius: „Rubinaičio“ žurnalo priedas, 2006.	2005 m. balandžio 22 d., minint Hanso Christiano Anderseno 200-ąsias gimimo metines, Vilniuje Nacionalinėje M. Mažvydo bibliotekoje vyko tarptautinė konferencija „Andersenas ir Lietuva”. Leidinys “Hansas Christianas Andersenas ir Lietuva” parengtas konferencijos pagrindu, nors leidinio ir konferencijos turinys nėra visiškai tokie patys.
4.	**IBBY Lietuva | Vaikų literatūros informacijos svetainė** https://www.ibbylietuva.lt/	Puslapyje pateikiama informacija apie vaikų literatūrą ir jai skirtus renginius Lietuvoje ir pasaulyje, informacija apie rašytojus, skaitytojo

		ugdymo idėjos. Pateikiamas vaikų literatūrai skirto žurnalo „Rubinaitis“ publikacijų archyvas, kuris padės parinkti leidinius ugdymo veikloms bei laisvalaikio skaitymui. „Rubinaityje“ publikuojami vaikų literatūros teorijos, istorijos ir kritikos straipsniai, supažindinama su lietuvių ir užsienio rašytojų, dailininkų iliustruotojų kūryba, recenzuojamos naujausios knygos, spausdinami pokalbiai su žymiais literatūros ir meno žmonėmis, pateikiama daug informacinės ir bibliografinės medžiagos.
5.	**Lietuvių poezija vaikams: raidos tendencijos**: mokomoji knyga (sudarė I. Baliulė), Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla, 2008,	Knyga pradedama vaikų poezijos ištakų paieškomis XIX a. lietuvių poezijoje. Knygoje publikuojami straipsniai apie lietuvių vaikų poezijos raidą, aptariama konkrečių autorių kūryba. Straipsnių autorės – Lietuvos universitetų docentės, dėstytojos, magistrantės. Šis leidinys gali būti naudingas ikimokyklinio ir pradinio ugdymo įstaigų pedagogams ir visiems, kurie domisi vaikų literatūra, jos problemomis.
6.	***Lietuvių vaikų dramaturgija: turinio ir formos linkmės** : mokomoji knyga / Šiaulių universitetas. Humanitarinis fakultetas.* Literatūros istorijos ir teorijos katedra; (sudarė Irena Baliulė], Šiauliai [i.e. Vilnius]: BMK leidykla, 2015.	Knygoje publikuojami Šiaulių, Vilniaus, Vytauto Didžiojo ir Lietuvos edukologijos universitetų mokslininkų tekstai apie lietuvių vaikų dramaturgiją ir jos raidą. Kartu pateikiama 1906 – 2014 m. lietuvių vaikų dramaturgijos knygų bibliografijos rodyklė. Skiriama studentams, pedagogams, vaikų literatūros ir teatro tyrinėtojams, visiems, besidomintiems vaikų dramaturgija, teatru, kultūra ir komunikacija.
7.	Jonas Linkevičius, **Po girią vaikščiojo poetas: Anzelmo Matučio gyvenimas ir kūryba: apybraiža**, Vilnius: Agora, 2001.	J. Linkevičiaus knygoje daugiausia dėmesio skiriama A. Matučio biografijai, jo pastangoms įsitvirtinti vaikų literatūroje, asmenybės bruožams. Remdamasis straipsniais, artimųjų ir savo paties prisiminimais, A. Matučio laiškais ir kitais dokumentais, J. Linkevičius vaizdingai ir šiltai pasakoja apie poeto gyvenimą.
8.	Jonas Linkevičius , **Iš gintarų vėrinio**, Vilnius: Agora, 2002.	Knygoje pateikiamos apybraižos apie žymiausius vaikų rašytojus: penkios apie prozininkus – P. Mašiotą, A. Giedrių, V. Tamulaitį, B. Buivydaitę ir V. Dautartą, ir penkios apie poetus: M. Grigonį, Vytę Nemunėlį, K. Binkį, J. Degutytę ir R. Skačkutę. Apybraižos struktūra kaip ir to paties autoriaus knygoje "Prie žalių krantų": viena dalis skirta vaikystei, antra – kūrybos vaikams apžvalgai, trečia – vienai knygai, žanrui ar atskiriems kūriniams.
9.	Jonas Linkevičius , **Su volungėlės plunksna**: poeto Martyno Vainilaičio gyvenimo ir kūrybos apybraiža, Vilnius: Žara, 2003.	Apybraižą sudaro trys dalys. Pirmoji dalis skirta poeto šeimai, jo vaikystei ir jaunystei. Antrojoje - apžvelgiamas studijų laikotarpis, kūrybinio darbo pradžia bei aptariama poezija vaikams.

		Trečioji dalis skirta M. Vainilaičio eiliuotoms pasakoms. Knygoje spausdinama daug nuotraukų iš poeto gyvenimo bei jo knygų iliustracijų.
10.	Jonas Linkevičius , **Vytautas Račickas**: monografija, Vilnius: Žara, 2007.	Monografiją sudaro trys dalys. Pirmoji dalis skirta rašytojo biografijai: šeimai, jo vaikystei ir jaunystei, studijų laikotarpiui, darbui "Lietuvos pionieriaus" ir "Genio" redakcijose. Antrojoje dalyje nagrinėjama Vytauto Račicko kūryba. Trečioji dalis - interviu su Vytautu Račicku. Knygoje spausdinama daug nuotraukų iš rašytojo gyvenimo bei jo knygų iliustracijų.
11.	Džiuljeta Maskuliūnienė, **Peldų takais. Lietuvių vaikų literatūros tyrinėjimai.** Straipsnių rinkinys, Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla, 2011.	Knygoje publikuojami lietuvių vaikų literatūros tyrimai. Laikomasi chronologinio principo: medžiaga išdėstyta pradedant XIX a. lietuvių vaikų literatūrą analizuojančiais straipsniais (čia aptariama Simono Daukanto, Antano Tatarės, Motiejaus Valančiaus, Lauryno Ivinskio ir kitų autorių kūryba), toliau pateikiami XX a. lietuvių vaikų literatūros klasikų palikimą nagrinėjantys tekstai (Prano Mašioto, Jono Biliūno, Petro Cvirkos, Bronės Buivydaitės, Aldonos Liobytės, Janinos Degutytės, Vytautės Žilinskaitės, Kazio Sajos kūrybos analizė), o chronologinę seką užbaigia XXI a. pirmojo dešimtmečio lietuvių vaikų prozos kritinės apžvalgos. Ketvirtas skyrius „Vaikų literatūros paraštėse" skirtas mažiau analizuojamam vaikų literatūros reiškiniui - pažintinei (fakto, negrožinei) literatūrai - apžvelgti.
12.	**Prano Mašioto šviesa: straipsniai, laiškai, atsiminimai** / sud. Reda Tamulienė ir Kęstutis Urba, Vilnius: Tarptautinės vaikų ir jaunimo literatūros asociacijos Lietuvos skyrius, 2013.	Knygoje pirmą kartą sutelkta iš įvairių periodikos leidinių - pradedant "Aušra" ir "Varpu" - surinkta Prano Mašioto publicistika ir pluoštelis archyvuose aptiktų laiškų. trečiame skyriuje perspausdinami straipsniai apie Mašiotą, daugiausia skirti jo gyvenimo sukaktims, bei vėliau užrašyti Mašioto artimųjų, draugų, mokinių atsiminimai. Iš šio leidinio Pranas Mašiotas atsiskleis kitaip, kitoks: tautinio atgimimo veikėjas, Lietuvos mokyklos kūrėjas, mokytojas, kultūrininkas.
13.	Gražina Skabeikytė-Kazlauskienė, **Mitas–tautosaka–vaikų literatūra**, Vilnius, „Gimtasis žodis“, 2007.	Šioje knygoje aptariama tradicinio ir modernaus vaikų eilėraščio samprata, folkloriškumo problematika, mitologijos kritikos principai, archetipai, atskleidžiami saviti lietuvių vaikų literatūros kūrėjų portretai. Ieškoma senosios mitopoetinės tradicijos verstinėje vaikų literatūroje. Didžiąją Gražinos Skabeikytės-Kazlauskienės knygos dalį užpildo vaikų literatūros kūrėjų portretai (Vytės Nemunėlio. Leonardo Žitkevičiaus, Anzelmo Matučio, Martyno Vainilaičio, Janinos Degutytės, Sigito Gedos, Leonardo Gutausko, Juozo Erlicko ir kt.).

		Surastas savitas požiūris į kiekvieną autorių, ryškinamos rašytojų meninio įtaigumo paslaptys. Knyga parašyta lengvu, grakščiu stiliumi. Pasakojimas kuria nuotaikingą intrigą.
14.	Kęstutis Urba, **Vaikų literatūros patirtis: straipsnių rinkinys**, Kaunas: Šviesa, 1995.	Jame plačioji visuomenė galės rasti B. Brazdžionio istorinę apybraižą „Lietuvių vaikų literatūra", monografiniuose straipsniuose naujesniu žvilgsniu aptariama prieškario rašytojų kūryba, neretai anksčiau ignoruota dėl politinių priežasčių, savitai kultūros sričiai - vaikų periodikai - skirta G. Raguotienės studija.
15.	Kęstutis Urba, **Šeši H. K. Anderseno medaliai** / dail. Alfonsas Žvilius, Kaunas: Šviesa, 1998.	Knygoje pasakojama apie 6 vaikų literatūros rašytojų gyvenimą ir kūrybą; A. Lindgren, E. Kestnerį, T. Janson, Dž. Kriusą, Dž. Rodarį, M. Gripė. Tai buvo pirmoji solidi knyga plačiau supažindinusi su užsienio vaikų rašytojų gyvenimais, kūryba.
16.	Kęstutis Urba, **Pasisakymai apie vaikų literatūrą**: straipsnių rinkinys, Vilnius: „Rubinaičio“ žurnalo priedas 2004.	Knygoje sudėti žinomo vaikų literatūros specialisto Kęstučio Urbos įvairiuose leidiniuose publikuoti straipsniai apie vaikų literatūrą.
17.	Kęstutis Urba, **Parašyta vaikams: straipsnių rinkinys**, Vilnius: Gimtasis žodis, 2009.	Knygoje analizuojama septynių vaikams kūrusių užsienio rašytojų - E.T.A Hoffmanno, A. Pogorelskio, C. Collodi'o, R. L. Stevensono, F. H.Burnett, B. Potter ir M. Norton - kūryba, supažindinama su jų gyvenimu.
18.	Kęstutis Urba, **Auginančioji literatūra: XX a. lietuvių vaikų literatūros tyrimai**, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2015.	Kęstutis Urba, žinomas vaikų literatūros specialistas, tyrinėja XX a. lietuvių rašytojų kūrybą, skirtą jauniesiems skaitytojams, daugiausia prozą ir dramaturgiją. Nagrinėjamų autorių ir jų kūrinių atranka, nuosekliai atskleidžiama nacionalinės lietuvių vaikų literatūros raida leidžia laikyti šį veikalą subjektyvia, bet įžvalgia ir įtaigia XX a. lietuvių vaikų literatūros istorija. Tai knyga, atverianti lietuviškų kūrinių vaikams išskirtinumą ir kartu sąsajas su europine ir pasauline vaikų literatūra.
19.	**Vaikų literatūra – laisvė ir kontrolė:** straipsnių rinkinys, Vilnius: VU leidykla, 2013.	Vilniaus universiteto docento Kęstučio Urbos sudarytame leidinyje lietuvių, rusų ir anglų kalbomis publikuojami įvairių šalių mokslininkų straipsniai, kuriuose analizuojami vaikų literatūros poetikos ir turinio pokyčiai per pastaruosius dvidešimt metų.
20.	Loreta Žvironaitė, ***Žaidimas lietuvių vaikų poezijoje***, Kaunas: Šviesa, 2005.	Vaikas žaisdamas kuria, poetas kurdamas žaidžia — tokį knygos motto pasirinko autorė, mėginanti teoriškai pagrįsti žaidimo poetikos sampratą, ištirti, kaip žaidimas veikia poeto saviraišką ir kūrybą. Ji susistemino žaidimo interpretaciją užsienio mokslininkų veikaluose ir jos refleksijas lietuvių vaikų poezijoje, išanalizavo tos poezijos žaidybinį pobūdį bei savitumą, atskleidė vaiko žaidimo specifiką, jos

		įtaką poezijos įvairovei, išryškino estetinius žaidimo vaikų poezijoje akcentus, rodančius eilėraščio įtaigos vaikui kryptį. Skaitytojas turės progos susipažinti su daugeliu vaikams rašančių lietuvių poetų kūryba, pradedant nuo pačių pirmųjų — K. Aleknavičium, K. Sakalausku-Vanagėliu — ir baigiant šių dienų poetais S. Geda, M. Vainilaičiu, J. Degutyte, V. Kukulu, L. Degėsiu, J. Erlicku.

Knygos vaikams ir paaugliams apie vaikų rašytojus ir jų kūrybą

Eil. nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Gintarė Adomaitytė, **Sparnuotos iškabos, Vilnius:** Gimtasis žodis, 2002.	Knygą sudaro 12 eseistinių pasakojimų apie XIX amžiuje gimusius rašytojus, kūrusius vaikams: H. K. Anderseną, Ž. Verną, L. Kerolį, M. Tveną, R. L. Stivensoną, O. Vaildą, S. Lagerliof, P. Mašiotą, O. Milašių, J. Korčaką, B. Buivydaitę, A. de Sent-Egziuperi. Tai smagūs pasakojimai apie rašytojus. Visi knygos herojai gimė devynioliktame amžiuje, visi rašė vaikams, visi buvo ir tebėra žinomi, populiarūs. Knyga pirmiausia skiriama moksleiviams ir mokytojams. Ji bus įdomi kiekvienam, kas tik prisimena, kaip vaikystėje gali pagelbėti knyga.
2.	Gintarė Adomaitytė, **Gražuolės vaikai: pasakojimai apie rašytojus.** Vilnius: Gimtasis žodis, 2006.	„Gražuolės vaikai“ – 2002 metais pasirodžiusios knygos „Sparnuotos iškabos“ tęsinys. Tai pasakojimai apie rašytojus, gimusius XX amžiaus pradžioje, iki Pirmojo pasaulinio karo, kitaip tariant, laikotarpyje, skirti visiems, besidomintiems vaikų literatūra. Joje pagaviai aptariama iškiliausių XX a. vaikų rašytojų kūryba paskatins jaunąjį skaitytoją naujai pažvelgti į pažįstamus literatūrinius personažus ir pan.
3.	Gintarė Adomaitytė, **Už sidabro kalnų**, Vilnius: Lietuvos edukologijos universiteto leidykla, 2012.	Savitu stiliumi Gintarė Adomaitytė rašo apie savo mėgstamas knygas, jų autorius, pateikia ne tik biografijos detalių, bet ir originalų požiūrį į gerai žinomus ar primirštus tekstus. Rašytoja skaitytojams pasakoja apie garsiojo „Ežiuko rūke“ autorių Sergejų Kozlovą, taip pat apie Dž. Radjardą Kiplingą, Aleksandrą Griną, Eleanorą Fardžen (Eleanor Farjeon), Michaelį Andrėją Helmutą Endę bei lietuvių autorius – Janiną Degutytę ir Gendrutį Morkūną.

Metų knygos vaikams

Metai	Metų knyga	Apie knygą
2021	Indrė Zalieckienė, „Kaip sutramdyti žvėryną?“, Vilnius: „Alma littera“, 2021.	Žaisminguose eilėraščiuose, kuriuos lydi spalvingos autorės iliustracijos, telpa visa kasdienybė, Puikiai sueiliuota, linksmų nutikimų ir atpažįstamų kasdienybės situacijų pilna, ji ne tik sukels šypseną vaikams ir suaugusiesiems.

2020	Vainius Bakas, **„Ką manė kamanė“,** Kaunas: Žalias kalnas, 2019.	Eilėraščių vaikams knyga prasmingumu ir kalbos grožiu nė kiek nenusileidžia suaugusiųjų poezijai, švelniai besiliečianti prie mus supančio pasaulio, jaudinanti subtiliu gamtos pajautimu, nuspalvinta žaismingais nutikimais, juokingomis detalėmis, kupina lengvai suprantamų vaizdinių. Kiekvienas poeto eilėraštis – lyg trumpa, jauki ir jautri vaikystės pasaka, kurioje norisi nors trumpai pagyventi. O kad galėtumėte šiek tiek ilgiau užtrukti, dailininkė Marija Smirnovaitė sukūrė kerinčių vaizdų.
2019	Ignė Zarambaitė, **Stebuklingi senelio batai,** Vilnius: Labdaros ir paramos fondas „Švieskime vaikus“, 2019.	Pagrindinis knygos veikėjas Enrikas gyvena, kaip ir visi kiti pasaulio vaikai: nenoriai dalijasi kambariu su seserimi, mėgsta lakstyti mokyklos koridoriais per pertraukas, dievina ledus ir liūdi, susidūręs su neteisybe. Kai netenka senelio, Enrikui atrodo, kad jau niekada nebeturės tokio gero draugo, nebeišgirs įdomių istorijų ir fotelis svetainėje amžinai liks riogsoti tuščias. Bet tuomet jis atranda… senelio batus. Ir prasideda stebuklai! Balansą tarp pasakojimo rimtumo ir linksmumo padėjo išlaikyti stebuklingi senelio batai ir berniuko nuotykiai, patirti juos avint. Knyga suskirstyta į dešimt skyrelių, kuriuose vis kita nuotaikinga, ko nors pamokanti istorija.
2018	Jurga Vilė, Lina Itagaki, **Sibiro haiku**, Vilnius: Aukso žuvys, 2017.	Rašytojos Jurgos Vilės ir iliustratorės Linos Itagaki komiksų knyga apie tremtį sukrečia paprastumu ir neišsemiamos vilties jausmu. O vaikiškas pasakojimo naivumas ir pasirinkta komikso forma suteikia knygai dar didesnio autentiškumo, kuris būdingas daugeliui ironijos ir kartais groteskiško humoro persmelktų tremtinių pasakojimų.
2017	Evelina Daciūtė, **Laimė yra lapė**, Vilnius: Tikra knyga, 2016.	Jautri rašytojos Evelinos Daciūtės parašyta ir Aušros Kiudulaitės nupiešta istorija pasakoja apie berniuko ir lapės draugystę, apie dosnumą, praradimo liūdesį ir atradimo džiaugsmą. Apie tai, kas svarbu kiekvienam – dideliam ir mažam. Apie laimę.
2016	Selemonas Paltanavičius, **Maži ežiuko sapnai**, Vilnius: Nieko rimto, 2015.	Selemonas Paltanavičius (g. 1956 m.) – ne tik žinomas gamtininkas ir fotografas, bet ir daugelio knygelių vaikams autorius. Jose rašytojas atskleidžia stebuklingo gamtos pasaulio paslaptis ir supažindina su jo gyventojais. Šįkart leiskimės į keliones po sapnus su svajokliu ežiuku. Juk sapnuose pasaulis visai kitoks... O kartais teks susimąstyti – ar čia sapnas, ar tikrovė? Jaukias knygos iliustracijas susapnavo dailininkė Lina Eitmantytė-Valužienė.
2015	Ramunė Savickytė, **Adelės dienoraštis. Ruduo,** Vilnius: Labdaros ir paramos fondas „Švieskime vaikus“, 2014.	Ramunės Savickytės apsakymas parašytas ketvirtokės dienoraščio forma. Tai pasakojimas apie namus, mokyklą ir keistą mokytoją, kuri, pasirodo, yra visai kitokia, nei Adelė manė iš pradžių.
2014	Danguolė Kandrotienė, **Spintos istorijos**, Kaunas: Terra publica, 2013.	Danguolės Kandrotienės knyga vaikams, nukelianti į paslaptingą spintos gyventojų pasaulį. Guvi mergaitė Emilija pabandė – užlipo į palėpę, kur prieš jos akis atsivėrė levandomis kvepiantis pasaulis, nušviestas pro du mažus langelius sklindančios saulės šviesos. Mažoji smalsutė iš karto susipažino su senosios spintos gyventojais – šilkine palaidine, paltu, suknele, skrybėle ir daugybe kitų. Ir visi jie pasakojo savo gyvenimo istorijas, dalijosi paslaptimis ir netgi meilės atodūsiais.

2013	Ingrida Vizbaraitė, **Karžygiuko istorija**, Vilnius: Nieko rimto, 2012.	Ingrida Vizbaraitė -– autorė, debiutuojanti vaikų literatūroje mažu, bet tvirtu žingsneliu. Tokiu kaip karžygiukas Bagulis, kuris nusprendžia ieškoti debesėlio pievose ir miškuose, kol suras. „Karžygiuko istorija“ – spalvingomis ir meniškomis iliustracijomis papuoštas pasakojimas mažiesiems apie tai, kad galbūt svarbiau ne surasti, bet išsaugoti, o tam kartais reikia mažo ar net didelio stebuklo.
2012	Kęstutis Kasparavičius, **Sapnų katytė**, Vilnius: Nieko rimto, 2011.	Dailininko ir rašytojo Kęstučio Kasparavičiaus paveikslėlių knyga „Sapnų Katytė“ – tai pasaka apie nuostabius sapnus, kuriuose mamos moka skraidyti, šunys kepa obuolių pyragus, o katinai kalba.
2011	Vytautas V. Landsbergis, **Stebuklingas Dominyko brangakmenis**, Vilnius: Dominicus Lituanus, 2010.	„Stebuklingas Arklio Dominyko brangakmenis" – trečioji Vytauto V. Landsbergio knyga apie arklį Dominyką. Tai intriguojanti detektyvinė istorija apie pavogtą Dominyko mylimosios amžinai šildantį brangakmenį. Kartu tai ir kupinas graudžios ironijos pamokomas pasakojimas apie meilę, pavydą ir pasiaukojimą.
2010	Rimantas Černiauskas, **Vaikai ir vaiduokliai**, Vilnius: Versus aureus, 2009	Tai smagių istorijų knyga vaikams, kurie domisi neįprastais nuotykiais. Joje pasakojama, kaip smagu būtų eiti į mokyklą, jei vaikų ten kasdien lauktų mažas vaiduokliukas. Su juo ne tik galima būtų pasitarti, jei nežinai atsakymo į mokytojos klausimą, bet ir pasikalbėti, nes jis – tikras draugas. O svarbiausia – jo niekas nemato.
2009	Kęstutis Kasparavičius, **Kiškis Morkus Didysis**, Vilnius: Nieko rimto, 2008.	Šmaikšti ir pamokanti dailininko Kęstučio Kasparavičiaus pasaka apie tai, kad gera ir sveika (!) būti savimi, net jeigu esi tik mažas Kiškelis Morkutis.
2008	Kęstutis Kasparavičius, **Sodininkas Florencijus**, Vilnius: Nieko rimto, 2007.	„Sodininkas Florencijus“ – labai stilingas ir originalus kūrinys vaikams apie mažo meškinų miestelio gyvenimą. Knyga yra paslaptingos nuotaikos, pasižymi painiu siužetu, iki pat atomazgos išlaiko skaitytojo dėmesį. Knygos teksto poveikį dar labiau sustiprina iliustracijos, išsiskiriančios realistiniais piešiniais ir siurrealistiniais elementais, sužmoginamais daiktais ir gyvūnais. Iliustracijos savo vizualia įtaiga skatina skaitytoją fantazuoti ir nepaprastai harmoningai dera su tekstais.
2007	Rimantas Černiauskas, **Slieko pasaka**, Vilnius: Versus aureus,2007.	Nuotaikinga pasaka pasakoja apie tai, kas atsitinka, kai mokykloje nebegali mokytis nei vaikai, nei sliekai. Autorius kviečia pabandyti įsijausti į slieko Zigmučio kailį ir patirti kvapą gniaužiančių nuotykių.
2006	Selemonas Paltanavičius, **Velniukas ir vieversiukas**, Vilnius: Žara, 2005.	Tai knyga apie mažąjį velniuką. Jis - padauža, bet geraširdis… Jis kitoks nei visi velniai. Tikra velniava jam su vyresniais ir įžūlesniais velniais gyventi. Toje velniavoje nutinka stebuklas… „Iš tikrųjų ši mano knygelė, – sako S. Paltanavičius, – yra ne apie velniuką ir vieversiuką. Ji yra apie gerumą, kurio taip trūksta ir vaikams skirtoje literatūroje, ir tikrame vaikų gyvenime“

Metų knygos paaugliams

Metai	Metų knyga	Apie knygą
2021	Kotryna Zylė, Siela sumuštinių dėžutėje: nelabai baisios istorijos,	Autorė pasakoja „nelabai baisias istorijas“, sujungdama skirtingus pasaulius, aktualizuodama senąsias tradicijas ir interpretuodama jas šiuolaikinio žmogaus pasaulyje. „Sielos sumuštinių dėžutėje“ privalumas – kelių kartų žvilgsnių

	Vilnius: Aukso žuvys, 2021.	pateikimas: greta Kotrynos Zylės kūrybinių interpretacijų dėstomi ir jos tėčio pasakojimai apie mitines būtybes. Knyga žavi originalumu, gyvu, sklandžiu pasakojimo stiliumi, vykusiai pasirinkta tematika ir puikiu jos atskleidimu.
2020	Ignė Zarambaitė, **Juodavandeniai**, Vilnius: Nieko rimto, 2019.	Paslaptinga ir įtraukianti istorija paaugliams, su kurios herojais lengva susitapatinti. Knygoje nagrinėjamos draugystės, šeimos santykių, pirmosios meilės ir patyčių temos, aktualios daugeliui. Tai istorija apie šešiolikmetės Anos ir jos draugų gyvenimo pokyčius, teisingų sprendimų ieškojimą sudėtingose situacijose ir tarpasmeninių problemų sprendimus, apie asmenybės brendimą ir savęs atradimą. Tai pirmoji paaugliams skirta lietuvių rašytojos Ignės Zarambaitės knyga. Autorė skaitytojų ir literatūros kritikų jau įvertinta už vaikams skirtas knygas „Elzė ir senojo dvaro paslaptis“, „Emilio laiškas“, „Stebuklingi senelio batai“, „Skudurinukė“.
2019	Ilona Ežerinytė, **Skiriama Rivai,** Vilnius: Dominicus Lituanus, 2018.	Apysaka paaugliams „Skiriama Rivai“ – ketvirtoji rašytojos Ilonos Ežerinytės knyga. Joje susipina dabartis ir praeitis, fantazija ir realybė, lyrinės istorijos ir detektyvo elementai. Įvykių centre – tėvas ir sūnus, ieškantys paslaptingo kūrinio, o randantys kur kas daugiau. Pasakojimą praturtina muzikinės iliustracijos, pasiekiamos mobiliaisiais įrenginiais.
2018	Ilona Ežerinytė, **Verksnių klubas,** Vilnius: Dominicus Lituanus, 2017.	Pagrindinė kūrinio veikėja Lina, sekmadieniais lankanti priklausomybių centre besigydantį tėvą, atsitiktinai susipažįsta su mergina, įkūrusia keistą paauglių klubą. Lina tampa to klubo nare, nors ir abejoja, ar gyvenimo filosofija, kuria vadovaujasi jos naujieji draugai, teisinga...
2017	Daina Opolskaitė, **Ir vienąkart, Riči**, Vilnius: Alma littera, 2016.	„Pirmiausia – tai knyga apie tikrą draugystę. Antra – tai istorija, kurioje yra ne tik klausimai, bet ir atsakymai į juos. Bent jau galimi... Visa tai iš visos širdies dovanoju jaunam žmogui, kuris žino, ką reiškia kalbėtis ne tik su aplinkiniais, bet ir su savimi. Svarbiausia – su savimi“. Daina Opolskaitė
2015	Rebeka Una, **Atjunk**, Vilnius: Alma littera, 2015.	„Atjunk“ – knyga apie tai, kuo galime virsti netolimoje ateityje. Grytos istoriją netgi galima vadinti pirmąja lietuviška distopija, nes šio kūrinio veiksmas vyksta ne kur kitur, o modernizuotame netolimos ateities pasaulyje.
2014	Vytautas Račickas, **Aš, dviratis, pirmoji meilė ir sumuštiniai su sliekais**, Vilnius: V. Račickas, 2014.	Rašytojas vėl sugrįžta į savo moksleiviškus metus ir stebi „Vieno pavasario istorijoje“ (2012) sukurtų personažų – Kaziuko Tilindžio ir Aliutės Šavalinskaitės – gyvenimo kelią, daugiausiai dėmesio skirdamas būtent paauglių kasdienybei, jų jausmams ir išgyvenimams. Ne mažiau patrauklūs pedagogų – Aldono Trumpicko ir Algirdo Žarckaus – paveikslai, jų neformalūs santykiai su brėstančiu jaunimu. Pirmosios meilės istorija papasakota šiam autoriui būdingu stiliumi – žaismingai ir, be abejo, linksmai.
2012	Kristina Gudonytė, **Ida iš šešėlių sodo**, Vilnius: Tyto alba, 2012.	Ši knyga – tai paauglės moksliukės Sofijos pasakojimas apie bendraamžę Idą, kuri netikėtai atsidūrė jų namuose ir sujaukė tvarkingą šeimos gyvenimą.
2011	Gendrutis Morkūnas, **Iš nuomšiko gyvenimo**, Vilnius: Nieko rimto, 2010.	Tai istorija, papasakota nuomšiko, arba vaiko, kurį galima išsinuomoti, vardu – be galo tikra, parašyta neprilygstamu G. Morkūno stiliumi, šokiruojanti, kaip ir visos jo knygos, bet su laiminga pabaiga.

2010	Vytautas Račickas, **Baltos durys**, Vilnius: V. Račickas, 2010.	Tai romanas apie paauglius, jų svajones, ieškojimus ir klystkelius. Išties liūdna istorija, kuri gali paliesti kiekvieną iš mūsų. Tai - skaudi knyga. Joje rašytojas įtaigiai atskleidžia dramatišką Geno Narušio, jaunuolio narkomano, "aš" tapsmo bei žlugimo istoriją bendraamžių, šeimos, mokyklos aplinkoje.
2009	Kristina Gudonytė, **Blogos mergaitės dienoraštis**, Kaunas: Laisvos valandos, 2009.	Knygos herojė - maištaujanti 15-metė Kotryna. Herojės akimis autorė puikiai atskleidžia suaugusiųjų portretus, apnuogindama jų ego. Šmaikščiai, su kandžia paaugliška ironija Kotryna savo dienoraštyje pasakoja apie jų silpnybes, kurių vaikai turėtų nepastebėti, dažnai iškreiptus tarpusavio santykius.
2008	Edita Milaševičiūtė, **Įsimylėjėlių stovykla**, Vilnius: Alma littera, 2008.	Tai šmaikštus kūrinys, skirtas vidutinio ir vyresniojo amžiaus nuotykių ištroškusiems, ieškantiems savęs, tikrinantiems ribas, bandantiems draugystės ir pirmosios meilės ryšius paaugliams. Knygoje aprašyti pašėlusios Ugnės nuotykiai „nelegalioje“ stovykloje šalia Čepkelių raisto.
2006	Daiva Vaitkevičiūtė, **Trise prieš mafiją**, Panevėžys: Magilė, 2006.	Bene pirmoji lietuvių detektyvinė apysaka, skirta paaugliams. Į nelengvą vaikų globos namų auklėtinių gyvenimą įsiveržia meilė ir išdavystė, apgaulė ir nuoširdumas. Tai, ką jie patyrė per vieną vasarą, pakeitusią jų likimus, bus įdomu sužinoti ir suaugusiam skaitytojui. Knyga iliustruota puikiais dailininko piešiniais.

Visuomeninis ugdymas

Nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Budrys B. (2021). Gamtos ištekliai: ar mūsų planeta gali pavargti? Prieiga per internetą: https://blog.swedbank.lt/visuomene-video-pamokos-tvari-visuomene/bronius-budrys-gamtos-istekliai-ar-musu-planeta-gali-pavargti	
2.	Cooper H. (1995). History in the early years. London: David Fulton.	
3.	Cooper H. (2016). Teaching History Creatively (Learning to Teach in the Primary School Series). New York: Routledge	
4.	Hattie J. (2020). Visible Learning Effect Sizes When Schools Are Closed: What Matters and What Does Not. Prieiga per internetą: https://www.educationreview.com.au/2020/04/education-expert-john-hattie-weighs-in-on-the-impacts-of-distance-learning/	
5.	Lambert D., Morgan J. (2010). Teaching Geography 11–18. A Conceptual Approach. London: Open University Press.	
6.	Mąstymo gebėjimų vertinimo programa (2020). Prieiga per internetą: https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/14200	
7.	Peck C., Seixas P. Benchmarks of Historical Thinking: First Steps // Canadian Journal of Education. 2008. Volume 31, Nr.4. P. 1015 – 1038. Prieiga per internetą: http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ830511.pdf	
8.	Trojanowski T. Darnus vystymasis visuomenės geografinių ir kultūrinių skirtumų požiūriu. Geografija ir edukacija, 2015, t.3, 60-65. Prieiga per internetą: http://www.ge.leu.lt/index.php/GE/article/view/33.	
9.	Ugdome Lietuvos pilietį. Patarimai mokytojui (2015). Vilnius: Ugdymo plėtotės centras.	
10.	Regueira N., Rodríguez J. (2015). The digital textbook. A look at the current state of the art. Digital Textbooks: what's new?, IARTEM/Universidade de Santiago de Compostela. Prieiga per internetą: https://clu.nl/wp-content/uploads/2020/10/1PMDigitaltextbooks-12.pdf	

11.	Žemgulienė A. (2014). Šiuolaikinės didaktikos kaita: istorijos mokymo pradiniame ugdyme didaktinės tendencijos. Ugdymo paradigmų iššūkiai didaktikai [kolektyvinė monografija; 4,166]. Vilnius: Edukologija, p. 199-249.	
12.	Žemgulienė A. (2020). Istorinio laiko supratimas pradinėse klasėse: ugdymo lūkesčiai ir pasiekimai. Acta paedagogica Vilnensia. 2020, t. 44, p. 114-128.	

Gamtos mokslai

Nr.	Metai	Autorius, pavadinimas	Anotacija
1.	2022	Atnaujintos Bendrosios programos ir įgyvendinimo rekomendacijų projektai Interaktyvi prieiga per internetą: Švietimo portalas | Bendrasis ugdymas (emokykla.lt)	
2.	2001	Lamanauskas V. Gamtamokslinis ugdymas pradinėje mokykloje. Pasaulio pažinimo didaktikos pagrindai. Šiaulių universiteto leidykla.	
3.	2014	Jones R., Wyse D. Kūrybiškumas pradinėje mokykloje. Eugrimas.	
4.	2008	Petty G. Įrodymais pagrįstas mokymas. Praktinis vadovas. Tyto alba	
5.	2002	Tamulaitis G. Gamtamokslinė pasaulio samprata. Vilniaus universiteto leidykla	

1 klasė

Nr.	BP tema	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1	**Sveikas gyvenimas**	Pradinuko dienos režimas.	Pateiktis.	http://rsveikata.lt/wp-content/uploads/2020/03/Mokinio-Dienos-re%C5%BEimas.pdf
2		Sveikos mitybos lėkštė	Filmukas vaikams.	https://sveikatostv.lt/sveikos-mitybos-lekste/
3		Žmogaus kūno dalys	Filmukas vaikams.	Žmogaus kūno dalys - filmukas vaikams

4		Dziudo meistrė: „Mokėjimas saugiai griūti pravers žiemą“.	Filmukas vaikams.	https://www.moteris.lt/lt/sveikata/g-65964-dziudo-meistre-mokejimas-saugiai-griuti-pravers-ziema
5		Mokyklinė kuprinė: kaip ją išsirinkti?	Specialistų komentarai ir vaizdo atmintinė.	https://www.zmones.lt/naujiena/mokykline-kuprine-kaip-ja-issirinkti-specialistu-komentarai-ir-vaizdo-atmintine.48669337-9adf-11e8-9f90-aa000054c883
6	**Augalai**	Artimoje aplinkoje augantys medžiai, krūmai ir žolės	Tyrimas	http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/1.html
7		Lietuvos medžiai.	Filmukas vaikams.	☑ Lietuvos medžiai | SmartkinderTV
8		Pamokos objektas pirmokams – medžiai.	Filmukas vaikams.	Pamokos objektas pirmokams - Lietuvos medžiai
9	**Vandens būsenos**	Kaip susidaro snaigės (pro mikroskopą)	Filmukas vaikams.	snowtime
10		Apie sniegą ir snaiges	Filmukas vaikams.	Sniegas || Dabar žinai # 05
11		Apie tris vandens būsenas	Filmukas vaikams.	Les états de l'eau
12		Apie medžiagų būsenas	Filmukas vaikams.	Les états de la matière
13		Mikropasaulis: vienos snaigės gyvenimo istorija	Filmukas vaikams.	Mikropasaulis: vienos snaigės gyvenimo istorija

14	**Judėjimas**	Kaip juda daiktai (išmanieji robotai)	Filmukas vaikams.	Kaip juda daiktai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse
15		Transporto rūšys	Filmukas vaikams.	Mode of transport for kids || types of transportation || Transportation video for kids
16		Transporto rūšys	Filmukas vaikams.	Transport for kids -Means and Modes
17		Transporto rūšys	Filmukas vaikams.	Modes of Transport for kids | Learn Transport Vehicles | Nursery Rhymes For Children

2 klasė

Nr.	BP tema	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1.	**Saugus elgesys**	Gamtiniai pavojai.	Patarimai. Filmukas	https://www.lt72.lt/?page_id=2023 GAMTINIAI PAVOJAI
2		Kaip elgtis žaibuojant?	Patarimai.	https://pagd.lrv.lt/lt/ugniagesiai-pataria/kaip-elgtis-zaibuojant
3		Kaip elgtis puolant bitėms, širšėms, vapsvoms ir kamanėms.	Patarimai.	https://www.lt72.lt/?page_id=2023
4		Saugus elgesys su gyvūnais.	Filmukas vaikams	Saugus elgesys su gyvūnais
5	**Mitybos piramidės**	Mityba ir matavimo vienetai	Filmukas vaikams	Mityba ir matavimo vienetai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse
6		Sveika mityba	Filmukas vaikams	Sveika mityba
7	**Augalai**	Artimoje aplinkoje augantys medžiai, krūmai ir žolės	Tyrimas	http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/1.html

8		Lietuvos augalai	Trumpametražis filmukas.	lietuvos augalai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse
9	**Gyvūnai**	Lietuvos raudonoji knyga.	Informacijos šaltinis	https://www.raudonojiknyga.lt/#google_vignette
10		Saugomi varliagyviai Lietuvoje. Europinė medvarlė.	Vaizdo ir garso įrašas.	https://www.raudonojiknyga.lt/gyvunai/varliagyviai/82-europine-medvarle-hyla-arborea
11		Viskas apie arklį.	Informacijos šaltinis	http://arkliomuziejus.lt/viskas-apie-arkli/
12		Kuo skiriasi šernas ir karpuotis nuo naminės kiaulės	Filmukas vaikams (anglų kalba)	WILD BOAR VS WARTHOG - Who would win a fight?
13	**Prisitaikymas prie aplinkos**	Sėklos	Tyrimas	http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/15.html
14	**Daiktai ir medžiagos**	Popieriaus gamyba.	Filmukas vaikams	Popieriaus gamyba www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse
15		Papiruso gamyba.	Filmukas vaikams	Papiruso gamyba namų sąlygomis
16	**Medžiagų savybių tyrimas**	Įvairių medžiagų laidumas vandeniui	Tyrimas	http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/17.html
17		Medžiagų savybių tyrimas B dalis. Medžiagų grupavimas į lengvas ir sunkias.	Tyrimas	http://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/19B.html
18	**Šiluma**	Matavimo prietaisai	Filmukas vaikams (išmanieji robotukai)	Matavimo prietaisai www.ismaniejirobotai.lt 1-4 klasei .Dirba ir planšetėse
19		Matuojame vandens temperatūrą	Filmukas vaikams	Thermometer to measure temperatures | Measurement | Physics

20		Kaip patikrinti vandens temperatūrą be termometro	Filmukas vaikams (anglų kalba)	How to Check Water Temperature Without a Thermometer

3 klasė

Nr.	BP tema	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1	**Užkrečiamosios ligos**	Vietos, kur susikaupia daugiausia pavojingų mikrobų	Straipsnis	https://www.delfi.lt/gyvenimas/seima/vietos-kur-susikaupia-daugiausia-pavojingu-mikrobu.d?id=71187252
2		Kas yra gripas?	Nacionalinio visuomenės sveikatos centro prie Sveikatos ministerijos informacija	Kas yra gripas? | Nacionalinis visuomenės sveikatos centras prie Sveikatos apsaugos ministerijos (lrv.lt)
3		Kaip apsisaugoti nuo gripo?	Nacionalinio visuomenės sveikatos centro prie Sveikatos ministerijos informacija	Kaip apsisaugoti nuo gripo? | Nacionalinis visuomenės sveikatos centras prie Sveikatos apsaugos ministerijos (lrv.lt)
4		Ligų aprašai	Nacionalinio visuomenės sveikatos centro prie Sveikatos ministerijos informacija apie ligas pateikiama abėcėlės tvarka.	Ligų aprašai | Nacionalinis visuomenės sveikatos centras prie Sveikatos apsaugos ministerijos (lrv.lt)
5	**Medžiagų būsenos**	Ledas, vanduo, garai – Vaikų enciklopedija.		Ledas, vanduo, garai - Vaikų enciklopedija
6		Vandens šiluminės savybės. STEAMuko eksperimentai	Filmukas vaikams	Vandens šiluminės savybės_STEAMuko eksperimentai
7	**Vandens apytakos ratas**	Vandens apytakos ratas.	Filmukas vaikams	13 aprašo įrašas. Vandens apytakos rato tyrimas
8		Vandens tarša.	Filmukas vaikams	Vandens tarša - Mokomasis filmukas - Mokinukai.lt

9	**Elektros grandinės**	Biokuro nauda kovai su klimato kaita.	Informacijos šaltinis	http://www.biokuras.lt/koks-yra-energijos-taupymo-potencialas-pramones-procesu-srityje
10		Energijos taupymas namuose.	Informacijos šaltinis	How to save energy in your home
11		Nafta. Kaip susidarė nafta.	Filmukas vaikams	Oil and Gas Formation
12		Atsinaujinantys energijos šaltiniai.	Filmukas vaikams	Renewable Energy Sources - Types of Energy for Kids
13		Neatsinaujinantys energijos šaltiniai.	Filmukas vaikams	Non-renewable Energy Sources - Types of Energy for Kids
14	**Magnetai**	Magneto savybės	Tyrimas	https://www.vedlys.smm.lt/1_4_klasiu_pamoku_veiklu_aprasai/6.html

4 klasė

Nr.	BP tema	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
1	**Mitybos grandinės**	Mitybos grandinių sudarymas	Žaidimas internete (anglų kalba)	https://www.sheppardsoftware.com/science/animals/games/food-chain/
2		„Iš kur augalai ir gyvūnai semiasi energijos“	Filmukas vaikams (anglų kalba)	What are Food Chains | Learning Science | EasyTeaching
3	**Natūralių buveinių tarša**	Vandens tarša	Filmukas vaikams	https://www2.lrt.lt/vaikams/pradinukams/1-mokslas/5521-vandens-tarsa
4		Kaip švaistome energiją?	Filmukas vaikams	Kaip švaistome energiją
5	**Medžiagų naudojimas**	Taupymas.	Filmukas vaikams	Reduce, Reuse and Recycle, to enjoy a better life | Educational Video for Kids.
6		Sutvarkykite! Atliekos ir perdirbimas Waverley mieste.	Filmukas vaikams	Sort it out! Waste and recycling in Waverley

7		Jūsų maisto likučiai gali būti itin vertingi: štai, kaip jie virsta energija	Filmukas vaikams	https://www.delfi.lt/projektai/eko-energetika/jusu-maisto-likuciai-gali-buti-itin-vertingi-stai-kaip-jie-virsta-energija.d?id=79897283
8	**Medžiagų kitimai**	Grįžtamieji ir negrįžtamieji medžiagų pokyčiai. Kas sukelia negrįžtamuosius medžiagos pokyčius	Informacijos šaltinis ir filmukas vaikams (anglų kalba)	https://www.twinkl.com/teaching-wiki/reversible-change, What Causes Irreverisble Changes in Matter? | KS2 Science Experiments
9		Grįžtamieji ir negrįžtamieji medžiagų pokyčiai.	Filmukas vaikams	Reversible and Irreversible Changes- Science Animation
10		Grįžtamieji ir negrįžtamieji medžiagų pokyčiai.	Filmukas vaikams	https://edu.rsc.org/primary-science/primary-science-demonstrations-changing-materials/913.article
11	**Jėgos, inercija**	Pagrindinės dviratininkų taisyklės	Filmukas vaikams	PAGRINDINĖS DVIRATININKŲ EISMO TAISYKLėS (1)
12		Pagrindinės dviratininkų taisyklės	Filmukas vaikams	PAGRINDINĖS DVIRATININKŲ EISMO TAISYKLĖS (2)
13		Saugi kelionė dviračiu	Filmukas vaikams (anglų kalba)	Bicycle Safer Journey
14	**Saulės sistema**	Palydovai, skriejantys realiuoju laiku aplink Žemę	Filmukas vaikams	http://stuffin.space/?intldes=2016-025B
15		Mokslo sriuba: kosminės Žemės stebėjimo misijos	Filmukas vaikams	https://www.15min.lt/mokslasit/straipsnis/kosmosas/mokslo-sriuba-kuo-uzsiima-daugybe-apie-zeme-skriejanciu-dirbtiniu-palydovu-651-932384
16		Pirmojo dirbtinio Žemės palydovo „Sputnik 1“	Filmukas vaikams	https://www.15min.lt/mokslasit/straipsnis/kosmosas/pirmojo-dirbtinio-zemes-palydovo-sputnik-1-

		paslaptis: kodėl jis taip ryškiai švietė?		paslaptis-kodel-jis-taip-ryskiai-sviete-651-862446
17		Etnokosmologijos muziejuje – S. Koroliovo kosmonautikos muziejaus eksponatai.	Filmukas vaikams	https://www.15min.lt/mokslasit/straipsnis/kosmosas/pirmojo-dirbtinio-zemes-palydovo-sputnik-1-paslaptis-kodel-jis-taip-ryskiai-sviete-651-862446?copied
18		Lietuvos kosminiai palydovai išbandė unikalų lietuvišką raketinį variklį – pirmasis tokio tipo eksperimentas visame pasaulyje	Filmukas vaikams	http://www.technologijos.lt/n/mokslas/astronomija_ir_kosmon

Technologinis ugdymas

MITYBA

1–4 klasės

Pavadinimas	Anotacija	Nuoroda
Mokytojo knyga, Lietuvos vartotojų institutas	Lietuvos vartotojų instituto išleistame leidinyje „Atsakingas vartojimas. Mokytojo knyga“ pateikiama aktuali informacija apie atsakingą maisto vartojimą ir asmeninių finansų tvarkymą.	Mokytojo knyga, Lietuvos vartotojų institutas, https://www.vartotojai.lt/leidiniai/ [žiūrėta 2021 10 13]
Technologijų programos MITYBOS terminų žodynėlis	Mitybos terminų žodynėlį sudarė Lietuvos edukologijos universiteto technologijų edukologijos magistrantės: Aušra Jokubauskaitė, Milda Leščinskytė.	https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/14303 [žiūrėta 2021 10 13]
Valstybinė maisto ir veterinarijos tarnyba	Valstybinės maisto ir veterinarijos tarnybos puslapyje galima rasti informacijos apie maisto produktus (*negyvūninis maistas, vanduo, ekologiški maisto produktai...)*, maisto saugą (*su maistu besiliečiantys gaminiai ir medžiagos, maisto klastotės ir t.t.)*	https://vmvt.lt/ [žiūrėta 2021 10 13]
Lietuvos respublikos terminų bankas	Lietuvos valstybės informacinė sistema, kurioje sukaupta nustatyta tvarka sutvarkytų ir internete pateiktų aprobuotų, teiktinų lietuvių kalbos terminų straipsnių rinkinių ir neteiktinų terminų visuma. Terminai aprobuoti VLKK	http://terminai.vlkk.lt/ [žiūrėta 2021 10 13]
Lietuvos vartotojų institutas	Lietuvos vartotojų instituto puslapis, kuriame galime rasti naudingos informacijos apie vartotojų teises, prekių garantijas ir pan.	http://www.vartotojai.lt/lt/apie-lvi [žiūrėta 2021 10 13]
Sveikas maistas, sveikas vaikas	*Europos Sąjungos mokykloms skirta programa, kuriai įgyvendinti teikiama Europos Sąjungos finansinė parama. Puslapyje pateikiama informacija apie projekto veiklas Lietuvoje.*	https://www.pienasvaisiai.lt/ [žiūrėta 2021 10 13]
Gerai daryk - maistą taupyk	*„Gerai daryk - maistą taupyk” metodinė medžiaga 1–2 kl. mokiniams.* *„Gerai daryk - maistą taupyk” metodinė medžiaga 3–4 kl. mokiniams, video ir užduotys maisto taupymo tema.*	https://www.maistataupyk.lt/lapai/pasiruo%C5%A1kite [žiūrėta 2021 10 13]
Sveikos mitybos lėkštė	*Kauno sveikatos biuro pristatomas video.*	Sveikos mitybos lėkštė [žiūrėta 2021 10 13]
Lipdymas iš druskinės tešlos	*Plungės kultūros centro virtuali edukacija.*	Plungės kultūros centro virtuali edukacija - lipdymas iš druskinės tešlos [žiūrėta 2021 10 13]

TEKSTILĖ, 1–4 klasės (pradinis ugdymas)

Pavadinimas	Anotacija	Nuoroda
Bendrojo ugdymo dalykų vadovėlių duomenų bazė	*Švietimo portalo informacinės sistemos duomenų bazė, kurioje kaupiama informacija apie įvertintus vadovėlius.*	https://www.emokykla.lt/bendrasis/vadoveliai [žiūrėta 2021 10 13]
Technologijų programos TEKSTILĖS terminų žodynėlis	*Technologijų programos tekstilės terminų žodynėlį sudarė Lietuvos edukologijos universiteto technologijų edukologijos magistrantės: Jolita Stapurevičiūtė, Alma Urbonienė, Svetlana Voytkevich.*	https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/14304 [žiūrėta 2021 10 13]
Muilo apvėlimas vilna	*Plungės kultūros centro virtuali edukacija.*	Virtualus edukacinis užsiėmimas, muilo apvėlimo vilna technikos pristatymas [žiūrėta 2021 10 13]
Virtualios mokymosi aplinkos/įrankiai	*Virtualių mokymosi aplinkų bei pagal funkcijas ir mokinių veiklas suskirstytų įrankių sąrašas, rekomenduojamas nuotoliniam mokymui organizuoti.*	https://www.emokykla.lt/nuotolinis/aplinkos-ir-irankiai [žiūrėta 2021 10 13]
Lino kelias	*Edukacinė programa "Lino kelias". Kleboniškių kaimo buities muziejus. Sukurta www.gidas360.lt.*	Edukacinė programa "Lino kelias" | Kleboniškių kaimo buities muziejus | Interviu [žiūrėta 2021 10 13]
	Salono JAUKŪS NAMAI video apie lino apdirbimo etapus, augalo įvairiapusį panaudojimą, paminėjimą pasakose ir pan.	"Jaukūs Namai" LINO KELIAS [žiūrėta 2021 10 13]
Linas pasakoja apie savo mūką	*Kupiškio Etnografinis muziejaus animacinis filmukas.*	LINAS PASAKOJA APIE SAVO MŪKĄ (tai yra kančia) [žiūrėta 2021 10 13]

Konstrukcinės medžiagos

Pavadinimas	Trumpa anotacija	Nuoroda
Vaikams	Svetainė, kurioje pateikiami kalėdiniai, vėlykiniai, rudens gamtinių medžiagų darbeliai, taip pat darbeliai iš popieriaus, siūlų bei užduotėlės vaikams.	https://www.vaikams.lt/darbeliai/origami-lankstymas/ https://www.vaikams.lt/darbeliai/
Mudubudu	Svetainė šeimai apie vaikų ugdymą. Ranldarbiai, eksperimentinės	http://mudubudu.lt/

	užduotys bei patarimai kūrybinei veiklai.	
Amatukai	CVaikų darbelių lobynas: darbeliai iš antrinių žaliavų (42), eksperimentai (4) gėlės (28), girliandos (11), kaukės ir karūnos (6) bei daug kitų kūrybinių darbelių mažiesiems	https://amatukai.lt/zyma/lengvi-darbeliai-vaikams/
Gimtadienio mugė	Smagios idėjos vaikų darbeliams	https://www.gimtadieniomuge.lt/vaiku-darbeliai/page/4/
Rankdarbiai namisėdoms	Edukacijų ciklas, skirtas mažiesiems kūrėjams. Čia ne tik lavinami motoriniai įgūdžiai, bet ir konstruojami tikrai įdomūs, ne kasdien mūsų aplinkoje sutinkami objektai. Skatinama naudoti antrines žaliavas, ugdyti kūrybinį mąstymą. Visos edukacijos nufilmuotos, gausiai iliustruotos pavyzdžiais	https://www.emokykla.lt/bendrasis/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/5
Kūrybinio iššūkio dėžutė	Edukacijų ciklas ikimokyklinio amžiaus, pradinių mokyklų pirmų klasių vaikams. Filmuotose edukacijose skatinama netradiciškai spręsti problemas, kūrybiškai panaudoti antrines žaliavas, taip pat supažindinama su mechanikos, elektronikos, optikos ir kitais gamtos mokslų, meno, architektūros principais, siūloma smagi ir įtraukianti veikla.	https://www.emokykla.lt/bendrasis/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/3

Elektronika

STEAM 21	STEAM21.lt svetainėje pateikiami LEGO® Education sprendimų resursai lietuvių kalba: LEGO naudojimo aprašai, pamokų planai, projektai, konkursai.	https://www.steam21.lt/pamoku-planai/
CoderZ	Novatoriška ir smagi mokymosi platforma, skirta užsiimti robotika, informatika ir STEM, puoselėjant XXI amžiaus įgūdžius.	https://www.emokykla.lt/bendrasis/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/22

Dailė

Nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Françoise Barbe – Gall. Comment parler d'art aux enfants. Societe nouvelle Adam Biro, 2002.	
2.	Victor Lowenfeld & W. Lambert Britain. Creative and mental Growth. Fourth edition, 2011.	https://archive.org/details/creativementalgr00/mode/2up
3.	Vizualinio mąstymo strategijų programos metodinė medžiaga. Atviros Lietuvos fondas, 2000.	
4.	Barbora Didžiokienė. Mažosios dailininkės prisiminimai II. Sudarytoja Ramutė Rachlevičiūtė. Vilniaus universiteto leidykla. 2015.	
5.	Savas margutis [apie tradicinį kiaušinių marginimo meną. Dalia Bazarienė, Eglė Bazaraitė]. Vilnius, Dvi tylos, 2019.	
Dailės mokytojo knygos:		
6.	Jovita Dilytė. Dailė1. Mokytojo knyga. Kronta, 2002.	
7.	Irena Staknienė, Rima Tuinylaitė, Elona Vizgirdienė. Dailės ir technologijų Mokytojo knygos 1, 2, 3 ir 4 klasei. „Šviesa“, 2006 - 2008.	
Papildoma literatūra:		
8.	Kultūringa pelė Stasė: [vaikams apie meną]. Monika Krikštopaitytė. Dalios Karpavičiūtės iliustracijos. Vilnius, Modernaus meno centras, 2016.	
9.	Sebastian Cichocki. M.E.N.A.S. Modernaus meno centras, 2013.	
10.	Aleksandra Mizielińska. N.A.M.U.K.A.S. Modernaus meno centras, 2012.	
11.	Piešiu pirštukais : gyvūnai. Parašė Fiona Watt [iš anglų kalbos vertė Živilė Andriūnienė. dizainą sukūrė ir iliustravo Erica Harrison] Vilnius, Alma littera, 2016.	
12.	Serialinis leidinys “Animacijos pasaulis” (žurnalas vaikams). Vilnius, Egmont Lietuva, 2020.	
13.	Birutės Mar knygų vaikams biblioteka. Vilnius, Kūrybos studija „Solo“, 2020.	
14.	Susie Brooks. Nerk į meną [48 meninių užsiėmimų užduotys!; iš anglų kalbos vertė Mindaugas Eidimtas]. Vilnius, Nieko rimto, 2019,	
15.	1000 piešimo idėjų / dizainą sukūrė ir iliustravo Ruth Russell ir Laura Hammonds ; parašė Kirsteen Robson ir Phil Clarke [iš anglų kalbos vertė Vaida Lovkienė] Vilnius : Alma littera, 2013.	
16.	Graphic Design For Kids. 1 min. 37 sek.	Graphic Design For Kids
Tautodailės edukaciniai užsiėmimai internete:		
17.	Edukacinis užsiėmimas „Kryždirbystė Lietuvoje“.	Šios edukacinės veiklos metu kviečiame vaikus geriau pažinti Lietuvos kryždirbystės tradicijas, apie kurias pasakoja šios tradicijos puoselėtojas
18.	Robertas Ožalinskas. Vaikai sužino, kuo unikalūs Lietuvos kryžiai, kuo jie skiriasi įvairiuose šalies regionuose	16:31 min. Edukacinis užsiėmimas „Kryždirbystė Lietuvoje“

19.	Edukacinis užsiėmimas „Pavelduko kelionė po Vilnių“	Mažiesiems paveldo tyrinėtojams pristatoma UNESCO Pasaulio paveldo vietovė – Vilniaus senamiestis. Drauge su atgijusiu UNESCO Pasaulio paveldo ženkliuku – Pavelduku (Patrimonito) – vaikai gali pasiklausyti paslaptingų senojo Vilniaus legend 18 min. 39 sek. Edukacinis užsiėmimas „Pavelduko kelionė po Vilnių“
20.	Virtualūs edukaciniai užsiėmimai. Užgavėnių kaukės gamyba 19 min. 43 sek.	Virtualūs edukaciniai užsiėmimai/Užgavėnių kaukės gamyba
21.	Plungės kultūros centro virtuali edukacija - lipdymas iš druskinės tešlos 19:59 min.	https://www.youtube.com/watch?v=OCgziBP9eTA
22.	Edukacija. Kūrybinė programa „Katino figūrėlės lipdymas“. I dalis 6min. 67 sek. Lipdymas iš šamotinio molio, ar plastilino, modelino	Edukacija. Kūrybinė programa „Katino figūrėlės lipdymas“. I dalis
23.	Virtualus edukacinis užsiėmimas „Margučių marginimas vašku” Plungės kultūros centras	Virtualus edukacinis užsiėmimas „Margučių marginimas vašku" 19 min. 23 sek.Sodauto sodai | Šiaudinių žaisliukų vėrimas
24.	Šilutės krašto šiaudinių sodų kūrėja Julija Jauniuvienė kviečia visus norinčius išmokti ir pasipuošti namus savo suvertais šiaudiniais žaisliukais.	Sodauto sodai | Šiaudinių žaisliukų vėrimas 14 min. 30 sek.

Muzika

Eil. nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Bertulienė I. at all. *Vieversys* [vadovėliai, pratybų sąsiuviniai, mokytojo knygos, garso įrašai 1–4 klasėms].	Vadovėlio komplekto „Vieversys“ leidiniai skirti tiems, kurie nori kūrybiškai žengti muzikos pažinimo keliu. Pratybų sąsiuviniuose pateikiamos žaismingos kūrybinės užduotys. „Vieversio“ pratybų sąsiuvinių užduotys glaudžiai susijusios su vadovėlio temomis.
2.	Elliott D. *Music Matters*: a New Philosophy of Music Education. Oxford University Press, 1995.	„Praxial Music Education“ – tai devyniolikos tarptautiniu mastu pripažintų muzikinio ugdymo mokslininkų esė rinkinys. Kiekvienas esė siūlo kritinius apmąstymus pagrindine šiuolaikinio muzikinio ugdymo tema. Kiekvienos esė išeities taškas ir vienijanti šio rinkinio gija yra „praktinė“ muzikinio ugdymo filosofija, paaiškinta Elliott's Music Matters: A New Philosophy of Music Education (OUP, 1995). Ši filosofija pasisako už socialiai ir meniškai pagrįstą muzikos ir muzikinio ugdymo sampratą, meta iššūkį tradiciniams šios srities „absoliutiniams“ pagrindams. „Praktinis muzikinis ugdymas“ yra svarbus „Music Matters“ kompanionas ir nepriklausomas tekstas apie šiuolaikines muzikinio ugdymo problemas. Tarp aptartų temų – daugiakultūris muzikinis ugdymas, muzikinio supratimo prigimtis, ankstyvasis muzikinis ugdymas, muzikos klausymo pobūdis ir mokymas, muzikos ugdymo turinio kūrimas, muzikinis kūrybiškumas. Praktinis muzikinis ugdymas yra gyva teorija. Ši unikali kolekcija ne tik praturtins diskusijas, kurios jau naudoja Muzikos reikalus kaip savo pagrindą, bet ir globalizuosis dabartines diskusijas ir praktinės filosofijos taikymą bei akcentuos teigiamas ir praktines bendradarbiavimo muzikinio ugdymo pastangas.
3.	Girdzijauskienė R. *Jaunesniojo amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymas muzikine veikla*. Klaipėda: Klaipėdos universitetas, 2004.	Jaunesniojo mokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymas muzikine veikla.
4.	Girdzijauskienė R. *Vaikas, muzika, kūryba*. Vilnius: Gimtasis žodis, 2003.	Leidinyje aptariamas vaikų kūrybingumo ugdymas muzikine veikla: išryškinamos svarbiausios kūrybingo vaiko savybės, pateikiama pavienių muzikinės kūrybinės veiklos rūšių

		samprata, vaikų įtraukimo į kūrybinę veiklą metodai, pristatomi vaikų kūrybos pavyzdžiai. Knyga skiriama ikimokyklinio ugdymo institucijose ir bendrojo lavinimo mokyklose dirbantiems muzikos pedagogams, muzikos dalyką dėstantiems pradžios mokyklos mokytojams.
5.	Jareckaitė S. *Muzikinis ugdymas Vakarų Europoje ir Lietuvoje*. Klaipėda: Klaipėdos universiteto l-kla, 2006.	Monografijos pagrindas – mokslinis tyrimas, kurio objektas – muzikinio ugdymo raida Vakarų Europoje ir Lietuvoje nuo seniausių laikų (nuo ikiinstitucinio ugdymo, Senojo Testamento hebrajų, Senovės Graikijos ir Romos, nuo krikščionybės, pirmųjų mokyklų atsiradimo ir t.t.) iki XX a. pradžios. Muzikinio ugdymo raida Vakarų Europoje ir Lietuvoje pavieniais istoriniais tarpsniais analizuojama muzikinio ugdymo teorijos ir praktikos plėtros aspektais (tikslas, turinys, formos, metodai, ugdytiniai, ugdytojai); tiriama problema siejama su mokyklos bei filosofinės-edukologinės minties raida, su etninėmis, geopolitinėmis, religinėmis, sociokultūrinėmis aplinkybėmis, su kitų menų bei mokslų raidos kontekstu. Muzikinio ugdymo Lietuvos mokyklose problematika įpinama į bendrą krikščioniškosios Vakarų Europos kultūros ir muzikinio švietimo audinį; atskleidžiama, jog Lietuvos muzikinio ugdymo raida yra neatsiejama nuo bendrųjų Europos kultūros raidos tendencijų ir paremta dviejų kultūrų – baltiškosios lietuvių etninės ir europinės – sąveika ir prieštaravimais. Ši monografija skiriama muzikos pedagogikos mokslininkams, pedagogams, studentams ir visiems, besidomintiems muzikos edukacijos istorijos bei muzikinės kultūros paveldo klausimais. [Iš leidinio]
6.	Jareckaitė S. Rimkutė-Jankuvienė S. Šiuolaikinio muzikinio ugdymo sistemos. Klaipėda: Klaipėdos universiteto l-kla, 2010.	Šis leidinys – tai mokomoji knyga, paremta moksliniu tyrimu, kurio objektas – nuoseklios ir gyvybingos tarptautinės šiuolaikinio muzikinio ugdymo sistemos ir jų taikymo galimybės Lietuvos muzikinio ugdymo srityje. Skiriama studentams, studijuojantiems muzikos, muzikos pedagogikos bakalauro ir magistrantūros studijų programas universitetuose, kolegijų studentams, keliantiems kvalifikaciją muzikos mokytojams.

		Leidinio tikslas – tobulinti studijuojančiųjų kvalifikaciją ir kompetencijas, suteikiant jiems profesinių žinių ir įgūdžių, siekiant atnaujinti muzikinio ugdymo programas, jų turinį, formuoti moksleivių muzikinę kultūrą ir pakylėti muzikos mokymo(-si) kokybę į naują, europinius standartus ir šiandieninius Lietuvos visuomenės poreikius atitinkantį lygį. Kursas ugdys studijuojančiųjų: kritinį mąstymą, muzikinės-pedagoginės savimonės formavimąsi, gebėjimą suvokti, kas vertingiausia esama šalies ir pasaulio šiuolaikinio muzikinio ugdymo teorijoje bei praktikoje ir kt.
7.	Praxial Music Education: Reflections and Dialogues. Ed. by. David J. Elliott. Oxford University Press, 2005.	
8.	Velička E. Lietuvių etninė muzika pradinio muzikinio ugdymo sistemoje. Vilnius: LMTA, 2017.	Šioje knygoje "Lietuvių etninė muzika pradinio muzikinio ugdymo sistemoje" siekiama atskleisti lietuvių muzikinio folkloro pedagogines galimybes, parodyti, kad ugdymo požiūriu jis ir šiandien neprarado aktualumo. Pradiniame muzikinio ugdymo etape muzikinis folkloras naudotinas kaip paranki ugdymo priemonė, padedanti vaikams mokytis muzikuoti ir kurti, klausytis muzikos ir ją suprasti. Archajinių žanrų melodijose glūdinčios elementariosios muzikinės struktūros (siauros apimties mažalaipsnės dermės, trukminio ritmo dariniai) atitinka pradinukų muzikos suvokimo ir raiškos galimybes. Kompetentingo pedagogo rankose jos tampa veiksminga priemone, padedančia formuoti nuoseklų ir rišlų muzikos kalbos žodyną. Lyginamoji prieiga atskleidžia stebėtiną šių struktūrų universalumą: tos pačios elementariosios struktūros yra būdingos ne tik skirtingų tautų ir kultūrų archajinei muzikai, bet ir šiuolaikinių vaikų muzikinei kūrybai.

Teatras

Nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Adomaitis, Regimantas. Mintys scenos paraštėse, Vilnius: Scena, 2002.	
2.	Aleknonis, Gintaras. Pakeliui. Režisierius Andrius Oleka-Žilinskas, Vilnius: Scena, 2001.	
3.	Aleksaitė, Irena. Be grimo. Šelmiški prisiminimai, Vilnius: Tyto Alba, 2005.	
4.	Anderson Chris, TED talks. Viešasis kalbėjimas, leid. Tyto alba, 2017.	
5.	Aristotelis, Poetika. Rinktiniai raštai, Vilnius: Mintis, 1990.	
6.	Artaud, Antoninas. Teatras ir jo antrininkas, Vilnius: Scena, 1999.	
7.	Balevičiūtė Ramunė ir Marcinkevičiūtė Ramunė, Contemporary Lithuanian Theatre. Names and Performances, Vilnius, leid. „Tyto alba", 2019.	
8.	Beckett, Samuel, Teatras, Vilnius: Baltos lankos, 2009.	
9.	Benjamin, Walter. Meno kūrinys techninio jo reprodukuojamumo epochoje, Nušvitimai, Vilnius: Vaga, 2005.	
10.	Bielskis, Petras, Lietuvos Klojimo teatras, Klaipėda, Klaipėdos universiteto leid., 1999.	
11.	Bladykaitė, Vida, Nuoma ir trys kiaušiniai, pjesės vaikams ir suaugusiems, Kaunas, leid. „Pasaulio lietuvių centras", 2020.	
12.	Boal, Augusto, Troškimų vaivorykštė, Boalio teatro ir terapijos metodas, Vilnius, leid. „Astėja", Menų ir mokymo namai, 2014.	
13.	Boal, Augusto, Engiamųjų teatras, Vilnius, leid. Astėja, Menų ir mokymo namai, 2014.	
14.	Brook, Peter. Tuščia erdvė, Vilnius: Scena, 1992.	
15.	Česnulevičiūtė, Petronėlė. Daugiaveidis dramos gyvenimas, Vilnius: LRSL, 1998.	
16.	Duškinas Donaldas, Retorika vaikams, leid. Vaga, 2020.	
17.	Duškinas Donaldas, Retorika. Retoterapija, leid. Vaga, 2019.	
18.	*Eimunto Nekrošiaus teatras: pokalbiai, recenzijos, straipsniai*, sud. Rasa Vasinauskaitė. Vilnius: KFMI, 2012.	
19.	Ercmonienė, Rasa, Praktinės režisūros abėcėlė: knyga vaikų dramos būrelio vadovui ir dramos mokytojui, Vilnius: Naujoji Rosma, 2001.	
20.	Ercmonienė-Varnienė, Rasa, Balsupių sodybos paslaptis, pjesė vaikams ir jaunimui apie knygnešių laikus ir dingusį Nepriklausomybės aktą, Vilnius, Liaudies kultūros centro leid., 2004.	
21.	Eco, Umberto. Atviras kūrinys. Forma ir neapibrėžtumas šiuolaikinėje poetikoje, Vilnius: Tyto Alba, 2004.	
22.	Gadamer, Hans-Georg, Grožio aktualumas. Menas kaip žaidimas, simbolis, šventė, Vilnius: Baltos lankos/ALK, 1997.	

23.	Girdzijauskaitė Audronė, Ibsenas Lietuvos teatro veidrodyje 1918–1998 m., Lietuvos rašytojų sąjungos leid., 2013.	
24.	Girdzijauskaitė, Audronė. Laiškai žiūrovams, Vilnius: Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2009.	
25.	Grotowski, Jerzy. Skurdžiojo teatro link (Teatro tekstų biblioteka), Vilnius: Apostrofa/TKIEC, 2011.	
26.	Hartnoll, Phyllis. Teatras. Trumpa istorija, R. Paknio leidykla, 1998.	
27.	Jameson, Fredric. Kultūros posūkis. Rinktiniai darbai apie postmodernizmą /1983 – 1998/, Vilnius: LRSL, 2002.	
28.	Jonas Jurašas, [sudar. A. Girdzijauskaitė], Vilnius: Gervelė, 1995.	
29.	Juozo Miltinio repeticijos [parengė J. Glinskis, red. V. Gasiliūnas], Vilnius: Baltos lankos, 1997–1999, 3 kn.	
30.	Kairaitienė Anelė, Laiko būgnas: pjesės vaikams, leid. Kronta, 2009.	
31.	Kancevičius Sigitas, Bendruomenė kaip teatras, Eglės leid., 2017.	
32.	Keleras Julius, 58 sapnai ir kitos vienaveiksmės pjesės, Lietuvos rašytojų sąjungos leidykla, 2009.	
33.	Koženiauskienė Regina, Retorika. Iškalbos stilistika, leid. Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2001.	
34.	Landsbergis Vytautas V., Suvaikėjusios pjesės, leid. Dominicus lituanus, 2018.	
35.	Lehmann, Hans-Thies, Postdraminis teatras, Vilnius: Menų spaustuvė, 2010.	
36.	Lietuvių teatras 1918 – 1929, Vilnius: Mintis, 1981.	
37.	Lietuvių teatro istorija, Vilnius: Gervelė: 1 knyga: 1929 – 1935 [sudarytoja A. Girdzijauskaitė], 2000; 2 knyga: 1935 – 1940 [ats. red. I. Aleksaitė], 2002; 3 knyga: 1970 – 1980 [ats. red. I. Aleksaitė], Vilnius: KFMI, 2006; 4 knyga: 1980 – 1990 [ats. red. I. Aleksaitė], Vilnius: KFMI, 2009.	
38.	Lietuvos teatras. Trumpa istorija, Vilnius: KFMI, 2009.	
39.	Liuga, Audronis. Laiko sužeistas teatras, Vilnius: Baltos lankos, 2008.	
40.	Maknys, Vytautas. Lietuvių teatro raidos bruožai, Vilnius: Mintis, 1972-1979, 2 d.	
41.	Marcinkevičiūtė, Ramunė. Eimuntas Nekrošius: erdvė už žodžių, Vilnius: Scena/Kultūros barai, 2002.	
42.	Marcinkevičiūtė, Ramunė. Patirčių realizmas. Dalios Tamulevičiūtės kūrybinės biografijos studija, Vilnius: Kultūros barai, 2011.	
43.	Mareckaitė, Gražina. Romantizmo idėjos lietuvių teatre: nuo XIX iki XX amžiaus, Vilnius: KFMI, 2004.	
44.	Mejerhold, Vsevolod. Apie teatrą, Vilnius: Apostrofa, 2008.	
45.	Menininkas ir asmenybė, Irena Aleksaitė, Audronė Girdzijauskaitė, Rita Aleknaitė-Bieliauskienė, Rasa Vasinauskaitė, Gražina Mareckaitė, Dovydas Judelevičius,	

	Helmutas Šabasevičius, Šarūnė Trinkūnaitė; Vilnius: Versus Aureus, 2008.	
46.	Oginskaitė, Rūta. Jausmų repeticijos. Metai su aktoriumi Vladu Bagdonu, Vilnius: Tyto alba, 2011.	
47.	OKT: ten būti čia, Vilnius: Vš.Į. „Oskaro Koršunovo teatras“, 2009.	
48.	Ortega-Gasset, Jose. Mūsų laikų ir kitos esė, Vilnius: Vaga/ALK, 1999, p. 385 – 443.	
49.	Pagrindinės moderniosios literatūros sąvokos [sud. D. Borchmeyer, V. Žmegač], Vilnius: Tyto Alba, 2000.	
50.	Postsovietinis Lietuvos teatras: istorija, tapatybė, atmintis / kolektyvinė monografija, Edgaras Klivis, Rasa Vasinauskaitė, Jurgita Staniškytė, Martynas Petrikas, Vilniaus dailės akademijos leid.,2014.	
51.	Ramanauskaitė-Antanaitienė Dalia, Legendų ir pasakų takais / scenarijai, leid. Lucilijus, 2020.	
52.	Režisierius Henrikas Vancevičius [sudar. Ramunė Balevičiūtė], Vilnius: Scena, 2004.	
53.	Sakalauskas, Tomas. Miltinio apologija, Vilnius: Scena, 1999.	
54.	Skučaitė, Ramutė, Atsiprašau slibinuk / pjesės vaidinti vaikams, leid. Tyto alba, 2012.	
55.	Staniškytė, Jurgita. Kaitos ženklai: šiuolaikinis Lietuvos teatras tarp modernizmo ir postmodernizmo, Vilnius: Scena, 2008.	
56.	Šabasevičienė, Daiva. Teatro piligrimas: režisieriaus Jono Vaitkaus kūrybos kontūrai, Vilnius, Krantai, 2007.	
57.	Ortega-Gasset, Jose. Mūsų laikų ir kitos esė, Vilnius: Vaga/ALK, 1999, p. 385 – 443.	
58.	Šabasevičienė, Daiva. Valentinas Masalskis. Ieškant teatro, Vilnius: Tyto Alba, 2010.	
59.	Šaltenis, Saulius, Pjesės / Mokinio skaitiniai, leid. Žaltvykslė, 2006.	
60.	Targamadzė V., Nauckūnaitė Z. SOLO taksonomija kaip mokinių rašinių vertinimo priemonė, Acta Paedagogica Vilnensia, 2009, Nr.22, p. 65–75.	
61.	Teresevičienė M., Bulajeva T., Čepienė A., Lepaitė D., Zuzevičiūtė V. Studijų programų atnaujinimas: kompetencijų plėtotės ir studijų siekinių vertinimo metodika, Vilnius: VU, 2011.	
62.	Vasiljevas, Jurijus, Paveikus žodis. Mokykimės kalbėti viešai. Pratimai balsu., Vilnius, leid. „Gal meno“, 2020.	
63.	Vasinauskaitė, Rasa. Laikinumo teatras. Lietuvių režisūros pokyčiai 1990 – 2001 metais, Vilnius: Lietuvos kultūros tyrimų institutas, 2010.	
64.	Vasinauskaitė, Rasa, The theatre of Oskaras Koršunovas, Bilnius: Baltos lankos, 2002.	
65.	Zelčiūtė, Dovilė. Po repeticijos. Pokalbiai apie teatrą, Vilnius: Alma litera, 2011.	
66.	Zola, Émile. Natūralizmas teatre, Vilnius: Apostrofa, 2008.	
67.	Targamadzė V., Nauckūnaitė Z. SOLO taksonomija kaip mokinių rašinių vertinimo priemonė, prieiga per internetą:	

	http://www.leidykla.vu.lt/fileadmin/Acta_Paedagogica_Vilnensia/22/65-75.pdf	
68.	Teresevičienė M., Bulajeva T., Čepienė A., Lepaitė D., Zuzevičiūtė V. Studijų programų atnaujinimas: kompetencijų plėtotės ir studijų siekinių vertinimo metodika, prieiga per internetą: http://www4066.vu.lt/Files/File/Studiju%20programu%20atnaujinimas_kompetenciju%20pletotes%20ir%20studiju%20siekiniu%20vertinimo%20metodika.pd	
69.	www.menofortas.lt	E. Nekrošiaus teatras-studija „Meno fortas“
70.	www.okt.lt	Oskaro Koršunovo teatras
71.	www.teatrasutopia.lt	Gintaro Varno teatras „Utopia“
72.	www.vmt.lt	R. Tumino vad. Vilniaus valstybinis mažasis teatras
73.	http://lt.wikipedia.org/wiki/Drama#Istorija	
74.	http://www.youtube.com/watch?v=7LlYv6iytDY	
75.	http://www.youtube.com/watch?v=dRyLLTvs00c	

Šokis

Eil. nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	https://www.nsa.smm.lt/wp-content/uploads/2020/07/Kodel-ir-kaip-keiciame-mokiniu-mokymosi.pdf	
2.	https://www.upc.smm.lt/tobulinimas/renginiai/medziaga/konsultantai/ekspertai6/Mokiniu_pasiekimu_vertinimas.pdf	
3.	https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/perziura/4302	

Fizinis ugdymas

Nr.	Pavadinimas	Anotacija
1.	Kudirka, J. (1993). Lietuvių sportiniai žaidimai. Vilnius, Lietuvos liaudies kultūros centras.	
2.	Povilaitis, R., Visagurskienė, K., Kaveckas A. (2017). Lietuvių liaudies tradicinių judriųjų žaidimų vadovas (mokomoji priemonė).	
3.	Steponaitis, V. (2019). Lietuvių liaudies žaidimai ir pramogos.	
4.	Daukantas, S. (1955). Rinktiniai raštai. Vilnius.	
5.	Grigonis, M. (1988). 200 žaidimų. Kambaryje ir tyrame lauke. Vilnius.	
6.	Vaikai, vaikai, vanagai. Žaidimų rinkinys. Lietuvių liaudies kultūros centras, 1997.	
7.	Dineika, K. (2000). Žaidimai. Vilnius.	
8.	http://www.ristynes.lt/	
9.	http://savadas.lnkc.lt/ristynes.html	
10.	https://www.etno.lt/images/Dokumentai/Lietuviu_liaudies_zaidimai.pdf	
11.	https://www.etnosportas.lt/	
12.	www.paralympic.org.	
13.	www.paralympics.lt	
14.	www.parateam.lt	

Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Medžiaga rengiama.

Informatikos ugdymas

Autorius	Leidinio pavadinimas, leidykla, metai	Anotacija, nuorodą į skaitmeninį turinį
Danutė Kaklauskienė	**Darbo su kompiuteriu pradžiamokslis.** Lucilijus, Šiauliai, 2010	Tai darbo su *Windows* programomis *Microsoft Word* ir *Microsoft Excel* pradžiamokslis. Joje taip pat trumpai apžvelgiami darbo internete ir su elektroniniu paštu pagrindai. Knyga parengta tarsi žinynas, kuriame pateikiami klausimai, kaip atlikti vieną ar kitą užduotį, o šalia duodami atsakymai, kuriuose nurodomi užduoties atlikimo žingsniai. Todėl skaitytojui lieka atlikti veiksmus nurodyta tvarka, ir bus gautas norimas rezultatas.
Rosie Dickins, Jonathan Melmoth, Louie Stowell	**Programavimas pradedantiesiems. Scratch.** Alma littera, Vilnius, 2016	Tai išsamus programavimo vadovas pradedantiesiems su „*Scratch*“ kompiuterine kalba. Išmoksite kurti žaidimus, animaciją, muziką ir kitus smagius dalykus. Suprasite pagrindinius „*Scratch*“ programos terminus. Rasite daugybę papildomų programavimo patarimų ir idėjų.
Carol Vorderman	**Slaptasis kodas. Pradedu programuoti.** Šviesa, Kaunas, 2015	Tai nuotaikingas programavimo pradžiamokslis su spalvinga grafika ir nuosekliais nurodymais, kuriuos lengvai perpras bet kuris programavimo naujokas. Skaitydami šią originalią programavimo knygą įsisavinsite programavimo pagrindus ir juos įtvirtinsite keletu linksmų programavimo projektų, naudodamiesi dviem pasaulyje populiariomis programavimo kalbomis – *Scratch* ir *Python*.
Linda Liukas	**Labas, Rube,** „Scriptus“, UAB „Balto print“, 2017	Tai knyga vaikams ir tėvams, supažindinanti su kompiuterio veikimo ir programavimo principais žaismingai ir paprastai. *Rubė* – tai maža mergaitė, kuri iš tiesų su kompiuteriais neturi nieko bendro, bet į jos gyvenimą, nuotykius ir žaidimus žiūrima iš algoritmavimo, programavimo perspektyvos. Iš viso knygoje yra 20 pratimų, suskaidytų pagal temas, ir kiekvienas iš jų sudarytas iš kelių žaismingų, vaikams suprantamų užduotėlių, kurios supažindina su kompiuterine logika, duomenų rūšiavimu ir kategorizavimu, šifravimu, programavimu ir kitais baziniais dalykais kompiuterijoje. Dalis užduočių gali pasirodyti gerai žinomos – bet visa tai

		pasakoja apie šiais laikais nepakeičiamo įrankio – kompiuterio – veikimo principą.
Valentina Dagienė	**Žaidimo kortelės BEBRAS 6+, 1 dalis. Informatinio mąstymo ugdymas.** Žara, Vilnius, 2020	50 mąstymo užduočių, suskirstytų į 10 temų.
Valentina Dagienė	**Žaidimo kortelės BEBRAS 6+, 2 dalis. Informatinio mąstymo ugdymas.** Žara, Vilnius, 2020	50 mąstymo užduočių, suskirstytų į 10 temų.
Valentina Dagienė	**Žaidimo kortelės BEBRAS 10+ Informatinio mąstymo ugdymas.** Žara, Vilnius, 2019	42 įdomios „Bebro“ užduotys skirtos vaikams nuo 10 metų padės geriau susipažinti su informatinio mąstymo dėsniais ir išmokti juos teisingai pritaikyti.
Valentina Dagienė, Gabrielė Stupurienė	**Informatika: Bebras 2014.** Kūrybinių bendrijų licencija, 2015	„Bebro“ konkurso užduotys 2014 Ši knygelė – tai XI tarptautinio informatikos ir informatinio mąstymo konkurso „Bebras“ pirmojo etapo uždavinių apžvalga: pateikiamos uždavinių formuluotės, jų sprendimai ir paaiškinimai. Kiekvieną uždavinį apibūdina keli informatikos raktažodžiai ir informatinio mąstymo įgūdžiai. 2014 m. pirmame etape Lietuvoje buvo pateikiama po 18 uždavinių kiekvienai amžiaus grupei: 3–4 kl., 5–6 kl., 7–8 kl., 9–10 kl., 11–12 kl. 2014 m. konkurse 1–2 klasių mokiniai dar nedalyvavo. https://bebras.lt/wp-content/uploads/2015/09/Bebro-knygele-2015-svetainei.pdf
Valentina Dagienė, Lina Vinikienė	**Informatika: Bebras 2015.** Kūrybinių bendrijų licencija, 2016	„Bebro“ konkurso užduotys 2015 Ši knygelė – tai XII tarptautinio informatikos ir informatinio mąstymo konkurso „Bebras“ pirmojo etapo uždavinių apžvalga: pateikiamos uždavinių formuluotės, jų sprendimai ir paaiškinimai. Kiekvieną uždavinį apibūdina keli informatikos raktažodžiai ir informatinio mąstymo įgūdžiai. 2015 m. pirmame etape Lietuvoje buvo pateikiama po 18 uždavinių 5–12 kl. mokiniams, o 3–4 klasių mokiniams po 12 uždavinių. 1–2 klasių mokiniai 2015 m. konkurse dar nedalyvavo. https://bebras.lt/wp-content/uploads/2015/09/Uzdaviniu-2015-m.-knygele.pdf

Valentina Dagienė, Gabrielė Stupurienė, Lina Vinikienė	**Informatika: Bebras 2017.** Kūrybinių bendrijų licencija, 2018	„Bebro“ konkurso užduotys 2017 Ši knygelė – tai XIV tarptautinio informatikos ir informatinio mąstymo konkurso „Bebras“ uždavinių apžvalga: pateikiamos uždavinių formuluotės, jų sprendimai ir paaiškinimai. Kiekvieną uždavinį apibūdina keli informatikos raktažodžiai ir informatinio mąstymo įgūdžiai. 2017 m. pirmame etape Lietuvoje buvo pateikiama po 18 uždavinių 5–12 kl. mokiniams, 3–4 klasių mokiniai sprendė 15, o 1–2 klasių – 12 uždavinių. Trečdalis yra lengvesnių (skiriama po 6 taškus), trečdalis – vidutinio sunkumo (po 9 taškus) ir trečdalis – sunkesnių (po 12 taškų). Nemažai uždavinių yra atvirojo atsakymo tipo arba interaktyvūs. Uždaviniams spręsti buvo skiriama 45 min. https://drive.google.com/file/d/1_7CbZAsG334SKrpKQH_Zxsmch51fNmvU/view
Valentina Dagienė, Gabrielė Stupurienė, Lina Vinikienė	**Informatika: Bebras 2018.** Kūrybinių bendrijų licencija, 2018	2018 lapkričio 5–16 d. įvykusio 15-ojo mokinių informatikos ir informatinio mąstymo konkurso „Bebras“ užduotys. https://bebras.lt/wp-content/uploads/2019/03/XV-Bebras-2018-knygele.pdf
Valentina Dagienė, Gabrielė Stupurienė, Lina Vinikienė	**Informatika: Bebras 2018 (II etapas).** Kūrybinių bendrijų licencija, 2019	„Bebro“ konkurso užduotys 2018 Ši knygelė – tai XIV tarptautinio informatikos ir informatinio mąstymo konkurso „Bebras“ uždavinių apžvalga: pateikiamos uždavinių formuluotės pagal klases, jų sprendimai ir paaiškinimai. Kiekvieną uždavinį apibūdina keli informatikos konceptai ir informatinio mąstymo raktažodžiai. Aptariami antrojo etapo uždaviniai. https://bebras.lt/wp-content/uploads/2017/01/Bebras-2018-II-etapas.pdf
Valentina Dagienė, Vaidotas Kinčius	**Informatika: Bebras 2019.** Kūrybinių bendrijų licencija, 2019	2019 m. lapkričio 4–15 d. įvykusio 16-ojo mokinių informatikos ir informatinio mąstymo konkurso „Bebras“ užduotys. https://bebras.lt/wp-content/uploads/2020/09/XVI-Informatika-Bebras-2019-I.pdf
Valentina Dagienė	**Mąstau ir kuriu. Integruotos informatikos užduotys 6-8 metų vaikams.**	Smagių uždavinių rinkinys, padedantis žingsnelis po žingsnelio ugdyti informatinio mąstymo įgūdžius, reikalingus būsimiems kompiuterių,

	Baltų lankų vadovėliai, Vilnius, 2019	robotų, naujų išmaniųjų įrenginių kūrėjams.
Valentina Dagienė, Natalija Bankauskaitė, Sonata Bružienė	**Informatikos užduotys 1-2 klasei.** Šviesa, Kaunas, 2019	Atlikdami užduotis mokiniai įgis informatikos pradmenų per teorines ir praktines užduotis, kurias paruošė autoriai, informacinių technologijų srities žinovai, specialistai ir praktikai.
Natalija Bankauskaitė, Sonata Bružienė, Valentina Dagienė	**Informatikos užduotys 3-4 klasei.** Šviesa, Kaunas, 2020	Atlikdami užduotis mokiniai įgis informatikos pradmenų per teorines ir praktines užduotis, kurias paruošė autoriai, informacinių technologijų srities žinovai, specialistai ir praktikai.
Valentina Dagienė	**Logo pradžiamokslis.** Žara, Vilnius, 2001	Knyga skirta jaunesniųjų klasių moksleiviams. Joje aprašoma vaikų ypač pamėgta Komenskio Logo programavimo sistema. Ji labiausiai tinka norint perprasti darbo kompiuteriu principus, ypač algoritmavimo ir programavimo. Šia programa galima piešti, kurti melodijas, braižyti įvairias figūras, atlikti įvairius skaičiavimus, modeliuoti įvairius fizikos, chemijos, biologijos, kalbos procesus, mokytis panaudoti multimedijos priemones.
Rūta Girdzijauskienė, Pranas Gudynas, Daiva Jakavonytė, Tatjana Jevsikova	**Inovatyvių mokymo(si) metodų ir IKT taikymas (I knyga).** UPC, Vilnius, 2010	Metodinė priemonė pradinio ugdymo mokytojams ir spec. pedagogams. http://www.inovacijos.upc.smm.lt/uploads/1%20knyga.pdf
Renata Dudzinskienė, Danguolė Kalesnikienė, Laima Paurienė, Inga Žilinskienė	**Inovatyvių mokymo(si) metodų ir IKT taikymas (II knyga).** UPC, Vilnius, 2010	Metodinė priemonė pradinio ugdymo mokytojams ir spec. pedagogams. http://www.inovacijos.upc.smm.lt/uploads/2%20knyga.pdf
Tim Bell, *Ian H. Witten* ir *Mike Fellows*	**Informatika be kompiuterio.** Kūrybinių bendrijų licencija, 2015	Šioje knygoje sudėtos Naujosios Zelandijos Kenterberio universiteto profesoriaus *Timo Bello* ir jo kolegų sugalvotos linksmos informatikos veiklos be kompiuterio. Joje aprašomos įdomios ir smagios įvairaus amžiaus mokiniams skirtos užduotys, vadinamos veiklomis, supažindinama su kompiuterio veikimo pagrindais. Daugelis veiklų grindžiamos matematika, pavyzdžiui, dvejetainiai skaičiai, žemėlapiai ir grafai, modeliai ar struktūros, rikiavimo užduotys ir, žinoma, kriptografija. Kitos veiklos labiau siejamos su informacinėmis technologijomis, kompiuterių veikimo pagrindais. Pateikiamas prasmingas kontekstas skatina mokinius aktyviai bendrauti, kartu spręsti problemas, atlikti kūrybinį darbą ir mąstyti. Šios veiklos ypač ugdo mokinių informatinį mąstymą, kurio siekiama moderniomis mokyklų programomis.

		https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2017/05/KNYGA-Informatika-be-kompiuterio-2015-09-03.pdf
Åsa Kronkvist	**Leidinių rinkinys „Naršymas internete. Pirmieji žingsniai sąmoningo interneto naudojimo link / Supertyrinėtojai“.** UPC, Vilnius, 2015	Leidiniai skirti darbui su priešmokyklinio amžiaus vaikais ir pradinių klasių mokiniais. Rinkinį sudaro pasaka „Supertyrinėtojai“ ir mokytojams skirtas vadovas su pokalbių, žaidimų ir veiklos pasiūlymais, papildančiais šią knygelę. Vadove taip pat pateikiama idėjų ir pasiūlymų, kaip dirbti kompiuteriu, praktinių patarimų suaugusiesiems dėl interneto panaudojimo, taip pat pasiūlymų, kaip tėveliai ir vaikai gali savarankiškai dirbti namie. https://duomenys.ugdome.lt/?/mm/dry/med=2/213/746
Suomijos nacionalinis audiovizualinis institutas „KAVI“	**Vaikai ir medijos.** UPC, Vilnius, 2015	Šis vadovas grindžiamas leidiniu „*Children and Media*“, parengtu Suomijos nacionalinio audiovizualinio instituto „KAVI“, bendradarbiaujant su „*Aikakausmedia*“, „*Lasten - linkit.fi*“, Suomijos *Lions* klubų asociacija, *Mannerheimo* vaiko gerovės lyga ir Suomijos ryšių reguliavimo tarnyba. Šiame leidinyje apžvelgiami įvairūs aspektai, kuriuos būtina apsvarstyti, prieš leidžiant pradinio mokyklinio amžiaus vaikams naudotis medijomis. http://duomenys.ugdome.lt/?/mm/dry/med=2/212
Indra Sudeikienė, Daiva Gaučytė	**Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas.** NŠA, Vilnius, 2020	Rekomendacijos: ką būtina žinoti ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų tėvams (globėjams) ir mokytojams. Supažindinama su informacinių technologijų naudojimu ankstyvajame ugdyme. Pateikiama pavyzdžių, kokia veikla ankstyvajame ugdyme padeda lavinti vaikų gebėjimus ir loginį mąstymą – tai svarbu informatiniam mąstymui ateityje, taip pat tai, ką reikia žinoti apie vaikų saugumą ir laiką prie telefonų, planšečių, kompiuterių ar televizorių ekranų. https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/atsisiusti/11800/79277567-9b3d-41d4-b4b9-1f9f5f9eae25
Indra Sudeikienė, Daiva Gaučytė	**Išmaniosios technologijos ir informatinis mąstymas.** NŠA, Vilnius, 2020	Rekomendacijos, ką būtina žinoti pradinukų tėvams (globėjams) ir mokytojams. Pateikiama patarimų, kaip padėti vaikams saugiai naudotis informacinėmis technologijomis,

		supažindinama su pradinio ugdymo informatikos bendrąja programa, jos turiniu ir pasiekimų sritimis, pateikiama paprastų ir suprantamų pavyzdžių, kaip ugdyti vaikų informatinį mąstymą. https://sodas.ugdome.lt/metodiniai-dokumentai/atsisiusti/11801/aa08f225-a23f-4615-8969-9f4dbbc0909b
Andy Wyatt	**Skaitmeninės animacijos pagrindai.** Žara, Vilnius, 2011	Mokomoji medžiaga nuosekliai paaiškina visą animacijos kūrimo procesą, o užduotys leidžia ką tik išmoktus metodus išmėginti praktiškai. Mokysis kurti televizijai, filmams, kompiuteriniams žaidimams, mobiliesiems telefonams ir mp3 grotuvams pritaikytą animaciją, susipažinsite su dažniausiai sutinkama dvimatės ir trimatės animacijos kūrimo programine įranga.
Valentina Dagienė, Gintautas Grigas	**Mokyklinis aiškinamasis informacinių technologijų žodynėlis.** TEV, Vilnius, 2003	Šiame žodynėlyje pateikti informacinių technologijų svarbiausių sąvokų, su kuriomis susiduriama atliekant bet kokį darbą kompiuteriu, aprašymai.
Valentina Dagienė	**Tavo bičiulis kompiuteris. Informacinės technologijos V–VI kl., I ir II dalys.** TEV, Vilnius, 2008	Tai mokymo priemonė, kuri padeda išmokti rašyti ir apipavidalinti sudėtingesnius tekstus, naršyti, rinkti tvarkyti informaciją kompiuteryje, rengti elektroninius laiškus, piešti, konstruoti, kurti animaciją. Knygos pabaigoje pateikiamas lietuviškų–angliškų sąvokų žodynėlis. Pratybos ir mokytojo knyga http://it.vadoveliai.lt/5-8/
Valentina Dagienė, Inga Žilinskienė	**Kompiuterinio raštingumo pagrindai.** TEV, Vilnius, 2007	Knyga mokytojui
Roma Greičiūtė, Danutė Miklienė, Danguolė Zigmuntavičienė, Petras Lozda, Alvida Lozdienė, Honorata Malevska, Regina Jasiūnienė, Virgina Valentinavičienė, Valentina Dagienė, Viktoras Dagys, Inga Žilins	**Mokinio žinynas.** Alma litera, Vilnius, 2007	Leidinys 5–12 kl. mokiniams, kuriame glaustai pateikiama mokyklinio informacinių technologijų kurso medžiaga.
Valentina Dagienė, Gintautas Grigas, Tatjana Jevsikova	**Enciklopedinis kompiuterijos žodynas 2-asis papild. leid. ISBN 9789955879428.** Matematikos ir informatikos institutas, Vilnius, 2008	Svetainė skirta nagrinėti lietuvių kalbos problemas ir jų sprendimus informacinėse technologijose – tuo siekiama, kad lietuvių kalba funkcionuotų ir būtų užtikrintas visavertis jos vartojimas kompiuteriuose ir kituose įrenginiuose.

		Žodyne aprašomi ne tik kompiuterijos, informatikos terminai, bet ir įvairūs kiti žodžiai ar jų junginiai, paprastai matomi kompiuterio ekrane. Tai komandų, mygtukų pavadinimai, užrašai dialogų languose, trumpi programų pranešimai, nurodymai ir pan. Žodyne aprašyta apie 4600 terminų ir kitų leksinių vienetų. Pateikiama terminų apibrėžtys, paaiškinimai, iliustracijos. http://www.ims.mii.lt/EK%C5%BD/
Valentina Dagienė, Tatjana Jevsikova, Gintautas Grigas	**Aiškinamasis kompiuterijos terminų žodynas.** Vilniaus universiteto Matematikos ir informatikos institutas, Vilnius, 2015	Žodyne pateikiami ir aprašomi pagrindiniai kompiuterijos ir informatikos terminai, dažniausiai matomi kompiuterio ekrane, sutinkami mokymo priemonėse.
Tatjana Jevsikova	**Informatikos sąvokų žodynėlis pradinių klasių pedagogams.** UPC, Vilnius, 2018	Informatikos sąvokų žodynėlis pradinių klasių pedagogams. https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2019/08/Informatikos-s%C4%85vok%C5%B3-%C5%BEodyn%C4%97lis-pradini%C5%B3-klasi%C5%B3-mokytojams.pdf
	Projekto „Informatika pradiniame ugdyme“ svetainė. UPC, Vilnius, 2016-2018 m.	Metodinė medžiaga pradinių klasių mokytojams **„Informatika pradinukams. Vienerių metų patirtis“.** Ugdomųjų veiklų pavyzdžiai 1–4 kl. Aprašytos edukacinės aplinkos, kuriose mokiniai mokosi programavimo pagrindų. Ilgalaikių planų pavyzdžiai. Pamokų su integruota IT planų pavyzdžiai. https://informatika.ugdome.lt/lt/biblioteka/gerosios-patirtys/
	Virtualia realybe sustiprintas mokymo(si) procesas. Vadovas mokytojams apie virtualią realybę mokymo(si) procese. Ateities mokyklos, naudojančios virtualios ir papildytos realybės galią švietimui ir ugdymui projektas VR@SCHOOL ERASMUS+ mokyklinio ugdymo strateginės partnerystės 2018-1-RO01-KA201-049411	Leidinyje pateikiama informacija apie virtualios realybės naudojimą švietime ir būdus, kaip kurti savo išteklius: Paaiškinama, koks yra lengviausias būdas sukurti savo VR išteklius. Pateikiamos sudėtingo vaizdo įrašų montavimo alternatyvos. Pateikiama informacija mokytojams apie tai, kaip nustatyti ir naudoti virtualią realybę telefonuose, turinčiuose „*Android*“ operacinę sistemą. Paaiškinamos VR naudojimo pamokoje priežastys, pateikiami privalumai ir trūkumai. https://www.vr-school.eu/uploads/io2/LT/Module%205_VR%20Enhanced%20Experience_LT.pdf

9. Užduočių ar mokinių darbų, iliustruojančių pasiekimų lygius, pavyzdžiai

Šiame skyrelyje pateikiami užduočių pavyzdžiai skirtingiems pasiekimų lygiams, skirtingoms kompetencijoms ugdyti, įvairių poreikių mokiniams, taip pat mokinių darbų pavyzdžiai. Užduočių pavyzdžiai suskirstyti pagal pasiekimų sritis. Kartu su dalies šių užduočių pavyzdžiais pateikiamos ir metodinės rekomendacijos (ko konkrečiai užduotimi siekiama, ką ugdome, ko mokome, kaip ir kokiomis priemonėmis ugdomos kompetencijos). Dalyje užduočių pavyzdžių pateikiami pasiekimų lygių paaiškinimai, pritaikant Bendrosiose programose pateiktus pasiekimų lygių požymius konkrečiam mokymosi turiniui. Kartu su užduotimis, kurios skirtos mokinių tiriamajai veiklai, pateikiami ir mokinių veiklos lapai. Dalis pateiktų užduočių pavyzdžių padeda ugdyti ir vertinti kelis skirtingų sričių pasiekimus, todėl šalia jų skliaustuose nurodomi ir kitų pasiekimų žymėjimai pagal Bendrąsias programas, arba tokie pavyzdžiai pateikiami keliuose šių metodinių rekomendacijų pasiekimų sričių skyreliuose.

Turinys

Etika
Lietuvių kalba ir literatūra
Matematika
Visuomeninis ugdymas
Gamtos mokslai
Technologijos
Dailė
Teatras
Šokis
Gyvenimo įgūdžių ugdymas
Informatikos ugdymas

Etika

A Saviugda ir savisauga. Aš–Asmuo
A1 Pažįsta savo unikalumą

Klasė: 2
Tema: Pasikalbėkim minutėlę...
Šia užduotimi siekiama ugdytis savęs kaip unikalaus asmens pažinimą. Viena iš svarbių sąlygų ugdantis tokį pasiekimą yra savo jausmų, vidujybės išorinimas, gebėjimas verbalizuoti jausmą, nuotaiką ir tai perteikti kitam. Ugdomasi per pokalbį, stengiantis neišsiplėsti, ieškant koncentruotos išraiškos. Ugdosi tokios kompetencijos kaip socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, pažinimo, komunikacijos. Mokinys kūrybiškai ieško žodžio atitikmens savijautai ir tuo žodžiu perteikdamas turinį kitam, ugdosi gebėjimą bendrauti, komunikuoti.
Pakalbio tema - aš ir kiti. Mokinė,-ys mokosi save objektyvuoti ir apibūdinti tokiais ar panašiais žodžiais: „aš mėgstu“, „man patinka“, „aš nemėgstu“, „man nepatinka“ ir pan.
Veiklos užduoties atlikimo metu mokinė,-ys mokosi klausytis kitų.
Užduotis: Reikės ilgos virvės, kurios galai būtų surišti mazgu. Vaikai sėdi ratu, visi abiem rankom įsikibę į virvę. Leidžiame virvę per rankas, sakydami "sukasi, sukasi mazgas ratu, pasakyki draugams, kas esi tu". Mokytoja,-as paleidžia suktis suktuką (ar tiesiog kamuoliuką), virvę leidžiame tol, kol suktukas sustoja.

Mokytoja,-as pradeda pokalbį su tuo vaiku, kurio rankose sustojo virvės mazgas. Pokalbio tikslas - sužinoti apie vaiką, su juo/ja susipažinti. Klausimai gali būti įvairūs - apie pomėgius, svajones, įpročius ir t.t. Pokalbio trukmė - 1-2 minutės.
Sukame virvę toliau. Kai suktukas vėl sustoja, klausimus užduoda vaikas, kuris kalbėjo paskutinis, o atsakinėja tas, kurio rankose šį kartą sustojo mazgas. Viso pokalbio metu vienas vaikas tik klausinėja, kitas – tik atsakinėja. Jei klausiančiajam sunku tęsti pokalbį ir užduoti klausimus, padeda mokytoja,-as.
Mokytoja,-as skatina vaikus nuoširdžiai domėtis pašnekovu, megzti sklandų pokalbį, užduoti ne tik atskirus, bet ir iš pateikto atsakymo kylančius klausimus.
Jei mazgas sustoja vaiko, kuris jau atsakinėjo, rankose, žodžio teisę perduoti šalia sėdinčiam vaikui, kad pamokos metu visi pabūtų ir klausiančio, ir atsakinėjančio rolėje.

Atlikus užduotį aptariami šie klausimai:
Ar buvo įdomu pasakoti apie save? Ar įdomu klausyti apie kitų mokinių pomėgius, įpročius, svajones? Kodėl?
Ar tavo ir kitų mokinių pomėgiai, įpročiai, svajonės panašūs ar skiriasi? Ar tu turi tokių pomėgių, įpročių ar svajonių, kurių neturi joks kitas klasės mokinė,-ys?
Kodėl tau svarbūs tavo pomėgiai, įpročiai ir svajonės? Kaip manai, ar ir kitiems mokiniams jų pomėgiai, įpročiai ir svajonės yra tokie pat svarbūs?
Ar svarbu mandagiai ir pagarbiai bendrauti vieniems su kitais? Kodėl?
Ar atlikdami užduotį bendravote mandagiai ir pagarbiai?
Kas yra konfliktas? Kas yra patyčios? Koks skirtumas tarp konflikto ir patyčių?
Ar kilo konfliktų atliekant užduotį? Kaip juos sprendėte?
Kaip reikėtų bendrauti, kad konfliktai neperaugtų į patyčias?
Ar matome panašumus mūsų pomėgiuose ir nemėgstamoje veikloje? Kokie jie?
Ar matome skirtumus mūsų pomėgiuose ir nemėgstamoje veikloje? Kokie jie?
Ko yra daugiau – panašumų ar skirtumų? Kodėl taip yra?
Kaip galėtume vieną ar kitą panašumą ir skirtumą apibūdinti keliais žodžiais?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Atsakydamas į mokytojo keliamus klausimus pasakoja apie savo pomėgius, kodėl šie pomėgiai jam svarbūs (A1.1).	Išvardija ne tik savo pomėgius, bet ir kelia klausimus apie save, savo autentiškumą (A1.2).	Kelia klausimus apie savo pomėgių skirtingumą nuo kito pomėgių (A1.3).	Savarankiškai pasirinkdamas mokytojo pasiūlytus prisistatymo būdus, prisistato (A1.4).
Kelia klausimus, kaip palaikyti trumpą pokalbį su Kitu. Padedamas svarsto, kada konfliktas gali peraugti į patyčias (B3.1).	Padedamas palaiko dialogišką santykį su Kitu, pavyzdžiui, užduoda mandagius klausimus. Savarankiškai išvardija skirtumus tarp konflikto ir patyčių (B3.2).	Savarankiškai palaiko mandagų ir pagarbų ryšį su Kitu, priimdamas Kito kitoniškumą. Svarsto būdus, kaip bendrauti, kad konfliktinės situacijos neperaugtų į patyčias (B3.3).	Reflektuoja mandagaus bendravimo svarbą su Kitu. Skiria patyčias kaip netinkamą bendravimo būdą (B3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
A1.1 Mokinė,-ys atsako į mokytojos,-jo ar kitų mokinių pateiktus klausimus apie savo pomėgius, pagrindžia, kodėl jam tai svarbu.
A1.2 Mokinė,-ys sklandžiai ir išsamiai atsako į mokytojos,-jo ar kitų mokinių pateiktus klausimus, pasakoja ne tik apie savo pomėgius, bet ir įpročius, svajones, pagrindžia, kodėl tai svarbu.
A1.3 Mokinė,-ys pastebi skirtumus tarp savo ir kitų mokinių pomėgių, įpročių ir svajonių.
A1.4 Mokinė,-ys pristato save kaip autentišką asmenybę, pagrindžia ir vertina savo bei kitų mokinių autentiškumą.
B3.1 Mokinė,-ys padedamas svarsto, kas padeda palaikyti pokalbį su kitu, kas yra konfliktas ir patyčios, koks tarp jų skirtumas.
B3.2 Mokinė,-ys padedamas palaiko pokalbį, domisi kito mokinio pomėgiais, įpročiais ir t.t., užduoda klausimus, tačiau jie yra padriki, nesusieti į vientisą temą, pokalbį. Savarankiškai apibrėžia kuo skiriasi konfliktas ir patyčios.
B3.3 Mokinė,-ys palaiko pokalbį, užduoda originalius klausimus, sekantį klausimą pateikia ta pačia tema, plėtoja ir gilina temą, pateikiami klausimai išplaukia iš atsakymų, jie yra susieti į vientisą pokalbį. Nuosekliai domisi pašnekovais, stengiasi suprasti jų autentiškumą. Išlieka mandagus ir pagarbus, net jei nuomonės aptariamu klausimu nesutampa. Savarankiškai svarsto būdus kaip bendrauti, kad konfliktinės situacijos neperaugtų į patyčias.
B3.4 Mokinė,-ys palaiko nuoseklų pokalbį, domisi pašnekovais, stengiasi suprasti ir gerbti jų autentiškumą. Išlaiko dėmesį ir susidomėjimą pašnekovu ir jo asmenybe. Išklauso, nepertraukia, nepereina prie kitos temos, net jei tema, kuria kalba atsakinėjantysis, klausiančiajam neaktuali. Išlieka mandagus ir pagarbus. Savarankiškai svarsto būdus kaip bendrauti, kad konfliktinės situacijos neperaugtų į patyčias, bei praktiškai šiuos būdus įgyvendina.

Ugdomos kompetencijos: socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -
Vertinama: pagal A1 ir B3 pateiktus pasiekimų lygius.

Šaltiniai: užduotis parengta pagal "Klausimų virvė" // V.Vaidogaitė, A.Pempienė. Knyga mažutėliams. Vilnius. 2020, psl. 38.

A2 Pažįsta savo jausmus
Klasė: 2
Tema: Aš jaučiu ir tu jauti
Šia užduotimi siekiama ugdytis savęs kaip unikalaus asmens pažinimą. Viena iš svarbių sąlygų ugdantis tokį pasiekimą yra savo jausmų, vidujybės išorinimas, gebėjimas verbalizuoti jausmą, nuotaiką ir tai perteikti kitam. Ugdomasi per pokalbį, stengiantis neišsiplėsti, ieškant koncentruotos išraiškos. Ugdosi tokios kompetencijos kaip socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, pažinimo, komunikacijos. Mokinys kūrybiškai ieško žodžio atitikmens savijautai ir tuo žodžiu perteikdamas turinį kitam ugdosi gebėjimą bendrauti, komunikuoti.

Užduotis:
Mokytoja,-as pristato mokiniams informaciją apie jausmus ir emocijas:
Emocija – trumpalaikis žmogaus išgyvenimas. Pagrindinės, bazinės emocijos yra keturios: baimė, džiaugsmas, liūdesys ir pyktis.
Jausmai yra intensyvesni ir ilgiau trunkantys (pavyzdžiui, meilė, gėda, kaltė ir t.t.).

Emocijų reikia tam, kad pagal jų raišką galėtume pažinti save ar kitą žmogų, suprasti, kas su mumis ar kitu žmogumi vyksta.
Nemalonios emocijos ir jausmai (baimė, pyktis, liūdesys, gėda ir t.t.) dažnai vadinami neigiamais jausmais ar emocijomis. Tačiau išvengti vadinamųjų neigiamų jausmų ir emocijų neįmanoma, o ir nereikia. Visos emocijos žmogui naudingos ir būtinos, visos mums padeda. Pavyzdžiui, baimė perspėja apie galimą pavojų, moko mus atsargumo, kilęs pyktis parodo, kad kažkas vyksta ne taip, kaip mes norime.
Emocijos padeda suprasti, kas mes esame, ko norime, o ko ne. Išreikšti jausmai ir emocijos padeda suprasti vieniems kitus ir susikalbėti.
Emocijų nereikia slopinti, tačiau nereiškia, kad jas reikia reikšti bet kaip. Jei emocijų per daug, pirmiausia reikėtų nusiraminti. Nurimus lengviau priimti tinkamą sprendimą ir spręsti situaciją.

Kartu aptarkite šias situacijas. Kuris atsakymas tinkamiausias? Kodėl?

1. Jonas paima Jonės pieštuką ir perlaužia per pusę. Kokią emociją jaučia Jonė?
    a. Džiaugsmą
    b. Baimę
    c. Pyktį
    d. Liūdesį
2. Kaip būtų geriausia Jonei pasielgti šioje situacijoje?
    a. Tyliai verkti ir nieko nesakyti
    b. Pasiskųsti tėvams
    c. Nusiraminti ir pasakyti Jonui, kaip ji jaučiasi ir paprašyti daugiau taip nebesielgti
    d. Sulaužyti Jono pieštuką
3. Kaip būtų geriausia Jonui pasielgti šioje situacijoje?
    a. Paaiškinti Jonei, kodėl jis sulaužė pieštuką
    b. Garsiai juoktis ir sakyti, kad nieko blogo neatsitiko
    c. Atsiprašyti
    d. Atiduoti Jonei savo pieštuką

Pasvarstykite:

1. Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas paaiškins, kodėl sulaužė pieštuką?
2. Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas juoktis ir sakyti, kad nieko blogo neatsitiko?
3. Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas atsiprašys?
4. Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas jai atiduos savo pieštuką?

Aptarkite atliktas veiklas remdamiesi šiais klausimais:

1. Papasakok situacijų, kai jautei džiaugsmą. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
2. Papasakok situacijų, kai jautei baimę. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
3. Papasakok situacijų, kai jautei pyktį. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
4. Papasakok situacijų, kai jautei liūdesį. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
5. Ar svarbu atpažinti savo jausmus ir emocijas? Kodėl?
6. Ar svarbu atpažinti draugo jausmus ir emocijas? Kodėl?
7. Ar draugaujant svarbu reikšti jausmus ir emocijas? Kodėl?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Iš pateiktų pavyzdžių atrenka emocijas ir jausmus, apibūdina, kuo jie skiriasi. Kelia klausimus apie savistabą, kodėl ji svarbi (A2.1).	Pateikia teigiamų ir neigiamų emocijų ir jausmų pavyzdžių (reakcijos į situacijas), nusako, kaip kylančios emocijos ar jausmai veikia mano santykį su artimiausiais žmonėmis. Paaiškina, kodėl svarbi savistaba (A2.2).	Stebi (reflektuoja) savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas, žino keletą būdų, kaip jas tinkamai (saugiai) išreikšti. Pateikia pavyzdžių, kodėl supykus svarbu nurimti ir kaip tai padaryti (A2.3).	Praktikuoja savistabą (atpažįsta, supranta kylančias emocijas) ir palygina skirtingas emocines būsenas. Supranta susitaikymo svarbą (atsiprašo, gailisi, taikosi) (A2.4).
Kelia klausimus, kas yra draugystė, kodėl ji svarbi bei kaip palaikyti gerą santykį su draugu. Kelia klausimus, kaip spręsti nedideles konfliktines situacijas (B1.1).	Mokosi suprasti ir priimti kito kitoniškumą (kitokie pomėgiai, išvaizda, būdo savybės). Išvardija keletą būdų, kaip spręsti nedideles konfliktines situacijas (B1.2).	Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip palaikyti draugystės ryšį. Klasės draugams pasakoja, kodėl svarbus geras tarpusavio ryšys ir kaip spręsti tarp draugų kylančius konfliktus (B1.3).	Moka keletą konflikto sprendimo būdų, juos pritaiko kasdienėse situacijose. Puoselėja draugystės santykius kasdienybėje (su klasės draugais), reflektuoja draugystės teikiamą džiaugsmą (B1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
A2.1 Mokinė,-ys,-ė padedama,-as įvardija kas yra emocijos ir jausmai. Padedama,-as svarsto, kodėl svarbu suprasti savo emocijas ir jausmus.
A2.2 Mokinė,-ys,-ė savarankiškai pateikia emocijų ir jausmų pavyzdžių, nusako kodėl svarbu suprasti savo emocijas bei jausmus, bei kaip emocijų atpažinimas ir išraiška įtakoja santykius.
A2.3 Mokinė,-ys,-ė padedama,-as atpažįsta savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas, žino keletą būdų kaip nusiraminti ir jas tinkamai išreikšti.
A2.4 Mokinė,-ys savarankiškai atpažįsta savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas. Žino keletą būdų kaip nusiraminti ir jas tinkamai išreikšti, bei taiko tai praktiškai - geba išsakyti, paaiškinti, ieškoti sprendimo, atsiprašyti, taikytis.

B1.1 Mokinė,-ys svarsto kaip palaikyti gerą santykį su draugu, kaip, atsižvelgiant į savo ir draugo emocijas spręsti nedideles konfliktines situacijas.
B1.2 Mokinė,-ys mokosi suprasti ir priimti kito kitoniškumą, supranta, kad toje pačioje situacijose skirtingiems žmonėms kyla skirtingi jausmai ir emocijos. Įvardija keletą būdų kaip spręsti nedideles konfliktines situacijas.
B1.3 Mokinė,-ys pateikia konkrečių pavyzdžių kaip teisinga emocijų raiška padeda palaikyti draugystės ryšį. Klasės draugams pasakoja kodėl svarbus geras tarpusavio ryšys ir kaip, teisingai reiškiant emocijas, spręsti tarp draugų kylančius konfliktus.
B1.4 Mokinė,-ys moka kaip, teisingai reiškiant emocijas, spręsti tarp draugų kylančius konfliktus, juos pritaiko kasdienėse situacijose. Puoselėja draugystės santykius kasdienybėje (su klasės draugais), reflektuoja draugystės teikiamą džiaugsmą.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -
Vertinama: pagal A2 ir B1 pateiktus pasiekimų lygius.

A3 Rūpestis dėl savęs ir kitų
Klasė: 1
Tema: Saugu-nesaugu
Šia užduotimi yra siekiama ugdytis socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos kompetenciją. Pasitelkiamos aptarimui (analizei) kasdienės situacijos ir jos nagrinėjamos saugumo/nesaugumo požiūriu. Lentelių panaudojimas šioje užduotyje leidžia platų kasdienybės kontekstą susiaurinti, pateikti "priešais akis" (t.y. objektyvuoti) ir mokytis analizuoti.

Užduotis:

1. Pagalvok ir pažymėk, kurios iš lentelėje išvardintų situacijų gali būti pavojingos tavo saugumui ar sveikatai, kurios ne?

		Tai saugumui ar sveikatai pavojinga situacija	Tai saugumui ar sveikatai nepavojinga situacija
1.	Su draugais žaidžiate futbolą, ir kamuolys netyčia išrieda į gatvę.		
2.	Mama siūlo eiti į mišką pasivaikščioti.		
3.	Draugas siūlo eiti vieniems į mišką, tik trumpam, pasivaikščioti.		
4.	Eidamas gatve matai atbėgantį katiną.		
5.	Eidamas gatve matai atbėgantį šunį.		
6.	Tavo kambaryje siena ropoja voras.		
7.	Žaisdamas savo kambaryje užuodi dūmų kvapą.		
8.	Maudantis duše dingsta karštas vanduo.		
9.	Miegodamas iškrenti iš lovos.		
10.	Parduotuvėje nepažįstamas vyras siūlo nupirkti ledų.		

2. Kai lentelė baigiama pildyti, bendrai aptarkite situacijas. Jei situacija pavojinga sveikatai, padiskutuokite, kaip reikėtų elgtis norint išvengti nemalonių pasekmių.
3. Papasakok situacijų, kuriose buvo kilęs pavojus tavo saugumui ar sveikatai. Kaip tuomet elgeisi? Ar nemalonių pasekmių išvengti? Jei ne, kaip būtų buvę galima pasielgti tose situacijose ir išvengti nemalonių pasekmių?
4. Kokiais žodžiais galėtum nusakyti „saugumo“ ir „nesaugumo“ jausmus? Gal teko skaityti apie tai kokią knygą? Ar galėtum pakartoti ten vartotus žodžius? Ar galėtum pakartoti tėvelių/senelių vartojamus žodžius nesaugiose situacijose?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Iš pateiktų pavyzdžių atrenka, kokiose situacijose gali kilti pavojus sveikatai. Kelia klausimus, kodėl svarbu mokėti pasakyti „ne“, „stop“, „man nepatinka“ (A3.1).	Analizuoja, kaip elgtis situacijose, kuriose gali kilti pavojus sveikatai. Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus, išvardija pavyzdžius, kada svarbu pasakyti „ne“, „stop“, „man nepatinka“ (A3.2).	Pristato 2–3 situacijas, kuriose svarbu pasakyti „ne“, „stop“, „man nepatinka“ bei gali kilti pavojus sveikatai, ir svarsto, kaip jose elgtųsi (A3.3).	Klasės draugams pristato keletą pavyzdžių, kaip elgtis situacijose, kuriose gali kilti pavojus sveikatai. Moka pasakyti „ne“, „stop“, „man nepatinka“ situacijose, kurios kelia pavojų (A3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
A3.1 Mokinė,-ys padedama,-as įvardija kokiose situacijose gali kilti pavojus saugumui ar sveikatai. Padedamas svarsto, kaip reikėtų elgtis tose situacijose.
A3.2 Mokinė,-ys savarankiškai įvardija kokiose situacijose gali kilti pavojus saugumui ar sveikatai. Analizuoja, kaip reikėtų elgtis tose situacijose.
A3.3 Savarankiškai pateikia situacijų pavyzdžių, kuriose gali kilti pavojus saugumui ar sveikatai. Analizuoja, kaip reikėtų elgtis tose situacijose.
A3.4 Savarankiškai pateikia situacijų pavyzdžių, kuriose gali kilti pavojus saugumui ar sveikatai. Moka pasakyti "ne", "stop", "man nepatinka" situacijose, kurios kelia pavojų.

Ugdomos kompetencijos: socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -pasaulio pažinimas.
Vertinama: pagal A3 pateiktus pasiekimų lygius.

A4 Aš ir virtualumas
Klasė: 2
Tema: Mano laikas

Šia užduotimi siekiama ugdytis skaitmeninę, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, komunikacijos kompetenciją. Mokiniai matuoja savo praleidimo virtualioje erdvėje laiką, tai pat graduoja prioritetus (kur ir su kuo praleistas laikas yra maloniausias ir pan.). Laiko matavimas leidžia ugdytis matematinius įgūdžius ir pajausti matuojamo bei fenomenologiškai patiriamo laiko skirtumą. Tokio skirtumo suvokimas leidžia ugdytis ir tokias asmenines galias kaip bendruomeniškumas (t.y. suvokimas, kad praleistas laikas su realia bendruomene yra svarbesnis daugeliu aspektų, lyginant su laiku, praleistu virtualybeje).

Užduotis:
Užpildyk lentelę. Lentelei pildyti skirk kelias dienas ar savaitę, kad spėtum atlikti ir išmatuoti, kiek truko visos veiklos.
Pirmiausia prie kiekvienos veiklos sužymėk, ši veikla tau maloni ar nemaloni.
Kitoms lentelės skiltims pildyti paprašyk suaugusiųjų pagalbos.
Prieš atlikdamas kiekvieną veiklą paprašyk suaugusiojo, kad pradėtų matuoti laiką.
Kai baigsi veiklą, pirmiausia lentelėje įrašyk, kiek tavo manymu ši veikla truko.
Tuomet paklausk suaugusiojo kiek iš tikrųjų ši veikla truko, ir įrašyk skaičių paskutinėje lentelės skiltyje.

Veikla	Pažymėk + arba - ženklais, ši veikla tau maloni ar nemaloni?	Kaip tau atrodo, kiek laiko ši veikla truko?	Kiek iš tikrųjų laiko ši veikla truko?
1. Pasakoji pačią maloniausią tau nutikusią istoriją.			
2. Tvarkaisi savo kambarį.			
3. Lauki eilėje (pavyzdžiui, parduotuvėje), arba spūstyje (mašinoje ar autobuse).			
4. Vakarieniaujate su šeima.			
5. Žaidi savo mėgstamiausią žaidimą ..... (įrašyk jį. Tai gali būti bet kokia tavo mėgstamiausia veikla - piešimas, lego, futbolas ir t.t.).			
6. Žiūri animacinį filmuką.			
7. Lauki, kol kompiuteriu pažais brolis arba sesė ir ateis tavo eilė žaisti (arba tiesiog lauki, kol galėsi žaisti).			
8. Žaidi telefonu ar kompiuteriu.			
9. Darai namų darbus.			
10. Valaisi dantis.			

Kai visi baigsite pildyti lenteles, pasikalbėkite:
1. Kurios iš lentelėje išvardintų veiklų tau malonios, o kurios ne?
2. Ar pastebėjai, kad jei veikla maloni, atrodo, kad užtrukai mažai laiko, nors iš tikrųjų laiko praėjo daug daugiau?
3. Ar filmukų žiūrėjimas bei žaidimas kompiuteriu tau yra įdomios veiklos? Papasakok, ką įdomaus ir naudingo veiki telefonu ar kompiuteriu.
4. Ar pavyko atspėti, kiek laiko žiūrėjai filmukus arba žaidei telefonu ar kompiuteriu?
5. Ar svarbu žinoti, kiek laiko praleidi žiūrėdamas filmukus arba žaisdamas telefonu ar kompiuteriu? Kodėl?
6. Kiek laiko per dieną, tavo manymu, yra gerai žiūrėti filmukus arba žaisti telefonu ar kompiuteriu, o kiek jau per daug?
7. Kas tau galėtų namuose padėti stebėti, kiek laiko tu praleidi žiūrėdamas filmukus ar žaisdamas telefonu ar kompiuteriu?
8. Ar galėtum po visų atliktų užduočių pasakyti kas yra laikas? Pagalvok: kodėl laukiant laikas eina greitai, o nelaukiant – akimirksniu praeina?
9. Gal žinai kokių nors posakių apie laiką? (juos gali vartoti tavo tėvai ar seneliai).

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Padedamas kelia klausimus, kas yra virtuali erdvė, kokia jos svarba žmogui (A4.1).	Pateikia 1–2 naudojimosi virtualia erdve kasdienybėje pavyzdžius (A4.2).	Pateikia 2–3 pavyzdžius, kodėl svarbu planuoti laiką, praleidžiamą virtualioje erdvėje (A4.3).	Reflektuoja (atsako į refleksinius klausimus) naudojimosi virtualia erdve laiką, stebi, kiek laiko per dieną praleidžia virtualioje erdvėje

			(A4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
A4.1 Mokinė,-ys padedama,-as pasakoja, ką įdomaus ir naudingo veikia virtualioje erdvėje.
A4.2 Mokinė,-ys savarankiškai pasakoja, ką įdomaus ir naudingo veikia virtualioje erdvėje.
A4.3 Mokinė,-ys suvokia, kad užsiimant malonia veikla sunku jausti, kiek iš tikrųjų laiko praėjo. Įvardija, kodėl svarbu planuoti laiką, praleidžiamą virtualioje erdvėje, numato galimas naudas ir žalas.
A4.4 Mokinė,-ys suvokia, kad užsiimant malonia veikla sunku jausti, kiek iš tikrųjų laiko praėjo. Padedama,-as planuoja naudojimosi virtualia erdve laiką.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: matematika
Vertinama: pagal A4 pateiktus pasiekimų lygius.

B Dialoginis bendravimas. Aš–Tu
B1 Kitas kaip draugas
Klasė: 2
Tema: Aš jaučiu ir tu jauti
Šia užduotimi siekiama suprasti jausmus ir emocijas. Viena iš svarbių sąlygų ugdantis tokį pasiekimą yra savo jausmų, vidujybės išorinimas, gebėjimas verbalizuoti jausmą, nuotaiką ir tai perteikti kitam. Ugdomasi per pokalbį, stengiantis neišsiplėsti, ieškant koncentruotos išraiškos. Ugdosi tokios kompetencijos kaip socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, pažinimo, komunikacijos. Mokinys kūrybiškai ieško žodžio atitikmens savijautai ir tuo žodžiu perteikdamas turinį kitam ugdosi gebėjimą bendrauti, komunikuoti.

Užduotis:
Mokytoja,-as pristato mokiniams informaciją apie jausmus ir emocijas:
Emocija – trumpalaikis žmogaus išgyvenimas. Pagrindinės, bazinės emocijos yra keturios: baimė, džiaugsmas, liūdesys ir pyktis.
Jausmai yra intensyvesni ir ilgiau trunkantys (pavyzdžiui, meilė, gėda, kaltė ir t.t.).
Emocijų reikia tam, kad pagal jų raišką galėtume pažinti save ar kitą žmogų, suprasti, kas su mumis ar kitu žmogumi vyksta.
Nemalonios emocijos ir jausmai (baimė, pyktis, liūdesys, gėda ir t.t.) dažnai vadinami neigiamais jausmais ar emocijomis. Tačiau išvengti vadinamųjų neigiamų jausmų ir emocijų neįmanoma, o ir nereikia. Visos emocijos žmogui naudingos ir būtinos, visos mums padeda. Pavyzdžiui, baimė perspėja apie galimą pavojų, moko mus atsargumo, kilęs pyktis parodo, kad kažkas vyksta ne taip, kaip mes norime.
Emocijos padeda suprasti, kas mes esame, ko norime, o ko ne. Išreikšti jausmai ir emocijos padeda suprasti vieniems kitus ir susikalbėti.
Emocijų nereikia slopinti, tačiau nereiškia, kad jas reikia reikšti bet kaip. Jei emocijų per daug, pirmiausia reikėtų nusiraminti. Nurimus lengviau priimti tinkamą sprendimą ir spręsti situaciją.

Kartu aptarkite šias situacijas. Kuris atsakymas tinkamiausias? Kodėl?:

1. Jonas paima Jonės pieštuką ir perlaužia per pusę. Kokią emociją jaučia Jonė?
   a. Džiaugsmą
   b. Baimę
   c. Pyktį
   d. Liūdesį

2. Kaip būtų geriausia Jonei pasielgti šioje situacijoje?
   a. Tyliai verkti ir nieko nesakyti
   b. Pasiskųsti tėvams
   c. Nusiraminti ir pasakyti Jonui, kaip ji jaučiasi ir paprašyti daugiau taip nebesielgti
   d. Sulaužyti Jono pieštuką

3. Kaip būtų geriausia Jonui pasielgti šioje situacijoje?
   a. Paaiškinti Jonei, kodėl jis sulaužė pieštuką
   b. Garsiai juoktis ir sakyti, kad nieko blogo neatsitiko
   c. Atsiprašyti
   d. Atiduoti Jonei savo pieštuką

Pasvarstykite:
Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas paaiškins, kodėl sulaužė pieštuką?
Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas juoktis ir sakyti, kad nieko blogo neatsitiko?
Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas atsiprašys?
Kokias emocijas jaus Jonė, jei Jonas jai atiduos savo pieštuką?

Aptarkite atliktas veiklas remdamiesi šiais klausimais:
1. Papasakok situacijų, kai jautei džiaugsmą. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
2. Papasakok situacijų, kai jautei baimę. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
3. Papasakok situacijų, kai jautei pyktį. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
4. Papasakok situacijų, kai jautei liūdesį. Kaip tuomet elgeisi? Ar tai tinkamas elgesys? Kodėl taip manai?
5. Ar svarbu atpažinti savo jausmus ir emocijas? Kodėl?
6. Ar svarbu atpažinti draugo jausmus ir emocijas? Kodėl?
7. Ar draugaujant svarbu reikšti jausmus ir emocijas? Kodėl?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Iš pateiktų pavyzdžių atrenka emocijas ir jausmus, apibūdina, kuo jie skiriasi. Kelia klausimus apie savistabą, kodėl ji svarbi (A2.1).	Pateikia teigiamų ir neigiamų emocijų ir jausmų pavyzdžių (reakcijos į situacijas), nusako, kaip kylančios emocijos ar jausmai veikia mano santykį su artimiausiais žmonėmis. Paaiškina, kodėl svarbi savistaba (A2.2).	Stebi (reflektuoja) savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas, žino keletą būdų, kaip jas tinkamai (saugiai) išreikšti. Pateikia pavyzdžių, kodėl supykus svarbu nurimti ir kaip tai padaryti (A2.3).	Praktikuoja savistabą (atpažįsta, supranta kylančias emocijas) ir palygina skirtingas emocines būsenas. Supranta susitaikymo svarbą (atsiprašo, gailisi, taikosi) (A2.4).
Kelia klausimus, kas yra draugystė, kodėl ji svarbi bei kaip palaikyti gerą santykį su draugu. Kelia klausimus, kaip spręsti nedideles konfliktines situacijas (B1.1).	Mokosi suprasti ir priimti kito kitoniškumą (kitokie pomėgiai, išvaizda, būdo savybės). Išvardija keletą būdų, kaip spręsti nedideles konfliktines situacijas (B1.2).	Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip palaikyti draugystės ryšį. Klasės draugams pasakoja, kodėl svarbus geras tarpusavio ryšys ir kaip spręsti tarp draugų kylančius konfliktus (B1.3).	Moka keletą konflikto sprendimo būdų, juos pritaiko kasdienėse situacijose. Puoselėja draugystės santykius kasdienybėje (su klasės draugais), reflektuoja draugystės teikiamą džiaugsmą (B1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

A2.1 Mokinė,-ys padedama,-as įvardija kas yra emocijos ir jausmai. Padedama,-as svarsto, kodėl svarbu suprasti savo emocijas ir jausmus.
A2.2 Mokinė,-ys savarankiškai pateikia emocijų ir jausmų pavyzdžių, nusako kodėl svarbu suprasti savo emocijas bei jausmus, bei kaip emocijų atpažinimas ir išraiška įtakoja santykius.
A2.3 Mokinė,-ys padedama,-as atpažįsta savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas, žino keletą būdų kaip nusiraminti ir jas tinkamai išreikšti.
A2.4 Mokinė,-ys savarankiškai atpažįsta savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas. Žino keletą būdų kaip nusiraminti ir jas tinkamai išreikšti, bei taiko tai praktiškai - geba išsakyti, paaiškinti, ieškoti sprendimo, atsiprašyti, taikytis.

B1.1 Mokinė,-ys svarsto kaip palaikyti gerą santykį su draugu, kaip, atsižvelgiant į savo ir draugo emocijas spręsti nedideles konfliktines situacijas.
B1.2 Mokinė,-ys mokosi suprasti ir priimti kito kitoniškumą, supranta, kad toje pačioje situacijose skirtingiems žmonėms kyla skirtingi jausmai ir emocijos. Įvardija keletą būdų kaip spręsti nedideles konfliktines situacijas.
B1.3 Mokinė,-ys pateikia konkrečių pavyzdžių kaip teisinga emocijų raiška padeda palaikyti draugystės ryšį. Klasės draugams pasakoja kodėl svarbus geras tarpusavio ryšys ir kaip, teisingai reiškiant emocijas, spręsti tarp draugų kylančius konfliktus.
B1.4 Mokinė,-ys moka kaip, teisingai reiškiant emocijas, spręsti tarp draugų kylančius konfliktus, juos pritaiko kasdienėse situacijose. Puoselėja draugystės santykius kasdienybėje (su klasės draugais), reflektuoja draugystės teikiamą džiaugsmą.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -
Vertinama: pagal A2 ir B1 pateiktus pasiekimų lygius.

B2 Kitas kaip artimas
Klasė: 2
Tema: Aš jaučiu ir tu jauti
Šia užduotimi siekiama ugdytis savęs kaip unikalaus asmens pažinimą. Viena iš svarbių sąlygų ugdantis tokį pasiekimą yra savo jausmų, vidujybės išorinimas, gebėjimas verbalizuoti jausmą, nuotaiką ir tai perteikti kitam. Ugdomasi per pokalbį, stengiantis neišsiplėsti, ieškant koncentruotos išraiškos. Ugdosi tokios kompetencijos kaip socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, pažinimo, komunikacijos. Mokinys kūrybiškai ieško žodžio atitikmens savijautai ir tuo žodžiu perteikdamas turinį kitam ugdosi gebėjimą bendrauti, komunikuoti.

Užduotis:
Žmogus gali valdyti savo emocijas. Jei žmogus nori palaikyti gerus santykius su aplinkiniais, jis gali nuspręsti, kaip elgtis – audringai reikšti emocijas ar reaguoti ramiai ir apgalvotai.
Detaliai aptarkite kiekvieną žemiau pateiktą situaciją. Kas atsitiktų, jei Martynas pasielgtų taip, kaip nurodyta a,b,c ir t.t. atvejais. Ar toks elgesys jam padėtų palaikyti gerus santykius su šeimos nariais, ar trukdytų?

1. Sesė Monika sudavė Martynui per galvą. Martynui skauda, bet jis nenori susipykti su Monika. Kaip geriau būtų pasielgti:
   a. duoti Monikai per galvą;
   b. duoti per galvą broliui Tomui, kuris stovėjo šalia ir viską matė;
   c. paklausti, kodėl Monika taip pasielgė.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Paaiškina, kodėl svarbūs geri santykiai su šeimos nariais bei mokytojais. Kelia klausimus apie pagarbos svarbą santykiuose su šeimos nariais bei mokytojais (B2.1).	Papasakoja, kodėl vertina ir brangina santykius su šeimos nariais. Pateikia 1–2 pavyzdžius kaip palaikyti mandagų pokalbį su vyresniu šeimos nariu bei mokytoju. Paaiškina, kodėl svarbi pagarba santykiuose su šeimos nariais bei mokytojais (B2.2).	Mandagiai ir pagarbiai bendrauja su šeimos nariais bei mokytojais, diskutuoja apie tokio bendravimo svarbą (B2.3).	Reflektuoja, kodėl svarbu su šeimos nariais bei mokytojais bendrauti mandagiai ir pagarbiai. Atsakydamas į refleksinius klausimus stebi savo kasdienį bendravimą su šeimos nariais ir mokytojais (B2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
B2.1 Mokinė,-ys padedama,-as įvardija kas yra emocijos ir jausmai. Padedama,-as svarsto, kodėl svarbu suprasti savo emocijas ir jausmus.
B2.2 Mokinė,-ys savarankiškai pateikia emocijų ir jausmų pavyzdžių, nusako kodėl svarbu suprasti savo emocijas bei jausmus, bei kaip emocijų atpažinimas ir išraiška įtakoja santykius.
B2.3 Mokinė,-ys padedama,-as atpažįsta savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas, žino keletą būdų kaip nusiraminti ir jas tinkamai išreikšti.
B2.4 Mokinė,-ys savarankiškai atpažįsta savo emocijas ir jausmus, pastebi kylančias neigiamas emocijas. Žino keletą būdų kaip nusiraminti ir jas tinkamai išreikšti, bei taiko tai praktiškai - geba išsakyti, paaiškinti, ieškoti sprendimo, atsiprašyti, taikytis.
Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -
Vertinama: pagal B2 pateiktus pasiekimų lygius.

B3 Kitas kaip svetimas
Klasė: 2
Tema: Pasikalbėkim minutėlę...
Šia užduotimi siekiama ugdytis savęs kaip unikalaus asmens pažinimą. Viena iš svarbių sąlygų ugdantis tokį pasiekimą yra savo jausmų, vidujybės išorinimas, gebėjimas verbalizuoti jausmą, nuotaiką ir tai perteikti kitam. Ugdomasi per pokalbį, stengiantis neišsiplėsti, ieškant koncentruotos išraiškos. Ugdosi tokios kompetencijos kaip socialinė, emocinė ir

sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, pažinimo, komunikacijos. Mokinys kūrybiškai ieško žodžio atitikmens savijautai ir tuo žodžiu perteikdamas turinį kitam ugdosi gebėjimą bendrauti, komunikuoti.
Pakalbio tema - aš ir kiti. Mokinė,-ys mokosi save objektyvuoti ir apibūdinti tokiais ar panašiais žodžiais: „aš mėgstu“, „man patinka“, „aš nemėgstu“, „man nepatinka“ ir pan.
Veiklos užduoties atlikimo metu mokinė,-ys mokosi klausytis kitų.
Užduotis: Reikės ilgos virvės, kurios galai būtų surišti mazgu. Vaikai sėdi ratu, visi abiem rankom įsikibę į virvę. Leidžiame virvę per rankas, sakydami "sukasi, sukasi mazgas ratu, pasakyki draugams, kas esi tu". Mokytoja,-as paleidžia suktis suktuką (ar tiesiog kamuoliuką), virvę leidžiame tol, kol suktukas sustoja.
Mokytoja,-as pradeda pokalbį su tuo vaiku, kurio rankose sustojo virvės mazgas. Pokalbio tikslas - sužinoti apie vaiką, su juo/ja susipažinti. Klausimai gali būti įvairūs - apie pomėgius, svajones, įpročius ir t.t. Pokalbio trukmė - 1-2 minutės.
Sukame virvę toliau. Kai suktukas vėl sustoja, klausimus užduoda vaikas, kuris kalbėjo paskutinis, o atsakinėja tas, kurio rankose šį kartą sustojo mazgas. Viso pokalbio metu vienas vaikas tik klausinėja, kitas – tik atsakinėja. Jei klausiančiajam sunku tęsti pokalbį ir užduoti klausimus, padeda mokytoja.
Mokytoja,-as skatina vaikus nuoširdžiai domėtis pašnekovu, megzti sklandų pokalbį, užduoti ne tik atskirus, bet ir iš pateikto atsakymo kylančius klausimus.
Jei mazgas sustoja vaiko, kuris jau atsakinėjo, rankose, žodžio teisę perduoti šalia sėdinčiam vaikui, kad pamokos metu visi pabūtų ir klausiančio, ir atsakinėjančio rolėje.

Atlikus užduotį aptariami šie klausimai:
Ar buvo įdomu pasakoti apie save? Ar įdomu klausyti apie kitų mokinių pomėgius, įpročius, svajones? Kodėl?
Ar tavo ir kitų mokinių pomėgiai, įpročiai, svajonės panašūs ar skiriasi? Ar tu turi tokių pomėgių, įpročių ar svajonių, kurių neturi joks kitas klasės mokinys?
Kodėl tau svarbūs tavo pomėgiai, įpročiai ir svajonės? Kaip manai, ar ir kitiems mokiniams jų pomėgiai, įpročiai ir svajonės yra tokie pat svarbūs?
Ar svarbu mandagiai ir pagarbiai bendrauti vieniems su kitais? Kodėl?
Ar atlikdami užduotį bendravote mandagiai ir pagarbiai?
Kas yra konfliktas? Kas yra patyčios? Koks skirtumas tarp konflikto ir patyčių?
Ar kilo konfliktų atliekant užduotį? Kaip juos sprendėte?
Kaip reikėtų bendrauti, kad konfliktai neperaugtų į patyčias?
Ar matome panašumus mūsų pomėgiuose ir nemėgstamoje veikloje? Kokie jie?
Ar matome skirtumus mūsų pomėgiuose ir nemėgstamoje veikloje? Kokie jie?
Ko yra daugiau – panašumų ar skirtumų? Kodėl taip yra?
Kaip galėtume vieną ar kitą panašumą ir skirtumą apibūdinti keliais žodžiais?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Atsakydamas į mokytojo keliamus klausimus pasakoja apie savo pomėgius, kodėl šie pomėgiai jam svarbūs (A1.1).	Išvardija ne tik savo pomėgius, bet ir kelia klausimus apie save, savo autentiškumą (A1.2).	Kelia klausimus apie savo pomėgių skirtingumą nuo kito pomėgių (A1.3).	Savarankiškai pasirinkdamas mokytojo pasiūlytus prisistatymo būdus, prisistato (A1.4).
Kelia klausimus, kaip palaikyti trumpą pokalbį su Kitu. Padedamas svarsto, kada konfliktas gali peraugti į patyčias (B3.1).	Padedamas palaiko dialogišką santykį su Kitu, pavyzdžiui, užduoda mandagius klausimus. Savarankiškai išvardija skirtumus tarp konflikto ir patyčių (B3.2).	Savarankiškai palaiko mandagų ir pagarbų ryšį su Kitu, priimdamas Kito kitoniškumą. Svarsto būdus, kaip bendrauti, kad konfliktinės situacijos neperaugtų į patyčias (B3.3).	Reflektuoja mandagaus bendravimo svarbą su Kitu. Skiria patyčias kaip netinkamą bendravimo būdą (B3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
A1.1 Mokinė,-ys atsako į mokytojos,-jo ar kitų mokinių pateiktus klausimus apie savo pomėgius, pagrindžia, kodėl jam tai svarbu.
A1.2 Mokinė,-ys sklandžiai ir išsamiai atsako į mokytojos,-jo ar kitų mokinių pateiktus klausimus, pasakoja ne tik apie savo pomėgius, bet ir įpročius, svajones, pagrindžia, kodėl tai svarbu.
A1.3 Mokinė,-ys pastebi skirtumus tarp savo ir kitų mokinių pomėgių, įpročių ir svajonių.
A1.4 Mokinė,-ys pristato save kaip autentišką asmenybę, pagrindžia ir vertina savo bei kitų mokinių autentiškumą.

B3.1 Mokinė,-ys padedamas svarsto, kas padeda palaikyti pokalbį su kitu, kas yra konfliktas ir patyčios, koks tarp jų skirtumas.
B3.2 Mokinė,-ys padedamas palaiko pokalbį, domisi kito mokinio pomėgiais, įpročiais ir t.t., užduoda klausimus, tačiau jie yra padriki, nesusieti į vientisą temą, pokalbį. Savarankiškai apibrėžia kuo skiriasi konfliktas ir patyčios.
B3.3 Mokinė,-ys palaiko pokalbį, užduoda originalius klausimus, sekantį klausimą pateikia ta pačia tema, plėtoja ir gilina temą, pateikiami klausimai išplaukia iš atsakymų, jie yra susieti į vientisą pokalbį. Nuosekliai domisi pašnekovais, stengiasi suprasti jų autentiškumą. Išlieka mandagus ir pagarbus, net jei nuomonės aptariamu klausimu nesutampa. Savarankiškai svarsto būdus kaip bendrauti, kad konfliktinės situacijos neperaugtų į patyčias.
B3.4 Mokinė,-ys palaiko nuoseklų pokalbį, domisi pašnekovais, stengiasi suprasti ir gerbti jų autentiškumą. Išlaiko dėmesį ir susidomėjimą pašnekovu ir jo asmenybe. Išklauso, nepertraukinėja, nepereina prie kitos temos, net jei tema, kuria kalba atsakinėjantysis, klausiančiajam neaktuali. Išlieka mandagus ir pagarbus. Savarankiškai svarsto būdus kaip bendrauti, kad konfliktinės situacijos neperaugtų į patyčias, bei praktiškai šiuos būdus įgyvendina.

Ugdomos kompetencijos: socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -
Vertinama: pagal A1 ir B3 pateiktus pasiekimų lygius.

Šaltiniai: užduotis parengta pagal "Klausimų virvė" // V.Vaidogaitė, A.Pempienė. Knyga mažutėliams. Vilnius. 2020, psl. 38.

B4 Virtualus Kitas
Klasė: 2
Tema: Ar žinau kaip mandagiai bendrauti su kitu virtualioje erdvėje?
Šia užduotimi siekiama ugdytis gebėjimą valdyti jausmus, o tuo pačiu ugdosi socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, bei skaitmeninė, komunikacinė kompetencijos. Siūloma pasirinkti kasdienes situacijas aptarimui klasėje; mokytojas gali pasiūlyti įvairius mandagaus elgesio tikroje ir virtualioje tikrovėje variantus, jų sprendimo būdus. Mokiniams renkantis atsakymų variantus, siūloma pasirinkimą argumentuoti, o visą veiklą pabaigoje apibendrinti.
Užduotis:
Jei žmogus nori palaikyti gerus santykius su aplinkiniais, jis gali nuspręsti, kaip elgtis – audringai reikšti emocijas ar reaguoti ramiai, apgalvotai ir pagarbiai tiek realioje, tiek ir virtualioje erdvėse.

A. Detaliai aptarkite kiekvieną žemiau pateiktą situaciją. Kas atsitiktų, jei Martynas pasielgtų taip, kaip nurodyta a,b,c ir t.t. atvejais? Ar toks elgesys jam padėtų palaikyti gerus santykius su šeimos nariais, ar trukdytų? O gal turite pasiūlymų, kaip dar galėtų pasielgti Martynas?

1. Draugas parašė žinutę, tačiau nepasisveikino. Kaip Martynui geriausia pasielgti:
   a. nekreipti dėmesio. Realiame gyvenime sveikintis svarbu, virtualiame – ne,
   b. draugui nieko nesakyti, bet kitiems pasakyti, kad jis nemandagus,
   c. atrašant pasisveikinti ir parodyto gerą pavyzdį,
   d. paprašyti draugo, kad kitą kartą pasisveikintų,
   e. užpykti ir neatrašyti į žinutę,
   f. .....
2. Martynas kompiuteriu žaidžia su keletu draugų. Vienas iš draugų keikiasi. Kaip Martynui geriausia pasielgti:
   a. ir pačiam keiktis,
   b. gražiai paprašyti, kad draugas nesikeiktų,
   c. atsijungti iš žaidimo ir niekada su tuo draugu nebežaisti,
   d. pasiskųsti mamai,
   e. piktai aprėkti besikeikiantį draugą,
   f. .....
3. Martynas kompiuteriu žaidžia su dviem draugais – Jonu ir Jurgiu. Jurgiui nelabai sekasi žaisti, todėl Jonas pradeda iš jo juoktis, tyčiotis ir pravardžiuoti. Kaip Martynui geriausia pasielgti:
   a. ir pačiam juoktis,
   b. apsimesti, kad nieko blogo nevyksta,
   c. paprašyti Jono, kad taip nesielgtų,
   d. pamokyti Jurgį žaisti, kad jam geriau sektųsi,
   e. kitą kartą nepriimti Jurgio žaisti,
   f. kitą kartą nepriimti Jono žaisti,
   g. .....

B. Pasiūlykite kiekvienam mokiniui parašyti trumpą žinutę draugui apie tai, ką sužinojo per šią pamoką. Draugas, gavęs žinutę, perskaito ją kitiems mokiniams. Pasidžiaukite, kiek daug išmokote, pasitikrinkite, ar žinias pavyko pritaikyti

praktiškai.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Padedamas išvardija keletą pagrindinių naudojimosi virtualia erdve taisyklių. Kelia klausimus, kodėl su draugu bendraujant virtualioje erdvėje svarbu išlikti mandagiam (B4.1).	Savarankiškai išvardija keletą pagrindinių naudojimosi virtualia erdve taisyklių. Savarankiškai svarsto kodėl svarbu išlikti mandagiam bendraujant virtualioje erdvėje (B4.2).	Bendraudamas ar mokydamasis virtualioje erdvėje taiko mandagaus bendravimo taisykles. Savarankiškai parašo mandagią žinutę (keleto sakinių) draugui virtualioje erdvėje (B4.3).	Reflektuoja mandagaus bendravimo virtualioje erdvėje svarbą, savarankiškai išvardija svarbiausias naudojimosi virtualia erdve taisykles. Savarankiškai parašo mandagią žinutę mokytojui virtualioje erdvėje (B4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
B4.1 Mokinė,-ys padedama,-as pasirenka teisingą atsakymo variantą.
B4.2 Mokinė,-ys savarankiškai pasirenka teisingą atsakymo variantą.
B4.3 Mokinė,-ys savarankiškai pasirenka teisingą atsakymo variantą. Padedama,-as pagrindžia savo pasirinkimą, argumentuoja, kodėl su draugu bendraujant virtualioje erdvėje svarbu išlikti mandagiam ir pagarbiam. Padedama,-as parašo mandagią žinutę draugui.
B4.4 Mokinė,-ys savarankiškai pasirenka teisingą atsakymo variantą. Savarankiškai pagrindžia savo pasirinkimą, argumentuoja, kodėl su draugu bendraujant virtualioje erdvėje svarbu išlikti mandagiam ir pagarbiam. Savarankiškai parašo mandagią žinutę draugui.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: -
Vertinama: pagal B4 pateiktus pasiekimų lygius.

C Socialiniai santykiai. Aš–Mes
C1 Aš ir šeima
Klasė: 2
Tema: Kuo kvepia namai?
Šitą pasiekimą "Aš ir šeima" siūloma siekti per temą "Kuo kvepia namai?" Užduotimi ugdoma socialinė, emocinė ir savisaugos, bei komunikacijos kompetencija (mokiniai objektyvuoja savo gyvenimą šeimoje, pasakoja apie savo šeimą draugams).

Užduotis:
1. Pagalvok ir surašyk visus savo šeimos narius. Ką tu su kiekvienu iš jų labiausiai mėgsti veikti? Kuo tuomet kvepia jūsų namai? Papasakok apie tai savo klasės draugams.
2. Pagalvok, kokia yra tavo mėgstamiausia šventė, kurią tu šventi su visa savo šeima. Kuo tuomet kvepia jūsų namai? Papasakok apie tai savo klasės draugams.
3. Ar tau svarbi tavo šeima? Kodėl?
4. Kai išklausysi klasės draugų pasakojimų, pagalvok, kuo tavo šeima panaši ir kuo skiriasi nuo kitų klasiokų šeimų? Kas tau buvo įdomiausia klausantis pasakojimų apie kitas šeimas?
5. Ar kitiems mokiniams šeima yra tokia pat svarbi, kaip ir tau? Kodėl taip manai?
6. Kokie penki žodžiai labiausiai tiktų apibūdinti tavo namus? Aptarkite tuos žodžius.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Įvardija savo šeimos narius, kelia klausimus apie šeimų įvairovę, svarsto, ką reiškia gyventi skirtingose šeimoje (C1.1).	Pasirinkęs kūrybos priemones (piešimas, simbolių parinkimas ir pan.) analizuoja savo santykius su šeimos nariais: tėvais, broliais, seserimis, seneliais. Diskutuoja apie gyvenimo šeimoje vertę bei visų šeimų skirtingumą (savitumą) (C1.2).	Pateikia pavyzdžių, kaip palaiko savo santykius su skirtingais šeimos nariais. Analizuoja, kokie santykiai šeimoje yra vertybė (C1.3).	Reflektuoja, kad visos šeimos yra skirtingos, pateikia pavyzdžių. Apibūdina bei pristato savo šeimą ar globėjus (C1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C1.1 Mokinė,-ys įvardija savo šeimos narius, tačiau negali apibūdinti šeimos narių pomėgių, bendrų veiklų. Padedama,-as pastebi skirtumus tarp savo ir kitų šeimų.
C1.2 Mokinė,-ys įvardija savo šeimos narius, apibūdina šeimos narių pomėgius, bendras veiklas. Padedama,-as analizuoja, kodėl jam/jai šeima yra vertybė.
C1.3 Mokinė,-ys įvardija savo šeimos narius, apibūdina šeimos narių pomėgius, bendras veiklas, įvardija bei pateikia pavyzdžių, ką mėgsta veikti su kiekvienu šeimos nariu atskirai ar bendrai su visa šeima. Savarankiškai analizuoja, kodėl jam/jai šeima yra vertybė, pateikia pavyzdžių.
C1.4 Mokinė,-ys pastebi panašumus ir skirtumus tarp savo ir kitų vaikų šeimų, juos įvardina, pateikia pavyzdžių. Savarankiškai analizuoja, kodėl kitiems šeima yra tokia pat vertybė, kaip ir jam/jai, pateikia pavyzdžių.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kultūrinė, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: technologijos.
Vertinama: pagal C1 pateiktus pasiekimų lygius.
Šaltiniai: užduotis parengta pagal "Šeimos šventė. Kuo kvepia namai?" // V.Vaidogaitė, A.Pempienė. Knyga mažutėliams. Vilnius. 2020, psl. 122.

C2 Aš ir draugai
Klasė: 2
Tema: Kada lengva, kada sunku kalbėtis?
Šia užduotimi ugdytis komunikacijos kompetenciją. Pasitelkus kasdienes situacijas yra siūloma jas analizuoti, skaidyti dalimis, aptarti veikėjus ir pan.
Užduotis:
Paprašykite vaikų išlaipsniuoti (t.y., sudėlioti eilės tvarka nuo geriausio iki blogiausio) žemiau pateiktų problemų sprendimo variantus. Paprašykite pagrįsti:

- kodėl toks elgesio variantas yra geresnis už kitą (pavyzdžiui, kodėl variantas a geriau nei b, o b geriau nei c ir t.t., kodėl vienaip pasielgti yra geriau, kitaip – blogiau)?
- koks elgesys sustiprins draugystę, o koks – ne?
- kaip vienu ar kitu atveju jausis situacijų veikėjai?
- kaip tu norėtum, kad su tavimi elgtųsi kiti vaikai tokiose situacijose?
- ar jums klasėje yra nutikę panašių situacijų? Kaip tuomet elgeisi? Ar tavo elgesys padėjo sustiprinti draugystę?

Diskutuodami pasistenkite ne tik išsakyti savo nuomonę, bet ir išklausyti kitus, nepertraukinėti.
1. Tomas atėjo į mokyklą apsivilkęs išvirkščią megztinį. Kaip būtų geriausia pasielgti:
    a. tampyti išsipašiusius megztinio siūlus ir garsiai juoktis,
    b. sušnibždėti Tomui į ausį: "ei, žioply, apsivilkai išvirkščią megztinį!",
    c. pačiam apsivilkti išvirkščią megztinį,
    d. .....
2. Atlikdamas matematikos užduotis Tomas padarė daug klaidų, ir labai nuliūdo. Kaip būtų geriausia pasielgti:
    a. sakyti: "pažiūrėk į mano sąsiuvinį, aš klaidų visai nepadariau",
    b. pasiūlyti Tomui paaiškinti uždavinius dar kartą,
    c. sakyti: "visi gali suklysti. Jei pasimokysi, kitą kartą pavyks geriau",
    d. .....
3. Tomas bėgo per klasę, nugriuvo ir labai užsigavo ranką. Kaip būtų geriausia pasielgti:
    a. sakyti: "nebėgiok, ir nenugriųsi",
    b. sakyti: "kaip gaila, kad nugriuvai, tau turbūt labai skauda",
    c.padėti Tomui pasiruošti kitai pamokai,
    d. .....

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Padedamas paaiškina, kodėl svarbu turėti draugų bei puoselėti draugystės ryšį. Kelia klausimą, kodėl draugystės santykyje yra labai svarbi empatija. Svarsto, kodėl svarbu	Savarankiškai paaiškina draugystės ryšio reikšmę savo gyvenime. Su klasės draugais diskutuoja apie empatiją. Diskusijoje siekia (savarankiškai ar su	Pasakoja, kaip palaiko draugystės ryšius su klasės draugais. Paaiškina, kodėl klasės gyvenime svarbu užjausti Kitą ir kaip jaučiasi Kitas, kuomet yra užjaučiamas. Diskusijose siekia	Reflektuoja, kokia draugystės svarba klasės gyvenime. Empatiškai bendrauja su klasės draugais. Diskusijose ne tik išsako savo nuomonę, bet ir nepertraukdamas išklauso

mokėti išklausyti klasės draugų nuomonę (C2.1).	pagalba) išklausyti savo klasės draugus (C2.2).	(savarankiškai ar su pagalba) išsakyti savo nuomonę bei išklausyti Kitą (C2.3).	Kitą (C2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C2.1 Mokinė,-ys padedama,-as įvardija, kokie veiksmai padeda puoselėti draugystės ryšį, padedamas pasirenka tinkamiausią elgesio būdą. Kelia klausimą kodėl draugystės santykyje yra labai svarbi empatija.
C2.2 Mokinė,-ys savarankiškai įvardija, kokie veiksmai padeda puoselėti draugystės ryšį, savarankiškai pasirenka tinkamiausią elgesio būdą. Diskutuoja, kodėl draugystės santykyje yra labai svarbi empatija. Diskusijose padedamas išsako savo nuomonę, išklauso kitus, nepertraukinėja.
C2.3 Mokinė,-ys pasakoja kaip palaiko draugystės ryšius su klasės draugais, įvardija, koks elgesys padeda stiprinti draugystę, koks ne. Įvardija užuojautos svarbą, supranta, kaip jaučiasi kitas, kai yra užjaučiamas. jausti Kitą ir kaip jaučiasi Kitas kuomet yra užjaučiamas. Diskusijose savarankiškai išsako savo nuomonę, išklauso kitus, nepertraukinėja.
C2.4 Mokinė,-ys reflektuoja kokia draugystės svarba klasės gyvenime. Empatiškai bendrauja su klasės draugais. Diskusijose savarankiškai išsako savo nuomonę, išklauso kitus, nepertraukinėja.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai:
Vertinama: pagal C4 pateiktus pasiekimų lygius.
Šaltiniai: užduotis parengta pagal R.Aškinytė. "Filosofija vaikams. Mokytojo knyga", Tyto alba, 2003, p. 108.

C3 Aš ir bendruomenė
Klasė: 1
Tema: Brangus saldainio popierėlis
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo, pilietiškumo, kūrybiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kultūrinė komunikacijos kompetencijas. Siūloma pasitelkti kasdienių situacijų aptarimą, elgesio tose situacijoje vertinimą.
Užduotis:
I. Perskaitykite istoriją:
Kartą Linas su tėvais nuvažiavo prie ežero. Norėjo pabėgioti, bet kiek bėgo, vis užkliūdavo už tuščio limonado butelio ir pargriūdavo. Kai atsistodavo, būdavo aplipęs saldainių popieriukais.
Linas nutarė prisėsti ir ramiai pasėdėti, bet nebuvo kur. Visur mėtėsi nešvarūs popieriai ir maišeliai nuo traškučių. O dar besižvalgydamas užlipo ant stiklo ir įsipjovė koją.
Linas sako:
-Nieko čia tokio, kad miškas toks nešvarus. Dar geriau – nereikia net savo kamuolio atsivežti. Gali tuščius butelius paspardyti. Ir puoštis atvažiuojant į mišką nereikia – prilips saldainio popieriukas, ir būsi pasipuošęs. Kuo tų popieriukų daugiau prilips, tuo gražiau atrodysi. Nieko čia tokio, kad nėra net kur prisėsti - aš jaunas, galiu ir pastovėti. Pasėdėsiu namie. Ir kad įsipjoviau, nieko baisaus – mama sutvarstys ir bus gerai. Tam fabrikai ir gamina tvarsčius, kad žmonės įsipjautų ir susitvarstytų.

II. Padiskutuokite:
1. Kaip manai, ar Linui tikrai patinka tokia gamta? O kitiems žmonėms? O tau ar patiktų?
2. Ar tau yra tekę būti tokiame miške?
3. Kas būtų, jei kiekvienas žmogus, nuvažiavęs į mišką ar prie ežero, numestų po vieną nedidelį saldainio popieriuką ar kokią kitą mažą šiukšlę? Ar būna "mažų šiukšlių"? Ar numesta nedidelė šiukšlė (pavyzdžiui, saldainio popierėlis) yra problema? Kodėl?
4. Kas būtų, jei kiekvienas žmogus, nuvažiavęs į mišką ar prie ežero, pakeltų ir išmestų po vieną nedidelį saldainio popieriuką ar kokią kitą mažą šiukšlę?
5. Ar jūs šeimoje rūšiuojate? Kaip?
6. Ar žinai, kaip galima panaudoti daiktus, kurie iš pirmo žvilgsnio atrodo šiukšlė? Pateik pavyzdžių. Jei mokiniams sunku sugalvoti, padeda mokytoja/s (galima piešti ant abiejų lapo pusių, pasidaryti žaislų iš makaronų ar batų dėžučių, tualetinio popieriaus tūtelių ir t.t.).

III. Projektas
1. Susitarkite, kad klasėje rinksite saldainių popieriukus (galima jų atsinešti ir iš namų). Paskirkite popieriukams atskirą dėžutę.
2. Projekto tikslas - iš surinktų saldainių popieriukų pasigaminti girliandą, kuria puošite klasę per šventes (gimtadienius ir t.t.). Kokia girlianda bus, nutarkite patys. Atskirus girliandos elementus mokiniai gali gaminti individualiai, tačiau visa girlianda turėtų būti bendras visų kūrinys. Išklausykite visų nuomones ir pasiūlymus, tuomet priimkite bendrą sprendimą.

3. Kai pririnksite pakankamai popieriukų, galite pradėti gaminti. Nesvarbu, kas kiek popieriukų įdėjo į dėžutę, prieš darant popieriukus pasidalinkite po lygiai, kad kiekvienas mokinys turėtų tokį patį popieriukų kiekį.
4. Kai baigsite, aptarkite, kaip sekėsi dirbti bendrai. Kaip pavyko susitarti, kokią girliandą darysite? Ar išklausėte visų nuomones? Kaip sekėsi pasidalinti popieriukus? Ar tau patiko kurti bendrą girliandą? Kodėl? Ar norėtum, kad visi mokyklos vaikai sukurtų bendrą girliandą ir ja papuoštų mokyklą? Kodėl?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Nusako, kas yra bendruomenė, pavyzdžiui, kas sudaro klasės bendruomenę (C3.1).	Kelia klausimus apie bendruomenės svarbą ir pateikia pavyzdžių, kada pasijuto bendruomenės nariu. Įvardija, kas sudaro mokyklos bendruomenę (C3.2).	Paaiškina, kodėl svarbu priimti kitokį Kitą ir kaip jaučiasi, kai pats yra priimamas. Padedamas domisi skirtingomis bendruomenėmis (C3.3).	Išvardija keletą skirtingų bendruomenių pavyzdžių. Reflektuoja bendruomenės svarbą savo gyvenime (C3.4).
Iš pavyzdžių atrenka situacijas, kuriose žmogus tinkamai rūšiuoja šiukšles. Kelia klausimą, kas padėtų klasėje tinkamai rūšiuoti šiukšles, išvardija, kokių priemonių reikėtų norint tinkamai rūšiuoti šiukšles (D3.1).	Pateikia keletą neigiamos žmogaus įtakos gamtai pavyzdžių. Kelia klausimus apie ekologiją. Kuria priemones šiukšlių rūšiavimo projektui (D3.2).	Pasako 3–4 taisykles, kurių laikosi išmesdamas šiukšles. Laikosi rūšiavimo taisyklių klasėje (šiukšlių rūšiavimo projekte) (D3.3).	Samprotauja ir paaiškina, kodėl svarbu rūšiuoti šiukšles, kuo šis veiksmas svarbus gamtai. Įgyvendina klasės šiukšlių rūšiavimo projektą, rezultatus aptaria su klasės draugais (D3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C3.1 Mokinė,-ys įvardija, kas yra klasės bendruomenė. Skiria klasės bendruomenę nuo mokyklos bendruomenės.
C3.2 Mokinė,-ys įvardija kas yra klasės bendruomenė. Išklauso kitų nuomonę, eina į kompromisus, derinasi prie bendrų klasės interesų.
C3.3 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu išklausyti kitų nuomonę, rasti kompromisą. Įvardija, kaip jaučiasi, kai kas nors kitas ar pats/pati yra priimamas/nepriimamas į bendruomenę.
C3.4 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu išklausyti kitų nuomonę, rasti kompromisą. Įvardija, kaip jaučiasi, kai kas nors kitas ar pats/pati yra priimamas/nepriimamas į bendruomenę. Pateikia skirtingų bendruomenių pavyzdžių, įvardija savo patirtį jose.

D3.1 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, suvokia, kad numesta "maža šiukšlė" taip pat žalinga ir teršia aplinką.
D3.2 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, pateikia keletą žmogaus neigiamos ar teigiamos įtakos gamtai pavyzdžių.
D3.3 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, reflektuoja savo elgesį, pateikia keletą jo paties ar šeimos neigiamos ir teigiamos įtakos gamtai pavyzdžių.
D3.4 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, reflektuoja savo elgesį, pateikia keletą jo paties ar šeimos neigiamos ir teigiamos įtakos gamtai pavyzdžių. Supranta rūšiavimo ir pakartotinio daiktų naudojimo naudą, pateikia pavyzdžių.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, pilietiškumo, kūrybiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kultūrinė, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: dailė, technologijos, matematika.
Vertinama: pagal D3 pateiktus pasiekimų lygius vertinama pirma užduoties dalis (1–3 užduoties punktai), pagal C3 pateiktus pasiekimų lygius vertinama antra užduoties dalis (4-7 užduoties punktai).

Šaltiniai: I ir II pratimo žingsniai parengti pagal R.Aškinytė. "Filosofija vaikams. Mokytojo knyga", Tyto alba, 2003, p. 39-40.
III žingsnio užduotis parengta pagal pratimą "Kam galima panaudoti saldainio popierėlį? // J.Sereičikienė, V.Kuzickaitė, A.Meškauskienė, R.Aškinytė. Etika: Taip. Užrašai 1 klasei. Vilnius, Šviesa, 2020, psl. 48.

C4 Aš ir virtuali bendruomenė
Klasė: 2
Tema: Ko galiu išmokti iš animacinių filmukų ir pasakų?
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kultūrinę kompetencijas.
Užduotis: prieš užduotį prisiminkite, kas tai yra tradicijos, kokių tradicijų vaikai laikosi namuose ar klasėje.

1. Nupiešk savo mėgstamiausią animacinio filmo ar pasakos veikėją, tuomet jį iškirpk. (Pastaba mokytojams – numatykite, kokio dydžio bus piešiniai, kad visų vaikų veikėjai būtų maždaug tokio pat dydžio).
2. Dideliame popieriaus lape ar lentoje nupieškite stalą, prie jo "susodinkite" (suklijuokite) visų vaikų mėgstamus veikėjus. (Pastaba mokytojams – nupieškite tokio dydžio stalą, kad tilptų visų vaikų veikėjai).
3. Papasakokite, kuo jūsų veikėjas ypatingas. Gal jis daro gerus darbus, yra linksmas, stiprus, gelbėja, padeda ir pan.? Ar tu norėtum būti toks, kaip tavo pasirinktas veikėjas? Kodėl? (Pastaba mokytojams – suteikite galimybę pasidalinti visiems mokiniams).
4. Sugalvokite, kokia tai bus šventė. (Pastaba mokytojams – šventė turėtų būti bendra, neišskirianti nei vieno veikėjo).
5. Vaišių stalas tuščias. Ant nedidelių popieriaus lapelių nupieškite savo veikėjo mėgstamą patiekalą, ir "padėkite" (priklijuokite) ant stalo. (Pastaba mokytojams – ant stalo turėtų tilpti visų veikėjų "vaišės").
6.Kokia yra tavo mėgstamiausia tradicija? Pabandykite visų vaikų pasiūlytas tradicijas pritaikyti ir savo veikėjų "šventėje". (Pastaba mokytojams – pagal vaikų pasiūlytas veikėjų tradicijas siūlykite papildyti bendrą piešinį).

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Išvardija, ko gali pasimokyti iš animacijos. Domisi per animaciją ar kitą vaizdinę edukacinę priemonę pateikta etnologine medžiaga. Svarsto, kas yra tradicijos (C4.1).	Diskutuoja su klasės draugais apie tradicijas animacijoje ar kitoje vaizdinėje edukacinėje medžiagoje (C4.2).	Savarankiškai pateikia tradicijų pavyzdžių animacijoje ar kitoje vaizdinėje edukacinėje medžiagoje (C4.3).	Savarankiškai interpretuoja ir kūrybiškai pristato savo mėgstamiausią tradiciją panaudodamas vaizdines priemones (pavyzdžiui, fotografijas) (C4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C4.1 Mokinė,-ys įvardija savo mėgstamiausią animacinio filmo ar pasakos veikėją, apibūdina, kuo pasirinktas veikėjas ypatingas ir ko iš jo būtų galima pasimokyti.
C4.2 Mokinė,-ys diskutuoja su klasės draugais apie tradicijas animacijoje ar pasakose.
C4.3 Mokinė,-ys savarankiškai pateikia tradicijų pavyzdžių iš matytų filmukų ar girdėtų pasakų.
C4.4 Mokinė,-ys pristato savo mėgstamiausią tradiciją, kūrybiškai pritaiko savo ir kitų pasiūlytas tradicijas veiklai (mylimiausių veikėjų šventei) klasėje.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kultūrinė, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: pasaulio pažinimas.
Vertinama: pagal C4 pateiktus pasiekimų lygius.

D Santykis su pasauliu. Aš–Tai
D1 Aš ir augmenija
Klasė: 1
Tema: Kodėl svarbu rūpintis augalais?
Šia užduotimi siekiama ugdytis komunikacijos, pažinimo, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos kompetencijas. Pasirinkta užduotimi su augalu siekiama ugdytis gebėjimą komunikuoti tiek su gyva, tiek negyva gamta. Tokiu būdu išplečiamos pasaulio ir jo supratimo ribos: pasaulis yra ne tik žmonės, bet ir gamta, kuri reikalauja rūpesčio etikos.
Užduotis:

1. Įsivaizduok, kad staiga išnyktų visi augalai – tiek laukiniai, tiek augantys soduose ar kambariuose. Papasakok, kaip tuomet atrodytų pasaulis – koks būtų vaizdas, spalvos, kvapai, garsai? Kaip, išnykus augalams, gyventų įvairūs gyvūnai ir žmonės?
2. Ar tu norėtum gyventi tokiame pasaulyje? Kodėl?
3. Ką tu galėtum padaryti, kad pasaulyje būtų kuo daugiau augalų?
4. Ar tu esi bandęs/bandžiusi auginti kokį nors augalą? Papasakok, kaip juo rūpinaisi.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimus apie augalus, apie jų svarbą žmogui ir planetai (D1.1).	Diskutuoja apie augalijos reikšmę žmogui ir planetai (D1.2).	Pasako 2–3 argumentus, kodėl svarbu rūpintis augalais, kokią naudą tai teikia žmogui ir planetai (D1.3).	Bando augalą auginti praktiškai (D1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D1.1 Mokinė,-ys kelia klausimus apie augalus, apie jų svarbą žmogui ir planetai.
D1.2 Mokinė,-ys diskutuoja apie augalijos reikšmę žmogui ir planetai.
D1.3 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu rūpintis augalais, kokią naudą tai teikia žmogui ir planetai.
D1.4 Mokinė,-ys išbando augalo auginimą praktiškai.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: dailė, pasaulio pažinimas.
Vertinama: pagal D1 pateiktus pasiekimų lygius.

D2 Aš ir gyvūnija
Klasė: 1
Tema: Kodėl svarbu rūpintis gyvūnais?
Šia užduotimi siekiama ugdytis komunikacijos, pažinimo, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos kompetencijas. Pasirinkta užduotimi su gyvūnais siekiama ugdytis gebėjimą komunikuoti tiek su gyva, tiek negyva gamta. Tokiu būdu išplečiamos pasaulio ir jo supratimo ribos: pasaulis yra ne tik žmonės, bet ir gamta, kuri reikalauja rūpesčio etikos.
Užduotis:

1. Įsivaizduok, kad staiga išnyktų visi gyvūnai – tiek laukiniai, tiek naminiai. Papasakok, kaip tuomet atrodytų pasaulis – koks būtų vaizdas, spalvos, kvapai, garsai.
2. Ar tu norėtum gyventi tokiame pasaulyje? Kodėl?
3. Ar tu esi bandęs/bandžiusi auginti kokį nors gyvūną? Papasakok, kaip juo rūpinaisi.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimus apie naminius bei laukinius gyvūnus, apie jų svarbą žmogui ir planetai (D2.1).	Diskutuoja apie naminių bei laukinių gyvūnų reikšmę žmogui ir planetai (D2.2).	Pasako 2–3 argumentus, kodėl svarbu rūpintis naminiais ir laukiniais gyvūnais, kokią naudą tai teikia žmogui ir planetai (D2.3).	Pristato po 5 taisykles, kaip rūpintis naminiais ir laukiniais gyvūnais ir jiems nepakenkti. Svarsto, kodėl svarbu prisiimti atsakomybę už naminius gyvūnus (D2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D2.1 Mokinė,-ys kelia klausimus apie gyvūnus, apie jų svarbą žmogui ir planetai.
D2.2 Mokinė,-ys diskutuoja apie gyvūnijos reikšmę žmogui ir planetai.
D2.3 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu rūpintis gyvūnais, kokią naudą tai teikia žmogui ir planetai.
D2.4 Mokinė,-ys pristato keletą taisyklių kaip saugoti naminius gyvūnus ir jiems nepakenkti. Svarsto kodėl svarbu prisiimti atsakomybę už naminius gyvūnus.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: dailė, pasaulio pažinimas.
Vertinama: pagal D2 pateiktus pasiekimų lygius.

D3 Aš ir ekologija
Klasė: 1
Tema: Brangus saldainio popierėlis
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo, pilietiškumo, kūrybiškumo, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos, kultūrinę, komunikacijos kompetencijas. Pasirinkta užduotimi su gyvūnu siekiama ugdytis gebėjimą komunikuoti tiek su gyva, tiek negyva gamta. Tokiu būdu išplečiamos pasaulio ir jo supratimo ribos: pasaulis yra ne tik žmonės, bet ir gamta, kuri reikalauja rūpesčio etikos. Pasirenkamos kasdienės situacijos ir jos analizuojamos etinio elgesio požiūriu.

Užduotis:

I. Perskaitykite istoriją:

Kartą Linas su tėvais nuvažiavo prie ežero. Norėjo pabėgioti, bet kiek bėgo, vis užkliūdavo už tuščio limonado butelio ir pargriūdavo. Kai atsistodavo, būdavo aplipęs saldainių popieriukais.

Linas nutarė prisėsti ir ramiai pasėdėti, bet nebuvo kur. Visur mėtėsi nešvarūs popieriai ir maišeliai nuo traškučių. O dar besižvalgydamas užlipo ant stiklo ir įsipjovė koją.

Linas sako:

-Nieko čia tokio, kad miškas toks nešvarus. Dar geriau – nereikia net savo kamuolio atsivežti. Gali tuščius butelius paspardyti. Ir puoštis atvažiuojant į mišką nereikia – prilips saldainio popieriukas, ir būsi pasipuošęs. Kuo tų popieriukų daugiau prilips, tuo gražiau atrodysi. Nieko čia tokio, kad nėra net kur prisėsti - aš jaunas, galiu ir pastovėti. Pasėdėsiu namie. Ir kad įsipjoviau, nieko baisaus – mama sutvarstys ir bus gerai. Tam fabrikai ir gamina tvarsčius, kad žmonės įsipjautų ir susitvarstytų.

II. Padiskutuokite:

1. Kaip manai, ar Linui tikrai patinka tokia gamta? O kitiems žmonėms? O tau ar patiktų?
2. Ar tau yra tekę būti tokiame miške?
3. Kas būtų, jei kiekvienas žmogus, nuvažiavęs į mišką ar prie ežero, numestų po vieną nedidelį saldainio popieriuką ar kokią kitą mažą šiukšlę? Ar būna "mažų šiukšlių"? Ar numesta nedidelė šiukšlė (pavyzdžiui, saldainio popierėlis) yra problema? Kodėl?
4. Kas būtų, jei kiekvienas žmogus, nuvažiavęs į mišką ar prie ežero, pakeltų ir išmestų po vieną nedidelį saldainio popieriuką ar kokią kitą mažą šiukšlę?
5. Ar jūs šeimoje rūšiuojate? Kaip?
6. Ar žinai, kaip galima panaudoti daiktus, kurie iš pirmo žvilgsnio atrodo šiukšlė? Pateik pavyzdžių. Jei mokiniams sunku sugalvoti, padeda mokytoja/s (galima piešti ant abiejų lapo pusių, pasidaryti žaislų iš makaronų ar batų dėžučių, tualetinio popieriaus tūtelių ir t.t.).

III. Projektas:

1. Susitarkite, kad klasėje rinksite saldainių popieriukus (galima jų atsinešti ir iš namų). Paskirkite popieriukams atskirą dėžutę.
2. Projekto tikslas - iš surinktų saldainių popieriukų pasigaminti girliandą, kuria puošite klasę per šventes (gimtadienius ir t.t.). Kokia girlianda bus, nutarkite patys. Atskirus girliandos elementus mokiniai gali gaminti individualiai, tačiau visa girlianda turėtų būti bendras visų kūrinys. Išklausykite visų nuomones ir pasiūlymus, tuomet priimkite bendrą sprendimą.
3. Kai pririnksite pakankamai popieriukų, galite pradėti gaminti. Nesvarbu, kas kiek popieriukų įdėjo į dėžutę, prieš darant popieriukus pasidalinkite po lygiai, kad kiekvienas mokinys turėtų tokį patį popieriukų kiekį.
4. Kai baigsite, aptarkite, kaip sekėsi dirbti bendrai. Kaip pavyko susitarti, kokią girliandą darysite? Ar išklausėte visų nuomones? Kaip sekėsi pasidalinti popieriukus? Ar tau patiko kurti bendrą girliandą? Kodėl? Ar norėtum, kad visi mokyklos vaikai sukurtų bendrą girliandą ir ja papuoštų mokyklą? Kodėl?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Nusako, kas yra bendruomenė, pavyzdžiui, kas sudaro klasės bendruomenę (C3.1).	Kelia klausimus apie bendruomenės svarbą ir pateikia pavyzdžių, kada pasijuto bendruomenės nariu. Įvardija, kas sudaro mokyklos bendruomenę (C3.2).	Paaiškina, kodėl svarbu priimti kitokį Kitą ir kaip jaučiasi, kai pats yra priimamas. Padedamas domisi skirtingomis bendruomenėmis (C3.3).	Išvardija keletą skirtingų bendruomenių pavyzdžių. Reflektuoja bendruomenės svarbą savo gyvenime (C3.4).
Iš pavyzdžių atrenka situacijas, kuriose žmogus tinkamai rūšiuoja šiukšles. Kelia klausimą, kas padėtų klasėje tinkamai rūšiuoti šiukšles, išvardija, kokių priemonių reikėtų norint tinkamai rūšiuoti šiukšles (D3.1).	Pateikia keletą neigiamos žmogaus įtakos gamtai pavyzdžių. Kelia klausimus apie ekologiją. Kuria priemones šiukšlių rūšiavimo projektui (D3.2).	Pasako 3–4 taisykles, kurių laikosi išmesdamas šiukšles. Laikosi rūšiavimo taisyklių klasėje (šiukšlių rūšiavimo projekte) (D3.3).	Samprotauja ir paaiškina, kodėl svarbu rūšiuoti šiukšles, kuo šis veiksmas svarbus gamtai. Įgyvendina klasės šiukšlių rūšiavimo projektą, rezultatus aptaria su klasės draugais (D3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C3.1 Mokinė,-ys įvardija, kas yra klasės bendruomenė. Skiria klasės bendruomenę nuo mokyklos bendruomenės.
C3.2 Mokinė,-ys įvardija kas yra klasės bendruomenė. Išklauso kitų nuomonę, eina į kompromisus, derinasi prie bendrų klasės interesų.
C3.3 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu išklausyti kitų nuomonę, rasti kompromisą. Įvardija, kaip jaučiasi, kai kas nors kitas ar pats/pati yra priimamas/nepriimamas į bendruomenę.
C3.4 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu išklausyti kitų nuomonę, rasti kompromisą. Įvardija, kaip jaučiasi, kai kas nors kitas ar pats/pati yra priimamas/nepriimamas į bendruomenę. Pateikia skirtingų bendruomenių pavyzdžių, įvardija savo patirtį jose.

D3.1 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, suvokia, kad numesta "maža šiukšlė" taip pat žalinga ir teršia aplinką.
D3.2 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, pateikia keletą žmogaus neigiamos ar teigiamos įtakos gamtai pavyzdžių.
D3.3 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, reflektuoja savo elgesį, pateikia keletą jo paties ar šeimos neigiamos ir teigiamos įtakos gamtai pavyzdžių.
D3.4 Mokinė,-ys įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti, reflektuoja savo elgesį, pateikia keletą jo paties ar šeimos neigiamos ir teigiamos įtakos gamtai pavyzdžių. Supranta rūšiavimo ir pakartotinio daiktų naudojimo naudą, pateikia pavyzdžių.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, pilietiškumo, kūrybiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kultūrinė, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: dailė, technologijos, matematika.
Vertinama: pagal D3 pateiktus pasiekimų lygius vertinama pirma užduoties dalis (1–3 užduoties punktai), pagal C3 pateiktus pasiekimų lygius vertinama antra užduoties dalis (4-7 užduoties punktai).

Šaltiniai: I ir II pratimo žingsniai parengti pagal R.Aškinytė. "Filosofija vaikams. Mokytojo knyga", Tyto alba, 2003, p. 39-40.
III žingsnio užduotis parengta pagal pratimą "Kam galima panaudoti saldainio popierėlį? // J.Sereičikienė, V.Kuzickaitė, A.Meškauskienė, R.Aškinytė. Etika: Taip. Užrašai 1 klasei. Vilnius, Šviesa, 2020, psl. 48.

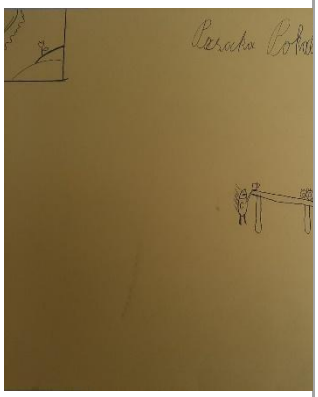
D4 Ekologinių problemų raiška virtualybėje
Klasė: 1
Tema: kaip gyvena gyvūnai - pasakų veikėjai ir gyvūnai miške?
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, komunikacinę kompetencijas. Pažinimo kompetencijos prasme mokiniai susipažįsta su gyvūno gyvenimu ir jį lygina su žmogaus. Animacinis filmas pateikia antropologizuotą gyvūno gyvenimo paveikslą ir mokiniai ugdosi gebėjimą šitą problemą kritiškai įvertinti. socialinė, emocinės ir sveikos gyvensenos prasme mokiniai užduotimi ugdosi supratimą, kad gyvūnai ir žmonės gyvena bendroje aplinkoje; kūrybiškumo kompetencijos prasme - žmogaus jausenos kūrybiškai perkeliamos ir pritaikomos gyvūnui, t.y. pritaikomos kitame kontekste. Komunikacinės kompetencijos prasme mokiniai ugdosi gebėjimą diskutuoti, perduoti savo žinias kitam.
Užduotis: išklausykite mokytojo, os skaitomą S. Kozlovo knygos “Ežiukas rūke” pasaką “Pokalbis”. Kokie gyvūnai veikia šioje pasakoje? Kur jie gyvena? Ką veikia? Įsidėmėk kuo daugiau pasakos detalių ir jas nupiešk. Pavaizduok ne tik pasakos veikėjus, bet ir atmosferą, pagrindinę pasakos mintį. Kartu su klasės draugais pasvarstyk, kokios problemos kyla miške gyvenantiems gyvūnams? Pagalvok su draugais: gyvūnai nekalba žmonių kalba, tai iš kur galiu žinoti kaip jie jaučiasi ir pan.? O gal gyvūnai, pasakose kalbantys žmonių kalba, kalba apie mūsų jausenas? Palyginkite žinomų gyvūnų skleidžiamus garsus ir mūsų kalbą skirtingose situacijoje.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip ekologinės problemos pateikiamos vaizdinėse priemonėse (plakatuose, socialinėse reklamose, animacijoje) artimiausioje aplinkoje (D4.1).	Kelia klausimus, kodėl svarbu apie ekologines problemas kalbėti ir vaizdinėmis priemonėmis (plakatuose, socialinėse reklamose, animacijoje) (D4.2).	Kartu su klasės draugais svarsto idėjas, kaip galima atkreipti žmonių dėmesį į ekologines problemas per vaizdinėmis priemonėmis (D4.3).	Kartu su klasės draugais kuria vaizdines priemones, kurios atkreiptų žmonių dėmesį į ekologines problemas (D4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D4.1 Mokinys, -ė nupiešia tik vieną ar kelias atskiras pasakos detales, nesujungia jų į bendrą pasakos mintį/idėją.
D4.2 Mokinys, -ė nupiešia daugiau atskirų pasakos detalių, bet nesujungia jų į bendrą pasakos mintį/idėją.
D4.3 Mokinys, -ė nupiešia pagrindinę pasakos mintį/idėją, apjungiančią atskiras pasakos detales, įvardija su kokia problema gali susidurti miške gyvenantys gyvūnai.
D4.4 Mokinys, -ė nupiešia ne tik pagrindinę pasakos mintį/idėją, bet ir pasakos atmosferą, užfiksuoja daug įvairių pasakos detalių, įvardija kelias problemas, kurios gali kilti miške gyvenantiems gyvūnams, svarsto, ar žmogus gali padėti miško gyventojams.

Darbų pavyzdžiai pagal pasiekimų lygius:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
			
Nupiešta tik viena pasakos detalė.	Nupieštos kelios pasakos detalės.	Nupiešta pagrindinė pasakos mintis/idėja. Taip pat žodžiu įvardija su kokia problema gali susidurti miške gyvenantys gyvūnai.	Nupiešta pagrindinė pasakos mintis/idėja ir pasakos atmosfera, įvardija kelias problemas, kurios gali kilti miške gyvenantiems gyvūnams, svarsto, ar žmogus gali padėti miško gyventojams.

(Medžiaga iš KTU Vaižganto progimnazijos archyvo)

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, komunikacinė.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba, dailė.
Vertinima: pagal D.4 pateiktus pasiekimų lygius. Pagrindiniai kriterijai - gebėjimas įsiklausyti, ir perteikti pasakos simbolius piešinyje. Gebėjimas įvardinti kaip miške gyvena pasakų herojai bei tikri gyvūnai, kokia žmogaus pagalba jiems reikalinga.
Šaltiniai: Kozlov S. *Ežiukas rūke. Nieko rimto*. Vilnius. 2010.

3-4 klasės

A Saviugda ir savisauga. Aš–Asmuo
A1 Pažįsta savo unikalumą
Klasė: 3-4
Tema: Kas būtų, jeigu būčiau kitoks?

Šia užduotimi siekiama ugdytis tokias kompetencijas kaip: pažinimo, kūrybiškumo, komunikavimo. Pažinimo kompetencijos prasme mokiniai ugdosi gebėjimą suprasti save, savo asmenį per įsivaizduojamą pokytį (kas būtų jeigu mano vardas ,aplinka būtų kita ir pan.). Minėta prasme yra ugdomasi ir kūrybiškumo kompetenciją. Komunikavimo kompetencijos ugdymasis atsiskleidžia per pokalbį, diskusiją, mokinių bendravimą vienas su kitu.

Užduotis: Mokiniai kviečiami svarstyti įvairius klausimus, prasidedančius "Kas būtų, jei...". Kas būtų, jei mano vardas būtų kitoks? Kas būtų, jei mano draugai būtų kiti? Kas būtų, jei mano pomėgiai būtų kitokie, nei dabar? Kas būtų, jei gyvenčiau kitoje šalyje? Kas būtų, jei neturėčiau/turėčiau savo augintinių? Ar įmanoma atsakyti į šiuos klausimus? Ar būčiau kitoks, jei keistųsi įvairios aplinkybės? Kada žmogus keičiasi? Pirma užduoties dalis – mokiniai atsako į šiuos klausimus žodžiu, bei svarsto kaip save geriausiai pristatyti, kaip pristatyti savo pomėgius, antra užduoties dalis - nupiešti savo savitumą, pavyzdžiui, savo mėgstamiausią pomėgį, ką jis/ji daro kitaip ir pan., vėliau piešiniai sudedami vienas šalia kito ir mokiniai svarsto kuo jie panašūs vieni į kitus, kuo skiriasi.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Iš pasiūlytų verbalinių ir neverbalinių komunikacinių priemonių pasirenka būdą prisistatyti, pateikia pavyzdžių apie savo veiklas ir pomėgius (A1.1).	Nupiešia arba nubraižo schemą arba aprašo savo savybes, charakterį, unikalius bruožus (A1.2).	Pristato savo piešinį, papasakoja apie savo unikalumą ir išklauso kitų pristatymus bei išvardija keletą panašumų į kitus ir keletą skirtumų (A1.3).	Naudodamasis refleksiniais klausimais reflektuoja savo savitumą (kas aš esu ir kodėl aš toks?) ir kūrybiškai (verbaliai ir neverbaliai) jį atskleidžia draugų grupei (A1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

A1.1 Mokinė,-ys atsako į dalį užduoties klausimų, papasakoja apie savo pomėgius.
A1.2 Mokinė,-ys atsako į užduoties klausimus, papasakoja apie savo pomėgius, įvardija savo savitumą, unikalumą, kuo jis/ji unikalus/i?
A1.3 Mokinė,-ys atsako į užduoties klausimus, papasakoja apie savo pomėgius, įvardija savo savitumą, unikalumą, kuo jis/ji unikalus/i, domisi kuo kiti išskirtiniai, svarsto ir diskutuoja su klasės draugais apie skirtumus ir panašumus.
A1.4 Mokinė,-ys atsako į užduoties klausimus, papasakoja apie savo pomėgius, įvardija savo savitumą, unikalumą, kuo jis/ji unikalus/i, domisi kuo kiti išskirtiniai, svarsto ir diskutuoja su klasės draugais apie skirtumus ir panašumus, nupiešia ar kitomis kūrybinėmis vizualinėmis priemonėmis vaizduoja savo savitumą.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, kūrybiškumo, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: dailė, lietuvių kalba.
Vertinama: Pagal A1 vertinimo kriterijus.

A2 Pažįsta savo jausmus
Klasė: 4
Tema: Mano emocijos

Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo, socialinę, emocinę ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, komunikacinę kompetencijas. Pažinimo kompetencijos prasme mokiniai analizuoja emocijas, remdamiesi kino filmu; socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos prasme mokiniai ugdosi gebėjimą emocijas vizualizuoti, t.y. perteikti jas kitam remiantis vaizdu ir taip ugdomasi minėta kompetencija; kūrybiškumo kompetencijos prasme - pasitelkiamas judantis ir statiškas vaizdai, siekiant pavaizduoti, objektyvuoti emocijas.

Užduotis: peržiūrėkite filmo "Išvirkščias pasaulis" ištrauką. Kokias emocijas bei jausmus atstovauja pagrindiniai veikėjai? Padiskutuokite klasėje: kaip šie veikėjai atrodo? Kodėl jie tokie? Ar galime veikėjus suskirstyti į teigiamus ir neigiamus? Jei ne, kodėl? Padiskutavę, pabandykite nupiešti kaip atrodo jūsų emocijos. Stenkitės piešti autentiškai, galbūt jūsų emocijos ir jausmai atrodys visai kitaip, nei filmo veikėjai. Gal prisimenate kokį nors eilėraštį ar literatūros kūrinį (pasaką), kuris vaizduotų emocijas? Ar galėtumėte tokią ištrauką pritaikyti savo piešiniui?

Pasiekimų lygiai:

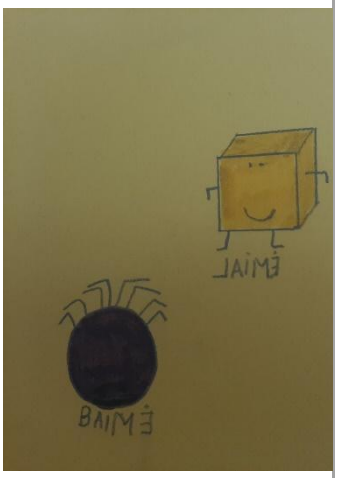
Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Atpažįsta ir geba įvardinti pagrindines teigiamas ir neigimas emocijas ir jausmus. Padedamas analizuoja, kas lemia jų atsiradimą. Kelia klausimus apie tai, kas yra savistaba (A2.1).	Analizuoja įvairias mokytojo pateikiamas simuliacines situacijas ir pateikia ne mažiau negu du pavyzdžių, kaip galima tinkamai išreikšti teigiamas ir neigiamas emocijas. Iš duotų pavyzdžių pasirenka sau tinkamą savistabos būdą (A2.2).	Mokytojo padedama apibūdina gyvenimo džiaugsmo sąvoką ir savarankiškai pateikia konkrečių pavyzdžių, kas jam kelia gyvenimo džiaugsmą. Taiko savistabos įgūdį (A2.3).	Pateikia pavyzdžių, kur galima kreiptis pagalbos, jei nesupranti savo jausmų ar nežinai, kaip tinkamai juos išreikšti. Moka taikyti keletą savistabos būdų (A2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

A2.1 Mokinė,-ys nupiešia tik vieną ar kelias skirtingas emocijas, atkartoja matyto filmo veikėjus.
A2.2 Mokinė,-ys nupiešia kelias ar daugiau emocijų, tačiau atkartoja matyto filmo veikėjus.
A2.3 Mokinė,-ys nupiešia kelias pagrindines emocijas, jas nupiešia autentiškai, įvardija būdą kaip išreikšti neigiamas emocijas. Apibūdina kas yra gyvenimo džiaugsmas.

A2.4 Mokinė,-ys autentiškai nupiešia savo emocijas, geba įvardinti ir nupiešti daugiau įvairių emocijų, jausmų. Įvardija keletą skirtingų būdų kaip išreikšti neigiamas emocijas. Apibūdina kas yra gyvenimo džiaugsmas.

Darbų pavyzdžiai pagal pasiekimų lygius:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
			
Nupieštos tik dvi emocijos, nenaudojamos spalvos.	Nupieštos pagrindinės emocijos, naudojamos spalvos, tačiau atkartojama filmo ištraukoje matyti veikėjai.	Nupieštos ne visos emocijos, tačiau nupiešta autentiškai, neatkartojami filmo veikėjai. Taip pat įvardija būdą kaip išreikšti neigiamas emocijas. Apibūdina kas yra gyvenimo džiaugsmas.	Nupiešta autentiškai, neatkartojami filmo veikėjai, įtrauktos papildomos emocijos, jausmai, mąstymas. Taip pat įvardija keletą skirtingų būdų kaip išreikšti neigiamas emocijas. Apibūdina kas yra gyvenimo džiaugsmas, įvardija kas jam/jai jį teikia.

(Medžiaga iš KTU Vaižganto progimnazijos archyvo)

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, komunikacinė.
Vertinima: pagal A.2 pateiktus pasiekimų lygius. Pagrindiniai kriterijai - emocijų atpažinimas ir įvardijimas, gebėjimas įvardinti neigiamų emocijų iškrovos būdus, apibūdinti kas teikia džiaugsmą, taip pat labai svarbus atlikto darbo autentiškumas, kūrybiškumas.
Šaltiniai: Filmas "Išvirkščias pasaulis" („Inside Out“). „Walt Disney Pictures“. JAV, 2015.

A3 Rūpestis dėl savęs ir kitų
Klasė: 3-4
Tema: Ar žinau, kas man kelia grėsmę?
Užduotimi siekiama ugdytis komunikavimo, pažinimo, kūrybinę kompetencijos. Komunikacijos kompetencijos prasme mokiniai ugdosi gebėjimą vidinį jausmą-valią perteikti kitam asmeniui; pažinimo kompetencijos prasme mokiniai susipažįsta su valios fenomenu; kūrybiškumo kompetencijos prasme - vidinis fenomenas ne tik įvardijamas, bet ir vizualizuojamas.
Užduotis:
Pirma užduoties dalis – diskusija žodžiu. Diskusiniai klausimai:
Ar žinau kas yra valia? Kaip ją apibūdinti, kaip pavaizduoti? Ar valios neturėjimas gali būti susijęs su pavojingomis, keliančiomis grėsmę situacijomis? Kam valia reikalinga mūsų kasdienybėje? Kam valia reikalinga Tau?
Antra užduoties dalis – mokiniai savais žodžiais apibūdina ir užrašo kas yra valia ir kada ji reikalinga.
Trečia užduoties dalis – mokiniai argumentuoja kodėl svarbu saugoti savo sveikatą ir formuotis sveikos gyvensenos įpročius.
Ketvirta užduoties dalis – kaip valia susijusi su emocijomis ir jų valdymu? Mokiniai kviečiami prisiminti situaciją, kada reikėjo valios suvaldyti savo emocijas, pavyzdžiui, pabaigti darbą iki galo, nešaukti ant kito ir pan.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Remdamasis savo kasdiene patirtimi, įgytomis žiniomis, atpažįsta sudėtingas situacijas, kuriose reikia saugotis, žino, kas yra valia, ir supranta valios svarbą veikloje ir mąstyme (A3.1).	Analizuoja ir savais žodžiais apibūdina valią (ką reiškia „aš galiu?“, „aš noriu“ ir pan.), pateikia pavyzdžių, kada kantrybė ir ištvermė yra labai reikalingos, supranta asmenines ribas (A3.2).	Išvardija 2–3 taisykles, kurios padėtų palaikyti emocinę pusiausvyrą (nepasiduoti impulsyviai reakcijai ir elgsenai) bei 5 taisykles, kurios padėtų palaikyti fizinį aktyvumą. Išsako 2–3 argumentus, kodėl žalingi įpročiai yra kenksmingi, ir pataria, kaip jų vengti (pvz., saldumynų ir gazuotų gėrimų) (A3.3).	Kontroliuoja savo emocijas ir neperkelia jų kitiems („jei pykstu – nešaukiu ant kito“ ir pan.), parodo savo nepritarimą žodiniam ir fiziniam smurtui; atlikdamas įvairias užduotis rodo valią ir ištvermingumą (užbaigia darbą iki galo) (A3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

A3.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
A3.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
A3.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
A3.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: komunikavimo, pažinimo, kūrybinė.
Integraciniai ryšiai: pasaulio pažinimas, lietuvių kalba.
Vertinama: Pagal A3 pasiekimų lygius.

A4 Aš ir virtualumas
Klasė: 3-4
Tema: Kuo virtuali erdvė skiriasi nuo realaus pasaulio?
Užduotimi ugdosi tokios kompetencijos kaip pažinimo ir kūrybinė. Pažinimo kompetencijos prasme mokiniai ugdosi į virtualybės ir tikrovės santykį žvelgti problemiškai, t.y. šių dviejų sričių atskyrimo problemiškumas. Kūrybiškumo kompetencijos prasme naudojamasi vizualiniais modeliais, pasiskolintais iš matematikos srities, t.y. jie taikomi kitame kontekste.
Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Diskusija, kuri gali būti vedama naudojantis šiais klausimais:
Kas yra virtuali erdvė? Kaip ją apibūdintum?
Kas nėra virtuali erdvė?
Kuo virtuali erdvė skiriasi nuo realybės?
Kuo kompiuterinis žaidimas skiriasi nuo stalo žaidimo?
Ar virtualioje erdvėje gali prarasti laiko pojūtį? Ar gali prarasti laiko pojūtį bežaidžiant stalo žaidimą?
Antra užduoties dalis:
Su mokytojos,-o pagalba įvardija 3-5 situacijas virtualioje erdvėje, kurios yra nesaugios, keliančios pavojų.
Trečia užduoties dalis:
Pagal pateiktą pavyzdį iš popieriaus pasigaminkite matematikoje naudojamą Möbiuso juostą:



Pasigaminę juostą paimkite rašiklį ir veskite liniją juostos paviršiumi. Pagalvokite kokį rezultatą gavote ir kaip jį apibūdintumėte? Ar nėra taip, kad šis vienpusis paviršius neblogai apibūdina virtualios ir (tikros) tikrovės santykį? Ar įmanoma vienareikšmiškai nusakyti kur yra geroji, o kur “kita” (išvirkštinė, ar atvirkštinė) pusė? Pabandykite apibūdinti šitą fenomeną. Pagalvokite ir pasvarstykite kas vis tik skiria tikrovę nuo virtualybės? O gal jų neįmanoma atskirti?

Ketvirta užduoties dalis:
Reflektuoja, ar visuomet virtualioje erdvėje yra saugu, ar moka saugoti savo asmeninius duomenis, ar žino, kad tai yra svarbu.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimus, kas yra virtuali erdvė, kokios jos galimybės, kaip planuoti naudojimosi kompiuteriu laiką (A4.1).	Elementarius virtualios erdvės veikimo principus suvokia pats, o sudėtingesnius su mokytojo pagalba, žino bei orientuojasi virtualioje erdvėje (kur yra saugu man, kur yra reikalinga medžiaga mokymuisi) (A4.2).	Mokydamasis saugiai naudojasi virtualios erdvės galimybėmis (suranda reikiamą vaizdą, mokomąjį tekstą), savarankiškai suplanuoja užduočių atlikimo laiką virtualioje erdvėje (A4.3).	Mokytojo padedamas įvertina savo santykį su virtualia erdve: ar ji skatina užmiršti laiko pojūtį? Ar kenkia mano buvimui ir santykiams su šeima, draugais tikrovėje? Neatskleidžia asmeninės informacijos apie save, šeimą ir draugus internete (A4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

A4.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
A4.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
A4.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
A4.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, kūrybinė.
Integraciniai ryšiai: Pasaulio pažinimas, informatika.
Vertinama: Pagal A4 pasiekimų lygius.

B Dialoginis bendravimas. Aš–Tu
B1 Kitas kaip draugas
Klasė: 3-4
Tema: Draugystės džiaugsmai ir iššūkiai

Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Kartu su mokytoja,-u svarsto kas yra empatija, kokia jos svarba žmogaus gyvenime, kodėl empatija svarbi kalbant apie draugystę?
Antra užduoties dalis:
Svarsto, pateikia pavyzdžių kada santykyje su draugais jaučiasi gerai, kada blogai? Suformuluoja, užrašo. Kartu su mokytoja,-u diskutuoja kas yra manipuliacija, kodėl santykyje su draugais kartais kyla manipuliacijos, ką tada daryti, kaip elgtis?
Trečia užduoties dalis:
Aprašo arba nupiešia konkretų pavyzdį, kuomet reikėjo empatiškai atjausti Kitą, o gal pati/pats buvo empatiškai atjaustas Kito?
Ketvirta užduoties dalis:
Reflektuoja draugystės reikšmę savo gyvenime, apmąsto empatijos sąvoką, įvardija konkretų empatijos pavyzdį. Taip pat įvardija konkretų pavyzdį, kuomet santykyje su draugais jautėsi blogai, galbūt pritrūko empatijos ar buvo manipuliuojama.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimą, ką reiškia būti empatišku, kodėl tai svarbu. Svarsto, kada santykis tarp draugų gali peraugti į manipuliacijas, domisi tokio santykio žala (B1.1).	Paaiškina, kodėl svarbu Kitą atjausti, supranta empatijos, atjautos reikšmę santykiuose. Padedamas pateikia keletą manipuliacijų (draugystės santykyje) pavyzdžių (B1.2).	Savarankiškai pateikia empatijos kasdienybėje pavyzdžių, papasakoja, kokia empatijos reikšmė žmogui. Savarankiškai apibūdina manipuliacijų atvejus (draugystės santykiuose), svarsto, kokia tokio santykio žala (B1.3).	Reflektuoja empatijos reikšmę savo gyvenime, pasakoja klasės draugams, kodėl svarbu būti empatiškam. Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip pasipriešinti manipuliacijoms (draugystės santykiuose) (B1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

B1.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
B1.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
B1.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
B1.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: pasaulio pažinimas.
Vertinama: Pagal B1 pasiekimo lygius.

Kitas kaip artimas
Klasė: 3-4
Tema: Kaip sprendžiu konfliktus?

Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Kartu su mokytoja,-u diskutuoja šiais klausimais: Kuo meilė skiriasi nuo draugystės? O kuo panaši? Kaip dažnai kalbuosi su savo šeimos nariais? Su kuriais daugiausia? Apie ką? Ar moku tinkamai bendrauti su mokytoju kaip su vyresniu žmogumi? Kokių bendravimo taisyklių laikausi?
Antra užduoties dalis:
Užsirašo keletą minčių dėl ko šeimoje ar mokykloje kyla konfliktai, gal žino, kaip juos galima spręsti? Užsirašytas mintis aptaria su mokytoja,-u ir klasės draugais, kartu diskutuoja.
Trečia užduoties dalis:
Nupiešia savo šeimos narius ir įvardija kaip palaiko gerą santykį su kiekvienu iš jų (padeda, padėkoja, apkabina ir pan.)
Ketvirta užduoties dalis:
Reflektuoja kodėl svarbu palaikyti gerus santykius šeimoje ir mokykloje. Įvardija keletą būdų kaip spręsti nedidelę konfliktinę situaciją ar į ką kreiptis pagalbos, jei nežino kaip šią situaciją išspręsti.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Paaiškina, kodėl svarbu vertinti meilės ryšį tarp artimųjų. Kelia klausimus apie tarpusavio pagalbą šeimose. Svarsto, kokios problemos (konfliktinės situacijos) gali kilti santykiuose su suaugusiais šeimos nariais, taip pat su mokytojais (B2.1).	Pateikia meilės išraiškos pavyzdžių šeimos santykiuose (pagalba, išklausymas, rūpestis ir pan.). Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip žmonės padeda vieni kitiems šeimose ir kodėl tai yra svarbu. Pasako 2–3 pavyzdžius, kaip spręsti konfliktus su suaugusiais šeimos nariais bei mokytojais (B2.2).	Pateikia 3–4 pavyzdžius iš savo kasdienybės, kada šeimos nariai padeda vieni kitiems. Pateikia pavyzdžių, kaip išspręsti nedidelę konfliktinę situaciją su suaugusiu šeimos nariu, taip pat su mokytoju (B2.3).	Reflektuoja meilės ryšio, tarpusavio pagalbos šeimoje svarbą. Padedamas reflektuoja gerų santykių šeimoje svarbą, domisi, kaip išvengti nedidelių konfliktinių situacijų su suaugusiais šeimos nariais, taip pat su mokytojais (B2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
B2.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
B2.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
B2.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
B2.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: Pasaulio pažinimas.
Vertinama: Pagal B2 pasiekimų lygius.

B3 Kitas kaip svetimas
Klasė: 3-4
Tema: Sutinku nepažįstamą žmogų, kaip elgtis?

Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Kartu su mokytoja,-u aptaria, diskutuoja kaip elgtis, jei sutinki nepažįstamą žmogų (kaimyną, kitos klasės mokytoją ar mokinį, mokyklos darbuotoją ir t.t.). Kodėl svarbu pasisveikinti, kaip palaikyti trumpą pokalbį?
Antra užduoties dalis:
Pasiskirsto grupelėmis po 2-3 mokinius ir pasiskirstę vaidmenimis suvaidina trumpą pokalbį su nepažįstamuoju.
Trečia užduoties dalis:
Suvaidintą pokalbį pristato klasės draugams. Klausosi vieni kitų vaidinamų pokalbių.
Ketvirta užduoties dalis:
Reflektuoja kas lengva, kas sunku norint palaikyti pokalbį su nepažįstamuoju? Ar visuomet būni mandagus tokioje situacijoje?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Užduoda mandagų klausimą Kitam (kaimynui, kitos klasės mokiniui, kitos klasės mokytojui ir pan.). Kelia klausimus apie žmonių kitoniškumą, savitumą, svarsto, kodėl svarbu juos priimti tokius, kokie jie yra. Svarsto, kodėl kartais dėl to kyla konfliktai (B3.1).	Palaiko mandagų pokalbį su Kitu (kaimynu, kitos klasės mokiniu, kitos klasės mokytoju ir pan.). Paaiškina, kodėl svarbu priimti Kito kitoniškumą. Svarsto, kada konfliktas perauga į patyčias (B3.2).	Savarankiškai palaiko mandagų pokalbį su Kitu (kaimynu, kitos klasės mokiniu, kitos klasės mokytoju ir pan.). Su klasės draugais diskutuoja apie visų žmonių savitumą (kitoniškumą). Kelia klausimus apie patyčias, svarsto jų žalą žmogui (B3.3).	Mandagiai diskutuoja su Kitu (kaimynu, kitos klasės mokiniu, kitos klasės mokytoju ir pan.). Reflektuoja žmonių savitumo (kitoniškumo) svarbą. Siūlo būdų, kaip būtų galima išvengti patyčių konkrečioje situacijoje (B3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

B3.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
B3.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
B3.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
B3.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: Komunikavimo, kūrybinė.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba.
Vertinama: Pagal B3 pasiekimų lygius.

B4 Virtualus kitas
Klasė: 3-4
Tema: Rašau mandagų laišką!

Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Kartu su mokytoja,-u aptaria kodėl bendraujant virtualioje erdvėje (žodžiu ar raštu) svarbu būti mandagiam? Kas svarbu rašant laišką Kitam?
Antra užduoties dalis:
Su mokytojos,-o pagalba parašo mandagią žinutę/laiškelį mokytojai,-ui, draugui,-ei.
Trečia užduoties dalis:
Savo parašytą laiškelį pristato klasės draugams. Aptaria visų klasės draugų laiškus.
Ketvirta užduoties dalis:
Reflektuoja kodėl svarbu būti mandagiam bendraujant virtualioje erdvėje? Ar smagu gauti mandagų laišką? Ar buvo priešingų situacijų? Kaip tuomet jauteisi?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Išvardija bendravimo virtualioje erdvėje taisykles, jas užrašo (taisyklių rinkinys). Kelia klausimą, kodėl svarbi pagarba Kitam virtualioje erdvėje (B4.1).	Pateikia keletą nemandagaus elgesio pavyzdžių, su kuriais susidūrė virtualioje erdvėje (mokymosi ar laisvalaikio metu) , pateikia siūlymų, kaip būtų galima to išvengti. Su klasės draugais diskutuoja, kokia pagarbos virtualioje erdvėje reikšmė (B4.2).	Parašo mandagų laišką mokytojui virtualioje erdvėje (pavyzdžiui, atsiųsdamas atliktą užduotį). Pateikia pagarbaus elgesio virtualioje erdvėje pavyzdžių, jais remdamasis savarankiškai ar padedamas suformuluoja pagarbaus elgesio apibrėžimą (B4.3).	Reflektuoja mandagaus bendravimo (žodžiu ar raštu) virtualioje erdvėje svarbą. Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip jis (ji) gerbia Kitus virtualios erdvės dalyvius (pavyzdžiui, nuotolinės pamokos metu) (B4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:

B4.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
B4.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
B4.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
B4.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba, informacinės technologijos.
Vertinama: Pagal B4 pasiekimų lygius.

C Socialiniai santykiai. Aš–Mes
C1 Aš ir šeima
Klasė: 3-4
Tema:

Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Bendra klasės/grupės diskusija apie santykius šeimoje, kas padeda palaikyti gerus santykius (pavyzdžiui, išklausyti Kitą, atsiprašyti, padėti, empatiškai įsijausti į Kito situaciją).
Antra užduoties dalis:
Mokiniai individualiai braižo minčių žemėlapį apie santykius šeimoje, žemėlapyje pavaizduoja artimus bei tolimesnius šeimos narius, kas yra artimiausias ją/jį supantis žmonių ratas, kas sudaro tolimesnį, kas dar tolimesnį?
Trečia užduoties dalis:
Prie minčių žemėlapio kiekvienas individualiai užsirašo tris taisykles, kurios padėtų palaikyti gerus santykius šeimoje.
Ketvirta užduoties dalis:
Asmeninė refleksija: kodėl jai/jam svarbūs geri santykiai šeimoje, kaip stengiasi juos palaikyti?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Nusako savo santykį su skirtingais šeimos nariais, kelia klausimą, kas padeda palaikyti gerus santykius su šeimos nariais (C1.1).	Kūrybiškai pristato savo šeimos unikalumą (savitumą). Pateikia 2–3 pavyzdžius, kas padeda palaikyti gerus santykius su šeimos nariais (C1.2).	Įvardija 3–4 pavyzdžius, kodėl svarbu puoselėti santykius šeimoje ir juos nuolat plėtoti, palaikyti (C1.3).	Pateikia 2–3 pavyzdžius, kas kuria teigiamą atmosferą namuose ir kada žmogus savo šeimoje jaučiasi saugus (C1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C1.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
C1.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
C1.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
C1.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba.
Vertinama: Pagal C1 pasiekimų lygius.

C2 Aš ir draugai
Klasė: 3-4
Tema: Mokausi išsakyti savo nuomonę ir gerbti Kito nuomonę

Užduotis: Kaip išmokti palyginti savo ir kitų mintis? Mokosi empatiškai atliepti į draugams kylančias problemas. Mokosi pasidalinti mintimis ir savo patirtimi, mokosi diskutuoti su artimais draugais arba klasės draugais kaip bendrai atliekamos mokymosi veiklos dalyviais. Mokosi kantrybės išklausyti kitų nuomones. Mokosi iš kitų bendraamžių. Kaip jaučiuosi, kai nuomonės nesutampa? Kada jaučiuosi vienišas? Ar nebijau likti vienas? Su kokiomis problemomis susiduria mano draugai? Ar galiu jiems padėti?
Pirma užduoties dalis:
Pirma užduoties dalis atliekama individualiai, kiekvienas mokinys pasvarsto ir užsirašo kokios problemos kyla jos/jo bendraamžiams, kodėl svarbu suprasti kitą, ją/jį atjausti.
Antra užduoties dalis:
Pasvarsto ir užsirašo keletą vienos pasirinktos problemos sprendimo būdų.
Trečia užduoties dalis:
Šioje užduoties dalyje mokomasi išsakyti savo nuomonę ir išklausyti Kitą. Kiekvienas įvardija kaip jaučiasi kai yra išklausomas ir kai nėra išklausomas.
Ketvirta užduoties dalis:
Bendroje diskusijoje stengiasi pagarbiai išklausyti kitus, mokosi sureaguoti į kito nuomonę.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Pateikia 2–3 pavyzdžius, kokios problemos kyla bendraamžiams, svarsto, kodėl svarbu empatiškai suprasti savo klasės draugą (C2.1).	Žino bendraamžių problemas, pateikia 2–3 pasiūlymus, kaip būtų galima jas spręsti (C2.2).	Argumentuoja, kodėl svarbu išklausyti Kitą, paaiškina, kaip jaučiasi, kai yra išklausomas arba neišklausomas kitų (C2.3).	Pateikia pavyzdį, kada jis (ji) išklausė klasės draugų nuomones ir į jas empatiškai sureagavo (C2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C2.1 Mokinė,-ys atlieka pirmą užduoties dalį.
C2.2 Mokinė,-ys atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
C2.3 Mokinė,-ys atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
C2.4 Mokinė,-ys atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba.
Vertinama: Pagal C2 pasiekimų lygius.

C3 Aš ir bendruomenė
Klasė: 3-4
Tema: Ar jaučiuosi priklausantis bendruomenei?

Užduotis: Mokosi kurti pozityvų santykį su platesne bendruomene, kurioje gyvena, nariais, domisi gyvenimu bendruomenėje. Kelia klausimus apie kitas religines, tautines, socialines bendruomenes, mokosi empatiško santykio su jomis. Kodėl žmogui reikalinga bendruomenė? Ar suprantu savo vaidmenį bendruomenėje?
Pirma užduoties dalis:
Diskusija: kas yra bendruomenė? Kokioms bendruomenėms priklausome?
Antra užduoties dalis:
Diskusija: kodėl žmonės renkasi būti bendruomenės dalimi? Kokie iššūkiai kyla bendruomenėse? Kuo bendruomenė gali padėti?
Trečia užduoties dalis:
Darbas grupėse: mokyklos bendruomenė yra viena iš bendruomenių, kuriai priklausai, svarbu žinoti mokyklos istoriją. Dirbdami grupėse surašykite faktus, kuriuos žinote apie savo mokyklą. Kur galėtumėte sužinoti daugiau?

Ketvirta užduoties dalis:
Refleksija: asmeniškai įsivardina kodėl jam/jai svarbu būti bendruomenės dalimi. Kodėl svarbu gerbti kitas bendruomenes?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimus, kodėl žmogui svarbu būti bendruomenės dalimi. Domisi kitomis bendruomenėmis (C3.1).	Pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip kurti pozityvų santykį bendruomenėje, pavyzdžiui, klasėje, mokykloje. Kelia klausimus apie kitas bendruomenes (C3.2).	Analizuoja savo bendruomenės, pavyzdžiui, mokyklos, istoriją, pateikia jam įsiminusių pavyzdžių, kada jautėsi bendruomenės dalimi. Su klasės draugais diskutuoja, ką norėtų sužinoti apie kitas bendruomenes (C3.3).	Paaiškina, kodėl svarbu gerbti tiek savo, tiek kitų bendruomenių narius ir palaikyti pozityvų santykį su jais (C3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C3.1 Mokinys, ė atlieka pirmą užduoties dalį.
C3.2 Mokinys, ė atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
C3.3 Mokinys, ė atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
C3.4 Mokinys, ė atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba.
Vertinama: Pagal C3 pasiekimų lygius.

C4 Aš ir virtuali bendruomenė
Klasė: 3-4
Tema: Ar empatija svarbi tik realybėje? Ar ji svarbi virtualioje erdvėje?

Užduotis: Empatija virtualioje erdvėje
Pirma užduoties dalis:
Diskusija: Ar žiūrėdamas/a animacinį ar dokumentinį filmą, skaitydamas pasaką pastebi empatijos pavyzdžių? Ar skaitydami knygą, žiūrėdami filmą įsijaučiame į Kitą? Ar empatija svarbi tik realiame gyvenime?
Antra užduoties dalis:
Darbas grupelėse: dirbdami grupelėse prisimena ir užrašo empatijos pavyzdžius iš animacinių filmų, pasakų.
Trečia užduoties dalis:
Pristatymai ir diskusija: pristatomi grupelių darbai, diskutuojama.
Ketvirta užduoties dalis:
Refleksija: asmeniškai sau įsivardina kodėl empatija svarbi ir žiūrint animaciją, filmus, skaitant pasakas, kito žanro knygas.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimą, kas yra empatija. Pateikia 2–3 empatijos pavyzdžius iš animacijos (C4.1).	Kelia klausimą, kas yra empatija. Pateikia 2–3 empatijos pavyzdžius iš pasakų (C4.2).	Kelia klausimus, kodėl kuriami filmai, animacija apie atjautą Kitam, argumentuoja, kodėl tai svarbu (C4.3).	Savais žodžiais papasakoja, kodėl svarbu atjausti Kitą ir kokiais pavyzdžiais filmuose tai yra perteikiama (C4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
C4.1 Mokinys, ė atlieka pirmą užduoties dalį.
C4.2 Mokinys, ė atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
C4.3 Mokinys, ė atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
C4.4 Mokinys, ė atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba, dailė.

Vertinama: Pagal C4 pasiekimų lygius.

D Santykis su pasauliu. Aš–Tai
D1 Aš ir augmenija
Klasė: 4
Tema: Aš ir augmenija: Kas būtų, jei būčiau augalas? Kokiu augalu norėčiau būti? O gal nenorėčiau? Kodėl? Kaip manimi turėtų rūpintis, jei būčiau augalas? Kodėl svarbus miškas/giria lietuvių kultūroje ir tautosakoje? Ar tai galima sieti su tam tikromis tautos moralinėmis savybėmis?
Šia užduotimi siekiama ugdytis komunikacijos kompetenciją (verbalizacija jausmų, patirčių ir perdavimas kitiems), kultūrinę (įtraukiama tautosakos tema, susipažįstama su konkretaus poeto kūryba), kūrybiškumo kompetencija (siejamos augalo savybės ir konkrečios moralinės savybės). Šia užduotimi yra mokoma mokinius apmąstyti savo moralines savybes jas analogiškai siejant su augalų savybėmis. Taip mokiniai ugdosi gebėjimą perkelti savo moralinę viziją į kitą, nežmogišką objektą. Tuo pačiu ugdosi etinį santykį su gamta. Užduotį galima papildyti ir mokinių padarytomis augalų fotografijomis, aptariant konkrečias augalo savybes ir siejant jas su moralinėmis savybėmis. Galima naudoti ir įvairią mitologinę, tautosakinę medžiagą.
Mokiniams, kuriems sunku reflektuoti savo moralines savybes, galima pasiūlyti perkelti jas į pasirinkto augalo komponentus. Pavyzdžiui, stiprus augalo kotas gali reikšti mano tvirtumą, gležni lapai - silpnumą ar trapumą, žiedai – mano vidinį grožį.

Užduotis:
Mokiniams pateikiama poeto Czesławo Miłosozo kūrinio citata:
„Nenorėjau būti nei geru, nei didvyriu,
Tiesiog pavirsti medžiu, šimtmečius augti ir nieko nesužeisti?“ (*Užrašai*)

1. Mokytojas užklausia mokinių ar jie suprato poeto mintį ir kaip suprato. Išsiaškinus šiuos dalykus siūloma pereiti prie pokalbio.
2. Mokiniai gali pasiūlyti augalo, kuriuo norėtų ar nenorėtų būti variantus ir juos surašo lentoje. Mokiniai pristato ir kokius augalus augina namuose.
3. Kaip mokinio noras būti konkrečiu augalu gali būti siejamas su diskusijos *moto* pasirinkta poeto citata?
4. Ar augalas yra neutralus visomis prasmėmis?
5. Kodėl poetas nenori būti “geru”, “didvyriu”, bet tik “medžiu, kuris nieko nesužeidžia? Ar norėtumėte būti tokiu asmeniu, kuris nieko niekada nesužeidžia nei žodžiu, nei veiksmu? Ar tai įmanoma?
6. Kodėl augalai gali mums būti etiniu pavyzdžiu? O gal, priešingai, jie nėra joks pavyzdys?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Kelia klausimus, kaip žmogus gali padėti augalams, kodėl svarbu prisiimti atsakomybę už augaliją, pavyzdžiui, miškus. Kelia klausimus apie artimiausioje aplinkoje (klasėje, mokyklos kieme, namuose) esančius augalus, kokia jų reikšmė žmogui (D1.1).	Analizuoja, kokios problemos kyla, kai nesirūpinama augalija ar net jai kenkiama (D1.2).	Tyrinėja ir diskutuoja, kada augalas gali padėti, kada pakenkti žmogui. Išsako savo nuomonę, ar už visus augalus žmogus turi prisiimti atsakomybę (D1.3).	Papasakoja apie savo auginamus augalus, pateikia 2–3 pavyzdžius, kaip prižiūrėti, rūpintis augalais. Savo pavyzdžius pristato klasės bendruomenėje (D1.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D1.1 Mokinys atsako į mokytojo klausimus apie eilėraščio esmę ir trumpai apibūdina etinius ryšius
D1.2 Mokinys svarsto ir atsako į 2 bei 3 klausimus.
D1.3 Mokinys atsako į 3-5 klausimus
D1.4 Mokinys diskutuoja visais klausimais, geba reflektuoti 6 klausimą.

Ugdomos kompetencijos: komunikacinė, pažinimo, kultūrinė,
Integraciniai ryšiai: geografija, biologija, literatūra
Vertinama: pagal nurodytus lygius D1.1-D1.4

D2 Aš ir gyvūnija
Klasė: 3-4
Tema: Aš ir gyvūnija: Kokių iššūkių kyla prisiimant atsakomybę už naminį gyvūną? Kuo gyvūnai panašūs į žmones, kuo skiriasi? Kodėl kartais susiduriama su baime gyvūnams?
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo (įvardijimai, palyginami žmogaus ir gyvūno požymiai), socialinė (bendras buvimas su gyvūnais, rūpinimasis jais), emocinė ir sveikos gyvensenos (nagrinėjama gyvūnų keliama baimė ir jos įveikimo būdai), komunikavimo (gebėjimas artikuliuoti problemą, ją perduoti, mokomasi grupinio darbo) kompetencijas.

Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Diskusija: mokiniai papasakoja apie savo naminius gyvūnus (jau auginamą arba kokį norėtų auginti), kaip jais rūpinasi, kokią atsakomybę turi prisiimti augindami šį naminį gyvūną.
Antra užduoties dalis:
Individuali užduotis: nusibraižo dviejų skilčių lentelę ir surašo kuo gyvūnas ir žmogus panašūs ir kuo skiriasi. Taip pat pasižymi keletą aspektų kodėl žmonės kartais bijo gyvūnų.
Trečia užduoties dalis:
Pristatymas: Pristato atliktą užduotį, kartu su kitais klasės nariais aptaria tarp gyvūno ir žmogaus esančius panašumus bei skirtumus, stengiasi papildyti vienas kitą. Diskutuoja kartu su kitais klasės nariais kas galėtų padėti įveikti žmogaus baimę gyvūnams.
Ketvirta užduoties dalis:
Refleksija: asmeniškai sau įsivardina kodėl svarbu atsakingai elgtis su naminiu gyvūnu, prisiimti atsakomybę. Ar jam/jai pavyksta?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	**Patenkinamas lygis**	**Pagrindinis lygis**	**Aukštesnysis lygis**
Papasakoja, už kokį naminį gyvūną teko prisiimti atsakomybę, kaip juo rūpinasi. Jei naminio gyvūno neturi, už kokį gyvūną norėtų prisiimti atsakomybę ir kaip reikėtų juo pasirūpinti (D2.1).	Analizuoja, kuo žmogus yra panašus į gyvūną ir kuo skiriasi. Tyrinėja, kodėl kartais žmonės bijo gyvūnų ir kaip galima šios baimės išvengti. Kelia klausimus, ar visada gyvūnams reikalinga žmogaus pagalba (D2.2).	Išvardija žmogaus ir gyvūno panašumus bei skirtumus. Pateikia 2–3 pavyzdžius, kada gyvūnams reikalinga žmogaus pagalba. Pasiūlo 2–3 būdus, kurie padėtų atsikratyti gyvūnų baimės (D2.3).	Pateikia atsakingo elgesio su naminiais gyvūnais 2–3 pavyzdžius. Su klasės draugais diskutuoja apie būdus, kaip atsikratyti gyvūnų baimės (D2.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D2.1 Mokinys, ė atlieka pirmą užduoties dalį.
D2.2 Mokinys, ė atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
D2.3 Mokinys, ė atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
D2.4 Mokinys, ė atlieka visas užduoties dalis.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba, dailė.
Vertinama: Pagal D2 pasiekimų lygius.

D3 Aš ir ekologija
Klasė: 3-4
Tema: Aš ir ekologija: Kodėl svarbu tinkamai rūšiuoti šiukšles?
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo (susipažįstama su ekologine tema), socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos (ugdosi gebėjimą suprasti aplinkosaugos problemas, jų įtaką gyvenimo kokybei), komunikavimo (problemos artikuliacija ir jos perteikimas kitiems), kūrybinė (dėmesys sutelkiamas ties įvairiais gamtos objektais, ieškoma keletos problemos sprendimo būdų).
Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Diskusija: svarsto kuo galėtų prisidėti prie švaresnės gamtos išsaugojimo, siūlo kuo daugiau konkrečių būdų kaip padėti gamtai likti švaresnei.
Antra užduoties dalis:
Individuali užduotis: pasirenką vieną objektą (miškas, jūra, vandenynas, pieva ir pan.) ir aprašo kuo šiukšlinas kenkia, kur

nukeliauja žmonių netinkamoje vietoje (miške, jūroje, vandenyne, pievose ir pan.) išmestos šiukšlės. Aprašo keletą punktų ką daryti, kad aprašomas objektas (miškas, jūra, vandenynas, pieva ir pan.) išliktų švarus.
Trečia užduoties dalis:
Pristatymas: pristato atliktą užduotį. Išsako savo mintis bei pagarbiai išklauso kitų klasės narių pristatymus.
Ketvirta užduoties dalis:
Refleksija: asmeniškai sau atsako į klausimą ar jis/ji stengiasi taisyklingai rūšiuoti šiukšles? Ar jam/jai tai svarbu?

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Kelia klausimą, kuo galėtų prisidėti prie gamtos švarinimo, pateikia vieną konkretų pavyzdį (D3.1).	Savarankiškai tyrinėja, kodėl svarbu kiekvienam žmogui prisidėti prie gamtos švarinimo, pateikia 1–2 pavyzdžius, kas nutinka, dėl šiukšlinimo miškuose, upėse, jūrose (D3.2).	Pristato keletą įpročių, kurių svarbu laikytis kasdien, kad nekenktume gamtai, aplinkai (D3.3).	Kasdieniais įpročiais padeda palaikyti švarą gamtoje, aplinkoje ir pateikia konkrečių pavyzdžių iš savo kasdienybės. Pasiūlo, kokių pastovių įpročių reikia laikytis klasėje, mokykloje (D3.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D3.1 Mokinys, ė atlieka pirmą užduoties dalį.
D3.2 Mokinys, ė atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.
D3.3 Mokinys, ė atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
D3.4 Mokinys, ė atlieka visas užduoties dalis.
Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo, kūrybinė.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba, dailė, pasaulio pažinimas.
Vertinama: Pagal D3 pasiekimų lygius.

D4 Ekologinių problemų raiška virtualybėje
Klasė: 3-4
Tema: Ekologinių problemų raiška virtualybėje: Ar trumpas socialinės reklamos filmas man padėtų suprasti šiukšlių rūšiavimo principus?
Šia užduotimi siekiama ugdytis pažinimo (platus užduoties objektas - reklamos, animaciniai filmai, bei konkrečios problemos raiškos analizė), kūrybiškumo (diskusija derinama su piešimu, kuriama filmo idėja) socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos (analizuojama ekologinių problemų įtaka kokybiškam gyvenimui), komunikavimo (problemos artikuliacija ir perteikimas kitiems, diskusijos).
Užduotis:
Pirma užduoties dalis:
Diskusija: ar pastebi pavyzdžių, kai reklamose ar animaciniuose filmuose siekiama atkreipti dėmesį į gamtos problemas? Ar gali pateikti pavyzdžių?
Antra užduoties dalis:
Diskusija: svarsto kodėl kuriami filmai apie gamtą? Kuo jie gali prisidėti prie gamtos išsaugojimo?
Trečia užduoties dalis:
Individuali užduotis: nupiešti ar aprašyti kokį filmą kurtum pats/pati, kaip jis atspindėtų gamtos problemas?
Ketvirta užduoties dalis:
Pristatymas: individualiai atliktų užduočių pristatymas, aptarimas.

Pasiekimų lygiai:

Slenkstinis lygis	Patenkinamas lygis	Pagrindinis lygis	Aukštesnysis lygis
Pateikia 1–2 pavyzdžius iš filmų ar animacijos, kuriuose siekiama atkreipti dėmesį į gamtos problemas (D4.1).	Kelia klausimus ir diskutuoja, kodėl filmų kūrėjai kuria filmus apie gamtą, pateikia 1–2 pavyzdžius, kuo šie filmai yra naudingi (D4.2).	Aprašo ar nupiešia, kokį pats kurtų filmą apie gamtą, į kokią gamtos problemą norėtų atkreipti žmonių dėmesį (D4.3).	Pristato klasės draugams savo idėjas apie filmą, kuris nagrinėtų gamtos klausimus (D4.4).

Užduoties įgyvendinimo ir pasiekimų lygiai:
D4.1 Mokinys, ė atlieka pirmą užduoties dalį.
D4.2 Mokinys, ė atlieka pirmą ir antrą užduoties dalis.

D4.3 Mokinys, ė atlieka pirmą, antrą ir trečią užduoties dalis.
D4.4 Mokinys, ė atlieka visas užduoties dalis.
Ugdomos kompetencijos: pažinimo, kūrybiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo.
Integraciniai ryšiai: lietuvių kalba, dailė, pasaulio pažinimas.
Vertinama: Pagal D4 pasiekimų lygius.

Lietuvių kalba ir literatūra

1-2 klasės skaitymo ir teksto supratimo pasiekimus iliustruojantys pavyzdžiai Pelėno drąsa

Kai jau buvo visai netoli, Varlėnas, kuris ėjo priekyje, nustebęs sustojo.

– Paklausykite, – tarė jis, – koks keistas garsas. Atrodo, lyg kas knarktų. Iš tiesų, iš Pelėno urvo sklido keistas garsas. Tarsi kas šnopuotų, užsnūdęs po sočių pietų. Sunerimę draugai pirštų galiukais prisėlino prie urvo ir nustėro, pamatę plačiai atlapotas ir subraižytas duris.

– Žinote, aš gal čia palauksiu, – sušnabždėjo Boružėnas Bobo. Jis taip virpėjo, kad net popierinė karūna ant jo galvos krūpčiojo.

Varlėnas su Pelėnu atsargiai prisėlino arčiau ir pažvelgė pro langelį. Jiedu išvydo Feliksą. Jis saldžiai miegojo išsidrėbęs ant sofos, apsikabinęs tuščią sausainių skardą. Jam buvo visai nė motais, kad nešvariomis letenomis teplioja pagalves.

– Po šimts vėdrynų, – sušnabždėjo Varlėnas, – juk tai lapė!

– Taip, – niūriai atsiliepė Pelėnas. – Ir jis surijo sausainius, kuriuos buvau iškepęs Bobo gimtadieniui.

– Mano gimtadinio sausainius? – nusiminęs cyptelėjo Bobo.

– Šššš! – nutildė jį Pelėnas. – Tuoj mes tam nenaudėliui iškrėsime mažytį pokštą.

Nuvyniojęs Boružėnui nuo kaklo šaliką, Pelėnas pirštų galiukais įsliūkino į olą. Priėjo tiesiai prie Felikso ir mikliai supančiojo lapiuko letenas raudonuoju šaliku. Kol Feliksas atsipeikėjo iš miegų ir suprato, kas čia dedasi, buvo jau iki nosies galiuko susuktas į šaliką ir negalėjo nė krustelėti.

– Begėdžiai! – suriko jis. – Tučtuojau mane paleiskite!

– Jei kas čia yra begėdis, tai tu, – niūriai burbtelėjo Varlėnas. – Kas tau leido brautis į svetimą olą ir šlamšti svetimus sausainius?

– O aš buvau alkanas! – piktai atšovė Feliksas.

– Galėjai bent jau pasiklausti, – atsiduso Pelėnas. – Būtume pavaišinę.

– Paleiskite mane. – suinkštė lapiukas, – Pažadu nieko blogo daugiau neiškrėsti.

Feliksui skaudėjo pilvą, kaip būna, kai persivalgai svetimų sausainių. Be to, buvo labai gėda dėl to, ką pridirbo.

– Paleiskime, – pasiūlė Pelėnas, – jam turbūt jau visai kojos sustingo. Tegul eina namo. Kai draugai atrišo Feliksą, jis pakilo, tylomis nusibraukė nuo kailio dulkes ir jau ruošėsi smukti pro duris.

– Palauk, – tarė jam Pelėnas kiek dvejodamas. – Gal vis dėlto susitaikykime ir išgerkime drauge arbatos?

Pagal E. Launikonytės knygos „Pelėnas, Varlėnas ir Bobo" ištraukas, labdaros ir paramos fondas "Švieskime vaikus", Vilnius, 2018 m.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas	Klausimas/ Užduotis

B.1. Skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.	**Slenkstinis**	B.1.2.1. Skaito nedidelės apimties tekstus, randa tekste bent dalį aiškiai pateiktos informacijos.	*(10) Kodėl Feliksas suvalgė sausainius?* *A. Norėjo paragauti, ar sausainiai skanūs.* *B. Jis išsikepė sausainių.* *C. Buvo jo gimtadienis.* *D. Jis buvo alkanas.*

	Patenkinamas	B.1.2.2. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą informaciją.	*(3) Koks garsas sklido iš urvo?* *A. Kažkas braižė duris.* *B. Kažkas cypė iš baimės.* *C. Kažkas šnopavo ir knarkė.* *D. Kažkas čepsėjo pietaudamas.*
			(13) Ką Pelėnas pasiūlė Feliksui? *A. Eiti pasivaikščioti.* *B. Suvalgyti sausainį.* *C. Išgerti arbatos.* *D. Gražiai elgtis.*
	Pagrindinis	B.1.2.3. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa/susieja tekste aiškiai pateiktą tiesioginę informaciją ir aiškiai	*(2) Kur sustojo draugai?* *A. Prie Varlėno urvo.* *B. Prie Pelėno urvo.* *C. Prie Bobo urvo.* *D. Prie Lapino urvo.*

		numanomą netiesioginę informaciją.	*(7) Iš ko Pelėnas suprato, kad tai Feliksas suvalgė sausainius?* *A. Feliksas miegojo ant sofos.* *B. Feliksas buvo apsikabinęs tuščią skardą.* *C. Feliksas miegodamas knarkė.* *D. Feliksas prišiukšlino Pelėno namus.*
		B.1.4.3. Suformuluoja teksto (grožinio ir negrožinio) temą ir aiškiai numanomą pagrindinę mintį. Aptaria aiškiai tekste atskleistas vertybes, susijusias su artimiausiu jam pažįstamu kontekstu.	*(15) Kodėl ši pasaka pavadinta „Pelėno drąsa“?* *A. Nes viskas vyko Pelėno urve.* *B. Nes Pelėnas iškepė sausainių.* *C. Nes Pelėnas padarė karūną.* *D. Nes Pelėnas pamokė lapiuką.*

	Aukštesnysis	B.1.2.4. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste pateiktą tiesioginę ir netiesioginę informaciją.	*(8) Kodėl Boružėnas Bobo buvo su karūna?* *A. Jis buvo karalius.* *B. Jis žaidė su karūna.* *C. Jis šventė gimtadienį.* *D. Jis slėpėsi nuo Felikso.*
B.2. Aptaria skaitomus tekstus, interpretuoja.	**Slenkstinis**	B.2.1.1. Įvardija ir apibūdina bent vieną veikėją.	*(5) Kas yra Feliksas?* *A. Pelė* *B. Varlė* *C. Lapė* *D. Boružė*
	Patenkinamas	B.2.1.2. Įvardija ir trumpai apibūdina bent du kūrinio veikėjus.	*(1) Užrašyk du veikėjus, kurie buvo paminėti tekste.*

	Pagrindinis	B.2.2.3. Nusako įvykių seką, nurodo aiškiai teksteįvardytą veiksmo vietą ir laiką; kūrinio nuotaiką.	*(9) Sunumeruok Pelėno veiksmus iš eilės.* *? Priėjo tiesiai prie Felikso. ?* *Iki nosies galiuko susuko Feliksą į šaliką.* *? Šaliku surišo lapiuko letenas.* *1 Nuvyniojo Boružėnui šaliką.* *? Pirštų galiukais įsliūkino į olą.*
	Aukštesnysis	B.2.1.4. Apibūdina veikėjus, vertina jų veiksmus, samprotauja apie jų santykius.	*(11) Remdamasis tekstu, užbaik sakinius.* • *Feliksas pavadino draugus begėdžiais, nes...* • *Draugai pavadino Feliksą begėdžiu, nes...*
			(14) Ar Pelėnas draugiškas? Taip Ne Parašyk vieną Pelėno veiksmą, rodantį, kad jis toks yra.
	Pagrindinis	B.3.2.3. Randa tekste dažnai vartojamus vaizdingus	*(4) Tekste parašyta, kad Boružėnas Bobo taip virpėjo, kad net popierinė karūna ant jo*
B.3. Vertina skaitomų tekstų raišką.		žodžius ir frazes, paaiškina jų reikšmę.	*galvos krūpčiojo. Kaip tuo metu jautėsi Bobo?* *A. Pyko* *B. Bijojo* *C. Džiaugėsi* *D. Liūdėjo*
			(12) Ką reiškia žodžiai pirštų galiukais įsliūkino? A. Tyliai įėjo. *B. Greitai įbėgo.* *C. Garsiai įšoko.* *D. Sunkiai įšliaužė.*

	Aukštesnysis	B.3.2.4. Paaiškina teksto vaizdingus žodžius ir frazes, jų reikšmę ir paskirtį tekste.	*(6) Kurie žodžiai tinka pakeisti posakį „Po šimts vėdrynų“?* *A. Čia tai bent...* *B. Geras draugas.* *C. Kiek metų?* *D. Gražios gėlės!*

3-4 KLASĖS SKAITYMO IR TEKSTO SUPRATIMO PASIEKIMUS ILIUSTRUOJANTYS PAVYZDŽIAI

I testas

Iš dramblių gyvenimo

Pro vartus įvažiavo geltonas mokyklinis autobusas ir iš jo pabiro mokiniai žydromis uniformomis. Visi afrikiečiai. Prie juodos odos žydra spalva labai tiko.

Juos pasitiko drambliukų prieglaudos direktorė Patricija Lukombo, aukšta ponia. Ji buvo apsivilkusi žalios, auksinės ir raudonos spalvų afrikietišką suknelę, ant galvos – skarelė styrančiaiskampais. Afrikos žemyno saulėje žmonės rengiasi ryškiai.

Atvažiavę vaikai pabiro tarp drambliukų, glostė juos, kalbino, vaišino atvežta duona ir bananais. Paskui visi susėdo duonmedžio, didesnio už namą, šešėlyje.

– Mes ilgai ieškojome, kuo galima pamaitinti likusius be mamos našlaičius. Bet tik vienas pienas tinka drambliukams. Moters, pagimdžiusios kūdikį. Bet ką daryti? Juk drambliukui per dieną reikia trijų kibirų pieno, o kai paauga – keturių. Pas mus būna po keliolika tokių, kuriems reikia duoti pieno. Iš kur jo tiek gausi.

Ponia Patricija apžvelgė pritilusius klausytojus.

– Daktaras Džozefas galų gale surado išeitį. Į karvės pieną pridėjo daug saldaus kondensuoto pieno, grietinėlės, vitaminų, sutrynė įvairių maistingų džiunglių žolių, mišinį pašildė – ir drambliukai jį geria net pačepsėdami, žvygaudami iš malonumo kaip paršeliai.

Vaikai prapliupo juoktis ir mėgdžiotis – jie įsivaizdavo kaip tai atrodo.

Po trejų metų drambliukai pradeda ėsti ir žolę, jau patys nusilaužia sultingų medžių auglių ir lapų. Tada mes paieškome, kur džiunglėse vaikšto laukinių dramblių būrys, atvežam savo augintinį ir paleidžiam kur nors netoli jo.

– Bet laukiniai drambliai sutryps svetimą ir žmogaus kvapu atsiduodantį ateivį! – sušuko viena mergaitė.

Direktorė nusišypsojo.

– Ką tu! Drambliai labai protingi. Ir geraširdžiai. Protingesni ir geresni už mus. Užuodę atvykėlį,

jie apsupa jį ratu, glosto straubliais ir visi siusena. Drambliai visada, kai džiaugiasi, siusena. Paskui vedasi naujoką per džiungles, rodo, kas skanu, ko geriau neliesti. Drambliai puikiai susikalba – kriuksėjimais, spygavimais, straublio ir uodegos mostais, jeigu reikia – trimitavimu. Daktaras Džozefas dalį jų kalbos supranta, bet ne visą. Nes drambliai susikalba dar ir ultragarsais.

Ponia Patricija apsidairė. Kažin, ar vaikai supranta?

– Ultragarsų žmogus negirdi. Bet juos girdi drambliai, šunys, dauguma grobuonių ir bitės. Mūsų auklėtinis, atvestas į bandą, jau kitą dieną nebenori grįžti į prieglaudą, nors pas mus maistas geresnis ir jo daug. Jis prieina prie žmonių, straubliu paglosto jiems veidus ir bėga atgal į laukinių būrį. Nes su žmonėmis jam jau nuobodu. Žmonės neis per džiungles dieną ir naktį, po pusantro šimto kilometrų. O drambliai eina. Ir su žmonėmis jis negali susikalbėti. Būryje gali. **Se**niai visada ką nors išmintingo papasakoja.

Drambliai viską supranta, net apie gyvenimą ir mirtį, – kalbėjo toliau Patricija. – Ton vieton, kur žuvo jų šeimos narys, jie dar ilgai, kelerius metus, atneša žolės kuokštų ir šakelių. Manau, kad žmonių kalbą jie irgi supranta, net moka atspėti, ką žmogus galvoja. Jie supranta, kad juos medžioja dėl ilčių. Tai brangiausia, ką jie turi. Todėl, kai laukinis dramblys pamato žmogų, slepia savo iltis. Atsisuka į žmogų pasturgaliu. Ypač **se**niai, kurių iltys didelės ir dėl to labai brangios.

– Ir tokius drįsta šaudyti! – verkdama sušuko viena iš atvažiavusių mergaičių.

Pagal A. Čekuolio knygą „Keturi žiemos vėjai“ , Vilnius, Alma littera, 2013.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas	Klausimas/ Užduotis
B.1. Sąmoningai skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.	**Slenkstinis**	B.1.2.1.Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą tiesioginę informaciją ir aiškiai numanomą netiesioginę informaciją	*(1.1.) Parašyk, kuriame žemyne gyvena mokiniai.*
			(1.3.) Kelių kibirų pieno per dieną reikia drambliukui, kai jis paauga? *A. Vieno* *B. Dviejų* *C. Trijų* *D. Keturių*

	Pagrindinis	B.1.2.3. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, sieja/ palygina tekste tiesiogiai ir netiesiogiai pateiktą informaciją.	*(1.4.) Pažymėk visas sukurto pieno mišinio drambliukams sudedamąsias dalis.* • *Karvės pienas* • *Moters pienas* • *Saldus kondensuotas pienas* • *Grietinėlė □ Bananai* • *Džiunglių žolės* • *Vitaminai*

			(1.10.) Remdamasis tekstu, parašyk, kas sieja kūdikius ir mažus drambliukus.
			(1.16.) Remdamasis tekstu, parašyk, kokio pavojaus norėdamas išvengti laukinis dramblys nusisuka nuo žmogaus.
	Aukštesnysis	B.1.4.4. Suformuluoja sudėtingesnio teksto temą ir pagrindinę mintį. Aptaria tekste atskleistas vertybes.	*(1.19.) Pažymėk posakį, kuris geriausiai nusako teksto pagrindinę mintį.* *A. Be namų negerai.* *B. Tu rodai širdį, o jis – uodegą.* *C. Gražus, kaip piene maudytas.* *D. Žiba kaip žaltys, ėda kaip dramblys.*
B.2. Aptaria skaitomus tekstus, interpretuoja.	**Slenkstinis**	B.2.2.1. Nusako įvykių seką, nurodo aiškiai tekste įvardytą veiksmo vietą ir laiką; kūrinio nuotaiką.	*(1.2.) Kur vyksta pasakojimo veiksmas?* *A. Drambliukų šėrykloje* *B. Laukinėse džiunglėse* *C. Drambliukų gydykloje* *D. Drambliukų prieglaudoje*
	Patenkinamas	B.2.1.2. Apibūdina veikėjus, vertina jų veiksmus, savybes.	*(1.9.) Parašyk, kuo Džozefas reikšmingas dramblių gyvenime.*
			(1.15.) Tekste rašoma, kad drambliai, eidami per džiungles dieną ir naktį, gali nueiti net pusantro šimto kilometrų. Kokia savybė šiuo atveju būdinga drambliams? *A. Ištvermingumas*
			B. Smalsumas *C. Rūpestingumas* *D. Gudrumas*

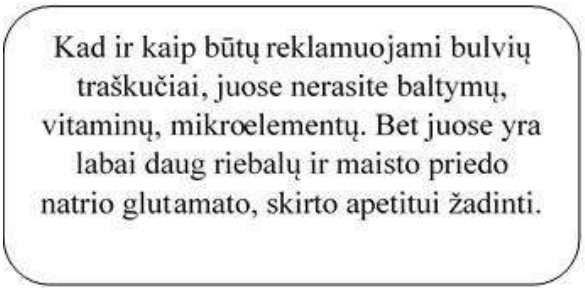
	Pagrindinis	B.2.1.3. Apibūdina veikėjus, vertina jų veiksmus, samprotauja apie jų santykius.	*(1.11.) Iš ko prieglaudos darbuotojai supranta, kad drambliukai jau gali gyventi džiunglėse?*
			(1.14.) Kodėl daktaras Džozefas nesupranta visos dramblių kalbos?
		B.2.3.3. Nusako esminius grožinio ir negrožinio teksto požymius, argumentuodamas skiria prozos, poezijos, dramos kūrinius. Atpažįsta amžiaus tarpsniui aktualius kūrinių žanrus, pavyzdžiui, pasaka, eilėraštis, apsakymas, drama.	*(1.18.) Pažymėk **visus** požymius, tinkančius šiam tekstui.* • *Aprašomi įvykiai.* □ *Vyksta stebuklai.* • *Faktai tik iš enciklopedijos.* □ *Kalbasi veikėjai.* *Yra vaizdingų posakių*
		B.2.4.3. Išsako įspūdžius ir nuomonę apie kūrinį. Argumentuotai paaiškina, kas ir kodėl tekste jam padarė įspūdį, sudomino, nustebino, suglumino ir pan. Remiasi asmenine patirtimi, perskaitytu tekstu, anksčiau skaitytais kūriniais.	*(1.5.) Kodėl, tavo nuomone, mokiniai pritilo, išgirdę pasakojimą apie tai, kiek pieno per dieną reikia augantiems drambliukams?*
			(1.12.) Kaip manai, ar drambliukas, atvestas į laukinių dramblių būrį, jaučiasi vienišas? Pažymėk pasirinktą atsakymą. Taip Ne □ *Remdamasis tekstu, paaiškink savo pasirinkimą.*
			(1.17.) Teksto pradžioje vaikai smagiai bendravo su drambliais, o pabaigoje viena mergaitė pravirko. Kodėl, tavo nuomone, taip pasikeitė vaikų nuotaika?
	Aukštesnysis	B.2.1.4. Apibūdina veikėjus, aptaria jų tarpusavio ryšius, argumentuoja savo sprendimus.	*(1.13.) Tekste rašoma, kad drambliai labai protingi. Remdamasis tekstu, pažymėk **netinkantį** šio teiginio įrodymą. A. Drambliai supranta apie gyvenimą ir mirtį.* *B. Drambliai nuspėja žmogaus ketinimus.*
			C. Drambliai prisitaiko gyventi džiunglėse po vieną. *D. Drambliai puikiai susikalba su kitais drambliais.*

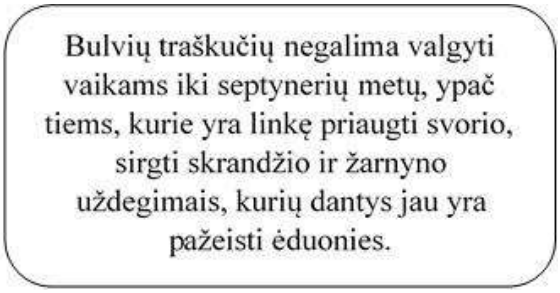
B.3. Vertina skaitomų tekstų raišką.	**Patenkinamas**	B.3.2.2. Randa tekste vaizdingus žodžius ir frazes, paaiškina jų reikšmę ir paskirtį tekste.	*(1.6.) Ką tekste nusako šie žodžiai: kriuksėjimas, spygavimas, straublio ir uodegos mostai, trimitavimas?* *A. Dramblių žaidimus* *B. Dramblių bendravimą* *C. Dramblių maitinimąsi* *D. Dramblių pamėgdžiojimus*
	Pagrindinis	B.3.2.3. Randa tekste vaizdingus žodžius ir frazes, paaiškina jų reikšmę ir paskirtį. Nusako, kaip tekste siekiama įtaigumo (pvz., vaizdingi žodžiai), tikslumo (pvz., išvardijimas), aiškumo (pvz., schema).	*(1.7.) Parašyk **vieną** žodį, kaip tekste vadinami drambliukai, atėję į laukinių dramblių būrį.*
	Aukštesnysis	B.3.2.4. Argumentuodamas paaiškina tekste pavartotų vaizdingų žodžių ir frazių reikšmę ir paskirtį. Diskutuoja, kaip tekste siekiama įtaigumo (pvz., vaizdingi žodžiai), tikslumo (pvz., išvardijimas), aiškumo (pvz., schema).	*(1.8.) Tekste parašyta: **Se**niai visada ką nors išmintingo papasakoja. Parašyk, kas tie **se**niai.*

II TEKSTAS

Bulvių traškučiai *Įdomu...* Pasakojama, kad bulvių traškučiai buvo išrasti 1853 metais Jungtinėse Amerikos Valstijose, Niujorko valstijoje, Saratogos mieste. Tai įvyko vienoje kavinėje prie ežero, kai išrankus klientas kelis kartus į virtuvę grąžino lėkštę keptų bulvių, pageidaudamas, kad jos būtų ploniau supjaustytos ir ilgiau kepamos. Virtuvėje šeimininkavo virėjas Džordžas Krumas. Jis buvo blogos nuotaikos ir nutarė pamokyti nepatenkintą pietautoją. Virėjas labai plonai supjaustė bulves ir kepė tol, kol jos virto banguotais traškučiais. Tada dar užbėrė druskos ir pateikė svečiui manydamas, kad bulvės jam nepatiks. Visi labai nustebo, kai lankytojas užsisakė dar daugiau taip pagamintų bulvių.

Greitai pasklido garsas apie tas traškias bulves. Jos buvo žinomos Saratogos traškučių vardu. ***Ar žinai?***





Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas	Klausimas/ Užduotis
B.1 Sąmoningai skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.	**Slenkstinis**	B.1.2.1.Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą tiesioginę informaciją ir aiškiai numanomą netiesioginę informaciją	*(2.2.) Remdamasis tekstu, parašyk, kodėl traškios bulvytės buvo pavadintos Saratogos traškučiais.*
	Patenkinamas	B.1.2.2. Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste pateiktą tiesioginę ir netiesioginę informaciją.	*(2.1.) Kas išrado bulvių traškučius?* *A. Kavinės šeimininkas* *B. Nepatenkintas pietautojas* *C. Kavinės virėjas* *D. Vietos poilsiautojai*
			(2.4.) Remdamasis tekstu, įrašyk, ko trūksta, kad būtų pagaminti bulvių traškučiai. *1. Bulvės plonai supjaustomos.* *2. .....* *3. Pabarstomos druska.*
	Aukštesnysis	B.1.2.4. Skaito įvairius tekstus, randa tekste tiesiogiai ir netiesiogiai pateiktą informaciją.	*(2.6.) Remdamasis tekstu, parašyk, kodėl, suvalgius bulvių traškučių, jų norisi dar.*
B.2. Aptaria skaitomus tekstus, interpretuoja.	**Slenkstinis**	B.2.4.1. Dalijasi nuomone ir įspūdžiais, patirtais skaitant kūrinį. Nurodo labiausiai patikusią (vaizdingiausią, įdomiausią, juokingiausią ar pan.)	*(2.7.) Parašyk, ką sužinojai perskaitęs tekstą apie bulvių traškučius.*

		teksto vietą ir paaiškina, kodėl ji patiko. Remiasi asmenine patirtimi.	
	Patenkinamas	B.2.4.2. Dalijasi nuomone ir įspūdžiais, patirtais skaitant kūrinį, juos pagrindžia. Nurodo labiausiai patikusią teksto vietą ir samprotauja, kas ir kodėl jam patiko. Remiasi skaitytu tekstu.	*(2.3.) Kodėl Džordžas Krumas galėjo būti blogos nuotaikos? Atsakydamas remkis tekstu.*
	Pagrindinis	B.2.4.3. Išsako įspūdžius ir nuomonę apie kūrinį. Argumentuotai paaiškina, kas ir kodėl tekste jam padarė įspūdį, sudomino, nustebino, suglumino ir pan. Remiasi asmenine patirtimi, perskaitytu tekstu, anksčiau skaitytais kūriniais.	*(2.5.) Ar virėjui pavyko pamokyti išrankųjį klientą? Pažymėk (* ☐ *) pasirinktą atsakymą.* *Taip* *Ne* ☐ ☐ *Remdamasis tekstu, pagrįsk savo pasirinkimą.*

3–4 KLASĖS RAŠYMO PASIEKIMUS ILIUSTRUOJANTYS PAVYZDŽIAI

Užduoties aprašymas

Įsivaizduok, kad iš popieriaus išlankstei lėktuvėlį ir paleidai pro langą. Kokius nuotykius lėktuvėlis galėtų patirti skrisdamas, kas jam galėtų nutikti? Prisimink, kad popierius pasižymi šiomis savybėmis: jis gali plyšti, degti, sušlapti, ant jo galima piešti, rašyti, jį galima glamžyti, kirpti, klijuoti.

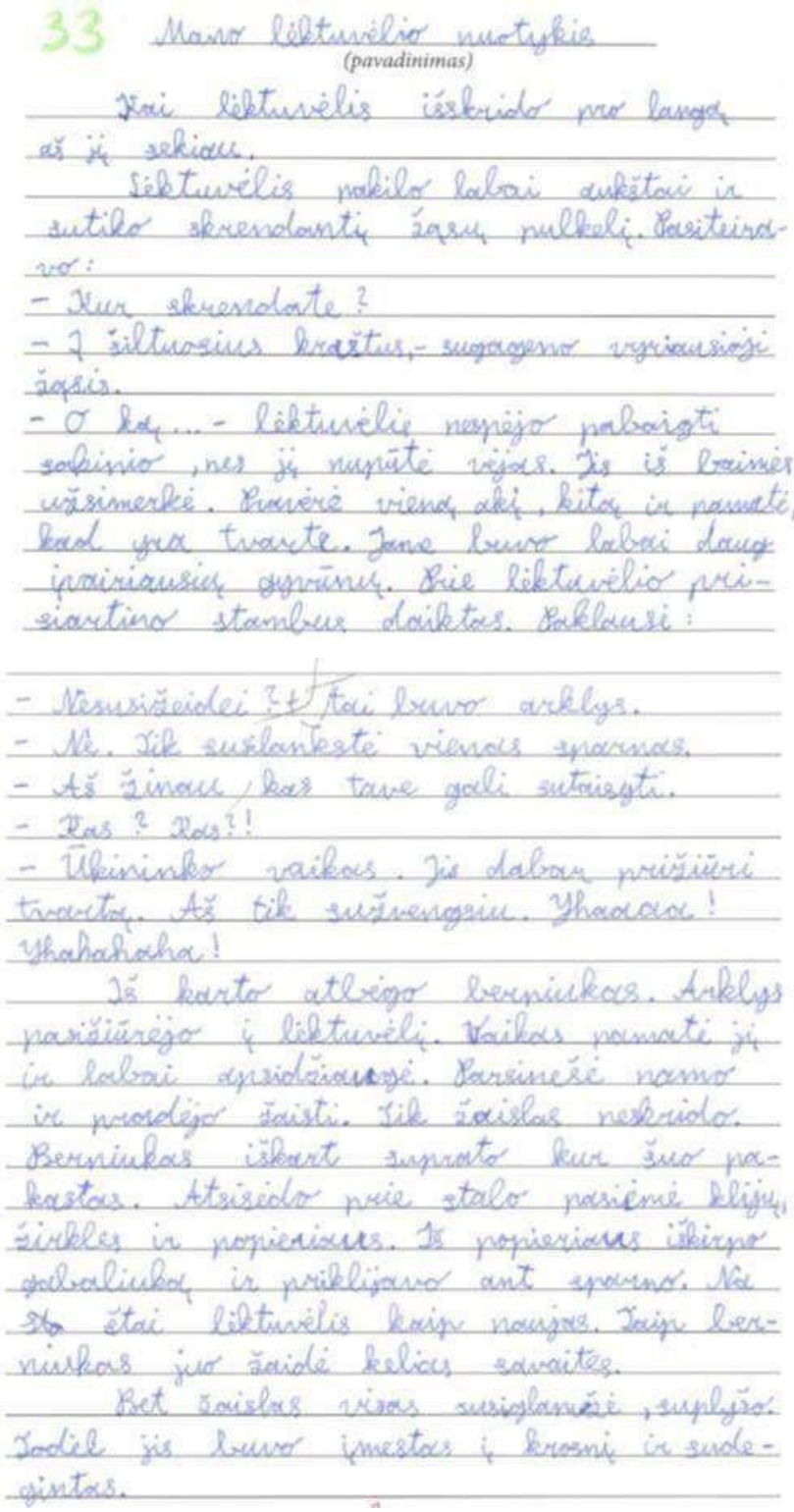
Sukurk apie tai **pasakojimą**.

Parašęs pasakojimą, **pasitikrink,**

- ar parašei pavadinimą;
- ar yra visos pasakojimo dalys (pradžia – įvykių raida – pabaiga); ar nepadarei klaidų.



AUKŠTESNYSIS LYGIS



33 Mano lėktuvėlio nuotykis
(pavadinimas)

Vieną lėktuvėlis iškrido pro langą, aš jį sekiau.

Lėktuvėlis pakilo labai aukštai ir sutiko skrendantį žąsų pulkelį. Pasiteiravo:

– Kur skrendate?

– Į šiltuosius kraštus, – sugagseno vyriausioji žąsis.

– O kaa... – lėktuvėlis nespėjo pabaigti sakinio, nes jį nupūtė vėjas. Jis iš baimės užsimerkė. Kartėlė vieną akį, kitą ir pamatė, kad yra tvarte. Jame buvo labai daug įvairiausių gyvūnų. Prie lėktuvėlio priėjo stambus daiktas. Paklausė:

– Nesusižeidei?! Tai buvo arklys.

– Ne. Tik susilankstė vienas sparnas.

– Aš žinau, kas tave gali sutrisyti.

– Kas? Kas?!

– Ūkininko vaikas. Jis dabar prižiūri tvartą. Aš tik sužvengsiu. Yhaaaa! Yhahahaha!

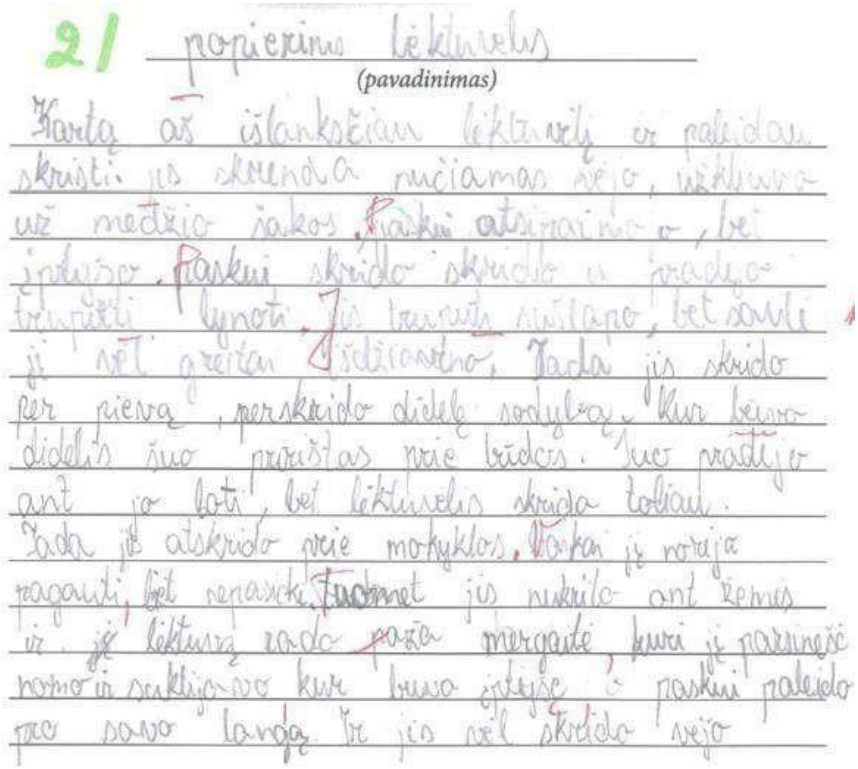
Iš karto atbėgo berniukas. Arklys pasišiūrėjo į lėktuvėlį. Vaikas pamatė jį ir labai apsidžiaugė. Parsinešė namo ir pradėjo žaisti. Tik žaislas neskrido. Berniukas iškart suprato kur šuo pakastas. Atsisėdo prie stalo pasiėmė klijų, žirkles ir popierius. Iš popieriaus iškirpo galvaliukų ir priklijavo ant sparno. Na štai lėktuvėlis kaip naujas. Taip berniukas jo žaidė kelias savaites.

Bet žaislas visas susiglamžė, suplyšo. Todėl jis buvo įmestas į krosnį ir sudegintas.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo	Aukštesnysis	C.1.2.4. Rašo rišliai, išsamiai, siekdamas sudominti skaitytoją, laikydamasis susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas).
tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.		

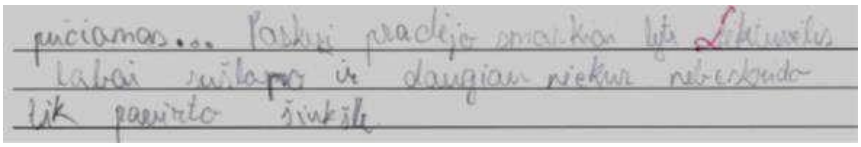
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Aukštesnysis	C.2.1.4. Rašo pasakojimą, kuriame yra pagrindinės struktūrinės dalys, jos grafiškai atskirtos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Aukštesnysis	C.3.1.4. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį, tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją; vartoja dažnai kalboje sutinkamus vaizdingus žodžius ir posakius (sinonimus, palyginimus, frazeologizmus, perkeltinės reikšmės žodžius ar posakius).
	Aukštesnysis	C.3.2.4. Sukuria tekstą, nuosekliai plėtodamas mintį; be reikalo nekartoja tų pačių žodžių, pasirenka tinkamus siejamuosius žodžius.
	Aukštesnysis	C.3.3.4. Rašo tekstą, tikslingai vartodamas tiesioginius, klausiamuosius, skatinamuosius sakinius.
	Aukštesnysis	C.3.4.4. Rašo be klaidų, laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka.

Pagrindinis lygis

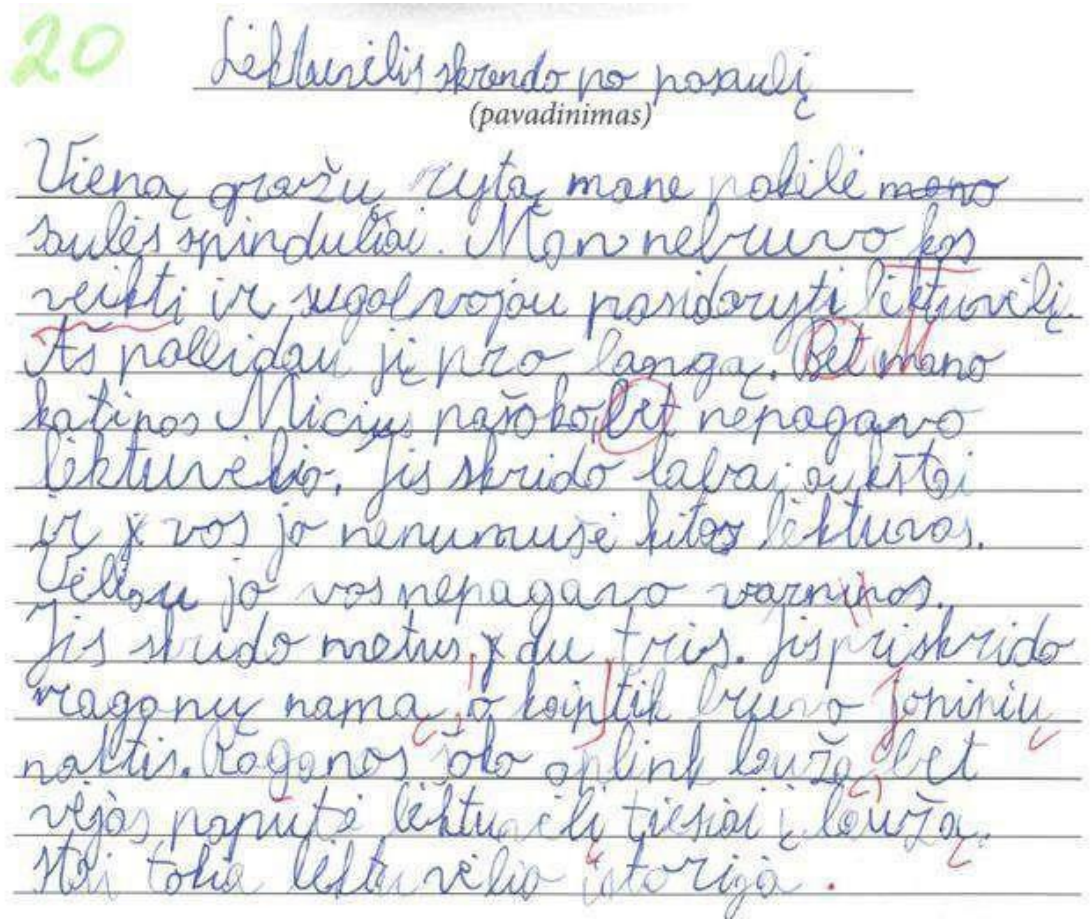


21 popierinis lėktuvėlis
(pavadinimas)

Karta aš išlankščiau lėktuvėlį ir paleidau skristi. Jis skrenda rečiamas vėjo, užkliuvo už medžio šakos. Paskui atsimainė, bet įpuolė paskui skrido skrido ir pradėjo trupėti lynoti. Jis laikėsi nuolanpo, bet staiga jį vėl gražtan didžiausiu. Tada jis skrido per pievą, perskrido didelę sodybą, kur buvo didelis šuo prausėsi prie būdos. Jis pradėjo ant jo loti, bet lėktuvėlis skrido toliau. Tada jis atskrido prie mokyklos. Paskui jis norėjo pagauti, bet nepavyko. Tuomet jis nukrito ant žemės ir jį lėktuvėlį rado maža mergaitė, kuri jį parnešė namo ir suklijavo kur buvo įplyšęs o paskui paleido pro savo langą. Ir jis vėl skrido vėjo



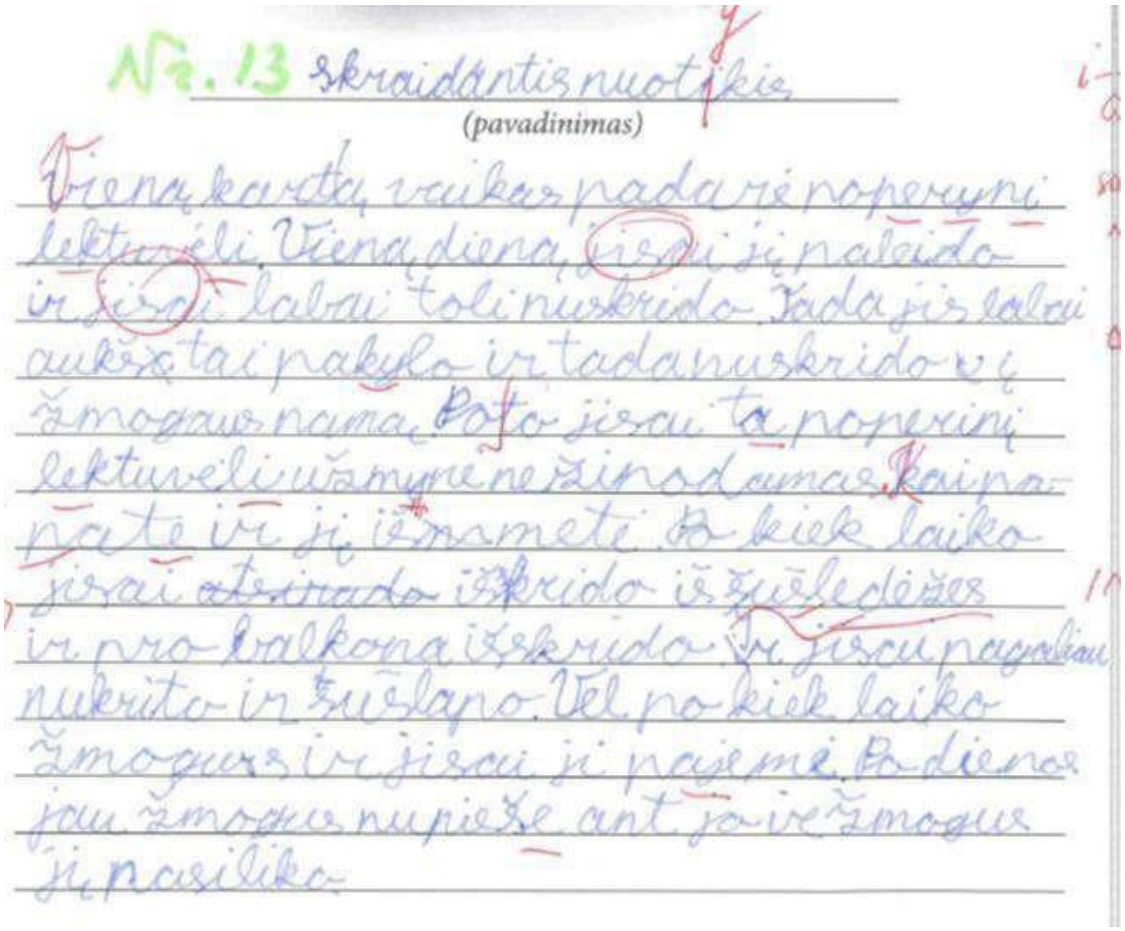
Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Pagrindinis	C.1.2.3. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs, pažįstamas, nepažįstamas) jį aiškiai suprastų, laikydamasis susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Pagrindinis	C.2.1.3. Rašo pasakojimą, kuriame yra pagrindinės struktūrinės dalys, jos gali būti grafiška neatskirtos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus vaizdingus žodžius ir posakius (mažybines formas, palyginimus).
	Pagrindinis	C.3.2.3. Rašo tekstą, pagal prasmę siedamas sakinius, pastraipas; daugeliu atvejų be reikalo nekartoja tų pačių žodžių, dažniausiai pasirenka tinkamus siejamuosius žodžius.
	Pagrindinis	C.3.3.3. Rašo tekstą, tikslingai vartodamas tiesioginius, klausiamuosius sakinius, kartais gali pavartoti skatinamuosius sakinius.
	Pagrindinis	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka
Pagrindinis lygis		


20
Lėktuvėlis skrenda po pasaulį
(pavadinimas)
Vieną gražią rytą mane pabudino saulės spinduliai. Man nebuvo ko veikti ir nusprendžiau pasidaryti lėktuvėlį. Aš paleidau jį pro langą. Bet mano katinas Micius nažiūrėjo nepagavo lėktuvėlio. Jis skrido labai aukštai ir jį vos jo nematė kitos lėktuvos. Čiliau jo vos nepagavo varnėnas. Jis skrido metus, du, tris. Jis pasiekė ragonų namą, o kaip tik buvo Joninių naktis. Ragonos šoko aplink laužą. Bet vėjas nupūtė lėktuvėlį tiesiai į laužą. Štai tokia lėktuvėlio istorija.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Pagrindinis	C.1.2.3. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs, pažįstamas, nepažįstamas) jį aiškiai suprastų, laikydamasis susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Pagrindinis	C.2.1.3. Rašo pasakojimą, kuriame yra pagrindinės struktūrinės dalys, jos gali būti grafiška neatskirtos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus vaizdingus žodžius ir posakius (mažybines formas, palyginimus).
	Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.
	Patenkinamas	C.3.3.2. Vartoja tiesioginius sakinius.
	Pagrindinis	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos,

		leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka.

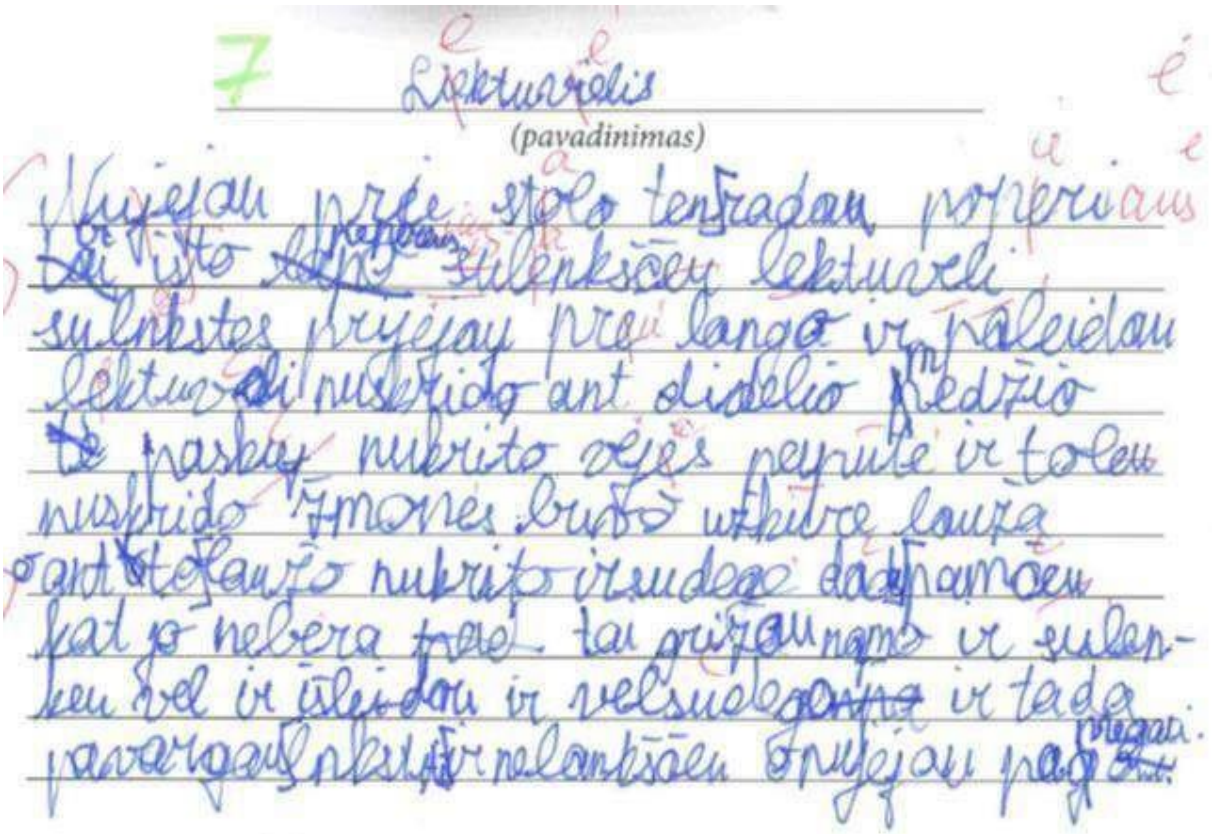
Patenkinamas lygis


Nr. 13 Skraidantis nuotykis
(pavadinimas)
Vieną kartą vaikas padarė nuperuni lektuvėli. Vieną dieną, jisai jį paleido ir jisai labai toli nuskrido. Tada jis labai aukštai pakilo ir tada nuskrido į žmogaus namą. Po to jisai tą nuperuni lektuvėli užmynė nežinodamas. Kai pa- pažiūrėjo ir jį išmetė. Po kiek laiko jisai atskrido išskrido ir žiūrėdėjęs ir pro balkoną išskrido. Ir jisai pagaliau nukrito ir sušlapo. Vėl po kiek laiko žmogus ir jisai jį pasiėmė. Po dienos jau žmogus nupiešė ant jo ir žmogus jį pasilikė.

Pasiekimas	**Lygis**	**Lygio aprašas**
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Patenkinamas	C.1.2.2. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs) jį suprastų, laikydamasis elementarių susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas, laiškas, receptas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Patenkinamas	C.2.1.2. Rašo pasakojimą, kuriame ryškėja pagrindinės struktūrinės dalys (pradžia – įvykių raida – pabaiga).
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus žodžius ir posakius.

Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.
Patenkinamas	C.3.3.2. Vartoja tiesioginius sakinius.
Pagrindinis	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka.

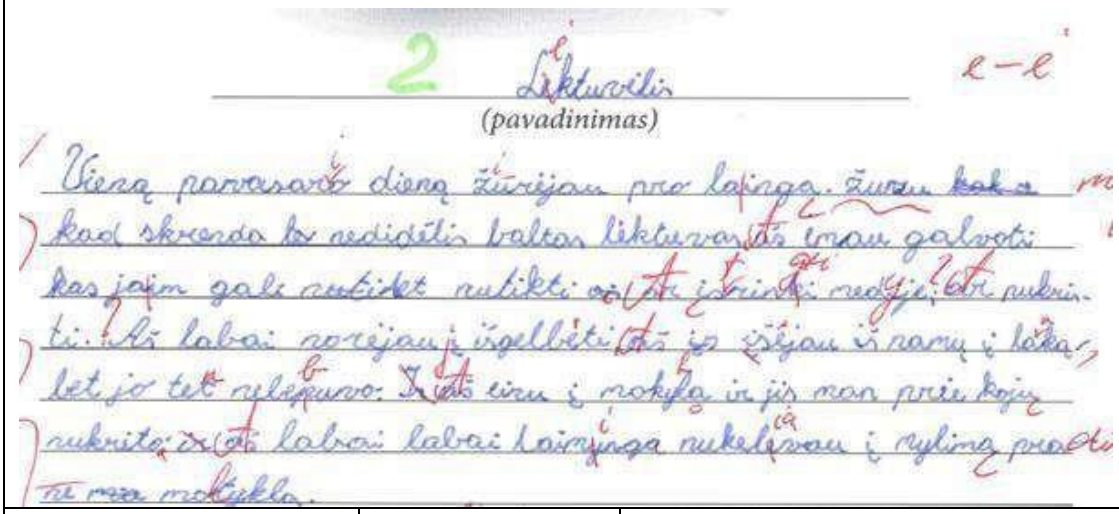
Slenkstinis lygis


7
Lektuvėlis
(pavadinimas)
Kuriejau prie stalo tenradau popierius
Tai iš to lapo sulenkiau lektuvėlį
sulenkęs priejau prie lango ir paleidau
lektuvėlį nuskrido ant didelio kedžio
Tai paskui nukrito žemės pamiršiau
nuskrido 7 mano brolio užkirto langą
ant stalo rado nukrito ir sudegė dadamaau
kad po nelėra tvarkos. Tai grįžau namo ir sulen-
kiau šeš ir išleidau ir velsuolegano ir tada
pavargau sulenkti ir nelankiau priejau pagal

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Patenkinamas	C.1.2.2. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs) jį suprastų, laikydamasis elementarių susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas, laiškas, receptas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Slenkstinis	C.2.1.1. Sukuria kelių sakinių pagrindinę pasakojimo dalį – įvykio(ų) raidą. Pradžia ir pabaiga sunkiai įžvelgiamos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus žodžius ir posakius.

	Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.
	Slenkstinis	C.3.3.1. Vartoja tiesioginius sakinius, kai yra suteikiama pagalba.
	Nepasiektas slenkstinis lygis	C.3.4.1. Pritaiko vieną –dvi turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo įskaitomai ranka.

Slenkstinis


2 Liktuvilis
(pavadinimas)
Vieną pavasarį dieną žiūrėjau pro langą. Žiūriu kaip
kad skverde ko nedidelis baltas liktuvaitis tmav galvoti
kas jam gali nutikti nutikti ir įkrinta medžio ir nukris-
ti. Aš labai norėjau išgelbėti tą ir išėjau iš namų į lauką,
bet jo tėt nuėjavo. Aš eina į mokyklą ir jis man prie kojų
nukrito: aš labai labai laimingas nukeliavau į mylimą pra
tą mano mokyklą.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Slenkstinis	C.1.2.1. Naudodamasis pagalba arba pavyzdžiu rašo taip, kad skaitytojas gali suprasti parašytas mintis; laikosi vieno-kito susitarimo arba užduoties reikalavimo.
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Slenkstinis	C. 2.2.1. Sukuria kelių sakinių pasakojimo dalį, išplėtodamas pradžią arba įvykį arba pabaigą. Neišplėtotos struktūrinės dalys gali būti sunkiai įžvelgiamos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus žodžius ir posakius.
	Slenkstinis	C.3.2.1. Rašo tekstą, daugumą sakinių siedamas su tema.
	Slenkstinis	C.3.3.1. Vartoja tiesioginius, klausiamuosius sakinius, kai yra suteikiama pagalba.

	Slenkstinis	C.3.4.1. Pritaiko vieną –dvi turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo įskaitomai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.

3–4 KLASĖS RAŠYMO (LAIŠKO) PASIEKIMUS ILIUSTRUOJANTYS PAVYZDŽIAI

Užduoties aprašymas

Vieną dieną, skaitydamas žurnalą, radai vaikų kvietimus susirašinėti laiškais. Perskaityk kvietimus ir vienam pasirinktam vaikui parašyk **laišką**.

Sveiki.
Esu Urtė. Gyvenu Biržuose. Man 11 metų. Lankau muzikos mokyklą, mokausi skambinti pianinu. Mėgstu piešti, skaityti, žiūrėti filmus, klausytis muzikos.
Norėčiau susirasti draugų, galėtume susirašinėti.
Laukiu Tavo laiško!



Seniai ieškau susirašinėjimo draugų... Esu Nojus, man 10 metų, esu iš Klaipėdos rajono.
Patinka gamta. Labai myliu gyvūnus, todėl svajoju tapti veterinaru. Auginu katytę



Murkę, šunį Barį ir daug mažų triušiukų. Gal ir Tu turi augintinių? Galėtume pasidalyti mintimis apie gyvūnus. Būtų smagu, jeigu man parašytum.

Daugiausia laiko praleidžiu sportuodamas. Negaliu gyventi be futbolo! Šiais metais mūsų komanda iškovojo ne vieną pergalę. Visi mano draugai sportuoja – žaidžia krepšinį, tenisą, lanko karatė treniruotes. Jeigu ir Tu mėgsti sportą, parašyk.



Rokas iš Panevėžio, 10 m.

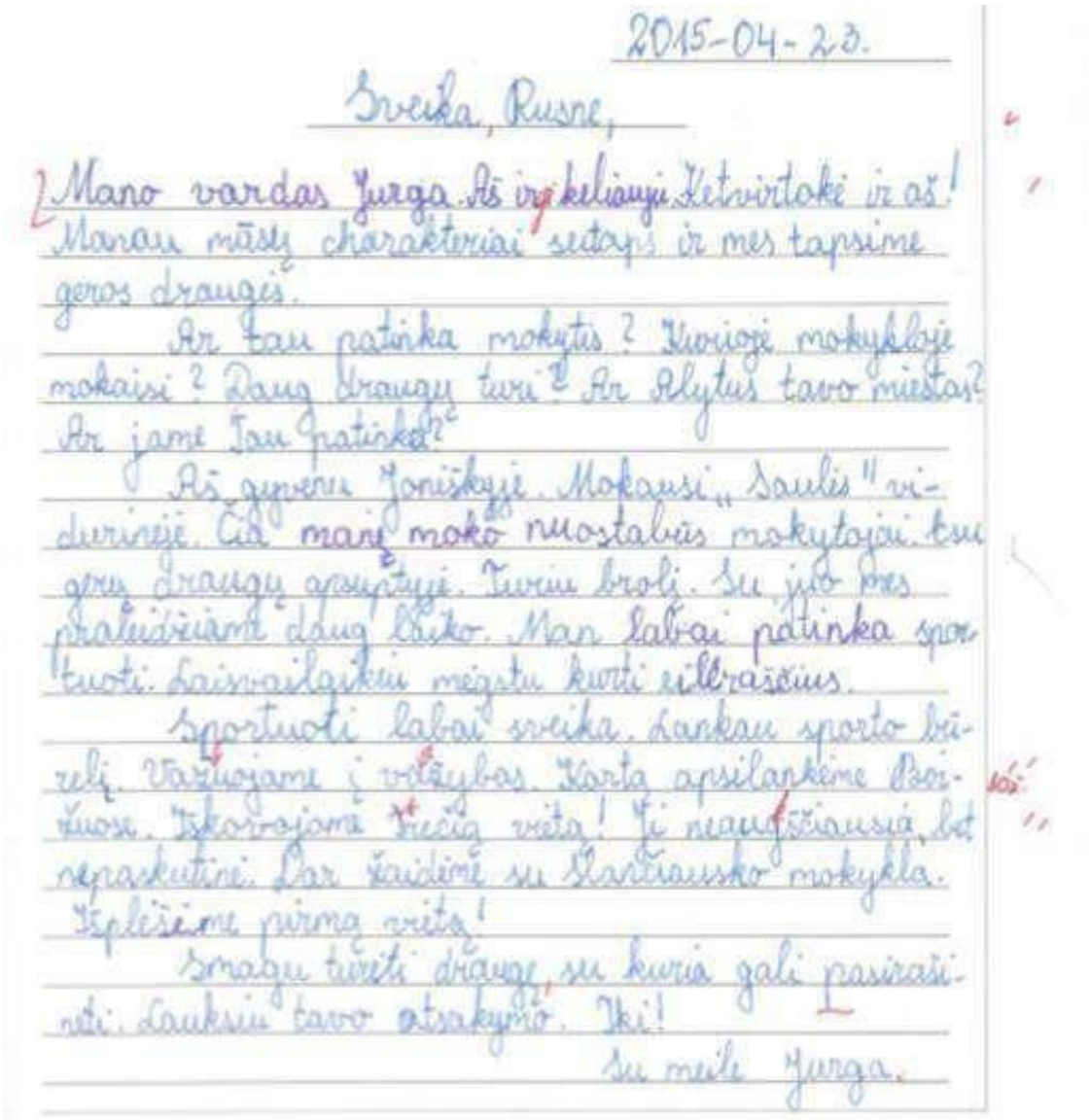
Labas, aš Rusnė iš Alytaus. Mokausi ketvirtoje klasėje. Man patinka keliauti. Mėgstamiausios pamokos – matematika ir pasaulio pažinimas. Jeigu Tu domiesi mokslo įdomybėmis, kelionėmis, parašyk man laišką.



Rašydamas laišką:

- parašyk datą, pasisveikink, parašyk kreipinį;
- užsimink, kodėl pasirinkai būtent šį draugą;
- pasidomėk savo naujuoju draugu;
- papasakok apie save, savo pomėgius;
- aprašyk kokį nors įvykį, susijusį su savo pomėgiu;
- laiško pabaigoje nepamiršk atsisveikinti, pasirašyti.

Aukštesnysis lygis



2015-04-23.

Sveika, Rusne,

Mano vardas Jurga. Aš iš Kelionių Keturtokė ir aš! Manau mūsų charakteriai sutaps ir mes taptsime geros draugės.

Ar Tau patinka mokytis? Kurioje mokykloje mokaisi? Daug draugų turi? Ar Alytus tavo miestas? Ar jame Tau patinka?

Aš gyvenu Joniškyje. Mokausi „Saulės" vidurinėje. Čia man moko nuostabūs mokytojai. Turiu gerų draugų aplinkoje. Turiu brolį. Su juo mes praleidžiam daug laiko. Man labai patinka sportuoti. Laisvalaikiu mėgstu kurti vilkraščius.

Sportuoti labai sveika. Lankau sporto būrelį. Važiuojame į varžybas. Kartą apsilankėme Šiauliuose. Užkariavome trečią vietą! Ji nuostabiausia, bet nepaskutinė. Dar žaidėme su Šiaulių miesto mokykla. Užėjome pirmą vietą!

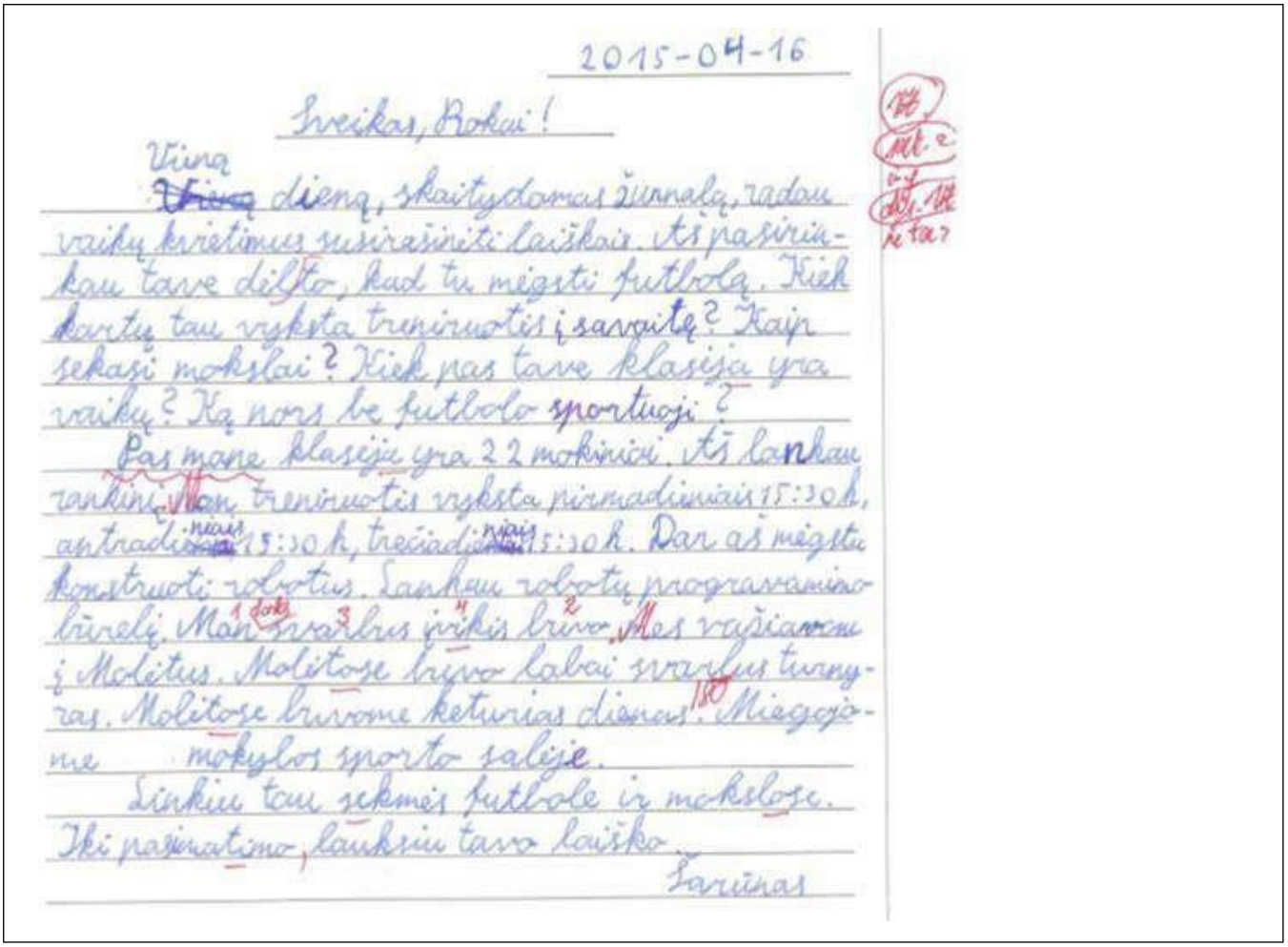
Svajoju turėti draugę, su kuria galiu pasirašinėti. Laukiu tavo atsakymo. Iki!

Su meile Jurga.

Pasiekimas	**Lygis**	**Lygio aprašas**
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Aukštesnysis	C.1.2.4. Rašo rišliai, išsamiai, siekdamas sudominti skaitytoją, laikydamasis susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Aukštesnysis	C.2.1.4. Rašo pasakojimą, kuriame yra pagrindinės struktūrinės dalys, jos grafiškai atskirtos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Aukštesnysis	C.3.1.4. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį, tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją; vartoja dažnai kalboje sutinkamus vaizdingus žodžius ir posakius (sinonimus, palyginimus,

		frazeologizmus, perkeltinės reikšmės žodžius ar posakius).
	Aukštesnysis	C.3.2.4. Sukuria tekstą, nuosekliai plėtodamas mintį; be reikalo nekartoja tų pačių žodžių, pasirenka tinkamus siejamuosius žodžius.
	Aukštesnysis	C.3.3.4. Rašo tekstą, tikslingai vartodamas tiesioginius, klausiamuosius, skatinamuosius sakinius.
	Aukštesnysis	C.3.4.4. Rašo be klaidų, laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka.

Pagrindinis lygis



2015-04-16

Sveikas, Bokai!

Vieną ~~Viną~~ dieną, skaitydamas žurnalą, radau vaikų kreitimus susirašinėti laiškais. Aš pasiriukau tave dėlto, kad tu mėgsti futbolą. Kiek kartų tau reikia treniruotis į sargitę? Kaip sekasi mokslai? Kiek pas tave klasiją yra vaikų? Ką nors be futbolo sportuoji?

Pas mane klasiją yra 22 mokiniai. Aš lankau rankinį. Man treniruotis reikia pirmadieniais 15:30 h, antradieniais 15:30 h, trečiadieniais 15:30 h. Dar aš mėgstu konstruoti robotus. Lankau robotų programavimo būrelį. Man sveikas įvaikis labai. Mes vaikščiojame į Molėtus. Molėtose labai gražus turnyras. Molėtose buvome keturias dienas. Miegojome mokyklos sporto salėje.

Linkiu tau sėkmės futbole ir mokslose.

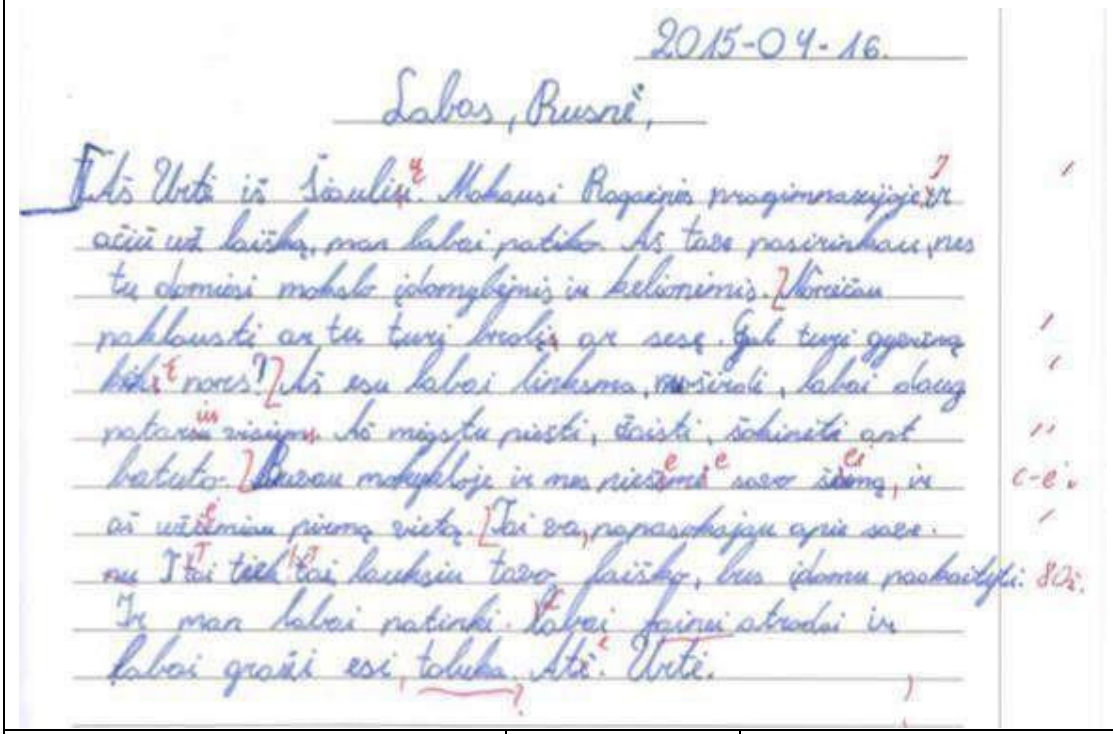
Iki pasimatymo, laukiu tavo laiško.

Šarūnas

Pasiekimas	**Lygis**	**Lygio aprašas**
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Pagrindinis	C.1.2.3. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs, pažįstamas, nepažįstamas) jį aiškiai suprastų, laikydamasis susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Pagrindinis	C.2.1.3. Rašo pasakojimą, kuriame yra pagrindinės struktūrinės dalys, jos gali būti grafiška neatskirtos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus vaizdingus žodžius ir posakius (mažybines formas, palyginimus).
	Pagrindinis	C.3.2.3. Rašo tekstą, pagal prasmę siedamas sakinius, pastraipas; daugeliu atvejų be reikalo nekartoja tų pačių žodžių, dažniausiai pasirenka tinkamus siejamuosius žodžius.

	Pagrindinis	C.3.3.3. Rašo tekstą, tikslingai vartodamas tiesioginius, klausiamuosius sakinius, kartais gali pavartoti skatinamuosius sakinius.
	Pagrindinis	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka

Pagrindinis lygis



2015-04-16.

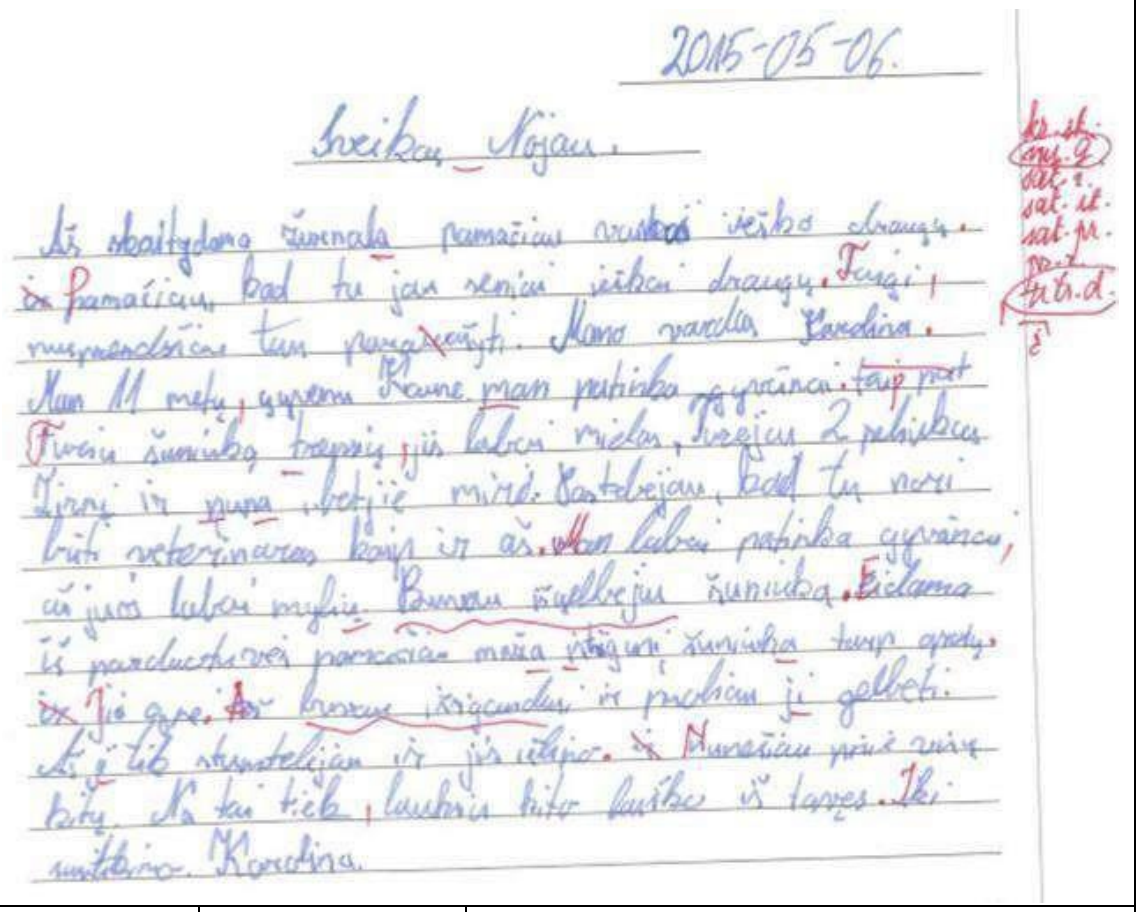
Labas, Rusnė,

Aš Urtė iš Šiaulių. Mokausi Ragainio progimnazijoje 7 r. Aciū už laišką, man labai patiko. Aš taip pasirinkau, nes tu domiesi mokslo įdomybėmis ir kelionėmis. Norėčiau pabausti ar tu turi brolių ar sesę. Gal turi gyvenę kitur? Aš esu labai linksma, mylinti, labai daug patarsiu. Aš mėgstu piešti, dainuoti, šokinėti ant batuto. Buvau mokykloje ir mes piešėme saosv šeimą, ir aš užėmiau pirmą vietą. Tai va, papasakojau apie save. Tai tiek tai laukiu tavo laiško, bus įdomu paskaityti. Iš: Ir man labai patinki. Labai gaini atrodai ir labai graži esi, toliau. Ačiū. Urtė.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Pagrindinis	C.1.2.3. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs, pažįstamas, nepažįstamas) jį aiškiai suprastų, laikydamasis susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., pasakojimas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Pagrindinis	C.2.1.3. Rašo pasakojimą, kuriame yra pagrindinės struktūrinės dalys, jos gali būti grafiška neatskirtos.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus vaizdingus žodžius ir posakius (mažybines formas, palyginimus).
	Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.
	Patenkinamas	C.3.3.2. Vartoja tiesioginius sakinius.

	Pagrindinis	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka.

Patenkinamas lygis



2015-05-06.

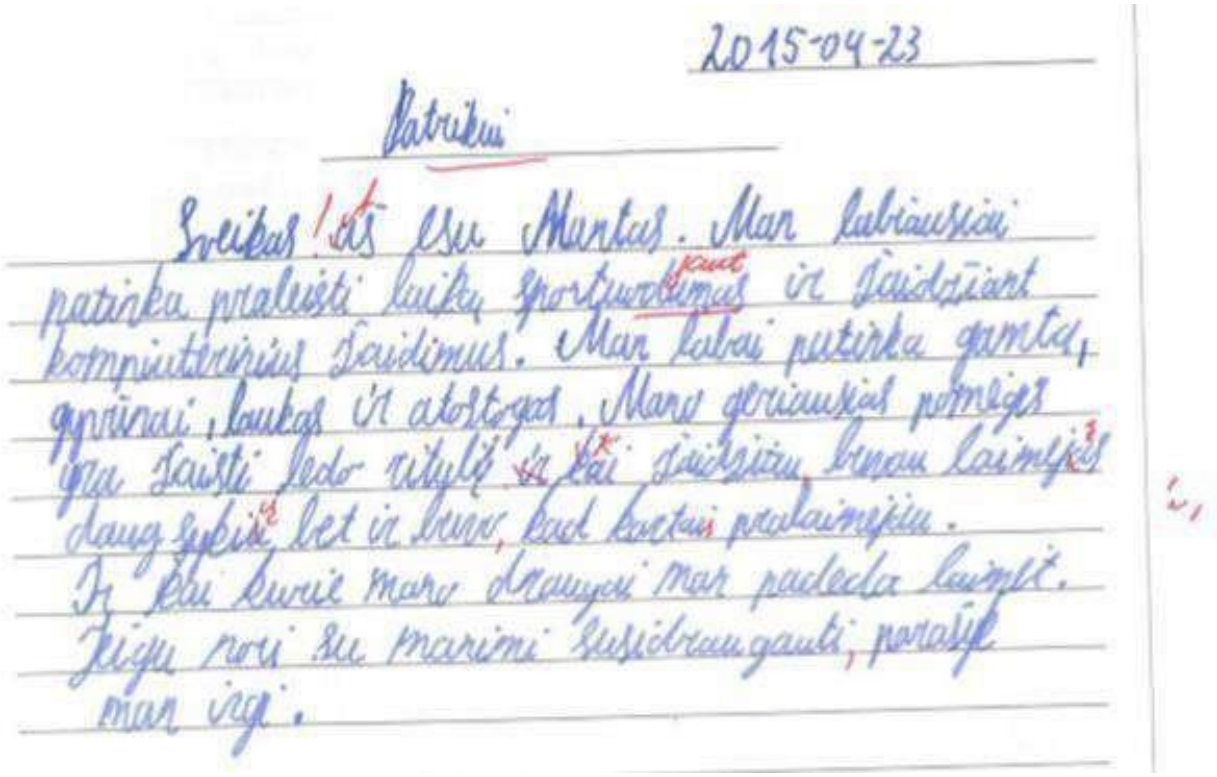
Sveika, Kojau.

Aš skaitydama žurnalą pamačiau nuotrauką iečbo draugų. Pamačiau, kad tu jau senokai ieškai draugų. Tavęs nuspendžiau tau parašyti. Mano vardas Kordina. Man 11 metų, gyvenu šiame mieste. Man patinka gyvūnai. Taip pat Tavo šunelis. Tavo šunelis labai mielas, turėjau 2 pekinus. Juos ir dabar turiu, bet jie miręs. Bet tu nori būti veterinarės kaip ir aš. Man labai patinka gyvūnai, aš juos labai myliu. Buvau išgelbėjusi šunelį. Ligama iš parduotuvės parnešiau maža jaukų šunelį. Tik gaila. Aš labai skubėjau ir pradėjau jį gelbėti. Aš tik skubėjau ir jis išlipo. Manau, kad viskas bus. Na tai tiek, laukiu tavo laiško iš tavęs. Iki susitikimo. Kordina.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Patenkinamas	C.1.2.2. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs) jį suprastų, laikydamasis elementarių susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., laiškas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Patenkinamas	C.2.1.2. Rašo pasakojimą, kuriame ryškėja pagrindinės struktūrinės dalys (pradžia – įvykių raida – pabaiga).
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus žodžius ir posakius.
	Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.
	Patenkinamas	C.3.3.2. Vartoja tiesioginius sakinius.

	Pagrindinis	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka.

Patenkinamas lygis



2015-04-23

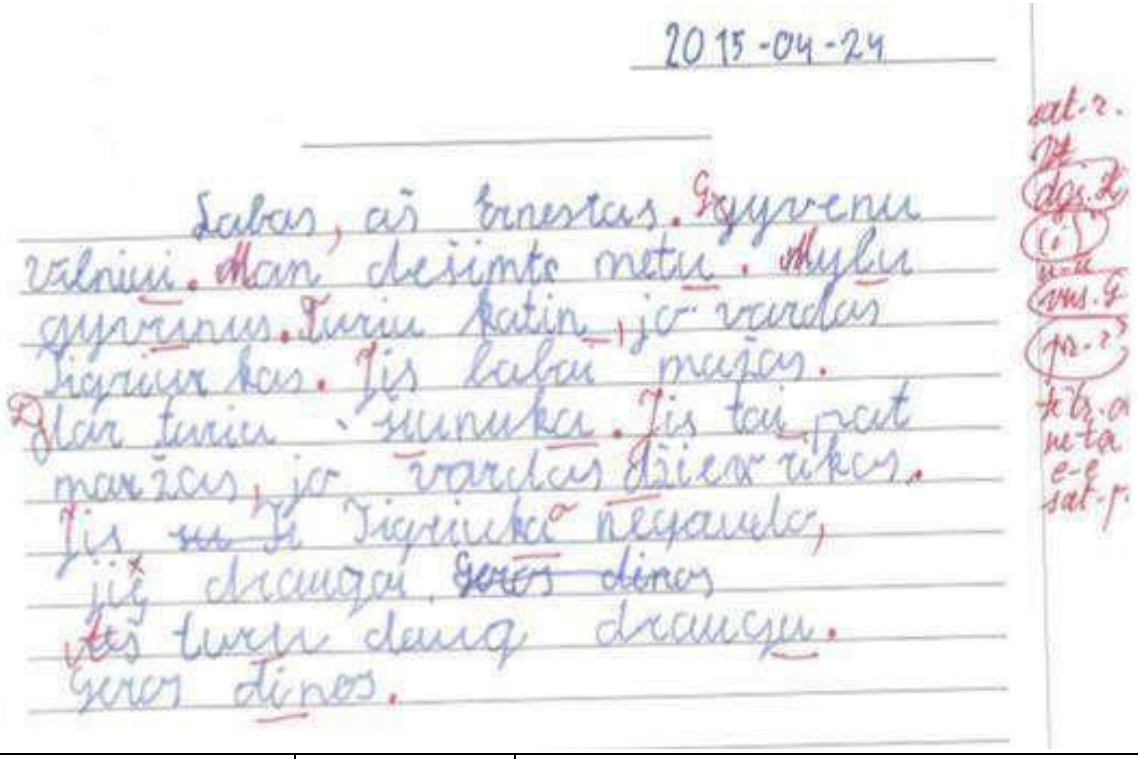
Patrikui

Sveikas! Aš esu Mantas. Man labiausiai patinka praleisti laiką sportuodamas ir žaidžiant kompiuterinius žaidimus. Man labai patinka gamta, gyvūnai, laukas ir atostogos. Mano geriausias pomėgis yra žaisti ledo ritulį ir tai žaidžiau, bevau laimėjęs daug sykių ir bevo, kad kartais pralaimėjau. Ir tai buvo mano draugai man padeda laimėt. Jeigu nori su manimi susidraugauti, parašyk man ir gi.

Pasiekimas	Lygis	Lygio aprašas
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Patenkinamas	C.1.2.2. Rašo taip, kad skaitytojas (bendraamžis, suaugęs) jį suprastų, laikydamasis elementarių susitarimų/ užduoties reikalavimų (pvz., laiškas).
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Slenkstinis	C.2.2.1. Naudodamasis pagalbine medžiaga, rašo informacinį tekstą, išlaikydamas kelis atitinkamos struktūros elementus.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Patenkinamas	C.3.1.2. Rašydamas tekstą pasirenka raišką, atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam ir nepažįstamam; suaugusiam ir vaikui); vartoja dažnai kalboje sutinkamus žodžius ir posakius.
	Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.

	Patenkinamas	C.3.3.1. Vartoja tiesioginius sakinius.
	Patenkinamas	C.3.4.2. Pritaiko kelias turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo suprantamai ranka

Slenkstinis lygis



Pasiekimas	**Lygis**	**Lygio aprašas**
C.1. Kuria tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.	Slenkstinis	C.1.2.1. Naudodamasis pagalba arba pavyzdžiu rašo taip, kad skaitytojas gali suprasti parašytas mintis; laikosi vieno-kito susitarimo arba užduoties reikalavimo.
C.2. Kuria tinkamos struktūros tekstus.	Slenkstinis	C.2.2.1. Naudodamasis pagalbine medžiaga, rašo informacinį tekstą, išlaikydamas kelis atitinkamos struktūros elementus.
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikosi kalbos normų.	Slenkstinis	C.3.1.1. Rašydamas tekstą, pagal pavyzdį arba naudodamasis pagalbine medžiaga, pasirenka raišką, iš dalies atitinkančią teksto turinį ir adresatą (pažįstamam suaugusiam ar vaikui); vartoja artimoje aplinkoje dažniausiai sutinkamus vaizdingus žodžius (mažybines formas, palyginimus).

	Patenkinamas	C.3.2.2. Rašo tekstą, siedamas sakinius su tema, tekste pasitaiko vietų, kuriose be reikalo nekartojami tie patys žodžiai.
	Slenkstinis	C.3.3.1. Vartoja tiesioginius sakinius; klausiamuosius sakinius, kai yra suteikiama pagalba.
	Nepasiektas slenkstinis	C.3.4.1. Pritaiko vieną –dvi turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo įskaitomai ranka.

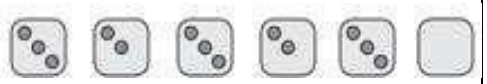
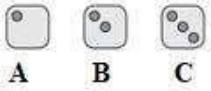
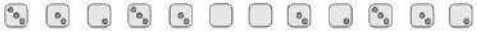
Matematika

1–2 klasės

<table>
<tr><th colspan="4">Pasiekimų lygiai</th></tr>
<tr><th>I</th><th>II</th><th>III</th><th>IV</th></tr>
<tr><td colspan="4">A. Gilus supratimas ir argumentavimas
A1. Tinkamai atlieka ir paaiškina matematines procedūras.
A2. Pastebi, nustato dėsningumus, panašumus ir analogijas, kelia hipotezes.
A3. Argumentuoja ir vertina matematines idėjas: sukuria nuoseklią, logiškai pagrįstą teiginių seką ar užduoties sprendimą, vertina pranešimo logiškumą.
A4. Apmąsto, įsivertina matematikos mokymosi procesą ir rezultatus, planuoja mokymąsi.</td></tr>
<tr><td>A1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai atlieka paprasčiausias mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras, padedamas paaiškina, kaip jas atlieka.</td><td>A1.2 Tinkamai atlieka paprasčiausias mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras, padedamas paaiškina, kaip jas atlieka.</td><td>A1.3 Tinkamai atlieka paprastas mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras, konsultuodamasis paaiškina, kaip jas atlieka.</td><td>A1.4 Tinkamai atlieka ir paaiškina paprastas mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras.</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 klasė. Sudėtis ir atimtis. <...> Atliekami sudėties ir atimties veiksmai šimto ribose: vienaženklių skaičių peržengiant dešimtį, dviženklio ir vienaženklio skaičių peržengiant dešimtį, dviženklių skaičių neperžengiant dešimties. <...> Mokomasi lygybėse a + b = c, a – b = c nustatyti trūkstamą skaičių (žymimą pvz. langeliu), kai kiti du skaičiai žinomi. <...></td></tr>
</table>

Į langelį įrašykite tinkamą skaičių. 16 + 2 = □	Į langelį įrašykite tinkamą skaičių. 16 + 12 = □	Į langelį įrašykite tinkamą skaičių. 16 + □ = 24	Į langelius įrašykite tinkamus skaičius. Pasiūlykite tris skirtingus variantus. □ + □ = 18 □ + □ = 18 □ + □ = 18

A2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba paprasčiausiais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	A2.2 Paprasčiausiais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	A2.3 Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	A2.4 Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.
1 klasė. Sekos. <...> Tyrinėjamos objektų sekos iš 2–3 pasikartojančių narių grupių (pvz. ABAB.., AABAAB...), mokomasi jas atpažinti ir apibūdinti, pratęsti, rasti trūkstamus narius, sudaryti seką pagal nurodytą taisyklę, sukurti savo. <...>			

Taškai figūrose išdėlioti tam tikra tvarka. Nupieškite taškus paskutinėje figūroje. 	Taškai figūrose išdėlioti tam tikra tvarka.  Kuri figūra turi būti vietoje klaustuko?  A B C	Taškai figūrose išdėlioti tam tikra tvarka. Nupieškite taškus tuščioje figūroje. 	Taškai figūrose išdėlioti tam tikra tvarka. Nupieškite taškus tuščiose figūrose. 
A3.1 Sukuria paprasčiausios užduoties sprendimą, mintis perteikdamas nerišliai ir padrikai, pateikia nepilną atsakymą.	A3.2 Sukuria paprastos užduoties sprendimą. Bando perteikti matematines mintis, tačiau trūksta aiškumo, nuoseklumo, rišlumo, mintys kartojasi arba nutrūksta, pateikia nepilną atsakymą.	A3.3. Sukuria nuoseklų paprastos užduoties sprendimą, jį paaiškina, tačiau trūksta tikslumo, išbaigtumo.	A3.4. Sukuria nuoseklų, pagrįstą paprastos užduoties sprendimą. Matematines idėjas paaiškina ir pagrindžia.

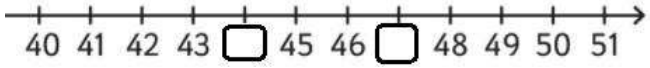
2 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba. <...> Mokomasi uždavinio sprendimą užrašyti kaip klausimų ir atsakymų seką. <...>

Rokas ir Laura žaidė kompiuterinį žaidimą. Rokas surinko 34 taškus, o Laura surinko 39 taškus. Keliais taškais Rokas surinko mažiau negu Laura? ***Komentaras.*** *Pateikiamas galimas mokinio sprendimas.* *39 – 34 = 5* *Ats. 5*	Parašykite klausimą, kuris derėtų su uždavinio sprendimu. *Rokas ir Laura žaidė kompiuterinį žaidimą. Rokas surinko 34 taškus, o Laura surinko 39 taškus.* *.....?* *Sprendimas.* *.....?* *39 – 34 = 5 (tašk.)* *Ats. 5 taškais.*	Tėja turi susitaupiusi 36 eurus smuikui. Seneliai jai davė 55 eurus. Ar Tėjai užteks pinigų nusipirkti smuiką, kainuojantį 80 eurų? Pateikite sprendimą. *Sprendimas.* *Ats.* (pasirinkite tinkamą). *Užteks, nes……* *Neužteks, nes……* ***Komentaras.*** *Tikimasi, kad mokiniai išspręs uždavinį rašydami klausimus, įvardins matavimo vienetus, pateiks pilną atsakymą.*	Tėja turi susitaupiusi 36 eurus smuikui. Seneliai jai davė 55 eurus. Ar Tėjai užteks pinigų nusipirkti smuiką, kainuojantį 80 eurų? Pateikite sprendimą. ***Komentaras.*** *Tikimasi, kad mokiniai išspręs uždavinį rašydami klausimus, įvardins matavimo vienetus, pateiks pilną atsakymą.*
A4.1 Paragintas įsitraukia į matematikos mokymąsi. Naudodamasis tiesiogiai ar netiesiogiai teikiama pagalba nurodo, kas jam sekasi, ko dar reikia pasimokyti.	A4.2 Paragintas įsitraukia į matematikos mokymąsi. Naudodamasis tiesiogiai ar netiesiogiai teikiama pagalba nurodo, kas jam sekasi, ko dar reikia pasimokyti, priežastis dėl kurių sekėsi arba nesisekė veikti.	A4.3 Noriai dalyvauja matematikos mokymosi procese, jaučia atsakomybę už mokymosi rezultatus. Nurodo, kas jam sekasi, ko dar reikia pasimokyti, priežastis dėl kurių sekėsi arba nesisekė veikti. Naudodamasis tiesiogiai ar netiesiogiai teikiama pagalba	A4.4 Domisi matematika, aktyviai dalyvauja mokymosi procese, pasitiki savo jėgomis mokydamasis matematikos, jaučia atsakomybę už savo daromą pažangą. Įvardija savo stiprybes ir tobulintinas sritis mokantis matematikos, nurodo priežastis, dėl kurių sekėsi arba nesisekė veikti.

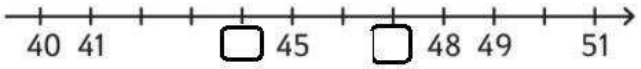
		numato konkretaus laikotarpio matematikos mokymosi žingsnius.	Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba numato konkretaus laikotarpio matematikos mokymosi veiksmų planą.
1 klasė. Skaičiai nuo 0 iki 100. Mokomasi skaičiuoti pirmyn ir atgal nuo bet kurio skaičiaus, susieti objektų skaičių su skaičiumi. Aptariamos skaičiaus ir skaitmens sąvokos. Tyrinėjama, kaip sudaryta 100-o skaičių lentelė, skaičių tiesė. <...>			

Pasirinkite ir atlikite vieną iš pateiktų uždavinių. Įrašykite praleistus skaičius.

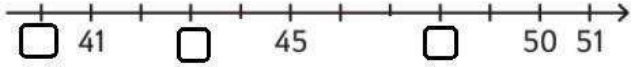
1 lygio uždavinys:



2 lygio uždavinys:



3 lygio uždavinys:



Komentaras.

Baigę darbą mokiniai pasitikrina atsakymus, įsivertina atliktą darbą. Tuomet jų prašoma atsakyti į klausimus:

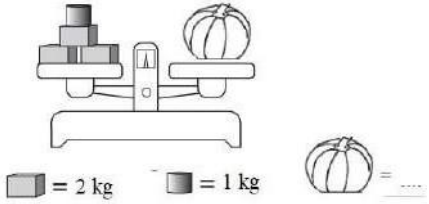
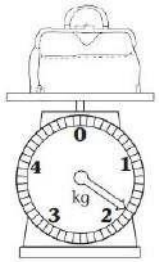
1. Kodėl pasirinkote šio lygio užduotį?

2. Ar pasirinkimas buvo tinkamas? Kodėl?

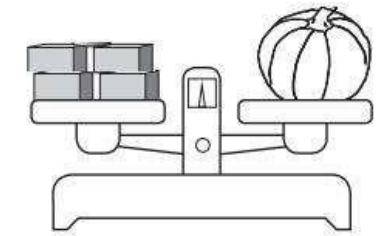
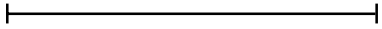
3. Ką reikia žinoti, kad galėtumėte atlikti aukštesnio lygio uždavinį?

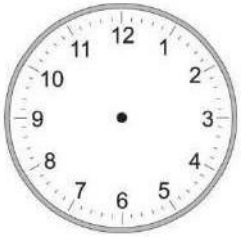
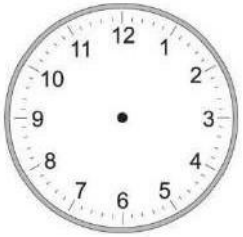
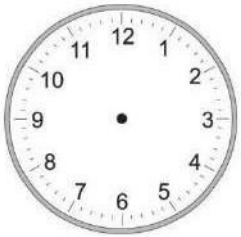
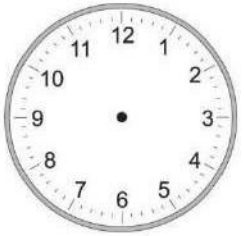
<table>
<tr><th colspan="4">B. Matematinis komunikavimas</th></tr>
<tr><td colspan="4">B1. Paaiškina, perfrazuoja įvairiomis formomis (tekstu, paveikslu, schema, formule, lentele, brėžiniu, grafiku, diagrama) pateiktą matematinį pranešimą.

B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules.

B3. Kuria, pristato matematinį pranešimą: atsirenka reikiamą informaciją, naudoja tinkamas fizines ir skaitmenines priemones, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.</td></tr>
<tr><td>B1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklausytą paprasčiausią matematinį pranešimą.</td><td>B1.2 Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklausytą paprasčiausią matematinį pranešimą.</td><td>B1.3 Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklausytą paprastą matematinį pranešimą.</td><td>B1.4 Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklausytą nesudėtingą matematinį pranešimą.</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 klasė. Masė, laikas. Susipažįstama su pagrindiniu masės matavimo vienetu kilogramu (kg). Atliekant įvairias praktines užduotis, mokomasi pajausti, kokių artimoje aplinkoje esančių ų masę tinka/netinka apibūdinti šiuo m tavimo vienetu, kokie prietaisai gali b ti tam naudojami. <...> daikt</td></tr>
<tr><td>Kokia moliūgo masė?</td><td>Kokia moliūgo masė?
 
</td><td>Pažymėk, kokia rankinės masė?
 

☐Mažiau negu 1 kg</td><td>Rankinės yra vienodo dydžio, tačiau jų masė skirtinga. Apibrauk svarstykles, ant kurių padėta sunkiausia rankinė?
  </td></tr>
</table>

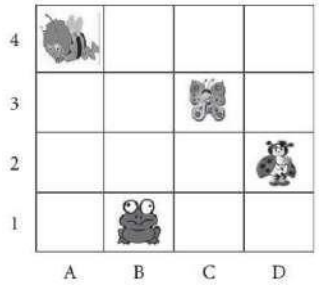
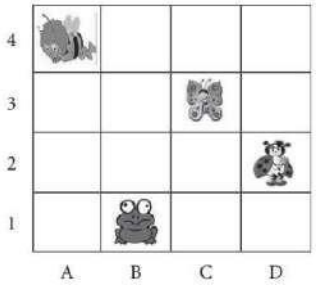
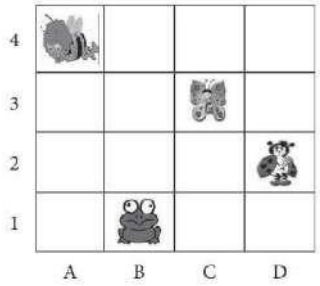
		☐Beveik 2 kg ☐1 kg ☐3 kg	
B2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.2 Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.3 Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.4 Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
2 klasė. Masė, laikas, temperatūra. <...> Diskutuojama, kokiais vienetais tiktų apibūdinti įvairių aplinkos daiktų masę. <...> **Ilgis, plotas, tūris. <...>** Mokomasi nubraižyti ir išmatuoti, o taip pat „iš akies“ įvertinti atkarpas, kurių ilgis išreiškiamas cm ir mm. <...>			
Morta išmatavo ir užrašė pieštuko ilgį. Kurį dydį, tavo manymu, užrašė Morta? A. 15 m B. 15 cm C. 15 Eur D. 15 min.	Išmatuokite ir užrašykite atkarpos ilgį. 	Įrašykite tinkamus matavimo vienetus. *Dominykas yra antrokas. Jo ūgis 131 ……, masė 30 …… .*	Nubrėžkite dvi atkarpas, kurių bendras ilgis būtų 10 cm. Užrašykite jų ilgius.

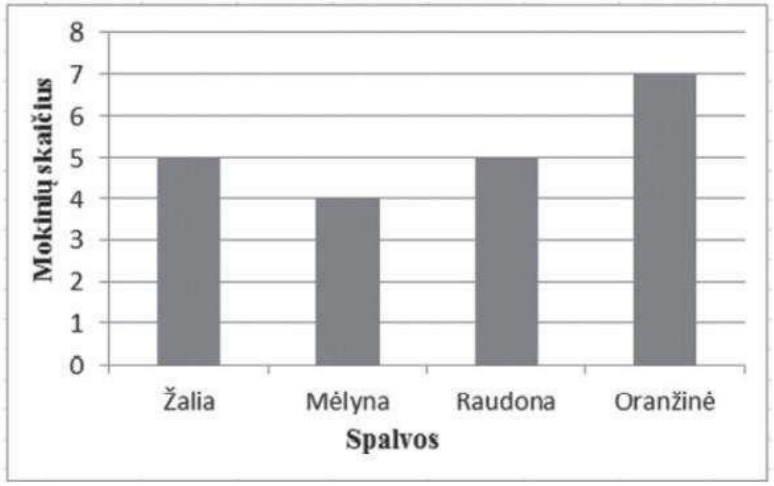
B3.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atsirenka akivaizdžiai pateiktą reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas	B3.2 Atsirenka akivaizdžiai pateiktą reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas,	B3.3 Atsirenka reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas,	B3.4 Atsirenka reikiamą informaciją iš 1-2 nurodytų šaltinių, kuria ir pristato nesudėtingą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones,
pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, iš dalies atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį).	dažnai atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį) ar komunikavimo situaciją.	atsižvelgia į adresatą ar komunikavimo situaciją.	formas, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.
1 klasė. Masė, laikas. <...> Mokomasi suprasti laikrodžio su rodyklėmis ir skaitmeninio laikrodžio rodomą laiką, juo pasinaudoti, nusakant laiką pilnomis valandomis (val., h), 12 val. ir 24 val. laiko sistemose. <...>			
Kur bus laikrodžio rodyklės antrą valandą po vidurdienio? Nupieškite jas. 	Milda į žaidimų aikštelę atėjo antrą valandą po vidurdienio. Pasakykite, kur turėtų būti ilgoji ir trumpoji laikrodžio rodyklės. 	Milda į žaidimų aikštelę atėjo 14 val. Pasakykite, kur turėtų būti laikrodžio rodyklės. 	Milda į žaidimų aikštelę atėjo 14 val. Pasakykite, kur turėtų būti laikrodžio rodyklės po valandos. 
C. Problem sprendimas C1. Modeliuoja įvairaus konteksto su rantamas ir prasmingas situacijas: skai o problemą į dalis, nustato jų tarpusav o santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį. C2. Pasiūlo ir vertina alternatyvias pr bleminės užduoties sprendimo strategijas, sudaro užduoties sprendimo planą ir jį įgyvendina. C3. Įvertina matematinės veiklos rezultatus, daro išvadas, jas interpretuoja nagrinėtos problemos kontekste.			

C1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent vieną paprasčiausią matematinį klausimą apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	C1.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent du paprasčiausius matematinius klausimus apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	C1. 3 Modeliuoja nagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus.	C1. 4 Modeliuoja nagrinėtas ir nenagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus/užduotis.
1 klasė. Finansinis raštingumas. <...> Mokomasi atpažinti euro banknotus ir monetas pagal vertę, norimą pinigų sumą sudėlioti keliais skirtingais banknotų ir monetų deriniais. <...>			

Pagal paveikslėlį baikite kurti klausimus.  *Kiek monetų turi ..... ?* *…… pinigų turi.....?*	Pagal paveikslėlį sukurkite du klausimus. Galite vartoti žodžius: *pinigai, monetos, banknotas*.  	Pagal paveikslėlį sukurkite du klausimus.  	Sukurkite uždavinį, kurį sprendžiant reikėtų atlikti sudėties veiksmą. 
C2.1 –	C2.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba sudaro ir įgyvendina paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.	C2.3 Vertina pasiūlytas alternatyvias paprastos probleminės užduoties sprendimo strategijas. Sudaro ir įgyvendina paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.	C2.4 Pasiūlo ir vertina alternatyvias paprastos probleminės užduoties sprendimo strategijas. Sudaro ir įgyvendina paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.

1 klasė. Transformacijos. Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi apibūdinti objektų ar žmonių vietą ar padėtį ienas kito atžvilgiu (pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atga). Mokomasi apibūdinti, schemoje pav izduoti objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos (pvz., rodyklėmis schemoje parodyti, kur buvo paslėptas lobis).			
–	Varlytė nupiešta langelyje B1. Kuriame langelyje yra drugelis?	Kas yra pavaizduota C3 langelyje?	Parašykite, kuriame langelyje yra drugelis?

			
C3.1 –	C3.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro išvadas.	C3.3 Konsultuodamasis įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste. Daro pagrįstas išvadas.	C3.4 Įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro pagrįstas išvadas.
1 klasė.mas. Duomenys ir jų interpretav pagrindinį tyrimo klausimą.	<...> Mokomasi perskaityti pikto gramoje, stulpelinėje diagramojeamą informaciją, ja remtis atsakant į pateik		

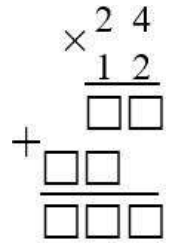
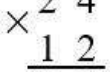
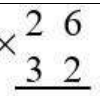
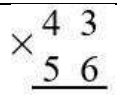
<table>
<tr><td colspan="4">Morta klasės d augų paklausė, kokios spalvos dviratį ji e pasirinktų. Draugų atsakymusdavo diagrama. pavaiz
 
</td></tr>
<tr><td>–</td><td>1) Kokios spalvos dviratį pasirinko daugiausiai mokinių?</td><td>Remdamiesi diagrama įrašykite trūkstamą skaičių.</td><td>Kiek draugų apklausė Morta?</td></tr>
<tr><td></td><td>Ats. ……..

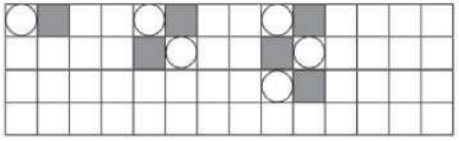
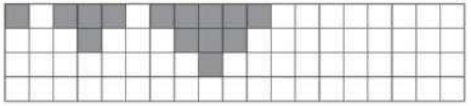
2) Kokių spalvų dviračius pasirinktų vienodas mokinių skaičius?
Ats. ……..</td><td>Oranžinės spalvos dviratį rinktųsi …… mokiniais daugiau negu mėlynos spalvos dviratį.</td><td></td></tr>
</table>

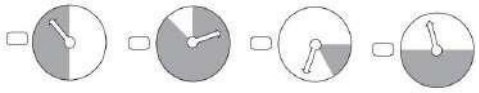
3-4 klasės

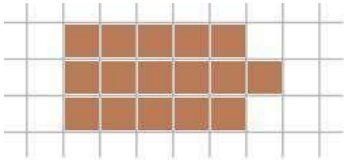
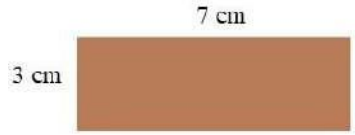
Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**

A. Gilus supratimas ir argumentavimas A1. Tinkamai atlieka ir paaiškina matematines procedūras. A2. Pastebi, nustato dėsningumus, panašumus ir analogijas, kelia hipotezes. A3. Argumentuoja ir vertina matematines idėjas: sukuria nuoseklią, logiškai pagrįstą teiginių seką ar užduoties sprendimą, vertina pranešimo logiškumą. A4. Apmąsto, įsivertina matematikos mokymosi procesą ir rezultatus, planuoja mokymąsi.			
A1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai atlieka paprasčiausias mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras, padedamas paaiškina, kaip jas atlieka.	A1.2 Tinkamai atlieka paprasčiausias mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras, padedamas paaiškina, kaip jas atlieka.	A1.3 Tinkamai atlieka paprastas mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras, konsultuodamasis paaiškina, kaip jas atlieka.	A1.4 Tinkamai atlieka ir paaiškina nesudėtingas mokymosi turinyje numatytas matematines procedūras.
4 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba. <...> Vizualizuojami, pagrindžiami ir taikomi sudėties ir atimties stulpeliu veiksmai, daugybos stulpeliu iš dviženklio skaičiaus veiksmai.			
Sudauginkite:	Sudauginkite:	Sudauginkite:	Sudauginkite:

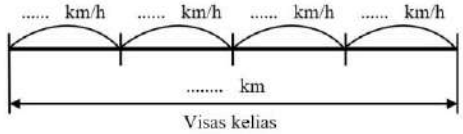
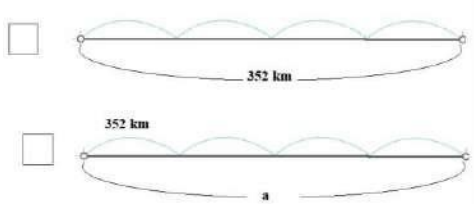
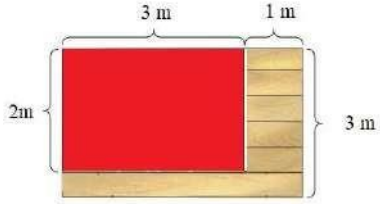
A2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius.	A2.2 Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius.	A2.3 Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius. Remdamasis konkrečių atvejų tyrinėjimo rezultatais, kelia paprasčiausias hipotezes apie bendras tyrinėtų matematinių objektų savybes.	A2.4 Nesudėtingais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius. Remdamasis konkrečių atvejų tyrinėjimo rezultatais, kelia paprastas hipotezes apie bendras tyrinėtų matematinių objektų savybes.
4 klasė. Sekos. Pratęsiamos, apibūdinamos, kuriamos sekos, kurių nariais yra trupmenos arba dešimtainiu pavidalu parašyti skaičiai. Nagrinėjamos objektų sekos, kai kiekvieną kitą sekos objektą sudaro vis daugiau (mažiau) element , kurie nebūtinai išdėstomi vienoje eilėje. Tyrinėjamos sekos, gautos suliejus dvi sekas.			
Pastebėję dėsningumą, nupieškite dar vieną figūrą. 	Pastebėję dėsningumą, nupieškite dar vieną figūrą. 	Įrašykite trūkstamą sekos narį. 70, 61, 52, ..., 34, 23.	Nustatykite, kaip gaunamas vis kitas sekos narys. Parašykite dar vieną sekos narį. $\frac{1}{5}, \frac{2}{5}, \frac{3}{5}, \frac{4}{5}, 1, 1\frac{1}{5}, 1\frac{2}{5}, \ldots..$
A3.1 Sukuria paprasčiausios, o naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba ir paprastos, užduoties sprendimą. Matematines mintis	A3.2 Sukuria paprastos užduoties sprendimą. Bando perteikti matematines mintis, tačiau trūksta aiškumo, nuoseklumo, rišlumo,	A3.3. Sukuria nuoseklų paprastos užduoties sprendimą, jį paaiškina, tačiau trūksta tikslumo, išbaigtumo.	A3.4. Sukuria nuoseklų, pagrįstą nesudėtingos užduoties sprendimą.

perteikia nerišliai ir padrikai, pateikia nepilną atsakymą.	mintys kartojasi arba nutrūksta, pateikia nepilną atsakymą. Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba vertina paprasto matematinio pranešimo logiškumą.	Vertina paprasto matematinio pranešimo logiškumą.	Matematines idėjas paaiškina ir pagrindžia. Vertina nesudėtingo matematinio pranešimo logiškumą.
4 klasė. Tikimybės ir jų interpretavimas. Nagrinėjami atsitiktinumo principu paremti žaidimai su keliomis vienodai ir nevienodai galimomis 2–6 baigtimis. <...> Mokomasi formuluoti, vertinti teiginius apie baigčių tikėtinumą. <...>	**4 klasė. Tikimybės ir jų interpretavimas.** Nagrinėjami atsitiktinumo principu paremti žaidimai su keliomis vienodai ir nevienodai galimomis 2–6 baigtimis. <...> Mokomasi formuluoti, vertinti teiginius apie baigčių tikėtinumą. <...>	**4 klasė. Masė, laikas, temperatūra, greitis.** <...> Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti vieną iš trijų dydžių (kelią, greitį ar laiką), kai žinomi kiti du.	**4 klasė**. **Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba.** <..> Vizualizuojami, pagrindžiami ir taikomi sudėties ir atimties stulpeliu veiksmai, daugybos stulpeliu iš dviženklio skaičiaus veiksmai.<...>
Pasukama rodyklė ir stebima, ant kokios spalvos ji sustos. Ant kokios spalvos **ji gali** sustoti?  ☐ Baltos ☐ Pilkos ☐ Juodos ☐ Ant bet kurios iš išvardytų	Rokas laimi, jei suktuko rodyklė sustoja ant baltos spalvos, o Auksė – jei ant pilkos spalvos. Kurį suktuką turėtų pasirinkti Rokas? 	Poilsiautojas ėjo iš Preilos į Nidą 5 km per valandą greičiu. Atstumas nuo Preilos iki Nidos – 11 km. Ar jis nueis šį atstumą per 2 valandas? Pagrįskite savo atsakymą.	 Patikrinkite, ar teisus Zigmas. Pagrįskite savo atsakymą.
A4.1 Paragintas įsitraukia į matematikos mokymąsi. Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba nurodo, kas jam sekasi, ko	A4.2 Paragintas įsitraukia į matematikos mokymąsi. Nurodo, kas jam sekasi, ko dar reikia pasimokyti, priežastis dėl	A4.3 Noriai dalyvauja matematikos mokymosi procese, jaučia atsakomybę už mokymosi rezultatus.	A4.4 Domisi matematika, aktyviai dalyvauja mokymosi procese, pasitiki savo jėgomis mokydamasis

dar reikia pasimokyti, priežastis dėl kurių sekėsi arba nesisekė veikti.	kurių sekėsi arba nesisekė veikti. Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba numato konkretaus laikotarpio matematikos mokymosi žingsnius.	Įvardija savo stiprybes ir tobulintinas sritis mokantis matematikos, nurodo priežastis, dėl kurių sekėsi arba nesisekė veikti. Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba numato konkretaus laikotarpio matematikos mokymosi veiksmų planą.	matematikos, jaučia atsakomybę už savo daromą pažangą. Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba įsivertina matematikos mokymosi rezultatus, išsikelia konkretaus laikotarpio matematikos mokymosi tikslus ir numato veiksmų planą.
4 klasė. Ilgis, plotas, tūris. Apibrėžiami ploto matavimo vienetai kvadratiniu centimetru (cm^2), kvadratiniu metru (m^2). Praktikuojamasi apskaičiuoti kvadrato, stačiakampio plotą. O taip pat ir plotą figūros, sudarytos iš kelių stačiakampių/kvadratų. <...>			
1. Atlikite užduotį: *1 cm^2 sudaro 4 langeliai. Koks pavaizduotos figūros plotas?*  2. Aptarkite sprendimus su kitais. 3. Įsivertinkite pabaigdami sakinius: *Aš moku* …… *Sunkiau sekėsi* …… *Dar reikėtų* ……	1. Atlikite užduotį: *Kiek daugiausiai kvadratų, kurių kraštinės ilgis 1 cm, tilptų į pavaizduotą stačiakampį?*  2. Aptarkite sprendimus su kitais. 3. Įsivertinkite pabaigdami sakinius: *Man pavyko, nes* …… *Sunkiau sekėsi* …… *Dar reikėtų* ……	1. Atlikite užduotį: *Goda iškirpo 156 cm^2 ploto stačiakampį. Kokio ilgio šis stačiakampis, jei jo plotis 12 cm.* 2. Aptarkite sprendimus su kitais. 3. Įsivertinkite pabaigdami sakinius: *Aš žinau* …… *Aš galiu* …… *Dar reikėtų* ……	1. Atlikite užduotį: *Nubraižykite 4 cm pločio ir 28 cm perimetro stačiakampį. Apskaičiuokite jo plotą.* 2. Aptarkite sprendimus su kitais. 3. Įsivertinkite pabaigdami sakinius: *Aš moku* …… *Aš galiu* …… *Norėčiau išmokti* ……

B. Matematinis komunikavimas
B1. Paaiškina, perfrazuoja įvairiomis formomis (tekstu, paveikslu, schema, formule, lentele, brėžiniu, grafiku, diagrama) pateiktą matematinį pranešimą.
B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules.

B3. Kuria, pristato matematinį pranešimą: atsirenka reikiamą informaciją, naudoja tinkamas fizines ir skaitmenines priemones, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.			
B1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklausytą paprasčiausią matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.	B1.2 Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklausytą paprasčiausią matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.	B1.3 Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklausytą paprastą matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.	B1.4 Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklausytą nesudėtingą matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.
4 klasė. Masė, laikas, temperatūra, greitis. <...> Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti vieną iš trijų dydžių (kelią, greitį ar laiką), kai žinomi kiti du.	**4 klasė. Raidiniai reiškiniai.** Mokomasi paprastais atvejais tarpusavyje sieti žodinio uždavinio sąlygą, situaciją iliustruojančią schemą ir raidinį reiškinį, kai kintamasis (raidė) uždavinio sąlygoje ar schemoje nurodyti.	**4 klasė. Masė, laikas, temperatūra, greitis.** <...> Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti vieną iš trijų dydžių (kelią, greitį ar laiką), kai žinomi kiti du.	**4 klasė. Masė, laikas, temperatūra, greitis.** <...> Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti vieną iš trijų dydžių (kelią, greitį ar laiką), kai žinomi kiti du.

Papildykite schemą pagal uždavinio sąlygą. *Garlaivis plaukė 20 km/h greičiu. Kelionė truko 4 val. Kokį atstumą garlaivis nuplaukė?*  	Pažymėkite, kuri schema iliustruoja uždavinio sąlygą. *Miestus skiria 352 km atstumas. Kokiu greičiu turi važiuoti traukinys, kad nuvažiuotų šį atstumą per a valandų, kai a = 4?*  	Žaidimų kambaryje paklotas 2 m pločio ir 3 m ilgio kilimas. Išnagrinėkite paveikslą ir parašykite, kas apskaičiuota kiekvienu atveju.  a) $2 \cdot 3 = 6$ (m^2)……..... b) $3 + 1 = 4$ (m)……..... c) $(3+1) \cdot 3 = 12$ (m^2)……...	Pavaizduokite uždavinį schema. *Garlaivis per 10 valandų nuplaukė 280 km. Pirmąsias 4 valandas jis plaukė 25 km per valandą greičiu, o vėliau greitį padidino. Kokiu greičiu garlaivis plaukė likusias valandas?*

B2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.2 Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.3 Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.4 Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
3 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba. <...> Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet atliekami keli veiksmai, gali tekti smulkinti/stambinti gretimus matavimo vienetus sveikais skaičiais.	**3 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba.** <...> Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet atliekami keli veiksmai, gali tekti smulkinti/stambinti gretimus matavimo vienetus sveikais skaičiais.	**4 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba.** <...> Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet reikia atsakyti į netiesioginį klausimą, o atsakant į jį taikyti sudėties, atimties, daugybos, dalybos veiksmus, sudaryti skaitinius reiškinius, kuriuose gali būti ir skliaustai.	**4 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba.** <...> Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet reikia atsakyti į netiesioginį klausimą, o atsakant į jį taikyti sudėties, atimties, daugybos, dalybos veiksmus, sudaryti skaitinius reiškinius, kuriuose gali būti ir skliaustai.

Šeima iš Birštono važiavo į Druskininkus per Alytų. Remdamiesi paveikslu, apskaičiuokite, kiek kilometrų nuvažiavo šeima.  ***Komentaras.*** *Tikimasi, kad mokiniai įvardins matavimo vienetus, pateiks atsakymą.*	Vienas kilogramas agurkų kainuoja 3 Eur. Kiek kainuoja vienas kilogramas morkų, jei jos perpus pigesnės negu agurkai? ***Komentaras.*** *Tikimasi, kad mokiniai išspręs uždavinį rašydami klausimus, įvardins matavimo vienetus, pateiks atsakymą.*	Devynios vienodos šokdynės kainuoja 40 Eur 50 ct. Apskaičiuokite tokių pat penkiolikos šokdynių kainą. ***Komentaras.*** *Tikimasi, kad mokiniai išspręs uždavinį rašydami klausimus, įvardins matavimo vienetus, pateiks atsakymą.*	Rokas turi 3 monetas po 50 ct, o jo draugas – kažkiek monetų po 20 ct. Jie abu kartu turi 2 Eur 30 ct. Kiek monetų po 20 ct turi Roko draugas? ***Komentaras.*** *Tikimasi, kad mokiniai išspręs uždavinį rašydami klausimus, įvardins matavimo vienetus, pateiks atsakymą.*

B3.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atsirenka akivaizdžiai pateiktą reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ar komunikavimo situaciją.	B3.2 Atsirenka reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ar komunikavimo situaciją.	B3.3 Atsirenka reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, kuria ir pristato paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.	B3.4 Atsirenka reikiamą informaciją iš 1–3 nurodytų šaltinių, kuria ir pristato nesudėtingą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas ar savo pasirinktas fizines ar skaitmenines priemones, formas, tikslingai atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.
4 klasė. Duomenys ir jų interpretavimas. Mokomasi planuoti ir atlikti statistinį tyrimą apie artimą aplinką, pasirinktu būdu pristatyti tyrimo rezultatus, papasakoti, ką norėjo tyrimu išsiaiškinti, kokius rezultatus gavo, ką įdomaus ir naudingo išmoko, sužinojo. <...>			

Atlikite tyrimą „Mėgstamiausia sporto šaka“.			
Apklauskite 10–12 klasės draugų ir išsiaiškinkite, kokia jų mėgstamiausia sporto šaka. Atsakymus žymėkite brūkšneliais. Gautus duomenis pateikite stulpeline diagrama, naudokite programą „PowerPoint“ arba programėlę „Chart Maker“. Pristatykite atliktą tyrimą klasės draugams: ● pasakykite, kiek klasės draugų apklausėte, ● parodykite diagramą, ● paaiškinkite, ką reiškia kiekvienas diagramos stulpelis, ● padarykite išvadą.	Apklauskite 10–15 klasės draugų ir išsiaiškinkite, kokia jų mėgstamiausia sporto šaka. Pasirinkite duomenų rinkimo būdą. Gautus duomenis pateikite stulpeline diagrama, naudokite programą „PowerPoint“ arba programėlę „Chart Maker“. Pristatykite atliktą tyrimą klasės draugams.	Apklauskite 15–20 kitos klasės mokinių ir išsiaiškinkite, kokia jų mėgstamiausia sporto šaka. Pasirinkite duomenų rinkimo būdą. Gautus duomenis pateikite stulpeline diagrama, naudokite programą „PowerPoint“ arba programėlę „Chart Maker“. Pristatykite atliktą tyrimą apklaustos klasės mokiniams.	Apklauskite 15–20 trijų skirtingų klasių mokinių ir išsiaiškinkite, kokia jų mėgstamiausia sporto šaka. Pasirinkite duomenų rinkimo būdą bei pateikimą. Pristatykite apklausos rezultatus apklausos dalyviams.
C. Problemų sprendimas			

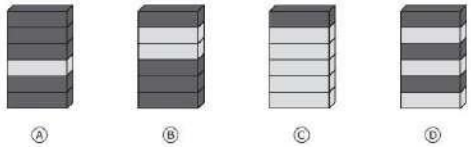
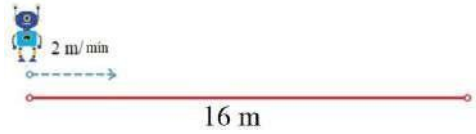
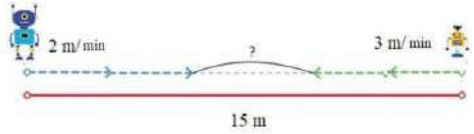
C1. Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį. C2. Pasiūlo ir vertina alternatyvias probleminės užduoties sprendimo strategijas, sudaro užduoties sprendimo planą ir jį įgyvendina. C3. Įvertina matematinės veiklos rezultatus, daro išvadas, jas interpretuoja nagrinėtos problemos kontekste.			
C1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent du paprasčiausius matematinius klausimus apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	C1.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent du paprastus matematinius klausimus apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	C1.3 Modeliuoja nagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus/užduotis.	C1.4 Modeliuoja nagrinėtas ir nenagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja nesudėtingus matematinius klausimus/užduotis.

4 klasė. Finansinis raštingumas. Tyrinėjamos situacijos, kuomet prekių ir paslaugų kainos užrašytos dešimtainiu pavidalu. Mokomasi tokiais skaičiais nurodytas pinigų sumas perskaityti, palyginti, sudėti ir atimti. <...>



Paveiksle apibraukite informaciją, kuria turėtumėte pasinaudoti, kad atsakytumėte į šiuos klausimus: ● Kurių daržovių 1 kg kainuoja daugiau negu 2 Eur? ● Kiek kainuoja 2 kg morkų?	Inga pirks daržovių, kurių 1 kg kainuoja daugiau negu 1 Eur, bet mažiau negu 2 Eur. Paveiksle apibraukite informaciją, kuria turėtumėte pasinaudoti, kad pasakytumėte, kurias daržoves pirks Inga.	Paveiksle apibraukite informaciją, kuria turėtumėte pasinaudoti, kad atsakytumėte į šiuos klausimus: ● Ar užteks 5 Eur nusipirkti po kilogramą paprikų ir pomidorų? ● Kiek kainuoja vienas kilogramas agurkų, jei jie perpus brangesni negu bulvės?	Remdamiesi paveiksle pateikta informacija sukurkite uždavinį.

Parašykite dar vieną klausimą, į kurį galima būtų atsakyti remiantis paveikslo informacija.	Parašykite dar vieną klausimą, į kurį galima būtų atsakyti remiantis paveiksle pateikta informacija.	Parašykite dar vieną klausimą, į kurį galima būtų atsakyti remiantis paveiksle pateikta informacija.	

C2.1 –	C2.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba sudaro ir įgyvendina paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.	C2.3 Vertina pasiūlytas alternatyvias paprastos probleminės užduoties sprendimo strategijas. Sudaro ir įgyvendina paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.	C2.4 Pasiūlo ir vertina alternatyvias nesudėtingos probleminės užduoties sprendimo strategijas. Sudaro ir įgyvendina nesudėtingos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.
–	**3 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba**. <...>Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet atliekami keli veiksmai, gali tekti smulkinti/stambinti gretimus matavimo vienetus sveikais skaičiais.	**4 klasė. Masė, laikas, temperatūra, greitis.** <...> Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti vieną iš trijų dydžių (kelią, greitį ar laiką), kai žinomi kiti du.	**4 klasė. Masė, laikas, temperatūra, greitis.** <...> Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti vieną iš trijų dydžių (kelią, greitį ar laiką), kai žinomi kiti du.
–	Statybininkai krovė tamsios ir šviesios spalvos plytas. Vienos tamsios plytos svoris 10 kg, šviesios 7 kg. Statybininkas Juozas vieną ant kitos sukrovė 6 plytas, bendras jų svoris yra 45 kg. Kurias plytas sukrovė Juozas?  Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ	Rusnė norėjo sužinoti, ar per 5 min robotas įveiktų 16 m.  Štai kaip ji skaičiavo: 1) $5 \cdot 2 = 10$ (m) 2) $10 < 16$	Rusnė norėjo sužinoti, koks atstumas bus tarp robotų po 2 min.  Štai kaip ji skaičiavo: 1) $2 + 3 = 5$ (m) 2) $5 \cdot 2 = 10$ (m) 3) $15 - 10 = 5$ (m)

		Rašydami paaiškinimus kiekvienam veiksmui parodykite, kaip suprantate Rusnės mąstymo būdą. 1) ……. 2) ……...	Pasiūlykite kitą, nei Rusnės, šio uždavinio sprendimo būdą.
C3.1 –	C3.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro išvadas.	C3.3 Konsultuodamasis įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste. Daro pagrįstas išvadas.	C3.4 Įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos nesudėtingos problemos kontekste, daro pagrįstas išvadas, jas interpretuoja nagrinėtos problemos kontekste.
–	**3 klasė. Masė, laikas, temperatūra.** Apskaičiuojant laiko trukmę mokomasi naudotis tvarkaraščiu, kalendoriumi. <...>	**4 klasė. Finansinis raštingumas.** <...>. Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi priimti skaičiavimais grįstus sprendimus apie išlaidas ir taupymą, uždarbį, aukojimą <...>.	**4 klasė. Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba.** <...>Mokomasi iš perteklinės informacijos turinčio pranešimo atsirinkti tinkamą, kad atsakytų į klausimus <...>.

<table>
<tr>
<td>–</td>
<td>Lentelėje pateikta miesto autobuso Nr. 76 tvarkaraščio dalis. Kiek šiuo numeriu pažymėtų autobusų atvažiuoja į stotelę nuo 17:00 iki 18:00?

<table>
<tr><th>Val.</th><th>Min.</th></tr>
<tr><td>14</td><td>23 49</td></tr>
<tr><td>15</td><td>15 29 43</td></tr>
<tr><td>16</td><td>01 16 30 43 56</td></tr>
<tr><td>17</td><td>10 23 42 59</td></tr>
<tr><td>18</td><td>16 33 48</td></tr>
</table>
</td>
<td>Kilogramas riešutų kainuoja 2 Eur. Kiek kilogramų riešutų galima nusipirkti už 4,5 Eur?</td>
<td>Kurio uždavinio negalėtum išspręsti dėl duomenų (informacijos) trūkumo?

a) Akvilė yra 40 cm žemesnė už savo mamą. Mamos ūgis 1,70 m. Koks Akvilės ūgis?

b) Julius su draugais susiruošė į kiną. Vaikiško bilieto kaina 11 Eur, o bilietas suaugusiajam kainuoja 18 Eur. Kiek vaikų eis į kiną?

c) Kotryna į mokyklą išėjo 7 h 25 min. Į mokyklą ji atėjo 7 h 50 min. Kiek laiko Kotryna užtruko kelyje į mokyklą?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>d) Naktį lauko termometras rodė 2°C. Dieną temperatūra pakilo 6 laipsniais. Kokią oro temperatūrą lauko termometras rodė dieną?</td>
</tr>
</table>

Visuomeninis ugdymas

Pateikiama užduotimi siekiama atskleisti kaip, atsižvelgiant į visuomeninio ugdymo programoje apibrėžtus pasiekimų lygių požymius, formuluoti mokinių pasiekimų vertinimo kriterijus, numatyti jų raiškos požymius.

Pavyzdyje pateikiamas bendradarbiaujančios grupės narių įsivertinimo lapo pavyzdys, kuris padeda mokiniui stebėti ir įsivertinti savo ir grupės narių veiklą pamokoje.

Mokinių darbų pavyzdžiai padeda suprasti kaip atnaujintose bendrosiose programose aprašyti mokinių pasiekimų lygių požymiai pritaikomi praktiškai.

TEMA. GIMINĖS MEDIS

BENDRADARBIAUJANČIOS GRUPĖS NARIŲ ĮSIVERTINIMO LAPAS

Patarimai mokytojui:
Įsivertinimo lape pateikiamas mokomojo dalyko turinio ir bendradarbiavimo grupėje aspektas. Bendradarbiaujančioji grupė sudaroma taip, kad jos sudėtyje būtų skirtingų gebėjimų mokiniai. Mokiniams pateikiamos užduotys turėtų atitikti jų gebėjimus.

Žymėjimo paaiškinimai įsivertinimo lape:

Žalia – džiaugiuosi savo/grupės pasiekimais

Geltona – galėjau labiau pasistengti

Mėlyna – per mažai stengiausi, buvo sunku

Mokinių vardai	I UŽDUOTIS Teksto skaitymas ir nagrinėjimas				II UŽDUOTIS Medžio dalys ir jų nauda medžiui				III UŽDUOTIS Giminės medžio kūrimas	
	Moku perskaityti tekstą ir jį vertinti (pasakyti savo nuomonę,	Įvardiju teksto veikėjų giminystės ryšius (vaikas, tėvas,	Pagalba		Nurodau pagrindines medžio dalis ir paaiškinu, kam jos reikalingos	Pagalba		Atidžiai klausiau, ką apie medžio dalis sako draugai ir užpildžiau lentelę	Tariausi su kitais grupės nariais ir sukūriau giminės medį	Papasakoju grupės nariams apie savo giminės medį
			Man padėjo (papildė, patarė, kt.)	Aš padėjau (papildžiau, patariau, kt.)		Man padėjo išsiaiškinti, kam reikalingos medžio dalys	Aš padėjau išsiaiškinti, kam reikalingos medžio dalys			

	apibūdinti veikėjus ir pan.)	seneliis)								ir išklausiau kitus
Povilas										
Arnas										
Kotryna										
Laura										

PASIEKIMŲ LYGIŲ POŽYMIAI (iš BP projekto Visuomeninis ugdymas 1-4 kl.)

C.1.2. Mokytojui padedant sudaro giminės medį (vaikai, tėvai), nurodo tėvų, senelių vardus, įvardija giminystės ryšius.	C.1.2. Mokytojui padedant paaiškina, kas yra karta, sudaro giminės medį (vaikai, tėvai), įvardija giminystės ryšius.	C.1.2. Paaiškina, kas yra karta, kaip tarpusavyje yra susijęs skirtingų kartų gyvenimas. Sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.	C. 1.2. Paaiškina, kas yra karta, kaip jos keičiasi, sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai, proseneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.

Patarimai mokytojui Mokinių atliktų darbų vertinimas atliekamas pagal iš anksto su mokiniais aptartus vertinimo kriterijus. Grįžtamasis ryšys apie atliktą užduotį mokiniams pateikiamas individualiai parašant vertinamąjį komentarą. Vertinimo komentaras parengiamas pagal užduočiai keliamus vertinimo kriterijus.

Mokinių darbų vertinimo pavyzdys

(pildo mokytojas Mokytojo užrašuose/Mokytojo dienoraštyje)

Mokinio darbo vertinimo kriterijai	*Atitinka*	*Atitinka iš dalies*	*Atitinka tik pagal keletą požymių, darbas tobulintinas*	*Neatitinka*
Vaizduojant giminės medį remtasi pavyzdžiu, yra pavaizduotos pagrindinės medžio dalys.				
Taisyklingai įvardijama medžio dalių nauda medžiui.				
Įvardijami giminės medyje pateikiami tėvų, senelių vardai, giminystės ryšiai.				
Giminės medis pristatytas kitiems nuosekliai pasakojant tai, kas jame vaizduojama.				
Dirbant grupėje demonstruojami bendradarbiavimo gebėjimai.				
Sukurtas giminės medis tvarkingas, taisyklingai užrašyti vardai, giminystės ryšius nusakantys žodžiai.				

Mokinių darbų ir vertinimo komentarų pavyzdžiai*

Giminės medžio pavyzdys (slenkstinis lygmuo)	Vertinimo komentaro pavyzdys (slenkstinis lygmuo) Giminės medis parengtas mokytojui padedant. Savarankiškai įvardyti tėvų, senelių vardai, pateikiant klausimus - giminystės ryšiai. Pristatant giminės medį kitiems, jis parodytas, pasakyti keli sakiniai apie tai, kas jame vaizduojama. Giminės medyje pavaizduotos pagrindinės medžio dalys, tačiau ne visuose žodžiuose raidės jungiamos taisyklingai. Dirbant grupėje kilo sunkumų laikantis bendrų susitarimų.
Giminės medžio pavyzdys (patenkinamas lygmuo)	Vertinimo komentaro pavyzdys (patenkinamas lygmuo)

	Giminės medis parengtas mokytojui padedant. Savarankiškai įvardyti tėvų, senelių vardai, giminystės ryšiai. Pristatant giminės medį kitiems paaiškinti giminystės ryšiai. Giminės medyje pavaizduotos pagrindinės medžio dalys. Nurodyti tik giminystės ryšiai, neužrašyti vardai. Giminystės ryšius žymintys žodžiai užrašyti ir spausdintinėmis, ir rašytinėmis raidėmis. Dirbant grupėje bendrų susitarimų laikytasi iš dalies.
Giminės medžio pavyzdys (pagrindinis lygmuo)	Vertinimo komentaro pavyzdys (pagrindinis lygmuo) Giminės medis parengtas savarankiškai. Įvardyti tėvų, senelių vardai, paaiškinti giminystės ryšiai. Pristatant giminės medį kitiems, nuosekliai pasakojama, kas jame vaizduojama. Giminės medyje pavaizduotos pagrindinės medžio dalys, vardai užrašyti taisyklingai. Dirbant grupėje geba teikti pagalbą kitiems.
Giminės medžio pavyzdys (aukštesnysis lygmuo)	Vertinimo komentaro pavyzdys (aukštesnysis lygmuo) Giminės medis parengtas savarankiškai. Įvardyti tėvų, senelių vardai, išsamiai paaiškinti giminystės ryšiai. Pristatant giminės medį kitiems, nuosekliai pasakojama, kas jame vaizduojama. Giminės medyje pavaizduotos pagrindinės medžio dalys, nurodyti vardai ir giminystės ryšiai užrašyti taisyklingai. Dirbant grupėje demonstruojami bendradarbiavimo gebėjimai.

*Mokinių darbų pavyzdžius pateikė Vilniaus Medeinos pradinės mokyklos vyresnioji mokytoja A. Čičelytė Grybienė

Gamtos mokslai

1–2 klasė

Gamtos mokslų prigimties ir raidos pažinimas (A)

BP: 27.3.2. Medžiagų savybių tyrimas. Naudojantis pojūčiais tiriamos medžiagų, daiktų savybės (pavyzdžiui, skaidrumas, paviršiaus tekstūra, kietumas, trapumas, tamprumas ir pan.). Mokomasi tirti kasdieniame gyvenime sutinkamų medžiagų vandens sugėrimą, tirpumą ir degumą. [...]

Užduotys A4 pasiekimui ugdyti ir vertinti.

Remdamasis paveikslėliais ir savo patirtimi atlik užduotis.

Užduoties atlikimo trukmė 10–15 min.



1. Kuriuose paveikslėliuose pavaizduoti daiktai **žmonių sukurti** remiantis medienos savybe – plūduriavimu vandenyje? Apibrauk tinkams raides: A B C D

2. Parašyk, kaip šie, tavo pasirinkti žmonių sukurti daiktai, palengvina žmonių gyvenimą.

A .....

B .....

C .....

D .....

3. Pateik žmonių sukurtų daiktų ir technologijų, kurie palengvino (-a) žmonių gyvenimą, pavyzdžių. Paaiškink, kodėl taip manai.

.....

.....

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Atpažįsta medienos plūduriavimo savybės pritaikymą gaminant valtį ir plaustą; pateikia bent vieno daikto palengvinančio žmonių gyvenimą pavyzdį (A4.1).	Atpažįsta medienos plūduriavimo savybės pritaikymą gaminant valtį ir plaustą; pateikia 1–2 daiktų, palengvinančių žmonių gyvenimą, pavyzdžius ir paaiškina, kodėl pasirinko šiuos pavyzdžius (A4.2).	Atpažįsta medienos plūduriavimo savybės pritaikymą gaminant valtį ir plaustą; pateikia 2–3 daiktų, palengvinančių žmonių gyvenimą, pavyzdžius ir paaiškina, kodėl pasirinko šiuos pavyzdžius, kaip jie palengvina žmonių gyvenimą (A4.3).	Atpažįsta medienos plūduriavimo savybės pritaikymą gaminant valtį ir plaustą; pateikia bent 3 daiktų ir 1 technologijos, palengvinančių žmonių gyvenimą, pavyzdžius ir paaiškina, kodėl pasirinko šiuos pavyzdžius, kaip jie palengvina žmonių gyvenimą (A4.4).

Gamtamokslinis komunikavimas (B)

BP: 27.4.1. Šiluma. [...] Aiškinamasi, kad kaitinant medžiagą, didėja jos temperatūra, o karšti daiktai perduoda šilumą kitiems daiktams. Pateikiami ir aptariami žinomų medžiagų, gerai ir blogai praleidžiančių šilumą, pavyzdžiai.

Užduotis B1 pasiekimui ugdyti ir vertinti.

1. Perskaityk pateiktą tyrimo „Laidžios ir mažai laidžios šilumai medžiagos“ eigą ir išbrauk netinkamus žodžius (sąvokas, terminus) ir matavimo vienetus.

Tyrimo eiga: Paimk tris panašaus dydžio stiklo, plastmasės ir molio indus. Į kiekvieną indą įpilk po 200 (kg, mL, cm, °C) karšto vandens. (Liniuote, termometru, matavimo juosta) išmatuok vandens temperatūrą kiekviename inde ir surašyk duomenis į lentelę. Būtinai nurodyk temperatūros matavimo vienetus (kg, mL, cm, °C). Palauk 10 (kg, min., m, mL) ir dar kartą išmatuok vandens (temperatūrą, ilgį, masę) ir pabaik pildyti duomenų lentelę. Išnagrinėk gautus rezultatus ir užrašyk (hipotezę, išvadą), kurios medžiagos geriau ir kurios blogiau praleidžia šilumą.

Patarimai. Užduotį geriau pateikti po tiriamojo darbo „Laidžios ir mažai laidžios šilumai medžiagos“, kurio metu mokiniai naudodami verdantį vandenį tyrė stiklo, plastmasės ir molio laidumą šilumai.
Užduoties atlikimo trukmė 7–10 min.

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Pateiktame tyrimo aprašyme tinkamai pavartojo bent 1 sąvoką ir teisingai nurodė bent 1 matavimo vienetą (B1.1).	Pateiktame tyrimo aprašyme tinkamai pavartojo 2 sąvokas ir (B1.2).	Pateiktame tyrimo aprašyme tinkamai pavartojo 3 (2) sąvokas ir teisingai nurodė 2 (3) matavimo vienetus (B1.3).	Pateiktame tyrimo aprašyme tinkamai pavartojo visas sąvokas ir teisingai nurodė laiko, temperatūros ir talpos matavimo vienetus (B1.1).

BP:
26.2.3. Augalai. Mokomasi skirti medžius, krūmus ir žoles, atpažinti artimiausius aplinkos medžius (klevą, ąžuolą, beržą, eglę, pušį ir 3−4 kitus iš savo aplinkos). [...]
27.2.1. Augalai. Nagrinėjamos pagrindinių augalo dalių funkcijos. Tyrinėjamas augalų augimas, aiškinamasi, kokių aplinkos sąlygų reikia, kad augalas augtų. Mokomasi atpažinti artimiausius aplinkos krūmus (pavyzdžiui, lazdyną, alyvą, ievą ir 2−3 kitus iš savo aplinkos) ir pievų bei dekoratyvines žoles (kiaulpienę, dobilą, žibuoklę, gyslotį, narcizą, tulpę, kardelį, jurginą ir 2−3 kitus iš savo aplinkos).

Užduotys B2 ir B3 pasiekimams ugdyti ir vertinti.

1. Įsižiūrėk į pateiktas nuotraukas ir užrašyk jose pavaizduotų medžių ir krūmų pavadinimus:



2. Įsižiūrėk į pateiktas nuotraukas ir užrašyk jose pavaizduotų žolių pavadinimus:



3. Kuri informacija apie paprastąją kiaulpienę yra tikroviška? Pažymėk varnele.
Paprastoji kiaulpienė yra žolinis augalas.
Paprastosios kiaulpienės pienas yra skanus.
Paprastosios kiaulpienės žiedai geltonos spalvos.
Paprastosios kiaulpienės lapai yra pailgi ir karpytais kraštais.

4. Tomas su klasės draugais rengė plakatą apie ąžuolą. Jis darbui atsinešė kelis paveikslėlius. Pažymėk netinkamus paveikslėlius ir paaiškink, kodėl jie netinka.



Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduotims

Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus ir atpažįsta 1–3 augalus (B2.1).	Pateiktuose paveiksluose randa reikiamos informacijos, padedančios atpažinti augalus ir atpažįsta 4–5 augalus (B223).	Pateiktuose paveiksluose randa reikiamos informacijos, padedančios atpažinti augalus ir atpažįsta 6–8 augalus (B2.3).	Pateiktuose paveiksluose randa reikiamos informacijos, padedančios atpažinti augalus ir atpažįsta visus augalus (B2.4).
Pažymi bent 1 sakinį, kuriame pateikta tikroviška informacija apie paprastąją kiaulpienę. Pažymi netinkamus paveikslus (B3.1).	Pažymi bent 2 sakinius, kuriose pateikta tikroviška informacija apie paprastąją kiaulpienę. Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus nurodo, kodėl paveikslas netinkamas pristatant ąžuolo požymius (B3.2).	Pažymi sakinius, kuriose pateikta tikroviška informacija apie paprastąją kiaulpienę. Paaiškina, kodėl paveikslas netinkamas pristatant ąžuolo požymius (B3.3).	Pažymi sakinius, kuriose pateikta tikroviška informacija apie paprastąją kiaulpienę. Išsamiai paaiškina, kodėl paveikslas netinkamas pristatant ąžuolo požymius (B3.3).

Gamtamokslinis tyrinėjimas (C)

1 klasė

BP: 26.4.1. Judėjimas. [...] Tyrinėjant paprasto objekto (pavyzdžiui, kamuoliuko, mašinytės) judėjimą mokomasi matuoti kelią ir laiką, daryti išvadas apie judėjimo greitį.

Užduotis C4 ir C6 pasiekimams ugdyti ir vertinti.



Atlik panašų į paveiksluose pavaizduotus bandymus naudodamas skirtingus daiktus (pvz., drožtuką, trintuką, kamuoliuką). Nekeisdamas knygos krašto pakėlimo aukščio išmatuok daiktų įveikta kelią ir judėjimo laiką. Ar vienodą greitį įgyja skirtingi daiktai paleisti nuo to paties aukščio knygos krašto? Paaiškink, kodėl taip manai?

Papildoma užduotis: Pasirink vieną daiktą ir paleisk jį judėti nuo šiek tiek aukščiau pakeltos knygos krašto. Vėl išmatuok jo kelią ir judėjimo laiką. Kaip pakito jo greitis lyginant su judėjimu nuo žemiau pakelto knygos krašto? Paaiškink, kodėl taip manai.

Priemonės: knyga ar plati liniuotė; skirtingi daiktai galintis slysti ar riedėti; liniuotė ar matavimo juostą keliui išmatuoti; mobiliojo telefono chronometras ar sekundmatis.

Užduoties atlikimo trukmė: 30 min.

Patarimai: prieš pateikiant mokiniams užduotį būtina su jais aptarti, iš ko galime spręsti, kurio daikto greitis yra didesnis (galimi mokinių atsakymai: įveikia tą patį atstumą per trumpesnį laiką, įveikia didesnį atstumą per tą patį laiką). Papildomą užduotį galimą pateikti pagrindinio ir aukštesniojo pasiekimų lygio mokiniams.

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Padedamas matuoja judėjimo laiką, kelią ir nuskaito laikmačio ir liniuotės (matavimo juostos) rodmenis (C4.1).	Matuoja judėjimo laiką, kelią ir padedamas nuskaito laikmačio ir liniuotės (matavimo juostos) rodmenis (C4.2).	Tikslingai stebi judančius daiktus ir įvardiją judėjimo pokyčius pakeitus daiktą, matuoja judėjimo laiką, kelią ir nuskaito laikmačio ir liniuotės (matavimo juostos) rodmenis (C4.3).	Tikslingai stebi judančius daiktus ir įvardiją judėjimo pokyčius pakeitus daiktą, matuoja judėjimo laiką, kelią ir tiksliai nuskaito laikmačio ir liniuotės (matavimo juostos) rodmenis (C4.4).
Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus nurodo,	Nurodo, kurio daikto greitis buvo didesnis. (C6.1).	Nurodo, kurio daikto greitis buvo didesnis. (C6.3).	Nurodo, kurio daikto greitis buvo didesnis ir paaiškina kodėl. (C6.3).

kurio daikto greitis buvo didesnis. (C6.1).			

2 klasė

BP: 27.2.3. Prisitaikymas prie aplinkos. [...] Augalų vaisių ir sėklų forma siejama su jų platinimo būdu: vėjas, vanduo, gyvūnai.

Užduotis C2 pasiekimui ugdyti ir vertinti.

Atlik tyrimą: „Vaisių ir sėklų platinimo būdo nustatymas“. Dirbant poroje su draugu išsiaiškink, vaisių ir sėklų platinimo būdus. Apžiūrėk pateiktus vaisius ir sėklas, suformuluok hipotezę, kurias sėklas ir vaisius platina gyvūnai, o kurias – vėjas. Atlik bandymus, nurodytus veiklos lape ir užpildyk lentelę.

Užduoties atlikimo trukmė: 35 min.

Mokinio veiklos lapas

VAISIŲ IR SĖKLŲ PLATINIMO BŪDO NUSTATYMAS

Darbą atliko_____

Data_____

Priemonės: lupa, lipni juostelė, vatos gumulėliai, žirklės, pincetas, ąžuolo gilės, lakišiaus sėklos, varnalėšos, liepos ir klevo vaisiai (mokytojai gali pasirinkti kitus vaisius ir sėklas).

Tyrimo tikslas – pagal vaisių ir sėklų savybes nustatyti jų platinimo būdus.

Hipotezė:

.....

.....

Darbo eiga:

- išsiaiškink, vaisių ir sėklų platinimo būdus ir įrašyk tinkamus žodžius:

Sėklas ir vaisius, kurios turi skristukus, platina .....

Sėklas ir vaisius, kurie turi kibukus arba yra gyvūnų maistas, platina .....

- tyrinėk su lupa pateiktus vaisius ir sėklas, nustatyk jų formą bei paviršių,
- pasinaudok vata, pincetu ir nustatyk vaisių ir sėklų kibumą,
- mesdamas vaisių ir sėklą į viršų nustatyk jų sklandumą,
- vaisius ir sėklas priklijuok lentelėje
- užpildyk lentelės skiltis.

Rezultatų lentelė:

Sėkla ar vaisius (įklijuok)	Kibumas (taip /ne)	Sklandumas (taip / ne)	Platina (gyvūnai / vėjas)

PARAŠYK, AR PASITVIRTINO TAVO IŠKELTA HIPOTEZĖ:

.....

BP: 27.3.2. Medžiagų savybių tyrimas. [.] Mokomasi tirti kasdieniame gyvenime sutinkamų medžiagų vandens sugėrimą, [. .]

Užduotis C6 pasiekimui ugdyti ir vertinti.

Atlik tyrimą „Įvairių rūšių popieriaus pralaidumas vandeniui“ ir užpildyk veiklos lapą.

Užduoties atlikimo trukmė 35 min.

Mokinio veiklos lapas

ĮVAIRIŲ RŪŠIŲ POPIERIAUS PRALAIDUMAS VANDENIUI

Darbą atliko _____

Data_____

Priemonės: platesnis indas, vanduo, lipni juostelė, liniuotė, 1–2 mėlyno rašalo kapsulės, žirklės, liniuotė, įvairių rūšių (pvz., kepimo, rankšluostinio, piešimo, sąsiuvinio, laikraštinio, servetėlės) popieriaus juostelės.
Tyrimo tikslas – nustatyti, kuri rūšis popieriaus geriausiai praleidžia vandenį, o kuri silpniausiai.
Hipotezė **–** įvairių rūšių popieriaus pralaidumas vandeniui yra skirtingas.
Darbo eiga:

- iškirpk vienodo ilgio ir pločio įvairių popieriaus rūšių juosteles;
- vieną visų juostelių galą lipnia juostele priklijuok prie liniuotės, palikdamas tarp jų mažus tarpelius;
- į indą pripilk vandens;
- prakirpk rašalo kapsulę ir nuspalvink vandenį;
- vienu metu pamerk į vandenį popieriaus juosteles, kad jų galai panirtų maždaug 1 cm;
- palauk 2 min.;
- ištrauk juosteles iš vandens ir išmatuok, kiek cm vanduo pakilo kiekviena juostele ir
- užrašyk duomenis į lentelę;
- pabaik pildyti lentelę pažymėdamas tinkama langelį „+“ ženklu.



1 lentelė. Įvairių rūšių popieriaus pralaidumas vandeniui

Popieriaus rūšys	Vanduo pakilo cm	Nepraleidžia vandens	Silpnai praleidžia vandenį	Gerai praleidžia vandenį
Popierinis rankšluostis				
Kepimo popierius				
Sąsiuvinio popierius				
Piešimo popierius				
Popierinė servetėlė				

Geriausiai vandenį sugėrė .....,
o silpniausiai – .....
PARAŠYK, KAS PAVYKO IR KAS NEPAVYKO ATLIEKANT TYRIMĄ
.....
.....
PASIŪLYK, KĄ GALIMA BŪTŲ DARYTI KITAIP:
.....
.....
6. PALYGINK GAUTUS REZULTATUS SU HIPOTEZE. KĄ PASTEBĖJAI?
.....
.....

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus daro akivaizdžią išvadą, kad popieriaus juostelės vandenį praleidžia skirtingai. Nurodo, ar pavyko atlikti tyrimą (C6.1).	Padedamas daro išvadą, kad popieriaus juostelės vandenį praleidžia skirtingai. Nurodo, kas pavyko ar nepavyko (C6.2).	Daro išvadą, kad popieriaus juostelės vandenį praleidžia skirtingai. Nurodo, koks popierius praleidžia vandenį geriau, koks – blogiau. Nurodo, kas pavyko ar nepavyko ir ką galimą būtų daryti kitaip (C6.3).	Formuluoja išvadą, kad popieriaus juostelės vandenį praleidžia skirtingai. Padedamas palygina gautus rezultatus su hipoteze, parašo pastebėjimus, kas pavyko ar nepavyko ir ką galimą būtų daryti kitaip. Teisingai atlieka visas užduotis (C6.4).

Problemų sprendimas ir refleksija (E)

BP: 26.2.3. Augalai. [...] Stebimas augalų augimas, nagrinėjamas augalo gyvenimo ciklas (dygimas, augimas ir vystymasis, dauginimasis ir sėklų išbarstymas).

Užduotys E3 pasiekimui ugdyti ir vertinti.

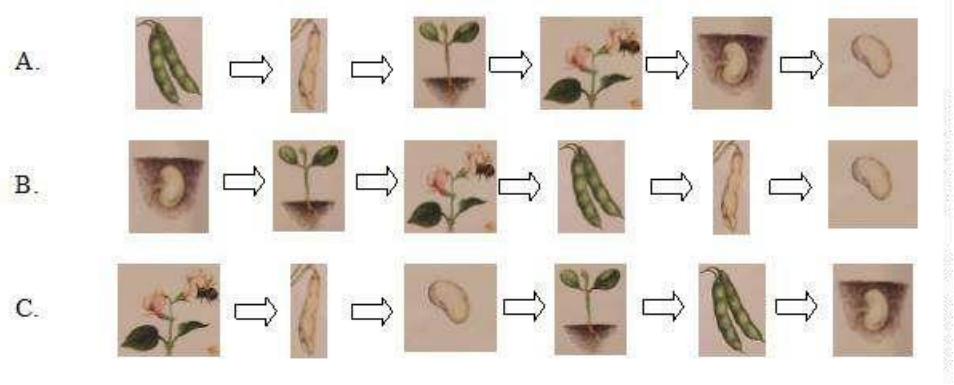
Patarimai: Užduotį galima atlikti po tiriamojo darbo „Nuo sėklos iki sėklos“. Jo metu mokiniai pasėjo pupelės sėklą klasės kabinete ir stebėjo pupelės augimo ciklą (dygimas, augimas ir vystymasis, dauginimasis ir sėklų išbarstymas).

Užduoties atlikimo trukmė: 15 min.

1. Kokius pupelės gyvenimo ciklo etapus stebėjai ir kiek laiko jie truko?

.....
.....
.....
.....

2. Kuriame paveiksle teisingai pavaizduotas realus pupelės gyvenimo ciklas? Pažymėk.



3. Pažymėk, kas **neturi įtakos** pupelės gyvenimo ciklui?

A. Temperatūra.
B. Triukšmas.
C. Laistymas.
D. Šviesa.

5. Dėl kokių priežasčių galėtų nutrūkti pupelės gyvenimo ciklas? Parašyk.

.....
.....
.....

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nurodo, ar realu pastebėti visą pupelės gyvenimo ciklą klasėje, ir dėl kokių priežasčių galėtų nutrūkti pupelės gyvenimo ciklas (E3.1).	Aptaręs tiriamojo darbo „Nuo sėklos iki sėklos“ rezultatus nurodo, ar realu pastebėti visą pupelės gyvenimo ciklą klasėje, ir dėl kokių priežasčių galėtų nutrūkti pupelės gyvenimo ciklas (E3.2).	Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus vertina, pupelės gyvenimo ciklo etapus auginant ją klasėje ir nurodo dėl kokių priežasčių galėtų nutrūkti pupelės gyvenimo ciklas (E3.3).	Mokytojo padedamas vertina gautus pupelės auginimo rezultatus atsižvelgdamas į realų kontekstą, paaiškina, kodėl pupelės gyvenimo ciklas gali nutrūkti (E3.4)

Žmogaus ir gamtos dermės pažinimas (F)

BP: 27.3.1. Daiktai ir medžiagos. [...] Aptariamas medžiagų panaudojimas daiktams gaminti siejant su jų savybėmis. Aiškinamasi, kaip ir kodėl rūšiuojamos atliekos, įvardijamos medžiagos, kurios rūšiuojant atskiriamos.

Užduotys F2 pasiekimui ugdyti ir vertinti

1. Kuriame paveikslėlyje žmogaus elgesys daro neigiamą poveikį gamtinei aplinkai? Pažymėk.

	
A	B

2. Netinkamai rūšiuojamos atliekos gali pakenkti gamtinei aplinkai. Pažymėk, kurių atliekų negalima mesti į buitinių atliekų konteinerį?

A. Vaistų
B. Baterijų
C. Dėžučių nuo picos
D. Vienkartinių servetėlių

3. Perskaityk teiginius, kuriuose aprašoma žmogaus veikla. Pažymėk rodyklėmis, kuri veikla daro teigiamą, o kuri – neigiamą poveikį gamtinei aplinkai.

Poilsiavietėje susikaupusios šiukšlės sudeginamos. Poilsiavietėje susikaupusios šiukšlės surenkamos ir išvežamos į konteinerį. Poilsiavietėje susikaupusios šiukšlės užkasomos į žemę. Poilsiavietėje susikaupusios šiukšlės sudedamos į maišus ir paslepiamos krūmuose.	**Teigiamas** **Neigiamas**

4. Eilutėje po pateiktų teiginiu parašyk, kaip ši žmogaus veikla veikia gamtinę aplinką.

Poilsiavietėje susikaupusios šiukšlės sudeginamos.	Poilsiavietėje susikaupusios šiukšlės surenkamos ir išvežamos į konteinerį.

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Atpažįsta kasdienės aplinkos pavyzdį, kuriame žmogaus elgesys daro neigiamą poveikį gamtinei aplinkai (F2.1).	Pateiktuose pavyzdžiuose nurodo, kokių atliekų netinkamas rūšiavimas gali padaryti neigiamą poveikį gamtinei aplinkai (F2.2).	Pateikia artimos aplinkos pavyzdžių, kokį teigiamą ir neigiamą poveikį netinkamas atliekų tvarkymas daro gamtinei aplinkai (F2.3).	Pateikia pavyzdžių ir paaiškina, kaip žmogaus veikla veikia gamtinę aplinką (F2.4).

3–4 klasė

Gamtos mokslų prigimties ir raidos pažinimas (A)

BP: 29.1.4. Mitybos grandinės. [...] Aiškinamasi, kas yra mitybos grandinės, mokomasi sudaryti paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines. Aiškinamasi, kokia kryptimi juda energija mitybos grandinėse, koks saulės šviesos vaidmuo mitybos grandinėse. Aptariami gyvųjų organizmų vaidmenys (gamintojai, augalėdžiai ir plėšrūnai) paprastose mitybos grandinėse.

Užduotys A1 pasiekimui ugdyti ir vertinti

1. Kurie mokslai mitybos grandines tiria giliausiai? Pažymėk.
   A. Menų mokslai.
   B. Istorijos mokslas.
   C. Gamtos mokslai.
   D. Medicinos mokslai.

2. Į kokius klausimus gali atsakyti, remiantis nurodyta mitybos grandine? Pažymėk.
   A. Kuris mitybos grandinės narys yra plėšrūnas?
   B. Kuris mitybos grandinės narys yra augalėdis?
   C. Kuris mitybos grandinės narys yra gamintojas?
   D.(sugalvok ir užrašyk).

3. Kaip gamtos mokslai aiškina energijos judėjimo kryptį mitybos grandinėse? Pažymėk tinkamus paaiškinimus.
   A. Mitybos grandinėse energija juda nuo didžiausio gyvo organizmo link mažiausio, nes mažesni suėsti didesnio negali.
   B. Visos mitybos grandinės prasideda plėšrūnu, nes jis gali suėsti didesnį už save gyvūną ir energijos gauna daugiausia.
   C. Visos mitybos grandinės prasideda gamintoju, nes jis energijos pasigamina pats, naudodamas Saulės šviesos energiją.
   D. Mitybos grandinėse energija juda nuo gamintojo link augalėdžio, nuo augalėdžio link plėšrūno.

4. Remiantis gamtos mokslų tyrimais ir žiniomis sprendžiama jaunuolyno išsaugojimo problema. Pažymėk teiginį, kuris geriausiai tai paaiškina.

A. Stirnos mėgsta apgraužti jaunų medelių viršūnėles. B. Stirnos apgraužia jaunų medelių viršūnėles, todėl jie žūsta. C. Stirnos neapgraužia jaunų medelių viršūnėlių, nes jie aptverti. D. Remdamiesi stirnos mitybos grandine girininkai aptveria jaunuolynus, kad stirnos jų neapgraužtų.	

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Nurodo, kad mitybos grandines tiria gamtos mokslai. Atpažįsta paprastus klausimus, į kuriuos gali atsakyti gamtos mokslai (A1.1).	Nurodo, kad mitybos grandines tiria gamtos mokslai. Atpažįsta paprastus klausimus, į kuriuos gali atsakyti gamtos mokslai, pažymi bent 1 teisingą teiginį apie energijos judėjimą (A1.2).	Nurodo, kad mitybos grandines tiria gamtos mokslai. Atpažįsta ir pateikia klausimų, į kuriuos gali atsakyti gamtos mokslai, pavyzdžių. Pažymi bent 1 tinkamą teiginį apie energijos judėjimą ir jaunuolynų išsaugojimą (A1.3).	Nurodo, kad mitybos grandines tiria gamtos mokslai. Atpažįsta ir pateikia klausimų, į kuriuos gali atsakyti gamtos mokslai, pavyzdžių. Pažymi teisinus teiginius apie energijos judėjimą ir jaunuolynų išsaugojimą (A1.4).

Gamtamokslinis komunikavimas (B)

BP: 28.1.1. Fizinė, socialinė emocinė sveikata. Aiškinamasi priežasties ir pasekmės ryšiai tarp žmogaus fizinės, socialinės emocinės sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikatai palankios mitybos, palankių aplinkos sąlygų (apšvietimo, garsio (garso stiprumo), švaros ir tvarkos, tinkamų priemonių) darbui ir poilsiui.

Užduotys B2 pasiekimui ugdyti ir vertinti

Interneto svetainėje „Mityba kitaip“ yra pateikta mitybos taisyklė. Atidžiai išnagrinėk paveikslą ir atsakyk į klausimus.



1. Surašyk paveiksle pavaizduotus maisto produktus, kurie yra sveikatai palankios mitybos dalis:

.....

2. Kuris teiginys paveiksle paaiškina, kodėl šie maisto produktai yra **naudingi** sveikatai?

.....

3. Kurie paveiksle pavaizduoti maisto produktai **nėra** sveikatai palankios mitybos dalis:

.....

4. Ar šios taisyklės autoriai mano, kad privalome visiškai atsisakyti „nesveikų“ maisto produktų? Remdamasis paveikslu paaiškink savo nuomonę.

.....

.....

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Paveiksle randa akivaizdžiai pateiktą informaciją apie maisto produktus, kurie yra / nėra sveikatai palankios mitybos dalis (B2.1).	Paveiksle randa akivaizdžiai pateiktą informaciją apie maisto produktus, kurie yra / nėra sveikatai palankios mitybos dalis ir teiginį apie produktų naudą sveikatai (B2.2).	Iš paveiksle vaizdu ir tekstu pateiktos informacijos atrenka reikiamą atsakymams į klausimus pateikti, padedamas ją apibendrina ir vertina pateikdamas atsakymą į 4 klausimą (B2.3).	Iš paveiksle vaizdu ir tekstu pateiktos informacijos atrenka reikiamą atsakymams į klausimus pateikti, ją apibendrina ir vertina pateikdamas atsakymą į 4 klausimą (B2.4).

Gamtamokslinis tyrinėjimas (C)

BP: 29.2.2. Mišiniai. [...] Aiškinamasi, kokiais būdais galima atskirti mišinio medžiagas. Mokomasi praktiškai atskirti dviejų medžiagų mišinius pasirenkant tinkamą būdą (pavyzdžiui, sijojant, filtruojant, garinant, pasitelkiant magnetinę trauką ir pan.).

Užduotis C3 pasiekimui ugdyti ir vertinti

Virtuvėje ant stalo apvirtus druskos, perlinių kruopų ir miltų indeliams šie produktai susimaišė. Tačiau šeimininkė nepasimėtė. Ji surinko viską į vieną didelį indą, bet nepastebėjo, kad jame buvo smulkių plieninių rutuliukų. Visgi, panaudojusi sietelį, magnetą ir vandenį, šeimininkė atskyrę visas šio mišinio dalis.

1. Kokį daiktą reikia panaudoti norint iš mišinio pašalinti plieninius rutuliukus? Kodėl?

.....

2. Kokį daiktą reikia panaudoti norint iš mišinio pašalinti miltus? Kodėl?

.....

3. Kaip naudojant vandenį atskirti perlines kruopas nuo druskos? Kokia druskos savybe remiasi šis mišinių atskyrimo būdas?

.....

4. Kaip galima būtų gauti druskos iš sūraus vandens?

.....

5. Jeigu yra galimybė, pakartok šeimininkės bandymą ir atskirk sumaišytas kruopas, miltus, druską ir geležines pjuvenas.

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Padedamas pasirenka tinkamas priemones mišinio dalims atskirti. (C3.1).	Iš pateiktų pasirenka tinkamas priemones mišinio dalims atskirti. (C3.2).	Pasirenka tinkamas priemones mišinio dalims atskirti. Atsakydamas į klausimus aptaria, ką turi daryti, kad pavyktų atskirti mišinio dalis (C3.3).	Pasirenka tinkamas priemones mišinio dalims atskirti. Nurodo, ką turi daryti, kad pavyktų atskirti mišinio dalis (C3.4).

Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas (D)

BP: 29.1.4. Mitybos grandinės. [...] Aiškinamasi, kas yra mitybos grandinės, mokomasi sudaryti paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines. Aiškinamasi, kokia kryptimi juda energija mitybos grandinėse, koks saulės šviesos vaidmuo mitybos grandinėse. Aptariami gyvųjų organizmų vaidmenys (gamintojai, augalėdžiai ir plėšrūnai) paprastose mitybos grandinėse.

Užduotys D1 pasiekimui ugdyti ir vertinti

Įsižiūrėk į pateiktas mitybos grandines ir atlik užduotis.

1. Pažymėk, kuris organizmas yra augalėdis:
   A. grambuolys
   B. ežys
   C. lapė
2. Parašyk, kas pavaizduotose mitybos grandinėse yra gamintojai

.....

3. Koks yra ežio, lapės ir pelėdos vaidmuo mitybos grandinėse?

.....

4. Po paveikslėliais įrašyk organizmų pavadinimus ir jų vaidmenį mitybos grandinėje:

Pasiekimų lygių požymiai pritaikant užduočiai

Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus, apibūdina juos atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus	Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus, apibūdina juos nurodydamas aiškiai	Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus, apibūdina juos, remdamasis akivaizdžiomis savybėmis	Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus, apibūdina juos, remdamasis

apie jų aiškiai pastebimas savybes ir vaidmenis (D1.1).	pastebimas savybes ir vaidmenis (D1.2).	ir vaidmenimis mitybos grandinėje (D1.3).	savybėmis, pagrindinėmis funkcijomis ir vaidmenimis mitybos grandinėje (D1.4).

Problemų sprendimas ir refleksija (E)

Žmogaus ir aplinkos dermės pažinimas (F)

Technologijos

Užduočių ar mokinių darbų, iliustruojančių pasiekimų lygius, pavyzdžiai.

Šioje rekomendacijų dalyje pateikiami užduočių skirtingiems mokinių pasiekimų lygiams ir kompetencijoms ugdyti, įvairių poreikių ir gebėjimų mokiniams pavyzdžiai, taip pat mokinių darbų pavyzdžiai. Mokinių darbų pavyzdžiai pateikiami pagal pasiekimų lygius ir sritis. Pavyzdžiuose pateikiami išsamūs darbo etapų, pasiekimų sričių ir konkrečių pasiekimų bei jų požymių ir rezultatų aprašymai keturiais lygiais. Pateikiamos rekomendacijos aukštesniųjų gebėjimų ugdymui.

Kartu su dalies šių užduočių pavyzdžiais pateikiamos ir metodinės rekomendacijos (ko konkrečiai užduotimi siekiama, ką ugdome, ko mokome, kaip ir kokiomis priemonėmis ugdomos kompetencijos).

Dalyje užduočių pavyzdžių pateikiami pasiekimų lygių paaiškinimai, pritaikant Bendrosiose programose pateiktus pasiekimų lygių požymius konkrečiam mokymosi turiniui. Daugumoje pateiktų užduočių ugdomi ir vertinami visų sričių pasiekimai, todėl nurodomi ir pasiekimų žymėjimai pagal Bendrąsias programas. Žemiau esančioje lentelėje pateikiama užduočių ir jomis ugdomų pasiekimų bei kompetencijų suvestinė. Mėlynos spalvos intensyvumas iliustruoja ugdomos kompetencijos stiprumą:

Užduotys		**Pasiekimų sritys**				**Kompetencijos**						
						Silpnai		Vidutiniškai			Stipriai	
Klasės	Tema	A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.	B. Sprendimo idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas.	C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.	D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.	Pažinimo	Kūrybiškumo	Komunikavimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kultūrinė	Pilietiškumo	Skaitmeninė
MITYBA												
1–2	Gėrimų iš vaisių ar uogų, daržovių gaminimas	A1, A2, A3		C2, C3	D1, D2							
3–4	Valgymas gamtoje	A1, A2, A3		C1, C32	D2							
TEKSTILĖ												
1–2	Kaip palaikyti tvarką spintoje ar kitose drabužių laikymo vietose?	A1		C2, C3	D1, D2							
3–4	Vilnos vėlimas šlapiuoju būdu			C1, C3	D2							
KONSTRUKCINĖS MEDŽIAGOS												
1–2	Drabužių lankstymo lentos konstravimas.			C2,C3	D1							
3–4	Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas	A1	B1	C2,C3	D1							
ELEKTRONIKA												
1–2	Elementarios elektros grandinės jungimas ir valdymas	A1		C1 C3	D1							
3–4	Elementų baterijos ir jų savybės	A1	B2	C2,C3	D1							

Mityba

2 klasė „Gėrimų iš vaisių ar uogų, daržovių gaminimas“

TIKSLAS: pasidaryti gėrimą iš turimų augalinių produktų.

UŽDAVINIAI:

*****aptariant turimus vaisius, daržoves ar uogas, kels klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą *(ką galima su jais padaryti)*, ją identifikuos, įvardins jos sprendimo poreikį, galimus rezultatus;

*atsižvelgdamas į turimus produktus, pateiktas ar susirastas receptūras, pasirinks, derins produktus gėrimui, jo papuošimui, darbui ir patiekimui reikalingas priemones, įrankius, indus, prietaisus, stalo tekstilę

*pasikartoję saugaus elgesio su įrankiais, indais, įranga, higienos ir tvarkos palaikymo, žaliųjų atliekų rūšiavimo, tvarkymo taisykles, pasiskirstę į grupeles praktinio darbo metu atliks pirminio daržovių, vaisių ar uogų, paruošimo vartojimui technologinius procesus *(plaus, sausins, lups, skus, jei reikia smulkins, maišys...)*;

*vadovaudamiesi receptūroje nurodyta gaminimo eiga pagamins sultis, kokteilį ar glotnutį ir jį patieks;

*degustuos, įsivertins gaminimo procesą ir galutinį rezultatą.

VEIKLOS PLĖTOTĖ

Aukštesniųjų gebėjimų mokiniams galima pasiūlyti būti darbo grupės lyderiais, ieškoti informacijos apie gėrimo patiekimo, dekoravimo galimybes, apmąstyti ar pasiūlyti savo idėjas gėrimų papuošimui, pateikimui.

TAPDALYKINIŲ TEMŲ INTEGRACIJA

Rūpinimasis savo ir kitų sveikata: aptariama gėrimų svarba mitybos režime, sveikatai palankesni pasirinkimai, įvairių gėrimų kiekis vieno gėrimo, paros metu.

Saugus elgesys: ergonomiškos, saugios, higieniškos darbo aplinkos organizavimas. Tvarkos ir higienos palaikymo būdai, susitarimai, reikalavimai darbo saugai, aprangai ar jos detalėms. **Žalingų įpročių prevencija:** kaip nepakenkti sau (*suvartojamo gėrimo kiekis ir kt*.), saugumas buityje (*saugus darbas su įvairiomis medžiagomis*).

Pažangios technologijos ir inovacijos: produktų smulkinimo, sulčių spaudimo ar kokteilių gaminimo prietaisai.

Asmenybės, idėjos: aptariamos įvairių gėrimų idėjos, priežastys, sąlygos jų atsiradimui.

Aplinkos apsauga: buitinių, žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas gaminant patiekalus.

1 lentelė Kompetencijų ugdymas		
silpnai	vidutiniškai	stipriai
Pažinimo kompetencija	Ugdoma susipažįstant su daržovių, vaisių ar uogų pirminio apdirbimo technologiniais procesais, mokantis atrinkti sveikatai palankiausius produktus, tinkamiausius įrankius, priemones, indus, prietaisus reikalingus gaminimo ir patiekimo procesams atlikti. Gaminant mokiniai sieja įvairių sričių *(informatikos, matematikos, gamtos mokslų, SEU)* žinias ir įgūdžius, reflektuoja patirtį ir pažangą, mokosi iš klaidų, kelia naujus tikslus gaminant ar patiekiam gėrimus ir jų siekia. Praplečia žodyną naujais veiksmažodžiais, kuriais įvardina, apibūdina atliekamus technologinius procesus.	
Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Ugdoma pagarbiai bendraujant ir bendradarbiaujant, pažįstant ir valdant emocijas, elgesį, pasitikint savo jėgomis inicijuojant, atliekant ir valdant pasirinktus technologinius procesus, pristatant rezultatą. Skatinama veikti atsakingai, racionaliai, vadovaujantis saugaus darbo ir elgesio principais, formuotis sveikatai palankesnės mitybos, gyvensenos ir tvaraus elgesio nuostatas.	

Kūrybiškumo kompetencija	Ugdoma generuojant originalias gėrimo papuošimo idėjas, sprendimus, atliekant ir valdant technologinius papuošimo procesus, vertinant gėrimo dekoro išbaigtumą, kokybę ir estetiškumą, pritaikomumą ir vertingumą.
Pilietiškumo kompetencija	Ugdoma demonstruojant pagarbą kitokiai nuomonei, prisiimant atsakomybę už savo veiklą, pasirinkimus, rezultatus atliekant užduotį. Mokiniai skatinami racionaliai ir atsakingai vartoti.
Skaitmeninė kompetencija	Ugdoma atliekant receptūrų, patiekimo, dekoravimo idėjų paieškas, analizuojant, palyginant ir įvertinant naudojamų skaitmeninio turinio šaltinių patikimumą.

INTEGRACIJOS GALIMYBĖS:
Gamtos mokslai*:* mitybos piramidė, žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas;
gyvenimo įgūdžių ugdymas: laikosi saugos ir higienos reikalavimų;
matematika: tūrio vienetai: *l, ml....*, svorio vienetai: *gr.* ir kt.;
informatika: komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato;
technologijos – elektronika: saugus elgesys su elektriniais prietaisais, eksperimentai ar pasirinktas vaisius gali būti energijos šaltinis?
Kalbinis ugdymas: praplečia žodyną veiksmažodžių *pjauti, plakti* sinonimais, įvardinančiais atliekamus kokteilio gaminimo technologinius procesus, skatinama apibūdinant skonio, vaizdo ir kt. produktų savybės vartoti kiek galima įvairesnių būdvardžių, vienos savybės sinonimų; **Teatras***:* teatriniai žaidimai gimtadienio ar kokteilių vakarėlio tema, naudojant serviravimo elementus.

Pasiekimų ugdymas per praktinę veiklą, kurios raktiniai žodžiai **paryškinti** tekste:
Pamokos „Gėrimų iš vaisių ar uogų, daržovių gaminimas“ fragmentai, 2 klasė:

Darbo etapai	Pasiekimų sritys	Rezultatai
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas		
Aptarti turimus vaisiu, daržoves ar uogas, **pasvarstyti ir pasiūlyti** ką galima iš jų padaryti. **Išsiaiškinti** kuo skiriasi sultys, kokteilis, glotnutis, salotos, kada ir dėl ko atsirado skirtingi gėrimai. Kalbant **naudoti** technologinius procesus apibūdinančius veiksmažodžius.	**A1.** Stebėdamas aplinką ir procesus joje **identifikuoja** problemą, jos sprendimo poreikį, tikslingai **naudoja** pažinimo ir praktikos objektus apibūdinančias technologines sąvokas.	**A1. Įvardinti ir apibūdinti** turimi vaisiai, daržovės ar uogos, **išsiaiškinta** ką galima iš jų padaryti, pvz. sultis, kokteilius ir pan.. **A1. Apibūdinant** technologinius procesus **panaudoti** bent 14 veiksmažodžių (pvz. skusti, lupti, smulkinti, pjaustyti, atpjauti, nupjauti, išpjauti, traiškyti, spausti, išspausti, įspausti, trinti, plakti, sukti, sumaišyti, išpilti, išpilstyti, nupilti ir pan.).
Rasti gėrimų receptūrų.	**A2. Ieško, randa, atrenka ir kaupia** informaciją, reikalingą problemos sprendimui.	**A2. Surastos** gėrimų receptūros.

Pasirinkti gėrimų receptūrą su įvardintais produktais**,** gėrimų gaminimo eiga, patiekimo ir papuošimo idėjomis.	**A3. Taiko ir paaiškina informaciją** problemos sprendimui, **apsibrėžia ir tikslina** problemą,	**A3. Pasirinkta** gėrimo receptūra: produktai, gėrimų gaminimo eiga, patiekimas, papuošimo idėjos.

	atvaizduoja ją grafine ir (ar) aprašomąja forma.	
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.		
Susiskirstyti į grupes, pagal turimas receptūras (*ingredientai, darbo eiga*), **atsirinkti** produktus gėrimui ir jo papuošimui. **Pasirinkti, suderinti** darbui priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui.	**C2**. Problemai spręsti **parenka, derina ir taiko** medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus	**C2.** Atsižvelgiant į turimus produktus, receptūras, p**asirinkti, suderinti** produktai gėrimui ir jo papuošimui, darbo priemonės, įrankiai, indai, prietaisai gaminimui ir patiekimui.
Saugiai **atlikti** pirminius daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesus. Nuosekliai atliekant receptūroje nurodytus veiksmus **pagaminti** gėrimą, jį **patiekti** degustavimui.	**C3.** Saugiai, nuosekliai **atlieka ir valdo** technologinius procesus, **sukuria** suplanuotą rezultatą.	**C3.** Saugi**ai atlikti** pirminiai daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesai, receptūroje nurodyti veiksmai, **pagamintas ir patiektas** gėrimas degustavimui.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas		
Į(si)vertinti gėrimą, jo gaminimo sąnaudas, vertę, naudą, **įvardinti** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes.	**D1. Į(si)vertina** galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes.	**D1. Į(si)vertintas** gėrimas, jo gaminimo sąnaudos, vertė, nauda, į**vardintos** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybės.
Į(si)vertinti gaminimo procesus, jų kokybę, **formuluoti** išvadas.	**D2. Į(si)vertina** procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, **formuluoja** išvadas.	**D2. Į(si)vertinti** gaminimo procesai, jų kokybė, **suformuluotos** išvados.

Pasiekimų lygiai				
Darbo etapai	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas				
A1. Įvardina ir apibūdina turimus vaisius, daržoves ar uogas, **kelia** klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą *(ką galima su jais padaryti)*, ją **identifikuoja, įvardina** jos sprendimo poreikį, galimus rezultatus.	Įvardina turimus vaisius, daržoves ar uogas, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, įvardina jos sprendimo poreikį, galimą rezultatą.	Įvardina turimus vaisius, daržoves ar uogas, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, konsultuodamasis ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį, galimus rezultatus.	Įvardina turimus vaisius, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį, galimus rezultatus.	Įvardina ir apibūdina turimus vaisius, daržoves ar uogas, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį, galimus rezultatus.

A1. Naudoja bent 14 veiksmažodžių (pvz. skusti, lupti, smulkinti, pjaustyti, atpjauti, nupjauti, išpjauti, traiškyti, spausti, išspausti, įspausti, trinti, plakti, sukti, sumaišyti, išpilti, išpilstyti, nupilti ir pan.) apibūdindamas technologinius procesus.	Naudoja bent 6 veiksmažodžius apibūdindamas technologinius procesus.	Naudoja 7–9 veiksmažodžius apibūdindamas technologinius procesus.	Naudoja 10–13 veiksmažodžių apibūdindamas technologinius procesus.	Naudoja 14 ir daugiau veiksmažodžių apibūdindamas technologinius procesus.
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.				
C2. Atsižvelgdamas į turimus produktus, receptūras, p**asirenka, derina** produktus gėrimui ir jo papuošimui, darbo priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui.	Konsultuodamasis pasirenka produktus gėrimui ir jo papuošimui, įrankius, indus gaminimui ir patiekimui.	Pasirenka produktus gėrimui ir jo papuošimui, darbo priemones, įrankius, indus gaminimui ir patiekimui.	Pasirenka, derina produktus gėrimui ir jo papuošimui, darbo priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui, paaiškina dalies jų tinkamumą gamybos būdui, paskirčiai.	Pasirenka, derina produktus gėrimui ir jo papuošimui, darbo priemones, įrankius, indus, prietaisus gaminimui ir patiekimui, įvertina jų tinkamumą gamybos būdui, paskirčiai, formai.
C3. Saugia**i a**t**lieka** pirminius daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesus, receptūroje nurodytu**s** veiksmus ir **pagamina** gėrimą, **patiekia** degustavimui.	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas konsultuodamasis atlieka elementarų pirminį daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesą ar receptūroje nurodytą veiksmą ir prisideda gaminant gėrimą.	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius pirminius daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesus, receptūroje nurodytus veiksmus ir prisideda gaminant gėrimą.	Saugiai, kokybiškai atlieka elementarius pirminius daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesus, receptūroje nurodytus veiksmus ir prisideda gaminant gėrimą.	Saugiai, kokybiškai, nuosekliai atlieka nesudėtingus pirminius daržovių, vaisių ar uogų apdirbimo procesus, receptūroje nurodytus veiksmus ir iš grupės narių paruoštų ingredientų pagamina gėrimą, patiekia degustavimui. Pagelbėja ar vadovauja klasės draugams darbo grupėje.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.				
D1. Į(si)vertina gėrimą, jo gaminimo sąnaudas, vertę, naudą, į**vardina** pritaikymo *(gaminimo įgūdžių, pagaminto produkto)* galimybes	Konsultuodamasis apibūdina gėrimą, įvardina gėrimo gaminimo naudą asmeniui, įvardina	Apibūdina gėrimą, įvardina gėrimo gaminimo naudą, vertę asmeniui, artimiausiai aplinkai, įvardina	Į(si)vertina gėrimą, apibūdina kas sudaro jo gaminimo sąnaudas, naudą, vertę asmeniui, artimiausiai	Į(si)vertina gėrimą, jo gaminimo sąnaudas, vertę ir naudą asmeniui, artimai aplinkai, jo pritaikymo,

	pritaikymo galimybę.	pritaikymo galimybę.	aplinkai, įvardina pritaikymo galimybes (2).	galimybes (2 ar daugiau).
D2. Į(si)vertina gaminimo procesus, jų kokybę, **formuluoja** išvadas.	Konsultuodamasis įvardina gaminimo procesus.	Į(si)vertina dalį gaminimo procesų.	Įsivertina gaminimo procesus, apibūdina jų kokybę.	Įsivertina gaminimo procesus, apibūdina jų kokybę, formuluoja išvadas, teikia siūlymus.

Pamoka „**VALGYMAS GAMTOJE**“ pirma pamoka *(iš 2),* 3–4 klasės
TIKSLAS: aptarti saugų patiekalų transportavimą, maisto patiekimą gamtoje.
UŽDAVINIAI:

- diskutuojant išsiaiškins į ką reikia atkreipti dėmesį planuojant valgyti gamtoje, išsigrynins temas, potemes individualiai užduočiai;
- aptarus kur ieškoti informacijos, reikšminius *(raktinus*) žodžius, ieškos, atrinks, išsisaugos informaciją pasirinkta tema.

Ugdomos kompetencijos:

Silpnai	Vidutiniškai	Stipriai
Pažinimo kompetencija	Ugdoma susipažįstant su transportavimo pakuočių, vienkartinių įrankių, indų, tekstilės įvairove, naujovėmis, jų rūšiavimo, perdirbimo galimybėmis, higienos palaikymo priemonėmis valgant gamtoje, mokantis atrinkti tinkamiausias konkrečiai situacijai. Ieškodami, atrinkdami informaciją mokiniai sieja įvairių sričių (informatikos, gamtamokslinio ugdymo, mitybos) žinias, reflektuoja patirtį ir pažangą, kelia naujus tikslus technologijų pamokoje ir jų siekia.	
Komunikavimo kompetencija	Ugdoma skatinant naudotis įvairiais informacijos šaltiniais ir priemonėmis, tikslingai ieškant, atsirenkant ir taikant atrinktą informaciją atliekant užduotį, pasirenkant raiškos priemones, formas komunikavimo situacijai ir adresatui. Ugdomas gebėjimas atsakingai interpretuoti ir kritiškai vertinti pranešimus.	
Skaitmeninė kompetencija	Ugdoma ieškant informacijos, analizuojant, įvertinant naudojamų skaitmeninio turinio šaltinių patikimumą, tinkamai dalijantis savo kurtu skaitmeniniu turiniu.	
Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Ugdoma skatinant pagarbiai bendrauti ir bendradarbiauti, pažinti ir valdyti savo emocijas, elgesį, veikiant atsakingai, racionaliai, formuotis tvaraus elgesio nuostatas. Atliekant individualias užduotis skatinama pasitikėti savo jėgomis, suvokti asmenines savybes, stiprybes ir gabumus, kelti trumpalaikius aktualius sau tobulėjimo tikslus technologijų pamokoje pasirenkant užduotį, realizuoti juos tikslingai gilinantis į pasirinktą temą.	
Pilietiškumo kompetencija	Ugdoma demonstruojant pagarbą kitokiai nuomonei, prisiimant atsakomybę už savo mokymąsi, veiklą, pasirinkimus, rezultatus atliekant užduotį. Mokiniai skatinami racionaliai ir atsakingai vartoti.	

Veiklos plėtotė

Aukštesniųjų gebėjimų mokiniams galima pasiūlyti būti darbo grupės lyderiais, pristatymo ar aptarimo moderatoriais, pagelbėti klasės draugams.

Sekančioje, 2–oje pamokoje (vienu kartu vyksta 2 technologijų pamokos), mokiniai apibendrina, išsaugo tolimesniame, iškylos organizavimo procese, reikalingą informaciją viename dokumente. Taip pat grupelėmis kuria higieniško, kultūringo patarnavimo, drausmingo elgesio valgant, būnant gamtoje su klasės draugais taisykles, pristato vieni kitiems, diskusijoje išsirenka kelias (*priklausomai nuo skirtingų pasiūlymų skaičiaus*), kurių privalu laikytis, teikia pasiūlymus ir apsisprendžia kas bus, jei jų bus

nesilaikoma, susitarimus užfiksuoja pasirinktu būdu, aptaria galimas traumas *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* aiškinasi kokia yra pirmoji pagalba joms ištikus.

TAPDALYKINIŲ TEMŲ INTEGRACIJA:

Rūpinimasis savo ir kitų sveikata: aptariami tinkamiausi patiekalų transportavimo įrenginiai, pakuotės atsižvelgiant į temperatūrų kaitą siekiant kuo ilgiau išlaikyti patiekalą ar maisto produktus tinkamus naudojimui;

Saugus elgesys: aptariami laužavietės įkūrimo ar tvarkos ir higienos palaikymo būdai ruošiant maistą arba valgant gamtoje susitarimai, reikalavimai darbo saugai, aprangai, jos detalėms, galimos traumos *(pjautinės žaizdos, nudegimai ir kt.),* pirmoji pagalba joms ištikus;

Aplinkos apsauga: buitinių ar žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas gaminant patiekalus;

Žiedinė ekonomika: renkama informacija apie vienkartinius įrankius, indus, tekstilę, higienos palaikymo priemones, jų alternatyvas, panaudojimo, rūšiavimo, perdirbimo galimybes;

Asmenybės, idėjos: aptaria žmonių išradimus įtakojusius karštų patiekalų gaminimo evoliuciją (*ant laužo ir t.t.),* vienkartinių indų, įrankių atsiradimą ir kaitą;

Pažangios technologijos ir inovacijos: susipažinimas su naujaisiais karštų ar šaltų patiekalų transportavimo pakuotėmis arba įrenginiais.

INTEGRACIJA

Gamtos mokslai: buitinių, žaliųjų atliekų rūšiavimas, tvarkymas;

SEU: mokosi aktyviai dalyvauti siūlant idėjas ir išklausyti kitus, kartu su mokytoju ir bendraklasiais kuria klasės bendruosius susitarimus, taisykles, planuoja ir įgyvendina trumpalaikį projektą. Mokosi argumentuoti, kaip susitarimai klasėje padeda sukurti palankią mokymuisi aplinką. Žino kada reikia plauti ir (ar)
dezinfekuoti rankas;

Informatika: siekiama ugdyti mokinių informacijos paieškos skaitmeniniuose ištekliuose įgūdžius;

Kalbinis ugdymas: praplečia žodyną indų ar įrankių ir kt. transportavimo įrangos pavadinimais, skatinami žodžiu pristatyti rastą informaciją;

Matematika: tūrio, svorio vienetai.

Pasiekimų ugdymas per praktinę veiklą, kurios raktiniai žodžiai **paryškinti** tekste:
Pamoka „VALGYMAS GAMTOJE“ pirma pamoka, 3–4 klasė, dalies darbo etapų ar veiklų ir su jomis susijusių rezultatų pavyzdžiai:

Darbo etapai	Pasiekimų sritys	Rezultatai
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas		
Diskutuojant **išsiaiškinti** į ką reikia atkreipti dėmesį planuojant valgyti gamtoje *(transportavimo pakuotės (palaikančios temperatūrą), vienkartiniai įrankiai, indai, tekstilė, jų rūšiavimo, perdirbimo galimybės, higienos palaikymo priemonės, higieniškas, estetiškas maisto patiekimas, kultūringas patarnavimas, drausmingas elgesys valgant, visos kelionės metu*).	**A1.** Stebėdamas aplinką ir procesus joje **identifikuoja** problemą, jos sprendimo poreikį, tikslingai **naudoja** pažinimo ir praktikos objektus apibūdinančias technologines sąvokas.	**A1. Identifikuotos problemos** *(*į ką reikia atkreipti dėmesį planuojant valgyti gamtoje, kaip transportuoti produktus, patiekalus ir pan.), **sudarytas** jų sąrašas**, įvardintas** jų sprendimo poreikis.
		A1. Kalbant diskusijoje **naudoti** bent 14 indų, įrankių, pakuočių pavadinimai (pvz. *puodas, katiliukas, iešmas, grotelės, lėkštė, dubuo, puodelis, stiklinė, šaukštas, šakutė, šaukštelis, termosas, daugkartinio naudojimo bei vienkartinio naudojimo indai, šaltkrepšis,*

		maisto gabenimo konteineris ir pan.) maisto gaminimui, transportavimui, patiekimui.
Išsirinkti temą iš sudaryto sąrašo.	**A3. Taiko ir paaiškina informaciją** problemos sprendimui, **apsibrėžia ir tikslina** problemą, **atvaizduoja** ją grafine ir (ar) aprašomąja forma.	**A3. Pasirinkta** tema iš sudaryto sąrašo.
Aptarti kur galima rasti informaciją, raktinius žodžius.	**A2. Ieško, randa, atrenka ir kaupia** informaciją, reikalingą problemos sprendimui.	**A2. Įvardinta** kur ieškos informacijos, raktinius žodžius.
Ieškoti informacijos pasirinkta tema, **atrinkti, išsaugoti** dokumente.		**A2. Rastas, atrinkta, išsaugota** informacija dokumente.
Dokumentą su informacija **išsaugoti** sutartu pavadinimu (tema_Vardas_Pavardė).		**A2. I**nformacija **išsaugota** dokumente sutartu pavadinimu (tema_Vardas_Pavardė).
Dokumentą patalpinti sutartoje virtualioje erdvėje.		**A2. Dokumentas** patalpintas sutartoje virtualioje erdvėje.
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.		
Apibūdinti pasirinktą vienkartinį įrankį, indą *(*iš ko padarytas, per kiek suyra gamtoje, ar rūšiuojamas ir pasiekiamumas *(kaina, galimybė įsigyti, jau turimas)*, transportavimo pakuočių savybes (*tvirtumas, lengvumas, temperatūros palaikymas)* ir prieinamumas *(kaina, galimybė įsigyti, jau turimas).*	**C1**. tyrinėdamas ir analizuodamas **skiria, įvardina** medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą) technologinius procesus ir (ar) sekas problemos sprendimui įgyvendinti.	**C1. Apibūdintas** pasirinktas vienkartinis įrankis, indas *(*iš ko padarytas, per kiek suyra gamtoje, ar rūšiuojamas ir pasiekiamumas *(kaina, galimybė įsigyti, jau turimas)*, transportavimo pakuočių savybes (*tvirtumas, lengvumas, temperatūros palaikymas)* ir prieinamumas *(kaina, galimybė įsigyti, jau turimas).*
Diskutuojant palyginti vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo savybes. **Atsirinkti ir užsirašyti** kokios pakuotės, indai, įrankiai, higienos palaikymo prekės tinkamos norint iškyloje saugiai transportuoti, higieniškai patiekti ir valgyti numatytus produktus ar patiekalus.	**C2**. Problemai spręsti **parenka, derina ir taiko** medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus.	**C2. Palygintos** vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo savybės (*svoris, atsparumas smūgiams, higienos palaikymo, formos keitimo galimybės, kaina, prieinamumas*). **Atsirinktos ir užsirašytos** kokios pakuotės, indai, įrankiai, higienos palaikymo prekės tinkamos norint iškyloje saugiai transportuoti, higieniškai patiekti ir valgyti numatytus produktus ar patiekalus.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas		

Į(si)vertinti informacijos paieškos, atrankos procesą, formuluoti išvadas.	**D2. Į(si)vertina** procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, **formuluoja** išvadas.	**D2. Į(si)vertinti** informacijos paieškos, atrankos procesai, suformuluotos išvados.

Pasiekimų lygiai				
Darbo etapai	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas				
A2. Randa, atrenka, išsaugo informaciją faile**.**	Pagal pažingsnines instrukcijas randa informaciją, išsaugo faile.	Pagal aiškius nurodymus randa, atrenka informaciją, išsaugo faile.	Pagal nurodymus randa, atrenka informaciją, išsaugo faile.	Randa, atrenka informaciją, išsaugo faile. Padeda klasės draugams.
A2. Dokumentą su informacija **išsaugo** sutartu pavadinimu (tema_Vardas_Pavardė).	Failą įrašo automatiškai sugeneruotu pavadinimu.	Failą išsaugo dalinai sutartu pavadinimu *(1 dalis iš 3).*	Failą išsaugo dalinai sutartu pavadinimu *(2 dalys iš 3).*	Failą išsaugo sutartu pavadinimu.
A2. Dokumentą talpina sutartoje virtualioje erdvėje.	Dokumentą įrašo į darbalaukį.	Dokumentą įrašo į atsitiktinę kompiuterio vietą (ne darbalaukį).	Dokumentą talpina virtualioje erdvėje.	Dokumentą talpina sutartoje virtualioje erdvėje.
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.				
C1. Įvardina pasirinkto vienkartinio įrankio, indo *(*iš ko padarytas, per kiek suyra gamtoje, ar rūšiuojamas ir pasiekiamumas *(kaina, galimybė įsigyti, jau turimas),* transportavimo pakuočių savybes (*tvirtumas, lengvumas, temperatūros palaikymas),* prieinamumas *(kaina, galimybė įsigyti, jau turimas).*	Įvardina pasirinkto vienkartinio įrankio ar indo arba transportavimo pakuotės 1 savybę.	Įvardina, paaiškina pasirinkto vienkartinio įrankio ar indo arba transportavimo pakuotės 2 savybes.	Įvardina, apibūdina pasirinkto vienkartinio įrankio ar indo arba transportavimo pakuotės 3 savybes.	Įvardina, apibūdina pasirinkto vienkartinio įrankio ar indo arba transportavimo pakuotės 4 ir savybių.
C2. Palygina vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo savybes (*svoris, atsparumas smūgiams, higienos palaikymo, formos keitimo galimybės, kaina, prieinamumas*).	Palygina vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo 1 savybę.	Palygina, paaiškina vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo 2 savybes.	Palygina, apibūdina vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo 3 savybes.	Palygina, apibūdina vienkartinio ir tokio pat daugkartinio naudojimo įrankio ar indo 4 savybes.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.				

D2. Į(si)vertina informacijos paieškos, atrankos procesą, formuluoja išvadas.	Konsultuodamasis į(si)vertina informacijos paieškos procesą.	Į(si)vertina dalį informacijos paieškos proceso.	Į(si)vertina informacijos paieškos procesą, formuluoja išvadą.	Į(si)vertina informacijos paieškos proceso kokybę, formuluoja išvadas.

Tekstilė

Pamoka „KAIP PALAIKYTI TVARKA SPINTOJE AR KITOSE DRABUŽIŲ LAIKYMO VIETOSE?“, 1–2 klasė

TIKSLAS: išmokti sulankstyti drabužius.

UŽDAVINIAI:

*tyrinėdami drabužių spintą ar lentyną (ar sporto aprangos maišelį), dalyvaudami diskusijoje išsiaiškins problemą, įvardins jos sprendimo poreikį bei veiksmus padedančius ją spręsti;

*apžvelgdami lankstymo instrukcijas kartu su mokytoja aptars įvairių drabužių lankstymo eigas, galimus sunkumus, jų šalinimo būdus;

*savarankiškai sekdami pateiktą ar susirastą arba susikurtą instrukciją sulankstys kojines ar marškinėlius trumpomis rankovėmis ar kt., įsivertins darbo procesą r rezultatą.

VEIKLOS PLĖTOTĖ

Aukštesniųjų gebėjimų mokiniams galima pasiūlyti pagal pasirinktą instrukciją sulankstyti marškinėlius ilgomis rankovėmis, kelnes ar pagelbėti klasės draugams, paieškoti įvairesnių drabužių lankstymo instrukcijų ar lankstymo eigą susikurti patiems.

Kompetencijų ugdymas

	Silpnai	Vidutiniškai	Stipriai
Pažinimo kompetencija	Ugdoma susipažįstant su drabužių lankstymo galimybėmis, alternatyvomis, atrenkant tinkamiausius lankstymo būdus konkrečiam drabužiui. Lankstant mokiniai sieja įvairių sričių *(tekstilės, informatikos, matematikos)* žinias ir įgūdžius, kritiškai reflektuoja patirtį ir pažangą, mokosi iš klaidų, kelia naujus tikslus ir jų siekia. Praplečia žodyną naujais veiksmažodžiais.		
Kūrybiškumo kompetencija	Ugdoma generuojant naujas, įvairias, originalias drabužių lankstymo idėjas, sprendimus, vertinant sprendimo rezultato išbaigtumą, kokybę ir estetiškumą, pritaikomumą ir vertingumą.		
Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Ugdoma pagarbiai bendraujant ir bendradarbiaujant, pažįstant ir valdant savo emocijas, elgesį, veikiant atsakingai, racionaliai, vadovaujantis saugaus darbo ir elgesio principais.Skatinami pasitikėti savo jėgomis savarankiškai lankstant drabužius ne tik pamokoje, bet ir tvarkantis kiekvieną dieną.		
Skaitmeninė kompetencija	Ugdoma atliekant lankstymo pavyzdžių paieškas, patarimus tvarkai patikrinti, analizuojant, palyginant ir įvertinant naudojamų skaitmeninio turinio šaltinių patikimumą.		

TEMŲ INTEGRACIJA:

G

la

INTEGRACIJA:

Matematika: ilgio, pločio matavimai *(mm., cm., m.*), plokštumos dalys *(pusė, ketvirtadalis, trečdalis ...),* simetrija aplinkoje, simetrija tiesės atžvilgiu;

Technologijos - konstrukcinės medžiagos: iš kartono pasidaryti drabužių lankstymo lentą, išbandyti ją lankstant drabužius*;*
Informatika: komandų taikymas ir atlikimas, žingsnių numatymas. Atlieka vaizdu pateiktą algoritmą ir gauną rezultatą, kurį pristato*;*
SEU: mokosi prižiūrėti daiktus;
kalbinis ugdymas*:* praplečia žodyną veiksmažodžiais, jų sinonimais, įvardinančiais atliekamus drabužių lankstymo technologinius procesus.

Pasiekimų ugdymas per praktinę veiklą, kurios raktiniai žodžiai **paryškinti** tekste. Dalies darbo etapų ir su jais susijusių rezultatų pavyzdžiai:

Darbo etapai	Pasiekimų sritys	Rezultatai
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.		
Aptarti ar reikalinga tvarka spintoje, lentynoje, sporto aprangos maišelyje ir kitose drabužių laikymo vietose. **Įvardinti** kokie veiksmai padeda palaikyti tvarką spintoje *(pvz. drabužių, daiktų, avalynės laikymas jiems numatytoje vietoje, drabužių sulankstymas ar susukimas arba pakabinimas...).* Kalbant **naudoti** veiksmažodžius apibūdinančius lankstymo technologinius procesus.	**A1.** Stebėdamas aplinką ir procesus joje **identifikuoja** problemą, jos sprendimo poreikį, tikslingai **naudoja** pažinimo ir praktikos objektus apibūdinančias technologines sąvokas.	**A1. Identifikuota** tvarkos palaikymo problema drabužių laikymo vietose (*pvz. spintoje ar lentynoje arba sporto aprangos maišelyje ir pan.),* **įvardintas** jos sprendimo poreikis bei veiksmai padedantys ją spręsti. **A1. Naudojo** bent 10 veiksmažodžių (pvz. *sulankstyti, susukti, sumaigyti, įkišti, lenkti, nulenkti, sulenkti, perlenkti, užlenkti, rikiuoti, pakabinti, išlyginti, ištempti ir pan.)* apibūdindamas atliekamus technologinius procesus.
C. Sprendimo įgyvendinima ar prototipavimas.		
Pasirinkti lankstomą drabužį ir tinkamą jam lankstyti instrukciją.	**C2**. Problemai spręsti **parenka, derina ir taiko** medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus.	**C2.** P**asirinktas** lankstomas drabužis *(kojines ar marškinėlius trumpoms arba ilgomis rankovėmis*), jam lankstyti tinkama instrukcija.
Nuosekliai atliekant instrukcijoje nurodytus veiksmus **sulankstyti** kojinę ar marškinėlius.	**C3.** Saugiai, nuosekliai **atlieka ir valdo** technologinius procesus, **sukuria** suplanuotą rezultatą.	**C3. Atlikti** instrukcijoje nurodyti veiksmai ir **sulankstyti rūbai.**
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.		
Į(si)vertinti sulankstytą drabužį, rūbų lankstymo, tvarkos palaikymo vertę, naudą, pritaikymo galimybes kasdienėje praktikoje.	**D1. Į(si)vertina** galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes.	**D1. Į(si)vertinti** sulankstyti drabužiai, rūbų lankstymo, tvarkos palaikymo vertė, nauda, pritaikymo galimybes kasdienėje praktikoje.
Į(si)vertinti lankstymo procesus, jų kokybę, formuluoti išvadas.	**D2. Į(si)vertina** procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, **formuluoja** išvadas.	**D2. Į(si)vertinti** lankstymo procesai, jų kokybė, **suformuluotos** išvados.

Pasiekimų lygių požymiai:

Pasiekimų lygiai				
Drabo etapai	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas				
A1. Tyrinėja drabužių laikymo vietas (*pvz. spintą ar lentyną arba sporto aprangos maišelį ir pan.),* **kelia** klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą *(tvarka drabužių laikymo vietoje),* ją **identifikuoja, įvardina** jos sprendimo poreikį bei veiksmus padedančius ją spręsti.	Stebėdamas drabužių laikymo vietas konsultuodamasis kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja.	Stebėdamas drabužių laikymo vietas, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, konsultuodamasis ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį bei veiksmą padedantį ją spręsti.	Stebėdamas drabužių laikymo vietas, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį bei veiksmą padedančius ją spręsti.	Tyrinėja drabužių laikymo vietas, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį bei veiksmus padedančius ją spręsti. Pagelbėja klasės draugams.
A1. Naudoja bent 10 veiksmažodžių apibūdindamas atliekamus technologinius procesus.	Naudoja bent 6 veiksmažodžius apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.	Naudoja 7–8 veiksmažodžius apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.	Naudoja 9–10 veiksmažodžius apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.	Naudoja 10 ir daugiau veiksmažodžių, apibūdindamas lankstymo technologinius procesus.
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.				
C2. Pasirenka lankstomą drabužį *(kojines ar marškinėlius trumpoms arba ilgomis rankovėmis*), tinkamą lankstymo instrukciją.	Pasirenka lankstomą drabužį *(kojinę),* lankstymo instrukciją.	Pasirenka lankstomą drabužį *(kojines)*, dvi lankstymo instrukcijas.	Pasirenka lankstomą drabužį *(marškinėlius trumpomis rankovėmis),* lankstymo instrukciją.	Pasirenka lankstomus drabužius *(marškinėlius ilgomis rankovėmis, kelnes ar kitą rūbą),* lankstymo instrukcijas. Pagelbėja klasės draugams.
C3. Atlieka instrukcijoje nurodytus veiksmus ir **sulanksto** kojines arba marškinėlius.	Pagal pažingsnines instrukcijas konsultuodamasis atlieka nurodytus veiksmus, iš dalies pagal instrukciją sulanksto kojinę.	Pagal pažingsnines instrukcijas atlieka nurodytus veiksmus, sulanksto kojines.	Pagal instrukcijoje nurodytus veiksmus, sulanksto marškinėlius	Pagal instrukcijoje nurodytus veiksmus kokybiškai sulanksto marškinėlius ilgomis rankovėmis, kelnes ar kitą rūbą,

			trumpomis rankovėmis.	Pagelbėja klasės draugams.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.				
D1. Į(si)vertinti sulankstyti drabužiai, rūbų lankstymo, tvarkos palaikymo vertė, nauda, pritaikymo galimybes kasdienėje praktikoje.	Konsultuodamasis įvardina drabužių lankstymo, tvarkos palaikymo naudą asmeniui.	Įvardina drabužių lankstymo, tvarkos palaikymo naudą asmeniui, artimiausiai aplinkai.	Į(si)vertina drabužių lankstymo, tvarkos palaikymo naudą, vertę asmeniui, artimiausiai aplinkai, įvardina pritaikymo galimybes kasdienėje praktikoje.	Į(si)vertina drabužių lankstymo, tvarkos palaikymo naudą, vertę asmeniui, artimiausiai aplinkai, pritaikymo galimybes kasdienėje praktikoje.
D2. Į(si)vertina drabužio sulankstymo kokybę, formuluoja išvadas.	Konsultuodamasis į(si)vertina drabužio sulankstymo kokybę.	Į(si)vertina drabužio sulankstymo kokybę.	Į(si)vertina drabužio sulankstymo kokybę, formuluoja išvadas.	Į(si)vertina drabužio sulankstymo kokybę, formuluoja išvadas, teikia lankstymo alternatyvų siūlymus.

Pamoka „**VILNOS VĖLIMAS ŠLAPIUOJU BŪDU**“ 2 pamokos, 3–4 klasė
TIKSLAS: pasigaminti dirbinį veliant vilną šlapiuoju būdu.
UŽDAVINIAI:

- palygins tradicinius ir šiuolaikinius gaminius iš vilnos artimiausioje aplinkoje, įvardins jų formas, spalvinius sprendimus, ornamentiką, aptars jų panaudojimą anksčiau ir dabar;
- remdamiesi pateikta ar susirasta informacija, pavyzdžiais, įvardins, apibūdins, pasirinks, derins darbui reikalingos medžiagas, priemones, indus;
- prisiminus reikalavimus saugiai, ergonomiškai, higieniškai darbo aplinkai, organizuosis darbo vietą;
- peržiūrint instrukcijas aptars muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologiniai procesus, jų eiliškumą.
- savarankiškai, vadovaujantis instrukcijomis apvels muilą ar nuvels gaminį.

VEIKLOS PLĖTOTĖ
Aukštesniųjų gebėjimų mokiniams galima pasiūlyti šlapiuoju būdu nusivelti įvairesnių formų gaminių ar surasti informacijos apie veltus gaminius ir papasakoti klasės draugams.
UGDOMOS KOMPETENCIJOS:

Silpnai	Vidutiniškai	Stipriai

Pažinimo kompetencija	Ugdoma susipažįstant su šlapiam vilnos vėlimui reikalingomis medžiagomis (*aiškinantis kuo skiriasi vilnos pluoštas, karšinys, vilnos sluoksna),* priemonėmis, indais bei muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologiniais procesais. Veldami mokiniai sieja įvairių sričių *(informatikos, dailės, SEU)* žinias, reflektuoja patirtį ir pažangą, kelia naujus tikslus technologijų pamokose ir jų siekia.
Kūrybiškumo kompetencija	Ugdoma veliant, kūryboje įžvelgiant prasmę, galimus sunkumus ir galimybes, analizuojant veltų gaminių analogus, generuojant naujas, įvairias, originalias veltų gaminių idėjas, vertinant nuvelto gaminio naujumą, išbaigtumą, kokybę ir estetiškumą, pritaikomumą ir vertingumą.
Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija	Ugdoma pagarbiai bendraujant ir bendradarbiaujant, pažįstant ir valdant savo emocijas, elgesį, veikiant atsakingai, racionaliai, vadovaujantis saugaus darbo ir elgesio principais. Skatinami pasitikėti savo jėgomis savarankiškai, tikslingai veliant iš vilnos.
Kultūrinė kompetencija	Ugdoma analizuojant informaciją apie veltus gaminius, jų pritaikymą, vėlimo technikos evoliuciją, kuriant originaliai interpretuojant, argumentuotai vertinant ar įsivertinant.
Pilietiškumo kompetencija	Ugdoma demonstruojant pagarbą kitokiai nuomonei, prisiimant atsakomybę už savo mokymąsi, veiklą, pasirinkimus, rezultatus atliekant užduotį. Mokiniai skatinami racionaliai ir atsakingai vartoti.
Skaitmeninė kompetencija	Ugdoma atliekant įprastas paieškas, analizuojant, palyginant ir įvertinant naudojamų skaitmeninio turinio šaltinių patikimumą.

TAPDALYKINIŲ TEMŲ INTEGRACIJA:

Kultūros paveldas: palyginami tradiciniai ir šiuolaikiniai gaminiai iš vilnos artimiausioje aplinkoje *(mokykloje, namuose, knygose ir pan.*), jų formos, spalviniai sprendimai, ornamentika, atlikimo technika.

Asmenybės, idėjos: aptariamas veltų gaminių *(tradicinių ar modernių, vienetinių ar serijinių*) asortimentas, kūrėjai *(asmenys, įmonės).*

Saugus elgesys: ergonomiškos, saugios, higieniškos darbo aplinkos organizavimas. Tvarkos ir higienos palaikymo būdai, susitarimai, reikalavimai darbo saugai, aprangai, jos detalėms.

INTEGRACIJA:

Dailė: kolorito aptarimas, naujų atspalvių išgavimas;

SEU: reflektuoja ir įsivertina, ką galėtų padaryti geriau, kad pavyktų pasiekti sėkmę, analizuoja, kas yra sveiki ir nesveiki su sveikata susiję įpročiai (*pvz. rankų plovimas*), mokosi teisingai plauti rankas ir paaiškinti kodėl ir kada reikia plauti ir (ar) dezinfekuoti rankas;

Informatika: supažindinami su įvairiais algoritmais iš jų aplinkos, mokomi skaidyti uždavinį į mažesnes dalis.

Dalies darbo etapų, veiklų ir su jomis susijusių rezultatų pavyzdžiai:

Darbo etapai	Pasiekimų sritys	Rezultatai
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.		
Apibūdinti turimą vilnos pluoštą, karšinį, sluoksną *(kvapas, paviršiaus tekstūra, struktūra, svoris, spalvos).*	**C1**. tyrinėdamas ir analizuodamas **skiria, įvardina** medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą) technologinius procesus ir (ar) sekas problemos sprendimui įgyvendinti.	**C1. Apibūdintas** turimas vilnos pluoštas, karšinys, sluoksna *(kvapas, paviršiaus tekstūra, struktūra, svoris, spalvos).*
Apibūdinti muilo apvėlimui su vilna reikalingas medžiagas, priemones, indus.		**C1. Apibūdintos** muilo apvėlimui su vilna ar šlapiam vilnos vėlimui reikalingas medžiagos, priemonės, indai, galimos jų alternatyvos (pvz. *neperšlampamas užtiesalas stalui, dubuo, karštas vanduo, muilas, tinklinis audinys ar kaproninė kojinė, vilnos karšinys ar sluoksna ir pan.).*

Atrinkti muilo apvėlimo su vilna šlapiuoju būdu technologinių procesų seką.		**C1. Įvardinta ir apibūdinta** muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologinių procesų seka.
Apvelti muilą su vilna ar **nuvelti** gaminį veliant vilną šlapiuoju būdu.	**C3.** Saugiai, nuosekliai **atlieka ir valdo** technologinius procesus, **sukuria** suplanuotą rezultatą.	**C3. M**uilas **apveltas** su vilna ar **nuveltas** gaminys veliant vilną šlapiuoju būdu.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas		
Į(si)vertinti vėlimo procesą ir veltą gaminį, formuluoti išvadas.	**D2. Į(si)vertina** procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, **formuluoja** išvadas.	**D2. Į(si)vertinti** vėlimo procesai, **suformuluotos** išvados.

Pasiekimų lygių požymiai:

Darbo etapai	**I lygis (**slenkstinis**)**	**II lygis (**patenkinamas**)**	**III lygis (**pagrindinis**)**	**IV lygis (**aukštesnysis**)**
C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.				
C1. Apibūdina vilnos pluoštą, karšinį, sluoksną *(kvapas, paviršiaus tekstūra, struktūra, svoris, spalvos).*	Apibūdina vilnos pluoštą, karšinį, sluoksną pagal 1 savybę.	Apibūdina turimus vilnos pluoštus, karšinį, sluoksną pagal 2 savybes.	Apibūdina turimus vilnos pluoštus, karšinį, sluoksną pagal 3savybes.	Apibūdina turimus vilnos pluoštus, karšinį, sluoksną pagal 4 savybes.
C1. Apibūdina muilo apvėlimui su vilna ar šlapiam vilnos vėlimui reikalingas medžiagas, priemones, indus, galimas jų alternatyvas (pvz. *neperšlampamas užtiesalas stalui, dubuo, karštas vanduo, muilas, tinklinis audinys ar kaproninė kojinė, vilnos karšinys/sluoksna ir pan.).*	Apibūdina muilo apvėlimui su vilna ar šlapiam vilnos vėlimui reikalingas medžiagas, priemones, indus (2).	Apibūdina muilo apvėlimui su vilna ar šlapiam vilnos vėlimui reikalingas medžiagas, priemones, indus (3).	Apibūdina muilo apvėlimui su vilna ar šlapiam vilnos vėlimui reikalingas medžiagas, priemones, indus (4).	Apibūdina muilo apvėlimui su vilna ar šlapiam vilnos vėlimui reikalingas medžiagas, priemones, indus (5 ir daugiau), galimas jų alternatyvas.
C1. Įvardina muilo apvėlimo su vilna/vėlimo šlapiuoju būdu technologinių procesų sekas.	Konsultuodamasis įvardina muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologinių procesus.	Įvardina muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologinių procesus.	Įvardina, apibūdina muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologinių procesų seką.	Įvardina, tiksliai paaiškina muilo apvėlimo su vilna ar vėlimo šlapiuoju būdu technologinių procesų seką.
C3. Apvelia muilą su vilna šlapiuoju būdu ar velia pasirinktą gaminį šlapiuoju būdu.	Saugiai pagal pažingsnines instrukcijas apvelia muilą su vilna ar	Saugiai pagal aiškias instrukcijas apvelia muilą su vilna ar velia	Saugiai, pagal nurodymus, laikydamasis tvarkos apvelia	Saugiai, laikydamasis tvarkos kokybiškai apvelia muilą su vilna ar velia pasirinktą

	velia pasirinktą gaminį šlapiuoju būdu.	pasirinktą gaminį šlapiuoju būdu.	muilą su vilna ar velia pasirinktą gaminį šlapiuoju būdu.	gaminį šlapiuoju būdu, padeda klasės draugams.
D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.				
D2. Į(si)vertina vėlimo procesą, **formuluoja** išvadas.	Konsultuodamasis įsivertina vėlimo procesą.	Įsivertina dalį vėlimo proceso.	Įsivertina vėlimo procesą, formuluoja išvadą.	Įsivertina vėlimo proceso kokybę ir veltą gaminį, formuluoja išvadas.

Konstrukcinės medžiagos

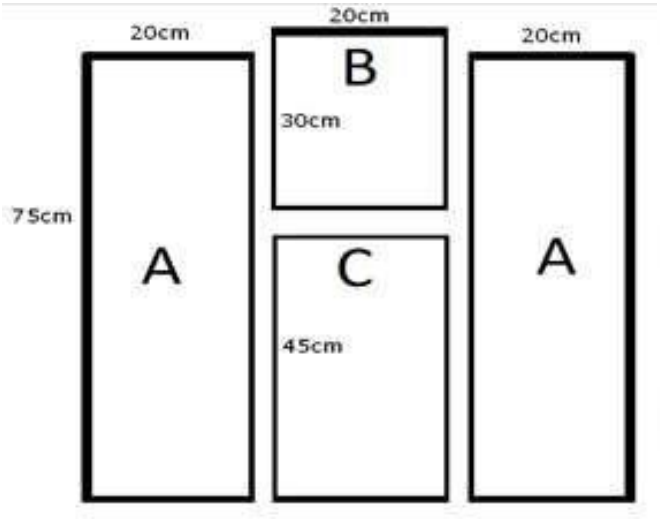
1–2 klasė. Drabužių lankstymo lentos konstravimas.

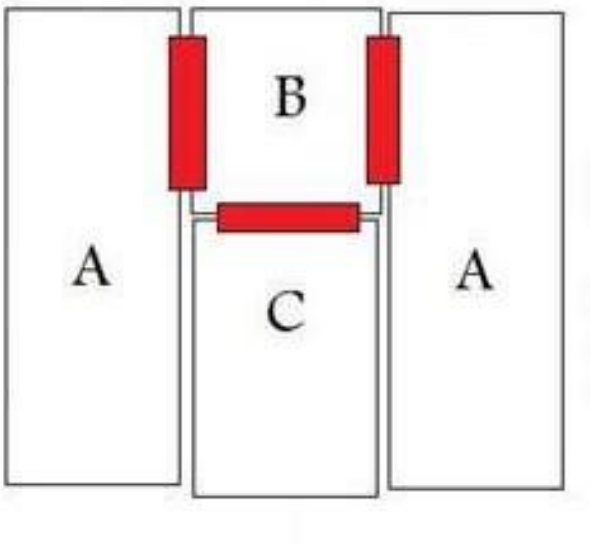
Tema - Konstrukcinės medžiagos. Drabužių lankstymo lentos konstravimas. 1–2 klasė
Tikslas: Iš konstrukcinių medžiagų pasigaminti lankstymo lentą.
Uždaviniai:

- Apžvelgdami lankstymo lentos pavyzdžius/instrukcijas paveikslėliais/tekstu/video formatu kartu su mokytoja aptarti įvairių drabužių lankstymo lentų konstrukcijas, galimus sunkumus, jų šalinimo būdus.
- Savarankiškai sekdami pasirinktą/pateiktą instrukciją pagaminti lankstymo lentą, įsivertinti darbo procesą ir rezultatą.

Vaizdo medžiaga: https://youtu.be/xIFnHnr8-Tk
https://youtu.be/JMQHhfHFN5g
https://youtu.be/jQIgheNHkOY

Galima integracija: Dailė (6.1.1.2)
Gamtos mokslai (26.1.1., 26.3.1., 27.1.1, 27.1.2.)
Matematika (24.3.1. , 24.3.2., 24.3.3., 24.3.1.1, 25.2.1. 25.3.2, 25.3.3.)





1pav. Drabužių lankstymo lentos matmenys 2 pav. Drabužių lankstymo lentos detalių jungimas

Ugdomos kompetencijos:

Konstrukcinės medžiagos	Tema	A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.	B. Sprendimo idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas.	C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.	D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.	Integracija	Pažinimo	Kūrybiškumo	Komunikavimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kultūrinė	Skaitmeninė	Pilietiškumo
1–2 klasė	Konstrukcinės medžiagos. Drabužių lankstymo lentos konstravimas.			C2.1 C3.1	D1.1	Dailė Gamtos mokslai Matematika							

1–2 klasė. „Konstrukcinės medžiagos. Drabužių lankstymo lentos konstravimas“		
Darbo eigos etapai	**Pasiekimų sritys**	**Vertinimo kriterijai**
Pasirinkti darbužių lankstymo lentos gaminimui tinkamas konstrukcines medžiagas, darbo priemones ir išanalizuoti gaminimo instrukciją.	C2. Problemai spręsti parenka, derina ir taiko medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus	Pasirenka drabužių lankstymo lentos gaminimui tinkamas konstrukcines medžiagas ir darbo priemones, naudojasi gaminimo instrukcija.
Nuosekliai atlikti instrukcijoje nurodytus veiksmus, pagal planą pagaminti, sukonstruoti drabužių lankstymo lentą.	C3. Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo technologinius procesus, sukuria suplanuotą rezultatą.	Atlieka instrukcijoje nurodytus veiksmus, pagal instrukciją, planą pagamina, sukonstruoja drabužių lankstymo lentą.
Įsivertinti galutinį rezultatą, jo pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	D1. Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes.	Įsivertina galutinį rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.

Pasiekimų lygių požymiai:

Kriterijus	**I lygis (slenkstinis)**	**II lygis (patenkinamas)**	**III lygis (pagrindinis)**	**IV lygis (aukštesnysis)**
C2. Pasirenka drabužių lankstymo lentos gaminimui tinkamas konstrukcines medžiagas ir darbo priemones, naudojasi gaminimo instrukcija	Konsultuodamasis drabužių lankstymo lentos gaminimui parenka ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, technologinius procesus (C2.1).	Konsultuodamasis drabužių lankstymo lentos gaminimui parenka ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, paaiškina technologinius procesus (C2.2).	Drabužių lankstymo lentos gaminimui parenka ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, technologinius procesus, paaiškina jų tinkamumą gamybos būdui ir paskirčiai (C2.3).	Drabužių lankstymo lentos gaminimui parenka, derina ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, technologinius procesus, paaiškina jų tinkamumą gamybos būdui, formai, paskirčiai (C2.4).
C3. Atlieka instrukcijoje nurodytus veiksmus, pagal instrukciją,	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas, konsultuodamasis atlieka	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius technologinius	Saugiai, pagal aiškius nurodymus, atlieka elementarius technologinius procesus, koreguoja	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka nesudėtingus technologinius

planą pagamina, sukonstruoja drabužių lankstymo lentą.	elementarius technologinius procesus, sukonstruoja drabužių lankstymo lentą. (C3.1).	procesus, sukonstruoja drabužių lankstymo lentą. (C3.2).	sprendimus, sukonstruoja drabužių lankstymo lentą (C3.3).	procesus, koreguoja sprendimus, sukonstruoja drabužių lankstymo lentą. (C3.4).
D1. Įsivertina galutinį rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	Konsultuodamasis į(si)vertina galutinį rezultatą, įvardina jo pritaikymo galimybes, naudą asmeniui (D1.1).	Konsultuodamasis į(si)vertina galutinį rezultatą, įvardina jo pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, artimai aplinkai. (D1.2).	Į(si)vertina galutinį rezultatą, įvardina jo pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, artimai aplinkai (D1.3).	Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, įvardina jo pritaikymo galimybes, vertę ir naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.4).

3–4 klasė. Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas.

Tema - Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas.
Tikslas: iš konstrukcinių detalių sukurti erdvinę skulptūrą.
Uždaviniai:

- Išanalizuoti geometrines formas ir figūras.
- Sumodeliuoti 3 ir daugiau detales iš geometrinių figūrų.
- Iš konstrukcinės medžiagos (kartono) pasigaminti 12–20 detalių.
- Sukonstruoti erdvinę skulptūrą.

Vaizdo medžiaga:

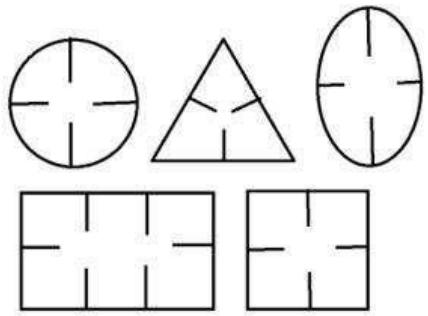
- https://youtu.be/rG4K9sqsSFM
- https://youtu.be/fOGMfI5nMMg

Informacijos šaltiniai:

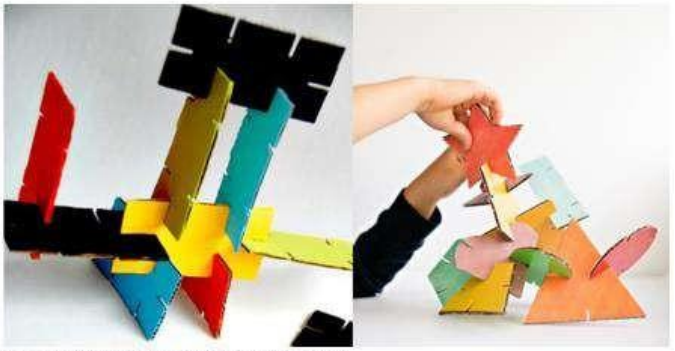
- https://www.hellowonderful.co/post/geometric-cardboard-shape-sculptures-with-free-printable/
- https://meaningfulmama.com/day-161-cardboard-stackers.html
- https://www.pinterest.com/pin/476255729351981259/
- https://www.pinterest.com/pin/496310821412242277/
- Geometrinės Figūros [Pirmieji Žodžiai]. Mokomieji Filmukai Vaikams lietuvių kalba. - Bing video

Galima integracija:

Meninis ugdymas (24.1.2. , 24.1.3. , 24.3.1)
Gamtos mokslai (28.3.1., 28.5.1.)
Matematika (26.2.1., 26.3.1, 26.3.1.1., 26.3.2., 26.3.3.27.2.1., 28.3.1.)



1 pav. Detalių pavyzdžiai



2 pav. Erdvinės skulptūros pavyzdys

Ugdomos kompetencijos:

Konstrukcinės medžiagos	Tema	A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.	B. Sprendimo idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas.	C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.	D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.	Integracija su	Pažinimo	Kūrybiškumo	Komunikavimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Skaitmeninė	Kultūrinė	Pilietiškumo
3–4 klasė	Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas.	A1.2	B1.2	C2.2 C3.2	D1.2	Dailė Gamtos mokslai							

3–4 klasė „Konstrukcinių medžiagų savybės. Konstrukcijų kūrimas“		
Darbo eigos etapai	**Pasiekimų sritys**	**Vertinimo kriterijai**
Išanalizuoti geometrines formas ir figūras.	A1. Stebėdamas aplinką ir procesus joje identifikuoja problemą, jos sprendimo poreikį, tikslingai naudoja pažinimo ir praktikos objektus apibūdinančias technologines sąvokas.	Išanalizuotos geometrinės formos ir figūros.
Sumodeliuoti 3 ir daugiau detales iš geometrinių figūrų.	B1.Ieško problemos sprendimo idėjų ir jas generuoja.	Sumodeliuotos 3 ir daugiau detalių iš geometrinių figūrų.
Ant konstrukcinės medžiagos kartono nubraižyti detales, detalių sujungimus. Detales iškirpti.	C2. Problemai spręsti parenka, derina ir taiko medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus	Nubraižytos detalės, detalių sujungimai. Iškirptos detalės.
Iš pasigamintų detalių sukonstruoti erdvinę skulptūrą.	C3. Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo technologinius procesus, sukuria suplanuotą rezultatą.	Iš detalių sukonstruota erdvinė skulptūra.
Įsivertinti konstravimo procesą ir galutinį rezultatą, įvardinti pritaikymo galimybes, naudą.	D1. Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes.	Įsivertina galutinį rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą.

Pasiekimų lygių požymiai:

Kriterijus	**I lygis (slenkstinis)**	**II lygis (patenkinamas)**	**III lygis (pagrindinis)**	**IV lygis (aukštesnysis)**
A1. Išanalizuotos geometrinės	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus,	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir	Tyrinėdamas objektus, kasdienę aplinką ir procesus,	Tyrinėdamas įprastą aplinką apie konstrukcijas,

formos ir figūros, skiria 5 sąvokas: apskritimas, ovalas, trikampis, kvardatas, stačiakampis	kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti konstrukcijas iš geometrinių formų ir figūrų, konsultuodamasis jas identifikuoja, įvardina. Skiria bent tris sąvokas (A1.1).	procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti konstrukcijas iš geometrinių formų ir figūrų, jas identifikuoja, įvardina. Skiria keturias sąvokas (A1.2).	kelia klausimus,padedančius išsiaiškinti konstrukcijas iš geometrinių formų ir figūrų, jas identifikuoja, įvardina. Vartoja 5 sąvokas (A1.3).	identifikuoja geometrines formas ir figūras, jas įvardina ir apibūdina. Tinkamai vartoja 5 ir daugiau sąvokų (A1.4).
B1. Sumodeliuotos 3 ir daugiau detalių iš geometrinių figūrų.	Konsultuodamasis pateikia bent vieną modeliavimo idėją, įvardina jos naudingumą (B1.1).	Pateikia dvi modeliavimo idėjas, įvardina naudingumą asmeniui ir šeimai (B1.2).	Pateikia ir apibūdinatris modeliavimo idėjas, įvardina naudingumą asmeniui ir kasdienei aplinkai (B1.3)..	Pateikia ir paaiškina tris modeliavimo idėjas, įvardina jų naudingumą asmeniui, bendruomenei (B1.4).
C2. Nubraižytos detalės, detalių sujungimai. Iškirptos detalės.	Konsultuodamasis parenka ir taiko medžiagas, priemones, nubraižo ir iškerpa detales, detalių sujungimus, paaiškina procesus (C2.1). .	Parenka ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, nubraižo ir iškerpa detales, detalių sujungimus, paaiškina procesus, tinkamumą gamybos būdui ir paskirčiai (C2.2).	Parenka ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, nubraižo ir iškerpa detales, detalių sujungimus, paaiškina procesus, tinkamumą gamybos būdui ir paskirčiai, formai (C2.3.).	Parenka ir taiko medžiagas, priemones, įrankius, nubraižo ir iškerpa detales, detalių sujungimus, paaiškina procesus, įvertina jų tinkamumą gamybos būdui, formai, paskirčiai (C2.4).
C3. Iš detalių sukonstruota erdvinė skulptūra.	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius technologinius procesus, iš detalių sukonstruoja erdvinę skulptūrą (C3.1).	Saugiai, pagal aiškius nurodymus, atlieka elementarius technologinius procesus, koreguoja sprendimus, iš detalių sukonstruoja erdvinę skulptūrą (C3.2).	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka nesudėtingus technologinius procesus, koreguoja sprendimus, iš detalių sukonstruoja erdvinę skulptūrą (C3.3).	Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo nesudėtingus technologinius procesus, koreguoja sprendimus, iš detalių sukonstruoja erdvinę skulptūrą (C3.4).
D1. Įsivertina gaminimo procesą ir galutinį rezultatą,	Konsultuodamasis į(si)vertina procesą ir galutinį rezultatą, įvardina jo pritaikymo	Į(si)vertina procesą ir galutinį rezultatą, įvardina jo pritaikymo galimybes, naudą	Į(si)vertina procesą ir galutinį rezultatą, sąnaudas, įvardina jo pritaikymo galimybes, vertę ir	Į(si)vertina procesą ir galutinį rezultatą, sąnaudas, įvardina ir paaiškina kelias jo panaudojimo ir

įvardina pritaikymo galimybes, naudą.	galimybes, naudą asmeniui, artimiausiai aplinkai.	asmeniui, artimiausiai aplinkai.	naudą asmeniui, artimai aplinkai, formuluoja išvadas.	pritaikymo galimybes, vertę ir naudą asmeniui, visuomenei, aplinkai, formuluoja išvadas.
D1. Įsivertina galutinį rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą.	Konsultuodamasis įsivertina sukonstruotą erdvinę skulptūrą, pasako jos naudą asmeniui, artimai aplinkai (D1.1).	Nusako sukonstruotą erdvinę skulptūrą, jos naudą asmeniui, artimai aplinkai, pritaikymo galimybes (D1.2).	Į(si)vertina sukonstruotą erdvinę skulptūrą, sąnaudas, vertę, pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.3).	Į(si)vertina sukonstruotą erdvinę skulptūrą, sąnaudas, vertę, nurodo kelias jos naudojimo ar taikymo galimybes, naudą asmeniui, visuomenei, įprastai aplinkai (D1.4).
*D2.*Į(si)vertina procesus rezultatui pasiekti, jų kokybę, formuluoja išvadas	Įvardina bent vieną procesą rezultatui pasiekti (D2.1).	Išvardina procesus rezultatui pasiekti (D2.2).	Įvertina procesus rezultatui pasiekti, formuluoja išvadas (D2.3).	Į(si)vertina procesus, jų kokybę, formuluoja išvadas (D2.4).

Elektronika

1–2 klasės. Elementarios elektros grandinės jungimas ir valdymas

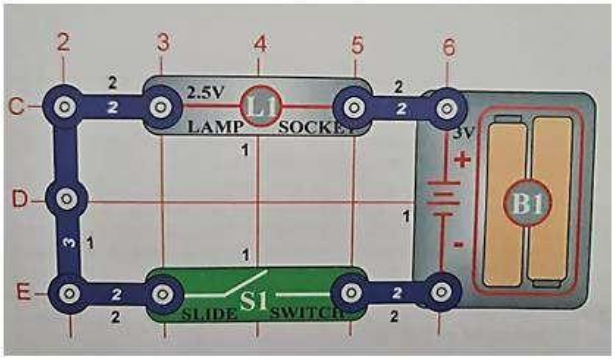
Tikslas: atpažinti ir įvardinti elektros grandinės elementus, sudaryti elementarią elektros grandinę.

Uždaviniai:

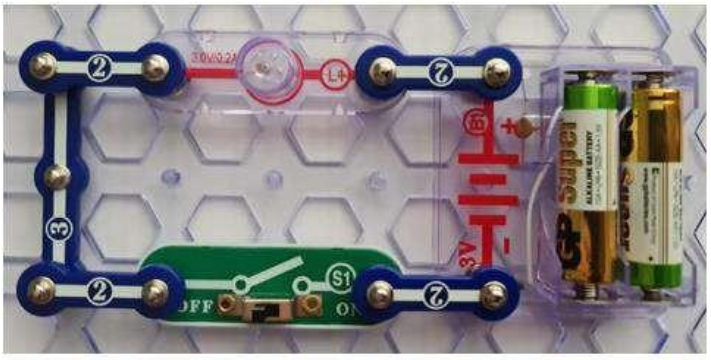
- Peržiūrėjus tekstines ir (ar) vaizdo instrukcijas, aptarti elektros grandinės elementus.
- Savarankiškai, vadovaujantis instrukcijomis, sujungti elektros grandinę, ją įjungti ir išjungti.

Vaizdo medžiaga https://youtu.be/_ffQrGhs-k8
https://youtu.be/cvmc579YM6o

Mokomasis rinkinys „Electronic snap circuits“ (gamtos mokslų laboratorijos mokyklose).



1 pav. Elektros grandinės jungimo pavyzdys



2 pav. Elektros grandinės jungimas su mokomuoju rinkiniu.

Konstrukcinės medžiagos	Tema	A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.	B. Sprendimo idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas.	C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.	D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.	Integracija su	Pažinimo	Kūrybiškumo	Komunikavimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kultūrinė	Skaitmeninė	Pilietiškumo
1–2 klasė	Elementarios elektros grandinės jungimas ir valdymas.	A1		C1 C3	D1	Gamtos mokslai							

1–2 klasė „Elementarios elektros grandinės jungimas ir valdymas“		
Darbo eigos etapai	**Pasiekimų sritys**	**Vertinimo kriterijai**
Identifikuoti elektros grandinę, naudoti sąvokas: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai.	A1. Stebėdamas aplinką ir procesus joje identifikuoja problemą, jos sprendimo poreikį, tikslingai naudoja pažinimo ir praktikos objektus apibūdinančias technologines sąvokas.	Identifikuota elektros grandinė. Jos apibūdinimui panaudotos sąvokos: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai.
Atpažinti ir įvardinti elektros grandinės jungimo pavyzdyje pavaizduotas elektros grandinės dalis, jų savybes.	C1. tyrinėdamas ir analizuodamas skiria, įvardina medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą) technologinius procesus ir (ar) sekas problemos sprendimui įgyvendinti.	Atpažintos ir įvardintos elektros grandinės dalys, jų savybės.
Sudaryti elektros grandinę, ją įjungti ir išjungti.	C3. Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo technologinius procesus, sukuria suplanuotą rezultatą.	Sudaryta elektros grandinė, jungiklis ją įjungia ir išjungia.
Įsivertinti grandinės jungimo galutinį rezultatą, jo pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	D1.Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes.	Įsivertina elektros grandinės jungimo rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.

Pasiekimų lygių požymiai:

Kriterijus	**I lygis (slenkstinis)**	**II lygis (patenkinamas)**	**III lygis (pagrindinis)**	**IV lygis (aukštesnysis)**

A1. Identifikuota elektros grandinė. Jos apibūdinimui panaudotos sąvokos: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai.	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius identifikuoti elektros grandinę, įvardija kam ji reikalinga. Skiria sąvokas: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai (A1.1).	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti apie elektros grandinę, ją identifikuoja, įvardina kam ji reikalinga,. Skiria sąvokas: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai (A1.2).	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti apie elektros grandinę, ją identifikuoja, įvardina jos poreikį. Skiria sąvokas: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai (A1.3).	Tyrinėdamas objektus, kasdienę aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti apie elektros grandinę, identifikuoja ją ir jos jungimą, įvardija jos poreikį. Vartoja sąvokas: elektros srovės baterija, elektros lemputė, jungiklis, sujungimai (A1.4).
C1. Atpažintos ir įvardintos elektros grandinės dalys, jų savybės.	Konsultuodamasis tyrinėja, atpažįsta ir pateikia artimiausioje aplinkoje taikomų elektros grandinių pavyzdį, įvardina bent vieną grandinės dalį, savybę (C1.1).	Tyrinėdamas ir tikslingai klausdamas atpažįsta ir pateikia artimiausioje aplinkoje taikomų elektros grandinių pavyzdį, įvardina grandinės dalis, savybes ir (ar) charakteristikas (C1.2).	Tyrinėdamas skiria ir išvardija artimoje aplinkoje taikomų elektros grandinių pavyzdį, įvardina grandinės dalis, savybes ir (ar) charakteristikas grandinės jungimo sekas (C1.3).	Tyrinėdamas išvardija ir apibūdina kasdienėje aplinkoje taikomų elektros grandinių pavyzdžius, įvardina grandinės dalis, savybes ir (ar) charakteristikas, grandinės jungimo sekas (C1.4).
C3. Sudaryta elektros grandinė, jungiklis ją įjungia ir išjungia.	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas, konsultuodamasis atlieka elektros grandinės jungimo darbus, sukuria suplanuotą rezultatą (C3.1).	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elektros grandinės jungimo darbus, sukuria suplanuotą rezultatą (C3.2).	Saugiai, pagal aiškius nurodymus, atlieka elektros grandinės jungimo darbus, koreguoja sprendimus, sukuria suplanuotą rezultatą (C3.3).	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka elektros grandinės jungimo darbus, koreguoja sprendimus, pasiekia suplanuotą rezultatą (C3.4).
D1. Įsivertina elektros grandinės jungimo rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	Konsultuodamasis pasako elektros grandinės jungimo rezultatą, jo naudą asmeniui (D1.1).	Konsultuodamasis pasako elektros grandinės jungimo rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai (D1.2).	Nusako elektros grandinės jungimo rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai, pritaikymo galimybes (D1.3).	Į(si)vertina elektros grandinės jungimo rezultatą, nurodo, kam jis reikalingas, pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.4).

3-4 klasės. Elementų baterijos ir jų savybės

Tema - Elementų baterijos ir jų savybės. 3–4 klasė

Tikslas: susipažinti su elektros srovės šaltiniais ir sudaryti vaisių, daržovių bateriją, eksperimentuoti su ja.

Uždaviniai:

- Susipažinti su elektros srovės šaltinių pavyzdžiais.
- Sudaryti vaisių bateriją ir eksperimentuoti su ja.
- Sudaryti daržovių bateriją ir eksperimentuoti su ja.

Vaizdo medžiaga:

- https://youtu.be/WNx-bwlTATI
- https://youtu.be/wZcQyTZJIzs

Darbo priemonės: citrinos (apelsinai, obuoliai), bulvės, cinkuotos vinys, varinės monetos (varinė viela, skardos juostos), laidai „krokodilai“, šviesos diodas (iš rinkinio).

Galima integracija: Gamtos mokslai (28.5.1., 29.2.1.)

1 pav. Citrinų baterijos sudarymas. 2 pav. Bulvių baterijos sudarymas.

Elektronika	Tema	A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas.	B. Sprendimo idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas.	C. Sprendimo įgyvendinimas ar prototipavimas.	D. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas.	Integracija su	Pažinimo	Kūrybiškumo	Komunikavimo	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos	Kultūrinė	Skaitmeninė
3–4 klasė	Elementų baterijos ir jų savybės.	A1	B2	C2 C3	D 1	Gamtos moksl ai						

3–4 klasė. „Elementų baterijos ir jų savybės“		
Darbo eigos etapai	**Pasiekimų sritys**	**Vertinimo kriterijai**
Aptarti turimus vaisius/daržoves/uogas ir pasvarstyti/pasiūlyti ką galima iš jų padaryti.	A1. Stebėdamas aplinką ir procesus joje identifikuoja problemą, jos sprendimo poreikį, tikslingai naudoja pažinimo ir praktikos objektus apibūdinančias technologines sąvokas.	Aptarti turimi vaisiai, daržovės. Identifikuotos jų savybės, įvardintos jų pritaikymo galimybės.
Sudaryti baterijos gamybos planą: išvardinti medžiagas, priemones, nupiešti elektros grandinės jungimo schemą.	B2. Atrenka ir paaiškina problemos sprendimą.	Sudarytas baterijos gamybos planas: išvardintos medžiagos, priemonės, nupiešta elektros grandinės jungimo schema.
Elektros baterijos gamybai pasirinkti medžiagas ir darbo priemones: citrinos, bulvės, obuoliai, 1 vaisius ar daržovė (pasirinktinai), varinės monetos ar viela, skardos juostelės, cinkuotos vinys, laidai „krokodilai“.	C2. Problemai spręsti parenka, derina ir taiko medžiagas (ar komponentus, sistemas), jų savybes ir (ar) charakteristikas, įrankius (ar priemones, įrangą), technologinius procesus	Elektros baterijos gamybai pasirinktos medžiagos ir darbo priemonės: citrinos, bulvės, obuoliai, 1 vaisius ar daržovė (pasirinktinai), varinės monetos ar viela, skardos juostelės, cinkuotos vinys, laidai „krokodilai“.
Sudaryti elektros baterijas ir jas išbandyti: • *Iš citrinų* • *Iš bulvių* • *Iš obuolių* • *Iš pasirinktų vaisių ar daržovių.*	C3. Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo technologinius procesus, sukuria suplanuotą rezultatą.	Sudarytos elektros baterijos ir išbandytos su šviesos diodu (ir (arba) išmatuota sukaupta energija su multimetru).
Įsivertinti gaminimo procesą ir galutinį rezultatą, jo pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	D1.Į(si)vertina galutinį rezultatą, sąnaudas, vertę, naudą, pritaikymo galimybes.	Įsivertina rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.

Pasiekimų lygių požymiai:

Kriterijus	**I lygis (slenkstinis)**	**II lygis (patenkinamas)**	**III lygis (pagrindinis)**	**IV lygis (aukštesnysis)**
A1. Aptarti turimi vaisiai, daržovės. Identifikuotos jų savybės, įvardintos jų pritaikymo galimybės, vartoja sąvokas..	Stebėdamas objektus, artimą aplinką, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti turimų vaisių, daržovių savybes, konsultuodamasis jas identifikuoja, įvardija	Stebėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus, kelia klausimus, išsiaiškinti vaisių, daržovių savybes, jas identifikuoja, įvardina pritaikymo galimybes. Skiria sąvokas. (A1.2).	Tyrinėdamas objektus, kasdienę aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti vaisių, daržovių savybes, jas identifikuoja, įvardina pritaikymo galimybes. Vartoja sąvokas (A1.3).	Tyrinėdamas įprastą aplinką ir procesus joje, formuluoja klausimus, identifikuoja vaisių, daržovių savybes, jų pritaikymo galimybes. Tinkamai vartoja sąvokas (A1.4).

	pritaikymo galimybes. Skiria sąvokas (A1.1).			
B2. Sudarytas baterijos gamybos planas: išvardintos medžiagos, priemonės, nupiešta elektros grandinės jungimo schema.	Konsultuodamiesi išvardina baterijos gaminimui reikalingas medžiagas ir priemones, paaiškina pasirinkimą, įgyvendinimo etapus(B2.1).	Išvardina baterijos gaminimui reikalingas medžiagas ir priemones, paaiškina pasirinkimą, įgyvendinimo etapus (B2.2)..	Išvardina baterijos gaminimui reikalingas medžiagas ir priemones, paaiškina pasirinkimą, sudaro ir pristato įgyvendinimo planą(B2.3).	Išvardina baterijos gaminimui reikalingas medžiagas ir priemones, paaiškina pasirinkimą, pagal instrukciją sudaro ir pristato įgyvendinimo planą (B2.4).
C2. Elektros baterijos gamybai pasirinktos medžiagos ir darbo priemonės: citrinos, bulvės, obuoliai, 1 vaisius ar daržovė (pasirinktinai), varinės monetos ar viela, skardos juostelės, cinkuotos vinys, laidai „krokodilai“.	Konsultuodamasis parenka ir taiko medžiagas, priemones, technologinius procesus elektros baterijos gamybai ir juos paaiškina (C2.1).	Elektros baterijos gamybai parenka ir taiko medžiagas, priemones, technologinius procesus, paaiškina jų tinkamumą (C2.2).	Elektros baterijos gamybai parenka, derina ir taiko medžiagas, priemones, technologinius procesus, paaiškina jų tinkamumą formai, paskirčiai (C2.3)..	Elektros baterijos gamybai parenka, derina ir taiko medžiagas, priemones, technologinius procesus, įvertina jų tinkamumą gamybos būdui, formai, paskirčiai. (C2.4).
C3. Sudarytos elektros baterijos ir išbandytos su šviesos diodu (ir/arba išmatuota sukaupta energija su multimetru).	Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius technologinius procesus, sukuria elektros bateriją (C3.1).	Saugiai, pagal aiškius nurodymus, atlieka elementarius technologinius procesus, koreguoja sprendimus, sukuria elektros bateriją(C3.2).	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka nesudėtingus technologinius procesus, koreguoja sprendimus, sukuria elektros bateriją (C3.3).	Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo nesudėtingus technologinius procesus, koreguoja sprendimus, sukuria elektros bateriją (C3.4).
D1. Įsivertina rezultatą, įvardina pritaikymo galimybes, naudą žmogui, aplinkai.	Konsultuodamasis pasako problemos sprendimo rezultatą, jo naudą asmeniui,	Nusako rezultatą, jo naudą asmeniui, artimai aplinkai, pritaikymo galimybes (D1.2).	Į(si)vertina rezultatą, sąnaudas, vertę, pritaikymo galimybes, naudą asmeniui, kasdienei aplinkai (D1.3).	Į(si)vertina rezultatą, sąnaudas, vertę, nurodo kelias jo naudojimo ar taikymo galimybes, naudą asmeniui,

	artimai aplinkai (D1.1).			visuomenei, įprastai aplinkai (D1.4).

Dailė
Vertinimo ypatumai kiekvienoje klasėje / koncentre

1 klasė

Pirmoje klasėje dar sunku numatyti, kokia bus vaikų dailės kūrinėlių kokybė, nes mąstyti abstrakčiai ir įsisavinti galiojančias dailės raiškos nuostatas vaikams dar yra sudėtinga. Dailės raiškos lygis labai priklauso nuo vaiko pasirengimo mokyklai, ko ir kaip jis buvo mokomas prieš atėjimą į mokyklą, ar jis kūrybiškas, nesukaustytas draudimų ir kritikos, nebijo piešti savitai, kaip pats įsivaizduoja. Pirmokas tik pradeda pažintį su kūrybos reikmenimis, mokosi saugiai ir tvarkingai jais naudotis. Jie mėgsta fantazuoti, pasakoti apie savo nupieštus vaizdinius. Turėtume leisti jiems kurti laisvai, negalvojant apie galutinį rezultatą.

***9 pavyzdys.* 1 klasės užduoties pavyzdys:**

Užduotis: Mano herojus. Pasirinkti mėgstamus kūrybos reikmenis ir pavaizduoti teigiamą arba neigiamą pasakų herojų.

Turinio temos: *Idealai, vertybės, asmenybės.* Aptaria gėrio ir blogio, šviesaus ir tamsaus prado apraiškas gyvenime ir pasakose, legendose, teigiamus ir neigiamus herojų charakterius dailės kūriniuose. S. Eidrigevičius ir simbolinės metaforinės jo kūrinių prasmės.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, Kūrybiškumo.

Pasiekimai:

A1. Impulsyviai kelia vizualias idėjas. Trumpai nusako idėją, kurią norėtų pavaizduoti.

A3. Intuityviai pasirenka norimo storio linijas, patikusias spalvas, kuria erdvines formas. Išgauna savitą ritmą ir nuotaiką, horizontaliame ir vertikaliame lape.

B2. Apibūdina dailės kūrinių keliamą įspūdį, nuotaiką, išsako savo nuomonę, ką autoriai norėjo pavaizduoti.

Dailės medžiagos ir įrankiai: laisvai pasirinkti dailės reikmenys (spalvoti pieštukai, flomasteriai, vandeniniai dažai, aliejinės kreidelės ir kt.).

Trukmė: 2 pamokos ***Mokinių veikla:*** pirmokai diskutavo, kokių teigiamų ir neigiamų pasakų (filmų, skaitytų knygų ir kt.) herojų žino, ką mano apie juos. Vaikai žiūrėjo įžymaus lietuvių dailininko Stasio Eidrigevičiaus iliustracijas lietuvių liaudies pasakai „Devyni broliai ir jų sesuo Elenytė“, prisiminė pasakos turinį ir aptarė, kaip dailininkas nupiešė teigiamus ir neigiamus herojus: Elenytę, jos brolius, raganą, kiškelį ir kt. Vaikai nekopijuoja dailininko iliustracijų, o laisvai pasirinkę jiems įdomų teigiamą arba neigiamą herojų, stengiasi jį pavaizduoti. Baigę piešti, klasės draugams pristato savo kūrinį.

Kadangi užduotis kūrybinė, galėtume pagirti pirmoko pastangas, originalumą ir įvertinti patį pasakojimą, kaip jis sklandžiai pasakoja apie savo piešinį:

- ką nupiešė, ką savo piešinyje pavaizdavo, kodėl,
- ką veikia herojus,
- kas vyksta aplinkui,
- kas jam svarbu buvo piešiant,
- kaip pavyko,
- apie ką dar norėtų nupiešti piešinį.

Pastaba: jei šios dailininko iliustruotos pasakų knygos neturite, iliustracijų vaizdų yra internete. Pasirinkite paieškos žodžius: Stasys Eidrigevičius, pasakų iliustracijos.

10 pavyzdys. **2 klasės užduoties vertinimo pavyzdys:**

Užduotis: Tamsių spalvų paveikslas. sukurti labai tamsių (ryškių, šiltų arba šaltų) spalvų kūrinį pasirinkta tema. Išgauti kaip galima daugiau jų atspalvių.

Turinio temos: *Dailės technikos: raiška plokštumoje.* Mokosi saugiai tapyti guašu ir akvarele, maišyti dažų spalvas ir išgauti naujų spalvų.

Meninės išraiškos bruožai. Kuria savitas kompozicijas horizontaliame ir vertikaliame lape. Tapo grynomis spalvomis ir išgauna įvairių atspalvių. Skiria šiltas ir šaltas spalvas.

Ugdomos kompetencijos: Kūrybiškumo.

Pasiekimai:

A3. Intuityviai pasirenka norimo storio linijas, patikusias spalvas, kuria erdvines formas. Išgauna savitą ritmą ir nuotaiką, horizontaliame ir vertikaliame lape.

Dailės medžiagos ir įrankiai: laisvai pasirinkti dailės reikmenys (spalvoti pieštukai, flomasteriai, vandeniniai dažai, aliejinės kreidelės ir kt.).

Trukmė: 2 pamokos

Mokinių veikla: mokiniai žiūri tamsių spalvų tapybos darbus ir aptaria, ką vaizduoja šie kūriniai, kuo ypatingos šių kūrinių spalvos, kokių spalvų daugiausia matome. Mokiniai pasako, kokią temą galėtų pavaizduoti labai tamsių (ryškių, šiltų arba šaltų) spalvų deriniais. Laisvai pasirenka kūrinio temą, mėgstamus dailės reikmenis ir kuria (piešia, tapo) tamsių spalvų paveikslą.

11 pavyzdys. **3 klasės užduoties vertinimo pavyzdys:**

Užduotis: Paveikslas iš geometrinių figūrų. Pavaizduoti fantazijos pasaulį, primenantį geometrinių figūrų formas.

Turinio temos: *Vaizdavimo būdai ir galimybės.* Vaizduoja daiktus, primenančius geometrinių figūrų formas.

Aplinkos stebėjimas ir vaizdavimas. Tyrinėja ir apibūdina vienas kitą užstojančius vaizdus, primenančius geometrines figūras ir formas.

Ugdomos kompetencijos: Kūrybiškumo. Kultūrinė. Pažinimo.

Pasiekimai:

A2. Pasirenka ir naudoja jau žinomas dailės technikas, kūrybiškai ir saugiai jomis naudojasi.

A3. Pasirenka linijas ir/ar spalvas, ir/ar erdvines formas. Pastebi fono ir vaizduojamų objektų / figūrų dermę, kūrybiškai perteikia norimą ritmą, emocijas.

Dailės medžiagos ir įrankiai: spalvotas popierius, žirklutės, klijai, A4 arba A3 formato piešimo popierius, flomasteriai (arba guašo dažai, teptukai).

Trukmė: 2 pamokos

Mokinių veikla: Prisimenama, kokių geometrinių figūrų žino mokiniai, apibūdinamos jų formos. Aptariama, kur savo aplinkoje ar gamtoje galima jų pamatyti (kokias geometrines formas primena saulė, gėlių žiedai ar medžių kamienai). Žiūrimi ir aptariami Paulio Klee kūriniai, ką, kokius vaizdus dailininkas sukūrė iš geometrinių figūrų. Laisvai pasirinkę temą (ką vaizduos, apie ką pasakos savo kūrinyje) mokiniai kuria paveikslą iš geometrinių figūrų: išsikerpa iš spalvoto popieriaus norimo dydžio ir formos geometrines figūras, jas priklijuoja ir flomasteriais nupiešia (ar guašo dažais nutapo, jei kuria A3 formate), ko trūksta. Užbaigtą kūrinį vaikai pristato klasės draugams, papasakoja, kas jame pavaizduota, kaip sekėsi atlikti užduotį.

Teatras

Užduočių ar mokinių darbų, iliustruojančių pasiekimų lygius, pavyzdžiai.

Daugelyje mokyklų naudojama panaši vertinimo kriterijų aprašo struktūra, kurioje nurodyti: vertinimo tikslas, vertinimo uždaviniai bei taikomi: Formuojamasis vertinimas, kuris yra grindžiamas mokinio ir mokytojo bendradarbiavimu, nuolat įvertinant situaciją ir teikiant grįžtamąjį ryšį – stebint, kaip mokiniai elgiasi, bendrauja ir bendradarbiauja, kokių pastangų jiems reikia užduočiai atlikti, tikslui pasiekti; formuojamojo vertinimo strategijos – stebėjimas, klausinėjimas, diskusijos, užduočių analizavimas bei aptarimas ir pan.);

Diagnostinis vertinimas, kuris taikomas pabaigus temą, kad būtų galima numatyti tolesnio mokymosi galimybes ir suteikti pagalbą įveikiant sunkumus; atsižvelgiant į vertinimo tikslą gali būti taikomi įvairūs diagnostinio vertinimo metodai – praktinės, kūrybinės užduotys, kontroliniai, projektiniai darbai, testai, tačiau per dieną neturėtų būti atliekamas daugiau nei vienas diagnostinis darbas);

Apibendrinamasis (sumuojamasis) vertinimas, kuris taikomas ilgesnio ar trumpesnio ugdymo ciklo – projekto, trimestro, semestro, metų ugdymo programos pabaigoje, kai vertinama mokinio per mokykloje nustatytą ugdymosi laikotarpį padaryta pažanga. Atliekant apibendrinamąjį (sumuojamąjį) vertinimą remiamasi Pradinio ugdymo programoje aprašytais mokinių pasiekimų lygių požymiais.

Mokantis neakademinių dalykų faktinės žinios yra mažiau svarbios už psichomotorinius, metakognityvinius, emocinius, asmeninius ir kt. gebėjimus, kuriuos tradiciškai įvertinti nėra paprasta. Pasak „Mokinių pasiekimų ir pažangos vertinimo tobulinimo rekomendacijų“ (2010) autorių, norint įvertinti gebėjimus, reikia mokėti juos išskaidyti į paprastesnius komponentus ir tuo pat metu stebėti vienokią ar kitokią tam tikro gebėjimo raišką įvairiais aspektais, rekonstruoti visumą. Tuo pačiu vertinimas labiau individualizuojamas, nes mokiniui keliami ne tik bendri visiems, bet ir su jo konkrečiais gebėjimais susiję ugdymosi tikslai bei užduotys. Kadangi pamokoje keliami ne tik dalyko mokymosi, bet ir bendrųjų kompetencijų ugdymo tikslai, svarbu suderinti tiek veiklas, tiek grįžtamąjį ryšį, įsivertinimą ir vertinimą, su mokiniais aptariant dalyko ir bendrųjų gebėjimų bei nuostatų pažangą. Atlikus mokyklose tyrimą apie vertinimo sunkumus meninio ugdymo procese, prieita prie išvadų, kad reikalinga diagnostinėmis užduotimis grįsta vertinimo sistema-metodika, kuri leistų formalizuoti, labiau pagrįsti bei objektyvizuoti (pvz., raiškos) vertinimo kriterijus. Tiesa, mokymosi eigoje galima taikyti tiek neformalųjį vertinimą (pagyrimą, paskatinimą, padėką ir pan.), tiek formuojamąjį, taip pat pasirinkti formaliojo vertinimo pobūdį – pažymius, kaupiamuosius balus, pliusus, „įskaityta“ ir pan.

Raiškos užduočių vertinimo kriterijai turi būti aptariami ir išsiaiškinami kartu su mokiniais, kai kuriuos jie gali patys siūlyti (dažniausiai vertinami veikslo tikslingumas, gebėjimai, žinios ir supratimas, minčių originalumas ir kūrybingumas, grupinio ir individualaus darbo rezultatai). Formalizuojant raiškos kaip veiklos vertinimą, atsižvelgiama į keturis formaliojo veiklos vertinimo bruožus: aiškus veiklos tikslas; aiškūs veiklos kriterijai; tinkama aplinka rezultatui parodyti ir įvertinti; nustatoma vertinimo sistema ar skaičiavimo būdas, kuriuo bus įvertintas veiksmas.

Viena iš veiklos vertinimo formų gali būti rubrikos kaip aiškių nuorodų, ko tikimasi iš mokinio, ir kriterijų, kaip pasiekti vieną ar kitą tikslą, rinkinys. Rubrikos, kaip ir visos vertinimo formos, grindžiamos nuosekliais veiklos atlikimo kriterijais ir sudaromos atsižvelgiant į mokinių skirtingus gebėjimus (laipsniuojamos). Rubrikos, pasak E. Sakadolskienės, įveda nuoseklumo, padeda

mokiniams įsivertinti, o mokytojui – daugiau dėmesio kreipti į mokymąsi, bet ne į galutinį rezultatą. Rubrikos gali būti sukurtos vienai konkrečiai užduočiai. Naudojant rubrikas, galioja 3 principai: abipusis sutarimas tarp mokytojo ir mokinių dėl svarbiausių mokinio [sukurto] produkto savybių; kriterijai skelbiami iš anksto, yra žinomi prieš atliekant veiklą; mokiniai yra įtraukiami, kuriant ir naudojant kriterijus savęs įvertinimui ir vertinant vienas kitą. Vertinimo ir įsivertinimo rubrikos pateikiamos 4 lygiais: slenkstiniu, patenkinamu, pagrindiniu ir aukštesniuoju. Rubrikų naudojimo pavyzdys aprašant pamoką.

Teatro raiškos pamokų ciklas 2 klasėje; naudojame rubrikas: ciklas, tikslas, uždaviniai, ugdomos kompetencijos, kūrybinės užduotys.

Ciklas: Etiudų vaidinimas, kūrimas ir parodymas (pristatymas) aptariant bei įsivertinant savo pasiekimus.

Tikslas: Padėti mokiniams suprasti ir praktiškai išbandyti, kas yra etiudas, kaip jis vaidinamas, kuriamas ir parodomas.

Uždaviniai: ugdyti mokinių gebėjimus bendrauti, pažinti aplinką ir save per teatrinės raiškos priemones; ugdyti psichomotorinius ir kalbinius mokinių gebėjimus per teatrinės raiškos priemones; ugdyti dėmesį, pastabumą, gebėjimą reaguoti ir veikti sąlyginėse (sutartose) aplinkybėse.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, kūrybiškumo, komunikavimo, skaitmeninė bei socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.

Kūrybinės užduotys 8 pamokoms:

- Aplinkybių „diktantai“;
- Psichofiziniai pratimai;
- Artikuliacinė mankšta „Mano namelis“ ir kt.; Etiudai „Zoologijos sode“.

Pamokų metu vertinama:

a) susikaupimas į užduotį, dėmesio koncentracija ir reakcija į garsus, aplinką;

b) judesių, gestų koordinacija, gebėjimas išreikšti nuotaiką judesiu ir (ar) gestu;

c) natūralus, laisvas elgesys (veikimas) sąlyginėse aplinkybėse, tikėjimas jomis ir reagavimas į įvykį;

d) aplinkos, partnerio jautimas, girdėjimas ir matymas, jam adresavimas savo ir priėmimas jo žodžių, veiksmų;

e) veiksmų ir reakcijų nuoseklumas, pagrįstumas aplinkybėmis ir įvykiais;

f) gebėjimas savarankiškai kurti etiudo aplinkybes, įvykį, pasitelkiant originalias, netikėtas situacijas;

g) supratimas ir gebėjimas paaiškinti, ką scenoje veikė, jautė, kodėl taip reagavo – gebėjimas įvardyti (nusakyti) teatrinės raiškos pasiekimus;

h) iniciatyvumas, noras ir motyvacija dalyvauti raiškos užsiėmimuose.

Pasiekimų lygiai			
I slenkstinis	II patenkinamas	III pagrindinis	IV aukštesnysis

Vaidina nesudėtingą etiudą grupėje, skatinamas reaguoja į sutartas aplinkybes, įvykį (A1.1).	Vaidina nesudėtingą etiudą poroje ar grupėje, judesiais arba mimika reaguodamas į sutartas aplinkybes, įvykį (A1.2).	Vaidina nesudėtingą etiudą poroje ir grupėje, mimika ir judesiais reaguodamas į sutartas aplinkybes, įvykį (A1.3).	Vaidina nesudėtingą etiudą vienas, poroje ir grupėje, perteikdamas reakcijas į sutartas aplinkybes bei įvykį mimika, judesiais ir balsu (A1.4).
Kuria trumpą etiudą grupėje, pasiūlo aplinkybę arba įvykį (A2.1).	Kuria nesudėtingą etiudą poroje ir (arba) grupėje, pasiūlo (sugalvoja) vieną, dvi aplinkybes, įvykį (A2.2).	Kuria nesudėtingą etiudą poroje ir grupėje pagal savo pasiūlytas (sugalvotas) aplinkybes, įvykį (A2.3).	Kuria nesudėtingą etiudą vienas, poroje ar grupėje pagal savo sugalvotas aplinkybes, įvykį; siūlo aplinkybes (įvykį) kitiems grupės nariams (A2.4).
Dalyvauja, atlikdamas pasiūlytą užduotį, parodant nesudėtingą grupinį etiudą artimoje aplinkoje, bendraamžiams (A3.1).	Parodo nesudėtingą grupinį etiudą artimoje aplinkoje, bendraamžiams (A3.2).	Parodo nesudėtingą porinį ir grupinį etiudą artimoje aplinkoje, bendraamžiams (A3.3).	Parodo nesudėtingą individualų, porinį ir grupinį etiudą artimoje aplinkoje, bendraamžiams (A3.4).
Atsakydamas į klausimus nusako [vieną] savo teatrinės raiškos įspūdį, [vieną] pasiekimą (A4.1).	Atsakydamas į klausimus nusako savo teatrinės raiškos įspūdžius, įvardija vieną arba du pasiekimus (A4.2).	Nusako savo teatrinės raiškos įspūdžius, pasiekimus (A4.3).	Nusako ir išsamiai pakomentuoja savo teatrinės raiškos įspūdžius, pasiekimus (A4.4).

Kūrybinių užduočių pavyzdžiai 1–2 klasei

Pamoka	**Veikla**	**Kompetencija**	**Pasiekimai**

Pirmos 2 pamokos	**Pažintis su teatru 1 kl.** Tema: Kas yra teatras? Mokytojas parodo 3,31 min. trukmės filmuką „Pirma teatro pamoka su „Teatriuku". Kas tas teatras?" (3:31) https://www.youtube.co m/watch?v=bGatlhMox CU Mokiniai apklausiami – kokius žino teatrus, kokių spektaklių yra matę. Mokytojas pasakoja kokias raiškos priemones naudojant gimsta spektaklis, supažindina su saugaus elgesio taisyklėmis Teatro apšilimo pratimai 1 klasei / Theater Warm-up for Grade 1 (7:40) https://www.youtube.co m/watch?v=laF94Uhttps://www.youtube.com/watch?v=laF94U-1x0k1x0k) Tema: aktorius ir teatrinis veiksmas – vaidyba. Mokytojas įjungia muziką jaukiam mikroklimatui sukurti ir praveda muzikinį veiksmo aplinkybių „diktantą". Mokiniams diktuojamos aplinkybės (pvz. miške, prie jūros, virtuvėje, žaidimų aikštelėje kieme, ant ledo pakeliui į mokyklą, zoologijos sode, kt.), jie improvizuoja. Mokytojas kiekvienai	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos	Vaidina pasitelkdamas teatrinės raiškos priemones (A1). Vaidina nesudėtingą etiudą poroje ar grupėje, mimika ir judesiais reaguodamas į sutartas aplinkybes, įvykį (A1.3).

	aplinkybei skiria po 0,5 – 1 minutę, patardamas, kad visi reaguotų į pasikeitusias aplinkybes. Patariama elgtis saugiai (detalizuoja) ir gerbti individualią draugo raišką. Mokiniai vaidina grupelėmis po 3-5 mokytojo pasiūlytose aplinkybėse. Vaidinimų (improvizacijų) metu, mokytojas nurodo įvykį (pvz., nugriaudi griaustinis, pasiklydo, sudaužė indą ir pan.), į kurį mokiniai raginami reaguoti. Mokytojas akcentuoja, kad šie trumpi vaidinimai vadinami etiudais. Paprašoma įsiminti tris pagrindines etiudo dalis – pradžią, įvykį ir pabaigą.		
2 pamokos	**Vaidybos gebėjimų ugdymas teatro raiška 2 kl.** Tema: Psichofiziniai pratimai. Teatro pamoka pradedama žaidimais ir pratimais, pažadinančiais balsą, kūną, emocijas, vaizduotę. Dėmesį lavinantis pratimas – mokiniai stovi porose vienas priešais kitą ir paeiliui skaičiuoja iki trijų, vietoj dvejeto trepteldami. Pratimas aktyvina darbui abu smegenų pusrutulius.	Kūrybiškumo Komunikavimo	Vaidina nesudėtingą etiudą vienas, poroje ir grupėje, perteikia reakcijas į sutartas aplinkybes bei įvykį balso ir kūno raiška (A1.4).

	Scenos kalbos pratimas: artikuliacinė mankšta „Mano namelis" (4:08) https://www.youtube.com/watch?v=FSAoiJjXTEw Vaizduotę ir girdimąją atmintį ugdantis teatro pratimas: mokiniai užsimerkia, mokytojas sukuria įvairių garsų junginį – paploja, pabeldžia, sugroja keletą natų, pliaukšteli liežuviu, šūkteli ir pan.). Atsimerkę mokiniai paprašomi pasakyti, ką įsivaizdavo. Scenos judesio pratimas – dešine pėda ore rašomi skaičiai nuo 1 iki 10, po to kaire (arba rašomi savo vardai, žodis „labas“, kt.) Tema: Etiudo kūrimas. Gyvūno vaidinimas. Vienas, poroje ar grupelėje mokinys vaidina pasirinktą gyvūną, perteikdamas reakcijas į įsivaizduojamas aplinkybes ir įvykį kūno raiška, balsu. Sąlyga, padedanti mokiniams nebijoti scenos ir viešumos: mokytojas pasako taisyklę – po kiekvieno pasirodymo aktoriai nusilenkia, žiūrovai ploja ir pasako kiekvienam aktoriui po vieną komplimentą, pvz. už drąsią vaidybą, už gyvūną atitinkančius		

	judesius, už etiudo siužetą, už įdomią pradžią, pabaigą ar įvykį, už tai, kad prajuokino ir t.t.). Kita taisyklė – negalima kritikuoti.		
2 pamokos	**Etiudo kūrimas 1 kl.** Tema: Improvizacija. Pratimas, ugdantis kūrybiškumą: mokytojas sustato dekoracijas (naudoja kėdes, kubus, kas turima) ir paprašo mokinių įsivaizduoti, kur vyksta veiksmas – kokią tos dekoracijos diktuoja mintį. Mokiniai poromis ar grupėse improvizuoja, po to sustato savo dekoracijų variantą kitai grupei, kol pratimą išbando visi. Tema: Vaidybinis etiudas. Mokiniai kuria trumpus etiudus. Kūrimui pasirenka iš kasdienio gyvenimo atpažįstamą situaciją arba pasaką su nesudėtingu siužetu ir veikėjais. Susipažįstama su personažais, jų savybėmis, bandoma juos įsivaizduoti ir suvaidinti improvizuojant. Žaisdami, veikdami sutartose aplinkybėse mokiniai pasitelkia elementarias, tinkančias aplinkybėms raiškos priemones: kalbą	Kūrybiškumo, Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos Komunikavimo	Kuria vaidybinį etiudą pasirinkdamas teatrinės raiškos priemones (A2). Kuria nesudėtingą etiudą poroje ar grupėje pagal savo pasiūlytas aplinkybes, įvykį (A2.3).

	(intonaciją), gestą, judesį. Mokiniai pasitaria porojear grupelėje – koks bus etiudo įvykis ir kaip po to pasikeis personažų/aktorių veiksmas. Mokytojas akcentuoja, kad įvykis visada paveikia personažo nuotaiką ir elgesį. Mokiniai naudoja rekvizitą, dekoracijas, kostiumų detales. Kuria etiudus pagal savo pasiūlytas laiko, vietos aplinkybes ir įvykius.		
2 pamokos	**Psichofiziniai teatro pratimai ir etiudo kūrimas 2 kl.** Mokytojas praveda pratimus, lavinančius režisūrinį mąstymą, pozityvaus lyderio savybes: kūrybiškumą, organizuotumą, viešą kalbėjimą, drąsą, pakantumą. a) Skulptoriai. Mokiniai sugrupuojami po keturis, visi iš eilės tampa skulptoriumi ir „lipdo skulptūrą“ mokytojo paskirta tema iš kitų trijų grupelės draugų. b) Mokiniams pasiūloma tapti mokytoju/ būrelio vadovu/treneriu ir pravesti dvi minutes	Kūrybiškumo, Komunikavimo Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos	Kuria ir vaidina nesudėtingą etiudą vienas, poroje ar grupėje pagal savo sugalvotas aplinkybes, įvykį (A2.4).

	pamokos / repeticijos / treniruotės. Mokytojas akcentuoja, kad visi turi priimti žaidimo taisyklę, kad jų draugas tapo mokytoju ir jo klausyti. c) Kuriami etiudai mokytojo paskirta tema (pvz. „Kitos planetos mokykla“), paskirsčius mokinius grupėmis. *Rekomendacija kaip sugrupuoti mokinius:* 1) skaičiuotė, kita sakytinė tautosaka, „vaskinimas“. 2) mokytojas pakviečia kelis „režisierius“, kurie pasirenka į savo grupę aktorius. Režisieriai renkasi paeiliui, pagal vardo pirmą raidę abėcėlės tvarka; 3) traukiami burtai „iš kepurės“ su pažymėtos grupės numeriu ir kt.		
2 pamokos	**Vaidmens, etiudo pristatymas 1 kl.** Pristatant klasėje (pvz., kalendorinės šventės, metų baigimo proga) porinius (grupinius) etiudus ar etiudų spektaklį, mokiniai pasiskirsto renginio/spektaklio kūrėjais, organizatoriais ir žiūrovais – vertintojais.	Kūrybiškumo, Kultūrinė, Komunikavimo, Pažintinė Skaitmeninė	Pristato nesudėtingą porinį ar grupinį etiudą klasei ar bendraamžiams (pvz., baigus pamokų ciklą), artimoje aplinkoje (A3.3).

2 pamokos	**Vaidmens, etiudo pristatymas 2 kl.** Rekomenduojama aptarti visas įmanomas vaidinimo kūrėjų, organizatorių funkcijas, įskaitant vairuotoją, kostiumų skalbėją ir lygintoją, teatro kritiką. Mokiniams pagal poreikius skiriamos renginio vedėjo/pranešėjo, bilietų pardavėjo, durininko, kostiumų dizainerio, apšvietėjo, garso operatoriaus, rekcizitoriaus, grimerio, žurnalisto ir kiti vaidmenys. Aukštesnis pasiekimas – renginio iniciatoriaus, organizatoriaus, režisieriaus ir kiti, apimantys teatrinio pavyzdžio organizavimo, pristatymo visumą, spontaniškas improvizacijas, vaidmenys. Teatrinės raiškos rezultatas pristatomas tiek klasės, tiek mokyklos bendruomenei, kitoje erdvėje.	Kūrybiškumo, Kultūrinė, Komunikavimo, Pažintinė Skaitmeninė	Pristato teatrinės raiškos rezultatą klasės, mokyklos aplinkoje (A3.4).
	Įspūdžiai, asociacijos, įsivertinimas 1 kl. Grupėje aptariami žaidimai, etiudai, kurių metu mokiniai nusako, ką labiausiai įsiminė ir kodėl, kaip tai galėjo paveikti jų asmenybės	Komunikavimo Pažintinė	Apmąsto ir įsivertina teatrinės raiškos patirtį (A4). Nusako savo teatrinės raiškos įspūdžius, pasiekimus (A4.3).

	tobulėjimą. Aptariami pasirodymai. Mokiniai papasakoja, kas vaidinant sekėsi lengviau ir kas sunkiau, įvardija priežastis, kokias užduotis suprato, ko nesuprato, ką norėtų patys išbandyti.		
	Refleksijos pratimas „Asociacijos“ 2 kl. Vaikams pasakomas žodis „raudona“ ir paprašoma pasakyti, ką jis primena. Tuomet paaiškinama, kad skirtingi „raudonos“ apibūdinimai vadinasi asociacijomis, tai, kas „ateina į galvą“ išgirdus kokį nors žodį ar frazę. Mokytojas vardija kūrybinio mokinių proceso momentus (pvz. aktorius, nuotaika, etiudas – gimtadienis, šviesa, triukšmas, ritmas, žaidimas užsimerkus, pirmadienio pamoka, etiudas dviese, režisierius, tyla, dekoracija, kėdė ir t.t.), vaikai paprašomi pasakyti savo asociacijas, ką jiems tai primena / su kuo asocijuojasi.	Kūrybiškumo Pažintinė	Nusako ir įvertina savo teatrinės raiškos įspūdžius, pasiekimus (A4.4).
2 pamokos	**Stebėto teatro pavyzdžio elementai 1 kl.** Mokiniai stebi teatre arba virtualioje aplinkoje teatro pavyzdį	Analizuoja teatro elementus ir priemones (B1). Išvardija labiausiai įsiminusius stebėto	

		teatrinio pavyzdžio elementus	
	(pvz. pasakos inscenizaciją „Lėlės" teatre). Išvardija personažus, scenografijos elementus (dekoracijas, kostiumus, butaforiją (pagamintus teatrui daiktus – pvz., netikrus akmenis) ir rekvizitą (daiktus, su kuriais aktorius veikia), vardija (spėlioja ir pagrindžia nuomonę) medžiagas, iš kurių pagamintos lėlės (marionetės). Pažinimo Kultūrinė Skaitmeninė	(pvz., personažus, dekoracijas, kostiumus, spalvas, medžiagas, daiktus, objektus ir pan.) (B1.3).	

1 pamoka	**Stebėto teatrinio pavyzdžio analizė 2 kl.** Mokiniai analizuoja vieną mokytojo rekomenduotą vaidinimą teatre arba virtualioje erdvėje. a. pavyzdys: „Padavimai ir legendos" – šešėlių spektaklis. Vaikų meninės studijos Diemedis pradinukai seka ir vaidina lietuviškus padavimus ir legendas *(10:32)* https://www.youtube.com/watch?v=r4ziYxoaH-I	Pažinimo Kultūrinė Skaitmeninė	Išvardija labiausiai įsiminusius stebėto teatrinio pavyzdžio elementus, juos pakomentuoja (B1.4).

	b. Aptariama šviesos ir šešėlio reikšmė dekoracijose. Išvardijamos medžiagos, iš kurių (numanoma) kurtos dekoracijos. Nupasakojami ir komentuojami personažai, jų santykiai bei kaip šešėlių teatre atskleidžiami veikėjų charakteriai (šviesa,ršykumas, greitis, muzikos panaudojimas, kt.) c. b) Kitas pavyzdys: „Pelenė“ – šešėlių teatras (5:21) https://www.youtube.com/watch?v=0j4hR08T0Bs d. Refleksijos žaidimo pavyzdys – mokiniai piešia dovanas vestuvių proga Pelenei, Princui ir Pamotei – raganai. Išrenkami trys mokiniai, juos vaidinsiantys. Jie turi susirinkti		

	sau skirtas dovanas (piešinius).		
2 pamokos	**Stebėto teatrinio pavyzdžio interpretavimas 1 kl.** Mokiniai nusako lėlių/marionečių teatro spektaklio temą (apie ką?) ir papasakoja siužetą. Lėliu spektaklis vaikams „Buvo buvo kaip nebuvo" *(33:43)* https://www.youtube.com/watch?v=oNuSLUiPcQY Refleksijos žaidimas: pasakos/istorijos sekimas. Mokiniai susėda ratu ir kuria naują istoriją su jau matytais teatre (ar iš stebėto įrašo) personažais a) sakydami po žodį; b) sakydami po sakinį; c) sekdami pasaką tol, kol mokytojas sustabdo ir perduoda žodį kitam. Išrenkama viena pasteikta istorija ir suvaidinama.	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo	Interpretuoja teatro kūrinį (B2). Nusako stebėto teatrinio pavyzdžio istoriją ir temą (apie ką?) (B2.3).

2 pamokos	**Stebėto teatrinio pavyzdžio interpretavimas 2 kl.** Mokiniai nusako stebėto kūrinio temą, panaudotas teatrines priemones. Vilniaus „Lėlės“ teatro spektaklis „Aitvaras teisėjas“ – pagal B. Sruogos pjesę (58:54) https://www.lrt.lt/media teka/irasas/13487/spekt aklis-balys-sruogahttps://www.lrt.lt/mediateka/irasas/13487/spektaklis-balys-sruoga-aitvaras-teisejasaitvaras-teisejas Mokiniai nusako spektaklio temą, siužetą ir susieja su matytais teatriniais elementais: lėlių ir aktorių vaidyba, scenovaizdžio spalva, dekoracijomis, muzika, kt. Mokiniai piešia savo Aitvarus – teisėjus. Jie gali tapti eskizais tikriems aitvarams, kuriuos pasigamintų, padedami mokytojo.	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Skaitmeninė	Nusako stebėto teatrinio pavyzdžio temą, siedamas su išvardytais elementais (B2.4).
1 pamoka	**Stebėto teatrinio pavyzdžio vertinimas** **1 kl.** Mokiniai išsako savo nuomonę apie stebėtą teatro kūrinį, pasakoja įspūdžius apie personažus (kaip aktorius perteikė charakterį, kaip kostiumas atskleidė	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo	Vertina teatro kūrinį (B3). Išsako matyto teatrinio pavyzdžio įspūdžius, aptaria personažus (B3.3).

	personažo charakterį, kokios buvo dekoracijos, kokią nuotaiką sukūrė naudojama muzika ir kt.). Refleksijos žaidimas – fotografijų paroda „Aktorių nuotaikos“. Mokiniai prisimena stebėto tearinio pavyzdžio veikėjų nuotaikas, pasirenka vieną ir apibūdina ją lyg nuotrauką, kurią atnešė į parodą. Žaidimas – fotografas ir fotoaparatas. Žaidžiama porose. Fotografas priveda užsimerkusį draugą – fotoaparatą prie pasirinkto objekto, paliečia delnu viršugalvį, tuomet fotoaparatas atsimerkia, įsimena ką fotografuoja ir vėl užsimerkia. Nuotraukos pristatomos „galerijoje“.		
2 pamokos	**Stebėto teatrinio pavyzdžio vertinimas 2 kl.** Mokiniai komentuoja stebėtą teatro pavyzdį, ar jame panaudotos teatro priemonės atitinka temą. Baletas „Pelenė“ / Carolina Ballet's Cinderella (1:13:41) https://www.youtube.co	Pažinimo Kultūrinė Skaitmeninė	Dalijasi stebėto teatrinio pavyzdžio įspūdžiais, juos komentuoja (B3.4).

	m/watch?v=xVeF9w6wtrs Pvz. ar baleto spektaklyje „Pelenė“ buvo suprantami visi aktorių-šokėjų veiksmai, kas ir kodėl įsiminė labiausiai, ar personažų kostiumai atskleidė jų charakterį, kaip dekoracijomis atskleidžiama veiksmo vieta, ar muzika padėjo suprasti veikėjų nuotaiką.		
1 pamoka	**Teatriniai elementai kasdienėje aplinkoje 1 kl.** Mokiniai nurodo pavyzdžių iš asmeninės aplinkos, kur naudojami teatriniai elementai (šeimos, kalendorinių švenčių metu), mokytojo paraginti pasiūlo teatrinių žaidimų savo gimtadienio svečiams. Žaidimo pvz.: „Aš tau dovanoju“. Visi sustoja ratu. Mokytojas pradeda, dovanodamas menamą dovaną vienam mokiniui, įvardydamas kas tai ir kokia proga. Tas mokinys neša dovaną pasirinktam ir taip, kol visi gauną dovanų.	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo	Tyrinėja teatrinius reiškinius (C1). Nurodo teatrinius elementus kasdienėje aplinkoje (C1.3).

4 pamokų ciklas	**Teatras gyvenime ir gyvenimas teatre 2 kl.** **Etiudų kūrimas Kalėdų tema. Mokiniai paskirstomi „šeimomis“, kuria etiudus tema „Ką gyvuliai kalba Kalėdų naktį“.** Etiudai repetuojami ir pristatomi tėvams gruodžio mėnesį. Mokiniai apibūdina, kokios dekoracijos, kaukės naudojamos Kalėdų, kitų švenčių metu. Pakomentuoja savo kūrybines veiklas namuose, kuriant kalėdines dekoracijas, dovanėles, kaukes, kt. Karnavalinio kostiumo kūrimas ir panaudojimas klasėje (namuose).	Pažintinė Kūrybiškumo Komunikavimo Kultūrinė	Nurodo ir apibūdina teatrinius elementus kasdienėje aplinkoje (C1.4).
2-4 pamokos	**Užgavėnių šventė 1 kl.** Mokiniai vardija, kokias žino šventes savo mieste (kaime) ir kokie teatro elementai jose naudojami. Aptariamas Užgavėnių šventės siužetas ir prasmės, personažai, kaukės. Kaukės gamyba Užgavėnėms. Dalyvavimas Užgavėnių šventėje (klasėje, mokykloje, bendruomenėje).	Pažintinė Kūrybiškumo Kultūrinė Pilietiškumo	Nagrinėja teatrinės kūrybos kontekstus (C2). Nurodo renginių, švenčių teatralizacijos elementus (C2.3).

1 pamoka	**Renginio teatralizacijos elementai. Debatai – „Už ir prieš“ 2 kl.** Peržiūrimas vaizdo įrašas: „Šiurpnaktis – Lietuviška Helovyno laida“ (3:20) https://www.youtube.com/watch?v=ASWVuhttps://www.youtube.com/watch?v=ASWVu-qf6HQqf6HQ Vaidybinis žaidimas. Klasė padalijama į tris dalis. Viena pasisako už Helovyno šventės rengimą, kita – prieš. Trečioji – televizijos laidos darbuotojai. Žaidimo sąlyga – kiekvienas debatų dalyvis turi pasakyti bent po vieną priežastį, kodėl Helovyno šventė turėtų (neturėtų) būti švenčiama. TV darbuotojai taria „lemtingą žodį“, pagrįsdami kodėl. Žaidimas ugdo kritinį mąstymą.	Pažintinė Kūrybiškumo Kultūrinė Pilietiškumo Komunikavimo Skaitmeninė	Nurodo ir pakomentuoja renginių, švenčių teatralizacijos elementus (C2.4).
	Ilgalaikis ugdymo(si) metodas – „Kurdami stiprėjame“ 1-2 kl. Visų mokslo metų bėgyje teatro pamokose mokiniai dalyvauja žaidimuose ir kūrybiniuose užsiėmimuose, stebi teatro pavydžius, mokosi atpažinti teatrinius elementus buitinėje, visuomeninėje ir	Pažintinė Kūrybiškumo Kultūrinė Pilietiškumo Skaitmeninė SESG	Susieja teatro pažinimą su asmenine patirtimi, poreikiais ir vertybėmis (C3).

	skaitmeninėje aplinkoje, gamtoje, panaudoja juos žaisdamas ir mokydamasis. Informacinių technologijų pagalba mokiniai supažindinami su aktualiomis bendraamžių problemomis kitose šalyse (migracijos, pabėgėlių), skatinami kurti jų sprendimo būdus teatro pamokose. Mokytojas užtikrina saugią mokinių veiklą tiek fizine, tiek socialine, tiek emocine prasme. Ilgalaikis ugdymo(si) metodas – „Kurdami stiprėjame“ Metodas apima: 1. Vaidybinį trenažą – psichofizinius teatro pratimus, žaidimus. 2. Pagarbų bendravimą, pakantumą kitoniškumo atžvilgiu, saugaus ir palankaus kūrybinei veiklai aplinkos mikroklimato palaikymą. Praktinis metodo įgyvendinimas. Mokytojas pasiūlo kiekvieną pamoką pradėti nuo trumpos mankštos (gali būti įvairūs fiziniai pratimai, kalbos padargų, balso apšilimo, vaizduotės		

	pratimai). Pasiūloma kiekvienam vaikui turėti galimybę būti mankštos vadovu. Sudaromas planas kokia eilės tvarka vaikai veda mankštą (eilės tvarka vis kitai pamokai, prieš tai buvęs mankštos vadovas paskiria kitą mokinį). Tokiu būdu kiekvienam suteikiama galimybė išbandyti save lyderio pozicijoje. Mokiniai gali teikti pasiūlymus kokiomis grupėmis dirbama, kaip galima susiskirstyti (grupės kapitonai išsirenka komandos narius, vaikai susiskirsto patys, mankštos vadovas paskiria komandas, atsitiktinumo pagalba ir t.t.). Siekiama kad atliekant užduotis grupės būtų kuo įvairesnės, vaikai mokintųsi dirbti komandinio darbo pagrindų, būtų draugiškai vieni su kitais, mandagūs. Po kiekvieno etiudo kartu aptariama: kaip sekėsi, kas buvo gerai, kas buvo įdomiausia, kas buvo ne taip gerai, ko trūko etiudui, kaip sekėsi suvaidinti. Mokiniai mokosi žiūrovo etiketo taisyklių, argumentuotai bei mandagiai išreikšti		

	savo nuomonę, gerbti kitaip mąstantį.		

Kūrybinių užduočių pavyzdžiai 3-4 klasei.

Pamoka	**Veikla**	**Kompetencija**	**Pasiekimai**
2 pamokos	**Pojūčių atmintis 3 kl.** Susiskirstę į poras ar grupeles, mokiniai *kuria personažus* mokytojo pasiūlyta arba savo tema įsivaizduojamose aplinkybėse, išreikšdami pojūčius dialogais, kūno kalba, reaguodami į sutartus arba netikėtus (improvizuojant) įvykius, organiškai vertindami visas aplinkybes (vietos, laiko, situacijos). Elementarūs pojūčių etiudai įgauna pradžią, plėtotę ir pabaigą, mokiniai *kuria ir vaidina etiudus,* veikdami sutartose aplinkybėse, reaguoja į įvykį, situacijos kaitą. Pratimai pojūčių atminčiai. „Paslaptingojo krepšio“ metodas – tai pojūčių atminties pratimai, padedantys ugdytis vaidybos gebėjimus. Lytėjimas. Vaikai užrištomis akimis liečia	Kūrybiškumo Komunikavimo Pažinimo	Vaidina pasitelkdamas teatrinės raiškos priemones (A1). Vaidina trumpą etiudą ir (arba) personažą pagal sutartą temą ir aplinkybes, išreikšdamas pojūčius kalba, mimika ir judesiais (A1.3).

	daiktus krepšyje ir juos identifikuoja. Tai gali būti: šukos, monetos, nepripūstas balionas, kriauklė, švitrinis popierius, kailis, plunksna ir t.t. Uoslė. Pagal kvapą vaikai turi surasti krepšyje esančius daiktus: kvepalų buteliuką, lupto česnako skilteles medžiaginiame maišelyje, džiovintas uogas, pipirus, lauro lapus, cinamoną. Skonis. Skonio receptoriams tiks razinos, javainiai, įvairių grūdų dribsniai, traškučiai, šokoladas, džiovintų obuolių skiltelės ir ko tik dar negaila mokytojai Iš „Paslaptingojo krepšio” galime išimti atviruką ar lapelį su užrašytu daiktu, reiškiniu. Klausa. Prisiminkime kaip pučia šiltas švelnus vėjas, įsivaizduokime garsus po vandeniu; išgirskime mintyse perkūnijos trenksmą, stiprų lietų, žolės šnaresį, paukščio sparnų plazdesį, durų girgždesį, švilpuko garsą kūno kultūros pamokos metu, pravažiuojantį automobilį ir pan.		

	Rega. Pamatykime savo vaizduotėje dramblį, skruzdėlytę, juodą vorą kryžiuotį, vakarinio miesto gatvėse šviečiančias reklamas, giedrą dangų, plaukiančius baltus debesis, ryškiai šviečiančią vidurdienio saulę, žvakės liepsnelę ant gimtadienio torto ir t.t. Uoslė. Užuoskime įsivaizduojamą pjaustomą svogūną, česnaką, marinuotą agurką, laužo dūmus, jūros vėją, rožę, kvepalus, šviežią batoną, duoną, benziną ir pan.		
4 pamokos	**Etiudų kūrimas 3 kl.** Mokiniai, pasiskirstę poromis ar grupelėmis, savarankiškai kuria siužetą, kuriame yra pagrindinės etiudo dalys (pradžia, įvykis, pabaiga). Etiudų metodas padeda vaikams ugdytis empatiją, vaizduotę, kūrybiškumą. Paprastai išryškėja lyderiai, kurie imasi organizuoti (režisuoti) bendraklasius į bendrą veiklą. Mokytojas turėtų stebėti, kad nebūtų užgožiami kiti klasės vaikai, leisti atverti savo talentus visiems. Tai derėtų koreguoti subtiliai, ugdant	Kūrybiškumo Komunikavimo Pažinimo	Kuria trumpą etiudą ir (arba) personažą pagal savo pasiūlytą temą, pasirenka teatrinės raiškos priemones (pvz., dekoracijos, kostiumo detales) (A2. 3). Kuria trumpą etiudą ir (arba) personažą pagal savo sugalvotą temą, atsirenka ir pritaiko teatrinės raiškos priemones (A2.4). Susieja teatro pažinimą su asmenine patirtimi, poreikiais ir vertybėmis (C3).

	pozityviąją lyderystę (pagarbą kitaip mąstančiam, pakantumą kitai nuomonei). Kuriant ir vaidinant etiudą mokiniai skatinami savarankiškai pasirinkti raiškos ir (ar) pagalbines teatrines priemones (kostiumų detales, rekvizitą, grimą). Etiudų pagrindas „Aš – įsivaizduojamose aplinkybėse“. Temų pavyzdžiai: emocinė atmintis (gimtadienis, ačiū, atsiprašau ir t.t), aplinkybės (lietus, žiema ir t.t.), menami daiktai (virtuvė, Kalėdinės dovanos, mano kambarys ir t.t.). Mokiniai skatinami dalintis savo patirtimi, kartu fantazuoti, konstruoti istorijas, atsižvelgiant į sudėtines etiudo dalis. Kartu su vaikais nusprendžiama kokia eilės tvarka pasirodo komandos. Po kiekvieno etiudo kartu aptariama: kaip sekėsi, kas buvo gerai, kas buvo įdomiausia, kas buvo ne taip gerai, ko trūko etiudui, kaip sekėsi suvaidinti. Mokiniai mokosi žiūrovo etiketo		

	taisyklių, argumentuotai bei mandagiai išreikšti savo nuomonę. Pamokos kūrybinės užduoties aptarimas. Visi kartu aptaria užduotį, kaip pavyko ją įgyvendinti, ką naujo išmoko.		
1 pamoka	**Etiudo, vaidinimo pristatymas 3 kl.** Pristatomas nesudėtingas, nedidelės apimties spektaklis. Mokiniai šio proceso metu gali išbando save ne tik kaip aktoriai, bet ir kaip vadybininkai, reklamos atstovai. Jeigu kuriamas lėlių (objektų) spektaklis, esant galimybei pasikviečiamas tokio teatro menininkas ar atstovas, galintis supažindinti mokinius su lėlių teatro specifika. Etiudų spektaklio temų pavyzdžiai: „Naujokas“, „Atsitikimas parduotuvėje“, „Išplėštas knygos lapas“, „Po pamokų“, „Pertraukos nuotaikos“, „Kai žaislai (knygų herojai, kino ar animacijos herojai) atgyja“, „Išmestų daiktų istorijos“, „Nematomas draugas“, etc.	Pažintinė Kūrybiškumo Komunikavimo Skaitmeninė	Suvaidina savo sugalvotą trumpą etiudą ir (ar) personažą klasės, mokyklos aplinkoje (pvz., dalijantis gerąja patirtimi tarp klasių) (A3.3).

1 pamoka	**Refleksijos pratimas – „Spalvoti žirneliai“ 4 kl.** Mokiniai aptaria savo vaidintus personažus: kokios jų savybės, kaip jie elgiasi esant vienoms ar kitoms aplinkybėms, kaip vaikšto, kalba. Aptaria savo vaidybos patirtis – kaip sekėsi, kas buvo sunkiausia ir kaip galėtų pasiekti geresnių rezultatų. Įvardina raiškos priemones – balsą, mimiką, reakcijas į įvykius kūno plastiškumu, vaidybos tempu, bendravimą su kitais personažais – sėkmes, nesėkmes ir jų priežastis. Mokytojas atneša maišelį su trijų spalvų saldainiais – žirneliais. Mokiniai paeiliui traukia po vieną žirnelį. Balta spalva – turi pasakyti, kas patiko/prajuokino, ruda (šokoladinė) – kas taisytina, spalvotas žirnelis – palinkėjimas visiems.	Komunikavimo Pažintinė	Apmąsto ir įsivertina teatrinės raiškos patirtį (A4).
8 pamokos	**Pamokų ciklas – Marionečių / lėlių teatro paslaptys 3 kl.** Mokiniams primenama, kad marionetė – virvelėmis judinama teatro lėlė Gyvai arba naudojantis skaitmeninėmis	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo Skaitmeninė	Išskiria stebėto teatrinio pavyzdžio teatrinės raiškos priemones (pvz., kalbą, judesius, dainavimą, šokį, šviesas, vaizdus), nurodo veiksmo vietą, laiką (B1.3).

	technologijomis, mokiniai supažindinami su marionečių (lėlių) teatro spektakliu senovės lietuvių pasakos motyvais. LRT televizijos įrašas: lėlių spektaklis Sigito Gedos pjesės ir lietuvių liaudies pasakos motyvais „Ką senelis padarys, viskas bus gerai“. Spektaklio režisierius ir dailininkas R. Driežis. *(35,34 min.):* https://www.lrt.lt/media teka/irasas/8433/spekta klis-sigitas-geda-kahttps://www.lrt.lt/mediateka/irasas/8433/spektaklis-sigitas-geda-ka-senelis-padarys-viskas-bus-geraisenelis-padarys-viskashttps://www.lrt.lt/mediateka/irasas/8433/spektaklis-sigitas-geda-ka-senelis-padarys-viskas-bus-geraibus-gerai Kūrybinė užduotis: Peržiūrėti spektaklį arba jo ištrauką. Atsakyti į klausimus: 1. Iš ko, jūsų nuomone, padarytos marionetės? 3. Kur vyksta veiksmas? 4. Kaip spektaklio personažams padeda apšvietimas ir aktorių balsas? Scenarijaus marionečių teatrui kūrimas. Mokiniai grupelės kuria istorijas: sugalvoja temą, siužetą, įvykį. Aptariami personažai, pasiskirstoma, kas kurį personažą gamins. Marionečių gamyba. Peržiūrimas vaizdo įrašas: „Lėlės marionetės		Savarankiškai nurodo ir išsamiai apibūdina stebėto pavyzdžio teatrinės kūrybos elementus ir priemones (apibūdina ir susieja tekstą, aktorių vaidybą, dekoracijas, muziką, kostiumus, rekvizitą, šviesas, vaizdus ir pan.), aptaria ir pakomentuoja žiūrovų funkcijas (B1.4). Vaidina trumpą etiudą (personažą) pagal sutartą temą ir aplinkybes, pasitelkdamas tinkamas išraiškos priemones (A1.4). Kuria trumpą etiudą ir (arba) personažą pagal savo pasiūlytą temą, pasirenka teatrinės raiškos priemones (pvz., dekoracijos, kostiumo detales) (A2. 3).

	gamyba, visas procesas” *(12:29)* https://www.youtube.com/watch?v=vF_LFIkBM2M Pasiruošę reikiamas medžiagas, mokiniai gamina marionetes. Repeticijos grupelėse su pasigamintomis marionetėmis. Pristatymas ir aptarimas. Papildomas vaizdo įrašas – marionetė gatvėje *(2:10):* https://www.youtube.com/watch?v=txiucVjW0lA		
4 pamokos	**Spektaklio „Ką senelis padarys, viskas bus gerai“ interpretacijos 3 kl.** Mokiniai išskiria stebėto spektaklio (pvz. „Ką senelis padarys, viskas bus gerai“) temą ir idėją, atsako į klausimus: 1. Dėl ko teatre rodomas šis spektaklis? 2. Kodėl keturi vaidinę aktoriai apsirengę juodai? 3. Kokią nuotaiką kuria	Pažinimo Kūrybiškumo Komunikavimo	Išskiria svarbiausią stebėto teatrinio pavyzdžio mintį (idėją) (B2.3). Savarankiškai įvardija, kokie teatrinės kūrybos elementai vyrauja stebėtame pavyzdyje, pakomentuoja, kaip ir kokią nuotaiką bei atmosferą jie kuria. Pastebi ir nurodo labiausiai patikusius, įstrigusius epizodus, priemones (B2.4).

	spektaklyje naudojama muzika?		

	4. Ko galima pasimokyti iš šios suvaidintos senovės lietuvių pasakos? Reflektuodami savo darbą, stebėdami ir dalindamiesi įspūdžiais apie matytą spektaklį ar teatrinį renginį, mokiniai skatinami atskirti teatrinės raiškos elementus, prisiminti irnupasakoti labiausiai įstrigusius epizodus, detales: kodėl jas prisimena, kokias emocijas šios detalės (personažai, istorija) sukėlė, ką jos galėtų reikšti? Mokytojo padedami mokiniai mokosi suprasti, iš kokių elementų susideda spektaklis, kaip tie elementai padeda suprasti spektaklio temą, idėją.		
2 pamokos	**Vaidinimo stebėjimas, analizė, refleksija 3 kl.** Vaidinimo pavyzdys: Vilniaus teatro „Lėlė“ spektaklis Grybų karas | Pagal Justino Marcinkevičiaus poemą | Rež. A. Mikutis, ištraukos (0:51) https://www.youtube.com/watch?v=khttps://www.youtube.com/watch?v=k-lNcZbq99YlNcZbq99Y Mokiniai išsako savo nuomonę apie stebėtą	Pažinimo Kūrybiškumo Skaitmeninė	Vertina teatro kūrinį (B3). Nusako stebėto teatrinio pavyzdžio nuotaiką, sukeltas emocijas ir paaiškina, kas juos sukėlė (pav., raiškos priemonės, personažai ir jų santykiai, personažų savybės ir

			elgesys ir pan.) (B3.3).

	teatro kūrinį arba savo sukurtą etiudą, pasakoja įspūdžius apie personažus (kaip aktorius perteikė charakterį, reagavo į įvykius, kaip kostiumai papildė charakterius, kokią nuotaiką spektaklyje sukūrė muzika, kokios kitos teatro priemonės buvo panaudotos personažų charakterių atskleidimui stebėtame pavyzdyje (stebėtame kūrinyje – grimas, perukai, aktorių plastika, balso ypatybės, kt. Meninio skaitymo užduotis. Mokiniams pasiūloma skaityti poemą vaidmenimis. Skaitovės, skaitančios visą „Grybų karą“ vaizdo įrašas (8:23): https://www.youtube.com/watch?v=SYpHpjmlkwY Išbandę patys deklamuoti kūrinį, pagal kurį žiūrėjo spektaklį, mokiniai geriaus supras personažų nuotaiką, kas sukėlė emocijas, kokie personažų santykiai, kodėl jie vienaip ar kitaip elgiasi.		
4 pamokos	**Pamokų ciklas „Kas buvo po to?” 4kl.**	Pažinimo Kūrybiškumo	Analizuoja teatro elementus ir priemones (B1).

	Stebimas teatrinis pvz., – Kauno valstybinio lėlių teatro spektaklis „Ąžuolo vaikas Po spektaklio – aptarimas, nusakant sukeltas emocijas, išvardijant raiškos priemones, personažų santykius, elgesio priežastis. Vaidinimo interpretacijos. Kuriamas žodinis ir veiksminis siužeto tęsinys (rate žodžiu ar individualiai raštu). Kuriamas poistorės etiudas. Individualių potyrių ir grupinių etiudų „Kas buvo po to" pristatymas klasei, kurio metu mokiniai paaiškina, kodėl pasakos tęsinio metu personažai elgiasi būtent taip, kodėl istorija baigiasi kitaip. Tai išsamus ir gilus teatrinio pavyzdžio nagrinėjimas, personažų charakterių ir veiskmo analizė per pojūčių atmintį, originalios interpretacijos, kūrybinis bendravimas ir bendradarbiavimas.	Komunikavimo	Interpretuoja teatro elementus ir priemones (B2). Savarankiškai įvardija ir apibūdina stebėto teatrinio pavyzdžio sukeltus įspūdžius ir emocijas, pakomentuoja jų poveikį sau (B3.4).
	Aktorius – režisierius – žiūrovas 3 kl. Mokiniai stebi vieni kitų etiudus, išsiaiškina, kuo jie skiriasi (teatrinėmis	Pažinimo Komunikavimo	Tyrinėja teatrinius reiškinius (C1). Nusako matytus teatrinius reiškinius, žiūrovų elgesį

	priemonėmis, tikslu). Jeigu stebimas lėlių, marionečių teatro pavyzdys, paaiškina, kuo skiriasi lėlių teatras nuo kitų teatro rūšių, kaip tokiame teatre bendraujama su lėle ir lėlės pagalba. Aptariami teatro etikos klausimai. Rekomenduojama akcentuoti šias teatro etikos taisykles 1.Blogų vaidmenų nėra. 2.Nedirbk kito sąskaita. 3.Visus nesutarimus kaip nešvarius batus palik už durų. Aptariamas žiūrovų elgesys teatre. Žiūrovas – vienas iš spektaklio kūrėjų, padedantis / nepadedantis aktoriui vaidinti, o režisieriui tobulinti spektaklį.		teatralizuotuose renginiuose (C1.3).
1 pamoka	**Marionečių teatras Lietuvoje ir užsienyje – 4 kl.** Mokiniai supažindinami su marionečių teatro spektakliais, kitais teatro reiškiniais Lietuvoje, Europos ir pasaulio šalyse. „Sniego karalienė" (Panevėžio Lėlių vežimo teatras) (1:19)	Pilietiškumo Pažinimo Skaitmeninė	Savarankiškai išvardija ir išsamiai pakomentuoja teatrines priemones, naudojamas kitų šalių ir tautų šventėse, karnavaluose, teatralizuotomis pilietiškumo akcijomis, palygina su vykstančiomis Lietuvoje. Pateikia pavyzdžių iš mieste, regione rengiamų švenčių (C2.4).

	https://www.youtube.com/watch?v=nza1g2R1_J8 „Anderseno sapnas" (Panevėžio Lėlių vežimo teatras) (1:48) https://www.youtube.com/watch?v=VVNyg4Y_jLk Panevėžio Lėlių vežimo teatras. Panevėžys Puppet Wagon Theater (3:09) https://www.youtube.com/watch?v=y8rIZEC4wtU Filmo „Muzikos garsai" marionečių teatro scena / The Sound of MusicThe Lonely Goatherd (3:38) https://www.youtube.com/watch?v=3qU2jGVdjZI Brilliant and Moving Puppet Theatre (6:35) https://www.youtube.com/watch?v=lV4ZnoYhwgg Mokiniai stebi, lygina, pateikia savo pavyzdžių. *Rekomendacija paraštėje: Aptariama savokos „marionetė" perkeltinė prasmė – tai*		

	valdomas / *priklausomas nuo kitų, savo nuomonės neturintis žmogus (mokytojas nustato aptariamą kontekstą – turėk savo nuomonę, nelauk, kol draugas nuspręs už tave)*		
4 pamokos	**Šešėlių teatras 3 kl.** Mokiniai peržiūri šešėlių teatro pavyzdį gyvai arba virtualioje erdvėje. Pavyzdys: The Carnival of the Animals *(18:16)* https://www.youtube.com/watch?v=dX9HoJ2n A_E Tai vien rankų šešėliais kuriami gyvūnų personažai. Mokiniai išsako įspūdžius iš šešėlių teatro pavyzdžio, su mokytojo pagalba sukuria šešėlių teatro etiudų „Žvėrių karnavalo“ tema. Mokytojas pasiūlo išbandyti juos namuose ir papasakoti kaip sekėsi. Mokiniams primenamos saugaus elgesio taisyklės, naudojant apšvietimą šešėlių teatrui, patariama pasitelkti suaugisųjų pagalbą.	Pažinimo Kūrybiškumo Kultūrinė SESG Skaitmeninė	Tyrinėja teatrinius reiškinius (C1). Susieja teatro pažinimą su asmenine patirtimi, poreikiais ir vertybėmis (C3). Kuria trumpą etiudą ir (arba) personažą pagal savo sugalvotą temą, atsirenka ir pritaiko teatrinės raiškos priemones (A2.4). Pristato savo teatrinės raiškos rezultatus tradicinėse ir skaitmeninėse erdvėse (A3). Nusako stebėto teatrinio pavyzdžio nuotaiką, sukeltas emocijas ir paaiškina, kas juos sukėlė (pav., raiškos priemonės, personažai ir jų santykiai, personažų savybės ir elgesys ir pan.) (B3.3).

	Rekomenduojama mokinius suskirstyti grupelėmis ir sukurti scenarijų šešėlių teatrui. Šešėlių kūrimui naudojant ne tik rankas, bet ir kūno raišką, įvairias medžiagas, daiktus, atsiranda platesnės raiškos ir pasirenkamų temų įvairovė. Galima pasitelkti sakytinę tautosaką idėjoms šešėlių teatrui: „Rats ratą vytų, kad pavytų – sudrąskytų“; „Verkia duonytė tinginio valgoma“; „Ilgą iešmą bedrožiant, šuo kepsnį nuneša“; „Iš didelio debesio mažas lietus“ ir kt. Patarlės ir priežodžiai: https://mintys.lt/pamok ymai/patarles-irhttps://mintys.lt/pamokymai/patarles-ir-priezodziaipriezodziai		

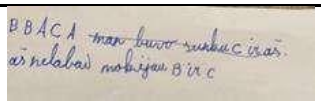
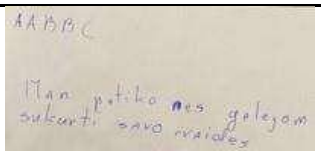
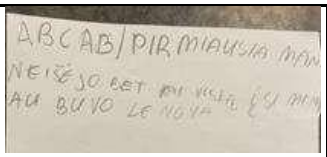
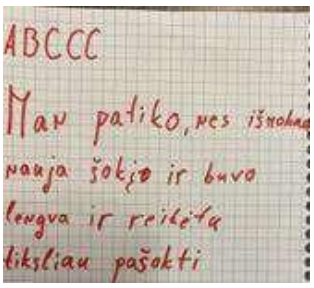
Šokis

1-2 klasė. Užduotis sukurti judesių seką, perteikiančią ugnies stichiją, išreiškiant šokio elementus.

I (slenkstinis lygis)	II (patenkinamas lygis)	III (pagrindinis lygis)	IV (aukštesnysis lygis)
A2.1 Pavieniui kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, naudodamas vieną judesių tempą ir dydį bei vieną erdvės lygį.	A2.2 Pavieniui kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką, naudodamas du kontrastingus judesių tempus ir dydžius bei erdvės lygius.	A2.3 Pavieniui ar poroje kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką ar temą, naudodamas įvairų judesių tempą, dydį ir erdvės lygius.	A2.4 Pavieniui ir poroje kuria paskiras natūralių šokio judesių sekas, atsižvelgdamas į šokio nuotaiką ir temą, naudodamas įvairų judesių tempą ir dydį bei erdvės lygius.
Pavieniui sujungti 2-4 judesius, atlikti savo tempu, aukštai, vidutinio dydžio judesius.	Pavieniui sujungti 4-6 natūralius judesius, atlikti juos žemai ir aukštai, greitai ir lėtai, didelius ir mažus judesius.	Pavieniui sujungti 6-8 natūralius judesius, atlikti juos žemai, kilti į viršų, atlikti aukštai, atlikti greitai, vidutiniškai ir lėtai, didelius ir mažus rankų judesius.	Poroje sujungti 6-8 natūralius judesius, atlikti juos žemai, aukštai, per vidurį, kelis kartus pereinant iš vieno erdvės lygio į kitą, keisti judesių tempą greitai-vidutiniškai-lėtai, perteikti linksmą ir liūdną nuotaiką.

3-4 klasės mokiniams skirta užduotis sugalvoti raidei judesį, užrašyti raidžių seką ir atlikti raidėms priskirtus judesius. Vėliau turėjo mokiniai įsivertinti, kaip sekėsi atlikti užduotį (panaudota Vilniaus Jeruzalės progimnazijos šokio mokytojos Karolinos Auglytės atlikta užduotis)

I (slenkstinis lygis)	II (patenkinamas lygis)	III (pagrindinis lygis)	IV (aukštesnysis lygis)
A4.1 Padedamas įvardija artimiausio laikotarpio savo šokio pasiekimus.	A4.2 Padedamas įvardija per artimiausią laikotarpį įgytą šokio patirtį.	A4.3 Įvardija per artimiausią laikotarpį įgytą šokio patirtį ir pasiekimus.	A4.4 Apibūdina įgytą šokio patirtį ir pasiekimus.

Gyvenimo įgūdžių ugdymas

Užduočių (mokinių darbų) pavyzdžiai

Pasiūlymai mokinių užduotims:

SAVĘS PAŽINIMAS, KĖLIMAS IR SIEKIMAS ASMENINIŲ TOBULĖJIMO TIKSLŲ

Atpažįsta, įvardija ir valdo emocijas, elgesį.

Potemės. Emocijų atpažinimas ir žodyno plėtojimas, Patiriamų emocijų atpažinimas ir įvardijimas

1. Pažaiskite su vaikais mimų žaidimą. Vienas asmuo garsiai perskaito vieną pavadinimą iš jausmų žodžių sąrašo. Žaidėjai savo veidu ir visu kūnu turi šį jausmą pademonstruoti. Pavyzdžiui, trypti kojomis, rodant pyktį, drebėti – demonstruojant išgąstį ir kita.

2. Sukurkite vaidinimą „Viena… gyvenimo diena“, naudodamiesi vaikų istorijomis. Tegul vaikai sukuria scenarijų iš savo istorijų ir suvaidina vaidinimą savo klasės draugams. Vaidinimo metu turi aiškiai matytis, kokias emocijas jautė veikėjas.

TARPUSAVIO SANYUKIŲ KŪRIMAS IR MOKYMASIS BENDRADARBIAUTI

Demonstruoja įtraukiojo elgesio įgūdžius

Potemė. Santykio kūrimas

1. Paprašykite vaikų pagalvoti apie vieną iš gautų komplimentų, kuris jiems labiausiai patiko. Tegul jie nupiešia, kaip tuomet jautėsi.

2. Paprašykite vaikų suvaidinti visus jiems žinomus būdus, kaip priimti komplimentą. Po to vaikai grupėse aptars, kuris iš būdų jiems labiausiai patiko.

Informatikos ugdymas

1–2 klasės

<table>
<tr><th colspan="4">Pasiekimų lygiai</th></tr>
<tr><th>I</th><th>II</th><th>III</th><th>IV</th></tr>
<tr><td colspan="4">A. SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS</td></tr>
<tr><td colspan="4">A1. Naudoja skaitmeninį turinį mokymuisi, atpažįsta ir vartoja tinkamas sąvokas.
A2. Kuria skaitmeninį turinį, naudoja įvairias priemones.
A3. Tobulina skaitmeninį turinį, vertina ir įsivertina.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba</td></tr>
<tr><td colspan="4">C.2.3. Aprašydamas objektą pateikia bendrą vaizdą ir detales.</td></tr>
<tr><td colspan="4">1-2 klasės. Teksto kūrimas. Mokomasi elementariai taisyti, tobulinti parašytą tekstą, papildyti vaizdinėmis priemonėmis (pvz., piešiniu, rodyklėmis, lentele).</td></tr>
<tr><td>C.2.3.1. Aprašydamas objektą pateikia kelias aiškiai pastebimas detales.</td><td>C.2.3.2. Aprašydamas objektą glaustai pateikia bendrą vaizdą ir kelias detales.</td><td>C.2.3.3. Aprašydamas objektą pateikia bendrą vaizdą ir detales.</td><td>C.2.3.4. Aprašydamas objektą išsamiai pateikia bendrą vaizdą ir detales</td></tr>
<tr><td>Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapio kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapį – užrašyk pasakos veikėją, parašyk koks jis.</td><td>Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapio kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapį, kurio centre – pagrindinis veikėjas, apibūdink veikėją bent 3–4 žodžiais.</td><td>Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapio kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapį – įvardink veikėjus, kurie buvo pasakoje, kiekvieną jų apibūdink.</td><td>Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapio kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapį. Stenkis užrašyti visus pasakos veikėjus, girdėtus ir „matytus“ vaizdus, veikėjus apibūdink bent keliais žodžiais.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Matematika</td></tr>
<tr><td colspan="4">B. Matematinis komunikavimas. B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą:
terminus, simbolius, žymėjimus, formules.
B3. Kuria, pristato matematinį pranešimą: atsirenka reikiamą informaciją, naudoja tinkamas fizines ir skaitmenines priemones.</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 klasė. 1. SKAIČIAI IR SKAIČIAVIMAI
1.1. Natūralieji ir sveikieji skaičiai.
Skaičiai nuo 0 iki 100. Pasitelkiant įvairius praktinius modelius mokomasi skaičius perskaityti, užrašyti skaitmenimis /../.</td></tr>
</table>

B2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus	B2.2 Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje	B2.3 Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus	B2.4 Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus

matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus	matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
Pagal pavyzdį (popieriaus lape) su draugo ar mokytojo pagalba programėle www.pixilart.com užrašyk žinomus skaitmenis nuo 0 iki 9.	Su draugo ar mokytojo pagalba programėle www.pixilart.com užrašyk išmoktus skaitmenis nuo 0 iki 9.	Savarankiškai programėle www.pixilart.com užrašyk išmoktus skaitmenis nuo 0 iki 9.	Savarankiškai programėle www.pixilart.com užrašyk žinomus skaitmenis nuo 0 iki 9. Stenkis, kad skaitmenys būtų rašomi kuo taisyklingiau.
Gamtamokslinis ugdymas			
B4. Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.			
1 klasė. Mokomasi skirti medžius, krūmus ir žoles, atpažinti artimiausius aplinkos medžius (klevą, ąžuolą, beržą, eglę, pušį ir 3−4 kitus iš savo aplinkos). Aptariama augalų nauda žmonėms. Mokomasi atpažinti augalo dalis (šaknys, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla).			
B4.1 Mokytojo nukreipiamas savais žodžiais fragmentiškai pasakoja apie kasdienės aplinkos reiškinius ir objektus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais ar žodžių junginiais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja su mokytojo pagalba.	B4.2 Savais žodžiai pasakoja apie kasdienėje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus pristato savo atliktus tyrimus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	B4.3 Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	B4.4 Pasakodamas ar rašydamas apie artimiausios aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, pristatydamas raštu ar žodžiu tyrimų rezultatus aiškiai reiškia mintis, nurodo, kokius šaltinius naudojo (be tikslaus citavimo). Informaciją pateikia nedidelės apimties tekstais, piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.

Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinkto medžio lapą. Kieme surask medį, atpažink. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais.	Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinkto medžio lapą. Kieme surask, atpažink lapuotį arba spygliuotį medį. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais.	Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinktų medžių lapus. Kieme surask, atpažink 1–2 lapuočius ir spygliuočius medžius. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais.	Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinktų medžių lapus. Kieme surask, atpažink 2–3 lapuočius ir 1–2 spygliuočius medžius. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais.

Visuomeninis ugdymas

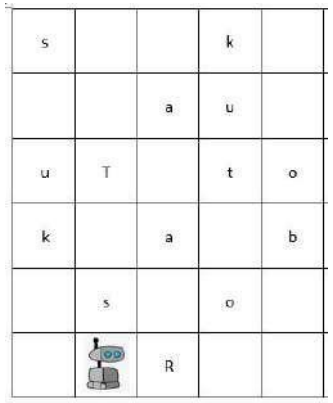
C. 1. Istorinės raidos supratimas

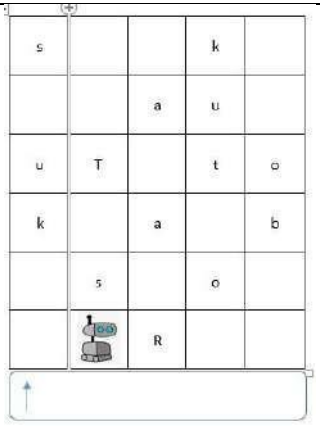
1-2 klasės. Istorinės raidos suprati as.

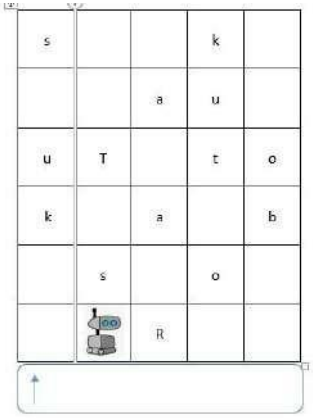
C.1.1. Remdamasis šeimos, gyvenam sios vietovės istorijos įvykiais, apibūdina žmonių gyvenimo kaitą, jos tęstinu ą.
C.1.2. Paaiškina, kas yra karta, kaip rpusavyje yra susijęs skirtingų kartų gyvenimas. Sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai), nusako šeimos narių ta
giminystės ryšius.
C.1.3. Nurodo keletą reikšmingiausių šeimos, giminės įvykių, švenčių, šeimos tradicijų, nusako kai kurių įvardintų į ykių, tradicijų reikšmę šeimos gyvenime.
C.1.4. Pateikia pavyzdžių apie žmoni gyvenimo kaitą praeityje, nurodo kai kurias šios kaitos priežastis.

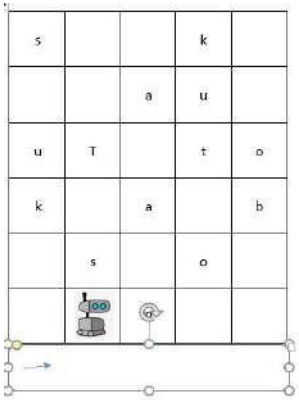
C.4.1. Mokytojui padedant pasakoja apie praeities įvykius panaudodamas nagrinėto istorijos šaltinio informaciją.	C.4.1. Remdamasis nagrinėtų istorijos šaltinių informacija pasakoja (žodžiu, naudoja skaitmenines technologijas, sukuria rišlų 2–3 sakinių tekstą, nupiešia piešinį kt.) apie praeities įvykius.	C.4.1. Remdamasis keleto istorijos šaltinių informacija pasakoja (žodžiu, naudoja skaitmenines technologijas, sukuria rišlų 2–3 sakinių tekstą, nupiešia piešinį ir kt.) apie praeities įvykius.	C.4.1. Remdamasis istorijos šaltinių informacija pasakoja (žodžiu, naudoja skaitmenines technologijas, sukuria rišlų 2–3 sakinių tekstą, nupiešia piešinį) apie praeities įvykius.
Panaudodamas nagrinėto istorijos šaltinio informaciją, papasakok apie praeities įvykius	Panaudodamas nagrinėto istorijos šaltinio informaciją, papasakok apie praeities įvykius, sukurk nedidelį 23 sakinių Word dokumentą ir įkelk piešinį	Panaudodamas keleto nagrinėtų istorijos šaltinių informaciją, papasakok apie praeities įvykius, sukurk nedidelį 2-3 sakinių Word dokumentą ir įkelk piešinį	Panaudodamas keleto nagrinėtų istorijos šaltinių informaciją, papasakok apie praeities įvykius, sukurk nedidelį 2-3 sakinių Word dokumentą ir įkelk piešinį
Meninis ugdymas (muzika)			
B. Muzikos kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas)			
1-2 klasė. Tema - ketvirtinės natos. Skaitmeninėje muzikos priemonėje “Mažasis Mocartas” sukurti trumpą 4/4 metro melodiją. Melodijai geba parinkti akompanimentą.			
B1 Improvizuoja muzikinius darinius	B2 Komponuoja (vienas ar su kitais), taikydamas muzikinės kalbos elementus ir struktūras.	B3 Pristato ir vertina savo bei kitų kūrybą	
 Mokytojui padedant, skaitmeninėje muzikos priemonėje „Mažasis Mocartas“ sukurk trumpą iki 16 taktų 4/4 metro melodiją. Melodijai parink akompanimentą. Programos „Mažasis Mocartas” langas . http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=5110	 Skaitmeninėje muzikos priemonėje „Mažasis Mocartas“ sukurk trumpą iki 16 taktų 4/4 metro melodiją. Melodijai parink akompanimentą.	 Skaitmeninėje muzikos priemonėje „Mažasis Mocartas“ sukurk ilgesnę 16 taktų 4/4 metro melodiją. Melodijai parink akompanimentą. Įvertink savo ir kitų sukurtą melodiją.	
B. **ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS**			

B1. Įžvelgia algoritmų, programų naudą, atpažįsta ir vartoja pagrindines sąvokas. B2. Naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis, programavimo aplinkomis. B3. Kuria ir vykdo algoritmus, programas. B4. Testuoja, derina, tobulina programas.			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
D.1.1. Skiria lietuvių kalbos garsus kalbos sraute, užrašo juos atitinkamomis raidėmis; paaiškina, kuo raidė skiriasi nuo garso			
1-2 klasės. Teksto kūrimas. Mokomasi kurti prasmingus tekstus raštu (ranka ir klaviatūra), iš pradžių derinant paskirus žodžius su paveikslėliais, o išmokus rašyti visas raides – reikšti mintis sakiniais ir kurti rašytinius tekstus be paveikslėlių.			
D.1.3.1. Naudodamasis pagalbine medžiaga, skiria balsius, priebalsius (nevartojant terminų), taisyklingai juos taria.	D.1.3.2. Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevartojant terminų), taisyklingai juos taria.	D.1.3.3. Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius; dažniausiai teisingai žodžiuose atskiria dvibalsius (nevartojant terminų), taisyklingai juos taria.	D.1.3.4. Grupuoja balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius; teisingai žodžiuose atskiria dvibalsius (nevartojant terminų), taisyklingai juos taria.
Robotukas Tukas pasiklydo. Rask jo vardo pirmąją raidę ir nupiešk robotukui kelią prie tos raidės (sujuk robotuką su jo vardo raide).	Darbalaukyje nupiešk robotuko Tuko kelią iki jo pirmosios vardo raidės.	Kokiu keliu reikėtų keliauti robotukui Tukui, jei norėtų parašyti savo vardą? Darbalaukyje parašyk rodyklėles.	Suprogramuok robotuką Tuką taip, kad jis keliaudamas paeiliui „aplankytų“ visas raides, kurios reikalingos užrašui „Robotukas Tukas“.



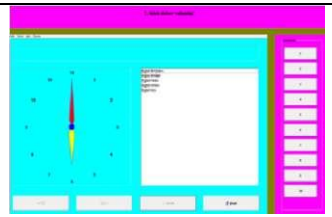
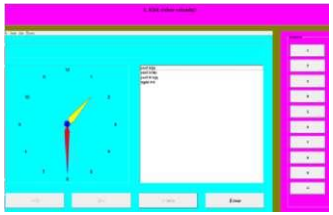
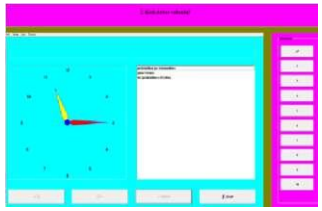
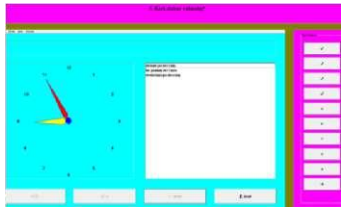




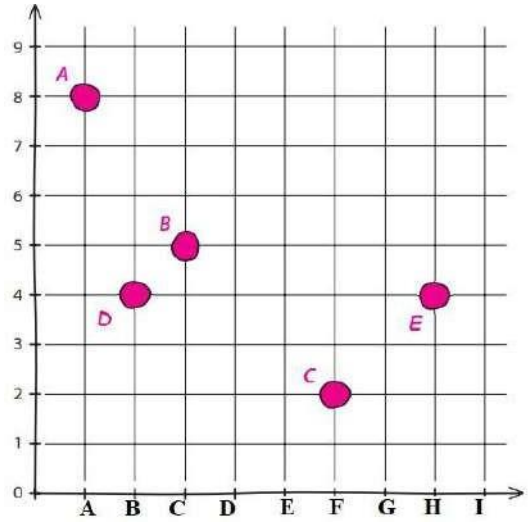


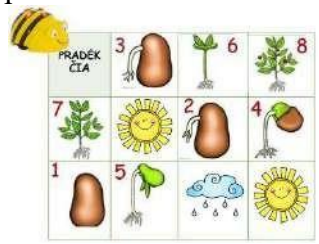
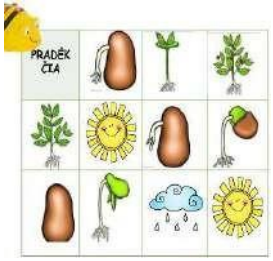
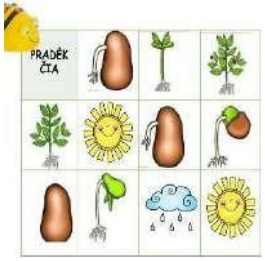
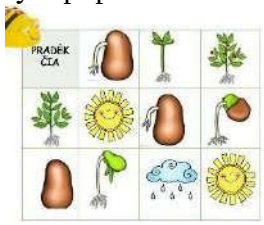
1-2 klasės. Sakinys. Praktinėje veikloje susipažįstama su sakinių įvairove. Nagrinėjant neilgus spausdintus sakin us, mokomasi kelti sakinio žodžiams k lausimus ir suprasti, kad sakinio žodži i vieni su kitais susiję ir yra derinami tarpusavyje.			
D.3.3.1. Pagal pavyzdį sakinyje randa žodžius, atsakančius į klausimus kas?, ką veikia?	D.3.3.2. Sakinyje randa žodžius, atsakančius į klausimus kas?, ką veikia?	D.3.3.3. Atpažįsta sakinio žodžius, nusakančius veikėją ir jo atliekamą veiksmą.	D.3.3.4. Susieja sakinio žodžius, nusakančius veikėją ir jo atliekamą veiksmą; kelia klausimus kitiems sakinio žodžiams.
Pirmas žodis atsako į klausimą kas?, rask žodį atsakantį į klausimą ką veikia? ir paspausk ant jo. Likęs žodis užbaigs sakinį.	Pirmiausia rask žodį atsakantį į klausimą kas?, po to - ką veikia? Likęs žodis užbaigs sakinį.	Surask žodį reiškiantį veikėją, o po to jo atliekamą veiksmą. Likęs žodis užbaigs sakinį.	Surask žodį reiškiantį veikėją, o po to jo atliekamą veiksmą. Į kokį klausimą atsako likęs žodis?
			

Matematika
B. Matematinis komunikavimas. B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules.
2 klasė. Masė, laikas, temperatūra. Remiantis laikrodžiu ar jo modeliu mokomasi nusakyti laiką *minutės* (min) tikslumu, tą patį laiką pasakyti keliais būdais (pvz., 10 val. 50 min arba žymėjimus be 10 minučių 11-a valanda, pusvalandis po pusiaudienio ir pan.).

B2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.2 Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.3 Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius,.	B2.4 Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo lygias valandas. Reikia pasirinkti teisingą iš 5 variantų. 	Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo pusvalandžius. Reikia pasirinkti teisingą iš 4 variantų. 	Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo penkiolikos minučių intervalus. Reikia pasirinkti teisingą iš 3 variantų. 	Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo penkių minučių intervalus. Reikia pasirinkti teisingą iš 3 variantų. 
 SMP ,,Pasakyk, kiek laiko“ Nuoroda: http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=4010			

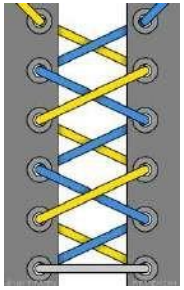
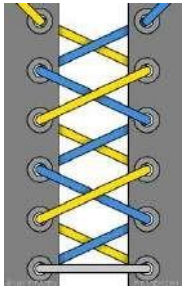
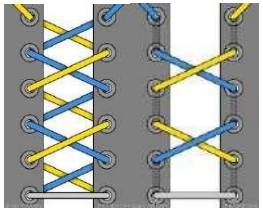
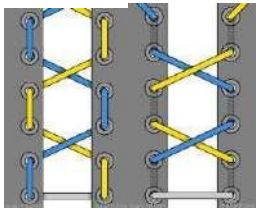
C. Problemų sprendimas .			

<table>
<tr><td colspan="4">C1. Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį.</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 klasė. Transformacijos. Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi apibūdinti objektų ar žmonių vietą ar padėtį vienas kito atžvilgiu (pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atgal). Mokomasi apibūdinti, schemoje pavaizduoti objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos (pvz., rodyklėmis schemoje parodyti, kur buvo paslėptas lobis).</td></tr>
<tr><td>C1.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent vieną paprasčiausią matematinį klausimą apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.</td><td>C1.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent du paprasčiausius matematinius klausimus apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.</td><td>C1. 3 Modeliuoja nagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus.</td><td>C1. 4 Modeliuoja nagrinėtas ir nenagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus/užduotis.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Koordinatės rodo, kurių linijų sankirtose pavaizduotas taškas.
 
</td></tr>
<tr><td>Kokios taško E koordinatės? Apibrauk: A8 B4 C5 F2 H4</td><td>Taško B koordinatės yra C5. Kokios taško E koordinatės?</td><td>Koks taškas pavaizduotas koordinatėse H4?</td><td>Parašykite, taško E koordinates?</td></tr>
<tr><td colspan="4">Gamtamokslinis ugdymas</td></tr>
<tr><td colspan="4">D5. Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius, pastebi ir savais žodžiais įvardija paprasčiausius dėsningumus kasdienėje aplinkoje.</td></tr>
<tr><td colspan="4">1 klasė. Augalai. Mokomasi atpažinti augalo dalis (šaknys, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla). Stebimas augalų augimas, nagrinėjamas augalo gyvenimo ciklas (dygimas, augimas, vaisių brandinimas).</td></tr>
</table>

D5.1 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus atpažįsta dažnai sutinkamų reiškinių ar procesų paprasčiausių modelių elementus.	D5.2 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius.	D5.3 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprasčiausius dėsningumus kasdienėje aplinkoje.	D5.4 Paaiškina kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprastus dėsningumus kasdienės aplinkoje.
Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė keliautų paveikslėliais tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta pupa. Tau padės skaičiai. 	Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė keliautų paveikslėliais tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta ir auga pupa. 	Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė keliautų paveikslėliais tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta ir auga pupa. 	Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė aplankytų visus paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta, auga, žydi pupa. 
Visuomeni is ugdymas			
C. 1. Istorinės raidos supratimas			
1-2 klasės. Istorinės raidos suprati as. C.1.1. Remdamasis šeimos, gyvenam sios yra susijęs skirtingų kartų gyvenimas Sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai), nusako šeimos narių giminystė ryšius. C.1.3. Nurodo keletą reikšmingiausių šeimos, vietovės istorijos įvykiais, api ūdina žmonių gyvenimo kaitą, jos tęsti umą. C.1.2. Paaiškina, kas yra karta, kaip rpusavyje giminės įvykių, švenčių, šeimos tradicijų, nusako kai kurių įvardint įvykių, tradicijų reikšmę šeimos ta gyvenime. C.1.4. Pateikia pavyzdžių apie žmoni gyvenimo kaitą praeityje, nurodo kai urias šios kaitos priežastis.			

C.1.2. Mokytojui padedant sudaro giminės medį (vaikai, tėvai), nurodo tėvų, senelių vardus, įvardija giminystės ryšius.	C.1.2. Mokytojui padedant paaiškina, kas yra karta, sudaro giminės medį (vaikai, tėvai), įvardija giminystės ryšius.	C.1.2. Paaiškina, kas yra karta, kaip tarpusavyje yra susijęs skirtingų kartų gyvenimas. Sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.	C.1.2. Paaiškina, kas yra karta, kaip jos keičiasi, sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai, proseneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.
Sudaryk savo giminės medį (Tu, Tavo broliai, sesės, Tavo tėveliai),	Sudaryk savo giminės medį (Tu, Tavo broliai, sesės, Tavo tėveliai),	Sudaryk savo giminės medį (Tu, Tavo broliai, sesės, Tavo tėveliai,	Sudaryk savo giminės medį (Tu, Tavo broliai, sesės, Tavo tėveliai,

įvardyk giminystės ryšius. Jei reikia, paprašyk mokytojo pagalbos	įvardyk giminystės ryšius, nurodyk, kur yra karta. Jei reikia, paprašyk mokytojo pagalbos	seneliai), įvardyk giminystės ryšius, nurodyk, kur yra karta ar kelios kartos, papasakok, kaip jos susijusios.	seneliai, proseneliai), šeimos narių giminystė nurodyk, kur yra karta kartos, papasakok, k keičiasi.
Technologi is ugdymas			
C. Sprendimo įgyvendinimas/protot	**ipavimas.**		
C3. Padedami saugiai, nuosekliai atlie	ka technologinius procesus, koreguoja	laidas/netikslumus. Sukuria rezultatą.	
1 klasė. **Drabužių, avalynės priežiūr**	**a.** Praktiškai išbandomi avalynės suvar	tymo būdai.	
C3. Padedami atlieka technologinius procesus, sukuria rezultatą.	C3. Padedami saugiai, atlieka technologinius procesus, koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria rezultatą.	C3. Padedami saugiai, nuosekliai atlieka technologinius procesus, koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria suplanuotą rezultatą.	C3. Saugiai, nuosek atlieka technologi procesus. Paded koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria suplanuotą rezult

Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemą. Nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Mokytojo padedamas suvarstyk savo batus pagal duotą schemą.	Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemą. Nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Mokytojo ar klasės draugų padedamas suvarstyk savo batus pagal duotą schemą.	Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemas. Pasirink vieną schemą, nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Savarankiškai arba su draugų pagalba, pasirinktu būdu, suvarstyk savo batus.	Atidžiai įsižiūrėk į batų v schemas. Pasirink vieną s nustatyk, kokia seka reiki raištelius. Savarankiškai p būdu suvarstyk savo batu Pasitikrink, ar sėkmingai atlikti darbą, o jei reikia i klaidas.
 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/patarimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009 2009	 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/patarimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009 2009	 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata	 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/str

		rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/patarimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009 2009	rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/patarimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009 2009
Sveikatos ir fizinis ugdymas			
A. Asmens sveikatos stiprinimas ir fizinė saviugda A2. Įvardija mokymosi / poilsio režimo aspektus, atpažįsta nerimą.			
1–2 klasė. Mokymosi / poilsio režimas. Dienotvarkė.			

A2.1 Su mokytojo pagalba įvardija, kas yra mokymosi / poilsio režimas ir nerimas.	A2.2 Įvardija ir paaiškina, kas yra mokymosi / poilsio režimas, nerimas.	A2.3 Apibūdina mokymosi / poilsio režimo aspektus, atpažįsta nerimą.	A2.4 Demonstruoja, kad yra susipažinęs su mokymosi / poilsio režimo aspektais, atpažįsta nerimą.
Padedant mokytojui išsiaiškink, koks turi būti mokymosi ir poilsio režimas, kokia jo įtakatavo sveikatai ir nuotaikai. Mokytojo padedamas sukurk savo dienotvarkės plakatą.	Padedant mokytojui išsiaiškink, koks turi būti mokymosi ir poilsio režimas, kokia jo įtakatavo sveikatai ir nuotaikai. Sukurk savo dienotvarkės plakatą.	Išsiaiškink, koks turi būti mokymosi ir poilsio režimas, padedant mokytojui išsiaiškink, kokia režimo įtaka tavo sveikatai ir nuotaikai. Sukurk savo dienotvarkės plakatą valandų tikslumu.	Įvardink mokymosi ir poilsio režimo įtaką tavo sveikatai ir nuotaikai. Kokią dalį tavo dienotvarkėje užima fizinė veikla? Sukurk savo dienotvarkės plakatą minučių tikslumu.
B. Judamųjų gebėjimų formavimasis B1. Mokosi nesudėtingų paprastosios motorikos (judėjimo) būdų: ėjimo, bėgimo, šuoliavimo, šliaužimo, slydimo, ropojimo; tiksliosios motorikos (judėjimo) būdų: ridenimo, gaudymo, atmušimo, kėlimo, sukimo. Stebi ir išbando mokytojo rodomus paprastosios ir tiksliosios motorikos (judėjimo) derinius. Susipažįsta su judėjimo galimybėmis: a) pagal spartą; b) pagal kryptį.			
1–2 klasė. Koordinuotas judesių atlikimas erdvėje ir laike.			
B1.1 Demonstruoja nesudėtingos motorikos judesius ir judėjimo būdus, netiksliai atlieka ir daro ryškias klaidas atlikdamas mokytojo demonstruojamus judesius ir jų derinius (pratimus) įvairia sparta ir skirtingomis kryptimis.	B1.2 Demonstruoja nesudėtingos motorikos judesius ir judėjimo būdus, netiksliai atlieka ir daro nežymias klaidas atlikdamas mokytojo demonstruojamus judesius ir jų derinius (pratimus) įvairia sparta ir skirtingomis kryptimis būnant įvairiose padėtyse.	B1.3 Demonstruoja nesudėtingos motorikos judesius ir judėjimo būdus, tiksliai atlieka mokytojo demonstruojamus judesius ir jų derinius (pratimus) įvairia sparta ir skirtingomis kryptimis.	B1.4 Demonstruoja nesudėtingos motorikos judesius ir judėjimo būdus, tiksliai atlieka mokytojo demonstruojamus judesius ir jų derinius (pratimus) įvairia sparta ir skirtingomis kryptimis. Savarankiškai derina nesudėtingos motorikos judesius.
Su mokytojo pagalba pagal ant žemės sudėtas 10 kortelių su nupieštomis	Su mokytojo pagalba pagal ant žemės sudėtas 15 kortelių su nupieštomis	Savarankiškai pagal ant žemės sudėtas 20 kortelių su nupieštomis rodyklėmis per 10 minučių taisyklingai nueik (nubėk) nuo starto	Savarankiškai pagal ant žemės sudėtas 30 kortelių su nupieštomis rodyklėmis per 10 minučių taisyklingai nueik (nubėk) nuo starto

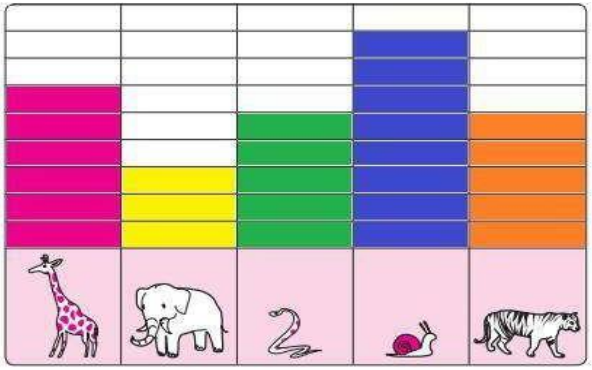
rodyklėmis per 10 minučių taisyklingai nueik (nubėk)	rodyklėmis per 10 minučių taisyklingai nueik (nubėk)		

nuo starto iki finišo (informatika be kompiuterio).	nuo starto iki finišo (informatika be kompiuterio).	iki finišo (informatika be kompiuterio).	iki finišo (informati kompiuterio).
C. **DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA**			
C1. Įžvelgia duomenų ryšį su algoritmais, išmano ir vartoja šių sričių sąvokas. C2. Tyrinėja duomenis ir atlieka veiksmus su jais. C3. Vertina duomenų ir informacijos patikimumą, privatumą.			
Dorinis ugdymas (etika)			
D3. Aš ir ekologija. Ar suprantu kas yra šiukšlių rūšiavimas?			
1 klasė. Internete rasti plakatą apie tai kaip reikia rūšiuoti atliekas.			
D4.1 Domisi kaip ekologinės problemos pateikiamos vaizdinėse priemonėse (plakatuose, socialinėse reklamose, animacijoje).	D4.2 Kelia klausimus kodėl svarbu apie ekologines problemas kalbėti ir vaizdinėmis priemonėmis (plakatuose, socialinėse reklamose, animacijoje).	D4.3 Diskutuoja su klasės draugais kaip galima atkreipti žmonių dėmesį į ekologines problemas per vaizdines priemones.	D4.4 Kartu su klasės drau vaizdines priemones, kuri žmonių dėmesį į ekologin

 Pav. nuoroda: Šiukšlių rūšiavimas by Arūnė Lapinskaitė https://prezi.com/_vgo5rrgmjkr/siuksliu-rusiavimas/ Mokytojui padedant geba įsijungti internetą. Paieškos lauke suvesti užklausą	 Pav. nuoroda: PTO | Apklausa: Lietuvius rūšiuoti paskatintų baudos http://pto.lt/wp-content/uploads/2015/10/DSC_3301.jpg Savarankiškai įsijungia internetą, paieškos lauke įvedą užklausą.	 Pav. nuoroda: Šiukšlių išvežimą kontroliuos iš kosmoso | Alkas.lt https://alkas.lt/wp-content/uploads/2013/01/Vidaus-patalp%C5%B3https://alkas.lt/wp-content/uploads/2013/01/Vidaus-patalpų-atliekų-rūšiavimo-dėžutės.jpgatliek%C5%B3https://alkas.lt/wp-content/uploads/2013/01/Vidaus-patalpų-atliekų-rūšiavimo-dėžutės.jpgr%C5%AB%C5%A1iavimohttps://alkas.lt/wp-content/uploads/2013/01/Vidaus-patalpų-atliekų-rūšiavimo-dėžutės.jpgd%C4%97%C5%BEut%C4%97s.jpg	Pav., nuoroda: Nemėžio k (nkom.lt) http://www.nkom.lt/uploa_lt.jpg Savarankiškai įsijungia in pasirenka tikslingą užklau paieškos lauke įvedą užkla tinkamą paveikslėlį.

		Savarankiškai įsijungia internetą, pasirenka tikslingą užklausą – vaizdai, paieškos lauke įvedą užklausą.	
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
A.1.3. Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal nurodytus kriterijus			
1-2 klasė. **Tekstų atranka.** Skaitoma ir aptariama tautosakos ir grožiniai (apie 70 proc.) ir negrožiniai (30 proc.) tekstai. Iš negrožinių tekstų skaitomi publicistiniai, informaciniai ir įvairialypės informacijos tekstai (pvz., filmas, paveikslėlių istorija, skaitmeninis tekstas, internetinis žurnalas, vaizdo klipas, žemėlapis).			
A.1.3.1. Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, atsako į su vertinimu susijusius klausimus.	A.1.3.2. Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal pagal vieną nurodytą kriterijų.	A.1.3.3. Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal nurodytus kriterijus.	A.1.3.4. Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal susitartus kriterijus.

Pelė – darbo su kompiuteriu įtaisas, naudojamas grafinės aplinkos valdymui – programų paleidimui, lango matmenų ir padėties keitimui, bylų kopijavimui, meniu punktų išrinkimui. (https://lt.wikipedia.org/wiki/Kompiuterio_pel%C4%97)			
Kas yra pelė? • minkštas žaislas • kompiuterio valdymo įrankis • laukinis gyvūnas	Ar naudojant kompiuterio pelę galima keisti lango matmenis?	Kompiuterio pelė reikalinga tam, kad …….. ir …….. .	Išvardink visus sakinyje nurodytus veiksmus, kuriuos galima atlikti su kompiuterio pele.
Matematika			
C3. Įvertina matematinės veiklos rezultatus, daro išvadas, jas interpretuoja nagrinėtos problemos kontekste.			
1 klasė. Duomenys ir jų interpretavimas. Mokomasi perskaityti piktogramoje, stulpelinėje diagramoje pateikiamą informaciją, ja remtis atsakant į pagrindinį tyrimo klausimą.			
C3.1 –	C3.2 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro išvadas.	C3.3 Konsultuodamasis įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste. Daro pagrįstas išvadas.	C3.4 Įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro pagrįstas išvadas.
Simas klasės draugų paklausė, apie kokius gyvūnus jie galėtų sukurti pasaką. Draugų atsakymus pavaizdavo diagrama.			

			
Kokius gyvūnus pasirinko Kokius daugiausiai mokinių? mokinių …… *Pasakas apie*	gyvūnus pasirinktų vienodas skaičius? trūkstamą skaičių. Kiek *sraiges kurs*..... draugai?	Remdamiesi diagrama įrašykite pasakų galimai sukurs Simo *Ats.* *mokiniais daugiau negu apie*	Kiek draugų apklausė Simas? arba …… *Ats.* *tigrus. Ats.* ……
Gamtamokslinis ugdymas			

D4. Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.			
1-2 klasės. Mokomasi atpažinti augalo dalis (šaknys, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla).			
D4.1 Nurodo, kuo panašūs ir skiriasi kasdienės aplinkos objektai ir dažnai stebimi reiškiniai**.**	D4.2 Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, pagal pateiktus kriterijus, kai kriterijus yra aiškiai pastebimos savybės ar požymiai	D4.3 Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.	D4.4 Lygina, grupuoja ir klasifikuoja artimos aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, remdamasis savybėmis, požymiais ar pateiktais kriterijais.
Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. 	Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. Mokytojo padedamas, įvardink medžių pavadinimus, medžių vaisius. 	Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. Konsultuodamasis su mokytoju, įvardink medžių pavadinimus, medžių vaisius. 	Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. Savarankiškai dirbdamas, įvardink medžių pavadinimus, medžių vaisius. 
Visuomeninis ugdymas			

B.1. Orientavimasis rinkoje ir asmeninių finansų tvarkymas			
B.1.1. Apibūdina, kas yra pinigai, kaip jie uždirbami ir kokia jų paskirtis. B.1.2. Remiantis patirtimi nusako skirtumą tarp norų ir galimybių prekei ar paslaugai įsigyti. B.1.3. Nusako, kodėl žmonės skolinasi pinigus ir daiktus.			
B.1.2. Pateikus klausimus įvardija, ką norėtų ir galėtų nusipirkti.	B.1.2. Remiantis patirtimi papasakoja, ką norėtų ir galėtų nusipirkti.	B.1.2. Remiantis patirtimi nusako skirtumą tarp norų ir galimybių prekei ar paslaugai įsigyti.	B.1.2. Remiantis patirtimi argumentuotai paaiškina skirtumą tarp norų ir galimybių prekei ar paslaugai įsigyti.
Atsakyk į pateiktus klausimus, ką norėtum ir / arba galėtum įsigyti.	Iš savo patirties papasakok, ką norėtum ir / arba galėtum įsigyti.	Iš savo patirties papasakok, ar visada gali įsigyti tai, ką nori.	Iš savo patirties papasakok, ar visada gali įsigyti tai, ką nori. Kaip manai, kodėl?
D. **TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS**			

D1. Pateikia skaitmeninių priemonių pavyzdžių s ir programėlėmis skaitmeniniuose D2. ai naudojasi įrenginiuose. omi			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
B.4.4. Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius, suaugusiųjų padedamas naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.			
1-2 klasės Tekstas. Nagrinėjami medijose pateikti neilgi tekstai, jų struktūra, palyginama su ranka rašytais ir spausdintais tekstais.			
B.4.4.1. Naudodamasis pagalba naudojasi klasės arba mokyklos biblioteka.	B.4.4.2. Naudodamasis pagalba, atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi klasės arba mokyklos biblioteka, interneto svetainėmis.	B.4.4.3. Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	B.4.4.4. Pagal skaitymo tikslus naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis
Klasės bibliotekėlėje rask mįslių/ patarlių knygelę, nurašyk vieną mįslę ir ją iliustruok.	Reikia rasti vieną mįslę/patarlę, ją nurašyti ir iliustruoti. Kur galėtum rasti mįslę?	Reikia rasti vieną mįslę/patarlę, ją nurašyti ir iliustruoti. Pažymėk įrankius, kurie tinkami darbui atlikti: w google w enciklopedija w paint piešimo programėlė w MSWord	Reikia rasti vieną mįslę/patarlę, ją nurašyti ir iliustruoti. Parašyk kelias elektronines svetaines, kuriose ieškotum mįslių. ……. Kokias elektronines piešimo priemones galėtum pasirinkti mįslės iliustravimui? ……..

Visuomeninis ugdymas
D.4. Geografinių tyrimų gebėjimai
1-2 klasės Tekstas. Nagrinėjami medijose pateikti neilgi tekstai, jų struktūra, palyginama su ranka rašytais ir spausdintais tekstais.

D.4.3. Su mokytoju aptaria, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų.	D.4.3. Nurodo, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų.	D.4.3. Apibūdina, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų, pateikia pavyzdžių.	D.4.3. Apibūdina, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų, pateikia pavyzdžių; savais žodžiais paaiškina, kaip informaciją galėtų panaudoti.
 Naudodamasis skaitmeniniu vaizdiniu informacijos šaltiniu, su mokytojo pagalba, pakomentuok, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti, juo remiantis	 Naudodamasis natūraliu ir skaitmeniniu vaizdiniu informacijos šaltiniu, pakomentuok, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti, juo remiantis. Parodyk, kur Tu gyveni.	 Naudodamasis natūraliu ir skaitmeniniu vaizdiniu informacijos šaltiniu, apibūdink, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti, juo remiantis. Nurodyk, kur Tu gyveni, kur gyvena seneliai.	 Naudodamasis natūraliu ir skaitmeniniu vaizdiniu informacijos šaltiniu, apibūdink, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti, juo remiantis. Nurodyk, kur Tu gyveni, kur gyvena seneliai. Ar toli nuo Tavo namų jūra?
Gamtam kslinis ugdymas			
A4. Pateikia pavyzdžių ir paaiškina, kaip žmonių sukurti daiktai ir technologi os palengvino/-a žmonių gyvenimą.			
A4.1 Pateikia gamtos mokslų žinių pritaikymo gaminant kasdienės aplinkos daiktus pavyzdžių.	A4.2 Pateikia daiktų, palengvinančių žmonių gyvenimą, pavyzdžių ir nurodo, kad šiems daiktams gaminti pritaikomos gamtos mokslų žinios.	A4.3 Pateikia pavyzdžių ir paaiškina, kaip žmonių sukurti daiktai ir technologijos palengvino/a žmonių gyvenimą.	A4.4 Paaiškina gamtos mokslų svarbą įvairioms žmonių veikloms.

Mokytojo padedamas, parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Kuriuos iš šių prietaisų naudoji tu? 	Mokytojo konsultuojamas, parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Pagalvok, kam naudoji šiuos įrenginius? 	Parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Kuriuos iš šių prietaisų naudoji tu? Kam naudoji? 	Parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Pagalvok, kaip jie pakeitė žmonių gyvenimą? Parašyk 2 teigiamus ir neigiamus dalykus. 
Sveikatos ir fizinis ugdymas			
A. Asmens sveikatos stiprinimas ir izinė saviugda **f** Aptaria teigiamą fizinio aktyvumo po eikį sveikatai. Aiškinasi pagrindinius f zinio aktyvumo principus.			
1–2 klasė. Netradicinio fizinio aktyvumo formų įvairovė. Fizinio aktyvumo svarba žmogaus sveikatai ir darbingumu .			
A1.1 Bendrais bruožais paaiškina, kas yra fizinis aktyvumas.	A1.2 Paaiškina, kas yra fizinis aktyvumas.	A1.3 Argumentuotai paaiškina pagrindinius fizinio aktyvumo principus.	A1.4 Argumentuotai paaiškina pagrindinius fizinio aktyvumo principus, geba pateikti pavyzdžių.
Su mokytojo pagalba naudodamasis išmaniuoju įrenginiu fiksuos per fizinio ugdymo pamoką nueitų žingsnių skaičių.	Naudodamasis išmaniuoju įrenginiu fiksuos per fizinio ugdymo pamoką nueitų žingsnių skaičių. Paaiškins fizinio aktyvumo naudą.	Naudodamasis išmaniuoju įrenginiu fiksuos pamokų ir pertraukų metu (nuo 8 val. iki 13 val.) nueitų žingsnių skaičių. Paaiškins fizinio aktyvumo naudą.	Naudodamasis išmaniuoju įrenginiu fiksuos visą dieną nueitų žingsnių skaičių. Palygins gautą žingsnių skaičių su klasės draugų žingsnių skaičiumi. Paaiškins fizinio aktyvumo naudą.
E. **VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS**			
E1. Komunikuoja skaitmeninėmis technologijomis ir bendradarbiauja virtualiosiose erdvėse, laikosi etikos principų. E2. Įsivertina gebėjimus virtualiai komunikuoti ir bendradarbiauti			

Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba
A.2. Dalyvauja įvairiose komunikavimo situacijose, klausosi ir kalba, atsižvelgdamas į situaciją, tikslą, adresatą.

A.2.3. Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją, kai yra suteikiama pagalba; leidžia pašnekovui išsakyti savo mintis, laikosi mandagaus bendravimo susitarimų			
1-2 klasės. Teksto kūrimas. Mokomasi ranka ir klaviatūra parašyti trumpą žinutę, kvietimą, skelbimą, sveikinimą draugui, namiškiams, užsirašant svarbiausią informaciją, pvz., kur ir kada įvyks koncertas; parašyti trumpą laišką pažįstamam adresatui. Mokomasi rašyti tikslingai, atsižvelgiant į situaciją ir adresatą.			
A.2.3.1. Klausydamas ar kalbėdamas iš dalies atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį); stengiasi laikytis tam tikrų mandagaus bendravimo susitarimų.	A.2.3.2. Klausydamas ar kalbėdamas dažnai atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį) ar situaciją; stengiasi laikytis svarbiausių mandagaus bendravimo susitarimų.	A.2.3.3. Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją; leidžia pašnekovui išsakyti savo mintis, dažniausiai laikosi mandagaus bendravimo susitarimų.	A.2.3.4. Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją, laikosi mandagaus bendravimo susitarimų.
Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Pažymėk varnytę, ten, kur reikia rašant elektroninį laišką parašyti temos pavadinimą	Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Pažymėk temos pavadinimą, kuris šiuo atveju visai netiktų: ☐ Gimtadienis ☐ Kvietimas ☐ Myliu Liną ☐ Gimtadienio šventė	Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Parink pavadinimą, kurį užrašytum tu: ☐ kvietimas ☐ Laura ☐ Šventė ☐ Kvietimas	Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Sugalvok ir parašyk tinkamą elektroninio laiško temos pavadinimą ……..
Visuomeni is ugdymas			
A.1. Artimiausios socialinės aplinkos pažinimas			
1-2 klasės. Artimiausios socialinės plinkos pažinimas. Bendraudami ir b endradarbiaudami sprendžiant artimia sios aplinkos problemas, dalyvaujant klasės, mokyklos, bendruomenės veik ose, mokiniai mokosi taikyti skirtingas komunikacijos priemones (komunikuo ami individualiai bei grupėje).			

A.1.2. Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, atsakydamas į nesudėtingus	A.1.2. Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, nurodo, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.	A.1.1.2. Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, paaiškina, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.	A.1.2. Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, argumentuotai paaiškina, kad
klausimus įvardija, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.			nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.
Pažymėk, kaip elgtis negalima? a) Bendraujant virtualioje erdvėje, susitarimų laikytis nebūtina; b) Bendraujant virtualioje erdvėje susitarimų laikytis reikia; c) Išvaizda, elgesys gali skirtis d) Nuomonės gali skirtis.	Išrink, kuris elgesys yra tinkamas (galimi keli teisingi atsakymai): a) Bendraujant virtualioje erdvėje, susitarimų laikytis nebūtina; b) Bendraujant virtualioje erdvėje susitarimų laikytis reikia; c) Išvaizda, elgesys gali skirtis d) Nuomonės gali skirtis.	Išrink, kuris elgesys yra tinkamas (galimi keli teisingi atsakymai): a) Bendraujant virtualioje erdvėje, susitarimų laikytis nebūtina; b) Bendraujant virtualioje erdvėje susitarimų laikytis reikia; c) Išvaizda, elgesys gali skirtis d) Nuomonės gali skirtis, tad reikia į tai atsižvelgti.	Išrink, kuris elgesys yra tinkamas (galimi keli teisingi atsakymai): a) Bendraujant virtualioje erdvėje, susitarimų laikytis nebūtina; b) Bendraujant virtualioje erdvėje susitarimų laikytis reikia; c) Išvaizda, elgesys gali skirtis d) Visi žmonės skirtingi, todėl nuomonės gali skirtis, tad reikia į tai atsižvelgti.
F. **SAUGUS ELGESYS**			
F1. Pateikia sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių. F2. Kalba apie skaitmeninių technologijų įtaką aplinkai. F3. Saugo asmens duomenis ir skaitmeninę tapatybę, pateikia ir aptaria pavyzdžius.			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
A.2.3. Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją, kai yra suteikiama pagalba; leidžia pašnekovui išsakyti savo mintis, laikosi mandagaus bendravimo susitarimų D.2.2. Atpažįsta ir vartoja asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes).			

1-2 klasės. Kalbėjimo ir klausymo paskirtis ir tikslai. Mokomasi suprasti kalbėjimo paskirtį ir įvairių komunikavimo priemonių teikiamas galimybes, komunikuoti įvairiomis priemonėmis (telefonu, internetu). Aptariama, kokiais tikslais, kodėl žmonės kalbasi: siekia sudominti, pasidalyti, apsikeisti informacija arba nuomonėmis, ieško informacijos, žinių, bendrauja, naudojasi įvairiomis informavimo ir komunikavimo priemonėmis (pvz., televizija, radijas, internetas).			
D.2.2.1. Atrenka asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes), pagal pavyzdį atrenka gyvūnų vardus, vietovardžius (jam žinomos vietovės pavadinimą).	D.2.2.2. Atpažįsta ir grupuoja asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes), atrenka jo aplinkoje vartojamus gyvūnų vardus, vietovardžius (miesto ar jam žinomos vietovės pavadinimus).	D.2.2.3. Atpažįsta ir grupuoja asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes), gyvūnų vardus, vietovardžius (miesto, kaimo, ežero, upės ar jam žinomos vietovės pavadinimus).	D.2.2.4. Skiria ir taisyklingai vartoja tikrinius daiktavardžius (be termino) įvairiuose kontekstuose.
Pažymėk bent vieną eilutę, kurioje yra asmens duomenys - vardas ir pavardė	Pažymėk visas eilutes, kuriose yra asmens duomenys, nuspalvok tas	Pažymėk visas eilutes, kuriose nėra asmens duomenų, išrink iš lentelės	Pažymėk visas eilutes, kuriose yra asmens duomenys ir parašyk dar

	eilutes, kuriose yra asmenvardžiai (vardai ir pavardės)	ir parašyk žodžius, kurie visada rašomi didžiąja raide	bent vieną asmens duomenį, kurio negalima skelbti viešai ..(adresas)..
Esu Saulė Padangytė Mėlynas šeimos automobilis Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinys Geltonkasė gražuolė Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21 Mano tėtis Elijus Pušaitis 8-68612345	Esu Saulė Padangytė Mėlynas šeimos automobilis Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinys Geltonkasė gražuolė Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21 Mano tėtis Elijus Pušaitis 8-68612345	Esu Saulė Padangytė Mėlynas šeimos automobilis Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinys Geltonkasė gražuolė Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21 Mano tėtis Elijus Pušaitis 8-68612345	Esu Saulė Padangytė Mėlynas šeimos automobilis Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinys Geltonkasė gražuolė Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21 Mano tėtis Elijus Pušaitis 8-68612345
Gamtamokslinis ugdymas			
F1. Nurodo, kad žmogus yra gyvas or ganizmas ir įvardija jo gyvybinius pore ikius. Paaiškina asmeninės higienos, fi inio aktyvumo, dienos režimo, sveikų produktų svarbą sveikatai. Laikosi dieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą. kas			
2 klasė. Aiškindamiesi stuburo ir rau enų reikšmę organizmui, mokomasi ta syklingos laikysenos – taisyklingai sto ėti, sėdėti, nešioti kuprinę, aptariamos netaisyklingos laikysenos pasekmės.			

F1.1 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus įvardija ko reikia žmogui, kad jis gyventų. Nusako, iliustruodamas pavyzdžiais iš savo aplinkos, kas stiprina sveikatą, o kas jai kenkia. Pateikia pavyzdžių, ką daro kasdien, kad gerai jaustųsi ir būtų sveikas.	F1.2 Įvardija, ko reikia žmogui, kad jis gyventų ir paaiškina, kuo skiriasi žmogus nuo negyvų daiktų. Nurodo, kokią įtaką žmogaus sveikatai turi fizinis aktyvumas, asmeninė higiena, sveikas maistas. Įvardija kasdieninių gyvenimo įpročius, padedančius saugoti ir stiprinti sveikatą, ir jų laikosi.	F1.3 Nurodo, kad žmogus yra gyvas organizmas ir įvardija jo gyvybinius poreikius. Paaiškina asmeninės higienos, fizinio aktyvumo, dienos režimo, sveikų produktų svarbą sveikatai. Laikosi kasdieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą.	F1.4 Nurodo, kad žmogus ir gyvūnai priklauso tai pačiai organizmų grupei. Paaiškina priežasties – pasekmės ryšius tarp žmogaus sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikos mitybos. Laikosi kasdieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą.
Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc Mokytojo padedamas, sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio.	Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc Grupėje su draugais sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio.	Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc Grupėje su draugais sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio. Paaiškink, kodėl svarbu laikytis šių taisyklių.	Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc Grupėje su draugais sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio. Paaiškink, kodėl svarbu laikytis šių taisyklių. Paaiškink, kokios pasekmės būtų nesilaikant šių taisyklių.
			

Visuomeninis ugdymas
A.1. Artimiausios socialinės aplinkos pažinimas
1-2 klasės. A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.

A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis.	A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, įvardija kylančias grėsmes, pasako, kur kreiptis pagalbos.	A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.	A.1.3. Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.
Papasakok, kaip saugiai ir atsakingai elgtis virtualioje erdvėje. Jei kažko nežinai, paklausk mokytojo.	Papasakok, kaip saugiai ir atsakingai elgtis virtualioje erdvėje, naudotis jos galimybėmis. Įvardyk, kokios grėsmės gali kilti. Jei kažko nežinai, paklausk mokytojo.	Papasakok, kaip saugiai ir atsakingai elgtis virtualioje erdvėje, naudotis jos galimybėmis. Įvardyk, kokios grėsmės gali kilti. Nurodyk, kur kreiptis pagalbos, patarimo. Jei kažko nežinai, paklausk mokytojo.	Papasakok, kaip saugiai ir atsakingai elgtis virtualioje erdvėje, naudotis jos galimybėmis. Įvardyk, kokios grėsmės gali kilti. Nurodyk, kur kreiptis pagalbos, patarimo
Technologinis ugdymas			
A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas A3. Taiko ir paaiškina problemos sprendimui reikalingą informaciją, tikslina ir apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją grafine/aprašomąja forma.			
1-2 klasė. Įrankiai/prietaisai/ įranga. Mokomasi atpažinti ir apibūdinti taisyklingą laikyseną dirbant kompiuteriu.			
A3. Tik padedami taiko informaciją problemos sprendimui, apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją	A3. Padedami taiko problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją	A3. Padedami taiko ir paaiškina problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją sutarta grafine/aprašomąja forma.	A3. Taiko ir padedami paaiškina problemos sprendimui reikalingą informaciją, apsibrėžia ir tikslina problemą, atvaizduoja ją sutarta grafine/aprašomąja forma.

grafine/aprašomąja forma.	sutarta grafine/aprašomąja forma.		
Su mokytojo ar klasės draugų pagalba įvardink 1-2 dalykus, kurių turėtume paisyti dirbdami kompiuteriu. Atsakymų pavyzdžiai: - kėdė ant kurios sėdi, turi būti su atlošu; - nugara turi būti atremta į atlošą; - kojos visomis pėdomis turi būti ant grindų; - ekrano viršus turi būti akių lygyje arba truputį aukščiau; - dirbant klaviatūra alkūnės turi	Su mokytojo ar klasės draugų pagalba įvardink 3-4 dalykus, kurių turėtume paisyti dirbdamas kompiuteriu. Atsakymų pavyzdžiai: - kėdė ant kurios sėdi, turi būti su atlošu; - nugara turi būti atremta į atlošą; - kojos visomis pėdomis turi būti ant grindų; - ekrano viršus turi būti akių lygyje arba truputį aukščiau; - dirbant klaviatūra alkūnės turi	Savarankiškai ar su pagalba (mokytojo, draugų, naudojantis iliustracijomis) nurodyk, kuriuose paveikslėliuose pavaizduoti taisyklingai dirbantys kompiuteriu vaikai.  Iliustracijos nuoroda: https://image.shutterstock.com/imag e-vector/correct-incorrect-activitieshttps://image.shutterstock.com/image-vector/correct-incorrect-activities-posture-daily-260nw-597305594.jpgposture-daily-260nw-597305594.jpg	Naudodamasis iliustracijomis ir taisyklingos sėdėsenos apibūdinimais, nurodyk, kas dirbančiojo kompiuteriu laikysenoje yra taisytina.  Iliustracijos nuoroda: https://image.freepik.com/freehttps://image.freepik.com/free-vector/right-position-work-computer-instructions-set-man-desk-with-monitor-beneath-eyesight-wrong-right-way-sit_91248-649.jpgvector/right-position-workhttps://image.freepik.com/free-vector/right-position-work-computer-instructions-set-man-desk-with-monitor-beneath-eyesight-wrong-right-way-sit_91248-649.jpgcomputer-instructions-set-man-deskhttps://image.freepik.com/free-vector/right-position-work-computer-instructions-set-man-desk-with-monitor-beneath-eyesight-wrong-right-way-sit_91248-649.jpgwith-monitor-beneath-eyesighthttps://image.freepik.com/free-vector/right-position-work-computer-instructions-set-man-

būti sulenktos stačiu kampu.	būti sulenktos stačiu kampu.		desk-with-monitor-beneath-eyesight-wrong-right-way-sit_91248-649.jpgwrong-right-way-sit_91248-649.jpg

3–4 klasės

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
A. SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS			
A1. Ieško ir pritaiko skaitmeninį turinį dalykų mokymuisi, tinkamai vartoja sąvokas. A2. Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį. A3. Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato.			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			

D.1. Atpažįsta lietuvių kalbos garsus ir raides, tobulina tartį.

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
3 klasė. Rašyba. Mokomasi taisyklingai užrašyti: asmeninius įvardžius, asmenvardžius ir vietovardžius; žodžius su mišriaisiais dvigarsiais, su dvibalsiais, su minkštumo ženklu.			
D.1.3.1. Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevartojant terminų), taisyklingai juos taria.	D.1.3.2. Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius (nevartojant terminų), taisyklingai juos taria.	D.1.3.3. Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, dvigarsius (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.	D.1.3.4. Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, skirsto dvigarsius į dvi grupes (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.
Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukleto, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis, kuriame bent du balsiai ir du priebalsiai.	Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukleto, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis, kuriame bent vienas ilgasis ir vienas trumpasis balsiai ir du priebalsiai.	Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukleto, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis, kuriame bent vienas dvibalsis, vienas balsis ir vienas priebalsiai.	Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukleto, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis ar žodžių junginys, kuriame būtų mišrusis dvigarsis, vienas ilgasis balsis ir keli priebalsiai.
Gamtamokslinis ugdymas			
B4. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikosi esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reiškia mintis, be tikslaus citavimo nurodo, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateikia tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudoja skaitmenines technologijas.			
4 klasė. Aiškinamasi, kaip žmogaus elgesys gali teigiamai arba neigiamai paveikti miško, pievos ir vandens telkinio natūralias buveines, pateikiami ir aptariami pavyzdžiai, kokiais būdais galima išvengti aplinkos (oro, vandens, dirvožemio) taršos arba ją sumažinti.			

B4. Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	B4. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikosi esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reiškia mintis, be tikslaus citavimo nurodo, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateikia tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudoja skaitmenines technologijas.	B4. Tekstu, piešiniais ar schemomis sklandžiai ir suprantamai perteikia gamtamokslinę informaciją, naudoja skaitmenines technologijas, nurodo informacijos šaltinius.	B4. Sklandžiai ir suprantamai, laikydamasis etikos ir etiketo perteikia gamtamokslinę informaciją. Pasirenka ir tikslingai taiko faktų, idėjų, rezultatų ir išvadų pateikimo būdus − grafikus, diagramas, lenteles, modelius, tekstus. Atsižvelgia į adresatą. Tinkamai cituoja šaltinius. Naudoja skaitmenines technologijas.
Mokytojo padedamas, ieškok	Mokytojo padedamas, ieškok	Ieškok skaitmeniniuose ištekliuose ir	Ieškok skaitmeniniuose ištekliuose ir

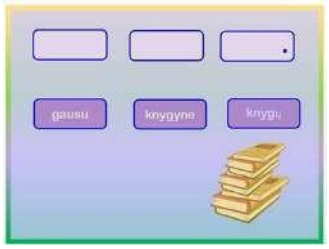
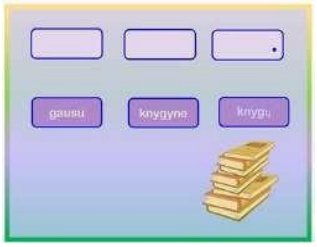
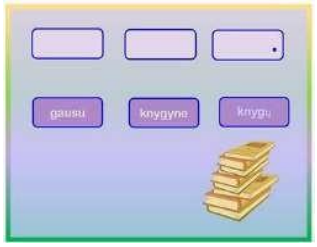
Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
skaitmeniniuose ištekliuose ir atrink informaciją apie 1–2 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapį. Kurk naudodamas *Genially* aplinką. Infografikos įrankio – *Genially* adresas internete: https://www.genial.ly/	skaitmeniniuose ištekliuose ir atrink informaciją apie 2–3 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapį. Kurk naudodamas *Genially* aplinką. Infografikos įrankio – *Genially* adresas internete: https://www.genial.ly/	atrink informaciją apie 4–5 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapį. Kurk naudodamas *Genially* aplinką. Infografikos įrankio – *Genially* adresas internete: https://www.genial.ly/	atrink informaciją apie 4–7 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapį. Kurk naudodamas *Genially* aplinką. Infografikos įrankio – *Genially* adresas internete: https://www.genial.ly/

  **Čepkelių valstybinis gamtinis rezervatas** – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje auga pelkių. Jas supa žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 800 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai kalninė arnika, plačialapė kumpalė, svogūninė dantažolė.	  **Čepkelių valstybinis gamtinis rezervatas** – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje auga pelkių. Jas supa žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 800 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai kalninė arnika, plačialapė kumpalė, svogūninė dantažolė.	  **Čepkelių valstybinis gamtinis rezervatas** – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje auga pelkių. Jas supa žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 800 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai kalninė arnika, plačialapė kumpalė, svogūninė dantažolė.	  **Čepkelių valstybinis gamtinis rezervatas** – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje auga pelkių. Jas supa žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 800 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai kalninė arnika, plačialapė kumpalė, svogūninė dantažolė.
B. ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS			
B1. Pateikia ir apibūdina algoritmų, programų pavyzdžius iš aplinkos. B2. Naudoja ir paaiškina pasirinkimo ir kartojimo komandas. B3. Sprendžia uždavinį, sudaro ar pritaiko algoritmą, skaido į mažesnes dalis. B4. Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus. Ieško, aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose.			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
D.2.3. Pradeda vartoti reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); skirsto paprastos darybos žodžius reikšminėmis žodžio dalimis, žymėdamas jas sutartiniais ženklais.			

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
4 klasė. Žodis. Kalbos dalys: žodis, daiktavardis, būdvardis, prieveiksmis; sinonimai, antonimai, perkeltinės reikšmės žodžiai. Supažindinama su veiksma sąvokomis: giminiški žodžiai, priešdėis, kamienas, šaknis, priesaga, galūnė. Mokomasi sudaryti naujus priešdėlinius priesaginius žodžius pagal pavyzdį, juos tinkamai vartoti tekste.			

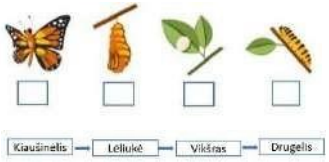
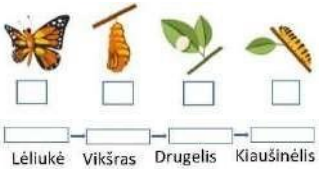
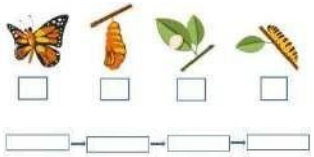
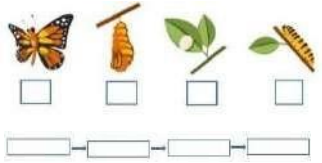
D.2.3.1. Naudodamasis pagalbine medžiaga, vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė); sutartiniais ženklais pažymi jas žodžiuose, kuriuose šios dalys aiškiai surandamos.	D.2.3.2. Naudodamasis pagalbine medžiaga, vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); sutartiniais ženklais pažymi jas žodžiuose, kuriuose šios dalys aiškiai surandamos.	D.2.3.3. Vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, kamienas, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); skirsto paprastos darybos žodžius reikšminėmis žodžio dalimis, žymėdamas jas sutartiniais ženklais.	D.2.3.4. Vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, kamienas, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); skirsto sudėtingesnės darybos žodžius reikšminėmis žodžio dalimis, žymėdamas jas sutartiniais ženklais.
Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Langelius, ant kurių šuoliuos varliukas nuspalvok. 	Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais ir sudurtiniais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Langelius, ant kurių šuoliuos varliukas nuspalvok. 	Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais ir sudurtiniais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Langelius, ant kurių šuoliuos varliukas surašyk pagal pavyzdį: C4. 	Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais ir sudurtiniais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Nubrėžk varliuko kelią namo rodyklėmis (vertikaliomis, horizontaliomis ir įstrižomis). 
D.3.2.Sudaro tiesioginius, klausiamuosius, skatinamuosius sakinius, taisyklingai juos intonuoja; vartoja neišplėstiniu ir išplėstinius sakinius.			
4 klasė. Sakinys. Mokomasi kelti kla simus visiems sakinio žodžiams, t. y. rasti ryšius tarp sakinio žodžių. Mokomasi savarankiškai sakinyje rasti veiksnį (išreikštą daiktavardžio ar asmeninio įvardžio vardininku), tarinį (išreikštą asmenuojamąja veiksmažodžio forma) ir juos tinkamai pažymėti sutartiniais ženklais. Mokomasi nagrinėti sakinį, tinkamai keliant klausimus sakinio žodžiams.			
D.3.2.1. Sudaro tiesioginius sakinius; klausiamuosius sakinius,	D.3.2.2. Sudaro tiesioginius, klausiamuosius sakinius,	D.3.2.3. Sudaro ir dažniausiai tikslingai vartoja tiesioginius,	D.3.2.4. Sudaro ir tikslingai vartoja tiesioginius, klausiamuosius

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**

kai yra suteikiama pagalba. Sudaro ir užrašo sakinį, derindamas žodžių galūnes.	taisyklingai juos intonuoja; kai yra suteikiama pagalba. Sakiniu perteikia mintį	klausiamuosius sakinius, taisyklingai juos intonuoja; vartoja neišplėstinius ir išplėstinius sakinius. Sakiniu perteikia išplėtotą mintį.	sakinius, taisyklingai juos intonuoja; vartoja neišplėstinius ir išplėstinius sakinius.
Sudaryk taisyklingus sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos užrašyk apačioje esančioje lentelėje (pagal pavyzdį).	Sudaryk rišlius sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos praplečiant vienu žodžiu užrašyk apačioje esančioje lentelėje perteikdamas taisyklingą mintį (pagal pavyzdį).	Sudaryk rišlius sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos praplečiant dviem žodžiais užrašyk apačioje esančioje lentelėje perteikdamas taisyklingą mintį (pagal pavyzdį).	Sudaryk rišlius sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos praplečiant dviem-trimis žodžiais užrašyk po du sakinius apačioje esančioje lentelėje (pagal pavyzdį).
 Knygyne gausu knygų.	 Knygyne gausu **įdomių** knygų.	 **Dideliame** knygyne gausu **įdomių** knygų.	 **Dideliame** knygyne gausu **įdomių** knygų. **Miesto** knygyne gausu **storų**, **įdomių** knygų.
Matematika			
B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žym jimus, formules.			
3 klasė. Figūros. Mokomasi skirti g ometrines figūras, praktikuojamasi atp žinti jas nupiešti, atrasti jų skirtumus ir panašumus. Iš turimų detalių kuriami ornamentai, ieškoma trūkstamų jų dalių.			
B2.1 Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.2 Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.3 Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	B2.4 Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.

<table>
<tr><th colspan="4">Pasiekimų lygiai</th></tr>
<tr><th>I</th><th>II</th><th>III</th><th>IV</th></tr>
<tr>
<td>Rask nurodytas geometrines figūras ir iš jų, pagal pavyzdį, sudaryk ornamentą.
 
  </td>
<td>Rask nurodytas geometrines figūras ir iš jų sudaryk ornamentą.
 
  </td>
<td>Rask nurodytas geometrines figūras, iš jų, pagal pavyzdį, sudaryk ornamentą ir jį nupiešk sąsiuvinyje.
 
  </td>
<td>Rask nurodytas geometrines figūras, iš jų sudaryk ornamentą ir jį nupiešk sąsiuvinyje.
 
  </td>
</tr>
<tr><th colspan="4">Gamtamokslinis ugdymas</th></tr>
<tr><td colspan="4">D5. Paaiškina paprastus žinomų reiškinių ir procesų modelius, pasitardamas su mokytoju modeliuoja paprasčiausius eiškinius ar procesus. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprastus dėsningumus artimoje aplinkoje.</td></tr>
<tr><td colspan="4">4 klasė. Aptariami augalų skirtingų dauginimosi būdų pavyzdžiai. Skirting i vystymosi būdai priskiriami atitinka moms gyvūnų klasėms. Palyginami ir sugretinami žinomų augalų bei gyvūn gyvenimo ciklai. Apibūdinamos drugio ir varlės vystymosi stadijos.</td></tr>
</table>

D5.1 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus atpažįsta dažnai sutinkamų reiškinių ar procesų paprasčiausių modelių elementus.	D5.2 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius.	D5.3 Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprasčiausius dėsningumus kasdienėje aplinkoje.	D5.4 Paaiškina kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprastus dėsningumus kasdienės aplinkoje.

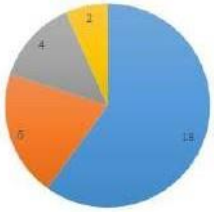
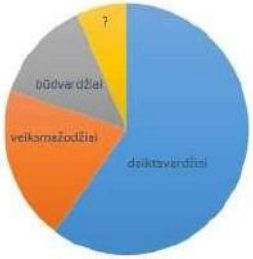
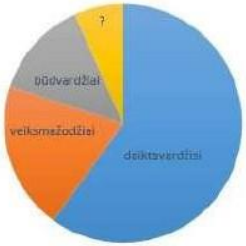
Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Tau padės paveikslėlio apačioje parašyti žodžiai.  	Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Įrašyk žodžius į teksto laukelius.  	Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Į teksto laukelius surašyk drugelio vystymosi ciklą. 	Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Į teksto laukelius surašyk drugelio vystymosi ciklą. 2–3 sakiniais aprašyk kiekvieną drugio ciklo etapą. 
Sveikatos ir fizinis ugdymas			
B. Judamųjų gebėjimų formavimasis B1. Su mokytoju aiškinasi koordinuotų judesių svarbą, mokosi koordinuotai juos atlikti vietoje ir judant erdvėje. Jud dami, neprarasdami koordinacijos mokosi greitai keisti judesių kryptį ir partą.			
3–4 klasė. Koordinuotas judesių atliki	mas erdvėje ir laike.		

B1.1. Stovint vietoje koordinuotai atlieka nesudėtingus judesius, bet judant judesius daro netiksliai. Su mokytojo pagalba derina nesudėtingus judesius su muzika.	B1.2. Mokytojui padedant paaiškina koordinuotų judesių svarbą, koordinuotai juos atlieka vietoje ir lėtai judant, keisdamas judesių kryptį. Su mokytojo pagalba derina paprastosios ir tiksliosios motorikos (judėjimo) būdus su muzika.	B1.3. Apibūdina koordinuotų judesių svarbą, koordinuotai juos atlieka vietoje ir judėdamas vidutiniu greičiu, keisdamas judesių kryptį. Derina paprastosios ir tiksliosios motorikos (judėjimo) būdus su muzika.	B1.4. Paaiškina koordinuotų judesių svarbą ir koordinuotai juos atlieka vietoje ir judant. Ritmingai derina paprastosios ir tiksliosios motorikos (judėjimo) būdus su muzika.
Su mokytojo pagalba padaryk 20 kortelių su nupieštomis rodyklėmis, skambant muzikai pagal ant žemės sudėtas savo korteles per 5 min. taisyklingai perbėk nuo starto iki finišo (informatika be kompiuterio).	Su mokytojo pagalba padaryk 30 kortelių su nupieštomis rodyklėmis, skambant muzikai pagal ant žemės sudėtas savo korteles per 5 min. taisyklingai perbėk nuo starto iki finišo (informatika be kompiuterio).	Paaiškink, kodėl svarbu koordinuotai judėti. Savarankiškai padaryk 40 kortelių su nupieštomis rodyklėmis, skambant muzikai pagal ant žemės sudėtas savo korteles per 5 min. taisyklingai perbėk nuo starto iki finišo (informatika be kompiuterio).	Paaiškink, kodėl svarbu koordinuotai judėti. Savarankiškai padaryk 50 kortelių su nupieštomis rodyklėmis, skambant muzikai pagal ant žemės sudėtas savo korteles per 5 min. taisyklingai perbėk nuo starto iki finišo (informatika be kompiuterio).

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
A. Asmens sveikatos stiprinimas ir fizinė saviugda			
3-4 klasė. Mokymosi / poilsio režimas. Dienotvarkė.			
A2.1. Su mokytojo pagalba įvardija, kaip reikia rūpintis mokymosi / poilsio režimu ir valdyti stresą.	A2.2. Mokytojo padedamas paaiškina, kaip reikia rūpintis mokymosi / poilsio režimu ir mokosi, kaip valdyti stresą.	A2.3. Rūpinasi mokymosi / poilsio režimu, mokosi valdyti stresą pažįstamose situacijose.	A2.4. Rūpintis mokymosi / poilsio režimu, mokosi valdyti stresą nepažįstamose situacijose.
Su mokytojo pagalba įvardyk, kaip reikia rūpintis mokymosi / poilsio režimu ir valdyti stresą.	Mokytojo padedamas paaiškink, kaip reikia rūpintis mokymosi / poilsio režimu; išvardink 1-2 streso valdymo būdus.	Paaiškink, kaip reikia rūpintis mokymosi / poilsio režimu; išvardink 2-3 streso valdymo būdus.	Paaiškink, kaip reikia rūpintis mokymosi / poilsio režimu; išvardink 3-5 streso valdymo būdus.
C. DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA			

C1. Pateikia duomenų pavyzdžių ir aptaria skaitmeninių technologijų taikymą duomenis verčiant informacija. Nagrinėja duomenų vaizdavimo kompiuteriuose pavyzdžius. C2. Pastebi ir tyrinėja dėsningumus duomenyse, nustato pasikartojimus, trūkstamus duomenis. Vaizduoja duomenis piešiniais, diagramomis, schemomis. C3. Susipažįsta su duomenų ir informacijos saugumu, nagrinėja šifravimo pavyzdžius.			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
B.4.1.2. Tikslingai sieja žodinę ir nežodinę informaciją. B.4.2.2. Sieja tekstą su jau žinoma informacija. Remdamasis asmenine patirtimi ir tekstu samprotauja apie informacijos patikimumą			
4 klasė. Žodis. Kalbos dalys: veiksmažodis, daiktavardis, būdvardis, prieveiksmis; sinonimai, antonimai, perkeltinės reikšmės žodžiai.			
D.2.1.1. Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį), kai pateikti šių kalbos dalių klausimai, pagal pavyzdį juos kaito; atpažįsta kalbinės raiškos priemones (sinonimus), nevartodamas termino.	D.2.1.2. Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį), naudodamasis pagalbine medžiaga, juos kaito; atpažįsta kalbinės raiškos priemones (sinonimus, antonimus), nevartodamas terminų.	D.2.1.3. Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį, būdvardį, prieveiksmį), naudodamasis pagalbine medžiaga, kaito būdvardį; kalbinės raiškos priemones (sinonimus, antonimus, dažniausiai vartojamus perkeltinės reikšmės žodžius), vartoja jų terminus.	D.2.1.4. Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį, būdvardį, prieveiksmį), juos kaito; kalbinės raiškos priemones (sinonimus, antonimus, perkeltinės reikšmės žodžius), vartoja jų terminus.

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
Mažoji sraigytė Leokadija dažnai lankydavo storojo vabalo Jeronimo pil itėje. Bičiuliai smagiai leisdavo ilgus vasaros vakarus - skaitė juokingas apsi *pasakaites, gėrė rasos lašų arbatą. Je onimas nebegraužia kopūstlapių. Leokadija po kopūstų lapais įsirengė slėptuvę.*			

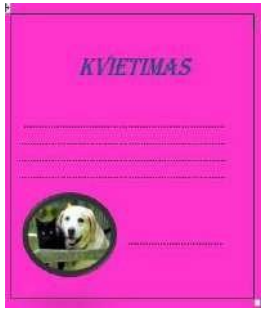
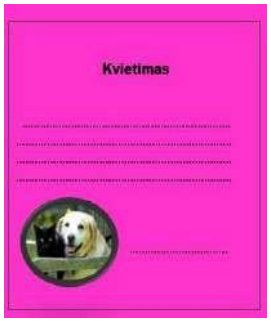
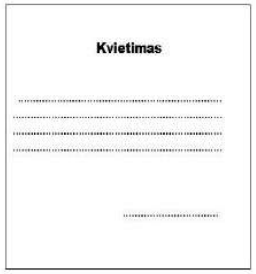
Ištink iš teksto ir ant diagramos užrašyk bent po vieną skirtingos kalbos dalies žodį.  	Nagrinėdamas diagramą parašyk kokia spalva kokią kalbos dalį atitinka: Veiksmažodžiai - Daiktavardžiai - Būdvardžiai - Prieveiksmiai -  	Remdamasis tekstu nustatyk, kokia kalbos dalis pažymėta klaustuku.  	Pakeisk tekstą (nepakeisdamas konteksto) taip, kad jis atitiktų diagramos duomenis. 
Gamtamokslinis ugdymas			
D4. Lygina, grupuoja ir klasifikuojaartimos aplinkos gamtos objektus ir eiškinius, remdamasis savybėmis, po ymiais, funkcijomis /vaidmenimis ar pateiktais kriterijais.			
4 klasė: Mokomasi palyginti ir sugret inti išorinius požymius bei elgseną, bū dingą šioms pagrindinėms gyvųjų orga nizmų klasėms: kirmėlėms (sliekams), moliuskams (sraigėms), vabzdžiams, voragyviams (vorams, erkėms), varliag yviams (varlėms), paukščiams, žinduol ams, žuvims, ropliams. Aptariami šių organizmų klasių pavyzdžiai. Mokom si įvardyti ir grupuoti stuburinius ir be tuburius gyvūnus.			
D4.1. Nurodo, kuo panašūs ir skiriasi kasdienės aplinkos objektai ir dažnai stebimi reiškiniai.	D4.2. Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, pagal pateiktus kriterijus, kai kriterijus yra aiškiai pastebimos savybės ar požymiai.	D4.3. Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.	D4.4. Lygina, grupuoja ir klasifikuoja artimos aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, remdamasis savybėmis, požymiais ar pateiktais kriterijais
Mokytojo padedamas, naudodamas *Veno* diagramą ir remdamasis	Konsultuodamasis su mokytoju, naudodamas *Veno* diagramą ir remdamasis duotais kriterijais,	Konsultuodamasis su mokytoju, naudodamas *Veno* diagramą ir remdamasis duotais kriterijais,	Konsultuodamasis su mokytoju, naudodamas *Veno* diagramą ir remdamasis duotais kriterijais,

Pasiekimų lygiai

I	II	III	IV
pateiktais požymiais, priskirk juos skirtingiems gyvūnams.	palygink du gyvūnus pagal 2–4 požymius.	palygink du gyvūnus pagal 2–4 požymius.	palygink du gyvūnus pagal 2–4 požymius.
			
D. TECHNOLOGINIŲ ROBLEMŲ SPRENDIMAS			
D1. Apibūdina naudojamus skaitmeninius įrenginius, vartoja tikslias sąvokas. Atpažįsta skaitmeninių įrenginių sutrikimo problemas, laikosi saugaus darbo taisyklių. D2. Pasirenka atliekamai veiklai tinkamas programas ir programėles. D3. Ugdosi technologinius gebėjimus įvairiems dalykams mokytis.			
Kalbinis ugdym s. Lietuvių kalba			
B.4.1.2. Tikslingai sieja žodinę ir než dinę informaciją. B.4.2.2. Sieja tekstą su jau žinoma informacija. Remdamasis asmenine patirtimi ir tekstu samprotauja apie informacijos patikimumą.			
4 klasė. Kalbėjimo ir klausymosi ve klos pobūdis. Mokiniai ugdosi dialogi io ir viešo monologinio kalbėjimo geb jimus. Mokomasi tinkamai dalyvauti įvairiuose pokalbiuose, diskusijose, d batuoti (iš anksto pasirengus) įvairiose aplinkose.			
B.4.4.1. Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	B.4.4.2. Pagal skaitymo tikslus naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	B.4.4.3. Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	B.4.4.4. Sistemingai ir tikslingai naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.

Lankydamasis mokyklos bibliotekoje, vartydamas skaitomą knygą ar naršydamas internete rask užrašytą dialogą, nufotografuok ir	Mokyklos bibliotekoje ar internete rask komiksą/komiksų knygą, nufotografuok ir atsiųsk mokytojai elektroniniu paštu.	Naudodamas komiksų kūrimo programėlę (Comicshead, Storyboardthat.com ar kt.), sukurk bet 2 dalių komiksą, kuriame	Naudodamas komiksų kūrimo programėlę (Comicshead, Storyboardthat.com ar kt.), sukurk bet 4 dalių komiksą, kuriame

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
atsiųsk mokytojai elektroniniu paštu.		veikėjai bendrautų tarpusavyje (vyktų dialogas).	veikėjai bendrautų tarpusavyje (vyktų dialogas).
E. VIRTUALIOJI KOMUNIK CIJA IR BENDRADARBIAVIMAS			
E1. Tikslingai bendrauja ir mokosi pa itelkdamas skaitmenines technologijas, atsakingai dalijasi skaitmeniniu turiniu E2. Įsivertina gebėjimus mokytis virt aliai, laikytis etikos taisyklių.			
Kalbinis ugdym s. Lietuvių kalba			
C.3. Tinkamai pasirenka raišką, laikos	i kalbos normų.		
4 klasė. Teksto kūrimas Taikomi 4 klasės turinio apimtimi numatyti rašybos ir skyrybos atvejai. Laikomasi kalbos etiketo (tinkamai pasirenkami žodžiai ir posakiai) atsižvelgiant į adresatą ir omunikavimo situaciją.			
C.3.4.1. Pritaiko vieną –dvi turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo įskaitomai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	C.3.4.2. Pritaiko kelias turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	C.3.4.3. Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	C.3.4.4. Rašo be klaidų, laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.

 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Nepamiršk nurodyti renginio	 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Nepamiršk nurodyti renginio	 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Laikykis kvietimo rašymo taisyklių.	 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Laikykis kvietimo rašymo taisyklių. Pakeisk titulinio užrašo šriftą bei jo

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
vietos, datos, laiko, reikiamų priemonių, pasirašyk.	vietos, datos, laiko, reikiamų priemonių, pasirašyk. Pakeisk titulinio užrašo šriftą.	Pakeisk titulinio užrašo šriftą, foną, įkelk tekstą atitinkantį paveikslėlį.	spalvą, pakeisk kvietimo foną, įrėmink jį, įkelk tekstą atitinkančių paveikslėlių.
Gamtamokslinis ugdymas			
B4. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikosi esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reiškia mintis, be tikslaus citavimo nurodo, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateikia tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudoja skaitmenines technologijas.			
3-4 klasė. Mokomasi pagrįsti taisyklingos laikysenos, sėdėsenos, **sveikos mitybos,** fizinio aktyvumo, dienos ir poilsio režimo svarbą remiantis žiniomis apie organų sistemas.			

B4.1 Mokytojo nukreipiamas savais žodžiais fragmentiškai pasakoja apie kasdienės aplinkos reiškinius ir objektus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais ar žodžių junginiais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja su mokytojo pagalba.	B4.2 Savais žodžiais pasakoja apie kasdienėje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus pristato savo atliktus tyrimus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	B4.3 Savais žodžiais pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	B4.4 Pasakodamas ar rašydamas apie artimiausios aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, pristatydamas raštu ar žodžiu tyrimų rezultatus aiškiai reiškia mintis, nurodo, kokius šaltinius naudojo (be tikslaus citavimo). Informaciją pateikia nedidelės apimties tekstais, piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.
Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį *Padlet*, mokytojo ar draugų padedamas įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Mokytojo padedamas perskaityk ir parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus.	Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį *Padlet*, mokytojo ar draugų padedamas įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Mokytojo padedamas perskaityk ir parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus.	Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį *Padlet*, įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus. Peržiūrėjęs klasės draugų produktų etiketes, palygink maistinių medžiagų kiekius ir padaryk išvadą, kodėl turime valgyti, kuo įvairesnį maistą.	Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį *Padlet*, įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus. Peržiūrėjęs klasės draugų produktų etiketes, palygink maistinių medžiagų kiekius. Išanalizavęs etikečių duomenis, padaryk išvadą

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
			apie cukraus kiekį įvairiuose produktuose. Kodėl svarbu skaityti produkto etiketes?

Šokoladinis batonėlis Riebalai 23,00 g Angliavandeniai 60,20 g Cukrūs 50,80 g Baltymai 8,60 g Druska 0,60 g 	Ekologiška varškytė su mangais Riebalai - 6 g Angliavandeniai - 12,1 g iš kurių cukrus - 11,5 g Baltymai -10,1 g Jūstas 	Lydytas sūris "Memel Blue" Energetinė vertė 228 kcal Riebalai 17,1 g. Angliavandeniai 5,9 g. Cukrus 5,7 g. Baltymai 12,9 g. Druska 1,4 g. Edgaras 	Varškės sūrelis Svoris 100g Energetinė vertė 378 kcal Riebalai 23 g Angliavandeniai 30,5 g Cukrus 28,4 g Baltymai 11,7 g Druska 0,1 g 
F. Saugus elgesys			
F1. Aptaria ir laikosi sveikatą tausoja čio darbo skaitmeninėmis technologijomis taisyklių. F2. Pateikia skaitmeninių technologij poveikio visuomenei ir aplinkai pavyzdžių. F3. Aptaria ir laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisyklų, gerbia asm ns privatumą.			
Kalbinis ugdymas. Lietuvių kalba			
C.1.3. Rašo saviraiškos tikslais (pvz., ilėraštį, pasakojimą / pasaką) ir siekda as perduoti esminę informaciją ir s (pvz., informacinė žinutė, skelbimas, plakatas), perteikti argumentuotą nuo onę (pvz., pasiūlymas, knygos aprašy as, reklama).		etale	
4 klasė. Teksto struktūra ir tekstų t ipai. Naudojantis įvairiomis technologijomis mokomasi kurti įvairų tipų sakyt nius tekstus – pasakojimą, aprašymą, aiškinimą, argumentavimą – pavyzd iui, sukuria vaizdo ir garso įrašus. M okomasi kurti išplėtotą pasakojimą pa sirinkta tema laikantis chronologinio principo, atskleidžiant įvykius, aptari ant veikėjus, išsakant pagrindinę mintį . Nagrinėjami ir kuriami įprasti ir ska tmeniniai sakytiniai aprašomojo tipo tekstai: susipažįstama su jų imo ypatumais. komponav			
C.1.3.1. Naudodamasis pagalbine medžiaga (paveikslėlių serija, pasakojimo pradžia) kuria kelių	C.1.3.2. Rašo kelių sakinių tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą/ pasaką), siekdamas	C.1.3.3. Rašo saviraiškos tikslais (pvz., eilėraštį, pasakojimą/ pasaką), siekdamas perduoti esminę	C.1.3.4. Išsamiai rašo saviraiškos tikslais (pvz., pasakojimą/ pasaką), siekdamas tiksliai ir aiškiai perduoti

Pasiekimų lygiai			
I	**II**	**III**	**IV**
sakinių tekstą; siekdamas perduoti informaciją (pvz., žinutę, kvietimą), pateikia kelias esmines detales.	perduoti esminę informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteikti nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama).	informaciją ir detales (pvz., informacinė žinutė, skelbimas, plakatas), perteikti argumentuotą nuomonę (pvz., pasiūlymas, knygos aprašymas, reklama).	informaciją (pvz., informacinė žinutė, skelbimas, plakatas), perteikti vertinimus (pvz., apie pasiūlymus, knygas, reklamas).
Toontastic įrankio pagalba sukurk trumpą pamokymą, kaip reikia elgtis internete, kad būtum saugus.	*Toontastic* įrankio pagalba sukurk trumpą filmuką - pamokymą, kuriame papasakok, kokie pavojai tyko internete.	*Toontastic* įrankio pagalba sukurk filmuką. Filmuko veikėjai turėtų papasakoti, patarti kaip saugiai elgtis internete.	*Toontastic* įrankio pagalba sukurk filmuką, kuriame veikėjai supažindintų su saugaus darbo internete taisyklėmis.

Veiklų pavyzdžiai:

1 klasė	**Duomenų tyryba ir informacija** C2. Tyrinėja duomenis ir atlieka veiksmus su jais. **Technologinių problemų sprendimas** D1. Pateikia skaitmeninių priemonių pavyzdžių. D2. Atsakingai naudojasi programomis ir programėlėmis skaitmeniniuose įrenginiuose.

Tema: ***Infografikas. Augalo dalys.*** **Veiklos/užduoties tikslas:** Atpažinti, įvardyti augalo dalis (šaknys, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla). Sukurti infografiką.

Ugdomos kompetencijos: ***Pažinimo kompetencija.*** Ugdomas informatinis mąstymą – gebėjimas spręsti įvairias aplinkos problemas (uždavinius) dekomponuojant / abstrahuojant, analizuojant ir apdorojant duomenis.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Rinkti, rūšiuoti, tyrinėti duomenis. Paaiškinti piešiniais ar diagramomis pavaizduotus duomenis.

- Mokiniai mokomi atrinkti duomenis pagal vieną (ar du) nurodytus požymius. Mokiniai mokomi kurti infografiką, pasakojimus, juose panaudoti surinktus duomenis, rinkti duomenis apie artimą aplinką, vaizdžiai pateikti informaciją.
- Mokiniai mokomi naudotis inforgrafikų, interaktyvių paveikslų kūrimo programa https://www.thinglink.com/ . Gebės pristatytą programą pritaikyti ir naudoti įvairių dalykų pamokose.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotį galima pritaikyti įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija:

Gamtamokslinis ugdymas.

- **Gamtamokslinis komunikavimas.**
  B2.3 Pateiktame šaltinyje (tekste, paveiksle, diagramoje, lentelėje) randa reikiamą informaciją.
- **Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas.**
  D1. Atpažįsta gamtos mokslų objektus ir reiškinius, juos apibūdina.
  D2. Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose, atlikdamas nesudėtingas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.

Priemonės: kompiuteris su interneto prieiga, internetinis puslapis https://www.thinglink.com/

Eiga/užduoties aprašymas:

Sukurkite interaktyvų plakatą apie augalo dalis.
Pasirinkite, nufotografuokite arba nupieškite gėlę. Įterpkite kortelę su augalo dalies pavadinimu.

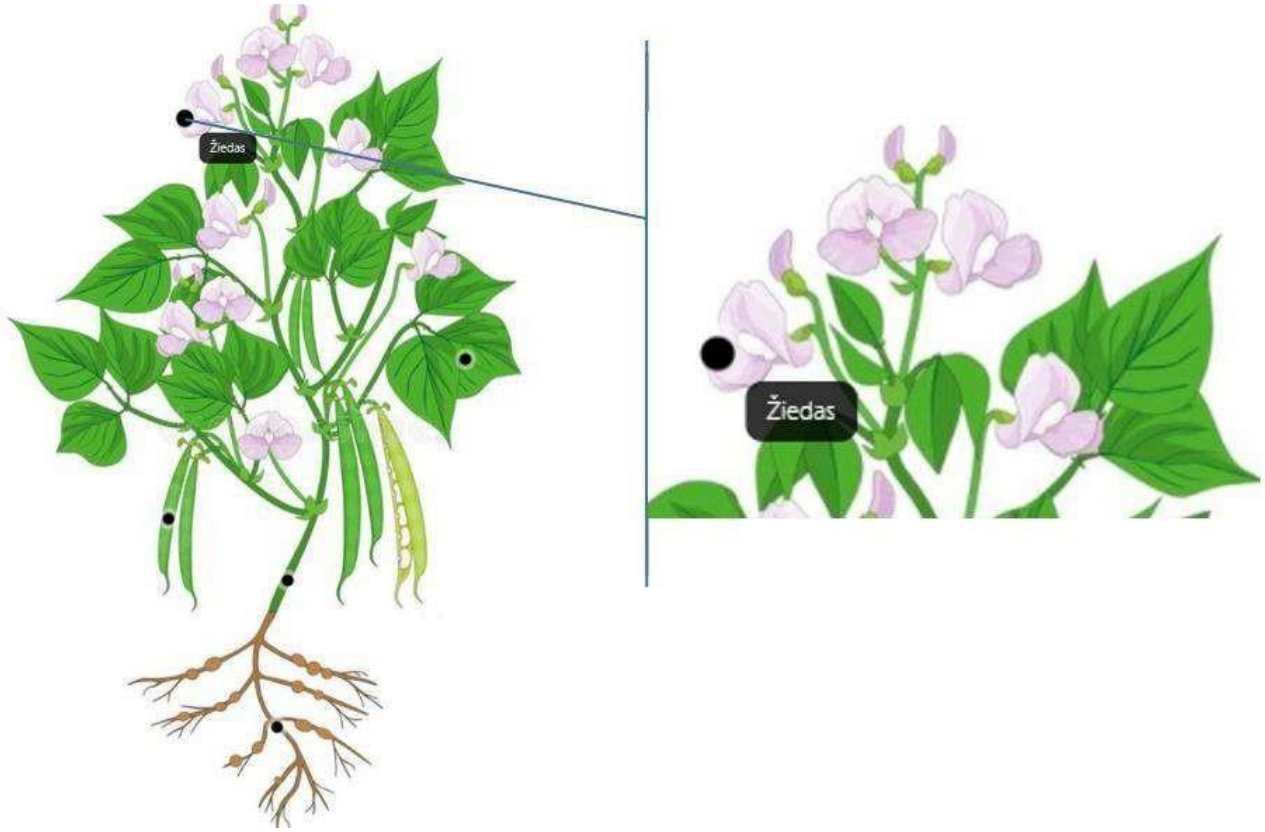
PASTABOS. Šią veiklą galima nesunkiai pritaikyti skirtingų gebėjimų vaikams: galima paprašyti įgarsinti įrašą, apibūdinti kiekvienos augalo dalies paskirtį ir pan.
Jeigu nėra galimybės realioje aplinkoje nufotografuoti augalo, nuotrauką ar paveikslėlį, atsižvelgiant į autorines teises, galima įkelti iš interneto.
Vaikai gali dirbti individualiai arba poromis.

Rekomendacijos mokytojui:

Atverkite svetainę https://www.thinglink.com/
Paaiškinkite mokiniams, kaip prisijungti prie https://www.thinglink.com/ (sukurkite naujus vartotojus arba padėkite prisijungti su jų turimais vartotojo vardais ir slaptažodžiais.
Pamokykite kurti interaktyvų turinį: infografiką, interaktyvius paveikslėlius ir pan.:

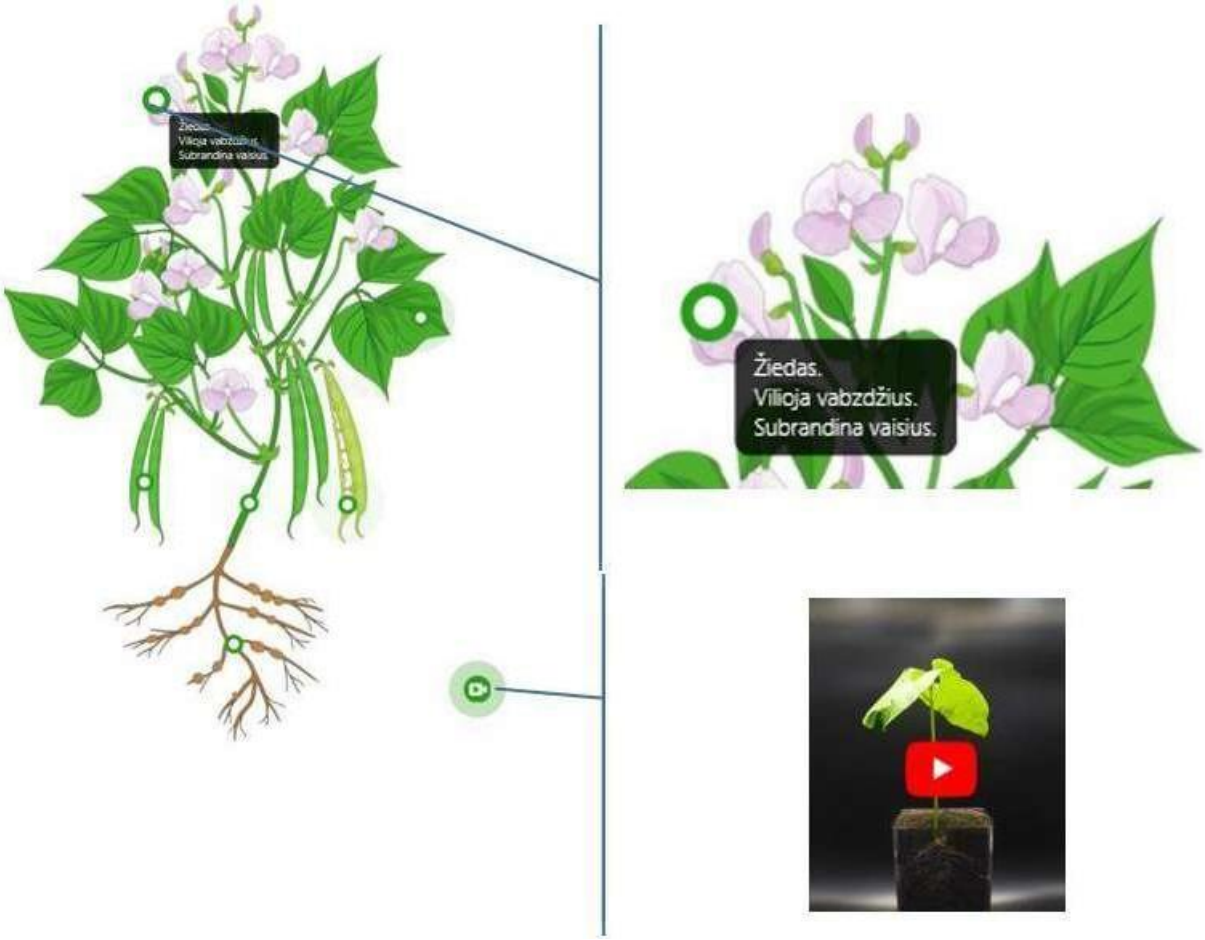
- Spauskite „*Create*“ („*Sukurti*“). Pasirinkite, kokį turinį norite kurti. Šiuo atveju kuriamas Infografikas (*Infographic*).
- Pasirinkite (nupieškite ar nufotografuokite) augalo foną. Spauskite „*Upload*“ („*Įkelti*“) ir pasirinkite iš kur norite įkelti vaizdą: iš kompiuterio, *Google* disko, *OneDrive* saugyklos ar *Thinglink* programos saugyklos.
- Redaguokite pasirinktą foną/piešinį. Spauskite pieštuko piktogramą – „*Edit*“ („*Redaguoti*“)
- Spauskite „*Add tag*“ („*Įterpkite žymą*“). Galimi keturi pasirinkimo variantai: „*Add text and media*“ („*Įterpti tekstą ir medijos failus*“) – galima rašyti ilgą tekstą, įterpti nuorodą, paveikslėlį arba vaizdo įrašą, įgarsinti ar įkelti garso takelį; „*Add text label*“ („*Įterpti teksto kortelę*“) – galima rašyti trumpą iki 100 ženklų, tekstą; „*Add content from website*“ („*Įterpti turinį iš interneto svetainės*“) – galite įdėti turinį iš daugelio žiniatinklio paslaugų, teikiančių „*iframe*“ įterpimo kodą, „*Create tour*“ („*Sukurti turą/apžvalgą*“) – suteikiama galimybė pereiti nuo dabartinio vaizdo į kitą „*ThingLink*“ vaizdo, vaizdo įrašo ar „360“ vaizdo puslapį.
- Sukurkite reikiamą įrašą. Pasirinkite norimą žymos tašką „*Change icon*“ („*Pakeiskite piktogramą*“). Jį išsaugokite „*Done*“ („*Atlikta*“). Tašką perneškite į reikiamą paveikslėlio vietą Sukurtą projektą išsaugokite „*Done*“.

Slenkstinio, patenkinamo lygio pavyzdys: https://www.thinglink.com/card/1436033190278987778
Mokiniai gali atpažinti ir pažymėti (su pagalba) tik dalį augalo dalių; nurodyti tik augalo dalies pavadinimą.



Pagrindinio, aukštesniojo lygio pavyzdys: https://www.thinglink.com/card/1436025364840185858

Mokina įvardina ne tik augalo dalių pavadinimus, bet ir trumpai apibūdina kiekvienos augalo dalies paskirtį. Gabesnieji mokiniai gali įrašus įgarsinti, surasti papildomos informacijos enciklopedijose, internete, pateikti vaizdo įrašų pavyzdžių (atsižvelgiama į autorių teises!).



Galima užduoties tekstą įgarsinti: https://www.thinglink.com/card/1436048754569379842 (pritaikyti SUP mokiniams)

Šaltiniai, nuorodos: pupos piešinys pavyzdyje https://thumbs.dreamstime.com/z/flowering-bean-planthttps://thumbs.dreamstime.com/z/flowering-bean-plant-root-system-pods-isolated-white-background-flowering-bean-plant-root-system-pods-120194862.jpgroot-system-pods-isolated-white-background-flowering-bean-plant-root-system-pods-120194862.jpg pupos augimo vaizdo įrašas pavyzdyje: https://www.youtube.com/watch?v=mqwP4OhTF3s

1 klasė	Duomenų tyryba ir informacija C2. Tyrinėja duomenis ir atlieka veiksmus su jais Algoritmai ir programavimas

Tema: Geometrinių figūrų rūšiavimas.

Veiklos/užduoties tikslas: Mokyti grupuoti geometrines figūras pagal vieną ar kelis nurodytus požymius (spalvą, dydį, formą).

Ugdomos kompetencijos: atrinkti duomenis pagal vieną požymį, gretinti, grupuoti objektus, apibendrinti elementarią informaciją.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Duomenų tyryba ir informacija – duomenų grupavimas ir rūšiavimas.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: pagrindinis

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: matematika, dailė

Priemonės: spalvotų geometrinių figūrų komplektas, *Bee-Bot* ar *Blue-Bot* robotai, figūrų kilimėlis.

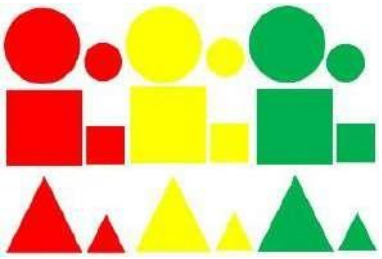
Eiga/užduoties aprašymas: Mokiniai sėdi poromis arba grupėmis. Mokytojas kviečia atsistoti mokinius, turinčius tam tikrus požymius (supintomis kasytėmis, apsirengusius raudonai, turinčius brolį ir pan.). Kai atsistoja maždaug pusė dalyvaujančių mokinių, mokytojas prašo pamąstyti – kuo skiriasi mokytojo pakviesti mokiniai, nuo tų kurie liko savo vietose – vieni sėdi, kiti stovi. Taigi, galima mokinius suskirstyti į grupes pagal tam tikrą požymį.

Mokytojas išdalina mokinių poroms arba grupėms po geometrinių figūrų komplektą ir prašo suskirstyti figūras į tris grupes taip, kad visos vienos grupės figūros turėtų bendrą požymį. Užduočiai atlikti skiriama iki 5 minučių. Praėjus skirtam laikui mokiniai pristato rezultatą – parodo figūrų grupes ir įvardina bendrą požymį. Figūras į tris grupes buvo galima suskirstyti pagal formą ir pagal spalvą. Mokiniams siūloma pagalvoti, pagal kokį požymį nepavyktų suskirstyti figūrų į 3 grupes. Atsakymas – pagal dydį (pateiktos 2 dydžių figūros).

Grupė mokinių gauna po figūrų kilimėlį ir *Bee-Bot* ar *Blue-Bot* robotą. Užduotis – užprogramuoti robotą, kad šis pereitų kilimėlį nuo starto iki finišo:

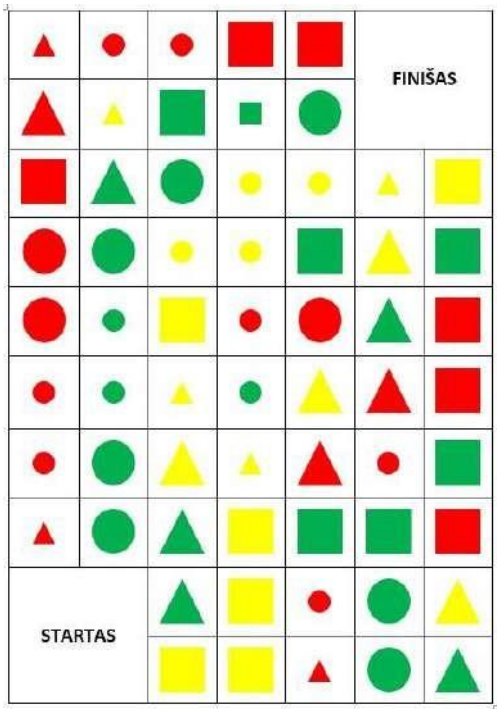
1. Eidamas tik per žalias (raudonas, geltonas) figūras.
2. Eidamas tik per trikampius (skritulius, kvadratus).
3. Eidamas tik per mažas (dideles) figūras.
4. Eidamas per mokinio pasirinkto požymio figūras.

Prieš įvesdami komandas robotui, mokiniai pasižymi komandų seką popieriaus lape rodyklėmis (pvz., ). Neturint *Bee-Bot* ar *Blue-Bot* robotų, galima kilimėlį pasigaminti mažesnį ir naudoti kaip stalo žaidimą. Vienas mokinys užrašytų rodyklėmis kelią, kitas su žaidimo figūrėle, naudodamasis užrašytais nurodymais, keliautų per kilimėlį.



Rekomendacijos mokytojui: Pamokai reikia pasiruošti tiek figūrų komplektų, kiek bus mokinių porų arba grupių. Figūras gali pasigaminti patys mokiniai per dailės pamoką pagal duotus šablonus. Spalvos gali būti bet kokios, svarbu, kad būtų trys skirtingos spalvos, trijų formų ir dviejų dydžių geometrinės figūros. Tą patį figūrų komplektą galima panaudoti sekoms mokyti.

Taip pat reikėtų pasigaminti kilimėlį *Bee-Bot* ar *Blue-Bot* robotams. Vieno langelio kraštinės ilgis – 15 cm.



Rekomendacijos mokiniui: Reikia pakartoti *Bee-Bot* ar *Blue-Bot* robotų programavimo principus – rodyklė kairėn arba dešinėn robotą tik pasuka, o paspaudus rodyklę pirmyn ar atgal – robotas pajuda per vieną langelį.

Šaltiniai, nuorodos: https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2017/05/KNYGA-Informatika-be-kompiuterio-2015https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2017/05/KNYGA-Informatika-be-kompiuterio-2015-09-03.pdf09-03.pdf

[1–2, 3–4]	Algoritmai ir programavimas B1. Įvardija, kaip kas daroma, nusako žingsniais ar komandomis. B1. Pateikia ir apibūdina algoritmų, programų pavyzdžius iš aplinkos.

Tema: Pasakojimas „Pinigų apytakos ratas“

Veiklos/užduoties tikslas: Įtvirtinti finansinio raštingumo pamokos metu įgytas žinias sekant – vaidinant pasaką apie pinigų apytakos ratą, suprogramuoti robotus taip, kad atliktų numatytas funkcijas sekant pasaką.

Ugdomos kompetencijos: kūrybingumo ir iniciatyvumo, komunikavimo kompetencijos

Ugdomi informatikos gebėjimai: algoritmavimas ir programavimas

Kognityvinių gebėjimų sritis: taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: Pagal mokinių gebėjimus gali būti priskiriami vaidmenys ir atitinkamos užduotys.

Integracija: informatika – gimtoji kalba – matematika –- finansinis raštingumas – muzika – dailė ir technologijos

Priemonės: Eiliuota daina - pasakojimas „Pinigų apytakos ratas“, daina „Pinigai“, *Photon* ar kiti robotukai, planšetiniai kompiuteriai su programine įranga, kilimėlis. **Eiga/užduoties aprašymas:**

1. Mokiniai prisimena kaip pinigai keliauja ratu: vienas mokinys rankoje laiko iš popieriaus iškirptą Euro monetą, pasakojimo veikėjai (robotukai, kurie įgyja pasakojimo veikėjų vardus) sustoja ratu, pasakodami (žr. 1 priedas „Pinigų apytakos ratas“), veikėjai vis perduoda (išleidžia) vienas kitam Euro monetą.

2. Iš kartono, buitinių atliekų ar kt. gaminami pastatai, kuriuose gyvens/dirbs pasakojimo veikėjai, aptariama Euro kelionės eiga.
3. Ant kilimėlio ar klasės grindų sustatomi pagalinti statiniai, prie jų statomi robotai – tų statinių gyventojai. Matuojamas atstumas tarp pastatų, atstumas perverčiamas į roboto žingsnius, programoje nustatomas žingsnio ilgis. Blokelių pagalba programuojami Photon robotukai, taip, kad nukeliautų nuo vieno pastato prie kito, perduodami monetą vis kitiems pasakojimo veikėjams.
4. Autoriui skaitant pasakojimą, veikėjai - mokiniai „paleidžia“ savo sukurtą programą, kad robotas atliktų numatytą veiksmą.
5. Dainuoja dainą (žodžiai 2 priedas), įrašas: https://youtu.be/E1CW3c0jvZk

Rekomendacijos mokytojui: pasakojimui kurti tinka bet kokie robotai, įmones, veikėjus galima susikurti savo pagal rajono, miestelio, kaimo vietovėje veikiančias įmones.



1 priedas. Pasakojimas – daina „Pinigų apytakos ratas“

Seniai seniai, nuo neatmenamų laikų Kaip mat pas siuvėją Aidą atėjo. kai dar nebuvo žemėj pinigų,
Delne žėrėjo euro moneta – monetų kalykloj žmonės pirko, mokėjo, derėjos, nukalta. keitėsi
prekėm ir garsiai kalbėjo Aidas nedelsiant suknelę pataisė. kad būt patogu ką reikia daryti, Ir euras
dabar - siuvėjo kišenėj ramiai kad nereikėtų taip sunkiai mainytis. įsitaisęs.
Taip buvo sukurtas įdomus dalykas – O Aidas taip greitai monetos neleis, Banknotai ir smulkios
monetos kalykloj. Jis turi planų ir jie nesikeis. Dabar visi žmonės pinigus skaičiuoja. Vaikinas
be galo myli gėles
Už juos perka, parduoda, kartais net juos Bet gėlės – nepigios, pinigų neužteks.
dovanoja.. Bet vos susitaupęs čiupo eurą dėtuvėn
O mes susirinkę į šitą salę Ir nuskubėjo Rasos gėlių parduotuvėn.
Papasakosim istoriją apie euro kelią.

Dabar pinigėlis Rasos gležnoj saujoj
Kaip žinot, brangieji, euro moneta O ji – suplanavus sau pirkinį naują.
Pradėjo gyvenimą, kai buvo nukalta Senokai gražuolė užmačius batus,
Monetų kalykloj ji ruošės kelionei, Skaičiavo kelissyk ji savo eurus Žinojo, kad rankose ją laikys
žmonės. Ir euro monetą iš Aido gavus,

Pas poną Antaną Rasa atvažiavo.
Visai nedaug truko ir euro moneta
Atsidūrė kitam dideliam pastate. Antanas pardavė Rasai batus,

Tas didelis pastatas - Lietuvos bankas
Daugybė žmonių kasdien jame lankos
Pranas ir Vaiva
Eurus vis skaičiuoja, dalija ar paima.
Vos laikui atėjus ir algą jie gauna,
Todėl į kišenę tas euras keliauja.

Kai Prano kišenėj euras atsirado,
Vakarieniavo jis picerijoje Saulės ir Algio,
Skaniai prisivalgęs jis ištiesė ranką
Juk už kiekvieną pirkinį sumokėti tenka-
Ir padavė eurą už picą kepėjams.
Algį atėjo.

O Saulė ir Algis uždirbę pinigų,
Keliavo pas Danutę su tuo euru abu.
Jie pirko daug prekių ponios parduotuvėj
Ir euras dabar jau Danutės lėkštutėj.

Skaičiuoja Danutė pinigus laiminga kažkas už monetą nupirkęs citriną ją Daug prekių pardavus dabar jų nestinga. atiduos….
Bet veidrodin vargšė netyčia sužiuro -
Net amo neteko – suknelė prakiuro.
Kad griebė vargšelė tą euro monetą
suspaudus be svieto.
Niekur neužėjo, su niekuo nekalbėjo,

Ir gavo prekeivis uždirbtus eurus.
Taip euro moneta toliau keliauja, O banko darbuotojai
Neilsi, neverkia, judėt nepaliauja.

Ponas Antanas turi anūką
Regis vadina visi jį Mantuku.
Uždirbęs senelis daugiau pinigų,
Visad pasidalija jais su Mantuku.
O Mantas – protingas, jis pinigus taupo,
Neleidžia jų šiaip sau, o kaupia ir kaupia.

O štai vieną rytą paėmęs monetą, Taip euras pas Saulę ir
Atėjo į banką ją saugiai padėti.

Ir taip keliauninkė euro moneta
Vėl banke pūpso lyg nieko dėta.

Ar jau dabar viskas, jos darbas baigtas?
Ne ne, patikėkit, ji vėl ruošias eiti –
Keliaus ji ir vėl į kažkieno piniginę,

Ir taip be pabaigos…
Visai nežinia, gal ta moneta jau ir tavo
delne… Ir lėkė delne ją

PINIGAI KELIAUJA BENDRUOMENĖJE

Priedainis

1 Paklausykite pinigų istorijos,
Ponai ir ponios, įvairios kategorijos.
Kalbam apie vieną euro monetą
Naują naujutėlę, neapčiupinėtą.

Ar žinote, broliai, kur ji pagaminta?
Net negaminta, o nukaldinta.
Jau bevelk teisiis, jei sakot fabrike.
O jei tiksliau – tai monetų kalykla.

Kai monetų skaičiuoti nepakako ranku,
Jos greitai atsidūrė Lietuvos banke, banke, banke.

Ir kasininkai šaunuoliai skaičiuot jas emė uoliai:
Pranas – Vaivo, Vaivo – Pranas tiesia ranką tartum kraną.
Deda monetas į puodą – suskaičiuota, antspauduota.

Tik už puikiai atliktą darbą gauti pinigų,
O turint pinigų, gyvent labai labai smagu.
Gali pirkti, virti, keisti, parduoti, skolintis, investuoti ar padovanoti.
Todėl net negalvoki, rankoves pasiraitoki,
Jei savo darbą gerai išmanai – tikrai, broliai, tavo kišenėj šlamės pinigai, pinigai.
Suskaityk, pasidalyk, sutaupyk arba atskaityk
Tik nestabdyk, suk pinigų ratą, nestabdyk, sakau, pavaryk.
Suk pinigus ratu, sukis ir tu ir tu ...

2 Pranas prasiko, jam reikia užkąsti,
Kaip Algio ir Saulės picerijų surasti?
Tarė jis Vaivai: „-Nieko nelauksiu,
Turiu pinigų ir skaniai papietausiu".
Vaiva dar liko skaičiuot monetas,
O Pranas akimirksniu tepė slides.

Ilgai netruko, picerijon nurūko
Iš Algio ir Saulės paprašė sūrliuko.
Sutriko Algelis – kai kepė jis picą,
Visai netyčiom baigė sūrį visą visą.

Ką daryt, ką daryt, kaip sūrio prasimanyt? 2k.

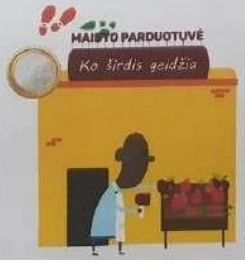
Algį Saulė vaduoja ir rankom vis ploja,
Ji turi pinigų, tikrai nebus bėdų.

Visai šalia, kvartalo gale –
Maža parduotuvėlė su iškaba nuda.
Už prekystalio stovi linksmasis Kęstutis,
Dažnai ji sulaukia kaimynės Saulutės.

Kai Saulei ir Algiui produktų pristinga,
Kęstutis būna labai maloningas.
Monetą dedi – bėdų neturi –
Akimirksniu produktai Saulės krepšy.

Pried.





3 Kęstutis laimingas – kišenėj jo euras,
Galėtų išsėtis dabar dienas kiauras,
Bet veidrodin vargšas netyčia sužiuro -
Net amo neteko – jo kelnės prakiuro.

Kad griebė Kęstutis tą euro monetą
Ir lėkė delne ją suspaudęs be svieto,
Niekur neužėjo, su niekuo nekalbėjo,
Žaibu pas siuvėją Aidą atėjo.

Atlėkęs ištiesė ranką, tarsi paukštį tanko,
Delne žėrėjo euro moneta – monetų kalykloj nukalta.

Aida nedelsiant kelnes pataisė.
Kur euras????
Nedvejokite, ponai, jis Aidos kišenėj seniai įsitaisė.

Pried.



4 O Aida siuvėja jau turi idėją
Net negalvoja kur eurą padėjus.
Seniai suplanuota – jį taupo.
O, vaikyti, nepatikėsi – savo mamytei
Nori brangią dovaną padaryti.
Tik svarsto ką imt – kvepalus ar perlus –
Skaičiuoja kišeneje Aida eurus.
Sprendimas priimtas ne tokis, kaip planuota.
Kaip gaila, kad euro negalim klonuoti.
Pritrūko Aidai šįkart pinigų,
Ji nutarė mamai nupirkti gėlių.
Ir nieko nelaukus, taiko netraukus,
Gėlių pardavėją Raselę ji šaukia.

O šioji su puokšte gražiausių gėlių
Tiksi iš Aidos gauti pinigų, pinigų.

Aida už gėles išsaiš sumokėjo.
Tikrai dukrelei mama rupėjo.

Pried.





5 Rasa tuoj uždarė gėlių parduotuvę
Sau batų naujų ji ieškoti skubė.
Vieniniėlio euro gražuolei teturėjo –
Seniai nužiūrėjus vitrinoj batukus.

Ponas Antanas – batų karalius
Padavė Rasai lakuotus batelius.

Gėlių pardavėja iš džiaugsmo nukaito –
Antanas delnuos jau monetas savo skaito.

Taip monetų kalyklos gimęs euras
Eme ir atsidūrė Antano saujoj.

O ponas Antanas ne šiaip sau vyriškis,
Jis dėl anūkų gerokai pamišęs.
Mažuosius dažnai saldumynais vaišina,
O didįjį Mantą vis pamokina:

„Nereikia, vaike, mėtyt pinigų,
nes be jų labai labai sunku.
Miela mergaitė pirko kurpaitės
Ir euro monetom už jas atsiskaitė.
Tavo senelis daug ką išmano,
Imki, Mantai, uždarbį mano.

Gali pats sugalvoti ką su juo daryt,
Bet nuoširdžiai patariu – siūlau pataupyt.

O Mantas euro monetą vos gavo,
Emė rekšti nuomonę savo.
Kad pinigų nėr ko nemuose laikyti,
Juos geriausia bonku banka uždaryti.

Taip euro moneta iš monetų kalyklos
Vėl atsidūrė banko saugykloj.

Ir, mielos ponios ir ponai, patikėkit,
Nelemta tai euro monetai išsėtis.
Keliaus ir vėl ji ratu ratu,
Taip, kaip ir tu, kaip ir tu.

Pried.

2 priedas. Daina „Pinigai“

PINIGAI

Banke pinigus skaičiuoja, leidžia, keičia, supakuoja.
Čia parduoda, čia išsiunčia, investuoja, nesustoja.
Nepavargsta, nemeluoja, nesuklysta, nevėluoja.
Leidžia eurą į kelionę, sukas euras net raudonas
Viską gali pakartoti, dieną, naktį nemiegoti
Programuoti, nevėluoti, nesuklysti, pakartoti.

Priedainis

Palauk, palauk, vaikuti, Leisk
eurui apsisukti.
Kaipmat apsuks jis ratą, Ištars,
tau, labas, labas.
Sakys, tau, euras labas Kartoja
jis, kartok tu!
Taupyk, nupirk!
Taupyk / 2k.

Euras vėl visur keliauja, dirbti, dirbti nepaliauja Į
piceriją, kepyklą, parduotuvę ir siuvyklą.
Pirkt gėlių, naujų batelių, jau žiūrėk delne senelio,
Tas senelis rūpestingas, jam minčių gerų nestinga,
Siūlo eurą pataupyti, o paskui- žiūrėk, brolyti,
Galim visko, visko ko tik norim įsigyti.

3 klasė	B. Algoritmai ir programavimas B2. Naudoja ir paaiškina pasirinkimo ir kartojimo komandas. B4. Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus. B4. Ieško, aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose.

Tema: Kalbos dalys. **Veiklos/užduoties tikslas:** Pakartoję, kas yra kalbos dalys, iš pateiktų žodžių be klaidų atrinks nurodytos kalbos dalies žodžius ir suprogramuos Blue-bot robotus taip, kad jie judėdami stabtelėtų tik ant tam tikros kalbos dalies žodžio.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė, komunikavimo, kūrybiškumo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: įžvelgia algoritmų, programavimo naudą, naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis; atpažįsta ir vartoja pagrindines sąvokas; kuria ir vykdo algoritmus, testuoja, derina, tobulina. **Kognityvinių gebėjimų sritis:** žinios ir supratimas, taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai. **Sudėtingumo lygis/Pasiekimų lygis**: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: IT, lietuvių k.

Priemonės: užduočių lapai, įsivertinimo lapai, Blue-bot robotai, skaidrus kilimėlis su kvadratinėmis (15 x 15 cm) kišenėlėmis, į kurias įdėtos didelės kortelės su atspausdintais žodžiais. **Eiga/užduoties aprašymas:**

1. Pakartoja, kokias žino kalbos dalis (daiktavardį, veiksmažodį, būdvardį, prieveiksmį), jų požymius, į kokius klausimus atsako.
2. Mokiniai suskirstomi poromis arba į grupes, pvz., į 6 grupes po 4 mokinius (priklauso nuo to, kiek yra robotų).
3. Kiekvienai grupei išdalijami skirtingų užduočių lapai.
4. Pasitarę nuspalvina reikiamus žodžius. Mokytojas patikrina.
5. Mokiniai lapo apačioje rodyklėmis pasižymi komandų seką, kokiu keliu eis robotas.
6. Suprogramuoja Blue-bot robotą.
7. Atsineša jį prie kilimėlio, kuriame tokia pat tvarka kaip užduočių lape į kišenėles sukištos didelės kortelės su žodžiais, padeda ant namelio, įjungia ir stebi, ar tinkamai robotas važiuoja, ar nepraleido nė vieno žodžio.
8. Įsivertina (pildo įsivertinimo lapą).
9. Refleksija (komandos pasako, kaip sekėsi sutarti, ar greitai rado reikiamus žodžius, kaip sekėsi programuoti, ar nesuklydo ir pan., mokytojas apibendrina visų grupių darbą).

Rekomendacijos mokytojui.

Pamokai reikia pasiruošti užduočių ir įsivertinimo lapus (tiek, kiek bus mokinių porų arba grupių), skaidrų kilimėlį su kišenėlėmis arba kieto plastiko lentą, kurioje nubraižyti kvadratai, o po ja sudėtos žodžių kortelės, Blue-bot robotus (po vieną mokinių porai ar grupei). Galima naudoti ir kitokius: Photon robotus arba Ozobot robotukus. Tada reikės kilimėlio su kitokio dydžio langeliais.

Žodžiai kortelėse gali būti surašyti arba atsitiktine tvarka, arba pagal kokią nors temą, arba pagal skaitomą kūrinį ir pan.

Atvykusiems iš užsienio vaikams, mokiniams, turintiems įvairių kalbinių poreikių ar SUP turintiems mokiniams užduotį galima palengvinti: šalia žodžių parašyti klausimus, į kuriuos jie atsako, pvz.: Kas? stalas Koks? gražus

Ką veikia? bėga Kaip?

greitai

Žodžiai turi būti trumpi, dažnai vartojami kasdieninėje kalboje.
O gabiems vaikams galima duoti užduotį su sudėtingesniais, ilgesniais, retai vartojamais žodžiais, pvz.: Kas? slenksčiai (arba žodis, atsakantis į klausimą ką?, kur?, ko? ir pan., vienaskaita arba daugiskaita, moteriška arba vyriška giminė).
Koks? žūtbūtinis (arba žodis, atsakantis į klausimą kokią?, kokiems?, kokiose? ir pan.). Ką veikia? risnoja (arba žodis, atsakantis į klausimą ką veiksime?, ką veikdavote?, ką veiki?, ką veikiau? ir pan.). Kaip? balkšvai.
Papildomai dar galima: paprašyti mokinių tuos žodžius paaiškinti; sugrupuoti po du žodžius, kad jie sudarytų junginį; sugalvoti su jais po sakinį; sukurti rišlų tekstą. Daiktavardžiuose, būdvardžiuose, veiksmažodžiuose, prieveiksmiuose sutartiniais ženklais gali pažymėti žodžių dalis.
Kuriant užduotį, reikia nepamiršti, kad kai kurie žodžiai gali būti ir prieveiksmis, ir būdvardis, pavyzdžiui, „greitai“, „gražiai“, „nuostabiai“.
Mokiniai gali ir patys sugalvoti bei užrašyti žodžius ant didelio balto lapo, kuriame nubraižyti 15x15 cm kvadratai. Tada lapais grupėse susikeisti ir atlikti užduotį.
Jei mokiniai dirba poroje arba mažoje grupelėje, tai šią užduotį gali atlikti kiekvienas atskirai. Tada jie pildys kitokią įsivertinimo lentelę (priedas Nr. 3).
Rekomendacijos mokiniui. Pakartoti Blue-Bot robotų programavimo taisykles: rodyklė „kairėn“ arba „dešinėn“ robotą pasuka nurodyta kryptimi, rodyklė „pirmyn“ ar „atgal“ – robotas pajuda per vieną langelį nurodyta kryptimi. Rekomenduojama robotą užprogramuoti taip, kad atsistojęs ant reikiamo langelio (pvz., daiktavardžio) jis kelias sekundes stabtelėtų, t. y. paspausti pauzės mygtuką. **Priedai.**
1 priedas: užduoties pavyzdys.

Robotukas gyvena namelyje. Padėkite jam aplankyti visus langelius, kuriuose parašyti daiktavardžiai. Po to robotukas turi grįžti atgal į namelį.

svajoja	pamoka	išradingai		ilsisi	biblioteka
sumanus	vejasi	tyla	puiki	mokykla	įspūdingai
juokas	sparčiai	greitos	grožisi	gražiai	smagūs
kukliai	linksma	galvoja	triukšmas	greiti	mokosi

2 priedas: lentelė įsivertinimui.

Kiek kartų atlikote užduotį?	Ar atpažįstate reikiamą kalbos dalį?	Ar tinkamai suprogramavote *Blue-Bot* robotą?	Įsivertinkite
1			
2			
3			
4			
5			

3 priedas: lentelė įsivertinimui.

Kas atliko užduotį?	Ar atpažįsti nurodytą kalbos dalį?	Ar tinkamai suprogramavai *Blue-Bot* robotą?	Įsivertink

3–4 klasės		B. Algoritmai ir programavimas B2. Naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis, programavimo aplinkomis. B3. Kuria ir vykdo algoritmus, programas.	

Tema: Daugiakampių braižymas.

Veiklos/užduoties tikslas: taikydami uždaro kelio teoremą, sukurs komandų sekas (algoritmus) daugiakampiams braižyti.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo kompetencija. Ugdomas informatinis mąstymas - gebėjimas spręsti įvairias aplinkos problemas (uždavinius), pritaikant algoritmavimo metodą, modeliavimą, gilinantis į automatizavimo sprendimą.

Ugdomi informatikos gebėjimai:

✦ Mokiniai kuria nesudėtingas programas, naudodami edukacinę Scratch aplinką.

✦ Susipažįsta su kartojimo komanda, sudaro komandų seką (algoritmą) daugiakampiams braižyti. ✦ Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus.

✦ Ieško, aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose. **Kognityvinių gebėjimų sritis:** žinios ir supratimas, taikymas, loginis mąstymo, dėmesio.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotį galima pritaikyti įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija:

Matematika:

✦ **B. Matematinis komunikavimas.**

B2. Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules. ✦

C. Problemų sprendimas.

C1. Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį.

Priemonės: kompiuteris su interneto prieiga, žaidybinė mokymosi aplinka Scratch. **Eiga/užduoties aprašymas:**

Mokiniai supažindinami su Vėžliuko (ar kito veikėjo) uždaro kelio teorema:

Jei Vėžliukas (Katinėlis ar kitas veikėjas), keliaudamas kokios nors figūros kontūru, baigia savo kelionę toje pačioje padėtyje, kurioje ir pradėjo, tuomet visų jo posūkių suma lygi 360 laipsnių.

1. Primenama, kokios figūros vadinamos plokščiomis figūromis. Aptariamos sąvokos kampas, daugiakampis, daugiakampio kampas. Išsiaiškinama, nuo ko priklauso konkretaus daugiakampio pavadinimas. Tyrinėjant konkretų daugiakampį įsitikinama, kad jis turi tiek kampų, kiek ir kraštinių.
2. Mokiniai atveria Scratch programą. Naršyklės adreso lauke įrašo adresą https://scratch.mit.edu/ arba naudojant interneto paieškos (pavyzdžiui, Google) langą paieškos laukelyje įrašyti „Scratch“. Atsidariusioje Scratch aplinkoje reikia paspausti mygtuką Sukurti (Create). Jei mokiniai jau turi susikūrę paskyrą aplinkoje Scratch, gali prisijungti prie savo paskyros su prisijungimo duomenimis.
3. Mokiniai kuria komandų sekas (algoritmus) geometrinėms figūroms (trikampiui, kvadratui, penkiakampiui, šešiakampiui ir t.t.) braižyti.

Sudaroma komandų seka kvadratui nubraižyti:

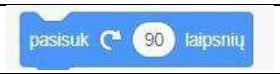
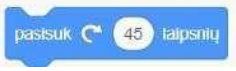


Atkreipiamas dėmesys, kokios komandos kartojamos. Sudaromas algoritmas kvadratui nubraižyti, naudojant CIKLĄ (KARTOK):





Paaiškinama, kad posūkio kampas gaunamas, apskaičiuojamas 360/kampų skaičius, pvz.,

4-kampis	360 : 4 = 90	
5-kampis	360 : 5 = 72	
6-kampis	360 : 6 = 60	
8-kampis	360 : 8 = 45	

5. Priskiria įvykius komandoms:

kai paspaudi žalią vėliavėlę → PIEŠTUKAS pradeda piešti pasirinkta spalva ir pieštuko dydžiu	
kai paspaudi *k* → nubraižomas KVADRATAS	

kai paspaudi *p*→ nubraižomas PENKIAKAMPIS	
kai paspaudi s→ nubraižomas ŠEŠIAKAMPIS	
ir t.t.	
Kai paspaudi tarpą → viskas ištrinama	

Slenkstinio, patenkinamo lygio pavyzdys:
https://scratch.mit.edu/projects/520904835
Mokinys sudaro komandų seką kvadratui nubraižyti, naudojant komandų seką (nenaudojant ciklo).
Pagrindinio, aukštesniojo lygio pavyzdys: https://scratch.mit.edu/projects/520862165
Sudaro algoritmus daugiakampiams braižyti, apskaičiuoja posūkio kampus. Gabesnieji mokiniai gali sudaryti algoritmą skrituliui nubrėžti. **Šaltiniai, nuorodos:**
Papertas, S. (1995). Minčių audros: vaikai, kompiuteriai ir veiksmingos idėjos, Vilnius: Žara, p. 75−76

3–4 klasės	B. Algoritmai ir programavimas B2. Naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis, programavimo aplinkomis. B3. Kuria ir vykdo algoritmus, programas.

Tema: Žvaigždynai

Veiklos/užduoties tikslas: naudodami programavimo kalbą Scratch ir taikydami taško padėties nustatymo plokštumoje žinias, gebės sukurti programą žvaigždynui nubrėžti.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo, kūrybingumo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: kuria ir vykdo algoritmus, programas; naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis, programavimo aplinkomis; tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus; pasirenka atliekamai veiklai tinkamas programas ir programėles.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas, loginis mąstymo, dėmesio.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: pagrindinis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotį galima pritaikyti įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams. **Integracija:**

Gamtamokslinis ugdymas.

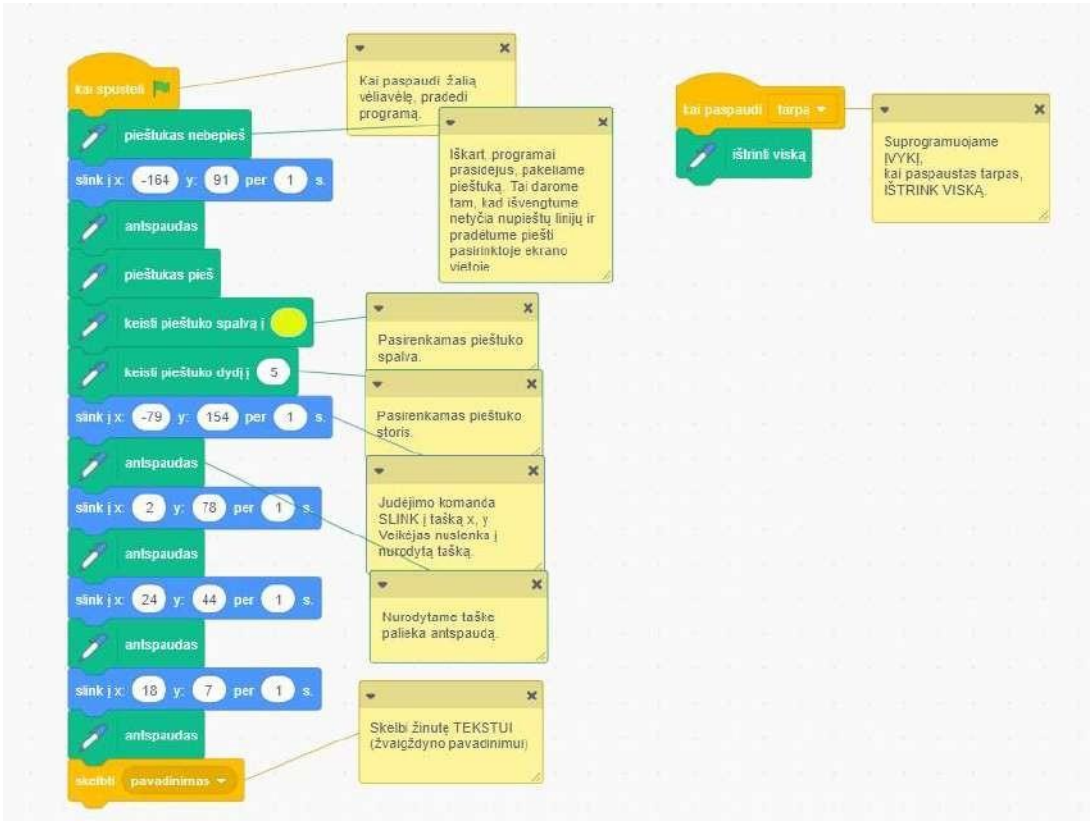
Gamtamokslinis komunikavimas.
Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas.
D1. Atpažįsta gamtos mokslų objektus ir reiškinius, juos apibūdina.
D2. Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose, atlikdamas nesudėtingas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.
Matematika. C.
Problemų sprendimas.
C1. Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį.
Priemonės: kompiuteris su interneto prieiga, žaidybinė mokymosi aplinka Scratch, padalomoji medžiaga su žvaigždynais (Priedas 1).

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Mokiniai iš padalomosios medžiagos pasirenka vieną iš 12 žvaigždynų. Galima pasiūlyti mokiniams pasirinkti žvaigždyną pagal savo horoskopą.
2. Mokiniai atidžiai įsižiūri į žvaigždžių išsidėstymą, jų skaičių. Gali žvaigždyną persibraižyti į sąsiuvinį.
3. Galutinis rezultatas: https://scratch.mit.edu/projects/511936514 (1 pav.) https://scratch.mit.edu/projects/511951224 (2 pav.)
4. Mokiniai atveria *Scratch* programą. Naršyklės adreso lauke įrašo adresą https://scratch.mit.edu/ arba naudojant interneto paieškos (pavyzdžiui, *Google*) langą paieškos laukelyje įrašyti „*Scratch*“. Atsidariusioje *Scratch* aplinkoje reikia paspausti mygtuką Sukurti (*Create*). Jei mokiniai jau turi susikūrę paskyrą aplinkoje *Scratch*, gali prisijungti prie savo paskyros su prisijungimo duomenimis.
5. Sudaryti algoritmui reikalingos komandos:

	Veikėjas nuslenka į nurodytą tašką x, y.
	Piešimo komandos – pieštuko storis, spalva, būsena – piešia, nepiešia.

1. Mokiniai kuria algoritmą – komandų seką – žvaigždynui nubrėžti.



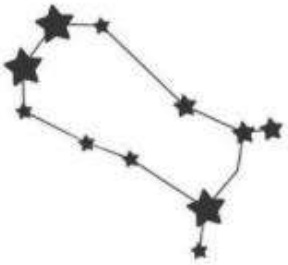
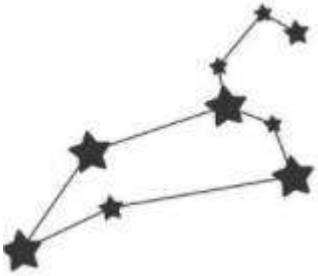
2. Mokiniai sukuria algoritmą tekstui (žvaigždyno pavadinimui):

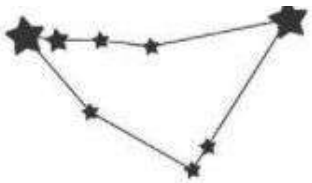


Rekomendacijos mokytojui: užduotį galima pritaikyti atlikti porose – tai efektyvus būdas programuoti. Mokytojas ir mokiniai turėtų būti susipažinę su *Scratch* programavimo aplinka.

Rekomendacijos mokiniui: Mokiniai turi būti susipažinę su *Scratch* programavimo aplinka.

1 priedas

		
Avinas	**Jautis**	**Dvyniai**
		
Vėžys	**Liūtas**	**Mergelė**
		
Svarstyklės	**Skorpionas**	**Šaulys**

		
Ožiaragis	**Vandenis**	**Žuvys**

3–4 klasės	A. Skaitmeninio turinio kūrimas A2. Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį. A3. Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, sieks išbaigto rezultato.

Tema: Rašinėlis „Mano augintinis“ su gyvūno aprašymu.

Veiklos/užduoties tikslas: Pakartoję pagrindines aprašymo dalis, parašys rašinėlį „Mano augintinis“, įterpdami jame gyvūno aprašymą, pagal rašinėlį svetainėje https://www.storyjumper.com/ sukurs e-knygą.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė, komunikavimo, kūrybiškumo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: kuria ir tobulina savo sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai. **Sudėtingumo lygis/Pasiekimų lygis**: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis. **Pritaikymo galimybės:** užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: IT, lietuvių kalba, pasaulio pažinimas. **Priemonės:** sąsiuviniai, enciklopedijos, gyvūnų nuotraukos, mokinių sukurti PowerPoint pristatymai apie gyvūnus, svetainė https://www.storyjumper.com/.

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Pakartoja, kaip rašomas gyvūno aprašymas.
2. Sąsiuvinyje parašo rašinėlį „Mano augintinis“ su gyvūno aprašymu.
3. Pasikeičia rašinėliais porose, pataria vienas kitam, išsitaiso klaidas.
4. Pagal savo rašinėlį svetainėje https://www.storyjumper.com/ sukuria e-knygą.
5. Pristato ją klasės draugams.
6. Refleksija (pasako, kaip sekėsi ne tik parašyti rašinėlį, įterpti į jį gyvūno aprašymą, bet ir kaip sekėsi kurti e-knygą, su kokiais sunkumais susidūrė, ar reikėjo pagalbos…), mokytojas apibendrina visų darbą).

Rekomendacijos mokytojui.

Pamokai reikia pasiruošti keletą gyvūno aprašymo pavyzdžių.

Pamoka vyks sklandžiau, jei mokiniai jau bus dirbę svetainėje https://www.storyjumper.com/. Jei vaikams tai nauja, tai reikėtų jiems pristatyti, kaip kurti e-knygą. Lentoje pakabinti lapą su pagrindinėmis komandomis (kaip atmintinę).
Priminti, kad kiekvieno e-knygos puslapio iliustracija turi kuo tiksliau atitikti parašyto teksto dalį.
Atvykę iš užsienio vaikai, spec. poreikių arba turintys įvairių kalbinių poreikių mokiniai rašinėlį rašo ir eknygą kuria su mokytojos pagalba. Jie gali rašyti tik trumpą rašinėlį apie gyvūną arba tik jo aprašymą. Gabūs mokiniai gali rašyti rašinėlį su kelių gyvūnų aprašymu, su veikėjų dialogu, panaudojant kuo daugiau vaizdingų žodžių ir posakių.

Rekomendacijos mokiniui.
Pasirašyti rašinėlį sąsiuvinyje. Jame, naudojantis enciklopedijomis, savo ar kitų mokinių sukurtais PowerPoint pristatymais apie gyvūnus, mokytojos duotomis ar pačių atsineštomis nuotraukomis įterpti kuo tikslesnį pasirinkto gyvūno aprašymą.

Priedai: užduoties pavyzdžiai.





3–4 klasės	Duomenys ir tyryba Vaizduoja duomenis piešiniais, diagramomis, schemomis

Tema: Salomėja Nėris „Senelės pasaka“

Veiklos/užduoties tikslas: Pavaizduoti skaityto/girdėto eilėraščio „Senelės pasaka“ vaizdus schema

Ugdomos kompetencijos: mokėjimo mokytis, pažinimo, asmeninė

Ugdomi informatikos gebėjimai: duomenų vaizdavimas piešiniais, diagramomis **Kognityvinių gebėjimų sritis:** žinios ir supratimas, taikymas,.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygmuo: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis tinkama atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams. **Integracija:** lietuvių kalba - informatika

Priemonės: lietuvių kalbos vadovėlio puslapis arba Salomėjos Nėries eilėraščių rinkinys, kompiuteriai, Popplet.

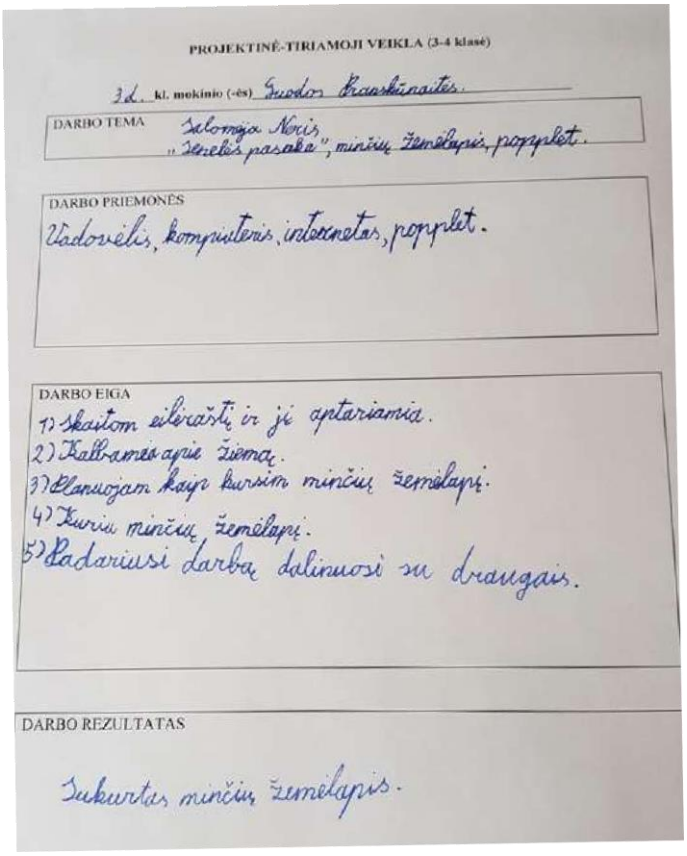
Eiga/užduoties aprašymas:

1. Mokytoja prašo mokinių užsimerkti ir skaito Salomėjos Nėries eilėraštį „Senelės pasaka“.
2. Aptariama kokius vaizdus mokiniai matė girdėdami eilėraščio žodžius.
3. Skaitomas eilėraštis dar kartą, aptariamos darbo detalės, pildomi projektiniai lapai (mokinių darbų pavyzdžiai prisegami).
4. Popplet minčių žemėlapio kūrimo įrankio pagalba mokiniai kuria minčių žemėlapį, kurio pagrindinė ašis – eilėraščio pavadinimas. Aplink dėliojami vaizdai ir mintys, kuriuos „matė“ girdėdami ir nagrinėdami eilėraštį.
5. Dalijamasi sukurtais darbais, jie aptariami.

Rekomendacijos mokytojui: *Popplet* įrankis veikia ir planšetiniuose, ir stacionariuosiuose kompiuteriuose, galima įdiegti mobilią aplikaciją

Rekomendacijos mokiniui: Kiekvienas naujas laukas pridedamas spustelėjus burbuliuką, esantį rėmelyje.

Šaltiniai, nuorodos: https://www.popplet.com/



PROJEKTINĖ-TIRIAMOJI VEIKLA (3-4 klasė)

3 d. kl. mokinio (-ės) Guodos Kraskūnaitės.

DARBO TEMA Salomėja Nėris „Senelės pasaka“, minčių žemėlapis, popplet.

DARBO PRIEMONĖS
Vadovėlis, kompiuteris, internetas, popplet.

DARBO EIGA
1) Skaitom eilėraštį ir jį aptariamia.
2) Kalbamės apie žiemą.
3) Planuojam kaip kursim minčių žemėlapį.
4) Kuriu minčių žemėlapį.
5) Padariusi darbą dalinuosi su draugais.

DARBO REZULTATAS
Sukurtas minčių žemėlapis.

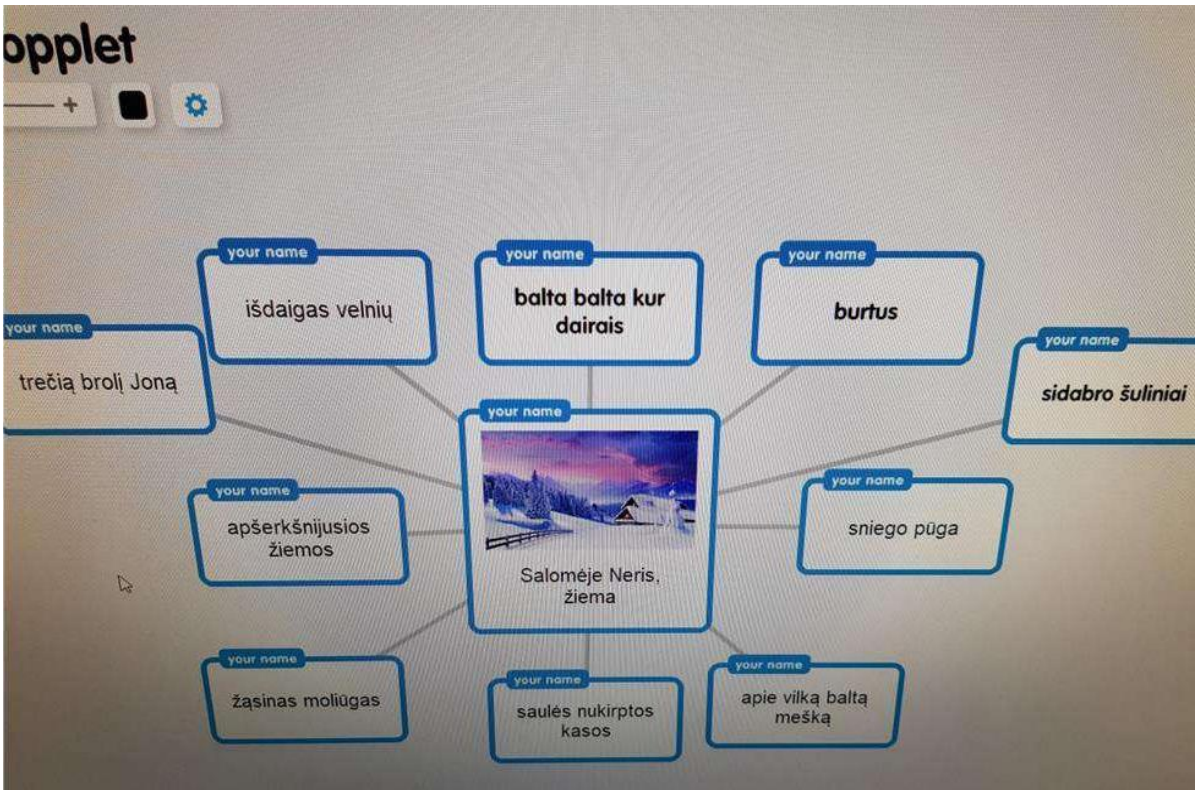
3d kl. mokinio (-ės) Eglė Gorucanaitė

DARBO TEMA
Salomėja Nėris „Senelės pasaka" minčių žemėlapis popplet

DARBO PRIEMONĖS
Vadovėlis, kompiuteris, internetas ir įrankis popptlet.

DARBO EIGA
1. Skaitau tekstą ir jį aptariamąją.
2. Kalbamės apie žiemą ir pasaką.
3. Planuojam kaip kursim minčių žemėlapį.
4. Kuriam minčių žemėlapį.
5. Dalinuosiu savo darbu su draugais.

DARBO REZULTATAS
Sukurtas minčių žemėlapis.





4 klasė	A2. Skaitmeninio turinio kūrimas. Erdvės figūrų pažinimas ir jų savybių taikymas

Tema: Geometriniai kūnai.

Veiklos/užduoties tikslas: naudodami klasikinę piešimo programą „Piešimas 3D“ kurs skaitmeninį turinį – piešia stačiakampį gretasienį, kubą, kvadratą, piramidė, ritinį

Ugdomos kompetencijos: Atpažinti kubą, stačiakampį gretasienį, ritinį, piramidę. Modelyje ir brėžinyje parodys kubo, stačiakampio gretasienio, prizmės briaunas, viršūnes, sienas. Taikys žinias apie erdvės geometrines figūras paprastiems uždaviniams spręsti.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Naudotis skaitmeninėmis technologijomis, tvarkyti informaciją, sukurti skaitmeninį turinį.

Kognityvinių gebėjimų sritis: vizualinė-vaizdinė, pažintinė.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: aukštesnysis

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: Matematika, dailė, pasaulio pažinimas

Priemonės: Projektorius ar išmanioji lenta „*Smart*“, kompiuteriai ar planšetės su įdiegtu MS ne senesniu nei 2010 metų ofisu bei piešimo programa „Piešimas 3D“.

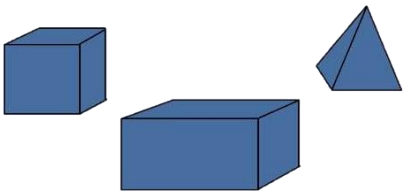
Eiga/užduoties aprašymas: aptarti geometrinių kūnų modelius, pakartojus briaunos, viršūnės, kraštinės sąvokas, žinių įtvirtinimui geometrinių kūnų vizualiniam-vaizdiniam gebėjimams įtvirtinti įsijungti

kompiuterių/planšečių taikomąją piešimo programą Paint bei pasirinkti komandą – redaguojant naudojant Piešimas 3D.

Rekomendacijos mokytojui:
Supažindinti mokinius su taikomosios piešimo programos Piešimas 3D įrankių funkcijomis ir galimybėmis, parodyti taikomosios piešimo programos Piešimas 3D galimybes, pasiūlyti atlikti kubo, stačiakampio gretasienio, piramidės vaizdavimo užduotį.



1 pav. Piešimas 3D



2 pav. Piešimas *Paint*

Rekomendacijos mokiniui: nupiešus kubo, stačiakampio gretasienio, piramidės piešinį, atlikti pasukimo ir apvertimo veiksmus. Pasinaudojus šiomis funkcijomis galima sukomponuoti figūrų kompozicijas. Pažymėtą piešinio dalį laisvojo sukimo rankenėle galima sumažinti ar padidinti figūrą.