

SKAITMENINĖ KOMPETENCIJA

Žaisdami, dalyvaudami įvairiose veiklose vaikai mokosi atsakingai, saugiai ir etiškai naudotis įvairiais skaitmeniniais įrenginiais, įrankiais, technologijomis ir bendrauti skaitmeninėje erdvėje. Naudodamiesi prieinamomis skaitmeninėmis technologijomis (planšetiniu kompiuteriu, išmaniuoju telefonu, interaktyviu ekranu, programėlėmis ir pan.), vaikai peržiūri skaitmeninį turinį, ieško informacijos, piešia, kuria, žaidžia ugdomuosius žaidimus, tyrinėja (pvz., žemėlapi, artimosios aplinkos objektus ir reiškinius) arba naudodami įrašymo technologijas pradeda kurti paprasčiausią skaitmeninį turinį (pvz. muziką, vaizdo įrašus), išbando technologijas bendravimui, bendradarbiavimui, dalinasi bendravimo patirtimi. Naudodami skaitmenines technologijas vaikai rengia ir pristato kitiems trumpus pranešimus, iliustruoja pasakojimus, gali naudoti žingsnių skaičiavimo programėles, pradeda įgyti informatinio mąstymo pradmenis (pvz., vykdo kelių komandų seką).