



SENŲJŲ TRAKŲ KĘSTUČIO PROGIMNAZIJA

Priešmokyklinio ugdymo grupė „EŽIUKAI“

Planą parengė ikimokyklinio, priešmokyklinio ugdymo mokytoja Agnieszka Žutautienė.

Grupės „Ežiukai“ savitumas

Grupę „Ežiukai“ 2025–2026 mokslo metais lanko 18 vaikų – 11 berniukų ir 7 mergaitės.

Grupė išsiskiria tuo, kad kiekvienas vaikas yra unikalus, o šie skirtumai mus jungia į darnią bendruomenę – kaip ežiukai: mieli, bet su spygliukais, kiekvienas su savo charakteriu, emocijomis ir idėjomis. „Ežiukai“ yra smalsūs, judrūs, kūrybiški ir kupini energijos, mėgsta tyrinėti gamtą, atlikti bandymus, išbandyti naujus veiklos būdus.

Grupėje vyrauja šilta, draugiška atmosfera, vaikai mokosi bendradarbiauti, padėti vieni kitiems, dalintis, kalbėtis ir išklausti. Ugdymo procese daug dėmesio skiriama vaikų saviraiškai, patyrimui, lauko veikloms, fiziniam aktyvumui ir sveikos gyvensenos įpročiams. Grupės stiprybė – bendruomeniškumas, smalsumas ir noras veikti kartu.

Metų prioritetinės sritys ir tikslai

2025–2026 mokslo metų ugdymo prioritetinės sritys:

- Socialinė ir emocinė kompetencija – ugdyti pagarbą, draugiškumą, bendradarbiavimą, gebėjimą spręsti konfliktus taikiai.
- Pažinimo kompetencija – skatinti vaikų smalsumą, tyrinėjimą, kūrybišką problemų sprendimą, domėjimąsi aplinka.
- Kalbinė kompetencija – turtinti žodyną, lavinti pasakojimo, klausymo, kalbėjimo įgūdžius, ugdyti skaitymo ir rašymo pradmenis.
- Sveikos gyvensenos ir fizinio aktyvumo ugdymas – stiprinti sveikatos saugojimo nuostatas, fizinį aktyvumą integruoti į visas ugdymo sritis.
- Kūrybiškumo ir STEAM ugdymas – skatinti vaikus tyrinėti, eksperimentuoti, kurti, taikyti technologijas, menines ir gamtamokslines patirtis kasdienėje veikloje.

Metų tikslas: sudaryti sąlygas vaikams augti savarankiškiems, smalsiems, kūrybingiems, gebantiems bendradarbiauti ir rūpintis savimi bei aplinka.

Uždaviniai:

1. Skatinti vaikų emocinį sąmoningumą ir atsakomybę už savo elgesį.
2. Ugdyti domėjimąsi gamta, aplinka ir technologijomis, integruojant STEAM veiklas.
3. Puoselėti kalbinę raišką per žaidybines, kūrybines ir projektines veiklas.

4. Į veiklas integruoti fizinį aktyvumą ir sveikos gyvensenos įpročius.
5. Stiprinti tėvų įsitraukimą į ugdymo procesą per bendras veiklas ir projektus.

Ugdymo turinio gairės

Ugdymo turinys organizuojamas temiskai ir projektiniu principu, atsižvelgiant į vaikų amžių, poreikius ir interesus. Veikla planuojama pagal kompetencijų ugdymo sritis, integruojant:

- STEAM veiklas;
- Fizinį aktyvumą – judriuosius žaidimus, rytinę mankštą, veiklas lauke, sveikatingumo valandėles, žaidybinės jogos mankštos;
- Kalbinį ir meninį ugdymą – pasakojimus, vaidybą, kūrybinius projektus, dainas, ritmikos žaidimus;
- Socialinį-emocinį ugdymą – savęs pažinimą, draugystės ugdymą, emocijų valdymą.

Taikomi metodai: žaidybinis, patyriminis, projektinis, tiriamasis, kūrybinis, bendradarbiavimo. Veikla vykdoma įvairiose aplinkose – grupėje, lauke, gamtoje, sporto ir muzikos salėje, skatinant vaikų iniciatyvą, saviraišką ir savarankiškumą.

Ugdytinių gebėjimų aprašas pagal 6 kompetencijas

1. Pažinimo kompetencija – vaikai tyrinėja aplinką, ieško atsakymų, kelia klausimus, eksperimentuoja, geba pastebėti priežasties– pasekmės ryšius.
2. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija – pažįsta save ir kitus, geba išreikšti emocijas, priimti taisykles, rūpinasi sveikata, mėgsta judėti.
3. Kūrybiškumo kompetencija – savitai reiškia mintis, eksperimentuoja su medžiagomis, kuria meninius darbelius, dalyvauja vaidybiniuose žaidimuose.
4. Komunikavimo kompetencija – turtina žodyną, išsako nuomonę, klausosi draugų, domisi skaitymu ir rašymu, bando užrašyti žodžius.
5. Pilietiškumo kompetencija – dalyvauja grupės gyvenime, laikosi susitarimų, rodo pagarbą kitam, prisideda prie grupės ir aplinkos gerovės.

6. Skaitmeninė kompetencija – atsakingai naudojasi skaitmeniniais įrenginiais (interaktyvia lenta, planšete, „bitutėmis-robotais“), taiko juos ugdymosi veikloje.

Pasiekimų stebėjimas

Vaikų pasiekimai stebimi nuolat ir kryptingai, siekiant įvertinti ne tik jų žinias ar gebėjimus, bet ir emocinę, socialinę bei kūrybinę pažangą. Vertinimo procesas grindžiamas vaiko individualios pažangos, pozityvumo ir stiprybių atpažinimo principais – svarbu pastebėti ne tik galutinį rezultatą, bet ir vaiko pastangas, susidomėjimą bei norą mokytis.

Stebėjimai vykdomi natūralioje vaikų veikloje, o jų duomenys renkami įvairiais būdais:

- Pedagogo stebėjimai kasdienėje veikloje – fiksuojami vaikų pasiekimai, elgesio pokyčiai, gebėjimų stiprėjimas, bendravimo įgūdžių raida.
- Pasiekimų aplankai – kaupiamos vaikų kūrybinės užduotys, darbai, piešiniai, mokymosi užrašai, užfiksuotos veiklos akimirkos.
- Nuotraukos ir vaizdiniai įrašai – vaikai fiksuojami veiklos metu: stebint, eksperimentuojant, bendraujant ar kuriant.
- Įsivertinimo pokalbiai su vaikais – trumpi refleksiniai pokalbiai, skatinantys vaikus mąstyti apie savo patirtį („Ką šiandien išmokau?“, „Kas man pavyko geriausiai?“, „Ką noriu išbandyti rytoj?“).
- Metinės refleksijos ir tėvų grįžtamasis ryšys.

PUG “EŽIUKŲ” GRUPĖS ILGALAIKIS UGDOMŲJŲ VEIKLŲ PLANAS

Mėnuo	Tema	Probleminis klausimas	Ugdymosi uždaviniai	Vaikų gebėjimai	Kompetencijos
Rugsėjis (I- II)	Kaip gerbti vieniems kitus?	Ar yra „berniukiški“ ir „mergaitiški“ žaidimai/darbai?	Atpažinti stereotipus; mokytis draugiškai bendrauti; pristatyti savo stiprybes; kurti „žaidimų	Įvardija stiprybes; argumentuoja nuomonę; laikosi susitarimų; bendradarbiauja; pristato darbus; fiksuoja veiklas.	Socialinė; Kultūrinė; Komunikavimo.

			saugyklą“; reflektuoti jausmus. STEAM / projektinė veikla: „Žaidimų laboratorija“ – kuriame naujus žaidimus iš įvairių priemonių ir išbandome jų taisykles.		
Rugsėjis (III- IV)	Aplinka ir Aš. Kodėl svarbi mano šeima?	Kuo mano namai ir kelias į darželį skiriasi nuo kitų? Kodėl svarbi šeima?	Tyrinėti namų/kelio planą; pažinti geometrines figūras; laikytis taisyklių; planuoti veiklą ir priemones; programuoti „bitutes“.	Lygina simbolius; planuoja maršrutą; atpažįsta figūras; laikosi žaidimų taisyklių; įvardija šeimos narius, pareigas.	Pažinimo; Komunikavimo; Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos; Skaitmeninė.
Spalis (I- II)	5 pojūčiai	Kas yra pojūčiai ir kur juos „rasti“?	Susipažinti su rega, klausa, uosle, skoniu, lytėjimu; taikyti tiriamuosius bandymus; mokytis valdyti emocijas; plėsti žodyną. STEAM/ projektinė veikla: „Pojūčių laboratorija“ – eksperimentai su kvapais, skoniais, garsais, faktūromis.	Įvardija 5 pojūčius; taiko stebėjimą ir palyginimą; kuria „emocijų piešinius“; sieja garsus su raidėmis; skaičiuoja iki 20.	Pažinimo; Komunikavimo; Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos; Meninė.

Spalis (III–IV)	Kas slepiasi mūsų spintose?	Kaip pasirinkti aprangą pagal orą ir veiklą?	Atpažinti drabužių paskirtį; taikyti „aprangos algoritmą“; rūšiuoti pagal sezoną; stiprinti savarankiškumą.	Pasirenka drabužius pagal oro sąlygas; išvardija veiksmų seką; rūšiuoja, lygina; kuria ir pristato darbą.	Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos; Pažinimo; Kūrybiškumo; Skaitmeninė.
Lapkritis (I–II)	Laiškai ant lapų	Kaip ant medžių lapų parašyti laiškus?	Rinkti tinkamus lapus; atpažinti medžius; kurti linkėjimus; fiksuoti rezultatus (foto); pristatyti kūrinius bendruomenei. STEAM/ projektinė veikla: „Laiškas gamtai“ – rašymas ant lapų įvairiomis priemonėmis, eksperimentavimas su pigmentais ir spalvomis.	Skaito/rašo paprastus žodžius; taiko netradicines priemones; fotografuoja, pristato; laikosi gamtos tausojimo taisyklių.	Komunikavimo; Pažinimo; Pilietiškumo; Skaitmeninė; Kūrybiškumo.
Lapkritis (III- IV)	Nuo idėjos iki daikto: profesijos ir amatai	Kaip žmonių darbai padeda mums kasdien ir kuo aš galėčiau prisidėti?	Susipažinti su skirtingomis profesijomis ir jų reikšme. Lavinti bendradarbiavimą atliekant bendrą „darbo“ projektą.	Įvardija 4–5 profesijas ir jų veiklas. Vaidina profesijų sceneles; paaiškina, ką daro kiekvienas „komandos“ narys.	Pažinimo, Komunikavimo, Pilietiškumo; Kūrybiškumo; Skaitmeninė; Socialinė, emocinė

			Praktikuoti mandagų bendravimą įvairiose situacijose. STEAM: sukonstruoti įrankį ar modelį iš antrinių žaliavų.	Laikosi susitarimų, dalijasi priemonėmis. Su pedagogo pagalba planuoja ir įgyvendina mažą projektą.	ir sveikos gyvensenos.
Gruodis (I- II)	Žiemos pasaka: tradicijos ir bendrystė	Kodėl žmonės švenčia ir kaip tradicijos mus suartina?	Susipažinti su žiemos švenčių papročiais ir simboliais. Kurti sveikinimus, laiškus, atvirukus (rašymo pradmenys). Integruoti fizinį aktyvumą: žiemos estafetės, judrieji žaidimai. STEAM: pasigaminti žibintą/eglės žaisliuką iš įvairių medžiagų.	Papasakoja apie vieną šeimos tradiciją. Sukuria ir įteikia sveikinimą (žodžiu ar simboliais/raidėmis). Dalyvauja komandiniuose žaidimuose, laikosi taisyklių. Saugiai naudoja žirkles, kljus, laikosi saugos taisyklių.	Komunikavimo; Kūrybiškumo; Socialinė ir emocinė; Pilietiškumo; Pažinimo; Skaitmeninė.
Gruodis (III- IV)	Žiemos laboratorija: ledas, sniegas, šaltis	Kas nutinka vandeniui, kai labai atšąla?	STEAM eksperimentai su vandeniu, ledu ir sniegu. Skaičiavimo ir matavimo žaidimai (kiek sveria, kiek tirpsta, kiek laiko?).	Įvardija vandens būsenas ir pateikia pavyzdžių. Palygina daiktus pagal ilgį/masę/temperatūrą (sąlyginiai matai).	Pažinimo; Matematinė komunikacija; Skaitmeninė;

			Plėtoti žodyną: būsenos (kietas, skystas), savybės (šaltas, slidus). Lauko ugdymas ir fizinis aktyvumas (saugus judėjimas slidžioje dangoje).	Fiksuoja stebėjimus piešiniu ar nuotrauka. Laikosi saugaus elgesio žiemą taisyklių.	Sveikos gyvensenos; Komunikavimo.
Sausis (I- II)	Aš ir mano kūnas: sveikata ir emocijos	Kaip rūpintis savimi, kad jausčiausi stiprus ir linksmas?	Atpažinti emocijas. Įtvirtinti higienos ir sveikos mitybos įpročius. Integruoti kasdienę mankštą, kvėpavimo pratimus. STEAM: pulsometro (arba laikrodžio) stebėjimas prieš/po judesio (jei įmanoma).	Pasakoja, kas padeda nusiraminti/atsipalaiduoti. Atlieka kvėpavimo ir tempimo pratimus. Pasirenka sveikesnį užkandį (pagrindžia pasirinkimą).	Sveikos gyvensenos; Socialinė ir emocinė; Pažinimo; Komunikavimo; Skaitmeninė.
Sausis (III- IV)	Pasakos ir raidės: kelionė į skaitymą	Kaip raidės padeda mums pasakoti istorijas?	Klausymo ir pasakojimo žaidimai; pasakų sekos (pradžia–viduryr–pabaiga). Raidžių atpažinimas, garsų siejimas su raidėmis. Knygelių kūrimas grupelėmis (mini knyga apie žiemą).	Atpažįsta 6–10 raidžių (individualiai). Sudeda paprastus skiemenis; atpažįsta savo vardą. Sukuria ir pristato grupės „knygelę“; pasako, apie ką ji.	Komunikavimo; Kūrybiškumo; Pažinimo; Skaitmeninė.

Vasaris (I- II)	Mano Lietuva: simboliai ir šventės	Kaip aš galiu parodyti meilę savo šaliai?	Susipažinti su Lietuvos simboliais, spalvomis, ženklais. Aptarti šeimos ir bendruomenės šventes (vasario 16-oji). STEAM: trispalvės spalvų tyrimas (maišymas, atspalviai).	Įvardija vėliavos spalvas ir jų išdėstymą. Atpažįsta himną (pirmieji žodžiai/nuotaika). Sukuria grupės plakatą „Mano Lietuva“.	Pilietiškumo; Kultūrinė (meninė raiška); Komunikavimo; Kūrybiškumo.
Vasaris (III- IV)	Saugus aš: namuose, kelyje ir internete	Kaip elgtis saugiai skirtingose situacijose?	Saugus elgesys kelyje, namuose, lauke. Mandagumas ir pagarbus bendravimas internete (jei naudojamos priemonės). Judrieji žaidimai su taisyklėmis ir signalais.	Atpažįsta kelio ženklų paskirtį (pagrindiniai). Paaiškina, ką daryti pavojingose situacijose. Laikosi žaidimų taisyklių, reaguoja į signalus.	Sveikos gyvensenos; Pilietiškumo; Komunikavimo; Skaitmeninė.
Kovas (I- II)	Pavasario ženklai: orai, vanduo, grįžtantys paukščiai	Iš kur sužinome, kad atėjo pavasaris?	STEAM stebėjimai: temperatūra, krituliai, vėjo kryptis (paprasti matavimai). Paukščių grįžimo žemėlapis (simbolių/ženklų naudojimas).	Veda „orų kalendorių“ (ženklais/nuotraukomis). Atpažįsta 2–3 ankstyvus pavasario požymius. Orientuojasi grupės kiemo „žemėlapyje“.	Pažinimo; Matematinė komunikacija; Skaitmeninė; Sveikos gyvensenos.

			Fizinė veikla lauke – pavasario estafetės.		
Kovas (III- IV)	Sėklos kelionė: nuo grūdelio iki daigo	Ko reikia, kad sėkla pabustų ir augtų?	STEAM: „Mini šiltnamis“ Sėjimas, daiginimas grupės šiltnamyje / ant palangės. Augalo dalių pažinimas; augimo sąlygų tyrimai (šviesa/vanduo/šiluma). Fiksuoti stebėjimus nuotraukomis ir piešiniais.	Pasakoja augalo augimo seką. Palygina augalus pagal aukštį; skaičiuoja dienas iki sudygimo. Prižiūri daigus, laikosi tvarkos ir saugos.	Pažinimo; Kūrybiškumo; Skaitmeninė; Socialinė ir emocinė.
Balandis (I- II)	Mūsų planeta Žemė: rūšiavimas ir tausojimas	Kaip mažais darbais galime saugoti Žemę?	Atliekų rūšiavimo žaidimai; antrinių žaliavų dirbtuvės. Vandens ir elektros taupymo įpročiai. Talkos/švarinimo akcija kieme (jei įmanoma).	Rūšiuoja 3–4 atliekų rūšis pagal spalvas. Pateikia bent 2 būdus, kaip taupyti vandenį/elektrą. Sukuria „antrinį“ darbą (žaislą/dekorą).	Pilietiškumo; Pažinimo; Kūrybiškumo; Sveikos gyvensenos.
Balandis (III- IV)	Vabzdžių pasaulis: draugai kieme	Kodėl vabzdžiai svarbūs gamtai ir žmogui?	Stebėti vabzdžius lauke; pagarbiai elgtis su gyvąja gamta. STEAM: „vabzdžių viešbutis“ iš gamtinių medžiagų.	Skiria „kenksmingas“ ir „naudingas“ būtybes paprastais pavyzdžiais. Aprašo 1–2 vabzdžius. Bendradarbiauja kuriant bendrą statinį.	Pažinimo; Komunikavimo; Kūrybiškumo; Socialinė ir emocinė.

			Kalbinė raida: aprašyti pastebėtą vabzdį (spalva, dydis, judesys).		
Gegužė (I- II)	Maži atradimai, dideli džiaugsmas	Kaip atrandame naujus dalykus kasdien?	Skatinti vaikų smalsumą ir savarankiškus tyrinėjimus. Ugdyti gebėjimą pastebėti, palyginti, išbandyti. Fiksuoti atradimus per piešinius, nuotraukas, istorijas. STEAM: „Atrask pats!“ – kasdieniai bandymai su vandeniu, oru, magnetais, spalvomis.	Formuluoja klausimus ir ieško atsakymų. Išbando naujus būdus veikti. Džiaugiasi savo atradimais, dalijasi su kitais.	Pažinimo; Kūrybiškumo; Komunikavimo; Socialinė.
Gegužė (III- IV)	Aš pasiruošęs mokyklai: savarankiškumas ir smalsumas	Kokius įgūdžius pasiimsiu į pirmą klasę?	Įsivertinimas: ką išmokau šiais metais? Praktinės užduotys: tvarkausi daiktus, planuoju dieną, prašau pagalbos. Fizinis aktyvumas ir ištvermės žaidimai lauke. Pasiekimų aplankų peržiūra ir pristatymas tėvams.	Įvardija savo stiprybes ir tobulėjimo norus. Atlieka dviejų–trių žingsnių užduotis savarankiškai. Pristato savo darbus ir pasiekimus grupei/šeimai.	Pažinimo; Komunikavimo; Socialinė ir emocinė; Sveikos gyvensenos; Skaitmeninė

