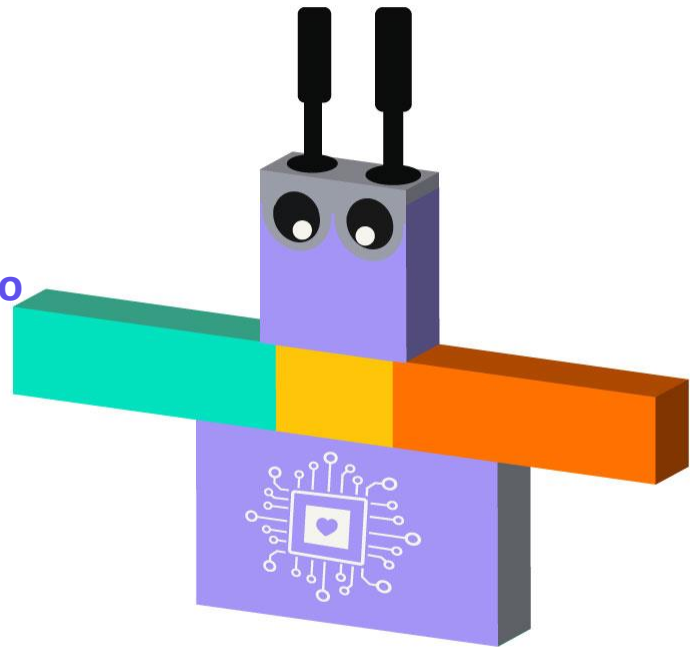




**Erasmus+ projekto „Institucijoms vykdančioms IU ir PU programas sudarykime sąlygas prisitaikyti prie skaitmeninio amžiaus nepaliekant nieko užnugaryje (Digital ECEC)“ baigiamoji konferencija**

**„Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo specialistai ir skaitmeninių priemonių pagalba kuriamas ugdymo turinys: projekto rezultatų pristatymas, gerosios patirtys ir išmoktos pamokos“**

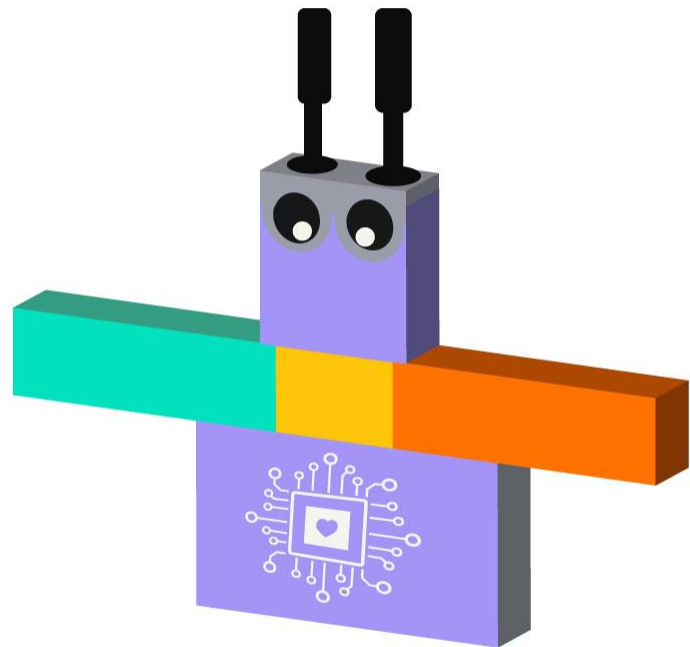
**2024 m. sausio 25 d.  
Marijampolė**





# MOKYTOJŲ SKAITMENINIO RAŠTINGUMO GEBĖJIMŲ UGDYMAS: NARATYVO KŪRIMAS PASITELKIANČI SKAITMENINES PROGAMĖLES

Audronė Putauskienė  
2024 m. sausio 25 d.



# PROJEKTO PARTNERIAI





## *Duokim vaikui sparnus, kad jis galėtų skristi...*

**Projekto tikslas** - tobulinti ankstyvojo ugdymo ir priežiūros (ECEC) sektoriaus skaitmeninimą, įskaitant ir animacinio turinio kūrimą ir kokybės užtikrinimo stiprinimą.





*Prasminga, įdomi, auginanti praktika...  
Kokias strategijas renkamės?*



**Mąstymas Tai įgūdis! Taip.. , kaip ir važiavimas dviračiu.**

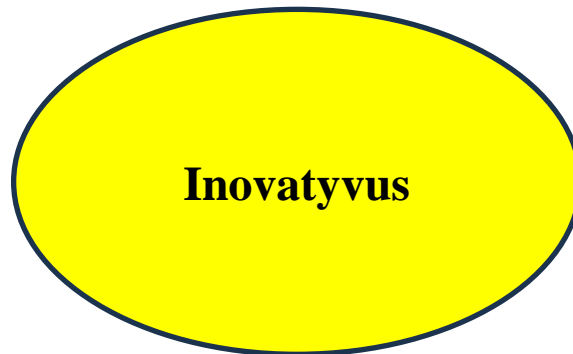


# ŠIUOLAIKINIS VAIKAS - „INTERNETO AMŽIAUS“, Z KARTOS, SKAITMENINIŲ TECHNOLOGIJŲ VAIKAS



# ŠIUOLAIKINIS VAIKAS - „INTERNETO AMŽIAUS-Z“ KARTA, SKAITMENINIŲ TECHNOLOGIJŲ VAIKAS...









# TOBULINAMOS IT, MEDIJŲ, SKAITMENINĖS KOMPETENCIJOS



- Gebėjimas kūrybiškai naudotis kompiuterinės grafikos apdorojimo programomis;
- Mokymasis programuoti įdomiu būdu;
- Skaitmeninės animacijos programų naudojimas;
- Mokymai atviro kodo platformose;
- 3D spausdinimas;
- Svetainės, logotipo, kompiuterinių žaidimų ar mobiliųjų programų kūrimas;
- Gebėjimas įvesti skaitmeninę informaciją į kompiuterį įvairiais formatais;
- Gebėjimas naudoti kompiuterio įvesties ir išvesties įrenginius.





- „QR Generator“ (planšetėms),
- „QR Scanner“ (Android),
- QR code reader (Android), GreenApple Studio (Android) ar pan.,
- Kids Paint, Quiver, Octagon studio Animal + 4D,
- ScratchJr,
- Fancy zoo
- LEGO Mindstorms;
- Virtualios realybės sistemos akiniai;
- Logoritmika;
- Tontastic 3D;
- „Code.org“,
- „Bebras“,
- „CodeMonkey“,
- „CodyRoby“,
- „Draugiškas internetas“,
- „Imagine Logo“,
- „Kahhot“,
- „Canva“
- LingoLT;
- Pasiruošimas mokyklai;
- Blue-Bot;
- Ir daug kt..



# PROGRAMĒLĒS SU KURIOMIS KŪRĒME ANIMACIJAS



- Story Jumper;
- Canva;
- Kids Paint;
- Pencil 2D;
- Tupi Tube;
- Toontastic 3D;
- Stop Motions Studio.





# Thank you!

Scan to learn more!

