



ŠVIETIMO
IR MOKSLO
MINISTERIJA



UGDYMO
PLĖTOTĖS
CENTRAS

Skaitmeninės mokymo(si) priemonės IŠMANIEJI ROBOTAI

Naudotojo vadovas

Šis vadovas padės lengviau naudotis skaitmenine mokymo(si) priemone „Išmanieji robotai“, sukurta įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro projektą „Pradinio ugdymo tobulinimas“ (projekto kodas – VP1-2.2-ŠMM-02-V-02-003). Projektas finansuojamas Europos socialinio fondo ir Lietuvos Respublikos biudžeto lėšomis pagal 2007–2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto „Mokymasis visą gyvenimą“ VP1-2.2-ŠMM-02-V priemonę „Bendrojo lavinimo, profesinio mokymo institucijų ir aukštųjų mokyklų pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas“.

Skaitmeninės mokymo(si) priemonės kūrėja

UAB „Edukacinės sistemos“

Vytauto pr. 32–305, 44328 Kaunas

Įmonės kodas 301846216

PVM kodas LT100004721113

Buveinės adresas: Studentų g. 65, Kaunas

www.apix.lt

Redagavo Dovilė Bučelienė

Turinys

Apie skaitmeninę mokymo(si) priemonę.....	4
Pradinis puslapis.....	5
Registracija	5
Kaip užsiregistruoti mokiniui?	6
Kaip susikurti slapyvardį?	6
Kaip susikurti gerą slaptažodį?	6
Kaip užsiregistruoti mokytojai?	7
Prisijungimas	7
Ką daryti pamiršus slaptažodį?.....	8
Mokinio aplinka	9
Robotuko kambarys.....	9
Programėlių biblioteka.....	10
MO valdymas.....	11
MO paieška	12
Robotuko dirbtuvės.....	13
Geriausių žaidėjų sąrašas	13
Mokytojo aplinka.....	14
MO paieška	14
MO sekos	16
MO sekos sukūrimas	17
MO sekos redagavimas	18
Klasės	19
Klasės sukūrimas	20
Mokinių priskyrimas.....	21
Mokinio duomenys	23
Nustatymai.....	24
1 priedas. Mokomųjų objektų tipai	25
2 priedas. SMP matrica (1–2 kl.).....	26
3 priedas. SMP matrica (3–4 kl.).....	35

Apie skaitmeninę mokymo(si) priemonę

Skaitmeninė mokymo(si) priemonė (toliau – SMP) „Išmanieji robotai“ yra mokomasis žaidimas ir viena iš metodinių priemonių, skirtų pradinį mokinių pasaulio pažinimo gebėjimams ugdyti. Kai kurie matematikos ir lietuvių kalbos gebėjimai šios SMP mokomajame turinyje integruojami kartu su pasaulio pažinimo gebėjimais. Mokiniai šią priemonę gali naudoti savarankiškai ir (arba) padedami mokytojo.

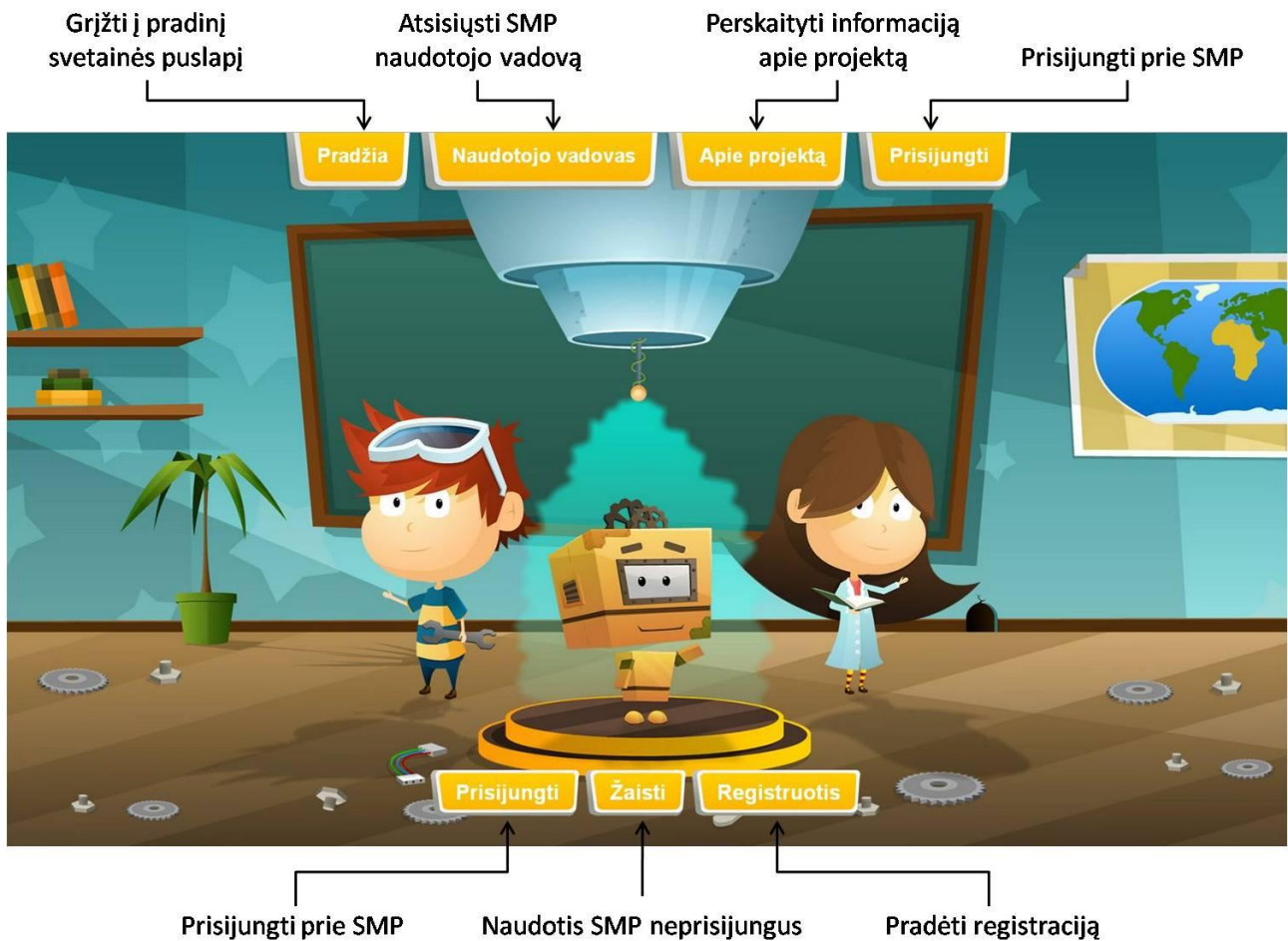
Mokomąjį SMP turinį sudaro 240 mokomųjų objektų (toliau – MO), iš kurių 116 yra skirti 1–2 klasei, o 124 – 3–4 klasei. MO – tai mažos apimties skaitmeninis mokymosi išteklius. Mokinio aplinkoje MO dar vadinami *programėlėmis*, kurios įdiegiamos vaiko susikurtam Robotukui, kad šis taptų išmanesnis. Priemonėje yra šių tipų MO: interaktyvieji filmukai, interaktyviosios pateiktys, interaktyvieji pratimai (arba žaidimai), interaktyvieji testai (toliau – testai), interaktyvieji laboratoriniai darbai (toliau – laboratoriniai darbai, užduočių lapai (žr. 1 priedą).

Dokumente pateikiama SMP naudotojams skirta informacija padės sklandžiai naudoti šią priemonę bendrojo lavinimo mokyklose ar individualiai. SMP yra nemokama, laisvai prieinama internete ir pritaikyta mobiliems įrenginiams (išmaniesiems telefonams ir planšetiniams kompiuteriams).

Pradinis puslapis

SMP „Išmanieji robotai“ prieiga per internetą – <http://ismaniejirobotai.ugdyk.lt/>.

Pradinio svetainės puslapio mygtukų funkcijos:



Registracija

Registruojantis reikia pasirinkti registracijos tipą:



Registracija suteikia galimybę individualizuoti SMP naudojimą (susikurti asmeninę paskyrą). Registracija reikalinga norint kaupti duomenis apie atliktus pratimus, peržiūrėtus filmukus, sukonstruotą robotą, surinktus įvertinimus (mokinio pasiekimus) ir pan.

Mokinių ir mokytojų registracija yra privaloma norint naudotis visomis SMP funkcijomis. Tik užsiregistravęs, mokytojas SMP aplinkoje gali būti susietas su savo mokiniais ir turi galimybę kiekvienam mokiniui pagal individualius mokymosi poreikius sudaryti skirtingas rekomenduojamų peržiūrėti ir atlikti MO sekas (žr. skyrelius „MO sekos“ ir „Klasės“).

Kaip užsiregistruoti mokiniui?

Registruojantis SMP sistemoje, mokiniui užtenka įvesti savo sugalvotus slapyvardį ir slaptažodį ir spustelėti „Toliau“. Kiti duomenys (el. pašto adresas, mokytojo nurodytas klasės kodas, jei nėra susitarta dėl to su mokytoju) nebūtini:

SVARBU! Asmeninį ar tėvelių el. pašto adresą rekomenduojama įvesti tam, kad užmiršus slaptažodį būtų galima atkurti asmeninius prisijungimo duomenis.

Klasės kodą vaikui gali nurodyti jo mokytojas. Klasės kodas mokytojui suteikiamas SMP aplinkoje susikūrus virtualią klasę (žr. skyrelį „Klasės“). Mokiniui registruojantis ir įvedus mokytojo nurodytą klasės kodą, mokinys ir mokytojas susiejami SMP aplinkoje.

Kaip susikurti slapyvardį?

Sugalvokite lengvai įsimenamą vardą, kurį naudosite vietoj savo tikro vardo ir pavardės. Dėl saugumo tikrojo vardo ir pavardės naudoti nerekomenduojama.

Kaip susikurti gerą slaptažodį?

Slaptažodis turi būti ne tik lengvai įsimenamas, bet ir stiprus. Paaškinimus, kaip susikurti stiprų slaptažodį, rasite šioje interneto svetainėje – <http://windows.microsoft.com/lt-lt/windows-vista/tips-for-creating-a-strong-password>.

Slapyvardis ir slaptažodis – Tavo prisijungimo duomenys. Niekam jų neatskleisk!

Užsiregistravus SMP sistemoje, bus sukurta mokinio asmeninė paskyra (profilis), kurioje galima konstruoti Robotuką, kaupti įvertinimus, atlikti užduotis ir kitaip smagiai ir turiningai leisti laiką. **Išsamiau apie tai sužinosite skyrelyje „Mokinio aplinka“.**

Kaip užsiregistruoti mokytojai?

Registruodamiesi SMP sistemoje, įveskite šiuos duomenis:

Pradžia Naudotojo vadovas Apie projektą Prisijungti

Mokytojo registracija

Vardas, pavardė

El. pašto adresas

Prisijungimo vardas

Slaptažodis

Mokykla

Toliau

1. Vardą ir pavardę
2. El. pašto adresą
3. Sugalvotą slapyvardį
4. Sugalvotą slaptažodį
5. Sąrašė pasirinkite savo mokyklą
6. Spustelėkite „Toliau“

Slapyvardis ir slaptažodis – Jūsų prisijungimo duomenys. Niekam jų neatskleiskite!

Užsiregistravus SMP sistemoje, bus sukurta Jūsų asmeninė paskyra (profilis), kurioje galėsite kurti virtualias klases, užregistruoti mokinius, sudaryti ir priskirti MO sekas individualiam mokinių darbui ir kt. **Išsamiau apie tai sužinosite skyrelyje „Mokytojo aplinka“.**

Prisijungimas

Norėdami prisijungti prie SMP sistemos, įveskite prisijungimo duomenis ir spustelėkite „Prisijungti“:

Pradžia Naudotojo vadovas Apie projektą Prisijungti

Prisijungti

Prisijungimo vardas arba el. pašto adresas

Slaptažodis

Prisijungti

Pamiršai slaptažodį? Dar nesi užsiregistravęs?

1. Įveskite savo slapyvardį arba el. pašto adresą
2. Įveskite savo slaptažodį
3. Spustelėkite „Prisijungti“

Pradėti registraciją Pereiti į slaptažodžio priminimo skiltį

Ką daryti pamiršus slaptažodį?

Prisijungimo skiltyje spustelėkite „Pamiršai slaptažodį?“, atsiradusioje lentelėje įveskite registruojantis nurodytą el. pašto adresą ir spustelėkite „Priminti“:

1. Įveskite registruojantis nurodytą el. pašto adresą

2. Spustelėkite „Priminti“

Pradėti registraciją

Pereiti į prisijungimo skiltį

Tai atlikus prisijungimo duomenys bus automatiškai išsiųsti nurodytu el. paštu.

Jeigu SMP naudotojas el. pašto adreso neprisimena arba registruodamasis jo nenurodė, prisijungimo duomenų atgauti nepavyks.

Mokinio aplinka

Sėkmingai užsiregistravus rodomas SMP pradžios animuotas filmukas – trumpa „Išmaniųjų robotų“ įžanga. Pasibaigus filmukui patenkama į Robotuko kambarį. Pradžios filmukas rodomas tik pirmą kartą prisijungus prie SMP.

Robotuko kambarys

Robotuko kambario mygtukų paaiškinimai:



Pasiėktas lygis priklauso nuo atidžiai peržiūrėtų ir puikiai atliktų MO skaičiaus.

Robotuko būsenos stulpeliai „Žinau“, „Kuriu“, „Mąstau“ ir „Veikiu“ rodo atliktų MO įvertinimą. Susipažinus su interaktyviuosiuose filmukuose ar interaktyviosiose pateiktose pateikiama informacija, greičiau užpildomi stulpeliai „Žinau“, „Mąstau“. Atliekant interaktyviųjų pratimų, laboratorinių darbų, testų, kitas užduotis, greičiau užpildomi stulpeliai „Mąstau“, „Kuriu“, „Veikiu“.

Norint gauti didžiausią įvertinimą, interaktyvieji filmukai ir interaktyviosios pateiktys turi būti atidžiai peržiūrimi nuo pradžių iki galo, o interaktyviųjų pratimų (žaidimų), laboratorinių darbų, testų ir kitos užduotys turi būti atliekamos teisingai, be klaidų.

MO įvertinimą galima pagerinti dar kartą jį iki galo atidžiai peržiūrėjus arba teisingai atlikus jame pateiktas užduotis.

Prie kiekvieno stulpelio esantis skaičius parodo, kiek tokių stulpelių jau buvo užpildyta per visą naudojimosi SMP laiką.

Sraigteliai. Po sraigtelį skiriama kaskart užpildžius bet kurį Robotuko būsenos stulpelį. Surinkti sraigteliai gali būti keičiami į naujas Robotuko dalis ir detales.

Programėlių biblioteka

Vaikui MO prieinami per **programėlių biblioteką**, kurioje jie yra suskirstyti lygiais. Kiekviename lygyje pateikiama po 5 MO, iš kurių atlikus 3 atrakinamas kitas lygis su naujais 5 MO ir t. t.

Naudodamas SMP vaikas ir jo susikurtas Robotukas mokosi kartu: vaiko peržiūrėti ir atlikti MO tarsi programinė įranga įdiegiama jo Robotukui – šis palaipsniui per visą žaidimą virsta išmaniuoju robotu.

Programėlių bibliotekos mygtukų paaiškinimai:



Spustelėjus **grįžimo** mygtuką, atveriamas Robotuko kambarys.

Paieškos mygtukas perkelia į paieškos skiltį (žr. skyrelį toliau „MO paieška“).

Programėlių bibliotekos srityje matomi kiekvieną lygį sudarantys MO (programėlės). Čia galima atlikti norimus MO: pasirinktas MO atidaromas spustelėjus jo paveikslėlį.

Atliekant daugiau MO užduočių, atrakinami nauji lygiai, kuriuose galima atlikti naujus MO.

MO valdymas

MO pradžioje matoma standartinė MO parinkčių juosta, trumpas aprašymas ir MO paleidimo mygtukas:



Spustelėjus **MO paleidimo mygtuką**, pradedamas MO.

Spustelėjus pauzės mygtuką, MO sustabdomas. Per pauzę atsiranda **standartinė MO parinkčių juosta**:



Pasibaigus MO, pateikiamas bendras MO atlikimo įvertinimas, pasipildo Robotuko būsenos stulpeliai, skiriama sraigtelių ir pan.:



MO paieška

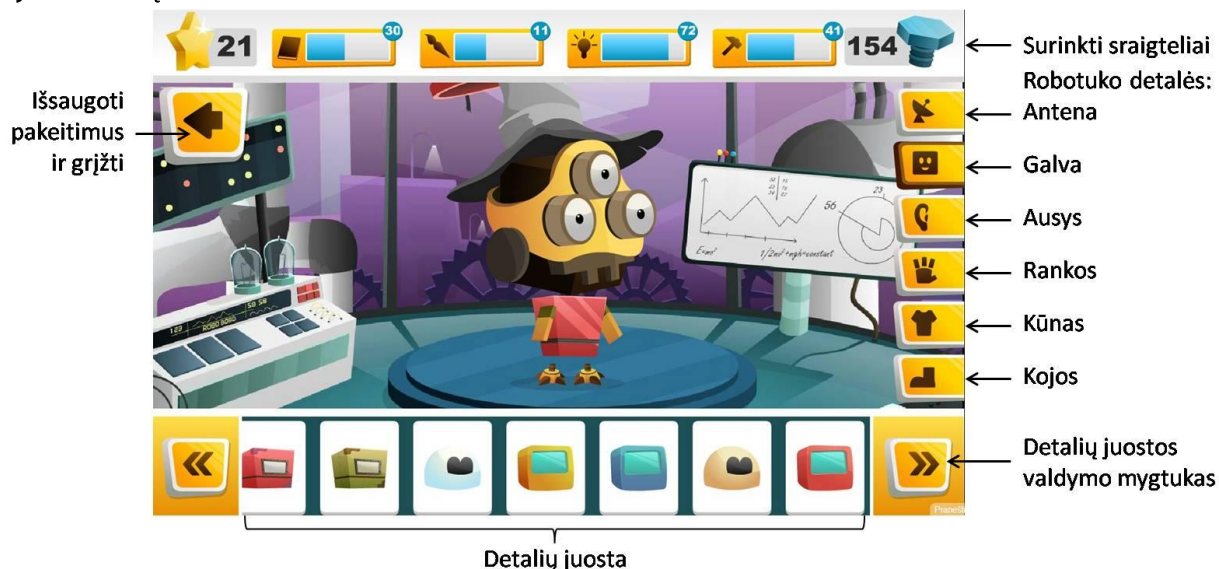
MO paieškoje įvedus **paieškos žodį ar kelis tarpusavyje susijusius žodžius** ir spustelėjus **paieškos mygtuką**, pateikiamas su šiais žodžiais susijusių MO sąrašas (**paieškos rezultatai**):



Spustelėjus paieškos rezultatą, įjungiamas atitinkamas MO.

Robotuko dirbtuvės

Robotuko dirbtuvėse galima konstruoti savo Robotuką keičiant jo detales (galvą, kūną, rankas, kojas, anteną ir ausis):



Pasirinkus detalių rūšį (**antena**, **galva**, **ausys**, **rankos**, **kūnas** arba **kojos**), ekrano apačioje atsiranda šios rūšies **detalių juosta**, kurią galima slinkti **detalių juostos mygtukais**.

Detalių juostoje spustelėta pasirinkta detalė automatiškai pritaikoma Robotukui. Robotuko išvaizdą galima keisti neribotai kartų ir norimu metu.

Pradėjus naudotis SMP, dauguma Robotuko detalių yra užrakintos. Atliekant MO užduotis ir pasiekiant vis aukštesnį lygį, atrakinamos to lygio Robotuko detalės ir galima sukonstruoti vis įdomesnį Robotuką.

Puikiai atliekant MO užduotis ir surinkus tam tikrą sraigtelių skaičių, juos taip pat galima iškeisti į naujas Robotuko detales (nebūtinai pasiekus tam tikrą lygį).

Susikūrus norimą Robotuką ir spustelėjus **grįžimo mygtuką**, nauja Robotuko išvaizda išsaugoma ir grįžtama į Robotuko kambarį.

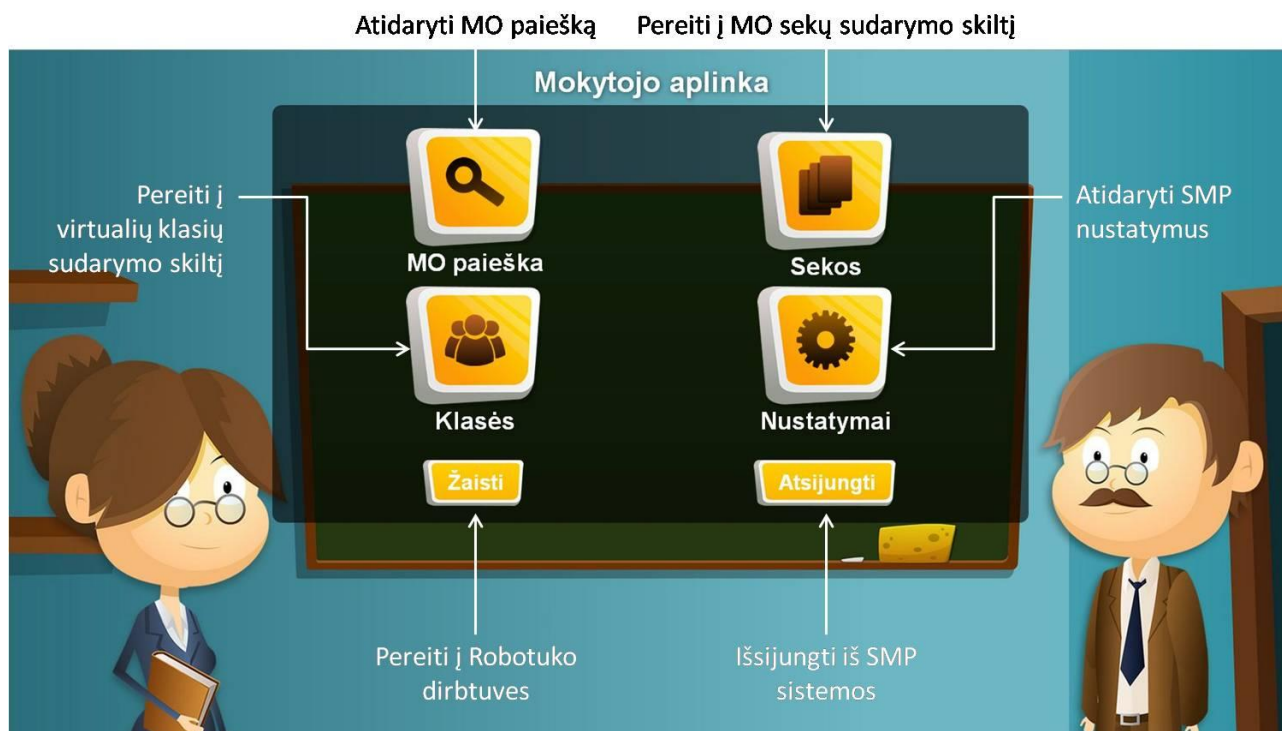
Geriausių žaidėjų sąrašas

Šioje skiltyje pateikiamas bendras geriausių žaidėjų sąrašas (iš viso – 50 geriausių žaidėjų). Apie kiekvieną žaidėją sąraše pateikiama ši informacija: sąrašo numeris, Robotuko išvaizda, slapyvardis, pasiektas lygis, surinktų sraigtelių skaičius ir atliktų MO skaičius.



Mokytojo aplinka

Užsiregistravus SMP žaidime, sukuriamas asmeninė mokytojo paskyra (mokytojo aplinka), matoma prisijungus prie žaidimo:



Mokytojo aplinkoje kiekvienas mokytojas gali:

- rasti reikiamą MO („**MO paieška**“);
- sudaryti MO sekas darbiui klaseje ir individualiai mokiniams („**Sekos**“);
- sudaryti virtualias klases („**Klasės**“);
- keisti tam tikrus SMP parametrus („**Nustatymai**“) ir
- konstruoti savo Robotuką.

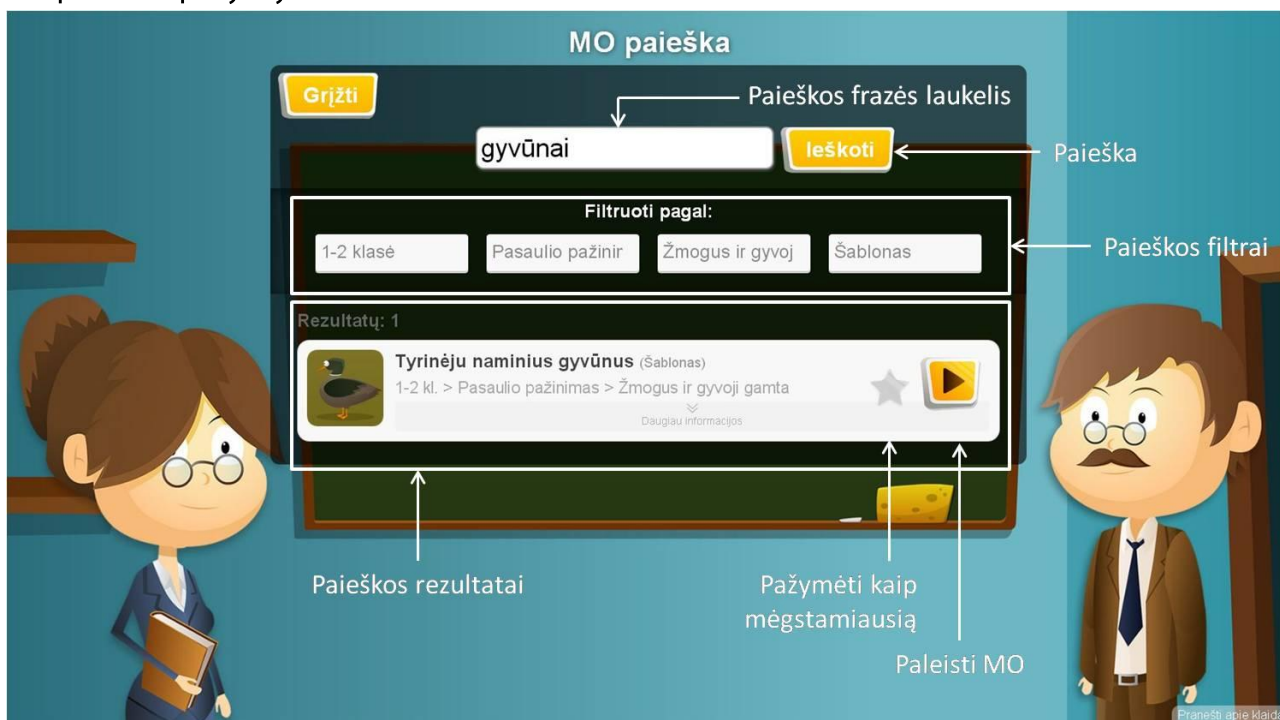
Spustelėjus „**Žaisti**“, atidaromas Robotuko kambarys, patenkama į mokinio aplinkai identišką sritį (mokytojo aplinkoje yra integruota ir mokinio aplinka su jai būdingomis funkcijomis).

MO paieška

Ieškoti reikiamo MO galima įvedus paieškos žodį į jai skirtą laukelį ir (arba) pritaikius pasirinktus paieškos filtrus. MO filtruoti galima pagal:

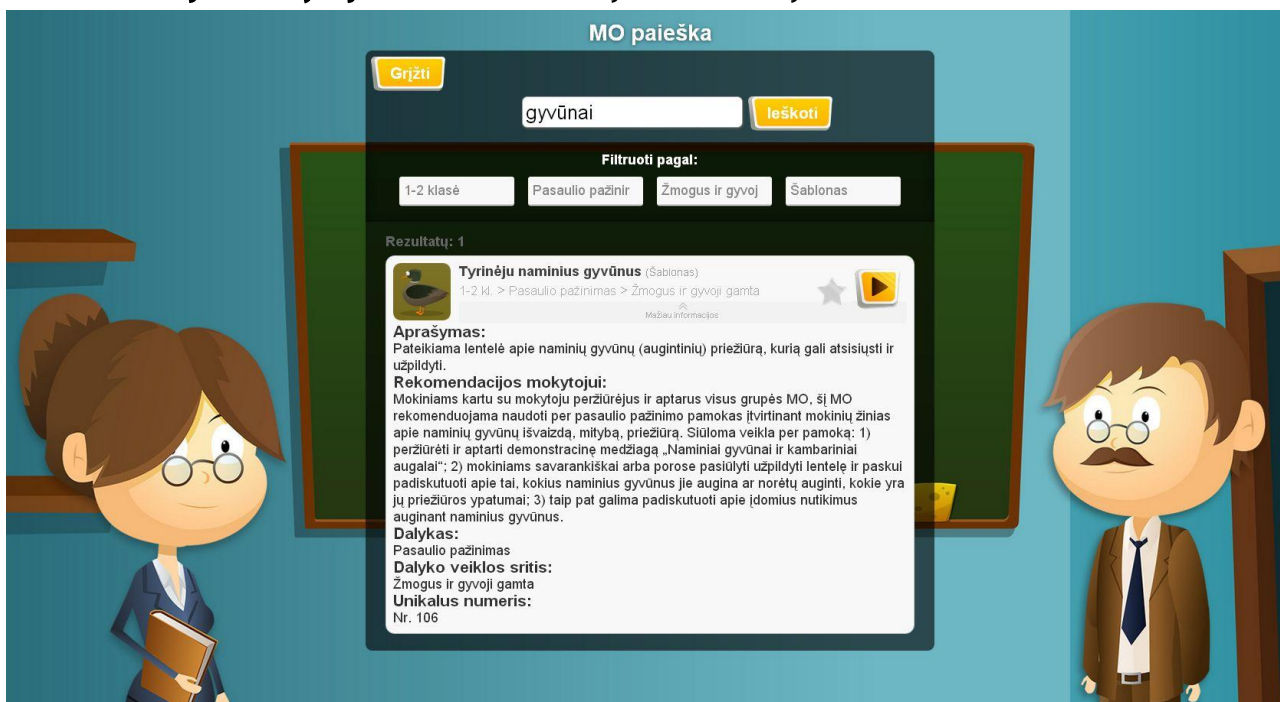
- **klasę** (1–2 arba 3–4 klasei skirti MO);
- **dalyką** (lietuvių kalba, matematika arba pasaulio pažinimas);
- **pasaulio pažinimo veiklos sritį** („Žmonių gyvenimo kaita“, „Žmonių gyvenamoji aplinka“, „Žmogaus sveikata ir saugumas“, „Žmogus ir gyvoji gamta“ arba „Žmogus ir negyvoji gamta“);
- **MO tipą** (interaktyvusis filmukas, interaktyvioji pateiktis, interaktyvusis pratimas, laboratorinis darbas, testas arba užduočių lapas).

MO paieškos pavyzdys:



Įvedus paieškos frazę ir spustelėjus paieškos mygtuką, pateikiamas rastų MO sąrašas. Ieškant pagal paieškos filtrus, paieškos rezultatų sąrašas atnaujinamas iš karto (nereikia spustelėti „Ieškoti“).

Paieškos rezultatų sąraše pateikiamus MO galima iš karto peržiūrėti spustelėjus **MO paleidimo mygtuką** arba įtraukti į **mėgstamiausių MO sąrašą** spustelėjus žvaigždutę. Prie paieškos rezultato spustelėjus užrašą „Daugiau informacijos“, matomas MO **aprašymas, rekomendacijos mokytojui** ir kita su MO susijusi informacija:



Rekomendacijose mokytojui pateikiama metodinė medžiaga apie kiekvieno MO taikymo pradinių klasių mokinių ugdymui galimybes, pvz.:

- kokiems gebėjimams ugdyti yra skirtas MO;
- idėjos įvairiai ugdomajai veiklai – pamokoms, projektiniams darbams, užklasiniam darbui ir pan.;
- rekomendacijos mokinių savarankiškam darbui su SMP ne per pamokas ir kt.

Šio dokumento **2 ir 3 priede** pateikiama **SMP matrica**, vaizduojanti SMP sudarančių MO pasiskirstymą pagal temas ir jų tarpusavio sąsajas. SMP matrica atskleidžia SMP ugdomąjį turinį ir palengvina MO paiešką SMP viduje.

MO sekos

MO seka – tai tikslingai parinktų ir tam tikra tvarka (paeiliui) sudėliotų MO grupė.

Iš anksto sudarytas MO sekas galima panaudoti per pamoką ir taip sutaupyti laiko – reikiami MO pateikiami vienoje vietoje, jų nebereikia atskirai ieškoti SMP sistemoje.

Sekas galima sudaryti **visai klasei** arba atskirai **mokiniams**. Tai padeda pritaikyti SMP individualiems mokinių ugdymo(si) poreikiams.



Pasirinkus sekos tipą, pateikiamas atitinkamai visai klasei, mokiniui ar visų **sudarytų sekų sąrašas**. Sudarytų sekų sąrašas prie kiekvienos sekos matoma ši informacija:

- sekos **pavadinimas**;
- sekos **aprašymas** arba jo pradžia (pagal aprašymo teksto ilgį);
- seką sudarančių **MO skaičius**.

Spustelėjus prie sekos esantį pilką mygtuką, galima **rodyti seką** (tai patvirtina atsiradusi žalia varnelė) arba **jos nerodyti** (žalia varnelė išnyksta) SMP sistemoje su mokytoju susietiems mokiniams (virtualiai klasei).

Spustelėjus prie sekos esantį nustatymų mygtuką, seką galima **redaguoti**.

Spustelėjus „**Sukurti naują**“, pereinama į MO sekų kūrimo sritį.

MO sekos sukūrimas

Kiekviena MO seka turi savo pavadinimą, aprašymą, tipą, klasę (arba mokinį) ir ją sudarančių MO grupę, kurioje jie išdėstyti tam tikra tvarka.

Kuriant naują MO seką reikia:

- įvesti sugalvotą sekos **pavadinimą**;
- įvesti trumpą sekos **aprašymą** (neprivaloma);
- spustelėjus mygtuką „**Seka klasei**“ arba „**Seka mokiniui**“, pasirinkti sekos **tipą**;
- priskirti seką **klasei** arba **mokiniui**:

Jei seka sudaroma klasei, ją galima priskirti konkrečiai SMP sistemoje mokytojo sukurtai virtualiai klasei. Atsiradusioje skiltyje reikėtų pasirinkti ir spustelėti norimą klasę:

Sekos tipas:
Seka klasei Seka mokiniui

Pasirinkti klasę:

1A klasė
-Neparinkta- 1A klasė
2B klasė
3C klasė

Se MO

Icons: Boat, Person on bicycle, Wooden box with letters, House, Person on swing, Colorful blocks.

Jei seka sudaroma mokiniui, ją galima priskirti konkrečiam vaikui:

Sekos tipas:
Seka klasei **Seka mokiniui**

Pasirinkti mokinį:

Tomas Tomauskas (tomas2)

- seka išsaugoma spustelėjus mygtuką „**Sukurti**“.

Kaip sukurti naują seką

Naujos sekos sukūrimas

Grįžti

1. Įveskite sekos pavadinimą ir trumpą aprašymą

Bandomoji seka trečiokams ← Sekos pavadinimas

Pasaulio pažinimo ir matematikos pamokoms, 3 klasės mokiniams. Apie gyvūnus ir jų prisitaikymą. 2014 m. balandžio mėn. ← Sekos aprašymas

2. Pasirinkite, kam priskiriate šią seką

Pasirinkti sekos tipą → **Seka klasei** Seka mokiniui

Pasirinkti klasę: -Neparinkta- ← Pasirinkti klasę arba mokinį

3. Norimus mokomuosius objektus įtrauksite sukūrę seką

Sukurti ← Sukurti seką

Sukūrus seką, grįžtama į MO sekų sritį, kurioje, prie naujai sukurtos sekos spustelėjus **redagavimo mygtuką**, į seką galima **įtraukti MO** ar redaguoti sukuriant nurodytą sekos informaciją.

MO sekos redagavimas

Redaguojant MO seką, galima keisti jos pavadinimą, aprašymą, tipą, klasę arba mokinį, kuriam ši seka priskirta, pridėti arba ištrinti seką sudarančius MO, panaikinti visą seką:

MO sekos redagavimas

Grįžti **Panaikinti seką** ← Panaikinti (ištrinti) seką

Bandomoji seka trečiokams ← Sekos pavadinimas

Pasaulio pažinimo ir matematikos pamokoms, 3 klasės mokiniams. Apie gyvūnus ir jų prisitaikymą. 2014 m. balandžio mėn. ← Sekos aprašymas

Sekos tipas: **Seka klasei** Seka mokiniui ← Sekos tipas

Pasirinkti klasę: 3C klasė ← Klasė

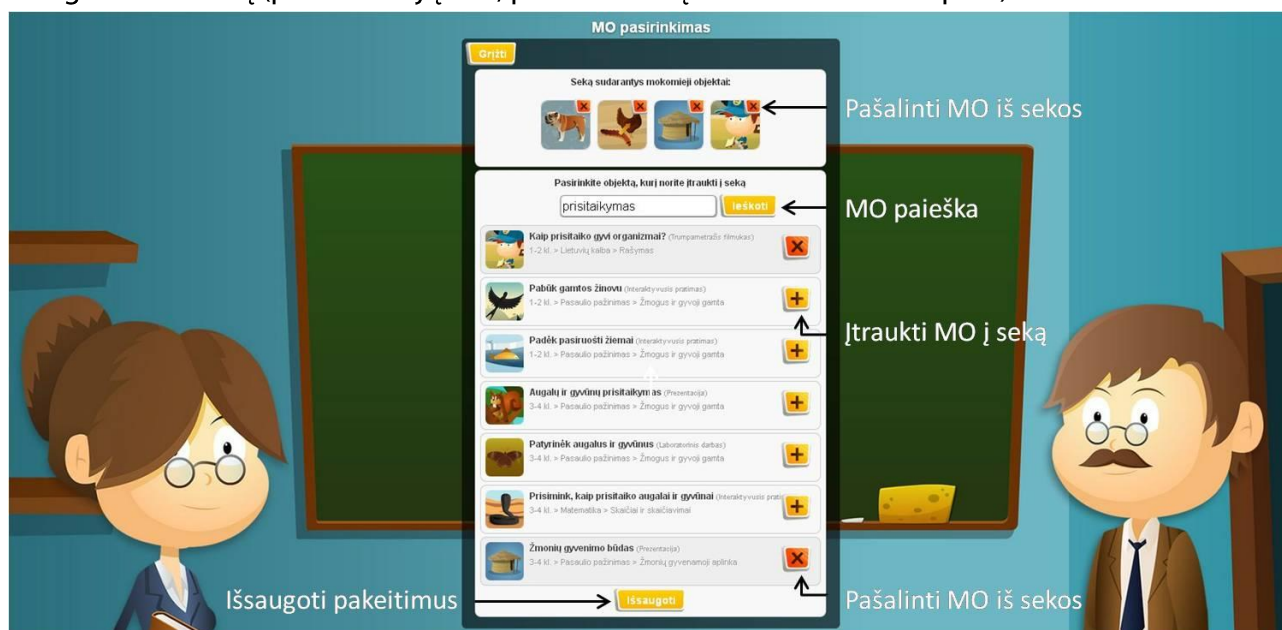
Seką sudaro: 2

MO seka →    ← Pridėti naują MO

Redaguoti sąrašą

Išsaugoti ← Išsaugoti pakeitimus

Spustelėjus **pridėti MO skirtą mygtuką** arba užrašą „**Redaguoti sąrašą**“, galima sudaryti arba koreguoti MO seką (pridėti naujų MO, pašalinti seką sudarančius MO ir pan.):



Spustelėjus mygtukus, kurie **įtraukia** į seką MO arba iš jos **pašalina**, galima keisti seką sudarančius mokomuosius objektus ir jų išdėstymą.

Kad būtų lengviau sudaryti MO seką, integruota **MO paieška**. Paieškos laukelyje įvedus paieškos žodį ar frazę, tarp paieškos rezultatų galima pasirinkti MO ir įtraukti juos į seką vienu spustelėjimu.

Sudarius MO seką ir spustelėjus mygtuką „**Išsaugoti**“, nauja seka arba sekos atnaujinimai išsaugomi, grįžtama į MO sekos redagavimo sritį.

Klasės

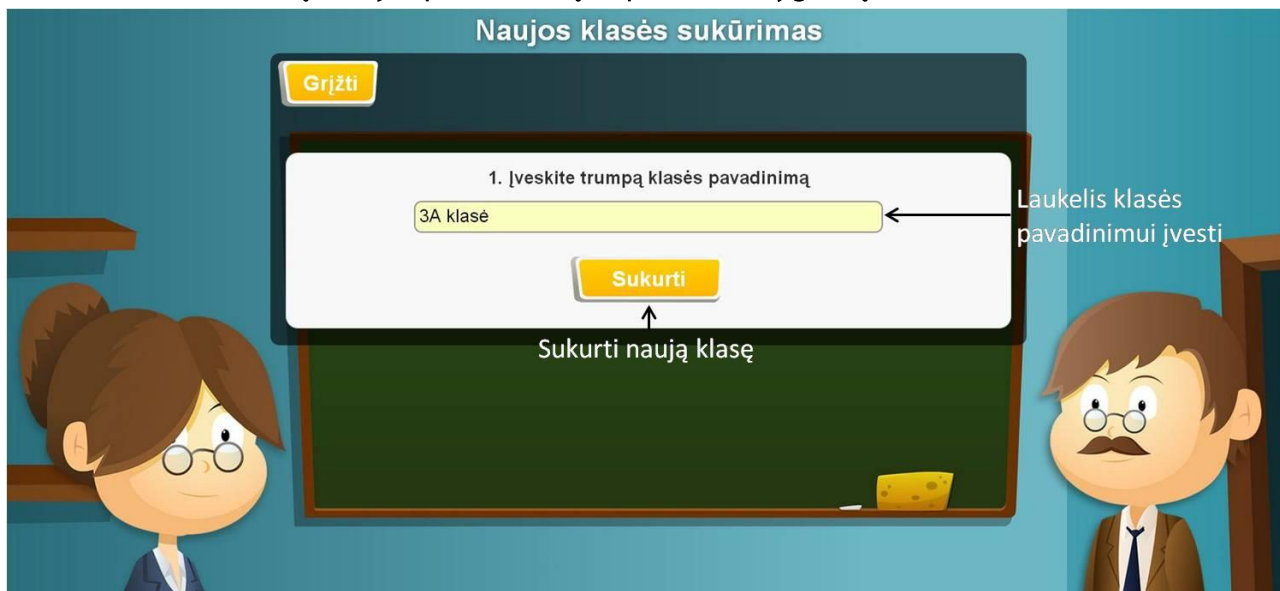
Klasių skytyje mokytojas mato sukurtas klases ir jų mokinius, taip pat gali pridėti naują klasę:



Kurdamas virtualias klases, mokytojas gali būti susietas su SMP sistemoje užsiregistravusiais savo mokiniais, redaguoti paskirtas MO sekas ir skirti papildomus įvertinimus (sraigtelius).

Klasės sukūrimas

Klasių skiltyje spustelėjus mygtuką „**Sukurti naują**“, pereinama į naujos klasės sudarymo sritį. Klasei sukurti reikia tik įvesti jos pavadinimą ir spustelėti mygtuką „**Sukurti**“:



Naujai sukurta klasė iš karto matoma klasių skiltyje. Apie kiekvieną klasę pateikiama ši informacija:

- klasės **kodas**;
- klasės **pavadinimas** (jį galima laisvai redaguoti, o spustelėjus mygtuką „**Keisti**“ išsaugomi klasės pavadinimo pakeitimai);
- laukiantys patvirtinimo ir klasei priskirti **mokiniai** (jeigu yra).



Spustelėjus mygtuką „**Ištrinti klasę**“, klasė ištrinama, panaikinama sąsaja su jos mokiniais.

Mokinių priskyrimas

Jeigu klasei priskirtų mokinių nėra, matoma ši informacija:



Norėdami būti susieti su mokytojo sukurta klase, mokiniai turi įvesti unikalų **klasės kodą** – jį mokiniai nurodo registruodamiesi SMP sistemoje (žr. skyrių „**Kaip užsiregistruoti mokiniui?**“) arba prisijungę prie savo paskyros, Robotuko kambaryje:



Specialiame laukelyje įvedus klasės kodą ir spustelėjus „Įvesti“, mokinys susiejamas su šį kodą turinčia klase:



Teisingai įvedęs klasės kodą, mokinys atsiranda mokytojo aplinkoje tarp **laukiančiųjų patvirtinimo**.

Spustelėjęs mokinio Robotuko atvaizdą arba slapyvardį, mokytojas mato **mokinio duomenis** ir gali jį susieti su klase (mygtukas „**Patvirtinti**“) arba ištrinti iš patvirtinimo laukiančių mokinių sąrašo (mygtukas „**Ištrinti iš sąrašo**“), pavyzdžiui, jeigu iš tiesų tai ne mokytojo mokinys:



Mokinio duomenys

Mokytojas gali matyti šiuos kiekvieno savo mokinio duomenis esamu laiku: **slapyvardį, klasę, atliktų MO skaičių, pasiektą lygį, surinktus sraigtelius** ir Robotuko būsenos stulpelius.

Taip pat matomi mokytojo mokiniui **skirti sraigteliai** ir priskirtos **sekos** (jeigu yra):



Mokytojas gali **paskatinti mokinį skirdamas sraigtelį**. Norint skirti vieną sraigtelį, reikėtų spustelėti pirmą iš kairės nespaltvotą jo paveikslėlį. Norint skirti iš karto 2 sraigtelius – antrą nespaltvotą sraigtelio paveikslėlį iš kairės ir t. t. Spalvotas sraigtelio paveikslėlis reiškia, kad mokytojas šį sraigtelį jau yra skyręs mokiniui. Skirtą sraigtelį rodys ir padidėjęs mokinio turimų sraigtelių skaičius.

Iš viso mokytojas vienam mokiniui gali skirti **10 sraigtelių**, todėl rekomenduojama juos skirti po vieną ir už puikius rezultatus.

Mokiniui **priskirtos sekos** apima jam asmeniškai ir jo klasei priskirtas sekas. Spustelėjus sekos pavadinimą, pereinama į **sekų sritį**, kur galima iš karto keisti sekos informaciją ir turinį, priskirti ją klasei arba kitam mokiniui ir t. t.

MO sekos priskyrimas mokiniui vykdomas SMP srityje „**MO sekos**“, sukuriant naują arba redaguojant jau sukurtą MO seką (žr. skyrius „**MO sekos sukūrimas**“, „**MO sekos redagavimas**“).

Nustatymai

Nustatymų skiltyje mokytojas gali redaguoti kai kuriuos savo duomenis SMP sistemoje: vardą ir pavardę, el. pašto adresą. Šioje skiltyje matomas ir registruojantis nurodytas slapypardis:



Vartotojo nustatymai

Grįžti

Prisijungimo vardas

teacher

Vardas ir pavardė

Vardas Pavardė

El. pašto adresas

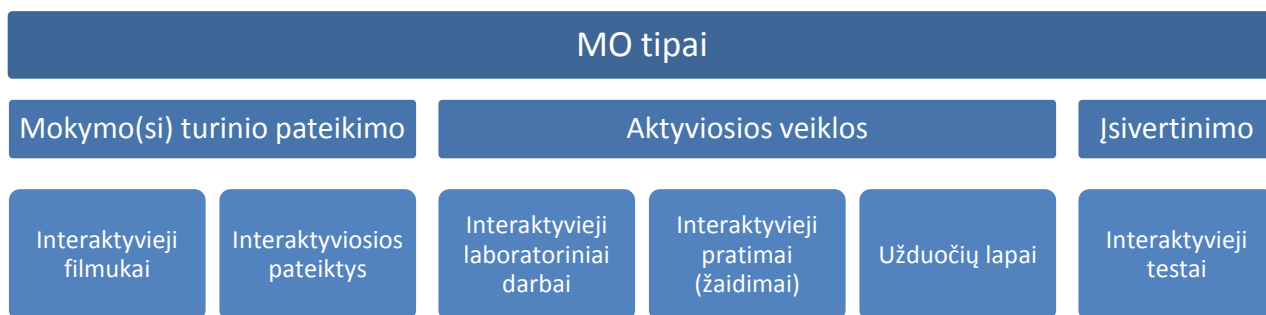
mokytojas@gmail.com

Keisti

Norėdami koreguoti vardą ir pavardę, el. pašto adresą, įveskite reikiamus duomenis ir spustelėkite „**Keisti**“ – duomenys bus išsaugoti.

1 priedas. Mokomųjų objektų tipai

Skaitmeninės mokymo(si) priemonės „Išmanieji robotai“ mokomąjį turinį sudarantys mokomieji objektai (MO) yra skirti mokymo(si) turiniui pateikti, mokinių aktyviajai veiklai, savo žinioms ir gebėjimams įvertinti. MO tipų pasiskirstymas pagal ugdymo veiklos pobūdį pateiktas schemoje:



Mokymo(si) turinio pateikiamieji MO yra skirti pagrindinei informacijai, reikalingai numatytiems mokinių gebėjimams ugdyti, įsisavinti. Mokymo(si) turinio pateikiamieji (demonstraciniai) MO yra dviejų tipų:

- **interaktyvieji filmukai (rekomendacijose mokytojui trumpiau vadinami filmukais arba trumpametražiais filmukais)** – tai nedidelės apimties 1–2 kl. mokiniams skirti demonstraciniai MO, kuriuose ugdomasis turinys pateikiamas animacinio filmuko formatu;
- **interaktyviosios pateiktys (arba demonstracijos, demonstracinė medžiaga)** – tai nedidelės apimties 3–4 kl. mokiniams skirti demonstraciniai MO, kurių ugdomasis turinys yra interaktyviosios pateikties formato.

Aktyviosios veiklos ir įsivertinamieji **MO** yra skirti mokinių praktiniams, tiriamiesiems ir problemų sprendimo gebėjimams ugdyti atliekant skirtingas užduotis, leidžia įvertinti savo mokymosi pasiekimus.

Aktyviosios veiklos MO yra 3 tipų:

- **interaktyvieji laboratoriniai darbai** (trumpiau – laboratoriniai darbai) – tai virtualūs laboratoriniai bandymai ir tyrinėjimai, kuriuos atliekant siekiama ką nors patikrinti, ištirti, išanalizuoti ir padaryti išvadas;
- **interaktyvieji pratimai** (arba **žaidimai**) – tai mokomieji kompiuteriniai žaidimai, kuriuose pateikiamos įvairios interaktyviosios užduotys, atliekamos kompiuteriu ar mobiliuoju įrenginiu;
- **užduočių lapai, pateikiami kaip tam tikri šablonai**, – juos galima atsisiųsti ir išsisaugoti (lenteles, klausimynus, instrukcijas, apklausas) PDF formatu. Išsispausdinus užduočių lapą, jame pateiktos užduotys atliekamos raštu.

Įsivertinamieji MO yra interaktyviųjų testų formato:

- **testus** sudaro įvairūs klausimai su pateiktais atsakymų variantais, skirti žinioms pa(si)tikrinti.

Kokiems gebėjimams pagal Pradinio ugdymo bendrąsias programas ugdyti skirtas kiekvienas MO, nurodoma **SMP matricoje** (žr. 2, 3 priedus).

2 priedas. SMP matrica (1–2 kl.)

Žemiau pateikta lentelė – tai SMP „Išmanieji robotai“ 1–2 klasėms skirta turinio matrica, padėsianti suprasti, kokiems gebėjimams ugdyti pagal Pradinio ugdymo bendrąsias programas yra skirtas kiekvienas MO.

SMP ugdymo turinys apima beveik visus pasaulio pažinimo gebėjimus, ugdamus šiame konkreti, į SMP turinį taip pat integruotas matematikos ir lietuvių kalbos gebėjimų ugdymas.

Kiekvienam 1–2 klasės pasaulio pažinimo gebėjimui ugdyti skirta po 2–5 MO, kurie yra sujungti į vieną grupę. Kiekvieną MO grupę sudaro *mokymo(si) turinio pateikiamieji MO* (interaktyvieji filmukai), skirti pagrindinei informacijai ir būtinoms žinioms, reikalingoms numatytiems mokinių gebėjimams ugdyti, įsisavinti; *aktyviosios veiklos MO* (interaktyvieji pratimai, žaidimai, laboratoriniai darbai, lentelės, klausimynai, instrukcijos, apklausos) ir *įsivertinamieji MO* (testai), kurie padeda praktiškai ugdyti mokinių gebėjimus ir leidžia jiems įvertinti savo mokymosi pasiekimus.

Šios SMP mokomieji objektai gali būti naudojami ir per atskirų dalykų – pasaulio pažinimo, matematikos, lietuvių kalbos – pamokas, ir įvairiai integruotai ugdomajai veiklai. Pasiūlymus, kaip integruoti veiklą, galite rasti mokytojui skirtose rekomendacijose, pateiktose prie kiekvieno mokomojo objekto mokytojo aplinkoje integruotoje MO paieškoje.

1–2 kl. skirti MO				
2. Žmonių gyvenimo kaita				
Gebėjimas ¹	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ¹ ugdymas
2.1. Išreikšti laiko tėkmės, kaitos supratimą: skirti ir tinkamai vartoti sąvokas: <i>vakar, šiandien, rytoj; praeityje, dabar, ateityje; para, savaitė, mėnuo, metai</i> . 2.2. Gebėti pastebėti, suvokti, įvertinti, nusakyti kaitą artimiausioje gamtinėje ir socialinėje aplinkoje. Pateikti pavyzdžių iš savo gyvenamosios aplinkos kaitos. 2.3. Susieti pokyčius priežasties ir pasekmės ryšiais.	Laiko tėkmė	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama, kas veikia vaizduojamame įvykyje.
	Išmatuok medelio aukštį	Interaktyvusis pratimas	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti ir užrašyti įvairius matavimų rezultatus. Liniuote išmatuoti atkarpos ilgį. [...] Paprasčiausiais atvejais be matavimo įrankių įvertinti artimiausios aplinkos objektų ar daiktų parametrus (ilgį [...]). 4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.
	Sudaryk metų laikų diagramas	Interaktyvusis pratimas	Matematika, statistika	5.1. Rinkti duomenis apie artimą aplinką (šeimą, draugus, klasę) pagal vieną požymį ir juos, mokytojui padedant, registruoti. 5.3. Remiantis surinktais (pateiktais) duomenimis, atsakyti į paprastus klausimus.
	Ką žinai apie laiką?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–

¹ Pradinio ugdymo bendroji programa, prieiga per internetą http://portalas.emokykla.lt/bup/Documents/Pradinis%20ir%20pagrindinis%20ugdymas/pradinio_u_2008-09-29.pdf.

2.4. Domėtis savo šeimos ir (ar) giminės praeitimi, tradicijomis, sekti gyvavimą, švęsti šventes. Remiantis savo šeimos, giminės istorija, nusakyti svarbiausius šeimos, giminės faktus, šventes. Išsiaiškinti, kokios yra šeimos relikvijos; papasakoti apie jas. 2.5. Sudaryti savo giminės medį (vaikai, tėvai, seneliai).	Šeimos tradicijos ir relikvijos	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Sudėliok šeimos narių pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.1. Apskaičiuoti paprastų skaitinių reiškinų [...] skaitines reikšmes.
	Sudėliok šeimos švenčių pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	2.1. Skaityti sakinius, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitė.
	Sudėliok kalbos dalis į skryneles	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausyti neilgą skaitomą tekstą, [...]. 1.11. Kalbant ir rašant vartoti žodžius, reiškiančius veiksmų, daiktų ir požymių pavadinimus.
	Kuriu savo giminės medį	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
2.6. Konkrečiais pavyzdžiais iliustruoti, kaip atrodė žmonių gyvenimas praeityje ir koks jis dabar. Gebėti skirti nūdienes ir senovinius pastatus; nusakyti, kokius drabužius žmonės vilkėjo seniau; atpažinti darbo įrankius, pasakyti, kokius darbus jais dirbo; paaiškinti, kaip prekiaavo, kodėl rinkdavosi vienas ar kitas susisiekimo, ryšių priemonės. Nusakyti, kaip keitėsi žmonių gyvenimo būdas nuo seniausiųjų laikų iki šių dienų.	Aplankyk žvejo gryčią	Interaktyvusis filmukas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti [...] skritulį.
	Aplankyk žemdirbio kluoną	Interaktyvusis filmukas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti [...] stačiakampį [...].
	Aplankyk dailidės trobą	Interaktyvusis filmukas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti atkarpą, kvadratą, [...] trikampį, [...].
	Sužvejok praleistas raides	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokiny, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo [...].
	Papuošk trobą geometrinėmis figūromis	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti [...] kvadratą, stačiakampį, trikampį, skritulį.
	Ką žinai apie senovės amatus?	Interaktyvusis testas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Perskaityti, užrašyti ir palyginti natūraliuosius skaičius iki 100 [...]. Atlikti įvairias praktines įvairiausių objektų skaičiavimo užduotis. 1.2. Sudėti ir atimti vienaženklus bei dviženklus skaičius šimto ribose (lengvesniais atvejais – mintiniu, sunkesniais – rašytiniu būdu).
2.7. Nurodyti svarbiausias valstybės, tautos ir kalendorines šventes, jas apibūdinti. 2.8. Pavaizduoti Lietuvos valstybės simbolius ir paaiškinti jų prasmę.	Užgavėnės ir Velykos	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausyti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama, kas veikia vaizduojamame įvykyje.
	Šventės ir valstybės simboliai	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausyti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama, kas veikia vaizduojamame įvykyje.
	Pasuk švenčių ratą	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Ką žinai apie valstybines šventes?	Interaktyvusis testas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.5. Skaityti neilgus įvairaus pobūdžio tekstus ir glaustai nusakyti, apie ką juose rašoma. Mokytojai padedant pratintis kelti klausimus skaitomam tekstui.
2.9. Nusakyti, ką galima sužinoti apie praeitį iš paprasčiausių istorijos liudytojų (senų laiškų, nuotraukų, įrankių ir kt.).	Kas yra senoviniai daiktai?	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Suskaičiuok ir	Interaktyvusis	Matematika, skaičiai ir	1.1. Perskaityti, užrašyti ir palyginti natūraliuosius skaičius iki 100, įrašant

Grupuoti ir lyginti senovinius ir šiuolaikinius daiktus. 2.10. Paaiškinti, kuo skiriasi išgalvotos istorijos nuo tikrų įvykių.	palygink daiktus	pratimas	skaičiavimai	tarp jų ženklą <, >, =. Atlikti įvairias praktines įvairiausių objektų skaičiavimo užduotis.
	Patikrink – tikra ar išgalvota	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokinis, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo [...].
	Ar skiri daiktus pagal jų amžių?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
3. Žmonių gyvenamoji aplinka				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
3.1. Mokėti skaityti plane, žemėlapyje, gaublyje pateiktą informaciją. Naudoti savo sukurtus sutartinius ženklus. 3.2. Pavaizduoti elementaria schema savo kelią į mokyklą ar iš jos. Nubraižyti (padaryti maketą) savo kambario (buto, namo kiemo, sodybos) planą. Savais žodžiais paaiškinti, kas yra planas, žemėlapis, gaublys.	Kaip orientuotis pagal planą?	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Braižau kambario planą	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
	Ar pažįsti geometrines figūras?	Interaktyvusis testas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti [...] kvadratą, stačiakampį, trikampį, skritulį. Modelyje parodyti trikampio ir stačiakampio [...] kraštines, kampus. Taikyti žinias apie geometrines figūras paprasčiausiems uždaviniais spręsti. 3.3. Savo kalboje tinkamai vartoti daiktų vietą nusakančius kasdienės kalbos žodžius (dešinėje, [...] vidury [...]).
3.3. Išmanyti Lietuvos žemėlapij, gaublį. Skirti gaublyje vandenį ir sausumą, Lietuvos žemėlapyje – mūsų valstybės sienas, didžiuosius kelius, miestus bei vandenį (upes, ežerus, Baltijos jūrą). 3.4. Tyrinėti žemėlapij atrandant jame objektus, kuriuos teko matyti iš tikrųjų.	Lietuva žemėlapiuose	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Tyrinėk įžymias Lietuvos vietas	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Pažink Lietuvą	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklaudyti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama, kas veikia vaizduojamame įvykyje. 1.11. Kalbant ir rašant vartoti žodžius, reiškiančius veiksmų, daiktų ir požymių pavadinimus.
	Ką žinai apie Lietuvą?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
3.5. Apibūdinti (remiantis savo patyrimu) vasarą, rudenį, žiemą, pavasarį. Išskirti kiekviename metų laike patrauklių ypatybių. 3.6. Paaiškinti, kaip Lietuvos orus lemia Saulė, vėjas, vanduo. Mokėti tinkamai rengtis tam tikru metų laiku.	Kas būdinga metų laikams?	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakiniiais, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitei.
	Stebiu orus	Užduočių lapas	Matematika, statistika	5.1. Rinkti duomenis apie artimą aplinką [...] ir juos, mokytojai padedant, registruoti.
	Ką žinai apie metų laikus?	Interaktyvusis testas	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti ir užrašyti [...] temperatūros matavimų [...] rezultatus vienininiais matiniais skaičiais [...].
3.7. Siūlyti, kaip kuo taupiau naudoti vandenį, kaip rūpintis oro švara.	Gamtos išteklių taupymas	Interaktyvusis filmukas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.2. Sudėti [...] vienaženklus bei dviženklus skaičius šimto ribose (lengvesniais atvejais – mintiniu, sunkesniais – rašytiniu būdu).

3.8. Nurodyti, kuo skiriasi gamtos bei žmogaus rankų kūriniai; juos grupuoti. Aprašyti svarbesnius savo gyvenamosios vietovės objektus (gamtos ir žmogaus sukurtus).				Vienaženklų skaičių daugybą pakeisti vienodų dėmenų suma, o vienodų dėmenų sumą – daugybos veiksmu. [...].
	Kaip taupyti gamtos išteklius?	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Taupau vandenį	Užduočių lapas	Lietuvių kalba, rašymas	3.1. Taisyklingai rašyti standartinės raidės, jas jungti žodžiuose. 3.3. Mokiniams, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo; [...]; sakinį pradėti rašyti didžiąja raide, sakinio gale dėti tašką [...]; stengtis rašyti aiškiai, įskaitomai, tvarkingai: laikytis rašytinių raidžių standartų [...].
3.9. Parodyti žemėlapyje Baltijos šalis – Latviją ir Estiją, taip pat kaimynus – Lenkiją, Rusiją, Gudiją. 3.10. Pateikti pavyzdžių, kaip gyvena kitų kraštų žmonės.	Lietuvos kaimynės ir kitos šalys	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Tyrinėk Lietuvos kaimynes	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, statistika	5.2. Skaityti informaciją, pateiktą stulpelinėse diagramose [...], kai duomenų skaičius nedidelis.
	Atpažink kitų tautų gyvenimo būdą	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakiniiais, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitė. 2.2. Pagal savo galimybes gebėti skaityti ir suprasti spausdintinį [...] tekstą. 2.5. Skaityti neilgus įvairaus pobūdžio tekstus ir glaustai nusakyti, apie ką juose rašoma.
3.11. Papasakoti, kuo reikšminga viena ar kita profesija. Atskirti, kas gamina prekes, kas teikia paslaugas.	Gamyba ir paslaugos	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Pagydyk sergantį žodį	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokiniams, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo.
	Ką žinai apie profesijas?	Interaktyvusis testas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama, kas veikia vaizduojamame įvykyje.
3.12. Palyginti ūkininko ir verslininko darbą. Nustatyti, iš kur gaunamos žmonių vartojamos gėrybės: maistas, drabužiai, būstas, elektros energija.	Ūkininkai ir verslininkai	Interaktyvusis filmukas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.2. Aprašyti kasdienės praktinės ir matematines situacijas paprastais skaitiniais reiškiniais.
	Pasitikrink, kas iš ko yra gaminama	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Kokius darbus kas atlieka?	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
4. Žmogaus sveikata ir saugumas				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
4.1. Savais žodžiais paaiškinti, iš kur atsiranda žmogus, kaip jis auga, bręsta ir keičiasi nuo kūdikystės iki senatvės.	Žmogaus augimas	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Sužinok žmogaus amžiaus tarpsnius	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakiniiais, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitė. 2.2. Pagal savo galimybes gebėti skaityti ir suprasti spausdintinį [...] tekstą.

	Pakeliam laiką mašina	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
4.2. Saugiai elgtis mokantis, dirbant, žaidžiant.	Kaip elgtis kilus gaisrui?	Interaktyvusis filmukas	Matematika, statistika	5.2. Skaityti informaciją, pateiktą stulpelinėse diagramose, [...] kai duomenų skaičius nedidelis.
	Ar moki išsikviesti pagalbą?	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Sužinok, kaip išvengti pavojų	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
4.3. Apibrėžti pagrindinių kūno dalių paskirtį. Reaguoti į pastebėjimus dėl taisyklingos laikysenos: stovėsenos ir sėdėsenos. Pasirinkti veiklą, leidžiančią pailsėti – atgauti jėgas.	Žmogaus kūno dalys ir kaulai	Interaktyvusis filmukas	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Liniuote išmatuoti atkarpos ilgį. 4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.
	Išmok taisyklingai mankštintis	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Pamatuok Robotuko detales	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, matai ir matavimai	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.
	Suskaičiuok sportines priemones	Interaktyvusis pratimas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.1. Apskaičiuoti paprastų skaitinių reiškinių, paprasčiausių raidinių reiškinių ir dydžių skaitinės reikšmės. 2.2. Aprašyti kasdienės praktinės ir matematines situacijas paprastais skaitiniais reiškiniais.
	Sužinok kūno dalių pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokins, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo [...].
4.4. Paisyti kūno švaros. Tvarkyti savo kambarį, klasę. 4.5. Suprasti ir savais žodžiais paaiškinti, kas apsaugo nuo ligų.	Asmens higiena	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, skaitymas	2.5. Skaityti neilgus įvairaus pobūdžio tekstus ir glaustai nusakys, apie ką juose rašoma. 2.6. Mokytojai padedant supras negrožinio teksto informaciją, pradės naudotis žodynais, vaikams skirtomis enciklopedijomis.
	Gera išsivalyk dantis	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Skaiciuok ir sužinok apie dantis	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Perskaityti [...] ir palyginti natūraliuosius skaičius iki 100. Atlikti įvairias praktines įvairiausių objektų skaičiavimo užduotis. 1.2. Sudėti ir atimti vienaženklus bei dviženklus skaičius šimto ribose (lengvesniais atvejais – mintiniu, [...]). Spręsti vienodų dėmenų sumos radimo formalius ir gyvenimiško turinio uždavinius. Pasirinkti tinkamą veiksmą paprasčiausiems uždaviniams spręsti, patikrinti skaičiavimo rezultatus.
	Sudėk žodžius apie asmens higieną	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama [...]. 1.11. Kalbant ir rašant vartoti žodžius, reiškiančius veiksmų, daiktų ir požymių pavadinimus.
	Ką žinai apie asmens higieną?	Interaktyvusis testas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokins, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo; [...] sakinių pradėti rašyti didžiąja raide, sakinio gale dėti tašką ar klausuką [...].
4.6. Išaiškinti, kodėl reikia maitintis. Nagrinėti, kodėl svarbu tinkamai	Mityba ir matavimo vienetai	Interaktyvusis filmukas	Matematika, matai ir	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.

maitintis; išskirti, kuriuos produktus ir kokiomis proporcijomis sveika valgyti. Laikytis sveikos mitybos taisyklių. Numatyti, kas gali atsitikti jų nesilaikant.			matavimai	
	Sudaryk valgiaraštį	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Apskaičiuok masę ir kainą	Interaktyvusis filmukas	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti [...] įvairius matavimų rezultatus [...]. 4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.
4.7. Tyrinėti savo pojūčius. Atrasti, kokie svarbūs yra pojūčiai žaidžiant, mokantis, dirbant. Saugoti regėjimą.	Penki pagrindiniai pojūčiai	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausyti neilgą tekstą, paaiškinti apie ką kalbama.
	Patyrinėk pojūčių svarbą žmogui	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Sudėliok daiktus į nurodytas vietas	Interaktyvusis filmukas	Matematika, geometrija	3.3. Savo kalboje tinkamai vartoti daiktų vietą nusakančius kasdienės kalbos žodžius (dešinėje, kairėje, virš, už, po, prieš, vidury, šalia).
5. Žmogus ir gyvoji gamta				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
5.1. Suplanuoti tyrimą: stebėjimą ar bandymą. Atlikti paprastus stebėjimus ir nesudėtingus bandymus, formuluoti išvadas ir perteikti jas kitiems.	Kaip atlikti bandymą?	Interaktyvusis filmukas	Matematika, statistika	5.1. Rinkti duomenis apie artimą aplinką [...] pagal vieną požymį [...].
	Surenk vabzdžių lenktynes	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Prisimink, kaip atlikti bandymą	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakinius, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitė. 2.6. Mokytoji padedant suprasti negrožinio teksto informaciją [...].
5.2. Naudotis paprasčiausiais buitinais ilgio, laiko, masės ir temperatūros matavimo prietaisais. Laikytis saugumo reikalavimų.	Matavimo prietaisai	Interaktyvusis filmukas	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti [...] ilgio, masės, laiko, temperatūros matavimų rezultatus vieniniais matiniais skaičiais [...].
	Naudokis laikrodžiu	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Išmatuok ilgį rulete	Interaktyvusis filmukas	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti ir užrašyti įvairius matavimų rezultatus [...].
5.3. Pateikti pavyzdžių, kaip pasikeitė žmonių gyvenimas dėl mokslo atradimų.	Žmonių buitis seniau ir dabar	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Sudėliok buities įrankius	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Įsimink buities įrankius	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakinius, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitė.

5.4. Gebėti sugrupuoti pateiktus artimiausios aplinkos objektus į gyvus ir negyvus. Atlikti nesudėtingus sugretinimus, išskirti gyvų ir negyvų objektų skirtumus ir panašumus. Savais žodžiais paaiškinti, kas yra gyvybė.	Kaip skirti įvairius objektus?	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.3. Klausytis sekamos pasakos, sakmės, paaiškinti juose vaizduojamus įvykius. 1.6. Klausytis deklamuojamo eilėraščio, mokytoji padedant nusakyti jo nuotaiką, o kas gali – ir padarytą įspūdį.
	Iš geometrinių figūrų sudėk daiktus	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti atkarpą, kvadratą, stačiakampį, trikampį, skritulį. Modelyje parodyti trikampio ir stačiakampio viršūnes, kraštines, kampus. Taikyti žinias apie geometrines figūras paprasčiausiems uždaviniams spręsti.
	Atskirk gyvus ir negyvus objektus	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
5.5. Tyrinėti ir apibūdinti gyvų organizmų priklausomybę nuo aplinkos, besikeičiančių metų laikų ir pan.	Kaip prisitaiko gyvi organizmai?	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokinys, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: [...] sakinių pradėti rašyti didžiąja raide, sakinio gale dėti tašką ar klausuką [...].
	Atlik bandymą su žirniais	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Pabūk gamtos žinovu	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Padėk pasiruošti žiemai	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
5.6. Nagrinėti ir apibendrinti, ar gyvi organizmai gali išgyventi užterštoje aplinkoje. Svarstyti, kaip reikėtų elgtis išvydus teršiant aplinką.	Kaip rūšiuoti atliekas?	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk, kaip irsta atliekos	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Išrink šiukšles iš ežero	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.2. Sudėti ir atimti vienaženklus bei dviženklus skaičius šimto ribose (lengvesniais atvejais – mintiniu, sunkesniais – rašytiniu būdu) [...].
5.7. Stebint, tyrinėjant, gretinant atrasti pagrindinius požymius, skiriančius medžius, krūmus ir žoles. Parinkti medžių, krūmų, žolių pavyzdžių.	Lietuvos augalai	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Įvardyk Lietuvos medžius	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokinys, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: rašyti žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo [...].
	Sugrupuok Lietuvos augalus	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Ką žinai apie Lietuvos augalus?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
5.9. Stebėti, pažinti ir nusakyti namuose auginamų augalų poreikius, gyvūnų – poreikius, elgseną, įpročius. 5.10. Rūpintis ir prižiūrėti namuose augančius augalus ir gyvūnus.	Naminiai gyvūnai	Interaktyvusis filmukas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Perskaityti, užrašyti [...] natūraliuosius skaičius [...] Atlikti įvairias praktines įvairiausių objektų skaičiavimo užduotis.
	Naminiai gyvūnai ir augalai	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Pamaitink naminį	Interaktyvusis	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti [...] kvadratą, stačiakampį, trikampį, skritulį [...]. 3.2. Atpažinti kubą ir rutulį.

5.11. Išaiškinti, kokią naudą vienas ar kitas naminis gyvulys ar paukštis teikia žmogui. Atrasti skirtumus tarp naminių gyvulių ir jų laukinių protėvių.	gyvūnus	pratimas		
	Sudėliok naminių gyvūnų pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.11. Kalbant ir rašant vartoti žodžius, reiškiančius veiksmų, daiktų ir požymių pavadinimus.
	Tyrinėju naminius gyvūnus	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
6. Žmogus ir negyvoji gamta				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
6.1. Atpažinti judančius objektus, palyginti jų kelią, greitį ir judėjimo laiką (automobilis važiuoja greičiau, negu eina žmogus; bėgantis žmogus per tą patį laiką įveikia didesnį atstumą nei einantis ir t. t.).	Kaip juda daiktai?	Interaktyvusis filmukas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti atkarpą [...].
	Patyrinėk kelią į mokyklą	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Greičiau įveik atstumą	Interaktyvusis pratimas	Matematika, matai ir matavimai	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.
	Suskaičiuok daiktus	Interaktyvusis pratimas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.1. Apskaičiuoti paprastų skaitinių reiškinių [...] reikšmes.
6.2. Savais žodžiais paaiškinti, kam reikalinga energija, ir pateikti energijos naudojimo kasdieniame gyvenime pavyzdžių.	Energija ir jos rūšys	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Pasidomėk energijos istorija	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakinius, žodžiais arba skiemenimis ir suprasti tai, ką perskaitė. 2.2. Pagal savo galimybes gebėti skaityti ir suprasti spausdintinį [...] tekstą. 2.5. Skaityti neilgus įvairaus pobūdžio tekstus ir glaustai nusakyti, apie ką juose rašoma.
	Ką žinai apie energiją?	Interaktyvusis testas	Matematika, statistika	5.2. Skaityti informaciją, pateiktą stulpelinėse diagramose [...], kai duomenų skaičius nedidelis. 5.3. Remiantis pateiktais duomenimis, atsakyti į paprastus klausimus.
6.3. Išskirti svarbiausius elektros energiją naudojančių prietaisų požymius. Atpažinti, kur elektros energija eikvojama be reikalo. Siūlyti paprasčiausių elektros energijos taupymo būdų.	Elektros prietaisai	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sakinius [...] ir suprasti tai, ką perskaitė.
	Įjunk elektros prietaisą saugiai!	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.3. Mokinsys, reikšdamas mintis raštu, turi gebėti: [...] sakinių pradėti rašyti didžiąja raide, sakinio gale dėti tašką [...].
	Taupau elektros energiją	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
6.4. Bendrais bruožais apibūdinti dienos ir nakties, metų laikų kaitą.	Mėnulis, Saulė ir Žemė	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Sudėliok mozaikas	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir tinkamai pavadinti [...] kvadratą, [...] trikampį, skritulį. [...] Taikyti žinias apie geometrines figūras paprasčiausiems uždaviniams spręsti.

				3.3. Savo kalboje tinkamai vartoti daiktų vietą nusakančius kasdienės kalbos žodžius (dešinėje, kairėje, virš, už, po, prieš, vidury, šalia).
	Panagrinėk sakmę	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.3. Klausytis sekamos pasakos, sakmės [...]. 1.11. Kalbant ir rašant vartoti žodžius, reiškiančius veiksmų, daiktų ir požymių pavadinimus.
6.5. Apibūdinti gerai pažįstamos aplinkos daiktus pastebint, kokios medžiagos juos sudaro. 6.6. Paaiškinti, kuo skiriasi viena nuo kitos kasdienėje aplinkoje esančios medžiagos. Grupuoti įvairias medžiagas, išskiriant svarbiausius medžiagų požymius.	Medžiagų savybės	Interaktyvusis filmukas	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk gintarą	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. [...] Atlikti praktines įvairių daiktų ir objektų skaičiavimo užduotis. 1.2. Sudėti ir atimti vienaženklus bei dviženklus skaičius šimto ribose (lengvesniais atvejais – mintiniu [...] būdu) [...].
	Nustatyk, iš ko padaryti daiktai	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Ką žinai apie medžiagų savybes?	Interaktyvusis testas	Lietuvių kalba, klausymas ir kalbėjimas	1.5. Išklausti neilgą skaitomą tekstą, paaiškinti, apie ką kalbama [...]. 1.11. Kalbant ir rašant vartoti žodžius, reiškiančius veiksmų, daiktų ir požymių pavadinimus.
6.7. Nurodyti, kad, dirbant su medžiagomis, gali keistis jų savybės. 6.8. Išskirti kasdienėje aplinkoje esančius taršos šaltinius. Pateikiant pavyzdžių paaiškinti buitinių atliekų antrinį panaudojimą.	Popieriaus gamyba	Interaktyvusis filmukas	Lietuvių kalba, rašymas	3.2. Su mokytoju aptarus, kolektyviai, grupėje ar individualiai sukurti pasakojimą iš kelių sakinių.
	Patyrinėk, kaip kinta medžiagos	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Padėk perdirbti popierių	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.2. Sudėti ir atimti vienaženklus bei dviženklus skaičius šimto ribose [...].
	Ką žinai apie medžiagų savybes?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–

3 priedas. SMP matrica (3–4 kl.)

Žemiau pateikta lentelė – tai SMP „Išmanieji robotai“ 3–4 klasėms skirto turinio matrica, padėsianti suprasti, kokiems gebėjimams ugdyti pagal Pradinio ugdymo bendrąsias programas yra skirtas kiekvienas MO.

SMP ugdymo turinys apima beveik visus pasaulio pažinimo gebėjimus ugdomus šiame konkreste, į SMP turinį taip pat yra integruotas matematikos ir lietuvių kalbos gebėjimų ugdymas.

Kiekvienam 3–4 klasės pasaulio pažinimo gebėjimui ugdyti skirta po 2–5 MO, kurie yra sujungti į vieną grupę. Kiekvieną MO grupę sudaro *mokymo(si) turinio pateikiamieji MO* (interaktyviosios pateiktys), skirti pagrindinei informacijai ir būtinoms žinioms, reikalingoms numatytiems mokinių gebėjimams ugdyti, įsisavinti; *aktyviosios veiklos MO* (interaktyvieji pratimai, žaidimai, laboratoriniai darbai, lentelės, klausimynai, instrukcijos, apklausos) ir *įsivertinamieji MO* (testai), kurie padeda praktiškai ugdyti mokinių gebėjimus ir leidžia jiems įvertinti savo mokymosi pasiekimus.

Šios SMP mokomieji objektai gali būti naudojami ir per atskirų dalykų – pasaulio pažinimo, matematikos, lietuvių kalbos – pamokas, ir įvairiai integruotai ugdomajai veiklai. Pasiūlymus, kaip integruoti veiklą, galite rasti mokytojų skirtose rekomendacijose, pateiktose prie kiekvieno mokomojo objekto mokytojo aplinkoje integruotoje MO paieškoje.

3–4 kl. skirti MO				
2. Žmonių gyvenimo kaita				
Gebėjimas ²	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ² ugdymas
2.1. Išdėstyti istorijos įvykius chronologine tvarka vartojant kasdienes terminus (<i>seniau, dabar, ateityje; anksčiau, vėliau; kažkada, kada nors</i> ir kt.).	Kaip keitėsi Vilnius?	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.6. Iš klausius sekamą pasaką, sakmę, padavimą, nusakyti svarbiausius įvykius ir veikėjus. 1.10. Mintį perteikti stengiantis taisyklingai tarti kalbos garsus, tinkamai intonuoti [...]. Taisyklingai tarti ir kirčiuoti dažniau vartojamus žodžius, savo krašto vietovardžius, [...] vardus.
	Susipažink su transporto istorija	Interaktyvusis pratimas	Matematika, matai ir matavimai	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus. Naudotis kalendoriumi, tvarkaraščiais. Apskaičiuoti vidutinį greitį, kai žinomas kelias ir judėjimo laikas.
	Nustatyk daiktų amžių	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
2.2. Palyginti žmonių gyvenimo būdą, užsiėmimus bei laisvalaikį seniau ir dabar.	Priešistoriniai laikai	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.1. Apskaičiuoti paprastų skaitinių reiškinų skaitines reikšmes. 2.2. Aprašyti kasdienes praktines ir matematines situacijas paprastais skaitiniais reiškiniais.

² Pradinio ugdymo bendroji programa, prieiga per internetą http://portalas.emokykla.lt/bup/Documents/Pradinis%20ir%20pagrindinis%20ugdymas/pradinio_u_2008-09-29.pdf.

Turėti pakankamą istorinių vaizdinių bagažą, kuriuo remiantis galima kurti raiškius pasakojimus, vaidinimus, piešinius apie senovę.	Surask geometrines figūras	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti [...] tašką, atkarpą, trikampį, stačiakampį, kvadratą, skritulį, apskritimą [...].
	Paskaityk apie savo protėvius	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaitys sklandžiai, sąmoningai [...]. 2.2. Skaitys šio amžiaus vaikams skirtą informacinę literatūrą. Savarankiškai ras reikiamą informaciją [...].
2.3. Apibendrinti, kas liudija savo gyvenamosios vietovės praeitį. Parinkti žmonių sukurtų vertybių – pilių, rūmų, bažnyčių, meno kūrinių – pavyzdžių. Atlikti namiškių, kaimynų socialinę apklausą, apibendrinti sukaupią medžiagą.	Lietuvos kultūros paveldas	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Žinok istoriją – išbaidyk šmėklas	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. Rašto darbuose taisyklingai rašyti: žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo; daiktavardžių ir būdvardžių vienaskaitos galininką; daiktavardžių ir būdvardžių daugiskaitos kilmininką; daiktavardžių vietininką; [...] asmenvardžius ir vietovardžius [...].
	Pavaizduok bažnyčių aukštį	Interaktyvusis pratimas	Matematika, statistika	5.2. [...] paprasčiausiais atvejais pavaizduoti duomenis stulpeline diagrama.
2.4. Reikliai ir kritiškai vertinti istorijos šaltinius; ieškoti patikimų šaltinių.	Kaip rasti gerą istorijos šaltinį?	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Panagrinėk istorijos šaltinius	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Perskaityti [...] paprastąsias taisyklingas trupmenas su vardikliais 2, [...] 4, [...] 8, 9, [...] pademonstruoti jas konkrečiai ir grafiškai [...].
	Ką žinai apie istorijos šaltinius?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
2.6. Išskirti keletą ryškiausių (pasirinktinai) Lietuvos istorijos epizodų.	Lietuvos istorija	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Pasidomėk Lietuvos kunigaikščiais	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.6. Nesudėtingos darybos žodžius (kuriuose nėra šaknies balsių kaitos, aiškūs priešdėliai, priesagos, galūnės) suskirstyti reikšminėmis dalimis, pažymėti sutartiniais ženklais, [...].
	Susipažink su istoriniais faktais	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Perskaityti, užrašyti [...] natūraliuosius skaičius iki 10 000 [...].
2.7. Pagal charakteringiausius bruožus (ženklus) atpažinti didžiuosius istorijos tarpsnius.	Kelionė istoriniais laikotarpiais	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti ir užrašyti įvairius matavimų rezultatus.
	Atlik teksto suvokimo užduotis	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.6. Iš klausius sekamą pasaką, sakmę, padavimą, nusakyti svarbiausius įvykius ir veikėjus.
	Ką žinai apie istorinius laikotarpius?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
2.8. Naudotis nesudėtingais istorijos šaltiniais informacijai gauti.	Istorijos šaltiniai	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais. 2.6. Skaityti šio amžiaus vaikams skirtą informacinę literatūrą [...].
	Tirk skaičius istorijos šaltiniuose	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk istorijos šaltinius	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.6. [...] Savarankiškai rasti reikiamą informaciją žodynuose, vaikams skirtose enciklopedijose, internete ir kt.

3. Žmonių gyvenamoji aplinka				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
3.1. Naudotis sutartiniais ženklais braižant vietovės planą. Sudaryti gerai pažįstamos vietovės, pvz., kaimo, miestelio, miesto dalies, planą.	Kaip naudotis miesto planu?	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti [...] trikampį, stačiakampį, kvadratą, skritulį, apskritimą [...]. 3.2. Atpažinti kubą, stačiakampį gretasienį, ritinį, piramidę, kūgį, rutulį [...].
	Sudaryk miestelio planą	Interaktyvusis žaidimas	Pasaulio pažinimas	–
	Ką žinai apie miesto planą?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
3.2. Nustatyti šiaurės, pietų, rytų ir vakarų kryptis. Orientuotis pagal Saulę, kitus gamtos objektus, kompasą.	Kas padeda orientuotis?	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais.
	Pasigamink kompasą	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Sužinok vėjų pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais. 2.4. Skaityti grožinės literatūros tekstus, savarankiškai kelti teksto klausimus, nusakyti temą ir pagrindines idėjas, veikėjus, [...].
	Išvaikyk lietaus debesis	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Gaminu kabantį kompasą	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
3.3. Lietuvos žemėlapyje parodyti pagrindinius geografinius objektus (miestus, upes, Baltijos jūrą, Kuršių neriją, transporto, geležinkelio kelius).	Lietuvos žemėlapis	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Suskaičiuok atstumus tarp miestų	Interaktyvusis pratimas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.1. Apskaičiuoti paprastų skaitinių reiškinių, ir dydžių skaitinės reikšmės. 2.2. Aprašyti kasdienes praktines ir matematines situacijas paprastais skaitiniais reiškiniais.
	Ar pažįsti Lietuvos kraštą?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
3.4. Elementariai išmanyti gaublį bei pusrutulį žemėlapyje. Parodyti žemynus, juos trumpai apibūdinti; parodyti pasaulio vandenynus. Skirti sausumos dalis (kalnus, kalvas ir lygumas) ir vandenynų dalis (jūras), parodyti jas žemėlapyje.	Pasaulio žemynai ir vandenynai	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Sudėliok valstybių vėliavas	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.1. Atpažinti ir pavaizduoti [...] trikampį, stačiakampį, kvadratą, skritulį, [...]. Praktiškai nustatyti, ar daiktas, plokštumos geometrinė figūra, yra simetriška [...].
	Sudėliok vandenynų pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.6. Skaityti šio amžiaus vaikams skirtą informacinę literatūrą [...].
3.5. Papasakoti apie įvairių kraštų žmonių gyvenimo būdą; nusakyti skirtumus. Pateikti konkrečių pavyzdžių, kaip	Žmonių gyvenimo būdas	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Skaičiuok Žemės	Interaktyvusis	Matematika, skaičiai ir	1.1. Perskaityti ir užrašyti paprastąsias taisyklingas trupmenas su vardikliais 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 100 [...].

žmonių gyvenimo būdą nulemia gamtinės sąlygos. Apibendrinti, kad Žemės gyventojai išpažįsta skirtingas religijas. Apibendrinti, kad žmonės yra skirtingi, bet turi ir daug bendrų bruožų.	gyventojus Ką žinai apie Žemės gyventojus?	pratimas	skaičiavimai	3.5. Rašto darbuose taisyklingai rašyti: [...] daiktavardžių vietininką; [...] vietovardžius; esamojo laiko veiksmažodžius; [...]. [...] Parašyti skyrybos ženklus sakinio gale, kableliais atskirti neišplėstines vienosios sakinio dalis, [...]. 3.8. Mokėti kelti klausimus sakinio žodžiams.
3.6. Stebėti orus. Mokėti pildyti „Orų kalendorių“. Pastebėti orų permainas.	Kas būdinga orams?	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, matai ir matavimai	4.1. Taisyklingai skaityti [...] įvairių matavimų rezultatus [...].
	Sudaryk paros orų prognozę	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.2. Stengtis kurti rišlių tekstą atsižvelgiant į adresatą, motyvus, situaciją.
	Pabūk orų ekspertu	Interaktyvusis žaidimas	Pasaulio pažinimas	–
3.7. Pasirinkti tinkamą aprangą atsižvelgiant į oro sąlygas.	Oro sąlygos ir apranga	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. [...] kableliais atskirti neišplėstines vienosios sakinio dalis [...].
	Stebėk orą – rinkis drabužį	Užduočių lapas	Matematika, statistika	5.1. Rinkti duomenis apie artimą aplinką pagal vieną požymį ir juos užrašyti dažnių lentelėje.
3.8. Nusakyti, kaip žmogus keičia aplinką. Elementariai pavaizduoti ir paaiškinti, kodėl ir kaip atsirado bei plėtojosi miestai.	Miestų atsiradimas	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais. 2.3. Skirti grožinį ir negrožinį tekstą: tekstuose pateiktą meninę ir dalykinę informaciją.
	Užpildyk miestų duomenų lentelę	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Perskaityti, užrašyti ir palyginti natūraliuosius skaičius iki 10 000 [...].
	Sužinok, kaip keitėsi miestai	Interaktyvusis žaidimas	Pasaulio pažinimas	–
3.9. Pasakyti, kokių padarinių gali turėti besaikis ar neprotingas gamtos išteklių naudojimas. Taupiai naudoti vandenį; naudoti kuo mažiau teršalų.	Gamtos ištekliai	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk chemines medžiagas	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, matai ir matavimai	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus [...].
	Ką žinai apie gamtos išteklius?	Interaktyvusis testas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais.
4. Žmogaus sveikata ir saugumas				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
4.1. Pastebėti pokyčius, vykstančius bręstančiame organizme. Sieti vaikystę ir paauglystę – svarbius žmogaus gyvenimo etapus – su brendimo periodu.	Kas vyksta žmogui bręstant?	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, matai ir matavimai	4.3. Apskaičiuoti [...] keturkampio perimetrą [...].
	Prisimink žmogaus brendimo požymius	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Ar skiri žmogaus	Interaktyvusis testas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.2. Atlikti natūraliųjų skaičių sudėtį ir atimtį; daugybą iš vienaženkliai, dviženkliai skaičiaus bei apvalių triženkliai ir keturženkliai skaičių (pvz.: 100,

	gyvenimo etapus?			1000); dalybą iš vienaženklio ir dviženklio skaičiaus. [...] Pasirinkti tinkamą veiksmą ir skaičiavimo būdą paprastiems uždaviniams spręsti.
4.2. Nagrinėti bei savais žodžiais apibūdinti pagrindines žmogaus organizmo funkcijas.	Žmogaus organizmo funkcijos	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Pasidomėk žmogaus organizmu	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. Rašto darbuose taisyklingai rašyti: [...] daiktavardžių ir būdvardžių vienaskaitos galininką; daiktavardžių ir būdvardžių daugiskaitos kilmininką; daiktavardžių vietininką; daiktavardžių ir būdvardžių vienaskaitos vardininką [...]; esamojo laiko veiksmažodžius; būtojo kartinio laiko veiksmažodžius [...].
	Kaip veikia žmogaus organizmas?	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.2. Atlikti natūraliųjų skaičių [...] daugybą iš vienaženklio, dviženklio skaičiaus [...]; dalybą iš vienaženklio, dviženklio skaičiaus [...]. Numatyti ir patikrinti skaičiavimo rezultatus.
	Ką žinai apie žmogaus organizmą?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
4.3. Paisyti taisyklingos laikysenos. Tausoti klausą.	Žmogaus klausa ir laikysena	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.2. Aprašyti kasdienes praktines ir matematines situacijas paprastais skaitiniais reiškiniais. 4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus.
	Prisimink, kaip tausoti klausą	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais. 2.6. Skaityti šio amžiaus vaikams skirtą informacinę literatūrą [...].
	Ką žinai apie kūno laikyseną ir klausą?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
4.4. Laikytis asmens higienos. Remiantis turimomis žiniomis bei sava patirtimi, paaiškinti sveikos gyvensenos (fizinio aktyvumo, sveikos mitybos, grūdinimosi, pakankamo miego, geros nuotaikos) įtaką sveikatai. Demonstruoti fizinį aktyvumą. Mokėti ilsėtis.	Asmens higiena	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais. 2.6. Skaityti šio amžiaus vaikams skirtą informacinę literatūrą.
	Suplanuok savo dieną	Interaktyvusis pratimas	Matematika, matai ir matavimai	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus [...].
	Planuoju savo dienotvarkę	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
4.5. Ieškoti priimtinių atsipalaidavimo būdų, malonumų šaltinių.	Kas naudinga, kas žalinga?	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Nagrinėk saktmę	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.6. Išklausius sekamą [...] saktmę, [...] nusakyti svarbiausius įvykius ir veikėjus.
	Tirk užklasinės veiklos diagramas	Interaktyvusis pratimas	Matematika, statistika	5.3. Remiantis surinktais (pateiktais) duomenimis, atsakyti į paprastus klausimus, [...].
4.6. Gebėti tvarkyti ir prižiūrėti savo gyvenamąją aplinką. Gebėti pasirinkti tinkamas priemones aplinkai tvarkyti.	Kaip prižiūrėti savo aplinką?	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Sutvarkyk kiemą ir sakinis	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. Rašto darbuose taisyklingai rašyti: [...] daiktavardžių ir būdvardžių vienaskaitos galininką; daiktavardžių ir būdvardžių daugiskaitos kilmininką; daiktavardžių vietininką; [...].
	Sutvarkyk klase	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.3. Tiksliai apibūdinti įvairių objektų tarpusavio padėtį.

4.7. Nurodyti priežasties – pasekmės ryšius tarp kūno, aplinkos švaros ir sveikatos.	Kaip apsisaugoti nuo ligų?	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. Atlikti praktines įvairiausių objektų skaičiavimo užduotis. Perskaityti [...] paprastas taisyklingas trupmenas su vardikliais 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 100 [...].
	Tirk, kaip plinta užkrečiamosios ligos	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Sudėliok veiksmų grandinę	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.6. Išklausius sekamą pasaką [...] nusakyti svarbiausius įvykius ir veikėjus.
5. Žmogus ir gyvoji gamta				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
5.1. Atliekant paprastus tyrimus, vartoti pagrindinius ilgio, temperatūros, masės bei laiko vienetų pavadinimus, naudoti paprasčiausiais buitinais matavimo prietaisais. Atliekant tyrimus laikytis saugumo reikalavimų.	Pasaulio rekordų matavimas	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, matai ir matavimai	1.1. [...] Perskaityti [...] dešimtaines trupmenas, turinčias ne daugiau kaip du ženklus po kablelio [...]. 4.1. Taisyklingai skaityti [...] įvairius matavimų rezultatus.
	Išperink viščiukus	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Išmatuok ir pasverk šunis	Interaktyvusis pratimas	Matematika, matai ir matavimai	1.1. [...] Perskaityti [...] dešimtaines trupmenas, turinčias ne daugiau kaip du ženklus po kablelio [...]. 4.1. Taisyklingai skaityti [...] įvairius matavimų rezultatus. Liniuote išmatuoti atkarpos ilgį.
	Sužinok žirgų veislių pavadinimus	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais. 2.2. Skaityti ir suprasti klasės draugų, suaugusiųjų ranka parašytus tekstus. 3.7. Taisyklingai pagal išmoktas taisykles ir tiksliai vartoti veiksmažodžius, daiktavardžius, būdvardžius [...]. 3.8. Mokėti kelti klausimus sakinio žodžiams.
5.2. Formuluoti išvadas, perteikti jas kitiems, palyginti savo ir draugų gautus stebėjimų ir bandymų rezultatus. Grupuoti objektus, išskirti jų skirtumus ir panašumus.	Simetrija aplinkoje	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, geometrija	3.1. [...] Praktiškai nustatyti, ar daiktas, plokštumos geometrinė figūra, yra simetriška. 5.1. Rinkti duomenis apie artimą aplinką pagal vieną požymį ir juos užrašyti dažnių lentelėje. 5.2. Skaityti informaciją, pateiktą dažnių lentelėse [...]. 5.3. Remiantis surinktais (pateiktais) duomenimis, atsakyti į paprastus klausimus, daryti paprasčiausias išvadas.
	Patyrinėk stuburinius gyvūnus	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, statistika	5.1. Rinkti duomenis apie artimą aplinką pagal vieną požymį [...]. 5.2. Skaityti informaciją, pateiktą [...] diagramose, [...] paprasčiausiais atvejais pavaizduoti duomenis stulpeline diagrama. 5.3. Remiantis surinktais (pateiktais) duomenimis, atsakyti į paprastus klausimus, daryti paprasčiausias išvadas.
	Ar gebi rasti simetriją aplinkoje?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
5.3. Remiantis pavyzdžiais, paaiškinti, kaip pritaikius mokslo atradimus galima pagerinti žmonių gyvenimo sąlygas ir	Mokslo išradimai	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Pasidomėk mokslo	Interaktyvusis	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. Rašto darbuose taisyklingai rašyti: [...] daiktavardžių ir būdvardžių

sveikatą.	išradimais	pratimas		vienaskaitos galininką; daiktavardžių ir būdvardžių daugiskaitos kilmininką; daiktavardžių vietininką; daiktavardžių ir būdvardžių vienaskaitos vardininką [...]; esamojo laiko veiksmažodžius; [...].
	Atpažink geometrines figūras	Interaktyvusis pratimas	Matematika, geometrija	3.2. Atpažinti kubą, stačiakampį gretasienį, ritinį, piramidę, kūgį, rutulį. Modelyje ir brėžinyje parodyti kubo, stačiakampio gretasienio, prizmės briaunas, viršūnes, sienas. [...].
5.4. Suprasti ir paaiškinti, kokia pragaištinga gyvybei yra neatsakinga žmogaus ūkinė veikla, kai teršiama aplinka, naikinami miškai, nusiausintos pelkės ir pan. Gebėti iliustruoti pavyzdžiais nesaikingą ir neatsakingą gamtos išteklių naudojimą. Siūlyti, kaip galima būtų spręsti aplinkos taršos problemas.	Aplinkos tarša	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Atpažink mišriuosius dvigarsius	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.10. [...] taisyklingai tarti [...] mišriuosius dvigarsius (il, im, in, ir, ul, um, un, ur,...).
	Ar žinai, kas teršia aplinką?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
5.5. Gebėti sudaryti paprastas mitybos grandines.	Kas kuo minta?	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.2. Mokėti išklausti kitą, jo nepertraukti, [...].
	Sudaryk mitybos grandinę	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Ką žinai apie mitybos grandines?	Interaktyvusis testas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1. [...] Perskaityti ir užrašyti paprastas taisyklingas trupmenas [...], pademonstruoti jas konkrečiai ir grafiškai, [...]. 1.2. [...] Pasirinkti tinkamą veiksmą ir skaičiavimo būdą paprastiems uždaviniams spręsti [...].
5.6. Suvokti ir paaiškinti gyvų organizmų prisitaikymo prie aplinkos reikšmę. Atrasti ir iliustruoti pavyzdžiais, kaip augalai ir gyvūnai savo kūno sandara yra prisitaikę prie gyvenimo sąlygų.	Augalų ir gyvūnų prisitaikymas	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk augalus ir gyvūnus	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Prisimink, kaip prisitaiko augalai ir gyvūnai	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.2. Atlikti natūraliųjų skaičių [...] daugybą iš [...] apvalių triženklių ir keturženklių skaičių (pvz.: 100, 1000); dalybą iš vienaženkliai ir dviženkliai skaičiaus. [...] Pasirinkti tinkamą veiksmą ir skaičiavimo būdą paprastiems uždaviniams spręsti [...].
5.7. Iliustruoti konkrečiais pavyzdžiais Lietuvos ir pasaulio gamtos įvairovę. Konkrečiais pavyzdžiais iliustruoti, kodėl gyvūnams patogiau gyventi bendruomenėmis. Įžvelgti ryšį tarp gyvūnų bendruomeninio gyvenimo būdo ir galimybės išlikti.	Gyvūnų bendruomenės	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Bitės ir nelygybių sprendiniai	Interaktyvusis pratimas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.5. Patikrinti, ar skaičius yra paprasčiausios nelygybės sprendinys.
	Atpažink sakinio dalis tekstuose	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.8. Mokėti kelti klausimus sakinio žodžiams. Atpažinti veiksnį, išreikštą daiktavardžio vardininku, ir tarinį, išreikštą veiksmažodžio asmenuojamąja forma, ir juos tinkamai pažymėti sutartiniais ženklais.
5.8. Naudotis prieinama informacija, gautą informaciją trumpai apibendrinti ir	Kaip parengti pristatymą?	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, rašymas	3.2. Stengtis kurti išlų tekstą atsižvelgiant į adresatą, motyvus, situaciją. 3.3. Kurti pasakojimą [...]. Tiksliai kurti gyvūno [...] aprašymą.

perteikti kitiems žodžiu, raštu ar piešiniu. Savarankiškai ieškoti reikiamos informacijos; klausinėti kitus.	Rengiu pristatymą	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–
6. Žmogus ir negyvoji gamta				
Gebėjimas	MO pavadinimas	MO tipas	Dalykas, dalyko veiklos sritis	Integruotų lietuvių kalbos arba matematikos gebėjimų ugdymas
6.1. Naudojantis pateiktais ar savo gautais duomenimis, apskaičiuoti nueitą kelią, laiką ir greitį.	Kelias, laikas ir greitis	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, matai ir matavimai	1.2. [...] Pasirinkti tinkamą veiksmą ir skaičiavimo būdą paprastiems uždaviniais spręsti [...]. Atlikti natūraliųjų skaičių [...] daugybą iš [...] apvalių triženklių ir keturženklių skaičių (pvz.: 100, 1000); dalybą iš vienaženklio ir dvizaženklio skaičiaus. 4.2 Apskaičiuoti vidutinį greitį, kai žinomas kelias ir judėjimo laikas.
	Apskaičiuok kelią, greitį, laiką	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
	Sukurk ir išspręsk uždavinį	Interaktyvusis pratimas	Matematika, matai ir matavimai	4.2. Spręsti paprastus uždavinius, kuriuose reikia naudoti įvairių matavimų rezultatus. [...] Apskaičiuoti vidutinį greitį, kai žinomas kelias ir judėjimo laikas.
6.2. Apibūdinti inercijos reiškinių, slydimą.	Inercijos reiškinys	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, skaitymas	2.3. Skirti grožinį ir negrožinį tekstą: tekstuose pateiktą meninę ir dalykinę informaciją.
	Patyrinėk inercijos reiškinį	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Išbandyk – slidu ar neslidu?	Interaktyvusis pratimas	Pasaulio pažinimas	–
6.3. Parinkti paprastų energijos perdavimo grandinių pavyzdžių (baterija – elektros lemputė, radiatorius – kambario oras).	Energijos perdavimo būdai	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk elektros grandinę	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais.
6.4. Apibendrinti, kokią žalą aplinkai daro energijos gamyba. Atpažinti situacijas, kai elektros energija eikvojama be reikalo. Ieškoti ir siūlyti elektros energijos, šilumos taupymo būdų. Paaiškinti energijos taupymo būdus kasdienėje buityje.	Energijos taupymas	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Sužinok, kodėl nyksta lokiai	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.2. Mokėti išklausyti kitą, jo nepertraukti [...].
6.5. Apibūdinti Žemę ir Saulės sistemą.	Saulės sistema	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, rašymas	3.6. Nesudėtingos darybos žodžius (kuriuose nėra šaknies balsių kaitos, aiškūs priešdėliai, priesagos, galūnės) suskirstyti reikšminėmis dalimis, [...]. 3.7. Taisyklingai pagal išmoktas taisykles ir tiksliai vartoti daiktavardžius [...].
	Prisimink Saulės	Interaktyvusis	Pasaulio pažinimas	–

	sistemos planetas	pratimas		
6.6. Tirti ir grupuoti kasdienėje aplinkoje esančias medžiagas pagal jų savybes.	Audinių savybės	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, statistika	5.2. Skaityti informaciją, pateiktą dažnių lentelėje [...].
	Sužinok drabužių audinių sudėtį	Interaktyvusis pratimas	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. Rašto darbuose taisyklingai rašyti: žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo tarimo; daiktavardžių ir būdvardžių vienaskaitos galininką; daiktavardžių ir būdvardžių daugiskaitos kilmininką; [...].
6.7. Tinkamai pasirinkti kasdienėje aplinkoje esančius daiktus, susiejant pasirinkimą su medžiagų savybėmis. Pateikiant pavyzdžių susieti medžiagų savybes su jų panaudojimo sritimi.	Duonos kelias	Interaktyvioji pateiktis	Lietuvių kalba, kalbėjimas ir klausymas	1.2. Mokėti išklausyti kitą, jo nepertraukti, ko nors nesupratus, mokėti paklausti. 1.6. Išklausius sekamą pasaką, nusakyti svarbiausius įvykius [...].
	Patyrinėk žemės ūkio įrankius	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
6.8. Paaiškinti, kuo skiriasi natūralios ir dirbtinės medžiagos; nurodyti, dėl kokių savybių jos naudojamos konkrečioje srityje. Paaiškinti, kaip ir kodėl keičiasi medžiagų savybės.	Kas tyrinėjama laboratorijoje?	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Patyrinėk, kaip rūdija geležis	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Pastatyk namą – užrašyk trupmenas	Interaktyvusis pratimas	Matematika, skaičiai ir skaičiavimai	1.1 [...] Perskaityti ir užrašyti paprastas taisyklingas trupmenas su vardikliais 2, [...] 5, [...] 10 [...] ir dešimtaines trupmenas, turinčias ne daugiau kaip du ženklus po kablelio, pademonstruoti jas konkrečiai ir grafiškai, palyginti naudojant įvairius modelius. Paprasčiausiais atvejais (pavyzdžiui, $0,1 = 1/10$, [...]) siekti dešimtaines trupmenas su paprastosiomis.
	Ar moki spręsti lygtis?	Interaktyvusis testas	Matematika, reiškiniai, lygtys, nelygybės	2.2. Aprašyti kasdienes praktines ir matematines situacijas paprastais skaitiniais reiškiniais. 2.4. Patikrinti, ar skaičius yra paprasčiausios lygties sprendinys. 2.5. Patikrinti, ar skaičius yra paprasčiausios nelygybės sprendinys.
6.9. Pateikiant pavyzdžių paaiškinti skirtumus tarp grįžtamųjų ir negrįžtamųjų medžiagų kitimų; išskirti šių kitimų pritaikymo galimybes kasdienėje aplinkoje.	Medžiagų kitimai	Interaktyvioji pateiktis	Matematika, matai ir matavimai	4.1. [...] Paprasčiausiais atvejais be matavimo įrankių įvertinti artimiausios aplinkos objektų ar daiktų parametrus ([...], tūrį [...]).
	Panagrinėk medžiagų kitimą	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Matematika, geometrija	3.1. [...] Praktiškai nustatyti, ar daiktas, plokštumos geometrinė figūra, yra simetriška. [...].
	Ką žinai apie medžiagų kitimą?	Interaktyvusis testas	Pasaulio pažinimas	–
6.10. Padedant mokytojiui, nubraižyti vandens apytakos ratą; paaiškinti, kaip pasipildo šulinio, upės, ežero vanduo. Ieškant atsakymų, darant sprendimus, vadovautis savo patirtimi, stebėjimų, bandymų duomenimis.	Vandens apytaka	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Tyrinėk vandens apytaką namuose	Interaktyvusis laboratorinis darbas	Pasaulio pažinimas	–
	Tiriu vandens procesus gamtoje	Užduočių lapas	Lietuvių kalba, rašymas	3.5. [...] taisyklingai rašyti: žodžius, kurių rašyba nesiskiria nuo taisyklingo tarimo [...]. Kelti žodžius į kitą eilutę. Parašyti skyrybos ženklus sakinio gale, kableliais atskirti neįsiplostines vienasrūšes sakinio dalis, dėti kablelį

				prieš o, bet, tačiau, kad, pirmąjį sakinį atitraukti nuo krašto [...].
6.11. Paaiškinti oro svarbą žmonėms, gyvūnams ir augalams. Numatyti aplinkos taršos pasekmes. Papasakoti, kaip valomas nešvarus vanduo. Pateikti vandens ir šilumos taupymo būdų pavyzdžių kasdienėje aplinkoje.	Oro ir vandens svarba	Interaktyvioji pateiktis	Pasaulio pažinimas	–
	Ką žinai apie gamtos taršą?	Interaktyvusis testas	Lietuvių kalba, skaitymas	2.1. Skaityti sklandžiai, sąmoningai, įvairiais būdais.
	Tiriu, kaip namiškiai saugo gamtą	Užduočių lapas	Pasaulio pažinimas	–