

PATVIRTINTA
Klaipėdos „Smeltės“ progimnazijos
direktoriaus 2023 m. rugpjūčio 24 d.
įsakymu Nr. V-173

1 priedas

PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS

1. Ugdymo pasiekimų vertinimas

UGDYMO SRITYS	Iki pagrindinio lygio	Pagrindinis lygis	Virš pagrindinio lygio
Gamtamokslinis ugdymas			
Gamtamokslinis tyrinėjimas (A)			
Gamtamokslinis komunikavimas (B)			
Žmogaus ir aplinkos dermė (C)			
Kalbinis ugdymas			
Klausymas, kalbos suvokimas ir kalbėjimas (A)			
Skaitymo ir rašymo pradmenys (B)			
Matematinis ugdymas			
Matematinis samprotavimas (A)			
Matematinė komunikacija (B)			
Kūrybiškas matematinių problemų sprendimas (C)			
Meninis ugdymas			
Meninė (dailės, šokio, teatro, muzikos) raiška (A)			
Meno (dailės, šokio, teatro, muzikos) supratimas ir vertinimas (B)			
Meno (dailės, šokio, teatro, muzikos) reiškinių taikymo bei paskirties ir kontekstų pažinimas (C)			
Sveikatos ir fizinio ugdymo pasiekimai			
Savęs ir kitų pažinimas, atsakingas elgesys (A)			
Asmens sveikatos stiprinimas (B)			
Judėjimo gebėjimų plėtojimas (C)			
Savistaba ir sąveika su kitais judant (D)			
Visuomeninis ugdymas			
Gyvename kartu (A)			
Kuriame, įsigyjame ir naudojame gėrybės (B)			
Mūsų gyvenimo kaita (C)			

2. Kompetencijų vertinimas:

2.1. Komunikavimo kompetencija. Kasdienėse situacijose (grupėje, namie, išvykose ir kt.), naudodami verbalines ir neverbalines komunikavimo priemones (žodžius, garsus, vaizdus, skaitmenines priemones ir kt.), vaikai ugdomi gebėjimus suprasti, surasti, pritaikyti ir perteikti kitiems informaciją. Visose ugdymo srityse vaikai plėtoja savo žodyną; kuria trumpą nuoseklų pasakojimą bei išklauso kitų pasakojimus, skiria realius ir išgalvotus įvykius, analizuoja informacijos tikrumą. Bendraudami, tardamiesi vaikai dalinasi patirtimi, išpūdžiais, įvardija savo mėgstamas veiklas, pratimus, žaidimus, kelia klausimus ir išsako savo pastebėjimus, nuomonę

apie lankytus renginius (pvz., koncertus, spektaklius, parodas, pavienius kūrinus), bendraamžių raišką ar kitomis aktualiomis temomis. Stengiasi išlaikyti dėmesį, išklaudyti pašnekovą, reaguoja, supranta gaunamus paprastus verbalinius ir neverbalinius pranešimus. Apibūdina savo jausmus ir emocijas, kylančias įvairių veiklų 3 metu. Komunikuoja ir save pristato įvairiomis meno kalbos bei raiškos priemonėmis, perteikdami išgyventas ar sumanytas situacijas, idėjas, emocijas; žaisdamas ar ką kita veikdamas dalinasi savo menine raiška su kitais;

2.2. Kultūrinė kompetencija. Per patirtines kultūrines veiklas vaikai išbando kūrėjo, atlikėjo, kultūros stebėtojo ir vartotojo vaidmenis. Tyrinėdami Lietuvos ir kitų šalių kultūros paveldą, pastebi skirtingų tautų kultūrinį išskirtinumą, šiais atradimais pasinaudoja žaidimo, mokymosi situacijose ar atlikdami projektines veiklas (pvz., susipažįsta su tautinių raštų ornamentais, valstybių vėliavų spalvomis, išradimais, monetomis, banknotais ir pan.). Žaisdami, tyrinėdami, dalyvaudami kultūriniuose renginiuose, vaikai suvokia etninę kultūrą, perima pagrindinių Lietuvos valstybinių švenčių tradicijas, jas pritaiko ir puoselėja artimoje aplinkoje. Susipažinę su kai kurių Lietuvos kūrėjų bei atlikėjų kūryba, dalijasi savo išpūdžiais apie kūrinių įvairovę. Tyrinėdami savo artimiausios aplinkos meno, kultūros reiškinius, bando palyginti juos su kitų šalių kultūros reiškiniais;

2.3. Kūrybiškumo kompetencija. Dalyvaudami atvirose, įtraukiančiose kūrybinėse projektinėse veiklose vaikai ugdomi kūrybiškumo kompetenciją ir kūrybinį mąstymą. Klausinėdami, dalindamiesi savo sumanymais, žinojimu, talentais įgyvendina idėjas, savaip interpretuoja reiškinius ir įvykius, modeliuoja, fantazuoja, kuria istorijas, siužetus ar pasakojimus. Dalyvaudami generuojant ir įgyvendinant jiems aktualias idėjas, skirtingais būdais išbandydami kūrybinės veiklos priemones vaikai tyrinėja artimosios aplinkos objektus bei reiškinius, sukaupia patirtimi dalinasi su kitais. Kurdami, koreguodami savo sumanymus išbando įvairias dailės priemones, muzikos instrumentus ir kitus garso šaltinius, judesius bei vaidybinius elementus, kurie skatina improvizuoti, akomponuoti ir komponuoti; kelia klausimus, dalinasi savo meniniais sumanymais artimoje aplinkoje, švietimo įstaigoje ir svarsto, kaip įgytą meninę patirtį panaudoti už jos ribų. Vadovaudami žaidimui ar veiklai, siūlo taisyklių pakeitimus. Tardamiesi, reflektuodami užbaigia pradėtą kūrybinį darbą, svarstydami, kas pavyko, o kas sekėsi sunkiau, jį tobulina, dalinasi išpūdžiais apie tai, kaip ir koku nuoseklumu atliko veiksmus, kūrybos rezultatus pristato pasirinktu arba pasiūlytu būdu, pasidžiaugia savo ir kitų sugalvotu sprendimu, atradimu;

2.4. Pažinimo kompetencija. Natūraliai smalsaudami, dalyvaudami organizuotose veiklose, vaikai tiesiogiai stebi, tyrinėja artimiausią aplinką, kartu su kitais skiria, lygina, grupuoja, analizuoja gamtamokslinio ugdymo, kalbinio ugdymo, matematinio ugdymo, meninio ugdymo, visuomeninio ugdymo, sveikatos ir fizinio ugdymo daiktus ir reiškinius pagal jiems būdingus lengvai pastebimus požymius, mokosi juos apibūdinti. Žaisdami, tyrinėdami sieja kalbos garsus su jų simboliais, atpažįsta daugelį spausdintinių (didžiųjų) raidžių, skaito nesudėtingus pavienius žodžius, trumpus sakinius ir kelių sakinių lengvai suprantamus tekstus. Spausdintinėmis raidėmis užrašo paprastesnius ar dažnai matomus žodžius, savo vardą. Žodžiu kuria trumpus tekstus (sveikinimus, linkėjimus ir pan.), pasakoja ir atpasakoja išgirstus aiškus, lengvai suprantamo turinio tekstus. Kelia klausimus, įvardija problemas, ieško sprendimo būdų, mokosi iš savo veiklos įvairiais būdais dalindamiesi išpūdžiais, kaip atliko veiksmus ir kokia seka; remdamiesi ankstesne patirtimi svarsto, ką kitą kartą darytų kitaip. Vaikai pažįsta save ir kitus, atpažįsta ir pasakoja, kas yra sveikata, sveika gyvensena, saugumas; judėdami atranda kūno galimybes, žaisdami judriuosis ir sportinius žaidimus, kurdami judesių junginius tyrinėja savo kūno galimybes;

2.5. Pilietiškumo kompetencija. Aptardami gyvenimiškas situacijas, vaikai skiria

pilietišką ir nepilietišką, tinkamą ir netinkamą elgesį, aptaria svarbiausius susitarimus, elgesio taisykles ir jų laikosi. Bendradarbiauja su kitais bendrose veiklose, paiso savo ir kitų poreikių, stengiasi gerbti kito nuomonę, ieško visiems tinkamo sprendimo, puoselėja vertybes (pagarbą, draugystę ir pan.). Kartu su kitais ruošiasi ir dalyvauja kūrybiniuose projektuose, koncertuose, Lietuvos valstybinių švenčių renginiuose ir atlieka juose pasirinktą vaidmenį (groja, dainuoja, vaidina, šoka ar pan.). Atpažįsta ir pritaiko pagrindinius kalendorinių švenčių, valstybinių švenčių, įstaigos tradicinių švenčių simbolius (herbą, vėliavą, himną, tautinius rūbus ir pan.), susipažįsta su tautinės kultūros raiškos požymiais, domisi tautosaka, etnokultūros tradicijomis, kalba, tarmėmis, tariausi dėl bendrų sprendimų, siekia savo tautos ir kitų Lietuvoje gyvenančių tautų sutarimo. Savo žodžiais nusako, ką žino apie savo tautos tradicijas ir kuo jos skiriasi nuo kitų tautų tradicijų, su kuriomis yra susidūrę. Ugdosi pagarbą visų žmonių laisvėms ir teisėms. Dalyvaujant bendruomenėje, ugdosi savo pilietinę atsakomybę, kuria asmeninį santykį su šalies istorijos įvykiais. Pastebi žmonių veiklos poveikį gamtai, jos ištekliams ir ugdosi suvokimą bei nuostatas juos tausoti, imasi iniciatyvos dalyvauti įstaigos bendruomenės veikloje, skirtoje saugoti gamtą ir taupiai vartoti jos išteklius;

2.6. Skaitmeninė kompetencija. Žaisdami, dalyvaujant įvairiose veiklose vaikai mokosi atsakingai, saugiai ir etiška naudotis įvairiais skaitmeniniais įrenginiais, įrankiais, technologijomis ir bendrauti skaitmeninėje erdvėje. Naudodamiesi prieinamomis skaitmeninėmis technologijomis (planšetiniu kompiuteriu, išmaniuoju telefonu, interaktyviu ekranu, programėlėmis ir pan.), vaikai peržiūri skaitmeninį turinį, ieško informacijos, piešia, kuria, žaidžia ugdumuosis žaidimus, tyrinėja (pvz., žemėlapi, artimosios aplinkos objektus ir reiškinius) arba naudodami įrašymo technologijas pradeda kurti paprasčiausią skaitmeninį turinį (pvz. muziką, vaizdo įrašus), išbando technologijas bendravimui, bendradarbiavimui, dalinasi bendravimo patirtimi. Naudodami skaitmenines technologijas vaikai rengia ir pristato kitiems trumpus pranešimus, iliustruoja pasakojimus, gali naudoti žingsnių skaičiavimo programėles, pradeda įgyti informatinio mąstymo pradmenis (pvz., vykdo kelių komandų seką);

2.7. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija. Žaisdami, tyrinėjant aplinką, aptardami įvairias situacijas, vaikai plėtoja savimonės gebėjimus: supranta mimiką ir kūno kalbą reiškiamas emocijas, į jas reaguoja, apmąsto ir nusako savo jausmus, emocijas. Reflektuoja savo pomėgius, nusakydami, ką daryti patinka, o ko – nepatinka, suvokia savo augimą bei vietą šeimoje, ugdymo įstaigos bendruomenėje, pasaulyje. Dalyvaujant įvairiose veiklose mokosi valdyti savo emocijas, kuria ir palaiko draugiškus santykius su grupės draugais ir ugdytojais bei stengiasi laikytis grupės susitarimų ir taisyklių, plėtoja socialinės atsakomybės įgūdžius. Atpažįsta patyčias ir mokosi tinkamai reaguoti į jas. Supranta saugaus elgesio taisyklių svarbą atitinkamose situacijose, mokosi jų laikytis, rūpinasi sveikata pasitelkę fizinį aktyvumą, supranta sveikos mitybos svarbą sveikatai. Samprotaudami apie atsakingą ir saugų elgesį artimojoje aplinkoje, gamtoje, paaiškina, ko reikia žmogui, kad jis gyventų, gerai jaustųsi, būtų sveikas; mokosi tausoti išteklius, pasitikėti savo pažinimo galiomis; atlieka bendras tyrimų veiklas, dalinasi turima patirtimi. Dalyvaujant bendroje veikloje (poroje, grupėje ar pan.) atsakingai ir saugiai elgiasi su priemonėmis, stengiasi dėmesingai klausytis, laikytis sutartų taisyklių, kalbos etiketo normų, elgtis mandagiai, pagarbiai ir saugiai, stengiasi prisiimti atsakomybę už savo veiksmus, pasitikėti savo jėgomis, baigia veiklą iki galo.