



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA

Projektas „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas”

Kompetencijų raiškos, technologinio ugdymo pasiekimų ir mokymosi turinio sąsajos

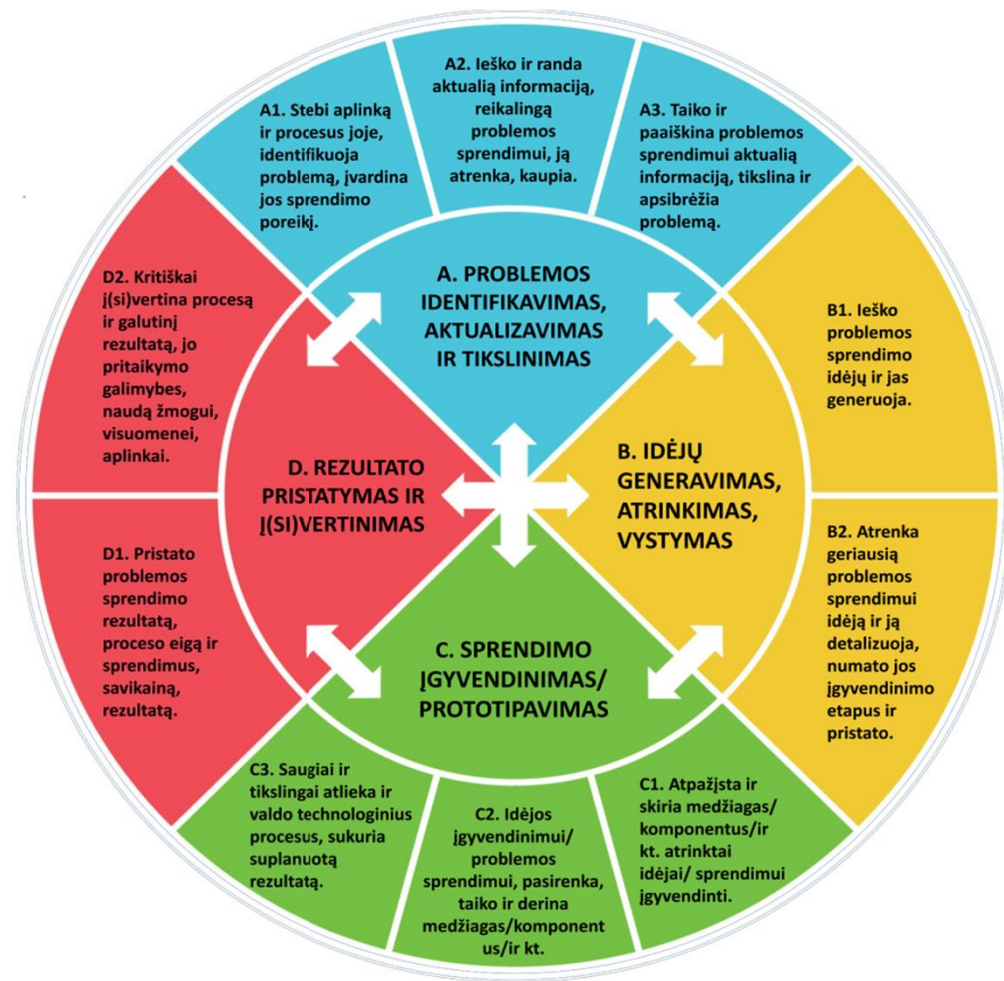
*Eglė Vaivadienė
dr. Birutė Žygaitienė*

Vilnius

2021-04-20



Dizaino proceso modelis (pagal R. Ch. Smit 2018)



Technologijų pasiekimų sritys

Pasiekimų sritys

A. Problemos identifikavimas, aktualizavimas ir tikslinimas

- **A1.** Stebėdamas aplinką ir procesus joje identifikuoja problemą, įvardina jos sprendimo poreikį, tikslingai naudoja sąvokas.
- **A2.** Ieško ir randa aktualią informaciją, reikalingą problemos sprendimui, ją atrenka, kaupia.
- **A3.** Taiko ir paaiškina problemos sprendimui aktualią informaciją, tikslina ir apsibrėžia problemą, atvaizduoja ją grafine/aprašomąja forma.

B. Idėjų generavimas, atrinkimas, vystymas

- **B1.** Ieško problemos sprendimo idėjų ir jas generuoja.
- **B2.** Atrénka geriausią problemos sprendimui idėją ir ją detalizuoja, numato jos įgyvendinimo etapus ir pristato.

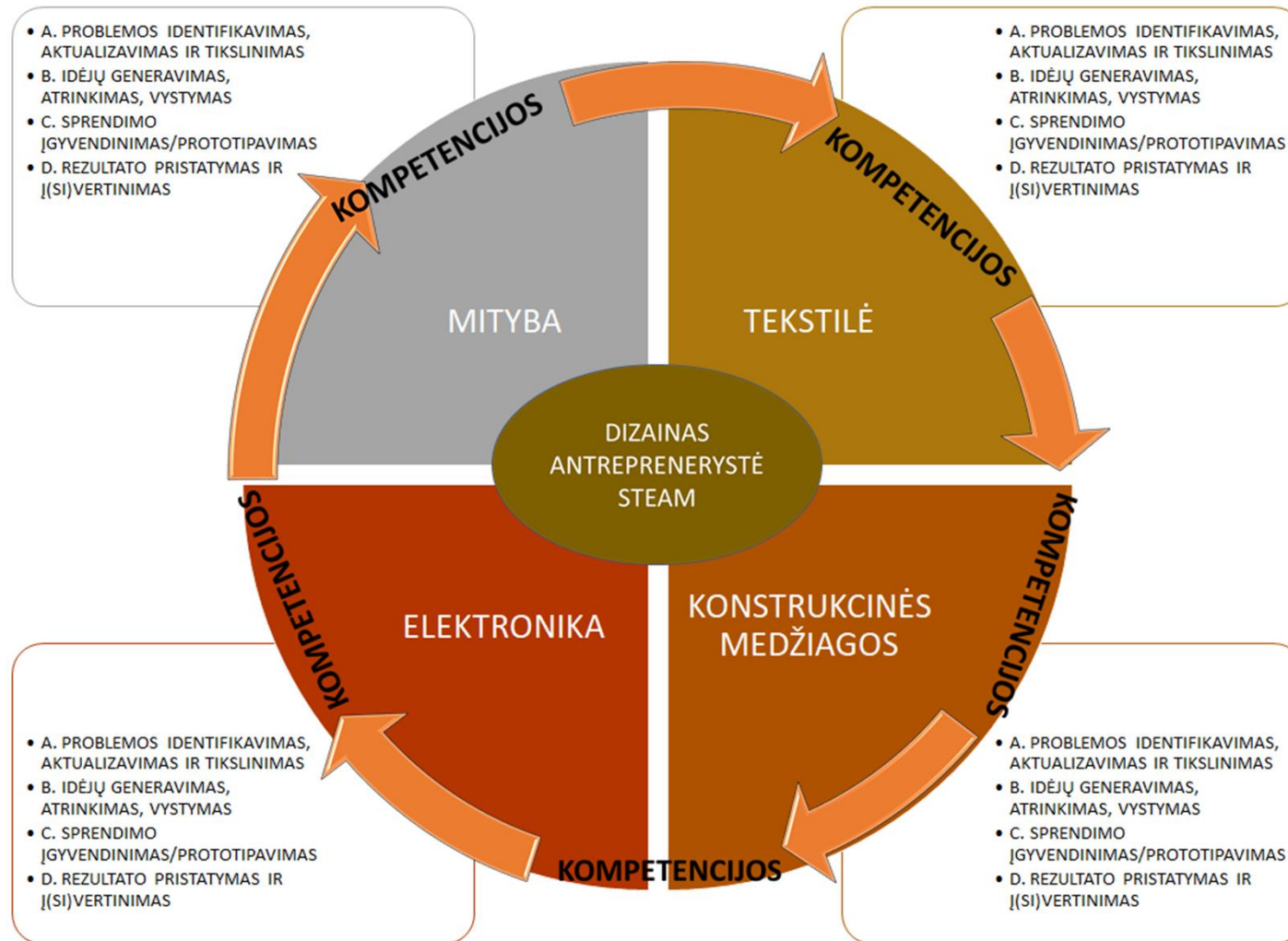
C. Sprendimo įgyvendinimas/prototipavimas.

- **C1.** Atpažįsta ir skiria medžiagas/komponentus/priemones/sistemas, jų savybes ir/ar charakteristikas, technologinius procesus/sekas atrinktai idėjai/sprendimui įgyvendinti.
- **C2.** Idėjos įgyvendinimui/problemos sprendimui pasirenka, taiko ir derina medžiagas/komponentus/priemones/sistemas, jų savybes ir/ar charakteristikas, technologinius procesus/sekas.
- **C3.** Saugiai ir tikslingai atlieka ir valdo technologinius procesus, sukuria suplanuotą rezultatą.

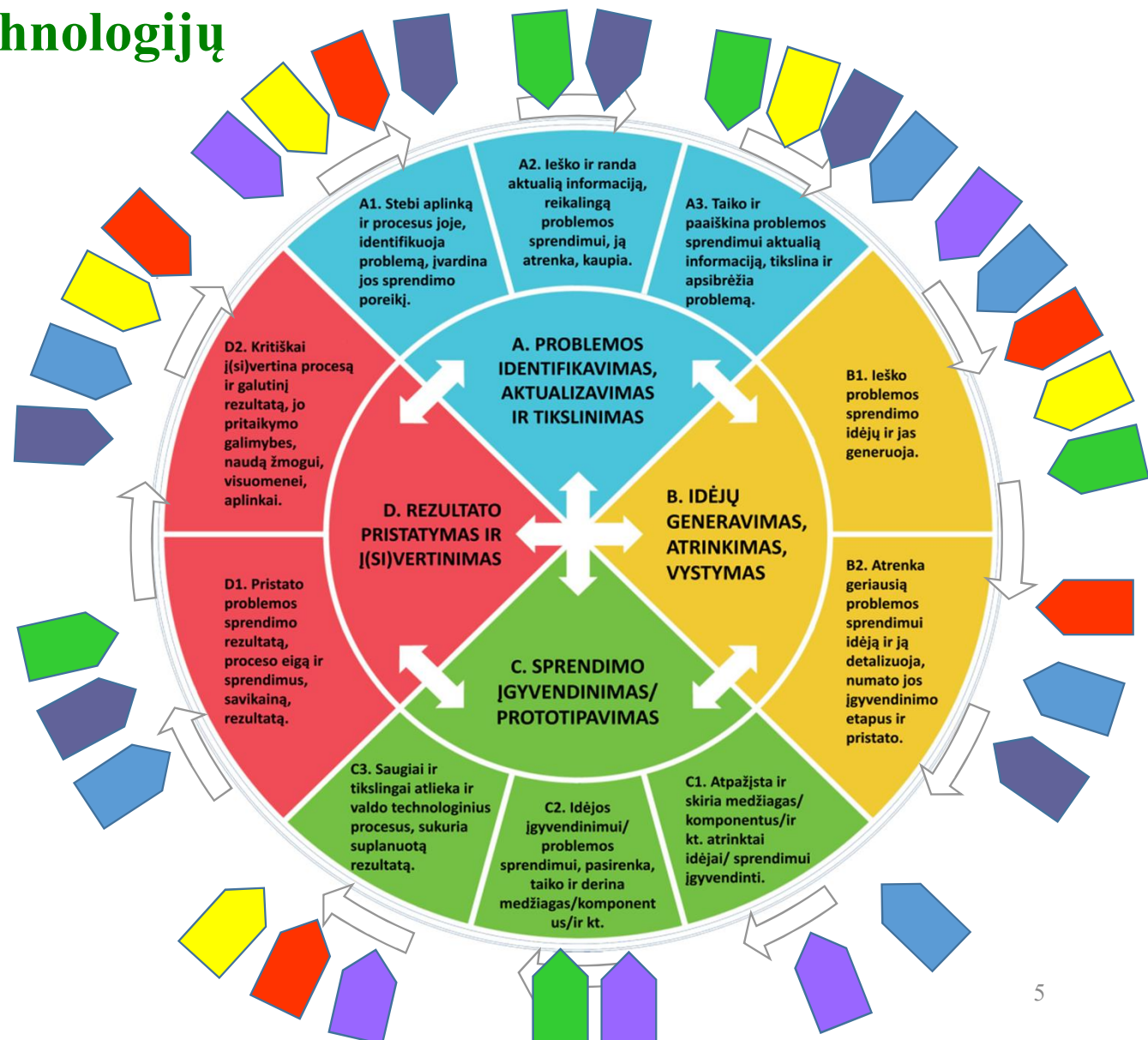
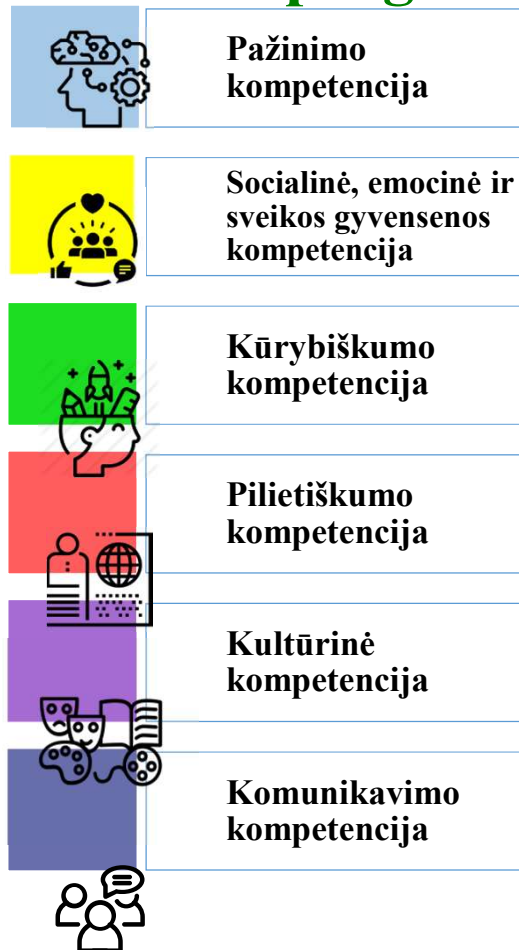
D. Rezultato pristatymas ir į(si)vertinimas.

- **D1.** Pristato problemos sprendimo rezultatą, proceso eigą ir sprendimus, savikainą.
- **D2.** Kitiškai į(si)vertina procesą ir galutinį rezultatą, jo pritaikymo galimybes, naudą žmogui, visuomenei, aplinkai.

Technologijų mokymosi turinio, kompetencijų ir pasiekimų sąsajos (1-8 klasė)

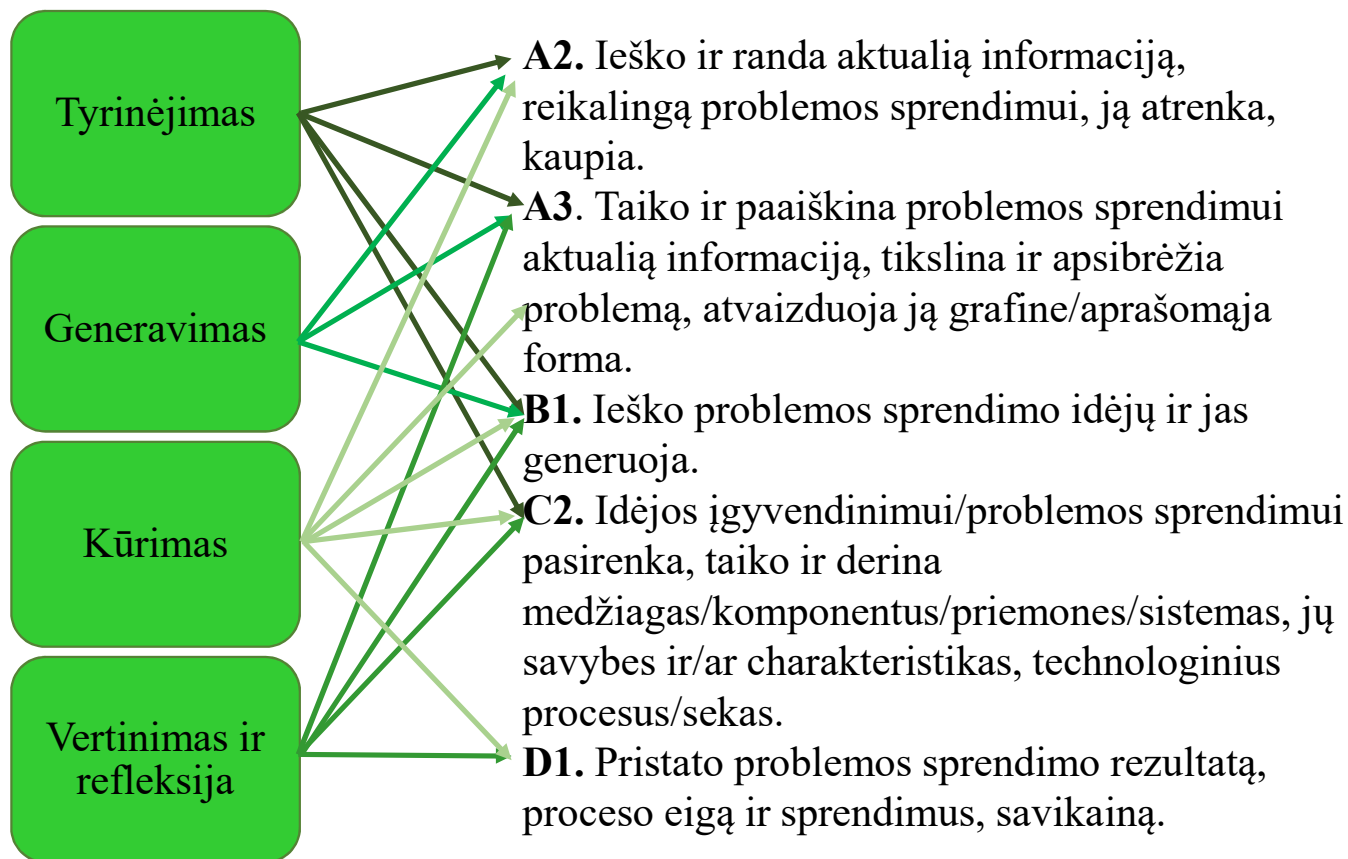


Kompetencijos technologijų programoje





Kūrybiškumo kompetencijos raiška



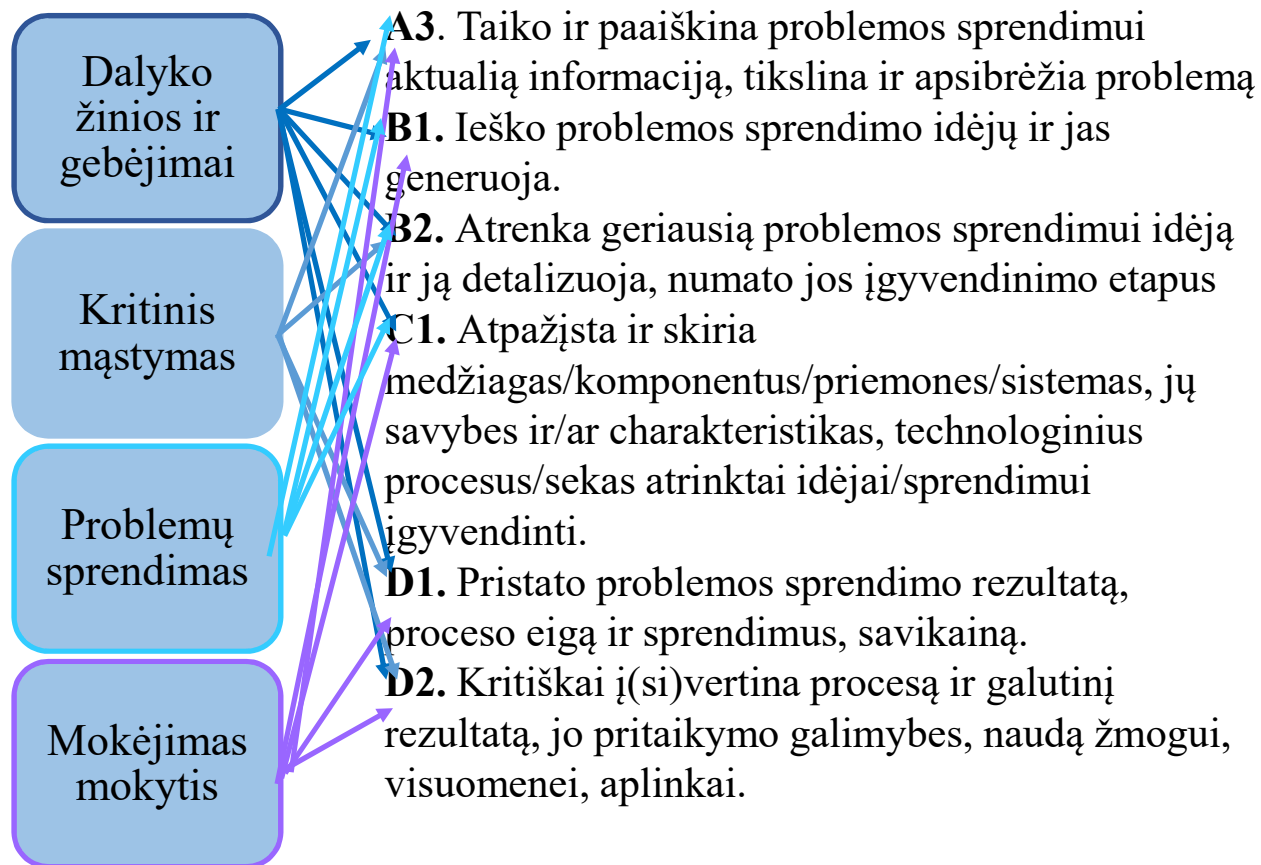
2021-04-20

Technologijų pamokose

- skatinama kūrybinė mokinių veikla, džiaugsmas pasiektais rezultatais,
- ugdomas gebėjimas kūryboje išvelgti prasmę, galimus sunkumus, problemas ir galimybes,
- etiškai veikti kuriant,
- analizuoti analogus ir alternatyvas,
- generuoti naujas įvairias ir originalias sau ir kitiems reikšmingas idėjas/sprendimus.
- Kuriant nebijoti rizikuoti ir klysti.
- Vertinti produkto /sprendimo naujumą, išbaigtumą, kokybę ir estetiškumą, pritaikomumą ir vertingumą.
- Išradingai dalintis kūrybos rezultatais.



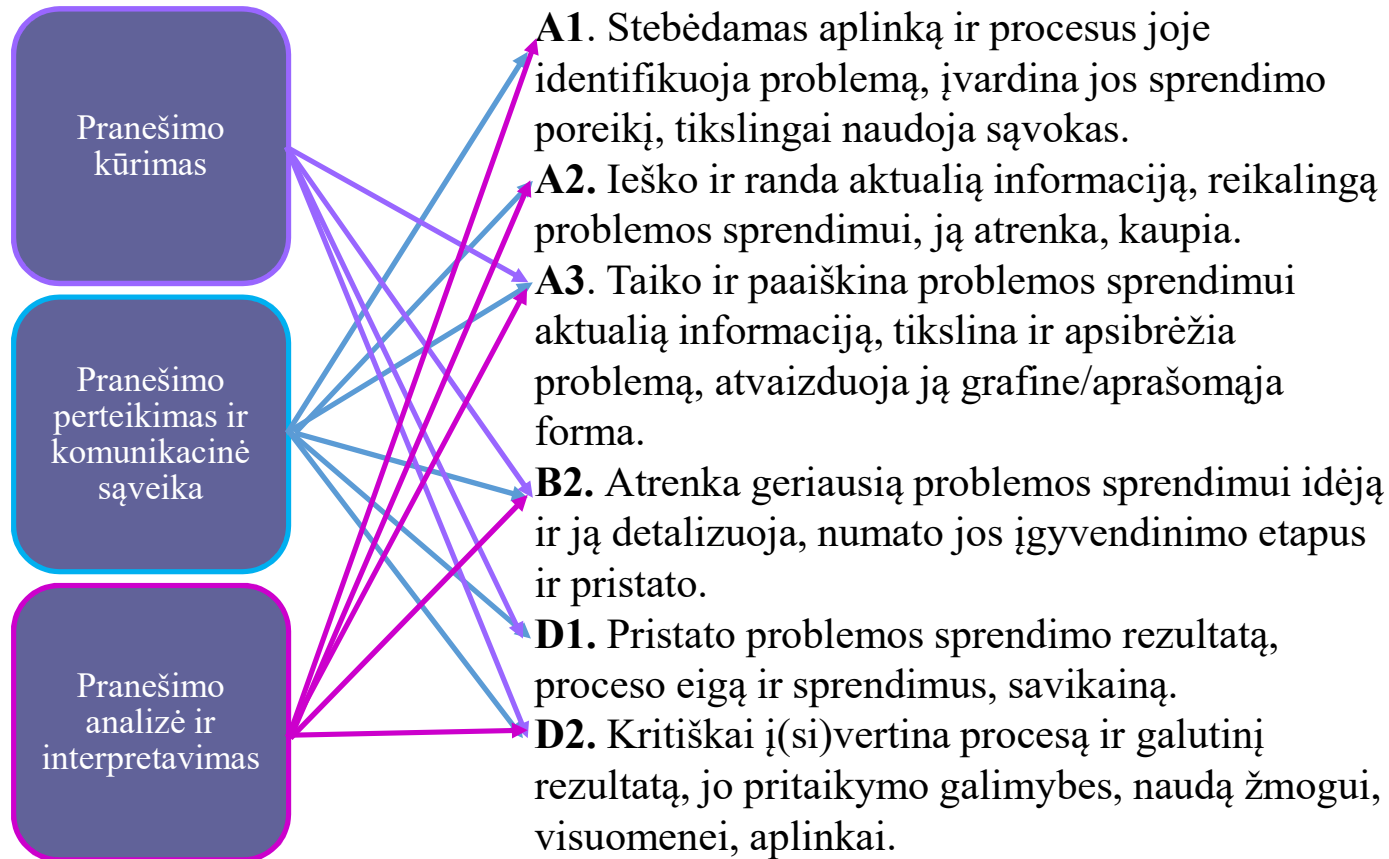
Pažinimo kompetencijos raiška



- Technologinis raštingumas konstruojamas remiantis mokslinė/inžinerine praktika įvairiuose kontekstuose, pažįstant medžiagas, objektus, reiškinius, technologinius procesus.
- Mokiniai motyvuojami kelti probleminius klausimus,
- vertinti pokyčių/idėjų alternatyvų sociokultūrinės ir socioekonominės ir ekologinės pasekmės, vertinti pridėtinės vertės galimybių kūrimą ir naudojimą.
- Mokiniai skatinami tyrinėti ir kurti, sieti įvairių sričių žinias ir įgūdžius, kritiškai reflektuoti patirtį ir pažangą, mokytis iš klaidų, išsikelti naujus tikslus ir jų siekti.



Komunikavimo kompetencijos raiška

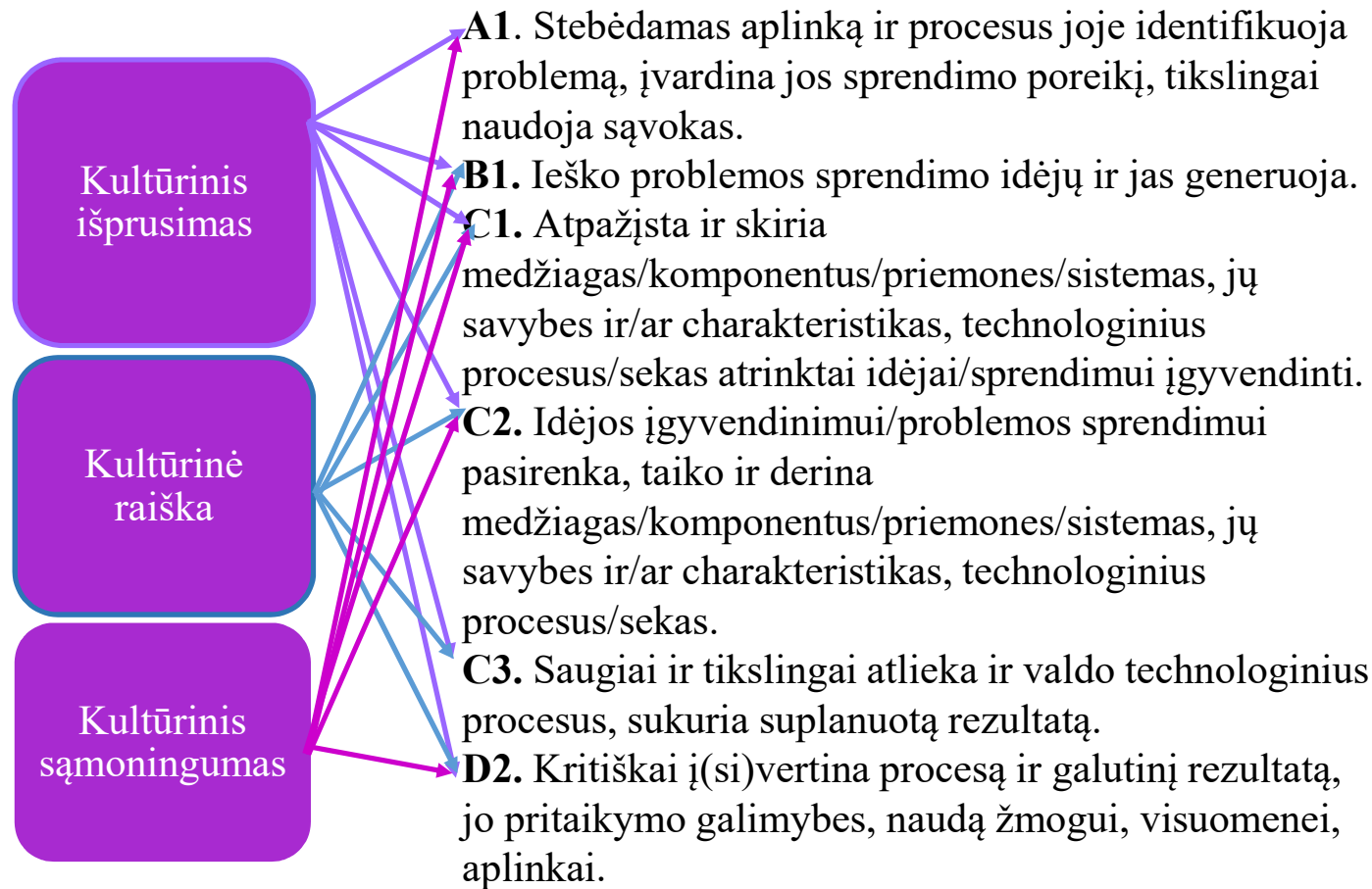


Ugdant mokinių technologinį raštingumą:

- skatinama naudotis įvairiais informacijos šaltiniais ir priemonėmis,
- ugdyti gebėjimą tikslingai ieškoti ir rasti informaciją, ją atsirinkti ir taikyti.
- Pasirinkti raiškos priemones ir formas komunikavimo situacijai ir adresatui.
- Remiantis įvairiais šaltiniais kurti naują pranešimą siekiant pristatyti save, savo produktą/paslaugą.
- Ugdyti medijų raštingumą, gebėjimą tikslingai, atsakingai ir saugiai pasirinkti komunikavimo kanalus ir priemones, interpretuoti ir kritiškai vertinti pranešimus.



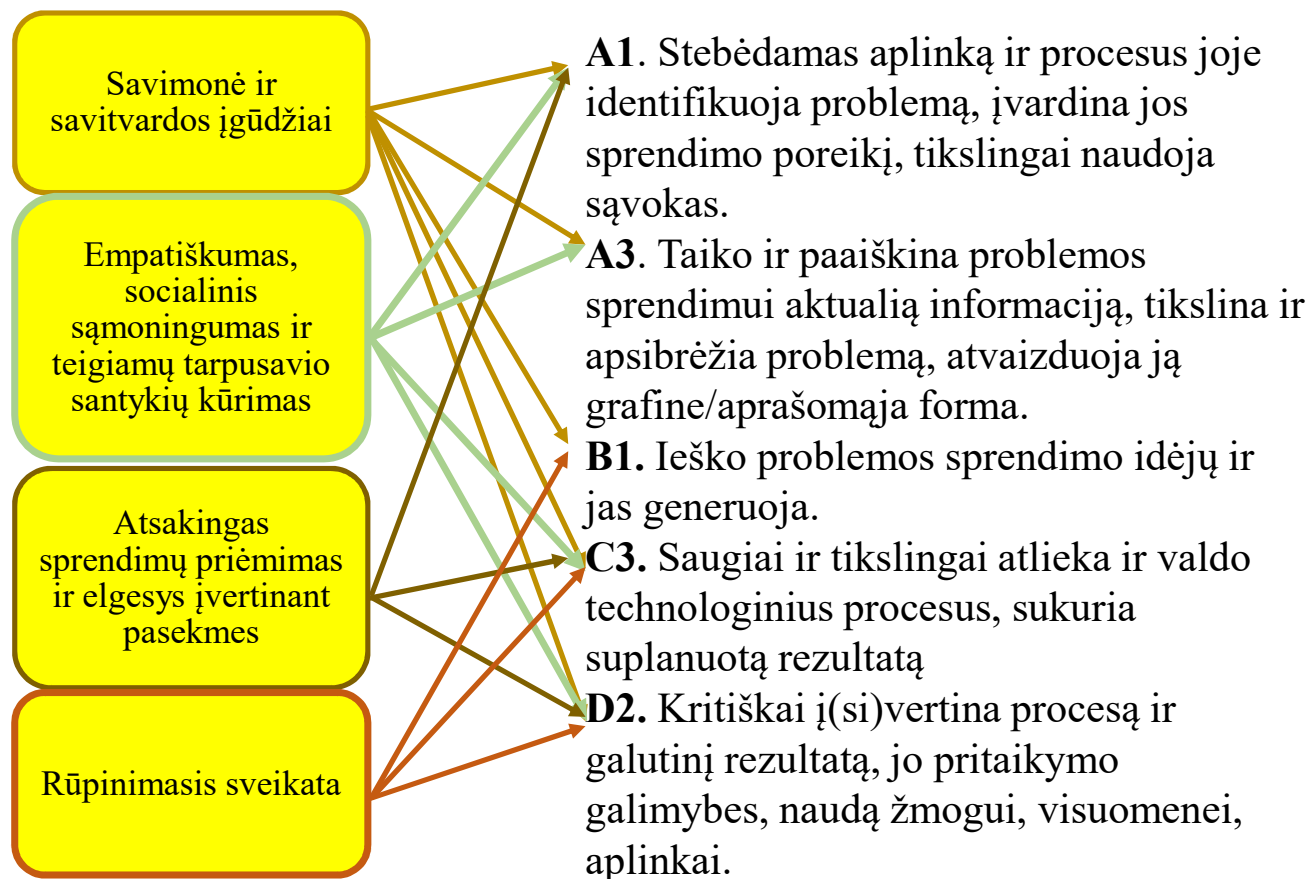
Kultūrinės kompetencijos raiška



2021-04-20

- Analizuodami Lietuvos ir pasaulio šalių etninės kultūros objektus, amatų ir technologijų raidos tendencijas, formuojasi pagarba įvairioms pasaulio kultūroms ir pasiekimams, savo santykį su technologijomis, kultūros objektais, kūriniais ir reiškiniiais.
- Demonstruoja norą tobulėti, toleranciją kitokiam, pasitikėjimą savimi, kūrybiškumą, motyvaciją, pagarbą kitai kultūrai, tradicijoms, atsakomybės jausmą, smalsumą ir atvirumą, imlumą naujovėms, savęs ugdymą.
- Atsakingai dalyvauja kultūriškai įvairiuose veiklos kontekstuose kaip kūrėjas, interpretuotojas, vartotojas ar kritikas.

Socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos kompetencijos raiška

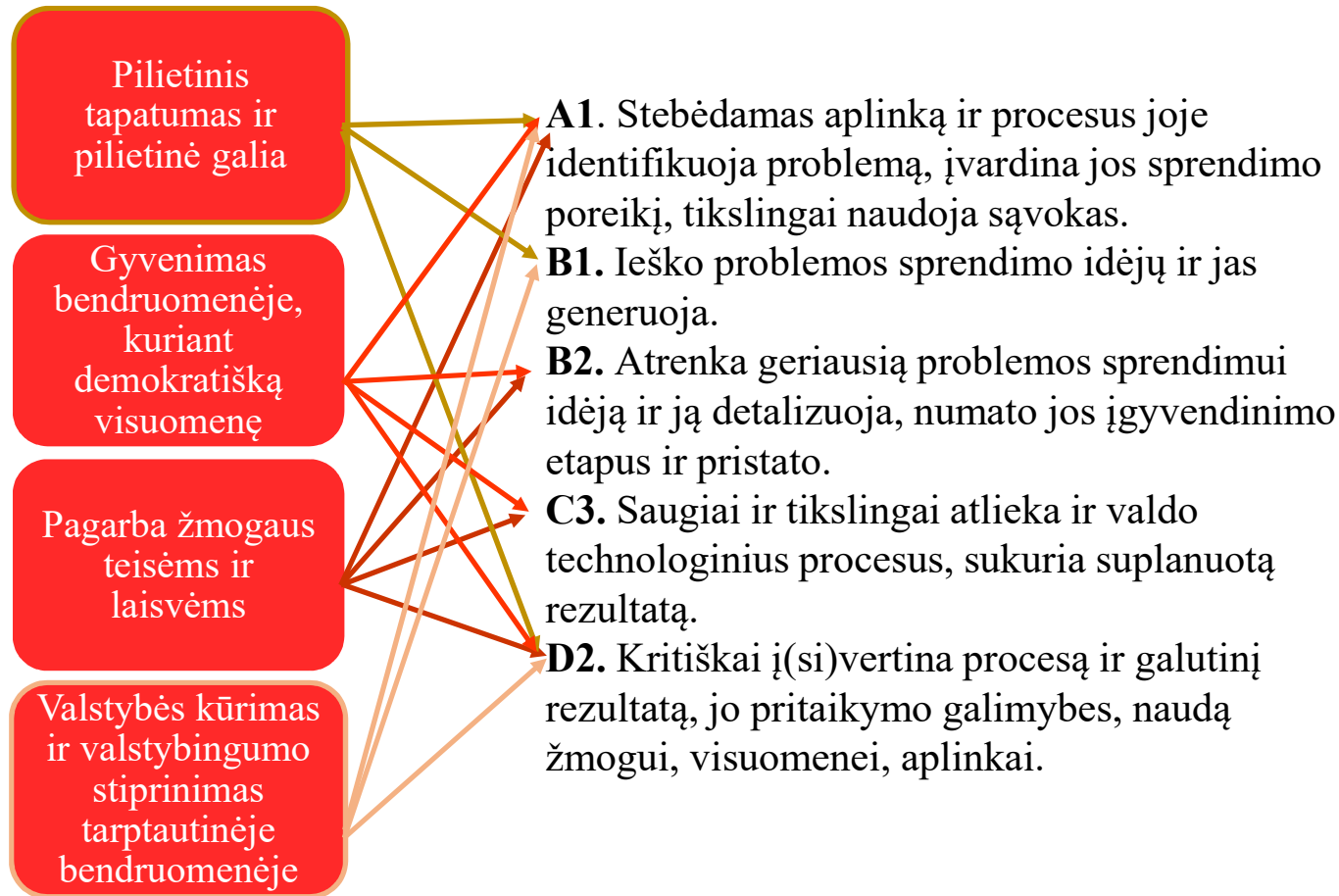


Per technologines veiklas mokiniai

- skatinami pagarbiai bendrauti ir bendradarbiauti,
- pažinti ir valdyti savo ir kitų emocijas, elgesį,
- pasitikėti savo jėgomis, suvokti asmenines savybes, stiprybes ir gabumus,
- kelti trumpalaikius ir ilgalaikius aktualius tobulėjimo tikslus, realizuoti juos tikslingai kuriant produktus, renkantis profesinio gyvenimo kryptį.
- Veikti atsakingai, racionaliai,
- vadovaujantis saugaus darbo ir elgesio principais,
- formuoti sveikos mitybos, gyvensenos ir tvaraus elgesio nuostatas.



Pilietiškumo kompetencijos raiška



- Visose technologinio ugdymo veiklose
- demokratiją ir technologijų pažangą suvokia kaip kasdieninio gyvenimo būdą,
 - demonstruoja pagarbą įvairioms tautoms, kitokiai nuomonei, supranta technologijų svarbą valstybei,
 - prisiima atsakomybę už savo mokymąsi, veiklą/pasirinkimus/rezultatus asmeninėje, visuomeninėje veikloje.
 - Susipažįsta ir vadovaujasi gamtos apsaugą, kultūros paveldo objektų saugojimą reglamentuojančiais dokumentais.
 - Mokiniai skatinami puoselėti tautinį identitetą, saugoti gamtos ir kultūros išteklius, juos gausinti, racionaliai ir atsakingai vartoti.

