



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA

Projektas „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas”

Pažinimo kompetencija

Jurga Trimonytė Bikeliienė ir Rimas Norvaiša

2021 m. vasario 23 d.

Pažinimo kompetencija

APIBRĖŽTIS

Pažinimo kompetencija – tai motyvacija ir gebėjimai pažinti save ir pasaulį įgyjami įsisavinant žmonijos kultūrinę patirtį. Ji apima dalyko žinias ir gebėjimus, kritinio mąstymo, problemų sprendimo, mokėjimo mokytis gebėjimus. Mokyklinis pažinimas reikalauja valios pastangų ir atkaklumo, o motyvacija mokykliniam pažinimui gali būti ir vidinė, ir išorinė kildinama iš bendrų visuomenės poreikių.





SANDAI

Dalyko žinios ir gebėjimai – apibūdina dalykui būdingus pagrindinius objektus, reiškinius ir procesus; įsisavina dalyko programoje nurodytus faktus ir sąvokas; sklandžiai naudoja taisykles, atlieka standartines procedūras ir algoritmus, jų taikymą iliustruoja pavyzdžiais.



SANDŪ RAIŠKA

Dalyko žinios ir gebėjimai

- Mokymo(si) objektai ir sąvokos
- Pagrindiniai dalyko faktai ir idėjos
- Dalyko procedūros ir jų taikymas



Pažinimo kompetencija

SANDAI

Kritinis mąstymas – kvestionuoja, vertina ir pagrindžia idėjas, argumentus ir sprendimus; mokinys mąsto kritiškai, kai siūlo naujus mąstymo aspektus, variantus, atsižvelgia į dalykui būdingus susitarimus ir tuo būdu gauna galimai naudingas išvadas; atpažįsta ir vertina tą pačią informaciją skirtinguose kontekstuose turinčią skirtingas reprezentacijas.



SANDŪ RAIŠKA

Kritinis māstymas

- Dalykui būdinga māstymo forma
- Dalykui būdingas pamatino būdas
- Žinios skirtinguose kontekstos



Projekts „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas”

Pažinimo kompetencija

SANDAI

Problemų sprendimas – kelia probleminius klausimus, išskiria sprendinias problemas ir pokyčių reikalaujančias sritis, vertina įvairias pokyčių alternatyvas, jų moralines, socialines, ekonominės ir ekologines pasekmes. Problemų formulavimą ir jų sprendimą organizuoja naudodamasis kompiuterine technika. Kuria pridėtinę vertę, apima situacijos vertinimą, resursų organizavimą. Suvokia pridėtinės vertės galimybių kūrimą ir naudojimą (tokia vertė galėtų būti produktai, paslaugos, idėjos ar sprendimai reikalingi sprendžiant problemas ar tenkinant poreikius). Si dedamoji apima kalbų, procesų dėšningumą ir sistemų reikalingų valdyti skaitmeninius įrankius ir robotus žinojimą, supratimą ir įgūdžius.



Projektas „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

SANDŲ RAIŠKA

Problemų sprendimas

- Kelia klausimus
- Identifikuoja problemas ir sprendimų idėjas
- Sprendžia problemas ir įgyvendina idėjas



Projektas „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

SANDAI

Mokėjimas mokytis – konstruoja ir sieja įvairių sričių žinias (žinojimą) ir įgūdžius, kuriasi vientisą pasaulėvaizdį, geba aprašyti pasaulį kalba, vaizdais, simboliais, matematinėmis ir kitomis priemonėmis; kritiškai reflektuoja atsižvelgdamas į mokymosi tikslus, suvokia mokymosi mokytis visuomeninį kontekstą.



SANDŲ RAIŠKA

Mokėjimas mokytis

- Reflektuoja mokymosi procesą
- Mąsto apie mąstymą (metakognicija)



AČIŪ UŽ DĖMESĮ

Projektas „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“