

Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų  
bendrai finansuojamas projektas Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001  
„Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

## **TECHNOLOGINIS UGDYMAS BENDROSIOS NUOSTATOS**

Kintant visuomenės ir individo poreikiams, nuolat kinta ir technologijos – gaminimo procesų atlikimo būdai ir priemonės, technologiniuose procesuose, įskaitant sistemas ir jų valdymą, veikiančios materialinių ir žmogiškųjų ryšių ir dėsningumų sistemos, žmogaus priimami sprendimai, žinojimas „kaip veikti“ sistemoje *gamta–žmogus–aplinka*. Tolesnė technologijų plėtra priklauso nuo žmogaus gebėjimų, apsisprendimo ir jį veikiančių darnaus vystymosi sandūrų: ekonominio vystymosi, socialinio vystymosi ir aplinkosaugos. Svarbu ugdyti kūrybingą, iniciatyvią, smalsią, kūrybiškai ir kritiškai, lateraliai mąstančią, technologiškai raštingą bei turinčią praktinių, kasdienę veikloje būtinų technologinių gebėjimų, kultūringą, komunikuojančią ir socialiai atsakingą asmenybę, išmanančią kuriamų ar sukurtų technologijų poveikį gamtai, žmogui, aplinkai, suprantančią, kaip vertinti technologijų teikiamą naudą bei galimą neigiamą poveikį asmens ir visuomenės sveikatai, saugai ir gerovei.

**Technologinis ugdymas** – sudedamoji holistinio, integrali STEAM ugdymo dalis, ugdanti mokinių technologinį raštingumą, kūrybinį ir kritinį bei lateralinį\* mąstymą, gebėjimą suprasti, naudoti ir įvertinti nuolatinę technologijų plėtrą kūrybiniame – gamybiniame procese, formuojant pozityvią nuostatą į technologijų virsmą *praeities-dabarties-ateities* kontekste.

**STEAM technologinio ugdymo kontekste** suprantamas kaip praktinis gamtos mokslų, technologinių procesų, inžinerinių sprendimų, meno/dizaino, matematikos ir ekonomikos žinių ir dėsnių taikymas, eksperimentavimas ir modeliavimas kūrybinėje praktinėje veikloje atliekant technologinius procesus reikalingus norimam rezultatui pasiekti. Šiam ugdymui pasitelkiami dizaino procesu\*\* grįsto mąstymo metodai ir principai, mokantys atpažinti, suvokti problemas, kurti į problemų sprendimą orientuotas idėjas, jas sisteminti, išgryninti bei įgyvendinti, testuoti ir pristatyti.

**Technologinis raštingumas** suvokiamas kaip gebėjimas:

- atpažinti, įvertinti, naudoti, valdyti tradicines ir pažangias technologijas,

---

\* Lateralinis mąstymas – sąmoningas, sistemingas mąstymas, papildantis analitinį ir kritinį mąstymą, noras ir gebėjimas pažvelgti į problemą ir dalykus naujai, iš skirtingų pusių, kurti, surasti naujam unikalų sprendimo būdą.

\*\* Dizaino procesu grįstas mąstymas (anl. Design Thinking) - kūrybinio problemų sprendimo metodika, kuri apima: problemos atpažinimą ir įvertinimą, tyrimą, idėjų generavimą ir atranką, prototipų kūrimą, prototipų bandymą, realizavimą arba pristatymą.



2014–2020 metų  
Europos Sąjungos  
fondų investicijų  
veiksmų programa



ŠVIETIMO,  
MOKSLO  
IR SPORTO  
MINISTERIJA



NACIONALINĖ  
ŠVIETIMO  
AGENTŪRA

**Projektas, 2021-03-31**  
**Bus tikslinama, pildoma.**  
**Tekstas neredaguotas**

- siekti ir įgyti naujų technologinių žinių ir jas taikyti kūrybiniame–gamybiniame (praktiniame) procese kasdienio gyvenimo aplinkoje,
- atpažinti ir spręsti technologines problemas ir atkakliai siekti kokybiško rezultato.

**Technologinio ugdymo sritį sudaro šie dalykai:**  
*technologijos*

**Srities struktūra**

Dalykas	Klasės									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Technologijos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

*X – privalomas ugdymas*