

ESMINIAI GEBĖJIMAI	PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS
<b>1. SKAITMENINIS TURINYS</b>	
<b>1. Susipažinti su skaitmeninio turinio įvairove.</b>	<p>1.1. Pateikia skaitmeninio turinio pavyzdžių, papasakoja apie filmuką, programėlę, skaitmeninę knygelę, žaidimą. Išsiaiškinama, kiek ir kokių skaitmeninio turinio pavyzdžių žino ugdytiniai. Organizuojama veikla, kuria siekiama praplėsti (jei reikia) ugdytinių žinias apie skaitmeninio turinio įvairovę: skaitmeniniu fotoaparatu ar mobiliuoju telefonu daryta nuotrauka, animacinis filmas, dainos įrašas, piešinys, sukurtas piešimo programa ar nuskenotas skeneriu; tinklalapis, žaidimas, programėlė, užrašų knygelė, skaitmeninė televizija.</p> <p><i>Ugdytiniai suvokia, kad naudojantis skaitmeniniu įrenginiu gaunamas (apdorojamas) skaitmeninis turinys. Gali paaiškinti, kad skaitmeninės televizijos laidų kokybė geresnė, nei neskaitmeninės (analoginės).</i></p>
<b>2. Naudotis skaitmeniniu turiniu įvairiems dalykams mokytis.</b>	<p>2.1. Mokydamiesi naudojasi pateikiamu skaitmeniniu turiniu.</p> <p>Organizuojama veikla, kuria siekiama ugdyti vaiko socialinę, pažinimo, komunikavimo, sveikatos saugojimo ir stiprinimo, meninę, mokėjimo mokytis kompetencijas naudojantis įvairiomis ikimokyklinio amžiaus vaikams skirtomis programomis ir programėlėmis.</p> <p><i>Ugdytiniai žino, kaip įjungti ir išjungti skaitmeninę priemonę. Moka valdyti žymeklį ekrane naudodamiesi pele, jutikliniu kilimėliu ar liečiamuoju ekranu.</i></p>
<b>3. Kurti skaitmeninį turinį naudojant įvairias technologijas.</b>	<p>3.1. Kuria skaitmeninį turinį: piešia, fotografuoja.</p> <p>Suaugusiojo padedami ugdytiniai atlieka paprastus artimiausios aplinkos, savęs tyrinėjimus naudodami skaitmenines technologijas (kompiuterį, mobiliųjų telefoną, fotoaparata). Tyrinėjimo rezultatus pavaizduoja piešiniu, nuotrauka, schema, pristato kitiems.</p> <p>Ugdytiniai skatinami įvardyti darbelius, pavyzdžiui, po piešiniu užrašyti savo vardą.</p>
<b>4. Vertinti ir tobulinti skaitmeninį turinį.</b>	<p>4.1. Domisi kitų sukurtu skaitmeniniu turiniu, dalijasi savo kūrybiniais įspūdziais.</p> <p>Sukuriamos sąlygos ugdytiniais aptarti skaitmeninį turinį (pvz., išsakyti nuomonę apie matytą animacinį filmą, žaistą žaidimą, piešinį, nuotrauką ir kt.). Ugdytiniai skatinami pasakyti, ar nurodytas skaitmeninis turinys jiems patinka, ar nepatinka, išsakyti kylančias mintis, idėjas, asociacijas, palyginti su kitu tos pačios rūšies turiniu ir kt.</p>
<b>2. ALGORITMAI IR PROGRAMAVIMAS</b>	
<b>1. Suvokti algoritmo, programos svarbą problemoms spręsti.</b>	<p>1.1. Supranta komandų paskirtį atliekant įvairias veiklas.</p>

ESMINIAI GEBĖJIMAI	PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS
	<p>Ugdytiniai supranta įvairias komandas (nurodymus) savarankiškai atlikdami įvairias veiklas (pvz., apsirengti, nusirengti, apsiauti, nusiauti batus, nusiplauti rankas, eiti į kairę, į dešinę ir kt.).</p> <p>Sudaromos sąlygos ugdytiniam stebėti socialinę aplinką, gamtos reiškinius, juos analizuoti, apibendrinti gautą informaciją, mokytis sieti įvykių priežastis su pasekmėmis, ir atvirksčiai, ieškoti įvykių priežasčių (pvz., tam, kad veiktų televizorius, jo laidą reikia įjungti į elektros šaltinį; jei dega televizoriaus raudona, žalia, mėlyna lemputė, vadinasi jo laidas yra įjungtas).</p>
<p><b>2. Atlikti algoritmo, programos veiksmus.</b></p>	<p>2.1. Siekdami rezultato atlieka veiksmų seką naudodami įvairius fizinius objektus (kaladėles, robotukus, bitutes ir pan.)</p> <p>Dėliodami objektus iš spalvotų medinių ar lego konstruktoriaus kaladėlių, radijo bangomis valdydami skirtingos formos robotukus (pvz., mašiną, šuniuką ir kt.) arba mygtukais valdydami edukacines bitutes-robotus <i>BeeBot</i> ar <i>Bluebot</i>, ugdytiniai mokosi suvokti elementarias komandas (pvz., į kairę, į dešinę, į viršų, į apačią).</p>
<p><b>3. Atpažinti nuoseklius, šakojimo, kartojimo veiksmus ir išreikšti juos komandomis, taikyti logines operacijas.</b></p>	<p>3.1. Nuosekliai žingsnis po žingsnio nusako, kaip pavyko pasiekti rezultatą.</p> <p>Ugdytiniai mokosi dėlioti teiginius į loginę seką (pvz., dėstyti logine tvarka atskirais paveikslėliais pavaizduotą istoriją, eilės tvarka nusakyti dienvakšės įvykius, ir kt.); žaidžia loginius žaidimus (pvz., <i>Tetris</i>, piešia labirinto perėjimo kelią, sprendžia galvosūkius), mokosi skaityti ir kt.</p>
<p><b>4. Kurti ir vykdyti programas naudojantis žaidybinėmis programavimo priemonėmis ar aplinkomis.</b></p>	<p>4.1. Dėlioja vaizdiniu būdu pateiktas komandas sudarydami rišlią veiksmų seką.</p> <p>Ugdytiniai kuria paprastus algoritmus (taisykles), pavyzdžiui, veikėjui pereiti labirintu naudojant vieną komandą. Atlieka atmintį lavinančias (pvz., mokymosi aplinkos <i>Code Studio</i> 1-ojo kurso ir pan.) užduotis.</p>
<p><b>5. Testuoti ir tobulinti programas.</b></p>	<p>5.1. Nepasiekę norimo rezultato, ieško klaidos.</p> <p>Ugdytiniai skatinami pabaigti pradėtą užduotį. Jei atliekant užduotį kyla klausimų, neaiškumų, mokomi kreiptis pagalbos į draugą ar į mokytoją.</p>
<p><b>3. PROBLEMŲ SPRENDIMAS</b></p>	
<p><b>1. Įžvelgti problemas, kylančias naudojant skaitmenines technologijas.</b></p>	<p>–</p>

ESMINIAI GEBĖJIMAI	PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS
<b>2. Sumaniai, kūrybiškai naudoti skaitmenines technologijas mokantis įvairių dalykų.</b>	<p>2.1. Naudoja skaitmenines technologijas skaitymo, rašymo, piešimo, skaičiavimo užduotims atlikti.</p> <p>Šalia tradicinių priemonių, mokytojai turėtų naudoti ir skaitmenines mokymo priemones.</p> <p>Pavyzdžiai. Naudojantis programėle <i>Suskaičiuok daiktus nuo 1 iki 10</i>, galima mokyti(s) skaičiuoti daiktus ir taisyklingai tarti skaičius.</p> <p>Programėlė <i>Mokykis tarti žodžius</i> padės mokytis skaityti, tarti trumpus, paprastos struktūros žodžius.</p> <p>Programėlė <i>Animal sounds</i> ugdytiniai galės išgirsti skirtingų gyvūnų balsus ir išmokti juos atpažinti.</p> <p>Mokytis skaityti ir sudėlioti lietuviškus žodžius iš skirtingų raidžių padės programėlės <i>Kur pasislėpė žodžiai, Klausyk ir rašyk</i>.</p> <p>Mokytis anglų kalbos padės programėle <i>Tinycards</i>.</p> <p>Programėlė <i>Drawing Pad</i> padės linksmai piešti.</p> <p>Mokyti(s) gali padėti ir kitos skaitmeninės priemonės. Pvz., naudojantis bitutėmis-robotais <i>BeeBot</i> ar <i>Bluebot</i>, kurios juda po kilimėlį su raidėmis ar skiemenimis), ugdytiniai gali mokytis skaityti.</p>
<b>3. Pasirinkti ir derinti tinkamas skaitmenines technologijas užduočiai atlikti</b>	–
<b>4. Vertina savo skaitmeninius gebėjimus.</b>	–
<b>4. DUOMENYS IR INFORMACIJA</b>	
<b>1. Suprasti duomenų ir informacijos tvarkymo skaitmeninėmis technologijomis paskirtį ir naudą.</b>	<p>1.1. Parodo, kaip skaitmeninės technologijos padeda klausytis, piešti, žiūrėti, žaisti.</p> <p>Organizuojama įvairi veikla, skirta pademonstruoti ugdytiniais skirtingas veiklos sritis, kuriose gali būti naudojamos skaitmeninės technologijos: klausytis garso įrašų (pvz., pasakų, sakmių, liaudies dainų ar kt.), piešti (pvz., naudojantis programa <i>Tux Paint</i>), žiūrėti vaizdo įrašų (pvz., animacinių filmų), žaisti (pvz., dėlioti dėlionės, pereiti labirintų kambarius, spalvinti ir piešti piešinius ir kt.).</p> <p><i>Ugdytiniai suvokia, kad judindami pelę, spragsėdami pelės arba klaviatūros klavišus, liedsdami jutiklinį kilimėlį ar ekraną, jie valdo skaitmeninį įrenginį.</i></p>
<b>2. Tikslingai ieškoti informacijos naudojant skaitmenines technologijas.</b>	<p>2.1. Nurodo, kad informacijos galima ieškoti įvairiuose šaltiniuose.</p> <p>2.2. Ieško informacijos apie objektą ar reiškinį nurodytuose šaltiniuose.</p>

ESMINIAI GEBĖJIMAI	PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS
	<p>Išsiaiškinama, kiek ir kokių informacijos šaltinių žino ugdytiniai. Organizuojama veikla, kuria siekiama supažindinti ugdytinius su informacijos šaltinių įvairove. Demonstruojama, kad daug sužinoti apie žmones, daiktus, gamtą galima klausinėjant draugų (suaugusiųjų), stebint aplinką, iš spaudos ir knygų, enciklopedijų, TV ir radijo laidų (pvz., <i>Vakaro žvaigždėlė</i>), interneto.</p> <p><i>Ugdytiniai suvokia, kad apie tą patį objektą informacijos galima rasti įvairiuose šaltiniuose.</i></p>
<b>3. Rinkti, kaupti ir tvarkyti duomenis.</b>	<p>3.1. Atrenka duomenis pagal vieną požymį. 3.2. Gretina, grupuoja objektus, apibendrina elementarią informaciją, daro išvadas.</p> <p>Organizuojama veikla, skirta mokyti ugdytinius skirti ir taisyklingai įvardyti plokštumos figūras (apskritimą, skritulį, kvadratą, stačiakampį, trikampį) ir erdvės figūras (kubą, rutulį); aplinkoje rasti daiktus, savo forma, primenančius šias figūras.</p> <p>Ugdytiniai mokomi atskirti dalis nuo visumos, sujungti dalis į visumą; grupuoti (klasifikuoti) daiktus pagal nurodytą požymį (spalvą, dydį, formą); atpažinti požymį, pagal kurį suklasifikuoti daiktai; atpažinti, atkurti, pratęsti (pvz., pradėtą raštą), sukurti skirtingų garsų, dydžių, formų, spalvų, padėties kitų daiktų atžvilgiu sekas su 2–3 pasikartojančiais elementais.</p> <p><i>Ugdytiniai supranta, kad tas pats objektas gali priklausyti kitai grupei pagal kitą požymį.</i></p>
<b>4. Aptarti ir vertinti informacijos tinkamumą ir patikimumą.</b>	<p>4.1. Pasako, kas tinka ar netinka nurodytam objektui apibūdinti.</p> <p>Ugdytiniais sudaromos sąlygos samprotauti apie pastebėtas aplinkos objektų savybes, požymius (pvz., objektas gyvas – negyvas, valgomas – nevalgomas ir kt.), žmonių gyvenimo būdo (pvz., sveiko ar nesveiko) bruožus, juos palyginti, kritiškai įvertinti.</p>
<b>5. VIRTUALUS KOMUNIKAVIMAS</b>	
<b>1. Suprasti virtualaus komunikavimo paskirtį ir svarbą.</b>	<p>1.1. Pateikia komunikavimo priemonių pavyzdžių.</p> <p>Išsiaiškinama, kiek ir kokių virtualaus komunikavimo priemonių pavyzdžių žino ugdytiniai. Organizuojama veikla, kuria siekiama praplėsti (jei reikia) ugdytinių žinias apie virtualaus komunikavimo priemonių įvairovę: mobilusis telefonas, tiesioginio bendravimo programos ar programėlės (pvz., <i>Skype, Google Hangout, WhatsApp, Viber, Telegram</i> ir pan.), žinučių priemonė el. dienyne, socialiniai tinklai (pvz., <i>Facebook, Klasė.lt</i> ir pan.).</p> <p>Jei kuris nors vaikų ilgiau serga, negali lankyti mokyklos, mokytojas galėtų organizuoti pokalbį kuria nors virtualiąja priemone, vaikai perduotų linkėjimus, pasidalintų, ką veikia.</p>

<b>ESMINIAI GEBĖJIMAI</b>	<b>PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS</b>
	Ugdytiniai turėtų gebėti įvardyti, kokiais atvejais naudotis virtualaus komunikavimo priemonėmis patogiau, nei bendrauti betarpiškai (tiesiogiai).
<b>2. Bendrauti pasitelkiant skaitmenines komunikavimo technologijas.</b>	<p>2.1. Naudojasi mobiliuoju telefonu, kompiuteriu ar kitu įrenginiu pokalbiams su artimaisiais, draugais.</p> <p>Ugdytiniai geba pasinaudoti mobiliuoju telefonu, kompiuteriu ar kitu įrenginiu pokalbiams (pvz., su artimaisiais): žino, kaip įjungti ir išjungti įrenginį, kaip surinkti numerį ar pasirinkti jį iš užrašų knygelės sąrašo, skambinti; kaip atsiliepti į skambutį ir baigti pokalbį.</p> <p>Ugdytiniai turi žinoti nemokamą skubios pagalbos centro numerį (112) ir kokiais atvejais nedelsiant reikėtų juo pasinaudoti.</p>
<b>3. Dalytis surastais ir sukurtais skaitmeniniais ištekliais, bendradarbiauti naudojant skaitmenines technologijas.</b>	<p>3.1. Drauge aptaria sprendžiamą problemą (uždavinį).</p> <p>Organizuojamos veiklos, kuriose vaikams reikia ką nors drauge atlikti ir pasinaudoti kuria nors skaitmenine priemone. Tai galėtų būti robotukų bitučių valdymas, kompiuterinės knygelės spalvinimas pasidalijus į grupes ar tiesiog mozaikos dėliojimas drauge – sudėliojus, nufotografuoti ir nusiųsti tėveliams.</p> <p>Ugdytiniai mokomi ieškoti tam tikro uždavinio (problemos) sprendimo drauge – išsakyti savo nuomonę, išklaudyti kitų nuomonės, pasirinkti vieną bendrą sprendimą.</p>
<b>4. Aptarti ir vertinti virtualaus komunikavimo galimybes ir pavojus.</b>	<p>4.1. Paašškina, kaip nedera kalbėti, koks turinys gali būti įžeidžiamo pobūdžio.</p> <p>4.2. Paašškina pagrindines bendravimo naudojantis mobiliaisiais įrenginiais taisykles.</p> <p>Ugdytiniai gali paašškinti bendravimo telefonu mandagumo taisykles: skambinant būtina pasisveikinti, pasakyti, kas ir koku tikslu skambina. Atsiliepiant į telefono skambutį sakoma „Alio“. Pokalbio metu reikia klausytis kalbėtojo ir palaukti, kol jis pabaigs kalbėti, kad galima būtų prabilti pačiam. Pertraukti žmones yra nemandagu. Baigiant pokalbį, būtina atsisveikinti.</p> <p>Reikia gerbti pašnekovą, jo neįžeidinėti, nežeminti, nesityčioti, nešmeižti, nekalbėti su juo piktu tonu.</p>
<b>6. SAUGUMAS IR TEISĖ</b>	
<b>1. Suvokti būtinybę apsaugoti skaitmeninius įrenginius nuo kenkėjiškų programų.</b>	–
<b>2. Apsaugoti asmens duomenis.</b>	2.1. Skiria atvejus, kada galima pateikti savo asmens duomenis: vardą, pavardę, adresą, nuotrauką.

<b>ESMINIAI GEBĖJIMAI</b>	<b>PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS</b>
	Ugdytiniai turi suvokti, kad yra tam tikrų duomenų, vadinamųjų asmens (pvz., vardas, pavardė, namų adresas, nuotrauka ir kt.), kurie yra ugdytinių nuosavybė ir kuriuos galima pateikti tik pažįstamiesiems ar leidus tėvams.
<b>3. Aptarti piratavimo ir autorystės problemas.</b>	–
<b>4. Saugoti sveikatą naudojant skaitmenines technologijas.</b>	4.1. Nepiktnaudžiauja skaitmeninėmis technologijomis. Ugdytiniai suvokia, kad ilgas naudojimas skaitmeniniais įrenginiais be pertraukos gali turėti neigiamos įtakos jų sveikatai; iš dviejų galimybių (dirbti skaitmeniniu įrenginiu ir žaisti lauke) visada geriau rinktis antrąją. Ugdytiniai suvokia, kad skaitmeninių žaidimų pasaulis yra netikras.
<b>5. Saugoti aplinką naudojant skaitmenines technologijas.</b>	–