

Kompetencijų sąsaja su Ikmokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu (2023)

Kuo remiamės

ChickiMap platformos vaiko pažangos moduliui sukurta 14 kompetencijų sistema, apimanti visus platformos edukacinius žaidimus. Kiekvienam žaidimui priskirtos ugdomos kompetencijos su svoriais, todėl tėvai ir pedagogai mato, kurias sritis vaikas lavina žaisdamas.

Šias kompetencijas susiejome su oficialiu dokumentu — Ikmokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašu, kuris yra Ikmokyklinio ugdymo programos gairių (2023) priedas. Tai tas pats dokumentas, kuriuo Lietuvos ikimokyklinio ugdymo įstaigos vadovaujasi formuluodamos ugdymosi rezultatus ir vertindamos vaikų pasiekimus. Apraše išskiriama 18 ugdymosi pasiekimų sričių, o vaikų pažanga aprašoma šešiais žingsniais nuo gimimo iki šešerių metų.

ChickiMap žaidimai skirti 3–8 metų vaikams, todėl mūsų kompetencijos orientuotos į aprašo 4–6 žingsnių (3–6 metų) gebėjimus.

Sąsajos lentelė

Mūsų kompetencijos yra smulkesnės už oficialias sritis — taip tėvams ir pedagogams pateikiame detalesnį vaizdą. Kiekviena ChickiMap kompetencija priskirta vienai oficialiai pasiekimų sričiai:

Oficiali pasiekimų sritis	ChickiMap kompetencijos	Ką vaikas ugdomosi mūsų žaidimuose
Kalbų supratimas	Raidžių pažinimas Garso ir raidės siejimas Žodynas ir kalba	Vaikas atpažįsta abėcėlės raides, supranta, kad kalbos garsai žymimi raidėmis, sieja žodžius su vaizdais ir plečia suprantamų žodžių atsargą (aprašo 4–6 žingsnių gebėjimai).
Matematinis mąstymas	Skaičių pažinimas Skaičiavimas ir palyginimas Formų pažinimas Spalvų pažinimas Loginis mąstymas	Vaikas įvardija skaičius ir sieja juos su kiekiais, lygina dydžius, atpažįsta geometrines figūras, rūšiuoja pagal spalvą ir formą, atpažįsta bei pratęsia pasikartojančių elementų sekas.
Aplinkos pažinimas	Gamtos pažinimas Aplinkos pažinimas Laiko suvokimas	Vaikas atpažįsta gyvūnus, augalus ir jų buveines, skiria valgomus ir nevalgomus dalykus, įvardija paros dalis bei metų laikus ir jiems būdingus požymius.
Emocijų suvokimas ir raiška	Emocijų pažinimas	Vaikas atpažįsta emocijas pagal veido išraišką, jas pavadina ir pradeda suprasti, kokiose situacijose jos kyla.
Savireguliacija ir savikontrolė	Dėmesio koncentracija Atmintis	Vaikas mokosi tikslingai sutelkti dėmesį ir pastangas veiklai, išlaikyti ją atlikdamas užduotį, įsiminti ir atkurti matytą informaciją.

Oficiali pasiekimų sritis	ChickiMap kompetencijos	Ką vaikas ugdosi mūsų žaidimuose
Skaitmeninis sumanumas	Ugdomas visuose ChickiMap žaidimuose	Vaikas mokosi tikslingai ir saugiai naudotis skaitmeninėmis priemonėmis (jutikliniu ekranu, pele), suprasti ir vykdyti grafiniais simboliais žymimas komandas.

Ką svarbu žinoti

- **Sąžiningos ribos** — skaitmeniniai žaidimai prasmingai ugdo ir leidžia stebėti dalį pasiekimų sričių. Tokios sritys kaip fizinis aktyvumas, santykiai su bendraamžiais ar gebėjimas žaisti su kitais ugdomos gyvoje veikloje — ChickiMap jas papildo, bet nepakeičia.
- **Ne vertinimo įrankis** — platformoje matoma vaiko pažanga (tikslumas, tendencijos, žaidimo laikas) yra pagalbinė informacija tėvams ir pedagogams. Ji nėra formalus vaiko vertinimas pagal pasiekimų žingsnius — tokį vertinimą atlieka pedagogas, stebėdamas vaiką įvairiose veiklose.
- **Vaikui — tik teigiama patirtis** — vaikas platformoje mato tik pasiekimus ir pagyrimus. Detalioji statistika ir sričių įvertinimai rodomi tik tėvų ir pedagogų aplinkoje.

Šaltinis

Ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi pasiekimų aprašas. Ikimokyklinio ugdymo programos gairių (2023) priedas. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija.

Dokumentą parengė UAB „ChickiMap“, 2026 m. Klausimams: info@chickimap.com