



PRADINIO UGDYMO INFORMATIKOS PROGRAMOS ĮGYVENDINIMO GAIRĖS

2022 m.

Turinys

1. Pradinio ugdymo informatikos ir kitų dalykų integracija nurodant temas	3
2. Pradinio ugdymo informatikos ilgalaikių planų pavyzdžiai kiekvieniems mokymosi metams	7
2.1. 1 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys	7
2.2. 2 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys	17
2.3. 3 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys	30
2.4. 4 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys	42
3. Pradinio ugdymo informatikos skirtingus mokinių pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai kiekvieniems mokymosi metams	54
3.1. 1-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai	54
3.2. 2-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai	91
3.3. 3-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai	124
3.4. 4-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai	152

1. Pradinio ugdymo informatikos ir kitų dalykų integracija nurodant temas

Klasė	Integracinė sritis (iš BP rengimo vadovo)	Kontekstinė tema (problemos pavyzdys)	Tarpdalykinės integracijos idėjos (temos)	Kompetencijos	Metodiniai patarimai
1 klasė	Darnus vystymasis (aplinkos apsauga; biologinės įvairovės apsauga)	Augintiniai	Lietuvių kalba: grožinių ir informacinių tekstų apie gyvūnus skaitymas, klausymas, palyginimas; pasakojimas apie savo (svajonių) augintinį.		
			Matematika: pasirinkto augintinio kūno dalių (letenų/ uodegos/ ausų ir kt.) matavimai; augintinio masės matavimas, palyginimas su vaiko mase.		
			Gamtamokslinis ugdymas: informacijos apie augintinių mitybą, gyvenimo būdą, auginimą paieška, pristatymų rengimas.		
			Dailė ir technologijos: pasirinkto augintinio vaizdavimas (piešimas, konstravimas, lipdymas iš plastilino/ molio/ gipso).		
			Muzika: dainų apie augintinius klausymasis, mokymasis; augintinių skleidžiamų garsų įrašų klausymasis, bandymai pamėgdžioti.		
			Fizinis ugdymas: judrieji vaidmeniniai (imitaciniai) žaidimai.		

Klasė	Integracinė sritis (iš BP rengimo vadovo)	Kontekstinė tema (problemos pavyzdys)	Tarpdalykinės integracijos idėjos (temos)	Kompetencijos	Metodiniai patarimai
			Informatika: augintinio fotografavimas; nuotraukų redagavimas (apkirpimas ir pan.); teksto (gyvūno vardo) įterpimas; koliažo kūrimas, papildytos realybės vaizdų tyrinėjimas, pvz., programos Photo Collage Maker, Pic Collage, PicSay https://play.google.com/store/apps/details?id=com.s.hinycore.picsayfree&hl=lt&gl=US https://www.befunky.com/create/collage Animal 4D+ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OctagonStudio.Animal4DPlus&hl=lt&gl=US	Skaitmeninė kompetencija Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija Kūrybiškumo kompetencija	Stebėti naminius augintinius naudojant papildytosios realybės galimybes, piešti, fotografuoti, kurti piešinių ir nuotraukų koliažus.
2 klasė	Darnus vystymasis (sveikata, sveika gyvensena; tausojantis žemės ūkis, sveiki maisto produktai)	Maistas	Lietuvių kalba: receptų paieška, užrašymas.		
			Matematika: recepte nurodytų produktų kainų palyginimas, bendros patiekalui reikalingų produktų kainos apskaičiavimas; recepte nurodytų produktų kiekių matavimas, vizualizavimas.		
			Gamtamokslinis ugdymas: maisto produktų etikečių tyrinėjimas, aiškinimasis apie sveikus ir kenksmingus priedus.		
			Dailė ir technologijos: sveiko patiekalo gaminimas; stalo padengimas pagal etiketą.		
			Informatika: sudarys stulpelinę diagramą „Vaisiai užkandžių dėžutėse“. Siūlomos programos diagramų kūrimui: https://charts.livegap.com/app.php?lan=en&gallery=bar	Skaitmeninė kompetencija socialinė, emocinė ir sveikos	Atlikti statistinį tyrimą – rinkti duomenis, juos nagrinėti ir naudojant skaitmenines technologijas sudaryti stulpelinę diagramą.

Klasė	Integracinė sritis (iš BP rengimo vadovo)	Kontekstinė tema (problemos pavyzdys)	Tarpdalykinės integracijos idėjos (temos)	Kompetencijos	Metodiniai patarimai
				gyvensenos kompetencija	
3 klasė	Darnus vystymasis (švietimo vaidmuo, mokymasis visą gyvenimą; pažangios technologijos ir inovacijos)	Žaidimai	Lietuvių kalba: žaidimo taisyklių/ instrukcijos aiškinimasis; tekstų apie žaidime paminėtų vietovių paieška, skaitymas, informacijos atrinkimas.		
			Matematika: atstumų tarp regionų (miestų) matavimas, apskaičiavimas, palyginimas, kas toliau (arčiau); laiko, greičio skaičiavimas.		
			Socialinis ugdymas: tekstų apie žaidime paminėtų vietovių, lankytinų vietų paieška, pristatymų rengimas.		
			Informatika: programos kūrimas (kelio projektavimas) su edukaciniais robotais, pvz., Bluebot, Photon, Ozobot.	Skaitmeninė kompetencija, kūrybiškumo kompetencija	Naudojant skaitmeninius įrenginius (edukacinius robotus) sukurti tokį kodą, kad robotai aplankytų žemėlapyje (programavimo kilimėlyje) nurodytus taškus.
4 klasė	Kultūrinis identitetas ir bendruomeniškumas (kultūros paveldas; gimtoji kalba; etninė kultūra, kultūrinė įvairovė, kultūros	Žvilgsnis į praeitį	Lietuvių kalba: informacinių tekstų skaitymas; pasakojimų klausymas, klausimų kėlimas; faktų žymėjimasis; vaidinimai.		
			Matematika: istorinių datų palyginimai, laikotarpių apskaičiavimai; lentelių, diagramų nagrinėjimas.		
			Socialinis ugdymas: susipažinimas su istoriniais		

Klasė	Integracinė sritis (iš BP rengimo vadovo)	Kontekstinė tema (problemos pavyzdys)	Tarpdalykinės integracijos idėjos (temos)	Kompetencijos	Metodiniai patarimai
	raida, tradicijos gyvybingumas, istorinė savimonė; tautos, pilietinės visuomenės savikūra)		faktais; istorinių laikotarpių ryškiausių bruožų palyginimas, istorinio laikotarpio visuminio poveiklio sudarymas.		
			Dailė ir technologijos: matytų eksponatų arba istorinių faktų atvaizdavimas piešiant, konstruojant.		
			Muzika: to laikmečio muzikos klausymas.		
			Informatika: chronologinės laiko juostos kūrimas: įterpti aprašymą, faktus, surastus lietuvių kalbos bei gamtamokslinio ir visuomeninio ugdymo pamokose; nuotraukos, poveiklio kopiją, rastą internete (priminti apie autorines teises). Naudojamos programos pavyzdys: Padlet (Timeline). https://padlet.com/ LearningApps https://learningapps.org/createApp.php	Skaitmeninė kompetencija Pažinimo kompetencija Kultūrinė kompetencija	Aptarus tam tikrus istorinius laikotarpius, sukurti interaktyvią laiko juostą, minčių žemėlapi, parengti pristatymus, animacijas, trumpus video.

2. Pradinio ugdymo informatikos ilgalaikių planų pavyzdžiai kiekvieniems mokymosi metams

2.1. 1 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys

1 val. per savaitę, 35 val./m.m.

70 % privalomo turinio	30% pasirenkamo turinio
24-25 pamokos/metus	10-11 pamokų/metus

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Skaitmeninio turinio kūrimas	Kas yra skaitmeninis turinys?	1	Susipažins su įvairių rūšių skaitmeniniu turiniu. Naudosis nurodytu skaitmeniniu turiniu per įvairių dalykų pamokas, atpažins ir įvardins skaitmeninio turinio rūšį.	LIETUVIŲ KALBA Tyrinės kitų užrašytus informacinius tekstus, įvairias antraštes, skelbimus (pvz., sąsiuvinyje, telefonu, interaktyvia lenta). Mokysis pasakoti, apibūdinti, naudojantis įvairiomis technologijomis, pavyzdžiui, sukuriant garso įrašus. Mokydamiesi rašyti raides, naudosis tinklalapiu https://testas.iktmokyklai.lt/dailyrastis/pamokos. MATEMATIKA Atpažins įvairių rūšių skaitmeninį turinį, mokės juo naudotis. https://www.matific.com/lt/lt/home/maths-activities/1-klas%C4%97/sveikieji-skai%C4%8Diai/skai%C4%8Diai-iki-20/ https://klase.eduka.lt/publisher/material/open/task/6678/145?teachingToolId=448&teachingGroupCreation=0&lesson=14466&subtype=tasks (mokamas turinys) DAILĖ IR TECHNOLOGIJOS Naudojant interaktyvius piešimo įrankius, intuityviai pasirinks norimo storio linijas, patikusias spalvas, kurs erdvinės formas, išgaus savitą ritmą ir nuotaiką.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				Mokomosios platformos https://www.autodraw.com/, https://kidmons.com/game/paint-online/?fbclid=IwAR2Khs_p9w09iGtTXMDORGXH5PezqOuNZacK3U0uM58fljmA9BvHoRupifk, Pvz., nuspalvins dinosaurus (integruota su gamtamoksliniu ugdymu ir anglų kalba) platformoje https://www.enchantedlearning.com/cgi-bin/paint/IP/subjects/dinosaurs/dinotemplates/Albertosaurus.shtml MUZIKA Atpažins įvairių rūšių skaitmeninį turinį: tekstą, arsgą, vaizdą. Music worksheets and online exercises (liveworksheets.com)
	Kaip kurti skaitmeninį turinį?	2	Sužinos, kaip atlikti nedideles praktines užduotis skaitmeniniais įrenginiais. Susipažins su klaviatūra: kompiuterio, telefono klaviatūra rinks mažąsias ir didžiąsias raides, skyrybos ir kitus ženklus. Kurs skaitmeninį turinį naudodami skirtingas skaitmenines priemones ir programas	LIETUVIŲ KALBA Kompiuterio, telefono klaviatūra rašys trumpus tekstus saviraiškos tikslais. Klaviatūros treniruoklis https://www.lietutis.lt. MATEMATIKA Atsirinks reikiamą informaciją iš mokytojo duoto šaltinio, kurs ir pristatys paprastą matematinį pranešimą, pvz., „Ilgio matavimo prietaisų įvairovė“, „Skaičiai iki 20“, „Skaičiai aplink mus“. Mobilioji aplikacija Draw Story! https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamejam.draw.story&hl=lt&gl=US GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Savais žodžiais pristatys atliktus tyrimus, informaciją pateiks keliais sakiniais, piešiniais, žodžiais. Kurs žodžių debesis naudojant įrankį https://www.polleverywhere.com/ (reikalinga registracija) DAILĖ IR TECHNOLOGIJOS Naudojant interaktyvius piešimo įrankius, pasirinks norimo storio linijas, patikusias spalvas, kurs įvairias formas, išgaus savitą ritmą ir nuotaiką. Mokomoji platforma:

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				https://kidmons.com/game/paint-online/?fbclid=IwAR2Khs_p9w09iGtTXMDORGXH5PezqOuNZacK3U0uM58fljmA9BvHoRupifk MUZIKA Eksperimentuos garsais: https://drawing.garden/
	Mano kūrybos žingsniai	2	Planuos savo darbo eigą. Žinos, kad sukurtą darbą reikia kelis kartus peržiūrėti, ieškoti klaidų, tobulinti. Mokysis taisyti atliktą užduotį pagal iš anksto sutartus kriterijus, aptars atliktas užduotis, išsakys savo nuomonę.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Aptars savo ir klasės draugų atliktus tyrimus, nusakys (piešiniu, animacija ar nuotraukų koliažu) jų vykdymo eigą. Mobilioji aplikacija Draw and Tell https://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/draw-and-tell/
Algoritmai ir programavimas	Kas yra komanda?	1	Aptars komandos sąvoką. Mokysis schema, piešiniu pavaizduoti nuosekliai atliekamų komandų seką.	MATEMATIKA Atliks veiksmus pagal nurodytą komandą – eiti priekin, suktis dešinėn, kairėn, imti daiktą. Apibūdins objektų ar žmonių vietą ar padėtį vienas kito atžvilgiu, pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atgal. Mobilioji aplikacija “Kodavimo žaidimai vaikams” https://play.google.com/store/apps/details?id=com.internetdesignzone.kidlolandcoding&hl=lt&gl=ZA SOCIALINIS UGDYMAS Orientavimasis realioje erdvėje ir artimiausioje gyvenamojoje aplinkoje: namuose, mokykloje, klasėje. Artimos aplinkos (kambario, klasės, kiemo) planas, elementarūs sutartiniai ženklai. “Kelias į mokyklą”: knyga “Informatika be kompiuterio” https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2017/05/KNYGA-Informatika-be-kompiuterio-2015-09-03.pdf) GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				Languotame popieriuje kurs tam tikrą vietą vaizduojančius planus, pvz., kambario, sklypo, vietovės. Vykdytų kelių žingsnių instrukciją, susijusią su judėjimu tame plane, įskaitant pusės ar ketvirčio apskritimo posūkius.
	Kaip kuriamos komandų sekos?	2	Spręstų įvairius algoritminius uždavinius užrašytus piešiniais, žodžiais arba simboliais, skaitytų šiuos algoritminius užrašus. Nagrinėtų piešiniais, žodžiais, simboliais pateiktus algoritmus, mokysis įvykdyti nurodytą komandų seką, kurioje gali būti ir pasirinkimo komandų. Žaidybinėmis programavimo priemonėmis kurs nesudėtingas, iš kelių komandų sudarytas programas.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Aptars paprastus dėsningumus kasdienėje aplinkoje, paaiškins, kokių sąlygų reikia, kad vyktų reiškinys. Pvz., Augalai: atpažins augalo dalis (šaknis, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla), nagrinės augalo gyvenimo ciklą (dygimas, augimas, vaisių brandinimas ir sėklų išbarstymas). LIETUVIŲ KALBA Pagal pavyzdį atliks nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., grupuos lietuvių kalbos garsus, skirtingus žodžius pagal reikšmę, žodžių ilgumą, skiemenų skaičių). MUZIKA Eksperimentuos garsais, kurs ir improvizuos elementarius muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., ritmo piešinį), užfiksuos simboliais. TECHNOLOGINIS UGDYMAS Praktiškai išbandys drabužių lankstymo, susagstymo, surišimo (avalynė) / užrišimo (diržai ir pan.) būdus: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/patarimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009 https://i1.wp.com/stiraemdoma.ru/wp-content/uploads/2018/05/kak-svernut-futbolku.jpg Mobiliosios aplikacijos: „Pixelmania“ https://play.google.com/store/apps/details?id=group.bost.pixelmania
	Loginės operacijos: NE, IR, ARBA	1	Susipažins su loginėmis operacijomis. Tyrinės įvairias situacijas ir spręstų logines užduotis, pateiks teisingų ir neteisingų	LIETUVIŲ KALBA Pagal pavyzdį atliks nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebės kalbos vartojimo situacijas artimoje aplinkoje, darys išvadas pagal aiškiai pastebimus požymius).

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			teiginių pavyzdžių, kuriuose yra loginių operacijų NE, ARBA, IR, pratęs pradėtus loginius teiginius.	MATEMATIKA Įvairiuose kontekstuose mokysis suprasti ir teisingai vartoti jungtukus ne, arba, ir.
	Kaip programuoti žaidžiant	2	Susipažins su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz., Bee-Bot ar Blue-Bot robotukus, Blockly Games, Robozzle, Bebro žaidimo kortelės, specialūs stalo žaidimai) ir mokysis jomis kurti nesudėtingas programas. Veikla orientuojama į žaidimus, fizines veiklas.	MATEMATIKA Nagrinės piešiniais, žodžiais, simboliais pateiktus algoritmus, mokytis juos atlikti. LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Susipažins su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz., Blue-Bot ir kt. robotukais, Blockly Games, SpriteBox) ir mokysis jomis kurti nesudėtingas, iš kelių komandų sudarytas, programas. Mokomoji aplinka https://code.org/ Mobilioji aplikacija “Nemokamas kalbos ugdymas 4-7 m.”: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.sequencesfree
Technologinių problemų sprendimas	Skaitmeninės priemonės – tai įdomu.	1	Mokės kuo tiksliau įvardyti konkrečią su skaitmeninių priemonių naudojimu kylančią problemą. Suvoks, kad skaitmeniniai įrenginiai veikia naudodami elektros energijos šaltinį.	MATEMATIKA, LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Programuos robotus, pvz., BlueBot, Photon, Makewonder; dirbs su išmaniaisiais kubais pvz. iMO, Merge bei svetainėje https://www.scratchjr.org GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Užduotis atliks pagal mokytojo pateiktą strategiją, numatys akivaizdžius užduočių, susietų su turima gyvenimiška patirtimi, rezultatus; su mokytoju aptaręs paprasčiausią problemą, siūlys idėjų jai spręsti; pvz., www.gamtukai.lt ; https://www.vedlys.smm.lt/ TECHNOLOGINIS UGDYMAS padedami mokytojo pateiks artimiausioje aplinkoje taikomų medžiagų/ komponentų/ priemonių/ sistemų pavyzdžių, įvardins bent po vieną jų savybę ir/ar charakteristiką, technologinius procesus problemos sprendimui įgyvendinti: analizuos elektros prietaisus savo aplinkoje (šviestuvus,

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				skalbimo mašina, telefonas ir pan.), apibūdins jų paskirtį, funkcijas, valdymą (jungiklis, mygtukas ir pan.).
	Kokias žinai programas ir programėles, skirtas mokytis?	1	Išvardys bent kelias mokomąsias programas ar (ir) programėles, mokės jomis pasinaudoti mokydami: savarankiškai ras, atvers programą ar (ir) programėlę, suras reikiamą informaciją, ją įsirašys į laikmeną, sutvarkys (patrumpins, pakoreguos ir pan.).	LIETUVIŲ KALBA Naudosis programėlėmis abėcėlei mokytis, e-knygoms kurti ir pan., pvz., mobiliąją aplikaciją “Bitutės abėcėlė” https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Beonart.Abecele; e-knygoms kurti https://www.storyjumper.com MATEMATIKA Naudosis programėlėmis įvairiems aritmetiniams veiksams atlikti. Žais įvairius mokomuosius matematinius žaidimus https://www.adaptedmind.com bei naudosis mobiliosiomis aplikacijomis Math Duel, 2 Player Math Game https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mathduel2playersgame.mathgame&hl=lt&gl=US Smart Ruler https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.sira.ruler FIZINIS UGDYMAS Naudosis programėlėmis, kurios padės išmatuoti nueitus žingsnius: https://walk15.lt/?gclid=Cj0KCQiA0eOPBhCGARIsAFIwTs4j2fUOw-wakytbWziMMEHf_YWj6coFdZiu4yFUkNDqFUakhYUjZlasaAo5SEALw_wcB MENINIS UGDYMAS (dailė) Derins pieštus ar skaitmeninius vaizdus. Mokės tiksliai pasirinkti skaitmenines technologijas tam tikrai užduočiai spręsti: informacijai rasti ir įsirašyti; schemai braižyti, paveikslui piešti ir minimaliai tvarkyti; tekstams rengti ir minimaliai tvarkyti; žaisti; mokytis. Žinos, kad kai kada skaitmeniniu turiniu (pvz., muzika, filmais, knygomis, žaidimais, edukacinėmis programomis) galima naudotis nemokamai, o kai kada – būtina pirkti. Naudosis mokomosiomis platformomis https://wordart.com, https://sumo.app.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Duomenų tyryba ir informacija	Kas yra duomenys?	1	Supras ir savais žodžiais paaiškins, kas yra duomenys, pateiks pavyzdžių. Įvardys kasdieninėje aplinkoje sutinkamus duomenis (pvz., batų numerius, drabužių dydžius, automobilių numerius, produktų kainas parduotuvėje ir pan.).	MATEMATIKA Aiškinsis, ką vadiname duomenimis ir koku tikslu jie renkami. Įvardys kasdieninėje aplinkoje sutinkamus duomenis (pvz., batų numerius, drabužių dydžius, automobilių numerius, produktų kainas parduotuvėje ir pan.). Mokysis formuluoti klausimus apie kasdienius gyvenimo įvykius, į kuriuos atsakymą padėtų rasti atliktas statistinis tyrimas (surenkama iki 20 vnt. duomenų). Pateiks ir aptars duomenų pavyzdžius: mokyklos langų skaičių, turimų pieštukų kiekius pagal spalvas, surinktų sėklų ar lapų kiekius pagal rūšis, logo kaladėlių kiekius pagal formą.
	Kaip rinkti ir tvarkyti duomenis?	1	Atrinks duomenis pagal vieną ar du nurodytus požymius, mokės grupuoti (klasifikuoti) daiktus pagal vieną ar kelis nurodytus požymius (spalvą, dydį, formą, padėtį erdvėje, sunkumą, paviršiaus ypatybes, būvį, gamtos ar žmogaus rankų kūrinius, kas pagamino daiktus, senovinis ar šiuolaikinis daiktas ir kt.), išdėlios daiktus į eilę (seką) pagal tą patį požymį (pvz., spalvos intensyvumą, laiko kaitos sąvokas: vakar, šiandien, rytoj; praeityje, dabar, ateityje; para, savaitė, mėnuo, metai).	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Mokysis apibūdinti, grupuoti žmones, daiktus pagal išorinius požymius; atpažins ir skirs artimiausius aplinkos medžius; atpažins ir įvardins transporto priemones, išdėlios jas į eilę (seką) pagal tą patį požymį. http://www.springalive.net/lt-lt/springalive/Games1 , https://www.linksmaiau.net/zinai.html MATEMATIKA Aiškinsis, ką vadiname požymiu ir jo reikšmėmis, mokysis registruoti renkamus duomenis, kai yra 2–3 stebimo požymio reikšmės. Surinktus duomenis (iki 20 vnt.) pavaizduos sąsiuvinyje piktograma ar stulpeline diagrama (vertikalia ar horizontalia), kai simbolis ar padala atitinka vienetą (vieną stebinį). Dirbs mokomojoje platformoje https://pro-papers.com/ , https://classroomscreen.com/app/pv2/caa0c7aa-5f85-44cf-a2a9-7258b77a4d19
	Kaip vaizduojami duomenys?	2	Tyrinėdami pateiktus konkrečius duomenų pavyzdžius (piešinius, paveikslėlius, stulpelines diagramas) atsakys į klausimus.	MATEMATIKA Mokysis registruoti renkamus duomenis, kai yra 2–3 stebimo požymio reikšmės, pavaizduoti piktograma ar stulpeline diagrama, perskaityti

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			Atpažins dėsningumus, pagal kurias objektai sudėlioti į grupes, papildys šias grupes naujais objektais, savarankiškai sudėlios sekas (pvz., skaičių) pagal nurodytą (arba pasirinktą) dėsningumą. Pavaizduos duomenis piktogramomis, stulpeline diagrama popieriuje ar skaitmeniniu įrenginiu.	piktogramoje, stulpelinėje diagramoje pateikiamą informaciją, ją remtis atsakant į pagrindinį tyrimo klausimą. https://pro-papers.com/ https://www.twinkl.co.uk/teaching-wiki/diagrams-for-kids GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Nurodys paprasto tyrimo atlikimo eigą, pasirinks iš pateiktų tinkamas priemonės ir medžiagas; kartu su mokytoju aptars tyrimo atlikimo vietą ir laiką bei trukmę, duomenų fiksavimo formą.
Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas	Kas yra virtualusis pokalbis?	1	Mokysis bendrauti virtualiame pokalbyje, naudodami kurią nors bendravimo ar virtualaus darbo priemonę. Aptars, kokias virtualaus bendravimo priemones yra matę ar naudoję.	LIETUVIŲ KALBA Mokysis virtualioje erdvėje tinkamai išklausti ir suprasti kalbantįjį, bendraujant klausytis ir išgirsti vienas kitą. Nagrinės bendravimo būdus bei galimybes. Pvz., http://linoit.com DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Susipažins su virtualia erdve ir jos galimybėmis. Kels klausimus apie virtualią erdvę ir gebės į juos atsakyti. Tikslingai planuos naudotis virtualia erdve laiką ir laikytis susitarimų, pvz., https://padlet.com/dashboard
	Kaip mokytis virtualiai, naudojant skaitmenines priemones?	1	Poromis ar grupėmis rengs bendrą darbą virtualiojoje erdvėje, dalinsis ištekliais, idėjomis, nuomonėmis, naudosis tinkamomis skaitmeninėmis technologijomis, aptars siekiamą rezultatą.	LIETUVIŲ KALBA Komunikuos/bendraus žodžiu ir raštu, taikydami įvairias skaitmenines priemones, kurdami, perduodami ir priimdami įvairius pranešimus. Pvz., mobilioji aplikacija "WhiteBoard" https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jsk.whiteboard GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Pristatydami tyrimų rezultatus laikysis kalbos etiketo reikalavimų, informaciją pateiks teksta ir piešiniais, naudodami skaitmenines technologijas. Pvz., mobilioji aplikacija "Draw Story!" https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamejam.draw.story&hl=lt&gl=US

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				Skirs objektyvią informaciją, faktus, duomenis nuo subjektyvios informacijos, nuomonės, pasirinks patikimus informacijos šaltinius. https://trakaimuziejus.lt/#/lan=lt/menu=home
	Kokios darbo virtualioje erdvėje taisyklės?	1	Bendraudami virtualioje erdvėje grupėje, mokysis išreikšti savo nuomonę.	DAILĖ Pristatys savo kūrybinius darbus (atviruko, sveikinimo kūrimas virtualioje erdvėje) vizualiai ir žodžiu, laikantis bendrų kalbos etikos reikalavimų. http://www.tagxedo.com https://wordArt.com http://padlet.com/ DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Mokysis tikslingai planuoti naudojimosi virtualia erdve laiką ir laikytis susitarimų. Kuo jis man naudingas, kuo pavojingas? Kokių taisyklių svarbu laikytis virtualioje erdvėje? https://www.draugiskasinternetas.lt/
	Virtualusis draugas. Ar tikrai draugas?	1	Suvoks, kad eiti į realų susitikimą su virtualiu pašnekovu yra pavojinga.	DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Diskutuos apie tai, ar kai matau savo tikrą draugą kompiuterio ekrane – ar nepasiilgstu jo realybėje. Metodinė priemonė: https://www.draugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos_sodas_internete.pdf
	Kas yra elektroninės patyčios?	1	Išsiaiškinę virtualios erdvės bendravimo taisykles, susipažins, kas yra elektroninės patyčios. Žinos, kad patyrę el. patyčias, jie gali: pasikalbėti su suaugusiuoju, kuriuo pasitiki, skambinti į vaikų liniją nemokamu numeriu 116111, parašyti laišką arba dalyvauti diskusijose svetainėje www.vaikulinija.lt	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Mokysis saugiai dirbti virtualioje aplinkoje. Aiškinsis, kur kreiptis pagalbos, kas gali padėti, kai bendraujant ar dirbant virtualioje erdvėje kyla problemos. https://slideplayer.com/slide/14750036/

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Saugus elgesys	Kokių taisyklių laikysimės dirbdami skaitmeniniu įrenginiu?	1	Mokysis taisyklingai sėdėti, laikyti skaitmeninį įrenginį, sužinos, kiek laiko galima dirbti, kada daryti pertraukas, kokius fizinius pratimus atlikti pertraukėlių metu.	LIETUVIŲ KALBA Aptars mokytojos pateiktus sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžius. https://www.youtube.com/watch?v=gKy2T0bQrVY FIZINIS UGDYMAS Atliks fizinių pratimų (mankštos) kompleksą, kuris mažins neigiamą darbo skaitmeninių įrenginių įtaką sveikatai. https://www.youtube.com/watch?v=HyyVrgVQG0A&t=10s
	Kokią įtaką daro skaitmeninės technologijos aplinkai?	1	Atpažins, kur elektros energija eikvojama be reikalo ir kaip paprasčiausiu būdu galima ją taupyti (atjungti pilnai pakrautus skaitmeninius įrenginius nuo elektros, išjungti nenaudojamus įrenginius, naudoti skaitmeninį įrenginį neprijungus jį prie maitinimo).	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Sužinos apie skaitmeninių technologijų įtaką aplinkai.
	Kaip saugiai prisijungti?	1	Mokysis prisijungti prie nurodytos virtualiosios sistemos (pvz., elektroninio dienyno, mokymosi aplinkos) naudojant prisijungimo vardą ir slaptažodį. Nepavykus prisijungti, kreipsis pagalbos į mokytoją, sužinos kaip saugoti prisijungimo duomenis (prisijungimo vardą ir slaptažodį), kodėl negalima atskleisti pašaliniams asmenims.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Mokysis kurti saugų savo slaptažodį. Žinos, kur patikrinti savo sugalvotą slaptažodį. https://passwords.google.com/

2.2. 2 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys

1 val. per savaitę, 35 val./m.m.

70 % privalomo turinio	30% pasirenkamo turinio
24-25 pamokos/metus	10–11 pamokų /metus

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Skaitmeninio turinio kūrimas	Pažintis su skaitmeniniu turiniu	1	Tęs pažintį su įvairių rūšių skaitmeniniu turiniu, pateiks tekstinės, garsinės, vaizdinės informacijos pavyzdžių. Naudosis nurodytu skaitmeniniu turiniu per įvairių dalykų pamokas, atpažins ir įvardins skaitmeninio turinio rūšį: tekstą, garsą, vaizdą (piešinį, nuotrauką), vaizdo įrašą (filmuką). Naudos vaizdo kamerą, diktofoną, fotoaparata. Išsiaiškins, kaip tie patys skirtingai. Supras ryšį tarp skirtingai pavaizduotų duomenų.	LIETUVIŲ KALBA Tyrinės kitų užrašytus informacinius tekstus, įvairias antraštes, skelbimus (pvz., kompiuteriu, planšete). Mokysis apibūdinti, paaiškinti, naudojantis įvairiomis technologijomis, pavyzdžiui, sukuriant vaizdo įrašus. Pristatydami knygas išbandys įvairias technologijas (naudos vaizdo kamerą, diktofoną, fotoaparata), aptars jų galimybes ir savitumą. Klaviatūros treniruoklis https://www.lietutis.lt. UŽSIENIO KALBA (anglų k.) Tinklapyje https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories/isaac-newton ras filmų, užduočių, skaitymo tekstų, klausymo(si) tekstų. GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Mokomojoje platformoje mokės susirasti reikiamą gyvūną, gyvai jį stebės, pastebėjimus fiksuos, pristatys klasės draugams. https://www.earthcam.com/ DAILĖ IR TECHNOLOGIJOS Mokysis fotografuoti kasdienybę ir šventes akimirkas. Naudojant interaktyvius piešimo įrankius, sąmoningai pasirinks norimo storio linijas, patikusias spalvas, kurs erdvines formas, išgaus savitą ritmą ir nuotaiką. Mokomoji platforma https://kidmons.com/game/paint-

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				online/?fbclid=IwAR2Khs_p9w09iGtTXMDORGXH5PezqOuNZacK3U0uM58fljmA9BvHoRupifk, https://kleki.com/?fbclid=IwAR1d1ZGwmrnY8Kd2lUH1ciVrNKMj84DM7mBPFUPEHrt_1JiegsK0p-AeX54 MUZIKA Atpažins įvairių rūšių skaitmeninį turinį: tekstą, garsą, vaizdą. Music worksheets and online exercises (liveworksheets.com)
	Skaitmeninio turinio kūrimas	2	Kurs skaitmeninį turinį naudodami skirtingas skaitmenines priemones ir programas. Sužinos, kaip atlikti nedideles praktines užduotis skaitmeniniais įrenginiais. Susipažins su klaviatūra: kompiuterio, telefono klaviatūra rinks mažąsias ir didžiąsias raides, skyrybos ir kitus ženklus. Aptars įvairius būdus idėjai perteikti. Mokysis išgauti nuotaiką linijų, dėmių, spalvų ir formų įvairovėje. Komponuos vaizdus, panaudoti simetriją, ritmą.	MATEMATIKA Atsirinks reikiamą informaciją iš mokytojo duoto šaltinio, kurs ir pristatys paprastą matematinį pranešimą, pvz.: „Piešinys iš geometrinių figūrų”. Mobilioji aplikacija “Tangram King” https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobirix.tangram&hl=lt&gl=US , ir “Draw Brick” https://play.google.com/store/apps/details?id=com.brunosousa.drawbricks&hl=lt&gl=US LIETUVIŲ KALBA Kompiuterio, telefono klaviatūra rašys trumpus tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą/ pasaką) ir siekdamas perduoti informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteiks nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama). Išbandys įvairius rašymo šriftus, stilius, technikas. https://www.lietutis.lt/ , https://answergarden.ch/ UŽSIENIO KALBA (anglų k.) Žaidybinės interaktyvios užduotys užsienio kalbos žodynui mokytis pvz., https://www.primarygames.com/ , https://lt.qwertygame.com GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Savais žodžiais pristatys atliktus tyrimus. Informaciją pateiks paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, savarankiškai

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				naudos skaitmenines technologijas Mobilioji aplikacija „Chart Maker Pro: Create Chart For Free“. MUZIKA Improvizuos elementarius muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., ritmo piešinį), pvz., https://www.musicca.com/piano DAILĖ Savo dailės kūrinius pritaikys konkrečiai progai, puoš klasės erdvę ir kasdienę aplinką. Kiekvienam savo kūriniui užrašys metriką (vardą, pavardę, klasę). Dalyvaus ugdymo įstaigos parodose, renginiuose. Mokysis fotografuoti kasdienybę ir šventes akimirkas. Gebės įkelti nuotraukas. Mokysis naudotis kuria nors piešimo programa piešti ar spalvinti, pvz., https://sketch.io/sketchpad/, http://sumopaint.com. TECHNOLOGINIS UGDYMAS Sudės sveikos mitybos piramidę, naudodami įrankius, pvz., WordArt.com - Word Cloud Art Creator arba https://sketch.io/sketchpad/.
	Skaitmeninio turinio aptarimas	1	Mokysis analizuoti atliktą užduotį – naudojamą ar pačių sukurta skaitmeninį turinį, nusakyti užduoties atlikimo žingsnius. Mokysis taisyti atliktą užduotį pagal iš anksto sutartus kriterijus, nusakančius vieną aspektą. Mokysis drauge su kitais mokiniiais aptars atliktas užduotis, išsakys savo nuomonę, pateiks pastabas, argumentuoti.	TECHNOLOGINIS UGDYMAS Padedami taikys ir paaiškins problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėš problemą, atvaizduos ją sutarta grafine/aprašomąja forma. GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Savais žodžiais pristatys atliktus tyrimus. Informaciją pateiks paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis. Skaitmenines technologijas naudos konsultuodamasis su mokytoju. Rezultato į(si)vertinimas ir pristatymas, naudojant, pvz., įrankius: Mokytojas kuria https://www.mentimeter.com/ Mokiniai atsakinėja https://www.menti.com/ https://classroomscreen.com/app/pv2/e575e42b-7c77-4285-8ee7-7542785e8b22

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Algoritmai ir programavimas	Komanda	1	Aptars komandos sąvoką. Mokysis schema, piešiniu pavaizduoti nuosekliai atliekamų komandų seką. Įvardys/pavaizduos, žingsnius, kuriuos reikia atlikti norint gauti rezultatą, pvz., kaip padaryti nuotrauką skaitmeniniu įrenginiu; kaip pagaminti patiekalą;	MATEMATIKA Mokysis užbaigti (sukurti) ašies atžvilgiu simetrišką piešinį languotame ar taškuotame popieriuje, kai pavaizduota vertikali arba horizontali simetrijos ašis, naudodamas įrankį, pvz., http://weavesilk.com/ SOCIALINIS UGDYMAS Aš ir mano šeimos istorija (svarbiausi mano, šeimos gyvenimo įvykiai; giminės medis). Įrankiai https://www.genial.ly/, https://www.thinglink.com/ GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Apibūdins, schemeje pavaizduotų objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos, pvz., rodyklėmis schemeje parodys, kur yra šuns būda. Mobilioji aplikacija Planner5D: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.planner5d.planner5d LIETUVIŲ KALBA Nusakys įvykių seką, nurodys aiškiai tekste įvardytą veiksmo vietą ir laiką; kūrinio nuotaiką. Sudarys veiksmažodžių grandinę pasakojimui kurti. FIZINIS UGDYMAS Įvardins mokymosi/poilsio režimo aspektus. Aptars mokymosi ir poilsio režimą ir jo įtaką sveikatai. Paaškins judėjimo galimybes erdvėje ir laike. Susipažins su judėjimo galimybėmis: a) pagal spartą; b) pagal kryptį; mokytojiui rodant pavyzdžius, atliks juos pavieniui, poromis, grupelėmis, žaisdami žaidimus arba rungtyniaudami estafetėse. Atliks įvairius judesius esant įvairiose padėtyse. Susipažins su pagrindiniais judriųjų, didaktinių, tautinių (liaudies) žaidimų veiksmiais. Knyga „Informatika be kompiuterio“ https://informatika.ugdome.lt/wp-

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				content/uploads/2017/05/KNYGA-Informatika-be-kompiuterio-2015-09-03.pdf
	Komandų sekos ir pasirinkimo komanda	1	Aptars paprasčiausius pasirinkimo komandų atvejus (JEI-TAI), kai atliekami veiksmai priklauso nuo nurodytos sąlygos, analizuos, kada kuriuos veiksmus reikės atlikti. Atliks nurodytą komandų seką (esant ir pasirinkimo komandai), aptars rezultata. Tyrinės objektų sekas iš 2–4 pasikartojančių narių grupių, skaičių. Mokysis jas atpažinti, apibūdinti, pratęsti, rasti trūkstamus narius, sudaryti seką pagal nurodytą taisyklę, sukurti savo. Žaidybinėmis programavimo priemonėmis kurs nesudėtingas, iš kelių komandų sudarytas programas.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Aptars paprastus dėsningumus kasdienėje aplinkoje, paaiškins, kokių aplinkos sąlygų reikia augalo augimui, pvz., Mokomasi atpažinti/grupuoti artimiausius aplinkos krūmus (pvz., lazdyną, alyvą, ievą ir 2–3 kitus iš savo aplinkos) ir pievų bei dekoratyvines žoles (kiaulpienę, dobilą, žibuoklę, gyslotį, narcizą, tulpę, kardelį, jurginą ir 2–3 kitus iš savo aplinkos) LIETUVIŲ KALBA Pagal pavyzdį atliks nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., grupuos skirtingus žodžius pagal reikšmę, garsus pagal ilgumą). MUZIKA Eksperimentuos garsais, kurs ir improvizuos elementarius muzikinius darinius pagal sąlygą (pvz., ritmo piešinį), užfiksuos simboliais. TECHNOLOGINIS UGDYMAS Rišant/pinant tyrinės siūlų susipynimo būdus ir sukurs aksesuarus (apyrankė, juostelė į plaukus, skirtukas knygai, batraiščiai, įv. mazgų rišimas ir pan.). https://mano.skautai.lt/uploads/media/2145/mazgai.pdf Mobiliosios aplikacijos “Žvejybos mazgai” https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MpFish.Knots&hl=lt&gl=US Batų rišimo būdai https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fiegggen.ianslacs.hd&hl=lt&gl=US Apyrankių pynimas https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neptuns.usefulparacordknots

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Sprendimo algoritmo vaizdavimas	1	Atpažins gyvenimiškas situacijas, kai reikalingas pasirinkimas. Nagrinės ir kurs užduotis, kuriomis skatinama vaizduoti uždavinio sprendimo algoritmą žodžiais, piešiniais ar simboliais.	LIETUVIŲ KALBA Skaitant įvairius spausdintus ir skaitmeninius negrožinius tekstus (straipsnius, informacines žinutes, skelbimus, instrukcijas, receptus, sąrašus, gamtos objektų ir reiškinių aprašymus ir kt.), mokysis šiuose tekstuose išskirti svarbiausias detales, faktus, veiksmų seką, aptarti teksto ypatumus ir kalbą, pvz., jei dega žalia šviesoforo šviesa, tai eik per sankryžą ir kartojimas, pvz., kol vanduo puode neužvirė, tol jį kaitink.
	Žaidybinės programavimo priemonės	2	Susipažins su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz., ScratchJr, Scottie Go!, Blockly Games, Robozzle, Lightbot Jr, SpriteBox, Bebro žaidimo kortelės, specialūs stalo žaidimai) ir mokysis jomis kurti nesudėtingas programas. Veikla orientuojama į žaidimus, fizines veiklas.	MATEMATIKA Nagrinės piešiniais, žodžiais, simboliais pateiktus algoritmus, mokytis įvykdyti nurodytą komandų seką, kurioje gali būti ir pasirinkimo komandų. Žaidybinėmis programavimo priemonėmis kuriamos nesudėtingos, iš kelių komandų sudarytos programos. VISI MOKOMIEJI DALYKAI Susipažins su viena ar keliomis žaidybinėmis programavimo priemonėmis (pvz., ScratchJr, Blue-Bot, Ozobot ir kt. robotukais, Blockly Games, SpriteBox) ir mokysis jomis kurti nesudėtingas, iš kelių komandų sudarytas, programas. Mokomoji aplinka https://code.org/ . Mobilioji programėlė „Run Marco Run!“ https://play.google.com/store/apps/details?id=co.liceu.cuberunner
	Klaidų atpažinimas	1	Nagrinės pavyzdžius, atpažins sekų, komandų, algoritmų ar programavimo klaidas. Mokysis patikrinti sukurtus sprendimus, taisys nurodytas klaidas.	TECHNOLOGINIS UGDYMAS Padedami saugiai, nuosekliai atliks įvairius technologinius procesus, sukūrę rezultatą, koreguos klaidas/netikslumus. Mokomoji aplinka https://scratch.mit.edu/projects/504169318
Duomenų tyryba ir informacija	Duomenų rinkimas ir tvarkymas.	1	Rinks duomenis apie artimą aplinką (šeimą, draugus, klasę), vaizdžiai pateiks informaciją.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Mokysis apibūdinti, grupuoti žmones, daiktus pagal išorinius požymius; atpažins ir skirs artimiausius aplinkos krūmus ir žoles; atpažins ir įvardins transporto priemones, išdėlios jas į eilę (seką) pagal tą patį požymį.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				http://www.springalive.net/lt-lt/springalive/Games1 , https://www.linksmaiau.net/zinai.html MATEMATIKA Mokysis perskaityti piktogramoje, stulpelinėje diagramoje pateikiamą informaciją, ja remtis atsakant į pagrindinį tyrimo klausimą. Sudarys ir užpildys <i>dažnių lentelę</i> . Dirbs mokomojoje platformoje https://pro-papers.com/ , https://classroomscreen.com/app/pv2/caa0c7aa-5f85-44cf-a2a9-7258b77a4d19
	Informacijos iš kelių šaltinių tvarkymas.	1	Apmastę ir kritiškai įvertinę dirbs su kelių šaltinių informacija: ją pergalvos, atsirinks svarbiausią, apjungs. Atlikdami užduotis nurodys informaciją apie panaudotus išteklius (jų pavadinimą, autorių, svetainės adresą, datą, kada buvo paimta informacija iš svetainės). Pasinaudos internete teikiama informacija savo mokymosi reikmėms: ieškos mokymuisi tinkamų svetainių pagal įvairius raktinius žodžius, įsirašys tinklalapyje esantį tekstą (jo dalį), paveikslą (nuotrauką), svetainės adresą. Žinos, kad pirmenybę reikėtų teikti oficialiems žodynams, žinynams, enciklopedijoms, oficialių įstaigų svetainėms.	TECHNOLOGINIS UGDYMAS Mokytojo padedami nurodytuose informacijos šaltiniuose ieškos, ras, atrinks ir kaups informaciją problemos sprendimui, mokysis rastą informaciją sutvarkyti ir įkelti į mokytojo nurodytą svetainę, pvz., http://linoit.com/users/daliarusti/canvases/Kulinarin%C4%97%20knyga . DAILĖ. Mokysis tiksliai ir saugiai ieškoti informacijos apie daile, dailininkus ir jų kūrinius internetinėse svetainėse, enciklopedijose, žinynuose, tinkamai fotografuoti savo kūrinius, pristatys savo kūrybą vizualiai ir žodžiu. http://www.tagxedo.com https://www.drawingnow.com/how-to-draw-animals-2.html , https://tearain.tripod.com/hp/draw/draw.html LIETUVIŲ KALBA Naudosis vaikams skirtomis enciklopedijomis, žodynais, žinynais, „draugišku“ internetu (https://www.draugiskasinternetas.lt/), mokysis komunikuoti įvairiomis priemonėmis; aptars, kokiais tikslais, kodėl žmonės kalbasi; mokysis savarankiškai rasti reikiamą informaciją mokytojo nurodytuose įvairiuose informacijos šaltiniuose, pvz., http://barbora.lki.lt/

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Duomenų vaizdavimas piešiniais, diagramomis.	1	Tyrinėdami pateiktus konkrečius duomenų pavyzdžius (piešinius, paveikslėlius, stulpelines diagramas) atsakys į klausimus. Atpažins dėsningumus, pagal kurias objektai sudėlioti į grupes, papildys šias grupes naujais objektais, savarankiškai sudėlios sekas (pvz., skaičių) pagal nurodytą (arba pasirinktą) dėsningumą. Pavaizduos duomenis piktogramomis, stulpeline diagrama popieriuje ar skaitmeniniu įrenginiu.	MATEMATIKA Mokysis braižyti stulpelines diagramas naudojant fizines priemones, kai piktogramos simbolis ar diagramos padala atitinka 2, 5, 10 vienetų (stebinių). Pavadins diagramą ir jos ašis, susies dažnių lentelėje ir stulpelinėje diagramoje esančius duomenis, atsakys į klausimus apie diagramoje ar dažnių lentelėje pateiktus duomenis. https://pro-papers.com/ https://www.twinkl.co.uk/teaching-wiki/diagrams-for-kids GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Nurodys paprasto tyrimo atlikimo eigą, pasirinks iš pateiktų tinkamas priemones ir medžiagas; kartu su mokytoju aptars tyrimo atlikimo vietą ir laiką bei trukmę, duomenų fiksavimo formą.
	Duomenų ir informacijos patikimumas.	1	Apibūdins, kas yra patikima informacija, įvardys bent kelis jos patikimumo požymius. Įvertins pateiktos ar pasirinktos informacijos tinkamumą užduočiai atlikti ir patikimumą. Žinos, kad už kiekvieno žodžio ir vaizdo slypi informacija. Turės įvertinti gautą informaciją, remdamiesi nurodytais ar pačių pasiūlytais kriterijais.	LIETUVIŲ KALBA Sies tekstą su jau žinoma informacija, kai yra suteikiama pagalba; svarstys apie informacijos (pav., reklamos) patikimumą. https://auguinternete.lt/ https://www.svarusinternetas.lt/pagalba/4 https://www.prisijungusi.lt/
Technologinių problemų sprendimas	Skaitmeninės priemonės – tai įdomu.	1	Aptars galimas technologinių problemų kilimo priežastis ir pasekmes, parodys tinkamiausią sprendimą iš kelių galimų.	LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Programuos robotus, pvz., BlueBot, Photon, Makewonder; dirbs su išmaniaisiais kubais pvz. iMO, Merge bei svetainėje https://www.scratchjr.org MATEMATIKA Sudarys ir įgyvendins paprastos probleminės užduoties sprendimo planą, derindamas ir taikydamas mokymosi turinyje numatytų skirtingų matematikos temų/sričių faktus, metodus.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				Mokomoji platforma: www.eduten.com. GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Pateiks pavyzdžių, kaip žmonės kurdami daiktus ir technologijas semiasi idėjų iš gamtos; įvardys savo stiprybes ir tobulintinas sritis mokantis gamtos mokslų ir, atsakydamas į mokytojo klausimus, nurodys veiksmus, kurie pagerintų jo mokymąsi; naudosis mokomosiomis svetainėmis, pvz., www.gamtukai.lt, https://www.vedlys.smm.lt/ TECHNOLOGINIS UGDYMAS Nagrinės saugų elektrinių/ elektroninių prietaisų naudojimą (kaip tinkamai įjungti/išjungti prietaisą, naudoti įkroviklį ir pan.); padedami saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus, koreguos klaidas/netikslumus, sukurs rezultatą). Žinos, kad skaitmeniniai įrenginiai veikia naudodami elektros energijos šaltinį. Todėl viena skaitmeninių įrenginių neveikimo priežasčių – atjungtas arba išsikrovęs elektros energijos šaltinis. Elektros grandinės bandymai modeliavimo aplinkoje: https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zq99q6f/articles/zs7g4j6 https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zq99q6f/articles/zt8vg82
	Pažintis su programomis ir programėlėmis mokytis.	2	Savarankiškai ras, atvers programą ar (ir) programėlę, suras reikiamą informaciją, ją įsirašys į laikmeną, sutvarkys (patrupins, pakoreguos ir pan.). Pateiks skirtingų rūšių programų ir programėlių, kurios skirtos žaisti, mokytis, ieškoti informacijos, tvarkyti tekstus, failus, piešti, klausytis muzikos, žiūrėti filmus ir kt., pavyzdžių. Taisyklingai įvardys sąvokas, susijusias su skaitmeninio turinio naudojimu.	UŽSIENIO KALBA Žaidybinės interaktyvios užduotys užsienio kalbos žodynui mokytis pvz., https://www.primarygames.com/, https://lt.qwertygame.com. MATEMATIKA Naudosis programėlėmis įvairiems aritmetiniams veiksams atlikti. Įvairūs matematiniai aritmetiniai žaidimai https://www.adaptedmind.com bei mobiliosiomis aplikacijomis: „Math Duel 2 Player Math Game“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mathduel2playersgame.mathgame&hl=lt&gl=US

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				„Smart Ruler“ https://play.google.com/store/apps/details?id=kr.sira.ruler. GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Kūrybiškai pritaikys turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus atlikdamas gamtamokslines ir kitų mokomųjų dalykų užduotis. Mobilioji aplikacija „Magnet Run“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.thyre.magnetrun&hl=en_US&gl=US MENINIS UGDYMAS/DAILĖ Derins pieštus ar skaitmeninius vaizdus. Mokės tikslingai pasirinkti skaitmenines technologijas tam tikrai užduočiai spręsti: informacijai rasti ir įsirašyti; schemai braižyti, paveikslui piešti ir minimaliai tvarkyti; tekstams rengti ir minimaliai tvarkyti; žaisti; mokytis. Žinos, kad kai kada skaitmeniniu turiniu (pvz., muzika, filmais, knygomis, žaidimais, edukacinėmis programomis) galima naudotis nemokamai, o kai kada – būtina pirkti. Naudosis mokomosiomis platformomis https://wordart.com, https://sumo.app. ETIKA Mokės suprasti, kad ekologinės problemos gali būti išreiškiamos įvairiais būdais – vienaip informaciniame tekste, kitaip animaciniame ar dokumentiniame filme, pvz., filmukas „Vandens tarša“ https://www.youtube.com/watch?v=BRbkMPlu7Oo&t=12s
	Mokymasis virtualiai naudojant skaitmenines priemones.	1	Poromis ar grupėmis rengs bendrą darbą virtualiojoje erdvėje, dalinsis ištekliais, idėjomis, nuomonėmis, naudosis tinkamomis skaitmeninėmis technologijomis, aptars siekiamą rezultatą.	LIETUVIŲ KALBA Komunikuos/bendraus žodžiu ir raštu, taikydami įvairias natūralias ir interaktyvias, skaitmenines priemones, kurs, dalinsis, perduos ir priims informaciją, įvairius pranešimus. https://www.storyboardthat.com/ GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Pristatydami tyrimų rezultatus laikysis kalbos etiketo

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				reikalavimų, informaciją pateiks paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudojant skaitmenines technologijas. https://app.edu.buncee.com , https://app.biteable.com Skirs objektyvią informaciją, faktus, duomenis nuo subjektyvios informacijos, nuomonės, pasirinks patikimus informacijos šaltinius https://trakaimuziejus.lt/#/lan=lt/menu=home
	Darbo virtualioje erdvėje taisyklės.	1	Bendrame pokalbyje aptars konkrečias bendravimo taisykles ir bandys jas iliustruoti.	DAILĖ Pristatys savo kūrybinius darbus (atviruko, sveikinimo kūrimas virtualioje erdvėje) vizualiai ir žodžiu, laikantis bendrų kalbos etikos reikalavimų. http://www.tagxedo.com , https://wordArt.com , http://padlet.com/ DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Susipažins su bendravimo taisyklėmis mokymosi bei bendravimo platformose. Mokysis virtualaus bendravimo etikos ir etiketo. https://www.draugiskasinternetas.lt/
	Virtualusis draugas. Ar tikrai draugas?	1	Aptars virtualioje erdvėje kylančius pavojus. Mokysis, kaip reikia atsargiai elgtis su pateikta ir rasta informacija internete, socialiniuose tinkluose.	DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Susipažins su įvairiomis virtualiomis bendruomenėmis (pagal pomėgius, veiklą, gyvenamą vietą ir pan.), aptars tokių bendruomenių bruožus. Diskutuos, ar klasės draugai pagal savo pomėgius galėtų sukurti virtualias bendruomenes, kuo tokia bendruomenė skirtųsi nuo tikrovėje esančios draugų grupės. Kels klausimus kaip vertinti santykį su virtualiu draugu. Metodinė priemonė https://www.draugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos_sodas_internete.pdf
	Elektroninės patyčios	1	Pasikartoję virtualios erdvės bendravimo taisykles, gebės įvardyti, kas yra elektroninės patyčios. Atskirs, koks skaitmeninis turinys laikomas nepadoriu ar žeidžiančiu.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Mokysis saugiai dirbti virtualioje aplinkoje. Aiškinsis, kur kreiptis pagalbos, kas gali padėti, kai bendraujant ar dirbant virtualioje erdvėje kyla problemos https://slideplayer.com/slide/14750036/

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			https://www.draugiskasinترنتas.lt/su-patyciomis-elektronineje-erdveje-gali-susidurti-bet-kuris-vaikas/	
Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas	Virtualusis pokalbis: bendravimo privalumai ir trūkumai.	1	Išnagrinės bendravimo, naudojantis virtualiomis priemonėmis, privalumus ir trūkumus, lygins su betarpišku bendravimu. Įvertins gyvo bendravimo privalumus – tai apkabinimas, gyvas žvilgsnis, rankos paspaudimas.	LIETUVIŲ KALBA Mokysis virtualioje erdvėje tinkamai išklausti ir suprasti kalbantįjį, bendraujant klausytis ir išgirsti vienas kitą. Nagrinės bendravimo būdus bei galimybes https://new.edmodo.com/ DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Susipažins su virtualia erdve ir jos galimybėmis. Kels klausimus apie virtualią erdvę ir gebės į juos atsakyti. Tikslingai planuos naudojimosi virtualia erdve laiką ir laikytis susitarimų. Mokosi virtualaus bendravimo etikos ir etiketo, pvz., https://padlet.com/dashboard
Saugus elgesys	Taisyklės dirbant skaitmeniniu įrenginiu	1	Pasikartos, kaip taisyklingai sėdėti, laikyti skaitmeninį įrenginį, kiek laiko galima dirbti, kada daryti pertrauką, kokius fizinius pratimus atlikti pertraukėlių metu.	LIETUVIŲ KALBA Pateiks sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių, paaiškins, kokia laikysena laikoma neteisinga ir pan. https://www.youtube.com/watch?v=gKy2T0bQrVY FIZINIS UGDYMAS Atliks fizinių pratimų (mankštos) kompleksą, kuris mažins neigiamą darbo skaitmeninių įrenginių įtaką sveikatai. https://www.youtube.com/watch?v=HyyVrgVQG0A&t=10s
	Skaitmeninės technologijos ir aplinka	1	Sužinos, kad veikiantys elektros srove maitinami ir valdomi įrenginiai sukuria aplink save elektromagnetinį lauką, kuris gali neigiamai veikti kitus įrenginius, šalia esančius augalus, turėti neigiamos įtakos žmonių sveikatai.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Sužinos apie skaitmeninių technologijų įtaką aplinkai.
	Asmeninių duomenų	1	Žinos, kad bendraujant virtualioje erdvėje, kyla grėsmės ir pavojai	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Mokysis bendradarbiavimo (komandinio darbo, pokalbio,

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	saugumas		privatumo saugumui: asmens duomenys gali būti neteisėtai kopijuoti ir panaudoti neteisėtiems veiksams. Mokysis laikytis saugaus darbo taisyklių, siekiant apsaugoti asmeninius duomenis nuo neteisėto kopijavimo, o kilus įtarimui dėl neteisėto asmens duomenų naudojimo, kreipsis pagalbos į suaugusiuosius.	diskusijos) susitarimų dirbant įvairiose aplinkose (klasėje, muziejuje, telefonu, internete). Saugos asmens duomenis ir skaitmeninę tapatybę. https://www.youtube.com/watch?v=IHBhBsh7hGM . Avataro kūrimas: https://l-www.voki.com/

2.3. 3 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys

1 val. per savaitę, 35 val./m. m.

70 % privalomo turinio	30% pasirenkamo turinio
24-25 pamokos/metus	10-11 pamokų/metus

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Skaitmeninio turinio kūrimas	Kur ieškoti informacijos įvairių dalykų užduotims atlikti?	1	Atliekant įvairias užduotis naudosis informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis, vaikams skirtais elektroniniais žodynais ir žinynais.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją. „Tvenkinio tyrinėtojas“ http://mkp.emokykla.lt/kmp/Pond_Explorerer.zip „Miško tyrinėtojas“ http://mkp.emokykla.lt/kmp/Woodland_Explorerer.zip Lavinamasis edukacinis žaidimas „Žaliasis tyrinėtojas“ https://sodas.ugdome.lt/mokymo-priemones/19700/siusti
	Kaip atrinkti informaciją?	2	Mokysis pasirinkti, kas yra vertingiausia periodinėje spaudoje, knygoje, skirtoms vaikams, internetinėse svetainėse. Reikiamą informaciją pasirinks pagal nagrinėjamą kontekstą.	MATEMATIKA Atpažins, nubrėš statųjį, smailųjį, bukąjį kampus, statmenas ir lygiagrečias tieses, kvadratą, stačiakampį, nubrėš nustatyto atstumo atkarpą. „Android“ mobilioji aplikacija „Liniuotė“ (Ruler) https://play.google.com/store/apps/details?id=org.nixgame.ruler&hl=en_US&gl=US LIETUVIŲ KALBA Atsirinks reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, kurs ir pristatys paprastą pranešimą, naudodamas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją. Skaitydamas sies tekstą su jau žinoma informacija. https://www.lietuviuzodynas.lt/ , http://www.lkz.lt

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją https://www.lrt.lt/mediateka/video/gyvunu-enciklopedija Kompiuterinė enciklopedija „Lietuva“ http://mkp.emokykla.lt/enciklopedija/lt/ Šalys, sostinės, miestai, vėliavos... https://online.seterra.com/lt Civilinė sauga http://www.ugm.lt/lt/video_galerija/civilines_saugos_mokomieji_filmai.html MUZIKA Muzikos terminai https://www.zodynas.lt/gaires/muzikos-terminai
	Kaip surasti ir atrinkti programas ir programėles mokymuisi?	1	Mokysis ieškoti skaitmeninio turinio, mokomųjų programų ir programėlių įvairiems dalykams mokytis ar užduotims atlikti. Tinkamai vartos sąvokas, susijusias su skaitmeninėmis technologijomis. Išbandys keletą skirtingų mokomųjų programų, aptars jų tinkamumą mokantis skirtingų dalykų.	LIETUVIŲ KALBA, SOCIALINIS UGDYMAS Žaisdami edukacinį žaidimą „Barbora Radvilaitė. Kalbos turtai“ http://barbora.lki.lt/ , sužinos įdomybių, susijusių su lietuvių kalbos žodžiais, Lietuvos istorija. MATEMATIKA Kurs ir pristatys paprastą matematinę pranešimą, naudodamas fizines ar skaitmenines priemones, pvz., https://www.canva.com , formas, atsižvelgs į adresatą ir komunikavimo situaciją. „Kengūros“ treniruočių laukas http://mkp.emokykla.lt/kengura/ . https://miksike.lt/ MUZIKA Ieškos ir pritaikys skaitmeninį turinį dalykų mokymuisi, tinkamai vartos sąvokas. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Music FIZINIS UGDYMAS Mokysis skaičiuoti ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				Aiškinsis koordinuotų judesių svarbą, mokysis koordinuotai juos atlikti vietoje ir judant erdvėje. Koordinuotai atliks judesius kintant judesių kryptį ir spartai.
	Kaip surasti informaciją užduočiai atlikti?	1	Žinos, kaip ir kur reikėtų ieškoti informacijos. Pasirinks įvairius informacijos šaltinius ir savarankiškai suras informaciją, kurią pristatys klasės draugams ir pan.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS, MATEMATIKA, LIETUVIŲ KALBA Iš 1–2 savo informacijos šaltinių atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją. https://www.kvb.lt/lt/interaktyvus-zaidimas-knygos-kelias Mažosios Lietuvos enciklopedija https://www.mle.lt/ Žemėlapiai, mediateka, šaltiniai ir kt. https://istorijatau.lt/rubrikos/zemelapiai Trumpai, aiškiai, vaikiškai apie Lietuvos Respublikos seimą, jo darbą https://www3.lrs.lt/lrs_vaikams/ Mokymosi kampelis: viskas apie Europos Sąjungą https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-corner_lt UŽSIENIO (ANGLŲ) KALBA https://www.liveworksheets.com/ DAILĖ Virtualioje Lietuvos nacionalinio muziejaus ekspozicijoje https://www.lndm.lt/ galės susipažinti su parodomis, virtualiai pasivaikščioti po sales. ŠOKIS Nemokamoje tarptautinėje šokių bibliotekoje https://www.numeridanse.tv/ ieškos informacijos projektinei užduočiai atlikti.
	Kaip kurti tekstinį turinį?	2	Mokysis kurti skaitmeninį turinį parinkdamas įvairias skaitmenines priemones: programas ir programėles. Pasirinks tinkamas skaitmenines priemones savo	MATEMATIKA Naudodamasis pateiktais ar savo gautais duomenimis, apskaičiuos nueitą kelią, laiką, greitį; sukurs žaidimų instrukcijas, taisykles, receptus ir kt. https://www.emaze.com/

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			idėjoms išreikšti, tyrinėjimui ar kitai veiklai planuoti, įgyvendinti ir rezultatams pateikti.	LIETUVIŲ KALBA Rašys saviraiškos tikslais (pvz., eilėraštį, pasakojimą (pasaką)) ir siekdamas perduoti esminę informaciją ir detales (pvz., informacinė žinutė, skelbimas, plakatas), perteiks argumentuotą nuomonę (pvz., pasiūlymas, knygos aprašymas, reklama). https://www.canva.com/ https://www.doodly.com https://prezi.com/ UŽSIENIO KALBA Sukurs 3–5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1–2 sakinių užrašais ekrane. Sukurs labai trumpą filmuką /reportažą / vaizdo ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones. Mobiliosios aplikacijos: Keynote, iMovie, Clips. Windows vaizdo įrašų rengyklės programą: https://clipchamp.com/en/video-editor/ https://app.edu.buncee.com https://app.biteable.com DAILĖ Kurs savo ar klasės draugų darbų parodos kvietimą, plakatą. https://bomomo.com/ . https://www.drawingnow.com/
	Kaip tvarkyti skaitmeninį turinį ir failus?	1	Mokysis įrašyti ir surasti skaitmeninį turinį kompiuteryje ar planšetėje, pašalinti failą. Įrašys failą į nurodytą kompiuterio vietą (aplangą), suras ir atvers nurodytoje kompiuterio vietoje (aplanke) esantį failą, suras ir parodys reikiamą nuotrauką ar vaizdo įrašą išmaniajame įrenginyje. Mokysis nufotografuotą ar nufilmuotą turinį perkelti į kompiuterį.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Redaguos savo (PowerPoint, https://app.edu.buncee.com , https://app.biteable.com ir kt. programomis) sukurtas pateiktis apie savo aplinką. Tobulins (mobiliosiomis aplikacijomis Keynote, iMovie, Clips, Windows vaizdo įrašų rengyklės programa https://clipchamp.com/en/video-editor/ ir kt.) sukurtus trumpus filmukus /reportažus / vaizdo ir garso įrašus.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Algoritmai ir programavimas	Kas yra algoritmai? Kaip kuriami algoritmai?	1	Pateiks praktinių užduočių, užduočių sprendimų ir apibūdins konkrečias komandų sekas, aptars taisykles. Nagrinės ir kurs įvairius algoritmus iš supančios aplinkos, namų ir mokyklos, mokomųjų dalykų.	MATEMATIKA Spręs įvairius uždavinius, kuriuose reikia atlikti nuoseklių komandų sekas, įskaitant ir pasirinkimo bei kartojimo komandas. Kurs ir išbandys judėjimo komandas (pvz., priekin, atgal, aukštyn, žemyn), posūkio komandas (pvz., kairėn, dešinėn), pasirinkimo komandas JEI–TAI–KITAIP, iš komandų sudarys sekas. Naudos mobiliąsias aplikacijas, pvz. „Sequences“ https://www.data.ai/en/apps/ios/app/597489400/ , „ExerkidsLogic“ https://appadvice.com/app/exerkids-logic/61971789 arba mokomąją platformą https://scratch.mit.edu/ . LIETUVIŲ KALBA Savarankiškai atliks nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., pastebės dėsningumus, padarys išvadas; sudarys atmintines, išves taisykles).
	Kas yra programa?	1	Išsiaiškins programos sąvoką – skaitmeniniam įrenginiui suprantamą algoritmą ar komandų seką. Išsiaiškins, kad algoritme ir programoje svarbi komandų atlikimo tvarka (pvz., dienotvarkėje negalima keisti vietomis numatytų susitikimų, žaidimo taisyklėse negalima praleisti kai kurių punktų).	MATEMATIKA Nagrinės pavyzdžius, kuriuose atvaizduoti skirtingi algoritmai tam pačiam rezultatui gauti (pvz., kelio nuo namų iki mokyklos planavimas). Naudos mobiliąsias aplikacijas „LogicLand“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.shapesfree&hl=lt&gl=US . „LearningPatterns“ https://apps.apple.com/us/app/learning-patterns-pattern-logic-game-for-kids/id717236674 ir mokomąsias platformas https://scratch.mit.edu/ , https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi , https://code.org/ . LIETUVIŲ KALBA Aptars įvykių seką, veiksmo laiką, vietą, jų kaitą, įvykių svarbą. Naudos mobiliąją aplikaciją „Nemokamas kalbos ugdymas 4-7 m.“. GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Aiškinsis, kas yra mitybos grandinė, mokysis sudaryti paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines, https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Kas yra kartojimo komanda?	1	Skaitys algoritmus, pavaizduotus sutartiniais ženklais ar schemomis. Susipažins su kartojimo komanda, pavyzdžiais paaiškins kartojimo veiksmus, kaip juos galima vaizduoti. Spręs įvairius uždavinius, kuriuose reikia atlikti komandų sekas, pasirinkimo ir kartojimo komandas. Aptars veiksmų eigą rezultatui pasiekti. Atlikdami vaizdinius algoritmus, sprendimui pavaizduoti naudos sutartinius žymenis: sutartinius ženklus, schemas.	MATEMATIKA Pasitelkus konkrečius pavyzdžius paaiškins kartojimo komandą. Mobilioji aplikacija „Ežiuko nuotykių“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.hedgehogsadventureslite Edukaciniai stalo žaidimai, pvz., „Scottie Go!“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netictech.scottiegoedu&hl=lt&gl=US Pasirinktinai dirbs mokomojoje platformoje https://scratch.mit.edu/ , https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi , https://code.org/ arba https://lightbot.com/ .
	Kaip sutartiniais ženklais atvaizduoti algoritmą?	1	Kurs pasirinkto uždavinio algoritmą, pagal kurį būtų galima gauti konkretų rezultatą (pvz., iš turimų fizinių objektų sudėlios ar nupieš tam tikrą geometrinę figūrą; naudojantis pateiktais ar savo gautais duomenimis, apskaičiuos nueitą kelią, laiką, greitį; pereis labirintą; sukurs žaidimų instrukcijas, taisykles, receptus ir kt.). Nusakys algoritmą žodžiais ir pavaizduos sutartiniais ženklais ar schema.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Paaiškins paprastus žinomų reiškinių ir procesų modelius. Modeliuos paprasčiausius reiškinius ar procesus. Pastebės ir savais žodžiais įvardys paprastus dėsningumus artimoje aplinkoje. Mokomoji platforma https://runmarco.allcancode.com/ . „Lightbot Hour“ mobilioji aplikacija https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lightbot.lightbot-hoc ir mokomoji platforma https://lightbot.com/hour-of-code.html , Lego WeDo https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lego.education.wedo edukaciniai stalo žaidimai, pvz., „Scottie Go!“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netictech.scottiegoedu

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Kaip patikrinti, ar sprendimas teisingas?	1	Kurs uždavinio sprendimus nuo idėjos iki žingsnių sekos sudarymo ir sprendimo pristatymo. Aptars uždavinių sprendimo strategiją: įsitikins, ar teisingai suprasta sąlyga, kelis kartus patikrins numatytus uždavinio sprendimo žingsnius.	LIETUVIŲ KALBA Savarankiškai atliks nesudėtingus kalbos vartojimo tyrimus (pvz., stebės kalbos vartojimo situacijas aktualioje aplinkoje, apibendrins, darys išvadas, formuluos rekomendacijas). Mokomosios platformos: https://scratch.mit.edu/ , https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi , https://code.org/ arba https://lightbot.com/ .
Duomenų tyryba ir informacija	Kokie yra duomenys?	1	Atliks pasirinktą veiklą, kurioje reikėtų naudoti duomenis ir informaciją. Įvardys duomenis, apibūdins, pateiks informaciją, apibendrins. Aptars pavyzdžius, kai skaitmeninių technologijų naudojimas kasdienėje veikloje palengvina darbą su duomenimis ir informacija. Mokysis vartoti taisyklingus terminus (duomenys, duomenų apdorojimas, informacija, slaptažodis, simbolis, kodas, kodavimas, šifravimas ir pan.).	MATEMATIKA Kels klausimus, į kuriuos atsakyti galima surinkus ir susisteminius duomenis, pvz., https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chartmaker.meteorrainapp
	Kaip rinksime ir tvarkysime duomenis?	1	Užduotyse pastebės dėsningumus duomenyse, papildys trūkstamais duomenimis. Apdoros gautus ar pateiktus duomenis (pvz., atrinks duomenis pagal kelis nurodytus kriterijus iš lentelių, skirtingų šaltinių, palygins gautą informaciją, ją apibendrins, darys išvadas, įrašys, atliks aritmetinius veiksmus naudojantis skaičiuotuvu).	MATEMATIKA Mokės rūšiuoti duomenis pagal nurodytą požymį. Chart Maker https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shurimaapps.ezcharts GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Atliks paprastus tyrimus, apibendrins tyrimų duomenis, pavaizduos labiau tinkančią pristatymui formą (stulpeline, linijine diagrama, lentele). Sudarys paprastas skirtingų natūralių buveinių mitybos grandines; mokysis grupuoti, palyginti, sugretinti gyvųjų organizmų požymius.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			Remdamiesi surinktais duomenimis, atsakys į paprastus klausimus. Savarankiškai pasirinks reikiamas skaitmenines priemones duomenims tvarkyti.	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jktstudio.xcharta FIZINIS UGDYMAS Skaičiuos ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio. Pvz., https://www.sports-tracker.com/ DAILĖ Pasirinks linijas ir (ar) spalvas, ir (ar) erdvines formas. Pastebės fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, kūrybiškai perteiks norimą ritmą, emocijas. Kiekvienam savo kūrinui užrašys metriką (vardą, pavardę, klasę, sukūrimo datą, pavadinimą). Skaitmeninėmis priemonėmis kurs savo ar klasės draugų parodos kvietimą, plakatą, pvz., https://bomomo.com/ , https://www.drawingnow.com/ , Microsoft piešimo programa http://.Microsoft Store , lt-LT .
	Kaip tvarkysime informaciją iš kelių šaltinių?	1	Dirbs su kelių šaltinių informacija: ją pergaltos, atsiirins svarbiausią, apjungs. Nurodys informaciją apie panaudotus išteklus (jų pavadinimą, autorių, svetainės adresą, datą, kada buvo paimta informacija iš svetainės). Pasinaudos internete teikiama informacija savo mokymosi reikmėms: ieškos mokymuisi tinkamų svetainių pagal įvairius raktinius žodžius, įsirašys tinklalapyje esantį tekstą (jo dalį), paveikslą (nuotrauką), svetainės adresą.	LIETUVIŲ KALBA Atsirinkdamas informaciją naudosis įvairiais informacijos šaltiniais. Pvz., https://www.lietuvuizodynas.lt/ , https://www.scribd.com/doc/117956412/Enciklopedija-Faktopedija-ilustrovana DAILĖ Ieškos informacijos apie dailę, dailininkus ir jų kūrinius įvairiuose informacijos šaltiniuose, pvz., http://muziejai.lt , https://www.lndm.lt/ . Tinkamai fotografuos savo kūrinius, pristatys savo kūrybą vizualiai (pvz., https://www.emaze.com/?emazehome=1&promptlogin) ir žodžiu.
	Kaip pavaizduoti	1	Pavaizduos susitartais simboliais įvairius objektus. Prisimins, kaip	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Atliks paprastus tyrimus, apibendrins tyrimų duomenis, pavaizduos

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	duomenis piešiniais, piktogramomis, diagramomis?		duomenys vaizduojami piešiniais, piktogramomis ar paveikslėliais. Aptars, kaip galima pavaizduoti duomenis, informaciją (pvz., kelius, takelius nuo namų iki mokyklos galima pateikti schema – grafu, tada analizuoti). Sudės duomenis į lentelę, pavaizduos juos diagrama.	labiau tinkančia pristatymui forma (stulpeline, linijine diagrama, lentele). Pvz., mobilioji aplikacija „Chart Maker – Xchart“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jktstudio.xcharta MATEMATIKA Nagrinėjant konkrečius pavyzdžius aptars, kaip suprasti stulpelines diagramas. Naudodami skaitmenines priemones braižys stulpelines diagramas, pvz., mobilioji aplikacija „Chart Maker“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chartmaker.meteorainapp
Technologinių problemų sprendimas	Kaip naudosime skaitmeninius įrenginius?	1	Žinos skaitmeninių įrenginių (mobiliojo telefono, planšetės, kompiuterio, spausdintuvo, garso kolonėlių, mikrofono, skaitmeninio fotoaparato) naudojimo galimybes, paskirtį, įvardys funkcijas.	MATEMATIKA, LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Programuos įvairius robotus, pvz., BlueBot, Ozobot, Photon, dirbs su išmaniaisiais kubais, pvz., Merge, iMO, bei naudosis mokomosiomis svetainėmis, pvz., www.eduten.com , https://scratch.mit.edu/ , https://cospaces.io/edu/ . Mokomojoje platformoje https://phet.colorado.edu/sims/html/arithmetric/latest/arithmetric_en.html atliks matematikos žinių savitikros užduotis dauginant ir dalijant. TECHNOLOGINIS UGDYMAS Elektrinių (elektroninių) gaminių konstravimas: kurs elementarius elektrinius projektus, su šviesos, garso ir judesio (pasirinktinai) valdymo elementais (pašantis robotas, namų diskotekos gaublys ir pan.). Mokomojoje platformoje https://www.tinkercad.com
	Kaip pasirinkti programas ir (ar) programėles?	1	Naudos tinkamas (saugias) skaitmenines technologijas ne tik mokymuisi, bet ir kūrybai, saviraiškai, virtualiajam	LIETUVIŲ KALBA Gebės pasirinkti tinkamas mokomąsias platformas, mobiliąsias aplikacijas informacijai rasti, pateiktims, e-knygoms, komiksams kurti ir pan., pvz., mokomoji platforma: https://knygoskelias.kvb.lt/ ,

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			komunikavimui, bendradarbiavimui. Tikslingai taikys įvairias skaitmenines technologijas skirtingos rūšies informacijai (tekstams, skaičiams, garsams, piešiniais, animacijai ir vaizdo įrašams) kurti ir tvarkyti; įvertins, kurią technologiją geriau pasirinkti vieniems ar kitiems darbams.	mobilioji aplikacija, mokyti kurti pasakojimus „Toontastic“ mokomoji aplinka komiksų kūrimui https://app.pixton.com , https://www.storyboardthat.com/ ir kt. MATEMATIKA Naudosis programėlėmis įvairiems aritmetiniams veiksams atlikti, diagramoms sudaryti bei nubraižyti. Pvz., http://aritmetika.on.the.App.Store(apple.com) FIZINIS UGDYMAS Naudosis išmaniųjų įrenginių programėlėmis, kurios padės nustatyti pulso dažnį bei išmatuoti nueitus žingsnius. pvz., https://www.sports-tracker.com/
Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas	Kokie yra bendravimo tinkle etikos principai?	1	Susipažins su pagrindiniais bendravimo tinkle etikos principais – tikslingai savo bendravime naudosis skaitmeninėmis technologijomis, susirašinėjant tikslingai vartos jaustukus, norint išreikšti emocijas. Įsisavins pagrindines virtualiosios komunikacijos etikos taisykles.	LIETUVIŲ KALBA Bendraudami virtualioje erdvėje laikysis kalbos etiketo tinkamai pasirinkdami žodžius ir posakius atsižvelgiant į adresatą ir komunikavimo situaciją, pasirinktą tinkamas kalbos priemones; rodys susidomėjimą pašnekovais įrašų komentavimo ir vertinimo, širdelėmis, žvaigždutėmis, pažymiais (pagal pasirinktą skalę) patinka – nepatinka priemonėmis, pvz., mokomojoje platformoje www.padlet.lt DORINIS UGDYMAS (ETIKA) Mokės suprasti kaip veikia virtuali erdvė bei domėsis kaip saugiai naudotis jos teikiamomis galimybėmis. Supras, kad kreipiantis į asmenį, reikia pasisveikinti, baigiant pokalbį – atsisveikinti ir palaukti, kol pašnekovas atsisveikins; nerasys žinučių vien didžiosiomis raidėmis, vartos taisyklingą rašybą ir skyrybą; gerbs pašnekovą, jo neįžeidinė, nerasys užgaulių atsiliepimų, nesijuoks iš kitokios išvaizdos, tautybės, rasės ar kito tikėjimo žmonių; rašant atsižvelgs į skirtingus adresatus (bendraamžį, vyresnį, pažįstamą, nepažįstamą). https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=tYWu5Ld31gs&feature=emb_logo

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Kaip dalintis informacija virtualiojoje erdvėje?	1	Savarankiškai ir saugiai bendrins savo sukurtą skaitmeninį turinį pasirinkta skaitmenine priemone.	LIETUVIŲ KALBA Rašys atitinkamos struktūros informacinį tekstą (skelbimą, kvietimą, žinutę), kurį saugiai bendrins pasirinkta skaitmenine priemone. Pvz., www.padlet.lt , http://linoit.com , https://www.epilietis.eu/kursai/etisko-bendravimo-principai-internete/ DAILĖ Savo sukurtą skaitmeninį dailės kūrinių saugiai bendrins nurodyta skaitmenine priemone. Pvz., mobiliosios aplikacijos „IbisPaint“ https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.a&hl=lt&gl=US , „Sumopaint“ https://sumo.app/ .
	Kokios bendravimo virtualioje erdvėje galimybės ir pavojai?	1	Supras, kad virtualiojoje erdvėje be naudingo turinio, gali susidurti su nepadoraus ar įžeidžiamo pobūdžio turiniu (žinutėmis, komentarais, vaizdais). https://www.draugiskasinternetas.lt/	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Supras kaip veikia virtuali erdvė bei domėsis kaip saugiai naudotis jos teikiamomis galimybėmis. Supras saikingo medijų naudojimo (laikantis susitarimų) svarbą, planuos laiką virtualioje erdvėje. Svarstys besaikio naudojimosi virtualia erdve žalą. https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=tYWu5Ld31gs&feature=emb_logo Virtualus pokalbių kambarys su programa „Discord“ https://discord.com/
	Kaip tolerantiškai bendrausime virtualioje erdvėje?	1	Aptars, kaip elgtis situacijose, kurios virtualiojoje erdvėje verčia juos jaustis nejaukiai.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Kūrybiškai pritaikys turimas žinias ir gebėjimus įvairiose situacijose. Savo apibendrinimus saugiai išdėstys virtualioje erdvėje, atsižvelgdami į bendravimo etikos reikalavimus.
Saugus elgesys	Kokių taisyklių laikysimės dirbant skaitmeniniu įrenginiu?	1	Mokysis atsakingai dirbti (mokytis, žaisti) skaitmeniniais įrenginiais, rūpinsis savo sveikata ir ją saugos: taisyklingai sėdės (tiesi galvos ir kaklo padėtis, atpalaiduoti pečiai,	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Aiškinsis priežasties-pasekmės ryšius tarp žmogaus fizinės, socialinės emocinės sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikos mitybos, palankių aplinkos sąlygų

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			tiesi nugara), išlaikys tinkamą nuotolį nuo akių iki įrenginio ekrano, tinkamai laikys įrenginį akių linijos atžvilgiu; pasirūpins tinkamu įrenginio apšvietimu.	(apšvietimo, garso (garso stiprumo), švaros ir tvarkos, tinkamų priemonių) darbui ir poilsiui. Žinos, kad būtina laikytis darbo ir poilsio režimo: daryti pertraukėles (padirbėjus 30–40 minučių, daroma 10–20 minučių pertrauka) ir mankštą (akių, sprando, riešų); dažnai keisti kūno padėtį, vėdinti patalpas. Pateiks sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių. https://www.youtube.com/watch?v=gKy2T0bQrVY https://www.youtube.com/watch?v=W9QjUm7c4QY FIZINIS UGDYMAS Atliks fizinių pratimų (mankštos) kompleksą, kuris mažins neigiamą darbo skaitmeninių įrenginių įtaką sveikatai. https://www.youtube.com/watch?v=HyyVrgVQG0A&t=10s
	Ar mūsų asmeniniai duomenys saugūs?	1	Aptars, kurie duomenys laikomi asmeniniais ir kodėl juos reikia saugoti, kuri informacija yra viešintina ir kuri yra konfidenciali. Sužinos, kad neteisėtai nukopijuoti asmens duomenys gali būti panaudojami neteisėtiems veiksams. Saugiai bendraus virtualiojoje erdvėje.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Laikysis saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisyklių, gerbs asmens privatumą. https://www.youtube.com/watch?v=XVo-K7jDGk8&feature=emb_logo Gebės saugiai bendrauti: naudos slapyvardžius, reguliariai juos keis; nepatikės kitiems asmenims savo prisijungimo prie interneto, el. pašto, socialinio tinklo ir pan. duomenų; baigus darbą atsijungs nuo visų paskyrų; neišsaugoti slaptažodžių, net jei naršyklė ragina tai padaryti; virtualiojoje erdvėje atsakingai skelbs informaciją (pvz., nuotraukas, vaizdo įrašus, komentarus), nurodant, kas gali ją matyti. Žinos, kur pasitikrinti savo sugalvotą slaptažodį, ar tinkamas, ar saugus: https://passwords.google.com/ .

2.4. 4 klasės informatikos ilgalaikio plano pavyzdys

1 val. per savaitę, 35 val./m. m.

70 % privalomo turinio	30% pasirenkamo turinio
24-25 pamokos/metus	10-11 pamokų/metus

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
Skaitmeninio turinio kūrimas	Informacijos paieška įvairių dalykų užduotims atlikti	1	Aptars, kaip ieškoti ir rasti informacijos naudojantis paieškos sistema. Mokysis vartoti reikšminius (raktinius) žodžius, juos tikslins, peržvelgs rastą turinį, antraštes.	GAMATAMOKSLINIS UGDYMAS Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikysis esminių etiketo reikalavimų, nurodys, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateiks teksta ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudos skaitmenines technologijas. Informacijos paieškos sistemos: www.google.lt www.bing.com www.yahoo.com , https://www.ecosia.org/ 80% savo pelno skiria ne pelno organizacijoms, kurios daugiausia dėmesio skiria miškų atsodinimui.
	Informacijos atrinkimas	2	Reikiamą informaciją atsirinks pagal nagrinėjamą kontekstą. Elektroniniuose žodynuose, žinyuose ieškos daugiareikšmio žodžio paaiškinimų.	LIETUVIŲ KALBA Elektroniniuose žodynuose ieškos informacijos apie sinonimus ir antonimus. Atsirinks reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, kurs ir pristatys paprastą pranešimą, naudodamas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją. Kritiškai vertins informacijos patikimumą, pagrįstumą. https://www.lietuviuzodynas.lt/ , http://www.lkz.lt TECHNOLOGINIS UGDYMAS Informacijos šaltiniuose aiškinsis nežinomas sąvokas (https://ekalba.lt/), ieškos, atrinks ir kaupis informaciją reikalingą problemos sprendimui

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				https://www.beatosvirtuve.lt/ , https://www.rankdarbiunamai.lt/ GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Informacijos šaltiniuose atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją https://www.lrt.lt/mediateka/video/gyvunu-enciklopedija Mažosios Lietuvos enciklopedija, https://www.mle.lt/ Civilinė sauga http://www.ugm.lt/lt/video_galerija/civilines_saugos_mokomieji_filmai.html Mokinių ugdymas karjerai http://www.mukis.lt/lt/pradzia.htm MUZIKA Muzikos terminai https://www.zodynas.lt/gaires/muzikos-terminai
	Programų ir programėlių mokymuisi paieška ir atranka	1	Mokės susirasti reikiamą skaitmeninį turinį, mokomąsias programas ir programėles įvairiems dalykams mokytis ar užduotims atlikti. Tinkamai vartos sąvokas, susijusias su skaitmeninėmis technologijomis. Sąmoningai pasirinks keletą skirtingų mokomųjų programų, aptars jų tinkamumą mokantis skirtingų dalykų.	LIETUVIŲ KALBA mokomasis žaidimas „KIETI RIEŠUTĖLIAI“ iš 8-ių teminių dalių (rašybos, kirčiavimo, morfologijos, žodžių sandaros, kalbos turtų ir kt.). Pasitiks, kaip moka lietuvių kalbą, ir patobulins jos įgūdžius. http://www.kalbosnamai.lt/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=36 ; MATEMATIKA Kurs ir pristatys paprastą matematinį pranešimą, naudodamas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgs į adresatą ir komunikavimo situaciją https://www.canva.com „Kengūros“ treniruočių laukas http://mkp.emokykla.lt/kengura/ , https://miksike.lt/ MUZIKA Ieškos ir pritaikys skaitmeninį turinį dalykų mokymuisi, tinkamai vartos sąvokas https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Music FIZINIS UGDYMAS Mokysis skaičiuoti ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				Aiškinsis koordinuotų judesių svarbą, mokysis koordinuotai juos atlikti vietoje ir judant erdvėje. Koordinuotai atliks judesius kintant judesių kryptiai ir spartai.
	Informacijos ieškojimas užduočiai atlikti	1	Ieškos informacijos. Pasirinks įvairius informacijos šaltinius ir savarankiškai suras informaciją, kurią pristatys klasės draugams ir pan.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS, MATEMATIKA, LIETUVIŲ KALBA Iš 1–2 savo informacijos šaltinių atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją https://www.kvb.lt/lt/interaktyvus-zaidimas-knygos-kelias Kompiuterinė enciklopedija „Lietuva“ http://mkp.emokykla.lt/enciklopedija/lt/ Žemėlapiai, mediateka, šaltiniai ir kt. https://istorijatau.lt/rubrikos/zemelapiai Trumpai, aiškiai, vaikiškai apie Lietuvos Respublikos seimą, jo darbą https://www3.lrs.lt/lrs_vaikams/ Mokymosi kampelis: viskas apie Europos Sąjungą https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-corner_lt UŽSIENIO (ANGLŲ) KALBA https://www.liveworksheets.com/ DAILĖ Virtualioje Lietuvos nacionalinio muziejaus ekspozicijoje https://www.lndm.lt/ galės susipažinti su parodomis, virtualiai pasivaikščioti po sales. ŠOKIS Nemokamoje tarptautinėje šokių bibliotekoje https://www.numeridanse.tv/ ieškos informacijos projektinei užduočiai atlikti.
	Grafinio turinio kūrimas	1	Mokysis kurti skaitmeninį turinį parinkdamas įvairias skaitmenines priemones: programas ir programėles. Mokysis naudotis skaitmeninėmis	MATEMATIKA Uždavinio sprendimo algoritmą užrašys sutartiniais ženklais, pavaizduos schemomis (pvz., iš turimų fizinių objektų sudėlios ar nupieš tam tikrą geometrinę figūrą; naudojantis pateiktais ar savo

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			priemonėmis savo idėjoms išreikšti, tyrinėjimui ar kitai veiklai planuoti, įgyvendinti ir rezultatams pateikti. Sudarys ir užpildys lenteles, braižys minčių žemėlapius, schemas.	gautais duomenimis, apskaičiuos nueitą kelią, laiką, greitį; pereis labirintą ir kt.) https://www.abcya.com/games/tangrams https://www.popplet.com/ LIETUVIŲ KALBA Siekdamas perduoti esminę informaciją ir detales, apibendrindami, reflektuodami kurs minčių žemėlapius https://coggle.it/, https://www.canva.com/. Mobili aplikacija „Mindly“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dripgrind.mindly&hl=lt&gl=US UŽSIENIO KALBA Sukurs 3 –5 skaidrių pateiktis apie savo aplinką su 1 –2 sakinių užrašais ekrane. Sukurs labai trumpą filmuką (reportažą, vaizdo) ir garso įrašą apie savo aplinką, pažįstamus žmones. Mobiliosios aplikacijos: Keynote, iMovie, Clips. Windows vaizdo įrašų rengyklės programą: https://clipchamp.com/en/video-editor/. https://app.edu.buncee.com, https://app.biteable.com DAILĖ Pasirinks linijas ir/ar spalvas, ir/ar erdvinės formas. Pastebės fono ir vaizduojamų objektų / figūrų dermę, kūrybiškai perteiks norimą ritmą, emocijas. Atliks pasirinktą darbą integruotos meninės veiklos projekte https://bomomo.com/, https://www.drawingnow.com/
	Skaitmeninio turinio tobulinimas	1	Skaitmeniniu įrenginiu sukurs skaitmeninį turinį: pateiktį, projektą, nuotraukų koliažą ar pan., sieks išbaigto rezultato, jei reikia jį pataisys. Pristatys atliktą darbą: parodys klasės draugams (pvz., parengiant pateiktį), aptars gautą rezultatą, papasakos,	UŽSIENIO KALBA, LIETUVIŲ KALBA, GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS, MUZIKA, DAILĖ, TECHNOLOGINIS UGDYMAS Atrinks, apibendrins ir vertins įvairiais būdais pateiktą nesudėtingą informaciją. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikysis esminių etiketo reikalavimų, nurodys kokius šaltinius

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			paaškins, kaip buvo daroma, apibendrins, pateiks išvadas.	naudojo. Naudodamas skaitmenines technologijas, informaciją pateiks teksta is ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis. Paaškins problemos sprendimui reikalingą informaciją, apsibrėš ir tikslins problemą, atvaizduos ją sutarta grafine/aprašomąja forma. Parengs ir pristatys problemos sprendimo rezultatą, proceso eigą ir sprendimus, įsivertinimo rezultatus. Redaguos savo (MS PowerPoint, https://app.edu.buncee.com , https://app.biteable.com ir kt. programomis) sukurtas pateiktis apie savo aplinką. Tobulins (mobiliuosiomis aplikacijomis Keynote, iMovie, Clips, Windows vaizdo įrašų rengyklės programa https://clipchamp.com/en/video-editor/ ir kt.) sukurtus trumpus filmukus /reportažus / vaizdo ir garso įrašus.
Algoritmai ir programavimas	Algoritmas	1	Pateiks praktinių užduočių, užduočių sprendimų ir apibūdins konkrečias komandų sekas, aptars taisykles. Kurs judėjimo komandas (pvz., priekin, atgal, aukštyn, žemyn), posūkio komandas (pvz., kairėn, dešinėn), pasirinkimo komandas (JEI-TAI), iš komandų sudarys sekas. Nagrinės ir kurs įvairius algoritmus iš supančios aplinkos, namų ir mokyklos, mokomųjų dalykų.	MATEMATIKA Spręs įvairius uždavinius, kuriuose reikia atlikti nuoseklių komandų sekas, įskaitant ir pasirinkimo bei kartojimo komandas. Susipažins su uždavinio skaidymo į dalis strategija, mokysis ją įgyvendinti kuriant pasirinkimo ir kartojimo komandų sekas. Naudos mobiliąsias aplikacijas, pvz., Combine https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meshallsee.combinepuzzle arba mokomąsias platformas https://scratch.mit.edu/ , https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi , https://code.org/ LIETUVIŲ KALBA Savarankiškai atliks nesudėtingus kalbos tyrimus (pvz., pastebės dėsningumus, padarys išvadas; sudarys atmintines, išves taisykles). GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Nurodys tyrimo atlikimo etapus. Paaškins paprastus artimos aplinkos dėsningumus, atpažins ir savais žodžiais paaškins paprastus priežasties ir pasekmės ryšius.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Pasirinkimo komanda (sunkesni atvejai)	1	Nagrinės ir kurs sudėtingesnę pasirinkimo komandą, kai vartojami du pasirinkimai (pvz., JEI–TAI“KITAIP). Pavaizduos pasirinkimo komandą sutartiniais ženklais ar schemomis.	MATEMATIKA Susipažins su uždavinio skaidymo į dalis strategija, mokysis ją įgyvendinti kuriant pasirinkimo ir kartojimo komandų sekas. Nurodys koordinačių plokštumos pažymėto taško koordinatas, taikys žinias apie posūkį, postūmį, simetriją tiesės (ašies) atžvilgiu koordinačių plokštumoje ir languotame/taškuotame popieriuje. Mokysis įvykdyti nurodytą komandų seką, kurioje yra paaiškinama pasirinkimo komanda jei–tai–kitaip. Modeliavimo ir programavimo aplinka https://www.tinkercad.com , https://scratch.mit.edu/ .
	Algoritmo vaizdavimas sutartiniais ženklais	1	Kurs pasirinkto uždavinio algoritmą, pagal kurį būtų galima gauti konkretų rezultatą (pvz., iš turimų fizinių objektų sudėlios ar nupieš tam tikrą geometrinę figūrą; naudojantis pateiktais ar savo gautais duomenimis, apskaičiuos nueitą kelią, laiką, greitį; pereis labirintą; sukurs žaidimų instrukcijas, taisykles, receptus ir kt.). Nusakys algoritmą žodžiais ir pavaizduos sutartiniais ženklais ar schema.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Paaiškins paprastus žinomų reiškinių ir procesų modelius, Modeliuos paprasčiausius reiškinius ar procesus. Pastebės ir savais žodžiais įvardys paprastus dėsningumus artimoje aplinkoje. Mokomoji platforma ir aplikacijos: https://runmarco.allcancode.com/ Lightbot Hour https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lightbot.lightboth.oc Lego WeDo https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lego.education.wedo edukaciniai stalo žaidimai, pvz., „Scottie Go!“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netictech.scottieguedu
	Algoritmo skaidymas	1	Pakartos uždavinio sprendimo skaidymą žingsniais, nusakys komandomis (taikant pasirinkimo, kartojimo komandas ir jų sekas). Skaidys uždavinį į mažesnes dalis.	TECHNOLOGINIS UGDYMAS Kuriant nesudėtingą tekstilės gaminių aiškinsis tekstilės gaminių projektavimo, konstravimo, dekoravimo, siuvimo eiliškumą. MATEMATIKA Susipažins su uždavinio skaidymo į dalis strategija, mokysis ją

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			Kurs programas, naudodami pasirinkimo ir kartojimo komandas, jų sekas, logines operacijas.	įgyvendinti kuriant pasirinkimo ir kartojimo komandų sekas. Mokomosios platformos https://scratch.mit.edu/ , https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi , https://code.org/ arba https://lightbot.com/
	Klaidų radimas ir taisymas	1	Peržiūrės užbaigtą uždavinio sprendimą, pasitikrins, ieškos klaidų.	TECHNOLOGINIS UGDYMAS Saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus. Koreguos klaidas/ netikslumus. Sukurs rezultatą. Mokomosios platformos: https://scratch.mit.edu/ , https://xlogo.inf.ethz.ch/release/latest/midi , https://code.org/ arba https://lightbot.com/
Duomenų tyryba ir informacija	Duomenų rinkimas ir tvarkymas	1	Apdoros gautus ar pateiktus duomenis (pvz., atrinks duomenis pagal kelis nurodytus kriterijus iš lentelių, skirtingų šaltinių, palygins gautą informaciją, ją apibendrina, darys išvadą, įrašys, atliks aritmetinius veiksmus naudojantis skaičiuotuvu). Remdamiesi surinktais duomenimis, darys išvadą, argumentuos, palygins surinktus duomenis. Savarankiškai pasirenks reikiamas skaitmenines priemones duomenims tvarkyti.	MATEMATIKA Mokės rūšiuoti duomenis pagal nurodytą požymį. Mobilioji aplikacija EZ Charts - Chart Maker tool https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shurimaapps.ez_charts GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Atliks paprastus tyrimus, apibendrina tyrimų duomenis, pavaizduos labiau tinkančia pristatymui forma (stulpeline, linijine diagrama, lentele). Mobilioji aplikacija Chart Maker https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jktstudio.xchartapp FIZINIS UGDYMAS Skaičiuos ramybės širdies susitraukimo dažnį (pulsą) ir pulsą po fizinio krūvio, pvz., mobilioji aplikacija Sports-tracker https://www.sports-tracker.com/
	Informacijos iš kelių šaltinių tvarkymas	1	Apmąstys ir kritiškai vertins iš kelių šaltinių surinktą informaciją apie objektą ar reiškinį. Nurodys informaciją apie panaudotus šaltinius (jų pavadinimą, autorių, svetainės	LIETUVIŲ KALBA Atsirinkdamas informaciją naudosis įvairiais informacijos šaltiniais, pvz., https://www.lietuviuzodynas.lt/ , https://www.scribd.com/doc/117956412/Enciklopedija-Faktopedija-ilustrovana

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			adresą, datą, kada buvo paimta informacija iš svetainės). Pasinaudos internete teikiama informacija savo mokymosi reikmėms: ieškos mokymuisi tinkamų svetainių pagal įvairius raktinius žodžius, išsirašys tinklalapyje esantį tekstą (jo dalį), paveikslą (nuotrauką), svetainės adresą.	DAILĖ Ieškos informacijos apie dailę, dailininkus ir jų kūrinius įvairiuose informacijos šaltiniuose, pvz., http://muziejai.lt , https://www.lndm.lt/ . Tinkamai fotografuos savo kūrinius, pristatys savo kūrybą vizualiai (pvz., pateikčių kūrimo platforma https://www.emaze.com/?emazehome=1&promptlogin) ir žodžiu.
	Duomenų vaizdavimas diagramomis	1	Pavaizduos susitartais simboliais įvairius objektus. Aptars, kaip galima pavaizduoti duomenis, informaciją schemomis (pvz., kelius, takelius nuo namų iki mokyklos galima pateikti schema – grafu, tada analizuoti). Sudės duomenis į lentelę, pavaizduos juos diagrama.	GAMTAMOKSLINIŲ UGDYMU Atliks paprastus tyrimus, apibendrins tyrimų duomenis, pavaizduos labiau tinkančia pristatymui forma (stulpeline, linijine diagrama, lentele), pvz., mobilioji aplikacija Chart Maker https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jktstudio.xchartapp MATEMATIKA Planuos ir atliks statistinį tyrimą apie artimą aplinką, tyrimo duomenis pateiks braižant diagramas. Nagrinėjant konkrečius pavyzdžius aptars, kaip suprasti stulpelines diagramas, kurių dažnių ašies vienos padalos vertė nėra lygi vienetui, o stulpelio aukštis (požymio reikšmės dažnis) nebūtinai sutampa su pažymėta padala. Stulpelines diagramas braižys naudodami skaitmenines priemones, pvz., mobilioji aplikacija Chart Maker https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chartmaker.meteorainapp
	Duomenų ir informacijos patikimumas	1	Sužinos, ką reiškia duomenų saugumas ir kodėl jis svarbus, pateiks kasdieninio duomenų naudojimo pavyzdžių (parduotuvėje, poliklinikoje ir pan.), aptars jų saugumo problemas. Aptars slaptažodžių pasirinkimą,	MATEMATIKA Diskutuos apie savo ar kitų mokinių atlikto tyrimo išvadą, jų pritaikymą. Perskaitys linijinėje, skritulinėje diagramoje pateikiamą informaciją, analizuos duomenų gavimo šaltinius, jais remsis atsakant į klausimus.

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			pasakys pavyzdžių, koks slaptažodis gali būti laikomas saugiu, kaip pasirinkti slaptažodį, kad jį atsimena, kur saugoti slaptažodžius.	
Technologinių problemų sprendimas	Darbo skaitmeniniu įrenginiu sutrikimai	1	Mokės įvardyti keletą dažnų problemų, su kuriomis gali susidurti naudodami skaitmeninius įrenginius. Pavyzdžiui, įvedus prisijungimo prie el. dienyno sistemos duomenis, gaunamas pranešimas: „Neteisingas prisijungimo vardas arba slaptažodis“. Trumpai paaiškins, kokia tokios problemos galima priežastis. Bandys rasti sprendimo būdus.	MATEMATIKA (GAMTAMOKSLINIŲ UGDYMU, LIETUVIŲ KALBA) Suvoks, kad vedant duomenis įsivėlė korektūros klaida; buvo įjungta netinkama klaviatūros rašmenų rašymo kalba; įjungta ar išjungta didžiųjų raidžių rašymo būseną; įjungta ar išjungta skaitmenų rašymo būseną. https://www.lietutis.lt/zaidimas-lietutis.php TECHNOLOGINIS UGDYMAS Problemos sprendimui pasirinks, taikys ir derins medžiagas (komponentus, priemones, sistemas, jų savybes ir (ar) charakteristikas, technologinius procesus. Saugiai, nuosekliai atliks technologinius procesus. Koreguos klaidas (netikslumus). Sukurs rezultatą. https://www.mindmeister.com
	Programų ir (ar) programėlių pasirinkimas	1	Naudos tinkamas (saugias) skaitmenines technologijas ne tik mokymuisi, bet ir kūrybai, saviraiškai, virtualiajam komunikavimui, bendradarbiavimui. Tikslingai taikys įvairias skaitmenines technologijas skirtingos rūšies informacijai (tekstams, skaičiams, garsams, piešiniais, animacijai ir vaizdo įrašams) kurti ir tvarkyti; įvertins, kurią technologiją geriau pasirinkti vieniems ar kitiems darbams.	LIETUVIŲ KALBA Gebės pasirinkti tinkamas mokomąsias platformas, mobiliąsias aplikacijas informacijai rasti, pateiktims, e-knygoms, komiksams kurti ir pan., pvz., mokomoji platforma https://knygoskelias.kvb.lt/ , mobilioji aplikacija, mokyti kurti pasakojimus „Toontastic“ mokomoji aplinka komiksų kūrimui https://app.pixton.com , https://www.storyboardthat.com/ ir kt. MATEMATIKA Naudosis programėlėmis įvairiems aritmetiniams veiksams atlikti, diagramoms sudaryti bei nubraižyti, pvz., http://aritmetika.on the App Store (apple.com)

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
				FIZINIS UGDYMAS. Naudojasi išmaniųjų įrenginių programėlėmis, kurios padės nustatyti pulso dažnį bei išmatuoti nueitus žingsnius. Pvz., https://www.sports-tracker.com/
	Technologinių gebėjimų, būtinų mokymuisi, ugdymas	1	Gebės rasti informacijos internete; įvertinti jos tinkamumą užduočiai spręsti; įrašyti informaciją į laikmeną; žinoti bent kelias mokomąsias programas ir (ar) programėles, mokėti jomis pasinaudoti mokymuisi; kurti ir minimaliai tvarkyti informaciją: tekstus, paveikslus failus; pristatyti darbą, juo pasidalyti; išspausdinti darbą; kalbėti apie skaitmeninių įrenginių ir savo veiksmus, susijusius su skaitmeninio turinio kūrimu, dalijimusi, pristatymu, vartojant taisyklingus kompiuterijos ir skaitmeninių technologijų terminus ir sąvokas.	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Nagrinėdamas žmonių sukurtų daiktų ir technologijų savybes, ras analogijų gamtoje. Gebės pasirinkti tinkamas mokomąsias platformas, mobiliąsias aplikacijas informacijai rasti, užduotims atlikti. TECHNOLOGINIS UGDYMAS Nagrinės saugaus elektrinio/elektroninio prietaiso naudojimo pavyzdį, aptars, kam reikalinga vartojimo instrukcija, mokės surasti reikiamo prietaiso naudojimo instrukciją internete, pvz., https://www.electrolux.lt/support/user-manuals/ Daugiau programų ir mokomųjų aplikacijų pavyzdžių žiūrėti šio dokumento skytyje „Skaitmeninis turinys“.
Virtualioji komunikacija ir bendradarbiavimas	Dalijimasis informacija virtualiojoje erdvėje	1	Pagal susitarimą, konstruktyviai ir korektiškai vertins vieni kitų sukurtą skaitmeninį turinį. Aptars, kaip atsakingai, teisėtai dalintis sukurta ar surasta informacija. Diskutuos, ar komercinio bei kitokio autorių teisėmis apsaugoto turinio įkėlimas ir dalijimasis (pvz., virtualiojoje erdvėje) yra neteisėtas.	LIETUVIŲ KALBA Rašys atitinkamos struktūros informacinį tekstą (skelbimą, kvietimą, žinutę), kurį saugiai bendrins pasirinkta skaitmenine priemone, pvz., www.padlet.lt , http://linoit.com , https://www.epilietis.eu/kursai/etisko-bendravimo-principai-internete/ DAILĖ Savo sukurtą skaitmeninį dailės kūrinių saugiai bendrins nurodyta skaitmenine priemone, pvz., mobiliąją aplikaciją IbisPaint https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.ap , Sumopaint https://sumo.app/ .

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
	Bendro darbo grupėse taisyklės	1	Dirbant komandoje su skaitmeniniu turiniu, mokysis būti partneriais: supras ir priims kitų pasiūlymus, nuorodas; priims atsakomybę už savo įsipareigojimus, išklausk kito žmogaus mintis, išsakys ir argumentuos savo nuomonę; priims racionalius sprendimus; ieškos kompromisų siekiant bendro tikslo; konstruktyviai spręs problemas.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Naudodamiesi pagalbine medžiaga, rašys atitinkamos struktūros informacinį tekstą (taisyklių kūrimas ir pristatymas) ir dalinsis nurodyta skaitmenine priemone. https://www.canva.com Taikys bendravimo virtualioje erdvėje taisykles, bendraus mandagiai, gerbs virtualų pašnekovą. Svarstys kas yra pagarba, kodėl ji svarbi ir virtualioje erdvėje.
	Bendravimo virtualioje erdvėje galimybės ir pavojus	1	Žinos, kad virtualiojoje erdvėje be naudingo turinio, gali susidurti su nepadoraus ar įžeidžiamo pobūdžio turiniu (žinutėmis, komentarais, vaizdais) https://www.draugiskasinternetas.lt/	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Žinos kaip veikia virtuali erdvė bei domės kaip saugiai naudotis jos teikiamomis galimybėmis. Supras saikingo medijų naudojimo (laikantis susitarimų) svarbą, planuos laiką virtualioje erdvėje. Svarstys besaikio naudojimosi virtualia erdve žalą https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=tYWu5Ld31gs&feature=emb_logo Virtualus pokalbių kambarys su programa „Discord“ https://discord.com/
	Bendravimo virtualioje erdvėje kultūra ir tolerancija	1	Aptars, kaip elgtis situacijose, kurios virtualiojoje erdvėje verčia juos jaustis nejaukiai.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Taikys bendravimo virtualioje erdvėje taisykles, bendraus mandagiai, gerbs virtualų pašnekovą. Paaiškins, kas yra pagarba, kodėl ji svarbi ir virtualioje erdvėje.
Saugus elgesys	Skaitmeninės technologijos ir aplinka	1	Aptars skaitmeninių technologijų teigiamą poveikį visuomenei, aplinkai. Diskutuos kaip skaitmeninių įrenginių poreikis visuomenėje skatina techninį ir technologinį visuomenės progresą, o pernelyg didelis dėmesys	GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS Pateiks pavyzdžių ir paaiškins, kaip žmogaus veikla, jo sukurti produktai ir technologijos veikia gamtinę aplinką http://www.gamtukai.lt/ (gamtos pažinimo studija) VISI MOKOMIEJI DALYKAI Suvoks, kad technologijos – galimybė akimirksniu susisiekti su kitame pasaulio taške esančiu žmogumi, bendrauti su juo garsu,

Pasiekimų sritis	Tema	Val.	Galimos mokinių veiklos (turint atskirą informatikos pamoką)	Galima integracija su mokomaisiais dalykais ir kitomis programomis
			skaitmeninėms technologijoms turi ir neigiamų aspektų	vaizdu; galimybė bendradarbiauti, keistis informacija, dirbti drauge ir atskirai su tuo pačiu failu ar projektu žmonių grupei. Supras, kad pernelyg dažnai naudojant technologijas netenkama socialinių tiesioginio bendravimo gebėjimų, per daug laiko praleidžiama prie skaitmeninių įrenginių, mažai judama, būnama gryname ore, per mažai laiko skiriama tiesioginiam bendravimui su artimaisiais, naudojama daug elektros energijos.
	Asmeninių duomenų saugumas	1	Aptars, kurie duomenys laikomi asmeniniais ir kodėl juos reikia saugoti, kuri informacija yra viešintina ir kuri yra konfidenciali. Sužinos, kad neteisėtai nukopijuoti asmens duomenys gali būti panaudojami neteisėtiems veiksams. Saugiai bendraus virtualiojoje erdvėje.	VISI MOKOMIEJI DALYKAI Laikysis saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisyklių, gerbs asmens privatumą https://www.youtube.com/watch?v=XVo-K7jDGk8&feature=emb_logo Gebės saugiai bendrauti: naudos slapyvardžius, reguliariai juos keis; nepatikės kitiems asmenims savo prisijungimo prie interneto, el. pašto, socialinio tinklo ir pan. duomenų; baigus darbą atsijungs nuo visų paskyrų; neišsaugoti slaptažodžių, net jei naršyklė ragina tai padaryti; virtualiojoje erdvėje atsakingai skelbs informaciją (pvz., nuotraukas, vaizdo įrašus, komentarus), nurodant, kas gali ją matyti.

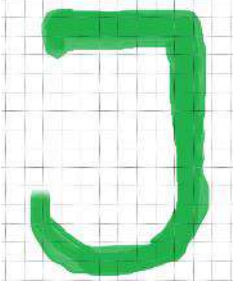
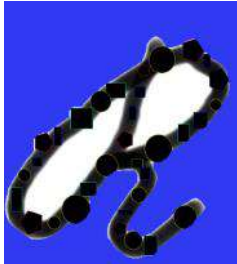
3. Pradinio ugdymo informatikos skirtingus mokinių pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai kiekvieniems mokymosi metams

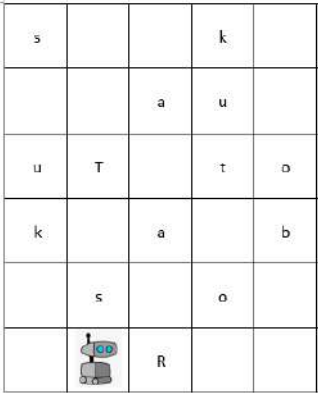
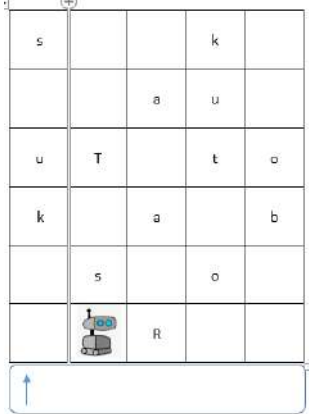
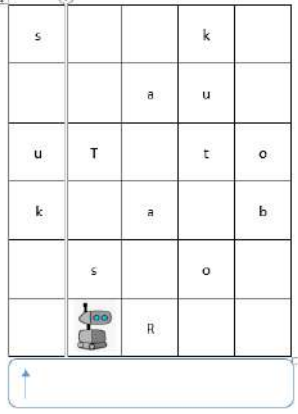
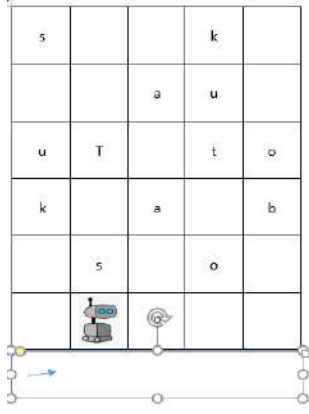
3.1. 1-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS (A)			
Atpažįsta ir naudoja įvairių rūšių skaitmeniniu turiniu: tekstu, garsu, vaizdu (A1.3). Kuria įvairių skaitmeninį turinį: piešia, rašo, fotografuoja, filmuoja (A2.3). Aptaria savo sukurtą ar naudojamą skaitmeninį turinį (A3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Kuriam tekstus atsižvelgdamas į rašymo tikslą, adresatą ir komunikavimo situaciją.			
Teksto kūrimas. Mokosi kurti aiškios struktūros sakytinius ir rašytinius tekstus. Mokomasi kurti laikantis chronologinio principo.			
Naudodamasis pavyzdžiu, rašo sau ir kitiems kasdienėse mokymosi situacijose, pateikdamas kelias esmines detales.	Naudodamasis pagalbine medžiaga rašo sau ir kitiems kelias rišias mintis kasdienėse mokymosi ir laisvalaikio situacijose.	Rašo sau ir kitiems kasdienėse mokymosi ir laisvalaikio situacijose (pvz., raštelis, kvietimas, skelbimas).	Išsamiai rašo sau ir kitiems kasdienėse mokymosi ir laisvalaikio situacijose.
Mokytojo padedamas, naudojantis MS Word programa, remiantis kvietimo rašymo struktūra, sukurk kvietimą į savo gimtadienį.	Naudojantis pagalbine medžiaga ir MS Word programa, remiantis kvietimo rašymo struktūra, parašyk kvietimą į savo gimtadienį.	Naudojantis MS Word programa remiantis kvietimo rašymo struktūra sukurk kvietimą į savo gimtadienį. Jame pakeisk raidžių šriftą, dydį ir spalvą.	Naudojantis MS Word programa remiantis kvietimo rašymo struktūra sukurk kvietimą į savo gimtadienį. Jame pakeisk raidžių šriftą, jo dydį, spalvą, įterpk iliustraciją ar nuotrauką.
KVIETIMAS Sausio 24d. kviečiu į savo gimtadienį. Jis vyks žaidimų kambaryje 18 val. Domeikavoje. Ignas	KVIETIMAS Kviečiu tave sausio 2 dieną 17 valandą į Akropolio žaidimų kambarį į savo gimtadienį. Jonas	KVIETIMAS Kviečiu tave gruodžio 12 dieną 18 valandą į savo gimtadienį. Jis vyks „Skypark“. Gabija	
MATEMATINIS UGDYMAS			
Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules. Kuriam, pristato matematinį pranešimą: atsirenka reikiamą informaciją, naudoja tinkamas fizines ir skaitmenines priemones.			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Skaičiai ir skaičiavimai. Natūralieji ir sveikieji skaičiai. Skaičiai nuo 0 iki 100. Pasitelkiant įvairius praktinius modelius mokomasi skaičius perskaityti, užrašyti skaitmenimis /../.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus	Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus
Pagal pavyzdį (popieriaus lape) su draugo ar mokytojo pagalba programėle www.pixilart.com užrašyk žinomus skaitmenis nuo 0 iki 9.	Su draugo ar mokytojo pagalba programėle www.pixilart.com užrašyk išmokus skaitmenis nuo 0 iki 9.	Savarankiškai programėle www.pixilart.com užrašyk išmokus skaitmenis nuo 0 iki 9.	Savarankiškai programėle www.pixilart.com užrašyk žinomus skaitmenis nuo 0 iki 9. Stenkis, kad skaitmenys būtų rašomi kuo taisyklingiau.
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.			
Mokomasi skirti medžius, krūmus ir žoles, atpažinti artimiausius aplinkos medžius (klevą, ąžuolą, beržą, eglę, pušį ir 3–4 kitus iš savo aplinkos). Aptariama augalų nauda žmonėms. Mokomasi atpažinti augalo dalis (šaknys, stiebas (kamienas), lapai, žiedas, vaisius, sėkla).			
Mokytojo nukreipiamas savais žodžiais fragmentiškai pasakoja apie kasdienės aplinkos reiškinius ir objektus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais ar žodžių junginiais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja su mokytojo pagalba.	Savais žodžiai pasakoja apie kasdienėje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus pristato savo atliktus tyrimus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Pasakodamas ar rašydamas apie artimiausios aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, pristatydamas raštu ar žodžiu tyrimų rezultatus aiškiai reiškia mintis, nurodo, kokius šaltinius naudojo (be tikslaus citavimo). Informaciją pateikia nedidelės apimties tekstais, piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinkto medžio lapą. Kieme surask medį, atpažink. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais. 	Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinkto medžio lapą. Kieme surask, atpažink lapuotį arba spygliuotį medį. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais. 	Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinktų medžių lapus. Kieme surask, atpažink 1-2 lapuočius ir spygliuočius medžius. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais. 	Iš balto popieriaus lapo iškirpk pasirinktų medžių lapus. Kieme surask, atpažink 2-3 lapuočius ir 1-2 spygliuočius medžius. Ištiesk popieriaus lapą ir nufotografuok. Darbeliu pasidalink su klasės draugais. 
SOCIALINIS UGDYMAS			
Istorinės raidos supratimas			
Remdamasis šeimos, gyvenamosios vietovės istorijos įvykiais, apibūdina žmonių gyvenimo kaitą, jos tęstinumą. Paaiškina, kas yra karta, kaip tarpusavyje yra susijęs skirtingų kartų gyvenimas. Sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.			
Mokytojui padedant sudaro giminės medį (vaikai, tėvai), nurodo tėvų, senelių vardus, įvardija giminystės ryšius.	Mokytojui padedant paaiškina, kas yra karta, sudaro giminės medį (vaikai, tėvai), įvardija giminystės ryšius.	Paaiškina, kas yra karta, kaip tarpusavyje yra susijęs skirtingų kartų gyvenimas. Sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.	Paaiškina, kas yra karta, kaip jos keičiasi, sudaro giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai, proseneliai), nusako šeimos narių giminystės ryšius.
Mokytojui padedant naudojantis programa https://www.geni.com/ sukurk giminės medį. Jame nurodyk 2 kartas: vaikai, tėvai.	Naudojantis programa https://www.geni.com/ sukurk giminės medį. Jame nurodyk 2 kartas: vaikai, tėvai.	Naudojantis programa https://www.geni.com/ sukurk giminės medį. Jame nurodyk 3 kartas: vaikai, tėvai, seneliai.	Naudojantis programa https://www.geni.com/ sukurk giminės medį. Jame nurodyk 4 kartas: vaikai, tėvai, seneliai, proseneliai.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
MENINIS UGDYMAS			
Dailės raiška			
Vaizdavimo būdai ir galimybės.			
Kuria savitas pieštas, tapytas ir erdvines raides, ornamentines ir figūrines kompozicijas.			
A3.1. Naudoja tas meninės išraiškos priemonės, kurios geriau sekasi. Pagal pavyzdį komponuoja horizontaliame ir vertikaliame lape.	A3.2. Intuityviai naudoja pasiūlytas meninės išraiškos priemonės. Komponuoja horizontaliame ir vertikaliame lape.	A3.3. Intuityviai pasirenka norimo storio linijas, patikusias spalvas, kuria erdvines formas. Išgauna savitą ritmą ir nuotaiką, horizontaliame ir vertikaliame lape.	A3.4. Savarankiškai pasirenka savitus linijų, dėmių, spalvų ir erdvinių formų derinius. Laisvai komponuoja horizontaliame ir vertikaliame lape. Kuria savitą ritmą, įvairią ir norimą nuotaiką.
Naudojantis mokytojo pasiūlyta kompiuterine programa nupiešk spausdintinę vardo pirmąją raidę. 	Naudojantis mokytojo pasiūlyta kompiuterine programa nupiešk rašytinę savo vardo pirmąją raidę. 	Naudojantis mokytojo pasiūlyta kompiuterine programa nupiešk ir įvairiomis linijomis dekoruok savo vardo pirmąją raidę. https://www.autodraw.com/ 	Naudojantis mokytojo pasiūlyta kompiuterine programa nupiešk ir geometrinėmis formomis dekoruok savo vardo pirmąją raidę. 
ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS (B)			
Įvardija, kaip atliekami kasdieniai veiksmai, nusako juos žingsniais ar komandomis (B1.3). Atpažįsta ir vykdo komandų sekas, pasirinkimo komandą, skiria logines operacijas: NE, IR, ARBA (B2.3). Sudaro ir vykdo komandų sekas, naudojasi žaidybinėmis programavimo priemonėmis (B3.3). Randa nurodytas klaidas komandų sekose ir jas taiso (B4.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Skiria lietuvių kalbos garsus kalbos sraute, užrašo juos atitinkamomis raidėmis; paaiškina, kuo raidė skiriasi nuo garso			
Mokomasi kurti prasmingus tekstus raštu (ranka ir klaviatūra), iš pradžių derinant paskirus žodžius su paveikslėliais, o išmokus rašyti visas raides – reikšti mintis sakiniiais ir kurti rašytinius tekstus be paveikslėlių.			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Naudodamasis pagalbine medžiaga, skiria balsius, priebalsius (nevariojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevariojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius; dažniausiai teisingai žodžiuose atskiria dvibalsius (nevariojant terminų), taisyklingai juos taria.	Grupuoja balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius; teisingai žodžiuose atskiria dvibalsius (nevariojant terminų), taisyklingai juos taria.
Robotukas Tukas pasiklydo. Rask jo vardo pirmąją raidę ir nupiešk robotukui kelią prie tos raidės (sujuk robotuką su jo vardo raide).	Darbalaukyje nupiešk robotuko Tuko kelią iki jo pirmosios vardo raidės.	Kokiu keliu reikėtų keliauti robotukui Tukui, jei norėtų parašyti savo vardą? Darbalaukyje parašyk rodyklės.	Suprogramuok robotuką Tuką taip, kad jis keliaudamas paeiliui „aplankytų“ visas raides, kurios reikalingos užrašui „Robotukas Tukas“.
			

MATEMATIKA

Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį.

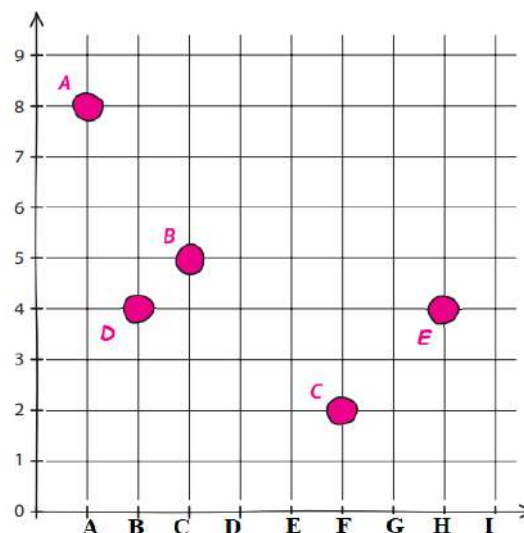
Nagrinėjamos situacijos, kuriose mokomasi apibūdinti objektų ar žmonių vietą ar padėtį vienas kito atžvilgiu (pvz., pasisukti kairėn/dešinėn, pagal/prieš laikrodžio rodyklę; paeiti 3 žingsnius pirmyn/atgal). Mokomasi apibūdinti, schemeje pavaizduoti objektų ar žmonių judėjimą iki nurodytos vietos (pvz., rodyklėmis schemeje parodyti, kur buvo paslėptas lobis).

Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent vieną paprasčiausią matematinį klausimą	Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent du paprasčiausius matematinius	Modeliuoja nagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus.	Modeliuoja nagrinėtas ir nenagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus
--	---	---	---

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	klausimus apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.		matematinis klausimas/užduotis.

Koordinatės rodo, kurių linijų sankirtose pavaizduotas taškas.



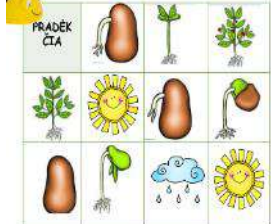
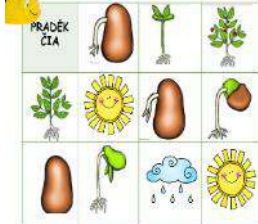
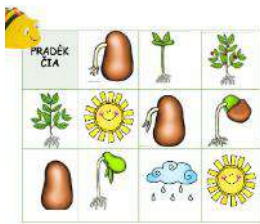
Kokios taško E koordinatės? Apibrauk: A8 B4 C5 F2 H4	Taško B koordinatės yra C5. Kokios taško E koordinatės?	Koks taškas pavaizduotas koordinatėse H4?	Parašykite, taško E koordinatės?
---	---	---	----------------------------------

GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

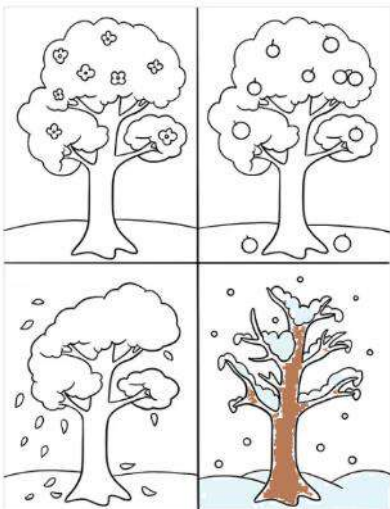
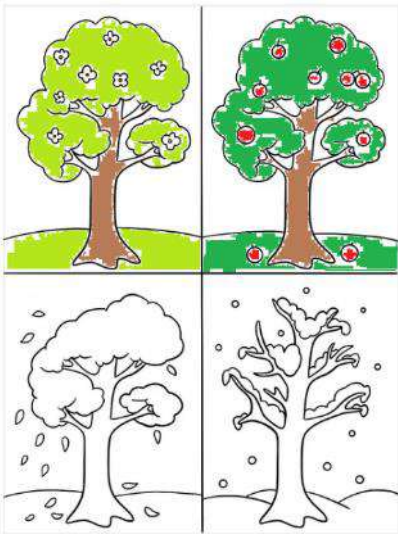
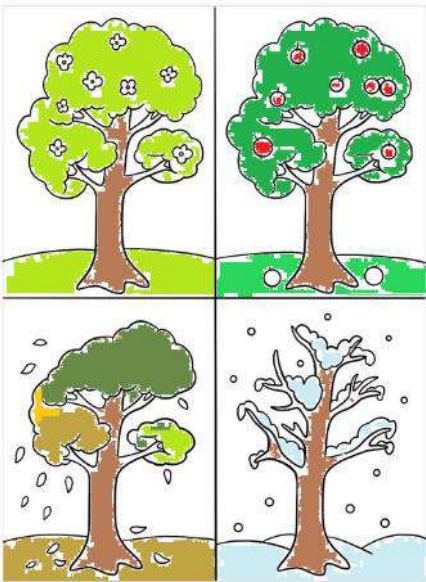
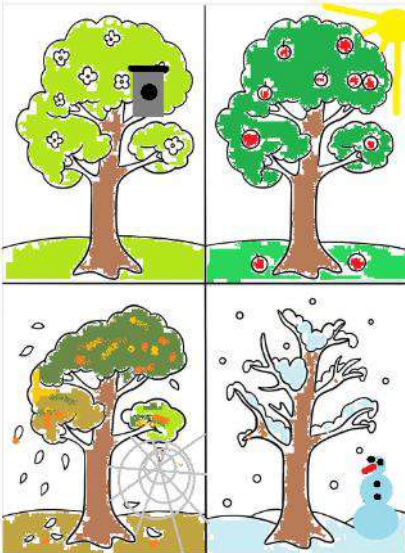
Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius, pastebi ir savais žodžiais įvardija paprasčiausius dėsningumus kasdienėje aplinkoje.

Mokomasi atpažinti augalo dalis (šaknys, stiebas (kamienas), lapai, žiedas, vaisius, sėkla). Stebimas augalų augimas, nagrinėjamas augalo gyvenimo ciklas (dygimas, augimas, vaisių brandinimas).

Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus atpažįsta dažnai sutinkamų reiškinių ar procesų paprasčiausių modelių elementus.	Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius.	Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais	Paaiškina kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprastus dėsningumus kasdienės aplinkoje.
--	---	--	--

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė keliautų paveikslėliais tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta pupa. Tau padės skaičiai. 	Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė keliautų paveikslėliais tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta ir auga pupa. 	Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė keliautų paveikslėliais tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta ir auga pupa. 	Parašyk Bitutei programą (komandų seką) taip, kad Bitutė aplankytų visus paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų, kaip dygsta, auga, žydi pupa. 
SOCIALINIS UGDYMAS			
Aplinka ir žmogus			
Metų laikų kaita (kaip keičiasi metų laikai: vasara, ruduo, žiema, pavasaris? Metų laikai keičiasi tam tikra tvarka, metų laikų požymiai.			
Nurodo natūralioje aplinkoje (lauke) esančius daiktus, vykstančius įvykius.	Apibūdina natūralioje aplinkoje (lauke) esančius daiktus, vykstančius įvykius, situacijas.	Apibūdina natūralioje aplinkoje (lauke) esančius daiktus, vykstančius įvykius, situacijas. Savais žodžiais nusako keletą jų ypatumų, paskirtį.	Apibūdina natūralioje aplinkoje (lauke) esančius daiktus, vykstančius įvykius, situacijas. Paaškina jų paskirtį, nurodo keletą jų ypatumų.
Išvardyk metų laikus, kuriuos simbolizuoja paveikslėlyje nupiešti medžiai. Nuspalvink pasirinktą metų laiką vaizduojantį medį tam metų laikui tinkančiomis spalvomis.	Išvardyk metų laikus, kuriuos simbolizuoja paveikslėlyje nupiešti medžiai. Nuspalvink du pasirinktus metų laikus vaizduojančius medžius tiems metų laikams tinkančiomis spalvomis.	Išvardyk metų laikus paeiliui, kuriuos simbolizuoja paveikslėlyje nupiešti medžiai. Nuspalvink visus medžius skirtingiems metų laikams tinkančiomis spalvomis.	Išvardyk metų laikus paeiliui, kuriuos simbolizuoja paveikslėlyje nupiešti medžiai. Nuspalvink visus medžius skirtingiems metų laikams tinkančiomis spalvomis. Ką dar galėtum nupiešti kiekviename piešinyje?

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			

<https://kidadl.com/free-coloring-pages/seasonal-holidays-and-celebrations/four-seasons-of-a-tree>

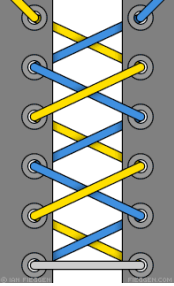
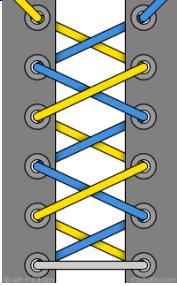
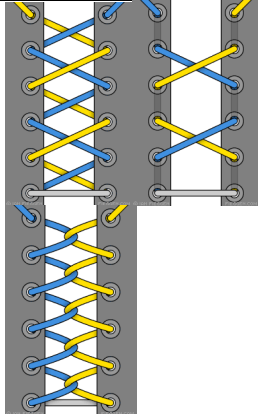
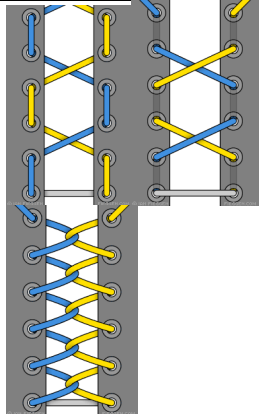
TECHNOLOGINIS UGDYMAS

Sprendimo įgyvendinimas (prototipavimas).

Padedami saugiai, nuosekliai atlieka technologinius procesus, koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria rezultatą.

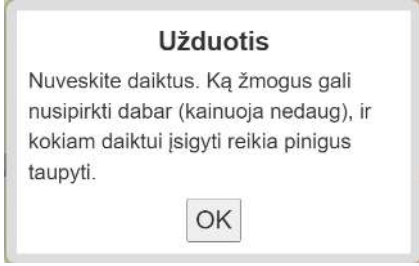
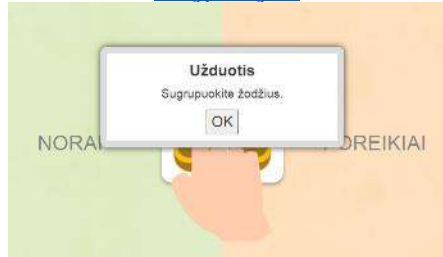
Drabužių, avalynės priežiūra. Praktiškai išbandomi avalynės suvarstymo būdai.

Padedami atlieka technologinius procesus, sukuria rezultatą.	Padedami saugiai, atlieka technologinius procesus, koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria rezultatą.	Padedami saugiai, nuosekliai atlieka technologinius procesus, koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria suplanuotą rezultatą.	Saugiai, nuosekliai atlieka technologinius procesus. Padedami koreguoja klaidas (netikslumus). Sukuria suplanuotą rezultatą.
Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemą. Nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Mokytojo padedamas suvarstyk savo batus pagal duotą schemą.	Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemą. Nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Mokytojo ar klasės draugų padedamas suvarstyk savo batus pagal duotą schemą.	Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemas. Pasirink vieną schemą, nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Savarankiškai arba su draugų pagalba, pasirinktu būdu, suvarstyk savo batus.	Atidžiai įsižiūrėk į batų varstymo schemas. Pasirink vieną schemą, nustatyk, kokia seka reikia varstyti raištelius. Savarankiškai pasirinktu būdu suvarstyk savo batus. Pasitikrink, ar sėkmingai pavyko

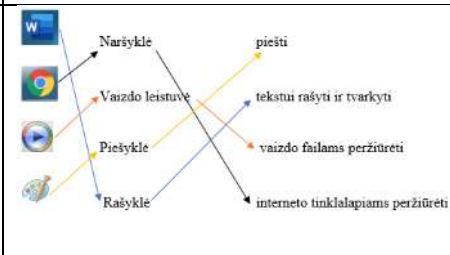
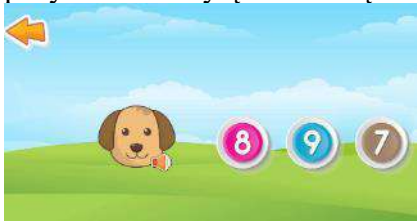
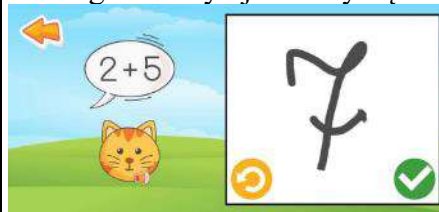
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
			atlikti darbą, o jei reikia ištaisyk klaidas.
 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata-rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009	 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata-rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009	 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata-rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009	 Nuoroda: https://pasmama.tv3.lt/straipsnis/pata-rimu-kraite-40-batu-varstymo-budu-2009
DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA (C)			
Pateikia įvairių rūšių duomenų pavyzdžių, juos apibūdina (C1.3). Renka, grupuoja, rūšiuoja, tyrinėja duomenis. Paaikškina piešiniais ar diagramomis pavaizduotus duomenis (C2.3). Vertina duomenų ir informacijos patikimumą pagal pateiktus kriterijus (C3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal nurodytus kriterijus			
Tekstų atranka. Skaitoma ir aptariama tautosakos ir grožiniai (apie 70 proc.) ir negrožiniai (30 proc.) tekstai. Iš negrožinių tekstų skaitomi publicistiniai, informaciniai ir įvairialypės informacijos tekstai (pvz., filmas, paveikslėlių istorija, skaitmeninis tekstas, internetinis žurnalas, vaizdo klipas, žemėlapis).			
Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, atsako į su vertinimu susijusius klausimus.	Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal vieną nurodytą kriterijų.	Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal nurodytus kriterijus.	Išgirstą informaciją sieja su sava patirtimi, vertina pagal susitartus kriterijus.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
<i>Perskaityk sakinį. Atlik užduotis.</i> Pelė – darbo su kompiuteriu įtaisas, naudojamas grafinės aplinkos valdymui – programų paleidimui, lango matmenų ir padėties keitimui, bylų kopijavimui, meniu punktų išrinkimui. (https://lt.wikipedia.org/wiki/Kompiuterio_pel%C4%97)			
Parink tinkamą atsakymą. Kas yra pelė? • minkštas žaislas • kompiuterio valdymo įrankis • naminis gyvūnas	Ar naudojant kompiuterio pelę galima keisti lango matmenis?	Įrašyk tinkamus žodžius. Kompiuterio pelė reikalinga tam, kad ir	Išvardink visus sakinyje nurodytus veiksmus, kuriuos galima atlikti su kompiuterio pele.
MATEMATIKA			
Įvertina matematinės veiklos rezultatus, daro išvadas, jas interpretuoja nagrinėtos problemos kontekste.			
Duomenys ir jų interpretavimas. Mokomasi perskaityti piktogramoje, stulpelinėje diagramoje pateikiamą informaciją, ja remtis atsakant į pagrindinį tyrimo klausimą.			
–	Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro išvadas.	Konsultuodamasis įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste. Daro pagrįstas išvadas.	Įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro pagrįstas išvadas.
Simas klasės draugų paklausė, apie kokius gyvūnus jie galėtų sukurti pasaką. Draugų atsakymus pavaizdavo diagrama.			

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
Kokius gyvūnus pasirinko daugiausiai mokinių? Ats.	Kokius gyvūnus pasirinktų vienodas mokinių skaičius? Ats.	Remdamiesi diagrama įrašykite trūkstamą skaičių. Pasakas apie sraiges kurs mokiniais daugiau negu apie tigrus.	Kiek draugų apklausė Simas? arba Kiek pasakų galimai sukurs Simo draugai? Ats.
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.			
Augalo dalys. Mokomasi atpažinti augalo dalis (šaknys, stiebas (kamienas), lapai, žiedas, vaisius, sėkla).			
Nurodo, kuo panašūs ir skiriasi kasdienės aplinkos objektai ir dažnai stebimi reiškiniai.	Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, pagal pateiktus kriterijus, kai kriterijus yra aiškiai pastebimos savybės ar požymiai	Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.	Lygina, grupuoja ir klasifikuoja artimos aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, remdamasis savybėmis, požymiais ar pateiktais kriterijais.
Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. 	Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. Mokytojo padedamas, įvardink medžių pavadinimus, medžių vaisius. 	Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. Konsultuodamasis su mokytoju, įvardink medžių pavadinimus, medžių vaisius. 	Atidžiai įsižiūrėk į paveikslėlius ir sugrupuok įvairių medžių lapus į spygliuočius ir lapuočius. Savarankiškai dirbdamas, įvardink medžių pavadinimus, medžių vaisius. 
SOCIALINIS UGDYMAS			
Orientavimasis rinkoje ir asmeninių finansų tvarkymas			
Apibūdina, kas yra pinigai, kaip jie uždrikami ir kokia jų paskirtis. Remiantis patirtimi nusako skirtumą tarp norų ir galimybių prekei ar paslaugai įsigyti. Nusako, kodėl žmonės skolinasi pinigus ir daiktus.			
Pateikus klausimus įvardija, ką	Remiantis patirtimi papasakoja, ką	Remiantis patirtimi nusako skirtumą	Remiantis patirtimi argumentuotai

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
norėtų ir galėtų nusipirkti.	norėtų ir galėtų nusipirkti.	tarp norų ir galimybių prekei ar paslaugai įsigyti.	paašškina skirtumą tarp norų ir galimybių prekei ar paslaugai įsigyti.
Atsakyk į pateiktus klausimus, ką norėtum ir / arba galėtum įsigyti. https://learningapps.org/display?v=p3ituh02v20 	Iš savo patirties papasakok, ką norėtum ir / arba galėtum įsigyti. https://learningapps.org/display?v=p4ocj5iza20 	Iš savo patirties papasakok, ar visada gali įsigyti tai, ką nori. https://learningapps.org/display?v=p24di51k20 	Kuo skiriasi norai nuo poreikių? Iš savo patirties papasakok, ar visada gali įsigyti tai, ką nori. Kaip manai, kodėl? https://learningapps.org/display?v=p3erhjpwwj20 
FIZINIS UGDYMAS			
Judėjimo įgūdžių plėtojimas, savikontrolė ir įsivertinimas.			
Išbando įvairias fizinio aktyvumo formas, taikant informacines technologijas.			
Kasdien skirk laiko pasivaikščiavimui! Naudojantis pasirinkta žingsnių matavimo programa (pvz., https://walk15.lt/ , https://www.sports-tracker.com/ , https://www.mapmywalk.com/ ar pan.) sužinok, kiek žingsnių šią savaitę nuėjai kasdien.			
Pasakyk, kurią savaitės dieną nuėjai daugiausia žingsnių.	Pasakyk, kurią savaitės dieną nuėjai daugiausia, o kurią mažiausia žingsnių.	Pasakyk, kurią savaitės dieną nuėjai daugiausia, o kurią mažiausia žingsnių. Kas įtakoję, kad vieną dieną žingsnių buvo mažiau, o kitomis daugiau?	Pasakyk, kurią savaitės dieną nuėjai daugiausia žingsnių. Įvardyk, kaip tu jauteisi tą dieną, kai nueitų žingsnių buvo daugiausia.
TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS (D)			
Pateikia ir aptaria keletą skaitmeninių įrenginių (D1.3). Pasirenka ir atsakingai naudoja programomis ir programėlėmis (D2.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius, suaugusiųjų padedamas naudoja bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.			

Pasiiekimų lygiai															
1	2	3	4												
Tekstas. Nagrinėjami medijose pateikti neilgi tekstai, jų struktūra, palyginama su ranka rašytais ir spausdintais tekstais.															
Naudodamasis pagalba naudojasi klasės arba mokyklos biblioteka.	Naudodamasis pagalba, atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi klasės arba mokyklos biblioteka, interneto svetainėmis.	Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	Pagal skaitymo tikslus naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis												
Klasės bibliotekėlėje rask mįslių/patarlių knygelę, nurašyk vieną mįslę ir ją iliustruok.	Rask vieną mįslę/patarlę, ją nurašyk ir iliustruok. Kaip manai, kur galėtum rasti mįslę?	Internete www.misles.lt/ rask vieną mįslę/patarlę, ją nurašyk ir iliustruok. Pažymėk įrankius, kurie tinkami iliustravimui: • Google • enciklopedija • paint piešimo programėlė • MSWord	Rask internete vieną mįslę/patarlę, ją nurašyk ir iliustruok. Parašyk kelias elektronines svetaines, kuriose ieškotum mįslių. Kokias elektronines piešimo priemones galėtum pasirinkti mįslės iliustravimui?												
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)															
Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 1 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.															
Mokomasi rašyti ranka, kompiuterio, telefono klaviatūra.															
Pažymėk, kurią programą rinktumėis, norėdamas parašyti pasakojimą kompiuteriu: 	Pažymėk, kurią programą rinktumėis: • norėdamas parašyti pasakojimą kompiuteriu: • norėdamas pagal pasakojimą nupiešti iliustraciją. 	Parodyk rodyklėmis, kam skirtos šiomis piktogramomis žymimos programos.  Naršyklė – interneto tinklalapiams peržiūrėti  Vaizdo leistuvė – vaizdo failams peržiūrėti  Piešyklė – piešti  Rašyklė – tekstui rašyti ir tvarkyti	Taisyklingai įvardyk programas. Parodyk rodyklėmis, kam skirtos šiomis piktogramomis žymimos programos. <table><tr><td></td><td>Naršyklė</td><td>piešti</td></tr><tr><td></td><td>Vaizdo leistuvė</td><td>tekstui rašyti ir tvarkyti</td></tr><tr><td></td><td>Piešyklė</td><td>vaizdo failams peržiūrėti</td></tr><tr><td></td><td>Rašyklė</td><td>internetu tinklalapiams peržiūrėti</td></tr></table>		Naršyklė	piešti		Vaizdo leistuvė	tekstui rašyti ir tvarkyti		Piešyklė	vaizdo failams peržiūrėti		Rašyklė	internetu tinklalapiams peržiūrėti
	Naršyklė	piešti													
	Vaizdo leistuvė	tekstui rašyti ir tvarkyti													
	Piešyklė	vaizdo failams peržiūrėti													
	Rašyklė	internetu tinklalapiams peržiūrėti													

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
			
MATEMATIKA			
Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.			
Skaiciai nuo 0 iki 100. Mokomasi skaičiuoti pirmyn nuo bet kurio skaičiaus, susieti objektų skaičių su skaičiumi. Sudėtis ir atimtis. Aptariamoms ir praktikuojamos įvairios skaičiavimo strategijos (būdai), kaip greičiau, mintyse skaičiuoti 20-ies ribose.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
Atverk programėlę „Matematika vaikams“. Pasirink skaičių grupę, kurią dabar mokaisi. Išklausyk ir teisingai pažymėk nurodytą skaitmenį. Jei sunku, naudokis pagalba- suskaičiuok morkas! 	Atverk programėlę „Matematika vaikams“. Pasirink skaičių grupę, kurią dabar mokaisi. Išklausyk ir teisingai skaičių eilėje pažymėk nurodytą skaitmenį. 	Atverk programėlę „Matematika vaikams“. Pasirink skaičių grupę, kurią dabar mokaisi. Išklausyk ir teisingai parašyk nurodytą skaitmenį. 	Atverk programėlę „Matematika vaikams“. Pasirink aritmetinį veiksma, kurį dabar mokaisi- sudėtį ar atimtį. Išklausyk ir atlik nurodytą veiksma. Teisingai užrašyk jo atsakyma.  Mobilioji aplikacija (Android): „Matematika vaikams“

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
			https://play.google.com/store/apps/details?id=com.astepanov.mobile.mathforkids&hl=lt&gl=RU Pastaba: pilnai palaiko lietuvių kalbą. Kalbos sintezei reikia įdiegti Tildės balsą.
SOCIALINIS UGDYMAS			
Geografinių tyrimų gebėjimai			
Nagrinėjami medijose pateikti neilgi tekstai, jų struktūra, palyginama su ranka rašytais ir spausdintais teksta.			
Su mokytoju aptaria, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų.	Nurodo, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų.	Apibūdina, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų, pateikia pavyzdžių.	Apibūdina, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų, pateikia pavyzdžių; savais žodžiais paaiškina, kaip informaciją galėtų panaudoti.
 Pasakyk, ką vaizduoja žemėlapiai? Ką galima sužinoti, remiantis šiuo žemėlapiu? Padedamas parodyk, kur tu gyveni. https://www.google.com/maps/search	 Pasakyk, ką vaizduoja žemėlapiai? Ką galima sužinoti, remiantis šiuo žemėlapiu? Parodyk, kur Tu gyveni. Kuo ši vieta ypatinga, kuo ji skiriasi iš kitų? https://www.google.com/maps/search	 Apibūdink, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti, remiantis šiuo žemėlapiu. Nurodyk, kur Tu gyveni? Kuo ši vieta ypatinga, kuo ji skiriasi iš kitų? Kur gyvena seneliai, kur yra Baltijos jūra?	 Apibūdink, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti, remiantis pateiktu žemėlapiu. Nurodyk, kur Tu gyveni? Kuo ši vieta ypatinga, kuo ji skiriasi iš kitų? Kur gyvena seneliai? Kur yra

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
h/lietuvas+%C5%BEem%C4%97lapis/@55.3009478,19.4886802,7.5z?hl=lt	h/lietuvas+%C5%BEem%C4%97lapis/@55.3009478,19.4886802,7.5z?hl=lt	https://www.google.com/maps/search/lietuvas+%C5%BEem%C4%97lapis/@55.3009478,19.4886802,7.5z?hl=lt	Lietuvos sostinė? Ar toli nuo Tavo namų Baltijos jūra? https://www.google.com/maps/search/lietuvas+%C5%BEem%C4%97lapis/@55.3009478,19.4886802,7.5z?hl=lt
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Pateikia pavyzdžių ir paaiškina, kaip žmonių sukurti daiktai ir technologijos palengvino (-a) žmonių gyvenimą.			
Pateikia gamtos mokslų žinių pritaikymo gaminant kasdienės aplinkos daiktus pavyzdžių.	Pateikia daiktų, palengvinančių žmonių gyvenimą, pavyzdžių ir nurodo, kad šiems daiktams gaminti pritaikomos gamtos mokslų žinios.	Pateikia pavyzdžių ir paaiškina, kaip žmonių sukurti daiktai ir technologijos palengvino (-a) žmonių gyvenimą.	Paaiškina gamtos mokslų svarbą įvairioms žmonių veikloms.
Padedamas, parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Kuriuos iš šių prietaisų naudoji tu? 	Konsultuojamas, parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Pagalvok, kam naudoji šiuos įrenginius? 	Parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Kuriuos iš šių prietaisų naudoji tu? Kam naudoji? 	Parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Pagalvok, kaip jie pakeitė žmonių gyvenimą? Parašyk 2 teigiamus ir neigiamus dalykus. 
VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS (E)			
Bendrauja pasitelkdamas skaitmenines technologijas (E1.3). Nusako virtualiojo mokymo(si) etikos taisykles (E2.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Dalyvauja įvairiose komunikavimo situacijose, klausosi ir kalba, atsižvelgdamas į situaciją, tikslą, adresatą.			

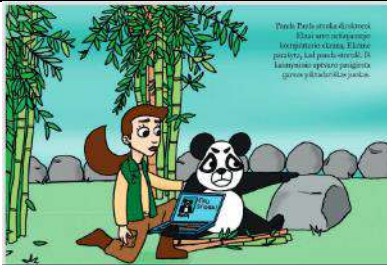
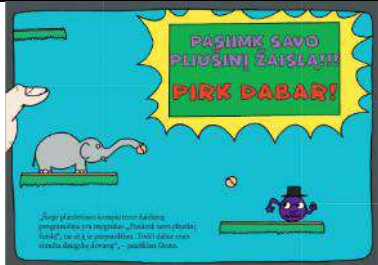
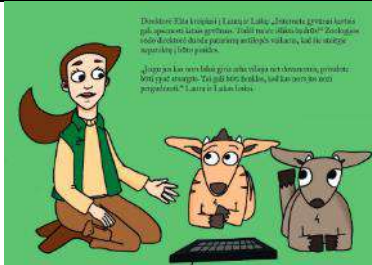
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją, kai yra suteikiama pagalba; leidžia pašnekovui išsakyti savo mintis, laikosi mandagaus bendravimo susitarimų			
Teksto kūrimas. Mokomasi ranka ir klaviatūra parašyti trumpą žinutę, kvietimą, skelbimą, sveikinimą draugui, namiškiams, užsirašant svarbiausią informaciją, pvz., kur ir kada įvyks koncertas; parašyti trumpą laišką pažįstamam adresatui. Mokomasi rašyti tikslingai, atsižvelgiant į situaciją ir adresatą.			
Klausydamas ar kalbėdamas iš dalies atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį); stengiasi laikytis tam tikrų mandagaus bendravimo susitarimų.	Klausydamas ar kalbėdamas dažnai atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį) ar situaciją; stengiasi laikytis svarbiausių mandagaus bendravimo susitarimų.	Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją; leidžia pašnekovui išsakyti savo mintis, dažniausiai laikosi mandagaus bendravimo susitarimų.	Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją, laikosi mandagaus bendravimo susitarimų.
Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Pažymėk varnelę, ten, kur rašant elektroninį laišką reikia parašyti temos pavadinimą.	Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Pažymėk temos pavadinimą, kuris šiuo atveju visai netiktų: • Gimtadienis • Kvietimas • Myliu Liną • Gimtadienio šventė	Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Parink pavadinimą, kurį užrašytum tu: • kvietimas • Laura • Šventė	Laura Liną nutarė pakviesti į savo gimtadienį. Kvietimą reikia nusiųsti elektroniniu paštu.  Sugalvok ir parašyk tinkamą elektroninio laiško temos pavadinimą
DORINIS UGDYMAS			
Saviugda ir savisauga. Aš-asmuo Svarsto, kodėl svarbu planuoti laiką, praleidžiamą virtualiojoje erdvėje. Susipažįsta su virtualiąja erdve ir jos galimybėmis. Tikslingai planuoja naudotis virtualiąja erdve laiką ir laikosi susitarimų.			
Padedamas kelia klausimus kas yra virtualioji erdvė, kokia jos svarba žmogui.	Savarankiškai pateikia naudotis virtualiąja erdve kasdienybėje pavyzdžių.	Svarsto kodėl svarbu planuoti laiką, praleidžiamą virtualiojoje erdvėje.	Padedamas planuoja naudotis virtualiąja erdve laiką.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Padedamas perskaityk teiginius ir pažymėk teisingus atsakymus. Virtualioji erdvė tai: • bendravimas interneto pagalba, • savaitgalį skaitoma knyga. • erdvė, kurioje viskas vyksta ne realybėje, o internete.	Perskaityk teiginius ir į langelį įrašyk atsakymą (teisingas - T, klaidingas - K): • galiu jungtis prie bet kokių virtualiųjų erdvių kada tik noriu, • baigiant darbą virtualiojoje erdvėje nebūtina atsijungti, • norimą filmuką galėčiau rasti „Youtubekids“ virtualiojoje erdvėje (https://www.youtubekids.com/)	Perskaityk teiginius ir į langelį įrašyk atsakymą (teisingas - T, klaidingas - K): • darbo virtualiojoje erdvėje laikas niekam negali būti ribojamas • ilgas žiūrėjimas į ekraną labai kenkia akims • turiu planuoti laiką, prieš pradėdamas darbą virtualiojoje erdvėje.	Ar teisingai mąsto Stasiukas? Perskaityk teiginius ir į langelį įrašyk atsakymą (teisingas - T, klaidingas - K): • darbui virtualiojoje erdvėje skirsiu ne daugiau, kaip vieną valandą per dieną, • ilgai dirbant prie kompiuterio mano akys niekada nenusilps, • galėsiu visą parą praleisti prie kompiuterio - tėveliai nematys.
FIZINIS UGDYMAS			
Praktikuoja inovatyvias judėjimo formas, naudodami išmaniąsias technologijas.			
Mokosi praktikuoti inovatyvias judėjimo formas. Susipažįsta ir išbando įvairias fizinio aktyvumo formas, taikant informacines technologijas: nuo ekrane matomų judesių atkartojimo iki žaidimų naudojant fiziniam aktyvumui skirtus išmaniųjų technologijų įrenginius (virtualaus futbolo, teniso ar pan.).			
Atkartok judesius. Ažuolo mankšta https://www.youtube.com/watch?v=atZagahxzvQ https://www.youtube.com/watch?v=DDwK3-kkFOM	Kuo tiksliau atkartok gyvūnų judesius. https://www.youtube.com/watch?v=SHcaBTqdD1w	Pasirink filmuką apie labiausiai patinkančią sporto šaką ir atkartok kiekvieną pratimą bent 1-2 kartus. Krepšinis: https://www.youtube.com/watch?v=d6AWN0YioYc&t=12s Lengvoji atletika: https://www.youtube.com/watch?v=EzpVYFiQtr0 https://www.youtube.com/watch?v=P0VxctLfCL8 Futbolas: https://www.youtube.com/watch?v=dl0-mJKX15k&t=553s	Pasirink filmuką apie labiausiai patinkančią sporto šaką ir kuo tiksliau atkartok kiekvieną pratimą bent 2-3 kartus. Krepšinis: https://www.youtube.com/watch?v=d6AWN0YioYc&t=12s Lengvoji atletika: https://www.youtube.com/watch?v=EzpVYFiQtr0 https://www.youtube.com/watch?v=P0VxctLfCL8 Futbolas: https://www.youtube.com/watch?v=dl0-mJKX15k&t=553s

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
		Plaukimas: https://www.youtube.com/watch?v=ZfnEUUYLWZM	Plaukimas: https://www.youtube.com/watch?v=ZfnEUUYLWZM
SOCIALINIS UGDYMAS			
Artimiausios socialinės aplinkos pažinimas			
Artimiausios socialinės aplinkos pažinimas. Bendraudami ir bendradarbiaudami sprendžiant artimiausios aplinkos problemas, dalyvaujant klasės, mokyklos, bendruomenės veiklose, mokiniai mokosi taikyti skirtingas komunikacijos priemones (komunikuodami individualiai bei grupėje).			
Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, atsakydamas į nesudėtingus klausimus įvardija, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.	Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, nurodo, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.	Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, paaiškina, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.	Bendraujant ir bendradarbiaujant su bendraamžiais ir suaugusiais laikosi susitarimų, argumentuotai paaiškina, kad nuomonė, išvaizda, elgesys gali skirtis.
Su pagalba pažymėk, kaip elgtis virtualioje nevalia: 1. vartoti negražius žodžius 2. siųsti įžeidžiančias žinutes, 3. viešinti savo asmens duomenis, 4. viešinti draugų nuotraukas, 5. kviesti draugus į gimtadienį.	Pažymėk, kaip elgtis virtualioje negalima: 1. vartoti negražius žodžius 2. siųsti įžeidžiančias žinutes, 3. viešinti savo asmens duomenis, 4. viešinti draugų nuotraukas, 5. kviesti draugus į gimtadienį.	Parink sakiniui tinkamą žodį apie tinkamo elgesio socialiniuose tinkluose taisykles: 1. su visais bendrausiu <i>juokaudamas/mandagiai/piktai/nuleidęs akis.</i> 2. baigęs pokalbį <i>pasisveikinu/nusiunčiu emocijų ženkliuką/atsisveikinu/išjungiu kompiuterį niekam nieko nesakęs.</i> 3. niekam neišduosiu savo <i>vardo/slaptažodžio pomėgių/mėgiamo patiekalo/batų dydžio.</i>	Išvardink bent tris tinkamo elgesio virtualioje erdvėje taisykles. Paaiškink, kodėl tai svarbu.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
MENINIS UGDYMAS (ŠOKIS)			
Šokio supratimas ir vertinimas			
Šokio supratimas ir vertinimas. Mokiniai gyvai ar vaizdo įrašė, naudodami skaitmenines technologijas, stebi ir aptaria įvairių šokio žanrų (pvz., <i>folklorinio šokio, baleto, šiuolaikinio šokio, gatvės šokio</i>) šokį.			
Atsakydamas į klausimus įvardija stebėto, savo atlikto ar sukurtą šokio tempą ar atliktus šokio judesius.	Atsakydamas į klausimus įvardija stebėto, savo atlikto ar sukurtą šokio tempą ir atliktus šokio judesius.	Įvardija stebėto, savo atlikto ar sukurtą šokio tempą, atliktus šokio judesius.	Apibūdina stebėto, savo atlikto ar sukurtą šokio tempą, atliktus šokio judesius ir palygina juos, nurodydamas skirtumus.
Peržiūrėk filmukus ir, naudodamasis pagalba, atsakyk, kurio šokio tempas pats greičiausias. Pramoginiai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=AON1pFdYgAw https://www.youtube.com/watch?v=_eT9dnOs_Iw Šiuolaikiniai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=ucj9nAmltHI Gatvės šokiai pradedantiesiems https://www.youtube.com/watch?v=8yIfWrMI9E0 https://www.youtube.com/watch?v=E-Nj9gDgjyI Lietuvių tautiniai šokiai (“Linksmapolkė”) https://www.youtube.com/watch?v=vQxti--QCqg Baleto pamokėlė https://www.youtube.com/watch?v=RQ4B6QVRyDM	Peržiūrėk filmukus ir atsakyk, kurio šokio tempas pats greičiausias. Pramoginiai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=AON1pFdYgAw https://www.youtube.com/watch?v=_eT9dnOs_Iw Šiuolaikiniai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=ucj9nAmltHI Gatvės šokiai pradedantiesiems https://www.youtube.com/watch?v=8yIfWrMI9E0 https://www.youtube.com/watch?v=E-Nj9gDgjyI Lietuvių tautiniai šokiai (“Linksmapolkė”) https://www.youtube.com/watch?v=vQxti--QCqg Baleto pamokėlė https://www.youtube.com/watch?v=RQ4B6QVRyDM	Pasirink šokį, kurio tempas pats lėčiausias ir sušok atkartojant judesius. Pramoginiai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=AON1pFdYgAw https://www.youtube.com/watch?v=_eT9dnOs_Iw Šiuolaikiniai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=ucj9nAmltHI Gatvės šokiai pradedantiesiems https://www.youtube.com/watch?v=8yIfWrMI9E0 https://www.youtube.com/watch?v=E-Nj9gDgjyI Lietuvių tautiniai šokiai (“Linksmapolkė”) https://www.youtube.com/watch?v=vQxti--QCqg Baleto pamokėlė https://www.youtube.com/watch?v=RQ4B6QVRyDM	Pasirink šokį, kurio tempas pats lėčiausias, sušok atkartojant judesius, pabandyk sušokti šokį be vaizdo įrašo. Pramoginiai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=AON1pFdYgAw https://www.youtube.com/watch?v=_eT9dnOs_Iw Šiuolaikiniai šokiai https://www.youtube.com/watch?v=ucj9nAmltHI Gatvės šokiai pradedantiesiems https://www.youtube.com/watch?v=8yIfWrMI9E0 https://www.youtube.com/watch?v=E-Nj9gDgjyI Lietuvių tautiniai šokiai (“Linksmapolkė”) https://www.youtube.com/watch?v=vQxti--QCqg Baleto pamokėlė

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Eglės Špokaitės baletų mokyklos 1 kl. baletų pamoka https://www.youtube.com/watch?v=ZXX34If14JM	Eglės Špokaitės baletų mokyklos 1 kl. baletų pamoka https://www.youtube.com/watch?v=ZXX34If14JM	Eglės Špokaitės baletų mokyklos 1 kl. baletų pamoka https://www.youtube.com/watch?v=ZXX34If14JM	https://www.youtube.com/watch?v=RQ4B6QVRyDM Eglės Špokaitės baletų mokyklos 1 kl. baletų pamoka https://www.youtube.com/watch?v=ZXX34If14JM
SAUGUS ELGESYS (F)			
Pateikia sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių (F1.3). Kalba apie skaitmeninių įrenginių poveikį aplinkai (F2.3). Saugo asmens duomenis ir skaitmeninę tapatybę, pateikia ir aptaria pavyzdžius (F3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Klausydamas ar kalbėdamas atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją, kai yra suteikiama pagalba; leidžia pašnekovui išsakyti savo mintis, laikosi mandagaus bendravimo susitarimų Atpažįsta ir vartoja asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes).			
Kalbėjimo ir klausymo paskirtis ir tikslai. Mokomasi suprasti kalbėjimo paskirtį ir įvairių komunikavimo priemonių teikiamas galimybes, komunikuoti įvairiomis priemonėmis (telefonu, internetu). Aptariama, kokiais tikslais, kodėl žmonės kalbasi: siekia sudominti, pasidalyti, apsisieisti informacija arba nuomonėmis, ieško informacijos, žinių, bendrauja, naudojami įvairiomis informavimo ir komunikavimo priemonėmis (pvz., televizija, radijas, internetas).			
Atrenka asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes), pagal pavyzdį atrenka gyvūnų vardus, vietovardžius (jam žinomos vietovės pavadinimą).	Atpažįsta ir grupuoja asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes), atrenka jo aplinkoje vartojamus gyvūnų vardus, vietovardžius (miesto ar jam žinomos vietovės pavadinimus).	Atpažįsta ir grupuoja asmenvardžius (žmonių vardus, pavardes), gyvūnų vardus, vietovardžius (miesto, kaimo, ežero, upės ar jam žinomos vietovės pavadinimus).	Skiria ir taisyklingai vartoja tikrinius daiktavardžius (be termino) įvairiuose kontekstuose.
Pažymėk bent vieną eilutę, kurioje yra asmens duomenys.	Pažymėk visas eilutes, kuriose yra asmens duomenys, nuspelvink tas eilutes, kuriose yra asmenvardžiai.	Pažymėk visas eilutes, kuriose nėra asmens duomenų, išrink iš lentelės ir parašyk žodžius, kurie visada rašomi didžiąja raide.	Pažymėk visas eilutes, kuriose yra asmens duomenys ir parašyk dar bent vieną asmens duomenį, kurio negalima skelbti viešai.

Pasiekimų lygiai																																																											
1	2	3	4																																																								
<table><tr><td></td><td>Esu Saulė Padangytė</td></tr><tr><td></td><td>Mėlynas šeimos automobilis</td></tr><tr><td></td><td>Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš</td></tr><tr><td></td><td>Geltonkasė gražuolė</td></tr><tr><td></td><td>Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21</td></tr><tr><td></td><td>Mano tėtis Elijus Pušaitis</td></tr><tr><td></td><td>8-68612345</td></tr></table>		Esu Saulė Padangytė		Mėlynas šeimos automobilis		Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš		Geltonkasė gražuolė		Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21		Mano tėtis Elijus Pušaitis		8-68612345	<table><tr><td></td><td>Esu Saulė Padangytė</td></tr><tr><td></td><td>Mėlynas šeimos automobilis</td></tr><tr><td></td><td>Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš</td></tr><tr><td></td><td>Geltonkasė gražuolė</td></tr><tr><td></td><td>Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21</td></tr><tr><td></td><td>Mano tėtis Elijus Pušaitis</td></tr><tr><td></td><td>8-68612345</td></tr></table>		Esu Saulė Padangytė		Mėlynas šeimos automobilis		Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš		Geltonkasė gražuolė		Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21		Mano tėtis Elijus Pušaitis		8-68612345	<table><tr><td></td><td>Esu Saulė Padangytė</td></tr><tr><td></td><td>Mėlynas šeimos automobilis</td></tr><tr><td></td><td>Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš</td></tr><tr><td></td><td>Geltonkasė gražuolė</td></tr><tr><td></td><td>Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21</td></tr><tr><td></td><td>Mano tėtis Elijus Pušaitis</td></tr><tr><td></td><td>8-68612345</td></tr></table>		Esu Saulė Padangytė		Mėlynas šeimos automobilis		Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš		Geltonkasė gražuolė		Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21		Mano tėtis Elijus Pušaitis		8-68612345	<table><tr><td></td><td>Esu Saulė Padangytė</td></tr><tr><td></td><td>Mėlynas šeimos automobilis</td></tr><tr><td></td><td>Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš</td></tr><tr><td></td><td>Geltonkasė gražuolė</td></tr><tr><td></td><td>Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21</td></tr><tr><td></td><td>Mano tėtis Elijus Pušaitis</td></tr><tr><td></td><td>8-68612345</td></tr></table>		Esu Saulė Padangytė		Mėlynas šeimos automobilis		Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš		Geltonkasė gražuolė		Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21		Mano tėtis Elijus Pušaitis		8-68612345
	Esu Saulė Padangytė																																																										
	Mėlynas šeimos automobilis																																																										
	Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš																																																										
	Geltonkasė gražuolė																																																										
	Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21																																																										
	Mano tėtis Elijus Pušaitis																																																										
	8-68612345																																																										
	Esu Saulė Padangytė																																																										
	Mėlynas šeimos automobilis																																																										
	Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš																																																										
	Geltonkasė gražuolė																																																										
	Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21																																																										
	Mano tėtis Elijus Pušaitis																																																										
	8-68612345																																																										
	Esu Saulė Padangytė																																																										
	Mėlynas šeimos automobilis																																																										
	Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš																																																										
	Geltonkasė gražuolė																																																										
	Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21																																																										
	Mano tėtis Elijus Pušaitis																																																										
	8-68612345																																																										
	Esu Saulė Padangytė																																																										
	Mėlynas šeimos automobilis																																																										
	Vilniaus Gudručių mokyklos 2c klasės mokinyš																																																										
	Geltonkasė gražuolė																																																										
	Mano gimtadienis 2015 – 10 - 21																																																										
	Mano tėtis Elijus Pušaitis																																																										
	8-68612345																																																										
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)																																																											
Sąmoningai skaito įvairaus pobūdžio tekstus, daro teksto visumą apibendrinančias išvadas.																																																											
Skaitomi ir aptariami [...] informaciniai ir įvairialypės informacijos tekstai (pvz., filmas, paveikslėlių istorija, skaitmeninis tekstas, internetinis žurnalas, vaizdo klipas, žemėlapis).																																																											
Skaito nedidelės apimties tekstus, randa tekste bent dalį aiškiai pateiktos informacijos.	Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą informaciją.	Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste aiškiai pateiktą tiesioginę informaciją ir aiškiai numanomą netiesioginę informaciją	Skaito savo poreikius ir galimybes atitinkančius tekstus, randa tekste pateiktą tiesioginę ir netiesioginę informaciją.																																																								
Visi dūras ne vīcas bēdžionīs ārkārs. Bēdžionīs Mariāns sītās vienas arklis. Tēs verslākāmpes ārkār j savs modālīgā telefons, Šodkāps nespēt maz pō atsūtādāt zīmāj, atrods, kad vīca aplūkams pametīs! 	Tiesūs Pauls atradīs šķidrums Rāstīs verslākāmpes Kamparātes cirkatā, Klātas grieztīs, kad pavē-mērādīs, Ņ Lauksmānais apraksts parādīs Guvām pilnākrāsīs paistīs. 	PAŠIMK SAVO PLIUŠINĮ ŽAISLĄ!! PIRK DABAR! 	Draugiskai Tolia kreipiasi į Toliają Laidę „Internetinėje gamtos knygoje...“ Draugiskai Tolia kreipiasi į Toliają Laidę „Internetinėje gamtos knygoje...“ Draugiskai Tolia kreipiasi į Toliają Laidę „Internetinėje gamtos knygoje...“ Draugiskai Tolia kreipiasi į Toliają Laidę „Internetinėje gamtos knygoje...“ 																																																								
Beždžionėlė visą dieną žaidžia telefonu. Draugai liūdi, kad ji neišeina į kiemą pažaisiti kartu. Ką jai patarsi? https://www.drugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos sodas internete.pdf	Vargšelė Panda Paula labai nusiminusi, iš jos šaiposi... Kaip jai pasielgti? https://www.drugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos sodas internete.pdf	Kaip galvoji, ar verta ir kodėl spausti mygtuką „PIRK DABAR“? https://www.drugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos sodas internete.pdf	Kodėl gyvūnai ir žmonės internete turi išlikti budrūs? https://www.drugiskasinternetas.lt/wp-content/uploads/2020/12/Zoologijos sodas internete.pdf																																																								

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
DORINIS UGDYMAS (ETIKA)			
Socialiniai santykiai. Aš-Mes.			
Įvardija ko gali pasimokyti iš animacijos. Domisi per animaciją ar kitą vaizdinę edukacinę priemonę pateikta etnologine medžiaga. Svarsto kas yra tradicijos.	Diskutuoja su klasės draugais apie tradicijas animacijoje ar kitoje vaizdinėje edukacinėje medžiagoje.	Savarankiškai pateikia tradicijų pavyzdžių animacijoje ar kitoje vaizdinėje edukacinėje medžiagoje.	Savarankiškai interpretuoja ir kūrybiškai pristato savo mėgstamiausią tradiciją panaudodamas vaizdines priemones (pavyzdžiui, fotografijas).
Peržiūrėjęs filmuką išvardink bent kelis Užgavėnių kaukių personažus. https://www.youtube.com/watch?v=GCw7O7jf5-w&t=2s	Peržiūrėjęs filmuką paaiškink, kokia Užgavėnių kaukių reikšmė. https://www.youtube.com/watch?v=GCw7O7jf5-w&t=2s	Peržiūrėjęs filmuką paaiškink, kokia Kanapinio ir Lašininio kovos prasmė. https://www.youtube.com/watch?v=GCw7O7jf5-w&t=2s	Peržiūrėjęs filmuką paaiškink, kokia filmo paminėtų švenčių pavadinimus. https://www.youtube.com/watch?v=GCw7O7jf5-w&t=2s
SOCIALINIS UGDYMAS			
Artimiausios socialinės aplinkos pažinimas			
Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.			
A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis.	A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, įvardija kylančias grėsmes, pasako, kur kreiptis pagalbos.	A.1.3. Mokytojui padedant atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.	A. 1.3. Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.
Eglė žaidžia kompiuterinį žaidimą. Netikėtai ekrane pasirodė užrašas "Spausk ir laimėk". Pažymėk, ką jai daryti? - uždaryti pasirodžiusį langą, - atsisiųsti siūlomus failus, - pranešti suaugusiems.	Eglė žaidžia kompiuterinį žaidimą. Netikėtai ekrane pasirodė užrašas "Spausk ir laimėk". Pasakyk, ką jai reikėtų daryti?	Peržiūrėk filmuką ir pasakyk, su kokiomis nesėkmėmis susidūrė vaikas. https://www.youtube.com/watch?v=nFIM6Hy3JJg	Pasirink svetainę, kurioje galėtum gauti pagalbos, jei, dirbant virtualiojoje erdvėje, pajustum kylančią grėsmę. Papasakok, ką žinai apie šią svetainę.      

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
TECHNOLOGINIS UGDYMAS			
Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas. Taiko ir paaiškina problemos sprendimui reikalingą informaciją, tikslina ir apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją grafine (aprašomąja) forma.			
Įrankiai (prietaisai, įranga). Mokomasi atpažinti ir apibūdinti taisyklingą laikyseną dirbant kompiuteriu.			
Tik padedami taiko informaciją problemos sprendimui, apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją grafine/aprašomąja forma.	Padedami taiko problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją sutarta grafine/aprašomąja forma.	Padedami taiko ir paaiškina problemos sprendimui tinkančią informaciją, apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją sutarta grafine/aprašomąja forma.	Taiko ir padedami paaiškina problemos sprendimui reikalingą informaciją, apsibrėžia ir tikslina problemą, atvaizduoja ją sutarta grafine/aprašomąja forma.
Su mokytojo ar klasės draugų pagalba įvardink 1-2 dalykus, kurių turėtume paisyti dirbdami kompiuteriu. Atsakymų pavyzdžiai: - kėdė ant kurios sėdi, turi būti su atlošu; - nugara turi būti atremta į atlošą; - kojos visomis pėdomis turi būti ant grindų; - ekrano viršus turi būti akių lygyje arba truputį aukščiau; - dirbant klaviatūra alkūnės turi būti sulenktos stačiu kampu.	Su mokytojo ar klasės draugų pagalba įvardink 3-4 dalykus, kurių turėtume paisyti dirbdamas kompiuteriu. Atsakymų pavyzdžiai: - kėdė ant kurios sėdi, turi būti su atlošu; - nugara turi būti atremta į atlošą; - kojos visomis pėdomis turi būti ant grindų; - ekrano viršus turi būti akių lygyje arba truputį aukščiau; - dirbant klaviatūra alkūnės turi būti sulenktos stačiu kampu.	Savarankiškai ar su pagalba (mokytojo, draugų, naudojantis iliustracijomis) nurodyk, kuriuose paveikslėliuose pavaizduoti taisyklingai dirbantys kompiuteriu vaikai.  Iliustracijos nuoroda: https://image.shutterstock.com/image-vector/correct-incorrect-activities-posture-daily-260nw-597305594.jpg	Naudodamasis iliustracijomis ir taisyklingos sėdėsenos apibūdinimais, nurodyk, kas dirbančiojo kompiuteriu laikysenoje yra taisytina.  Iliustracijos nuoroda: https://image.freepik.com/free-vector/right-position-work-computer-instructions-set-man-desk-with-monitor-beneath-eyesight-wrong-right-way-sit_91248-649.jpg

Pradinio ugdymo informatikos veiklų pavyzdžiai su užduotimis

1 klasė

Duomenų tyryba ir informacija (C)

Tyrinėja duomenis ir atlieka veiksmus su jais (C2.3).

Technologinių problemų sprendimas (D)

Pateikia ir aptaria keletą skaitmeninių įrenginių (D1.3).

Pasirenka ir atsakingai naudojami programomis ir programėlėmis (D2.3).

Tema: *Infografikas. Augalo dalys.*

Veiklos/užduoties tikslas: Atpažinti, įvardyti augalo dalis (šaknys, stiebas / kamienas, lapai, žiedas, vaisius, sėkla). Sukurti infografiką.

Ugdomos kompetencijos: *Pažinimo kompetencija.* Ugdomas informatinis mąstymas – gebėjimas spręsti įvairias aplinkos problemas (uždavinius) dekomponuojant / abstrahuojant, analizuojant ir apdorojant duomenis. *Skaitmeninė kompetencija.*

Ugdomi informatikos gebėjimai:

- Rinkti, rūšiuoti, tyrinėti duomenis. Paaiškinti piešiniais ar diagramomis pavaizduotus duomenis.
- Mokiniai mokomi atrinkti duomenis pagal vieną (ar du) nurodytus požymius. Mokiniai mokomi kurti infografiką, pasakojimus, juose panaudoti surinktus duomenis, rinkti duomenis apie artimą aplinką, vaizdžiai pateikti informaciją.
- Mokiniai mokomi naudotis infografikų, interaktyvių paveikslų kūrimo programa <https://www.thinglink.com/>. Gebės pristatytą programą pritaikyti ir naudoti įvairių dalykų pamokose.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis/ Pasiiekimų lygis: slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotį galima pritaikyti įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija:

Gamtamokslinis ugdymas.

- **Gamtamokslinis komunikavimas.**
 - Pateiktame šaltinyje (tekste, paveiksle, diagramoje, lentelėje) randa reikiamą informaciją.
- **Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas.**
 - Atpažįsta gamtos mokslų objektus ir reiškinius, juos apibūdina.
 - Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose, atlikdamas nesudėtingas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.

Priemonės: kompiuteris su interneto prieiga, internetinis puslapis <https://www.thinglink.com/>

Eiga/užduoties aprašymas:

Sukurkite interaktyvų plakatą apie augalo dalis.

Pasirinkite, nufotografuokite arba nupieškite gėlę.

Įterpkite kortelę su augalo dalies pavadinimu.

PASTABOS. Šią veiklą galima nesunkiai pritaikyti skirtingų gebėjimų vaikams: galima paprašyti įgarsinti įrašą, apibūdinti kiekvienos augalo dalies paskirtį ir pan.

Jeigu nėra galimybės realioje aplinkoje nufotografuoti augalo, nuotrauką ar paveikslėlį, atsižvelgiant į autorines teises, galima įkelti iš interneto.

Vaikai gali dirbti individualiai arba poromis.

Rekomendacijos mokytojui:

Atverkite svetainę <https://www.thinglink.com/>

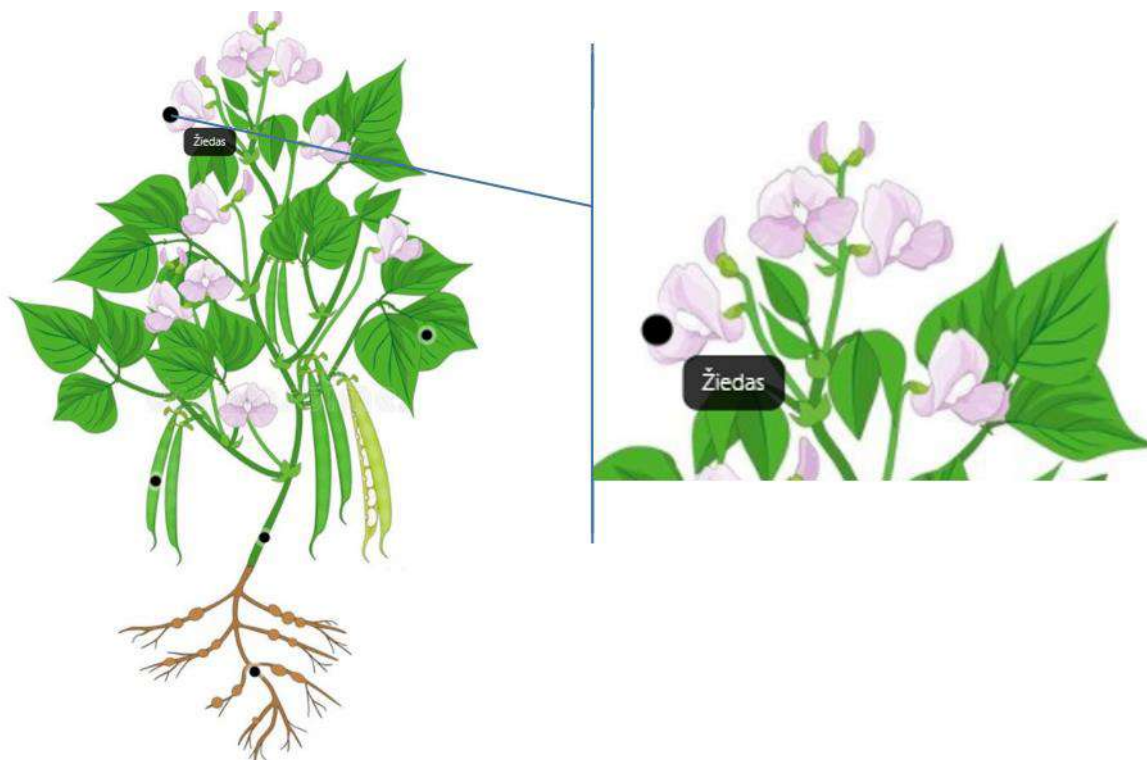
Paaiškinkite mokiniams, kaip prisijungti prie <https://www.thinglink.com/> (sukurkite naujus vartotojus arba padėkite prisijungti su jų turimais vartotojo vardais ir slaptažodžiais).

Pamokykite kurti interaktyvų turinį: infografiką, interaktyvius paveikslėlius ir pan.:

- Spauskite „Create“ („Sukurti“).
- Pasirinkite, kokį turinį norite kurti. Šiuo atveju kuriamas Infografikas (Infographic).
- Pasirinkite (nupieškite ar nufotografuokite) augalo foną. Spauskite „Upload“ („Įkelti“) ir pasirinkite iš kur norite įkelti vaizdą: iš kompiuterio, Google disko, OneDrive saugyklos ar Thinglink programos saugyklos.
- Redaguokite pasirinktą foną/piešinį. Spauskite pieštuko piktogramą- „Edit“ („Redaguoti“)
- Spauskite „Add tag“ („Įterpkite žymą“). Galimi keturi pasirinkimo variantai: „Add text and media“ („Įterpti tekstą ir medijos failus“)- galima rašyti ilgą tekstą, įterpti nuorodą, paveikslėlį arba vaizdo įrašą, įgarsinti ar įkelti garso takelį; „Add text label“ („Įterpti teksto kortelę“)- galima rašyti trumpą iki 100 ženklų, tekstą; „Add content from website“ („Įterpti turinį iš interneto svetainės“)- galite įdėti turinį iš daugelio žiniatinklio paslaugų, teikiančių „iframe“ įterpimo kodą, „Create tour“ („Sukurti turą/apžvalgą“)- suteikiama galimybė pereiti nuo dabartinio vaizdo į kitą „ThingLink“ vaizdo, vaizdo įrašo ar „360“ vaizdo puslapį.
- Sukurkite reikiamą įrašą. Pasirinkite norimą žymos tašką „Change icon“ („Pakeiskite piktogramą“). Jį išsaugokite „Done“ („Atlikta“). Tašką perneškite į reikiamą paveikslėlio vietą.
- Sukurtą projektą išsaugokite „Done“.

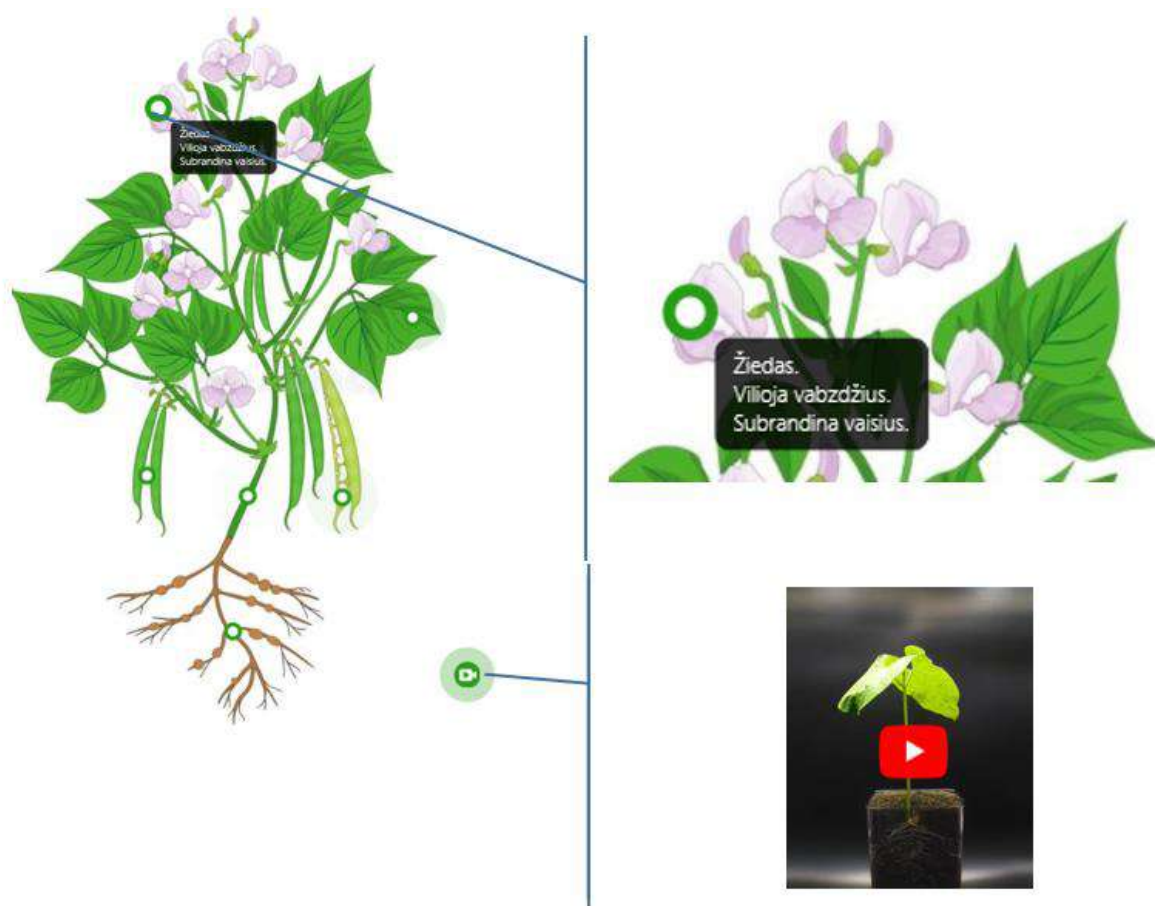
Slenkstinio, patenkinamo lygio pavyzdys:

Su pagalba/savarankiškai atpažink ir pažymėk augalo dalis; nurodyk augalo dalies pavadinimą.
<https://www.thinglink.com/card/1436033190278987778>



Pagrindinio, aukštesniojo lygio pavyzdys: Atpažink ir pažymėk augalo dalis, trumpai apibūdink kiekvienos augalo dalies paskirtį.

PASTABA: Gabesnieji mokiniai gali įrašus įgarsinti, surasti papildomos informacijos enciklopedijose, internete, pateikti vaizdo įrašų pavyzdžių (atsižvelgiama į autorių teises!).
<https://www.thinglink.com/card/1436025364840185858>



Galima užduoties tekstą įgarsinti: <https://www.thinglink.com/card/1436048754569379842>
(pritaikyti SUP mokiniams)

Šaltiniai, nuorodos:

pupos piešinys pavyzdyje <https://thumbs.dreamstime.com/z/flowering-bean-plant-root-system-pods-isolated-white-background-flowering-bean-plant-root-system-pods-120194862.jpg>

pupos augimo vaizdo įrašas pavyzdyje: <https://www.youtube.com/watch?v=mqwP4OhTF3s>

1 klasė

Skaitmeninio turinio kūrimas (A)

Kuria įvairų skaitmeninį turinį: piešia, rašo, fotografuoja, filmuoja (A2.3).

Tema: Elektroninė knyga. Abėcėlė

Veiklos/užduoties tikslas: Naudojant internetinius išteklius, sukurti elektroninę knygą, kurioje būtų visos lietuviškosios abėcėlės raidės

Ugdomos kompetencijos: kūrybiškumo ir skaitmeninė kompetencijos.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Ugdytis esminius darbo skaitmeniniu įrenginiu gebėjimus, kuriant skaitmeninį turinį.

Kognityvinių gebėjimų sritis: taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai.

Sudėtingumo lygis (pasiekimų lygis): pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: Itin gabiems užduotis gali būti sunkinama, siūloma sukurti knygelę, kurios puslapiuose būtų parenkami tie augalai ar gyvūnai, kurių pavadinimai prasideda vis kita abėcėlės raide.

Integracija: Informatika –lietuvių kalba – pasaulio pažinimas

Lietuvių kalba

Skiria lietuvių kalbos garsus kalbos sraute, užrašo juos atitinkamomis raidėmis; paaiškina, kuo raidė skiriasi nuo garso.

Gamtamokslinis ugdymas

Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose, atlikdamas nesudėtingas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.

Priemonės: kompiuteris, internetas

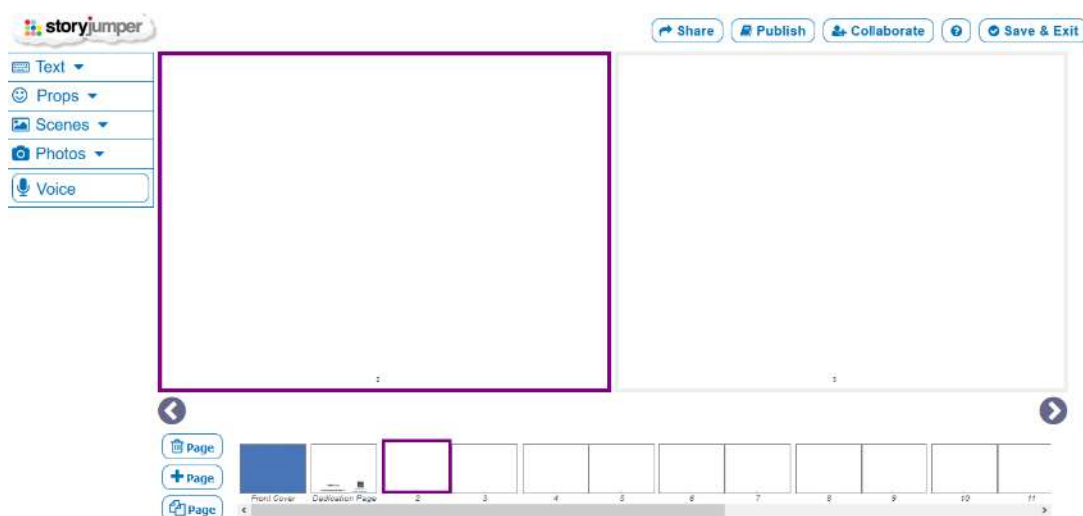
Eiga/užduoties aprašymas:

1. Kartojama lietuvių kalbos pamokos metu išmokta abėcėlė
2. Kalbama apie elektroninę knygą, jos privalumus. Demonstruojama elektroninė knygelė <https://www.storyjumper.com/book/read/27048528>
3. Pristatomas elektroninės knygos kūrimo įrankis **storyjumper**, demonstruojama, kaip maketuojama knyga, kaip kuriami puslapiai, įkeliamas fonas, veikėjai, teksto laukas, garsas: Rodoma pažingsniui kaip kuriama elektroninė knyga. Spustelėję +Create Book pasirenkame baltą knygos kūrimo foną. Pradedame kurti knygos viršelį.



Knygos puslapiai (išsklotinė) – ekrano apačioje. Mėlynas puslapis – knygos viršelis. Antrasis puslapis – priešlapis. Toliau puslapiai sunumeruoti paeiliui, rodykle ar slankmačiu galima nukelti iki paskutinio, jį trinti arba pridėti papildomus puslapius, pats paskutinis puslapis – taip pat viršelis.

Viršelio kūrimas. Galima keisti jo spalvą (šalia – pasirinkimo galimybės), tekstūrą, užrašyti autoriaus vardą ir pavardę, pavadinimą, įterpti bet koki norimą tekstą ar paveikslėlį iš Meniu juostos (kairėje).



Meniu juosta (kairiajame kampe) ir **turinio kūrimas**: 5 pagrindiniai mygtukai su ikonėlėmis ir rodyklėmis, jas išskleidus galime pasirinkti reikiamą teksto lauką (text), foną (scenes), veikėją (props), savo nuotrauką (photos) ir garsą (iš pateikto garsų albumo arba savo).

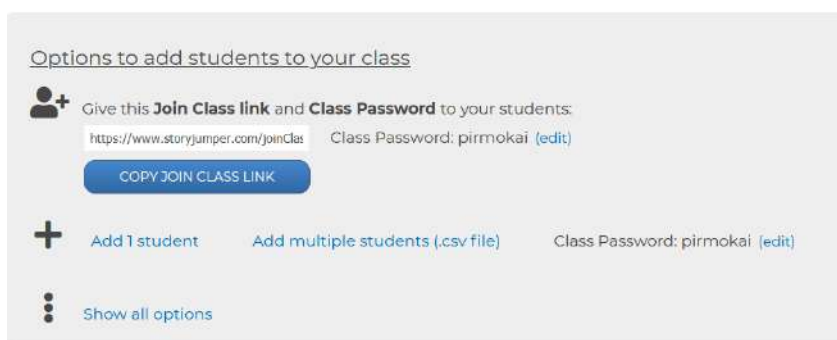


Violetinė spalva paryškinamas langas, kuris koreguojamas ir kuriamas, tuo pačiu matome ir puslapių išklotinęje kurį knygos puslapį kuriame/koreguojame.

Baigus kurti knygą, spaudžiame viršutiniame dešiniajame kampe Save&Exit.

Mokytoja prisijungusi prie savo paskyros gali matyti kiekvieno mokinio darbą, jį taisyti, komentuoti, o mokinys bet kada gali knygą koreguoti, skaityti komentarus, bendrinti knygos nuorodą.

4. Mokiniais nusiunčiama prisijungimo prie svetainės nuoroda (ją mokytojas gauna sukūręs klasę), pasakomas klasės prisijungimo slaptažodis, kuriuos mokytoja sugeneravo prieš pamoką



5. Mokiniai spaudžia mygtuką +Create book ir bando kurti savo pirmąją knygą – įkelti tekstą, foną, veikėjus.

Edit / Add Class [What's this?](#)

Class Name (?)

Class Password (one word) (?)

Using Google Classroom? ☐ NO

Are students over 13 years old? ☐ NO

Allow "Search Photos"? ☒ YES

Allow Collaboration? ☒ YES

Rekomendacijos mokytojui: Mokytojui reikia prisiregistruoti svetainėje <https://www.storyjumper.com/> ir sukurti savo klasę (+add class), sukūrus klasės slaptažodį, sukurti mokinių prisijungimo vardus (rekomenduojama nenurodant asmens duomenų). Mokytoja gali stebėti kiekvieno mokinio darbą, komentuoti ir koreguoti.

Rekomendacijos mokiniui: Prisijunk prie programos <https://www.storyjumper.com/> įvesdamas savo prisijungimo vardą ir klasės slaptažodį arba jungdamasis per sistemos automatiškai sugeneruotą nuorodą.

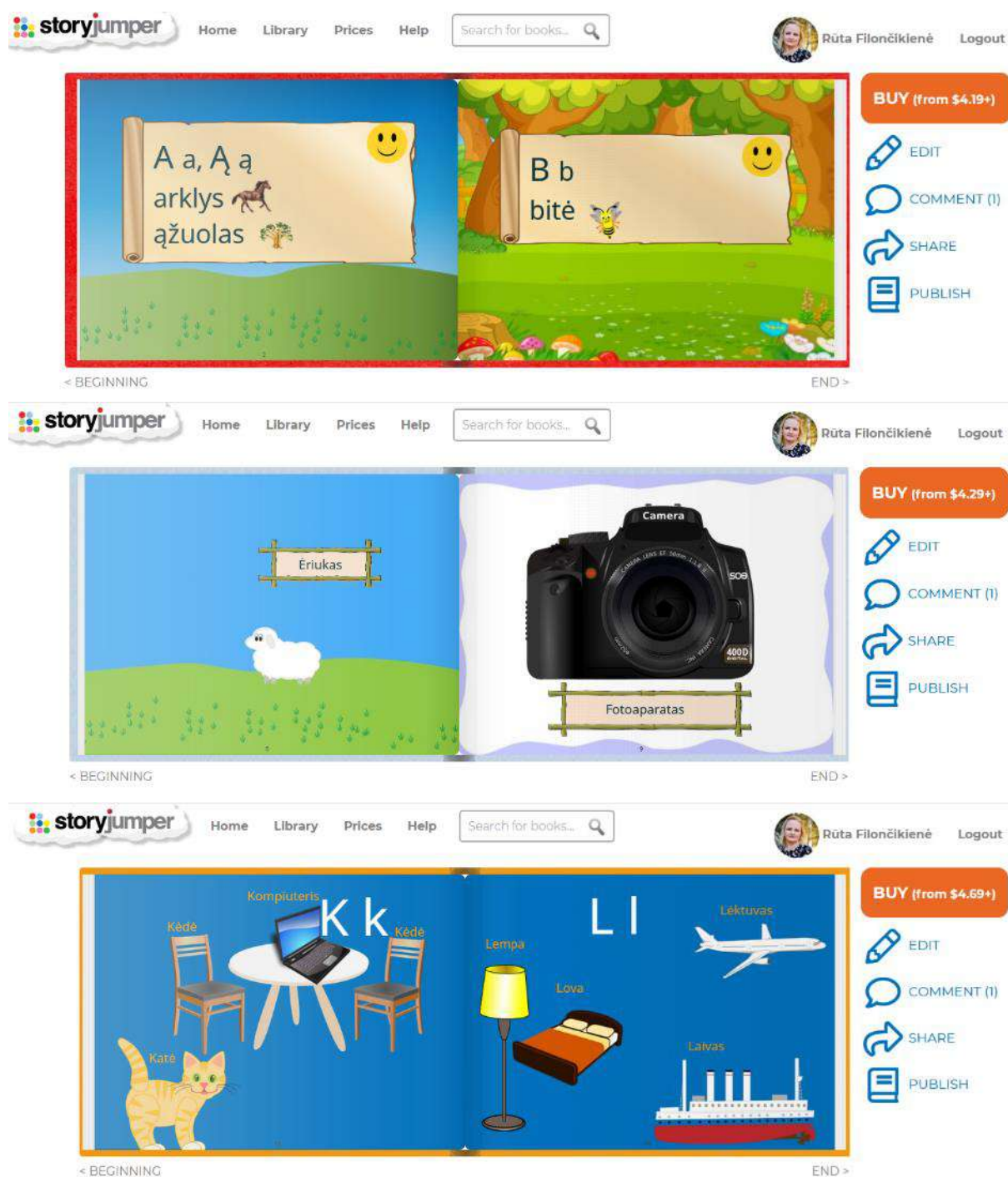
Užduotis: sukurti elektroninę lietuviškosios abėcėlės knygą taip, kad kiekvienas puslapis būtų skirtas vis kitai raidei, puslapius iliustruoti savo darbais ar veikėjais.

Spec poreikių (itin gabiems mokiniams) užduotį galima sunkinti siūlant įrašyti kiekvienos raidės tarimą, parinkti kiekvienai raidei iliustruoti vaisius, daržoves, gėles ar kt.)

Šaltiniai, nuorodos: <https://www.storyjumper.com>

Mokinių (1 klasė) sukurtų elektroninių knygų pavyzdžiai

Slenkstinio, patenkinamo lygio pavyzdžiai (kuriamos knygelės, kurios kiekvienas puslapis skiriamas vis kitai abėcėlės raidei):



Pagrindinio, aukštesniojo lygio pavyzdžiai (kuriamos knygelės, kurios kiekvienas puslapis ne tik atspindi vis kitą abėcėlės raidę, tačiau dar ir visa knyga turi savo tematiką – maisto abėcėlė, augalų abėcėlė, technikos abėcėlė):

storyjumper Home Library Prices Help Search for books... Rūta Filončikienė Logout

BUY (from \$4.69+)

EDIT COMMENT (1) SHARE PUBLISH

< BEGINNING END >

RECOMMENDED BOOKS

storyjumper Home Library Prices Help Search for books... Rūta Filončikienė Logout

BUY (from \$4.69+)

EDIT COMMENT (1) SHARE PUBLISH

< BEGINNING END >

storyjumper Home Library Prices Help Search for books... Rūta Filončikienė Logout

BUY (from \$4.69+)

EDIT COMMENT (1) SHARE PUBLISH

< BEGINNING END >

1 klasė

Technologinių problemų sprendimas (D).
Pateikia ir aptaria keletą skaitmeninių įrenginių (D1.3).

Tema: Naminiai gyvūnai. Sakinys.

Veiklos/užduoties tikslas: Prisimins naminių gyvūnų pavadinimus, jų skleidžiamus garsus. Sudarys sakinius pagal schemą.

Ugdomos kompetencijos: komunikavimo, pažinimo ir skaitmeninė kompetencijos.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Pasirinks programą konkreitiems dalykams mokytis. Ja naudosis įvairių dalykų pamokose.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis (pasiekimų lygis): slenkstinis, patenkinamas, pagrindinis, aukštesnysis.

Pritaikymo galimybės: užduotis gali būti pritaikyta atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: lietuvių kalba: sakiniu perteikia mintį.
pasaulio pažinimas: aptariami naminiai gyvūnai.

Priemonės: kompiuteris, MO „Interaktyvūs pasakojimai ir veikla“ („Gyvūnų garsai“).

Užduoties aprašymas:

Naudojant MO „Gyvūnų garsai“ klausimų pagalba galima mokyti konstruoti frazę, derinti joje žodžius, pvz., Kas? Šuo. Ką veikia? Loja. Kas, ką veikia? Šuo loja. Koks šuo loja? Piktas, rudas šuo loja. Ir t. t.

Lavinti sutrikusias funkcijas, kaip regimąjį ir erdvinį suvokimus, atmintį, dėmesį, pvz., Už kurio krūmo slepiasi arklys, kiaulė? Kiek ūkininkas turi avių? Kiek – ančiukų? Kiek iš viso ūkininko kieme yra paukščių, kiek gyvulių? Koks gyvulys yra paveikslėlio apačioje prie ūkininko? Kurioje vietoje yra šuo ir avis? Kuris gyvulys didesnis, mažesnis? Kur gyvena gyvuliai ir paukščiai? Kurioje paveikslėlio vietoje yra tvartas?

Turtinti vaikų daiktavardinę, veiksmažodinę, būdvardinę leksiką, ugdyti rišlią kalbą, kalbos gramatinį taisyklumą, įtvirtinti taisyklingą garsų tarimą žodžiuose, sakiniuose, tobulinti garsinę skiemeninę analizę, pvz., Klausti: kas mūkia, kas žvengia, kas kriuksi,...?, paprašyti pakartoti kaip gieda gaidelis, mekena avis,...? Pavadinti gyvūnų skleidžiamus garsus (mūkia, žvengia, gieda...). Pasiūlyti išanalizuoti gyvulio, kuris lojo, pavadinimą skiemenimis ir garsais.

Rekomendacijos mokytojui:

Šioje programėle siekiama, kad mokiniai surastų visus gyvūnus, kuriuos slepia krūmai ir atpažintų juos bei įsidėmėtų jų skleidžiamus garsus.

Mokytojas, dirbdamas įtraukiojo ugdymo sąlygomis su SUP mokiniais, programėlę galėtų naudoti 1–2 kl., supažindindamas mokinius su mūsų aplinka ir gyvūnais bei pagrindiniais požymiais skirstant juos į grupes (naminiai gyvuliai, naminiai paukščiai).

Rekomendacijos mokiniui:

Surask ir įsidėmėk „pasislėpusius“ naminius gyvulius ir paukščius, atpažink jų skleidžiamus garsus. Naudojantis sakinio schemomis sudaryk sakinius.

Galimos užduotys pagal pasiekimų lygius:

Slenkstinis, patenkinamas lygiai. Naudojantis sakinio sudarymo schema: Kas? Ką veikia? papasakok, ką apie ūkininko gyvūnus.

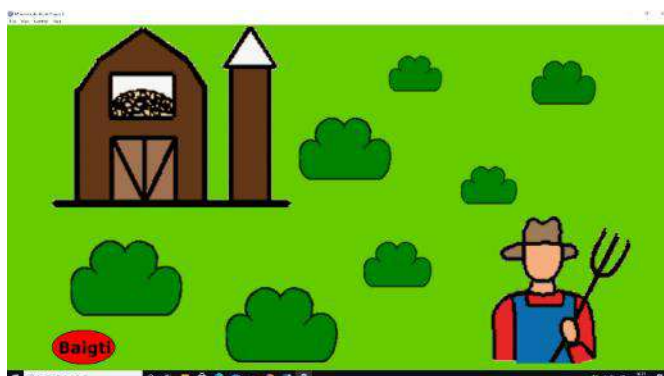
Pagrindinis lygis. Naudojantis sakinio sudarymo schema: Koks/kokia? Kas? Ką veikia? papasakok, ką apie ūkininko gyvūnus.

Aukštesnysis lygis. Pagalvok, kaip vadinasi vieta, kur ūkininkas augina kiekvieną gyvūnų rūšį. Naudojantis sakinio sudarymo schema: Kas? Ką veikia? Kur? papasakok, ką apie ūkininko gyvūnus. Jei nežinai, kaip vadinasi vieta, kurioje laikomas gyvūnas, informacijos paieškok enciklopedijose arba internete.

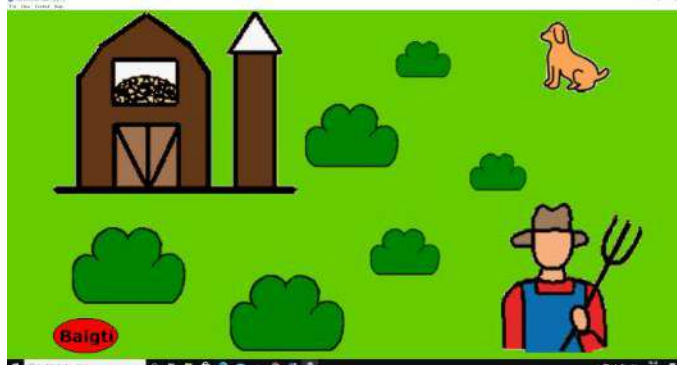
Šaltiniai, nuorodos:

http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=4006&fbclid=IwAR25r8YyQeHhUHC95nhr5CZcrlgRk5-WKoVloBaCC9Gxr69O5yAJph9BbRE

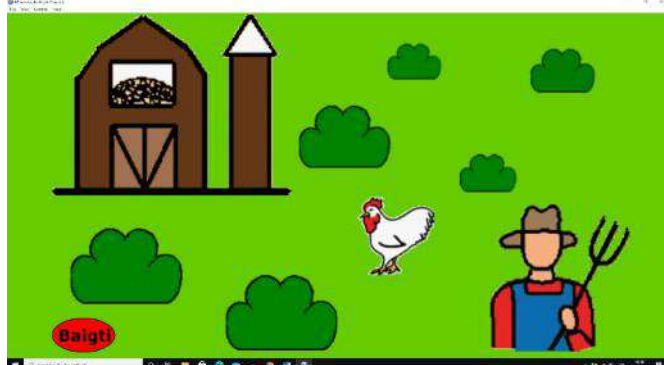
Pagrindinis programos langas



Su pele paspaudus ant krūmo pasirodo gyvūnas,



o paspaudus ant gyvūno, šiuo atveju – šuns, pasigirsta šuns lojimas. Patraukus pelę, gyvūnas vėl pasislepia už krūmo.



Baigiant darbą, spausti: Baigti

1 klasė

Duomenų tyryba ir informacija (C)
Renka, grupuoja, rūšiuoja, tyrinėja duomenis. Paaiškina piešiniais ar diagramomis pavaizduotus duomenis (C2.3).

Tema: Geometrinių figūrų rūšiavimas.

Veiklos/užduoties tikslas: Mokyti grupuoti geometrines figūras pagal vieną ar kelis nurodytus požymius (spalvą, dydį, formą).

Ugdomos kompetencijos: pažinimo ir skaitmeninė kompetencijos.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Atrinks duomenis pagal vieną ar du nurodytus požymius.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: pagrindinis

Pritaikymo galimybės: užduotis gali būti pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: matematika, dailė

Priemonės: spalvotų geometrinių figūrų komplektas, Bee-Bot ar Blue-Bot robotai, figūrų kilimėlis.

Eiga/užduoties aprašymas: Mokiniai sėdi poromis arba grupėmis. Mokytojas kviečia atsistoti mokinius, turinčius tam tikrus požymius (supintomis kasytėmis, apsirengusius raudonai, turinčius brolių ir pan.). Kai atsistoja maždaug pusė dalyvaujančių mokinių, mokytojas prašo pamąstyti – kuo skiriasi mokytojo pakviesti mokiniai, nuo tų kurie liko savo vietose – vieni sėdi, kiti stovi. Taigi, galima mokinius suskirstyti į grupes pagal tam tikrą požymį.

Mokytojas išdalina mokinių poroms arba grupėms po geometrinių figūrų komplektą ir prašo suskirstyti figūras į tris grupes taip, kad visos vienos grupės figūros turėtų bendrą požymį. Užduočiai atlikti skiriama iki 5 minučių. Praėjus skirtam laikui mokiniai pristato rezultatą – parodo figūrų grupes ir įvardina bendrą požymį. Figūras į tris grupes buvo galima suskirstyti pagal formą ir pagal spalvą. Mokiniais siūloma pagalvoti, pagal kokį požymį nepavyktų suskirstyti figūrų į 3 grupes. Atsakymas – pagal dydį (pateiktos 2 dydžių figūros).

Grupė mokinių gauna po figūrų kilimėlį ir Bee-Bot ar Blue-Bot robotą.

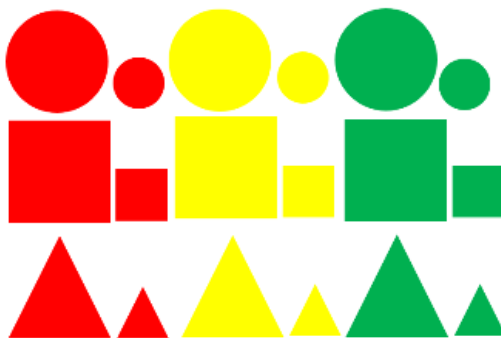
Užduotis – užprogramuoti robotą, kad šis:

1. pereitų kilimėlį nuo starto iki finišo eidamas tik per pasirinktos spalvos- žalias/raudonas/geltonas-figūras. (*slenkstinis lygis*)
2. pereitų kilimėlį nuo starto iki finišo eidamas tik per pasirinkto dydžio- mažas/dideles- figūras. (*patenkinamas lygis*)
3. pereitų kilimėlį nuo starto iki finišo eidamas tik per pasirinktos formos- trikampes, apskritas, keturkampes- figūras. (*pagrindinis lygis*)
4. pereitų kilimėlį nuo starto iki finišo eidamas tik per pasirinktos formos- trikampes, apskritas, keturkampes – figūras, o grįžtų atgal tik per pasirinkto dydžio- mažas/dideles- figūras. (*aukštesnysis lygis*)

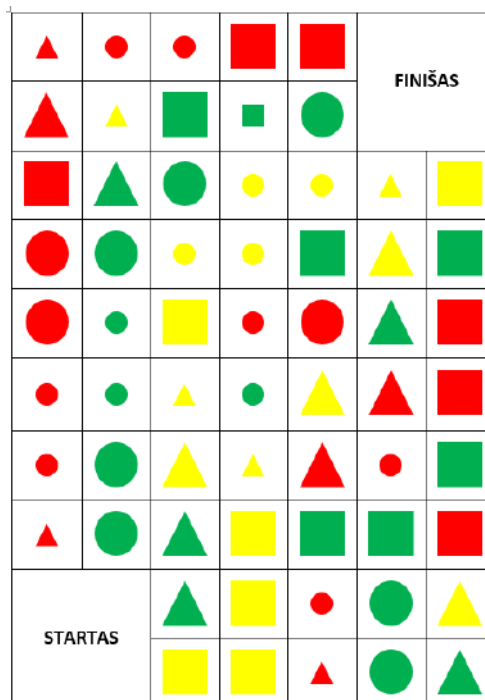
Pastaba: gabesnieji mokiniai gali pasiūlyti ir parašyti savo sukurta užduotį, ją atlikti/užprogramuoti.

Prieš įvesdami komandas robotui, mokiniai pasižymi komandų seką popieriaus lape rodyklėmis (pvz.). Neturint Bee-Bot ar Blue-Bot robotų, galima kilimėlį pasigaminti mažesnę ir naudoti kaip stalo žaidimą. Vienas mokinyz užrašytų rodyklėmis kelią, kitas su žaidimo figūrele, naudodamasis užrašytais nurodymais, keliautų per kilimėlį.

Rekomendacijos mokytojui: Pamokai reikia pasiruošti tiek figūrų komplektą, kiek bus mokinių porų arba grupių. Figūras gali pasigaminti patys mokiniai per dailės pamoką pagal duotus šablonus. Spalvos gali būti bet kokios, svarbu, kad būtų trys skirtingos spalvos, trijų formų ir dviejų dydžių geometrinių figūrų. Tą patį figūrų komplektą galima panaudoti sekoms mokytis.



Taip pat reikėtų pasigaminti kilimėlį Bee-Bot ar Blue-Bot robotams. Vieno langelio kraštinės ilgis – 15 cm.



Rekomendacijos mokiniui: Reikia pakartoti Bee-Bot ar Blue-Bot robotų programavimo principus – rodyklė kairėn arba dešinėn robotą tik pasuka, o paspaudus rodyklę pirmyn ar atgal – robotas pajuda per vieną langelį.

Šaltiniai, nuorodos:

<https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2017/05/KNYGA-Informatika-be-kompiuterio-2015-09-03.pdf>

https://informatika.ugdome.lt/wp-content/uploads/2018/08/06-BeeBot_BlueBot.pdf

1 klasė

Duomenų tyryba ir informacija (C).
Renka, grupuoja, rūšiuoja, tyrinėja duomenis. Paaiškina piešiniais ar diagramomis pavaizduotus duomenis (C2.3).

Tema: O - UO

Veiklos/užduoties tikslas:

1. Įtvirtinti garsų O ir UO tarimą žodžiuose.
2. Lavinti girdimąjį suvokimą.
3. Įsiminti žodines instrukcijas.

Ugdamos kompetencijos: pažinimo ir skaitmeninė kompetencijos.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Grupuos duomenis pagal pateiktus požymius.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, dėmesys.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: slenkstinis, patenkinamas, pagrindinis.

Pritaikymo galimybės: užduotis gali būti pritaikyta SUP turintiems vaikams.

Integracija: lietuvių kalba: Taisyklingai atlieka žodžio garsinę analizę, skiria balsius, dvibalsius, taisyklingai juos taria.

Priemonės: kompiuteris, planšetės su interneto prieiga.

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Kompiuteryje ar planšetėje atsiversk programą <https://learningapps.org> (norint matyti asmeninius mokinių rezultatus, būtina prisiregistruoti.)
2. Teisingai suvesk asmeninį vartotojo vardą ir slaptažodį.
3. Pasirink savo paskyroje nurodytą užduotį „O-UO“

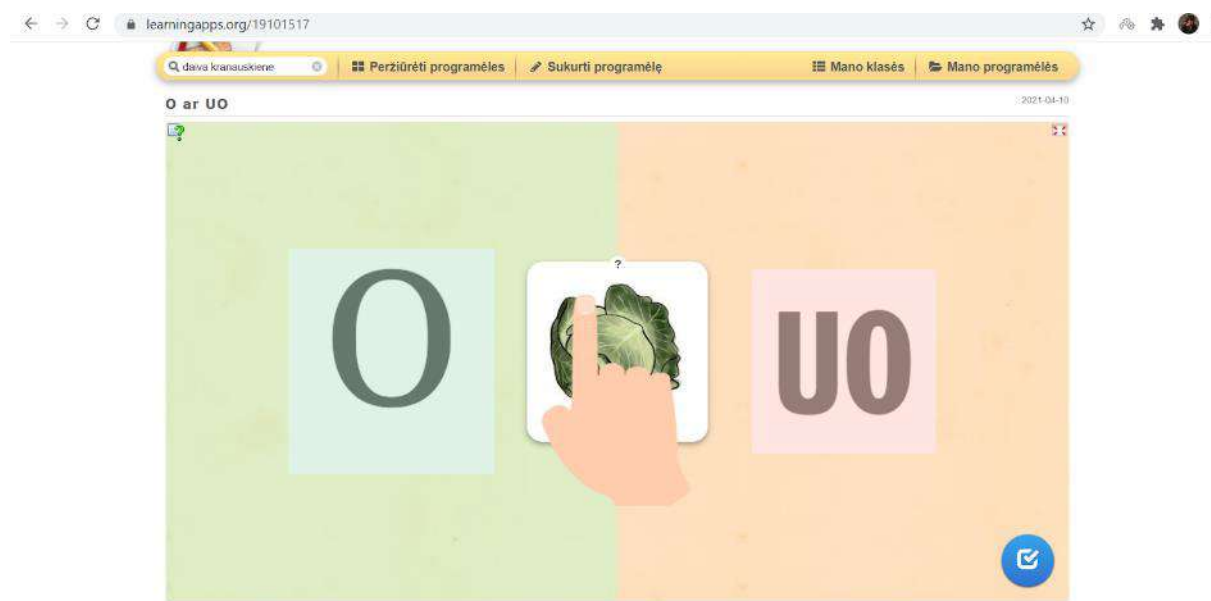
4. Perskaityk arba išklausk užduoties instrukciją.
5. Atlik užduotį iki galo. Užduotis bus atlikta, kai neliks raudonai degančių langelių.

Užduotis:

Slenkstinis/patenkinamas lygis. Taisyklingai ištark rodomo paveikslėlio pavadinimą ir žodį/kortelę priskirk prie O ar UO.

Pagrindinis/aukštesnysis lygis. Taisyklingai ištark rodomo paveikslėlio pavadinimą. Nurodyk, kurioje žodžio vietoje- žodžio pradžioje, viduryje ar pabaigoje- yra nurodytas garsas. Žodį/kortelę priskirk prie O ar UO.

Gabesniems mokiniams galima pasiūlyti su kiekvienu žodžiu sukurti po trumpą sakinį.



Rekomendacijos mokytojui: Norint dirbti su šia programa, reikia užsiregistruoti su mokytojo paskyra. Ši užduotis turi būti iš anksto įkelta į klasės ar grupės aplanką. Užduotį tikslinga atlikti pamokos gale, kai mokoma tema „O ar UO“. Atliekant šią užduotį, kiekvienas vaikas individualiai įtvirtina įgūdžius skiriant garsus O ir UO.

Šaltiniai, nuorodos:

<https://learningapps.org/display?v=peptjbync20>

1 klasė

Technologinių problemų sprendimas (D.)
Pasirenka ir atsakingai naudoja programomis ir programėlėmis (D2.3).

Tema: Sakinių sudarymas.

Veiklos/užduoties tikslas: Remiantis išklaustyto kūrinio atsakys į klausimus; sudarys sakinius; plėš ir tikslins žodyną.

Ugdomos kompetencijos: pažintinė, komunikavimo ir skaitmeninė kompetencijos.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Pasirinks programą konkrečioms dalykams- lietuvių kalbai- mokytis. Ja naudosis lietuvių kalbos pamokose.

Kognityvinių gebėjimų sritis: taikymas.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: slenkstinis, patenkinamas, pagrindinis lygiai.

Pritaikymo galimybės: užduotis gali būti pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: lietuvių kalba: susieja sakinio žodžius, nusakančius veikėją ir jo atliekamą veiksmą; kelia klausimus kitiems sakinio žodžiams., pasaulio pažinimas: atpažįsta naminius gyvulius.

Priemonės: kompiuteris, MO „Interaktyvūs pasakojimai ir veikla“ („Mieguistas ūkininkas“).

Eiga/užduoties aprašymas:

Šis mokymosi objektas tai vaizdus pasakojimas apie tingų ūkininką, kuris ankstyvą rytą nenorėjo keltis ir sakydamas: „ša, aš dar nesikeliu“, stengėsi nutildyti visus jo ūkio gyventojus besistengiančius prižadinti šeiminingą savo skleidžiamais garsais: čiulbėjimu, giedojimu, mūkimu, kriuksėjimu, mekenimu, žvengimu bei lojimu.

Pasakojimą galima skaityti, klausyti ir stebėti paveikslėliuose, kuris skaidomas į trypas prasmines dalis.

Paklausius vieną dalį galima užduoti klausimus:

- Kas čiulbėjo medyje? - Kur tupėjo paukštelis? - Kaip barėsi ūkininkas?

Jei vaikas neprisimena, galima šią dalį pakartoti.

Kadangi kiekvienoje dalyje skamba ūkininko grasinimas: „ša, aš dar nesikeliu“, ši programėlė puikiai tinka garso šįtvirtinimui atviruose ir uždaruose skiemenyse.

Užduotis:

Slenkstinis lygis. Išklauses kiekvieną pasakojimo dalį atsakyk į klausimus: Apie gyvulį ar paukštį kalbama? Ką jis veikė?

Patenkinamas lygis. Išklauses kiekvieną pasakojimo dalį atsakyk į klausimus: Apie gyvulį ar paukštį kalbama? Ką jis veikė? Kur gyvena?

Pagrindinis lygis. Išklauses kiekvieną pasakojimo dalį atsakyk į klausimus: Apie gyvulį ar paukštį kalbama? Ką jis veikė? Kur gyvena? Remdamasis savo atsakymais sudaryk salinį pagal schemą: Kur? Ką veikė? Kas?

Gabesniems mokiniams (aukštesnysis lygis) galima pasiūlyti išklausti pasakojimą keletą kartų. Prisiminti, kokie naminiai gyvuliai ir paukščiai jame buvo minimi. Savais žodžiais tekstą atpasakoti.

Rekomendacijos mokytojui:

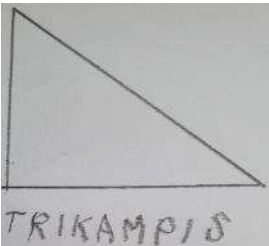
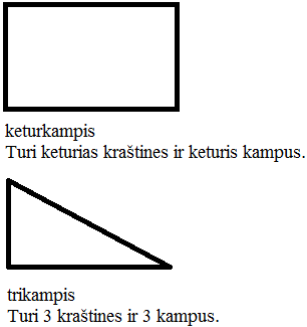
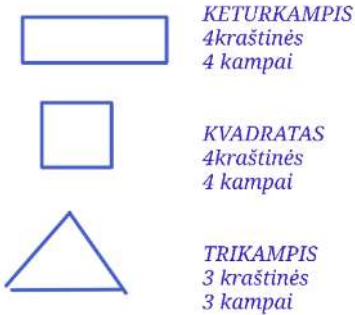
Ši programėlė galėtų būti lyg tęsinys „Gyvųjų garsų“, nes abiejose vaizduojami tie patys naminiai gyvuliai ir paukščiai, skamba tokie pat gyvulių bei paukščių skleidžiami garsai. Kiekvienoje pasakojimo dalyje skamba vis nauji žodžiai daiktavardinei ir veiksmažodinei leksikai plėsti, kaip: tvarte mūkė karvės, aptvare žvengė arklys. Tai puiki priemonė supažindinti mokinius su mūsų aplinka ir gyvūnais, pagrindiniais požymiais skirstant juos į grupes (naminiai gyvuliai, naminiai paukščiai) bei būtiniausiomis sąlygomis jiems ir žmogui gyventi.

Šaltiniai, nuorodos:

http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=4006&fbclid=IwAR25r8YyQeHhUHC95nhr5CZcrlgRk5-WKoVloBaCC9Gxr69O5yAJph9BbRE

3.2. 2-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai

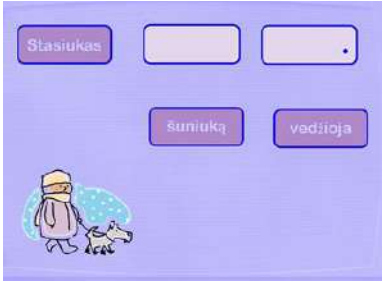
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS (A)			
Atpažįsta ir naudoja įvairių rūšių skaitmeniniu turiniu: tekstu, garsu, vaizdu (A1.3). Kuria įvairių skaitmeninį turinį: piešia, rašo, fotografuoja, filmuoja (A2.3). Aptaria savo sukurtą ar naudojamą skaitmeninį turinį (A3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Aprašydamas objektą pateikia bendrą vaizdą ir detales.			
Teksto kūrimas. Mokomasi elementariai taisyti, tobulinti parašytą tekstą, papildyti vaizdinėmis priemonėmis (pvz., piešiniu, rodyklėmis, lentele).			
Aprašydamas objektą pateikia kelias aiškiai pastebimas detales.	Aprašydamas objektą glaustai pateikia bendrą vaizdą ir kelias detales.	Aprašydamas objektą pateikia bendrą vaizdą ir detales.	Aprašydamas objektą išsamiai pateikia bendrą vaizdą ir detales
Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapiu kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly..) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapi – užrašyk pasakos veikėją, parašyk koks jis.	Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapiu kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly..) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapi, kurio centre – pagrindinis veikėjas, apibūdink veikėją bent 3–4 žodžiais.	Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapiu kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly..) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapi – įvardink veikėjus, kurie buvo pasakoje, kiekvieną jų apibūdink	Naudodamasis pasirinktu minčių žemėlapiu kūrimo įrankiu (Popplet, Mindly..) sukurk girdėtos pasakos „Meškiukas Rudnosiukas“ minčių žemėlapi. Stenkis užrašyti visus pasakos veikėjus, girdėtus ir „matytus“ vaizdus, veikėjus apibūdink bent keliais žodžiais.
MATEMATINIS UGDYMAS			
Matematinis komunikavimas			
Plokščios figūros. Paaiškinama, kokios figūros vadinamos plokščiomis figūromis. Išsiaiškinama, nuo ko priklauso konkretaus daugiakampio pavadinimas. Tyrinėjant konkretų daugiakampį įsitikinama, kad jis turi tiek kampų, kiek ir kraštinių.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą.	Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą.	Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą paprastą matematinį pranešimą.	Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą nesudėtingą matematinį pranešimą.
Sukurk plakatą apie pasirinktą plokštumos geometrinę figūrą, remkis	Naudodamas mokytojo rekomenduojamą piešyklės programą	Naudodamas tau žinomą piešyklės arba teksto rengyklės programą	Naudodamas savarankiškai pasirinktą programą sukurk plakatą apie

Pasiiekimų lygiai																							
1	2	3	4																				
čia pateikiamais patarimais. 1. Nupiešk plokštumos geometrinę figūrą. 2. Užrašyk jos pavadinimą. Su pagalba plakata gali atvaizduoti mokytojo rekomenduojama piešyklės programa.	sukurk plakata apie pasirinktas bent dvi plokštumos geometrines figūras, remkis čia pateikiamais patarimais. 1. Nupiešk plokštumos geometrinę figūrą. 2. Užrašyk jos pavadinimą. 3. Nurodyk, kiek ji turi kraštinių, kampų.	sukurk plakata apie pasirinktas bent tris plokštumos geometrines figūras, remkis čia pateikiamais patarimais. 1. Nupiešk plokštumos geometrinę figūrą. 2. Užrašyk jos pavadinimą. 3. Nurodyk, kiek ji turi kraštinių, kampų.	plokštumos geometrines figūras, remkis čia pateikiamais patarimais. 1. Nupiešk plokštumos geometrinę figūrą. 2. Užrašyk jos pavadinimą. 3. Nurodyk, kiek ji turi kraštinių, kampų. Paaškinsk, nuo ko priklauso konkretaus daugiakampio pavadinimas.																				
	 keturkampis Turi keturias kraštines ir keturis kampus. trikampis Turi 3 kraštines ir 3 kampus. Naudota programa MS Paint.	 KETURKAMPIS 4kraštinės 4 kampai KVADRATAS 4kraštinės 4 kampai TRIKAMPIS 3 kraštinės 3 kampai Naudota programa Sketchbook (https://www.sketchbook.com/apps)	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td><td>PENKIAKAMPIS</td><td>5 KRAŠTINĖS</td><td>5 KAMPAI</td></tr> <tr> <td></td><td>KETURKAMPIS (STAČIAKAMPIS)</td><td>4 KRAŠTINĖS</td><td>4 KAMPAI</td></tr> <tr> <td></td><td>KETURKAMPIS (KVADRATAS)</td><td>4 KRAŠTINĖS</td><td>4 KAMPAI</td></tr> <tr> <td></td><td>TRIKAMPIS</td><td>3 KRAŠTINĖS</td><td>3 KAMPAI</td></tr> <tr> <td></td><td>APSKRITIMAS</td><td>1 KRAŠTINĖ</td><td>0 KAMPŲ</td></tr> </tbody> </table> Naudota programa MS Word.		PENKIAKAMPIS	5 KRAŠTINĖS	5 KAMPAI		KETURKAMPIS (STAČIAKAMPIS)	4 KRAŠTINĖS	4 KAMPAI		KETURKAMPIS (KVADRATAS)	4 KRAŠTINĖS	4 KAMPAI		TRIKAMPIS	3 KRAŠTINĖS	3 KAMPAI		APSKRITIMAS	1 KRAŠTINĖ	0 KAMPŲ
	PENKIAKAMPIS	5 KRAŠTINĖS	5 KAMPAI																				
	KETURKAMPIS (STAČIAKAMPIS)	4 KRAŠTINĖS	4 KAMPAI																				
	KETURKAMPIS (KVADRATAS)	4 KRAŠTINĖS	4 KAMPAI																				
	TRIKAMPIS	3 KRAŠTINĖS	3 KAMPAI																				
	APSKRITIMAS	1 KRAŠTINĖ	0 KAMPŲ																				
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS																							
Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas																							
Augalai. Nagrinėjami pagrindinių augalo dalių funkcijos. Tyrinėjamas augalų augimas, aiškinamasi, kokių aplinkos sąlygų reikia augalo augimui. Mokomasi atpažinti artimiausius aplinkos krūmus (pvz., lazdyną, alyvą, ievą ir 2–3 kitus iš savo aplinkos) ir pievų bei dekoratyvines žoles (kiaulpienę, dobilą, žibuoklę, gyslotį, narcizą, tulpę, kardelį, jurginą ir 2–3 kitus iš savo aplinkos).																							
Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus ir reiškinius kasdienėje aplinkoje, skiria gyvus objektus nuo negyvų.	Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus ir reiškinius kasdienėje aplinkoje, apibūdina juos atsakydamas į	Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus ir reiškinius kasdienėje aplinkoje, apibūdina juos nurodydamas aiškiai	Atpažįsta ir įvardija gamtos objektus ir reiškinius artimoje aplinkoje, apibūdina juos, remdamasis																				

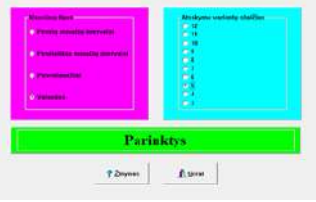
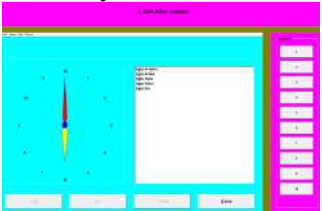
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
	klausimus apie jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.	pastebimas savybes ar dalis.	savybėmis ar panaudojimu žmonių gyvenime. Pagal pateiktus apibūdinimus parenka tinkamų gamtos objektų ar reiškinių pavyzdžių.
Panaudojant QR kodo generavimo įrankį (pvz., https://goqr.me/), sukurk QR kodą, po kuriuo slėptųsi bent vienos pavasarį žydinčios gėlės pavadinimas. 	Panaudojant QR kodo generavimo įrankį (pvz., https://goqr.me/), sukurk QR kodus, po kuriais slėptųsi bent trijų pavasarį žydinčių gėlių pavadinimas. 	Panaudojant QR kodo generavimo įrankį (pvz., https://goqr.me/), sukurk QR kodą, po kuriuo slėptųsi bent vienos pavasarį žydinčios gėlės iliustracija. 	Panaudojant QR kodo generavimo įrankį (pvz., https://goqr.me/), sukurk QR kodus, po kuriais slėptųsi bent trijų pavasarį žydinčių augalų iliustracijos ir trumpi pristatymai. 
MUZIKA, DAILĖ			
Muzikinė kūryba (improvizavimas, komponavimas, aranžavimas). Dailės raiška			
Muzikinės kalbos elementai ir struktūros; kūrybos pradmenys. Kūrybinės užduotys su paprasčiausiais ritmais (pvz., ritmo dėlionės); ir melodinėmis struktūromis (pvz., melodinė simetrija, melodijos pritaikymas patarlei). Vizualinių išpūdžių interpretavimas ir improvizavimas. Nagrinėja linijas: judesio ir ramybės būvius, spalvas: spalvų ir garso sąsajas, sąveikas. Piešia svajones, fantazijas.			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Padedamas pristato kūrybos bandymus artimoje aplinkoje.	Artimoje apinkoje pristato kūrybos bandymus. Įvardija sumanymą.	Kūrybos rezultatus pasiūlytu būdu pristato artimoje aplinkoje. Įvardija savo sumanymą. Išsako nuomonę apie kūrinį.	Kūrybos rezultatus pasiūlytu būdu pristato artimoje aplinkoje. Įvardija ir paaiškina savo sumanymą. Išsako nuomonę apie kūrinį, ją pagrindžia.
Mokytojui padedant mokosi saugiai naudoti paprastus kūrybos įrankius ir medžiagas.	Taiko pasiūlytas dailės technikas, saugiai naudoja paprastus kūrybos įrankius ir medžiagas.	Taiko pasiūlytas dailės technikas, saugiai naudoja kūrybos įrankius ir medžiagas. Eksperimentuoja, negalvodamas apie galutinį rezultatą.	Išradingai ir saugiai taiko pasiūlytas dailės technikas. Drąsiai eksperimentuoja, negalvodamas apie galutinį rezultatą.
Naudojant kūrybinio piešimo įrankį https://drawing.garden/ , kurk melodiją ir nupiešk namą.	Naudojant kūrybinio piešimo įrankį https://drawing.garden/ , kurk melodiją ir nupiešk namą taip, kad dešinioji namo siena būtų tik iš daržovių.	Naudojant kūrybinio piešimo įrankį https://drawing.garden/ , kurk melodiją ir nupiešk piešinį taip, kad visas būtų sukurtas tik iš gėlių.	Naudojant kūrybinio piešimo įrankį https://drawing.garden/ , kurk melodiją. Pasirinkdamas vienos rūšies objektus nupiešk labiausiai patinkantį daiktą iš tave supančios aplinkos.
			
SOCIALINIS UGDYMAS			
Aplinka ir žmogus			
Lietuvos žemėlapis (kaip žemėlapyje žymimos Lietuvos valstybės ribos, Lietuvos sostinė – Vilnius, pasirinktinai 2–3 didžiausi miestai, upės, ežerai, Baltijos jūra)			
Nurodo savo gyvenamosios vietos adresą; mokytojui padedant Lietuvos žemėlapyje – savo gyvenamąją vietą	Nurodo savo gyvenamosios vietos adresą; Lietuvos žemėlapyje – savo gyvenamąją vietą (miestą, miestelį,	Nurodo savo gyvenamosios vietos adresą; Lietuvos žemėlapyje – savo gyvenamąją vietą (miestą, miestelį,	Nurodo savo gyvenamosios vietos adresą; Lietuvos žemėlapyje – savo gyvenamąją vietą (miestą, miestelį,

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
(miestą, miestelį, kaimą).	kaimą), mokytojui padedant Lietuvos valstybės sienas, sostinę, geografinius objektus (2–3 didžiausius miestus, upes, ežerus, Baltijos jūrą).	kaimą), Lietuvos valstybės sienas, sostinę, geografinius objektus (2–3 didžiausius miestus, upes, ežerus, Baltijos jūrą).	kaimą), Lietuvos valstybės sienas, sostinę, geografinius objektus (3–5 didžiausius miestus, upes, ežerus, Baltijos jūrą).
Naudojant skaitmeninių užduočių kūrimo įrankį https://www.purposegames.com/ Lietuvos žemėlapyje pavaizduok, kur yra tavo gimtasis miestas.  https://www.purposegames.com/game/mano-gimtas-miestas-quiz	Naudojant skaitmeninių užduočių kūrimo įrankį https://www.purposegames.com/ Lietuvos žemėlapyje pavaizduok, kur yra tavo gimtasis miestas, Nemunas, Baltijos jūrą.  https://www.purposegames.com/game/lietuva-pt	Naudojant skaitmeninių užduočių kūrimo įrankį https://www.purposegames.com/ Lietuvos žemėlapyje pavaizduok, kur yra tavo gimtasis miestas, 2–3 didžiausius miestus, didžiausią Lietuvos upę, didžiausią ežerą, Baltijos jūrą.  https://www.purposegames.com/game/lietuva-pg	Naudojant skaitmeninių užduočių kūrimo įrankį https://www.purposegames.com/ Lietuvos žemėlapyje pavaizduok, kur yra tavo gimtasis miestas, 3-5 didžiausius miestus, bent dvi didžiausias Lietuvos upes, didžiausią ir giliausią ežerus, Lietuvos krantą skalaujančią jūrą.  https://www.purposegames.com/game/lietuva-a
ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS (B)			
Įvardija, kaip atliekami kasdieniai veiksmai, nusako juos žingsniais ar komandomis (B1.3). Atpažįsta ir vykdo komandų sekas, pasirinkimo komandą, skiria logines operacijas: NE, IR, ARBA (B2.3). Sudaro ir vykdo komandų sekas, naudojasi žaidybinėmis programavimo priemonėmis (B3.3). Randa nurodytas klaidas komandų sekose ir jas taiso (B4.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Skiria lietuvių kalbos garsus kalbos sraute, užrašo juos atitinkamomis raidėmis; paaiškina, kuo raidė skiriasi nuo garso			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Sakinys. Praktinėje veikloje susipažinama su sakinių įvairove. Nagrinėjant neilgus spausdintus sakinius, mokomasi kelti sakinio žodžiams klausimus ir suprasti, kad sakinio žodžiai vieni su kitais susiję ir yra derinami tarpusavyje.			
Pagal pavyzdį sakinyje randa žodžius, atsakančius į klausimus kas?, ką veikia?	Sakinyje randa žodžius, atsakančius į klausimus kas?, ką veikia?	Atpažįsta sakinio žodžius, nusakančius veikėją ir jo atliekamą veiksmą.	Susieja sakinio žodžius, nusakančius veikėją ir jo atliekamą veiksmą; kelia klausimus kitiems sakinio žodžiams.
Pirmas žodis atsako į klausimą kas?, rask žodį atsakantį į klausimą ką veikia? ir paspausk ant jo. Likęs žodis užbaigs sakinį.	Pirmiausia rask žodį atsakantį į klausimą kas?, po to - ką veikia? Likęs žodis užbaigs sakinį.	Surask žodį reiškiantį veikėją, o po to jo atliekamą veiksmą. Likęs žodis užbaigs sakinį.	Surask žodį reiškiantį veikėją, o po to jo atliekamą veiksmą. Į kokį klausimą atsako likęs žodis?
			
MATEMATIKA			
Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules.			
Masė, laikas, temperatūra. Remiantis laikrodžiu ar jo modeliu mokomasi nusakyti laiką minutės (min) tikslumu, tą patį laiką pasakyti keliais būdais (pvz., 10 val. 50 min arba be 10 minučių 11-a valanda, pusvalandis po pusiaudienio ir pan.).			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo lygias valandas.	Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo pusvalandžius.	Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo penkiolikos minučių	Kiek laikrodis rodo valandų? Laikrodis rodo penkių minučių

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Reikia pasirinkti teisingą iš 5 variantų.  	Reikia pasirinkti teisingą iš 4 variantų.  	intervalus. Reikia pasirinkti teisingą iš 3 variantų.  	intervalus. Reikia pasirinkti teisingą iš 3 variantų.   SMP „Pasakyk, kiek laiko“ Nuoroda: http://lom.emokykla.lt/public/object_view.php?object_id=4010
MATEMATIKA			
Gilus supratimas ir argumentavimas			
Pasitelkus konkrečius pavyzdžius paaiškinama paprasčiausia pasirinkimo komanda <i>jei–tai</i>. Nagrinėjami piešiniais, žodžiais, simboliais pateikti algoritmai, mokomasi įvykdyti nurodytą komandų seką, kurioje gali būti ir pasirinkimo komandų. Žaidybinėmis programavimo priemonėmis kuriamos nesudėtingos, iš kelių komandų sudarytos programos.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba paprasčiausiais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	Paprasčiausiais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.
Atspėk, apie kokių skaičių aš kalbu,	Atspėk, apie kokių skaičių aš kalbu,	Atspėk, apie kokių skaičių aš kalbu,	Atspėk, apie kokių skaičių aš kalbu,

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
jeigu: jis yra dviženklis; jis mažesnis už 12; antras skaitmuo mažesnis nei pirmas.	jeigu: jis yra dviženklis; jis didesnis nei 78, bet mažesnis nei 90; vienetų ir dešimčių skaitmuo sutampa.	jeigu: jis yra triženklis; visi skaitmenys yra nelyginiai ir skirtingi; skaitmenys nuosekliai išdėstyti didėjimo tvarka; pirmas skaitmuo yra mažiausias vienaženklis skaičius.	jeigu: jis triženklis; visi skaitmenys yra lyginiai; jei iš trečiojo skaitmens atimsi pirmąjį, gausi antrąjį.

SOCIALINIS UGDYMAS

Žmonių gyvenimo kaita

Žmonių gyvenimo kaita ir tęstinumas (laiko tėkmė ir kartų kaita; praeityje gyvenusių žmonių gyvenimo kaitos ir tęstinumo atspindžiai šeimos, giminės istorijoje; istorijos įvykių tarpusavio ryšiai; įvykių trukmė).

Pateikia keletą pasikeitimų, kurie iliustruoja žmonių gyvenimo kaitą.	Pateikia keletą pasikeitimų, kurie iliustruoja žmonių gyvenimo kaitą, jos tęstinumą.	Apibūdina žmonių gyvenimo kaitą, jos tęstinumą.	Paašškina žmonių gyvenimo kaitą, jos tęstinumą, pateikia faktų, pavyzdžių.
Naudodamas Padlet įrankį sukurk laiko juostą, kurioje būtų užrašyti tavo šeimos narių vardai.	Naudodamas Padlet įrankį sukurk laiko juostą, kurioje būtų užrašyti tavo šeimos narių vardai ir jų gimimo metai.	Naudodamas Padlet įrankį sukurk laiko juostą, kurioje būtų užrašyti tavo šeimos narių vardai, jų gimimo metai ir pomėgiai.	Naudodamas Padlet įrankį sukurk laiko juostą, kurioje būtų užrašyti tavo šeimos narių vardai, jų gimimo metai, pomėgiai ir charakterio ypatybės.
https://padlet.com/ 	https://padlet.com/ 	https://padlet.com/ 	https://padlet.com/ 

TECHNOLOGINIS UGDYMAS

Sprendimo įgyvendinimas (prototipavimas)

Maisto gaminimo, valgymo vieta. [...] Mokomasi padengti stalą užkandžiams (*indų/įrankių parinkimas, išdėliojimas, popierinės/ medžiaginės servetėlės lankstymas*), arbatos ar kitų gėrimų degustavimui

Padedamas saugiai, pagal	Saugiai, pagal pažingsnines	Saugiai, pagal aiškius nurodymus,	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai
--------------------------	-----------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas, sukuria suplanuotą rezultatą.	instrukcijas atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas, sukuria suplanuotą rezultatą.	atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria suplanuotą rezultatą.	atlieka nesudėtingus technologinius procesus. Koreguoja klaidas (netikslumus). Sukuria suplanuotą rezultatą.
Naudojant įrankį Origame, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk papuošimą vaikų gimtadienio stalui – žuvytę. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.origame&hl=en&gl=US 	Naudojant įrankį How to make origami, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk papuošimą vaikų gimtadienio stalui – lapę. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobilicos.howtomakeorigami&hl=en_GB&gl=US 	Naudojant įrankį Origame, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk papuošimą vaikų gimtadienio stalui – pingviną. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobilicos.howtomakeorigami&hl=en_GB&gl=US 	Naudojant įrankį How to make origami, pasirink norimą objektą iš ne mažiau kaip 15 žingsnių, sek lankstymo instrukcijas ir jį išlankstyk. Sukurtu darbeliu papuošk vaikų gimtadienio stalą. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobilicos.howtomakeorigami&hl=en_GB&gl=US 
DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA (C)			
Pateikia įvairių rūšių duomenų pavyzdžių, juos apibūdina (C1.3). Renka, grupuoja, rūšiuoja, tyrinėja duomenis. Paašškina piešiniais ar diagramomis pavaizduotus duomenis (C2.3). Vertina duomenų ir informacijos patikimumą pagal pateiktus kriterijus (C3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Skaitymas ir teksto supratimas			
Skaitytojo ugdymas. Siekiama, kad mokiniai ugdytųsi pomėgį skaityti bei sąmoningo skaitytojo gebėjimus. Mokomasi orientuotis knygų įvairovėje, pasirinkti savo amžiui ir skaitymo gebėjimams tinkamą knygą, periodinį leidinį, tinkamai elgtis su knyga, pasidomėti, kas yra knygos autorius, dailininkas, pratinamasi vertinti leidinio išvaizdą ir turinį, <i>naudotis skaitmeninių išteklių paieška, pavyzdžiui, surasti mėgstamo autoriaus naują knygą elektroniniame knygyne, sužinoti jos kainą, perskaityti anotaciją.</i> Aptariama medijų įvairovė, mokomasi jas atpažinti, įvertinti ir pasirinkti.			
Naudodamasis pagalba pasirenka knygą skaitymui; skaito vaikams skirtas enciklopedijas, žodynus, žinynus, „draugišku“ internetu, kai reikia rasti lengvai randamą informaciją.	Naudodamasis pagalba pasirenka knygą skaitymui pagal interesus ir rekomendacijas; skaito vaikams skirtomis enciklopedijomis, žodynais, žinynais, „draugišku“ internetu.	Pasirenka ir skaito knygą pagal interesus. Naudojasi vaikams skirtomis enciklopedijomis, žodynais, žinynais, „draugišku“ internetu.	Pasirenka ir skaito knygą pagal skaitymo gebėjimus ir interesus. Tikslingai naudojasi vaikams skirtomis enciklopedijomis, žodynais, žinynais, „draugišku“ internetu.
Naudodamasis pagalba naudojasi klasės arba mokyklos biblioteka.	Naudodamasis pagalba, atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi klasės arba mokyklos biblioteka, interneto svetainėmis.	Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	Pagal skaitymo tikslus naudojasi bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.
Rask elektroninėje knygyno parduotuvėje bent vieną Astridos Lindgren knygą ir užrašyk jos pavadinimą.	Rask elektroninėje knygyno parduotuvėje 3-5 Astridos Lindgren knygas ir užrašyk jų pavadinimus.	Rask elektroninėje knygyno parduotuvėje bent 3-5 skirtingų lietuvių rašytojų knygas ir užrašyk jų pavadinimus.	Rask elektroninėje knygyno parduotuvėje bent 3-5 skirtingų lietuvių rašytojų knygas ir užrašyk jų autorius, pavadinimus, leidimo metus bei leidyklos pavadinimus.
DORINIS UGDYMAS (ETIKA)			
Santykis su pasauliu. Aš-tai.			
Aš ir ekologija: Ar sugebu atskirti plastmasę nuo kitų medžiagų? Kelia klausimus apie artimiausios aplinkos ekologines problemas. Mokosi rūšiuoti šiukšles, domisi kokia rūšiavimo prasmė, kokią įtaką tai padarys aplinkai. Ar žinau, kodėl plastmasiniai gaminiai teršia gamtą? Kodėl svarbu juos rūšiuoti? Kiek metų irsta plastikas? Kokia to reikšmė žemei?			
Įvardija kodėl svarbu nešiukšlinti. Domisi kokios problemos kyla, kai	Pateikia keletą žmogaus neigiamos įtakos gamtai pavyzdžių. Kelia	Skiria kaip teisingai rūšiuoti pagrindines šiukšles.	Samprotauja ir įvardija kodėl svarbu rūšiuoti šiukšles, kodėl šis veiksmas

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
yra šiukšlinama.	klausimus apie ekologiją.		svarbus gamtai. Kuria šiukšlių rūšiavimo klasėje projektą su klasės draugais.
Žaisk žaidimą „Kaip teisingai rūšiuoti?“ ir su mokytojo bei draugų pagalba išsiaiškink, kaip teisingai rūšiuoti atliekas. https://intro.vilnius.lt/archive/kaip-teisingai-rusiuoti-2/	Žaisk žaidimą „Kaip teisingai rūšiuoti?“ ir išsiaiškink, kaip teisingai rūšiuoti atliekas. https://intro.vilnius.lt/archive/kaip-teisingai-rusiuoti-2/	Žaisk žaidimą „Faktai apie atliekų perdirbimą“ ir sužinok bei draugams pristatyk tris faktus apie atliekų perdirbimą. https://intro.vilnius.lt/archive/faktai-apie-atlieku-perdirbima/	Žaisk žaidimą „Pasitikrinkite žinias apie atliekų tvarkymą“ ir išsiaiškink bei draugams pristatyk, kodėl svarbu rūšiuoti šiukšles. https://intro.vilnius.lt/archive/pasitikrinkite-zinias-apie-atlieku-tvarkyma/
MATEMATIKA			
Gilus supratimas ir argumentavimas			
Duomenys ir jų interpretavimas.			
Aptariama, kaip sudaryti ir užpildyti dažnių lentelę. Mokomasi braižyti stulpelines diagramas naudojant fizines priemones, kai piktogramos simbolis ar diagramos padala atitinka 2, 5, 10 vienetų (stebinių). Praktikuojamasi pavadinti diagramą ir jos ašis, susieti dažnių lentelėje ir stulpelinėje diagramoje esančius duomenis, atsakyti į klausimus apie diagramoje ar dažnių lentelėje pateiktus duomenis.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba paprasčiausiais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	Paprasčiausiais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.	Paprastais atvejais nustato panašumus ir analogijas, apibūdina ir pratęsia dėsningumą, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal vieną požymį.
Apklausk klasės draugus ir išsiaiškink, ar šiandien jie pusryčiauja. Šašuvinyje (arba su pagalba programa „Chart Maker Pro“) pasižymėk gautus duomenis, nubrėžk stulpelinę diagramą.	Apklausk klasės draugus ir išsiaiškink, kiek metų šiuo metu yra tavo klasės draugams. Naudodamasis programa „Chart Maker Pro“: suvesk gautus duomenis, nubrėžk stulpelinę diagramą, nurodyk diagramos ir jos ašį	Apklausk klasės draugus ir išsiaiškink, kokia spalva jiems labiausiai patinka. Naudodamasis programa „Chart Maker Pro“: suvesk gautus duomenis, nubrėžk stulpelinę diagramą, nurodyk diagramos ir jos ašį	Apklausk klasės draugus ir išsiaiškink, kokio dydžio batus jie nešioja. Naudodamasis programa „Chart Maker Pro“: suvesk gautus duomenis, nubrėžk stulpelinę diagramą, nurodyk diagramos ir jos ašį

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
	pavadinimus. Jei reikia pagalbos dirbant su programėle, kreipkis į draugus ar mokytoją.	pavadinimus. Remdamasis šia diagrama atsakyk į klausimus: Kokią spalvą mėgsta daugiausia klasės mokinių? Kokią spalvą pasirinko mažiausiai mokinių?	pavadinimus. Remdamasis šia diagrama įrašyk į sakinius reikiamus skaičius ir žodžius. Klasėje mokosi ..., nešiojantys 35 dydžio batus. 33 dydžio batus nešioja ... mergaitės. 5 vaikai nešioja ... dydžio batus. 36 dydžio batus nešioja ... berniukais <i>daugiau/mažiau</i> negu mergaitės. daugiausia mokinių avi ... dydžio batus.

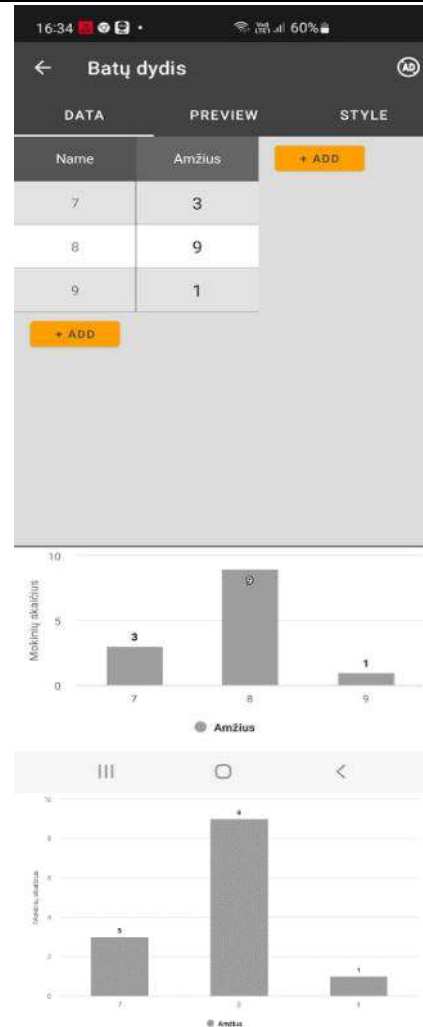
Pasiekimų lygiai

1



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dertsizvebugsiz.chartmakerpro&hl=en_US&gl=US

2



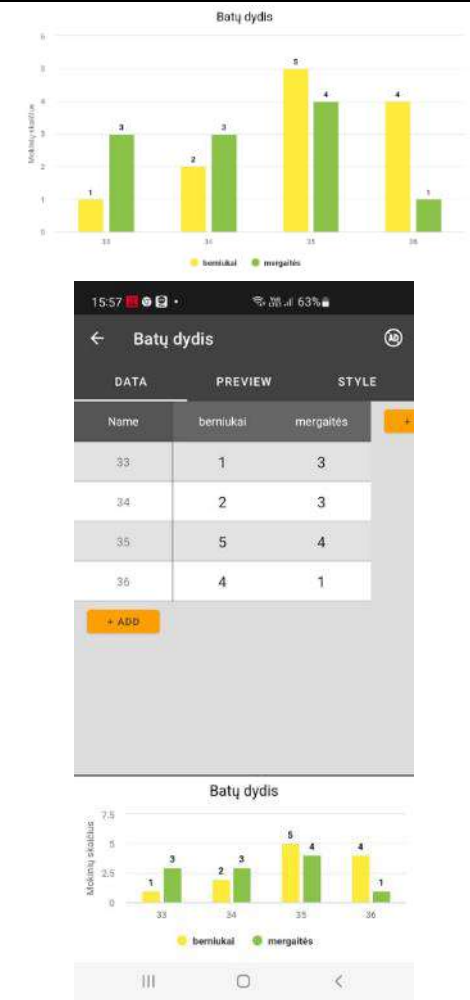
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dertsizvebugsiz.chartmakerpro&hl=en_US&gl=US

3



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dertsizvebugsiz.chartmakerpro&hl=en_US&gl=US

4



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dertsizvebugsiz.chartmakerpro&hl=en_US&gl=US

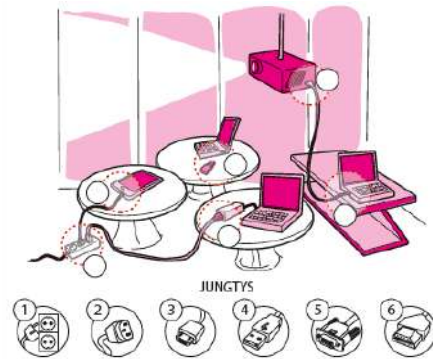
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
SOCIALINIS UGDYMAS			
Aplinka ir žmogus			
Orų stebėjimas (savaitės/mėnesio orų stebėjimas (saulė, debesys, krituliai, oro temperatūra), duomenų fiksavimas, išvados).			
Skiria gamtinės aplinkos komponentus: žemės paviršius, oras, vanduo augalija ir gyvūnija ir mokytojui padedant nurodo, kaip jie tarpusavyje susiję.	Skiria gamtinės aplinkos komponentus: žemės paviršius, oras, vanduo augalija ir gyvūnija ir atsakydamas į klausimus nurodo, kaip jie tarpusavyje susiję.	Skiria gamtinės aplinkos komponentus: žemės paviršius, oras, vanduo, augalija ir gyvūnija ir nurodo, kaip jie tarpusavyje susiję.	Skiria gamtinės aplinkos komponentus: žemės paviršius, oras, vanduo augalija ir gyvūnija ir paaiškina, kaip jie tarpusavyje susiję, pateikia pavyzdžių.
Savaitę stebėk orus, su pagalba stebėjimo rezultatus simboliais <i>saulėta, debesuota, lietus, sniegas, perkūnija, vėjuota</i> ir kt. sužymėk į mokytojos sukurtą lentelę Word dokumente.	Savaitę stebėk orus, savarankiškai stebėjimo rezultatus simboliais <i>saulėta, debesuota, lietus, sniegas, perkūnija, vėjuota</i> ir kt. sužymėk į mokytojos sukurtą lentelę Word dokumente.	Savaitę stebėk orus, stebėjimo rezultatus simboliais <i>saulėta, debesuota, lietus, sniegas, perkūnija, vėjuota</i> ir kt. bei vėjo kryptį nurodančiais simboliais surašyk į paties sukurtą lentelę Word dokumente.	Savaitę stebėk orus, analizuok http://www.meteo.lt/lt svetainėje skelbiamą informaciją, surinktus duomenis simboliais <i>saulėta, debesuota, lietus, sniegas, perkūnija, vėjuota</i> ir kt. bei, nurodant vėjo kryptį ir vidutinę dienos temperatūrą, surašyk į savo sukurtą lentelę Word dokumente.
SOCIALINIS UGDYMAS			
Žmonių gyvenimo kaita (istorinė sritis)			
Aš – praeities tyrinėtojas. Kodėl svarbu tyrinėti (pažinti) praeitį (istoriją)? Ką gali papasakoti apie praeitį parašyti tekstai, nuotraukos, sukurti dokumentai, meno kūriniai, daiktai, įrengimai, prietaisai, susisiektimo priemonės, pastatai, piliakalniai ir kt.?			
Mokytojui padedant pasakoja apie praeities įvykius panaudodamas nagrinėto istorijos šaltinio informaciją.	Remdamasis nagrinėtų istorijos šaltinių informacija pasakoja (žodžiu, naudoja skaitmenines technologijas, sukuria rišlų 2–3 sakinių tekstą, nupiešia piešinį kt.) apie praeities įvykius.	Remdamasis keleto istorijos šaltinių informacija pasakoja (žodžiu, naudoja skaitmenines technologijas, sukuria rišlų 2–3 sakinių tekstą, nupiešia piešinį kt.) apie praeities įvykius.	Remdamasis istorijos šaltinių informacija pasakoja (žodžiu, naudoja skaitmenines technologijas, sukuria rišlų 2–3 sakinių tekstą, nupiešia piešinį) apie praeities įvykius.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Rask internete seną savo gimtojo miesto/rajono nuotrauką.  https://g3.dcdn.lt/images/pix/300x200/TbQTINt9hGg/kauno-centrinis-pastas-1990-m-a-pleskaciausko-nuotr-86036387.jpg	Rask internete seną savo gimtojo miesto/rajono centrinės aikštės nuotrauką.  https://www.miestai.net/forumas/forum/bendrosios-diskusijos/miestai-ir-architekt%C5%ABra/miest%C5%B3-architekt%C5%ABros-raida/14721-klaip%C4%97da-iki-1945-m-senamiestis	Rask internete seną savo gimtojo miesto/rajono lankytinos vietos nuotrauką. Nufotografuok kaip ši vieta atrodo dabar.  http://ifoto.delfi.lt/show_display.php?id=7979645&width=427&height=300&mode=-1  https://www.gevalda.lt/uploads/it0003/gal_51_683.jpg?1589443092	Nufotografuok savo miesto lankytiną vietą, rask internete tos vietovės seną nuotrauką. Palygink kas ir kaip pasikeitė: rask 5 skirtumus.   https://www.ekspertai.eu/rusijos-imperijos-globeja-svelena-vel-laimina-lietuva/
TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS (D)			

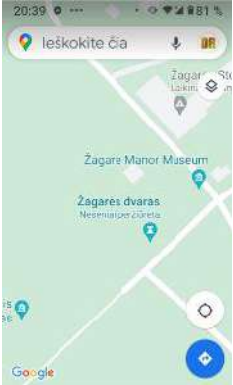
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Pateikia ir aptaria keletą skaitmeninių įrenginių (D1.3). Pasirenka ir atsakingai naudoja programomis ir programėlėmis (D2.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Aktyviai klausosi sakytinio teksto.			
Teksto struktūra ir tekstų tipai. Mokomasi aktyviai klausytis įvairių garsų (gamtos, aplinkos, muzikos), amžiaus tarpsnį atitinkančių tekstų, kurių temos ir turinys artimas mokinių patirčiai, supažindinantis su aktualiais tradicinės ir moderniosios Lietuvos ir pasaulio kultūros kontekstais.			
Atidžiai klausosi (reaguoja mimika, gestais), sutelkia dėmesį trumpam klausymuisi (apie 10 min.), aptaria (atrenka, išskiria) dalį lengvai suvokiamos (atpažįstamos, išskiriamos) informacijos.	Klausosi dėmesingai, atrenka jam reikšmingą informaciją ar jos dalį.	Klausosi dėmesingai, aptaria (atrenka, išskiria) esminę informaciją.	Klausosi dėmesingai ir reflektoriai (aktyviai parodydamas (mimika, gestais) santykį su pranešimu), atrenka informaciją nurodytam tikslui.
Atidžiai išklauskęs pasaką „Paikutis“, atsakyk į klausimus: Kuo vardu buvo trečias brolis? Kur keliavo Paikutis? Kiek brolių turėjo Paikutis? https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000204807/vakaro-pasaka-lietuviu-pasaka-paikutis	Atidžiai išklauskęs pasaką „Paikutis“, atsakyk į klausimus: Kur keliavo Paikutis? Kiek dienų jis keliavo? Kaip atrodė miestas, į kurį atkeliavo Paikutis? Kokį įrankį pasirinko Paikutis kovai su magu? https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000204807/vakaro-pasaka-lietuviu-pasaka-paikutis	Atidžiai išklauskęs pasaką „Paikutis“, tiksliai atkartok įrašo pradžioje pateiktus klausimus ir į juos atsakyk. https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000204807/vakaro-pasaka-lietuviu-pasaka-paikutis	Atidžiai išklauskęs pasaką „Paikutis“, atsakyk į klausimus pateiktus įrašo pradžioje. Apibūdink pagrindinį veikėją. https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000204807/vakaro-pasaka-lietuviu-pasaka-paikutis
SOCIALINIS UGDYMAS			
Aplinka ir žmogus			
Ką žinai apie profesijas? (kokių būna profesijų? tėvų, giminaičių profesijos? kokių savybių reikia, kad galėtum dirbti tam tikrą darbą? kas gamina prekes, kas teikia paslaugas?).			
Padedamas aptaria, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių	Nurodo, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir	Apibūdina, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir	Apibūdina, ką vaizduoja ir ką galima sužinoti iš turimų natūralių ir

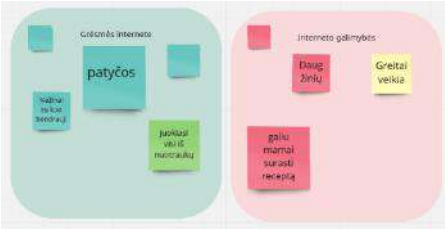
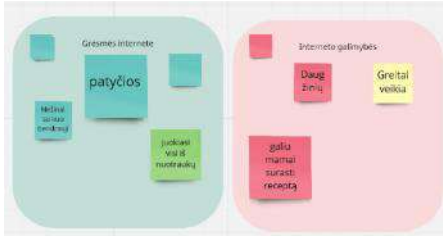
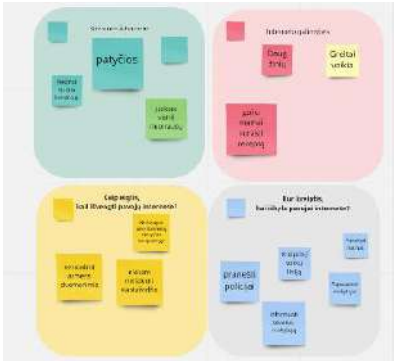
Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
ir skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų.	skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų.	skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų, pateikia pavyzdžių.	skaitmeninių vaizdinių informacijos šaltinių, aplinkos objektų, pateikia pavyzdžių; savais žodžiais paaiškina, kaip informaciją galėtų panaudoti.
Atlik užduotį: sujunk paveikslėlį su profesijos pavadinimu. https://learningapps.org/display?v=p_hjw7uqwa20 	Peržiūrėk šį vaizdo įrašą https://www.youtube.com/watch?v=USLxvAPMYFE ir pabaigoje atsakyk į klausimus.	Peržiūrėk šį vaizdo įrašą https://www.youtube.com/watch?v=USLxvAPMYFE ir pabaigoje atsakyk į klausimus. Išvardink įrankius, kurie reikalingi kiekvienam profesijos atstovui, kad galėtų atlikti savo darbą.	Pateiktame sąrašė http://www.mukis.lt/lt/profesiju_film_ai.html išsirink vieną profesiją. Peržiūrėk vaizdo įrašą ir draugams pristatyk, ką veikia šios profesijos atstovai, kokių įgūdžių reikia jų darbui. 
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS. TECHNOLOGINIS UGDYMAS			
Problemų sprendimas ir refleksija. Sprendimo įgyvendinimas (prototipavimas).			
Energija kasdieniame gyvenime. Aptariamas elektros ir šilumos naudojimas kasdieniniame gyvenime. Aiškinamasi, kaip saugiai elgtis su elektros prietaisais, kaip taupyti elektros ir šilumos energijas. Elektros (elektronikos) prietaisai, jų paskirtis, raida. Elektra ir jos šaltiniai – aptariama elektros srovė, nuolatinės elektros srovės šaltiniai: elementas, elementų baterija, akumuliatorius ir pan. Nagrinėjami elektros prietaisai artimiausioje aplinkoje (pvz., šviestuvai, skalbimo mašina, telefonas ar pan.), aiškinamasi jų paskirtis, funkcijos, valdymas ypatumai – jungiklio, mygtuko panaudojimas ir pan.			
Su mokytoju aptaręs paprasčiausią užduotį ją atlieka kūrybiškai taikydamas turimą gyvenimišką patirtį.	Su mokytoju aptaręs paprastą užduotį ją atlieka kūrybiškai taikydamas turimą gamtos mokslų žinias ir gebėjimus.	Kūrybiškai pritaiko turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus atlikdamas gamtamokslines ir kitų mokomųjų dalykų užduotis. Pateikia pavyzdžių, kaip žmonės	Kūrybiškai pritaiko turimas gamtos mokslų žinias ir gebėjimus naujose situacijose, kai akivaizdžiai matoma sąsaja. Pateikia pavyzdžių, kaip žmonės kurdami daiktus ir

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
		kurdami daiktus ir technologijas semiasi idėjų iš gamtos.	technologijas semiasi idėjų iš gamtos.
Padedamas problemos sprendimui parenka ir taiko medžiagas / komponentus / priemones / įrankius / įrangą, technologinius procesus.	Konsultuodamasis problemos sprendimui parenka ir taiko medžiagas / komponentus / priemones / įrankius / įrangą, technologinius procesus.	Problemos sprendimui parenka ir taiko medžiagas / komponentus / priemones / įrankius / įrangą, technologinius procesus.	Problemos sprendimui parenka, derina ir taiko medžiagas / komponentus / priemones / įrankius / įrangą, technologinius procesus.
Pasakyk, kas skirta nešiojamojo kompiuterio baterijai įkrauti? Kas skirta nešiojamojo kompiuterio baterijai įkrauti? 	Pasakyk, kam naudojami bent du paveikslėlyje pavaizduoti laidai. 	Rask, kur paveiksle pavaizduota kiekviena iš sunumeruotų jungčių, ir jos numerį įrašyk į skritulį. 	Paiškok, kam naudojami numeriais pažymėti bent du kompiuterio lizdai. 
MATEMATIKA			
Problemų sprendimas			
Sudėtis, atimtis [...]. Mokosi tūkstančio ribose sudėti ir atimti skaičius. Mokosi taikyti mintinio skaičiavimo strategijas sudėties ir atimties veiksmams.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent vieną paprasčiausią matematinį klausimą apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba suformuluoja bent du paprasčiausius matematinius klausimus apie nagrinėtą artimos aplinkos situaciją.	Modeliuoja nagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus.	Modeliuoja nagrinėtas ir nenagrinėtas artimos aplinkos situacijas, suformuluoja paprastus matematinius klausimus/užduotis.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Kokios mažiausios talpos atmintuką pasirinktum, jei nori įrašyti nuotraukas, kurios užima 248 MB atminties? 64MB 128MB 256MB 512MB	Kokios mažiausios talpos atmintuką pasirinktum, jei nori įrašyti nuotraukas, kurios užima 248 MB atminties ir filmą, kuris užima 1 GB atminties? 2 GB 32 GB 16 GB 64 GB	Kokios mažiausios talpos atminties kortelę ar korteles pasirinktum, jei iš vaizdo kameros nori iškelti vaizdo įrašus užimančius 13 GB, 19 GB ir 17 GB atminties? 	Kokios talpos atminties kortelę ar korteles pasirinktum, jei iš išmaniojo telefono nori iškelti failus užimančius 17 GB, 56 GB ir 39 GB atminties? Paaškinsk kodėl. 
SOCIALINIS UGDYMAS			
Aplinka ir žmogus			
Aplinkos stebėjimas (gamtiniai aplinkos objektai; artimiausios gamtinės aplinkos objektų stebėjimas, duomenų fiksavimas, išvados).			
Pavaizduoja savo gyvenamosios vietos (aplinkos) (miesto, kaimo) bendriausius bruožus (pastatai, gamtos objektai).	Pavaizduoja ir nurodo savo gyvenamosios vietos (aplinkos) (miesto, kaimo) bendriausius bruožus (pastatai, gamtos objektai).	Pavaizduoja ir papasakoja savo gyvenamosios vietos (aplinkos) (miesto, kaimo) bendriausius bruožus (pastatai, gamtos objektai).	Pavaizduoja (schema, skaitmeninėmis technologijomis) ir papasakoja savo gyvenamosios vietos (aplinkos) (miesto, kaimo) bendriausius bruožus (pastatai, gamtos objektai).
Naudojant įrankio „Aplink Mane“ žemėlapi, rask savo gyvenamosios vietovės apylinkėse esančius dvarus ir parašyk bent kelis jų pavadinimus.	Naudojant įrankio „Aplink Mane“ žemėlapi, rask savo gyvenamosios vietovės apylinkėse esančius dvarus, gamtos paminklus ir parašyk bent po 3–5 jų pavadinimus.	Naudojant įrankio „Aplink Mane“ žemėlapi, rask savo gyvenamosios vietovės apylinkėse esančius dvarus, gamtos paminklus, muziejus ir parašyk bent po 3–5 jų pavadinimus.	Naudojant įrankio „Aplink Mane“ žemėlapi, rask savo gyvenamosios vietovės apylinkėse esančius dvarus, gamtos paminklus, muziejus, paminklus, pasivaikščiojimo takus ir parašyk bent po 3–5 jų pavadinimus.

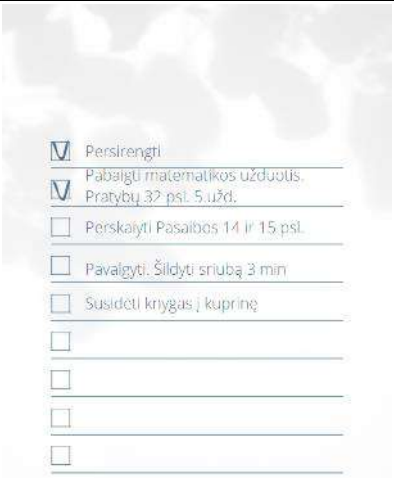
Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.javahelps.externaldatabase&hl=lt&gl=US	 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.javahelps.externaldatabase&hl=lt&gl=US	 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.javahelps.externaldatabase&hl=lt&gl=US	 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.javahelps.externaldatabase&hl=lt&gl=US
VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS (E)			
Bendrauja pasitelkdamas skaitmenines technologijas (E1.3). Nusako virtualiojo mokymo(si) etikos taisykles (E2.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Aktyviai klausosi sakinio teksto			
Kalbėjimo ir klausymo paskirtis ir tikslai. Mokomasi suprasti kalbėjimo paskirtį ir įvairių komunikavimo priemonių teikiamas galimybes, komunikuoti įvairiomis priemonėmis (telefonu, internetu). Aptariama, kokiais tikslais, kodėl žmonės kalbasi: siekia sudominti, pasidalyti, apsiukeisti informacija arba nuomonėmis, ieško informacijos, žinių, bendrauja, naudojasi įvairiomis informavimo ir komunikavimo priemonėmis (pvz., televizija, radijas, internetas).			
Įsiklauso ir supranta dalį įvairių kalbėtojų, (pvz., bendraamžių ir suaugusiųjų, pažįstamų ir nepažįstamų) aiškiai perteikiamos informacijos, kai ji yra pakartojama.	Įsiklauso ir supranta dalį įvairių kalbėtojų, (pvz., bendraamžių ir suaugusiųjų, pažįstamų ir nepažįstamų) aiškiai perteikiamos informacijos.	Įsiklauso ir supranta įvairių kalbėtojų, (pvz., bendraamžių ir suaugusiųjų, pažįstamų ir nepažįstamų) aiškiai perteikiamą informaciją.	Įsiklauso ir supranta skirtingu tempu įvairių kalbėtojų, (pvz., bendraamžių ir suaugusiųjų, pažįstamų ir nepažįstamų) perteikiamą esminę ir neesminę informaciją.
Paklausk pasakos be galo apie žvirblėlį https://www.youtube.com/watch?v=r4A6RJ6CaT0 ir su	Paklausk pasakos be galo apie žvirblėlį https://www.youtube.com/watch?v=r4A6RJ6CaT0 ir pasek jį	Paklausk įvairių pasakų be galo, pasirink vieną labiausiai patikusią ir sukurk pasaką be galo, pakeisdamas	Paklausk pasakos be galo apie Petrą Petraitį https://www.youtube.com/watch?v=i

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
mokytojo pagalba pabandyk ją pasekti klasės draugams.	klasės draugams.	veikėjus. https://www.youtube.com/watch?v=8tqFBiYQZzM	rM4ZsKkn4c Sukurk ir tu pasaką be galo, kurios visi žodžiai prasideda tuo pačiu garsu.
SOCIALINIS UGDYMAS			
Žmonių gyvenimas kartu			
Bendravimas ir bendradarbiavimas socialinėje aplinkoje (tvarka ir taisyklės veikiant kartu; bendra veikla; bendruomeniškumas; susitarimai).			
Padedamas atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis.	Padedamas atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, įvardija kylančias grėsmes, pasako, kur kreiptis pagalbos.	Padedamas atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.	Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.
Mokytojui padedant parašyk bent vieną grėsmę internete arba bent vieną galimybę naudojantis internetu. https://webwhiteboard.com/	Parašyk bent kelias grėsmes internete ir bent kelias galimybes naudojantis internetu. https://webwhiteboard.com/	Parašyk bent kelias grėsmes internete ir bent kelias galimybes naudojantis internetu. Papildyk savo įrašą lapelyje, kaip reikia elgtis, kad išvengtų pavojų internete. https://webwhiteboard.com/	Parašyk bent kelias grėsmes internete ir bent kelias galimybes naudojantis internetu. Papildyk savo įrašą lapelyje, kaip reikia elgtis, kad išvengtum pavojų internete, kur reikia kreiptis ieškant pagalbos. https://webwhiteboard.com/
			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
MATEMATIKA			
Matematinis komunikavimas			
Poromis ar grupelėmis atliekamos užduotys, tarpusavyje derinamas darbo atlikimo tvarkaraštis, aptariamas siekiamas rezultatas, jo forma, turinys, apipavidalinimas, vykdomas skaitmeninių priemonių šiai užduočiai atlikti pasirinkimo pristatymas. Remiantis laikrodžiu ar jo modeliu mokomasi nusakyti laiką <i>minutės</i> (min) tikslumu, tą patį laiką pasakyti keliais būdais (pvz., 10 val. 50 min. arba be 10 minučių 11-a valanda, pusvalandis po pusiaudienio ir pan.).			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atsirenka akivaizdžiai pateiktą reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, iš dalies atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį).	Atsirenka akivaizdžiai pateiktą reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, dažnai atsižvelgia į adresatą (vaiką arba pažįstamą suaugusįjį) ar komunikavimo situaciją.	Atsirenka reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ar komunikavimo situaciją.	Atsirenka reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, kuria ir pristato nesudėtingą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas, atsižvelgia į adresatą ir komunikavimo situaciją.
Su pagalba (popieriuje ar kompiuteriu) surašyk savo dienos veiklas. Savarankiškai pažymėk veiklas, kurias jau atlikai.	Naudodamas programą <i>Canva</i> su pagalba sukurk savo dienos ar savaitės veiklos tvarkaraštį.	Poroje ar dirbdamas individualiai naudodamas programą <i>Canva</i> sukurk savo dienos ar savaitės veiklos tvarkaraštį. Nurodyk bent 5 numatomas veiklas.	Naudodamas programą <i>Canva</i> sukurk išsamų savo dienos veiklos tvarkaraštį. Atliktą darbą aptark su draugu, jei reikia pakoreguok ir papildyk.

Pasiiekimų lygiai

1	2	3	4
 https://www.canva.com/planners/templates/			
DORINIS UGDYMAS (ETIKA)			
Socialiniai santykiai. Aš-Mes.			
Aš ir virtuali bendruomenė. Ar man yra įdomios virtualioje erdvėje veikiančios bendruomenės? Mokosi naudotis mokytojų pasiūlytais savo amžiaus tarpsniui tinkamais multimodalaus ugdymo metodais. Susipažįsta su įvairiomis virtualiomis bendruomenėmis (pagal pomėgius, veiklą, gyvenamą vietą ir pan.), aptaria tokių bendruomenių bruožus. Ar mano klasės draugai pagal savo pomėgius galėtų sukurti virtualias bendruomenes? Kuo tokia bendruomenė skirtųsi nuo tikrovėje esančios draugų grupės.			
Įvardija ko gali pasimokyti iš animacijos. Domisi per animaciją ar kitą vaizdinę edukacinę priemonę pateikta etnologine medžiaga. Svarsto kas yra tradicijos.	Diskutuoja su klasės draugais apie tradicijas animacijoje ar kitoje vaizdinėje edukacinėje medžiagoje.	Savarankiškai pateikia tradicijų pavyzdžių animacijoje ar kitoje vaizdinėje edukacinėje medžiagoje.	Savarankiškai interpretuoja ir kūrybiškai pristato savo mėgstamiausią tradiciją panaudodamas vaizdines priemones (pavyzdžiui, fotografijas).
Apibrėšk nuotrauką, kurioje vaizduojama Užgavėnių šventė.	Pažymėk pavasarį švenčiamas šventes.	Ant kiekvienos nuotraukos užrašyk jos pavadinimą.	Prie kiekvienos nuotraukos parašyk vaizduojamos šventės pavadinimą ir dar po vieną tai šventei būdingą

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
 Mokytoja pamoką kuria skaitmeninėje platformoje https://whiteboard.fi/	 Mokytoja pamoką kuria skaitmeninėje platformoje https://whiteboard.fi/	 Mokytoja pamoką kuria skaitmeninėje platformoje https://whiteboard.fi/	simbolį ar paprotį (pvz., Kūčios – kūčiukai).  Mokytoja pamoką kuria skaitmeninėje platformoje https://whiteboard.fi/
KALBINIS UGDYMAS. UŽSIENIO KALBA (PIRMOJI)			
Sąkytinė ir rašytinė interakcija virtualioje erdvėje.			
Komunikacija realioje ir skaitmeninėje erdvėje. Medijos ir informacinės technologijos. Pažangios technologijos ir inovacijos. Pagrindinės mandagumo taisyklės. Kasdienėje veikloje naudojami įrenginiai.			
Minimaliai atlieka sąkytinės ir rašytinės interakcijos virtualioje erdvėje užduotis pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Interakcijos sėkmė priklauso nuo papildomos informacijos ir teikiamos pagalbos. Žinomas kalbos struktūras vartoja iš dalies taisyklingai.	Iš dalies atlieka sąkytinės ir rašytinės interakcijos virtualioje erdvėje užduotis pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Kartais prireikia pagalbos. Interakcijos sėkmė priklauso nuo papildomos informacijos ir grįžtamojo ryšio. Žinomas kalbos struktūras vartoja iš esmės taisyklingai.	Atlieka didžiąją dalį sąkytinės ir rašytinės interakcijos virtualioje erdvėje užduočių pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Atliekant sudėtingesnes užduotis prireikia pagalbos. Interakcijos sėkmė iš dalies priklauso nuo papildomos informacijos ir grįžtamojo ryšio. Žinomas kalbos struktūras vartoja beveik visada taisyklingai.	Savarankiškai atlieka visas sąkytinės ir rašytinės interakcijos virtualioje erdvėje užduotis pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Sėkmingai pasiekia komunikacinį tikslą. Žinomas kalbos struktūras vartoja taisyklingai.
Naudodamas virtualaus bendravimo ir skelbimų lentą Padlet (https://padlet.com), mokytojui padedant parašyk trumpą žinutę klasės draugams.	Naudodamas virtualaus bendravimo ir skelbimų lentą Padlet (https://padlet.com), parašyk trumpą žinutę klasės draugams.	Naudodamas virtualaus bendravimo ir skelbimų lentą Padlet (https://padlet.com), parašyk trumpą žinutę klasės draugams. Nepamiršk pasisveikinti.	Naudodamas virtualaus bendravimo ir skelbimų lentą Padlet (https://padlet.com), parašyk trumpą žinutę klasės draugams. Nepamiršk pasisveikinti, pasirašyti, įkelk paveikslėlį.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			
SAUGUS ELGESYS (F)			
Pateikia sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis pavyzdžių (F1.3). Kalba apie skaitmeninių įrenginių poveikį aplinkai (F2.3). Saugo asmens duomenis ir skaitmeninę tapatybę, pateikia ir aptaria pavyzdžius (F3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Skaitymas ir teksto supratimas			
Skaitytojo ugdymas. Siekiama, kad mokiniai ugdytųsi [...] sąmoningo skaitytojo gebėjimus. Mokomasi [...] naudotis skaitmeninių išteklių paieška. Aptariama medijų įvairovė, mokomasi jas atpažinti, įvertinti ir pasirinkti.			
Naudodamasis pagalba naudojami klasės arba mokyklos biblioteka.	Naudodamasis pagalba, atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojami klasės arba mokyklos biblioteka, interneto svetainės.	Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojami bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	Pagal skaitymo tikslus naudojami bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.
Prisijunk https://edpuzzle.com/, Peržiūrėk filmuką ir pažymėk teisingus atsakymus. Klausimas: Kuo pavojingi virusai? Gali pakenkti kompiuteriui ir pasisavinti asmeninę informaciją.	Prisijunk https://edpuzzle.com/, Peržiūrėk filmuką ir pažymėk teisingus atsakymus. Klausimas: Kokie virusai gali būti tavo kompiuteryje? Pažymėk visus galimus.	Prisijunk https://edpuzzle.com/, Peržiūrėk filmuką ir atsakyk į klausimą. Klausimas: Kas yra šnipai?	Prisijunk https://edpuzzle.com/, Peržiūrėk filmuką ir atsakyk į klausimą. Klausimas: Prieš išgirdamas atsakymą pabandyk pagalvoti pats - kaip atskirti ar žmogus, su kuriuo

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Gali skaudėti gerklę. Gali dėl jų susipykti tėveliai. 	Kirmėlės Žiurkės Šnipai Dėlės Trojos arkliai Žirgai 		bendrauji internete, yra apgavikas ar ne? 
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Nurodo, kad žmogus yra gyvas organizmas ir įvardija jo gyvybinius poreikius. Paaiškina asmeninės higienos, fizinio aktyvumo, dienos režimo, sveikų produktų svarbą sveikatai. Laikosi kasdieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą.			
Aiškindamiesi stuburo ir raumenų reikšmę organizmui, mokomasi taisyklingos laikysenos – taisyklingai stovėti, sėdėti, nešioti kuprinę, aptariamoms netaisyklingos laikysenos pasekmės.			
Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus įvardija ko reikia žmogui, kad jis gyventų. Nusako, iliustruodamas pavyzdžiais iš savo aplinkos, kas stiprina sveikatą, o kas jai kenkia. Pateikia pavyzdžių, ką daro kasdien, kad gerai jaustųsi ir būtų sveikas.	Įvardija, ko reikia žmogui, kad jis gyventų ir paaiškina, kuo skiriasi žmogus nuo negyvų daiktų. Nurodo, kokią įtaką žmogaus sveikatai turi fizinis aktyvumas, asmeninė higiena, sveikas maistas. Įvardija kasdieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą, ir jų laikosi.	Nurodo, kad žmogus yra gyvas organizmas ir įvardija jo gyvybinius poreikius. Paaiškina asmeninės higienos, fizinio aktyvumo, dienos režimo, sveikų produktų svarbą sveikatai. Laikosi kasdieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą.	Nurodo, kad žmogus ir gyvūnai priklauso tai pačiai organizmų grupei. Paaiškina priežastis – pasekmės ryšius tarp žmogaus sveikatos ir dienos režimo, higienos laikymosi, fizinio aktyvumo, sveikos mitybos. Laikosi kasdieninių gyvenimo įpročių, padedančių saugoti ir stiprinti sveikatą.
Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc	Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc	Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc	Peržiūrėk filmuką. Mokomojo filmuko adresas internete: https://video.link/w/h7gxc

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
 Mokytojo padedamas, sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio.	 Grupėje su draugais sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio.	 Grupėje su draugais sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio. Paaiškink, kodėl svarbu laikytis šių taisyklių.	 Grupėje su draugais sukurk plakatą apie taisyklingą sėdėjimą prie kompiuterio. Paaiškink, kodėl svarbu laikytis šių taisyklių. Paaiškink, kokios pasekmės būtų nesilaikant šių taisyklių.
MATEMATIKA			
Matematinis komunikavimas			
Matavimo skalės ir vienetai. Laikas. Remiantis laikrodžiu ar jo modeliu mokomasi nusakyti laiką <i>minutės</i> (min) tikslumu, tą patį laiką pasakyti keliais būdais (pvz., 10 val. 50 min arba be 10 minučių 11-a valanda, pusvalandis po pusiaudienio ir pan.), apskaičiuoti laiko trukmę.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą.	Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą.	Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą paprastą matematinį pranešimą.	Iliustruoja, atpasakoja, paaiškina perskaitytą, išklaustą nesudėtingą matematinį pranešimą.
Remiantis pateikta informacija atlik užduotis. <i>Kamilė šiandien dvi valandas praleido besimokydama ir žaisdama prie kompiuterio. Gydytojas patarė kas pusvalandį padaryti judrias pertraukėles: atsistoti ir 10 min prasimankštinti atliekant tau žinomus raumenų tempimo pratimus, o kas valandą dar ir 15 min akis pramankštinti.</i>			
Pagal paveikslėlius nustatyk pertraukų trukmę. 	Kamilė pradėjo žaisti kompiuteriu 14 val. Kuris laikrodis rodo, kada Kamilė turi daryti pirmąją poilsio pertraukėlę?	Pabaik sakinius: Raumenų tempimo pratimus atliko ... kartus. Akis mankštino ... kartus. Kiek valandų Kamilė praleido prie	Pabaik sakinius: Raumenų tempimo pratimus atliko ... kartus. Akis mankštino ... kartus. Raumenų tempimo ir akių mankštai Kamilė skyrė ... min.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
.....		kompiuterio vakar, jei raumenų tempimo pratimus atliko 2 kartus?	Kamilė suskaičiavo, kad jei ji prie kompiuterio praleis 1 valandą per dieną, mankštos pertraukėlėms reikės skirti taip 30 min. Ar Kamilė teisi? Paaiškink, kodėl taip manai.
DAILĖ			
Dailės raiška			
Dailės žanrai. Portretas: savitai vaizduoja žmogų. Kuria savo, draugų, šeimos narių portretus ir apibūdina jų nuotaiką.			
Mokytojui padedant kelia vizualias idėjas.	Impulsyviai kelia vizualias idėjas. Nusako, ką pavaizduotų.	Impulsyviai kelia vizualias idėjas. Trumpai nusako idėją, kurią norėtų pavaizduoti.	Impulsyviai kelia originalias vizualias idėjas, išsamiai papasakoja, ką ir kaip norėtų pavaizduoti.
Naudodamas avatara kūrimo įrankį https://www.pixton.com sukurk savo avatarą. 	Naudodamas avatara kūrimo įrankį https://www.pixton.com sukurk savo avatarą, pasipuošk įvairiais aksesuarais. 	Naudodamas avatara kūrimo įrankį https://www.pixton.com sukurk savo avatarą, pakeisk stovėjimo pozą. 	Naudodamas avatara kūrimo įrankį https://www.pixton.com sukurk savo avatarą. Sukurkite savo klasės nuotrauką. 
SOCIALINIS UGDYMAS			
Žmonių gyvenimas kartu			
Saugus ir atsakingas elgesys virtualioje erdvėje (prasmingas (naudingas) laikas prie kompiuterio; kada ieškoti ir kaip rasti naudingą informaciją internete, kaip ją tikslingai panaudoti (pvz., animacija ir jos kūrimas; komiksų kūrimas ir pan.).			
Padedamas atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis.	Padedamas atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, įvardija kylančias	Padedamas atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias	Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, nurodo kylančias grėsmes, įvardija,

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
	grėsmes, pasako, kur kreiptis pagalbos.	grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.	kur kreiptis patarimo, pagalbos.
Naudodamas komiksų kūrimo įrankį https://www.storyboardthat.com/ sukurk komiksą, kurio veikėjai išpėtų apie grėsmę internete.	Naudodamas komiksų kūrimo įrankį https://www.storyboardthat.com/ sukurk komiksą, kurio veikėjai išpėtų apie grėsmę internete ir patartų, ką daryti.	Naudodamas komiksų kūrimo įrankį https://www.storyboardthat.com/ sukurk komiksą, kurio veikėjai išpėtų apie grėsmę internete, patartų, ką daryti ir praneštų suaugusiuosius.	Naudodamas komiksų kūrimo įrankį https://www.storyboardthat.com/ sukurk komiksą, kurio veikėjai išpėtų apie grėsmę internete, patartų, ką daryti ir informuotų, kur ieškoti pagalbos.

Veiklų pavyzdžiai

2 klasė

[vardija, kaip atliekami kasdieniai veiksmai, nusako juos žingsniais ar komandomis (B1.3).

Tema: Pasakojimas „Pinigų apytakos ratas“

Veiklos/užduoties tikslas: Įtvirtinti finansinio raštingumo pamokos metu įgytas žinias sekant – vaidinant pasaką apie pinigų apytakos ratą, suprogramuoti robotus taip, kad atliktų numatytas funkcijas sekant pasaką.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo kompetencija. Ugdomas informatinis mąstymas – gebėjimas spręsti įvairias aplinkos problemas (uždavinius), pritaikant algoritmavimo metodą, modeliavimą, gilinantis į automatizavimo sprendimą.

Ugdomi informatikos gebėjimai: algoritmvimas ir programavimas

Kognityvinių gebėjimų sritis: taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai.

Sudėtingumo lygis/ Pasiekimų lygis: pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: Pagal mokinių gebėjimus gali būti priskiriami vaidmenys ir atitinkamos užduotys.

Integracija: informatika – gimtoji kalba – matematika – finansinis raštingumas – muzika – dailė ir technologijos

Priemonės: Eiliuota daina – pasakojimas „Pinigų apytakos ratas“, daina „Pinigai“, Photon ar kiti robotukai, planšetiniai kompiuteriai su programine įranga, kilimėlis.

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Mokiniai prisimena kaip pinigai keliauja ratu: vienas mokinytis rankoje laiko iš popieriaus iškirptą Euro monetą, pasakojimo veikėjai (robotukai, kurie įgyja pasakojimo veikėjų vardus) sustoja ratu, pasakodami (žr. Priedas Nr.1. „Pinigų apytakos ratas“), veikėjai vis perduoda (išleidžia) vienas kitam Euro monetą.
2. Iš kartono, buitinių atliekų ar kt. gaminami pastatai, kuriuose gyvens/dirbs pasakojimo veikėjai, aptariama Euro kelionės eiga.
3. Ant kilimėlio ar klasės grindų sustatomi pagalinti statiniai, prie jų statomi robotai – tų statinių gyventojai. Matuojamas atstumas tarp pastatų, atstumas paverčiamas į roboto žingsnius, programoje nustatomas žingsnio ilgis. Blokelių pagalba programuojami Photon robotukai, taip, kad nukeliautų nuo vieno pastato prie kito, perduodami monetą vis kitiems pasakojimo veikėjams.
4. Autoriui skaitant pasakojimą, veikėjai - mokiniai „paleidžia“ savo sukurta programą, kad robotas atliktų numatytą veiksmą.
5. Dainuoja dainą (žodžiai Priedas Nr.2), įrašas <https://youtu.be/E1CW3c0jvZk>

Rekomendacijos mokytojui: pasakojimui kurti tinka bet kokie robotai, įmonės, veikėjus galima susikurti savo pagal rajono, miestelio, kaimo vietovėje veikiančias įmones.



Priedas Nr.1 pasakojimas – daina „Pinigų apytakos ratas“
 Seniai seniai, nuo neatmenamų laikų
 kai dar nebuvo žemėj pinigų,
 žmonės pirko, mokėjo, derėjos,
 keitėsi prekėm ir garsiai kalbėjo
 kad būt patogų ką reikia daryti,
 kad nereikėtų taip sunkiai mainytis.

Taip buvo sukurtas įdomus dalykas –
 Banknotai ir smulkios monetos kalykloj.
 Dabar visi žmonės pinigus skaičiuoja.
 Už juos perka, parduoda, kartais net juos dovanoja..
 O mes susirinkę į šitą salę
 Papasakosim istoriją apie euro kelią.

Kaip žinot, brangieji, euro moneta
 Pradėjo gyvenimą, kai buvo nukalta
 Monetų kalykloj ji ruošės kelionei,
 Žinojo, kad rankose ją laikys žmonės.

Visai nedaug truko ir euro moneta
 Atsidūrė kitam dideliui pastate.
 Tas didelis pastatas – Lietuvos bankas
 Daugybė žmonių kasdien jame lankos
 O banko darbuotojai Pranas ir Vaiva
 Eurų vis skaičiuoja, dalija ar paima.
 Vos laikui atėjus ir algą jie gauna,
 Todėl į kišenę tas euras keliauja.

Kai Prano kišenėj euras atsirado,
 Vakarieniavo jis picerijoje Saulės ir Algio,
 Skaniai prisivalgęs jis ištiesė ranką
 Juk už kiekvieną pirkinį sumokėti tenka-
 Ir padavė eurą už picą kepėjams.
 Taip euras pas Saulę ir Algį atėjo.

O Saulė ir Algis uždirbė pinigų,
 Keliavo pas Danutę su tuo euru abu.
 Jie pirko daug prekių ponios parduotuvėj
 Ir euras dabar jau Danutės lėkštutėj.

Skaičiuoja Danutė pinigus laiminga
 Daug prekių pardavus dabar jų nestinga.
 Bet veidrodis vargšė netyčia sužiuro –
 Net amo neteko – suknelė prakiuro.
 Kad griebė vargšelė tą euro monetą
 Ir lėkė delne ją suspaudus be sviesto.
 Niekur neužėjo, su niekuo nekalbėjo,
 Kaip mat pas siuvėją Aidą atėjo.
 Delne žėrėjo euro moneta – monetų kalykloj nukalta.
 Aidas nedelsiant suknelę pataisė.

Ir euras dabar – siuvėjo kišenėj ramiai įsitaisęs.

O Aidas taip greitai monetos neleis,
Jis turi planų ir jie nesikeis.
Vaikinas be galo myli gėles
Bet gėlės – nepigios, pinigų neužteks.
Bet vos susitaukęs čiupo eurą dėtuvėn
Ir nuskubėjo Rasos gėlių parduotuvėn.

Dabar pinigėlis Rasos gležnoj saujoj
O ji – suplanavus sau pirkinį naują.
Senokai gražuolė užmačius batus,
Skaičiavo kelis sykį ji savo eurus
Ir euro monetą iš Aido gavus,
Pas poną Antaną Rasa atvažiavo.

Antanas pardavė Rasai batus,
Ir gavo prekeivis uždirbtus eurus.
Taip euro moneta toliau keliauja,
Neilsi, neverkia, judėt nepaliauja.

Ponas Antanas turi anūką
Regis vadina visi jį Mantuku.
Uždirbęs senelis daugiau pinigų,
Visad pasidalija jais su Mantuku.
O Mantas – protingas, jis pinigus taupo,
Neleidžia jų šiaip sau, o kaupia ir kaupia.

O štai vieną rytą paėmęs monetą,
Atėjo į banką ją saugiai padėti.
Ir taip keliauninkė euro moneta
Vėl banke pūpsa lyg nieko dėta.

Ar jau dabar viskas, jos darbas baigtas?
Ne ne, patikėkit, ji vėl ruošias eiti –
Kelias ji ir vėl į kažkieno piniginę,
Kažkas už monetą nupirkęs citriną ją atiduos...
Ir taip be pabaigos...
Visai nežinia, gal ta moneta jau ir tavo delne...



Priedas Nr. 2 daina „Pinigai“

PINIGAI

Banke pinigus skaičiuoja, leidžia, keičia, supakuoja.

Čia parduoda, čia išsiunčia, investuoja, nesustoja.

Nepavargsta, nemeluoja, nesuklysta, nevėluoja.

Leidžia eurą į kelionę, sukas euras net raudonas

Viską gali pakartoti, dieną, naktį nemiegoti

Programuoti, nevėluoti, nesuklysti, pakartoti.

Pried. Palauk, palauk, vaikuti,
Leisk eurui apsisukti.
Kaipmat apsuks jis ratą,
Ištars, tau, labas, labas.
Sakys, tau, euras labas
Kartoja jis, kartok tu!
Taupyk, nupirk!
Taupyk/2k.

Euras vėl visur keliauja, dirbti, dirbti nepaliauja
Į piceriją, kepyklą, parduotuvę ir siuvyklą.
Pirkt gėlių, naujų batelių, jau žiūrėk delne senelio,
Tas senelis rūpestingas, jam minčių gerų nestinga,
Siūlo eurą pataupyti, o paskui – žiūrėk, brolyti,
Galim visko, visko ko tik norim įsigyti.

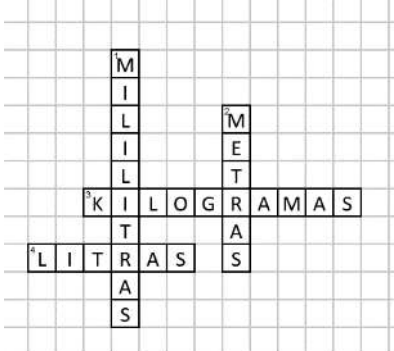
3.3. 3-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS (A)			
Ieško ir pritaiko skaitmeninį turinį įvairiems dalykams mokytis, tinkamai vartoja sąvokas (A1.3). Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį (A2.3). Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato (A3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Atpažįsta lietuvių kalbos garsus ir raides, tobulina tartį.			
Rašyba. Mokomasi taisyklingai užrašyti: [...] žodžius su mišriaisiais dvigarsiais, su dvibalsiais, su minkštumo ženklu.			
Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevarojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius (nevarojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, dvigarsius (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, skirsto dvigarsius į dvi grupes (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.
Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukletų, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis, kuriame bent du balsiai ir du priebalsiai.	Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukletų, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis, kuriame bent vienas ilgas ir vienas trumpas balsiai ir du priebalsiai.	Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukletų, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis, kuriame bent vienas dvibalsis, vienas balsis ir vienas priebalsiai.	Nufotografuok reklaminę iškabą ant pastatų ar dalį reklaminio bukletų, rasto pašto dėžutėje. Nuotraukoje turi būti žodis ar žodžių junginys, kuriame būtų mišrusis dvigarsis, vienas ilgas balsis ir keli priebalsiai.
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Atpažįsta lietuvių kalbos garsus ir raides, tobulina tartį.			
Rašyba. Mokomasi taisyklingai užrašyti: [...] žodžius su mišriaisiais dvigarsiais, su dvibalsiais, su minkštumo ženklu.			
Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevarojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius), priebalsius, dvibalsius (nevarojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, dvigarsius (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, skirsto dvigarsius į dvi grupes (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
<i>Tekstas nurašymui:</i> Kunigaikštis Vytautas buvo neaukšto ūgio, judrus, tvarkingas, be barzdos. Buvo labai valingas, rūpestingas, darbštus. Laisvai kalbėjo šešiomis kalbomis. Jis pirmasis Vilniuje įsteigė pradžios mokyklas. Pastatė nemažai bažnyčių. Viena gražiausių ir dabar tebestovi Kaune, prie Nemuno. Vytauto žmona buvo kunigaikštienė Ona. Tai buvo protinga ir energinga moteris. Ji padėjo Vytautui valdyti Lietuvą.			
Naudodamas mokytojo nurodytą tekstų rengyklę perrašyk mokytojo duoto teksto pirmus tris sakinius. Su pagalba jame rask ir geltonai paryškink visas balses. Kunigaikštis Vytautas buvo neaukšto ūgio, judrus, tvarkingas, be barzdos. Buvo labai valingas, rūpestingas, darbštus. Laisvai kalbėjo šešiomis kalbomis.	Naudodamas mokytojo nurodytą tekstų rengyklę perrašyk mokytojo duoto teksto pirmus tris sakinius. Jame geltonai paryškink visas balses, mėlynai – dvibalses. Kunigaikštis Vytautas buvo neaukšto ūgio, judrus, tvarkingas, be barzdos. Buvo labai valingas, rūpestingas, darbštus. Laisvai kalbėjo šešiomis kalbomis.	Naudodamas mokytojo nurodytą tekstų rengyklę perrašyk mokytojo duotą tekstą, jame geltonai paryškink visas balses, mėlynai - dvibalses, žaliai – priebalses. Kunigaikštis Vytautas buvo neaukšto ūgio, judrus, tvarkingas, be barzdos. Buvo labai valingas, rūpestingas, darbštus. Laisvai kalbėjo šešiomis kalbomis. Jis pirmasis Vilniuje įsteigė pradžios mokyklas. Pastatė nemažai bažnyčių. Viena gražiausių ir dabar tebestovi Kaune, prie Nemuno. Vytauto žmona buvo kunigaikštienė Ona. Tai buvo protinga ir energinga moteris. Ji padėjo Vytautui valdyti Lietuvą.	Pasirink tekstų rengyklę, perrašyk mokytojo duotą tekstą, jame geltonai paryškink visas balses, žaliai – priebalses, mėlynai – dvibalses, raudonai – mišriuosius dvigarsius. Kunigaikštis Vytautas buvo neaukšto ūgio, judrus, tvarkingas, be barzdos. Buvo labai valingas, rūpestingas, darbštus. Laisvai kalbėjo šešiomis kalbomis. Jis pirmasis Vilniuje įsteigė pradžios mokyklas. Pastatė nemažai bažnyčių. Viena gražiausių ir dabar tebestovi Kaune, prie Nemuno. Vytauto žmona buvo kunigaikštienė Ona. Tai buvo protinga ir energinga moteris. Ji padėjo Vytautui valdyti Lietuvą.
MATEMATIKA			
Matematinis komunikavimas			
Masė, laikas, temperatūra. [...] Supažindinama su laiko matavimo vienetu sekunde (s). Ilgis, plotas, tūris. Išsiaiškinama, koks ilgio matavimo vienetas vadinamas decimetru (dm), aptariami dm ir cm, dm ir m sąryšiai.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje	Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
	numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.		
Naudodamas mokytojo nurodytą kryžiažodžių kūrimo įrankį (pvz., https://mycrosswordmaker.com/) su mokytojo pagalba, sukurk kryžiažodį, kuriame būtų bent keli matavimo vienetų pavadinimai. 	Naudodamas mokytojo nurodytą kryžiažodžių kūrimo įrankį, (pvz., https://mycrosswordmaker.com/) sukurk kryžiažodį, kuriame būtų bent septyni skirtingi matavimo vienetų pavadinimai. 	Naudodamas mokytojo nurodytą kryžiažodžių kūrimo įrankį, (pvz., https://mycrosswordmaker.com/) sukurk kryžiažodį, kuriame būtų kuo daugiau skirtingų matavimo vienetų pavadinimai. 	Pasirink kryžiažodžių kūrimo įrankį, sukurk kryžiažodį, kuriame būtų kuo daugiau skirtingų matavimo vienetų pavadinimai. 

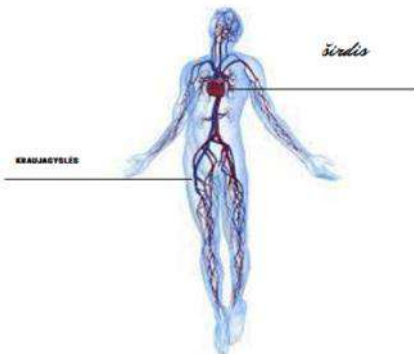
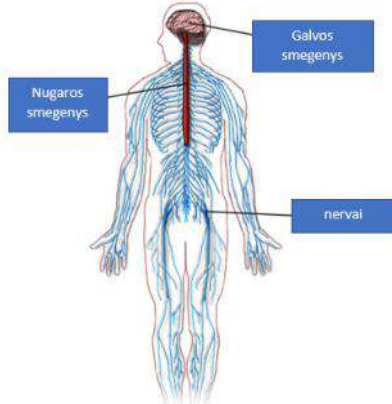
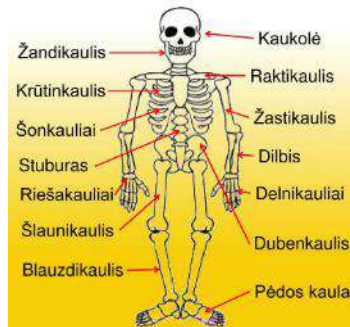
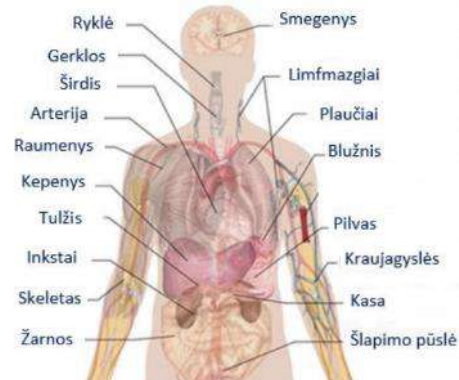
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

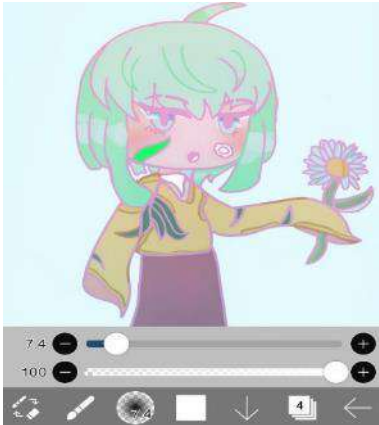
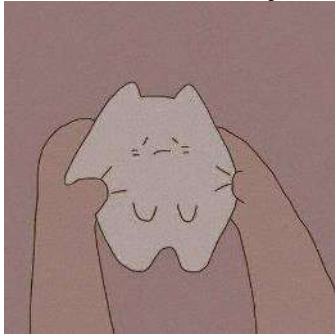
Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas

Gyvūnai. Mokomasi įvardyti pagrindines žinduolio (tarp jų ir žmogaus) organų sistemų – judėjimo ir atramos, nervų, kraujotakos, virškinimo, kvėpavimo – dalis (pvz., virškinimo sistemoje – dantys, skrandis, žarnynas), aiškinamasi šių dalių funkcijos (pvz., dantys susmulkina maistą).

Taiko gamtos mokslų žinias paprasčiausiose situacijose, taiko kitų	Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose, atlikdamas	Taiko gamtos mokslų žinias nesudėtingose situacijose pažįstamame kontekste, atlikdamas	Taiko gamtos mokslų žinias nesudėtingose situacijose naujame
--	---	--	--

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4																				
mokomųjų dalykų žinias atlikdamas paprastas užduotis.	nesudėtingas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.	užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.	kontekste, atlikdamas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.																				
Naudojant skaitmeninę platformą Canva https://www.canva.com/ sukurk plakatą, kurio centre būtų pavaizduota nurodyta ar pasirinkta žmogaus organų sistema.																							
Internete rask žmogaus kraujotakos sistemos iliustraciją. Su pagalba įkelk paveikslą, pavadink kraujotakos sistemos organus. 	Pasirink vieną iš žmogaus organų sistemų ir pavadink kiekvieną organą. 	Pasirink bent dvi iš žmogaus organų sistemų ir pavadink kiekvieną organą. 	Įvardyk visus tau žinomus žmogaus organus.  Sugrupuok žmogaus virškinimo ir kvėpavimo sistemų organus. <table><tr><th>Virškinimo sistemos organai</th><th>Kvėpavimo sistemos organai</th></tr><tr><td>Burnos ertmė</td><td>Nosies ertmė</td></tr><tr><td>Ryklė</td><td>Gerklos</td></tr><tr><td>Stemplė</td><td>Trachėja</td></tr><tr><td>Skrandis</td><td>Bronchai</td></tr><tr><td>Kasa</td><td>Plaučiai</td></tr><tr><td>Tulžies pūslė</td><td>Diafragma</td></tr><tr><td>Kepenys</td><td></td></tr><tr><td>Plonoji žarna</td><td></td></tr><tr><td>Storoji žarna</td><td></td></tr></table>	Virškinimo sistemos organai	Kvėpavimo sistemos organai	Burnos ertmė	Nosies ertmė	Ryklė	Gerklos	Stemplė	Trachėja	Skrandis	Bronchai	Kasa	Plaučiai	Tulžies pūslė	Diafragma	Kepenys		Plonoji žarna		Storoji žarna	
Virškinimo sistemos organai	Kvėpavimo sistemos organai																						
Burnos ertmė	Nosies ertmė																						
Ryklė	Gerklos																						
Stemplė	Trachėja																						
Skrandis	Bronchai																						
Kasa	Plaučiai																						
Tulžies pūslė	Diafragma																						
Kepenys																							
Plonoji žarna																							
Storoji žarna																							
DAILĖ																							

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Dailės raiška			
Meninės idėjos. Perteikia savo kūrybinę idėją, pasirinktą temą įvairių menų raiškos priemonėmis. Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį.			
Naudoja pasiūlytas meninės išraiškos priemones. Mokytojo padedamas ieško vaizduojamų objektų (figūrų) ir fono dermės.	Spontaniškai valdo pasiūlytas meninės išraiškos priemones. Ieško vaizduojamų objektų (figūrų) ir fono dermės.	Pasirenka linijas ir/ar spalvas, ir (ar) erdvines formas. Pastebi fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, kūrybiškai perteikia norimą ritmą, emocijas.	Savarankiškai pasirenka linijas ir (ar) spalvas, ir (ar) erdvines formas. Kūrybiškai perteikia fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, norimą ritmą, emocijas.
Naudojant piešimo programą IbisPaint https://ibispaint.com/ arba https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&hl=lt&gl=US nupiešk bet kokio matyto animacinio filmuko personažą. 	Naudojant piešimo programą IbisPaint https://ibispaint.com/ arba https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&hl=lt&gl=US įkelk norimą paveikslėlį ir jį nuspalvink. 	Naudojant piešimo programą IbisPaint https://ibispaint.com/ arba https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&hl=lt&gl=US įkelk nufotografuotą/nukopijuotą paveikslėlį. Jį papildyk savo sukurtais detalėmis ar objektais. 	Naudojant piešimo programą IbisPaint https://ibispaint.com/ arba https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&hl=lt&gl=US įkelk nufotografuotą/nukopijuotą paveikslėlį. Jį papildyk, dekoruok savo sukurtais detalėmis ar objektais, sukurk foną. 
ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS (B)			

Pasiekimų lygiai

1**2****3****4**

Pateikia ir apibūdina algoritmų, programų pavyzdžius iš kasdienės aplinkos (B1.3).

Taiko ir paaiškina pasirinkimo (šakojimo) ir kartojimo komandas (B2.3).

Sprendžia uždavinį, sudaro ar pritaiko algoritmą, skaido į mažesnes dalis (B3.3).

Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus. Aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose (B4.3).

KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)

Kalbos pažinimas

Rašyba. Mokomasi taisyklingai užrašyti: /.../ daiktavardžių visus vienaskaitos ir daugiskaitos linksnius.

Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį), kai pateikti šių kalbos dalių klausimai, pagal pavyzdį juos kaito; atpažįsta kalbinės raiškos priemonės (sinonimus), nevartodamas termino.

Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį), naudodamasis pagalbine medžiaga, juos kaito; atpažįsta kalbinės raiškos priemonės (sinonimus, antonimus), nevartodamas terminų.

Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį, būdvardį, prieveiksmį), naudodamasis pagalbine medžiaga, kaito būdvardį; kalbinės raiškos priemonės (sinonimus, antonimus, dažniausiai vartojamus perkeltinės reikšmės žodžius), vartoja jų terminus.

Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį, būdvardį, prieveiksmį), juos kaito; kalbinės raiškos priemonės (sinonimus, antonimus, perkeltinės reikšmės žodžius), vartoja jų terminus.

Robotukas gyvena namelyje. Padėkite jam aplankyti bent tris langelius, kuriuose parašyti daiktavardžiai.

žiūri	pamoka	išradingai		ilsisi	biblioteka
sumanus	vejasi	tyla	puiki	mokykla	įspūdingai
juokas	sparčiai	greitos	grožisi	gražiai	smagūs
gerai	liūdna	galvoja	triukšmas	greiti	mokosi

Robotukas gyvena namelyje. Padėkite jam aplankyti bent penkis langelius, kuriuose parašyti daiktavardžiai.

žiūri	pamoka	išradingai		ilsisi	biblioteka
sumanus	vejasi	tyla	puiki	mokykla	įspūdingai
juokas	sparčiai	greitos	grožisi	gražiai	smagūs
gerai	liūdna	galvoja	triukšmas	greiti	mokosi

Robotukas gyvena namelyje. Padėkite jam aplankyti visus langelius, kuriuose parašyti daiktavardžiai. Po to robotukas turi grįžti atgal į namelį.

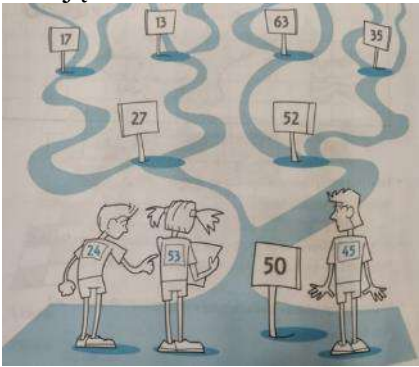
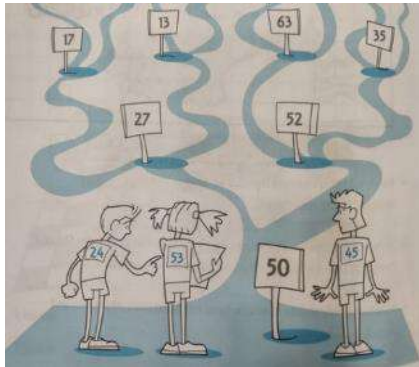
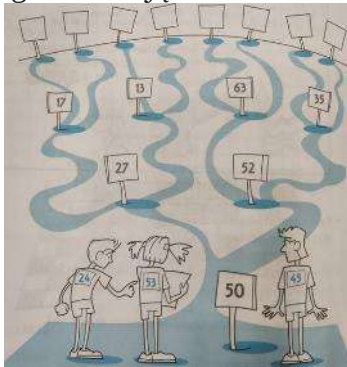
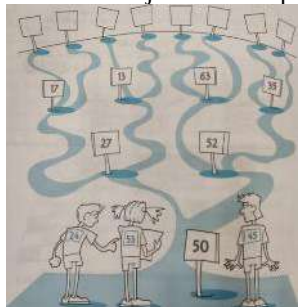
žiūri	pamoka	išradingai		ilsisi	biblioteka
sumanus	vejasi	tyla	puiki	mokykla	įspūdingai
juokas	sparčiai	greitos	grožisi	gražiai	smagūs
gerai	liūdna	galvoja	triukšmas	greiti	mokosi

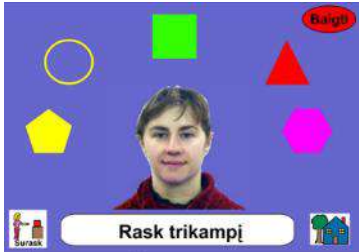
Robotukas gyvena namelyje. Padėkite jam aplankyti visus langelius, kuriuose parašyti daiktavardžiai. Po to robotukas turi grįžti atgal į namelį aplankydamas bent vieną veiksmažodį.

žiūri	pamoka	išradingai		ilsisi	biblioteka
sumanus	vejasi	tyla	puiki	mokykla	įspūdingai
juokas	sparčiai	greitos	grožisi	gražiai	smagūs
gerai	liūdna	galvoja	triukšmas	greiti	mokosi

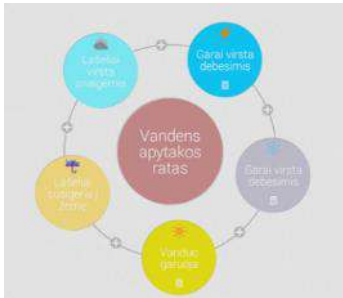
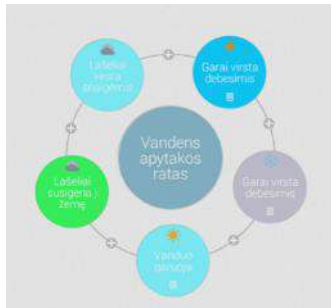
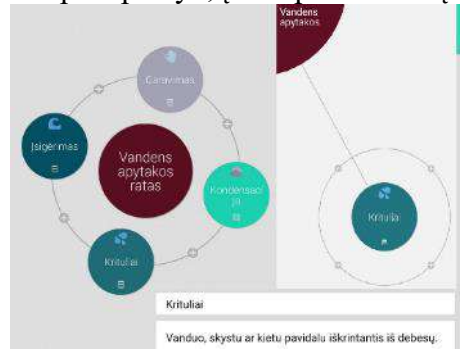
MATEMATIKA

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Gilus supratimas ir argumentavimas			
Algoritmai ir programavimas. Pasitelkus konkrečius pavyzdžius paaiškinama pasirinkimo komanda jei–tai–kitaip. Mokomasi įvykdyti nurodytų komandų seką, kurioje yra ir ši pasirinkimo komanda			
Sukuria paprasčiausios, o naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba ir paprastos, užduoties sprendimą. Perteikiant matematinės mintis trūksta rišlumo, pateikia nepilną atsakymą.	Sukuria paprastos užduoties sprendimą. Bando perteikti matematinės mintis, tačiau trūksta aiškumo, nuoseklumo, rišlumo, mintys kartojasi arba nutrūksta, pateikia nepilną atsakymą. Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba vertina paprasto matematinio pranešimo logiškumą.	Sukuria nuoseklų paprastos užduoties sprendimą, jį paaiškina, tačiau trūksta tikslumo, išbaigtumo. Vertina paprasto matematinio pranešimo logiškumą.	Sukuria nuoseklų, pagrįstą nesudėtingos užduoties sprendimą. Matematinės idėjas paaiškina ir pagrindžia. Vertina nesudėtingo matematinio pranešimo logiškumą.
Orientacinių varžybų dalyviai atbėgo prie 50 numeriu pažymėto registracijos punkto. Bėgdami jie laikėsi šių taisyklių: • jei pribėgto registracijos punkto numeris yra didesnis už dalyvio numerį, dalyvis bėga į kairę; • jei pribėgto registracijos punkto numeris mažesnis už dalyvio numerį, dalyvis bėga į dešinę; • jei registracijos punktas neturi numerio, vadinasi, dalyvis baigė distanciją.			
Dirbdamas poroje nuspalvink punktų numerius, kuriuose sportininkai baigs distanciją. 	Nuspalvink punktų numerius, kuriuose sportininkai baigs distanciją. 	Įrašyk pavaizduotų sportininkų numerius tuose punktuose, kuriuose jie baigs distanciją. 	Įrašyk pavaizduotų sportininkų numerius tuose punktuose, kuriuose jie baigs distanciją. *Remdamasis pavyzdžiu sukurk užduotį su pasirinkimo komanda jei–tai–kitaip. 

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
MATEMATIKA			
Tiksliai ir tinkamai vartoja matematinę kalbą: terminus, simbolius, žymėjimus, formules.			
Figūros. Mokomasi skirti geometrines figūras, praktikuojamasi atpažinti jas nupiešti, atrasti jų skirtumus ir panašumus. Iš turimų detalių kuriami ornamentai, ieškoma trūkstančių jų dalių.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.	Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimus.
Rask nurodytas geometrines figūras ir iš jų, pagal pavyzdį, sudaryk ornamentą.	Rask nurodytas geometrines figūras ir iš jų sudaryk ornamentą.	Rask nurodytas geometrines figūras, iš jų, pagal pavyzdį, sudaryk ornamentą ir jį nupiešk sąsiuvinyje.	Rask nurodytas geometrines figūras, iš jų sudaryk ornamentą ir jį nupiešk sąsiuvinyje.
 	 	 	 
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas			
Vandens apytakos ratas. Aptariamas vandens apytakos ratas gamtoje.			
Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus aiškina paprasčiausius dėsningumus ir / ar paprasčiausius priežasties ir pasekmės ryšius kasdienėje aplinkoje.	Atsakydamas į nukreipiamuosius klausimus aiškina paprastus dėsningumus kasdienėje aplinkoje, savais žodžiais paaiškina paprasčiausius priežasties ir pasekmės ryšius kasdienėje aplinkoje.	Paaikškina paprastus artimos aplinkos reiškinių dėsningumus, atpažįsta ir savais žodžiais paaiškina paprastus priežasties ir pasekmės ryšius.	Paaikškina nesudėtingus artimos aplinkos dėsningumus, atpažįsta ir apibūdina paprastus priežasties ir pasekmės ryšius.
Peržiūrėjęs filmuką „Vandens lašelio kelionė“ https://www.youtube.com/watch?v=gBOJgZYUR1c ir naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį „Mindly“ https://www.mindlyapp.com/download arba https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dripgrind.mindly su mokytojo pagalba sukurk vandens apytakos ratą. 	Peržiūrėjęs filmuką „Vandens lašelio kelionė“ https://www.youtube.com/watch?v=gBOJgZYUR1c ir naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį „Mindly“ https://www.mindlyapp.com/download arba https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dripgrind.mindly sukurk vandens apytakos ratą. 	Peržiūrėjęs filmuką „Vandens lašelio kelionė“ https://www.youtube.com/watch?v=gBOJgZYUR1c ir naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį „Mindly“ https://www.mindlyapp.com/download arba https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dripgrind.mindly sukurk vandens apytakos ratą, kiekvieną dalį trumpai aprašyk. 	Peržiūrėjęs filmuką „Vandens lašelio kelionė“ https://www.youtube.com/watch?v=gBOJgZYUR1c ir naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį „Mindly“ https://www.mindlyapp.com/download arba https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dripgrind.mindly sukurk vandens apytakos ratą, kiekvieną dalį trumpai aprašyk, įkelk paveikslėlių. 
TECHNOLOGINIS UGDYMAS			

Pasiekimų lygiai

1**2****3****4**

C. Sprendimo įgyvendinimas (prototipavimas).

Konstravimo ir gamybos technologijos. Nagrinėjamos konstrukcijos ir išbandomi jų panaudojimo elementai (eksperimentai). Išbandomos elementarios operacijos (kirpimas, lankstymas, glamžymas, klijavimas, lipdymas, konstravimas, kt.).

Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas, sukuria suplanuotą rezultatą.

Saugiai, pagal aiškius nurodymus, atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas (netikslumus). Sukuria suplanuotą rezultatą.

Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka nesudėtingus technologinius procesus. Koreguoja klaidas (netikslumus). Sukuria suplanuotą rezultatą.

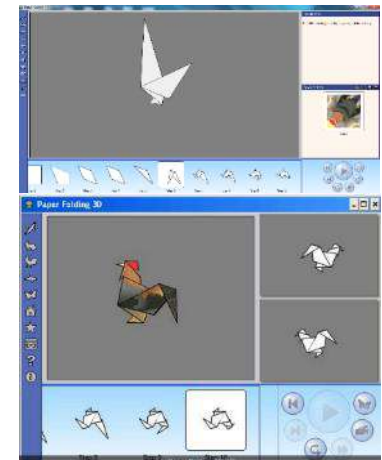
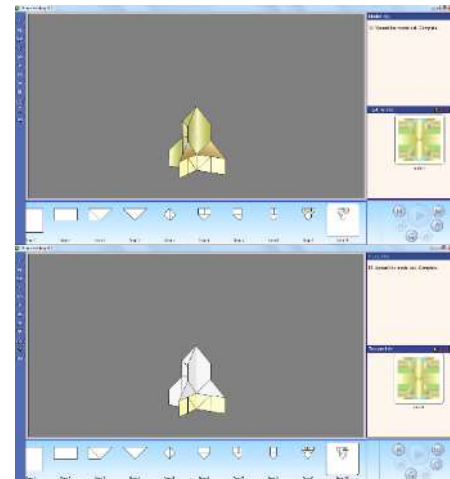
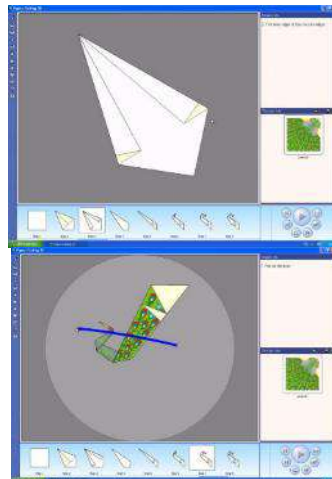
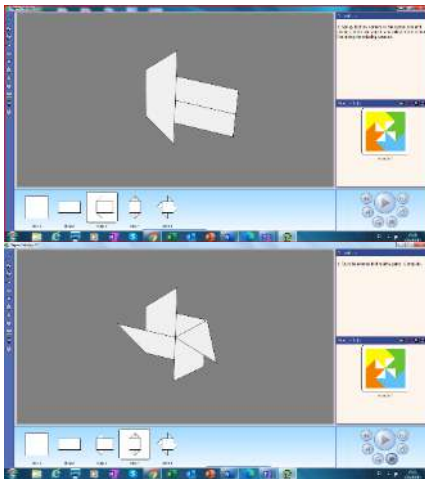
Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo nesudėtingus technologinius procesus. Koreguoja klaidas (netikslumus). Sukuria suplanuotą rezultatą.

Naudojant įrankį Paper Folding 3D, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk vėjo malūnėlį.
<https://www.malavida.com/en/soft/paper-folding-3d/download>

Naudojant įrankį Paper Folding 3D, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk povą.
<https://www.malavida.com/en/soft/paper-folding-3d/download>

Naudojant įrankį Paper Folding 3D, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk raketą.
<https://www.malavida.com/en/soft/paper-folding-3d/download>

Naudojant įrankį Paper Folding 3D, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk gaidelį ar kitą .
<https://www.malavida.com/en/soft/paper-folding-3d/download>



DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA (C)

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Pateikia įvairių rūšių duomenų pavyzdžių, susieja su informacija. Nagrinėja duomenų vaizdavimo kompiuteryje pavyzdžius (C1.3). Pastebi dėsningumus duomenyse, nustato pasikartojimus ir trūkstamus duomenis. Duomenis pavaizduoja piešiniais, lentelėmis, diagramomis, schemomis (C2.3). Apibūdina slaptažodį kaip duomenų ir informacijos apsaugos priemonę. Sprendžia informacijos šifravimo uždavinius (C3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Kalbos pažinimas			
Rašyba. Mokomasi taisyklingai užrašyti: [...] sudurtinius žodžius.			
Naudodamasis pagalbine medžiaga, vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė).	Naudodamasis pagalbine medžiaga, vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis).	Vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, kamienas, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis).	Vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, kamienas, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis).
Iš pateiktų žodžių sudaryk sudurtinius žodžius ir juos užrašyk Word dokumente.	Iš pateiktų žodžių sudaryk sudurtinius žodžius ir juos užrašyk Word dokumente.	Perskaityk sudurtinius žodžius ir parašyk, iš kokių žodžių jie sudaryti.	Perskaityk sudurtinius žodžius ir parašyk, iš kokių žodžių jie sudaryti. Sugrupuok juos pagal tai, iš kokių kalbos dalių jie sudaryti.
MĖLYNA + AKIS TAMSUS + PLAUKAS GELTONA + KASA RYTAS + METAS ŽEMĖ + LAPAS	MĖLYNA + AKIS LIETUS + PALTAS TAMSUS + PLAUKAS KELIAS + LAPAS GELTONA + KASA RUGYS + GĖLĖ RYTAS + METAS ŽEMĖ + LAPAS	KELIALAPIS RUGIAGĖLĖ BURLAIVIS VAISKRŪMIS LEDKALNIS RATLANKIS KAKLARAIŠTIS LAIKRODIS	KELIALAPIS RUGIAGĖLĖ BURLAIVIS VAISKRŪMIS LEDKALNIS RATLANKIS KAKLARAIŠTIS LAIKRODIS BULVIAKASIS SAULĖGRAŽA
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Kalbos pažinimas			
Garsas. Lietuvių kalbos garsų rūšys: balsiai, priebalsiai, dvigarsiai (dvibalsiai).			
Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevarojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius (nevarojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, dvigarsius (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, skirsto dvigarsius į dvi grupes (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, vartoja terminus.

Pasiekimų lygiai

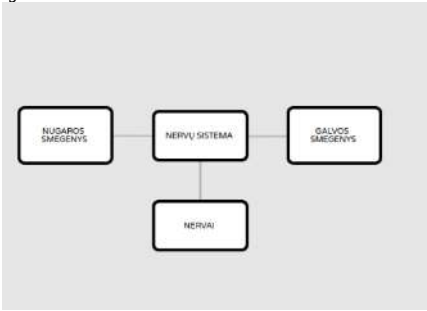
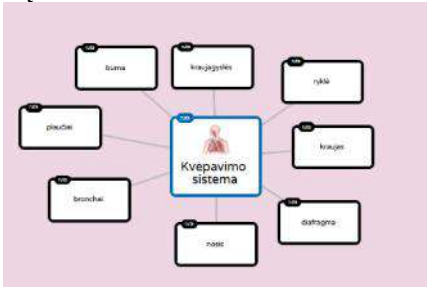
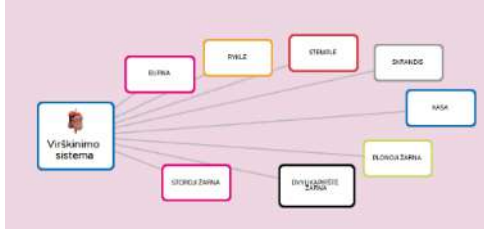
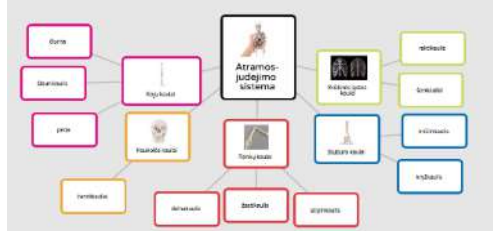
1	2	3	4
Suskaičiuok, kiek iš viso kokių balsių yra pateiktuose žodžiuose (Kęstutis, Algirdas, Gediminas) ir su mokytojo pagalba pavaizduok šiuos duomenis diagrama.	Suskaičiuok, kiek iš viso kokių balsių yra pateiktuose žodžiuose (Kęstutis, Vytenis, Gediminas, Algirdas, Žygimantas) ir pavaizduok šiuos duomenis diagrama.	Suskaičiuok, kiek iš viso kokių balsių yra pateiktuose žodžiuose (Kęstutis, Vytautas, Gediminas, Jogaila, Mindaugas, Algirdas, Jaunutis, Treniota, Žygimantas) ir pavaizduok šiuos duomenis diagrama. Remdamasis nubrėžta diagrama, atsakyk į klausimus: - Kurių balsių šiuose žodžiuose nėra? - Kurios balsės šiuose žodžiuose rečiausios? - Kiek šiuose žodžiuose yra minkštumo ženklų?	Suskaičiuok, kiek iš viso kokių balsių yra pateiktuose žodžiuose (Kęstutis, Vytautas, Gediminas, Jogaila, Mindaugas, Algirdas, Jaunutis, Treniota, Žygimantas) ir pavaizduok šiuos duomenis diagrama. Remdamasis nubrėžta diagrama, atsakyk į klausimus: - Kiek šiuose žodžiuose yra dvibalsių, mišriųjų dvigarsių? - Kurios balsės šiuose žodžiuose kartojosi dažniausiai? - Kiek šiuose žodžiuose yra minkštumo ženklų?

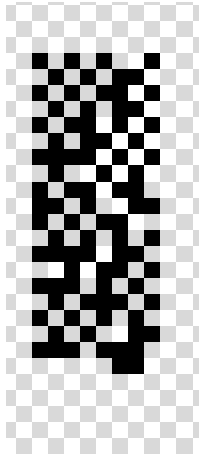
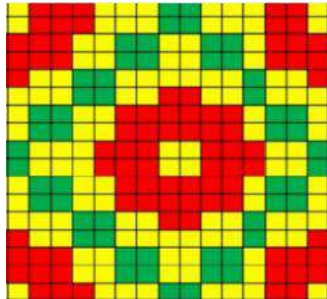
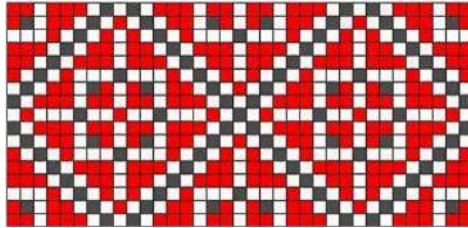
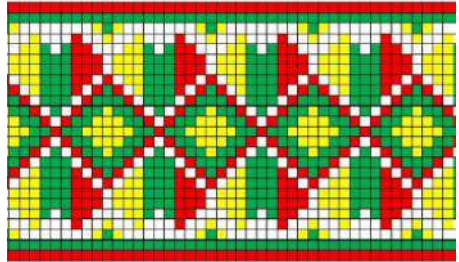
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas

Mokomasi įvardyti pagrindines žinduolio (tarp jų ir žmogaus) organų sistemų – judėjimo ir atramos, nervų, kraujotakos, virškinimo, kvėpavimo – dalis (pvz., virškinimo sistemoje – dantys, skrandis, žarnynas), aiškinamasi šių dalių funkcijos (pvz., dantys susmulkina maistą).

Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, pagal pateiktus kriterijus, kai kriterijus yra aiškiai pastebimos savybės ar požymiai.	Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes,	Lygina, grupuoja ir klasifikuoja artimos aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, remdamasis savybėmis,	Lygina, grupuoja ir klasifikuoja artimos aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, remdamasis savo
--	---	--	--

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
	požymius ar pateiktus kitokius kriterijus.	požymiais, funkcijomis (vaidmenimis) ar pateiktais kriterijais.	pasirinktais kriterijais, paaiškina kriterijų pasirinkimą.
Naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį Popplet (https://app.popplet.com), su mokytojo pagalba sukurk schemą apie vieną iš žmogaus kūno sistemų, kad būtų paminėtos bent trys jos dalys. 	Naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį Popplet (https://app.popplet.com), su mokytojo pagalba sukurk schemą apie vieną iš žmogaus kūno sistemų, kad būtų paminėta kuo daugiau jos dalių. 	Naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį Popplet (https://app.popplet.com), sukurk schemą apie vieną iš žmogaus kūno sistemų, kad būtų paminėta kuo daugiau jos dalių. Įkelk bent vieną paveikslėlį, pakeisk rėmelio spalvą. 	Naudodamas minčių žemėlapių kūrimo įrankį Popplet (https://app.popplet.com), sukurk schemą apie vieną iš žmogaus kūno sistemų, kad būtų paminėta kuo daugiau jos dalių ir dar jos šakotūsi. Įkelk paveikslėlius, pakeisk rėmelio spalvą, raidžių dydį. 
FIZINIS UGDYMAS			
Fizinių ypatybių lavinimas ir sveikatingumo plėtojimas			
Supažindinami su fizinio intensyvumo samprata. Išbando subjektyviai įsivertinti fizinio krūvio intensyvumą (pvz., vaikų Omni skalė)			
Epizodiškai pildo miegojimo, mitybos ir fizinio aktyvumo savistabos dienoraštį.	Nuosekliai pildo miegojimo, mitybos ir fizinio aktyvumo savistabos dienoraštį.	Savistabos dienoraštyje nuosekliai fiksuoja miegojimo, mitybos ir fizinio aktyvumo faktus bei pozityvius pokyčius.	Geba panaudoti savistabos dienoraštį sveikatai palankių ir nepalankių įpročių atpažinimui, įsivardinimui ir koregavimui.
Kasdien skirk laiko pasivaikščiojimui! Naudojantis pasirinkta žingsnių matavimo programa (pvz., MapMyRun, Activity Tracker, RunKeeper) sužinok, kiek žingsnių šią savaitę nuėjai kasdien.			
Palygink savo gautus duomenis su draugais. Pasakyk, kurią savaitės	Palygink savo gautus duomenis su draugais. Suskaičiuok ir pasakyk,	Palygink savo gautus duomenis su draugais. Pasakyk, kurią savaitės dieną jūs visi kartu nuėjote	Palygink savo gautus duomenis su draugais. Pasakyk, kurią savaitės dieną jūs visi kartu nuėjote

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
dieną ir kuris draugas nuėjo daugiausia žingsnių.	kurią dieną kartu jūs nuėjote daugiausiai žingsnių.	daugiausia, o kurią mažiausia žingsnių. Pasvarstyk, kas įtakojė, kad vieną dieną žingsnių buvo mažiau, o kitomis daugiau?	daugiausia žingsnių, kurią mažiausiai. Įvardyk, kaip tu jauteisi tą dieną, kai nueitų žingsnių buvo daugiausia.
MENINIS UGDYMAS (DAILĖ)			
Dailės raiška			
Etninė kultūra. Nusako tautodailės kūrinių (audinių, tautinio kostiumo, juostų, verbų) raštų, spalvų simboliką ir ypatumus.			
Naudoja pasiūlytas meninės išraiškos priemones. Mokytojo padedamas ieško vaizduojamų objektų (figūrų) ir fono dermės.	Spontaniškai valdo pasiūlytas meninės išraiškos priemones. Ieško vaizduojamų objektų (figūrų) ir fono dermės.	Pasirenka linijas ir (ar) spalvas, ir (ar)erdvines formas. Pastebi fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, kūrybiškai perteikia norimą ritmą, emocijas.	Savarankiškai pasirenka linijas ir (ar)spalvas, ir (ar)erdvines formas. Kūrybiškai perteikia fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, norimą ritmą, emocijas.
Naudodamas įrankį Pixil Art https://www.pixilart.com/drawht sukurk tautinę juostą.	Naudodamas įrankį Pixil Art https://www.pixilart.com/drawht bei dvi spalvas, sukurk ir nuspalvink tautinę juostą.	Naudodamas įrankį Pixil Art https://www.pixilart.com/drawht bei tris spalvas, sukurk ir nuspalvink tautinę juostą.	Naudodamas įrankį Pixil Art https://www.pixilart.com/drawht sukurk iš pasikartojančių elementų trispalvę tautinę juostą.
			
TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS (D)			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Apibūdina naudojamus skaitmeninius įrenginius. Atpažįsta ir aptaria skaitmeninių įrenginių sutrikimo problemas (D1.3). Pasirenka atliekamai veiklai tinkamas programas ir programėles (D2.3). Ugdosi skaitmeninių technologijų gebėjimus įvairiems dalykams mokytis (D3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Kalbos pažinimas			
Teksto struktūra ir tekstų tipai. Mokiniai klausosi jiems aktualių įvairių negrožinių (informacinių, dalykinių, publicistinių, praktinių: receptai, instrukcijos ir pan.), tautosakos ir grožinės vaikų literatūros tekstų, pokalbių (girdimų tiesiogiai arba iš vaizdo ir garso įrašų).			
Naudodamasis pagalbine medžiaga nurodo elementariausius teksto požymius (pvz., pavadinimą, autorių, veikėjų pokalbius ir pan.).	Nurodo elementariausius teksto požymius (pvz., pavadinimą, autorių, veikėjus, veikėjų pokalbius, įvykius ir pan.).	Atpažįsta įvairius tekstus (netradicinius, tekstus įvairiose aplinkose/medijose).	Nagrinėja įvairius tekstus (netradicinius, tekstus įvairiose aplinkose/medijose).
Išklausk garso įrašą. Su pagalba atsakyk į klausimus: - Kas šios pasakos autorius? - Koks pasakos pavadinimas? - Išvardyk pagrindinius veikėjus. - Trumpai papasakok apie ką ši pasaka. https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000174482/suo-kuris-nemokejo-loti	Išklausk garso įrašą. - Kas šios pasakos autorius? - Koks pasakos pavadinimas? - Išvardyk ir apibūdink pagrindinius veikėjus. - Trumpai papasakok apie ką ši pasaka: kaip ji prasidėjo, kas vyko toliau, kuo baigėsi. https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000174482/suo-kuris-nemokejo-loti	Išklausk garso įrašus ir įvardyk koks tai kūrinys: pasaka, daina, skaičiuotė, mįslė, patarlė, eilėraštis, sakmė. Paaiškink, kaip nustatei. Daina: https://www.pakartot.lt/album/vaiku-dainos-lietuviu-liaudies-dainos-vaikams Patarlės ir priežodžiai: https://www.youtube.com/watch?v=BzpYVEOAzHA Pasaka: https://www.youtube.com/watch?v=AlkvWnoFaKY Sakmė: https://www.youtube.com/watch?v=qVbtMEpiDNc	Išklausk garso įrašus ir įvardyk kokie tai kūriniai: pasaka, eilėraštis, sakmė, legenda. Paaiškink, kaip nustatei. Įvardyk bent du šio tipo kūriniams būdingus požymius. Pasaka: https://www.youtube.com/watch?v=AlkvWnoFaKY Sakmė: https://www.youtube.com/watch?v=qVbtMEpiDNc
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Žmonių gyvenimas kartu			
Lietuvos valstybė ir pasaulis (valdžia ir valstybė; bendra kalba, kultūra, istorija; iš protėvių paveldėti papročiai ir tradicijos; esame Lietuvos, Europos ir pasaulio piliečiai, Europos Sąjungos simboliai).			
Įvardija Lietuvos valstybės / Europos Sąjungos simbolius; papasakoja, kaip minimos valstybinės, tautinės šventės, atmintinos dienos.	Nurodo Lietuvos valstybės / Europos Sąjungos simbolius; įvardija valstybinių, tautinių švenčių, atmintinų dienų paskirtį.	Paaiškina Lietuvos valstybės / Europos Sąjungos simbolių, valstybinių, tautinių, tarptautinių švenčių, atmintinų dienų reikšmę ir paskirtį.	Apibūdina Lietuvos valstybės / Europos Sąjungos simbolių reikšmę; valstybinių, tautinių, tarptautinių švenčių, atmintinų dienų paskirtį.
Anksčiau Europos Sąjungos vėliavoje esančios žvaigždučių skaičius simbolizavo visas valstybes nares. Vėliava plevėsuoja, todėl nesimato žvaigždučių skaičiaus. Su mokytojo pagalba internete rask kiek žvaigždučių puošia Europos Sąjungos vėliavą. 	Anksčiau Europos Sąjungos vėliavoje esančios žvaigždučių skaičius simbolizavo visas valstybes nares. Vėliava plevėsuoja, todėl nesimato žvaigždučių skaičiaus. Naršydamas internete https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/european-flag_lt rask kiek žvaigždučių puošia Europos Sąjungos vėliavą. 	Anksčiau Europos Sąjungos vėliavoje esančios žvaigždučių skaičius simbolizavo visas valstybes nares. Dabar jos simbolizuoja tobulumą, visybę, tačiau ant vėliavos pavaizduotų žvaigždučių skaičius neatitinka narių skaičiaus. Naršydamas internete sužinok, kiek Europos Sąjungoje yra valstybių narių, kiek kandidačių. Pasimokyk Europos Sąjungos valstybių vėliavas žaisdamas https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-corner/learning-materials/match-flags_lt 	Europos Sąjungos vėliavoje pavaizduotas žvaigždučių skaičius simbolizuoja valstybes nares, tačiau ant vėliavos pavaizduotų žvaigždučių skaičius neatitinka narių skaičiaus. Naršydamas internete sužinok, kiek Europos Sąjungoje yra valstybių narių, kiek kandidačių. Rask Europos sąjungos himno įrašą. Nupiešk vėliavą, jei visos valstybės narės būtų pavaizduotos žvaigždutėmis. Plėsk žinias apie Europos Sąjungą žaisdamas žaidimą https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-corner/learning-materials/eu-whats-it-all-about_lt
SOCIALINIS UGDYMAS			

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
Aplinka ir žmogus			
Pagrindinės pasaulio kryptys (pagrindinės Pasaulio kryptys; kaip susiorientuoti vietovėje; kas padeda orientuotis dieną, kas naktį (saulė, žvaigždės)?)			
Remiantis geografinės aplinkos požymiais, mokytoji padedant naudojantis gamtos ženklais / kompasu, orientuojasi pažįstamoje aplinkoje.	Remiantis geografinės aplinkos požymiais, mokytoji padedant naudojantis gamtos ženklais / kompasu, orientuojasi pažįstamoje aplinkoje ir vietovėje.	Remiantis geografinės aplinkos požymiais, naudojantis gamtos ženklais / kompasu, orientuojasi pažįstamoje aplinkoje ir vietovėje.	Remiantis geografinės aplinkos požymiais, naudojantis gamtos ženklais / kompasu, orientuojasi pažįstamoje ir nepažįstamoje aplinkoje ir vietovėje
Kad katinėliui pavyktų nukelti pas varliuką, reikėtų paeiti du langelius Šiaurės kryptimi. Tai galima būtų užrašyti 2Š. Parašyk kaip reikėtų eiti katinėliui, norint pasiimti kepurę.	Kad katinėliui pavyktų nukelti pas varliuką, reikėtų paeiti du langelius Šiaurės kryptimi. Tai galima būtų užrašyti 2Š. Parašyk kaip reikėtų eiti katinėliui, norint pasiimti kepurę, kamuolį, puodelį.	Kad katinėliui pavyktų nukelti pas varliuką, reikėtų paeiti du langelius Šiaurės kryptimi. Tai galima būtų užrašyti 2Š. Parašyk kaip reikėtų eiti katinėliui, norint pasiimti knygą, gėlę, puodelį.	Kad katinėliui pavyktų nukelti pas varliuką, reikėtų paeiti du langelius Šiaurės kryptimi. Tai galima būtų užrašyti 2Š. Norėdamas pasiekti kamuolį, eiti 1R, 1ŠR (įstrižai). Parašyk kaip reikėtų eiti katinėliui, norint pasiimti knygą, gėlę, puodelį.
			

TECHNOLOGINIS UGDYMAS

Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas

Elektronika su mikrovaldikliais. Išbandoma elementari mikrovaldiklių elektronika (*mikrokompiuterio naudojimas elektros grandinėse*) ir jos taikymo/programavimo pavyzdžiai, elementai (*teksto, piktogramos/paveikslėlio išvedimas į ekraną, mygtukų naudojimas ar pan.*).

Taiko informaciją problemos sprendimui, padedami tikslina	Taiko informaciją problemos sprendimui, tikslina problemą,	Taiko informaciją problemos sprendimui, tikslina ir apsibrėžia	Taiko ir paaiškina informaciją problemos sprendimui, tikslina ir
---	--	--	--

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
problemą, atvaizduoja grafine/aprašomąja forma. Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaiškink, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 	atvaizduoja grafine/aprašomąja forma. Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaiškink, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 	problemą, atvaizduoja sutarta grafine/aprašomąja forma. Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaiškink, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 	apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją pasirinkta grafine/aprašomąja forma. Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaiškink, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 
TECHNOLOGINIS UGDYMAS			
Sprendimo įgyvendinimas/prototipavimas.			
Servetėlių lankstymas/stalo/aplinkos puošimas. Praktinio darbo metu vadovaujantis susirasta ar pateikta vaizdine ir tekstine informacija (technologiniai procesai, jų atlikimo eiliškumas/algoritmai) lankstomos servetėlės (medžiaginės /popierinės)/gaminami stalo papuošimo elementai, aptariami technologiniai procesai, naudojamos medžiagos/įrankiai, estetinis vaizdas, siūlomos idėjos stalo/aplinkos dekoravimui.			
Saugiai, pagal pažingsnines instrukcijas atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas, sukuria suplanuotą rezultatą.	Saugiai, pagal aiškius nurodymus, atlieka elementarius technologinius procesus. Koreguoja klaidas/netikslumus. Sukuria suplanuotą rezultatą.	Saugiai, pagal nurodymus, nuosekliai atlieka nesudėtingus technologinius procesus. Koreguoja klaidas/ netikslumus. Sukuria suplanuotą rezultatą.	Saugiai, nuosekliai atlieka ir valdo nesudėtingus technologinius procesus. Koreguoja klaidas/ netikslumus. Sukuria suplanuotą rezultatą.
Naudojant įrankį Origame, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk lankstinį žuvytę. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.origame&hl=en&gl=US	Naudojant įrankį Origame, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk lankstinį – lapę. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.origame&hl=en&gl=US	Naudojant įrankį Origame, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk lankstinį – pingviną. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.origame&hl=en&gl=US	Naudojant įrankį Origame, sek lankstymo instrukcijas ir išlankstyk lankstinį – gulbę arba flamingą. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ketchapp.origame&hl=en&gl=US

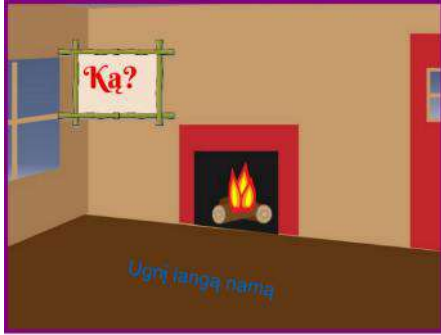
Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
			
VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS (E)			
Bendrauja ir mokosi pasitelkdamas skaitmenines technologijas, atsakingai dalijasi skaitmeniniu turiniu (E1.3). Įsivertina gebėjimus mokytis virtualiai, laikytis etikos taisyklių (E2.3).			
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
B4. Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikosi esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reiškia mintis, be tikslaus citavimo nurodo, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateikia tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudoja skaitmenines technologijas.			
Mokomasi pagrįsti taisyklingos laikysenos, sėdėsenos, sveikos mitybos, fizinio aktyvumo, dienos ir poilsio režimo svarbą remiantis žiniomis apie organų sistemas.			
Mokytojo nukreipiamas savais žodžiais fragmentiškai pasakoja apie kasdienės aplinkos reiškinius ir objektus. Informaciją pateikia trumpais sakiniiais ar žodžių junginiais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja su mokytojo pagalba.	Savais žodžiai pasakoja apie kasdienėje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus pristato savo atliktus tyrimus. Informaciją pateikia trumpais sakiniiais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniiais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Pasakodamas ar rašydamas apie artimiausios aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, pristatydamas raštu ar žodžiu tyrimų rezultatus aiškiai reiškia mintis, nurodo, kokius šaltinius naudojo (be tikslaus citavimo). Informaciją pateikia nedidelės apimties tekstais, piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.
Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį Padlet, mokytojo ar draugų padedamas įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Mokytojo padedamas perskaityk ir parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus.	Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį Padlet, mokytojo ar draugų padedamas įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Mokytojo padedamas perskaityk ir parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus.	Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį Padlet, įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus. Peržiūrėjęs klasės draugų produktų etiketes, palygink maistinių medžiagų kiekius ir padaryk išvadą, kodėl turime valgyti, kuo įvairesnį maistą.	Produkto etiketės analizė. Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį Padlet, įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus. Peržiūrėjęs klasės draugų produktų etiketes, palygink maistinių medžiagų kiekius. Išanalizavęs etikečių duomenis, padaryk išvadą apie cukraus kiekį įvairiuose produktuose. Kodėl svarbu skaityti produkto etiketes?
Šokoladinis batonėlis Riebalai 23,00 g Angliavandeniai 60,20 g Cukrus 50,80 g Baltymai 8,60 g Druska 0,60 g 	Ekologiška varškytė su mangais Riebalai - 6 g Angliavandeniai - 12,1 g Iš kurių cukrus - 11,5 g Baltymai - 10,1 g Justas 	Lydytas sūris "Memel Blue" Energetinė vertė 228 kcal. Riebalai 17,1 g. Angliavandeniai 5,9 g. Cukrus 5,7 g. Baltymai 12,9 g. Druska 1,4 g. Edgaras 	Varškės sūrelis Svoris 100g Energetinė vertė 378 kcal Riebalai 23 g Angliavandeniai 30,5 g Cukrus 28,4 g Baltymai 11,7 g Druska 0,1 g 

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Rašymas ir teksto kūrimas			
Rašyba. Mokomasi taisyklingai užrašyti: daiktavardžių visus vienaskaitos ir daugiskaitos linksnius; esamojo, būtojo kartinio, būtojo dažninio ir būsimojo laiko veiksmažodžius (visų asmenų).			
Pritaiko vieną –dvi turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo įskaitomai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	Pritaiko kelias turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	Rašo be klaidų, laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.
Pirmokų mokytoja paprašė trečiųjų sugalvoti kaip galėtų pagelbėti pirmokams išmokyti taikyti rašybos taisykles. Pasitarę trečiokai sugalvoja sukurti Taisyklių knygą. Pabandyk naudodamas Story Jumper įrankį https://www.storyjumper.com/ su mokytojo pagalba sukurti bent vieną knygos puslapį ir tu. Parink puslapio foną, įterpk teksto lauką, sugalvok ir užrašyk kokią taisyklę mokysi pirmokus.	Pirmokų mokytoja paprašė trečiųjų sugalvoti kaip galėtų pagelbėti pirmokams išmokyti taikyti rašybos taisykles. Pasitarę trečiokai sugalvoja sukurti Taisyklių knygą. Pabandyk naudodamas Story Jumper įrankį https://www.storyjumper.com/ sukurti bet vieną knygos puslapį ir tu. Parink puslapio foną, įterpk teksto lauką, sugalvok ir užrašyk kokią taisyklę mokysis pirmokus ir sugalvok kelis pavyzdžius.	Pirmokų mokytoja paprašė trečiųjų sugalvoti kaip galėtų pagelbėti pirmokams išmokyti taikyti rašybos taisykles. Pasitarę trečiokai sugalvoja sukurti Taisyklių knygą. Pabandyk naudodamas Story Jumper įrankį https://www.storyjumper.com/ sukurti bet kelis knygos puslapius ir tu. Kiekviename puslapyje parašyk taisyklę, sukurk pavyzdžių. Būtinai įkelk foną, veikėjus, rašydamas tekstą keisk jo šriftą, dydį, spalvą.	Pirmokų mokytoja paprašė trečiųjų sugalvoti kaip galėtų pagelbėti pirmokams išmokyti taikyti rašybos taisykles. Pasitarę trečiokai sugalvoja sukurti Taisyklių knygą. Nudodamas Story Jumper įrankį https://www.storyjumper.com/ sukurk tokią knygą. Kiekviename puslapyje parašyk vis kitą rašybos taisyklę, sukurk pavyzdžių. Būtinai įkelk foną, veikėjus, rašydamas tekstą keisk jo šriftą, dydį, spalvą, įrašyk taisyklės paaiškinimą balsu (įgarsink). Sukurtos knygos nuoroda pasidalink su pirmokų mokytoja.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			
TECHNOLOGINIS UGDYMAS			
Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas			
Kalėdinių/Velykinių meduolių ar kt. kepinių atsiradimo istorija ir raida, paplitimas. Susipažįstama su meduolių/kt. kepinių dekoravimo technologiniais procesais, darbo priemonėmis/įrankiais, aptariama kaip su jais tinkamai ir saugiai elgtis.			
Nurodytame informacijos šaltinyje, aiškiai, konkrečiai įvardintoje vietoje ieško, randa, atrenka ir kaupia informaciją problemos sprendimui.	Nurodytame informacijos šaltinyje, pagal aiškius nurodymus ieško, randa, atrenka ir kaupia informaciją problemos sprendimui.	Nurodytame informacijos šaltinyje randa, atrenka ir kaupia informaciją reikalingą problemos sprendimui.	Nurodytuose ir pasirinktuose informacijos šaltiniuose pagal kriterijus ieško, randa, atrenka ir kaupia informaciją, reikalingą problemos sprendimui.
Aplankyk virtualią Edukacinę ekspoziciją „Lietuvių duona. Su savo kepalėliu visur stalą rasi“ http://l1bm.lt/virtualus-turas/#s=pano31 Su pagalba rask ir išsiaiškink, kaip atrodo ir ką reiškia žodžiai: galastuvas, pustyklė, sėtuvė, gorčius, duonriekis.	Aplankyk virtualią Edukacinę ekspoziciją „Lietuvių duona. Su savo kepalėliu visur stalą rasi“ http://l1bm.lt/virtualus-turas/#s=pano31 Rask ir išsiaiškink, kaip atrodo ir ką reiškia žodžiai: galastuvas, pustyklė, sėtuvė, gorčius, duonriekis. Aplankyk ir apžiūrėk skirtingus ekspozicijos kambarius.	Aplankyk virtualią Edukacinę ekspoziciją „Lietuvių duona. Su savo kepalėliu visur stalą rasi“ http://l1bm.lt/virtualus-turas/#s=pano31 Spausdamas ant rugio varpos ženkliuko išsiaiškink, kaip atrodo ir ką reiškia duonos gamyboje naudojami daiktai.	Aplankyk virtualią Edukacinę ekspoziciją „Lietuvių duona. Su savo kepalėliu visur stalą rasi“ http://l1bm.lt/virtualus-turas/#s=pano31 Spausdamas fotoaparato ir rugio ženkliukus išsiaiškink, kaip atrodo ir ką reiškia duonos gamyboje naudojami daiktai ir sąvokos. Nupasakok, koks yra duonos gaminimo eiliškumas.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
 Galastuvai, pustyklė. Daigio ašmenis plaktuku iškalavo ant metalinės pentelės. Gerai išplakto daigio ašmenys būdavo lygūs, ploni, pabraukus nagu linkdavo, netikusiai išplakto – vingiuoti, dantyti, net įskilinėję. Pjovėjai turėdavo du skirtingų paskirčių prietaisus daiguii pustyti: akmeninį ar lietinį daigio ašmenims galasti ir medinį jau pagalastiams ašmenims padailinti, sulyginti. Kad lengviau ir lygiau ašmenys galastusi, prieš pustymą galastuvą ar pustyklę	 Galastuvai, pustyklė. Daigio ašmenis plaktuku iškalavo ant metalinės pentelės. Gerai išplakto daigio ašmenys būdavo lygūs, ploni, pabraukus nagu linkdavo, netikusiai išplakto – vingiuoti, dantyti, net įskilinėję. Pjovėjai turėdavo du skirtingų paskirčių prietaisus daiguii pustyti: akmeninį ar lietinį daigio ašmenims galasti ir medinį jau pagalastiams ašmenims padailinti, sulyginti. Kad lengviau ir lygiau ašmenys galastusi, prieš pustymą galastuvą ar pustyklę	 Duonkubilis buvo naudojamas tešlai užmaišyti, rauginti ir minkyti. Mediniai duonkubiliai buvo naudojami visoje Lietuvoje. Jie buvo skobti arba padaryti iš šulų (medinių lentelių), apskriti, platėjančiais į viršų šonais, neuakšti, kad minkant būtų galima pasiekti dugną. Kad tešla įgautų geresnį skonį, meistrai keletą duonkubilio lentelių ir dugną padarydavo ažuolinius. Tešla įrūgdavo nuo duonkubilyje likusios praėjusio kepimo tešlos ar palikto tešlos gabaliuko. Užminkius tešlą, duonkubilį uždengdavo drobės gabalu, specialiai padarytu dangčiu, žiemą – kailiniais, pagalve. Kai tešla duonkubilyje ima kilti, kurnia krosnį. Moterys viena iš kitos daug ką skolindavosi. Tačiau „duonkepės niekam ir neskolina, nes kitas paėmęs, pagadina duonos rūgštį“ (Kupiškio r.). Per vestuves jaunąją sodindavo ant duonkubilio, kad būtų gera šeimininkė.	 Duonriekis. Duonos raikymas. Kepalą prarikdavo aštriu duonriekiu. Duoną gražiai riekti irgi reikėjo mokėti. „Tėvas taip sakydavo: „Kas moka duoną riekti, tas ir vagą gražiai suaria“. Jis labai bardavosi, jei duoną užlauždavo. Jei ne iki galo nuriekia <i>bakana</i>, tada ir užlaužia duoną“ (Kaišiadorių r.). „Geras šeimininkas duoną riekia storai“ (Pasvalio r.). Peilio ašmenimis į viršų nelaikydavo, tuojau guldėdavo ant šono. „Kai krausto stalą, nepalikti ilgai peilio ant stalo. Piršliai ilgai bus, neištekesi“ (Pakruojo r.).
DORINIS UGDYMAS (ETIKA)			
Socialiniai santykiai. Aš-Mes.			
Aš ir virtuali bendruomenė: Koks dokumentinis filmas apie Lietuvos vaikus man labiausiai patinka? Mokosi naudotis mokytojų pasiūlytais savo amžiaus tarpsniui tinkamais multimodalaus ugdymo metodais, juos naudoja dirbant su įvairia medžiaga. Mokosi patirti empatiją Kitam (žmogui, gyvūnui) naudojant animacinius filmus ir apsverstant jų skirtumą nuo empatijos tikrovėje.			
Padedamas pateikia empatijos pavyzdžių iš animacijos.	Padedamas pateikia empatijos pavyzdžių iš pasakų.	Kelia klausimus kodėl kuriami filmai, animacija apie atjautą Kitam, padedamas analizuoja kodėl tai svarbu.	Savarankiškai pateikia empatijos Kitam pavyzdžių animacijoje bei dokumentikoje, savais žodžiais papasakoja kodėl svarbu atjausti Kitą ir kokiais pavyzdžiais filmuose tai yra perteikiama.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Peržiūrėk filmuką: https://www.youtube.com/watch?v=vkR40KvLR5A Paašškink, kodėl gyvūnai nenorėjo draugauti su ežiuku. Kaip draugai išsprendė iškilią problemą?	Išklausyk pasaką https://www.lrt.lt/mediateka/irasas/2000160560/vakaro-pasaka-bruno-ferrero-tomas-ir-sieninis-laikrodis ir atsakyk į klausimus: • Ko galima išmokyti iš šios istorijos? Kodėl? • Ką patartum Tomui, o ką jo tėveliams?	Peržiūrėjęs filmą https://www.youtube.com/watch?v=mAAwGf_FZDc&t=7s atsakyk, kodėl žmonių, kurie negali patys žengti, mes neturime vengti ir jiems ištiesti ranką tikrai nepakanka.	Peržiūrėjęs filmą https://www.youtube.com/watch?v=cZH_Is0H_8A papasakok, kodėl svarbu atjausti Kitą, kaip filme tai perteikiama. Sugalvok dar pavyzdžių apie Kito atjautą ir jais pasidalink.
MENINIS UGDYMAS			
Dailės reiškinių ir kontekstų pažinimas			
Kultūrinis paveldas. Per praktinę kūrybinę raišką, veiklą susipažįsta su istorinių, kultūrinių ir etnografinių paminklų, paveldo objektų, dailės kūrinių artimiausiuose muziejuose vertingumu ir jų išsaugojimo svarba.			
Naudodamasis pagalba nusako, kokius dailės kūrinius matė muziejuose, parodose ar internete.	Trumpai paašškina, kokius kūrinius matė muziejuose, parodose ar internete.	Pasakoja, kokius kūrinius matė muziejuose, parodose ar internete, kokia informacija apie juos pateikiama.	Detaliai pasakoja, kokius kūrinius matė muziejuose, parodose ar internete, kokia informacija apie juos pateikiama, aptaria dailės šakų skirtumus.
Kartu su mokytoju virtualiai apsilankyk Palangos gintaro muziejaus antrame aukšte, Gintaro inkliuzų salėje, apžiūrėk ant sienų kabančias ekspozicijas ir išvardink, kokius vabzdžius pamatei gintaro gabalėliuose. Palangos gintaro muziejus: http://old.ldm.lt/PGM/Virtualus_turas/gintaro_muziejus.html	Virtualiai apsilankyk Palangos gintaro muziejaus antrame aukšte, Gintaro inkliuzų salėje, apžiūrėk ant sienų kabančias ekspozicijas ir išvardink, kokius vabzdžius pamatei gintaro gabalėliuose. Palangos gintaro muziejus: http://old.ldm.lt/PGM/Virtualus_turas/gintaro_muziejus.html	Papasakok, kokius objektus pastebėjai etnografinėje Žaliūkų sodyboje. Būtinai apsilankyk malūne, užlipk ir apžiūrėk krumpliciaračius, paašškink jų paskirtį. http://virtualusgidas.lt/turai/malunas/index.html	Virtualiai apsilankyk Valdovų rūmuose, naudodamasis trimis skirtingomis nuorodomis.. Lankydamas ekspozicijas pasakyk, kuo skirtingi turai panašūs ir kuo skiriasi, palygink kuriuo naudotis patogiau ir kodėl? http://lilm.lt/virtualus-turas/#s=pano31 https://3dvilnius.lt/valdovurumai

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
			https://www.google.com/maps/@54.6859227,25.2890703,2a,75y,127.26h,5.12t/data=!3m6!1e1!3m4!1sAF8RkZOWY8pYZazCvyE3Kg!2e0!7i13312!8i6656
SAUGUS ELGESYS (F)			
Aptaria ir laikosi sveikatą tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis taisyklių (F1.3). Pateikia skaitmeninių technologijų poveikio visuomenei ir aplinkai pavyzdžių (F2.3). Aptaria ir laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisyklų, gerbia asmens privatumą (F3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Rašymas ir teksto kūrimas			
Pasakojimo rašymas. Mokomasi ranka ir klaviatūra rašyti išgalvotą arba asmenine patirtimi grįstą pasakojimą: pagal pasakojimo gaires (raktiniai žodžiai, klausimai ir pan.);			
Rašo tekstą, pritaikydamas rašymo pagal paveikslėlių seriją, duotą pradžią etapus.	Rašo tekstą, pritaikydamas rašymo pagal pateiktą planą, užrašytą veiksmažodžių grandinę etapus.	Rašo tekstą pagal savarankiškai susidarytą planą, pateiktus raktinius žodžius, duotą pabaigą.	Rašo tekstą pagal savarankiškai sudarytą planą, veiksmažodžių grandinę, pasirinktus raktinius žodžius.
Vaikai pažadėjo tėveliams, kad visą dieną praleis be skaitmeninių technologijų. Naudodamasis paveikslėliu sukurk bent trijų dalių veiksmų grandinę, užrašydamas ką veiks vaikai per dieną. Atsikels -..... -.....-	Vaikai pažadėjo tėveliams, kad visą dieną praleis be skaitmeninių technologijų. Naudodamasis paveikslėliu sukurk bent penkių dalių veiksmų grandinę, užrašydamas ką veiks vaikai per dieną. Atsikels -..... -.....-	Vaikai pažadėjo tėveliams, kad visą dieną praleis be skaitmeninių technologijų. Naudodamasis paveikslėliu sukurk kuo ilgesnę veiksmų grandinę, užrašydamas ką veiks vaikai per dieną. Atsikels -.....	Vaikai pažadėjo tėveliams, kad visą dieną praleis be skaitmeninių technologijų. Naudodamasis paveikslėliu sukurk kuo ilgesnę veiksmų grandinę, užrašydamas ką veiks vaikai per dieną. Atsikels -..... Parašyk trumpą pasakojimą.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			

SOCIALINIS UGDYMAS

Žmonių gyvenimas kartu

Saugus ir atsakingas elgesys virtualioje erdvėje

Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve, papasakoja, kur kreiptis pagalbos kilus grėsmei.

Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, pastebi kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.

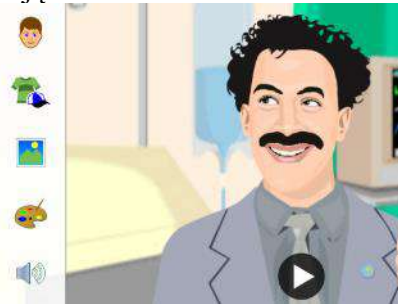
Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, atpažįsta kylančias grėsmes, paaiškina, kur kreiptis patarimo, pagalbos.

Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, atpažįsta kylančias grėsmes, paaiškina, kur kreiptis patarimo, pagalbos, nusako žingsnius, kaip tai padaryti.

Naudodamas avataro kūrimo įrankį Voki <https://l-www.voki.com/>, su mokytojo pagalba sukurk avatarą. Parink tinkamą foną, veikėją.



Naudodamas avataro kūrimo įrankį Voki <https://l-www.voki.com/>, sukurk avatarą. Parink tinkamą foną, veikėją.



Naudodamas avataro kūrimo įrankį Voki <https://l-www.voki.com/>, sukurk avatarą. Parink tinkamą foną, veikėją, sugalvok ką veikėjas galėtų pasakyti klausytojams apie saugų darbą internete.



Naudodamas avataro kūrimo įrankį Voki <https://l-www.voki.com/>, sukurk avatarą. Parink tinkamą foną, veikėją, jį įgarsink. Tavo sukurtas avataras turi pristatyti pagrindines saugaus darbo internete taisykles.



Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
FIZINIS UGDYMAS			
Fizinių ypatybių lavinimas ir sveikatingumo plėtojimas			
Žaismingai atlieka pramankštos pratimus visoms kūno dalims			
Geba atlikti dinامينius pramankštos pratimus visoms kūno dalims pagal rodomą pavyzdį.	Geba atlikti (mokytojui prižiūrint). pramankštos kūno dalims pratimus su išoriniu svorio pasipriešinimu.	Geba atlikti pramankštą visoms kūno dalims panaudojant savo kūno svorį arba išorinį svorio pasipriešinimą.	Geba pasirinkti savo kūnui tinkamus pramankštos būdus ir savarankiškai atlieka pramankštą visoms kūno dalims.
Peržiūrėk filmuką kaip taisyklingai sėdėti darbo vietoje. Pasitaręs su klasės mokytoja pademonstruok klasės draugams kaip taisyklingai atsisėsti. https://www.youtube.com/watch?v=HMZthCrKbWA	Peržiūrėk filmuką kaip taisyklingai sėdėti darbo vietoje. Pademonstruok klasės draugams kaip taisyklingai atsisėsti. https://www.youtube.com/watch?v=HMZthCrKbWA	Peržiūrėk filmuką apie taisyklingą laikyseną ir apšvietimą darbo vietoje. Kokią įtaką žmogaus organizmui daro taisyklinga sėdėsena ir apšvietimas? Koku atstumu nuo kompiuterio ekrano rekomenduojama sėdėti, kad akys būtų sveikos? https://www.youtube.com/watch?v=R_XnMRXjGRU	Peržiūrėk filmuką, kuriame https://www.youtube.com/watch?v=gKy2T0bQrVY išvardink 4 sveikatai kenksmingus veiksnius, praktiškai pademonstruok, kaip ištaisyti netaisyklingai sėdinčio asmens pozą.
TECHNOLOGINIS UGDYMAS			
Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas			
Elektros/elektronikos prietaisų saugi eksploatacija. Nagrinėjami saugaus elektrinio/elektroninio prietaiso naudojimo pavyzdžiai (<i>virtuvės įranga, kiti namų aplinkoje naudojami prietaisai ar pan.</i>). Aiškinamasi kam reikalinga vartojimo instrukcija.			
Stebėdamas objektus, artimiausią aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, konsultuodamasis ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį. Skiria sąvokas.	Stebėdamas objektus, artimiausią aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį. Skiria sąvokas.	Tyrinėdamas objektus, artimą aplinką ir procesus, kelia klausimus, padedančius išsiaiškinti problemą, ją identifikuoja, įvardina jos sprendimo poreikį. Naudoja sąvokas.	Tyrinėdamas aplinką ir procesus joje, formuluoja tikslinius klausimus, identifikuoja problemą ir jos sprendimo poreikį. Tinkamai naudoja sąvokas.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Peržiūrėjęs vaizdo įrašą https://www.youtube.com/watch?v=6j_VAOUdzes su pagalba įvardyk bent dvi saugaus elgesio su elektra taisykles.	Peržiūrėjęs vaizdo įrašą https://www.youtube.com/watch?v=6j_VAOUdzes įvardyk bent tris saugaus elgesio su elektra taisykles.	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=Ci9jM34mGxQ ir atsakyk į klausimus: • kam reikalinga elektra mūsų namuose? • kokie elektriniai buitės prietaisai naudojami namuose? • kaip ištraukti kištuką iš rozetės?	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=Ci9jM34mGxQ ir atsakyk į klausimus: • kaip saugiai ištraukti kištuką iš rozetės? • kaip elgtis užsiliepsnojus elektros prietaisui? • kaip iškviešti pagalbą, užsiliepsnojus elektros prietaisui?
DORINIS UGDYMAS (ETIKA)			
Santykis su pasauliu. Aš-tai.			
Ekologinių problemų raiška virtualybėje: Ar trumpas socialinės reklamos filmas man padėtų suprasti šiukšlių rūšiavimo principus? Domisi meniniais ir dokumentiniais filmais apie gyvūniją ir gamtą. Mokosi diskutuoti, remdamasis peržiūrėta medžiaga. Ar reikia saikingai vartoti elektros energiją? Kodėl? Ar suprantu, kad mano prisijungimas prie virtualios erdvės (ypač tik pramogai) ekologine prasme yra destruktivus (juk reikia gaminti elektros energiją, kuri ne visada būna “žalioji”)?			
Kelia klausimą kuo galėtų prisidėti prie švaresnės gamtos, pateikia vieną konkretų pavyzdį.	Savarankiškai tyrinėja kodėl svarbu kiekvienam žmogui prisidėti prie gamtos švarinimo, pateikia 1-2 pavyzdžius kas nutinka, kai šiukšlinama miške, upėse, jūrose.	Pristato keletą įpročių, kurių svarbu laikytis kasdien, kad nekenktume gamtai, aplinkai.	Kasdieniais įpročiais padeda palaikyti švarą gamtoje, aplinkoje ir pateikia konkrečių pavyzdžių iš savo kasdienybės. Pristato kokių tvarių įpročių galima laikytis klasėje, mokykloje.
Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=p6DUSedo-xI&t=46s su pagalba rask ir išvardyk keletą vaikų patarimų, kaip taupyti švaistomą energiją.	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=p6DUSedo-xI&t=46s rask ir išvardyk bent keturis vaikų patarimus, kaip taupyti švaistomą energiją. • Kurių patarimų tu laikaisi? • Į kuriuos patarimus dar reikėtų tau atsižvelgti?	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=p6DUSedo-xI&t=46s atpažink, kaip švaistoma energija namuose, o kaip mokykloje. Kaip galėtum prisidėti prie energijos taupymo? Pateik bent 5 energijos taupymo pavyzdžius.	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=p6DUSedo-xI&t=46s sukurk plakatą arba atmintinę su patarimais, kaip taupyti švaistomą energiją.

3.4. 4-os klasės informatikos pasiekimų lygius iliustruojantys pavyzdžiai

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
SKAITMENINIO TURINIO KŪRIMAS (A)			
Ieško ir pritaiko skaitmeninį turinį įvairiems dalykams mokytis, tinkamai vartoja sąvokas (A1.3). Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį (A2.3). Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato (A3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Rašymas ir teksto kūrimas			
Informacinio teksto (žinutės, kvietimo, skelbimo), laiško rašymas. Mokomasi ranka ir klaviatūra parašyti žinutę, kvietimą, skelbimą, sveikinimą, išsamiai aptariant detales ir atsižvelgiant į tikslą ir adresatą. Išskiriamos tokios šiems tekstams būdingos struktūrinės dalys: skelbimo, kvietimo – kreipinys, tikslas, vieta, laikas, apranga (ir / ar kitos detalės), parašas (savo vardo ir / ar pavardės užrašymas);			
Naudodamasis pagalbine medžiaga (paveikslėlių serija, pasakojimo pradžia) kuria kelių sakinių tekstą; siekdamas perduoti informaciją (pvz., žinutę, kvietimą), pateikia kelias esmines detales.	Rašo kelių sakinių tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą/ pasaką), siekdamas perduoti esminę informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteikti nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama).	Rašo saviraiškos tikslais (pvz., eilėraštį, pasakojimą/ pasaką), siekdamas perduoti esminę informaciją ir detales (pvz., informacinę žinutę, skelbimas, plakatas), perteikti argumentuotą nuomonę (pvz., pasiūlymas, knygos aprašymas, reklama).	Išsamiai rašo saviraiškos tikslais (pvz., pasakojimą/ pasaką), siekdamas tiksliai ir aiškiai perduoti informaciją (pvz., informacinę žinutę, skelbimas, plakatas), perteikti vertinimus (pvz., apie pasiūlymus, knygas, reklamas).
Naudodamas “Wordart” (https://wordart.com/) įrankį su mokytojo pagalba sukurk Motinos dienos šventės atviruko viršelį.	Naudodamas “Wordart” (https://wordart.com/) įrankį sukurk Motinos dienos šventės atviruko viršelį.	Naudodamas “Wordart” (https://wordart.com/) įrankį sukurk Motinos dienos šventės atviruko viršelį. Parašyk bent 5 skirtingus skirtingų spalvų, dydžių žodžius.	Naudodamas “Wordart” (https://wordart.com/) įrankį sukurk Motinos dienos šventės atviruko viršelį. Parašyk kuo daugiau skirtingų spalvų, dydžių žodžių. Įkelk savo paveikslėlį. Žodis “MAMA” turi būti parašytas didžiosiomis spausdintinėmis raidėmis, raudonos spalvos.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			

KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)

Rašymas ir teksto kūrimas

Pristatydami knygas tikslingai naudojasi technologijomis, pavyzdžiui, rašo skaitytojo dienoraštį internete, kuria knygos reklamos vaizdo įrašą.

Naudodamasis pagalbine medžiaga rašo sau ir kitiems kelias rišlias mintis kasdienėse mokymosi ir laisvalaikio situacijose.	Rašo sau ir kitiems kasdienėse mokymosi ir laisvalaikio situacijose (pvz., raštelis, sąrašas, žinutė, kvietimas, skelbimas, pasiūlymas).	Savarankiškai ir tikslingai rašo sau ir kitiems įvairiose mokymosi ir laisvalaikio situacijose.	Savarankiškai, tikslingai ir išsamiai rašo sau ir kitiems įvairiose mokymosi ir laisvalaikio situacijose.
Naudodamas įrankį Microsoft Publisher su mokytojos pagalba sukurk lankstinuką savo skaitytos knygos pristatymui. Įkelk paveikslėlį, susijusį su knyga. Užrašyk knygos pavadinimą, autorių, savo vardą ir pavardę.	Naudodamas įrankį Microsoft Publisher sukurk lankstinuką savo skaitytos knygos pristatymui. Įkelk paveikslėlį, susijusį su knyga. Užrašyk knygos pavadinimą, autorių, savo vardą ir pavardę.	Naudodamas įrankį Microsoft Publisher sukurk lankstinuką savo skaitytos knygos pristatymui. Pasistenk įkelti bent kelis paveikslėlius, parašyk knygos autorių bei pavadinimą, savo vardą ir klasę. Paskelbk trumpą knygos aprašą.	Naudodamas įrankį Microsoft Publisher sukurk lankstinuką savo skaitytos knygos pristatymui. Pasistenk įkelti bent kelis paveikslėlius, parašyk knygos autorių bei pavadinimą, savo vardą ir klasę. Paskelbk trumpą knygos aprašą. Parašyk kada knyga išleista, kokioje leidykloje ji išleista, dailininko – iliustratoriaus vardą bei pavardę.

Pasiiekimų lygiai

1	2	3	4
 	 „Nasara su Katūniu“ - knyga apie berniuką Bernardą, gyvenantį dideliam mieste, name su krogdžių ir delfio būkonių ir siemonis, kurios vidurvasarį ikaista ir ima pabėgti kaip senas ežys. Bernardas gyvenimas - kaip ir kielviseno vaiko, kuris turi skaityti knygas, žuisti, sveikintis su kaimynais, skambinti mobilui ir žvilgtinti, medžiui gamal ir gerbti murgaites, plūstis lojosi ir šukuotis plaukus, valgyti ir miegoti, gražiai elgtis prie stalo ir nevilsioti i mokyklą. Bernardas - geras, tačiau lūdnas ir vienas vaikas. Bet kartą Bernardas gyvenime nutinka nepaprastas įvykis - jis sutinka keistą patarą Katūnij, kuris išmoko berniuką stebėti pasaulį, pažinti j tala gyvenamasis žmonės ir džiuginti kiekvieną kasdienybės akimirką.	 Šeiminiai bėdovai: Augustas, Martynas, Augustas ir Rytė - įeikodama lobio pasita rvaizų nuostabi. Jų laukia išbandymai ir netikėtai atsitiktas paslydus. Šeima vaikams žėbūškai miedži aiš ir kvečia pokčius. Šeiminis sodžius, vailes ir salamandros, vėžias ir molius - visos talos netikėtumai. Nuostabi dainai iudija dainavata tūsa: dainos pažinti pasaulius. O lobis pasirodė visiškai neten, kas tikėjosi. Bet didis jo ne mažiau svarbus.	

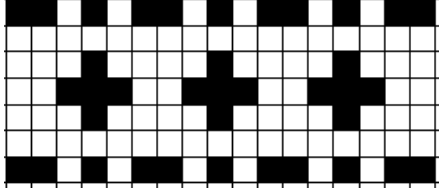
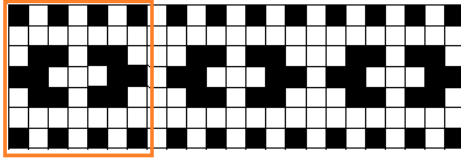
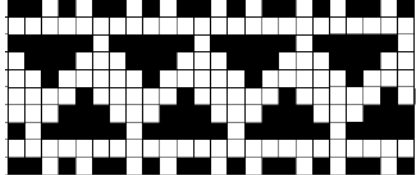
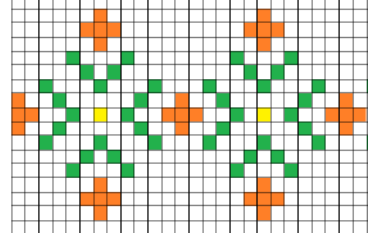
MATEMATINIS UGDYMAS

Matematinis komunikavimas

Transformacijos. [...] Languotame popieriuje piešiami ornamentai, jų fragmentai ir mokomasi juos apibūdinti vartojant matematinius terminus. Mokomasi atpažinti objekto posūkį apie duotą tašką nurodyta kryptimi (pvz., atpažinti, kad objektas buvo pasuktas stačiuoju kampu prieš laikrodžio rodyklę).

Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atpažįsta ir vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimą ir pan.	Atpažįsta ir naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimą ir pan.	Atpažįsta ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimą ir pan.	Tiksliai ir tinkamai vartoja mokymosi turinyje numatytus matematinius terminus, simbolius, žymėjimą ir pan.
Languotame fone (SmartNotebook, https://www.pixilart.com/draw ar kt. programa) nupiešk pasikartojančią ornamento dalį ir sukurk visą ornamentą.	Languotame fone (SmartNotebook, https://www.pixilart.com/draw ar kt. programa) nupiešk pasikartojančią ornamento dalį ir kopijuodamas bei įterpdamas, sukurk visą ornamentą.	Languotame fone (SmartNotebook, https://www.pixilart.com/draw ar kt. programa) nupiešk pasikartojančią ornamento dalį ir kopijuodamas, pasukdamas objektus pagal ar prieš laikrodžio rodyklę, įterpdamas, sukurk visą ornamentą.	Languotame fone (SmartNotebook, https://www.pixilart.com/draw ar kt. programa) naudodamas 2-4 spalvas nupiešk pasikartojančią ornamento dalį ir kopijuodamas, pasukdamas objektus pagal ar prieš laikrodžio rodyklę, įterpdamas, sukurk visą ornamentą.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
		 Vartodamas matematinę kalbą paaiškink, kaip sukūrei ornamentą.	 Vartodamas matematinę kalbą paaiškink, kaip sukūrei ornamentą.

GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

Gamtamokslinis komunikavimas

Aiškinamasi, kaip žmogaus elgesys gali teigiamai arba neigiamai paveikti miško, pievos ir vandens telkinio natūralias buveines, pateikiami ir aptariami pavyzdžiai, kokiais būdais galima išvengti aplinkos (oro, vandens, dirvožemio) taršos arba ją sumažinti.

Savais žodžiai pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Pasakodamas ar rašydamas apie gamtinius objektus ir reiškinius pažįstame kontekste, pristatydamas tyrimų rezultatus, laikosi esminių etiketo reikalavimų, sklandžiai reiškia mintis, be tikslaus citavimo nurodo, kokius šaltinius naudojo. Informaciją pateikia tekstais ir piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, naudoja skaitmenines technologijas.	Tekstu, piešiniais ar schemomis sklandžiai ir suprantamai perteikia gamtamokslinę informaciją, naudoja skaitmenines technologijas, nurodo informacijos šaltinius.	Sklandžiai ir suprantamai, laikydamasis etikos ir etiketo perteikia gamtamokslinę informaciją. Pasirenka ir tikslingai taiko faktų, idėjų, rezultatų ir išvadų pateikimo būdus – grafikus, diagramas, lenteles, modelius, tekstus. Atsižvelgia į adresatą. Tinkamai cituoja šaltinius. Naudoja skaitmenines technologijas.
Mokytojo padedamas, ieškok skaitmeniniuose ištekliuose ir atrink informaciją apie 1–2 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapi. Kurk naudodamas Genially	Mokytojo padedamas, ieškok skaitmeniniuose ištekliuose ir atrink informaciją apie 2–3 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapi. Kurk naudodamas Genially aplinką.	Ieškok skaitmeniniuose ištekliuose ir atrink informaciją apie 4–5 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapi. Kurk naudodamas Genially aplinką. Infografikos įrankio – Genially	Ieškok skaitmeniniuose ištekliuose ir atrink informaciją apie 4–7 saugomas Lietuvos teritorijas ir sukurk Lietuvos interaktyvų rezervatų žemėlapi. Kurk naudodamas Genially aplinką. Infografikos įrankio –Genially

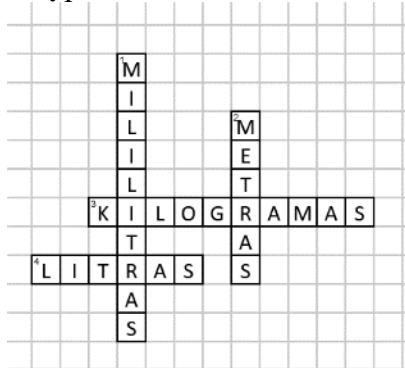
Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
aplinką. Infografikos įrankio – Genially adresas internete: https://www.genial.ly/	Infografikos įrankio – Genially adresas internete: https://www.genial.ly/	adresas internete: https://www.genial.ly/	adresas internete: https://www.genial.ly/
 Cepkelių valstybinis gamtinis rezervatas – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje daug pelkių, jos supa Žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 600 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai naminė amlika, plautėlapė kumpakė, svogorinė dantazolė.	 Cepkelių valstybinis gamtinis rezervatas – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje daug pelkių, jos supa Žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 600 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai naminė amlika, plautėlapė kumpakė, svogorinė dantazolė.	 Cepkelių valstybinis gamtinis rezervatas – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje daug pelkių, jos supa Žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 600 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai naminė amlika, plautėlapė kumpakė, svogorinė dantazolė.	 Cepkelių valstybinis gamtinis rezervatas – saugoma teritorija Varėnos rajone. Rezervato teritorijoje daug pelkių, jos supa Žemyninės kopos, smėlinga lyguma. Auga apie 600 aukštesniųjų augalų rūšių, iš jų daugiau kaip 40 retų, keletas labai retų, įrašytų į Lietuvos raudonąją knygą. Tai naminė amlika, plautėlapė kumpakė, svogorinė dantazolė.
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Gamtamokslinis komunikavimas			
Medžiagų kitimai. Tiriama medžiagų kitimai.			
Pasakodamas apie kasdienės aplinkos reiškinius ir apibūdindamas objektus, pristatydamas savo tyrimų rezultatus tinkamai vartoja kai kurias sąvokas ir terminus, nurodo ilgio (cm, m), masės (g, kg), laiko (h, min) ir temperatūros (°C) matavimo vienetus.	Skiria ir tinkamai vartoja pagrindines gamtamokslines sąvokas, terminus apibūdindamas artimos aplinkos reiškinius ir objektus, pristatydamas savo tyrimų rezultatus, taiko ilgio (cm, m, km), masės (g, kg), tūrio (mL, L), laiko (para, h, min) ir temperatūros (°C) matavimo vienetus.	Tinkamai vartoja gamtamokslines sąvokas, terminus apibūdindamas reiškinius ir objektus pažįstamame kontekste, pristatydamas savo tyrimų rezultatus, tinkamai taiko ilgio (mm, cm, m, km), masės (g, kg), tūrio (mL, L), laiko (para, h, min, s), greičio (km/h, m/s) ir temperatūros (°C) matavimo vienetus.	Skiria ir tinkamai vartoja gamtamokslines sąvokas, terminus apibūdindamas reiškinius ir objektus, pristatydamas savo tyrimų rezultatus, tinkamai taiko įvairius ilgio, masės, tūrio, laiko, greičio ir temperatūros matavimo vienetus.

Pasiekimų lygiai

1

Naudodamas mokytojo nurodytą kryžiažodžių kūrimo įrankį (pvz., <https://mycrosswordmaker.com/>) su mokytojo pagalba, sukurk kryžiažodį, kuriame būtų bent keli matavimo vienetų pavadinimai.



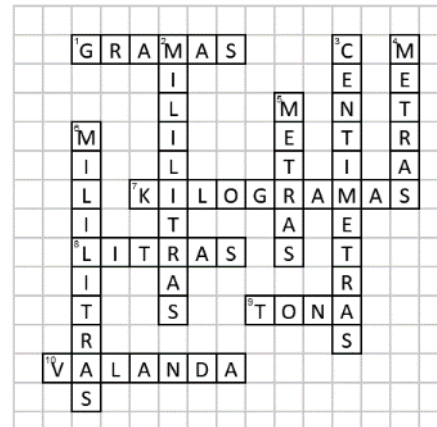
2

Naudodamas mokytojo nurodytą kryžiažodžių kūrimo įrankį (pvz., <https://mycrosswordmaker.com/>) sukurk kryžiažodį, kuriame būtų bent septyni skirtingi matavimo vienetų pavadinimai.



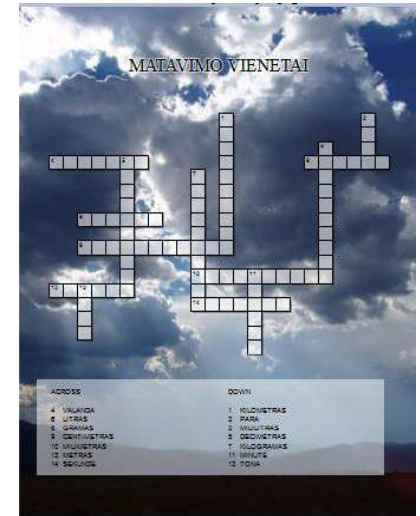
3

Naudodamas mokytojo nurodytą kryžiažodžių kūrimo įrankį (pvz., <https://mycrosswordmaker.com/>) sukurk kryžiažodį, kuriame būtų kuo daugiau skirtingų matavimo vienetų pavadinimai.



4

Pasirink kryžiažodžių kūrimo įrankį, sukurk kryžiažodį, kuriame būtų kuo daugiau skirtingų matavimo vienetų pavadinimai.



ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS (B)

Pateikia ir apibūdina algoritmų, programų pavyzdžius iš kasdienės aplinkos (B1.3).

Taiko ir paaiškina pasirinkimo (šakojimo) ir kartojimo komandas (B2.3).

Sprendžia uždavinį, sudaro ar pritaiko algoritmą, skaido į mažesnes dalis (B3.3).

Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus. Aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose (B4.3).

KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)

Kalbos pažinimas

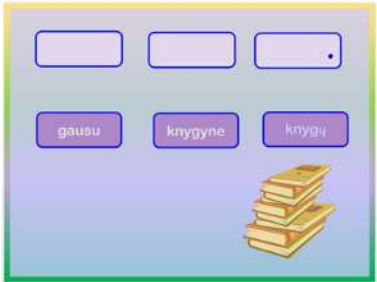
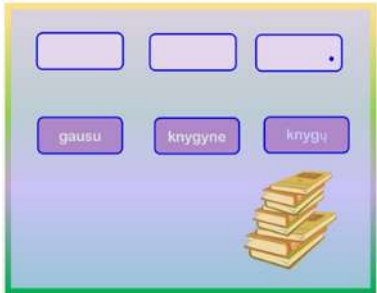
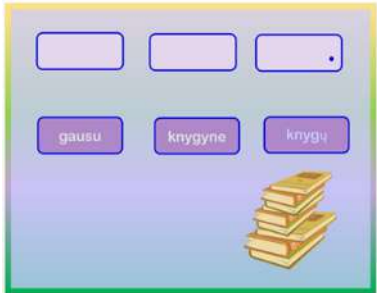
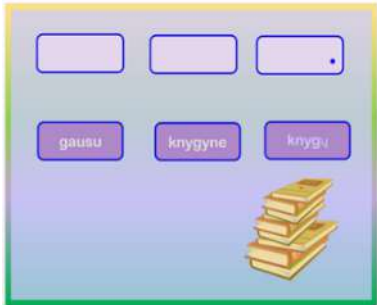
Žodis. Kalbos dalys: veiksmažodis, daiktavardis, būdvardis,rieveiksmis; sinonimai, antonimai, perkeltinės reikšmės žodžiai. Supažindinama su sąvokomis: giminiški žodžiai, priešdėlis, kamienas, šaknis, priesaga, galūnė. Mokomasi sudaryti naujus priešdėlinius, priesaginius žodžius pagal pavyzdį, juos tinkamai vartoti tekste.

Pasiekimų lygiai

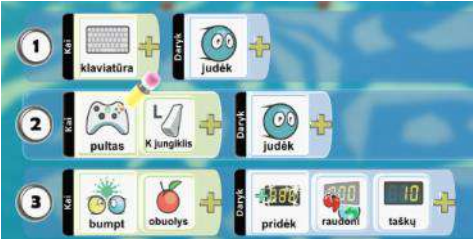
1	2	3	4
Naudodamasis pagalbine medžiaga, vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė); sutartiniais ženklais pažymi jas žodžiuose, kuriuose šios dalys aiškiai surandamos.	Naudodamasis pagalbine medžiaga, vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); sutartiniais ženklais pažymi jas žodžiuose, kuriuose šios dalys aiškiai surandamos.	Vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, kamienas, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); skirsto paprastos darybos žodžius reikšminėmis žodžio dalimis, žymėdamas jas sutartiniais ženklais.	Vartoja reikšminių žodžio dalių sąvokas (giminiški žodžiai, kamienas, šaknis, galūnė, priesaga, priešdėlis); skirsto sudėtingesnės darybos žodžius reikšminėmis žodžio dalimis, žymėdamas jas sutartiniais ženklais.
Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Langelius, ant kurių šuoliuos varliukas nuspelvok.	Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais ir sudurtiniais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Langelius, ant kurių šuoliuos varliukas nuspelvok.	Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais ir sudurtiniais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Langelius, ant kurių šuoliuos varliukas surašyk pagal pavyzdį: C4.....	Varliukas į namus nušuoliuoti gali tik šuoliuodamas giminiškais ir sudurtiniais žodžiais. Padėk jam nusigauti namo. Nubrėšk varliuko kelią namo rodyklėmis (vertikaliomis, horizontaliomis ir įstrižomis).

KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)

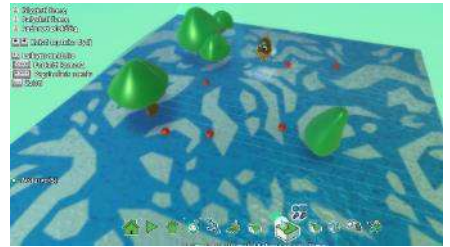
Kalbos pažinimas

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
Sakinys. Mokomasi kelti klausimus visiems sakinio žodžiams, t. y. rasti ryšius tarp sakinio žodžių. Mokomasi savarankiškai sakinyje rasti veiksnį (išreikštą daiktavardžio ar asmeninio įvardžio vardininku), tarinį (išreikštą asmenuojamąja veiksmažodžio forma) ir juos tinkamai pažymėti sutartiniais ženklais. Mokomasi nagrinėti sakinį, tinkamai keliant klausimus sakinio žodžiams.			
Sudaro tiesioginius sakinius; klausiamuosius sakinius, kai yra suteikiama pagalba. Sudaro ir užrašo sakinį, derindamas žodžių galūnes.	Sudaro tiesioginius, klausiamuosius sakinius, taisyklingai juos intonuoja; kai yra suteikiama pagalba. Sakiniu perteikia mintį	Sudaro ir dažniausiai tikslingai vartoja tiesioginius, klausiamuosius sakinius, taisyklingai juos intonuoja; vartoja neišplėstinius ir išplėstinius sakinius. Sakiniu perteikia išplėtotą mintį.	Sudaro ir tikslingai vartoja tiesioginius, klausiamuosius sakinius, taisyklingai juos intonuoja; vartoja neišplėstinius ir išplėstinius sakinius.
Sudaryk taisyklingus sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos užrašyk apačioje esančioje lentelėje (pagal pavyzdį).	Sudaryk rišlius sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos praplečiant vienu žodžiu užrašyk apačioje esančioje lentelėje perteikdamas taisyklingą mintį (pagal pavyzdį).	Sudaryk rišlius sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos praplečiant dviem žodžiais užrašyk apačioje esančioje lentelėje perteikdamas taisyklingą mintį (pagal pavyzdį).	Sudaryk rišlius sakinius (spaudžiant ant žodžių) ir juos praplečiant dviem trimis žodžiais užrašyk po du sakinius apačioje esančioje lentelėje (pagal pavyzdį).
 Knygyne gausu knygų.	 Knygyne gausu įdomių knygų.	 Dideliame knygyne gausu įdomių knygų.	 Dideliame knygyne gausu įdomių knygų. Miesto knygyne gausu storų, įdomių knygų.
MATEMATIKA			
Gilus supratimas ir argumentavimas			
Algoritmai ir programavimas. Pasitelkus konkrečius pavyzdžius paaiškinama kartojimo komanda. Sprendžiami įvairūs uždaviniai, kuriuose reikia atlikti			

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
nuoseklių komandų sekas, įskaitant ir pasirinkimo bei kartojimo komandas. Susipažįstama su uždavinio skaidymo į dalis strategija, mokomasi ją įgyvendinti kuriant pasirinkimo ir kartojimo komandų sekas.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba paprastais atvejais nustato panašumą/skirtumą, išvelgia analogijas, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius.	Paprastais atvejais nustato panašumą/skirtumą, išvelgia analogijas, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius.	Paprastais atvejais nustato panašumą/skirtumą, išvelgia analogijas, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius. Netiesiogiai padedamas kelia hipotezes apie bendras tyrinėtų matematinių objektų savybes.	Nesudėtingais atvejais nustato panašumą/skirtumą, išvelgia analogijas, konstruoja elementų sekas pagal nurodytą arba savo sugalvotą taisyklę, grupuoja objektus pagal du požymius. Konsultuojamas kelia hipotezes apie bendras tyrinėtų matematinių objektų savybes.
Naudodamas įrankį „Kodu žaidimų laboratorija“ https://www.kodugamelab.com/ su mokytojo pagalba, naudodamas klavišus <i>kairėn, dešinėn</i>, suprogramuok objektą taip, kad jis judėdamas atsitrenktų į obuolį ir surinktų taškus. 	Naudodamas įrankį „Kodu žaidimų laboratorija“ https://www.kodugamelab.com/ naudodamas klavišus <i>kairėn, dešinėn</i>, suprogramuok objektą taip, kad jis judėdamas atsitrenktų į obuolį, suvalgytų jį ir surinktų taškus. 	Naudodamas įrankį „Kodu žaidimų laboratorija“ https://www.kodugamelab.com/ naudodamas klavišus <i>kairėn, dešinėn</i>, suprogramuok objektą taip, kad jis judėdamas atsitrenktų į obuolį, suvalgytų jį ir surinktų taškus. Kai lauke nebelieka obuolių, žaidimas turi baigtis. 	Naudodamas įrankį „Kodu žaidimų laboratorija“ https://www.kodugamelab.com/ naudodamas klavišus <i>kairėn, dešinėn</i>, suprogramuok objektą taip, kad jis judėdamas atsitrenktų į obuolį jį suvalgytų ir surinktų taškus. Atsitrenkęs į medį, turi judėti kita kryptimi ir toliau vykdyti užduotį. Kai lauke nebelieka obuolių, žaidimas turi baigtis. 

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas			
Aptariami augalų skirtingų dauginimosi būdų pavyzdžiai. Skirtingi vystymosi būdai priskiriami atitinkamoms gyvūnų klasėms. Palyginami ir sugretinami žinomų augalų bei gyvūnų gyvenimo ciklai. Apibūdinamos drugio ir varlės vystymosi stadijos.			
Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus atpažįsta dažnai sutinkamų reiškinių ar procesų paprasčiausių modelių elementus.	Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius.	Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus nagrinėja kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprasčiausius dėsniumus kasdienėje aplinkoje.	Paaishkina kasdienės aplinkos reiškinių ar procesų paprastus modelius. Pastebi ir savais žodžiais įvardija paprastus dėsniumus kasdienės aplinkoje.
Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Tau padės paveikslėlio apačioje parašyti žodžiai.	Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Įrašyk žodžius į teksto laukelius.	Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Į teksto laukelius surašyk drugelio vystymosi ciklą.	Sunumeruok paveikslėlius tokia tvarka, kad jie vaizduotų drugelio vystymosi ciklą. Į teksto laukelius surašyk drugelio vystymosi ciklą. 2-3 sakiniais aprašyk kiekvieną drugio ciklo etapą.
	 — — — Lėliukė Vikšras Drugelis Kiaušinėlis	 — — —	 — — — Kiaušinėlis — Lėliukė — Vikšras — Drugelis

Pasiekimų lygiai

1**2****3****4**

SOCIALINIS UGDYMAS

Aplinka ir žmogus

Europos Sąjunga, valstybių tarpusavio ryšiai (Lietuvos ir kaimyninių šalių (Latvija, Lenkija, Rusija, Baltarusija) geografinės ypatybės, kalba. Lietuva – Europos Sąjungoje).

Pasirenka geografinę priemonę (vaizdą, planą), įvardija joje pateiktus (pavaizduotus) daiktus.

Pasirenka ir paanalizuoja geografinę priemonę (vaizdą, planą, žemėlapi), įvardija joje pateiktus (pavaizduotus) daiktus.

Pasirenka ir paanalizuoja geografinę priemonę (vaizdą, planą, žemėlapi), apibūdina joje pateiktus (pavaizduotus) daiktus, siekia nustatyti jų tarpusavio sąsajas.

Pasirenka ir paanalizuoja geografinę priemonę (vaizdą, planą, žemėlapi), apibūdina joje pateiktus (pavaizduotus) daiktus, nustato jų tarpusavio sąsajas pagal pateiktus požymius.

Suprogramuok Photon robotą taip, kad aplankytų Lietuvą ir jos kaimynes.

Belgija	Italija	Anglija	Austrija	Čekija	Slovakija
Luksemburgas	Nyderlandai	Belgija	Italija	Danija	Slovakija
Prancūzija	Vokietija	Estija	Griekija	Ispanija	Vengrija
Kipras	Kroatija	Italija	Latvija	Lietuva	Slovakija
	Lenkija	Portugalija	Rumunija	Malta	Švedija

Suprogramuok Photon robotą taip, kad aplankytų 3-5 skirtingas Europos Sąjungos šalis.

Belgija	Italija	Anglija	Austrija	Čekija	Slovakija
Luksemburgas	Nyderlandai	Belgija	Italija	Danija	Slovakija
Prancūzija	Vokietija	Estija	Griekija	Ispanija	Vengrija
Kipras	Kroatija	Italija	Latvija	Lietuva	Slovakija
	Lenkija	Portugalija	Rumunija	Malta	Švedija

Suprogramuok Photon robotą taip, kad aplankytų visas Europos Sąjungos šalis, kurių pavadinimas prasideda raide L.

Belgija	Italija	Anglija	Austrija	Čekija	Slovakija
Luksemburgas	Nyderlandai	Belgija	Italija	Danija	Slovakija
Prancūzija	Vokietija	Estija	Griekija	Ispanija	Vengrija
Kipras	Kroatija	Italija	Latvija	Lietuva	Slovakija
	Lenkija	Portugalija	Rumunija	Malta	Švedija

Suprogramuok Photon robotą taip, kad aplankytų Lietuvą ir daugiausia kilometrų nuo Lietuvos atitolusią Europos Sąjungos valstybę. remkis internetu ar enciklopedija.

Belgija	Italija	Anglija	Austrija	Čekija	Slovakija
Luksemburgas	Nyderlandai	Belgija	Italija	Danija	Slovakija
Prancūzija	Vokietija	Estija	Griekija	Ispanija	Vengrija
Kipras	Kroatija	Italija	Latvija	Lietuva	Slovakija
	Lenkija	Portugalija	Rumunija	Malta	Švedija

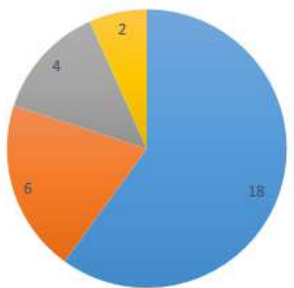
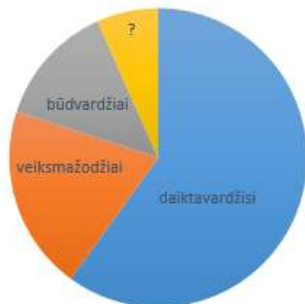
DUOMENŲ TYRYBA IR INFORMACIJA (C)

Pateikia įvairių rūšių duomenų pavyzdžių, susieja su informacija. Nagrinėja duomenų vaizdavimo kompiuteryje pavyzdžius (C1.3).

Pastebi dėsningumus duomenyse, nustato pasikartojimus ir trūkstamus duomenis. Duomenis pavaizduoja piešiniais, lentelėmis, diagramomis, schemomis (C2.3).

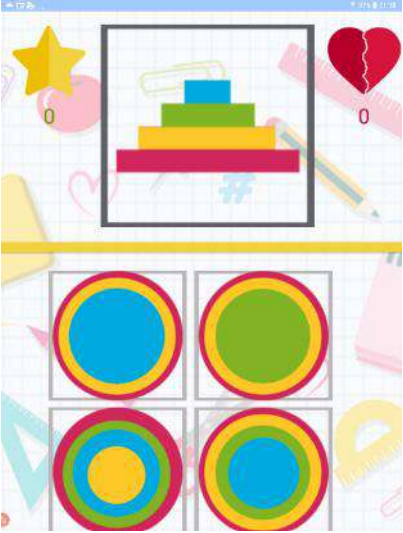
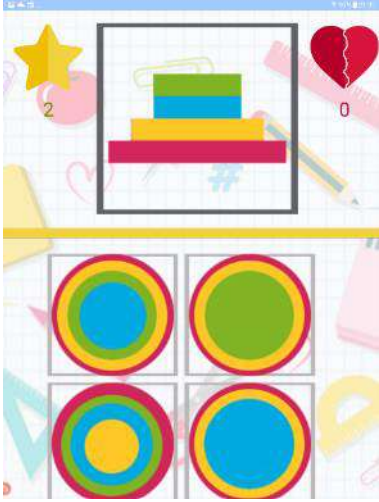
Apibūdina slaptažodį kaip duomenų ir informacijos apsaugos priemonę. Sprendžia informacijos šifravimo uždavinius (C3.3).

KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Kalbos pažinimas			
Žodis. Kalbos dalys: veiksmažodis, daiktavardis, būdvardis,rieveksmis; sinonimai, antonimai, perkeltinės reikšmės žodžiai.			
Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį), kai pateikti šių kalbos dalių klausimai, pagal pavyzdį juos kaito; atpažįsta kalbinės raiškos priemones (sinonimus), nevertodamas termino.	Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį), naudodamasis pagalbine medžiaga, juos kaito; atpažįsta kalbinės raiškos priemones (sinonimus, antonimus), nevertodamas terminų.	Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį, būdvardį,rieveksmį), naudodamasis pagalbine medžiaga, kaito būdvardį; kalbinės raiškos priemones (sinonimus, antonimus, dažniausiai vartojamus perkeltinės reikšmės žodžius), vartoja jų terminus.	Atpažįsta ir skiria kalbos dalis (veiksmažodį, daiktavardį, būdvardį,rieveksmį), juos kaito; kalbinės raiškos priemones (sinonimus, antonimus, perkeltinės reikšmės žodžius), vartoja jų terminus.
Mažoji sraigytė Leokadija dažnai apsilankydavo storojo vabalo Jeronimo pilaitėje. Bičiuliai smagiai leisdavo ilgus vasaros vakarus – skaitė juokingas pasakaites, gėrė rasos lašų arbatą. Jeronimas nebegrąžia kopūstlapių. Leokadija po kopūstų lapais įsirengė slėptuvę.			
Išrink iš teksto ir ant diagramos užrašyk bent po vieną skirtingos kalbos dalies žodį. 	Nagrinėdamas diagramą parašyk kokia spalva kokią kalbos dalį atitinka: Veiksmažodžiai - Daiktavardžiai - Būdvardžiai - Prieveksmiai - 	Remdamasis tekstu nustatyk, kokia kalbos dalis pažymėta klaustuku. 	Pakeisk tekstą (nepakeisdamas konteksto) taip, kad jis atitiktų diagramos duomenis. 
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Kalbos pažinimas			
Garsas. Lietuvių kalbos garsų rūšys: dvigarsiai (dvibalsiai, mišrieji dvigarsiai). Klausantis tekstų [...] praplečiamas supratimas apie lietuvių kalbos garsinę sandarą: balsius, priebalsius, ilguosius, trumpuosius balsius, dvibalsius, supažindinama su mišriaisiais dvigarsiais ir sąvoka mišrusis dvigarsis.			
Skiria balsius, daugumą priebalsių, (nevariojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria balsius (ilguosius, trumpuosius) priebalsius, dvibalsius (nevariojant terminų), taisyklingai juos taria.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, dvigarsius (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, varioja terminus.	Skiria lietuvių kalbos garsų rūšis: balsius, priebalsius, skirsto dvigarsius į dvi grupes (dvibalsius, mišriuosius dvigarsius), taisyklingai juos taria, varioja terminus.
Naudodamas vietovardžių žinyną http://vietovardziai.lki.lt/ rask bent penkis vietovardžius, kurie prasideda tavo vardo raide.	Naudodamas vietovardžių žinyną http://vietovardziai.lki.lt/ rask bent penkis vietovardžius, kurie prasideda balsiu.	Naudodamas vietovardžių žinyną http://vietovardziai.lki.lt/ rask bent penkis vietovardžius, kurie prasideda dvibalsiu.	Naudodamas vietovardžių žinyną http://vietovardziai.lki.lt/ rask bent penkis vietovardžius, kurie prasideda mišriuoju dvigarsiu.
MATEMATIKA			
Gilus supratimas ir argumentavimas			
Plokščios figūros. Aptariama, kokios geometrinės figūros laikomos lygiomis (uždėdant vieną ant kitos, jos sutampa), mokomasi jas atpažinti.			
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba tinkamai atlieka paprasčiausias mokymosi turinyje numatytas matematinės procedūras, padėdamas paaiškina, kaip jas atlieka.	Tinkamai atlieka paprasčiausias mokymosi turinyje numatytas matematinės procedūras, padėdamas paaiškina, kaip jas atlieka.	Tinkamai atlieka paprastas mokymosi turinyje numatytas matematinės procedūras, konsultuodamasis paaiškina, kaip jas atlieka.	Tinkamai atlieka ir paaiškina nesudėtingas mokymosi turinyje numatytas matematinės procedūras.
Naudodamas mobiliąją aplikaciją <i>School education</i> (https://play.google.com/store/apps/details?id=zeka.upgames.mental_game_s_children) su mokytojos pagalba atlik 1-ojo lygio užduotis. Paaiškink, kokia eilės tvarka sudėti skrituliai.	Naudodamas mobiliąją aplikaciją <i>School education</i> (https://play.google.com/store/apps/details?id=zeka.upg.school_games_child&hl=en_US&gl=US) atlik 1-ojo lygio užduotis, paaiškink, kokia eilės tvarka sudėti skrituliai, kurios spalvos skritulio nesimato.	Naudodamas mobiliąją aplikaciją <i>School education</i> (https://play.google.com/store/apps/details?id=zeka.upgames.mental_game_s_children) atlik 3-ojo lygio užduotis, nustatyk iš kelių kubų pastatytas statinys.	Naudodamas mobiliąją aplikaciją <i>School education</i> (https://play.google.com/store/apps/details?id=zeka.upgames.mental_game_s_children) atlik 3-ojo lygio užduotis, nustatyk iš kelių detalių pastatytas statinys, kiek detalių trūksta, kad gautum taisyklingą kubą.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
			

MATEMATIKA

Matematinis komunikavimas

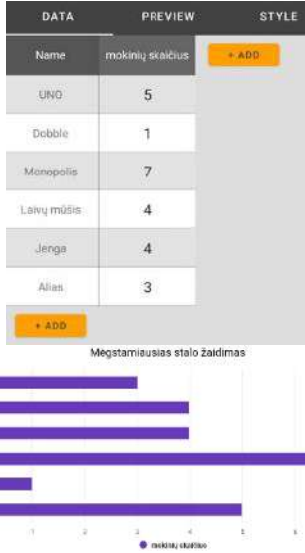
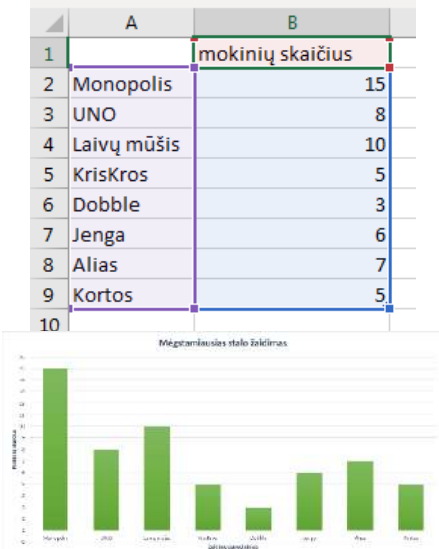
Duomenys ir jų interpretavimas. Mokomasi planuoti ir atlikti statistinį tyrimą apie artimą aplinką, pasirinktu būdu pristatyti tyrimo rezultatus, papasakoti, ką norėjo tyrimu išsiaiškinti, kokius rezultatus gavo, ką įdomaus ir naudingo išmoko, sužinojo [...].

Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba atsirenka akivaizdžiai pateiktą reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas.	Atsirenka reikiamą informaciją iš nurodyto šaltinio, kuria ir pristato paprasčiausią matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas.	Atsirenka reikiamą informaciją iš 1–2 nurodytų šaltinių, kuria ir pristato paprastą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas fizines ar skaitmenines priemones, formas.	Atsirenka reikiamą informaciją iš 1–3 nurodytų šaltinių, kuria ir pristato nesudėtingą matematinį pranešimą, naudodamas pasiūlytas ar savo pasirinktas fizines ar skaitmenines priemones, formas.
--	---	--	---

Atlikite tyrimą „Mėgstamiausias stalo žaidimas“.

Apklauskite 10–15 klasės draugų ir išsiaiškinkite, koks jų mėgstamiausias	Apklauskite 15–20 klasės draugų ir išsiaiškinkite, koks jų mėgstamiausias	Apklauskite 20–25 kitos klasės mokinių ir išsiaiškinkite, koks jų	Apklauskite 15–20 dviejų/trijų skirtingų klasių mokinių ir
---	---	---	--

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
stalo žaidimas. Atsakymus žymėkite brūkšneliais. Gautus duomenis pateikite stulpeline diagrama, naudokite programą „PowerPoint“, „Word“ arba programėlę „Chart Maker“, „Chart Maker Pro“. Pristatykite atliktą tyrimą klasės draugams: - pasakykite, kiek klasės draugų apklausėte, - parodykite diagramą, - paašškinkite, ką reiškia kiekvienas diagramos stulpelis, - padarykite išvadą.	stalo žaidimas. Pasirinkite duomenų rinkimo būdą. Gautus duomenis pateikite stulpeline diagrama, naudokite programą „PowerPoint“, „Word“ arba programėlę „Chart Maker“, „Chart Maker Pro“. Pristatykite atliktą tyrimą klasės draugams.	mėgstamiausias stalo žaidimas. Pasirinkite duomenų rinkimo būdą. Gautus duomenis pateikite stulpeline diagrama, naudokite programą „PowerPoint“, „Word“ arba programėlę „Chart Maker“, „Chart Maker Pro“. Pristatykite atliktą tyrimą apklaustos klasės mokiniams.  https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dertsizvebugsiz.chartmakerpro&hl=en_US&gl=US	išsiaiškinkite, koks jų mėgstamiausias stalo žaidimas. Pasirinkite duomenų rinkimo būdą bei pateikimą. Pristatykite apklausos rezultatus apklaustos dalyviams. 

GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas

Mokomasi palyginti ir sugretinti išorinius požymius bei elgseną, būdingą šioms pagrindinėms gyvųjų organizmų klasėms: kirmėlėms (sliekams), moliuskams

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
(sraigėms), vabzdžiams, voragyviams (vorams, erkėms), varliagyviams (varlėms), paukščiams, žinduoliams, žuvims, ropliams. Aptariami šių organizmų klasių pavyzdžiai. Mokomasi įvardyti ir grupuoti stuburinius ir bestuburius gyvūnus.			
Nurodo, kuo panašūs ir skiriasi kasdienės aplinkos objektai ir dažnai stebimi reiškiniai.	Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, pagal pateiktus kriterijus, kai kriterijus yra aiškiai pastebimos savybės ar požymiai.	Lygina ir grupuoja kasdienės aplinkos objektus ir reiškinius, atsižvelgdamas į jų aiškiai pastebimas savybes ar požymius.	Lygina, grupuoja ir klasifikuoja artimos aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, remdamasis savybėmis, požymiais ar pateiktais kriterijais.
Mokytojo padedamas, naudodamas Veno diagramą ir remdamasis pateiktais požymiais, priskirk juos skirtingiems gyvūnams.	Konsultuodamasis su mokytoju, naudodamas Veno diagramą ir remdamasis duotais kriterijais, palygink du gyvūnus pagal 2–4 požymius.	Konsultuodamasis su mokytoju, naudodamas Veno diagramą ir remdamasis duotais kriterijais, palygink du gyvūnus pagal 2–4 požymius.	Konsultuodamasis su mokytoju, naudodamas Veno diagramą ir remdamasis duotais kriterijais, palygink du gyvūnus pagal 2–4 požymius.
			
TECHNOLOGINIŲ PROBLEMŲ SPRENDIMAS			
Apibūdina naudojamus skaitmeninius įrenginius. Atpažįsta ir aptaria skaitmeninių įrenginių sutrikimo problemas (D1.3). Pasirenka atliekamai veiklai tinkamas programas ir programėles (D2.3). Ugdosi skaitmeninių technologijų gebėjimus įvairiems dalykams mokytis (D3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Skaitymas ir teksto supratimas			
Kalbėjimo ir klausymosi veiklos pobūdis. Mokiniai ugdosi dialoginio ir viešo monologinio kalbėjimo gebėjimus. Mokomasi tinkamai dalyvauti įvairiuose pokalbiuose, diskusijose, debatuoti (iš anksto pasirengus) įvairiose aplinkose.			
Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojami bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų	Pagal skaitymo tikslus naudojami bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.	Atsižvelgdamas į skaitymo tikslus ir poreikius naudojami bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų	Sistemiškai ir tiksliai naudojami bibliotekomis, interneto svetainėmis ir kitomis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis skaityti.

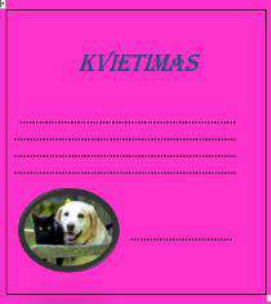
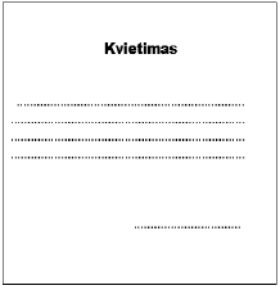
Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
teikiamomis galimybėmis skaityti.		teikiamomis galimybėmis skaityti.	
Lankydamasis mokyklos bibliotekoje, vartydamas skaitomą knygą ar naršydamas internete rask užrašytą dialogą, nufotografuok ir atsiųsk mokytojai elektroniniu paštu.	Mokyklos bibliotekoje ar internete rask komiksą/komiksų knygą, nufotografuok ir atsiųsk mokytojai elektroniniu paštu.	Naudodamas komiksų kūrimo įrankį (pvz., <i>Comicshead</i> , platformą https://www.storyboardthat.com/ ar kt.), sukurk bent 2 dalių komiksą, kuriame veikėjai bendrautų tarpusavyje (vyktų dialogas).	Naudodamas komiksų kūrimo įrankį (pvz., <i>Comicshead</i> , platformą https://www.storyboardthat.com/ ar kt.), sukurk bent 4 dalių komiksą, kuriame veikėjai bendrautų tarpusavyje (vyktų dialogas).
MATEMATIKA			
Transformacijos. Nagrinėjant tokius žaidimus, kaip šaškės, „Laivų mūšis“ ar šachmatai, išsiaiškinama, kad žaidimo lentos langelio (jame esančios figūros) padėtį nusakome raidės ir skaičiaus pora. Paaškinama, kad daikto vietą plokštumoje galima apibūdinti ir dviejų skaičių pora, iš pradžių nurodome stulpelį, o tada eilutę, skaičiuoti stulpelyje (eilutėje) visada pradedame nuo kairiojo apatinio kampo. Toks būdas tinka ne tik objekto vietai nurodyti, bet ir apibūdinti, kaip objektas juda plokštumoje. Tuo mokiniai įsitikina, žaisdami fizinius ar virtualius žaidimus, diskutuodami apie objektų judėjimą pietų-šiaurės-rytų-vakarų kryptimis.			
–	Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba įvertina matematinės veiklos rezultatų prasmingumą nagrinėtos paprastos problemos kontekste, daro išvadas.	Konsultuodamasis įvertina paprastos probleminės užduoties sprendimui taikytų būdų, metodų tinkamumą, patikrina, kad rado teisingą, prasmingą atsakymą į iškeltą klausimą. Daro pagrįstas išvadas.	Įvertina nesudėtingos užduoties sprendimui taikytų būdų, metodų tinkamumą, patikrina, kad rado teisingą, prasmingą atsakymą į iškeltą klausimą. Daro pagrįstas išvadas.
Poroje su draugu pažaiskite virtualų žaidimą „Kryžiukai-nuliukai“ https://playtictactoe.org/ ir aptarkite, kaip jums sekėsi.	Poroje su draugu pažaiskite virtualų žaidimą „Laivų mūšis“ https://www.cbc.ca/kids/games/play/battleship ir aptarkite rezultatą. Kaip manai, kas nulėmė tavo/ar tavo draugo pergalę?	Poroje su draugu pažaiskite virtualų žaidimą „Šaškės“ https://cardgames.io/checkers/ ir aptarkite rezultatą: kuris ėjimas nulėmė pergalę.	Poroje su draugu pažaiskite virtualų žaidimą „Šachmatai“ https://www.chess.com/play ir aptarkite rezultatą: kuris ėjimas nulėmė pergalę, kurį ėjimą pakeitus rezultatas kistų.
MATEMATIKA			
Matematinis komunikavimas			
Sudėtis, atimtis, daugyba, dalyba. Praktikuojamasi taikyti mintinio skaičiavimo strategijas. Vizualizuojami, pagrindžiami ir taikomi sudėties ir atimties stulpelių veiksmai, daugybos stulpelių iš dviženklis skaičiaus, veiksmai.			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.	Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.	Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą paprastą matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.	Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą nesudėtingą matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.
Kokios mažiausios talpos atmintuką pasirinktum, jei nori įrašyti nuotrauką, kurios užima 248 MB atminties? • 64MB • 128MB • 256MB • 512MB	Kokios mažiausios talpos atmintuką pasirinktum, jei nori įrašyti nuotrauką, kurios užima 248 MB atminties ir filmą, kuris užima 1 GB atminties? • 2 GB • 32 GB • 16 GB • 64 GB	Kokios mažiausios talpos atminties kortelę ar korteles pasirinktum, jei iš vaizdo kameros nori iškelti vaizdo įrašus užimančius 13 GB, 19 GB ir 17 GB atminties? 	Kokios talpos atminties kortelę ar korteles pasirinktum, jei iš išmaniojo telefono nori iškelti failus užimančius 17 GB, 56 GB ir 39 GB atminties? Paašskink kodėl. 
TECHNOLOGINIS UGDYMAS			
Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas			
Elektronika su mikrovaldikliais. Išbandoma elementari mikrovaldiklių elektronika (<i>mikrokompiuterio naudojimas elektros grandinėse</i>) ir jos taikymo/programavimo pavyzdžiai, elementai (<i>teksto, piktogramos, paveikslėlio išvedimas į ekraną, mygtukų naudojimas ar pan.</i>).			
Taiko informaciją problemos sprendimui, padedami tikslina	Taiko informaciją problemos sprendimui, tikslina problemą,	Taiko informaciją problemos sprendimui, tikslina ir apsibrėžia	Taiko ir paašskina informaciją problemos sprendimui, tikslina ir

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
problema, atvaizduoja grafine/aprašomąja forma.	atvaizduoja grafine/aprašomąja forma.	problema, atvaizduoja sutarta grafine/aprašomąja forma.	apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją pasirinkta grafine/aprašomąja forma.
Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaškind, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 	Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaškind, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 	Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaškind, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 	Jei naudojiesi mobiliuoju telefonu ar kompiuteriu, turbūt atkreipė dėmesį į ženklus, panašius į čia pavaizduotus. Paaškind, ką, tavo nuomone, jie reiškia. 
SOCIALINIS UGDYMAS			
Žmonių gyvenimo kaita.			
Laisvalaikis ir žaidimai.			
Mokytojo padedamas kai kuriuos žmonių gyvenimo pokyčius susieja su technikos ir mokslo atradimais.	Įvardija kai kuriuos žmonių gyvenimo pokyčius, įvykusius dėl technikos ir mokslo atradimų.	Žmonių gyvenimo pokyčius susieja su žmonių gebėjimais kurti darnius santykius tarpusavyje, su gyvenamąja aplinka, technikos ir mokslo atradimais, sukaupotos patirties perėmimu.	Paaškindina žmonių gyvenimo būdo tęstinumą, perimant sukaupą patirtį, vertina technikos ir mokslo atradimų, kuriamų tarpusavių santykių, su gyvenamąja aplinka įtaka žmonių gyvenimo pokyčiams.
Padedamas, parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Kuriuos iš šių prietaisų naudoji tu?	Konsultuojamas, parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Pagalvok, kam naudoji šiuos įrenginius?	Parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Kuriuos iš šių prietaisų naudoji tu? Kam naudoji?	Parašyk šių skaitmeninių įrenginių pavadinimus. Pagalvok, kaip jie pakeitė žmonių gyvenimą? Parašyk 2 teigiamus ir neigiamus dalykus.

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
			
VIRTUALIOJI KOMUNIKACIJA IR BENDRADARBIAVIMAS (E)			
Bendrauja ir mokosi pasitelkdamas skaitmenines technologijas, atsakingai dalijasi skaitmeniniu turiniu (E1.3). Įsivertina gebėjimus mokytis virtualiai, laikytis etikos taisyklių (E2.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Rašymas ir teksto kūrimas			
Teksto kūrimas Taikomi 4 klasės turinio apimtimi numatyti rašybos ir skyrybos atvejai. Laikomasi kalbos etiketo (tinkamai pasirenkami žodžiai ir posakiai) atsižvelgiant į adresatą ir komunikavimo situaciją.			
Pritaiko vieną –dvi turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo įskaitomai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	Pritaiko kelias turinio apimtimi numatytų 3–4 klasės gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisykles; rašo suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	Daugeliu atvejų rašo laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.	Rašo be klaidų, laikydamasis 3–4 klasės turinio apimtimi numatytų gramatikos, leksikos, rašybos ir skyrybos taisyklių; rašo aiškiai, suprantamai ranka, mobiliųjų įrenginių klaviatūra.

Pasiekimų lygiai

1	2	3	4
 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Nepamiršk nurodyti renginio vietos, datos, laiko, reikiamų priemonių, pasirašyk.	 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Nepamiršk nurodyti renginio vietos, datos, laiko, reikiamų priemonių, pasirašyk. Pakeisk titulinio užrašo šriftą.	 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Laikykis kvietimo rašymo taisyklių. Pakeisk titulinio užrašo šriftą, foną, įkelk tekstą atitinkantį paveikslėlį.	 Sukurk kvietimą į tavo klasės draugų naminių gyvūnėlių parodą. Laikykis kvietimo rašymo taisyklių. Pakeisk titulinio užrašo šriftą bei jo spalvą, pakeisk kvietimo foną, įrėmink jį, įkelk tekstą atitinkančių paveikslėlių.
GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS			
Gamtamokslinis komunikavimas.			
Mokomasi pagrįsti taisyklingos laikysenos, sėdėsenos, sveikos mitybos, fizinio aktyvumo, dienos ir poilsio režimo svarbą remiantis žiniomis apie organų sistemas.			
Mokytojo nukreipiamas savais žodžiais fragmentiškai pasakoja apie kasdienės aplinkos reiškinius ir objektus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais ar žodžių junginiais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja su mokytojo pagalba.	Savais žodžiais pasakoja apie kasdienėje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Atsakydamas į mokytojo nukreipiamuosius klausimus pristato savo atliktus tyrimus. Informaciją pateikia trumpais sakiniais, piešiniais, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Savais žodžiais pasakoja apie artimiausioje aplinkoje stebimus gamtos objektus ir reiškinius. Mokytojo padedamas aprašo ir savais žodžiais pristato atliktus tyrimus. Informaciją pateikia keliais sakiniais, piešiniais, paprasčiausiomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja konsultuodamasis su mokytoju.	Pasakodamas ar rašydamas apie artimiausios aplinkos gamtos objektus ir reiškinius, pristatydamas raštu ar žodžiu tyrimų rezultatus aiškiai reiškia mintis, nurodo, kokius šaltinius naudojo (be tikslaus citavimo). Informaciją pateikia nedidelės apimties teksta, piešiniais, paprastomis diagramomis ir lentelėmis, skaitmenines technologijas naudoja

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
			konsultuodamasis su mokytoju.
Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį https://padlet.com/, mokytojo ar draugų padedamas įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Mokytojo padedamas perskaityk ir parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus.	Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį https://padlet.com/, mokytojo ar draugų padedamas įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Mokytojo padedamas perskaityk ir parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus.	Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį https://padlet.com/, įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus. Peržiūrėjęs klasės draugų produktų etiketes, palygink maistinių medžiagų kiekius ir padaryk išvadą, kodėl turime valgyti, kuo įvairesnį maistą.	Naudodamas virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo skaitmeninį įrankį https://padlet.com/, įkelk nufotografuotą produkto nuotrauką. Parašyk, kiek produkte yra angliavandenių, riebalų, baltymų, cukraus. Peržiūrėjęs klasės draugų produktų etiketes, palygink maistinių medžiagų kiekius. Išanalizavęs etikečių duomenis, padaryk išvadą apie cukraus kiekį įvairiuose produktuose. Kodėl svarbu skaityti produkto etiketes?
Šokoladinis batonėlis Riebalai 23,00 g Angliavandeniai 60,20 g Cukrus 50,80 g Baltymai 8,60 g Druska 0,60 g 	Ekologiška varškytė su mangais Riebalai - 6 g Angliavandeniai - 12,1 g iš kurių cukrus - 11,5 g Baltymai -10,1 g Justas 	Lydytas sūris "Memel Blue" Energetinė vertė 228 kcal. Riebalai 17,1 g. Angliavandeniai 5,9 g. Cukrus 5,7 g. Baltymai 12,9 g. Druska 1,4 g. Edgaras 	Varškės sūrelis Svoris 100g Energetinė vertė 378 kcal Riebalai 23 g Angliavandeniai 30,5 g Cukrus 28,4 g Baltymai 11,7 g Druska 0,1 g 

Pasiekimų lygiai

1**2****3****4**

MATEMATIKA

Matematinis komunikavimas

Masė, laikas, temperatūra, greitis. Mokomasi atpažinti rodmenis įvairiuose matavimo prietaisuose. Aptariamos kelio ir greičio sąvokos, kelio, laiko, greičio (vidutinio greičio) sąryšis. Praktikuojamasi taikyti įvairius greičio matavimo vienetus (km/h, m/min, m/s), apskaičiuoti kelią, greitį ar laiką, kai du iš jų žinomi.

Naudodamasis netiesiogiai teikiama pagalba išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.

Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą paprasčiausią matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.

Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą paprastą matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.

Išskiria, atrenka informaciją, susieja perskaitytą, išklaustą nesudėtingą matematinį pranešimą su anksčiau įgytomis žiniomis ir patirtimi, pavaizduoja kitu būdu.

Skaitmeninėje platformoje https://www.canva.com/lt_lt/ sudaryk virtualų pamokų tvarkaraštį.

Skaitmeninėje platformoje https://www.canva.com/lt_lt/ sudaryk virtualų pamokų tvarkaraštį.

Skaitmeninėje platformoje https://www.canva.com/lt_lt/ sudaryk virtualų pamokų tvarkaraštį.

Skaitmeninėje platformoje https://www.canva.com/lt_lt/ sudaryk virtualų pamokų tvarkaraštį.



DORINIS UGDYMAS (ETIKA)

Saviugda ir savisauga. Aš-asmuo

Aš ir virtualumas. Kuo kompiuteriniai žaidimai skiriasi nuo kitų žaidimų? Mokosi suprasti kaip veikia virtuali erdvė bei domisi kaip saugiai naudotis jos teikiamomis galimybėmis, tačiau supranta ir saikingo medijų naudojimo (laikantis susitarimų) svarbą, su suaugusiųjų pagalba planuoja laiką virtualioje erdvėje. Kartu su mokytoju,-a ir klasės draugais kelia klausimus apie besaikio naudojimosi virtualia erdve žalą. Ar žaidžiu kompiuterinius žaidimus? Ar įdomu? Kokį žaidimą norėčiau sukurti? Ar skaičiuoju žaidimų laiką?

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Kelia klausimus kas yra virtuali erdvė, kokios jos galimybės, kaip suplanuoti naudojimosi kompiuteriu laiką.	Mokydamasis saugiai naudojasi virtualios erdvės galimybėmis (suranda reikiamą vaizdą, mokomąjį tekstą), savarankiškai suplanuoja užduočių atlikimo laiką virtualioje erdvėje.	Elementarius virtualios erdvės veikimo principus suvokia pats, o sudėtingesnius su mokytojo pagalba, ir tokiu būdu, žino bei orientuojasi virtualioje erdvėje (kur yra saugu man, kur yra reikalinga medžiaga mokymuisi).	Mokytojo padedamas įvertina savo santykį su virtualia erdve: ar ji skatina užmiršti laiko pojūtį? Ar kenkia mano buvimui ir santykiams su šeima, draugais tikrovėje? Neatskleidžia asmeninės informacijos apie save, šeimą ir draugus internete.
Poroje pažaisk stalo ir virtualų atminties žaidimą https://www.helpfulgames.com/subjecs/brain-training/memory.html . Aptark su draugais kaip sekėsi žaisti žaidimą virtualiai ir kaip prie stalo?	Poroje pažaisk stalo ir virtualų domino žaidimą https://dominoes.playdrift.com/ . Aptark su draugais kaip sekėsi žaisti žaidimą virtualiai ir kaip prie stalo?	Poroje pažaisk stalo ir virtualų žaidimą „Žodžių galvosūkių“ https://play.google.com/store/apps/details?id=com.softtowelgames.wordmonger.android&hl=lt&gl=US Aptark su draugais kaip sekėsi žaisti žaidimą virtualiai ir kaip prie stalo? Kaip žaisti patiko labiau Kodėl?	Poroje pažaisk stalo ir virtualų žaidimą „Monopolis“ https://game-game.lt/216545/ . Aptark su draugais kaip sekėsi žaisti žaidimą virtualiai ir kaip prie stalo? Kaip žaisti patiko labiau? Kodėl? Išvardink virtualaus žaidimo pranašumus ir trūkumus.
KALBINIS UGDYMAS (UŽSIENIO KALBA (PIRMOJI))			
Receptija (supratimas)			
Komunikacija realioje ir skaitmeninėje erdvėje. Medijos ir informacinės technologijos. Pažangios technologijos ir inovacijos. Pagrindinės mandagumo taisyklės. Susirašinėjimo draugai, ryšiai su bendraamžiais kitose šalyse. Internetas, socialiniai tinklai, atsakingas ir etiškas elgesys virtualioje erdvėje.			
Minimaliai supranta audiovizualinius tekstus pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Užduotis atlieka tik suteikus pagalbą. Rezultatai parodo, jog supratimo strategijomis naudojamas labai ribotai.	Iš dalies supranta audiovizualinius tekstus pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Kartais gali prireikti pagalbos. Rezultatai parodo, jog naudojamas kai kuriomis supratimo strategijomis.	Supranta didžiąją dalį audiovizualinių tekstų informacijos pagal programos reikalavimus nurodytomis sąlygomis. Atliekant sudėtingesnes užduotis gali prireikti pagalbos. Rezultatai parodo, jog supratimo strategijomis naudojamas, tačiau ne visuomet tiksliai.	Supranta visą reikiamą audiovizualinių tekstų informaciją pagal programos reikalavimus. Savarankiškai atlieka visas pateiktas užduotis. Rezultatai parodo, jog visuomet tiksliai naudojamas supratimo strategijomis.

Pasiekimų lygiai

1

Do you know any internet safety tips?
Watch the video
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/video-zone/five-internet-safety-tips> to find out how to be safe online!



2

Do you know any internet safety tips?
Watch the video
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/video-zone/five-internet-safety-tips> to find out how to be safe online!
Do the preparation activity to help you with words from the video.



3

Do you know any internet safety tips?
Watch the video
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/video-zone/five-internet-safety-tips> to find out how to be safe online!
Do the preparation activity to help you with words from the video.
Watch the video then play the games to check your understanding.



4

Do you know any internet safety tips?
Watch the video
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/video-zone/five-internet-safety-tips> to find out how to be safe online!
Do the preparation activity to help you with words from the video.
Watch the video then play the games to check your understanding. Read discussion question and leave a comment:

- Do you know any more internet safety tips? Tell us your ideas!
- Supervise game time.

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
SAUGUS ELGESYS (F)			
Aptaria ir laikosi sveikata tausojančio darbo skaitmeninėmis technologijomis taisyklių (F1.3). Pateikia skaitmeninių technologijų poveikio visuomenei ir aplinkai pavyzdžių (F2.3). Aptaria ir laikosi saugaus darbo virtualiojoje erdvėje taisyklių, gerbia asmens privatumą (F3.3).			
KALBINIS UGDYMAS (LIETUVIŲ KALBA)			
Rašymas ir teksto kūrimas			
Teksto struktūra ir tekstų tipai. Naudojantis įvairiomis technologijomis mokomasi kurti įvairių tipų sakininius tekstus – pasakojimą, aprašymą, aiškinimą, argumentavimą – pavyzdžiui, sukuria vaizdo ir garso įrašus. Mokomasi kurti išplėtotą pasakojimą pasirinkta tema laikantis chronologinio principo, atskleidžiant įvykius, aptariant veikėjus, išsakant pagrindinę mintį. Nagrinėjami ir kuriami įprasti ir skaitmeniniai sakiniai aprašomojo tipo tekstai: susipažįstama su jų komponavimo ypatumais.			
Naudodamasis pagalbine medžiaga (paveikslėlių serija, pasakojimo pradžia) kuria kelių sakinių tekstą; siekdamas perduoti informaciją (pvz., žinutę, kvietimą), pateikia kelias esmines detales.	Rašo kelių sakinių tekstus saviraiškos tikslais (pvz., ketureilį, pasakojimą (pasaką)), siekdamas perduoti esminę informaciją (pvz., raštelis, žinutė, skelbimas), perteikti nuomonę (pvz., pasiūlymas, reklama).	Rašo saviraiškos tikslais (pvz., eilėraštį, pasakojimą (pasaką)), siekdamas perduoti esminę informaciją ir detales (pvz., informacinę žinutę, skelbimas, plakatas), perteikti argumentuotą nuomonę (pvz., pasiūlymas, knygos aprašymas, reklama).	Išsamiai rašo saviraiškos tikslais (pvz., pasakojimą (pasaką)), siekdamas tiksliai ir aiškiai perduoti informaciją (pvz., informacinę žinutę, skelbimas, plakatas), perteikti vertinimus (pvz., apie pasiūlymus, knygas, reklamas).
Toontastic įrankio pagalba (https://toontastic.withgoogle.com) sukurk trumpą pamokymą, kaip reikia elgtis internete, kad būtum saugus.	Toontastic įrankio pagalba (https://toontastic.withgoogle.com) sukurk trumpą filmuką –pamokymą, kuriame papasakok, kokie pavojai tyko internete.	Toontastic įrankio pagalba (https://toontastic.withgoogle.com) sukurk filmuką. Filmuko veikėjai turėtų papasakoti, patarti kaip saugiai elgtis internete.	Toontastic įrankio pagalba (https://toontastic.withgoogle.com) sukurk filmuką, kuriame veikėjai supažindintų su saugaus darbo internete taisyklėmis.
FIZINIS UGDYMAS			
Judėjimo įgūdžių plėtojimas, savikontrolė ir įsivertinimas			
Praktikuoja išmaniųjų įrenginių ir technologijų taikymą fizinio aktyvumo įsivertinimui ir judėjimo patirčių plėtojimui. Pasitelkdamas IT technologijų įvairovę, plėtoja fizinį aktyvumą ir tobulina judesių atlikimą. Mokosi IT žaidimų taisykles ir vykdymo seką taikyti realiame kontekste, nenaudojant IT. Mokosi taikyti išmaniuosius įrenginius fizinės veiklos stebėjimui, suprasti stebimų parametrų reikšmę ir sąryšį.			

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
Plėtoja judėjimo gebėjimus fiziškai aktyvioms veikloms naudodami išmanias technologijas ir įrenginius.	Fiziškai aktyvioms veikloms naudodami išmanias technologijas ir įrenginius geba kontroliuoti laikyseną, tolygiai dirbti abiem kūno pusėmis.	Fiziškai aktyvioms veikloms naudodami išmanias technologijas ir įrenginius išlaiko taisyklingą laikyseną, tolygiai dirba abiem kūno pusėmis.	Naudodami išmanias technologijas ir įrenginius išlaiko taisyklingą laikyseną, tolygiai dirba abiem kūno pusėmis, išmoksta naujų judesių.
Peržiūrėk filmuką https://www.youtube.com/watch?v=HMZthCrKbWA kaip taisyklingai sėdėti darbo vietoje. Pasitaręs su klasės mokytoja pademonstruok klasės draugams kaip taisyklingai atsisėsti.	Peržiūrėk filmuką https://www.youtube.com/watch?v=R_XnMRXjGRU kaip taisyklingai sėdėti darbo vietoje. Pademonstruok klasės draugams kaip taisyklingai atsisėsti.	Peržiūrėk filmuką apie taisyklingą laikyseną ir apšvietimą darbo vietoje https://www.youtube.com/watch?v=R_XnMRXjGRU . Kokią įtaką žmogaus organizmui daro taisyklinga sėdėseną ir apšvietimas? Koku atstumu nuo kompiuterio ekrano rekomenduojama sėdėti, kad akys būtų sveikos?	Peržiūrėk filmuką, kuriame https://www.youtube.com/watch?v=gKy2T0bQrVY išvardink 4 sveikatai kenksmingus veiksnius, praktiškai pademonstruok, kaip ištaisyti netaisyklingai sėdinčio asmens pozą.
SOCIALINIS UGDYMAS			
Žmonių gyvenimas kartu			
Saugus ir atsakingas elgesys virtualioje erdvėje (kuo naudingi (žalingi) kompiuteriniai žaidimai; kaip virtuali erdvė gali įtraukti; kaip netapti priklausomu (kaip apsisaugoti) nuo virtualios erdvės poveikio); socialinių tinklų galimybės ir grėsmės; ar viskas internete yra tiesa.			
Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve, papasakoja, kur kreiptis pagalbos kilus grėsmėi.	Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, pastebi kylančias grėsmes, įvardija, kur kreiptis patarimo, pagalbos.	Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, atpažįsta kylančias grėsmes, paaiškina, kur kreiptis patarimo, pagalbos.	Atsakingai ir saugiai naudojasi virtualia erdve ir jos galimybėmis, atpažįsta kylančias grėsmes, paaiškina, kur kreiptis patarimo, pagalbos, nusako žingsnius, kaip tai padaryti.
Žaisdamas žaidimą INTERLAND: Būk interneto Genijus https://beinternetawesome.withgoogle.com/lt_lt/interland pakartok, kaip saugotis interneto grėsmių.	Žaisdamas žaidimą INTERLAND: Būk interneto Genijus https://beinternetawesome.withgoogle.com/lt_lt/interland pakartok, kaip saugotis interneto grėsmių, įskaitant	Žaisdamas žaidimą INTERLAND: Būk interneto Genijus https://beinternetawesome.withgoogle.com/lt_lt/interland įsivertink, ar esi saugus, ar viską žinai apie	Žaisdamas žaidimą INTERLAND: Būk interneto Genijus https://beinternetawesome.withgoogle.com/lt_lt/interland įsivertink, ar tikrai saugiai ir atsakingai gebi naršyti

Pasiiekimų lygiai			
1	2	3	4
	įsilaužėlius	elektronines patyčias ir sukčiavimą.	skaitmeniniame pasaulyje.
DORINIS UGDYMAS (ETIKA)			
Santykis su pasauliu. Aš-tai.			
Ekologinių problemų raiška virtualybėje: Ar ekologines problemas parodantis vaizdas ar filmas mane sujaudina? Kodėl? Geba naudotis savo amžiaus tarpsniui tinkamais multimodalaus ugdymosi metodais. Domisi meniniais ir dokumentiniais filmais apie gyvūniją ir gamtą. Mokosi diskutuoti, remdamasis peržiūrėta medžiaga. Ar pats piešiu, fotografuoju ekologines problemas, kurias matau savo aplinkoje? Kodėl reikia tai užfiksuoti?			
Kelia klausimą kuo galėtų prisidėti prie švaresnės gamtos, pateikia vieną konkretų pavyzdį.	Savarankiškai tyrinėja kodėl svarbu kiekvienam žmogui prisidėti prie gamtos švarinimo, pateikia 1–2 pavyzdžius kas nutinka, kai šiukšlinama miške, upėse, jūrose.	Pristato keletą įpročių, kurių svarbu laikytis kasdien, kad nekenktume gamtai, aplinkai.	Kasdieniais įpročiais padeda palaikyti švarą gamtoje, aplinkoje ir pateikia konkrečių pavyzdžių iš savo kasdienybės. Pristato kokių tvarių įpročių galima laikytis klasėje, mokykloje.
Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=7Nt8PwYTEzE su pagalba rask ir išvardyk keletą vaikų patarimų, kaip sumažinti aplinkos taršą.	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=7Nt8PwYTEzE rask ir išvardyk bent keturis vaikų patarimus, kaip sumažinti aplinkos taršą.	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=7Nt8PwYTEzE atpažink, kaip teršiama aplinka. Kaip tu galėtum prisidėti prie aplinkos saugojimo? Pateik bent 5 aplinkos saugojimo pavyzdžius.	Peržiūrėjęs filmuką https://www.youtube.com/watch?v=7Nt8PwYTEzE sukurk plakatą arba atmintinę su patarimais, kaip sumažinti aplinkos taršą.
MENINIS UGDYMAS (DAILĖ)			
Dailės raiška			
Vaizdavimo būdai ir galimybės. Mokosi derinti tekstą ir vaizdą, kuria savitus atvirukus, iliustracijas, plakatus. Vaizduoja daiktus, primenančius geometrinių figūrų formas.			
Naudoja pasiūlytas meninės išraiškos priemones. Mokytojo padedamas ieško vaizduojamų objektų (figūrų) ir fono dermės.	Spontaniškai valdo pasiūlytas meninės išraiškos priemones. Ieško vaizduojamų objektų (figūrų) ir fono dermės.	Pasirenka linijas ir (ar) spalvas, ir (ar) erdvines formas. Pastebi fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, kūrybiškai perteikia norimą ritmą, emocijas.	Savarankiškai pasirenka linijas ir (ar) spalvas, ir (ar) erdvines formas. Kūrybiškai perteikia fono ir vaizduojamų objektų (figūrų) dermę, norimą ritmą, emocijas.

Pasiekimų lygiai			
1	2	3	4
Naudodamas įrankį <i>Looka</i> https://looka.com su mokytojo pagalba sukurk logotipą.	Naudodamas įrankį <i>Looka</i> https://looka.com sukurk įmonės, kuri kuria antivirusines programas, logotipą.	Naudodamas įrankį <i>Looka</i> https://looka.com sukurk įmonės, kuri kuria antivirusines programas ir/ar ragina saugiai elgtis internete, logotipą.	Pasirink logotipų kūrimo įrankį ir sukurk įmonės, kuri kuria antivirusines programas, ragina saugiai elgtis internete arba teikia pagalbą, logotipą.

Veiklų aprašai

4 klasė

Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Pasirenka priemones ir kuria skaitmeninį turinį (A2.3). Tobulina sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato (A3.3).

Tema: Rašinėlis „Mano augintinis“ su gyvūno aprašymu.

Veiklos/užduoties tikslas: Pakartoję pagrindines aprašymo dalis, parašys rašinėlį „Mano augintinis“, įterpdami jame gyvūno aprašymą, pagal rašinėlį svetainėje <https://www.storyjumper.com/> sukurs e-knygą.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, socialinė, emocinė, komunikavimo, kūrybiškumo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: kuria ir tobulina savo sukurtą skaitmeninį turinį, siekia išbaigto rezultato.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas, aukštesnio lygio mąstymo gebėjimai.

Sudėtingumo lygis (pasiekimų lygis): slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: informatika, lietuvių kalba, pasaulio pažinimas.

Priemonės: sąsiuviniai, enciklopedijos, gyvūnų nuotraukos, mokinių sukurti PowerPoint pristatymai apie gyvūnus, svetainė <https://www.storyjumper.com/>.

Užduoties aprašymas:

1. Pakartoja, kaip rašomas gyvūno aprašymas.
2. Sąsiuvinyje parašo rašinėlį „Mano augintinis“ su gyvūno aprašymu.
3. Pasikeičia rašinėliais porose, pataria vienas kitam, išsitaria klaidas.
4. Pagal savo rašinėlį svetainėje <https://www.storyjumper.com/> sukuria e-knygą.
5. Pristato ją klasės draugams.
6. Refleksija (pasako, kaip sekėsi ne tik parašyti rašinėlį, įterpti į jį gyvūno aprašymą, bet ir kaip sekėsi kurti e-knygą, su kokiais sunkumais susidūrė, ar reikėjo pagalbos...), mokytojas apibendrina visų darbą).

Rekomendacijos mokytojui.

Pamokai reikia pasiruošti keletą gyvūno aprašymo pavyzdžių.

Pamoka vyks sklandžiau, jei mokiniai jau bus dirbę svetainėje <https://www.storyjumper.com/>. Jei vaikams tai nauja, tai reikėtų jiems pristatyti, kaip kurti e-knygą. Lentoje pakabinti lapą su pagrindinėmis komandomis (kaip atmintinę).

Priminti, kad kiekvieno e-knygos puslapio iliustracija turi kuo tiksliau atitikti parašyto teksto dalį.

Atvykę iš užsienio vaikai, spec. poreikių arba turintys įvairių kalbinių poreikių mokiniai rašinėlį rašo ir e-knygą kuria su mokytojos pagalba. Jie gali rašyti tik trumpą rašinėlį apie gyvūną arba tik jo aprašymą.

Gabūs mokiniai gali rašyti rašinėlį su kelių gyvūnų aprašymu, su veikėjų dialogu, panaudojant kuo daugiau vaizdingų žodžių ir posakių.

Rekomendacijos mokiniui.

Pasirašyti rašinėlį sąsiuvinyje. Jame, naudojantis enciklopedijomis, savo ar kitų mokinių sukurtais PowerPoint pristatymais apie gyvūnus, mokytojos duotomis ar pačių atsineštomis nuotraukomis įterpti kuo tikslesnį pasirinkto gyvūno aprašymą.

Užduoties pavyzdžiai.



4 klasė

Skaitmeninio turinio kūrimas (A) Erdvės figūrų pažinimas ir jų savybių taikymas

Tema: Geometriniai kūnai.

Veiklos/užduoties tikslas: naudodami klasikinę piešimo programą „Piešimas 3D“ kurs skaitmeninį turinį – piešia stačiakampį gretasienį, kubą, kvadratą, piramidę, ritinį.

Ugdomos kompetencijos: Atpažinti kubą, stačiakampį gretasienį, ritinį, piramidę. Modelyje ir brėžinyje parodys kubo, stačiakampio gretasienio, prizmės briaunas, viršūnes, sienas. Taikys žinias apie erdvės geometrines figūras paprastiems uždaviniams spręsti.

Ugdomi informatikos gebėjimai: Naudotis skaitmeninėmis technologijomis, tvarkyti informaciją, sukurti skaitmeninį turinį.

Kognityvinių gebėjimų sritis: vizualinė-vaizdinė, pažintinė.

Sudėtingumo lygis (pasiekimų lygis): aukštesnysis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: Matematika, dailė, pasaulio pažinimas.

Priemonės: Projektorius ar išmanioji lenta „Smart“, kompiuteriai ar planšetės su įdiegtu MS ne senesniu nei 2010 metų ofisu, bei piešimo programa „Piešimas 3D“, internetas neturint MS programinės įdiegtos programinės įrangos.

Užduoties aprašymas: aptarti geometrinių kūnų modelius, pakartojus briaunos, viršūnės, kraštinės sąvokas, žinių įtvirtinimui geometrinių kūnų vizualiniam-vaizdiniam gebėjimams įtvirtinti įsijungti

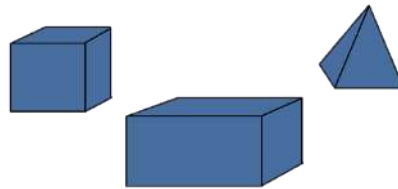
kompiuterių/planšėčių taikomąją piešimo programą Paint bei pasirinkti komandą – redaguojant naudojant Piešimas 3D, *alternatyva internetinė piešimo programa sumopaint.com*

Rekomendacijos mokytojiui:

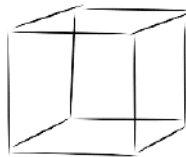
Supažindinti mokinius su taikomosios piešimo programos Piešimas 3D įrankių funkcijomis ir galimybėmis, parodyti taikomosios piešimo programos Piešimas 3D galimybes, pasiulyti atlikti kubo, stačiakampio gretasienio, piramidės vaizdavimo užduotį.



1 pav. Piešimas 3D



2 pav. Piešimas Paint



3 pav. Kubas pieštas internetine piešimo programa sumopaint.com

Rekomendacijos mokiniui: nupiešus kubo, stačiakampio gretasienio, piramidės piešinį, atlikti pasukimo ir apvertimo veiksmus. Pasinaudojus šiomis funkcijomis galima sukomponuoti figūrų kompozicijas. Pažymėtą piešinio dalį laisvojo sukimo rankenėle galima sumažinti ar padidinti figūrą.

4 klasė

Algoritmai ir programavimas (B)

Sprendžia uždavinį, sudaro ar pritaiko algoritmą, skaido į mažesnes dalis (B3.3). Tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus. Aptinka ir taiso klaidas komandų sekose, algoritmuose (B4.3).

Tema: Žvaigždynai

Veiklos/užduoties tikslas: naudodami programavimo kalbą *Scratch* ir taikydami taško padėties nustatymo plokštumoje žinias, gebės sukurti programą žvaigždynui nubrėžti.

Ugdomos kompetencijos: pažinimo, komunikavimo, kūrybingumo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: kuria ir vykdo algoritmus, programas; naudojasi algoritmavimo, programavimo kalbos konstrukcijomis, programavimo aplinkomis; tikrina, ar algoritmas, programa pateikia numatytus rezultatus; pasirenka atliekamai veiklai tinkamas programas ir programėles.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas, loginis mąstymo, dėmesio.

Sudėtingumo lygis (pasiekimų lygis): pagrindinis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotį galima pritaikyti įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija:

Gamtamokslinis ugdymas

♦ Gamtamokslinis komunikavimas.

Gamtos objektų ir reiškinių pažinimas.

Atpažįsta gamtos mokslų objektus ir reiškinius, juos apibūdina.

Taiko gamtos mokslų žinias paprastose situacijose, atlikdamas nesudėtingas užduotis taiko ir kitų mokomųjų dalykų žinias.

Matematika

♦ Problemų sprendimas.

Modeliuoja įvairaus konteksto suprantamas ir prasmingas situacijas: skaido problemą į dalis, nustato jų tarpusavio santykį, suformuluoja matematinį klausimą/užduotį.

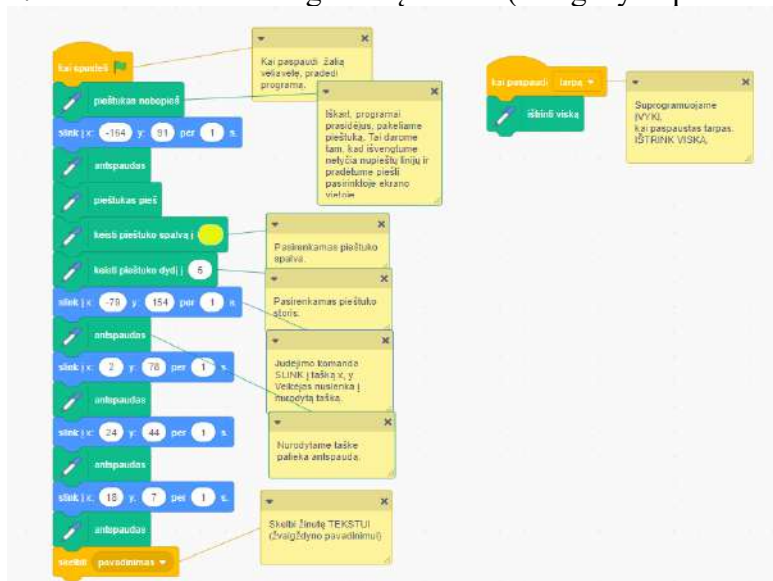
Priemonės: kompiuteris su interneto prieiga, žaidybinė mokymosi aplinka Scratch, padalomoji medžiaga su žvaigždynais (1 priedas).

Eiga/užduoties aprašymas:

1. Mokiniai iš padalomosios medžiagos pasirenka vieną iš 12 žvaigždynų. Galima pasiūlyti mokiniams pasirinkti žvaigždyną pagal savo horoskopą.
2. Mokiniai atidžiai išsižiūri į žvaigždžių išsidėstymą, jų skaičių. Gali žvaigždyną persibraizyti į sąsiuvinį.
3. Galutinis rezultatas: <https://scratch.mit.edu/projects/511936514> (1 pav.)
<https://scratch.mit.edu/projects/511951224> (2 pav.)
4. Mokiniai atveria Scratch programą. Naršyklės adreso lauke įrašo adresą <https://scratch.mit.edu/> arba naudojant interneto paieškos (pavyzdžiui, Google) langą paieškos laukelyje įrašyti „Scratch“. Atsidariusioje Scratch aplinkoje reikia paspausti mygtuką Sukurti (Create). Jei mokiniai jau turi susikūrę paskyrą aplinkoje Scratch, gali prisijungti prie savo paskyros su prisijungimo duomenimis.
5. Sudaryti algoritmui reikalingos komandos:

	Veikėjas nuslenka į nurodytą tašką x, y.
	Piešimo komandos - pieštuko storis, spalva, būseną – piešia, nepiešia.

6. Mokiniai kuria algoritmą – komandų seką – žvaigždynui nubrėžti.
7. Mokiniai sukuria algoritmą tekstui (žvaigždyno pavadinimui):

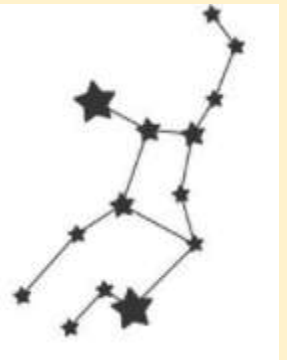
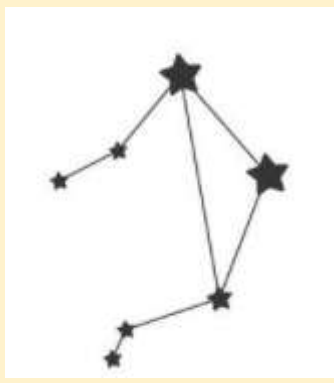


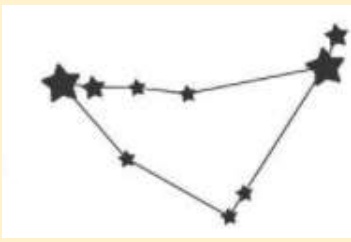
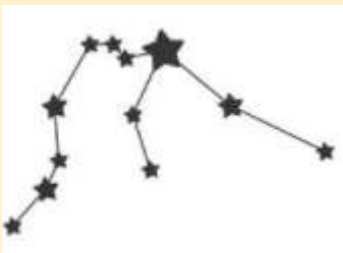


Rekomendacijos mokytoji: užduotį galima pritaikyti atlikti porose – tai efektyvus būdas programuoti. Mokytojas ir mokiniai turėtų būti susipažinę su Scratch programavimo aplinka.

Rekomendacijos mokiniui: Mokiniai turi būti susipažinę su Scratch programavimo aplinka.

1 priedas

		
Avinas	Jautis	Dvyniai
		
Vėžys	Liūtas	Mergelė
		

Svarstyklės	Skorpionas	Šaulys
		
Ožiaragis	Vandenis	Žuvis

4 klasė

 Skaitmeninio turinio kūrimas (A)
 Duomenų tyryba ir informacija (D)

Tema: Šiaurės Amerikos žemynas

Veiklos (užduoties) tikslas:

- Tyrinėjant žemėlapi ir gaublių, nurodys 2–3 būdingiausius Šiaurės Amerikos žemyno bruožus;
- Įvardys žemyno krantus skalaujančius vandenynus, pasakys kur žemynai yra arčiausiai, kurie – labiausiai nutolę;
- Ieškos papildomos medžiagos apie pirmuosius Šiaurės Amerikos gyventojus, apibendrins rastą informaciją ir argumentuos savo nuomonę.

Ugdomos kompetencijos: Pažinimo, socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos, kūrybiškumo, kultūrinė, komunikavimo.

Ugdomi informatikos gebėjimai: skaitmeninio turinio kūrimas, duomenų tyryba ir informacija.

Kognityvinių gebėjimų sritis: žinios ir supratimas, taikymas.

Sudėtingumo lygis (pasiekimų lygis): slenkstinis lygis, patenkinamas lygis, pagrindinis lygis, aukštesnysis lygis.

Pritaikymo galimybės: užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, įskaitant gabių vaikų ugdymą, atvykusių iš užsienio vaikų ugdymui, mokinių, turinčių įvairių kalbinių poreikių, ugdymui; SUP turintiems mokiniams.

Integracija: Pasaulio pažinimas

Priemonės: Planšetės (kompiuteriai), internetas, vadovėliai.

Užduoties aprašymas:

Mokiniai susipažįsta su vadovėlyje pateikta teorine medžiaga. Aptariamas Šiaurės Amerikos žemyno reljefas. Gaublyje randami Šiaurės Amerikos krantus skalaujantys vandenynai. Randami toliausiai nutolę ir arčiausiai esantys žemynai. Mokinių prašoma įsijungti mobiliuosius įrenginius ir suvesti rastus duomenis į MindMeister platformos minčių žemėlapi.

Greičiausiai atlikusių užduotį, prašoma rasti informaciją apie pirmuosius Šiaurės Amerikos gyventojus. Rasta informaciją apibendrinti, išskirti tai kas svarbiausia ir sukelti į MindMeister platformos minčių žemėlapi. Apibendrinant pamoką, pristatyti surinktą informaciją.

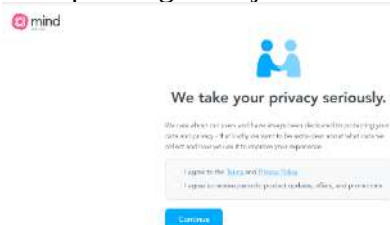
Rekomendacijos mokytojui:

Naudojant google paštą, prisiregistruoti prie MindMeister platformos.

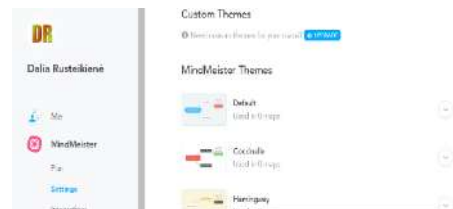


1 pav. registracija

2 pav. Pasijungimas



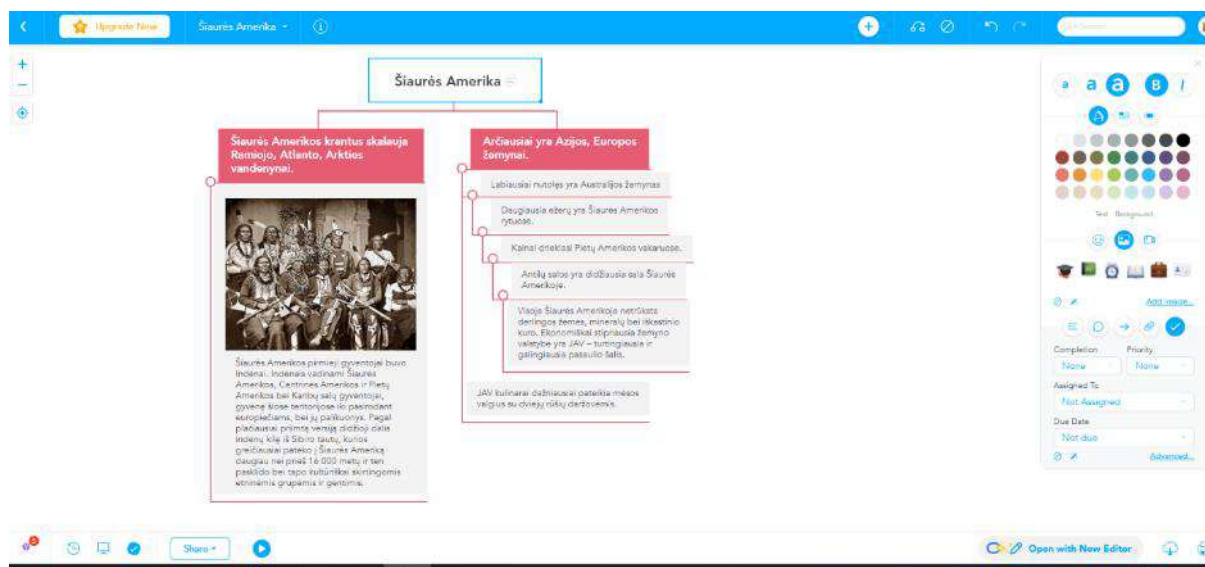
3 pav. Projekto pradžios langas



4 pav. Žemėlapių formos.

Rekomendacijos mokiniui:

Kūrybiškai tyrinėti duomenys, juos grupuoti. Atrinkti svarbiausius duomenys, faktus. Nebijoti eksperimentuoti. Rastus duomenys naudojantys mobiliais įrenginiais, sukelti į MindMeister minčių žemėlapių platformą.

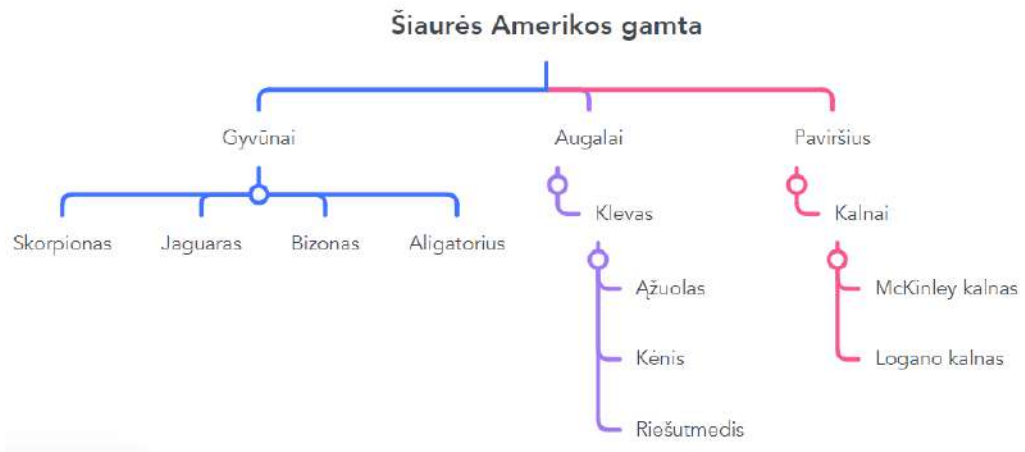


5 pav. 4 klasės mokinio projektas

Šaltiniai, nuorodos: www.mindmeister.com

Mokinių (4 klasė) lygių pavyzdžiai: Slenkstinio, patenkinamojo lygio:



Pagrindinio lygio:**Aukštesniojo lygio:**