



PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO FORMUOJAMOJO VERTINIMO FORMA

(Stebėti vaiko pasiekimus ir pažangą: įvertinti ugdymosi procesą ir numatyti jo tobulinimo galimybes; numatyti ugdymo ir paramos teikimo prioritetus)

GAMTAMOKSLINIS UGDYMAS

Kompetencijos	Kompetencijų raiška	Vaiko pažangos aprašomasis vertinimas	Pažanga programoje <i>(Pasiekimų kodai, kur buvo padaryta pažanga)</i>
KOMUNIKAVIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Žodžiais, simboliais perteikia informaciją apie gamtos objektus bei reiškinius; • Vartoja paprasčiausias gamtamokslines sąvokas; • Kelia, formuluoja klausimus apie gyvąją ir negyvąją gamtą. 		
KULTŪRINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Suvokia gamtos objektų svarbą etninėje kultūroje. 		
KŪRYBIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Kurdamas tariasi su kitais, dalinasi sumanymais; • Apmąsto savo kūrybinį darbą, svarsto, kas pavyko, o ką reikėtų tobulinti; • Kūrybos rezultatus pristato pasirinkti arba pasiūlytu būdu. 		
PAŽINIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Visais pojūčiais tyrinėja artimiausią aplinką; • Pastebi gamtos objektų požymius, remdamasis jais lygina, grupuoja, klasifikuoja; • Atlieka ir paaiškina paprasčiausią savo sumanytą ar aptartą tyrimą. 		
PILIETIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Pastebi žmonių veiklos poveikį gamtai; • Aiškinasi, kas yra gamtos išteklių, ugdomi, stengiasi juos tausoti; • Dalyvauja bendruomenės veikloje, skirtoje saugoti gamtą. 		
SKAITMENINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Naudodamiesi prieinamomis skaitmeninėmis priemonėmis, ieško informacijos, stebi ir tyrinėja, piešia, kuria, žaidžia ugdomuosius žaidimus, fiksuoja savo atradimus. 		
SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS	<ul style="list-style-type: none"> • Paaiškina, ko reikia žmogui, kad jis gyventų, gerai jaustųsi, būtų sveikas; • Artimiausioje aplinkoje, elgiasi atsakingai ir saugiai; • Atsakingai ir saugiai naudojami priemonėmis, laikosi jam suprantamos, gyvybės saugojimo etikos. 		

KALBINIS UGDYMAS

Kompetencijos	Kompetencijų raiška	Vaiko pažangos aprašomasis vertinimas	Pažanga programoje (Pasiekimų kodai, kur buvo padaryta pažanga)
KOMUNIKAVIMO	<ul style="list-style-type: none"> Kasdienėse situacijose, naudodami verbalines ir neverbalines komunikavimo priemones, vaikai ugdomi gebėjimus suprasti, surasti, pritaikyti ir perteikti kitiems informaciją. 		
KULTŪRINĖ	<ul style="list-style-type: none"> Per patirtines kultūrines veiklas vaikai išbando kūrėjo, atlikėjo, kultūros stebėtojo ir vartotojo vaidmenis. 		
KŪRYBIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> Klausinėdami, dalindamiesi savo sumanymais, vaikai įgyvendina idėjas, savaip interpretuoja reiškinius ir įvykius, modeliuoja, fantazuoja, kuria istorijas, siužetus ar pasakojimus. 		
PAŽINIMO	<ul style="list-style-type: none"> Žaisdami, tyrinėdami sieja kalbos garsus su jų simboliais, atpažįsta daugelį spausdintinių (didžiųjų) raidžių, skaito nesudėtingus pavienius žodžius, trumpus sakinius. Spausdintinėmis raidėmis užrašo dažnai matomus žodžius, savo vardą. 		
PILIETIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> Domisi tautosaka, etnokultūros tradicijomis, kalba, tarmėmis. Savo žodžiais nusako, ką žino apie savo tautos tradicijas ir kuo jos skiriasi nuo kitų tautų tradicijų, su kuriomis yra susidūrę. 		
SKAITMENINĖ	<ul style="list-style-type: none"> Vaikai mokosi atsakingai, saugiai ir etiškai naudotis įvairiais skaitmeniniais įrenginiais, technologijomis ir bendrauti skaitmeninėje erdvėje. 		
SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS	<ul style="list-style-type: none"> Reflektuoja savo pomėgius, nusakydami, ką daryti patinka, o ko – nepatinka, suvokia savo augimą bei vietą šeimoje, ugdymo įstaigos bendruomenėje, pasaulyje. 		

MATEMATINIS UGDYMAS

Kompetencijos	Kompetencijų raiška	Vaiko pažangos aprašomasis vertinimas	Pažanga programoje (Pasiekimų kodai, kur buvo padaryta pažanga)
KOMUNIKAVIMO	<ul style="list-style-type: none"> Atpažįsta įvairiais būdais pateiktą matematinę informaciją 		

	<p>(įvardina skaičių pavadinimus atsako į klausimus (daugiau, mažiau tiek pat/po lygiai ir pan.) naudoja matematinės sąvokas, simbolius;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Įvairiomis priemonėmis ir būdais (žodžiu, garsu, vaizdu), kuria ir pateikia matematinę informaciją; • Renka, fiksuoja (įvairiais būdais) simbolius, pagal vieną požymį, pasirinktu būdu juos pristato. 		
KULTŪRINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Dalijasi įspūdžiais apie tautinius raštus, ornamentus, mozaikas, juos kuria. 		
KŪRYBIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Domisi, klausinėja, tyrinėja kasdienines, matematinės situacijas; • Siūlo užduoties atlikimo idėjas ir/ar sprendimą, būdą; • Skaičiuojant, matuojant taiko jo paties pasirinktus būdus ir priemones; • Susidūręs su sunkumais, padrąsintas tęsiai pradėtą veiklą; • Įvairiais būdais dalijasi įspūdžiais, apie veiklos eigą, rezultatus, atradimus. 		
PAŽINIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Atlieka matematinės procedūras (skaičiuoja, palygina, grupuoja, kvalifikuoja, išrikiuoja, išmatuoja). • Kelia klausimus, įvardina problemas, ieško sprendimų būdų. • Paaiškina atliktus veiksmus, remdamiesi ankstesne patirtimi, svarsto, ką kitą kartą darytų kitaip. 		
PILIETIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Dalijasi idėjomis. • Atlikdamas veiksmus, tariasi dėl veikimo būdų. • Priima kitų siūlomus sprendimus, rodo iniciatyvą išspręsti problemą, arba randa sprendimą, kuris tinka visiems. 		
SKAITMENINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Atlieka praktines užduotis skaitmeniniais įrenginiais (nupiešia, nuspalvina piešinį, nufotografuoja, nufilmuoja ir pan.). • Atpažįsta piešinius, žodžiais, simboliškai pateiktas sekas. • Pastebi ir įvardina dėsningumus ir juos pratęsia 		
SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS	<ul style="list-style-type: none"> • Atlikdamas matematinius veiksmus tariasi, diskutuoja su kitais. • Dalijasi savo veiksmais bendrame grupės darbe, priima kitų sprendimus. • Susidūręs su sunkumais atliekant matematinės procedūras prašo pagalbos ar kitiems padeda. 		

MENINIS UGDYMAS

Kompetencijos	Kompetencijų raiška	Vaiko pažangos aprašomasis vertinimas	Pažanga programoje (Pasiekimų kodai, kur buvo padaryta pažanga)
KOMUNIKAVIMO	<ul style="list-style-type: none"> Komunikuoja ir save pristato įvairiomis meno kalbos bei raiškos priemonėmis, perteikdami išgyventas ar sumanytas situacijas, idėjas, emocijas; žaisdamas ar ką kita veikdamas dalinasi savo menine raiška su kitais. 		
KULTŪRINĖ	<ul style="list-style-type: none"> Susipažinę su kai kurių Lietuvos kūrėjų bei atlikėjų kūryba, dalijasi savo įspūdžiais apie kūrinių įvairovę. 		
KŪRYBIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> Kurdami savo sumanymus išbando įvairias dailės priemones, muzikos instrumentus ir kitus garso šaltinius, judesius bei vaidybinius elementus, kurie skatina improvizuoti, akomponuoti ir komponuoti; Kelia klausimus, dalinasi savo meniniais sumanymais artimoje aplinkoje, ugdymo įstaigoje ir svarsto, kaip įgytą meninę patirtį panaudoti už jos ribų. 		
PAŽINIMO	<ul style="list-style-type: none"> Smalsaudami, dalyvaudami organizuotose veiklose, vaikai tiesiogiai stebi, tyrinėja artimiausią aplinką, kartu su kitais skiria, lygina, grupuoja, analizuoja gamtamokslinio, kalbinio, matematinio, meninio, visuomeninio, sveikatos ir fizinio ugdymosi sričių daiktus ir reiškinius pagal jiems būdingus lengvai pastebimus požymius, mokosi juos apibūdinti. 		
PILIETIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> Kartu su kitais ruošiasi ir dalyvauja kūrybiniuose projektuose, koncertuose, Lietuvos valstybinių švenčių renginiuose ir atlieka juose pasirinktą vaidmenį (groja, dainuoja, vaidina, šoka ar pan.). 		
SKAITMENINĖ	<ul style="list-style-type: none"> Naudodami įrašymo technologijas pradeda kurti paprasčiausią skaitmeninį turinį (pvz. muziką, filmukus), išbando technologijas bendravimui, bendradarbiavimui, dalinasi bendravimo patirtimi. 		
SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS	<ul style="list-style-type: none"> Žaisdami, tyrinėdami aplinką, aptardami įvairias situacijas, vaikai plėtoja savimonės gebėjimus: supranta mimiką ir kūno kalba reiškiamas emocijas, į jas reaguoja, apmąsto ir nusako savo jausmus, emocijas. 		

VISUOMENINIS UGDYMAS

Kompetencijos	Kompetencijų raiška	Vaiko pažangos aprašomasis vertinimas	Pažanga programoje (Pasiiekimų kodai, kur buvo padaryta pažanga)
KOMUNIKAVIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Pasakoja apie save, savo patirtis, jausmus ir aplinką; klauso kitų vaikų pasakojimų. • Pristato/dalinasi, ką pastebėjo, sužinojo ir suprato; žodiniame/vaizdiniame pranešime naudoja piešinius ir simbolius. • Komunikuoja su bendraamžiais ir suaugusiais skirtingose situacijose. 		
KULTŪRINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Priima ir socialiniu elgesiu apreiškia šeimos vertybes. • Per patirtį tyrinėja savo tautos kultūrą, lygina su kitų artimoje aplinkoje stebimų tautų kultūrų apraiškomis. • Analizuoja ir interpretuoja kultūros artefaktus (nuotraukas, senus daiktus, knygas ir kt.). 		
KŪRYBIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Kūrybiškai taiko žinias apie šeimą, valstybę, istorinius įvykius, darbinę veiklą, ekonominius santykius ir aplinką; savaip aiškina stebimus socialinio ir pilietinio gyvenimo reiškinius. • Įsivaizduoja savo ateitį, fantazuoja ir kuria istorijas. • Žaidybinėse situacijose modeliuoja ir inicijuoja šeimos ir/ar ekonominių santykių situacijas. 		
PAŽINIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Tyrinėja savo ir kitų tautų kultūros bei valstybingumo apraiškas, savo krašto praeities įvykius, geografinę aplinką bei joje vykstančius pokyčius. • Orientuojasi laiko tėkmėje (pvz., vakar, šiandien, rytoj, prieš tai, dabar, vėliau) ir įvykių nuoseklume; pradeda naudoti amžiaus tarpasniui pritaikytus žemėlapius, schematiškai vaizduoti aplinką ir žinomus maršrutus. • Aiškina pinigų reikšmę, daiktų piniginę vertę; aptaria profesijas. 		
PILIETIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Elgesiu ir darbais prisideda prie grupės gerovės; tausoja ir tvarko savo, kitų žmonių ir bendrus daiktus; formuojasi atsakingo vartojimo nuostatas ir įpročius; samprotauja, kaip žmonių gyvenimas ir veikla veikia aplinką. • Nusako ir interpretuoja artimoje aplinkoje stebimas pilietinės visuomenės ir Lietuvos valstybingumo apraiškas; vaizduoja Lietuvos valstybinę vėliavą; aktualią praeitį, sieja su dabartiniu gyvenimu. 		
SKAITMENINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Tausoja ir laikantis susitarimų naudoja skaitmeninius įrenginius. 		

	<i>Savo tautos ir kitų kultūrų tradicijų, aktualios praeities ir geografinės aplinkos tyrinėjime panaudoja skaitmeninį turinį.</i>		
SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tyrinėja savo paties augimą, juo džiaugiasi. • Elgiasi draugiškai su bendraamžiais; bendrauja su skirtingais nei jis / ji, žaidžia kartu; bando suprasti žmones ir priima jų įvairovę; demonstruoja įtraukų elgesį. • Pastebi, kur gali prisidėti, padėti kitiems; pradeda matyti ne tik savo, bet ir kitų poreikius; • Ugdosi socialiniame gyvenime aktualius jausmus: savigarbą, pasitikėjimą, pagarbą, rūpestį, atjautą, atsakomybės jausmą ir kt. 		

SVEIKATOS IR FIZINIS UGDYMAS

Kompetencijos	Kompetencijų raiška	Vaiko pažangos aprašomasis vertinimas	Pažanga programoje (Pasiekimų kodai, kur buvo padaryta pažanga)
KOMUNIKAVIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Apibūdina savo jausmus ir emocijas, kylančias įvairių veiklų metu. 		
KULTŪRINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Žaisdami, tyrinėdami, dalyvaudami kultūrinuose renginiuose, vaikai suvokia etninę kultūrą, perima pagrindinių Lietuvos valstybinių švenčių tradicijas, jas pritaiko ir puoselėja artimoje aplinkoje. 		
KŪRYBIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Vadovaudami žaidimui ar veiklai, siūlo taisyklių pakeitimus. 		
PAŽINIMO	<ul style="list-style-type: none"> • Vaikai pažįsta save ir kitus, atpažįsta ir pasakoja, kas yra sveikata, sveika gyvensena, saugumas; judėdami atranda kūno galimybes, žaisdami judriuosius ir sportinius žaidimus, kurdami judesių junginius tyrinėja savo kūno galimybes. 		
PILIETIŠKUMO	<ul style="list-style-type: none"> • Aptardami gyvenimiškas situacijas, vaikai skiria pilietišką ir nepilietišką, tinkamą ir netinkamą elgesį, aptaria svarbiausius susitarimus, elgesio taisykles ir jų laikosi; • Bendradarbiauja su kitais bendrose veiklose, paaiskina savo ir kitų poreikių, stengiasi gerbti kito nuomonę, ieško visiems tinkamo sprendimo, puoselėja vertybes (pagarbą, draugystę ir pan.). 		
SKAITMENINĖ	<ul style="list-style-type: none"> • Naudodamiesi prieinamomis skaitmeninėmis technologijomis (planšetiniu kompiuteriu, išmaniuoju telefonu, interaktyviu ekranu, programėlėmis ir pan.), vaikai peržiūri skaitmeninį turinį, ieško informacijos, piešia, kuria, žaidžia ugdumuosis 		

	<i>žaidimus, tyrinėja (pvz., žemėlapi, artimosios aplinkos objektus ir reiškinius).</i>		
SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS	<ul style="list-style-type: none"> <i>Supranta saugaus elgesio taisyklių svarbą atitinkamose situacijose, mokosi jų laikytis, rūpinasi sveikata pasitelkę fizinį aktyvumą, supranta sveikos mitybos svarbą sveikatai.</i> 		