PATVIRTINTA
,,Saulės“ pradinės mokyklos direktoriaus
2026 m. rugsėjo 8 d. įsakymu Nr. V- 199

.

ŠIAULIŲ „SAULĖS“ PRADINĖ MOKYKLA

PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO GRUPIŲ UGDOMOSIOS VEIKLOS PLANAS 2026 – 2027 M. M.

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Priešmokyklinio ugdymo grupės (toliau – PUG) ugdomosios veiklos planas 2026 – 2027 m. m. sudarytas remiantis Bendrąja priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programa (toliau Programa), rekomendacijomis priešmokyklinio ugdymo pedagogui ,,PATIRČIŲ ERDVĖS“ I–II dalys.

Programos tikslas – atsižvelgiant į kiekvieno vaiko patirtį, galias, ugdymosi poreikius, vadovaujantis humanistinėmis, demokratinėmis vertybėmis, užtikrinti palankias asmenybės raidos ir ugdymo(si) sąlygas, padėti pasirengti sėkmingai pradėti mokytis mokykloje.

II. PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO SIEKIAMYBĖ IR UŽDAVINIAI

Siekiamybė – įgyvendinant PU programą bus ugdomos šios kompetencijos: komunikavimo, kultūrinė, kūrybiškumo, pažinimo, pilietiškumo, skaitmeninė, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.

Uždaviniai:

1. Atpažinti kiekvieno vaiko ugdymosi poreikius, kylančius iš asmenybės raidos tarpsnio, individualių raidos ypatumų, prigimtinių gebėjimų visumos ir sociokultūrinės aplinkos;

2. Į vaiką ir jo vertybių ugdymą orientuotame, integraliame ugdymo procese tikslingai taikyti vaiko ir pedagogo sąveika grindžiamus ugdymo(si) metodus, priemones;

3. Organizuoti ugdymą derinant kryptingą pedagogo ir spontanišką vaiko veiklą, taikant patirtinio ugdymosi metodus (projektus, tyrinėjimus, eksperimentavimą, pažintines išvykas, diskusijas ir kt.), pripažįstant žaidimą ir kasdienį vaiko gyvenimą grupėje kaip neatsiejamą ugdymo dalį;

4. Sukurti priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdymuisi pritaikytą ir ugdymąsi stimuliuojančią aplinką;

5. Siekiant užtikrinti kiekvieno vaiko ugdymosi sėkmę, sudaryti galimybę vaikams skirtingais būdais pademonstruoti pasiekimus bei daromą pažangą ir juos sistemingai fiksuoti, dokumentuoti, analizuoti, vertinti ir aptarti su tėvais (globėjais) ir kitais su vaiko ugdymu susijusiais asmenimis;

6. Kurti ir plėtoti pasitikėjimu ir pagarba, aktyvia partneryste grindžiamą tikslingą bendradarbiavimą su tėvais (globėjais), švietimo pagalbos specialistais, pradinio ugdymo mokytojais ir kitais švietimo paslaugų tiekėjais.

7. Plėtoti STEAM ugdymo kryptį, integruojant gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos elementus į kasdienį ugdymo procesą.

III. UGDYMO PRIORITETAI

Prioritetas – ugdymo procesą grįsti projektų metodu, veiklas planuoti kartu su vaikais, siekti, kad kiekvienas vaikas galėtų patenkinti savo aktyvumo, savarankiškumo, saviraiškos poreikius ir kt.

Įgyvendinant PU programą, ugdyti visas ugdymo(si) kompetencijas, apimant ugdymo(si) sritis ir kryptingai integruojant STEAM ugdymo principus – gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menus ir matematiką, skatinant vaikų tyrinėjimą, eksperimentavimą, problemų sprendimą, kūrybiškumą ir praktinį žinių taikymą:

1. Gamtamoksliniam ugdymui;
2. Kalbiniam ugdymui;
3. Matematiniam ugdymui.;
4. Meniniam ugdymui;
5. Sveikatos ir fiziniam ugdymui;
6. Visuomeniniam ugdymui.

IV. DIFERENCIJAVIMAS IR INDIVIDUALIZAVIMAS

Ugdomoji medžiaga diferencijuojama ir individualizuojama, atsižvelgiant į vaikų gebėjimus, turimą patirtį, individualius ugdymosi poreikius ir mokymosi tempą. Organizuojant ugdymą sudaromos sąlygos vaikams aktyviai tyrinėti, eksperimentuoti, kurti, konstruoti, spręsti problemas ir praktiškai taikyti įgytas žinias, integruojant STEAM – gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos – elementus.

V. VERTINIMAS

Vaiko ugdymosi pažanga yra vertinama nuolat, pasirenkant vertinimo būdus ir metodus: stebėjimą, pokalbį, diskusiją, vaiko pasakojimus, jo darbelių ir veiklos analizę, garso, vaizdo įrašus ir kt. Vertinimo būdai ir metodai pasirenkami ir taikomi, atsižvelgiant į tai, kas vertinama – žinios ir supratimas, gebėjimai, nuostatos ar jų visuma – vaiko kompetencija. Kompetencijos įvertinimas grindžiamas ilgalaikiu vaiko stebėjimu ir informacijos iš įvairių šaltinių kaupimu, jos apibendrinimu. Kompetencijos lygis atsiskleidžia, vaikui veikiant natūralioje ar tikslingai sukurtoje situacijoje: žaidžiant, bendraujant, dalyvaujant projektiniame darbe, per iškylas, ekskursijas ar panašiai. Vertinami

konkretaus vaiko pasiekimai ir jo daroma pažanga, lyginant ankstesnius vaiko pasiekimus su dabartiniais. Vaikų pasiekimai viešai tarpusavyje nelyginami. Vaiko pasiekimai vertinami pagal pasiekimus, kurie numatyti Programoje arba Programoje, pritaikytoje, atsižvelgiant į nustatytus jo specialiuosius ugdymosi poreikius. Kasdienė informacija apie vaiko pasiekimus kaupiama ir fiksuojama vaiko pasiekimų apraše, aplanke, skaitmeninėse laikmenose. Vertinamosios išvados (įvertinimai) pateikiamos aprašomuoju būdu – trumpais komentarais, nusakančiais, kokios yra stipriosios vaiko pusės, kas jau pasiekta, kokių dar yra spragų ir kas siektina. Vertinant vaiko pasiekimus, pažymiai (balai) arba jų pakaitalai (ženklai, simboliai) nenaudojami.

VI. PROGRAMOS TURINYS

PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO GRUPĖS PIRMO KETVIRČIO VEIKLOS PLANAS 2026-2027 M.M.

Ugdymo metodai: pasakojimo, diskusijos, interviu, minčių lietaus, mąstymo žemėlapių, deklamavimo, tyrinėjimo, žaidimo, vaidybos, stebėjimo, eksperimentavimo, problemų sprendimo, projektinės veiklos, konstravimo ir modeliavimo, kūrybinės – praktinės veiklos, bandymų ir atradimų, pažintinių išvykų. Taikant STEAM ugdymo principus, prioritetas teikiamas aktyviems, patirtiniams ir integruotiems metodams, skatinantiems vaikų smalsumą, tyrinėjimą, eksperimentavimą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą, bendradarbiavimą ir gebėjimą praktiškai spręsti problemas.

Laukiamas rezultatas: brandi vaiko asmenybė, pasirengusi mokytis pagal pradinio ugdymo programą.

Plėtojant ugdomasias kompetencijas taikomas integruotas STEAM ugdymas, siejantis gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menus ir matematiką.

Mėnuo/ savaitė	**Projektas/Idėja/Tema**	**Kompetencijų ugdymas (nuostatos, gebėjimai, žinios ir supratimas)**
09 mėn.	**Aš ir mano vardas**	**Plėtojamos kompetencijos:** socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, pilietiškumo**. Integruojamos kompetencijos:** *komunikavimo, kultūrinė, kūrybiškumo, pažinimo, skaitmeninė.* **Rytinė veikla** Diskusija – minčių lietus „Kodėl aš atėjau į mokyklą?" Vaikai apžiūrės klasės, mokyklos erdves, bandys sugalvoti, kaip jas galėtų pajvairinti, papuošti, susikurs vardo korteles. Ugdytiniai prisimins ir bandys papasakoti, kaip praleido vasaros atostogas, kurs klasės susitarimus, susipažins su

		klasės draugais, dalyvaus diskusijoje „Mes visi skirtingi, bet kartu ir panašūs". Atlikę užduotį „Mano vardo pirma raidė", pristatys ją klasės draugams ir bandys įsiminti jų vardo raides. Atliks užduotis ir žais didaktinius žaidimus skaičių sekai nuo 1 iki 5 įtvirtinti, diskutuos tema „Mandagus elgesys. Kas tai?", atliks su šia tema susijusias užduotis. Ugdytiniai **atliks tyrimą „Ilgiausias vardas", ž**aisdami Photon robotuku ugdysis programavimo pagrindus ir informatinį mąstymą. Susipažins su raide I ir skaičiumi 1. Dalyvaus pirmoje pažintinėje dienoje „Mano miesto gimtadienis". **Popietinė veikla** Vaikai susipažins su naujais draugais ir klasės aplinka, aptars mandagaus ir saugaus elgesio klasėje, mokykloje, valgykloje taisykles, mokyklos kieme bei viešoje vietoje. Vaikai stengsis prisiminti, kada ką nors veikiant ar žaidžiant reikia taisyklių, kartu kurs, planuos, modeliuos žaidimų, veiklų aplinką bei taisykles. Ugdytiniai iliustruos, pieš, atliks įvairias kūrybines užduotis, žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti, žais judriuosius bei komandinius žaidimus mokyklos kieme. **STEAM: Gamtos elementai.** Vaikai ieškos lauko erdvėje šakelių, akmenukų ar lapų ir iš jų dėlios savo vardo pirmąją raidę. **Lego atspaudai.** Naudodami planšetę, vaikai nufotografuos savo sukurtą vardą ir bandys jį patys nukopijuoti (įrašyti) klaviatūroje. **Plastilino ir dantų krapštukų raidės.** Mokydamiesi apie formų stabilumą, vaikai patys konstruos raidžių karkasus. **Raidžių matematika.** Vaikai skaičiuos, kiek raidžių yra jų varde, iš Lego kaladėlių statys tokio paties aukščio bokštą (1 raidė = 1 kaladėlė) ir lygins, kieno bokštas aukštesnis.
09 mėn.	**Rudens kerai. Obuolio diena**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *socialinė, emocinė ir*

		*sveikos gyvensenos, pilietiškumo, komunikavimo, kultūrinė, skaitmeninė***.** **Rytinė veikla** Mokysis maišyti ir išgauti naujas spalvas, remdamiesi atliktais bandymais mokės sumaišyti oranžinę, violetinę, žalią spalvas. Gebės įvardinti šaltas ir šiltas spalvas, palyginti paveikslėlius, įvardinti jų nuotaiką. Naudodami šiltas ir šaltas spalvas kurs rudens paveikslą. Aptars, kaip gamta keičiasi rudenį, kaip reikia rengtis pakitus orams. Aiškinsis „Iš kur atsiranda lietus" žiūrėdami filmuotą medžiagą „Vandens apykaitos ratas" ir atlikdami eksperimentą „Lietus maišelyje". Aptarę rudens požymius ir išsiaiškinę, kad ruduo ne tik gamtos kitimo laikas, bet ir vaisių ir daržovių gausos metas, dalyvaus veikloje „Obuolio diena". Atliks tyrimą „Kokius obuolius mėgstu labiausiai" ir STEAM „Ištirkime obuolį". Susipažins su raide Tt, skaičiumi 2. **Popietinė veikla** Vaikai klausysis įvairių pasakų, stebės animacinius filmus, aptars, diskutuos, pasidalins savo pastebėjimais, iliustruos. Vaikai bandys skaičiaus „2" pagalba nupiešti įvairius piešinius. Stebės senosios animacijos filmą „Obuolių maišas", klausysis pasakų „Pasaka apie obuolį Antaną", „Obuolių pasakos" ir kt. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. Žais judriuosius bei komandinius žaidimus mokyklos kieme. **STEAM: Kodėl obuolys ruduoja?** Obuolys supjaustomas skiltelėmis. Vieną palieką atvirą, kitą apšlakstyti citrinos sultimis, trečią įmerkti į vandenį. Vaikai stebės ir fiksuos, kuris obuolys pasikeis greičiausiai. **Svarstyklių technologijos.** Naudodami mechanines ir elektronines svarstykles, vaikai svers skirtingo dydžio obuolius, lygins svorius ir mokysis suprasti skaičius ekrane.

		Lapų trynimas (Frotiažas). Po popieriaus lapu padedami reljefiniai rudens lapai ir spalvotais pieštukais ar kreidelėmis spalvinama viršuje, kol išryškėja lapo kontūrai. **Kiek sėklų slepia obuolys?** Kiekvienas vaikas gaus po obuolio skiltelę/puselę, iškrapštys sėklas, jas suskaičiuos ir palygins (kieno obuolys turėjo daugiausiai sėklų). **Obuolio matavimas juostele.** Vaikai ims siūlą ar popierinę juostelę, apjuos obuolį, nukirps ir išmatuos jo apimtį (storumą), o vėliau juosteles išsidėlios nuo trumpiausios iki ilgiausios.
09 mėn.	**Paukščių gyvenimas**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos***: kultūrinė, kūrybiškumo, pilietiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.* **Rytinė veikla** Aptars ir kurs paukščio gyvenimo ciklo schemą. Atliks eksperimentą su kiaušiniais „Virtas - nevirtas". Aptars išskrendančius ir pasiliekančius žiemoti paukščius. Domėsis, kodėl paukščiai nesušąla ir nesušlampa skrisdami per lietų. Atliks tyrimą „Plunksna ir vanduo". Kurs mąstymo žemėlapį „Išskrenda - pasilieka". Aptarę paukščių migravimą kurs paukštį ir trikampį iš V raidės. Dalyvaus diskusijoje „Paukščių kalba". Mokysis paukščių balsų pamėgdžiojimo. Žais interaktyvius žaidimus Wordwall platformoje. Susipažins su raide Vv, skaičiumi 3. Geometrinė figūra - trikampiu. **Popietinė veikla** Atliks įvairias užduotis, skirtas vaikų kūrybiškumui, smulkiajai motorikai, dėmesingumui lavinti. Vaikai bandys skaičiaus „3" pagalba nupiešti įvairius piešinius. Klausysis įvairių pasakų bei stebės animacinius filmus apie paukščius. Pasivaikščiojimo lauke metu stebės išskrendančius paukščius, rudens gamtos spalvas. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir

		bendradarbiauti. Žais įvairius judriuosius žaidimus mokyklos kieme: ,,Skrenda-neskrenda‘, „Vilkas ir žąsys“ ir kt. **STEAM: Kaip paukščiai išlieka sausi?** Vaikai nuspalvins nupieštą paukštį vaškine kreidele, o kitą – paprastu pieštuku. Apipurškus lapus vandeniu, stebės, kaip nuo „vaškinio paukščio“ vanduo nubėga (supras paukščių plunksnų riebalinį sluoksnį). **Plunksnos lengvumas ir struktūra.** Vaikai tyrinės tikras plunksnas per padidinamąjį stiklą. Jie bandys jas pūsti į viršų, stebės, kaip jos krenta, ir aiškinsis, kodėl paukščiai gali skristi. **Eko-lesyklėlė.** Iš perpjauto apelsino žievės arba kankorėžio, aplieto taukais/medumi ir apvolioto grūdais, vaikai konstruos pakabinamas lesyklėles. **Lizdo inžinerija.** Vaikai bandys patys sukonstruoti lizdą iš gamtoje rastų priemonių (šakelių, žolės, samanų, molio). Testuos lizdo tvirtumą įdėdami į jį „kiaušinį“ (akmenuką ar plastikinį kiaušinį). **Spalvoti paukščių kiaušiniai.** Vaikai iš plastilino lipdys kiaušinius ir juos margins natūraliais raštais (taškeliais, brūkšneliais), imituodami tikrų paukščių kiaušinius.
09 mėn.	**Vaisiai ir daržovės. Ką valgome?**	**Plėtojamos kompetencijos:** socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, pažinimo**. Integruojamos kompetencijos:** *komunikavimo, kultūrinė, kūrybiškumo, pilietiškumo, skaitmeninė.* **Rytinė veikla** Vaikai susipažins su sveiko maisto teikiama nauda sveikatai, įgaus žinių apie žmogaus organizmui būtinas maisto medžiagas. Kurs mąstymo žemėlapį „Sveikas - nesveikas maistas”. Minčių lietus “Skanu - sveika”. Aiškinsis kokių vitaminų gausu daržovėse ir vaisiuose. Receptai iš daržovių. Dirbdami komandose kurs „Vitaminiuką”. Dalyvaus praktinėje veikloje „Ruošiu sveikuolių desertą draugui”.

		Surinkę medžiagą enciklopedijose, internetinėje erdvėje, knygose, kurs mąstymo žemėlapį „Vaisius, uoga ar daržovė?". Apžiūrėję įvairias daržoves ir jas ištyrinėję, atliks užduotį „Daržovių diagrama". Vaikams pasiūloma užrištomis akimis ragauti vaisius, daržoves, spėti, ką ragauja. Vaikai nusakys produktų skonio savybes, teisingai įvardins ragaujamus produktus. Susipažins su bestuburiais - vynuogine sraige ir šliužu, bandys paaiškinti, kuo jie skiriasi ir yra panašūs, atliks su jais susijusias veiklas. Susipažins su raide Ll. Skaičiumi 4. **Popietinė veikla** Vaikai prisimins apie vaisių bei daržovių naudą žmogui. Klausysis įvairių pasakų, stebės animacinius filmus, aptars, diskutuos, pasidalins savo pastebėjimais, iliustruos. Vaikai bandys skaičiaus „4" pagalba nupiešti įvairius piešinius. Klausys įvairių pasakų apie daržoves, mokysis jas piešti. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. Žais įvairius judriuosius bei komandinius žaidimus : „Valgoma – nevalgoma" ir kt. **STEAM: Augalo anatomija lėkštėje.** Vaikai tyrinės daržoves ir skirstys jas pagal tai, kokią dalį valgome. Šaknys (morka, ridikėlis), lapai (kopūstas, salota), stiebas (salieras), žiedas (brokolis), vaisius (pomidoras, agurkas). **Skonių ir kvapų užrištomis akimis testas.** Vaikai lavins sensoriką: užrištomis akimis uostys ir ragaus skirtingus vaisius bei daržoves, bandys juos įvardinti ir apibūdinti (saldus, rūgštus, kietas, sultingas). **Sultys ir kokteiliai.** Vaikai saugiai naudosis mechanine sulčiaspaude arba elektriniu trintuvu (blenderiu), stebės, kaip kieta daržovė ar vaisius virs skysčiu. **Natūralūs dažai.** Vaikai tiria, kaip daržovės gali dažyti. Jie spaudžia burokėlių, špinatų ar morkų sultis ir jomis tapo paveikslus ant popieriaus.

		Matematinė diagrama „Ką labiausiai mėgsta grupė?“. Vaikai ant lentos klijuos lipdukus prie savo mėgstamiausios daržovės ar vaisiaus paveikslėlio. Kartu skaičiuos rezultatus ir aiškinsis, ką labiausiai mėgsta.
UGDYTINIŲ TĖVŲ SUSIRINKIMAS - „AŠ JAU PRIEŠMOKYKLINUKAS“		
10 mėn.	**Aš ir mano kūnas**	**Palėtojamos kompetencijos**: komunikavimo, pažinimo, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, pilietiškumo, skaitmeninė, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.* **Rytinė veikla** Supažins su žmogaus kūno dalimis. Kurs plakatą „Mano kūno dalys“. Pagal plakatus ar figūros iliustracijas mokysis įvardyti pagrindines kūno dalis. Paaiškins, kokias funkcijas gali atlikti žmogaus kūnas. Žiūrės edukacinius filmukus „Kūno dalys“, „Kelionė po žmogaus kūną“. Žais žaidimą „Veido abėcėlė“ pažinti veido funkcines dalis (akys, nosis, burna, ausys). Mokysis dainelės apie kūno dalis „Galva, pečiai...“. Koordinacijos ir kūno dalių pažinimas per fizinę veiklą. Susipažins su raide A, apskritimu. Aiškinsimės sąvokų „toks pat”, „vienodas” reikšmes. **Popietinė veikla** Kurs piešinį „Aš ir mano kūnas“. Klausysis tekstų apie žmogaus kūną. Atsakys į klausimus, diskutuos tarpusavyje. Pagal „Hey hey mokykla“ mokysis piešti berniuką ir mergaitę. Žais žaidimą „Paslapčių dėžutė“. **STEAM: Plaučių modelis.** Naudos plastikinį butelį, šiaudelį ir du balionus, kad suprastų, kaip veikia mūsų plaučiai įkvepiant ir iškvepiant orą. Vaikai patys bandys giliai įkvėpti ir stebės savo krūtinės ląstą. **Širdies plakimo matuoklis.** Vaikai uždės mažą plastilino rutuliuką ant dantų krapštuko ir pastatys jį ant savo riešo (kur jaučiamas pulsas). Stebės, kaip krapštukas ritmiškai

		juda. Po to vaikai pašokinės ir stebės, kaip judėjimas pagreitėja. **Dydžio projekcija (Mano siluetas).** Vaikas atsiguls ant didelio popieriaus lapo, o draugas ar mokytojas apves jo kūno kontūrą. Vėliau vaikas patys pieš savo veido bruožus, drabužius, įklijuos popierinius organus teisingose vietose. **Augimo diagrama.** Vaikai išmatuos savo ūgį siūlu, jį nukirps ir priklijuos prie sienos. Kartu lygins, kieno siūlas ilgiausias, rikiuosis nuo mažiausio iki didžiausio ir kurs grupės ūgio diagramą.
10 mėn.	**Miško stebuklai**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, skaitmeninė, pažinimo. **Integruojamos kompetencijos:** *komunikavimo, kultūrinė, kūrybiškumo, pilietiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos***.** **Rytinė veikla** Atliks įvairius stebėjimus, tyrinėjimus naudojant gamtinę medžiagą – medžių lapus, vaisius. Lyginami pagrindinių medžių lapai (ąžuolas, klevas, kaštonas), jų formos, spalvos, medžių vaisių panašumai ir skirtumai, įtvirtinami pavadinimai. Gamtoje ieškosime šių medžių vaisių. Aptariama, kokie miškai vyrauja Lietuvoje, kokių dar pasaulyje būna miškų (džiunglės ir pan.). Įvairiuose šaltiniuose ieškoma informacijos, kaip išsaugoti miškus, kodėl taip reikia daryti. Atpažinti ežį, voverę, lapę ir gebėti apie juos pasakyti 2-3 faktus. Žinoti, kaip jie ruošiasi žiemoti. Miško grybai. Pasirinkta technika kuriamas miško augalas – krūmas, medis, samana… Susipažins su raide Kk, skaičiumi 5. Lygybės ženklas. Sąvokos „kairė - dešinė”. Atliks užduotis skaičiaus ir raidės įtvirtinimui. **Popietinė veikla**

		Vaikai supras elgesio miške taisykles ir jų laikysis, numatys, kokie pavojai tyko miške. Susitelks bendrai suplanuotai veiklai: klausysis įvairių pasakojimų, žiūrės filmus, atliks įvairias kūrybines užduotis. Lavės vaiko vaizduotė, plėsis jų interesai, tobulės meninė raiška. Klausys įvairių pasakų apie mišką. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. Pasivaikščiojimo lauke metu stebės mokyklos augmeniją, gebės iš lapų, vaisių atpažinti bent du, tris medžius. **STEAM: Kaip geria vandenį?** Įmerks saliero stiebą arba baltą gėlę į vandenį su maistiniais dažais. Vaikai stebės, kaip augalas sugeria vandenį – taip jie supras, kaip medžių šaknys maitina visą medį. **Spalvoti grybų nameliai.** Vaikai dažys kankorėžius guašu, o ant viršaus uždės iš plastilino nulipdytas grybų kepurėles. **Lapų anatomijos antspaudai.** Vaikai rinks skirtingų medžių lapus (ąžuolo, beržo, klevo), teps juos storų dažų sluoksniu ir spauduos ant popieriaus, tyrinės lapų gyslas ir kontūrus. **Grybų matavimo laboratorija.** Vaikai gaus skirtingo dydžio grybų trafaretus arba natūralius grybus (pvz., pievagrybius). Matuos koto ilgį ir kepurėlės plotį liniuote, o gautus skaičius žymės diagramoje. **Kieno pėdsakas ilgesnis?** Ant grindų išklojamos popierinės gyvūnų pėdsakų iškarpos (lokio, vilko, zuikio, voverės). Vaikai skaičiuos, kiek zuikio pėdučių telpa į vieną lokio pėdos ilgį.
10 mėn.	**Ką galiu nuveikti kaime?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, kūrybiškumo, pilietiškumo, skaitmeninė, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.* **Rytinė veikla**

		Aiškinsimės, kokius darbus galima nudirbti sode. Kokių įrankių reikia dirbant sode? Aptarsime namų augintinius, jų priežiūrą. Naminiai gyvuliai ir paukščiai. Kiaušinis. Eksperimentai su juo. Išsiaiškinti, ką vaikai augina ir ką norėtų auginti. Vaikai parengs savo augintinio pristatymą. Mokysis apibendrinti, daryti išvadas, pagrįsti savo mintis. Susipažins su raide Yy ir skaičiumi 6, aptars šio skaičiaus vertę. Pliuso ženklas, sudėtis. Planuojama išvyka į artimiausią ūkį. **Popietinė veikla** Vaikai domėsis ir stebės, kokie darbai dirbami kieme, lauke, sode. Ieškos informacijos, iš kokių medžiagų pagaminti įvairūs daiktai. Kurs estetišką sodo, kiemo aplinką bei sieks palaikyti aplinkos tvarką ir švarą. Pokalbis apie naminius paukščius ir gyvūnus. Susitelks bendrai suplanuotai veiklai: klausysis įvairių pasakojimų, žiūrės filmus, atliks įvairias kūrybines užduotis. Lavės vaiko vaizduotė, plėsis jų interesai, tobulės meninė raiška. **STEAM: Paršelio purvo vonios.** Vaikai nusipieš ir išsikirps rožinį paršelį. Sumaišę rudą guašą su šiek tiek krakmolo ar smėlio (kad gautųsi tikroviška purvo tekstūra), pirštukais „išmaudys“ paršelį purve. **Matematinė ūkio statistika.** Vaikai rūšiuos gyvūnų figūrėles pagal kojų skaičių: tie, kurie turi 2 kojas (višta, antis, žąsis), ir tie, kurie turi 4 kojas (karvė, arklys, kiaulė). Vėliau skaičiuos, kiek iš viso kojų yra tam tikrame „aptvare“. **Saugus aptvaras.** Iš Lego kaladėlių, medinių pagaliukų ar popierinių stiklinių pastatys aptvarą gyvūnų figūrėlėms. Svarbiausia sąlyga – aptvaras turi būti uždaras, kad „gyvūnai neišsilaisvintų“.
10 mėn.	**Stalo kultūra**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, kūrybiškumo, pilietiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.*

		Rytinė veikla Vaikai skirs mandagų, pagarbų elgesį prie stalo nuo netinkamo. Pateiks 1-2 gero elgesio pavyzdžius. Mokysis rašyti skaičių 8, aptars šio skaičiaus vertę. Mokysis rašyti, tarti ir atpažinti iš klausos raidę Hh. Sugalvos žodžių, prasidedančių raide H. Sąvoka „pusė“. Žais interaktyvius žaidimus. Atliks tyrimą „Stalo tvirtumas”. Mokysis padengti stalą. Aiškinsis stalo serviravimo taisykles. Žaidybinė situacija „Einu pas draugą į svečius”. Pokalbis, filmuota medžiaga apie duonos kelią iki mūsų stalo. Įgaus žinių apie žmogaus organizmui būtinas maisto medžiagas. „Sveikas - nesveikas maistas”. Trikampis. Sąvokos aukštai – žemai. Apskritimo žemėlapis. **Popietinė veikla** Vaikai pasakos draugams ir pedagogui apie savo patirtį, išsakys pastebėjimus, kels klausimus ir ieškos atsakymų. Teiks pirmenybę sveikam ir vertingam maistui. Aptars mandagų ir pagarbų elgesį prie stalo. Susitelks bendrai suplanuotai veiklai: klausysis įvairių pasakojimų, žiūrės filmus, atliks įvairias kūrybines užduotis. Lavės vaiko vaizduotė, plėsis jų interesai, tobulės meninė raiška. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. **STEAM: Bakterijos ant rankų (Pipirų eksperimentas).** Į lėkštę su vandeniu įbers maltų juodųjų pipirų (kurie simbolizuoja bakterijas). Vaikas suvilgys pirštą skystu muilu ir įkiš į lėkštę – pipirai akimirksniu „pabėga“ į kraštus. Vaizdus eksperimentas, kodėl prieš sėdant prie stalo būtina plauti rankas muilu. **Gero elgesio šviesoforas.** Naudodami išmaniąją lentą, vaikai žiūrės trumpas situacijas (animacijas), kaip elgiamasi prie stalo. Vaikai pakels žalią kortelę, jei elgesys tinkamas (kramtoma užčiaupta burna, naudojama servetėlė), arba

		raudoną, jei netinkamas (kalbama pilna burna, žaidžiama telefonu). **Servetėlių lankstymo inžinerija (Origami).** Vaikai mokysis lankstyti popierines ar medžiagines servetėles įvairiomis formomis (trikampis, „kiškio ausys“, burlaivis). Lavins smulkiąją motoriką, erdvinį mąstymą ir supratimą apie geometrines formas. **Mano svajonių lėkštė.** Baltą popierinį dubenėlį ar lėkštę flomasteriais ar dažais kuria savo unikalų stalo indų dekorą. **Maisto estetika.** Vaikai iš pjaustytų vaisių ir daržovių griežinėlių lėkštėje dėlioja gražias kompozicijas: veidelius, gėles ar gyvūnus. Mokysis, kad maistas turi būti ne tik skanus, bet ir estetiškai patiektas.
10 mėn.	**Kaip paguosti liūdintįjį?**	**Plėtojamos kompetencijos:** socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo**. Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, kūrybiškumo, pažinimo, pilietiškumo, skaitmeninė.* **Rytinė veikla** Vaikai mokosi užjausti, paguosti, pasidžiaugti kartu, kartu ir paliūdėti. Aiškintis, aiškintis iš kokių požymių galima atpažinti, kaip jaučiasi šalia esantis - veido mimika, kūno kalba, poza, laikysena. Idėja – žaidimai „Jausmų veidrodis”, „Jausmų muzika”, aptariant, kokia gali būti muzikos nuotaika. Kaip spręsime iškilusius ginčus? Vaikai gebės pasiūlyti bent vieną konflikto sprendimo būdą. Diskusija, kada vaikams būna liūdna, o kada linksma. Kaip jie reiškia savo turimas emocijas. Liūdesys. Aptarti žmogaus gyvenimo liniją. Žmonės išeina amžinybėn, bet prisiminimai lieka. Vėlinių papročiai ir tradicijos. Susipažinti su molio ir vaško savybėmis.. Žvaigždės. Grįžulo ratai - sakmė, kaip jie atsirado. Susipažins su raidėmis Zz ir Žž. Skaičiumi 7. **Popietinė veikla** Vaikai domėsis, kaip reikia elgtis įvairiose situacijose (kai linksma, liūdna, pikta ir pan.). Tinkamai reikš natūraliai

		kylančias emocijas ir jausmus, valdys žaidžiant, bendraujant kylančius spontaniškus impulsus ir susilaikys nuo nederamo elgesio. Pagarbiai elgsis su draugais ir artimaisiais. Prisimins ir pagerbs mirusiuosius. Atliks kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai lavinti. Gamins ir dekoruos žibintus. Atliks STEAM veiklą: sužinos 3 žvakės užgesinimo būdus (su vandeniu, užpučiant ir gesins dangteliu (stikliniame inde išdegus deguoniui, liepsna užgęsta). Sužinos, kad Žemė yra vienintelė planeta, kurioje gali degti ugnis, nes kitose planetose nėra deguonies, be kurio ugnis nedega. Pasigamintą žibintą neš ant savo artimųjų kapo arba namuose uždegs Vėlinių žvakelę. **STEAM: Liūdesio debesėlio eksperimentas.** Į stiklinę su vandeniu įpurkš skutimosi putų (tai debesis). Vaikai su pipete lašins mėlynus maistinius dažus (liūdesio ašaras/lietų). Stebės, kaip putos prisipildo drėgmės ir dažai pradeda kristi žemyn. Pamoka: liūdesį, kaip ir lietų, reikia išlieti, kad vėl nušvistų saulė. **Sensoriniai ramybės buteliukai.** Vaikai į buteliukus su vandeniu ir klijais (arba aliejumi) bers blizgučius ir spalvotus karoliukus. Kai vaikas liūdi ar pyksta, galės suplakti buteliuką ir stebėti lėtai krentančius blizgučius. **Emocijų fotostudija.** Vaikai porose naudos planšetes. Vienas vaikas veido išraiška rodo liūdesį, o kitas jį nufotografuoja. Tada jie keičiasi vaidmenimis ir fiksuoja „paguostą / laimingą“ veidą. Nuotraukos lyginamos ekrane (apžiūrimi lūpų kampučiai, antakiai). **Paguodos akmenėliai.** Vaikai lauke ieškos švelnių, glotnių akmenukų. Juos spalvins šviesiomis, šiltomis spalvomis ir pieš šypsenėles ar širdeles. Šiuos akmenukus jie pasiliks arba padovanos draugui, kuriam tuo metu liūdna (kaip kišeninį paguodos talismaną). **Paguodos atvirukas liūdinčiam.** Vaikai iš džiovintų rudens lapų ir blizgučių kurs šiltą atviruką. Mokytojos padeda

		užrašyti trumpą paguodos frazę. kurią vaikas galės padovanoti liūdinčiam šeimos nariui ar draugui.
MOKINIŲ RUDENS ATOSTOGOS - 2026-11-02-2026-11-08 **ŽAIDIMŲ DIENOS**		
11 mėn.	**Kaip gatvėje ir kelyje būti saugiam?**	**Plėtojamos kompetencijos**: socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, komunikavimo, pažinimo, kūrybiškumo, pilietiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, skaitmeninė.* **Rytinė veikla** Vaikai susipažins su saugaus eismo taisyklėmis, pažins kelio ženklus, mokysis saugiai elgtis gatvėje. Suvoks, kokie gatvėje slypi pavojai. Gebės 1-2 sakiniais išsakyti nuomonę apie tai, kada reikia skambinti pagalbos telefonais. Turtins kalbą naujomis sąvokomis. Atlikdami estafečių užduotis, laikysis taisyklių. Sužinos apie įvairių mašinų paskirtį. Mokysis rašyti skaitmenį 9, aptars šio skaičiaus vertę, sąvokos „plius“, „sudėtis“. Mokysis rašyti, tarti ir atpažinti iš klausos raidę Ff. Mankštelė „Šviesoforas“. Meninis darbelis – atšvaito gamyba. **Popietinė veikla** Vaikai susipažins su pagrindinėmis kelių eismo taisyklėmis. Paaiškins, kam reikalingos šios taisyklės ir kodėl jų privalu laikytis. Sužinos, kaip saugiai elgtis gatvėje, kieme, klasėje, susipažins su šviesoforo spalvomis. Stebės ir aptars laidelę vaikams „Kakė Makė mokosi saugaus eismo taisyklių. Ką pasakė Kakė Makė?“. Vaikai iliustruos, pieš, atliks įvairias kūrybines užduotis. Susitelks bendrai suplanuotai veiklai: klausysis įvairių pasakojimų, žiūrės filmus, atliks įvairias kūrybines užduotis. Lavės vaiko vaizduotė, plėsis jų interesai, tobulės meninė raiška. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti.

		STEAM: Mano svajonių saugus miestas. Vaikai iš didelių kartoninių dėžių, Lego kaladėlių ar antrinių žaliavų statys miesto maketą. Patys projektuos saugias zonas: pėsčiųjų šaligatvius, dviračių takus, statys pėsčiųjų perėjas ir saugias tvoreles prie mokyklos. **Kelio ženklų geometrija.** Vaikai tyrinės kelio ženklų formas ir rūšiuos juos į geometrines grupes: trikampiai (įspėjamieji), apskritimai (draudžiamieji) ir kvadratai / stačiakampiai (informaciniai). **Saugus atstumas (Matavimas žingsniais).** Vaikai mokysis, koks atstumas iki važiuojančio automobilio yra saugus. Matuos atstumus pėdomis ar Lego kaladėlėmis: „Kiek žingsnių turiu būti nutolęs nuo gatvės krašto, kol laukiu žalio šviesoforo signalo?“.
11 mėn.	**Kaip tapti architektu?**	**Plėtojamos kompetencijos**: pažinimo, komunikavimo, kūrybiškumo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, pilietiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.* **Rytinė veikla** Susipažins su geometrine figūra kvadratas, ją skirs iš kitų. Išmoks nusakyti elementarią (3-4 elementų) darbų, veiksmų seką. Atlikdamas praktines užduotis, supras sąvokas „už“, „prieš“, gebės nusakyti daiktų padėtį erdvėje. Klausysis, aptars pasaką „Trys paršiukai“, stengsis įsiminti dainelę „Ežio namas“. Žais interaktyvius žaidimus. Mokysis rašyti, tarti ir atpažinti iš klausos raidę Nn. Mokysis rašyti skaitmenį 10. Mokysis dainelių ir žaidimų. Pagal pavyzdį perrašys žodžius. Meninė veikla: iš plastilino lipdys raidę N, spalvins raidžių trafaretus, aplikuos skaičių 10, pieš akvarele įvairius namus. Statys daugiaaukščius namus iš kaladėlių, konstruktorių. **Popietinė veikla** Pokalbis apie namus, kas juos stato, kokia technika reikalinga. Vaikai susipažins su sąvoka ,,konstruoti“. Supras,

		kad norint pastatyti namą arba tiltą, reikia mokėti konstruoti. Atliks STEAM užduotis. Atsakys į klausimą, kur galima panaudoti šias žinias? Klausysis įvairių pasakų, stebės animacinius filmus, aptars, diskutuos, pasidalins savo pastebėjimais, iliustruos. Lavės vaiko vaizduotė, plėsis jų interesai, tobulės meninė raiška. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. **STEAM: Gamtos įsiliejimas į architektūrą.** Vaikai kurs „žaliąjį namą“ – ant savo pastatytų kartoninių namelių stogų ir sienų klijuos dirbtinę žolę, samanas, gyvus rudens lapus, mokysis apie modernią, gamtą tausojančią architektūrą. **Minkštos konstrukcijos.** Vaikai naudos plastiliną (arba didelius minkštus zefyrus) ir medinius dantų krapštukus/ medinius iešmelius. Užduotis – sujungti pagaliukus į trikampius ir kvadratinius karkasus, ir pastatyti kuo aukštesnį, bet nesugriūvantį tinklinį bokštą.
11 mėn.	**Kodėl sugriuvo paršelio namelis?**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, kūrybiškumo, emocinė ir sveikos gyvensenos**. Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, pažinimo, pilietiškumo, skaitmeninė***.** **Rytinė veikla** Bandys pristatyti mėgstamiausią knygą. Išsiaiškinsime, kaip kuriama knyga. Kokios pagrindinės jos dalys – viršelis, puslapiai, pavadinimas, autorius, kas yra knygos turinys. Ieškos informacijos apie knygas. Kokiu būdu mes jas galime „skaityti“. Kas yra „garsinė knyga“ ir kokia jos paskirtis? Išsiaiškins, kaip dar galima perduoti žinias. Informacija – laikraščiai, žurnalai. Bandys sekti jau girdėtas ir kurti naujas pasakas. Mokysis rašyti, tarti ir atpažinti iš klausos raidę E. Stengsis įsiminti pasaką be galo „Du karaliai”. Sąvokos „ant – po”. Žiūrės filmuotą medžiagą „Knygos kelias”. Kūrybinis - vaidmeninis žaidimas „Knygynas”.

		Pasakų klausymas, atpasakojimas, inscenizacijų kūrimas, pasakų veikėjų vaizdavimas. Žaidimai lauke. Meninė veikla - „Iliustruojame pasaką", „Knygos skirtukas". **Popietinė veikla** Vaikai statydami pilį, susitelks bendrai veiklai, išlaikys dėmesį, susidūrę su sunkumais nepasiduos, bandys juos įveikti ar išspręsti. Bendradarbiaudami, sieks bendro tikslo. Statydami pilį, kurdami herbus, dirbs susikaupę, ugdysis kruopštumą. Pastebės ir atskirs geometrines figūras: trikampį, kvadratą, stačiakampį, apskritimą įvairiuose statiniuose, savo įprastoje aplinkoje. Sužinos sąvoką ,,konstruoti". Supras, kad norint pastatyti namą arba tiltą, reikia mokėti konstruoti. Pokalbis apie namus, kas juos stato, kokia technika reikalinga. **STEAM: Audio knygos įrašymas.** Vaikai pasirinks trumpą pasaką. Naudodami planšetę, įgarsins veikėjus: keis balsus, o fone naudos priemones garsams išgauti (pvz., glamžys popierių – imituos vėją, stuksens pirštais – lietų). Visi kartu klausysimės sukurtos audio knygos. **Knygų rišėjas.** Vaikai susiprojektuos savo mini knygelę: sulankstys kelis lapus, pramuš skylutes skylamušiu ir suvers juos storu siūlu ar juostele, sujungdami į vientisą knygą. **Skaidrūs gamtos skirtukai.** Vaikai renks plokščius rudens lapus ar džiovintas gėles. Juos dėlios ant lipnios plėvelės, uždengs kita plėvele, iškerps ir sukurs unikalų knygos skirtuką savo skaitomoms pasakoms. **Puslapių skaičių seka.** Vaikai žais su puslapių numeriais. Mokytoja paslepia knygelėje skirtuką, o vaikai pagal nurodymus (pvz., „atsiversk puslapį, kuris yra didesnis už 5, bet mažesnis už 7") mokosi ieškoti skaičių ir orientuotis knygos erdvėje.

12 mėn.	**Kodėl žiemą šaltukas kanda nosį?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo, SESG. **Integruojamos kompetencijos:** *skaitmeninė, kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė.* **Rytinė veikla** Atėjus žiemai ir atšalus orams su vaikais kalbės apie metų laikus: apie medžių, žolės, vandens telkinių pokyčius. Išsiaiškins priežastis. Aptars posakį „žnaibosi šaltukas“. Tyrinės snaigės, sniegą, sniego savybes. Tyrinės vandenį – šildys, šaldys. Išsiaiškins ledo pokytį kintant oro temperatūrai. Rinks informaciją apie Antarktidą, Šiaurės ir Pietų ašigalį. Rinks informaciją apie šaltųjų kraštų gyvūnus. Įtvirtins informaciją apie tinkamą žiemos aprangą. Mokysis rašyti, tarti ir atpažinti iš klausos raidę Ė. Sugalvos žodžių, kurie prasideda šia raide. Mokysis rašyti skaičių 0, aptars šio skaičiaus vertę. Mokysis sąvokas „didelis – vidutinis – mažas“. Susipažins su rutliu. **Popietinė veikla** Atidžiai klausysis draugo, pedagogo pasakojimų apie vandens būsenas, atliks įvairius eksperimentus. Stebės įvairią mokomąją medžiagą: „Ledas, vanduo, garai - Vaikų enciklopedija“. Susitelks bendrai sutartai veiklai – tyrinės vandens būsenas. Klausydamiesi draugų minčių ir pastebėjimų apie vandenį, sukaups dėmesį, sugalvos, kaip pasigaminti valgomus sveikuoliškus ledus. Kalbės apie metų ciklą, temperatūros pokyčius, pasikeitusią gamtą. Aptars, kaip saugiai elgtis važiuojant rogutėmis, čiuožiant pačiūžomis, kaip saugiai elgtis ant užšalusio ežero. Stebės bei aptars ugniagesių gelbėtojų mokyklos mokomąjį filmuką vaikams „Žiemos pavojai“ (https://www.youtube.com/watch?v=StIZRdjv2Zk). Stebės ir aptars laidelę vaikams „Žiemos pramogos vaikams. Ką pasakė Kakė Makė?“. Atliks kūrybines užduotis su „HeyHey mokykla“ - mokysis piešti senį besmegenį. Su „HeyHey Rankdarbiai“ mokysis padaryti įvairias snaiges iš popieriaus.

		Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius. Žais lavinamuosius interaktyvius žaidimus. **STEAM: Ledas, vanduo, garai.** https://www.youtube.com/watch?v=2tN0PxvH7dc
12 mėn.	**Kuo nuostabūs augalai ir žolelės?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo, SESG. **Integruojamos kompetencijos:** *skaitmeninė, kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė.* **Rytinė veikla** Susipažins su vaistažolėmis. Žinos, ką jos gydo, kuo padeda susirgus, ar stiprina imunitetą. Termometrai. Pristatys pasirinktą augalą, pasakos apie jo auginimo ypatumus, bei naudą žmogaus organizmui. Lygins ir įvardins vaistažolių spalvas, formas, kvapus. Išsiaiškins, ko reikia saugotis gamtoje, kaip ir kokie augalai gali pakenkti. Išsiaiškins, kaip ruošiamos arbatžolės, kokių priemonių reikia arbatos plikymui. Idėja „ Kas geriau – cukrus ar medus?“. Patys pasigamins, ragaus vaistažolių arbatas, palygins jų skonius. Mokysis pažinti, tarti ir rašyti raidę Mm. Mokysis daiktus suskirstyti grupelėmis. Kartos sudėties ir atimties veiksmus. Dar kartą aptars skaičių vertę. Lavins skaičiavimo įgūdžius. **Popietinė veikla** Kalbės apie peršalimo ligas, asmens higieną, tinkamą aprangą šaltuoju metų laiku. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius. Supras, kad, norint kruopščiai ir atsakingai atlikti savo darbą, reikia susikaupti. Žais

		lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Pasivaikščiojimas lauke, sniego pilių statymas. **STEAM: Vaistažolės.** Išsiaiškins, kaip ruošiamos arbatžolės, kokių priemonių reikia arbatos plikymui. Termometro tyrinėjimas.
12 mėn.	**Kaip papuošti eglutę?**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, kultūrinė, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *skaitmeninė, pažinimo, pilietiškumo, SESG.* **Rytinė veikla** Sužinos apie eglučių puošimo papročius, tradicijos. Kaups informaciją, lygins kitų šalių papročius. Išsiaiškins, kad žaisliukus galime ne tik pirkti, bet ir patys pasigaminti. Vaikai dalinsis savo patirtimi – kaip švenčia Kalėdas, kokias eglutės puošimo tradicijas turi savo namuose. Naudojant įvairias medžiagas, technikas kurs Kalėdines dekoracijos, eglutės žaisliukus. Eglė, kankorėžis. Kalėdinių giesmių klausymas, lyginimas su kitų šalių giesmėmis ir Kalėdine muzika. Mokysis kalėdinių dainelių. Skirs sąvokas „aukščiau negu... – žemiau negu...“. **Popietinė veikla** Kalbės apie artėjančias šventes, papročius ir tradicijas. Vaikai skirs, lygins švenčių ritualus, interpretuos, ką jie reiškia. Taikydami įvairius meninės raiškos būdus (dailę, muziką, vaidinimą, šokį) kurs, fantazuos, įgyvendins savo kūrybines idėjas. Atliks matematinio ir erdvinio mąstymo užduotis, skirtas atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių dėtvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius. Žais lavinamuosius interaktyvius žaidimus: „Kalėdinis sniego senis internete“ (https://lt.sgames.org/134458/). Klausysis įvairių Kalėdinių pasakų, stebės ir aptars animacinius filmus bei įvairias laidas vaikams: „Žaisliukų gamyba. Ką pasakė Kakė Makė?“, „Kakė Makė ir Kalėdų stebuklai. Ką pasakė Kakė Makė?“ ir

		kt. Rengdamiesi šventei bendraus, bendradarbiaus, mokysis iš kitų. **STEAM: Eglutės puošmena – kristalas.** Kristalo auginimas. https://likimozingsniaisisvajoniusali.blogspot.com/2013/09/druskos-kristalas.html **Skaidrus eglutės žaisliukas.** https://www.pinterest.com/pin/363525001192879995/
MOKINIŲ ŽIEMOS (KALĖDŲ) ATOSTOGOS- 2026-12-21-2027-01-03 **ŽAIDIMŲ DIENOS**		
01 mėn.	**Kaip sumedžioti įdomią knygą?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo. **Integruojamos kompetencijos:** *skaitmeninė, kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė, SESG.* **Rytinė veikla** Supras, kad per knygas mes galime dalytis jausmais, mintimis, žiniomis. Klasėje įsirengs savo biblioteką. Bandys pristatyti mėgstamiausią knygą. Išsiaiškinsime, kaip kuriama knyga. Kokios pagrindinės jos dalys – viršelis, puslapiai, pavadinimas, autorius, kas yra knygos turinys.Ieškos informacijos apie knygas. Kokiu būdu mes jas galime „skaityti“. Išsiaiškins, kas yra „garsinė knyga“ ir kokia jos paskirtis? Išsiaiškins, kaip dar galima perduoti žinias. Informacija – laikraščiai, žurnalai. Mokysis tarti, atpažinti, rašyti raidę Gg. Mokysis numeracijos, kelintinių skaičių. **Popietinė veikla** Pokalbis apie knygas, kaip jas saugoti. Ugdysis estetinį skonį, grožėsis knygų iliustracijomis; pasirinks priemones, kurios labiausiai tiks knygų skirtukų idėjoms, sumanymams įgyvendinti. Pristatys draugams savo mėgstamiausią knygą. Dirbdami bei susitelkdami bendrai veiklai, vaikai mokysis vieni iš kitų. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo,

		dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius žaidimus, spalvins interaktyvią spalvinimo knygutę (https://princeses.lt/). **STEAM: Popieriaus gaminimas.** https://naturoti.substack.com/p/pasigaminkime-popieriaus-namuose
01 mėn.	**Ką rasiu prekybos centre?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo, skaitmeninė kompetencijos. **Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė, SESG.* **Rytinė veikla** Kaups, ieškos, dalinsis turima informacija apie parduotuves: įvardins parduotuvių skyrių pavadinimus, kokias prekes galima juose rasti. Išsiaiškins, kokia prekybos centro paskirtis – parduotuvės, pramogos, kavinės, knygynai. Ieškos informacijos įvairiuose šaltiniuose apie savo šalies pinigus, jų istoriją. Kaina. Mūsų šalies pinigai. Pasidomės, kaip vadinasi kitų šalių pinigai. Sąvokos „aukštyn - žemyn". Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Mokysis tarti, atpažinti, rašyti raidę Dd. **Popietinė veikla** Vaikai kalbės apie prekybos centrą. Domėsis, ieškos ir iš įvairių šaltinių rinks informaciją, kaip elgtis ištikus nelaimei, sužinos bendrosios pagalbos telefono numerį, gebės juo paskambinti. Sužinos apie žmogaus gaivinimo priemones, esančias prekybos centruose, aerouostuose. Pažins skaičius, gebės paskambinti telefonu artimiesiems. Draugiškai spręs iškilusius nesutarimus, kreipsis pagalbos į suaugusiuosius. Stebės ir aptars laideles vaikams: „Kakė Makė ir Netvarkos Nykštukas žaidžia pardavėjus. Ką pasakė Kakė Makė?", „Lietuvos policija vaikams. Parduotuvėje" ir kt. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį.

		Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Stebės trumpus filmukus: „Mouse for sale“ https://www.youtube.com/watch?v=OzYwE3Tst1Y, „Elephantintheporcelainshop“ https://www.youtube.com/watch?v=r8D2r-zGA-E). **STEAM**: **Žiemos sultys**. Vaikai kurs savo produkto pakuotę. Sugalvos produkto pavadinimą, nupieš etiketę, logotipą.
01 mėn.	**Kaip sukurti savo kosmosą?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo. **Integruojamos kompetencijos:** *skaitmeninė, kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė, SESG.* **Rytinė veikla** Plės akiratį, domėsis dangaus kūnais, žvaigždėmis. Prisimins sąvokas „diena – naktis”, jų kaitą. Sužinos apie žvaigždynus, jų pavadinimus. Įvairiuose šaltiniuose ieškos ir pristatys informaciją apie planetas: forma, spalva, egzistavimo sąlygos. Išsiaiškins, kas skleidžia šviesą, susipažins su šviesą skleidžiančiais prietaisais ir prietaisais, skirtais stebėti dangaus kūnus. Idėja „Ar egzistuoja kitos planetos gyventojai?“. Išsiaiškins, kaip jie galėtų atrodyti, kokia kalba kalbėtų. Mokysis skirti apskritimą – rutulį. Skirs erdvinę padėtį (arti – toli). Mokysis pažinti, tarti, rašyti raidę Pp. Pagal pavyzdį perrašys žodžius. **Popietinė veikla** Vaikai domėsis dangaus kūnais, rinks apie juos informaciją. Lygins, analizuos, kuo panašios ir kuo skiriasi planetos. Pokalbis apie teleskopą, raketas, mėnulį. Stebės ir aptars įvairias laidas vaikams: „Kitsy nukeliavo į kosmosą?! Saulės sistema, žvaigždės, paukščių takas ir daug eksperimentų!“, „Kakė Makė keliauja į kosmosą. Ką pasakė Kakė Makė?“ ‚HeyHey Piešiniai „RAKETA“ kt. Klausys pasakos „Saulė ir

		Mėnulis“ – (Lietuviška animacija vaikams). Stebės animacinį filmuką : „La Luna“ (ShortFilm). Žais žaidimus: išsirinks planetą ir judės savo trajektorija ant grindų nubrėžta kreida, bus fiziškai aktyvūs, kurs dangaus kūnų šokį, imituodami nesvarumą ir kt. Iš žinomų raidžių bandys dėti atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius, žodžius - į sakinius. Atliks įvairias užduotis, skirtas vaikų kūrybinei meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. **STEAM**: **Kosminių šiukšlių surinkėjas.** https://www.pinterest.com/pin/849702654734769872/ **Diena – naktis maketas.** https://www.pinterest.com/pin/316166836357573401/
01 mėn.	**Ką slepia muziejai?**	**Plėtojamos kompetencijos:** kultūrinė, komunikavimo, pažinimo. **Integruojamos kompetencijos:** skaitmeninė, pilietiškumo, kūrybiškumo, socialinė, *SESG*. **Rytinė veikla** Vaikai domėsis, tyrinės kultūros, meno objektus, pasakos apie patirtus išgyvenimus, įspūdžius lankantis muziejuose. Elgsis atsakingai, nelies nepažįstamų, įtartinų jo aplinkoje esančių daiktų, atsirinks, ką galima ir ko negalima neštis į grupę, patalpas ir pan. Kartu su draugais rūpinsis savo aplinka, supras, kad gera būti ir žaisti tvarkingoje aplinkoje, kalbėdamiesi apie lankymosi muziejuje tvarką, kurdami savo muziejaus lankymo taisykles, vaikai aiškinsis ir skirs, kas yra tinkamas ir netinkamas elgesys. Pokalbis apie muziejus, ką ten galima pamatyti. · Atpažins ir trumpai apibūdins 2-3 jūrinius arba prie jūros gyvenančius gyvūnus. Diskutuos apie delfinariumą. Dainuos dainelę “Delfino uostas”. Aptars gyvus ir negyvus eksponatus. Žais imitacinius žaidimus. Atliks meninę

		užduotį – žuvytės kūrimas. Mokysis eilėraštį “Laivelis”. Pieš jūrą. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Eilėraštis „Pingvinų pavasaris”. Skaitmenys kaimynai. Kelintiniai skaičiai. Susipažins su raide Rr. Įtvirtins sąvokas „už”, „prieš”, „šalia”. **Popietinė veikla** Ugdytiniai kalbės apie muziejus, ką ten galima pamatyti, kaip reikia juose elgtis. Lankys įvairius virtualiuosius muziejus. Stebės ir aptars laideles vaikams: „Kakė Makė lankosi Velnių muziejuje. Ką pasakė Kakė Makė?“, „Etnografinės Tuktuko kelionės - Senojo kaimo vaikų žaislai | Tuktuko TV“, „Vaikų žaislai, virtę eksponatais: vieni pagaminti iš žąsies stemplės, kiti – iš kiaulės pūslės“, „Kakė Makė susipažįsta su senoviniais žaislais. Ką pasakė Kakė Makė?, „Susipažink ir išmok jūros gyvūnų pavadinimus lietuvių ir anglų kalba su Kitsy! Edukacinė laida“ ir kt. Rinks informaciją apie žaislų muziejų. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. **STEAM: Antikvarinis papuošalas.** Iš folijos, vielos ir antrinių žaliavų sukurs papuošalą, kuris galėtų tikti muziejuje.
02 mėn.	**Kai užaugsiu, būsiu?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo. **Integruojamos kompetencijos:** *skaitmeninė, kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė, SESG.* **Rytinė veikla** Susipažins su įvairiomis profesijomis ir jų pavadinimais. Išsiaiškins, kokie daiktai reikalingi tam tikrai profesijai. Naudos įvairius paveikslėlius, profesijų korteles. Pieš piešinį „Kai užaugsiu, būsiu...“. Pristatys savo piešinius

		grupės draugams, papasakos apie savo svajonių profesiją. Žiūrės edukacinį filmuką „Profesijos“. Žais vaidmenų žaidimus ir kurs skirtingus profesijų kampelius (pvz.: gydytojo, mokytojo, policininko, virėjo, statybininko ir t.t.). Pasiūlyti ugdytinių tėveliams pristatyti savo profesiją. Mokysis tarti, atpažinti, rašyti raidę Gg. Mokysis numeracijos, kelintinių skaičių. **Popietinė veikla** Žiūrės filmuką „Kakė Makė ir jos profesijos“. Klausysis pasakojimų apie profesijas, atsakys į klausimus. Žais stalo žaidimą „Profesijų bingo“. Sukurs savo knygelę apie profesijas. Žais judriuosius žaidimus „Profesijų estafetės“. Kalbėdami ir diskutuodami apie skirtingus darbus, ugdysis kalbinius, socialinius, kūrybinius įgūdžius. **STEAM**: **Mažieji vyrėjai.** Vaikai tyrinės ingredientus. Išbandys kas tirpsta vandenyje, kas skęsta/plūduriuoja, kaip keičiasi medžiagos maišant, kaip pasikeičia produktas jį šildant ar šaldant. **Sukurk gaisrinę.** Vaikai kurs gaisrinę ir gaisrinės automobilį iš kartono dėžių. Aiškinsis kas reikalinga gaisrui gesinti.
02 mėn.	**Ką papasakotų Lietuvos karžygys?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pilietiškumo, komunikavimo, kultūrinė. **Integruojamos kompetencijos:** *pažinimo, skaitmeninė, SESG, kūrybiškumo.* **Rytinė veikla** Vaikai atpažins ir nurodys realius ir įsivaizduojamus, sufantazuotus dalykus. Domėsis skirtingomis šalimis, rinks informaciją apie jas, šią informaciją pritaikys pasakojimui kurti, o kurdami pasakojimą, gebės susikaupti, sutelkti dėmesį į konkrečią veiklą. Pokalbis apie Lietuvą, kas yra lietuvis. Kūrybinių užduočių atlikimas. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dvi skiemenį žodį. 1-2 sakiniais papasakos apie 2-3 kultūrinius Lietuvos objektus; žinos, kaip atrodo Lietuvos valstybės simboliai, išskirs juos iš kitų panašių; žinos, kuo Lietuvai

		nusipelnė lakūnai Darius ir Girėnas. Atpažins 1-2 liaudies instrumentų tembrus. Ugdytiniai diskutuos tema ,,Lietuvių liaudies instrumentai". Klausysis lietuvių liaudies instrumentų muzikos tembro (kanklės, skudučiai, birbynė). Žais Lietuvių liaudies ratelius ,,Kiškelis", ,,Šarką šokti", judriuosius žaidimus. Kartos sąvokas ir svarbius žodžius: valstybė (šalis), sostinė, vėliava, herbas, Vytis, gimtoji kalba, uostas, švyturys, žygdarbis. Pokalbis ,,Lietuva". Pasiklausys dainos ,,Lietuva brangi", „Ačiū tėviškei”. Pokalbis ,,Tautiniai drabužiai, Lietuvos regionai". Pasidarys dovaną Lietuvai - ,,Širdelė". Kartos sąvokas „kairė“, „dešinė“, „mažiau“, „kiek mažiau“. Susipažins su raide Jj. **Popietinė veikla** Vaikai susipažins su lietuvių liaudies instrumentais: skudučiais, kleketu, lumzdeliu, kanklėmis. Žais įvairius judriuosius lietuvių liaudies žaidimus: „Vėjas pučia“, ,,Katinas ir pelė” ir kt. Apžiūrės ir tyrinės mokytojos atneštą tautinį kostiumą, sužinos iš ko jis buvo siuvamas, ką simbolizavo, aptars jo spalvas. Spalvins knygelę su lietuvių liaudies tautiniais kostiumais. Stebės ir aptars virtualias pamokėles: „Geležinio vilko pėdomis | virtuali Gedimino pilies bokšto pamokėlė“ ir kt. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Su „HeyHey mokykla“ mokysis piešti „Gedimino pilį“. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus, spalvins interaktyvų piešinį kompiuteriu ,,Pažink Vilnių”. **STEAM**: **Trispalvė.** Vaikai pūs balioną su sodos ir acto mišiniu. Gamins iš ledo trispalvės bokštą (veikla lauke). **Pilis.** Statys pilį iš lego kaladėlių, ledų pagaliukų, cukraus kubelių.
MOKINIŲ ŽIEMOS ATOSTOGOS- 2027-02-15-2027-02-21		

ŽAIDIMŲ DIENOS		
02 mėn.	**Kodėl laimėjo Kanapinis?**	**Plėtojamos kompetencijos:** kultūrinė, komunikavimo, *SESG*. **Integruojamos kompetencijos:** *pažinimo, skaitmeninė, kūrybiškumo, pilietiškumo.* **Rytinė veikla** Vaikai tyrinės visumą ir detales, pasirinks ir naudos netradicines priemones sumanymui įgyvendinti, prisiims atsakomybę už savo veiklą, ieškos įvairių meninės raiškos būdų. Pritaikys rastą informaciją, fotografuos. Aptariama, ką vaikai žino apie Užgavėnių tradicijas, žiemos pramogas, kas yra Morė, Lašininis, Kanapinis. Kūrybinė užduotis, skirta vaikų smulkiajai motorikai bei meninei raiškai lavinti. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Įvardins 1-2 Užgavėnių papročius; išmoks šokti 1-2 tradicinius ratelius. Žaidimas ,,Ožys“, ,,Meška šoka kudlos dulka“. Orientuosis erdvėje, stengsis nesusidurti su kitais; pagal paveikslėlių seriją nuosekliai papasakos pavaizduotą įvykį ir sugalvos jam tinkančią pabaigą; daina ,,Kepė močia blynus“. Pasigamins ritminį instrumentą – barškutį. Individualios užduotys iki 20 ,,Atimtis“. Didaktiniai žaidimai ,,Keliais daugiau“. Susipažins su raide Bb. **Popietinė veikla** Vaikai apžiūrės ir tyrinės atneštą Užgavėnių kaukę: pasakys iš ko ji pagaminta, kokiais siūlais puošta, mokysis patys gaminti Užgavėnių kaukes. Stebės ir aptars laidelę vaikams „Kakė Makė švenčia Užgavėnes. Ką pasakė Kakė Makė?“. Savarankiškai bandys rasti informaciją kompiuteryje apie Užgavėnių šventę ir papasakos, kaip Lietuvoje švenčiamos Užgavėnės. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo,

		dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. **STEAM**: **Muzikinis instrumentas.** https://www.pinterest.com/pin/281543726224882/ https://www.pinterest.com/pin/508695720429256302/ https://www.pinterest.com/pin/4855512095919211/
03 mėn.	**Ką „pasakoja“ seni daiktai?**	**Plėtojamos kompetencijos:** kultūrinė, komunikavimo, skaitmeninė, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, pilietiškumo.* **Rytinė veikla** Vaikai domėsis, tyrinės anksčiau naudotus daiktus, įrenginius. Reikiamos informacijos ieškos klausinėdami (tėvų, senelių), naršydami internete, kituose informacijos šaltiniuose. Ardydami ir konstruodami aiškinsis prietaisų veikimo mechanizmą. Fantazuos, kaip tie patys daiktai galėtų atrodyti ir veikti ateityje. Žais imitacinius pirkimo ir pardavimo žaidimus. Aptars, kas yra mugė, kas joje vyksta, darbelių gaminimas ir dalyvavimas ,,Kaziuko mugėje“. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Praktiškai susipažins su tradiciniais lietuvių amatais. Žaisdami imitacinius pirkimo ir pardavimo žaidimus, susipažins su kainomis, gebės jas palyginti, suvoks daiktų vertę. Išskirs lietuvių tautodailės kūrinius iš kitų tautų tautodailės pavyzdžių. Susipažins su raide Oo. **Popietinė veikla** Apžiūrės senovinių daiktų fotografijas. Atpažins ir įvardins jose matomus daiktus, spėlios, kam buvo reikalingas vienas ar kitas daiktas. Apžiūrės senovines trobas ir savais žodžiais pasakos, kaip jose gyveno žmonės. Apžiūrės mokytojos atneštus senovinius daiktus: lygintuvus bei senovinį kočėlą, pasakos, spėlios, kaip jais buvo lyginama. Žais judrųjį žaidimą ,,Pirkėjas ir pardavėjas”. Išmoks

		dainelę ,,Gurgu gurgu į Kaziuko turgų”. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. **STEAM: Išardyk – tyrinėk – konstruok.** Išardys saugius senus mechanizmus (pvz., mechaninį laikrodį, klaviatūrą, seną žaislą), apžiūrės detales ir bandys sukonstruoti savo „prietaisą“. **Kaziuko mugės prekystalis.** Iš kaladėlių, kartono ir antrinių žaliavų kurs prekystalius, lentynėles, stendus savo gaminiams. **Kiek kainuoja?** Sugalvos savo dirbinių kainas, lygins kainas, skaičiuos žaislinius pinigus, mokysis atiduoti tinkamą kiekį. **Ateities puodynė.** Vaikai kurs, konstruos, pieš, kaip tokie daiktai galėtų atrodyti po 100 metų. **Stebuklingas šiaudas.** Iš šiaudelių ar kt. konstruos įvairias formas, bokštus, žvaigždes ar „sodus“. Tyrinės, kokia konstrukcija tvirčiausia. **Krepšelis Kaziuko mugei.** Iš įvairių medžiagų pins/konstruos krepšelį. Išbandys, kiek daiktų jis gali talpinti. **Lietuviškas raštas.** Tyrinės tautodailės raštus, ieškos pasikartojančių geometrinių figūrų ir kurs savo raštą. **Mugės reklama.** Kurs savo prekės ženklą, kainos kortelę, reklaminį plakatą. Iš žinomų raidžių dėlios žodžius: MUGĖ, KAZIUKAS, MOLIS ir kt. **Daiktas iš antrinių žaliavų.** Naudodami dėžutes, ritinėlius, kamštelius, pagaliukus ir kitą antrinę žaliavą kurs „ateities mugės prekę“.

		Mugės pinigai. Patys sukurs lietuviškų euro monetų/ žetonų imitacijas, skaičiuos, grupuos, lygins ir žais pirkimą – pardavimą.
3 mėn.	**Sėklytė ir daigelis**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, komunikavimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, kultūrinė, pilietiškumo.* **Rytinė veikla** Vaikai susitelks į daržovių sėją, auginimą, išlaikys dėmesį, susidūręs su sunkumais – nepasiduos. Paaiškins, kam sėjant daržoves reikalingos taisyklės ir susitarimai. Augindami žirnius ir pupeles, vaikai dirbs grupėmis. Pokalbis, ko reikia, kad augalas augtų. Sugrupuos įvairias sėklas pagal nurodytus požymius. Žaidimas ,,Klausė žvirblis čiulbuonėlis“. Sakmė ,,Nukalta saulė“. Tyrimas ,,Šiltnamis namie“. Tyrimas ,,Sėti sėklas ant drėgnų servetėlių“. Sėklų sėjimas į daigyklą ir stebėjimas kaip dygsta. Mokysis piešti, tapyti, aplikuoti augalą, išaugusį iš sėklos. Atliks įvairias užduotis, skirtas vaikų smulkiajai motorikai bei meninei raiškai lavinti. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Susipažins su raide Cc. Gebės išskirti žodžius, kurie prasideda garsu c. Gebės skaičiuoti atliekant sudėties ir atimties veiksmus. Žais judriuosius – komandinius žaidimus lauke. **Popietinė veikla** Savarankiškai pasitardami su draugais dirbs kompiuteriu: susiras filmuką apie medžio augimo ciklą. Aptars, ko reikia, kad augalai augtų (dirvožemio, vandens, šviesos). Pažiūrės laidelę apie tai, kaip auginamos daržovės šiltnamyje. Klasėje ant palangės augins svogūnų laiškus (arba Oliziukus). Skaitys pasaką ,,PUPA”, kurios tekstas bus rodomas ekrane. Mokysis pirštukų žaidimą ,,Pupos”. Skaičiuos mokytojos

		atneštas pupas, lygins su žirniais, pasakys ko yra daugiau,mažiau, po lygiai. Klausysis dainelės ,,Pupa", ritmuos vaikiškais muzikos instrumentais, prisimins kaip rašomos natos (juoda ,,pupa" ir kotelis, juoda ,,pupa" su lapeliu ,balta ,,pupa" ir kotelis"). ,,Sodins " ,,pupas"- natas penklinėje, įvardins natas penklinėje. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais judriuosius žaidimus kieme ir salėje. **STEAM: Ar sėkla gali sudygti be žemės?** Vaikai į permatomą indelį dės vatą arba popierinį rankšluostį, sudrėkins ir įdės pupelę. Kasdien stebės šaknies ir daigelio pokyčius. **Mūsų mažasis daržas.** Vaikai grupelėse sukurs mini daržą: patys pasirinks sėklas, paruoš indelius, pasės, laistys, matuos augimą ir fiksuos pokyčius. Vėliau sukurs daržo planą, pagamins augalų pavadinimų korteles ir pristatys draugams. **Sėklų rūšiavimo fabrikas.** Rūšiuos sėklas pagal dydį, spalvą, formą, skaičiuos jų grupes, kurs sekas.
3 mėn.	**Kas mažesnis už mane?**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, pilietiškumo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, kultūrinė, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.* **Rytinė veikla** Vaikai stebėdami aplinką, matuodami, skaičiuodami, darydami apibendrinimus, girdės, ką sako kiti ir reaguos. Užduos rūpimus klausimus, diskutuos, turtins žodyną naujomis sąvokomis. Stebės ir aptars, kokie gyvūnai yra didesni ar mažesni už vaikus. Išsirinks vieną rūšį (pvz. paukščius) ir apibūdins pagrindines jos savybes. Pasiūlys

		bent 1 tinkamą konflikto sprendimo būdą, įvardins 2 – 3 pavasario požymius, pavaizduos pasirinktą pavasario požymį derindamas 2 technikas; žais žaidimus ratelius, imituos paukščio judesius, klausysis parskrendančių paukščių garsų. Žaidimas ,,Kas turi plunksnas, skraido“, ratelis ,,Pampam puri“. Eilėraštis ,,Inkilas“, „Kodėl varnėnai grįžta”. Meninė užduotis - popierinis paukštelis. Pasivaikščiojimo metu stebės mokyklos aplinką bei grįžtančius paukščius. Įtvirtins geometrines figūras. Skirs sąvokas „didelis“, „mažas“. Susipažins su raide Čč. **Popietinė veikla** Vaikai mokysis piešti Taikos balandį. Sužinos biblijinį pasakojimą apie Taikos balandį. Mokysis dainuoti ir imituoti judesiais lietuvių liaudies dainą ,,Garnys”. Mokysis dainą ,,Gandras” (galima tik klausytis ir pritarti) (https://www.youtube.com/watch?v=bpxN8_eYheI&ab_channel=Lietuvi%C5%A1kaiVaikams). Iš antrinių žaliavų arba kartono gamins inkilėlį varnėnui. Aptars, kokio namelio reikia varnėnui, kad jame varnėno vaikučiai būtų saugūs. Žiūrės filmuką „Gegutė ir varnėnas” ir pasakys,kuo ypatinga gegutė (neperi savo vaikų, o kiaušinius deda į svetimą lizdą). Pasakys, koks Lietuvos paukštis yra jos simbolis (Baltasis gandras). Savarankiškai ieškos informacijos kompiuterio pagalba. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais judriuosius žaidimus kieme ir salėje.

		STEAM: Sukonstruok lizdą. Iš šakelių, žolės, siūlų, samanų, popieriaus ir kitų medžiagų kurs lizdą. Tikrins, ar jis išlaiko „kiaušinius“. **Kaip paukščiai skrenda?** Tyrinės sparnų formą, lankstys skirtingų formų popierinius sparnus, atliks bandymus ir stebės, kurie modeliai geriausiai sklendžia. **Paukščių lesyklėlė.** Projektuos ir konstruos lesyklėlę iš antrinių žaliavų. Aptars, kur ją geriausia įrengti. **Projektas „Paukščio kelionė į Lietuvą“.** Vaikai grupėmis pasirinks vieną pavasarį grįžtantį paukštį, pavyzdžiui, gandrą, kregždę, gegutę ar varnėną ir: • išsiaiškins, kaip paukštis atrodo ir kuo minta; • žemėlapyje pažymės jo kelionę; • lygins paukščio dydį ir sparnų plotį; • tyrinės plunksnas ir sparnų sandarą; • sukonstruos jam tinkamą namą/lizdą; • sukurs paukščio modelį; • suskaičiuos ir pavaizduos duomenis; • pristatys savo paukštį draugams.
3 mėn.	**Kuo nuostabios gėlės?**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, kūrybiškumo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, pilietiškumo.* **Rytinė veikla** Vaikai atidžiai klausysis draugo, pedagogo pasakojimų, dalyvaus viktorinoje, diskusijoje apie augalus, vaistažoles ir t. t.. Sužinos ir išmoks naujų žodžių (augalų pavadinimų); susipažins su gėlės sandara, tarsis su draugais dėl veiklos, rezultatų, juos aptars, pristatys visai grupei. Klausydamiesi pristatymų apie augalus, jų spalvas, kvapus, skonius, tam tikrą laiką sukaups dėmesį. Įvardins, kas svarbu draugiškiems santykiams palaikyti, mokysis gerbti

		kito nuomonę, dirbs grupelėse, gebės laikytis taisyklių, pasidalyti duotomis priemonėmis; žais pirštukų žaidimą „Lyja lyja lietus", imitacinius žaidimus, pamėgdžios bičių dūzgesį; klausysis pasakojimo „Kada skambina snieguolės". Meninė užduotis „Tulpė". Mokysis dainelę „Pavasaris", eilėraštį „Pavasario rytas". Susikaupimui klausysis pasakos „Nepaprastas pavasaris". Žais žaidimą Wordwall platformoje „Pavasario gėlės". Dalyvaus viktorinoje „Pirmosios pavasario gėlės". Atliks eksperimentą „Vandens gėlių sodas". Pakartos žinomas geometrines formas, susipažins su šešiakampiu. Moysis skaičių iki 15 sekos. Trijų dėmenų sudėties iki 10. Susipažins su sąvoka „korys". Susipažins su raide Ūū. Pasivaikščiojimo metu stebės mokyklos aplinką. **Popietinė veikla** Mokysis pažinti gėles (video medžiaga). Apibūdins kiekvieną pamatytą gėlę. Užrašys jos pavadinimą ant lapo. Lankstys ir nuspalvins tulpę iš popieriaus (origami). Žiūrės filmuką ,,Septynžiedė gėlelė" ir atsakys į klausimą - kas gyvenime yra svarbiausia? (gera žmogaus širdis). Žais lietuvių liaudies žaidimą ,,Žydi bičių gėlės sodely". Darys kūrybinį darbelį - ant tapeto pieš gėlių pievą. Iš kartono gamins gėles vazonėlyje ir papuoš klasės palangę. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais judriuosius žaidimus kieme ir salėje. **STEAM: Gėlės tyrinėtojas.** Apžiūrės tikras gėles per lupą, ieškos žiedo, žiedlapių, kuokelių, piestelės, stiebo, lapų. Bandys pavaizduoti gėlės sandarą.

		Kaip gėlė geria? Vaikai į indą su vandeniu ir maistiniais dažais įmerks baltą gėlę. Prieš bandymą nupieš, kaip, jų manymu, gėlė atrodys po kelių valandų. Vėliau palygins spėjimą su rezultatu. **Popierinė gėlė.** Iš popieriaus iškerps gėlę, jos žiedlapius užlenks į centrą. Vaikai stebės ir aiškinsis, kas vyksta. **Gėlių viešbutis vabzdžiams.** Konstruos mažą vabzdžių namelį/viešbutį ir aptars, kodėl vabzdžiams reikalingos gėlės.
4 mėn.	**Dėl ko kiaušinis?**	**Plėtojamos kompetencijos:** kultūrinė, pažinimo, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, pilietiškumo, komunikavimo, skaitmeninė.* **Rytinė veikla** Prisimins pavasario požymius. Klausysis pasakojimo apie senąsias Šv. Velykų tradicijas, kiaušinio reikšmę, spalvų prasmę. Pasakos ir išklausys draugų pasakojimų apie jų šeimų Velykų tradicijas, kiaušinių marginimo būdus ir pan. Atliks eksperimentus ir bandymus su kiaušiniais: „Nusirengęs kiaušinis", „Kiaušinis ant vandens", „Kaip įvairūs skysčiai veikia kiaušinio lukštą". Kurs velykinių simbolių diagramą. Įtvirtins sąvokas: „kairė", „dešinė", „už", „prieš", „po", „ant". Bandys sudėlioti sekos paveikslėlius: „Višta – kiaušinis". Atliks sudėties ir atimties veiksmus dešimties ribose, skaičių sekos, skaičių kaimynų iki 10 ar 20 kartojimo užduotis. Susipažins su Uu raide, skaitys skiemenis, žodžius prasidedančius U raide. Atliks raidės, skiemenų kopijavimo užduotis, kopijuos žodžius, kurie prasideda U raide. Žais žaidimus, atliks užduotis, padedančias U garsą skirti žodžio pradžioje ir viduryje. Atliks užduotį „Surask pasislėpusius žodžius". Kopijuos Velykinės atvirutės sveikinimo tekstą „Saulė šypsos". Klausysis istorijos „Velykų kiaušiniai" ir atsakys į teksto suvokimo klausimus. Mokysis lietuvių liaudies dainų, atliks

		ritminius muzikavimo pratimus. Kurs iliustracijas pasakai „Kiškio matematika”. **Popietinė veikla** Vaikai domėsis ir pagal išgales tyrinės kalendorinių ir šeimos švenčių papročius, tradicijas, skirs, lygins švenčių ritualus, interpretuos, ką jie reiškia. Domėsis tautos ir šeimos kultūros tradicijomis, įgyvendindamas šventės scenarijų taikys įvairius meninės raiškos būdus (dailę ir kitas vaizduojamojo meno rūšis, muziką, vaidinimą, šokį). Remdamiesi asmenine patirtimi gebės įvardyti 2 – 3 Velykų papročius. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. Žais judriuosius, komandinius žaidimus kieme ir salėje. **STEAM: Plaukia ar skęsta?** Dės kiaušinį į paprastą ir sūrų vandenį, stebės rezultatą, spės ir aiškinsis, kodėl kiaušinis sūriame vandenyje kyla. **Kiaušinių marginimo eksperimentas.** Tyrinės, kaip skirtingos medžiagos ir dažai keičia kiaušinio lukšto spalvą. **Simetriškas margutis.** Tyrinės simetriją ir kurs ornamentą, kuris pasikartoja abiejose kiaušinio pusėse. **Sukurk Velykų kiaušinių dėžutę.** Projektuos pakuotę, kurioje būtų galima saugiai sudėti kiaušinius. Išbandys jos tvirtumą. **Natūralių dažų laboratorija.** Tyrinės, kokias spalvas galima išgauti iš gamtos: svogūnų lukštų; burokėlių; ciberžolės; raudonojo kopūsto; uogų. Prieš dažydami spės: „Kokia spalva bus?“, o vėliau palygins rezultatą su savo prognoze.

MOKINIŲ PAVASARIO (VELYKŲ) ATOSTOGOS- 2027-03-22-2027-03-29 ŽAIDIMŲ DIENOS		
04 mėn.	**Kaip padėti planetai?**	**Plėtojamos kompetencijos:** pažinimo, skaitmeninė, komunikavimo. **Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, pilietiškumo, kultūrinė.* **Rytinė veikla** Samprotaus apie atsakingą ir saugų elgesį gamtoje, žmogaus teigiamo ir neigiamo elgesio pasekmes, aiškinsis, kas yra gamtos ištekliai ir kodėl reikia juos tausoti, mokysis rūšiuoti atliekas. Kurs draudžiamuosius ženklus „Gamtoje taip nesielgiu". Susipažins su medžio dalimis, diskutuos tema „Medžiai – planetos plaučiai", sužinos, kaip atsiranda popierius. Žais interaktyvius žaidimus. Išklausę skaitomų tekstų apie švarią gamtą, diskutuos ir aptars juos. Aptars pavasario darbus ir jų svarbą. Mokysis pirštukų mankštelės „Lydekėlė". Susipažins su Šš raide. Skaitys, kopijuos žodžius, prasidedančius šia raide. Žais žaidimus, padedančius Š garsą skirti žodžio pradžioje ir viduryje. Kurs pasakojimą „Jei aš būčiau gamtininkas, aš…". Diskutuos tema „Gaisras pievoje, kas nukentės, kaip jo išvengti?". Kurs įvairius darbelius iš antrinių žaliavų. Mokysis dainelės „Vabalas ropojo". **Popietinė veikla** Vaikai supras aplinkos švaros įtaką žmonių sveikatai, atskirs tinkamą žmonių elgesį nuo netinkamo. Mokysis rūpintis aplinkos tvarka ir švara, suvoks, kodėl reikia tausoti gamtą. Pokalbis apie atliekų rūšiavimą. Bandys skaityti, iš žinomų raidžių sudės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje

		bendrauti ir bendradarbiauti. Žais judriuosius, komandinius žaidimus kieme ir salėje. **STEAM: Kas slepiasi Žemės viduje?** Iš modelino ar plastilino kurs Žemės pjūvį, vaizduos sluoksnius ir aiškinsis, kas yra Žemės paviršiuje ir jos viduje. **Vandens kelionė.** Imituos vandens apytakos ratą: garavimą, debesų susidarymą, kritulius. Sukurs paprastą vandens apytakos modelį. **Išvalyk užterštą vandenį.** Naudodami smėlį, akmenukus, vatą, žvyrą kurs filtrą ir bandys išvalyti drumstą vandenį. **Žemės paviršiaus tyrinėtojai.** Tyrinės smėlį, akmenukus, molį, žemę, samaną, lygins jų savybes. **Rūšiuojame Žemės šiukšles.** Mokysis rūšiuoti popierių, plastiką, stiklą, metalą, kompostuojamas atliekas. **Kosminė stotis.** Iš konstruktorių ir antrinių žaliavų kurs kosminę stotį, iš kurios astronautai galėtų tyrinėti Žemę.
04 mėn.	**Pievos paslaptys**	**Plėtojamos kompetencijos:** socialinė, emocinė, sveikos gyvensenos, komunikavimo, skaitmeninė, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *pažinimo, pilietiškumo, kultūrinė.* **Rytinė veikla** Susipažins su įvairiais vabzdžiais (bitė, boružė, skruzdė ir t.t.). Žiūrės edukacinį filmuką apie vabzdžius, aiškinsis apie juos įdomiausius faktus, kuo jie maitinasi, koks jų gyvenimo būdas. Išsiaiškins pasirinktų vabzdžių pagrindines kūno dalis ir jų funkcijas. Klasifikuos vabzdžius pagal jų siluetą. Pasirinkto vabzdžio modelio konstravimas iš plastilino ar kt. priemonių. Žiūrės mokomąjį filmuką apie drugelio gyvenimo ciklą (išsiaiškins visus drugelio vystymosi etapus - kiaušinėlis, vikšras, lėliukė, drugelis). Mokysis dainelės „Vabaliukai“. **Popietinė veikla** Žiūrės ir mokysis edukacinės abėcėlės „Vabaliukų ABC“. Pagal Hey hey mokykla mokysis piešti drugelį. Žais

		judriuosius žaidimus „Vabaliukai“. Atliks sportines estafetes (šliauš, bėgs, imituos skraidymą ir t.t.). Įmins mįsles apie vabzdžius. **STEAM: Kiek kojyčių turi vabzdys?** Tyrinės vabzdžių kūno sandarą, skaičiuos kojas, sparnus, antenas, lygins skirtingus vabzdžius. **Bitės kelias.** Sukurs labirintą, kuriuo „bitė“ turi nukeliauti nuo avilio iki gėlės. Keis maršrutą ir ieškos trumpiausio kelio. **Voro tinklo inžinieriai.** Iš siūlų konstruos voratinklį tarp atramų, bandys padaryti kuo tvirtesnį tinklą. **Drugelio sparnai.** Tyrinės drugelių sparnų raštus, simetriją, kurs savo simetrišką drugelį. **Vabzdžių sodas.** Kurs pievos maketą su gėlėmis, vabzdžiais, slėptuvėmis, vandeniu ir maistu.
04 mėn.	**Mano šeima**	**Plėtojamos kompetencijos:** socialinė, emocinė, sveikos gyvensenos, komunikavimo, skaitmeninė, kūrybiškumo. **Integruojamos kompetencijos:** *pažinimo, pilietiškumo, kultūrinė.* **Rytinė veikla** Žiūrėdami edukacinius filmus Youtube kanale „Kas yra šeima?“, „Apie žmogų nuo kūdikystės iki senatvės“, aiškinsis šeimos sampratą, įvardys 2 – 3 šeimos taisykles, įpročius, supras, koks jo vaidmuo šeimoje. Kurdami darbelius, mokysis tvariai naudoti turimas medžiagas. Žaisdami interaktyvius didaktinius žaidimus įtvirtins sąvokas „aukštas“, „žemas“, „trumpas“, „ilgas“. Žaisdami, veikdami su aplinkos daiktais atliks sudėties veiksmus 20 ribose. Skaitys ir kopijuos tekstus. Diskutuos tema „Myliu savo mamą, nes…” Mokysis dainų, eilėraščių, kurs gražius žodžius ir pasveikinimus mamoms. Pieš piešinius: „Mano šeima”, „Mamos portretas”, kurs knygeles mamoms. Aptars paros dalis, kurs mąstymo žemėlapį „Rytas - vakaras”. Dalyvaus diskusijoje „Mano dienotvarkė”.

		Popietinė veikla Vaikai sužinos, kaip galima išreikšti palankumą kitiems žmonėms ir priimti palankumo ženklus, mokysis kurti gerus santykius, šiltą atmosferą, supras, kada reikia palaikyti šalia esantjjj, jam padėti. Mokės deramai perteikti savo gražias mintis ir suprasti gerus kito žmogaus ketinimus. Reikšdamas jausmus turtins žodyną. Dainos, eilėraščiai, gražūs žodžiai mamai. Iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius, žodžius jungs į sakinius. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. Žais judriuosius, komandinius žaidimus kieme ir salėje. **STEAM: Mano šeimos namas.** Iš kaladėlių, kartono ar konstruktoriaus kurs savo šeimos namo modelį. Skaičiuos langus, duris, kambarius. **Šeimos portretas** iš geometrinių figūrų. Iš apskritimų, trikampių, stačiakampių ir kitų figūrų kurs šeimos narių portretus. **Seniau ir dabar.** Tyrinės šeimos senas ir naujas nuotraukas, lygins, kaip pasikeitė. **Šeimos medis.** Kurs šeimos medį, naudodami simbolius, nuotraukas ar piešinius. Aptars kartų ryšius.
5mėn.	**Augu sveikas ir stiprus**	**Plėtojamos kompetencijos:** socialinė, emocinė, sveikos gyvensenos, skaitmeninė, pažinimo. **Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, pilietiškumo, kultūrinė, komunikavimo.* **Rytinė veikla** Prisimins, įtvirtins žinias, diskutuos apie tai, kas padeda augti stipriam ir sveikam: mityba, sportas, higiena, poilsis. Plės emocinį žodyną. Prisimins į ką reikia kreiptis pagalbos

		atsitikus nelaimei. Žiūrės edukacinius filmus Youtube kanale apie gaisrininkus, policininkus, gydytojus. Ieškos informacijos įvairiuose šaltiniuose apie šias profesijas. Pakartos saugaus elgesio taisykles gatvėje, važiuojant automobiliu, dviračiu, paspirtuku. Atliks rankos lavinimo užduotis, kopijuos raides, žodžius. Atliks skaitymo užduotis. Žais interaktyvius žaidimus WordWall platformoje naudodami planšetinius kompiuterius. Mankštinsis pertraukų metu. Žais judriuosius žaidimus, estafetes, atliks veiksmus su kamuoliais. Diskutuos tema: „Mano mėgstamiausia sporto šaka". **Popietinė veikla** Virtualiai ,,žygiuodami", susipažins su Lietuvoje įrengtais pėsčiųjų takais, išsiaiškins, kaip veikia žingsnių skaičiavimo programėlė, kiek žingsnių sudaro vienas ar kitas atstumas. Aptars, kokių priemonių reikia norint išsiruošti į žygį. Žygiuodami kartu su tėveliais tyrinės aplinką. Iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius, žodžius jungs į sakinius. Aliks įvairias užduotis, skirtas vaikų kūrybinei ir meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais judriuosius – komandiniai žaidimus lauke. **STEAM: Sveiko maisto lėkštė.** Rūšiuos maisto produktų paveikslėlius, kurs subalansuotos lėkštės modelį, aptars maisto įvairovę. **Kas sunkesnis?** Lygins įvairių vaisių ir daržovių svorį, spės ir vėliau pasvers. **Vanduo – mano draugas.** Tyrinės vandens svarbą, skaičiuos, kiek vandens išgeria per dieną, kurs vandens vartojimo žymėjimo lentelę. **Augu sveikas ateityje.** Fantazuos, kaip technologijos ateityje padės žmogui būti sveikam, kurs išradimo modelį.

5 mėn.	**Raidės kalbina skaičius**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, kultūrinė, socialinė, emocinė, sveikos gyvensenos, pilietiškumo.* **Rytinė veikla** Skaitys rytinius pasisveikinimus „Raidžių namučiai“, „Pirštinė pirštuota“, „Tiku taku“ ir atliks jį su judesiais, „Trys gėlytės, trys lapeliai“. Kurs savo abėcėlės knygelę. Žais mokomuosius žaidimus WordWall platformoje: „Kokia paveikslėlio pirma raidė?“, „Kokia čia raidė?“, „Surask mažąsias raides“. Atliks žodžių kopijavimo užduotis. Rašys raidžių diktantą „Žaidžiu mokyklą”. Atliks skaitymo užduotį, skaitys skiemenis, dviskiemenius žodžius. Skaitys žodžius, parašytus mažosiomis raidėmis. Atliks raidžių ir žodžių kopijavimo užduotis pagal mokytojos pateiktą vaizdinę medžiagą skaidrėse. Mokysis pirštų mankštelę „Tiksi laikrodukas, miega sau voriukas“. Atliks užduotis „Rask mažosioms raidėms didžiąsias“, „Sudėk susipainiojusius žodžius, juos parašyk ir paskaityk“, „Žodžio detektyvas“. Kartos skaičių nuo 1 iki 10 rašybą „Skaičių knygelė“. Žais mokomuosius žaidimus WordWall platformoje: „Skaičių seka“, „Skaičių kaimynai“, „Rask teisingą atsakymą“ (sudėtis ir atimtis dešimties ribose), „Kelinta valanda?“, „Rask tinkamą ženklą“, „Daugiau, mažiau, lygu“. Klausysis pasakos „Savaitės dienos“ ir atsakys į klausimus. Žiūrės edukacinį Išmaniųjų robotų filmuką apie laikrodžių įvairovę. Žiūrės edukacinį filmuką: „Kakė Makė mokosi pažinti valandas, laikrodį“. Žiūrės edukacinį filmuką „Valandos, minutės, sekundės“. Įtvirtins žinias apie metų laikus ir mėnesius, žiūrėdami edukacinį filmuką: „Mėnesiai“. Mokysis ženklų: „daugiau“, „mažiau“, „lygu“. Atliks sudėties penkiolikos ribose kartojimo užduotis. Atliks skaičių sekos iki 20 kartojimo užduotis. Kurs savo inicialus. Mokysis dainuoti dainelę „Laikrodukas”.

		Popietinė veikla Žais mokomuosius žaidimus WordWall platformoje. Iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenį žodį, žodžius jungs į sakinius. Atliks įvairias užduotis, skirtas vaikų kūrybinei ir meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais kartu su kitais vaikais, bendraus ir bendradarbiaus, žaisdami laikysis žaidimo taisyklių, gebės valdyti savo elgesį. Žais judriuosius – komandiniai žaidimus lauke. **STEAM: Sukurk raidę iš skaičių.** Iš pagaliukų, kaladėlių ar virvelių konstruos raides ir skaičius. Skaičiuos, kiek detalių panaudojo. **Žodis iš kubelių.** Kiekvienai raidei skirs po kubelį. Konstruos žodžius ir lygins jų ilgį. **Sukurk savo klaviatūrą.** Iš kartono sukurs klaviatūrą su raidėmis ir skaičiais, aiškinsis, kam jos reikalingos. **Raidžių bokštas.** Statys bokštą ant kurio kiekvieno aukšto bus raidė. Skaičiuos aukštus ir dėlios žodį.
5 mėn.	**Gyvūnų pasaulyje**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, skaitmeninė.**Integruojamos kompetencijos:** *kūrybiškumo, kultūrinė, socialinė, emocinė, sveikos gyvensenos, pilietiškumo.* **Rytinė veikla** Susipažins su pasaulio gyvūnais: „Kas nebijo šalčio?", „Kas greičiausias?", „Kas gyvena Afrikoje?", „Kas gyvena miške?". Žaisdami didaktinius žaidimus, atlikdami užduotis, lavins skaitymo įgūdį. Mokysis pirštukų mankštelės „Papūga". Atliks raidžių, skiemenų, žodžių kopijavimo užduotis. Atliks rankos lavinimo užduotis. Žais didaktinius žaidimus: „Paskaityk ir sudėk raides", „Paskaityk ir sujunk", „Paskaityk ir sudėk raides", „Paskaityk ir sujunk", „Paskaityk ir rask kas netinka". Atliks užduotis: „Paskaityk,

		parašyk, iškirpk ir įklijuok baltojo lokio kūno dalis“, „Paskaityk ir užrašyk žodžius iš kito galo ir sužinosi, ką veikia gyvūnai“, „Iškrito raidelė, rask ją ir parašyk žodį“, „Paskaityk ir sujunk“, „Sek K raidėmis ir padėk kengūrai rasti savo mažylį”. Klausysis istorijos „Lokys žvejoja“ ir atliks teksto suvokimo užduotis. Žais didaktinius žaidimus: „Dramblio kūno dalys“, „Žirafos kūno dalys“, „Liūto kūno dalys“, „Suskaičiuok gyvūnus ir pasirink teisingą atsakymą“, „Pingvinų matematika“, „Gyvūno šešėlis“, „Ar pažįsti miško gyvūnus?“, „Sugrupuok gyvūnus“, „Stručio matematika“, „Kengūros matematika <, >, =, „Gyvūnų detektyvas“, „Rask tokį patį gyvūną“, „Pingvinų matematika“. Dėlios interaktyvias dėliones: „Žirafa“, „Baltasis lokys“, „Gepardas“. Atliks užduotis: „Lokių matematika“, „Labirintas”, „Sujunk skaičius nuo 1 iki 20”, „Sugrupuok gyvūnus“, „Pingvinų matematika“, „Krokodilo matematika“, „Lapiuko matematika“, „Nupiešk ant lapo kiaušinius nuo didžiausio iki mažiausio ir parašyk, kokiam paukščiui jie priklauso“. Atliks ženklų >, <, = kartojimo užduotį. Atliks **+** ir **-** veiksmus dešimties ribose „Drambliuko matematika“, „Nuspalvink pingviną”. Atliks kūrybines užduotis: „Nupiešk žirafą ir savo delno“, „Briedis“, „Sukurk koalą iš K raidės“. Atliks aplikacijas: „Liūtas“, „Voverė“. Klausysis dainelių: „Du pingvinai“, „Liūtas ir berniukas“, bandys jas išmokti ir kurs judesius. Mokysis piešti strutį. Pieš „Pingvinas vasarą“. Lankstys lankstinį „Lapė“. **Popietinė veikla** Iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius, žodžius jungs į sakinius. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti

		ir bendradarbiauti. Žais įvairius judriuosius bei komandinius žaidimus kieme. **STEAM: Gyvūnų pėdsakų detektyvai.** Tyrinės pėdsakų atspaudus, kurs gyvūnų pėdsakus iš plastilino ar modelino, bandys nustatyti, kam jie priklauso. **Kuo gyvūnai skiriasi?** Lygins gyvūnų dydį, spalvą, kūno dalis, kojų skaičių, grupuos pagal požymius. **Ką valgo gyvūnai?** Rūšiuos gyvūnus pagal mitybą, sudarys maisto grandines iš paveikslėlių.
5 mėn.	**Kaip pasikeičiau per šiuos metus?**	**Plėtojamos kompetencijos:** komunikavimo, pažinimo, skaitmeninė. **Integruojamos kompetencijos:** *kultūrinė, kūrybiškumo, pilietinė, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos.* **Rytinė veikla** Diskutuos tema: „Kaip pasikeičiau per šiuos metus?", „Kas man sekėsi, kas sunkiau pavyko", „Ką žinau apie vasarą". Atliks skiemenų ir žodžių skaitymo užduotis. Skaitys skiemenuotus tekstus: „Pavasaris", „Paula piešė papūgą", „Pa prašo mamos paklodės", „Šalnė Šilutėje", „Žygis ir Živilė važiuoja prie jūros", „Gytis turi sesę". Žais didaktinius žaidimus: „Paskaityk ir rask žodžiui tinkantį paveikslėlį", „Paskaityk ir pažymėk", „Ledų abėcėlė", „Didžiosios, mažosios raidės", „Rask mažosiomis raidėmis parašytam žodžiui tokį patį, parašytą didžiosiomis". Ugdytiniai susipažins su trimis vasaros mėnesiais. Žais didaktinius žaidimus: „Boružėlių taškeliai", „Atliekame atimties veiksmus", „Pajūrio matematika", „Atlik sudėties ir atimties veiksmus". Žiūrės edukacinį filmuką kaip kiaulpienės žiedas virsta pūku. Atliks sudėties veiksmus dešimties ribose, ženklų >, <, = kartojimo užduotis. Žais atmintį ir koncentrąciją lavinantį žaidimą: „Rask tokį patį paveikslėlį". Atliks skaičių sekos nuo 1 iki 20 kartojimo užduotį „Ledų matematika". Atliks užduotis: „Parašyk veiksmus ir pasirink teisingą atsakymą", „Nuspalvink,

		suskaičiuok, parašyk“, „Suklijuok ledus nuo mažiausio iki didžiausio“. Atliks geometrinių figūrų kartojimo užduotis. Įtvirtins sąvokas „mažas“, „didesnis“, „didelis“ atlikdami užduotį „Vabalų matematika“. Atliks kūrybines užduotis: „Sukurk pienės pūką“, „Išlankstyk palapinę ir iliustruok piešinį“, „Nupiešk smėlio pilį ar pastatyk ją iš kinetinio smėlio“. Pieš piešinį tekstui „Labas rytas, tau saulyte“. Piešinys: „Kuo būsiu užaugęs“. Žiūrės senąją animaciją: „Meškiukų mokykla“. **Popietinė veikla** Vaikai pažins savo kūną, įsiklausys į jo signalus, skirtingas organizmo reakcijas. Naudodami pėdų atspaudus kaip meninės, kūrybinės raiškos priemones, bendraus ir bendradarbiaus, patirs teigiamų emocijų, lavės jų vaizduotė. Kuriant pėdų takelius, ugdysis vaikų informacinis raštingumas. Pieš ant asfalto kreidelėmis, basomis kojomis ,,tapys“ guašu mozaikas. Pokalbis apie metų laikus, gebės įvardinti vasaros mėnesius, aptars gamtos ypatumus. Pokalbis apie saugų vaikų elgesį atostogų metu (prie vandens, miške ir kt. Iš žinomų raidžių dės atvirą skiemenį, skiemenis jungs į dviskiemenius žodžius, žodžius jungs į sakinius. Atliks įvairias kūrybines užduotis, skirtas vaikų meninei raiškai, matematinio ir erdvinio mąstymo ugdymui, atidumo, dėmesingumo bei smulkiosios rankų motorikos lavinimui. Žais įvairius lavinamuosius interaktyvius žaidimus. Žais įvairius stalo žaidimus, mokysis tarpusavyje bendrauti ir bendradarbiauti. Žais judriuosius, komandinius žaidimus kieme ir salėje. Judrieji – komandiniai žaidimai lauke. **STEAM: Mano mokymosi lobynas.** Rinks ir grupuos darbus, piešinius, darbelius. **Ką jau moku?** Kurs diagramą: skaitau, skaičiuoju, konstruoju, piešiu, tyrinėju, bendradarbiauju.

		Mano pirmasis išradimas. Prisimins, ką išmoko konstruodamas, ir sukurs sudėtingesnį modelį. **Aš – mažasis mokslininkas.** Pasirinks mėgstamiausią metų tyrimą, pakartos jį, užfiksuos rezultatą ir pristatys draugams.

Pastabos: PUG ugdomosios veiklos planas gali būti pildomas ir koreguojamas organizuojant ugdomąsias veiklas.

Planą parengė priešmokyklinio ugdymo mokytojos:

Simona Tolušytė, priešmokyklinio ugdymo vyresnioji mokytoja

Indrė Bekerienė, priešmokyklinio ugdymo mokytoja

Jurgita Žukauskienė, priešmokyklinio ugdymo vyresnioji mokytoja