



„Skaitmeninės kompetencijos ugdymas asmenybės ūgties pažangai“

Erika Kubilienė,
IT mokytoja ekspertė,
Kauno Pilėnų progimnazija

Jolanta Andreikėnienė, skyriaus
vedėja, Kauno informacinių technologijų
mokykla

Kompetencijomis grįstas ugdymas

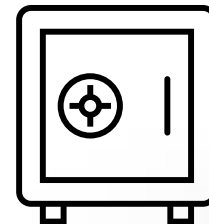
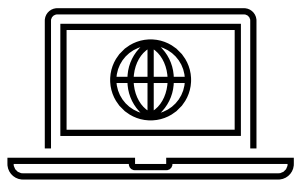
- Nacionalinė švietimo agentūra (NŠA) vykdo ugdymo turinio atnaujinimą remiantis išskirtomis bei aprašytomis **7 kompetencijomis**.
- Mokytojai įgyvendindami kompetencijomis grįstą ugdymą planuos veiklas taip, kad mokiniai ne tik įgis dalykinių žinių, bet ir ugdysis kompetencijas.

Kompetencijos

- Pažinimo kompetencija.
- Komunikavimo kompetencija.
- Kūrybiškumo kompetencija.
- Pilietiškumo kompetencija.
- Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija.
- Kultūrinė kompetencija.
- **Skaitmeninė kompetencija.**

Skaitmeninė kompetencija

Gebėjimas naudotis skaitmeninėmis technologijomis užduotims atlikti, mokytis, problemoms spręsti, dirbti, bendrauti ir bendradarbiauti, savarankiškai ir etiškai kurti ir dalytis skaitmeniniu turiniu.



Sandai

- Skaitmeninis turinys.
- Skaitmeninis komunikavimas.
- Skaitmeninė sauga.
- Problemų sprendimas.

Skaitmeninis turinys



Įvairių formų ir formatų skaitmeninio turinio kūrimas ir darbas su juo: paieška, atranka, analizė, kritinis vertinimas, valdymas, pertvarkymas.



MS
Paint



Microsoft 365

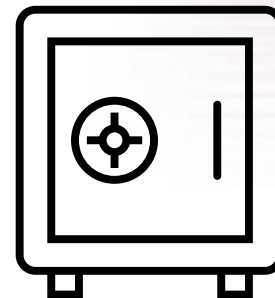
Skaitmeninis komunikavimas



Bendravimas ir bendradarbiavimas naudojantis skaitmeninėmis technologijomis, skaitmeninės tapatybės valdymas.



Skaitmeninė sauga

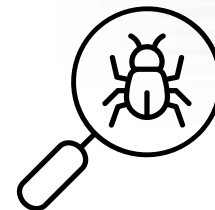


Saugus naudojimasis skaitmeninėmis technologijomis, asmens duomenų bei privatumo sauga skaitmeninėje erdvėje.

A screenshot of a Microsoft login interface. At the top left is the Microsoft logo (four colored squares) followed by the word "Microsoft". Below that is the heading "Prisijungti". Underneath is a text input field with the placeholder text "El. paštas, telefonas arba „Skype“". Below the input field are two links: "Neturite paskyros? [Susikurkite!](#)" and "[Negalite pasiekti savo abonemento?](#)". At the bottom are two buttons: a grey button labeled "Atgal" and a blue button labeled "Tolyn".

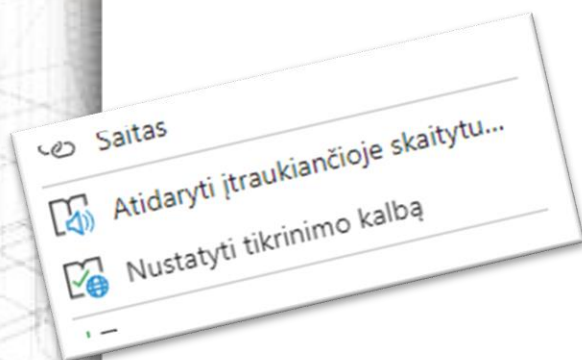
**draugiškas
internetas**

Problemų sprendimas



Kūrybiškas skaitmeninių technologijų naudojimas problemoms spręsti.

Pvz.: skaičiuotuvo programėlė, įtraukiančioji skaitytuvė (M365).



Skaitmeninės kompetencijos svarba

- Skaitmeninė kompetencija apima visus mokomuosius dalykus.
- Skaitmeninės kompetencija yra neatsiejama kiekvieno mokinio asmenybės ūgties dalis.

„Be skaitmeninės kompetencijos sunkiai įsivaizduojamas šiuolaikinio žmogaus visavertis gyvenimas“, – teigia vienas iš jos aprašo autorių *Aidas Žandaris*.

SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA

*KODĖL JI SVARBI ATNAUJINANT
BENDRĄSIAS PROGRAMAS?*

NSA



#UgdymoTurinys