

# Informacinės technologijos ugdymo procese

Mokytojo knyga

2012

VšĮ „Pasaulio lietuvių kultūros, mokslo ir švietimo centras“

UDC 004(072)  
In47



*LieDM*  
asociacija

Ši mokytojo knyga, skirta bendradarbiavimo gebėjimų ugdymui tradiciniu ir nuotoliniu būdu, išleista Lietuvos nuotolinio ir e. mokymosi (LieDM) asociacijos vykdomo projekto „BENDRAVIMAS-VERTYBĖ. Mokyklos bendruomenės bendradarbiavimo formų plėtra taikant vertybinių nuostatų formavimą bei inovatyvius švietimo metodus“ (projekto nr. VP1-2.2-ŠMM-05-K-01-070) metu.

Sudarytoja:  
prof. Margarita Teresevičienė

ISBN 978-9986-418-77-1

© Lietuvos nuotolinio ir e. mokymosi  
(LieDM) asociacija, 2012

# Turinys

Pratarmė .....	5
Sąvokos ir apibrėžimai.....	9
<b>1 DALIS. TEORINIAI IT TAIKYMO UGDYMO PROCESĖ ASPEKTAI .....</b>	<b>11</b>
1.1. Mokyklos bendruomenės bendradarbiavimo formos .....	11
1.2. Vertybinių nuostatų diegimas panaudojant IT priemones.....	23
1.3. IT priemonių taikymas mokymosi motyvacijai stiprinti .....	37
<b>2 DALIS. IT KOMPETENCIJOS PEDAGOGO PROFESINĖJE VEIKLOJE.....</b>	<b>45</b>
2.1. Pedagogo IKT kompetencijos ir jų raiška pedagoginėje veikloje. Teorinis aspektas ir tyrimai.....	45
2.2. Ugdymo turinio vertinimo ir atnaujinimo metodika.....	63
<b>3 DALIS. IT TAIKYMAS UGDYMO PROCESĖ.....</b>	<b>75</b>
3.1. Internetinių technologijų panaudojimo ugdymo procese galimybės .....	75
3.2. Vertybinių nuostatų diegimo scenarijai, kuriami naudojant IT.....	97
3.3. IT priemonės: socialinės tinklaveikos priemonės ir integruoti sprendimai.....	109
3.3.1. Google dokumentai.....	109
3.3.2. Google kalendorius .....	131
3.4. Bendruomenės bendradarbiavimo skatinimas Moodle virtualiojoje mokymosi aplinkoje.....	145

<b>4 DALIS. Užduočių, naudojamų Moodle virtualiojoje mokymosi aplinkoje, pavyzdžiai.....</b>	<b>183</b>
4.1. Integruota lietuvių kalbos ir pasaulio pažinimo pamoka, pradinės mokyklos 2 klasė .....	183
4.2. Gimtosios kalbos pamoka, pradinės mokyklos 3 klasė .....	185
4.3. Lietuvių kalbos pamoka, pradinės mokyklos 4 klasė.....	187
4.4. Muzikos pamoka, pagrindinės mokyklos 5 klasė .....	189
4.5. Lietuvių kalbos pamoka, pagrindinės mokyklos 7 klasė.....	191
4.6. Informacinių technologijų pamoka, gimnazijos I klasė .....	195
4.7. Matematikos pamoka, gimnazijos I klasė .....	197
4.8. Muzikos pamoka, gimnazijos 3 klasė .....	199
4.9. Istorijos pamoka, gimnazijos 4 klasė .....	201
4.10. Matematikos pamoka, gimnazijos 10 klasė.....	203

„[Technologijos] nekeičia pasaulio. Tikrai nekeičia. Technologijos gali padaryti jį lengvesnį, gali leisti mums susisiekti su žmonėmis, su kuriais kitu atveju susisiekti negalėtume. Tačiau labai neteisinga naujas technologijas pateikti kaip kai ką radikaliai naują, kas viską pakeis. Vis dėlto, kad daiktai būtų svarbūs, jiems nebūtina pakeisti pasaulio.“ (The Independent, 2005 m. spalio 29 d., cituota Beahm, 2011)<sup>1</sup>.

## Pratarmė

Per praėjusį dešimtmetį naujos informacinių technologijų (IT) priemonės fundamentaliai pakeitė tai, kaip žmonės mokosi, bendrauja ir užsiima verslu. Šiuo metu IT yra svarbiausias veiksnys, lemiantis sparčius visuomenės pokyčius. Šiandien IT taikomos daugelyje veiklos sričių, tarp jų ir švietimo, o su IT plėtojimu yra susiję daug įvairių institucijų. Tačiau IT vis dar yra nelengvas iššūkis ugdymo procesui. Naujos ugdymo galimybės skatina keisti mokymo ir ugdymo struktūrą, pamokos darbo organizavimą ir t. t. IT keičia ir švietimo prigimtį – ugdymo formą ir būdus, mokinių ir mokytojų vaidmenis šiame procese. IT bei besikeičiančios visuomenės poreikiai ir nuostatos lemia tradicinės švietimo sampratos, įprastų normų ir mokymo(-si) proceso dalyvių santykių kaitą bei kelia naujus reikalavimus visiems švietimo dalyviams.

Svarstant informacinių technologijų poveikį asmenybės ugdymui, svarbu akcentuoti, kad technologijų nulemtam kompetencijų kompleksiskumui būtinas ne tik aukštesnis mąstymo lygis, bet ir gebėjimas dirbti technologijų kuriamoje kultūroje. IT keičia žmonių gyvenimą daugybėje sričių. Pavyzdžiui, informacijos duomenų gausa ir galimybės dirbti su šiais duomenimis iš

esmės keičia mokymos(-si) metodus, formą, laiką. Virtualios bendravimo technologijos, imitaciniai (simuliaciniai) žaidimai daro sudėtingesnę socialinių ryšių sampratą. Vis dėlto pripažįstant technologijų kultūros vertę pažangai, svarbu įsiklausyti ir į įspėjimus apie mąstymo ir kalbos pokyčius, priklausomybę nuo kompiuterio ir dėl to kylančias grėsmes.

Kita vertus, gebėjimas suvokti technologijų veikiamą kultūrą – ne tik svarbus veiksnys, užtikrinantis gebėjimą naudotis technologijų teikiamomis galimybėmis, bet ir profesinės sėkmės pagrindas. Be to, IT naudojimas yra labai svarbus besimokančiųjų pažintinei, juslinei ir emocinei veiklai, todėl mokyklos turi rimtai atsižvelgti į IT integravimo į švietimo sistemą tendencijas. Kalbant apie kompetencijų ugdymą spartaus technologijų tobulėjimo amžiuje svarbu reikiamą dėmesį skirti etikai, sąmoningumui, vertybėms.

Šioje metodinėje knygoje, kurios rengime dalyvavo mokslininkai ir praktikai, kalbama apie IT integravimą į ugdymo procesą, vertybinių nuostatų formavimo reikšmę ir galimybes plėtoti mokyklos bendruomenės bendradarbiavimą.

Metodinėje knygoje pateikiami formaliojo ir neformaliojo ugdymo, vykstančio naudojant socialinės tinklaveikos priemones ir kitas informacines technologijas, pavyzdžiai. Praktiniai pavyzdžiai yra sėkmingai išbandyti įvairiose mokyklose, skirtingose švietimo srityse. Turinys grindžiamas mokymosi veiklos planavimo, mokymosi turinio rengimo, mokymosi scenarijais ir kitomis inovatyviomis didaktinėmis teorijomis.

IT taikymas ugdymo procese yra palyginti naujas reiškinys, todėl nėra tvirtai nusistovėjusių sąvokų, jų apibrėžimų. Šioje knygoje vartojome plačiai suprantamą informacinių technologijų sąvoką ir jos trumpinį IT, tačiau galimos ir kitos apibrėžtys, pavyzdžiui, IRT (informacijos ir ryšių technologijos) sąvoka, apimanti ir elektroninius ryšius, arba IKT (informacinės komunikacinės technologijos) terminas, kuris dažnai suprantamas kaip kompiuterinių programų, kompiuterinės įrangos panaudojimas perteikiant informaciją, mokant ir mokantis. Pastarąjį trumpinį vartojome aptardami pedagogo IKT taikymo kompetencijas, nes būtent toks trumpinys yra aptinkamas mokytojų kompetencijų apraše, švietimo dokumentuose, taip pat UNESCO mokytojų IKT kompetencijų standarte.

Metodinę knygą sudaro trys dalys. Pirmojoje dalyje „Teoriniai IT taikymo ugdymo procese aspektai“ aptariamas efektyvesnis mokyklos bendruomenės kūrimas, naudojant IT, mokyklos ir tėvų bendradarbiavimas, sudarant sąlygas mokytojams ir tėvams mokytis vieniems iš kitų. Šioje dalyje aptariamos skirtingos vertybinių nuostatų sistemos, ieškoma dorinio ugdymo galimybių ir IT vietos šiame procese, taip pat svarstomos IT sąsajos su besimokančiųjų poreikiais bei motyvacija.

Antroji dalis „IT kompetencijos pedagogo profesinėje veikloje“ skirta pristatyti mokytojams keliamus IT srities reikalavimus, ugdymo turinio atnaujinimo galimybes, vertinimo tendencijas.

Trečiojoje dalyje „IT taikymas ugdymo procese“ aptariamos įvairių internetinių technologijų panaudojimo ugdymo procese galimybės ir praktiniai panaudojimo aspektai. Šioje dalyje pristatoma, kaip praktiškai ugdymo procese naudoti forumus, filmuotos medžiagos, animacijos kūrimo, muzikos transliavimo, radijo, apklausų tinklalapius, e. pašta, bendravimą realiuoju laiku, socialinius tinklus, tinklaraščius, *Wiki* puslapius ir grupinio darbo sistemas bei mokomuosius filmus ir kompiuterinius žaidimus. Čia aprašomi ir mokytojų pateikti užduočių pavyzdžiai, kurie naudojami *Moodle* virtualiojoje aplinkoje.

Būdas, kaip IT panaudoti mokymo(-si) procese, yra nulemtas mokytojo žinių apie savo dalyką ir žinių apie IT galimybes. Kai kurie mokytojai renkasi IT priemones, susijusias su tam tikra tema, kiti IT naudoja leisdami mokiniams naujais būdais pristatyti darbus, nereikalaudami jokio tiesioginio pritaikymo temai. Vis dėlto prasmingiausia naudoti IT, siekiant besimokantiesiems perteikti dalyko žinias, skatinant juos naudotis IT įveikiant kilusius sunkumus ir atliekant užduotis. Tikimės, kad ši knyga, joje pateiktos teorinės ir praktinės įžvalgos, padės atrasti savo būdą, kuris bus pats efektyviausias Jūsų pamokose.

*Autorių vardu prof. Margarita Teresevičienė*





# Sąvokos ir apibrėžimai

**Asmenybė** – individo savitumas, reikšmingų pastovių jo savybių sistema, nusakanti jos vietą kurioje nors bendrijoje.

**Debesų kompiuterija** (angl. *Cloud Computing*) – galimybė naudotis kompiuterine ir programine įranga internete ir mokėti tik už tai, kiek buvo naudotasi teikiama paslauga, neatsižvelgiant į tai, kaip ir iš kur ta paslauga yra teikiama. *Debesj* reikėtų suprasti kaip metaforiškai įvardytą duomenų centrą, pasiekiamą internetu naudojant interneto naršyklę.

**Gmail** – e. pašto sistema, leidžianti naudotis labai talpia (virš 7,6 GB) nemokama pašto dėžute. Paštą galima tikrinti ir mobiliuoju telefonu. *Gmail* suteikia galimybę naudotis e. laiškų paieška, atliekama pagal laiško turinį, taip pat leidžia prie siunčiamo laiško prisegti iki 20 MB dydžio failą. Naudojantis *Gmail* sistema, laiškus galima rūšiuoti pagal temą, dėl to visi kokios nors temos laišakai visada bus kartu: pirmas laiškas, atsakymas į jį, atsakymas į atsakymą ir t. t.

**Google** – interneto paieškos sistema, įkurta Google Inc. kompanijos, kurios būstinė yra Mountain View (Kalifornija, JAV). Naudojantis *Google* sistema ieškoma interneto puslapių, naujienų grupių, internete esančių vaizdų ir kitų internetinių išteklių. *Google* taip pat siūlo ir papildomas paslaugas: *Google kalendorių*, *Google dokumentus*, interneto naršyklę *Google Chrome*, žemėlapius *Google Maps*, nuotraukų tvarkymo programą *Google Picasa* ir kt.

**Informacijos ir komunikacijos technologijos (IKT)** – technologijos, kurias pasitelkus kuriama, renkama, saugoma, transformuojama ir perduodama informacija.

**Kompetencija** – gebėjimas atlikti tam tikrą darbą (užduotį) realioje arba imituojamoje situacijoje.

**Moodle** (angl. *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) – atvirojo kodo žiniatinklinė virtualiojo mokymosi aplinka, sukurta, siekiant padėti pedagogams tinkle organizuoti mokymosi kursus.

**Pedagogo IKT kompetencija** – žinios, gebėjimai, požiūriai, vertybės, kitos asmenybės savybės, lemiančios sėkmingo IKT naudojimo pedagoginėje veikloje rezultatus. Pedagogo IKT kompetencija yra sudėtinė visos pedagoginės kompetencijos dalis.

**Profesinė veikla** – užduočių, atliekamų dirbant pagal konkrečią profesiją, visuma.

**Vertybė** – asmenybės veiklos ir elgesio motyvas, susijęs su objektais, labiausiai atitinkančiais materialinius, kultūrinius ir dvasinius asmenybės poreikius.

**Vertybinė nuostata** – individo dorovinių, socialinių, politinių, estetinių nuostatų sistema, pastovi asmenybės savybė, susijusi su siekiamu idealu. Vertybinė nuostata lemia svarbiausią elgesio kryptį, vieną ar kitą poelgį ar net atskirą veiksmą.

# 1 DALIS. TEORINIAI IT TAIKYMO UGDYMO PROCESĖ ASPEKTAI

## 1.1. Mokyklos bendruomenės bendradarbiavimo formos

*Sonata Dedūraitė*

**Šiame skyriuje aptariama:**

*Pastaruoju metu išsivysčiusiose Europos šalyse, siekiant išvengti įvairių visuomenės problemų ir sukrėtimų, vis didesnis dėmesys skiriamas bendruomenės svarbai. Mokyklos bendruomenės gyvenime vis svarbesnis tampa efektyvus bendradarbiavimas su tėvais. Mokyklos ir tėvų bendradarbiavimas sudaro sąlygas mokytojams ir tėvams mokytiis vieniems iš kitų, veiksmingai spręsti problemas. Bendravimas ir bendradarbiavimas tarp mokyklos bendruomenės grupių (mokyklos administracijos, mokytojų, tėvų ir vaikų) įgauna naujų efektyvių formų. Nors dažnomis vis dar išlieka pokalbio ir telefoninio bendravimo formos, populiarėja ir elektroninio pašto bei elektroninio dienyno naudojimas.*

### **Mokyklos bendruomenės vaidmuo**

Pereinamuoju laikotarpiu, vystantis rinkos ekonomikai ir įsigalint demokratinei politinei santvarkai, pastebimai išryškėjo nauji, dažnai negatyvūs mentaliniai visuomenės pokyčiai. Visuomenėje, o pirmiausia tarp jaunimo, plinta merkantiliškas mentalitetas, kai svarbiausiu laikomas komercinių interesų

tenkinimas, o tokios vertybės kaip „socialinė atsakomybė“ arba „žmogaus teisės“ vis labiau praranda savo reikšmę. Tą rodo, pavyzdžiui, nelankančių mokyklos vaikų skaičius ir padėtis (Ignatavičius, 2011).

Neįgyvendintos svajonės ir nepatenkinti poreikiai mažina bendro sugyvenimo, grindžiamo humanistinėmis vertybėmis, galimybes. Tokios tendencijos sunkina visuomenę konsoliduojančio bendruomeninio jausmo formavimąsi. Būtent bendruomenė labiausiai išsivysčiusiose Europos šalyse padeda išvengti įvairių visuomeninių sukrėtimų, nes bendruomenėje – dinamiškais, intensyviais ir teigiamais ryšiais bei įvairiapuse bendra veikla susijusiame socialiniame – formuojasi individo gebėjimai gyventi tolerantiškai ir solidariai, taikiai spręsti iškilančius nesusipratimus (Ignatavičius, 2011).

LR Švietimo įstatyme (nr. I-1489) sąvoka *mokyklos bendruomenė* apibrėžiama kaip vienos mokyklos mokytojai, mokiniai, jų tėvai ir kiti asmenys, kuriuos sieja mokymo(-si) toje mokykloje santykiai ir bendri švietimo tikslai. Tėvai (globėjai, rūpintojai), spręsdami vaiko ugdymo(-si) klausimus, privalo bendradarbiauti su mokyklos vadovu ar kitu švietimo teikėju, mokytojais, specialistais, teikiančiais specialiąją, psichologinę, socialinę pedagoginę ar kitokią pagalbą, sveikatos priežiūrą. Mokytojai turi ne tik užtikrinti ugdomų mokinių saugumą, geros kokybės ugdymą, ugdyti tvirtas mokinių dorovės, pilietines, tautines ir patriotines nuostatas, skatinti jų asmenybės galių plėtotę, bet ir nuolat informuoti tėvus (globėjus, rūpintojus) apie jų vaikų ugdymo(-si) poreikius ir pasiekimus. Taigi minėtame įstatyme numatoma, kad tėvai ir mokytojai turi bendradarbiauti, teikti ir gauti informaciją, ir kad jie yra atsakingi už vaiko ugdymo kokybę.

## Bendradarbiavimas su tėvais

Vaiko socializacijos procese pagrindinį vaidmenį atlieka šeima, po to ir mokykla. Psichologiniu požiūriu šeima yra pagrindinė socialinė institucija, kurioje auga, bręsta ir ugdoma asmenybė. Pastaruoju metu pastebima, kad tarp mokyklos ir mokinių tėvų jaučiamas vis didesnis atotrūkis, nors mokinių tėvai yra tikrai suinteresuota mokyklos bendruomenės dalis, mokanti mokesčius, skiriamus ir mokyklos išlaikymui. Kita vertus, pati mokykla gali efektyviai veikti tik jausdama visuomenės paramą ir palaikymą. Todėl vis daugiau dėmesio

skiriama siekiui išsiaiškinti tėvų poreikius: kokios mokyklos jų vaikams reikia, kaip tėvai galėtų prisidėti prie mokyklos veiklos, kad ji atitiktų jų, kaip visuomenės dalies ir mokesčių mokėtojų, lūkesčius (Fylling, Sandvin, 1998).

Pastaruoju metu vis daugėja pedagogų, kurie, ugdydami vaiką, jo tėvus priima kaip lygiaverčius partnerius. Šiems pokyčiams įtakos turėjo ne tik tėvų teisės dalyvauti ugdymo procese pripažinimas, bet ir praktikoje išryškėjęs didesnis tėvų pagalba (materialinės ar kt.) mokyklai poreikis. Tokia partnerystė gali turėti mažiausiai dvi formas: tėvai – partneriai, padedantys vaikui mokytis, ir tėvai – partneriai, padedantys priimti mokyklai svarbius sprendimus (Fylling, Sandvin, 1998). Lietuvoje, kaip ir visoje Europoje, atlikta daug tyrimų, kurių rezultatai įrodo, kad vaikai, kurių tėvai glaudžiai bendradarbiauja su mokytojais, geriau mokosi ir jaučiasi mokykloje.

Tyrimai JAV parodė, kad pagrindinės JAV mokytojų ir tėvų bendradarbiavimo formos yra kasdieninis informavimas raštu (kiekvieną dieną), tėvų – mokytojų konferencijos (paprastai 2 kartus per mėnesį), konsultacinės valandos (bet kada galima rašyti laiškus arba paskirti susitikimo laiką). Be to, išskiriamos kelios neformalaus bendravimo formos: mokytojų, tėvų ir administracijos (MTA) susitikimai, aktyvus tėvų dalyvavimas įvairioje mokyklos veikloje (pvz., išvykose), papildoma (skubi) pagalba mokytojui klasėje.

Vokietijoje atliktos apklausos rezultatai buvo panašūs (informavimas dažniausiai vyksta raštu, taip pat dažnai organizuojamos tėvų ir mokytojų konferencijos), tačiau mokyklose yra sudaromas reguliarus tėvų ir mokytojų susitikimų tvarkaraštis, rengiami bendri mokytojų ir tėvų vakarai, pusryčiai.

Apklausos, vykdytos Ispanijoje, atsakymai atskleidė, kad tėvų informavimas raštu, tėvų ir mokytojų konferencijos organizuojamos retai, reguliaraus susitikimų tvarkaraščio mokykloje nėra, pusryčiai su tėvais neorganizuojami, tačiau kiekvieną pirmadienį po pietų yra konsultacinės valandos, kai tėvai gali ateiti į mokyklą ir susitikti su mokytojais, mokyklos administracija; kilus poreikiui, organizuojami tėvų ir mokytojų vakarai. Neformalus bendravimas vyksta, kai šeimos kartu su mokytojais rengia bendras išvykas, tėvai dalyvauja pamokose. Tėvai mokykloje aktyviai dalyvauja sprendžiant vaikų švietimo klausimus (IPC, 2010).

Didžiojoje Britanijoje, kurioje vis didėja atotrūkis tarp turtingų ir skurdžių šeimų, auga nepilnų šeimų skaičius, šeimos mokymasis kartu laikomas svarbia priemone, padedančia visuomenei formuotis ir keistis. Tėvų mokymasis kartu su vaikais padeda stiprinti šeimos vaidmens suvokimą, keičia supratimą apie švietimo svarbą ir kuria stiprią vietos bendruomenę. Pastebima, kad šeimų mokymasis kartu daro įtaką mokinių pasitikėjimui savimi ir savigarbai, bendravimo tarp tėvų ir vaikų įgūdžiams, supratimui apie šeimos svarbą mokyklos bendruomenėje, komunikacijai tarp mokyklos ir šeimos, tėvų įtraukimui, pasitikėjimui tarp mokytojų ir šeimos, pamokų išmokimui (Street, 1998).

Dobranskienės (2002) teigimu, egzistuoja įvairios mokyklos bendradarbiavimo su tėvais formos: tėvų dalyvavimas mokyklos taryboje, klasių tėvų tarybų veikla, tėvų susirinkimai, edukologinio švietimo užsiėmimai tėvams, pedagoginės konsultacijos, renginiai, šventės. Baranauskienė (2000) teigia, kad mokykla turi tapti ne objektu, kurį kas nors tvarko iš aukščiau, o subjektu – veikėju su savo „veidu“ ir tradicijomis. Bendradarbiavimas turi būti grindžiamas ne vienpusiška informacija, bet dalijimusi patirtimi. Tėvai mokykloje turėtų būti ne svečiai, o bendruomenės nariai. Bendrauti su tėvais reikia taip, kad jie nesijaustų tik vykdančios mokyklos instrukcijas, bet rodytų iniciatyvą, įsitrauktų į konkrečią veiklą. Pastebima, kad glaudžiai bendradarbiaujant su tėvais, gerėja mokinio pasiekimai ir elgesys, mokytojai ir tėvai pradeda geriau suprasti ir gerbti vienas kitą (Krumm, 1994).

Bendradarbiavimo su tėvais formas galima skirti į tris grupes: individualus bendradarbiavimas, bendradarbiavimas grupėse, kolektyvinis bendradarbiavimas (Dapkienė, 1997). Individualaus bendradarbiavimo formos – tai lankymasis mokinio namuose, tėvų pakvietimas į mokyklą, pokalbiai telefonu, susirašinėjimas ir kt. Susirašinėjimas su tėvais gali vykti įvairiai: reikiama informacija rašoma į pasiekimų ar pažymių knygeles, į specialiai susirašinėjimui skirtus sąsiuvinius, taip pat gali būti siunčiami laiškėliai. Susirašinėjant tėvams perduodama informacija apie vaiko pasiekimus, pažangą, elgesį, pranešama apie moksleivio bendravimą su klasės kolektyvu, pastebėtas teigiamas ir neigiamas savybes. Mokyklos ir tėvų bendradarbiavimas sudaro sąlygas mokytojams ir tėvams mokytis vieniems iš kitų, veiksmingai spręsti socialines problemas. Sociologiniai tyrimai

ir mokyklų praktika rodo, kad nėra tėvų, nenorinčių bendradarbiauti su mokykla ir mokytojais, tiesiog dažnai neatrandamos priemonės, veiklos būdai, padedantys įtraukti tėvus į šį procesą.

2010 m. Ugdymo plėtotės centro atliktos apklausos „Kaip tėvai dalyvauja mokyklos bendruomenės gyvenime“ rezultatai atskleidžia tėvų nuomonę, kad jų įtraukimas į mokyklos bendruomenę šiandien yra nepakankamas, be to, pedagoginė bendruomenė nėra pakankamai pasirengusi ir motyvuota įtraukti tėvus į mokyklos bendruomenės veiklą ir ugdymo turinį. Dėmesį reikėtų atkreipti į vieną svarbų tėvų pastebėjimą, kad mokyklos apsiriboja įprastomis bendravimo ir bendradarbiavimo formomis, iš kurių dažniausia – susirinkimai.

## Vertybinių nuostatų ugdymas formalioje ir neformalioje veikloje

Vertybės veikia ne vieną kurią nors žmogaus pažinimo ar emocinę sritį, o visą asmenybę. Jos lemia žmogaus pastangas ir elgesį, daro įtaką principams, kuriais žmogus remiasi. Mokiniui, pradėjęs lankyti mokyklą, jo šeimoje išsiugdytos vertybinės nuostatos gali žadinti arba slopinti norą mokytis, be to, vertybės padeda asimiliuotis bendruomenėje. Vertybių poveikį asmenybės dvasinei raidai sunku įvertinti, tačiau aišku, kad vertybinio ugdymo tikslas yra visų žmogaus galių raiška (Zabukienė, 2005).

Pedagogikos mokslas ieško būdų padėti kiekvienam mokiniui pasirinkti jo interesus ir galimybes atitinkantį ugdymo turinį bei naudingiausias mokymosi technologijas. Anot Maceinos, mokykla daro didelę įtaką ugdant vertybes. Jo teigimu, be šeimos, valstybės ir bažnyčios, mokykla yra labiausiai organizuotas vertybinio auklėjimo veiksnys, todėl pagrindinis mokymo uždavinys – vertybinio auklėjimo principą išplėsti taip, kad jis apimtų visas mokyklos darbo sritis.

Pastaraisiais metais ekonominiai, politiniai, socialiniai pokyčiai, vykstantys Lietuvoje, daro didelę įtaką visuomenės narių vertybinėms orientacijoms. Gyvename tokiu metu, kai ryškūs visuomenės lūžiai leidžia pastebėti akivaizdžius vertybinių nuostatų pokyčius – vienų vertybių devalvaciją, o kitų – sureikšminimą (Zabukienė, 2005).

Vertybės yra tos gijos, kurios jungia asmenis, sudaro santykių pamatą. Nors kitose veiklos srityse santykiai tik daro poveikį veiklos kokybei, pedagoginiame darbe vertybių eliminavimas visai sutrikdo ugdymą, nes taip eliminuojamas sąveikos pamatas. Priešingu atveju prasideda ugdymo imitacija, tiksliau, dresūra, kuri gali suteikti aukštą žinių ar gebėjimų lygį, tačiau neskatina asmenybės pokyčių plėtros, o blogiausiu atveju – net ugdo antidorovines vertybes (Laužackas, 2005).

Mokykla yra ta vieta, kurioje europiečiai praleidžia mažiausiai devynerius arba dešimt metų. Mokykloje jie įgyja pagrindinių žinių, įgūdžių bei sugebėjimų, formuoja savo požiūrį ir perima daug esminių normų, vertybių, kurios išlieka visą gyvenimą. Papildydama tėvų vaidmenį mokykla gali padėti asmenims ugdyti talentą ir panaudoti jų asmeninio (emocinio ir intelektualinio) tobulėjimo ir asmeninės gerovės siekimo galimybes. Mokykloje vaikai turi būti ruošiami gyvenimui šiuolaikiniame pasaulyje, todėl būtent čia jie turi būti skatinami mokytis visą gyvenimą. Geras mokyklinis išsilavinimas yra toks, kai vaikai mokomi pilietiškumo, solidarumo ir demokratijos, kai jie išmokomi būti atviros ir demokratiškos visuomenės nariais.

Tyrimai atskleidžia (Zabukienė, 2005), kad neformaliajame švietime mokinių vertybines nuostatas labiausiai ugdo:

- projektinė veikla: bendras darbas, vieno tikslo siekimas ugdo toleranciją, moko derinti nuomones, padeda atskleisti sugebėjimus, skatina bendradarbiavimą;
- savanoriškų socialinių programų įgyvendinimas: socialinėmis programomis siekiama ugdyti nesavanaudiško tarnavimo kitiems įprotį, lygybės ir solidarumo su žmonėmis, turinčiais kitokias socialines galimybes nei dauguma, nuostatas;
- mokinių organizacijų veiklos skatinimas (maironiečiai, ateitininkai, skautai ir pan.): mokinių organizacijos yra būtinos, nes vien formali švietimo sistema negali įgyvendinti Lietuvos švietimo koncepcijoje keliamų tikslų; taigi mokinių organizacijos ugdo savanoriškumą, atvirą ir neformalų bendravimą, bendradarbiavimo ir darbo komandoje įgūdžius, vadovavimo kompetenciją, socialinę atsakomybę, toleranciją, skatina pilietines iniciatyvas.



Ugdant vertybines nuostatas labai aktualu yra tai, kad papildomo ugdymo sistema būtų orientuota ne vien į mokymo rezultatų siekimą, bet ir į mokinių dorovinio ugdymo kokybę.

## Naujovių diegimas

Ekonominiai ir socialiniai Europos Sąjungos pokyčiai atneša ne tik naujų galimybių, bet ir iššūkių. Jaunimui, siekiančiam sėkmingai prisitaikyti ir veikti visuomenėje, kuriai vis labiau būdinga įvairovė, reikia įvairesnių gebėjimų nei bet kada iki šiol. Daugelis jaunuolių dirbs darbus, kurie kol kas neegzistuoja, taigi prireiks užsienio kalbų, išsamių žinių apie kitas kultūras, verslumo įgūdžių ir kt. Technologijos pakeis pasaulį taip, kaip dar neįsivaizduojame. Būtina akcentuoti, kad šiame sudėtingame pasaulyje kūrybiškumas ir gebėjimas mokytis bei kurti naujoves bus ne mažiau svarbūs (o gal net svarbesni) nei tam tikros srities žinios, kurios palyginti greitai sensta. Taigi ateityje turėtų tapti įprasta mokytis visą gyvenimą (Komisijos komunikatas, 2006).

Ir švietimo, ir verslo atstovai pripažįsta, kad gebėjimas bendradarbiauti, nestandartinis mąstymas ir kūrybiškumas yra labai svarbūs ateities piliečiams. Be to, sugebėjimas „nenustoti mokytis nuolatinių pokyčių ir sudėtingos visuomenės akivaizdoje“ gali tapti esmine sėkmingo gyvavimo sparčiai besivystančiame pasaulyje prielaida (Fullan, 1999).

Visuomenės raidos ir švietimo kaitos problemos stipriausiai užgula mokytojų pečius. Viena vertus, „negalime sukurti besimokančios visuomenės nepavertę mokytojo profesionaliu besimokančiuoju“ (Fullan, 1999). Mokytojas – besimokančios visuomenės pilietis, todėl jo asmeninės savybės – atvirumas naujovėms, kūrybiškumas, bendradarbiavimo įgūdžiai ir pasiryžimas nuolat atnaujinti savo žinias – yra kertinės sėkmės prielaidos. Antra vertus, svarbus ir tinkamas mokytojo profesinis pasirengimas. Mokytojas turi suprasti besimokančios visuomenės tikslus, išmanyti naujus mokymo metodus ir priemones (Markauskaitė, 2011).

Mokslininkai dažniausiai nurodo dvi pagrindines priežastis, dėl kurių mokyklose diegiamos informacinės technologijos:

1. *Pedagoginė*. Švietimo specialistai pastebėjo, kad naudodami technologines priemones moksleiviai geriau ir greičiau išmoka medžiagą ir išsiugdo reikiamus įgūdžius. Ištirta, kad moksleivių, besinaudojančių kompiuteriu, rezultatai vidutiniškai yra 10–15 % geresni nei nesinaudojančių. Be to, informacinės technologijos gali padėti įgyvendinti naujus švietimo tikslus ir įveikti švietimo atotrūkį nuo ekonominės ir visuomeninės realybės. Kompiuteriai ir komunikacinės technologijos suteikia informacijos šaltinių ir bendravimo priemonių įvairovę, padeda sukurti mokymo(-si) aplinką, kurioje lengviau ugdyti kritinio mąstymo įgūdžius, integruoti įvairius dalykus, taikyti aktyvius mokymo metodus, realizuoti individualius vaiko gebėjimus, mokyti dirbti individualiai ir grupėje (Getting America's students, 1996). Švietimo kaitos specialistai informacines technologijas laiko priemone, galinčia paspartinti modernių didaktikos principų diegimą.
2. *Socialinė*. Informacijos gausa, sparti komunikacijos tinklo plėtra atvėrė naujas galimybes gauti bei skleisti informaciją, bendrauti, išsakyti savo nuomonę bei aktyviai dalyvauti visuomeniniame ir politiniame gyvenime. Nuo sugebėjimo naudoti šiuolaikines informacijos ir komunikacijos priemones, gauti, apdoroti bei skleisti informaciją priklausys piliečio galimybės dalyvauti kuriant visuomenę (Tiffin, Rajasingham, 1995).

## IT panaudojimo galimybės mokyklos bendruomenės bendradarbiavimui

Mokytojų veiklos kaita ir didėjantys reikalavimai ugdymo proceso kokybei lemia bendradarbiavimo priemonių pasirinkimą. Todėl vis dažniau tradicines bendradarbiavimo priemones keičia modernios. Pedagogai gali naudotis įvairiomis informacinėmis technologijomis ir programomis ieškodami aktualios medžiagos, bendraudami su kolegomis, rengdami bendrus projektus ir tobulindami ugdymo turinį (Chreptavičienė, Tautkevičienė, 2010).

Bendradarbiavimui skirtų technologijų paskirtis – padėti efektyviau spręsti bendras problemas ir užduotis, greičiau pasiekti tikslą. Bendradarbiavimui naudojamų technologijų grupei priklauso technologijos, kurių pagalba

užtikrinama efektyvi komunikacija, suteikiama galimybė dalintis informacija ir žiniomis, atlikti bendrus darbus. Tokiai technologijų grupei priskiriamas elektroninis paštas, pokalbių svetainės, interneto telefonija (*Skype*), *Wiki* puslapiai, socialiniai tinklai (angl. *social networks*), nuorodų dalijimosi sistemos (angl. *bookmarking system*), tinklaraščiai (angl. *blogs*) ir kitos pastaraisiais metais ypatingai sparčiai besivystančios *saityno 2.0 (Web 2.0)* technologijos. Mokytojas taip pat gali apsilankyti virtualiosiose mokymo(-si) aplinkose, mokymo(-si) svetainėse. Tokie tinklalapiai padeda sekti naujoves, informacines technologijas integruoti į įvairių dalykų ugdymo turinį (Chreptavičienė, Tautkevičienė, 2010).

Informacinių technologijų naudojimas pamokose sudaro sąlygas gerinti mokinių įgūdžius, sėkmingai ugdyti jų kritinį mąstymą. Galima teigti, kad IT sudaro galimybę „laužyti“ sienas tarp klasių. Tai galimybė mokytis realiuoju laiku nuotoliniu būdu, bendraujant su ekspertais valdyti mikroskopus laboratorijose, būnant už tūstančių kilometrų nuo realios įvykio vietos (Jackson, 2005).

Pastaraisiais metais visuomenės iniciatyva kuriami portalai ar duomenų bazės, suteikiantys galimybę bendrauti, bendradarbiauti, skleisti, kaupti, saugoti ir atnaujinti informaciją sklaidai (Šimanėlis, 2007). Pagrindinis šių technologinių priemonių privalumas yra tas, kad įvairių sričių atstovai gali kurti, komunikuoti, dalintis patirtimi ir tobulinti jiems aktualią informaciją vienoje vietoje. Ši informacija yra laisvai prieinama, o ją įkelti ir tobulinti gali visi – taip panaudojamas intelektinis visos bendruomenės potencialas, o sistema įgauna tokią formą, kuri tenkina ją naudojančią bendruomenę.

Internetas yra milžiniškas mokymo(-si) išteklių ir galimybių šaltinis, todėl juo turėtų būti naudojama ir kuriant orientuoto mokymo(-si) tiltus, skatinančius mokyklos bendruomenės bendravimo ir bendradarbiavimo dviasį (Starr, 2000). Nereikia nė dvejų metų, kad sukurtoje svetainėje atsirastų tūkstančiai nuorodų į aktualias sritis, kaip: sveikata, fizinis lavinimas, dailė, muzika, e. knygų biblioteka ir pan. Kiekvienas bendruomenės atstovas turi rasti jam aktualią informaciją (tiksliau nuorodą į ją). Skiltyje tėvams turi būti pateikiama ne tik tai, kas susiję su vaiko ugdymu, bet ir kita jiems aktuali, įdomi bei naudinga informacija. Tėvų įtraukimas į tinklo kūrimą sudarytų sąlygas plėtotis

ryšiui tarp namų ir mokyklos, skatintų šeimos narius daugiau domėtis vaiko veikla mokykloje. Skiltyje mokytojams galėtų atsirasti nuorodos į pamokų planus, metodų pavyzdžius, geruosius klasės valdymo pavyzdžius ir pan. Mokytojams tai būtų puiki galimybė pamokas organizuoti kitaip, sudarant sąlygas mokiniams mokytis patiems. Sukurti mokyklos bendruomenės tiltą nėra sudėtinga, o tai yra labai veiksminga priemonė, padedanti palaikyti veiksmingą mokyklos bendruomenės partnerystę.

## IT naudojimas įtraukiant mokyklos bendruomenę ir ugdant vertybines nuostatas: tyrimo rezultatai

2011 m. atlikto tyrimo duomenys buvo rinkti internetu – prašant atsakyti į 20 klausimų. Tyrime dalyvavo 79 mokyklos iš įvairių Lietuvos miestų ir miestelių. Tyrimu siekta išsiaiškinti, kaip informacinės technologijos naudojamos mokyklos bendruomenę įtraukiant į mokyklos gyvenimą, bendraujant, bendradarbiaujant ir ugdant vertybines nuostatas. Apklausoje dalyvavo įvairių tipų mokyklos: pagrindinės – 30 mokyklų (38 %), vidurinės – 15 (19 %), gimnazijos – 14 (18 %), pradinės – 9 (11 %) ir kitos mokyklos – 11 (14 %).

Tyrimo metu išsiaiškinta, kad, turėdami klausimų, pasiūlymų, nusiskundimų, mokinių tėvai / globėjai su mokykla dažniausiai bendrauja telefonu (34 %), e. paštu (22 %), ateina į mokyklą individualiam pokalbiui (18 %), bendrauja e. dienyne (11 %), sužino apie tai, kas vyksta mokykloje, iš internetinio puslapio (7 %). Atsakymai rodo, kad turėdami klausimų, pasiūlymų, nusiskundimų mokiniai dažniausiai juos pateikia tiesiogiai žodžiu (38 %), raštu (19 %), e. paštu (14 %), telefonu (8 %) arba e. dienyne (4 %). Mokytojai, turėdami klausimų, pasiūlymų, nusiskundimų, dažniausiai juos išsako žodžiu (28 %), rašo e. laiškus (25 %), skambina telefonu (22 %), kreipiasi raštu (11 %) arba pateikia klausimus, pasiūlymus e. dienyne (7 %).

Pateikti atsakymai atskleidžia respondentų nuomonę, kad skirtingų Lietuvos mokyklų bendradarbiavimas dažniausiai vyksta internetiniais puslapiais (38 %), e. paštu (24 %) ir telefonu (17 %). Didžioji dalis respondentų (75 %) nurodė, kad būtų naudinga visoms Lietuvos mokykloms turėti bendrą erdvę, kurioje jos galėtų viešinti savo mokyklos gerą patirtį. Tai leistų sutaupyti laiko, įgyti gerosios patirties iš kolegų, greičiau surasti bendraminčių.

## Literatūra

Baranauskienė D., 2000, Pradinė mokykla ir šeima. – *Mokykla* 4.

Chreptavičienė V., Tautkevičienė G., 2010, Informacinių technologijų panaudojimas pedagogų bendradarbiavimui: pedagoginės informacijos duomenų bazės „Korys“ atvejis. – *Socialiniai mokslai* 2(68), 85–93.

Dapkienė S., 1997, Klasės auklėtojas ir auklėtinio šeima: mokomasis leidinys. Šiauliai: Saulės Delta.

Dobranskienė R., 2002, *Mokyklos bendruomenės vadyba*: monografija. Šilutė: Prūsija.

Fullan M., 1999, *Pokyčių jėgos: skverbimasis į ugdymo reformos gelmes*. Vilnius: Tyto alba.

Fylling I., Sandvin J. T., 1998, *Parents, schools and special education*. Norway: Nordland Research Institute.

Getting America's Students Ready for the 21st Century, 1996. – *Meeting the technology Literacy Challenge. A report to the Nation on Technology and Education*. USA: United States Department of Education.

Ignatavičius S., 2011, *Pilietinių vertybinių nuostatų ugdymas 5-oje klasėje mokantis Lietuvos istorijos kursą*. Prieiga internetu: <http://www.pilietinis-ugdymas.smm.lt/info/tyrimai.html>, žiūrėta 2011-04-10.

IPC – International Project, 2010, *How teachers cooperate and work with parents. An international comparison between America, Germany and Spain*.

Jackson L., 2005, *Computers in the High School Classroom*. Prieiga internetu: [http://www.education-world.com/a\\_tech/tech/tech211.shtml](http://www.education-world.com/a_tech/tech/tech211.shtml), žiūrėta 2012-03-23.

Komisijos komunikatas, 2006, *Europos švietimo ir mokymo sistemų veiksmingumas ir teisingumas*. COM 481.

Krumm V., 1994, Pedagoginis mokytojų ir mokinių tėvų bendradarbiavimas: mokytojų pozicija. – *Mokykla* 7.

Laužackas R., 2005, *Profesinio rengimo metodologija. Monografija*. Kaunas: VDU leidykla.

*Lietuvos respublikos švietimo įstatymas* I-1489.

Markauskaitė L., 2011, *Mokytojai informacijos amžiuje*. Prieiga internetu: [http://np.ipc.lt/medziaga/mokytojai\\_informacijos\\_amziuje\\_lt.html](http://np.ipc.lt/medziaga/mokytojai_informacijos_amziuje_lt.html), žiūrėta 2011-04-10.

Starr L., 2000, *Teacher – Created Web Sites Link Home and School – Virtually!*  
Prieiga internetu: [http://www.educationworld.com/a\\_tech/tech008.shtml](http://www.educationworld.com/a_tech/tech008.shtml), žiūrėta 2012-03-23.

Street P., 1998, *Home-School Cooperation at the Secondary Level in the United Kingdom.*  
Prieiga internetu: <http://www.questia.com/googleScholar.qst?docId=5002292907>, žiūrėta 2012-03-23.

Šimanėlis R., 2007, *Pedagoginės informacijos duomenų bazės „Korys“ koncepcijos ir naudojimo medžiaga.*

Tiffin J., Rajasingham L., 1995, *In Search of the Virtual Class. Education in an Information Society.* London: Routledge.

Zabukienė N., 2005, *Mokyklos vadovo vaidmuo ugdant moksleivių vertybines nuostatas.* Vilnius: VPU.

## 1.2. Vertybinių nuostatų diegimas panaudojant IT priemones

*Sigitas Daukilas*

### Šiame skyriuje aptariama:

*Remiantis vertybinių nuostatų ugdymo principu, mokytojams siūloma vertybines nuostatas diegti pritaikant jas besimokančiųjų ego lygmeniui bei ugdymo procese naudojant IT. Skyriuje apžvelgus skirtingas vertybinių nuostatų sistemas, aptariamos dorinio ugdymo galimybės IT taikymo atveju. Vertybinių nuostatų formavimosi procesas dažniausiai yra siejamas su mokinio emociniais išgyvenimais, kuriuos jis patiria interaktyviai pažindamas tas žinias, kurias gauna iš mokytojo arba randa pats įvairių priemonių pagalba. Todėl kuriant e. mokymo(-si) priemones, būtina dėmesį skirti ne tik žinioms, bet ir vertybių sistemai, kurią mokytojas pateikia mokymo(-si) turinyje. Prieš pradėdant taikyti mokomąją programinę įrangą, būtina įsitikinti jos kokybę.*

### Vertybinių nuostatų ugdymo principas

Pedagogams ir mokslininkams nerimą kelia klausimas, kas lemia vis dažnėjančią delinkventišką vaikų elgesį: kompiuterių bei informacinių technologijų (IT) atsiradimas ir jų naudojimas pedagoginiame procese ar mūsų tradicinio bendravimo kultūra, jos kokybė, intensyvėjantis gyvenimo būdas, nuolatinė laiko stoka ir kiti realų bendravimą trikdančios veiksniai.

Vykstant asmenybės raidos ir pažinimo procesams vertybes galima užtikrinti pažinimą siejant su besimokančiojo asmenybės ego lygmeniu (Marzano, 2005), taip pat skatinant reflektyvų pažinimą interaktyviai vertinant vertybes, ypač pozityvistinės metodologijos prasme (gėrio, tiesos, grožio kategorijų dominavimas vertinant vertybes).

Demokratinėje visuomenėje, kuriai būdinga liberali ir atvira švietimo kultūra, individo (ugdytinio) vertybių negalima standartizuoti ar išugdyti pasitelkus prievartinį ugdymą. Todėl vertybinių nuostatų ugdymo principas teigia, kad įvairios gyvenimo vertybės jaunuolių gyvenimo būdu (vertybine nuostata) tampa tada, kai jaunimas yra skatinamas interaktyviai pažinti vertybes, o pastarųjų turinys yra pateikiamas siejant jį su besimokančiojo asmenybės *ego* lygmeniu ir sukuriant tinkamą (pozityvią) emocinę vertybių metarefleksijos aplinką.

Atsižvelgiant į šį kontekstą vertybinių nuostatų ugdymo modelis suvokiamas kaip pedagogui būtinų žinių visuma, kurią taikydamas savo profesinėje veikloje mokiniui žinias jis perteikia taip, kad pastarasis jas suvokia reflektuodamas ir vertindamas savo asmenybės *ego* lygmeniu, jam priimtina IT forma. Tokiomis aplinkybėmis mokinys skatinamas sąmoningai apsispręsti renkantis vertybes ir kuriant savo prasmingo gyvenimo strategijas.

## Vertybių sistema. Požymiai

Auklėjimą grindžiant *idealistinėmis (transcendentinėmis) vertybėmis* svarbiausiomis laikomos dieviškosios dorybės (tikėjimas, viltis, meilė) ir jomis grindžiamos pagrindinės žemiškosios dorybės (išmintingumas, teisingumas, tvirtumas, susivaldymas). Žemiškosios vertybės (turtas, malonumai, garbė) yra laikomos laikinomis, nykstančiomis, nepajėgiomis padaryti žmogų laimingą. Jos svarbios žmogui tik todėl, kad padeda siekti aukščiausios vertybės – gyvenimo prasmės. Tai silpnoji šios vertybių sistemos vieta, nes gyvenimo prasmės žmogus skatinamas ieškoti pomirtinėje laimėje.

*Sociocentrinėmis vertybėmis* grindžiamame auklėjime aukščiausia vertybe laikoma žmonija, siekiama, kad formuotųsi teigiamas požiūris į dideles ar mažas žmonių grupes, į kiekvieną žmogų, žmonių veiklą. Sociocentrinėmis vertybėmis grindžiamame auklėjime deklaruojamos tokios vertybės kaip lygybė, brolybė, humaniškumas, solidarumas, santarvė, taika, darbas, kūryba ir pan. Vertybių ištakomis laikoma visuomenė ir jos grupės, o aukščiausia vertybe – žmonijos gerovė. Sociocentrinėmis vertybėmis paremtame auklėjime jaučiamas prieštaravimas tarp altruizmo ir asmeninio arba grupės egoizmo, nes žmogui yra labai sunku visą gyvenimą aukotis.



Auklėjimą grindžiant *antropocentrinėmis vertybėmis*, visų vertybių sistemoje aukštinama individualybė, manoma, kad išreiškusių ir išplėtojusių savo galias individų bendrija yra visuotinės žmonių gerovės prielaida. Pagrindinės antropocentrinės vertybės grindžiamo auklėjimo vertybės yra laisvė, saviraiška, asmenybės autonomiškumas, atsakingumas, tolerancija, nuoširdumas, individualumas. Šiomis vertybėmis išreikštą elgseną reguliuoja vidinės aktyvinančios ir stabdančios jėgos, ir tai auklėjimą daro visavertį.

Vertybes pedagogai dažniausiai vertina atsižvelgdami į visuomenę, į individą arba į visuomenės ir individo santykį. Visuomenės, netgi žmonijos lygmeniu, vertybė yra tai, kas padeda tobulinti visuomenės ar žmonijos gyvenimą, daryti jį prasmingesnį ir priimtinesnį visos visuomenės nariams. Tokios vertybės laikomos *bendražmogiškosiomis vertybėmis*.

Informacinės visuomenės kūrimo sąlygomis išryškėja tos vertybės, kurios yra būtinos aktyviai dalyvaujant informacinėje veikloje. *Informacinės kultūros vertybės* gali būti ne tik esminis dalykas, skatinantis jaunosios kartos žmones gyventi kartu darnoje, bet ir motyvacinis stimulus šios kultūros žmonėms. Tokia metodologinė nuostata visuomenei yra reikšminga, nes: 1) informacinės visuomenės priemonės skatina individo socialumo plėtotę, 2) informacinės visuomenės priemonės trikdo žmonių socialinę raidą realaus komunikavimo sąlygomis (pvz., imitaciniai (simuliaciniai) žaidimai). Laikantis vertybinių nuostatų ugdymo principo, moksleivių, kaip informacinės kultūros vertybių dalininkų, vertybių ugdymą svarbu sieti su jų *ego* lygmeniu.

Ugdant visapusišką asmenybę svarbu apimti visas vertybių sistemas, juolab, kad ugdytojai atstovauja taip pat visoms sistemoms. Klasifikuoti vertybes į tam tikras hierarchines sistemas yra gana sunku, tačiau pedagogui žinoti atskirų vertybių grupių požymius būtina. Tam galima pasinaudoti pirmosios lentelės turiniu.

1 lentelė. Esminiai vertybių požymiai (pagal Palujanskienė, Daukila, 2005)

VERTYBIŲ GRUPĖS PAVADINIMAS	VERTYBIŲ APIBŪDINIMAS
„Redukuotos“ dorovės vertybės	Dėkingumas (atsilyginimas, skolų vengimas)
	Disciplinuotumas (santūrumas, priešinimasis pagundoms)
	Santūrumas (jausmų ir veikslių kraštutinumo vengimas)
	Dorovė (moralės principų laikymasis)
Krikščioniškosios vertybės	Dvasinė ramybė (vidinė pusiausvyra, harmonija)
	Dvasinis gyvenimas (dvasinių, nematerialių dalykų svarba)
	Kuklumas
	Religingumas (religinių įsitikinimų laikymasis)
	Atlaidumas (pasiruošimas atleisti kitiems)
Išorinės dorovės atribucijos vertybės	Mandagumas (paslaugumas, geros manieros)
	Pareigingumas (įsipareigojimų vykdymas)
	Tvarkingumas (dailumas, švara)
	Blaivybė (gyvenimas be alkoholio ir kitų svaigalų)
Sociotarinės vertybės	Lygybė (visiems vienodos galimybės)
	Socialinė tvarka (visuomenės stabilumas)
	Nacionalinis saugumas (tautos saugumas nuo priešų)
	Taika pasaulyje (be karo ir konfliktų)
	Pagarba tradicijoms (nuo seno gerbiamų papročių išlaikymas)
	Santarvė su gamta (prisiderinimas prie gamtos, buvimas gamtoje)
	Socialinis teisingumas (neteisybės taisymas, rūpinimasis silpnais)
	Aplinkosauga (gamtos saugojimas)
	Tautiškas (meilė savo kraštui ir kultūrai)

Estetinės vertybės	Kūrybingumas (unikalumas, vaizduotė)
	Grožio pasaulis (gamtos ir meno kūrinų grožis)
Kognityvinės arba pažinimo vertybės	Plačios pažiūros (tolerancija įvairioms idėjoms, įsitikinimams)
	Kompetencija (kvalifikacija ir veiksmingumas)
	Intelektualumas (logiškumas, mąstymas)
	Pažinimas (domėjimasis viskuo)
	Profesinis tobulumas
Fundamentaliosios dorovės vertybės	Pagarba tėvams ir pagyvenusiems
	Sąžiningumas (tikrumas, nuoširdumas)
	Atsakomybė
Sveikatos ir sveikos gyvensenos vertybės	Sveikata (gera fizinė ir psichinė būklė) Sveikas gyvenimo būdas
Šeimos gerovės vertybės	Šeimos gerovė (rūpinimasis artimaisiais)
Gyvenimo prasmės vertybės	Žmogaus raiškos sričių darna (į tai nukreiptas gyvenimo tikslas)
	Brandi meilė (gili emocinė ir dvasinė draugystė)
	Tikslo turėjimas (apsisprendimas)
	Socialinių santykių palaikymo vertybės
	Mėgstamas darbas
	Pasitenkinimas, supratimas, kad esi naudingas žmonėms
Prieraišumo vertybės	Bendrumas su kitais (jausmas, kad kiti rūpinasi tavimi)
	Tikra draugystė (artimas bendradarbiavimas)
	Lojalumas (ištikimybė draugams, grupei)
Laisvės, nepriklausomybės, pasitikėjimo vertybės	Laisvė (veiksmo ir minties laisvė)
	Savigarba (tikėjimas savo verte)
	Nepriklausomybė (savarankiškumas, savęs išlaikymas)

Vadovavimo, galios ir jėgos vertybės	Socialinė galia (vadovavimas, dominavimas)
	Visuomenės pripažinimas (pagarba, autoritetas)
	Įtakingumas (poveikio žmonėms ir įvykiams turėjimas)
	Vadovavimas (teisė vadovauti ir įsakinėti)
Hedonizmo ir aktyvumo vertybės	Malonumai (džiaugsmas, gausus pramogų gyvenimas)
	Aktyvus, pilnas įspūdžių gyvenimas
	Įvairus gyvenimas (pilnas iššūkių, naujovių, pokyčių)
	Drąsa ir ekstremalus iššūkių (nuotykių, rizikos ieškojimas)
	Džiaugimasis gyvenimu (mėgavimasis gyvenimo malonumais)
Materialinės gerovės ir sėkmės vertybės	Materialinė gerovė (materialiai aprūpintas gyvenimas)
	Ambicingumas (daug dirbantis, trokštantis)
	Savo prestižo visuomenėje išsaugojimas
	Sėkmė siekiant tikslų
Išminties ir inteligentiškumo vertybės	Išmintis (brandus gyvenimo supratimas)
	Žinių ir mokymosi siekiamybė

## Paauglystės amžiaus tarpsnio poreikiai ir IT

Didžioji dalis mokyklos mokinių priklauso paauglystės amžiaus tarpsniui (10(11)–17(18) metų), kuris labiausiai yra susijęs su lytiniu brendimu, asmenybės formavimusi, aktyvia socializacija ir savarankiškumo pasireiškimu bandant priimti atsakomybę už įvairių gyvenimiškų problemų sprendimus. Tai amžiaus tarpsnis tarp biologinės brandos ir socialinės nepriklausomybės. Jis trunka nuo fizinio lytinio brendimo pradžios iki tol, kol pasiekama savarankiška suaugusio žmogaus socialinė padėtis.

Paauglystės laikotarpis asmenybės raidoje yra vienas iš sudėtingiausių. Šis laikotarpis – lyg tiltas tarp vaiko ir suaugusiojo gyvenimo: paauglys jau yra ne vaikas, bet dar ir nėra suaugęs. Be to, mokiniui įžengus į vienuoliktuosius, dvyliktuosius metus, prasideda lytinio brendimo periodas. Tuomet paauglys

tampa nerimastingas, bando atsiriboti nuo suaugusiųjų kontrolės, ieško uždarnos fizinės ar socialinės erdvės. Todėl paaugliams lytinės brandos laikotarpiu turi būti skiriamas didelis pedagogų ir tėvų dėmesys. Kalbant apie IT priemonių naudojimą, svarbu paminėti, kad lytinės brandos laikotarpiu paaugliai labai domisi kompiuteriniais žaidimais, tarp jų ir smurtiniais, taip pat neretai lankosi seksualinio gyvenimo ir pornografiniuose tinklalapiuose.

Sprendžiant pedagogines psichologines paauglystės amžiaus tarpsnio problemas, susijusias su paauglių lytine branda, prasminga pasitelkti Froido asmenybės vystymosi teoriją. Genitalinėje stadijoje vyksta paauglio lytinio brandimo procesas, todėl jaunuoliai pradeda patirti seksualinius jausmus. Svarbu tai, kad šiuo laikotarpiu, jie turi išmokti prisiimti atsakomybę už seksualinius ir socialinius santykius. Seksualinių jausmų išgyvenimai ir kylantys vidiniai ar išoriniai konfliktai („noriu, bet dar negaliu“) lemia sėkmingą arba nesėkmingą paauglio asmenybės funkcionavimą. Šiam amžiaus tarpsniui taip pat būdingas paauglio asmenybės tapatumo ieškojimas, kuris neretai susijęs su įvairių IT naudojimu. Ieškodami savo tapatumo, paaugliai yra linkę eksperimentuoti sekso srityje, taip pat pasirinkdami profesiją, apsisprendami religiniais klausimais ir veikdami visuomeniniame gyvenime. Kartais paaugliai siekia save išbandyti ekstremaliose situacijose: „žaidžia baikerius, britvininkus, pankus ar reiverius“. Šiuo metu paprastai keičiasi vaikų ir tėvų santykiai, tėvai stengiasi riboti vaikų buvimo laiką prie kompiuterio. Dėl to paaugliai pradeda mieliau bendrauti su bendraamžiais nei su tėvais, o tarp tėvų ir vaikų dažnai kyla konfliktai. Tėvai negali suprasti, kodėl jų vaikai blaškosi, nori apversti pasaulį aukštyn kojomis, tačiau toks paauglio elgesys yra tik bandymas geriau suvokti save, atrasti savo vietą visuomenėje. Tapatumo būsenoms vertinti paaugliams elektroninės komunikacijos erdvėje siūloma daugybė priemonių, ypač profesinio kryptingumo ir karjeros planavimo srities.

## Dorinio ugdymo turinys taikant IT

Individo santykius su kitais individualiais ar jų grupėmis lemia doros ir moralės principai. Dora yra visuma principų, taisyklių, socialinių normų, kuriomis žmonės vadovaujami bendraudami, bendradarbiaudami ar tiesiog komunikodami įvairiose socialinėse grupėse. Apie IT priemonių pagrindu vykstančiame komunikaciniame procese taikomus individo doros principus

galime spręsti iš naudojamų ženklų, keiksmažodžių, žodžių darinių ar pasirenkamo informacijos turinio, kuriuo perduodama ne tik verbalinė, bet ir interakcinė bei percepinė informacija. Pavyzdžiui, jaunuolis rašydamas elektroninę žinutę draugui, prie jos gali „prikabinti“ įvairaus turinio paveikslėlių, ženklų, tekstų ir pan., kurie, iš pirmo žvilgsnio, atrodo kaip doros principais pagrįstas komunikacijos turinys, tačiau kartu gali turėti ir paslėptą transakciją, iškreipiančią doro elgesio turinį.

Doriniu ugdymu mokiniai skatinami humaniškai elgtis. Humaniškas elgesys siejamas su jautrumu, empatija, pagalba, rūpestingumu, atsakingumu už kitus. Pagrindinės dorinės kultūros turinio vertybės yra atsakingumas ir tolerancija. Šios vertybės pasireiškia laisvo apsisprendimo sąlygomis, todėl nekontroliuojamo informacinių technologijų turinio atveju nebrandžios dorinės kultūros individas gali nesuvokti dorinio savo elgesio konteksto. Taigi mokytojų ir tėvų vaidmuo šiame procese, – parodyti jaunuoliams tikrąją doros principų prasmę. Tai galima pasiekti skatinant mokinius vertinti įvairių ženklų, paveikslų, žodžių ir t. t. prasmes tikslingai organizuoto mokymosi proceso metu (pavyzdžiui, pamokoje, kurios tema „Interneto erdvės ženklų prasmė ir vertinimas“).

Paauglystės amžiaus tarpsnyje jaunimas dažnai klausosi muzikos, kuri reikšminga emocinei raiškai. Svarbūs yra muzikos pateikimo, suvokimo ir aptarimo būdai. Taigi pasitelkus IT priemones galima taikyti emocinio imitavimo metodą, kuris yra labai reikšmingas doriniam mokinių ugdymui. Šio metodo esmė yra siejama su muzikos klausymusi, kryptingai formuojant tam tikrus vertybinius mokinio idealus, dvasinių vertybių sistemą. Tai galima pasiekti pasitelkus įvairialypės terpės (multimedijos) priemones ir integruojant kelias meno rūšis. Šis metodas taikytinas ne vien per muzikos, bet ir per literatūros, dailės, tikybos, etikos ar kitas pamokas bei klasės valandėlių metu (apie šio metodo taikymo galimybes žiūrėti L. Navickienės darbuose). Kokybiškas šio metodo pritaikymas įvairiose meninės raiškos ugdymo pamokose įmanomas panaudojant įvairialypės terpės (multimedijos) priemones.

Esminis dorinio ugdymo turinio kaitos požymis IT sąlygomis yra siejamas su mokytojų galimybe panaudoti įvairias įvairialypės terpės (multimedijos) priemones. Jų pagalba mokytojas gali parengti dorinio ugdymo planus,

suteikiančius mokytojui daugiau galimybių pažinti mokinį, sukurti komunikacinių ryšių tinklą su mokinio socialinės aplinkos subjektais (tėvais, draugais, kitais mokytojais), stebėti mokinio naudojamų viešų tinklalapių turinį, kelti ir įgyvendinti ugdymo procese ne tik pažintinius, bet ir afektinius tikslus.

Pastaruoju metu labai daug paauglių laisvalaikio praleidimo būdų yra susiję su įvairiais kompiuteriniais žaidimais. Daugelis pedagogų ir tėvų mano, kad per daug dėmesio skiriant kompiuteriniams žaidimams mokiniams nelieka laiko susirasti draugų. Tokiu būdu sutrinka socialinių įgūdžių ugdymo(-si) procesas. Be to, žaidžiant smurtinius žaidimus, kur be paliovos šaudoma į žmogiškas ir nežmogiškas būtybes, vaikai tampa nejautrūs. Ši aplinkybė taip pat yra susijusi su mokinių socializacijos sutrikimais. Reikia paminėti, kad nebrandžios asmenybės vystymosi stadijoje neretai atsiranda priklausomybė kompiuteriniams žaidimams. Pastaruoju metu ši problema ypač aktuali, todėl pedagogai ir tėvai siekdami ją spręsti neretai pasitelkia tokias priemones: draudimą; racionalų laiko planavimą derinant intelektualinę ir fizinę veiklą; mokinio nukreipimą į kitas raiškos sritis (meninę, mokslinę tiriamąją, sportinę, pažintinę realiai keliaujant, techninę, kūrybinę ir pan.).

## Vertybinių nuostatų ugdymo principas taikant IT

Pedagogikos ir psichologijos moksle kalbant apie pedagoginę sąveiką, dažniausiai ji suvokiama kaip mokytojo ir mokinio asmenybių sąveika, kurios pagrindinė forma yra tiesioginis bendravimas ir komunikavimas. Į pedagoginės sąveikos procesą įtraukiant IT priemones, susiduriama su klausimu, kokias pedagoginės sąveikos funkcijas IT priemonės gali kokybiškai atlikti, ir kaip jos gali padėti kurti palankias pedagogines sąlygas pozityviai mokinių vertybinių nuostatų raiškai.

Psichologijoje vertybinių nuostatų formavimosi procesas dažniausiai yra siejamas su mokinio emociniais išgyvenimais, kuriuos jis patiria pažindamas žinias. Emociniai mokinio išgyvenimai pedagoginės sąveikos metu labai priklauso nuo pedagogo asmenybės, t. y., pedagogo asmenybė lemia, kokios vertybės ir kokiu būdu bus perteikiamos mokiniui, skatinant jo interaktyvų vertinimą. Komunikuojant pedagoginės sąveikos metu išryškėja trys glaudžiai

tarpusavyje susiję, įvairiems bendravimo lygmenims (tarpasmeniniam, grupiniam) būdingi komunikavimo komponentai: komunikacinis, interakcinis ir percepcinis.

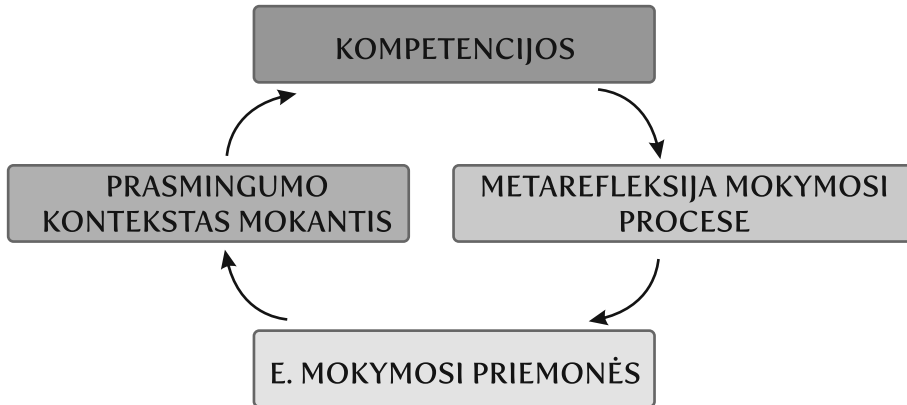
*Komunikacinis komponentas* sąveikos metu užtikrina mokinio ir mokytojo keitimąsi įvairiausia informacija (mintimis, vaizdiniais, emocijomis, interesais, mokėjimais, nuostatomis ir kt.). *Interakcinis komponentas* apima keitimąsi judesiais ir veiksmais. *Percepcinį komunikacijos komponentą* sudaro bendravimo partnerių savitarpio suvokimo ir gilesnio pažinimo procesai, kuriuose pastebimas jausmų raiškos komponentas. Mokinio vertybinių nuostatų raiškai bene didžiausią įtaką daro pastarasis (percepcinis) komponentas, nes emocijų pagrindu suvoktos vertybės individo gyvenime palieka didžiausią pėdsaką.

Pedagoginės sąveikos metu sąveikauja mokinio ir mokytojo asmenybės. Tuo atveju, kai sąveikoje naudojamos IT priemonės (internetas, socialiniai tinklai), mokytojas kelia ugdomąjį tikslą mokinio pažinimą nukreipti ne tik į žinojimą ir gebėjimus, bet ir į vertybių kontekstą. Tokiu būdu mokytojas ugdymo siekiamybe laiko mokinio kompetentingumą (kaip praktinę raišką), kur aukščiausia raiškos forma yra mokinio vertybinės nuostatos (tai aukščiausia ugdymo siekiamybė). Mokinio ir mokytojo pedagoginės sąveikos turiniui vertybinį kontekstą suteikia mokytojas, nes jo asmenybė yra brandesnė, kompetentesnė, labiau patyrusi, sugebanti kritiškiau vertinti įvairias vertybes.

Vertybinių nuostatų formavimosi procesas dažniausiai yra siejamas su emociniais mokinio išgyvenimais, kuriuos jis patiria interaktyviai pažindamas tas žinias, kurias gauna iš mokytojo arba randa pats įvairių priemonių pagalba. Kad mokinys suvoktų, gebėtų analizuoti ar vertinti įvairias žinias, mokytojas stengiasi pateikti jas pritaikydamas mokinio asmenybės *ego* lygmeniui ir skatindamas jas vertinti plačiame kontekste (metarefleksijos procese). Emociniai mokinio išgyvenimai pedagoginės sąveikos metu labai daug priklauso nuo pedagogo asmenybės, t. y., pedagogo asmenybė lemia, kokios vertybės ir koku būdu bus pateikiamos mokiniui, skatindamas jų interaktyvų vertinimą. Pedagoginės sąveikos metu, skatindamas mokinį vertinti vertybes,



pedagogas atlieka auklėjimo funkcijas tinkamai ir kryptingai parinkdamas komunikacinę turinį ir komunikacinio turinio išvadas, tinkamai išreikšdamas savo (mokytojo) asmenybę (remdamasis humanistinio-holistinio ugdymo principais).



1 paveikslas. E. mokymo(-si) priemonės pažinimo prasmingumui užtikrinti

Rengiantis e. mokymo(-si) procesui, labai svarbūs 1 paveiksle paminėti struktūriniai komponentai, nes kuriant e. mokymo(-si) priemones svarbiais būtina laikyti ne tik žinojimą ir sugebėjimą veikti, bet ir vertybių sistemą. Paveiksle parodytos sudedamosios ugdymo proceso dalys jungia šias sąvokas: besimokančiojo kompetencijos (išskiriami žinojimo, gebėjimų ir vertybinių nuostatų lygiai); metarefleksija mokymo(-si) procese; e. mokymo(-si) priemonės; prasmingumo kontekstas mokantis.

## Mokomosios programinės įrangos kokybės vertinimas

Ugdymo procese, grindžiamame IT, ypatingą svarbą įgauna mokymosi turinyje perteikiamos vertybės. Prieš pradėdant taikyti mokomąją programinę įrangą, visuomet reikia įsitikinti jos kokybe. Lietuvių kalbos žodyne (LKŽ, 2005) „kokybė“ apibrėžiama kaip: 1) daikto ypatybė, savybė; 2) tinkamumo laipsnis.

Mokomosios kompiuterinės programos turi atitikti keliamus mokymo ir mokymosi tikslus bei pateisinti lūkesčius. Kita vertus, galima teigti, kad mokomosios kompiuterinės programos mokymui turi būti parinktos pagal

mokymo(-si) turinį ir keliamus tikslus. Taigi prieš pasirenkant mokomąją kompiuterinę programą, reikia nustatyti, ar ji bus tinkama besimokantiejiems, ar patenkins keliamus mokymo(-si) tikslus ir atitiks mokymo(-si) turinį, ar tenkins mokymo(-si) vietos reikalavimus. Jei mokomoji programa šiuos reikalavimus tenkina, galima analizuoti kitus kokybinius aspektus.

Literatūroje ir internetiniuose šaltiniuose galima rasti daug programinės įrangos vertinimo kriterijų. Kerr (2006) mokomąsias kompiuterines programas siūlo vertinti atsižvelgiant į:

- gamintoją, kūrėją;
- kainą;
- naudojimui reikalingas technines priemones ir jų ypatybes;
- mokomąjį dalyką;
- tinkamus naudoti mokymo metodus (testavimas, imitacija, taisyklių išmokymas ir kt.);
- besimokančiųjų amžių;
- pedagoginius ir psichologinius aspektus (pvz., mokymosi medžiagos pateikimas, grįžtamasis ryšys, prisitaikymas prie besimokančiojo išmokimo tempo, parametrų pagal besimokančiuosius nustatymas);
- patogumą naudoti (pvz., lengvas įdiegimas, aiški dokumentacija, vartotojo vadovas);
- efektyvų kompiuterio ir periferinių įrenginių išnaudojimą (pvz., yra efektyvi grafinė, vaizdo, garso informacija, naudojamas balso įrašymas).

Geissinger (1997) vertinant kokybę siūlo atsižvelgti į:

- mokomosios programos dizainą, nes jis turi įtakos suvokimui, kaip naudotis kompiuterine programa;
- mokomosios programos patrauklumą, nes tinkamai parinkti garso ir vaizdo elementai gali padidinti mokymosi motyvaciją;
- mokomosios programos interaktyvumą, nes besimokančiojo įtraukimas į užduočių ar veiklos kūrimą gali skatinti mokymąsi;

- mokomosios programos pritaikomumą: programinėje įrangoje turi būti numatyta galimybė keisti programos parametrus pagal besimokančiojo poreikius ir turimas žinias.

Lietuvoje mokomųjų kompiuterinių programų vertinimą atlieka Švietimo informacinių technologijų centras. Jo pateiktus mokomųjų kompiuterinių programų vertinimo kriterijus ir vertinimo formą galima rasti adresu [http://www.emokykla.lt/lt.php/dokumentai/kiti\\_dokumentai/53](http://www.emokykla.lt/lt.php/dokumentai/kiti_dokumentai/53).

## Literatūra

Geissinger H., 1997, *Educational Software: Criteria for Evaluation*. The Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education (ASCILITE). Prieiga internetu: <http://www.ascilite.org.au/conferences/perth97/papers/Geissinger/Geissinger.html>, žiūrėta 2006-12-02.

*Informacija mokomųjų kompiuterinių programų kūrėjams*, 2007, Švietimo informacinių technologijų centras. Prieiga internetu: [http://www.emokykla.lt/doc/prasymas\\_del%20MKP%20vertinimo.doc](http://www.emokykla.lt/doc/prasymas_del%20MKP%20vertinimo.doc), žiūrėta 2007-02-15.

Kerr J., 2006, *Software evaluation*. Prieiga internetu: <http://www.ed.brocku.ca/~jkerr/sftwreva.htm>, žiūrėta 2006-12-02.

LKŽ – Lietuvių kalbos žodynas, 2005. Red. G. Naktinienė, J. Paulauskas, R. Petrokienė.

Marzano R. J., 2005, *Naujoji ugdymo tikslų taksonomija*. Vilnius: Žara.

Palujanskienė A., Daukilas S., 2005, Vertybių permanentiškumo problema jaunuolio amžiuje – *Tarptautinė mokslinė konferencija „Idėjų mobilumas šiuolaikinėje visuomenėje“*. Mokslo darbai. Kaunas: Akademija, 56–61.

## 1.3. IT priemonių taikymas mokymosi motyvacijai stiprinti

*Gintarė Vaitonytė*

### Šiame skyriuje aptariama:

*Kriterijai, motyvuojantys mokyti, ir kriterijai, motyvuojantys moksleivius naudoti IT, yra labai panašūs. Moksleiviams nėra svarbu, ką mokyti, kokias svetaines lankyti – jiems svarbios funkcinės svetainių savybės, patenkinančios jų lūkesčius ir poreikius. Tačiau neišnaudojant IT galimybių mokymo(-si) procese, moksleiviai lankosi abejotinese svetainėse, kurios nediegia jokių vertybių, nėra susijusios su pasaulio pažinimu, diegiamu mokyklose. Pastebima, kad dauguma mokytojų IT naudoja tik bendravimo tikslui, tačiau ne mokymui. Taigi mokiniai daug laiko praleidžia internete, ieškodami įvairios informacijos, tačiau ne mokymosi medžiagos. Taikant IT priemones ir derinant jas su tradiciniu mokymo metodu, moksleiviai turėtų galimybę savo norą ieškoti informacijos internete patenkinti pozityviais šviečiamaisiais tikslais.*

Grįžę iš mokyklos, būrelių, mokiniai neretai leidžia laiką naršydami internete. Naudodamiesi internetu jie bendrauja su draugais, žaidžia įvairius žaidimus, skatinančius intelektualųjį mąstymą. Vyresnio amžiaus mokiniai internetinėje erdvėje domisi politikos, ekonomikos, socialinėmis naujovėmis, gilina mokykloje įgytas žinias, rašo internetiniuose tinklaraščiuose. Čia jie neretai išlieja savo emocijas ir jausmus, guodžiasi, laukia pritarimo ar pagalbos vienu ar kitu klausimu. Prisiminkime neseniai vykusius kelis smurtinės jėgos panaudojimo atvejus mokyklose. Vienas iš mokinių savo mintis skelbė internetiniame tinklaraštyje, kurį skaitė daugybė žmonių, tarp jų – ir bendraklasiai, tapę aukomis. Galima daryti prielaidą, kad tokio atvejo buvo galima išvengti įsigilinus į moksleivio pasąmonę, atvertą interneto platybėse paties moksleivio noru. Deja, sureaguota į žodžius nebuvo; mokinys ėmėsi

veiksmų. Psichologai randa kelis tokio elgesio paaiškinimus, vienas iš jų – dėmesio stoka. Internetu dažnai besinaudojantiems vaikams neretai trūksta dėmesio iš realios aplinkos, todėl internetas šį trūkumą bent iš dalies užpildo.

Neretai internetas pasitelkiamas ir ruošiantis pamokoms. Deja, pamokų ruošia (dažnai tai – referatų ar rašinėlių rengimas) neapsieina ir be plagijuojamos medžiagos, pateikiamos internete. Reikia paminėti, kad internete tyko ir kitokių pavojų, pavyzdžiui, neaiškių lyderių adoravimas, nekritiškas vadinamosios *propagandos* vertinimas, formuojantis kitokią, kontraversišką nuomonę apie dalykus, dėstomus mokykloje. Kiekvienas vaikas individualiai pasirenka, kokius žaidimus žaisti, ką skaityti, kur reikšti savo mintis. Tai priklauso nuo aplinkos, kuri skatina domėtis tam tikrais dalykais ir nuo mokinio raidos ypatumų.

## IT – priemonė lūkesčių tenkinimui

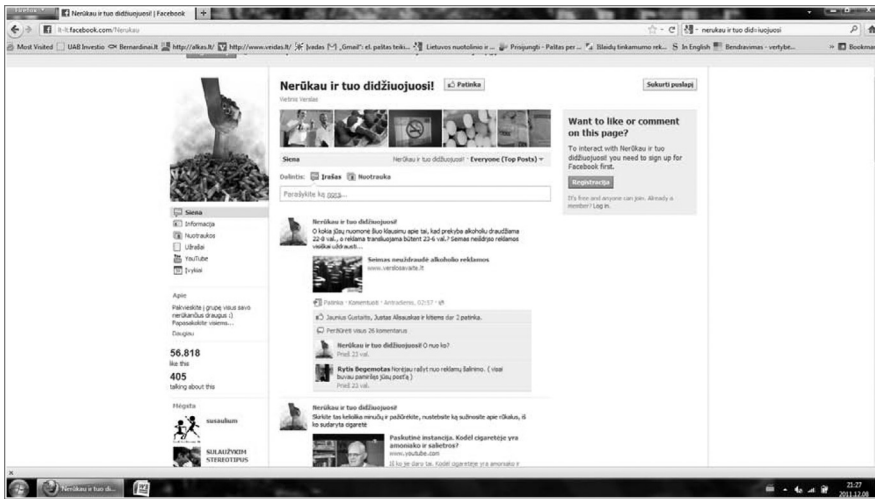
Skirtingo amžiaus vaikai turi skirtingus poreikius ir lūkesčius. Pavyzdžiui, pradinės klasės mokinys jau geba ne tik įsijungti kompiuterį, bet ir į *Google* paieškos laukelį įvesti tam tikrus žodžius: mėgstamos grupės pavadinimą, kaimyno pavardę, keistai ir naujoviškai skambančius žodžius, kuriuos girdi iš suaugusiųjų lūpų, daiktų pavadinimus, žaidimo, kurį žaidžia visa klasė, pavadinimą ir pan. Pradinės klasės mokinys neieško Šiškinio paveikslą „Rytas pušyne (Meškos)“ (rus. „Утро в сосновом лесу (медведи)“) (nors dažniausiai tokio amžiaus vaikams šis paveikslas patinka) ar Lėlių teatro repertuaro. Šiuo amžiaus tarpsniu jis dar nori žaisti, todėl kompiuteris asocijuojasi su žaislu, galinčiu išpildyti įvairiausias svajones („žaidimas“ siejamas su svajonių išsipildymu, saviraiška, užslėptais troškimais). Tokio amžiaus vaikai linkę mėgdžioti suaugusiuosius, todėl atradę žaidimą, kuriame lėlę galima virtualiu būdu „perrengti“, „sušukuoti“, šį virsmą priima kaip savos tapatybės išraišką. Mergaitė tapatina save su lėle ir tampa princese su pūsta suknele, karūna ant galvos. Tačiau ne vienam suaugusiajam pasidaro baisu tada, kai pamato, kad lėlę galima ne tik „apauti“ aukštakulniais, „nudažyti“ raudonai lūpas, bet ir pakeisti lytį. Kaip šiuo žaidimu formuojama mergaitės pasaulėžiūra? Kas atsakingas už tai, kad jauna, naivi mergaitė pasirinko šį žaidimą? Ar tai, ko vaikas ieško internete, lemia jo aplinkos formuojama pasaulėžiūra?

Vėliau, į pagrindinę mokyklą vaikas ateina kaip jaunas tyrėjas. Jis sugeba ne tik atpažinti daiktus, bet ir juos analizuoti. Pradinėse klasėse pradėjęs reikštis individualizacijos, konkurencijos poreikis atsiskleidžia dar stipriau. Mokinys į paieškos laukelius ne tik įveda mėgstamos grupės pavadinimą, bet ir skaito apie jos narių gyvenimą, seka juo (pvz., paauglių dievinamos Amy Winehouse, mirusios nuo svaigalų perdozavimo, atvejis); ne tik įrašo kaimyno pavardę, bet ir, jei įmanoma, būtinai išreiškia savo nuomonę apie jį, – nuomonę, kurios galbūt nedrįstų pasakyti į akis (juk internete „sutinkami“ žmonės atrodo taip toli); mokinys ne tik įveda naujoviškų, keistų žodžių kombinacijas, bet ir pradeda analizuoti visas jų reikšmes, matomus konkordansus, pasitelkia nuotraukas, garso, vaizdo siužetus, susijusius su tuo žodžiu. Deja, pastebima, kad poreikis analizuoti nėra didelis: neretai pasitenkinama tokiais atviraisiais *Wiki* puslapiais kaip [www.wikipedia.lt](http://www.wikipedia.lt) arba socialiniais tinklais, pavyzdžiui, *Facebook*, kuriame daugelis komentatorių gali suteikti informacijos, kodėl ir kaip vienas ar kitas dalykas vyksta. Pagrindinės mokyklos mokinys galbūt jau ieško Šiškinio paveikslų, jei reikia parašyti referatą apie jį (nors dažnai šio amžiaus vaikams šis paveikslas atrodo pernelyg sentimentalus). Tokio amžiaus vaikas jau pradeda ieškoti informacijos, susijusios su jo lankomu būreliu ar treniruote, tačiau kartais tiesiog pasiklysta informacijos gausoje, o patarėjai neretai būna to paties amžiaus vaikai, savo išgyvenimais besidalijantys tinklaraščiuose.

Dar vėliau, *gimnazijoje*, mokinys pradeda analizuoti pasaulį, „dėliodamas“ jį į sistemas ir struktūras. Jam rūpi ne tik daiktų sandara, bet ir genezė. Gimnazistų mėgstamiausių svetainių sąrašė puikuoja įvairaus pobūdžio informaciją pateikiančios svetainės, analizuojančios, aprašančios skirtingą požiūrį į tam tikrus dalykus. Gimnazistų mėgstamų tiklalapių sąrašė galima aptikti svetainę [www.economist.com](http://www.economist.com) (įvairios pasaulio naujienos), mokyklos svetainės, kuriose pateikiama informacija apie pamokas ir renginius, įvairias paskaitų ciklams publikuoti skirtas svetaines ([www.ted.com](http://www.ted.com)), *Facebook* esančias komentary skiltis („Nerūkau ir tuo didžiuojuosi“) (2 paveikslas etc.). Gimnazistas jau valdo didelį informacijos kiekį, iš dalies jau geba ją atsirinkti, tačiau jam vis dar reikia nežymaus patarimo, kur ir kokią informaciją (patikimą ar ne) galima rasti.

Kaip matyti, internete naršo įvairaus amžiaus mokiniai. Mažiausiai laiko naršydami internete praleidžia pradinių klasių mokiniai, tačiau jie dažnai

žaidžia iš interneto parsisiųstus žaidimus. Pagrindinės mokyklos ir gimnazijos mokiniai internetu naudojami dažniau: internete ieškoma paguodos, draugystės, saviraškos galimybių, informacijos, kurią galima įvairiai panaudoti. Tokių mokinių pomėgį naršyti internete galima (ir reikia) išnaudoti tikslingame ugdymo procese. Tačiau tam, kad jis būtų tikslingas, reikia mokytojų, padedančių susiorientuoti ir nepasiklysti informacijos gausoje. Norint, kad mokytojas taptų autoritetu mokiniui, naudinga žinoti, kaip naudojant internetą pateikti mokiniams vertingų žinių.



2 paveikslas. Socialiniame tinkle esančios asmeninės svetainės „Nerūkai ir tuo didžiojuosi!“ vaizdas internete

## IT – priemonė veiksmų įgyvendinimui

Kodėl mokiniai visą savo laisvalaikį praleidžia internete? Akivaizdu, kad šią problemą nulėmė ypač spartus informacinių technologijų vystymasis ir tobulėjimas. Taigi pastaruoju metu labai svarbu reaguoti į naujoves, nes IT plėtra pastebima įvairiose gyvenimo srityse. Greitai plinta ir vis didesnę svarbą įgyja ne tiek skaitmeninė įranga, kiek elektroninės žiniasklaidos produktai ir paslaugos, plinta nuotolinis mokymas internetu. Taip pat pagyvėjo prekyba internetu, kuri, nepaisant pastarųjų metų krizės, auga. Kaip rodo Europos Komisijos tyrimai, informacinės technologijos daro didelį teigiamą poveikį ir verslo santykiams. Informacinių technologijų ir telekomunikacijų naudojimas leidžia sumažinti veiklos išlaidas (pvz., pristatymo išlaidos sumažėja net



10 %), taip pat turi teigiamos įtakos verslo konkurencingumui. Pastebima, kad darbdaviai vis labiau vertina žinias, kaip naudojant informacines technologijas pagerinti informacijos surinkimą, apdorojimą bei panaudojimą ir kaip padaryti efektyvesnę organizacijų (verslo, valdžios ir visuomeninių) veiklą. Šios srities specialistų poreikis labai didelis, o artimiausiu metu prognozuojamas tolesnis šio poreikio didėjimas. Pastebėta, kad vis didėja informacinių technologijų ir telekomunikacijų sektoriaus plėtotės poveikis kitoms ūkio šakoms. Informacinės technologijos ir telekomunikacijos – kitų ūkio šakų, taip pat socialinės srities, pertvarką ir plėtotę skatinantis veiksnys. Lietuvoje jau įteisintos nepopierinės informacijos technologijos (elektroniniai dokumentai, elektroniniai atsiskaitymai) valstybės valdymo, verslo, prekybos, paslaugų, finansų ir kitose srityse (švietime, sveikatos apsaugoje, socialiniame draudime). Informacinės technologijos plačiai taikomos siekiant realiai sumažinti socialinius ir demografinius netolygumus, įgyvendinti lygiavertį visų šalies piliečių (miesto ir provincijos) informacinį aprūpinimą. Valstybinis reguliavimas užtikrina saugų duomenų naudojimą, o šalies informacinis ūkis (registrai, kadastrai, informacinės sistemos) yra integralus ir atviras.

## IT – priemonė besimokančiojo motyvacijai didinti

Moksleiviai naršo internete tam, kad patenkintų tam tikrus savo lūkesčius. Dažnai jie patys negali įvardinti, kokie lūkesčiai didina jų motyvaciją, tačiau aptarus moksleivių požiūrį, galima išskirti 4 pagrindinius motyvacijos kriterijus:

1. Bendravimo – asmuo naudojami socialiniais tinklais, juose bendrauja, bendradarbiauja, dalijasi komentarais, pastabomis, išlieja savo emocijas, stengiasi sulaukti pripažinimo, būti suprastas, rasti užuojautos.
2. Pranašumo – asmuo siekia praplėsti savo žinias, suvokti tai, ko niekas nežino, ir pirmas tai papasakoti, parodyti; jis taip pat siekia valdyti informaciją, kurią galima panaudoti bet kurioje gyvenimo situacijoje.
3. Saviraiškos – asmeniui reikalinga veikla, įprasminanti jo būtį.
4. Pritapimo – asmuo nenori išsiskirti iš aplinkinių, todėl kuria socialinius tinklus, savo „asmenines knygas“; stipri baimė išsiskirti verčia burtis į komunikacinius tinklus.

Tokių motyvacinių kriterijų vedami moksleiviai naudojami IT priemonėmis. Pažvelgus į R. Laužacko (2001) išskirtus kriterijus, apibūdinančius besimokančiojo motyvaciją (2 lentelė), matoma, kad anksčiau minėti naudojami IT motyvai ir lentelėje nurodomi mokymosi motyvacijos kriterijai iš esmės sutampa.

2 lentelė. Besimokančiųjų poreikių sąsaja su motyvacijos kriterijais (Laužackas, 2001)

MOTYVACIJOS KRITERIJAI	MOKYMOSI POREIKIAI
socialinių ryšių	bendravimo poreikis patenkinti asociacijų, narystės poreikius
asmeninių pasiekimų	aukštesnis statusas / pareigos darbe profesionalus tobulėjimas konkurencingumo mažėjimas
išorinių lūkesčių	atitikti reikalavimus patenkinti vadovų lūkesčius / rekomendacijas
stimuliaciniai	atsiskirti nuo kasdienybės išvengti nuobodulio suteikti kontrastą kitoms gyvenimo detalėms
susidomėjimo mokslu	siekti žinių dėl asmeninių interesų mokyti dėl mokymosi patenkinti „smalsų“ protą

Taigi kriterijai, motyvuojantys mokyti, ir kriterijai, motyvuojantys moksleivius naudoti IT, yra labai panašūs. Todėl negalima teigti, kad naudodamiesi IT asmenys netobulėja, nesimoko. Kai kuriais aspektais moksleiviai jau yra pažangesni negu mokytojai, tėvai. Tai daro įtaką ir mokytojo vaidmens vertinimui: mokytojas, nemokantis naudoti IT, nėra laikomas autoritetu. Čia išryškėja abipusis neatsiejamas mokytojo ir mokinio ryšys: mokytojas mokosi iš mokinio, o mokinys – iš mokytojo. Dažnai mokiniai nenori priimti mokytojo teikiamos informacijos todėl, kad jaučiasi pranašesni, IT sritį išmanantys geriau. Tokiu atveju mokytojas nebesugeba rasti bendro ryšio su mokiniu, nes šis jaučiasi nesuprantantis, kodėl IT dažnai laikoma vengtina veikla. Mokytojas dažnai nebūna patenkintas mokinio pasirengimu pamokoms, nes jos nėra susietos su mokytojo dėstomos medžiagos turiniu ar vertybiniais matais, o mokinys nori naršyti internete ir ten patenkinti visus savo lūkesčius. Iš esmės,

jam nėra svarbu, kokioje interneto svetainėje jis lankosi; svarbiausios čia yra svetainės funkcijos ir tai, ar patenkinami mokinio lūkesčiai.

Mokiniai mokosi patys ir savaime, jei medžiaga jiems atrodo patraukli ir nauja. Šiuo metu jau nebegalima teigti, kad, taikant tik tradicinį medžiagos išdėstymo būdą, pamokas galima paversti patraukliomis. Tačiau tradicinio mokymosi taip pat nevertėtų atsisakyti, nes betarpiškas tiesioginis kontaktas („akis į akį“) labai reikalingas kiekvienam mokiniui (taip pat ir mokytojui). Tradicinis mokymas(-is) turi būti derinamas su mokymu(-si) pasitelkiant IT priemones, o šis pasitelkimas po dešimties metų turėtų būti vadinamas „tradiciiniu metodu“.

Moksleiviai jaučia motyvą mokytis tada, kai mokymo(-si) procese naudojamos IT. Kadangi padarėme išvadą, kad moksleivius motyvuoja IT priemonių naudojimas, turime suprasti, jog formalusis ir neformalusis švietimas turi būti organizuojamas pasitelkus įvairias IT priemones. IT naudojimas yra pagrįstas tais pačiais motyvacijos kriterijais kaip ir pats mokymo(-si) procesas.

Įvairūs tyrimai yra atskleidę nemažai IT naudojimo mokymo procese privalumų:

- moksleiviams priimtinausias mokymosi ir pasaulio pažinimo būdas yra mokymasis ir pažinimas internetu;
- mokymasis internetu suteikia galimybę mokytis ir po pamokų;
- internete patalpintų netinkamų svetainių lankymą iš dalies gali atstoti mokytojo paskatintas kryptingas tam tikrų puslapių lankymas;
- mokantis internete metu galima diegti vertybines nuostatas;
- suteikiama galimybė į mokymosi procesą įsitraukti tėvams ir draugams;
- mokymosi procesas tampa bendruomeniškesnis, o tai skatina įsiliejimą ir priklausymą tam tikrai grupei, mažina socialinę atskirtį;
- mokymosi proceso metu tampa svarbi kiekvieno moksleivio nuomonė, mokinys turi galimybių gauti grįžtamąjį ryšį (dėl laiko sąnaudų, žmogiškųjų išteklių nepakankamumo tai padaryti ne visada įmanoma pamokos metu).

Daugelis mokytojų ugdymo procese naudoja tokias IT priemones kaip elektroninis paštas, forumai, diskusijos, filmuotos medžiagos kūrimas, bendravimas realiuoju laiku, socialiniai tinklai, *Wiki* puslapiai ir t. t. Taip pat naudojamos ir e. dienyne. Tai tik iš dalies tenkiną mažą motyvacijos kriterijų kiekį. Be to, šios priemonės dažniausiai naudojamos tik bendravimo tikslais. Vadinas, akivaizdu, kad susiduriame su aktualia ir Lietuvos mokyklose dar neišspręsta problema, kaip pasitelkus IT priemones pateikti dėstomąją medžiagą.

## Literatūra

Facebook, 2011. Socialiniame tinklalapyje *Facebook* esanti asmeninė svetainė „Nerūkau ir tuo didžiuojuosi!“. Prieiga internetu: <http://lt-lt.facebook.com/Nerukau>, žiūrėta 2011-11-03.

V. Šiškinio paveikslai. Prieiga internetu: <http://bibliotekar.ru/rusShishkin/1.htm>, žiūrėta 2011-09-01.

## 2 DALIS. IT KOMPETENCIJOS PEDAGOGO PROFESINĖJE VEIKLOJE

### 2.1. Pedagogo IKT kompetencijos ir jų raiška pedagoginėje veikloje. Teorinis aspektas ir tyrimai

*Jurgita Česonytė, Airina Volungevičienė, Margarita Teresevičienė*

**Šiame skyriuje aptariama:**

*Mokytojo profesijos kompetencijų apraše nurodomos 4 kompetencijų rūšys: bendrakultūrinė kompetencija, profesinės kompetencijos, bendrosios ir specialiosios kompetencijos. Profesinių kompetencijų dalyje yra aprašyta IKT kompetencija, tačiau aprašas labai siauras ir neišsamus. Kompetencijos samprata apibrėžia kompiuterinį raštingumą, bet ne IKT kompetenciją, kurioje IKT naudojimo ir taikymo lygmuo aukštesnis. IKT taikymo kompetencija turėtų apimti ne tik kompiuterinį raštingumą, bet ir žinių gilinimą bei žinių kūrimą, suteikiantį naujas galimybes besimokantiems (skatinti dialogą, refleksiją, eksperimentavimą ir kūrybą, ugdyti gebėjimus formuoti ir dalyvauti bendroje grupių ir bendruomenių veikloje nepaisant tarp jų esamo atstumo, taip kuriant virtualias bendruomenes ir išteklių saugyklas). Šioje dalyje taip pat aptariamos pedagogo IKT taikymo kompetencijos, nurodytos UNESCO mokytojų IKT kompetencijų standarte.*

Informacinių ir komunikacinių technologijų taikymas pasaulyje plinta labai sparčiai, nepaisant nacionaliniu ir tarptautiniu lygmeniu vykstančių politinių bei ekonominių sprendimų. Šiuo metu jau pradedamas vartoti terminas *informacinės raiškos technologijos* (IRT), tačiau Lietuvos švietimo dokumentuose dažniausiai sutinkama sąvoka *informacinės ir komunikacinės technologijos* (IKT). Remiantis šiais dokumentais IKT terminas vartojamas ir šiame straipsnyje.

Informacinė visuomenė – tai atvira, besimokanti visuomenė, kurios nariai geba naudoti, kurti ir vertinti technologijomis grindžiamą studijų, mokymo ar ugdymo turinį (Stuglienė, 2005). Informacinėje, mokymusi visą gyvenimą grindžiamoje visuomenėje IKT taikymas yra ypač aktualus, siekiant kokybiškos ir veiksmingos mokymo ir mokymosi proceso kaitos Lietuvos švietimo reformoje. Visą gyvenimą trunkančio mokymo ir mokymosi proceso dalyviai yra visi visuomenės nariai, tačiau vieni iš svarbiausių – pedagogai<sup>2</sup>, savo profesinėje veikloje taikantys įvairius ugdymo ir mokymo metodus bei tokiu būdu tiesiogiai ir netiesiogiai ugdantys IKT taikymo kompetencijas savo ugdytiniams.

IKT diegimo į bendrąjį lavinimą 2008–2012 m. strategijoje (2007-12-20 ISAK-2530) akcentuojamas pedagogų kvalifikacijos tobulinimas IKT srityje: technologinio raštingumo, siejamo su edukacine kompetencija, ugdymas, modernių mokymo ir mokymosi metodų bei elektroninių priemonių naudojimo įgūdžių ugdymas (Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija, 2009). Kalbant apie kvalifikacijos tobulinimą svarbu atskirti kompiuterinio raštingumo ir IKT taikymo kompetencijos (arba tiesiog IKT kompetencijos) sampratas.

Tarptautinis tyrimas, skirtas informacinių technologijų taikymui švietime (SITES), yra atskleidęs, kad mokytojai IKT dažniausiai naudoja atlikdami šias veiklas: 53,7 % matematikos ir gamtos mokslų mokytojų kompiuteriniais testais ar apklausomis vertina mokinių pasiekimus, iš jų 30 % tai daro nuolat;

---

2 Šio straipsnio autorės nagrinėja bendrojo lavinimo mokyklose dirbančių pedagogų IKT kompetencijų raišką profesinėje veikloje, tačiau įvertinant mokymosi visą gyvenimą situaciją, manoma, kad siūlomos IKT kompetencijos yra aktualios ir kitų švietimo sektorių pedagogams.

12,8 % mokytojų IKT per pamokas naudoja siekdami, kad klasėje būtų tvarka ir pavyktų suvaldyti mokinių dėmesį, nuolat iš jų tai daro net 58,9 %. Tačiau reikia atkreipti dėmesį į tai, kad mokant tradiciniais būdais IKT naudojimas pamokos metu nelemia geresnių mokymosi rezultatų. Jis prasmingas tik tada, kai IKT padeda mokiniams aktyviai dirbti, ieškoti informacijos, spręsti problemas ir pan., t. y., kai mokytojas pamokoje vykstantį procesą grindžia mokymosi, o ne mokymo principu (Navickaitė, 2010).

Nors Lietuvoje dažnai kalbama apie IKT taikymo mokyme svarbą, vis dar nėra pakankamai ištirta, kokių žinių ir gebėjimų mokytojai turi turėti ugdymo procese taikydami IKT. Be to, IKT taikymo kompetencijos vis dar nėra aprašytos taip detalai, kaip kitos profesinės ir specialiosios kompetencijos. Taigi IKT taikymo kompetencija pedagogo profesinėje veikloje nėra apibrėžta, o mokytojo profesijos kompetencijų apraše pateiktas IKT kompetencijos apibrėžimas neatitinka tarptautinių aprašų ir mokytojo veiklai keliamų reikalavimų, susijusių su šiandienine švietimo reforma.

## Pedagogo IKT kompetencijos mokytojo profesijos apraše

Įvairiose mokslo srityse sąvoka *kompetencija* suprantama ir vartojama skirtingai. Laužackas (2005) teigia, kad kompetencija – tai gebėjimas atlikti tam tikrą darbą (užduotį) realioje ar imituojamoje situacijoje. Pasak Pukelio (2009), kompetencija – asmens gebėjimas, patvirtintas tam tikru dokumentu, pagrįstai (tinkamai, kvalifikuotai, konkrečiu kokybės lygiu) ir patikimai (tiksliai ir greitai) atlikti tam tikrą profesinės veiklos dalį (operaciją ar užduotį) nenuspėjamoje darbinėje situacijoje, apibrėžtoje profesijos standarte. Trotter, Ellison (1997, cituota Jucevičienė, Brazdeikis, 2003: 71) teigimu, kompetencija – tai „įgūdžiai, gebėjimai ir charakteristikos, išryškėjantys žmonių veikloje siekiant sėkmingo rezultato, kai jie atlieka tam tikras užduotis ir veikia tam tikromis aplinkybėmis“. Jucevičienė ir Lepaitė (2000) teigia, kad kompetencija – tai žmogaus raiška arba gebėjimas veikti, nulemtas individo žinių, mokėjimų, įgūdžių, požiūrių, asmenybės savybių ir vertybių.

Pasak Laužacko (2005), kompetencijos sudedamosios dalys yra:

- žinios (faktai apie mus supantį pasaulį),
- gebėjimas (mokymosi metu išlavintas atitinkamas gabumas, tam tikrų intelektualinio ir / ar fizinio pobūdžio veiksmų atlikimas konkrečioje veiklos srityje),
- mokėjimas (žmogaus gebėjimas, remiantis taisyklėmis, instrukcijomis, technologijomis ir t. t., atlikti tam tikrus intelektualinio ar fizinio pobūdžio veiksmus netipiškais ir besikeičiančiomis profesinėmis sąlygomis),
- įgūdis (tobulai išlavintas („automatinis“) žmogaus mokėjimas).

Pedagogo veikla yra tikslinga, kryptinga ir įvairialypė. Tačiau šiandieniniame sparčiai besikeičiančiame pasaulyje, vykstant technologinei pažangai, ji nuolat kinta. Mokytojo profesijos kompetencijų apraše (2007) nurodomos šios pedagogo profesijos kompetencijų rūšys: bendrakultūrinė kompetencija, profesinės kompetencijos, bendrosios kompetencijos ir specialiosios kompetencijos.

Sėkmingai pedagogo veiklai labai svarbios įgytos profesinės kompetencijos, lemiančios profesinės veiklos sklandumą ir efektyvumą. Mokytojo profesijos kompetencijų apraše (2007) nurodomos šios profesinės kompetencijos:

- informacinių technologijų naudojimo;
- ugdymo(-si) aplinkų kūrimo;
- dalyko turinio planavimo ir tobulinimo;
- mokymo(-si) proceso valdymo;
- mokinių pasiekimų ir pažangos vertinimo;
- mokinių motyvavimo ir paramos jiems;
- mokinių pažinimo ir jų pažangos pripažinimo;
- profesinio tobulėjimo.

Ne tik pirmojoje (informacinių technologijų naudojimo), bet ir visose kitose profesinėse kompetencijose galima išvystyti būtinumą gebėti naudotis IKT priemonėmis. Pavyzdžiui, kuriant ugdymo(-si) aplinką labai svarbu, pasitelkus



IKT, saugiai ir veiksmingai pritaikyti fizinę erdvę. Planuojant ir tobulinant dalyko turinį, rengiant mokiniams įdomią ir patrauklią mokymo(-si) medžiagą, taip pat naudinga pasitelkti įvairias IKT priemones. Šiuolaikinius vaikus galima vadinti technologijų vaikais, todėl naudojant IKT galima gauti efektyvių rezultatų.

IKT kompetencijos svarbą pedagoginėje veikloje aprašė daug autorių ir tyrėjų (Jucevičienė, Brazdeikis, 2003, Rutkauskienė, Volungevičienė, 2004, Jucevičienė, Bankauskienė ir kt., 2005, Simonaitienė, Greenrod, 2009, Navickaitė, 2010 ir kt.). Pasak jų, mokytojai turi būti pasirengę besimokantiesiems sukurti technologijomis grindžiamo mokymosi galimybes, sugebėti atskleisti technologijų siūlomus mokymosi privalumus (UNESCO, 2008). Taigi pasirengimas naudoti IKT ir žinojimas, kaip šios technologijos gali padėti besimokantiesiems, yra būtinas kiekvieno pedagogo įgūdis, todėl kiekvienas pedagogas turi įgyti IKT taikymo kompetenciją.

UNESCO (2008) IKT kompetencijų mokytojams standarte teigiama, kad mokytojai turi mokėti efektyviai panaudoti IKT, siekdami išugdyti gebančius sėkmingai gyventi, mokytis ir dirbti sudėtingoje informacijos ir žinių visuomenėje moksleivius, o šie turi tapti: 1) informacijos ieškotojais, analizuotojais ir vertintojais, 2) asmenybėmis, gebančiomis savarankiškai spręsti problemas ir priimti sprendimus, 3) kūrybingais ir efektyviais bendruomenės nariais, 4) bendruomenių nariais, bendradarbiais, turinio kūrėjais ir naudotojais, 5) žinančiais, išmanančiais, atsakingais bendrą gerį kuriančiais piliečiais.

Pagrindinis asmuo, galintis padėti moksleiviams formuoti šias savybes, yra pedagogas, atsakingas už mokymosi aplinkos ir mokymosi galimybių kūrimą.

Lietuvoje Mokytojo profesijos kompetencijų apraše teigiama, kad informacinių technologijų naudojimo kompetenciją sudaro mokėjimas ir sugebėjimas: 1) naudoti kompiuterio techninę ir programinę įrangą, pagrindines interneto paslaugas mokymo(-si) procese, ruošiant tekstinę ir vaizdinę informaciją; 2) ugdyti mokinių informacinę kultūrą sistemingai plėtojant jų kompiuterinį raštingumą, laikantis etinių ir higieninių darbo su kompiuteriu reikalavimų. Ši Mokytojo profesijos kompetencijų apraše pateikiama IKT kompetencijos

samprata daugiau orientuota į raštingumo rūšis (technologiniu, informaciniu, socialiniu aspektu). Antroji dalis – integralioji edukacinė IKT kompetencija – tarsi turėtų apibrėžti ugdymo procese taikytiną IKT kompetenciją, tačiau ši susiejama su moksleivių kompiuteriniu raštingumu. Pagal Reikalavimus mokytojų kompiuterinio raštingumo programoms (2007) pedagogas, siekdamas plėtoti IKT taikymo kompetenciją, turi įgyti:

- technologinio raštingumo pagrindus, atitinkančius pagrindinį visuotinio kompiuterinio raštingumo standarto lygmenį, nurodytą Visuotinio kompiuterinio raštingumo standarte;
- edukacinę IKT taikymo kompetenciją, kurią sudaro mokymo ir vadybos komponentai.

Technologinis raštingumas atitinka Europos kompiuterinio raštingumo programos (toliau vadinama – ECDL programa) pradmenų lygį, tačiau augant technologijų svarbai, auga ir poreikis išplėsti raštingumo sampratą.

Pagal mokytojų kompiuterinio raštingumo programoms pateiktus reikalavimus (2007) pedagogas, siekiantis įgyti „edukacinę IKT taikymo kompetenciją“, turi:

1. Dalyvaudamas ugdymo procese ir naudodamas šiuolaikines technologijas mokėti ir gebėti:
  - 1.1. kūrybiškai individualizuoti savo dalyko ugdymo turinį;
  - 1.2. tikslingai naudoti kompiuterines priemones;
  - 1.3. sistemingai, pagrįstai taikyti mokymo ir mokymosi metodus.
2. Organizuodamas IKT taikymą mokėti ir gebėti:
  - 2.1. planuoti šių technologijų panaudojimo veiklą;
  - 2.2. organizuoti technologinių išteklių valdymą ugdymo procese;
  - 2.3. vertinti ir reflektuoti IKT panaudojimą.

Pasak Jucevičienės ir Brazdeikio (2003), pedagogų IKT kompetenciją atitinkančius gebėjimus, galima suskirstyti į keturias grupes – pradedant nuo pradinio mokėjimo naudotis informacinėmis technologijomis iki gebėjimo plėtoti IKT panaudojimo būdus. Anot Simonaitienės ir Greenrod (2009), IKT diegimas „įtakoja ir sustiprina edukacinius pokyčius: mokytojo, moksleivio

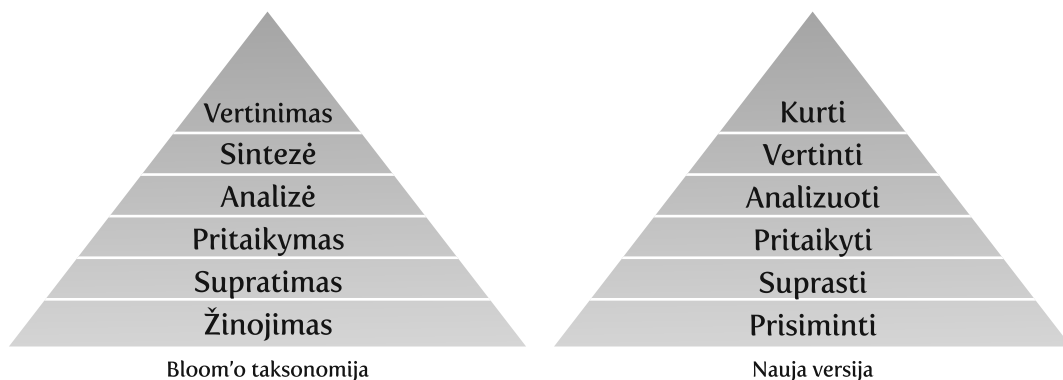
vaidmenų ir funkcijų kaitą <...>“. Nauja labai svarbi pedagogo profesinė kompetencija – IKT taikymo pedagoginėje veikloje galimybių supratimas ir gebėjimas jį integruoti į ugdymo(-si) strategijas. Remiantis Loveless, DeVoogd ir Bohlin (2001, cituota Simonaitienė, Greenrod, 2009), teigiama, kad IKT kompetencija apima daugiau nei kompiuterinį raštingumą ar gebėjimą valdyti programinę įrangą.

Ala-Mutka (2010) teigia, kad IKT bendruomenėms suteikia naujų galimybių, būdų skatinti dialogą, refleksiją, eksperimentavimą ir kūrybą. IKT naudojimas leidžia pasiekti įvairius išteklius, suteikia galimybę susiformuoti grupėms ir dirbti nepaisant tarp jų esamo atstumo. Autorė nurodo daugybę teigiamų IKT naudojimo bruožų, pavyzdžiui:

- IKT praturtina socialinę patirtį,
- internetiniu ryšiu susietos bendruomenės suteikia laisvės žmonėms, kurių veikla realiame pasaulyje ribota (pavyzdžiui, neįgaliesiems),
- IKT tinklai suteikia daugybę naujų galimybių priklausyti bendruomenėms, bendrauti su kitais, lygiavertėmis teisėmis dalyvauti diskutuojant bet kuria tema.

## Kognityviniai gebėjimai ir IKT kompetencija

Bloom'o kognityvinių tikslų taksonomija buvo patobulinta jo mokinių – kognityvistų grupės, vadovaujamos Bloom'o mokinio Anderson (Anderson ir kt., 2000). Bloom'o taksonomijos šešių pagrindinių kategorijų pavadinimai buvo performuluoti daiktavardines formas pakeičiant į veiksmažodines. Be to, žemiausias lygis – *žinojimas* – buvo pakeistas į *prisiminti*; *sintezė* į *vertinti*, *vertinimas* į *kurti* (3 paveikslas).



3 paveikslas. Bloom'o sudarytos taksonomijos ir naujos Bloom'o taksonomijos versijos palyginimas

Pasitelkus Bloom'o kognityvinių tikslų taksonomiją (antrąją versiją), galima nustatyti kompiuterinio raštingumo ir IKT kompetencijai priskiriamų gebėjimų sąsajas bei atlikti detalaus kompetencijos aprašo analizę (3 lentelė).

3 lentelė. Kompiuterinio raštingumo ir IKT kompetencijos sąsajos su Bloom'o kognityvinių tikslų taksonomija

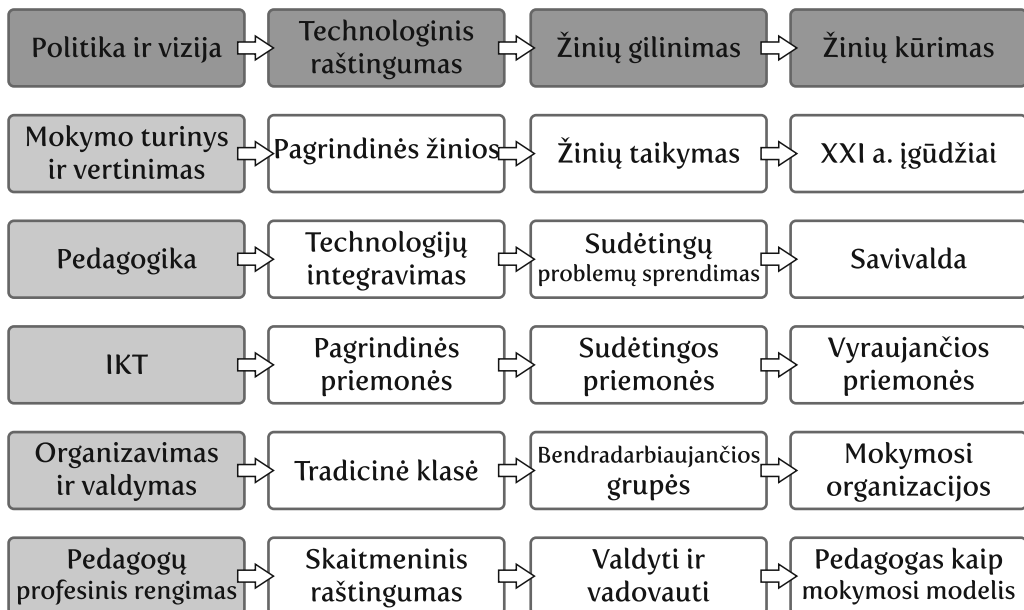
Bloom'o kognityvinių tikslų taksonomijos lygmenys		Kompiuterinis raštingumas	IKT kompetencija
6.	Kurti		Išanalizavęs ir įvertinęs inovacinių IKT priemonių gausą, tinkamą ugdymo procese, pedagogas privalo gebėti planuoti dalyko turinį, kurti kūrybiškas užduotis, pozityvią ugdymo aplinką, pasitelkdamas IKT.
5.	Vertinti		Pedagogas privalo įvertinti IKT pasiūlą, specifines savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamas IKT priemones, IKT metodinių priemonių kokybę ir tinkamumą ugdomajai grupei.
4.	Analizuoti		Pedagogas privalo analizuoti IKT priemones, jų kaitos tendencijas, taikymo galimybes, inovacijas ir taikymo privalumus.

3.	Pritaikyti	<p>Pedagogas turi gebėti praktiškai pritaikyti gautas žinias.</p> <p>Pedagogas turi gebėti naudoti pagrindines technines ir programines įrangos priemones ir internetines naršykles bei bendravimo, pristatymų rengimo priemones.</p>	<p>Pedagogai privalo sugebėti lanksčiai naudoti IKT įvairiose mokymo užduotyse, skirtose ir individualiam, ir grupiniam darbui.</p> <p>Pedagogai privalo gebėti naudotis interneto ir tinklaveikos ištekliais.</p>
2.	Suprasti		<p>Pedagogas turi suprasti ir paaiškinti pagrindinių IKT priemonių naudojimo principus.</p>
1.	Prisiminti	<p>Pedagogas turi prisiminti ir įsiminti pagrindines kompiuterines sąvokas, pagrindines programas ir jų naudojimo galimybes.</p>	<p>Pedagogas turi prisiminti ir įsiminti pagrindines kompiuterines sąvokas, pagrindines programas ir jų naudojimo galimybes.</p> <p>Pedagogas privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p>

Kompiuterinio raštingumo ir IKT kompetencijas susiejus su Bloom'o kognityvine tikslų taksonomija, galima daryti išvadą, kad *kompiuterinio raštingumo kompetencija* apima tik žinių ir pritaikymo lygmenis, o IKT kompetencija – visus taksonomijos lygmenis. Vadinasi, IKT kompetencijos apraše turi būti nurodyti tokie gebėjimai, kaip: *įvertinti egzistuojančių IKT priemonių pasiūlą, jų funkcijas; pasirinkti IKT priemones, tinkamas specifiniam ugdymo turiniui rengti ir įvertinti jų pritaikomumą praktikoje; keisti ir atnaujinti ugdymo turinį, organizuoti ugdymą naudojant IKT priemones, pasitelkus IKT motyvuoti ir skatinti mokinius* ir t. t. Šie pedagogų profesinei veiklai svarbūs gebėjimai rodo, kad IKT kompetencijos raiška neabejotinai apima visus kognityvinės taksonomijos lygmenis.

## Pedagogo IKT kompetencijos pagal UNESCO mokytojų IKT kompetencijos standartą

UNESCO (2008) pateikiamame mokytojų kompetencijų standarte išskiriami trys aspektai – technologinis raštingumas, žinių gilinimas ir žinių kūrimas – ir šeši švietimo sistemos komponentai – politika, mokymo turinys, pedagogika, IKT, organizavimas ir pedagogų profesinis rengimas (4 paveikslas).



4 paveikslas. Pedagogų kompetencijų standartų modelis (pagal UNESCO, 2008)

Detaliau panagrinėsime UNESCO pateiktą IKT kompetencijos skirstymą. Pagal pirmąjį aspektą (technologinis raštingumas) IKT apima pagrindinių priemonių naudojimą. Galima daryti išvadą, kad ši kompetencija atitinta „kompiuterinį raštingumą“, kuris apibūdina gebėjimą naudotis kompiuterinėmis programomis. UNESCO pateiktas šios kompetencijos aprašas dar kartą įrodo, jog Lietuvos dokumentuose reikalaujama tik minimalių IKT žinių pedagogų profesiniame pasiruošime.

UNESCO (2008) pateiktas mokytojų IKT kompetencijos standartų modelis yra išsamiai ir aiškiai aprašytas, išskiriant kelis kompetencijos lygmenis, susijusius su technologiniu raštingumu, žinių gilinimu ir žinių kūrimu (4 lentelė).

4 lentelė. Mokytojų IKT kompetencijos standartų modulis  
(pagal UNESCO, 2008)

	<b>Technologinis raštingumas</b>	<b>Žinių gilinimas</b>	<b>Žinių kūrimas</b>
<b>IKT</b>	Pedagogai privalo žinoti pagrindines technines ir programines įrangos operacijas, pagrindines kompiuterines programas, internetines naršykles, bendravimo, pristatymų rengimo ir administravimo priemones.	Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių ir sugebėti lanksčiai jas naudoti įvairiose probleminio ir projekcinio mokymo užduotyse. Pedagogai privalo gebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuoti ir spręsti jiems iškilusias problemas. Pedagogai taip pat turi gebėti naudotis IKT, kurdami ir stebėdami individualius ir grupinius moksleivių atliekamų užduočių planus.	Pedagogai privalo gebėti kurti IKT grindžiamą žinių bendruomenę ir naudoti IKT ugdydami moksleivių žinių kūrimo įgūdžius ir nepertraukiamą, reflektvų mokymąsi.

Kaip matyti iš 4 lentelės, pedagogo veikla turi būti susijusi su įvairių technologinių priemonių ir e. turinio naudojimu, stengimusi į šią veiklą įtraukti klasę, grupę ar individualų studentą, taip pat – su žinojimu, kur ir kada (bei kada nenaudoti) naudoti technologijas, kaip pateikti užduotis, bei kitais papildomais dalykais ir pedagoginėmis žiniomis, padedančiomis profesiniam kūrimui (UNESCO, 2008).

Pedagogų kompetencijų kūrimas ankstyvojoje stadijoje yra susijęs su pagrindinių IKT įgūdžių tobulinimu. Pasak UNESCO (2008), techninis raštingumas apima pagrindinius skaitmeninio raštingumo įgūdžius kartu su galimybe pasirinkti ir naudoti jau parengtus mokymo vadovėlius, žaidimus, praktines užduotis ir kitokio pobūdžio interneto turinį, gebėjimu papildyti standartinį mokymo turinį, vertinimo metodus, elementų planavimą ir didaktinius mokymo metodus.

Pedagogai, turintys IKT kompetenciją žinių kūrimo srityje, geba rengti mokymo išteklius, kurti aplinką, pagrįstą IKT, padėti studentams tobulinti žinių kūrimo ir kritinio mąstymo įgūdžius. Be to, tokie pedagogai geba užtikrinti nenutrūkstamą, nuolatinį, reflektyvų studentų mokymąsi, sugeba kurti žinių bendruomenes tiek studentams, tiek kolegoms. Dar vienas gebėjimas – lyderio vaidmuo, išryškėjantis mokant ir konsultuojant kolegas bei įgyvendinant mokyklos viziją, pagrįstą inovacijomis ir nuolat besimokančios bendruomenės kūrimu (UNESCO, 2008).

UNESCO (2008) pateiktame IKT kompetencijos standarte mokytojams konkrečiai ir išsamiai aprašomi žinios ir gebėjimai, reikalingi kiekvienam iš trijų aspektų (technologiniam raštingumui, žinių gilinimui, žinių kūrimui). Todėl UNESCO (2008) standartas gali būti laikytinas rekomendacijomis ir gairėmis, kuriant pedagogų IKT kompetencijos aprašą. Tuo remiantis, galima palyginti šiuo metu galiojantį Mokytojo profesijos kompetencijų aprašą (2007) su UNESCO IKT mokytojų kompetencijos standartu (2008), nustatant atitikmenis ir aprašant reikalingus gebėjimus (5 lentelė).

### 5 lentelė. Mokytojo profesijos kompetencijų apraše ir UNESCO mokytojų IKT kompetencijos standarte nurodytų žinių ir gebėjimų palyginimas (pagal UNESCO, 2008)

Mokytojo profesijos kompetencijų aprašas	UNESCO IKT kompetencijos standartas mokytojams		
	Technologinis raštingumas	Žinių gilinimas	Žinių kūrimas
1. Informacinių technologijų naudojimas	Pedagogai privalo žinoti pagrindines techninės ir programinės įrangos operacijas, pagrindines kompiuterines programas, internetines naršyklės, bendravimo, pristatymų rengimo ir administravimo priemones.	Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.	



2. Ugdymo(-si) aplinkų kūrimas		<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai privalo gebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuoti ir spręsti jiems iškilusias problemas.</p>	<p>Pedagogai privalo gebėti naudoti IKT ugdydami moksleivių žinių kūrimo įgūdžius ir nepertraukiamą, reflektyvų mokymąsi.</p>
3. Dalyko turinio planavimas ir tobulinimas		<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai turi gebėti naudotis IKT, kurdami ir stebėdami individualius ir grupinius moksleivių užduočių planus.</p>	<p>Pedagogai privalo gebėti kurti IKT grindžiamą žinių bendruomenę.</p>
4. Mokymo(-si) proceso valdymas	<p>Pedagogai privalo žinoti bendravimo, ir administravimo įrankius.</p>	<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai privalo sugebėti lanksčiai naudoti IKT įvairiose probleminio ir projekcinio mokymo užduotyse.</p> <p>Pedagogai privalo gebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuoti ir spręsti jiems iškilusias problemas.</p>	
5. Mokinių pasiekimų ir pažangos vertinimas		<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai privalo gebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuoti ir spręsti jiems iškilusias problemas.</p> <p>Pedagogai turi gebėti naudotis IKT, kurdami ir stebėdami individualius ir grupinius užduočių planus.</p>	

6. Mokinių motyvavimas ir parama jiems		<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai privalo sugebėti lanksčiai jas naudoti įvairiose probleminio ir projektinio mokymo užduotyse.</p> <p>Pedagogai privalo gebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuoti ir spręsti jiems iškilusias problemas.</p> <p>Pedagogai turi gebėti naudotis IKT, kurdami ir stebėdami moksleivių individualius ir grupinius užduočių planus.</p>	<p>Pedagogai privalo gebėti naudoti IKT ugdydami moksleivių žinių kūrimo įgūdžius ir nepertraukiamą, reflektvų mokymąsi.</p>
7. Mokinio pažinimas ir jo pažangos pripažinimas		<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai privalo sugebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuojant ir sprendžiant jiems iškilusias problemas.</p> <p>Pedagogai turi gebėti naudotis IKT, kurdami ir stebėdami moksleivių individualius ir grupinius užduočių planus.</p>	<p>Pedagogai privalo gebėti kurti IKT grindžiamą žinių bendruomenę ir naudoti IKT ugdydami moksleivių žinių kūrimo įgūdžius ir nepertraukiamą, reflektvų mokymąsi.</p>

Palyginus ir įvertinus Mokytojo profesijos kompetencijų apraše (2007) ir UNESCO mokytojų IKT kompetencijos standarte (2008) pateiktas reikalingas žinias ir gebėjimus, galima daryti išvadą, kad UNESCO nurodyto antrojo aspekto – žinių gilinimo – žinios ir gebėjimai gali būti išsamiai pritaikyti Lietuvoje galiojančio Mokytojo profesijos kompetencijų aprašo (2007) pateiktose kompetencijose. UNESCO žinių gilinimo aspektui priskiriami žinių ir gebėjimų reikalavimai apima septynias Mokytojo profesijos kompetencijų aprašo kompetencijas. Vienintelė UNESCO standarte nepaminėta kompetencija – profesinio tobulėjimo. Tačiau Ala-Mutka (2010) išskiria bendradarbiavimą tinkle. Kaip jau minėta, jos nuomone, IKT bendruomenėms suteikia naujų galimybių, būdų skatinti dialogą, refleksiją, eksperimentavimą ir kūrybą,

siejančią žmones su ištekliais, suteikiančią galimybę susiformuoti grupėms ir dirbti nepaisant tarp jų esamo atstumo, taip kuriant virtualią bendruomenę ir išteklių saugyklas. Todėl būtų tikslinga į Mokytojo profesijos kompetencijų aprašą įtraukti žinias ir gebėjimus, reikalingus virtualios bendruomenės ir bendradarbiavimo tinkle kūrimui (6 lentelė).

**6 lentelė. Mokytojo profesijos kompetencijų apraše ir UNESCO mokytojų IKT kompetencijos standarte nurodytų žinių ir gebėjimų palyginimas (pagal UNESCO, 2008)**

Mokytojo profesijos kompetencijos aprašas	UNESCO IKT kompetencijos standartas mokytojams		
	Technologinis raštingumas	Žinių gilinimas	Žinių kūrimas
8. Virtualios bendruomenės ir bendradarbiavimo tinkle kūrimas		<p>Pedagogai privalo žinoti daugybę specifinių savo dėstomo dalyko turinio rengimui tinkamų IKT priemonių.</p> <p>Pedagogai privalo gebėti naudotis internetu ir tinklaveikos ištekliais, padėdami moksleiviams bendradarbiauti, pasiekti informaciją, bendrauti su išorės ekspertais, analizuojant ir sprendžiant jiems iškilusias problemas.</p>	<p>Pedagogai privalo gebėti kurti IKT grindžiamą žinių bendruomenę.</p>

Atlikus šią analizę, kyla daug probleminių klausimų, kurie turi būti aptariami toliau, pavyzdžiui, kaip pedagogų IKT kompetencija išryškėja ugdymo procese? Kaip IKT kompetencija veikia kitas kompetencijas? Šie klausimai ne tik nurodo tolimesnes kitų tyrimų gaires, bet ir patvirtina tai, kad IT tyrimai šiuo metu yra labai aktualūs.

## Literatūra

Ala-Mutka K., 2010, Learning in Informal Online Networks and Communities. – *JRC Scientific and Technical Reports* 62. Prieiga internetu: [http://vdu.moodle.liedm.net/file.php/153734/Literatura/K\\_Ala-Mutka\\_2010.pdf](http://vdu.moodle.liedm.net/file.php/153734/Literatura/K_Ala-Mutka_2010.pdf), žiūrėta 2011-05-05.

Anderson L. W., Krathwohl D. R., Airasian P., Kathleen W., Cruikshank W., Richard E. Mayer, Pintrich P., Raths J., Wittrock M., 2000, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Abridged Edition. Allyn & Bacon.

Jucevičienė P., Bankauskienė N., Urbonaitė-Šlyžiuvienė D., 2005, *Pedagogų rengimas ir IKT diegimo Lietuvos švietime aspektu*. Mokslinio tyrimo ataskaita: edukologijos mokslai / Parengė Jucevičienė N., Bankauskienė D., Urbonaitė-Šlyžiuvienė. Kaunas: Kauno technologijos universitetas. Prieiga internetu: [http://www.smm.lt/svietimo\\_bukle/docs/tyrimai/Pedagogu%20rengimo%20IKT%20diegimo%20Lietuvos%20svietime%20aspektu%20tyrimo%20ataskaita.pdf](http://www.smm.lt/svietimo_bukle/docs/tyrimai/Pedagogu%20rengimo%20IKT%20diegimo%20Lietuvos%20svietime%20aspektu%20tyrimo%20ataskaita.pdf), žiūrėta 2011-04-12.

Jucevičienė P., Brazdeikis V., 2003, Pedagogų IKT kompetencijos dinamiškos struktūros pagrindimas. – *Socialiniai mokslai* 2(39), 70–81. Prieiga internetu: [http://www.education.ktu.lt/zurnalas/lt/2003%20-%202%20\(39\)-visatekstis/Pedagogu%20IKT%20kompetencijos%20dinamiskos%20strukturos%20pagrindimas.pdf](http://www.education.ktu.lt/zurnalas/lt/2003%20-%202%20(39)-visatekstis/Pedagogu%20IKT%20kompetencijos%20dinamiskos%20strukturos%20pagrindimas.pdf), žiūrėta 2011-05-05.

Jucevičienė P., Lepaitė D., 2000, Kompetencijos sampratos erdvė. – *Socialiniai mokslai* 1(22), 44–50. Prieiga internetu: [http://info.smf.ktu.lt/Edukin/zurnalas/archive/pdf/2000%201%20\(22\)/4%20Juceviciene,Lepaite.pdf](http://info.smf.ktu.lt/Edukin/zurnalas/archive/pdf/2000%201%20(22)/4%20Juceviciene,Lepaite.pdf), žiūrėta 2011-05-18.

Laužackas R., 2005, *Profesinio rengimo metodologija: monografija*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla.

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija, 2009, 2008 METŲ VEIKLOS ATASKAITA. Vilnius. Prieiga internetu: [http://www.smm.lt/veikla/docs/ataskaitos/smm\\_atask\\_08.pdf](http://www.smm.lt/veikla/docs/ataskaitos/smm_atask_08.pdf), žiūrėta 2010-03-09.

*Mokytojo profesijos kompetencijos aprašas*, 2007. Prieiga internetu: [http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc\\_l?p\\_id=291726&p\\_query=&p\\_tr2=](http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=291726&p_query=&p_tr2=), žiūrėta 2011-04-12.

Navickaitė J., 2010, Informacinės technologijos XXI amžiaus mokykloje. – *Švietimo problemos analizė* 7(47), 1–8. Prieiga internetu [http://www.smm.lt/svietimo\\_bukle/docs/pr\\_analize/sv\\_problema\\_7.pdf](http://www.smm.lt/svietimo_bukle/docs/pr_analize/sv_problema_7.pdf), žiūrėta 2010-03-10.

*Profesijos mokytojų kvalifikacijos tobulinimo nuostatos*, 2007. Prieiga internetu: <http://www.smm.lt/prtm/docs/mkt/2007-04-03-ISAK-591.pdf>, žiūrėta 2011-04-12.

Pukelis K., 2009, Gebėjimas, kompetencija, mokymosi / studijų rezultatas, kvalifikacija ir kompetentingumas: teorinė dimensija. – *Aukštojo mokslo kokybė* 6, 12–35. Prieiga internetu: [http://skc.vdu.lt/downloads/amk\\_6/qhe\\_2009\\_012\\_035.pdf](http://skc.vdu.lt/downloads/amk_6/qhe_2009_012_035.pdf), žiūrėta 2011-05-26.

*Reikalavimai mokytojų kompiuterinio raštingumo programoms*, 2007. Prieiga internetu: <http://tar.tic.lt/Default.aspx?id=2&item=results&aktoid=8465B6BB-6AED-429A-B9D6-E25DB708E9BE>, žiūrėta 2011-04-12.

Rutkauskienė D., Volungevičienė A, Cibulskis G., 2004, The Development of Teacher Competencies for Designing and Delivery of Online Courses at KTU Distance Education Centre. – *Informacinės technologijos ir valdymas* 4(33), 12–16. Prieiga internetu <http://itc.ktu.lt/itc33/Cibuls33.pdf>, žiūrėta 2010-05-26.

Simonaitienė B., Greenrod G., 2009, Characteristics of Educational Potential Evaluation of Foreign Language Teaching Educational Software,. – *Socialiniai mokslai* 2(64), 35–42. Prieiga internetu: [http://info.smf.ktu.lt/Edukin/zurnalas/archive/pdf/2009-2\\_\(64\)/4%20Simonaitiene\\_Greenrod.pdf](http://info.smf.ktu.lt/Edukin/zurnalas/archive/pdf/2009-2_(64)/4%20Simonaitiene_Greenrod.pdf), žiūrėta 2010-05-26.

Stuglienė R., 2005, *Internetinės bendravimo technologijos, jų taikymas proceso efektyvumui*. Magistro baigiamasis darbas: nuotolinio mokymosi informacinių technologijų mokslai. Kaunas: Kauno technologijos universitetas. Prieiga internetu: [http://vddb.library.lt/fedora/get/LT-eLABa-0001:E.02~2005~D\\_20050530\\_171137-85344/DS.005.0.01.ETD](http://vddb.library.lt/fedora/get/LT-eLABa-0001:E.02~2005~D_20050530_171137-85344/DS.005.0.01.ETD), žiūrėta 2011-03-12.

UNESCO, 2008, *ICT COMPETENCY STANDARDS FOR TEACHERS*. Prieiga internetu: <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/The%20Standards/ICT-CST-Competency%20Standards%20Modules.pdf>, žiūrėta 2011-05-21.



## 2.2. Ugdymo turinio vertinimo ir atnaujinimo metodika

*Airina Volungevičienė, Elena Trepulė*

### Šiame skyriuje aptariama:

*Skyriuje aprašoma mokytojui arba dėstytojui skirta turinio vertinimo ir atnaujinimo metodika. Mokytojo arba dėstytojo sprendimai lemia visą didaktinį scenarijų – tai laikoma šios metodikos stipriąja ir potencialiai silpnąja puse. Aprašoma metodika gali būti taikoma bet kokios srities turinio atnaujinimui. Ji parengta laikantis sisteminio požiūrio į ugdymo turinio kokybės užtikrinimą. Reikia pastebėti, kad kokybės negalima užtikrinti vertinant vien tik turinio įgyvendinimui skirtas priemones ar vien tik ugdymo veiklos scenarijų, – ugdymo turinio (veiklos) kokybė gali būti nustatyta tik įvertinus visus sisteminius elementus. Aprašomos metodikos taikymas užtikrina tolygų požiūrį į technologijomis grindžiamo mokymo(-si) turinio kokybę, nepriklausomai nuo technologijų kaitos, ir padeda įgyvendinti kompetencijomis grindžiamą švietimo politiką.*

### Technologijų pasirinkimas

Mokymo procese technologijų pasirinkimas yra grindžiamas moderniu teoriniu požiūriu, teigiančiu, kad technologijų rinkimasis turi būti nulemtas arba turinio rengimo (teorinėje literatūroje dažnai vartojamas terminas *projektavimas*) teorijos (didaktinės dalies), arba mokymo(-si) aplinkos struktūrinio modelio, kuris siūlo besimokantiesiems galimybę rinktis technologinių priemonių įvairovę ir suteikia jiems autonomiškumą, nepaisant to, kurias priemones jie bepasirinktų (tarpusavyje suderintų technologinių sprendimų atveju). Pasirinkę atviro pobūdžio sprendimus (kaip priešingybę uždaroms nuotolinio mokymosi aplinkoms, tokioms kaip, pvz., *Moodle*), besimokantieji gali veikti, mokytis ir naudotis savo įprastais ištekliais, pavyzdžiui, 2.0 saityno technologijomis, įvairiais įrenginiais ir pan.

Taigi ugdymo turinio vertinimo ir atnaujinimo metodikos dalis, skirta technologijų pasirinkimui, siūlo turinio autoriui apsispręsti, ar jis naudos integruotus sprendimus (pvz., uždaras nuotolinio mokymosi aplinkas), ar rinksis priemones iš begalinės interneto pasiūlos. Pastaruoju atveju mokymasis nuolat kistų, o veiklos iniciatyva atitektų pačiam besimokančiajam. Besimokantieji turėtų daugiau laisvės ar autonomiškumo ne tik planuodami, moderuodami veiklą, siūlydami vertinimo būdus, bet ir pasirinkdami mokymo(-si) aplinkas. Be to, jie turėtų galimybę susikurti asmeninę mokymosi aplinką (angl. *personal learning environment*), derindami institucinę ir internetinių priemonių gausią 2.0 saityno terpę. Ši metodika taip pat leistų palyginti skirtingas sistemas ir jas įvertinti. Palyginimo ir galimybių vertinimo kriterijai turėtų atitikti šias veiklas:

- individualaus ir grupinio darbo,
- bendradarbiavimo, kuriant ir redaguojant turinį,
- daugialypės terpės (multimedijos) elementų kūrimo,
- grupinio darbo valdymo,
- savianalizės ir refleksijos,
- grupių kūrimo ir valdymo,
- tarpusavio vertinimo ir t. t.

Naudojant saityno terpę, nesudėtinga rasti daugybę priemonių, tinkamų šioms veikloms atlikti (bendravimui skirtos priemonės *Flashmeeting*, *Skype*, *XLite*, publikavimui ir dalijimuisi – *Blog*, *Videowiki*, *Feedback*, *Feed-on-Feeds*, bendradarbiavimui – *Blog and Feedback*, *XoWiki*, *Google dokumentai*, *Google kalendorius*, individualaus ir grupinio darbo organizavimui – *Doodle*, *Blog*, *iLogue*, socialinės tinklaveikos kūrimui ir palaikymui – *MyDentity*, *Scuttle* ir t. t.) ir tokių priemonių vartotojo vadovų.

## Ugdymo turinio vertinimas

Ugdymo turinio autorius – mokytojas arba dėstytojas (arba tokių autorių komanda) – turi peržiūrėti ugdymo turinį ir įvertinti tam tikros veiklos atnaujinimo poreikį. Nustatyti ugdymo turinio atnaujinimo poreikį gali padėti



besimokančiųjų grįžtamasis ryšys, mokytojo arba dėstytojo jaučiamas poreikis bei stiprybių, silpnybių, galimybių ir grėsmių (SSGG) analizė. Taigi pirmasis žingsnis atnaujinant ugdymo veiklą (turinį) yra poreikių analizė, apimanti:

- besimokančiųjų poreikių analizę,
- mokytojo/ dėstytojo poreikių analizę,
- SSGG analizę.

Atlikus poreikių analizę turėtų būti pateikiamos rekomendacijos, kaip patobulinti ugdymo veiklą, ir ugdymo veiklos tobulinimo planas. Ugdymo veiklos tobulinimo plane turi būti apsispręsta, kuriuos iš žemiau nurodytų didaktinių ugdymo veiklos parametrų reikalinga atnaujinti:

1. *Mokymo(-si) tikslų formulavimas ir pateikimas besimokantiesiems.* Vertinant mokymo(-si) tikslus rekomenduojama atsižvelgti į:
  - mokymo(-si) tikslų formulavimo pagrindimą mokymo(-si) rezultatais ar kompetencijomis,
  - mokymo(-si) tikslų pateikimą besimokantiesiems (vietą ir būdą),
  - mokymo(-si) tikslų sąsają su vertinimo priemonių turiniu.
2. *Mokymosi veiklos mokymo(-si) organizavimo būdai.* Vertinant mokymo(-si) organizavimo būdus, rekomenduojama įvertinti:
  - atvirųjų švietimo išteklių pasiūlą,
  - mokymo(-si) organizavimo būdų įvairovę,
  - mokymo(-si) veiklos sąsajas su mokymo(-si) tikslais ir vertinimo strategija, priemonėmis, skirtomis atlikti vertinimo veiklą,
  - individualaus ir grupinio darbo scenarijų poreikį veiklos organizavimui.
3. *Mokymosi rezultatų vertinimo strategija (turinys ir priemonės).* Atnaujinant mokymo(-si) vertinimo strategiją, rekomenduojama:
  - parengti vertinimo strategiją,
  - parengti vertinimo priemones,
  - pateikti vertinimo priemones internete.
4. *Mokymosi paramos organizavimas bei bendravimo / bendradarbiavimo metodai ir priemonės.* Planuojant mokymosi paramos ir bendravimo / bendradarbiavimo organizavimą svarbu parinkti paramos ir bendravimo / bendradarbiavimo priemones bei pateikti jas internete.

5. *Mokymo(-si) organizavimo scenarijaus parengimas, dalyko ir vartotojo vadovo paruošimas.* Atnaujinant šį parametą, svarbu paruošti vartotojo vadovą, skirtą turiniui ir valdymui, ir parengti techninę pagalbą (angl. *help*).
6. *Tolimesnių ugdymo tobulinimo veiksmų ar grėsmių numatymas.* Atlikus pirminę visų minėtų aspektų peržiūrą, reikėtų iš naujo suformuluoti tolesnius ugdymo tobulinimo uždavinius ir numatyti grėsmes.

Atliekant SSGG analizę, į ją reikėtų įtraukti ir įvertinti:

- institucijos dalyko programą,
- edukologinę / didaktinę koncepciją,
- mokymosi tikslus, atsižvelgiant į siekiamas kompetencijas,
- esamus mokymo(-si) organizavimo metodus,
- mokymo(-si) rezultatus: vertinimo ir savęs įvertinimo strategiją,
- paramos sistemą,
- turinio atnaujinimo poreikį,
- technologines priemones.

## Ugdymo turinio atnaujinimas

Atlikus SSGG analizę galima formuluoti turinio atnaujinimo rekomendacijas. Nors atnaujinant turinį šios rekomendacijos dar keisis, jos padeda orientuotis numatant tolimesnius atnaujinimo etapus. Atlikdami SSGG analizę programos turinio autoriai įvertina, ar mokymo(-si) tikslai suformuluoti remiantis kompetencijomis ir mokymosi rezultatais. Pagrindinis arba bendrasis mokymo programos tikslas turėtų atitikti standartines kompetencijas, nurodytas profesinio rengimo standartuose (7 lentelė), arba būti pamatuojamas, kad galėtų būti laikomas mokymo(-si) proceso metu įgyta kompetencija (Laužackas, 2001).

## 7 lentelė. Mokymosi rezultatais paremta turinio struktūra

Kada	Kas	Veiksmažodžio forma	Gebėjimas pasireikš
Atlikęs šią užduotį...	...besimokantysis...	...gebės...	...apibūdinti programos turinio atnaujinimo etapus

Kompetencijomis pagrįstas mokymo(-si) turinys turi remtis:

- kvalifikacijomis,
- žiniomis, gebėjimais ir įgūdžiais,
- kompetencijų perkėlimo, skaidrumo ir tarpusavio sąveikos principais.

Programos turinio autoriai turi atsižvelgti į kontekstą: kur ir kaip besimokantieji bus pateikiami bendrieji ir specifiniai mokymosi tikslai.

*Mokymo(-si) veiklų atnaujinimas* turėtų prasidėti nuo turimų ir esamų išteklių peržiūrėjimo bei numatymo, kaip juos pritaikyti programai. Programos turinio analizę sudaro:

- panašių programų dizaino analizė,
- įvairių mokymosi išteklių kokybės vertinimas,
- konkrečios srities teorinių tyrimų rezultatų analizė, atkreipiant dėmesį į jų pritaikomumą atnaujinamoje programoje,
  - virtualiojoje mokymosi aplinkoje pateikiamų variantų, tarp jų ir IKT priemonių, analizė (parenkant ir pritaikant IKT priemones individualiam darbui siūlome apgalvoti 8 lentelėje aprašytą IKT priemonių pasirinkimą pagal ugdymo veiklos pobūdį),
  - galimybių taikyti mokymą(-si) grupėse, savarankišką mokymąsi, tinklinio bendradarbiavimo ir kitas veiklas analizė.

## 8 lentelė. IKT priemonių parinkimo pratybos

<b>Mokymasis individualiai</b>	<b>IKT priemonės</b> (pildoma pratybų metu)
Stebint	
Gaunant informaciją ir redaguojant turinį	
Atliekant praktinę veiklą (raštu, žodžiu, vaizdu, garsu)	
Kuriant (raštu, žodžiu, garsu, vaizdu)	
Eksperimentuojant (reikalinga detalizacija, kaip tai vyksta)	
Kitos veiklos	
<b>Mokymasis grupėje, bendradarbiaujant</b>	<b>IKT priemonės</b>
Stebint	
Gaunant informaciją ir redaguojant turinį	
Atliekant praktinę veiklą (raštu, žodžiu, vaizdu, garsu)	
Kuriant (raštu, žodžiu, garsu, vaizdu)	
Eksperimentuojant (reikalinga detalizacija, kaip tai vyksta)	
Kitos veiklos	

*Egzistuojančių išteklių ir jų galimo pritaikymo analizė.* Egzistuojančių išteklių ir jų galimo pritaikymo analizę daugiausiai sudaro turimų priemonių ir jų dabartinio panaudojimo įvertinimas bei tolimesnio derinimo galimybių numatymas. Jau egzistuojančių kursų ir įvairių išteklių (tradicinių ir pateikiamų internete) peržiūra gali padėti išvengti „dviračio išradinėjimo“, leidžia iširti esamos informacijos kokybę ir panaudojimą. Vertinant egzistuojančius išteklius didžiausią dėmesį reikia skirti jų adekvatumui kontekstui ir mokymo tikslams. Vertinimo metu tikslinga fiksuoti pastabas apie analizuotus ir atrinktus mokymo(-si) išteklius, pasiekiant santrauką tolimesniam naudojimui.

*Mokymosi medžiagos struktūravimas.* Susipažinę su nauja internete pateikiama mokymosi medžiaga ir priemonėmis, mokymosi programos autoriai gali nuspręsti peržiūrėti mokymo programos struktūrą ir mokymo(-si) išteklius.

Leclercq ir Poumay (2003) pateikia klasifikaciją, kurioje nurodo mokymo(-si) veiklas atitinkančius vieną ar keletą mokymo(-si) organizavimo metodų:

- imitavimas – modeliavimas,
- priėmimas – perdavimas,
- demonstravimas – praktinis atlikimas,
- kūrimas – skatinimas,
- tyrinėjimas – dokumentavimas,
- eksperimentavimas – įkvėpimas,
- debatai – moderavimas,
- reflektavimas – reflektavimas kartu.

Šie metodai gali padėti naujai apgalvoti ir įvertinti tradicinę praktiką, rasti naujų sprendimų būtiniems pakeitimams įgyvendinti.

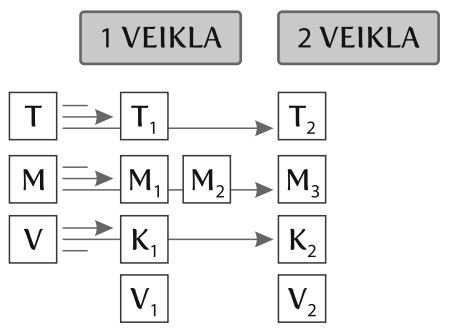
Pradėjus keisti mokymo programą, apibrėžus mokymosi tikslus, svarbiausia yra nustatyti, kaip skirtingi mokymo(-si) atvejai gali būti įgyvendinti skirtingomis priemonėmis. 9 lentelėje pateikiami pasiūlymai programos kūrėjams.

**9 lentelė. Mokymosi organizavimo metodai, įgyvendinami pasitelkus IT**

Mokymo(-si) atvejis	Technologinės įgyvendinimo priemonės (pasiūlymai, idėjos, pavyzdžiai)
Imitavimas – modeliavimas	Teksto, vaizdo ir garso pristatymai, geros praktikos pavyzdžių pristatymas
Priėmimas – perdavimas	Priemonės turinio pristatymui (teksto, vaizdo ir garso), nuotolinio mokymosi sistemos, tinklaraščiai ( <i>blogai</i> ), pildomi interneto puslapiai <i>Wiki</i>

Demonstravimas – praktinis atlikimas	Priemonės, skirtos individualiam ir bendram rašymui, imitacijoms (simuliacijoms), demonstracijoms, testavimui, sinchroniam piešimui; ekrano vaizdo sinchronizavimo ir pan. programos, skirtos praktinėms užduotims ir veiklai
Kūrimas – skatinimas	Priemonės bendram rašymui, garso ir vaizdo pristatymui, priemonės bendram medžiagos publikavimui, tinklaraščiai ( <i>blogai</i> ), e. portfolio
Tyrinėjimas – dokumentavimas	Repozitoriumai internete, adresynų sistemos, RSS srutai ir sklaidos kanalai, sujungiančių paslaugų (mišrios) sistemos
Ekperimentavimas – įkvėpimas	Internetinės laboratorijos, imitacinės priemonės (simuliacijos), virtualioji (praturtinta) realybė
Debatavimas – moderavimas	Teksto komunikacija: diskusijų forumai, tinklaraščiai ( <i>blogai</i> ), tiesioginės žinutės (angl. <i>messaging</i> ), garso ir vaizdo konferencinės priemonės, priemonės lengvam veiklų planavimui
Reflektavimas – reiktavimas kartu	Tinklaraščiai, žodiniai mokomieji dienoraščiai, e. portfolio

Pasirinkus mokymo(-si) organizavimo metodus, reikėtų parengti veiklų ir užduočių aprašus. Siekiant išlaikyti nuoseklumą tarp visų veiklos aprašo segmentų, siūlome išlaikyti 5 paveiksle nurodytus segmentus.



Kriterijai, kontekstinės sąlygos (laikas, vieta, integracija į bendrą pasiekimą)

5 paveikslas. Modulinis veiklos segmentavimas

Kaip matyti 5 paveiksle, kiekviena veikla yra grindžiama mokymosi tikslais (kompetencijomis paremtas požiūris) (T), kurie turėtų atitikti metodus (M) ir vertinimo priemones (V), o pastarosios turi būti paremtos vertinimo

kriterijais (K). Kiekvieną veiklą gali sudaryti keletas mokymo(-si) organizavimo metodų arba vertinimo priemonių. Reikia paminėti, kad svarbūs gali būti ir kiti kriterijai bei kontekstinės sąlygos.

Ugdymo turinio įgyvendinimo priemonės ir didaktiniai sprendimai turi būti gerai suplanuoti. 10 lentelėje siūlome priemonę, kuri galėtų padėti rengiant tokį aprašą.

10 lentelė. Priemonės mokymo(-si) planavimui

Specifinis (-iai) tikslas (-ai)	Gebėjimai: - apibrėžti mokytojo vaidmenį - apibrėžti besimokančiojo vaidmenį - atlikti atvirųjų švietimo išteklių ir jų pritaikomumo ugdymo veikloje analizę - pasiūlyti tobulinti mokytojo ir besimokančiojo interaktyvumą - organizuoti bendramokslų darbą / grupinį darbą - .....
Metodas / žingsniai specifiniam tikslui pasiekti	1. Kiekvienas besimokantysis stebi probleminę situaciją 2. Paskiriamas mokytojas 3. Mokytojas seka ir moderuoja problemos sprendimo diskusiją 4. ...
Laukiamas rezultatas / indikatoriai	Besimokančiųjų įvardintos problemos Rasti problemų sprendimai ...
Įvertinimo kriterijai	.....
Priemonės (IT) veiklos įgyvendinimui <i>nuotolinio mokymosi aplinkoje</i>	

Numačius pagrindinius mokymo(-si) atvejus ir veiklos modelius, reikėtų atidžiai suplanuoti mokymosi paramos ir komunikacijos sistemą. Šiam tikslui pasiekti būtina integruoti ir panaudoti socialinių tinklų priemones.

*Mokymo (-si) organizavimo scenarijaus parengimas, dalyko ir vartotojo vadovo paruošimas.* Parenkant komunikacijos ir paramos priemones būtina pagalvoti apie:

- mokymosi išteklių valdymą,
- sinchroninę ir asinchroninę komunikaciją ir paramą,
- kompetencijas, būtinas dalyvių mokymui(-si),
- besimokančiųjų pažangos nustatymą,
- mokymosi rezultatų fiksavimą,
- mokymosi motyvacijos skatinimą.

*Mokymo(-si) organizavimo scenarijaus parengimas.* Skirtingiems scenarijams galima pasiūlyti įvairias įgyvendinimo priemones, kurios galėtų būti įtrauktos į mokymą:

1. Individo mokymasis:

- tinklo paieška – įskiepai *Moodle* sistemai,
- žymėjimas – *Flickr* svetainė,
- RSS naujienų srautai ir naujienų kanalai – *Google* mišri aplinka, naujienų kanalas *Moodle* sistemoje,
- adresynų sistemos – interneto svetainės *Delicious*, *Scuttle*.

2. Bendradarbiavimas ir rašymas bendradarbiaujant:

- grįžtamojo ryšio įskiepai – *Moodle* tinklaraštis (*Wordpress*),
- *Google* dokumentai ir pildomi interneto puslapiai *Wiki*, skirti bendram rašymui,
- *Doodle*, skirtas užduočių pasidalinimui ir planavimui.

3. Turinio reflektavimas ir kritinis mąstymas:

- *Moodle* tinklaraštis, *Wordpress*.

4. Mokymosi sutartis, mokymosi reflektavimas, savęs įvertinimas:

- verbaliniai mokymosi dienoraščiai (pvz., *Wordpress*, *Blog in Moodle*), e. portfolio (pvz., *Mahara*), apklausų priemonės.

5. Komunikavimas ir diskutavimas:

- programos *Skype* ir *Flashmeeting*, sistemos *Doodle* ir *Choice Moodle*.

## Vertinimo strategijos atnaujinimas (parinkimas)

Atnaujinant vertinimo strategiją svarbus įvairių aspektų vertinimas: dalyko, programos turinio, mokymosi rezultatų ir t. t. Programos kokybės vertinimas



gali būti vidinis ir išorinis. Mokymosi pasiekimų vertinimo strategija turėtų atitikti kompetencijomis paremtus mokymosi tikslus. Šį nuoseklumą turėtų užtikrinti pasirinkti vertinimo metodai ir priemonės.

Programos turinio keitimas turėtų suteikti galimybę besimokantiesiems dalyvauti vertinimo strategijos kūrime. Metakognityvinio proceso įgyvendinimui (įgalinimas, savęs įvertinimas, vertinimo procesas ir mokymo strategijos vertinimas) galima būtų pasiūlyti šias priemones:

- mokymosi kontraktas – dokumentas, apibrėžiantis pagrindinius mokymosi proceso ir pažangos rodiklius, tarp jų ir mokymosi rezultatus, mokymosi strategiją (lanksti arba ne, priklausomai nuo mokymosi proceso dalyvių ir visų kontrakto pusių susitarimo), sąlyginius ribojimus (organizaciniai ribojimai, pavyzdžiui, laikas, vieta ir kt.), mokymosi proceso dalyvių intervenciją (vaidmenys ir atsakomybė, laisvės ir priklausomybės lygis, interakcijos tipai);

- mokymosi aplankas;

- vieši ir pristatymų dokumentai (geriausio darbo pristatymas, kaip besimokančiojo kompetencijų įrodymas; besimokančiojo savęs įvertinimo gebėjimų kėlimas);

- tarpiniai ir darbiniai dokumentai (skirti mokymosi procesui ir pažangai aprašyti, problemoms nustatyti; suteikiantys galimybę besimokantiesiems įvertinti savo kognityvinius procesus, nustatyti sąsajas su programa ir atskleisti pažangą bei pasiekimus).

Nemažai iššūkių kyla naudojant kartu besimokančiųjų grupės narių tarpusavio vertinimo priemones, kurios pasitelkiamos siekiant nustatyti individo indėlį į grupės darbą (kitokiu būdu jį nustatyti sunku). Atliekant grupės narių vertinimą, reikėtų susitarti dėl vertinimo kriterijų ir indikatorių, pavyzdžiui, besimokantieji gali siūlyti vertinti savo kolegas pagal jų indėlį į grupės darbą, žymėdami +1 arba -1.

*Tolimesnis tobulinimas.* Programos autoriai turėtų imtis antrinio ciklo tolesnio programos tobulinimo rekomendacijoms.

## Literatūra

Laužackas R., 2001, *Mokymo turinio projektavimas*. Kaunas: VDU.

Leclercq D., Poumay M., 2003, La connaissance partielle chez l'apprenant : pourquoi et comment la mesurer. – *L'évaluation de l'Education Thérapeutique du Patient* / Red. Gagnayre ir kt. Paris: IPCEM.

Teresevičienė M., Rutkauskienė D., Volungevičienė A., Zuzevičiūtė V., Rutkienė A., Targamadžė A., 2008, *Nuotolinio mokymo(-si) taikymo galimybės tęstinio profesinio mokymo plėtrai skatinti*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universitetas.

# 3 DALIS. IT TAIKYMAS UGDYMO PROCESĖ

## 3.1. Internetinių technologijų panaudojimo ugdymo procese galimybės

*Sigitas Daukilas, Margarita Teresevičienė*

### Šiame skyriuje aptariama:

*Šiame skyriuje aptariamos įvairių internetinių technologijų panaudojimo ugdymo procese galimybės ir praktiniai jų panaudojimo aspektai. Taip pat nagrinėjama, kaip praktiškai ugdymo procese panaudoti forumus, filmuotos medžiagos, animacijos kūrimo, muzikos transliavimo, radijo, apklausų tiklalapius, e. pašta, bendravimą realiuoju laiku, socialinius tinklus, tinklaraščius, Wiki puslapius ir grupinio darbo sistemas bei mokomuosius filmus ir kompiuterinius žaidimus.*

### Forumai, diskusijos

Interneto forumai ir diskusijos yra skirti diskutuoti įvairiomis temomis asinchroniniu būdu. Neretai ieškant įvairios informacijos naudojamosi *Google*. Ši paieška dažnai nuveda į diskusijų forumus, kuriuose žmonės atsakinėja į vieni kitų klausimus ar diskutuoja įvairiomis temomis.

Kiekvienas forumas yra savitas ir turi savo auditoriją, todėl, norint diskutuoti kokia nors tema su interneto bendruomene ar užduoti tam tikros srities klausimą, tenka patiems nuspręsti, kuris forumas tam tinkamiausias. Forumo populiarumo lygį tikslingiausia matuoti ne lankytojų ar registruotų narių, bet pranešimų skaičiumi. Šiuo metu populiariausi lietuviški forumai,

kuriuose vyksta įvairios diskusijos, yra: *SuperMama.lt*, *Krepsinis.net*, *BitePlius.lt*, *Uzdarbis.lt*, *Diskusijos.lt*, *Spekulantai.lt*, *EuroBasket.lt*, *IRCForum.lt*, *Draugas.lt*.

Forumai mokiniams, mokytojams, tėvams.

⌂ Pagrindinis diskusijų puslapis

🔍 DUK 🔍 Ieškoti 📄 Registruotis 📄 Prisijungti

Dabar yra Pen Bal 22, 2011 1:10 pm

Peržiūrėti neatsakytus pranešimus • Peržiūrėti aktyvias temas

YOUR FIRST CATEGORY	TEMOS	PRANEŠIMAI	PASKUTINIS PRANEŠIMAS
<b>Your first forum</b> Description of your first forum.	1	5	admin 📄 Ant Bal 19, 2011 8:31 am

BENDRA	TEMOS	PRANEŠIMAI	PASKUTINIS PRANEŠIMAS
<b>Bendros temos</b> Diskusijos bendromis temomis.	4	4	admin 📄 Ket Bal 14, 2011 8:26 am

FORUMAI MOKINIAMS	TEMOS	PRANEŠIMAI	PASKUTINIS PRANEŠIMAS
<b>1-4kl. mokiniams</b> 1-4 klasių mokiniams skirta skiltis.	0	0	Pranešimų nėra
<b>5-6kl. mokiniams</b> 5-6 klasių mokiniams skirta skiltis.	0	0	Pranešimų nėra
<b>7-8kl. mokiniams</b> 7-8 klasių mokiniams skirta skiltis.	0	0	Pranešimų nėra
<b>9-10kl. mokiniams</b> 9-10 klasių mokiniams skirta skiltis.	0	0	Pranešimų nėra

6 paveikslas. Forumas Moodle aplinkoje

Mokymo procese forumai gali būti naudojami planavimui, konsultavimui, aiškinimui. Dalyko mokytojai gali sukurti forumą Moodle aplinkoje (6 paveikslas). Jame mokiniai gali aprašyti sunkumus, kurie kyla mokantis tam tikrą temą. Naudodamasis IT mokytojas atsako į užduotus klausimus, konsultuoja besimokančiuosius. Teigiamas forume vykstančių konsultacijų aspektas yra tas, kad kiti mokiniai, susidūrę su panašiu klausimu, atsakymą jau gali rasti forume. Taip sutaupomas mokinių ir mokytojų laikas.

Forume gali būti organizuojamos įvairios mokytojų ir mokinių diskusijos. Pavyzdžiui, mokantis lietuvių kalbos, reikia atlikti grupinį darbą: parašyti referatą pasirinkta aktualia tema. Šiam tikslui gali būti sukurtas diskusijų forumas, kuriame visi grupės nariai išsako savo nuomonę. Diskutuoti apie pasirinktą temą kiekvienas gali jam patogiu metu per nustatytą laiko tarpą, o kitos pamokos metu jau būtų aiškus diskusijų rezultatas – tema, kuria grupė rengs rašto darbą.

Mokyklos administracijos ir tėvų bendravimas forume taip pat aktualus. Pavyzdžiui, mokyklos administracijai tarantis su tėvais dėl mokinių išvykos,

visi parašo savo mintis apie išvykos kryptį, organizavimą, laiką, trukmę ir t. t. Galiausiai rezultatai apibendrinami ir priimamas sprendimas.

## Filmuotos medžiagos kūrimas

Internetė pateikiama daug priemonių, skirtų vaizdo medžiagos talpinimui ir vaizdo įrašų rengimui, pavyzdžiui, *YouTube*, *TeacherTube*, *Vimeo* ir kt. Pastaruoju metu populiariausia interneto svetainė, skirta vaizdo medžiagos talpinimui ir peržiūrai, yra *YouTube* (7 paveikslas). Šioje svetainėje kiekvienas prisiregistravęs vartotojas gali įkelti, žiūrėti vaizdo įrašus ar dalintis jais su kitais bei įrašyti vaizdo medžiagą naudodamasis internetine kamera ir mikrofonu. *YouTube* duomenų bazėje yra daugiau nei 4 500 000 į kategorijas suskirstytų vaizdo įrašų, tarp kurių yra ir filmų bei televizijos laidų ištraukų, muzikos vaizdo klipų, namų darbų įrašų ir pan. Bet kurį įrašą galima nesunkiai įkelti į savo interneto svetainę ar tinklaraštį (*blogą*). Naudojantis šia priemone taip pat galima internete įrašyti ir savo vaizdo reportažą, dainą ar pamoką.



7 paveikslas. Svetainės *YouTube* langas

Internetinė svetainė *YouTube* gali būti puiki priemonė muzikos, dailės, istorijos ir kitų pamokų mokymui(-si). *YouTube* taip pat gali būti susieta su informaciniu metodu, pasakojimu, demonstravimu, iliustravimu, kūrybinių užduočių sprendimu ir probleminiu mokymu(-si). Ši priemonė gali būti labai efektyviai panaudota kiekvienoje pamokoje. Pavyzdžiui, mokytojas, įrašęs vieną pamokos temą, vietoje pamokos klasėje gali išsivesti mokinius

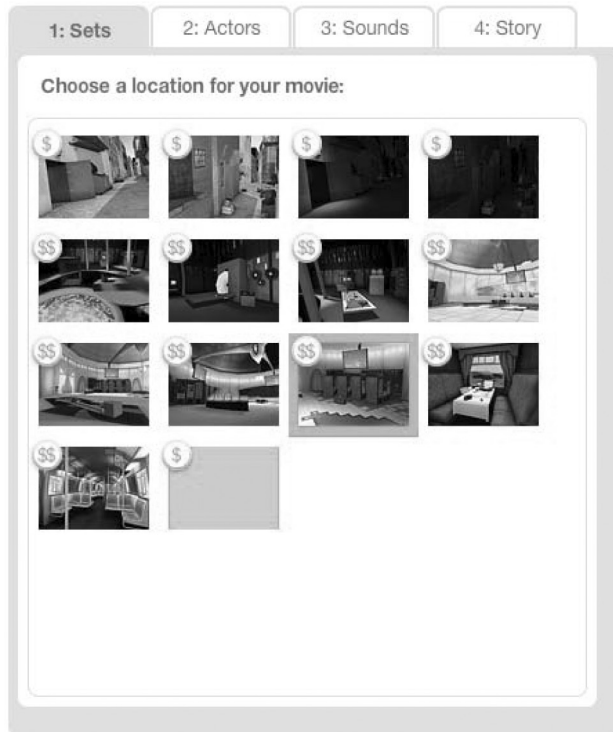
į gamtą, žygį ir paprašyti mokinių, kad pažiūrėtų įrašytą paskaitą nurodytu adresu. Istorijos mokytojas gali duoti užduotį kiekvienam mokiniui surinkti informaciją apie vieną istorinę asmenybę ir įrašyti pasakojimą apie ją naudojantis *YouTube*. Mokiniai susipažįsta su pasirinkta istorine asmenybe ir parengia pristatymą apie ją susikurdami *YouTube* atskirą sritį, skirtą istorijai ir istorinėms asmenybėms. Tokiu būdu mokiniai gali bet kada pasikartoti šią temą peržiūrėdami vaizdo įrašus, be to, taip jie labiau motyvuojami mokytis.

## Animacinės medžiagos kūrimas, apdorojimas

Internetu pateikiama nemažai galimybių kurti animacinius vaizdo filmukus, pavyzdžiui, panaudojant *Xtranormal*, *Goanimate*, *MeMoov*. Nors anksčiau kurti animaciją buvo labai sunku ir tai užimdavo daug laiko, dabar internete pateikiamos įvairios priemonės, leidžiančios lengvai kurti animacinius vaizdus, net nesisiunčiant specialių programų ar nediegiant jų į savo kompiuterį. Taigi animacinių filmų kūrimas arba kitų autorių sukurtų animacinių vaizdų žiūrėjimas šiuo metu yra paprastas, linksmas ir nemokamas. Savo sukurtus animacinius vaizdus galima pajavairinti įvairiomis funkcijomis, suteikiančiomis filmui unikalumo (8 paveikslas). Nuorodą į sukurtą filmuką galima išsiųsti draugams, mokiniams, mokytojams arba tėvams.

Animacijai kurti skirtoms priemonėms būdingos šios funkcijos:

- leidžia kurti animacinius filmus,
- suteikia galimybę pasirinkti norimas scenas, personažus, emocijas ir t. t.
- leidžia kiekvienam personažui pridėti balsus,
- suteikia galimybę pridėti įvairius efektus,
- leidžia surasti ir peržiūrėti kitų vartotojų sukurtus animacinius vaizdus.



8 paveikslas. Animacijos kūrimo funkcijų pavyzdžiai

Animacijos kūrimo ir peržiūros priemonės gali būti naudojamos taikant iliustravimo, demonstravimo ir pratybų metodus. Taikant iliustravimo metodą ir naudojantis šia priemone kiekvienas mokinys gali padaryti animacinį reportažą apie tai, kaip praleido vasarą, ką veikė ir t. t. Animacijos kūrimas galimas įvairiose pamokose, bet, ko gero, labiausiai ši priemonė tiktų dailės pamokoms. Naudodamiesi kompiuteriu mokiniai gali sukurti animacinių filmų seriją, kuri dailės pamokose būtų įvertinta.

Animacijos kūrimo ir peržiūros priemonės taip pat gali būti naudojamos ne tik mokymuisi, bet ir administraciniams reikalams. Pavyzdžiui, naudojantis tokiomis priemonėmis galima sukurti mokyklos reklamą.

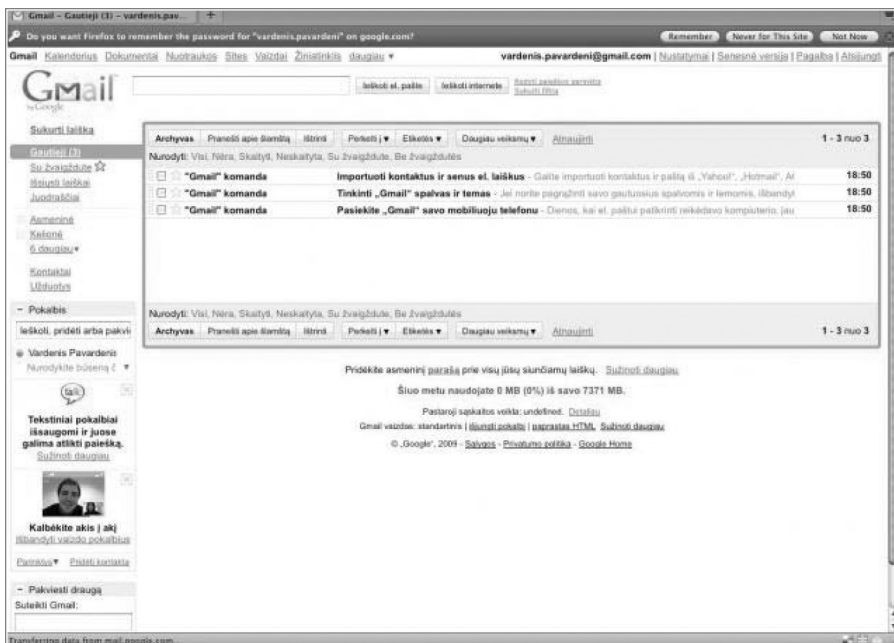
## Bendravimas e. pašto pagalba

E. paštas suteikia galimybę žmonėms bendrauti elektroniniais laiškais. Internetu nemokamai galima naudotis *Yahoo*, *Gmail* ir kitų teikėjų paslaugomis.

Šiuo metu pasaulyje yra nemažai elektroninio pašto dėžutes siūlančių firmų. Vienos tai daro nemokamai, kitos – už tam tikrą mokestį. Jų funkcionalumas ir vietos, kuri suteikiama prisiregistravusiam asmeniui, talpa, lėmė, kad šiuo metu viena iš populiariausių elektroninio pašto programų yra *Gmail*.

*Gmail* (9 paveikslas) – tai kompanijos *Google* e. pašto sistema, kurią pati *Google* apibūdina taip: „*Gmail* – tai naujos rūšies interneto paštas, sukurtas vadovaujantis idėja, kad e. paštas gali būti intuityvesnis, efektyvesnis ir naudingesnis. Ir netgi smagus“. Pagrindinės *Gmail* savybės yra šios:

- gaunama mažiau nepageidaujamų laiškų,
- naudojant naują *Google* technologiją apsaugoma nuo nepageidaujamų pranešimų patekimo į gautuosius,
- galima mobiliąją prieigą,
- *Gmail* laiškus galima skaityti mobiliajame telefone, interneto naršyklėje nurodžius <http://googlemail.com>.
- suteikiama daug vietos (talpos).



9 paveikslas. *Gmail* pašto puslapio vaizdas



Mokymosi procese e. paštu galima siųsti parašytus rašinius, konsultuoti, aiškinti ir atlikti įvairią kitą veiklą. Naudojantis e. paštu galima organizuoti mokinių konsultacijas.

E. paštas yra bendravimo priemonė, kuri gali būti naudojama ir mokyklos administravime, susisiekiant mokytojams, mokyklos administracijai su tėvais. Naudodamiesi e. paštu mokytojai gali pakviesti tėvus į įvairius mokyklos renginius, išsiųsti animuotus renginio kvietimus. E. paštu gali būti informuojami ir socialiniai partneriai.

## Bendravimas realiuoju laiku

Bendravimui realiuoju laiku skirtos priemonės sudaro galimybę žmonėms bendrauti tarpusavyje (netgi grupėms) nepaisant geografinės padėties. Bendrauti realiuoju laiku galima naudojantis įvairia programine įranga, pavyzdžiui, *Skype*, *Messenger*, *ICQ* ir kt.

Šiuo metu populiariausia bendravimo realiuoju laiku programa – *Skype* (10 paveikslas). *Skype* – tai interneto telefonijos tinklas ir kompiuterinė programa, kurios pagalba galima skambinti į viso pasaulio šalis. Skambučiai tarp dviejų kompiuterių, sujungtų interneto ryšiu, yra nemokami, o skambinant iš kompiuterio į įprastą telefoną mokama už kiekvieną minutę. *Skype* galima kalbėtis matant vaizdą. Tam reikia atsisiųsti naujausią *Skype* versiją, turėti internetinę vaizdo kamerą. Bendrauti naudojantis programa *Skype* galima ir susirašinėjant. Naudojantis šia programa galima susirasti draugų ir pažįstamų.



10 paveikslas. *Skype* programos langas

Mokymo procese *Skype* programą galima naudoti aiškinimui, kartojimo pokalbiams, konsultavimui. Pasitelkus šią priemonę galima organizuoti konsultacijas įvairių pamokų tema.

*Skype* gali būti puikiai integruotas į mokymo(-si) procesą kaip realiu laiku vykstančio komunikavimo priemonė, taikoma mokinių konsultacijai, bendravimui pamokų tema ir popamokinei veiklai. Mokiniai ir mokytojai naudodamiesi *skype* gali įvairiomis temomis bendrauti po pamokų, mokytojas gali konsultuoti mokinius, jei jiems iškyla klausimų, pavyzdžiui, dėl namų darbų ruošimo. Naudodamiesi šia programa mokytojai gali su tėvais aptarti jų vaikų pasiekimus arba organizuoti konferencinį vaizdo ryšį su keliais tėvais. Sergantis mokinys gali dalyvauti pamokoje naudodamasis *Skype* vaizdo konferencijų technologija.

## Mokyklos radijas (angl. SHOUTcast)

*SHOUTcast* – tai programa, skirta savo radijui internete susikurti. Šiandieninės radijo stotys naudoja internetinę prieigą, kaip labai perspektyvų priedą prie transliacijos radijo bangomis, ypač populiarinimo ir klausytojų apklausų tikslais. Interaktyvių radijo transliuotojų gausa didėja, nes transliuoti internetu savo radiją gali bet kas, turintis kompiuterį su tinkama operacine sistema. Naudodami interneto šifravimo įrenginius namų vartotojai gali transliuoti garsą tarptautinei auditorijai, taip didindami konkurenciją tarp radijo stočių.

Naudojantis *SHOUTCast* programine įranga internetinę radijo stotį gali susikurti kiekvienas vartotojas. Ši programinė įranga suteikia tokias galimybes:

- leidžia parinkti transliuojamos muzikos formatą (AAC/MP3),
- leidžia keisti transliuojamos muzikos kokybę (kbps),
- leidžia transliuoti muziką iš savo kompiuterio, naudojant *Winamp* grotuvą,
- leidžia transliuoti muziką iš CD grotuvo, prijungto prie kompiuterio,
- leidžia kalbėti eteryje prisijungus mikrofona,
- suteikia galimybę internetiniame radijuje dirbti keletui radijo programų vedėjų.

Naudojant *SHOUTCast*, muzika transliuojama iš *Winamp* grotuvo. Dainų sąrašą galima pasidaryti iš anksto ir groti iš eilės arba pačiam perjunginėjant dainas, taip pat galima naudoti *shuffle* funkciją, kuri groja atsitiktines dainas. Žemiau matomas *Winamp* langas ir *SHOUTCast* įskiepio, kuris perduoda dainą į serverį, vaizdas (11 paveikslas).



11 paveikslas. *Winamp* programos langas

Naudojantis mokyklos radiju galima taikyti iliustravimo metodą. Pavyzdžiui, sukurto radijo pagalba galima atlikti mokyklos ar įvairių pamokų pristatymą. Kiekviena mokykla naudodamasi radiju gali sukurti savo mokyklos radijo transliaciją, kurios klausytojai būtų ne tik mokiniai ar mokytojai, bet ir tėvai. Naudojantis šiuo radiju galima pranešti mokyklos naujienas, kurias tėvai gali išklausyti vakare, grįžę iš darbo, ir sužinoti įvykius, vykusius mokykloje tą dieną, savaitę ar mėnesį. Naudojantis tokiomis transliacijomis taip pat galima pristatyti mokyklos renginius.

## Socialiniai tinklai

Socialiniai tinklai – tai interaktyvi internetinė erdvė, kurioje savanoriškai gali susijungti bendrų interesų turintys asmenys ar asmenų grupės. Socialinio tinklo nariai tam pritaikytomis automatizuotomis priemonėmis patys kuria įvairaus sudėtingumo internetinius projektus. Socialiniams tinklams kurti šiuo metu dažniausiai yra naudojami *Facebook*, *Twitter* ir kt.

*Facebook* – tai socialinis tinklas, kuriame kiekvienas narys turi savo profilį – puslapį (12 paveikslas). Prie savo puslapio leidžiama jungtis „draugams“, t. y., asmenims, kurie gauna tam puslapio savininko leidimą. Priklausomai nuo naudojamos priemonės tinklo nariai gali vienas su kitu bendrauti realiuoju laiku, asinchroninėmis žinutėmis, dalintis nuorodomis, nuotraukomis, vaizdo klipais, žaisti bendrus žaidimus ir pan.



12 paveikslas. Profilio vaizdas *Facebook* socialiniame tinkle

Prieš pradėdant naudotis socialiniu tinklu *Facebook* yra labai svarbu supažindinti mokinius su interneto saugumu, t. y., su informacija, kokius duomenis galima, o kokių negalima atskleisti *Facebook* nustatymuose.

Dėl plačių naudojimo galimybių socialiniai tinklai gali būti pasitelkiami įvairioje ugdymojoje veikloje, mokant įvairius dalykus. Ypatingai tinka naudotis *Facebook* siekiant atskleisti saugumo spragas. Pavyzdžiui, mokiniams gali būti duodama užduotis panagrinti, kokią informaciją jie gali rasti apie savo draugus ar kitus asmenis, turinčius profilius socialiniame tinkle, kokias išvadas iš gautos informacijos apie asmenis galima daryti.

## Tinklaraščiai

Populiariai tinklaraščiai yra vadinami *blogais*. Šis pavadinimas kilęs iš anglų kalbos termino *web LOG* (angl. *web* – žiniatinklis, *log* – įrašų žurnalas, knyga).

Tinklaraščiai yra skirti dienoraščiams ar įvairioms istorijoms internete kurti. Bendrąja prasme tinklaraštis – tai priemonė, sukurta automatiškai naujiems formuoti. Tinklaraščius galima kurti naudojantis svetainėmis [www.blogas.lt](http://www.blogas.lt), <http://wordpress.com/> ir kt.

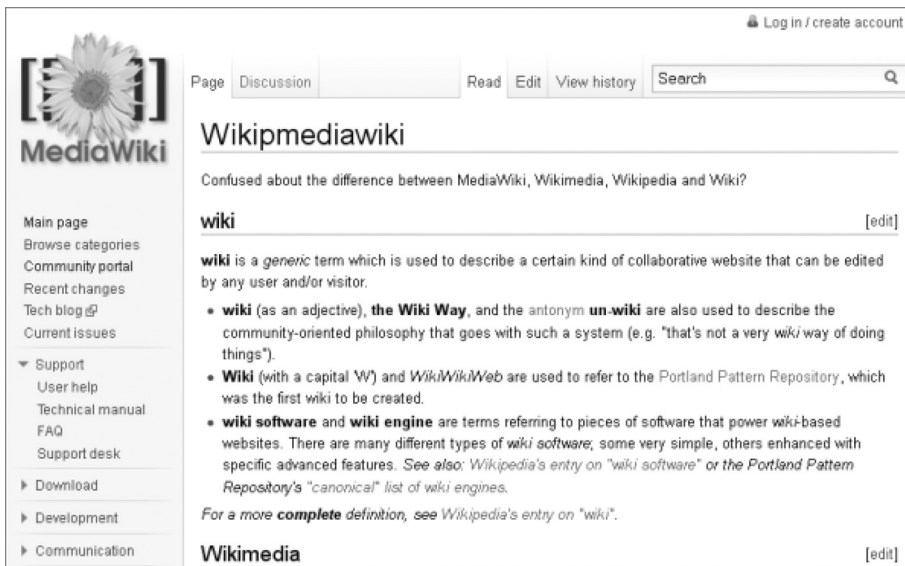
The screenshot shows the website for 'LieDM asociacija'. The header includes the site name and a tagline 'Pasitarus. Visuomet drašiau'. Below the header is a navigation menu with 'Pagrindinis', 'Apie', and 'Kita'. The main content area is titled 'Apie' and contains text about the website's purpose, a call to action for comments, and a list of 'Asociacijos dokumentai'. On the right side, there is a section for 'Nauji įrašai' (New posts) listing several conferences and awards. At the bottom right, there is a 'Balansas 2011' section with a table of numbers.

13 paveikslas. LieDM asociacijos tinklaraščio puslapis

Naudojantis tinklaraščiais (13 paveikslas), galima dienoraščio forma kurti istorijas, aprašymus, pristatyti savo pomėgius. Gana dažnai naudojantis tinklaraščiais internete pateikiami maisto gaminimo receptai. Tinklaraščio autorius paprastai yra vienas asmuo, kiti asmenys gali rašyti autoriui komentarus, pasiūlymus.

## Wiki puslapiai

*Wiki* puslapių kūrimas tai tarsi internetinės enciklopedijos ar konspekto kūrimas. *Wiki* puslapiams būdinga tai, kad čia viena tema neretai plėtojama kelių autorių. *Wiki* puslapiams kurti galima naudoti *MediaWiki*, *coWiki* (14 paveikslas) ir kitas priemones.



14 paveikslas. *Wiki* puslapio pavyzdys

*Wiki* puslapių kūrimas gali būti naudojamas istorijos pamokose įvairiems istoriniams įvykiams, žymių žmonių veiklai ir biografijai aprašyti, kitiems darbams, kuriuos gali daryti autorių grupė.

## Apklausa

Internetinės apklausos yra tradicinių apklausų pakaitalas. Pagrindiniai internetinių apklausų privalumai yra:

- taupomas popierius, nes anketų nereikia spausdinti;
- taupomas laikas, nes internetinės apklausų priemonės dažnai pateikia apibendrintus skaitinių reikšmių rezultatus.

Svetainių, skirtų apklausoms kurti, adresus galima rasti naudojantis *Google* paieška, pavyzdžiui, [www.apklausa.lt](http://www.apklausa.lt), [www.e-apklausa.lt](http://www.e-apklausa.lt) (15 paveikslas) ir pan.

Pasitelkus šias priemones, galima sudaryti įvairaus tipo klausimus. Anketos gali būti privačios (skirtos tam tikrai asmenų grupei) ir viešos.

The screenshot shows the 'apklausa.lt' website interface. At the top left is the logo and name 'apklausa.lt'. Navigation buttons include 'Pradžia', 'Prisijungti', 'DUK', and 'Anketos paieška'. The main content is organized into three columns:

- 1. Sukurk anketą**
  - Neribotas anketų ir klausimų kiekis
  - **Video** ir paveikslėliai anketose
  - Matricos ir rangavimo klausimų tipai
  - Anketos talpinimas į savo svetainę
- 2. Surink atsakymus**
  - Neribotas atsakymų kiekis
  - Privačios anketos
  - Atsakymai el. paštu
  - **Be reklamų** (anketos pavzdys)
- 3. Analizuok duomenis**
  - Privatūs rezultatai
  - Grafiniai rezultatai
  - Duomenų eksportas į Excel ir SPSS
  - Geolokacija
  - Nesąžiningų respondentų filtras

The **Statistika** section displays a word cloud with terms like 'politika', 'asmninės visuomenė', 'mokslo', 'muzika', and 'laisvalaikis'. It also lists statistics: 'Atsakymai šiandien: 41', 'Atsakymai: 1412752', 'Anketos: 26611', and 'Vartotojai: 19184'.

The **Rekomenduojamos anketos** section lists several surveys, including 'Saugos įmonių pasirinkimo kriterijai (skirta asmenims)', 'Elektroninė komercija Lietuvoje', and 'STOP karui keliuose'.

At the bottom, there are buttons: 'Susipažinti iš arčiau »' and 'Susikurti savo anketą »'.

15 paveikslas. www.apklausa.lt puslapio pavyzdys

Apklausas galima naudoti įvairiuose tiriamuosiuose darbuose, norint sužinoti tėvų, mokinių, mokytojų nuomonę, poreikius ir pan.

## Grupinio darbo sistemos

Grupinio darbo sistemos paprastai yra skirtos apibrėžtam kokia nors veikla užsiimančiam vartotojų ratui. Grupinio darbo sistemos (16 paveikslas) apima daug priemonių. Įprasta, kad jose galima bendrauti realiuoju laike arba vidinio e. pašto žinutėmis, keistis failais, kurti vidinius tinklalapius, įvairias grupes ir pan. Prie sukurtos grupinio darbo sistemos gali prisijungti tik registruoti vartotojai. Grupinį darbą galima organizuoti naudojantis *Google*, *Elgg*, *pbworks.com* ir kitomis priemonėmis.



16 paveikslas. Grupinio darbo programos lango pavyzdys

Grupinio darbo sistemos labiausiai tinka projektinėje ar kitokioje veikloje, mokantis bendradarbiauti, dirbti ir organizuoti darbą komandoje.

## Mokomieji filmai

Pastaruoju metu žmonių gyvenimui didelę įtaką (taip pat ir ugdomąją) daro masinės kultūros priemonės. Reikšminga šių priemonių dalis yra kino filmai.

Taikant pedagogines technologijas labai svarbus jų vaizdumas. Būtent vaizdumu paįžymi mokomieji filmai, kurie kuriami pagal iš anksto parengtą filmo scenarijų. Jų turinį lemia ugdymo tikslas, kuriam ir skirtas filmas. Naudojant mokomuosius filmus mokomoji medžiaga mokiniui yra pateikiama aiškiai, vaizdžiai, panaudojant schematizuoto vaizdavimo ar animacijos elementus.

Priklausomai nuo didaktinių tikslų, keliamų mokomojo filmo kūrėjų (dažniausiai profesijos pedagogų), pasirenkamas mokomojo filmo tipas.



Mokomieji filmai pagal jų paskirtį ir didaktinius tikslus yra klasifikuojami į tokias grupes:

- visaapimantys trumpametražiai filmai,
- teminiai, fragmentiniai filmai,
- mikrofragmentiniai filmai,
- žiediniai filmai,
- chrestomatiniai filmai,
- siužetiniai filmai,
- instrukciniai filmai.

*Visaapimantys trumpametražiai* mokomieji filmai skirti apibendrintai informacijai, bendriausioms žinioms apie dėstomą dalyką pateikti. Dažniausiai jie naudojami dalyko dėstymo pradžioje siekiant mokinius supažindinti su dalyko turiniu, struktūra, svarbiausiomis temomis. Jų trukmė yra apie 10–15 min.

*Teminiai* filmai yra skirti konkrečių dėstomo dalyko temų ar žinių pateikimui. Jie sukurti taip, kad mokytojas „sustabdęs kadrą“ galėtų jį komentuoti, paaiškinti sudėtingesnes vietas, iliustruoti teikiamą mokomąją medžiagą. Filmų scenarijaus turinys – tai tam tikros temos pateikimo mokiniui turinys, parengtas įvertinant didaktines vaizdumo principo ir metodines techninių mokymo priemonių galimybes.

Teminių filmų apimtis dažniausiai taip pat yra apie 10–15 min. Tačiau svarbu tai, kad šiems filmams nebūdinga ištisinė peržiūra. Paprastai mokytojai teminius filmus rodo nuosekliai suplanuotais fragmentais, aptardami rodytos medžiagos esmę. Tai populiariausias mokomųjų filmų tipas, naudojamas profesiniame rengime.

*Fragmentiniai* filmai nuo teminių filmų skiriasi savo imtimi. Jie nufilmuoti kokios nors dėstomos temos atskiro fragmento pademonstravimui.

Dar mažesnės imties yra *mikrofragmentiniai* filmai, kurie naudojami aiškinant kokį nors siaurą nagrinėjamo objekto aspektą arba užduodant mokiniams savarankiško darbo užduotį.

*Žiediniai* filmai yra skirti vaizdžiam greitai arba lėtai vykstančių procesų demonstravimui. Jų turinys atspindi cikliškai besikartojančius procesus, kuriuos parodyti įprastu tempu nėra įmanoma. Todėl šie filmai yra filmuojami specialiu sulėtintu arba pagreintu būdu, arba kokį nors trumpai vykstantį procesą rodant keletą kartų „uždaru žiedu“.

*Chrestomatiniai* filmai yra sudaryti iš daug dalių ir talpina kokio nors dėstomo dalyko mokymo medžiagos epizodus, reikalingus vaizdingam mokymui. Jie dažniausiai būna skirti literatūros, istorijos dalykų mokymui. Tokie filmai yra reikšmingi etiniam mokinių ugdymui. Neretai jie būna skirti ne tik auditoriniam, bet ir užklasiniam mokymui.

*Siužetiniai* filmai kuriami pagal specialiai parengtą scenarijų, siekiant vaizdžiai parodyti kokią nors gyvenimišką situaciją, reikšmingą kritiniam mokinių mąstymui. Tokie filmai daugiau naudojami mokinių auklėjimui ir yra skirti daryti prevencinę įtaką, apsaugant mokinius nuo žalingų įpročių ar netinkamos socialinės elgsenos padarinių.

*Instrukciniais* filmais demonstruojama, kaip teisingai atlikti kokio nors darbo veiksmus, siekiant išvengti klaidų, darbų saugos taisyklių pažeidimo atvejų ar mokinio sensomotorikos raiškos sudėtinguose darbuose. Jie dažniausiai naudojami praktiniame mokyme, juos taip pat neretai naudoja profesijos pedagogai.

*Mokomieji* filmai pagal techninį jų parengimą gali būti skirtomi į optinius, magnetinius, skaitmeninius. Nuo to priklauso, kokias technines priemones reikia naudoti juos rodant. Pati universaliausia techninė mokymo priemonė yra asmeninis kompiuteris, todėl filmus tikslinga kurti naudojant skaitmeninį (CD) formatą.

## Mokomieji kompiuteriniai žaidimai

Mokomieji kompiuteriniai žaidimai – tai žaidimai, kuriuose vyrauja mokomieji elementai. Dauguma šio tipo programų yra skirtos ikimokyklinio amžiaus vaikams arba jaunesniųjų klasių moksleiviams. Tai gali būti įvairūs galvosūkiai, kryžiažodžiai, modeliavimo žaidimai loginei ir strateginei mąstysenai lavinti (Informacija mokomųjų kompiuterinių programų kūrėjams, 2007).

Pasaulyje egzistuoja keliolika oficialių ir pusiau oficialių žaidimų klasifikacijų, tačiau beveik visose yra išskiriami šie žaidimų tipai (Baniulis, 2003):

- dinaminiai žaidimai (angl. *action / trade games*),
- nuotykių žaidimai (angl. *adventure games*),
- herojiniai žaidimai (angl. *role playing games*),
- modeliavimo, imitaciniai žaidimai (angl. *simulation games*),
- sportiniai žaidimai (angl. *sport games*),
- strateginiai žaidimai (angl. *strategy games*),
- tradiciniai žaidimai (angl. *traditional games*),
- karo žaidimai (angl. *war games*),
- dalykiniai žaidimai.

Reikia paminėti, kad daugelio žaidimų negalima vienareikšmiškai priskirti nei vienam, nei kitam tipui, nes neretai jie turi įvairių tipų ypatybių. Trumpai aptarsime pagrindines kiekvieno žaidimų tipo ypatybes.

*Dinaminiai* žaidimai buvo patys pirmieji „šaudogaudog“ tipo žaidimai. Juos žaidžiant būtina greita reakcija, taiklumas, tačiau čia nereikia daug mąstyti. Pastaruoju metu tokie žaidimai stipriai kinta, stengiamasi į juos įtraukti įvairių loginių ir matematinių elementų, siekiama kurti žaidimus, kuriuose neturint teisingo sprendimo nepadėtų net ir gera reakcija.

Puikiais *nuotykių* žaidimais garsėja firma *Sierra On Line*. Tokio pobūdžio žaidimuose žaidėjas turi pervesti jam patikėtą herojų per įvykių ir siužetų rinkinį. Nukrypti nuo scenarijaus neleidžiama arba leidžiama labai nežymiai. Pastaruoju metu, taikantis prie vartotojų, šio tipo žaidimai kuriami kitaip – pavyzdžiui, atsisakoma žodinio valdymo, kuriame naudojamas anglų kalbos interpretatorius, leidęs žaidėjui be viso kito dar ir tobulinti anglų kalbos rašybą.

*Herojiniai* žaidimai yra labai panašūs į nuotykių žaidimus, tik juose žaidimo metu herojus įgauna patirties, jėgos, keičiasi jo sugebėjimai.

Žaidžiant *modeliavimo, imitacinius* žaidimus žaidėjui sudaromos sąlygos, leidžiančios jam jaustis įvykių centre: lėktuvo kabinoje, automobilio salone.

Pavyzdžiui, žaidėjas, priklausomai nuo pasirinkto realistiškumo lygio, turi valdyti jam patikėtą priemonę. Kad būtų galima greičiau įvaldyti šiuos žaidimus, suteikiama galimybė filmuoti savo veiksmus (pvz., važiavimą), kuriuos peržiūrėjus galima analizuoti padarytas klaidas.

*Sportiniai* žaidimais perteikiama kokia nors sportinė veikla. Vienuose žaidimuose gali žaisti vienas žaidėjas, kituose – galima žaisti keliese ar net rengti turnyrus. Paprastai sportiniai žaidimai supažindina su sporto šakos taisyklėmis bei suteikia tam tikrų teorinių žinių ir gana realiai moko strategijos bei taktikos.

*Strateginiai* žaidimai yra vieni iš įdomiausių kompiuterinių žaidimų. Jie paremti tikslo funkcijos su daugelio parametrų optimizavimu, todėl besikartojanti situacija žaidžiant tą patį žaidimą yra įmanoma tik teoriškai. Šie žaidimai reikalauja gebėjimo spręsti problemas, strateginio planavimo įgūdžių ir ekonominių žinių.

*Tradiciniai* žaidimai – tai kompiuterinės įvairių stalo žaidimų versijos: šachmatai, kortų žaidimai, monopolis ir kiti.

*Karo* žaidimai ilgai nebuvo laikomi atskira žaidimų kategorija, o buvo priskiriami prie paprastų strateginių žaidimų. Visiškai neseniai karo žaidimai buvo pripažinti turinčiais savo strategiją, kurios žinojimas laikomas menu nuo senų laikų. Šio tipo žaidimai priklauso tik nuo to, į kuriuos laikus nukeliamas žaidėjas ir kokia ginkluotė naudojama. Neretai karo žaidimai kuriami remiantis realiais istoriniais įvykiais arba fantastiniais pasakojimais.

Profesijos mokyme aktualiausi yra *dalykiniai* žaidimai, kuriuos aptarsime plačiau. Lietuvoje labiausiai paplitę ekonomikos ir vadybos mokslams skirti dalykiniai žaidimai. Mokymasis imitacinio verslo įmonėje užtikrina bendrųjų gebėjimų ugdymą ir raišką. Pavyzdžiui, imitacinės veiklos žaidime „Ecosys“ mokomasi komandinio darbo, priimant ekonominius ir vadybinius sprendimus. Žaidimo tikslas – pasiekti, kad dalyviai veiklos metu suprastų vyriausybės, įmonių ir namų ūkių tarpusavio veikimo principus bei išmokyti priimti trumpalaikius ir ilgalaikius strateginius sprendimus, suprastų ir mokėtų apskaičiuoti bei įvertinti pagrindinius ekonominius rodiklius. Verslo

žaidimo „Kietas riešutas“ metu veiklos dalyviai remdamiesi duotais pradiniais duomenimis atlieka imituojamos įmonės esamos situacijos analizę, sprendžia analizuojamos įmonės ekonomines, finansines problemas, ieško galimybių išlaikyti aukštą įmonės konkurencingumo lygį parduodamos produkcijos rinkoje. „Verslo imitavimo įmonė Saulunis“ – tai virtuali praktinio mokymo firma, kurioje gali būti vykdoma mažmeninė ir didmeninė prekyba, teikiamos paslaugos (transporto, draudimo ir pan.).

Naudojantis Norvegijoje sukurta kompiuterine programa „Powersim“ galima sudaryti atskiro ūkio subjekto arba visos valstybės veiklos scenarijų ir analizuoti veiksmus, vedančius į katastrofą ir chaosą arba – į vystymąsi ir klestėjimą. Sudarytas analizės modelis gali apimti daugybę veiksmų, t. y., konstantų, pagalbinių elementų, jungčių (visa tai – imitavimo objektų pavadinimai).

Visi aptarti dalykiniai žaidimai leidžia atlikti kiekybinę situacijos analizę, veiklos dalyviams priimant konkrečius sprendimus. Sprendimų gretinimas, skaičiavimas ir rezultatų spausdinimas atliekamas kompiuteriu, naudojant specialią kompiuterinę programą. Interaktyvių mokymų metu siekdami atlikti užduotis, besimokantieji turi bendrauti su kolegomis, kūrybiškai spręsti iškilusias problemas, konsultuotis, argumentuoti, naudotis ribotais ištekliais ar palankiomis progomis, kritiškai mąstyti. Tikrovės modeliavimo metodai, o ypač kompiuteriniai verslo žaidimai, ugdo konkurencijos dvasią, formuoja laisvą, galinčią sėkmingai veikti rinkoje asmenybę. Ši mokymo forma leidžia veiklos dalyviams rizikuoti, eksperimentuoti ir klusti.

„Lietuvos Junior Achievement“ – ne pelno organizacija, jaunimo verslo ir ekonominio švietimo programų lyderė Lietuvoje (<http://www.lja.lt>) pagrindinių mokyklų moksleiviams siūlo šias programas – dalykinius žaidimus: „Mano ekonomika“ ir „Veikianti įmonė“.

Kursas „Mano ekonomika“ padeda moksleiviams įvertinti savo sugebėjimus ir pomėgius, galimybes siekti tam tikros profesijos, įgyti darbo ieškojimo įgūdžių, vertinti išsilavinimo svarbą. Naudojantis šia programa mokomasi, kaip tvarkyti asmeninį ir šeimos biudžetą. Programą sudaro dalykiniai žaidimai, kurie apima šias temas: prisistatymas, asmeniniai gebėjimai ir įgūdžiai, profesijos, išsilavinimas, darbo paieška, pokalbis dėl darbo, asmeninis biudžetas, šeimos biudžetas, taupymo galimybės, išlaidos, kreditas.

Kursas „Veikianti įmonė“ supažindina su pagrindiniais šalies ekonomikos principais ir privataus verslo vaidmeniu joje. Kurse aptariama, kaip įkuriamos įmonės, kaip organizuojamas gaminių pardavimas, kokia yra verslo socialinė atsakomybė, vyriausybės funkcijos ekonomikoje. Ši programa taip pat pateikiama dalykinių žaidimų forma, ją sudaro tokios temos: verslo įmonės, rinkos ekonomikos bruožai, verslo ratas, pelnas, įmonių rūšys, gamyba, prekių ir paslaugų kokybė, pasiūla ir paklausa, rinkodara, konkurencija, verslas ir bendruomenė, verslo prievolės visuomenei, vietinė bendruomenė, ekonomikos rodikliai.

Nors mokomieji kompiuteriniai pajvairina mokymąsi, daro jį patrauklesnį ir interaktyvesnį, žaidimų pervertinti negalima. Žaidžiant mokomuosius kompiuterinius žaidimus tikslas turi būti ne tik smagus laiko praleidimas, bet ir naujų dalykų išmokimas, sužinojimas, išbandymas.

## Garsinės priemonės

Ellington ir Race (1993: 148–149) nurodo tris pagrindines garsinės medžiagos panaudojimo ugdymo procese galimybes: garsinių priemonių naudojimas didelėje grupėje, garsinių priemonių naudojimas individualiame mokyme(-si), garsinių priemonių naudojimas grupiniame darbe.

*Garsinių priemonių naudojimas didelėje grupėje.* Šiuo atveju galima išskirti dar mažiausiai tris garsinės medžiagos panaudojimo atvejus:

1. Garsinė medžiaga gali būti naudojama mokomosios medžiagos iliustravimui ir išaiškinimui. Čia gali būti priskiriami muzikos įrašai, eilėraščiai, pjesės, įvairių kalbų ištraukos, užsienio kalbos įrašai ir pan. Tokia medžiaga gali būti naudojama įvairiose situacijose, siekiant pagerinti mokymosi procesą ir padėti išlaikyti mokinių susidomėjimą.
2. Garsinė medžiaga pati savaime gali būti mokymosi šaltinis. Tai gali būti įvairios mokomosios radijo transliacijos ar jų įrašai, kuriuos galima naudoti patogiu ar tinkamesniu mokymuisi laiku, arba specialiai garso laikmenose parengta mokojoji medžiaga. Esant išimtiniam reikalui, mokytojas ar dėstytojas gali parengti „audio pamokas“, kurios gali jį „pavaduoti“, jei jis negali vesti užsiėmimo.

3. Garsinė medžiaga gali būti naudojama kaip priemonė tam tikrai mokymosi veiklai vykdyti ir mokymosi kokybei užtikrinti. Tam gali būti pasitelkiamas klasėje vykstančių diskusijų, interviu, įvairių inscenizacijų, muzikos atlikimo ir t. t. įrašymas, siekiant įrašus panaudoti tolesnei analizei.

Garsinės priemonės galima įvairiai panaudoti dideles grupes mokant užsienio kalbų specialiai tam įrengtuose kalbų mokymosi kabinetuose. Tačiau toks kalbų mokymas turi ir savitų ypatybių, kurias kitame skyriuje aptarsime plačiau.

*Garsinių priemonių naudojimas individualiame mokyme(-si).* Ko gero, reikia pripažinti, kad garsinės medžiagos naudojimas naudingiausias individualiame arba savarankiškame mokymesi. Galima išskirti mažiausiai tris atvejus, kai garsinė medžiaga (neretai ji pateikiama su įvairių tipo vaizdo medžiaga) gali būti naudinga kaip savarankiška edukacinė priemonė:

1. Garsinė medžiaga gali būti naudojama perteikiant mokymosi turinį besimokančiajam. Šiam telieka daugiau ar mažiau pasyviai klausytis mokomosios medžiagos. Būdingiausi šio atvejo pavyzdžiai – mokomosios radijo laidos, mokomosios garso kasetės ar įrašai kitose laikmenose.
2. Garsinė medžiaga gali būti naudojama mokymosi proceso valdymui. Tokia medžiaga paprastai būna įrašyta garso kasetėse, kurios vadinamos „kalbančių studijų vadovu“. Šios kasetės pridedamos prie vadovėlių, užrašų ar elektroninės mokomosios medžiagos.
3. Garsinė medžiaga gali būti naudojama mokymosi veiklai ir proceso kokybei užtikrinti (analogiškas atvejis kaip ir didelėje grupėje). Šiuo atveju besimokantysis interaktyvią veiklą vykdo su pačiu savimi. Tipiškiausias šio atvejo pavyzdys – savarankiškai užsienio kalbai mokytis skirta garsinė medžiaga, įrašyta kasetėse, kompaktiniuose diskuose ar kitose laikmenose.

*Garsinių priemonių naudojimas grupiniame darbe.* Garsinė medžiaga gali būti naudinga ir mokymo procese naudojant grupinio darbo metodus. Čia taip pat galima išskirti tris panaudojimo būdus:

1. Garsinėmis priemonėmis grupei gali būti pateikiama informacija. Ji gali būti iliustracinė arba pagalbinė, be to, pati perduodama informacija gali būti užduoties dalis arba pati užduotis.

2. Garsinėmis priemonėmis gali būti aiškinamos užduotys, teikiami patarimai.
3. Garsinė medžiaga gali būti priemonė, su kuria ar su kurios pagalba grupės nariai gali vykdyti interaktyvią veiklą.

## Literatūra

Baniulis K., 2003, *Informacinės mokymo technologijos. Paskaitų konspektas*. Kaunas: Kauno technologijos universitetas.

Ellington H., Race Ph., 1993, *Producing Teaching Materials: A Handbook for Teachers and Trainers*. NJ: Nichols Publishing.

*Informacija mokomųjų kompiuterinių programų kūrėjams*, 2007. Švietimo informacinių technologijų centras. Prieiga internetu [http://www.emokykla.lt/doc/prasymas\\_del%20MKP%20vertinimo.doc](http://www.emokykla.lt/doc/prasymas_del%20MKP%20vertinimo.doc), žiūrėta 2007-02-15.



## 3.2. Vertybinių nuostatų diegimo scenarijai, kuriams naudojami IT

*Sigitas Daukila, Margarita Teresevičienė*

### Šiame skyriuje aptariama:

*Doriniu ugdymu mokiniai skatinami humaniškai elgtis. Humaniškas elgesys siejamas su jautrumu, empatiškumu, pagalba, rūpestingumu, atsakingumu už kitus, altruizmu, sąžiningumu. Skyriuje aprašomi IT panaudojimo pavyzdžiai dorinių vertybių ugdymui. Pabaigoje pateikiama ir keletas detalių vertybių ugdymo veiklų pavyzdžių.*

### Dorinis ugdymas

Dorinis ugdymas yra siejamas su pozityviu požiūriu į mažas grupes arba individus. Individo santykius su kitais individualiais reguliuoja tai, kas yra dora ar moralu. Dora yra laikytina visuma principų, taisyklių, normų, kuriomis žmonės remiasi palaikydami santykius socialinėse grupėse.

Svarbus dorinio ugdymo veiksnys – kalba išreiškiamų doros principų turinys (semantika). IT sąlygomis dažnai apie individo doros principus galima spręsti iš naudojamų ženklų, keiksmažodžių, žodžių darinių ir pan. Pagrindinės dorinės kultūros turinio vertybės yra atsakingumas ir tolerancija, kurios išryškėja laisvo apsisprendimo sąlygomis. Doriniu ugdymu mokiniai skatinami humaniškai elgtis. Humaniškas elgesys siejamas su jautrumu, empatiškumu, pagalba, rūpestingumu, atsakingumu už kitus.

Toliau pateikiama lentelė, kurioje aprašytas mokinių vertybinių nuostatų ugdymas (11 lentelė). Lentelėje tam tikroms ugdymo veikloms siūloma naudoti vienas ar kitas IT priemones.

11 lentelė. Ugdomosios veiklos pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	E. pašto „Komplimentų krepšelis“	Mokiniai rašo komplimentus vieni kitiems e. paštu ir vertina juo forume.	Diskusijų forumai
2.	Kodėl verta būti geram? Kodėl verta būti protingam? Kodėl verta būti ...?	Mokytojas veda diskusijas su savo mokiniais dorinio ugdymo temomis. Mokytojas negali reikšti savo nuomonės, jis tik skatina mokinius viešai kalbėti apie įvairias gėrio ir blogio kategorijų reikšmes.	Diskusijų forumai
3.	Vaikas (šeima) mokytojo namuose	Mokytojas parengia pasakojimą apie save, savo pomėgius ir pan. ir prisistato mokiniams ir / ar jų šeimoms. Tą patį skatina daryti ir mokinius bei tėvus. Tikslas – artimiau pažinti vieni kitus.	Pateiktys
4.	Socialinių tinklų forumų turinio analizė	Mokiniams pateikiama užduotis: socialiniuose tinklalapiuose išrinkti temas apie ekologiją, svarbiausių šalies politinių įvykių vertinimą, nusikaltimų vertinimą. Mokiniams pateikiami esminiai vertinimo kriterijai.	Vieši forumai socialiniuose tinkluose
5.	Mokinių skatinimas pabūti šalia neįgalaus draugo	Pasitelkus IKT, organizuojami komunikaciniai ryšiai su vaikų namų auklėtiniais. Skatinama rašyti laiškus, siųsti įvairias nuotraukas, būti atviru ir nuoširdžiu.	Skype, vaizdo konferencijos su neįgaliaisiais vaikais
6.	Istorijų kūrimas grupėje: • Mano mokyklos istorija • Pasakos kūrimas • Recenzija • Apsakymo kūrimas	Mokiniai suskirstomi grupelėmis, kuriose jie kuria įvairius pasakojimus naudodamiesi informacija, gaunama pasitelkus IKT.	Wikipedia, Google
7.	Doros principais pagrįsto turinio vertinimas (semantika)	Internete naudojamų įvairių ženklų, žodžių reikšmių suvokimas. Mokiniai turi išrinkti ir sugrupuoti ženklus, žodžius, paveikslus ir pan. į grupes: 1) pažeidžia doros principus, 2) nepažeidžia doros principų.	Internetas

8.	Muzikos klausymasis panaudojant emocinio imitavimo metodą	Imituojamas klausomo muzikinio kūrinio emocinių intonacijų arba menamo herojaus išgyvenimų turinys kitomis (ne muzikinėmis) raiškos priemonėmis (piešiniais, vaidyba, spalvomis, literatūrinių herojų pavyzdžiais ir kt.). Mokytojas dorinio ugdymo turinyje stengiasi integruoti kelias meno rūšis panaudodamas daugialypės terpės (multimedijos) informacijos priemones.	Daugialypės terpės (multimedijos) priemonės
----	---	--	---

## Altruizmo ugdymas

Altruizmas – tai elgsena, kuria siekiama žmonių gerovės ir jų interesų tenkinimo. Altruizmas yra artimas humaniškumui, o altruizmo priešingybė – egoizmas ir savanaudiškumas. Mokinio altruizmas išryškėja iš elgesio, kuriuo jis teikia pagalbą kitiems asmenims nepaisydamas savo asmeninių interesų. Asmeninės rizikos dydis ir praradimo vertė yra pagrindinis altruistinio elgesio kriterijus, o profesinė pareiga nėra laikoma altruistine elgsena. Altruizmo formavimasis yra pagrįstas altruistiniais išgyvenimais (jausmais): vieni, padėdami kitiems, jaučiasi gerai, kiti aukodamiesi išgyvena blogas emocijas. Ugdydami altruizmą tėvai skatina vaikus auginti ir rūpintis gyvūnais arba žmonėmis. Svarbi altruizmo ugdymo sąlyga – savanorystės judėjimas. 12 lentelėje pateikiame altruizmo ugdymo pavyzdžių.

12 lentelė. Altruizmo ugdymo veiklų pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	Vertybių rinkimas vaikų darbuose	Vaikai stebi savo aplinką, rašo darbus ir kt. bei kaupia savo vertybių sąrašą. Bando vertybes klasifikuoti ir vertinti hedonizmo, pragmatizmo, konstruktyvizmo, holizmo filosofijos prasme. Tai daryti jiems padeda mokytojas.	E. portfolio

2.	Egoizmas ir savanaudiškumas mokymosi procese	Mokiniai dalinasi mokslo žiniomis naudodamiesi šiuolaikinėmis IKT. Įvertinama, kokie motyvai (altruistiniai, ekonominiai, socialinių santykių palaikymo ir pan.) lemia mokymosi patirties perdavimą kitiems. Įvertinama lyderystės klasėje ar mokykloje siekių moralė ir etika.	E. paštas, forumų portalai
3.	Pokalbių svetainė „Ar galima tokį mano elgesį laikyti garbingu ir altruistišku?“	Mokiniai parengia pateiktis apie tuos savo gyvenimo epizodus, kuriuos jie laiko „garbingais ir altruistiškais“. Mokytojai skatina mokinius būti atvirais.	Pateiktys, kurios gali būti talpinamos klasės ar mokyklos internetiniame puslapyje
4.	Virtuali skelbimų lenta „Pagalbos ranka“	Kuriama skelbimų lenta, kurioje mokiniai gali siūlyti atlikti darbus už užmokestį. Bendruomenės nariai gali dėti skelbimus su prašymais atlikti darbus. Uždirbtus pinigus skatinama panaudoti kilniems tikslams (aukojimas, pagalba skurstančiam, pagalba neįgaliajam ir pan.).	Virtuali skelbimų lenta, kurioje talpinami parduodamų produktų ar paslaugų skelbimai. Ten pat talpinami ir pirkimo skelbimai.

## Empatiškumo ugdymas

Empatija reiškia gebėjimą įsijausti į kitų žmonių gyvenimus. Emociniai išgyvenimai yra pagrindinė vertybių įtvirtinimo priemonė, todėl ugdymo procese pažintiniai tikslai visuomet gretinami su emociniais. Emocijų skatinimui pažinimo proceso metu pasitelkiamos įvairios informacinės technologijos. Galimos kelios empatijos raiškos formos: pajauta (kai suvokiama, ką išgyvena kitas asmuo), atjauta (kai kas nors išgyvenama kartu su kitu asmeniu), užuojauta (kai atjauta išreiškiama verbaliniu arba kitokiu būdu).

Altruizmo ir empatijos ryšys nėra vienareikšmis. Gali būti taip, kad empatija skatina altruizmą tik tada, kai asmuo jaučia, kad pasiaukojimas bus prasmingas. Pagalbos teikimas gali būti ir savitikslis, ignoruojant doros principus. 13 lentelėje pateikiame empatiškumo ugdymo pavyzdžių.

## 13 lentelė. Empatiškumo ugdymo veiklų pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	Masinės kultūros produktų vertinimas vertybiniu aspektu (vertybių vertinimo formos su kriterijais)	Mokytojas pateikia masinės kultūros produktą ir vertinimo kriterijus. Mokiniai apie tai diskutuoja. Svarbu įtraukti neformalius lyderius ir atkreipti dėmesį į teigiamą jų atsiliepimą.	Vaizdo įrašai, diskusijos. Galimi pavyzdžiai: Al Gore „Nepatogi tiesa“ („An Inconvenient Truth“), Judi Picoult „Mano sesers globėjas“
2.	Laiškai negalią turintiems bendraamžiams	Laiškų rašymas, bendravimas su negalią turinčiais bendraamžiais. Mokytojai skatina padėti mokytis, teikti informacinę pagalbą, susitikti ne virtualioje aplinkoje.	E. paštas

## Sąžiningumo ugdymas

Sąžiningumas reiškia gyvenimą remiantis tiesos, gėrio ir grožio kategorijomis.

14 lentelėje pateikiami sąžiningumo ugdymo pavyzdžiai.

## 14 lentelė. Sąžiningumo ugdymo veiklų pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	Masinės kultūros produktų vertinimas vertybiniu aspektu (vertybių vertinimo formos su kriterijais)	Mokytojas pateikia masinės kultūros produktą ir vertinimo kriterijus. Mokiniai apie tai diskutuoja. Svarbu įtraukti neformalius lyderius ir atkreipti dėmesį į teigiamą jų atsiliepimą.	Vaizdo įrašai, diskusijos
2.	Pokalbis ne apie praeitį, o apie ateitį (delikventiškiems vaikams)	Penki „NE“, kurių būtina laikytis pokalbio metu: nepertrauk; nekritikuok ir nevertink; neauklėk (nepiršk savo nuomonės); negąsdink; neišduok.	Socialiniai tinklai, kuriuose pokalbį moderuoja mokytojas laikydamasis penkių „NE“ principo
3.	Mokymosi rezultatų plagiatas ir nusirašinėjimas	Analizuojami rašinių plagijavimo atvejai ir šio reiškinio pasekmės. Parodomas plagijavimo kontrolės technologinių priemonių galimybės.	Plagijavimo kontrolės priemonės, pagrįstos IKT

4.	Kada naudinga darytis „špargalkas“ (paruoštukes)?	Mokytojas socialiniuose tinkluose organizuoja diskusiją apie tai, kokiais atvejais paruoštukių rengimas yra naudingas mokymuisi (kai stengiamasi susisteminti ir apibendrintai suvokti dalyko žinias; kai stengiamasi, kad žinios patektų į ilgalaikę atmintį).	Pokalbių forumas
----	---	---	------------------

Materialinių vertybių siekimas yra pagrindinis sėkmingos rinkos ekonomikos veiksnys, todėl labai svarbu ugdyti stiprius sąžiningumo pagrindus ir verslumo gebėjimus (15 lentelė).

### 15 lentelė. Sąžiningumo, siekiant materialinių vertybių, ugdymo veiklų pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	Virtuali skelbimų lenta „Noriu padėti ir noriu turėti“	Sukuriama skelbimų lenta, kurioje mokiniai gali siūlyti atlikti darbus. Bendruomenės nariai gali dėti skelbimus su prašymais darbus atlikti.	<i>Youtube</i> (sukuriamas skyrius, kuriame moksleiviai talpina įrašus su savo pasiūlymais)
2.	Projektinė veikla „Mano rankdarbiai“	Mokiniai vykdo įvairių veiklų, kuria imituojamos verslo situacijos (gamina produktus, juos reklamuoja, parduoda, skaičiuoja išlaidas ir pelną, kaupia pajamas, kurias gali skolinti už palūkanas, investuoja į naują rankdarbių gamybos ciklą).	Imitacinės (simuliacinės) verslumo ugdymo sistemos

## Pažinimo vertybių skatinimas

Smalsumas, pažinimo ir atradimo džiaugsmas, pažinimo ir žinių siekimas yra labai svarbios vertybės. Pažinimo vertybių skatinimo pavyzdžiai pateikiami 16 lentelėje.

16 lentelė. Pažinimo vertybių skatinimo veiklų pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	Individuali klasės / grupės virtuali darbo erdvė	Mokiniai turi savo internetinę erdvę, kurioje aprašo savo patirtį ir perteikia ją platesniam ratui (klasei, mokyklai). Mokiniai stengiasi kitiems perteikti tai, ką jie sugeba daryti geriausiai.	Tinklaraščiai ( <i>blogai</i> )
2.	Virtualus pomėgių muziejus (savo darbų pateikimas virtualiame muziejuje)	Mokiniai turi savo internetinį portalą „Virtualių darbų muziejų“, kuriame jie talpina pačių pagamintus eksponatus (piešinius, konstrukcijas, rankdarbius, modelius, patobulintus techninius įrenginius ir pan.). „Virtualaus muziejaus“ lankytojai turi galimybę įvairiais aspektais vertinti produktus. Forumų portale vyksta diskusija apie vertinamus gaminius, kitiems perduodama gamybos patirtis.	Mokinių sukurti tinklalapiai, pateikti elektroninėje erdvėje

## Profesinio kryptingumo ir karjeros tapatumo ugdymas

Kiekvienam žmogui būdingas siekis suderinti vidinį asmenybės pasaulį su būsima / esama profesija. Šio siekio skatinamas mokinys stengiasi pažinti save ir susieti save su esminiais galimos profesijos požymiais. Mokymo procese mokinys turėtų būti skatinamas įvertinti save įvairiose profesinio pasaulio srityse: „žmogus – žmogus“, „žmogus – technologijos“, „žmogus – gyvoji gamta“, „žmogus – skaičių sistema“, „žmogus – menas“. Vėliau turėtų būti įvertinamas tinkamiausias darbo pobūdis (tiriamasis, gamybinis, pagrįstas žmonių santykiais ir pan.). Galiausiai, remiantis Holland'u, nustatomas, asmenybės tipas (praktinis, tiriamasis, meninis, socialinis, dalykinis, normatyvinis). Asmenybės tipo nustatymui naudojamos kompiuterizuotos anketavimo sistemos.

Skatinant mokinius planuoti karjerą motyvuojamos jų pastangos išvelgti būsimas darbo rinkos kaitos tendencijas, tirti bei planuoti savo profesinę ateitį, siekiant maksimaliai išnaudoti įgimtus gabumus ir sėkmingai konkuruoti nuolat kintančioje darbo rinkoje.

Karjeros tapatumas yra siejamas su profesiniu pašaukimu. Pagrindiniai karjeros tapatumo elementai yra profesinės veiklos įprasminimas, profesinis interesas, profesinė motyvacija, profesinis tinkamumas, profesinis kryptingumas. Profesinio kryptingumo ugdymo veiklų pavyzdžiai pateikiami 17 lentelėje.

### 17 lentelė. Profesinio kryptingumo ugdymo veiklų pavyzdžiai

EIL. NR.	UGDOMOJI VEIKLA	TRUMPAS VEIKLOS APIBŪDINIMAS	NAUDOJAMOS PRIEMONĖS
1.	Imitacinis (simuliacinis) verslo plano žaidimas	Mokiniai sukuria reklamą apie tai, ką geba daryti geriausiai. Mokiniai gali pasidalinti įspūdžiais ir patirtimi apie žaidimus, kuriuos jie žaidžia.	Laisvai pasirenkamos priemonės. Nuoroda į žaidimą „Sukurk savo korporaciją“. Nuoroda į simuliacinį žaidimą „Eik pirmyn“. Nuoroda į portalą „Mano profesija“
2.	Darbo rinkos tyrimas (8-12 klasės)	Mokiniai apžvelgia Lietuvos darbo paieškos svetaines, Lietuvos darbo biržos svetainę, jose teikiamas paslaugas, testus.	Darbo paieškos svetainės
3.	Verslo planas	Mokiniai tinklaraščiuose ( <i>bloguose</i> ) aprašo savo veiklos plano scenarijus.	Tinklaraščiai ( <i>blogai</i> )

### Mandagumo ugdymas

Vienas iš mandagumo ugdymo pavyzdžių gali būti pasisakymų forumuose apžvalga, kritiška juose vartojamų žodžių analizė (18 lentelė).

### 18 lentelė. Mandagumo ugdymo veiklos pavyzdys

1.	Keiksmažodžių prasmių ir vartojimo aplinkybių vertinimas	Forumų apžvalga	delfi.lt, alfa.lt, lrytas.lt Pvz., <a href="http://sportas.delfi.lt/basketball/zalgirio-zaidima-lklsi-sezona-stebejo-daugiausiai-ziurovu.d?id=44412977&amp;com=1">http://sportas.delfi.lt/basketball/zalgirio-zaidima-lklsi-sezona-stebejo-daugiausiai-ziurovu.d?id=44412977&amp;com=1</a>
----	--	-----------------	---

### Gyvenimo prasmingumo vertybių ugdymas

Mokymo procese turėtų būti skatinamos mokinių vertybės, užtikrinančios darnų, prasmingą ir laimingą gyvenimą. Galima veikla šiam tikslui pasiekti yra



aukščiausio gėrio prasmę ieškojimas filosofijos veikaluose. Rengiant užduotis, sudarant moksleivių vertybinių nuostatų ugdymo scenarijus, pedagogui svarbu žinoti ir įvertinti esminius psichologinius vaikų ir paauglių amžiaus tarpsnių ypatumus (19 lentelė).

### 19 lentelė. Psichologiniai vaikų ir paauglių amžiaus tarpsnių ypatumai

5-8 kl. (11-14 m.)	Šiam laikotarpiui būdinga tai, kad susiduriama su amžiaus tarpsnio krizėmis. Pastarosios yra natūralus reiškinys, kuris rodo sėkmingą asmenybės vystymąsi, svarbu tik tai, kad krizių sprendimas turėtų teigiamą pobūdį. Asmenybės tapatumas pradėdamas suvokti tuo metu, kai išgyvenamos psichosocialinio vystymosi krizės. Krizių ir dilemų „Kuo ir kokiū būti?“ laikotarpiu žmogus pasidaro labiau pažeidžiamas. Prasidėjęs lytinės brandos etapas skatina domėtis seksualinio gyvenimo esme ir smulkmenomis. Susiformuoja pirminiai lytiniai požymiai (menstruacijos, poliucijos).
9-12 kl. (15-18 m.)	Šiuo laikotarpiu mokomasi save išreikšti kaip vyrą arba kaip moterį, siekiama savarankiškumo, bet priimti atsakomybės už savo gyvenimą dar nėra galimybės. Šiuo laikotarpiu paauglys yra pažeidžiamas, tuo gali pasinaudoti nedori asmenys. Jeigu paauglio savarankiškumas nėra pagrįstas atsakingu elgesiu, turi būti taikomi draudimai: naudotis tėvų turtu kaip savu; neįėjti namo ne laiku; nelankyti mokyklos; nesaugoti savo sveikatos; neatsakingai elgiantis intymiuose santykiuose.

### Detalūs vertybinių nuostatų ugdymo pavyzdžiai

Toliau pateiksime detalių vertybinių nuostatų ugdymo pavyzdžių, kuriuos būtų galima naudoti pamokose ugdant jaunuolių vertybes (20, 21 lentelės).

### 20 lentelė. Empatiškumo ugdymo scenarijus

<p><b>Raiškos srities charakteristika.</b></p> <p>Empatija reiškia gebėjimą įsijausti į kitų žmonių gyvenimus. Emociniai išgyvenimai yra pagrindinė vertybių įtvirtinimo priemonė, todėl ugdymo procese pažintiniai tikslai visuomet gretinami su emociniais. Emocijų skatinimui pažinimo proceso metu pasitelkiamos įvairios informacinės technologijos. Galimos kelios empatijos raiškos formos: pajauta (kai suvokiama, ką išgyvena kitas asmuo), atjauta (kai kas nors išgyvenama kartu su kitu asmeniu), užuojauta (kai atjauta išreiškiama verbaliniu arba kitokiu būdu).</p> <p>Altruizmo ir empatijos ryšys nėra vienareikšmis. Gali būti taip, kad empatija skatina altruizmą tik tada, kai asmuo jaučia, kad pasiaukojimas bus prasmingas. Pagalbos teikimas gali būti ir savitikslis, ignoruojant doros principus.</p>
<p><b>Pavadinimas.</b> <i>Laiškas tam, kuris negali daryti to, ką gali daryti aš</i></p>
<p><b>Tikslas:</b> skatinti mokinių gebėjimą įsijausti į silpnesnių už save (fizinės sveikatos, intelekto prasme) vaikų psichologines būsenas siekiant sukelti pajautos, atjautos ir užuojautos emocinius išgyvenimus.</p>

<p><b>Uždaviniai:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sukurti mokykloje arba mokinių namuose komunikacinių ryšių tinklą su fizinės arba silpnos psichinės negalios vaikais.</li> <li>2. Daryti įtaką komunikacijos turiniui, skatinant komunikuojančių asmenybių atvirumą.</li> <li>3. Organizuoti komunikuojančių vaikų bendravimą skatinant juos tarpusavyje draugauti, teikti mokymosi pagalbą, dalintis įspūdžiais ir patirtimi, panaudojant elektroninės komunikacijos priemones.</li> </ol>
<p><b>Priemonės:</b> E. paštas, <i>Skype</i>, <i>Facebook</i></p>
<p><b>Tikslinė grupė:</b> įvairaus amžiaus moksleiviai</p>
<p><b>Turinys</b> (veiksmų seka, dalyvių vaidmenys, sąsaja su prasmingumu):</p> <p>Mokykla turi bendradarbiauti su įstaiga, kurioje ugdomi įvairias negalias turintys vaikai. Klasei pateikiami e. pašto adresai (ir / arba bendraamžių, su kuriais jie susirašinės, aprašymas). Mokytojas turi užtikrinti abipusį bendradarbiavimą (pasirūpinti, kad moksleiviai gautų atsakymą).</p> <p>Prieš šią pamoką vaikams suteikiamos psichologinės žinios, kaip bendrauti su negalią turinčiais bendraamžiais.</p> <p>Mokiniai laišką rašo pamokos metu. Pamoka vyksta kompiuterių klasėje. Mokytojas atlieka <b>konsultanto</b> vaidmenį.</p> <p>Susirašinėjimams skiriamos trys pamokos, per kurias mokiniai turėtų parašyti 3 laiškus. Per 4 pamoką kiekvienas mokinyas apibūdina susirašinėjimo draugą ir įgytą patirtį.</p> <p><b>Mokytojo vaidmuo:</b> konsultantas</p> <p><b>Mokinio vaidmuo:</b> svarbiausių veiklų (laiškų rašymas, bendravimas ir bendradarbiavimas naudojantis <i>Skype</i> arba <i>Facebook</i>) vykdytojas</p>

## 21 lentelė. Profesinio kryptingumo ir karjeros tapatumo ugdymo scenarijus

<p><b>Raiškos srities charakteristika.</b></p> <p>Mokiniai, ypač 9-12 klasių, šį savo amžiaus tarpsnį sieja su svarbiausiu išgyvenimu – profesijos ir karjeros modelio pasirinkimu. Šiuo metu jaučiamas didžiulis mokinių domėjimasis internetiniais tinklalapiais, susijusiais su profesinio kryptingumo vertinimu, darbo paieška, asmenybės tapatumo profesijos objektui vertinimu. Pastarosios vertinimo formos skatina mokinius planuoti karjerą, motyvuoja pastangas įžvelgti būsimas darbo rinkos kaitos tendencijas, moko tyrinėti ir planuoti savo profesinę ateitį, siekiant maksimaliai išnaudoti savo prigimtinius gabumus. Pagrindiniai karjeros tapatumo elementai yra profesinės veiklos įprasminimas, profesinis interesas, profesinė motyvacija, profesinis tinkamumas, profesinis kryptingumas.</p>
<p><b>Pavadinimas.</b> „<i>Mano profesija</i>“ virtualiame pasaulyje</p>
<p><b>Tikslas:</b> ugdyti mokinių gebėjimą įsijausti į būsimos profesijos asmenų vaidmenis, mokyti ieškoti, kaupti ir sisteminti elektroninę informaciją būsimos profesijos klausimais.</p>
<p><b>Uždaviniai:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sukurti mokyklos internetinėje svetainėje e. priemonių portalą, kurio turinyje būtų talpinami profesinio informavimo, konsultavimo ir karjeros planavimo bei valdymo produktai.</li> <li>2. Mokyti mokinius praktiškai naudotis e. priemonėmis vertinant savo (mokinio) būsimos profesijos kryptingumą ir karjeros tapatumą.</li> <li>3. Organizuoti daugialypės terpės (multimedijos) informacijos priemonėmis pagrįstus renginius, kurių metu mokiniai įvairiomis vizualizavimo priemonėmis pristatytų savo būsimos profesijos projektus.</li> </ol>

**Priemonės:** internetas, asmeninis kompiuteris, multimedijos projektorius. Specialios duomenų bazės (programos): AIKOS, „Mano profesija“.

**Tikslinė grupė:** 8-12 klasių mokiniai.

**Turinys** (veiksmų seka, dalyvių vaidmenys, sąsaja su prasmingumu):

Mokykla savo internetiniame puslapyje patalpina nuorodas arba (esant reikalui) įdiegia specialias programas.

Mokytojas veda „savęs pažinimo“ pokalbius, skatindamas mokinius būti atvirais. Prieš tokius renginius mokiniai supažindinami su asmenybių teorijomis, mokoma naudotis testais ar klausimynais, kurių pagalba galima įvertinti savo asmenybės tipą. Tokios pamokos vyksta kompiuterių klasėje, nes yra būtinas „priėjimas“ prie specialių duomenų bazių ar interneto tinklalapių.

**Mokytojo vaidmuo:** šiame procese aktyviai dalyvauja specialų pasirengimą turintis profesijos konsultantas, taip pat klasės vadovas arba specializuotų valstybinių institucijų atstovai (darbo biržos, karjeros centrai).

**Mokinio vaidmuo:** savarankiškai bando suvokti profesinės raiškos sritis, kuriose norėtų save išreikšti kaip profesionalas, todėl virtualiame profesijų pasaulyje ieško žinių apie norimos profesijos darbo objektus, mokymosi specifiką, įvertina, kokie dalykai būtini siekiant kvalifikacijos įvairiose profesinio mokymo ar studijų programose.



## 3.3. IT priemonės: socialinės tinklaveikos priemonės ir integruoti sprendimai

*Gintaras Arbutavičius*

### 3.3.1. Google dokumentai

**Šiame skyriuje aptariama:**

*„Google dokumentai“ (angl. Google Docs) – tai nemokama Microsoft Office arba OpenOffice.org atmaina „debesyje“. Sistema „Google dokumentai“ yra naudinga mokytojams ir mokiniams, nes leidžia kurti ir redaguoti dokumentus tinkle vienu metu daugeliui asmenų. Be to, su „Google dokumentais“ galima dirbti naudojantis bet koku kompiuteriu, nepriklausomai nuo darbo vietos. Skyriuje išsamiai aprašomi darbo su „Google dokumentais“ etapai, paaiškinama, kaip kurti dokumentus, pateiktis, apklausų formas ir kaip jais dalintis, pateikiami dokumentų ir apklausų formų kūrimo pavyzdžiai.*

*Google dokumentai (angl. Google Docs) (17 paveikslas) – tai nemokama Microsoft Office arba OpenOffice.org atmaina „debesyje“: tai reiškia, kad biuro programų paketas yra pasiekiamas tiesiogiai iš interneto naršyklės. Taigi, norint naudotis Google dokumentais, reikia turėti tik Gmail paskyrą.*

The logo for Google Documents, featuring the word "Google" in its characteristic multi-colored font (blue, red, yellow, blue, green, red) followed by the word "dokumentai" in a solid blue font.

17 paveikslas. *Google* dokumentų logotipas

Sistema *Google dokumentai* yra naudinga ir mokytojams, ir mokiniams, nes leidžia kurti ir redaguoti dokumentus tinkle, juos taisyti ir publikuoti daugeliui asmenų vienu metu. Su *Google dokumentais* galima dirbti nepriklausomai nuo darbo vietos, naudojantis bet koku kompiuteriu, prijungtu prie interneto. Dokumentai patikimai saugomi serveryje.

Norint naudotis *Google dokumentais* į kompiuterį nereikia įdiegti jokios programinės įrangos, užtenka tiesiog naršyklės ir prieigos prie interneto. Visi dokumentai yra saugomi tame pačiame „debesyje“, todėl ir dirbant kitu kompiuteriu galima peržiūrėti ar redaguoti reikiamą dokumentą. Redaguojant dokumentą pastoviai automatiškai išsaugomi pakeitimai, todėl dingus interneto ryšiui arba išsijungus kompiuteriui dokumentai neprarandami, o pakeitimai nedingsta. „Debesyje“ suteikiama 1GB (1024 MB) vietos. Be to, galima įkelti ir savo norimus bet kokio tipo failus, o tai reiškia, kad *Google dokumentus* galima naudoti kaip informacijos saugojimo atmintinę. Naudojantis *Google dokumentais* iškyla tik viena problema – kompiuteris turi būti prijungtas prie interneto, kitaip šia paslauga nebus galima naudotis.

Darbai su *Google dokumentais* geriausia naudoti naršykles:

- *Google Chrome*,
- *Firefox*,
- *Safari*,
- *Internet Explorer* (dirbant su *Internet Explorer 8* ir norint redaguoti *Google dokumentų* piešinius arba sukurti pristatymą, reikia įdiegti *Google Chrome Frame*).

Naudojantis kitomis naršyklėmis taip pat galima dirbti su *Google dokumentais*, tačiau tokiu atveju neveikia kai kurios dokumentų redagavimo funkcijos<sup>3</sup>.

*Google dokumentų* paketą sudaro: dokumentai, skaičiuoklės, pristatymai, piešiniai ir formos (18 paveikslas):



18 paveikslas. *Google dokumentų* programos

**Dokumentai** – tai *Microsoft Word* atmaina, galimybėmis nei kiek nenusileidžianti konkurentei. Naudojantis *Dokumentais* galima atidaryti ir išsaugoti šių tipų failus: *OpenOffice, HTML, PDF, RTF, Text, Word*. Dokumente gali būti iki 1.024.000 simbolių, nepriklausomai nuo lapų skaičiaus ir šrifto dydžio. Įkeliamo dokumento, konvertuojamo į *Google dokumentų* formatą, dydis negali viršyti 2 MB.

**Skaičiuoklės** – tai *Microsoft Excel* atmaina, skirta įvairiems skaičiavimams atlikti. Naudojantis *Google dokumentų* skaičiuoklėmis galima atidaryti ir išsaugoti šių tipų failus: *CSV, HTML, Text, Excel, OpenOffice, PDF*. Skaičiuoklėje gali būti 400.000 narvelių visuose darbo lapuose, 256 stulpeliai viename darbo lape, 40.000 narvelių su formulėmis, 200 darbo lapų knygoje. Importuojamo ir konvertuojamo failo dydis negali viršyti 20 MB.

**Pristatymai** – tai *Microsoft PowerPoint* atmaina, skirta pateiktims kurti. Naudojantis *Google dokumentų* pristatymų programa galima atidaryti ir išsaugoti tokių tipų failus: *PDF, PowerPoint, Text*. Sukurta (taip pat importuojama ir konvertuojama) pateiktis negali viršyti 10 MB. Tai sudaro apie 200 skaidrių.

**Piešiniai** – tai yra tarsi *Microsoft Paint* ir *Word* piešinių funkcijos hibridas, skirtas piešimui. Naudojantis *Google dokumentų* piešinių programa galima atidaryti ir išsaugoti tokius failus: *PNG, JPEG, SVG, PDF*.

3 Nesvarbu, kokią naršyklę naudojate, turėtumėte įjungti slapukus ir *JavaScript*.

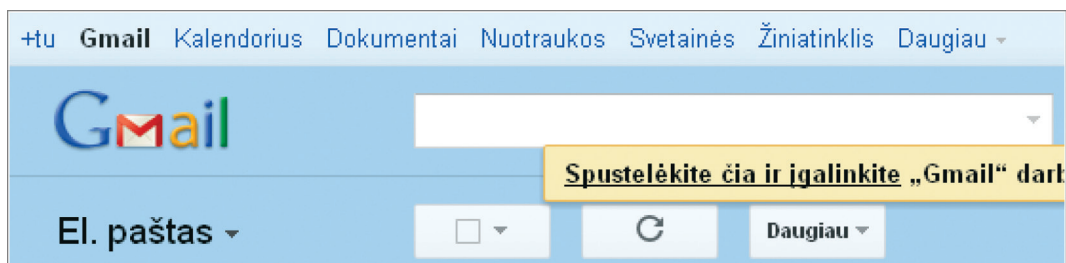
**Formos** – tai *Google dokumentų* programa, skirta įvairioms apklausoms kurti. Ši programa turi labai daug pasirinkimo galimybių. Dirbant su *Google dokumentų* formomis atsakymai išsaugomi *Spreadsheet* tipo dokumente. Taip pat galima pasirinkti, kad atsakymai iš karto būtų rodomi diagramoje.

Visus *Google dokumentus* galima rūšiuoti į atskirus aplankus. Dokumentus galima atsispausdinti, išsiųsti e. paštu arba tiesiog parodyti draugui, nusiunčiant nuorodą į dokumentą, padarius jį viešai prieinamu (jį indeksuoja *Google paieška*) ar sukūrus specialią privačią nuorodą.

## Google dokumentų iškvietimas ir kūrimas

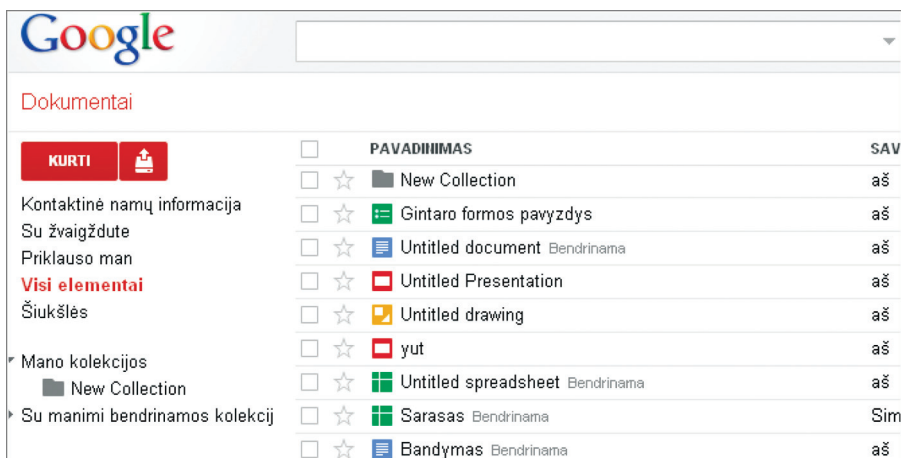
*Google dokumentai* gali būti iškviečiami keliais būdais:

1. Prisiregistravus prie *Gmail* paskyros ir meniu juostoje spragtelėjus mygtuką *Dokumentai* (19 paveikslas).



19 paveikslas. Dokumentų iškvietimas per *Gmail* langą

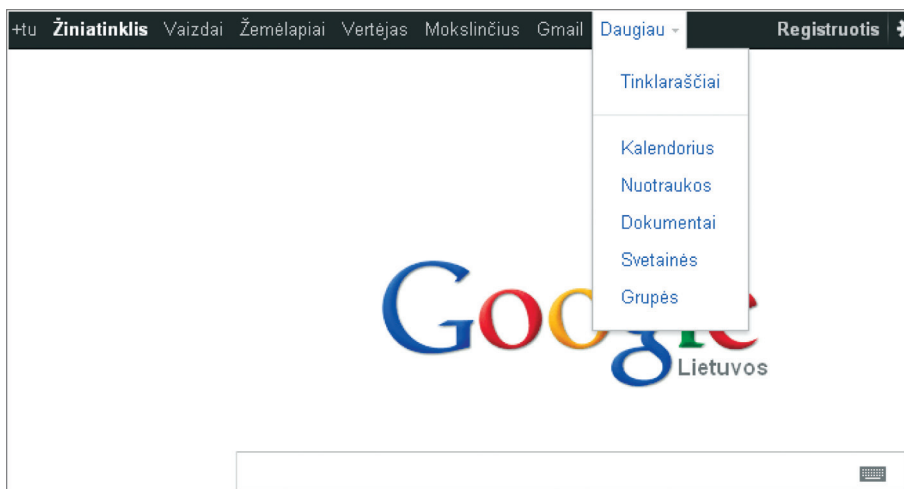
Taip iškviečiamas jūsų asmeninis *Google dokumentų* langas (20 paveikslas).



20 paveikslas. *Google dokumentų* langas

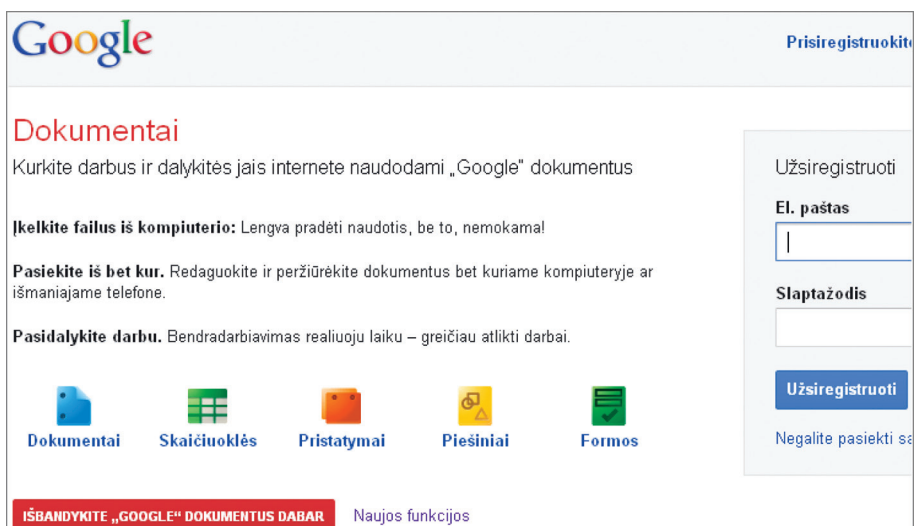


2. *Google.lt* lange meniu juostoje pasirinkus mygtuką *Daugiau* ir po to – *Dokumentai* (21 paveikslas).



21 paveikslas. Dokumentų vieta *Google* lange

- Pasirinkus mygtuką *Dokumentai* atidaromas langas su *Google dokumentų* nuorodomis (22 paveikslas).



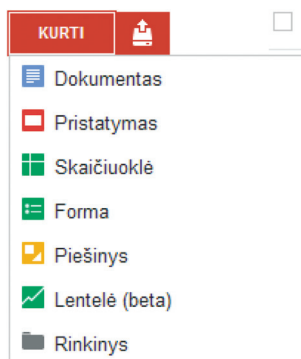
22 paveikslas. *Google dokumentų* nuorodos

- Norint sukurti naują dokumentą, *Google dokumentų* lange spragtelimas mygtukas **KURTI** (23 paveikslas).



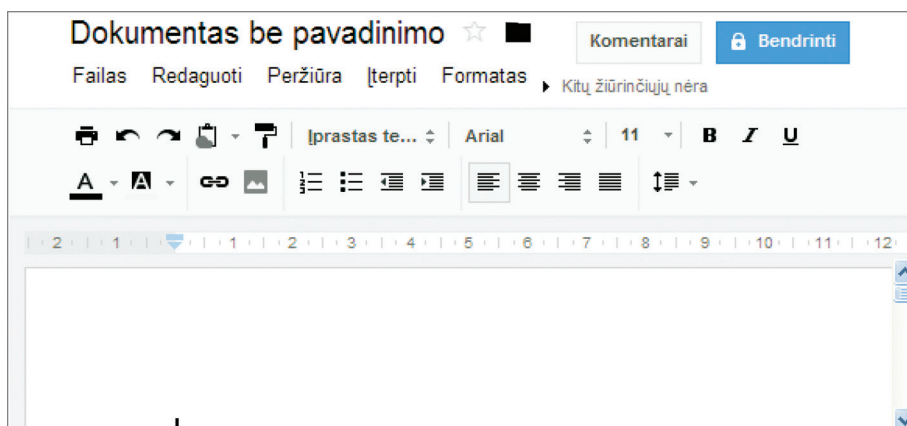
23 paveikslas. Naujo dokumento kūrimas

Spragtelėjus mygtuką **KURTI** atidaromas langas, kuriame pasirenkama programa **Dokumentas** (24 paveikslas).



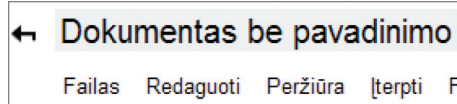
24 paveikslas. Naujo Google dokumento programos pasirinkimas

Atidarytas dokumentų rengimo langas (25 paveikslas) primena MS Word 2003 su įprastinėmis meniu (komandos *File*, *Edit*, *View*, *Insert*, *Format*, *Tools*, *Table*, *Help*) ir priemonių juostomis.



25 paveikslas. Dokumento rengimo langas

Dokumento rengimo lange pelę užvedus ant puslapio pavadinimo, kairėje jo pusėje atsiranda rodyklė, kurią paspaudus grįžtama į visų dokumentų peržiūrą (26 paveikslas).



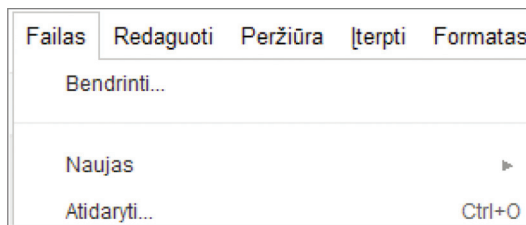
26 paveikslas. Grįžimas į dokumentų peržiūrą

Analogiški veiksmai atliekami norint sukurti *Google* skaičiuoklės knygą, pateiktį, nubraižyti brėžinį.

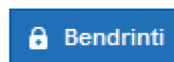
## Google dokumentų bendrinimas (komanda share)

*Google dokumentai* pasižymi viena labai svarbia funkcija – su visais dokumentais vienu metu internete gali dirbti daug asmenų. 50 žmonių gali vienu metu dirbti su dokumentais ir skaičiuoklėmis, o jais pasidalinti (angl. *share*) galima su 200 žmonių. Su vienu *Google* pristatymu (pateiktimi) gali dirbti 10 žmonių, o dalintis galima su 200 asmenų. Iki 50 žmonių vienu metu gali dirbti ar dalintis tuo pačiu *Google* piešiniu.

Jei norite dalintis savo dokumentu, skaičiuokle, piešiniu, meniu juostoje spragtelėkite mygtuką **File** ir pasirinkite komandą **Bendrinti** (27 paveikslas) arba mygtuką **Bendrinti** spragtelėkite viršutiniame dešiniajame lango kampe (28 paveikslas).

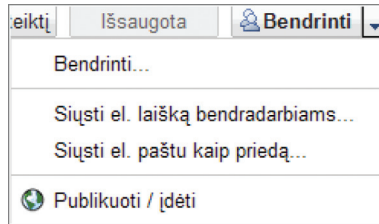


27 paveikslas. Komandos *Bendrinti* pasirinkimas



28 paveikslas. *Bendrinimo* mygtukas

Norint dalintis pateiktimi, lango viršutiniame dešiniajame kampe reikia pasirinkti mygtuką **Bendrinti** arba išskleidžiamame lange **Bendrinti** pasirinkti komandą **Bendrinti** (29 paveikslas).



29 paveikslas. Komandos *Bendrinti* pasirinkimas pateikties lange

Pasirinkus komandą **Bendrinti** atidaromas dalinimosi nuostatų langas (**Bendrinimo nustatymai**) (30 paveikslas).

30 paveikslas. Dalinimosi nuostatų langas

Šio lango apačioje esančiame langelyje **Pridėti žmonių** (31 paveikslas) galima įvesti kviečiamų bendradarbiauti žmonių elektroninio pašto adresus arba pele spragtelėjus mygtuką **Pasirinkti iš kontaktų** galima juos pasirinkti iš *Gmail*

kontaktų sąrašo. Be to, šio langelio dešinėje esantis mygtukas leidžia nurodyti darbo su dokumentu teises, kurias paskirsite pasirinktiems asmenims. Pasirinkus komandą **Gali redaguoti**, galima redaguoti turimą dokumentą, o naudojantis komanda **Gali matyti**, dokumentą galima tik peržiūrėti.

Pridėti žmonių: [Pasirinkite iš kontakto](#)

Įveskite vardus, el. pašto adresus arba grupes...

Pranešti žmonėms el. paštu - Pridėti pranešimą

**Bendrinti ir išsaugoti**

Gali redaguoti ▼

✓ Gali redaguoti

Gali matyti

31 paveikslas. Kviečiamų bendradarbiauti žmonių įvedimo langas

Įvedus elektroninio pašto adresą ir spragtelėjus mygtuką **Bendrinti ir išsaugoti**, iškviečiamas kitas langas (32 paveikslas), kuriame rodoma, kas yra dokumento savininkas ir su kuo dar dalinamasi šiuo dokumentu bei kokios darbo su dokumentu teisės (redaguoti, peržiūrėti, rašyti komentarus) yra suteiktos kitiems asmenims. Eilutės gale esantis ženklas **x** leidžia pašalinti asmenį iš darbo su dokumentu bendradarbių sąrašo.

Bendrinimo nustatymai

Kas turi prieigą

Privatu – pasiekiami tik toliau nurodytiems asmenims [Keisti...](#)

Gintaras Arb (jūs) gintarasar@gmail.com [Yra savininkas](#)

Simona Arbutaviciute simona.tigras@gmail... [Gali redaguoti ▼](#) [x](#)

Yra savininkas

✓ Gali redaguoti

Gali komentuoti

Gali matyti

Pridėti žmonių:

Įveskite vardus, el. pašto adresus arba grupes...

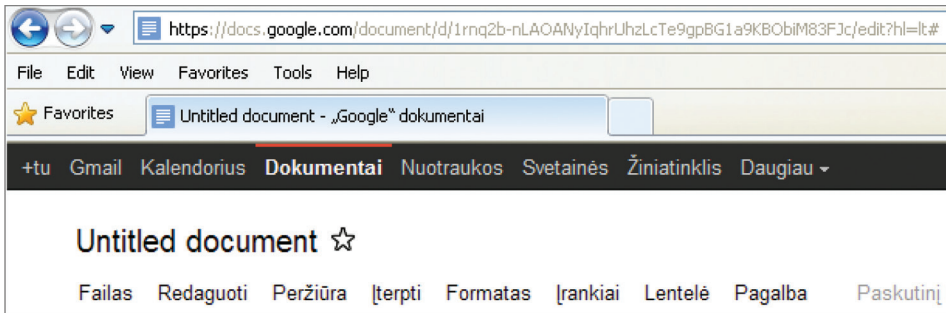
Redaktoriams bus leista pridėti žmonių ir keisti leidimus. [Keisti](#)

**Atlikti**

32 paveikslas. Dokumento dalinimosi nustatymų langas

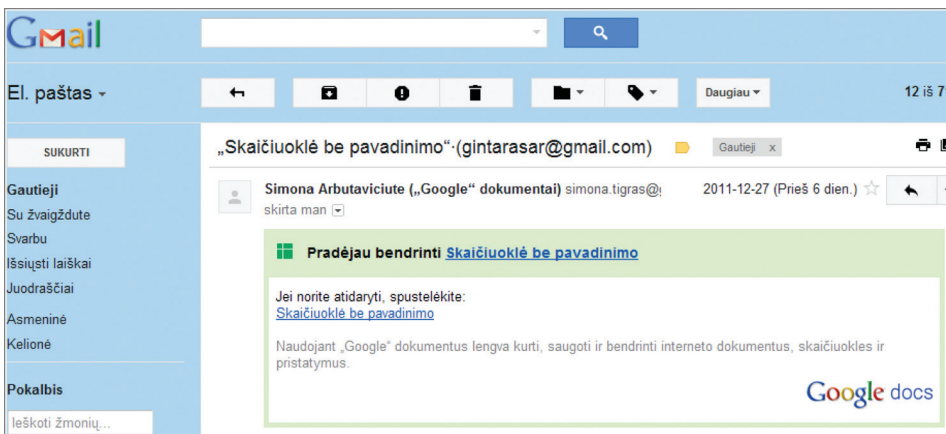
Dokumento dalinimosi nustatymų lange spragtelėjus mygtuką **Atlikta**, adresatams nusiunčiamas laiškas dėl bendradarbiavimo *Google dokumentuose*.

Kitas būdas, leidžiantis pasidalinti dokumentu su kitais, – nukopijuoti **Address** eilutėje esantį URL adresą ir nusiųsti jį elektroniniu paštu pasirinktiems asmenims (33 paveikslas).



33 paveikslas. Dokumento langas

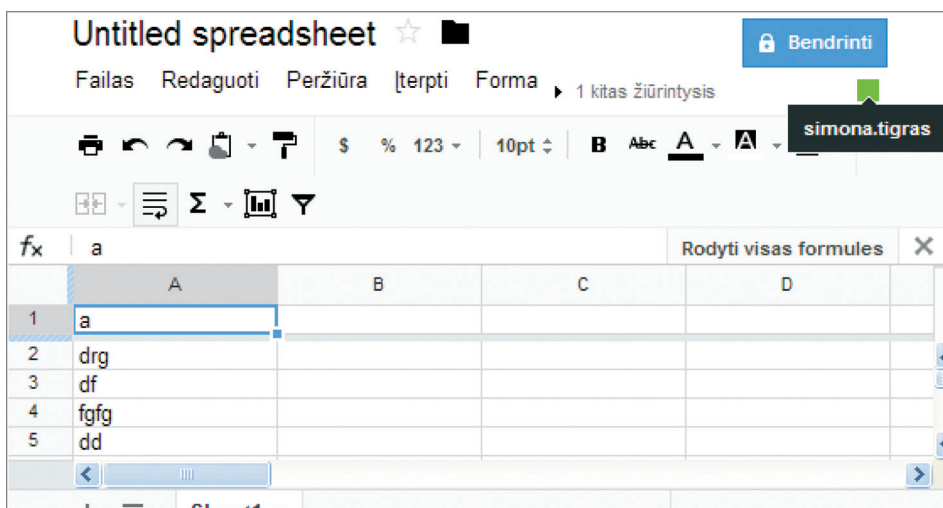
Laišką nusiuntus *Gmail* pašto adresatams, jie gali pele spragtelėti *Google dokumento* pavadinimą ir taip prie jo prisijungti (34 paveikslas).



34 paveikslas. Gauto pranešimo apie bendrinamą *Google* dokumentą langas

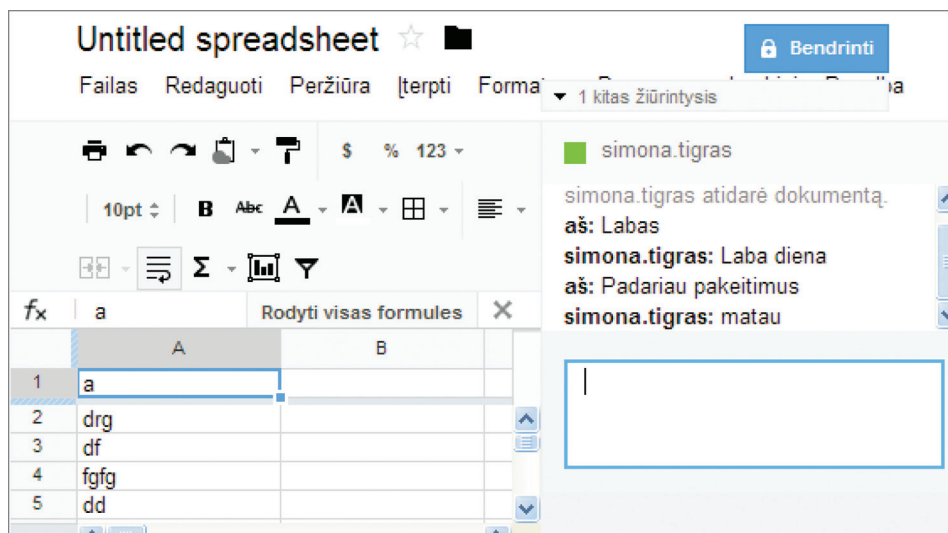
Jei laiškas nusiunčiamas į kitą paštą (ne į *Gmail*), asmenys, gavę laišką su nuoroda į *Google dokumentą*, turi jį spragtelėti ir atsidariusiame lange prisiregistruoti prie savo *Gmail* pašto. Tik prisiregistravę jie galės dirbti su atsiųstu *Google dokumentu*.

Jei vienu metu tą patį dokumentą redaguoja ar komentuoja keli asmenys, dokumento lango dešiniajame viršutiniame kampe rodomi spalvoti kvadratai ir dirbančių asmenų vardai. Be to, vienu metu redaguojant tą patį dokumentą, dokumento lange rodomas spalvotas žymeklis, kurio spalva žymi, kas tuo metu įveda ar redaguoja informaciją (35 paveikslas).



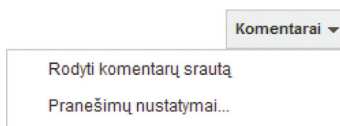
35 paveikslas. Kelių asmenų redaguojamo *Google* dokumento langas

Pele spragtelėjus lango viršuje dešinėje esančių kitų dokumento redaktorių langelių (... kitas žiūrintysis), atidaromas pokalbių realiuoju laiku langas (36 paveikslas), kuriame galima tiesiogiai aptarti dokumento redagavimą su kitais asmenimis.

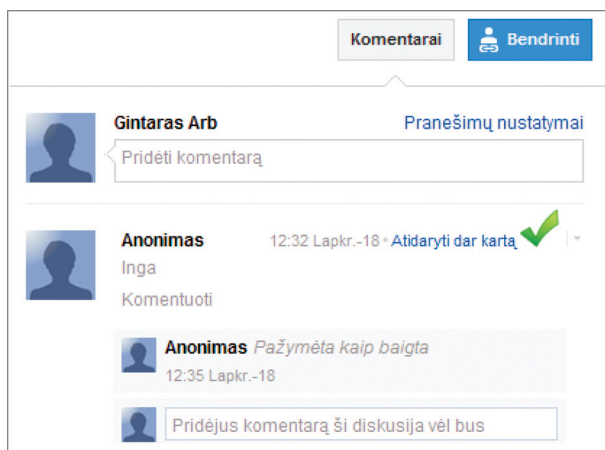


36 paveikslas. Pokalbių realiuoju laiku langas

Google dokumento lango viršutiniame dešiniajame kampe spragtelėjus mygtuką **Komentariai** ir pasirinkus komandą **Rodyti komentarų srautą** (37 paveikslas), atveriamas komentarų langas (38 paveikslas), kuriame galima įrašyti savo komentarus.



37 paveikslas. Komentarų lango iškvietimas



38 paveikslas. Komentarų langas

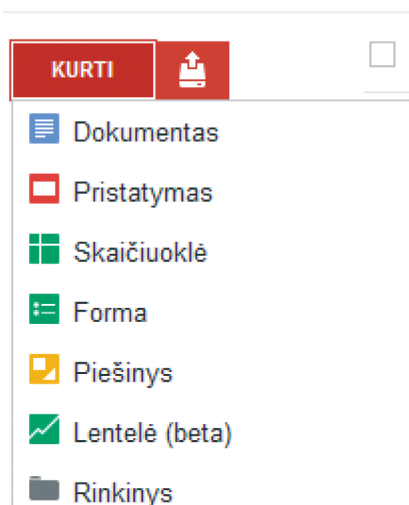


## Apklauso formos kūrimas naudojant Google dokumentus

*Google formos* – tai puiki priemonė, galinti padėti mokytojams visiškai nemokamai, patogiai ir greitai vykdyti apklausas. Šiam tikslui tereikia turėti *Gmail* paskyrą.

Norint naudotis *Google formomis*, prisijungus prie *Gmail* paskyros, reikia spausti komandą **KURTI** ir pasirinkti mygtuką **Forma** (39 paveikslas).

### Dokumentai



39 paveikslas. *Google* dokumento pasirinkimo langas

Atidarytame lange (40 paveikslas) pateikiamas kelių klausimų pavyzdys, kurį galima taisyti ir pritaikyti savo reikmėms.

40 paveikslas. Google formos langas

Langelyje **Bevardė forma** rašomas formos pavadinimas. Po juo esančiame langelyje galima įvesti daugiau paaiškinančios informacijos apie formą, jos pildymą ir t. t. Langelyje **klausimo pavadinimas** – suformuluojamas apklausos klausimas. Formoje po klausimu bus rodomas šviesesnis pagalbos tekstas (langelis **Pagalbos tekstas**, jį galima praleisti). Langelyje **Klausimo tipas** nurodomas pasirinktas variantas (tekstas, pastraipa, keli variantai ir t. t.). Pastaba **Padaryti šį klausimą privaloma** reiškia, kad uždėjus varnelę klausimas padaromas privalomu atsakyti. Jei prie tokio klausimo nebus pasirinktas arba įvestas atsakymas, apklausos pildytojui bus pranešta, kad jį atsakyti būtina.

Užpildžius formą ją galima siųsti e. paštu daugeliui adresatų, taip pat galima peržiūrėti atsakymo suvestinę arba pačius atsakymus skaičiuoklėje (komanda **žr. atsiliepimus**). Meniu juostoje pasirinkus komandą **Daugiau veiksmų**, apklausą galima patalpinti savo tinklaraštyje arba svetainėje, taip pat galima nurodyti, ar apklaustieji galės matyti apklausos rezultatus.

Lango apačioje spragtelėjus komandos **Paskelbtą formą galite peržiūrėti čia** nuorodą, galima pamatyti sukurtos formos pavyzdį.

Dirbant su sukurta apklausos forma galima atlikti šias komandas:



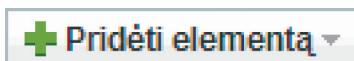
**Redaguoti** – redaguoti formos klausimą.



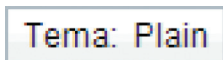
**Pakartoti** – sukurti tokį patį formos klausimą (turint sukurtą klausimą su pasirinkta atsakymų struktūra, paspaudus mygtuką **Pakartoti**, sukuriamas dar vienas toks pats klausimas, kurį galima keisti, taip sudarant kitą klausimą su tokia pačia struktūra).



**Ištrinti** – pašalinti formos klausimą.



– pridėti naują klausimą.



– apipavidalinti apklausos formą.

Baigus formos sudarymą, spaudžiamas mygtukas **Išsaugoti**.

Žemiau pateikiamas kuriamos apklausos formos pavyzdys (41 paveikslas).

Pridėti elementą Tema: White Flowers

Bendrinti Siųsti šią formą el. paštu Žr. atsiliepimus Daugiau veiksmų Išsaugota

**Gintaro formos pavyzdys**

Galite įtraukti bet kokią tekstą ar informaciją, kuri padėtų žmonėms užpildyti formą.

Vardas \*

Pavardė \*

Lytis \*

Moteris

Vyras

Išsilavinimas \*

Pagrindinis

Anglų kalbos žinios \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Paskelbtą formą galite peržiūrėti čia: <https://docs.google.com/spreadsheets/viewform?formkey=dHduSjBRVW5xQnlodVVmQWRnbDVCbWc6MQ>

41 paveikslas. Formos pavyzdys

41 paveiksle matoma forma buvo kuriama taip:

1. Klausimui **Vardas** buvo parinktas klausimo tipas **Tekstas** ir įjungta privalomo atsakyti klausimo varnelė (**Padaryti šį klausimą privalomą**) (42 paveikslas).

The screenshot shows a question creation interface with a yellow background. It includes the following elements:

- Klausimo pavadinimas:** A text input field containing the word "Vardas".
- Pagalbos tekstas:** An empty text input field.
- Klausimo tipas:** A dropdown menu set to "Tekstas".
- Įrankiai:** Three icons in the top right corner: a pencil (edit), a document (copy), and a trash can (delete).
- Atsakymas:** A dashed box containing the placeholder text "Jų atsakymas".
- Atlikta:** A button labeled "Atlikta".
- Privalomumas:** A checked checkbox followed by the text "Padaryti šį klausimą privalomą".

42 paveikslas. Tekstinio tipo klausimo kūrimo langas

2. Klausimui **Pavardė** taip pat buvo parinktas klausimo tipas **Tekstas** ir įjungta privalomo atsakyti klausimo varnelė (**Padaryti šį klausimą privalomą**) (43 paveikslas).

The screenshot shows a question creation interface with a yellow background, similar to the previous one but with the following differences:

- Klausimo pavadinimas:** A text input field containing the word "Pavardė".
- Pagalbos tekstas:** An empty text input field.
- Klausimo tipas:** A dropdown menu set to "Tekstas".
- Įrankiai:** Three icons in the top right corner: a pencil (edit), a document (copy), and a trash can (delete).
- Atsakymas:** A dashed box containing the placeholder text "Jų atsakymas".
- Atlikta:** A button labeled "Atlikta".
- Privalomumas:** A checked checkbox followed by the text "Padaryti šį klausimą privalomą".

43 paveikslas. Tekstinio tipo klausimo kūrimo langas

3. Klausimui **Lytis** buvo parinktas klausimo tipas **Keli variantai**, o žemiau langeliuose buvo įvesti žodžiai „Moteris“ ir „Vyras“ bei įjungta privalomo atsakyti klausimo varnelė (**Padaryti šį klausimą privalomą**) (44 paveikslas).

Klausimo pavadinimas

Pagalbos tekstas

Klausimo tipas   Eiti į puslapį pagal atsakymą

×

×

arba [pridėti „Kitas“](#)

Padaryti šį klausimą privalomą

44 paveikslas. Kelių variantų tipo klausimo kūrimo langas

4. Klausimui ***Išsilavinimas*** buvo parinktas klausimo tipas **Pasirinkti iš sąrašo**, leidžiantis pasirinkti atsakymą iš kelių variantų (įvesti žodžiai „Pagrindinis“, „Vidurinis“, „Profesinis“, „Aukštasis“, „Kitas“) bei įjungta privalomo atsakyti klausimo varnelė (**Padaryti šį klausimą privalomą**) (45 paveikslas).

Klausimo pavadinimas

Pagalbos tekstas

Klausimo tipas

1.   ×

2.   ×

3.   ×

4.   ×

5.   ×

Padaryti šį klausimą privalomą

45 paveikslas. Pasirinkimo iš sąrašo tipo klausimo kūrimo langas

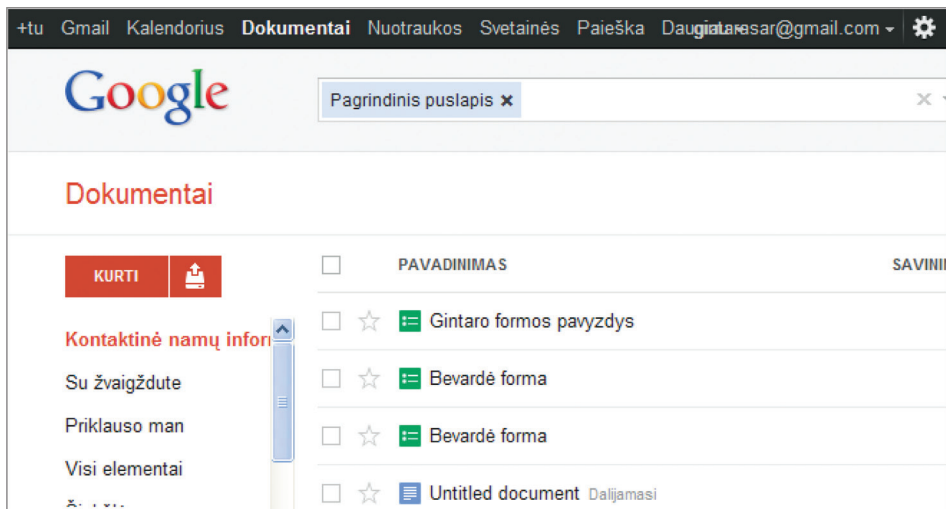
5. Klausimui **Anglų kalbos žinios** buvo parinktas klausimo tipas **Skalė**, vertinimo skalę pasirinkus nuo 1 iki 10, bei įjungta privalomo atsakyti klausimo varnelė (**Padaryti šį klausimą privalomą**) (46 paveikslas).

The screenshot shows a form for creating a question. The fields are as follows:

- Klausimo pavadinimas:** Anglų kalbos žinios
- Pagalbos tekstas:** (empty)
- Klausimo tipas:** Skalė
- Skalė:** 1 to 10
- Etiketės - pasirinktinis:**
  - 1: (empty)
  - 10: (empty)
- Buttons:** Atlikta,  Padaryti šį klausimą privalomą

46 paveikslas. Skalės tipo klausimo kūrimo langas

Išsaugojus sukurtą apklausos formą, ją galima susirasti savo *Google dokumentų* lange (47 paveikslas).



47 paveikslas. *Google dokumentų* langas

Atidarius sukurtą formą, iškviečiamas *Google skaičiuoklės* langas (48 paveikslas), kurio stulpeliuose matomi visi sukurtos formos klausimų pavadinimai.

	A	B	C	D	E	F
1	Laiko žymė	Vardas	Pavardė	Lytis	Išsilavinimas	Anglų kalbos žinios
2	12/28/2011 21:13:43	Gintaras	Arb	Vyras	Aukštasis	9
3	12/28/2011 21:14:11	Jonas	Jonaitis	Vyras	Kitas	1
4	12/28/2011 21:14:29	Simona	Tigras	Moteris	Pagrindinis	6
5	12/28/2011 21:14:49	Rima	Rima	Moteris	Profesinis	8

48 paveikslas. Google skaičiuoklės langas

Norint redaguoti formą, reikia pelė spragtelėti meniu juostoje esantį mygtuką **Forma** ir atsidariusiame lange pasirinkti komandą **Redaguoti formą** (49 paveikslas).

	A	B	C	D	E	F
1	Laiko žymė	Vardas	Pavardė	Lytis	Išsilavinimas	Anglų kalbos žinios
2	12/28/2011 21:13:43	Gintaras	Arb	Vyras	Aukštasis	9
3	12/28/2011 21:14:11	Jonas	Jonaitis	Vyras	Kitas	1
4	12/28/2011 21:14:29	Simona	Tigras	Moteris	Pagrindinis	6
5	12/28/2011 21:14:49	Rima	Rima	Moteris	Profesinis	8

49 paveikslas. Formos redagavimo lango iškvietimas

50 paveiksle matyti, kad, redagavimo lange pasirinkus mygtuką **Tema: Plain**, apklausos formai buvo parinktas vienas iš 97 formos apipavidalinimo šablonų. Paspaudus mygtuką **Pritaikyti**, apipavidalinimo šablonas pritaikomas formai.

50 paveikslas. Google formos pavyzdys

Spragtelėjus mygtuką **Siųsti šią formą e. paštu**, langelyje **Kam:** nurodomi elektroninio pašto adresai, į kuriuos išsiunčiama apklausos forma (51 paveikslas).

51 paveikslas. Formos išsiuntimo kitiems adresatams langas

Gavę atsiųstą formą adresatai ją užpildo ir paspaudžia mygtuką **Pateikti**. Taip atsakymai patenka į *Google formą*, saugomą *Google dokumentuose*. Formą atidarius, iškviečiamas *Google skaičiuoklės* langas (52 paveikslas), kurio stulpeliuose matome visus sukurtos formos klausimų pavadinimus ir atsiųstus atsakymus. Prie meniu juostos mygtuko **Forma** rodomas atsiųstų atsakymų skaičius (pavyzdyje rodoma 4).



Gintaro formos pavyzdys ☆ ■ Bendrinti

Failas Redaguoti Peržiūra Įterpti Formatas Duomenys Įrankiai Forma (4) Pagalba Paskutinį kartą prieš 2

fx Laiko žymė Rodyti visas formules

	A	B	C	D	E	F
1	Laiko žymė	Vardas	Pavardė	Lytis	Išsilavinimas	Anglų kalbos žinios
2	12/28/2011 21:13:43	Gintaras	Arb	Vyras	Aukštasis	9
3	12/28/2011 21:14:11	Jonas	Jonaitis	Vyras	Kitas	1
4	12/28/2011 21:14:29	Simona	Tigras	Moteris	Pagrindinis	6
5	12/28/2011 21:14:49	Rima	Rima	Moteris	Profesinis	8

52 paveikslas. Google skaičiuoklės langas

Spragtelėjus meniu juostoje mygtuką **Forma** ir pasirinkus komandą **Redaguoti formą**, iškviečiamas formos redagavimo langas (53 paveikslas), kuriame pasirinkus mygtuką **Žr. atsiliepimus** ir **Suvestinė**, ekrane atidaromas ataskaitos langas (54 paveikslas).

+ Pridėti elementą Tema: White Flowers

Siųsti šią formą el. paštu Žr. atsiliepimus Daugiau veiksmų Išsau

**Gintaro formos pavyzdys**

Galite įtraukti bet kokią tekstą ar informaciją, kuri padėtų žmonėms užpildyti formą.

**Vardas \***

**Pavardė \***

53 paveikslas. Formos redagavimo langas

## 4 atsakymai

### Santrauka [žiūrėti išsamius atsakymus](#)

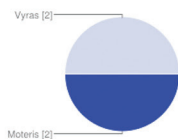
#### Verdas

Gintaras Jonas Simona Rima

#### Pavardė

Arb Jonaitis Tigras Rima

#### Lytis



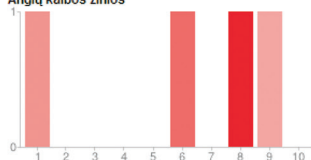
Moteris 2 50%  
Vyras 2 50%

#### Išsilavinimas



Pagrindinis 1 25%  
Vidurinis 0 0%  
Profesinis 1 25%  
Aukštasis 1 25%  
Kitas 1 25%

#### Anglų kalbos žinios



1 1 25%  
2 0 0%  
3 0 0%  
4 0 0%  
5 0 0%  
6 1 25%  
7 0 0%  
8 1 25%  
9 1 25%  
10 0 0%

#### Kasdienių atsakymų skaičius



54 paveikslas. Google formos ataskaitos langas

### 3.3.2. Google kalendorius

Šiame skyriuje aptariama:

*„Google kalendorius“ gali būti naudingas mokytojams ir mokiniams kuriant bendrus kalendorius, planuojant bendrą klasės auklėtojo ir mokinių veiklą, susitikimus, klasės valandėles, tvarkaraščius ir pan. Skyriuje detaliai aprašoma, kaip sukurti „Google kalendorių“ ir juo dalintis (bendrinti), kaip kalendoriuje pažymėti įvykius, nurodyti planuojamas atlikti užduotis.*

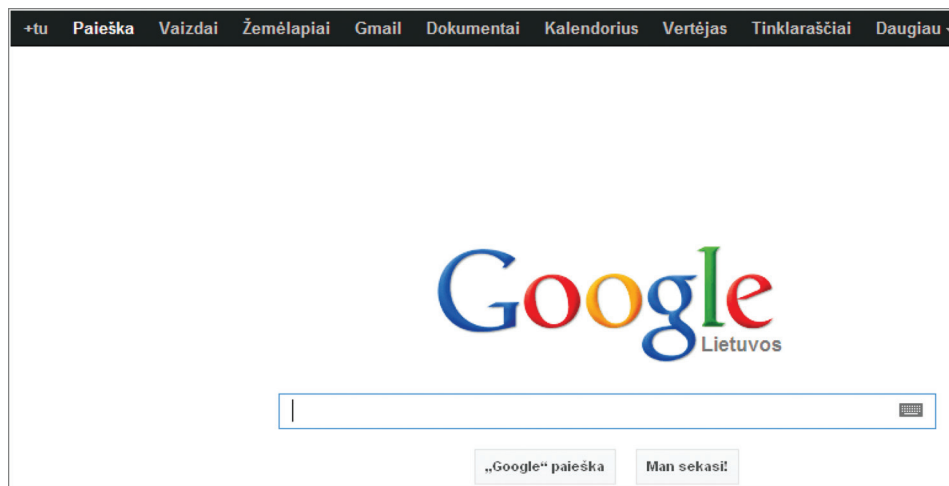
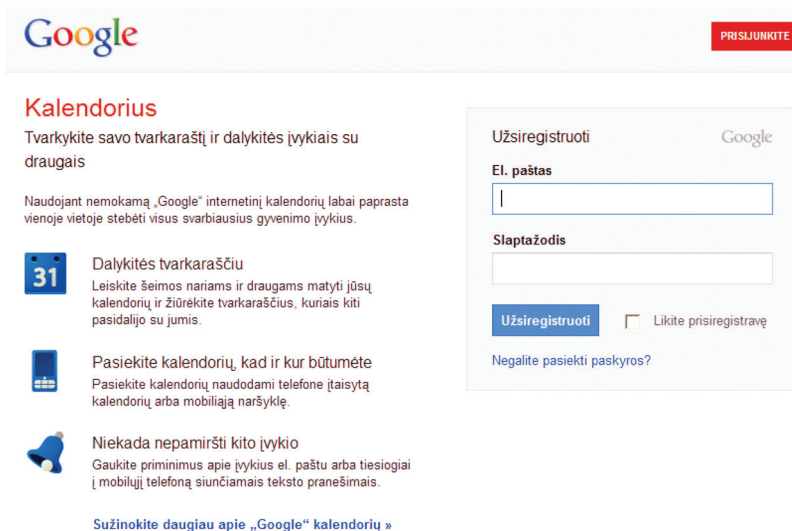
Ankstesniame skyriuje buvo aptarti įvairūs *Google dokumentai*, o šiame skyriuje dėmesys skiriamas *Google kalendoriui* (55 paveikslas) – priemonei, kuri mokytojams ir mokiniams labai naudinga kuriant bendrus kalendorius, planuojant bendrą veiklą, susitikimus, klasės valandėles, tvarkaraščius ir pan.



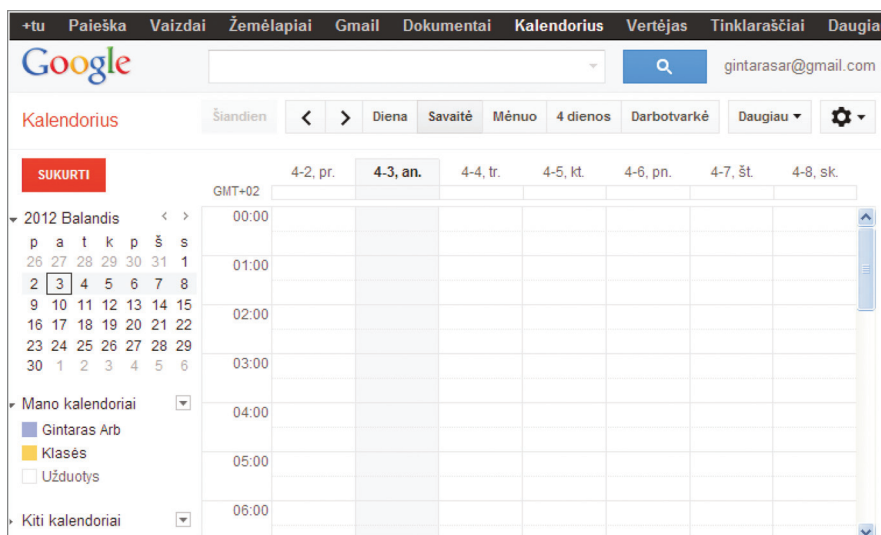
Kalendorius

55 paveikslas. *Google kalendoriaus* logotipas

Norint naudotis *Google kalendoriumi*, reikia turėti *Google* paskyrą. *Google* lange (56 paveikslas) paspaudus mygtuką **Daugiau**, esantį meniu juostoje, ir pasirinkus nuorodą **Kalendorius**, atidaromas registravimosi prie *Google* paskyros langas (57 paveikslas).

56 paveikslas. *Google* langas57 paveikslas. Registravimos prie *Google* paskyros langas

Prisiregistravus prie *Google* paskyros, atveriamas langas (58 paveikslas), šiek tiek primenantis *Microsoft Office Outlook* kalendoriaus langą.



58 paveikslas. Google kalendoriaus langas

Darbai su *Google kalendorimi* geriausia naudoti naršyklės:

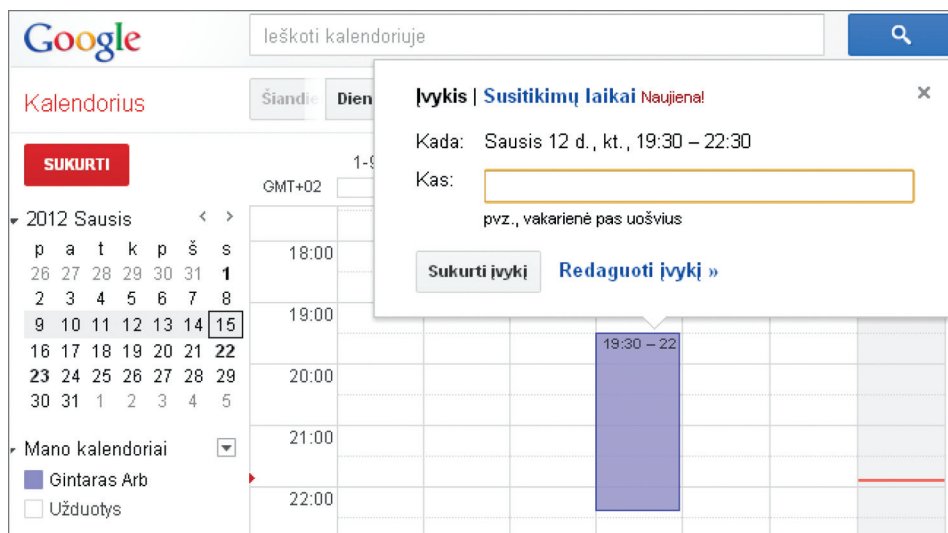
- *Google Chrome*,
- *Microsoft Internet Explorer (IE) 6.0, 7.0 ir 8.0*,
- *Mozilla Firefox 2.0* arba naujesnę versiją,
- *Safari 3.1*.

Norint naudotis *Google kalendoriumi*, visose naršyklėse turi būti įjungti *JavaScript* ir slapukai.

## Įvykio žymėjimas kalendoriuje

*Google kalendoriuje* įvykius galima pažymėti dviem būdais:

1. Spragtelint pele kalendoriaus dalį, kurioje norima sukurti naują įvykį, ir atsidariusiame lange įvedant naujojo įvykio pavadinimą. Kad įvykis būtų pažymėtas nedelsiant, reikia spragtelėti mygtuką **Sukurti įvykį** (59 paveikslas). Norint įvesti papildomos informacijos, reikia pasirinkti nuorodą **Redaguoti įvykį**. Jei įvykio trukmė didesnė nei 1 valanda, pelę, nuspaudę ant reikiamo langelio, patempkite žemyn.



59 paveikslas. Įvykio sukūrimo pasirinkimo langas

2. Lango kairėje spragtelėjus mygtuką **Sukurti** ir taip atidarius langą (60 paveikslas), kuriame galima įvesti įvairią informaciją apie įvykį. Šiame puslapyje galima pridėti svečių iš savo *Gmail* adresyno, keisti priminimų nustatymus ir skelbti įvykį kitiems naudotojams. Įvedus reikiamą informaciją ir pasirinkus norimus nustatymus reikia spragtelėti mygtuką **Išsaugoti**.

← **IŠSAUGOTI** Atmesti

Įvykis be pavadinimo

2012-01-15 22:30 – 23:30 2012-01-15 Laiko juosta

Visą dieną  Kartoti...

Išsami įvykio informacija Rasti laiką

Kur

Kalendorius **Gintaras Arb** ▼

Apibūdinimas

**Pridėti svečių**

**Pridėti**

**Svečiai gali**  modifikuoti įvykį  
 pakviesti kitų  
 peržiūrėti svečių sąrašą

Įvykio spalva

**Priminimai**

El. paštas ▼ 10 min. ▼ x

Iškylantysis langas ▼ 10 min. ▼ x

[Įdėti priminimą](#)

**Rodyti mane kaip**  Laisvas (-a)  Užimtas (-a)

**Privatumas**  Numatytasis  Viešas  Privatus

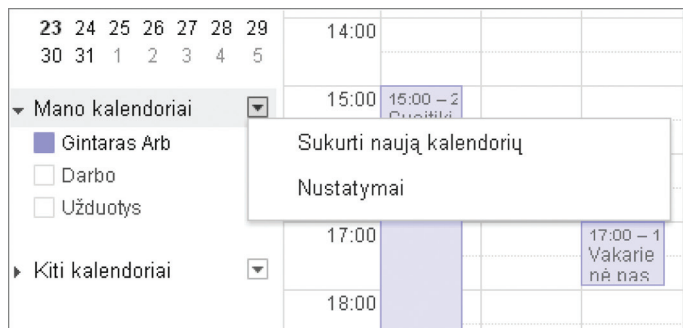
60 paveikslas. Įvykio sukūrimo langas

## Kelių kalendorių kūrimas

Naudojant *Google kalendorių* galima sukurti įvairios paskirties kalendorius (asmeninį, darbo, klasės ir pan.). Nors su jūsų paskyra yra susietas vienas pagrindinis kalendorius (tas, kurį žmonės mato peržiūredami jūsų informaciją), papildomų kalendorių galite turėti tiek, kiek norite.

Be to, sistema leidžia sukurtą kalendorių bendrinti viešai arba su konkrečia žmonių grupe. Viešieji kalendoriai, pateikiami atliekant paiešką *Google kalendoriuje*, – puikus būdas platinti informaciją apie įvykius visame pasaulyje. Žinoma, visada galima turėti asmeninius kalendorius, kuriuos matysite tik jūs patys.

Lango kairėje spragtelėjus juodą nuorodos **Mano kalendoriai** rodyklę (61 paveikslas), išskleidžiamas langas, kuriame reikia pasirinkti komandą **Sukurti naują kalendorių**.



61 paveikslas. Naujo kalendoriaus pasirinkimo langas

Naujo kalendoriaus lange (62 paveikslas) eilutėje **Kalendoriaus pavadinimas** įrašykite savo naujo kalendoriaus pavadinimą ir spragtelėkite mygtuką **Sukurti kalendorių**.

### Sukurti naują kalendorių

Informacija apie kalendorius

« Atgal į kalendorių
Sukurti kalendorių
Atšaukti

**Kalendoriaus pavadinimas:**

**Apibūdinimas:**

**Vietovė:**

pvz., „San Franciskas“ arba „Niujorkas“, arba „JAV“. Žmonėms bus lengviau rasti kalendoriuje (kai šis yra viešas), jei bus nurodyta bendra vieta.

**Kalendoriaus laiko juosta:** Valstybė:

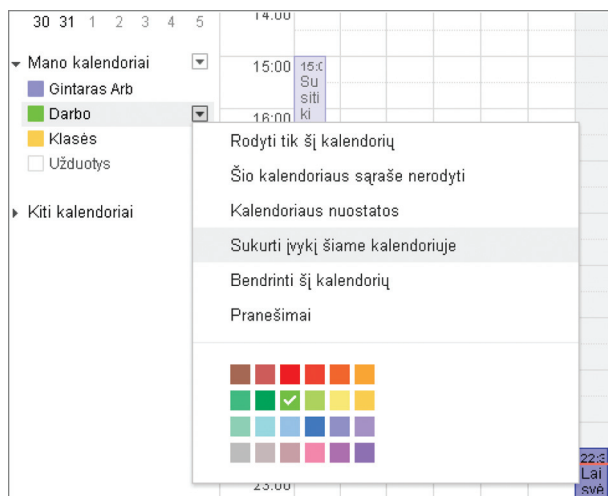
(jei norite matyti kitą laiko juostą, pasirinkite kitą šalį)

Dabar pasirinkite laiko juostą:

62 paveikslas. Naujo kalendoriaus kūrimo langas



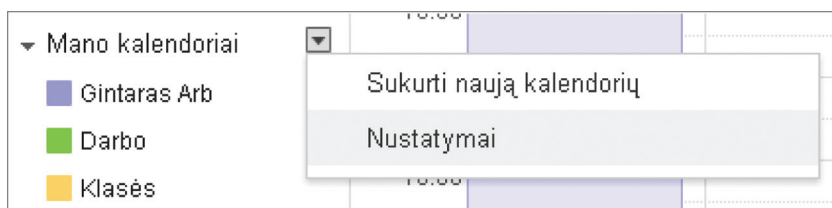
Jei, sukūrę keletą kalendorių, norite įvesti naują įvykį kuriame nors iš jų, kairėje esančiame kalendorių sąrašė spragtelėkite žemyn nukreiptą rodyklę, esančią šalia atitinkamo kalendoriaus (63 paveikslas). Tada pasirinkite komandą **Sukurti įvykį šiame kalendoriuje**.



63 paveikslas. Įvykio kūrimas viename iš keleto sukurtų kalendorių

## Kalendoriaus pašalinimas

Norint kurį nors kalendorių ištrinti iš kalendorių sąrašo, reikia spragtelėti dešinėje mygtuko **Mano kalendoriai** pusėje esantį juodą trikampį ir išskleistame lange pasirinkti nuorodą **Nustatymai** (64 paveikslas).



64 paveikslas. Kalendorių nuostatų lango iškvietimas

Atidarytame lange **Kalendoriaus nuostatos** (65 paveikslas) prie pasirinkto kalendoriaus spragtelėkite nuorodą **Ištrinti**.

### Kalendoriaus nuostatos

[Bendras](#) [Kalendoriai](#) [Mobilioji saranka](#) [Laboratorijos](#)

« Atgal į kalendorių

**Mano kalendoriai** Kalendoriai, kuriuos peržiūrėti ir modifikuoti galiu tik aš

KALENDORIUS RODYTI SĄRAŠE PRANEŠIMAI BENDRINIMAS  
[visi nėra](#)

<a href="#">Gintaras Arb</a>	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Pranešimai</a>	<a href="#">Bendrai naudoti šį kalendorių</a>	<a href="#">Ištrinti</a>
<a href="#">Darbo</a>	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Pranešimai</a>	<a href="#">Naudojama bendrai: Redaguoti nuostatas</a>	<a href="#">Nutraukti prenumeratą</a> <a href="#">Ištrinti</a>
<a href="#">Klasės</a>	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Pranešimai</a>	<a href="#">Naudojama bendrai: Redaguoti nuostatas</a>	<a href="#">Nutraukti prenumeratą</a> <a href="#">Ištrinti</a>
<a href="#">Užduotys</a>	<input checked="" type="checkbox"/>			

**Nutraukti prenumeratą:** nebeturėsite prieigos prie kalendoriaus. Kiti žmonės galės toliau jį įprastai naudoti.

65 paveikslas. Kalendoriaus nuostatų langas

Atidarytame naujame lange **Ištrinti kalendorių** (66 paveikslas) įjunkite varnelę prie **Taip, tikrai noriu...** ir spragtelėkite mygtuką **Ištrinti pas visus**.

#### Ištrinti kalendorių ×

Ar tikrai norite ištrinti **Darbo**?

Jis bus **visam laikui ištrintas** visiems naudotojams, kurie jį bendrina:

- Jūs

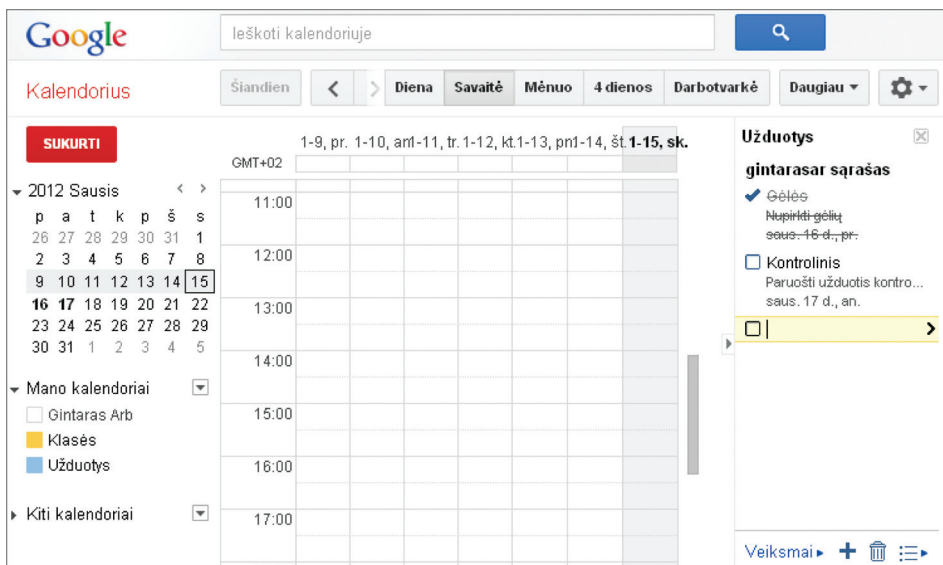
Taip, tikrai noriu visam laikui ištrinti šį kalendorių visiems!

66 paveikslas. Kalendoriaus ištrynimo langas

Atminkite, kad negalima ištrinti pagrindinio kalendoriaus. Galite išvalyti tik pagrindinio kalendoriaus įvykius, pervardinti šį kalendorių ir suplanuoti naujus įvykius, kuriais pakeisite pradinį pagrindinį kalendorių.

## Užduočių kūrimas

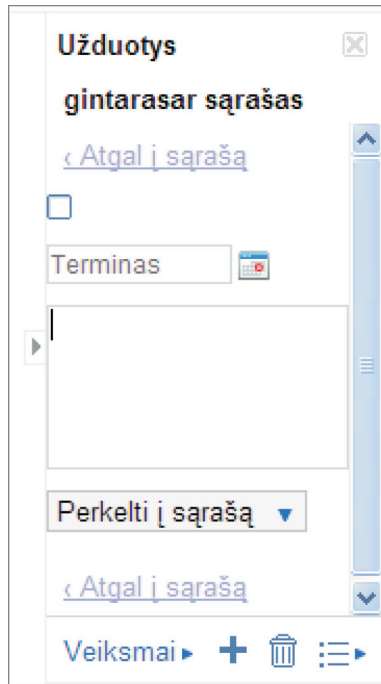
Užduočių programėlė yra priemonė darbų sąrašams kurti ir stebėti. Lango (67 paveikslas) kairėje spragtelėjus nuorodą **Užduotys**, dešinėje lango pusėje atsiras sritis **Užduotys**.



67 paveikslas. Kalendoriaus langas

Kuriant užduotis pravartu pasinaudoti šiais patarimais:

1. Norėdami pridėti užduotį, spustelėkite piktogramą +, esančią programėlės apačioje. Naują užduotį galite sukurti ir paspausdami klavišą **Enter**.
2. Pažymėkite žymimąjį laukelį šalia elemento, kai atliksite konkrečią sąrašę esančią užduotį.
3. Jei norite ištrinti užduotį, pasirinkite ją ir spustelėkite šiukšlinės piktogramą, esančią programėlės apačioje.
4. Pertvarkykite užduočių sąrašo elementus – kartu spustelėkite klavišus **Ctrl + rodyklę aukštyn**, kad perkeltumėte užduotį aukščiau, ir **Ctrl + rodyklę žemyn**, kad sąrašę perkeltumėte ją žemiau.
5. Įrašykite pastabas apie užduočių atlikimą ir pažymėkite datas (68 paveikslas), spustelėdami simbolį >, esantį elemento dešinėje.

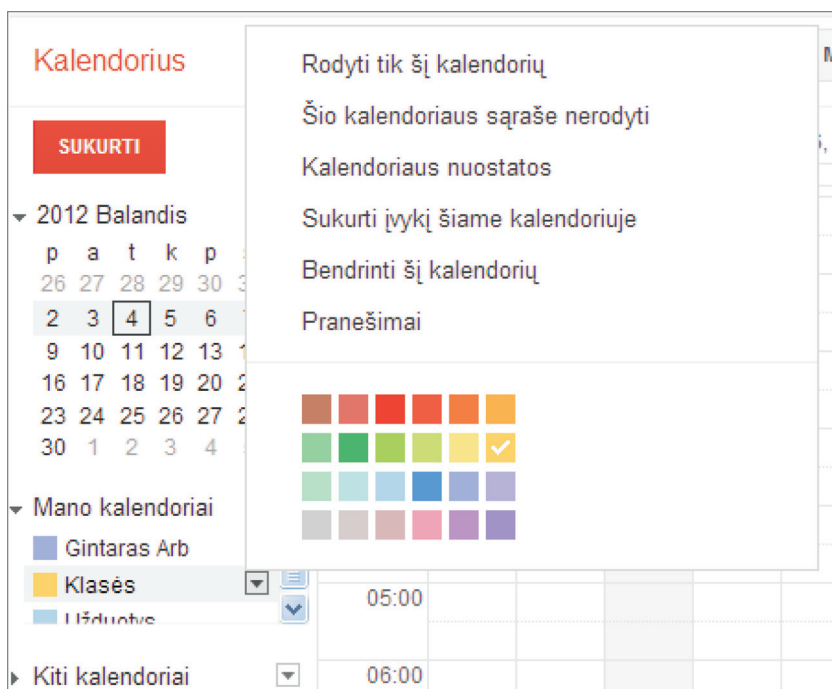


68 paveikslas. Užduočių kūrimo langas

## Kalendoriaus bendrinimas

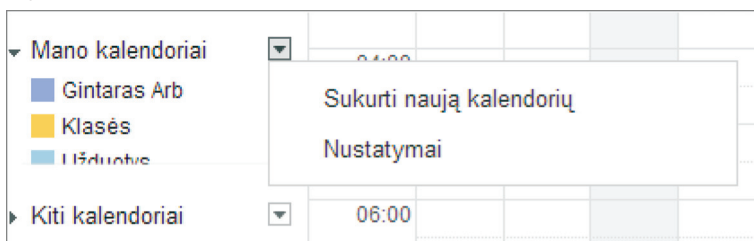
Norint kalendorių bendrinti su kitais asmenimis, galima tai daryti dviem būdais:

1. Lango kairėje esančiame kalendorių sąrašė spragtelėjus žemyn nukreiptą rodyklę šalia norimo bendrinti kalendoriaus (69 paveikslas) ir pasirinkus komandą **Bendrinti šį kalendorių**.



69 paveikslas. Kalendoriaus bendrinimo pasirinkimas

2. Spragtelėjus **Mano kalendoriai** dešinėje esantį juodą trikampį, išskleistame lange pasirinkus komandą **Nustatymai** (70 paveikslas) ir atsidariusiame lange spragtelėjus komandą **Naudojama bendrai: Redaguoti nuostatas**.



70 paveikslas. Kalendoriaus nuostatų lango iškvietimas

Abiem būdais bendrinant kalendorių atidaromas langas (71 paveikslas).

### Daugiau informacijos apie Klasės

[Informacija apie kalendorius](#)
[Bendrinti šį kalendorių](#)
[Pranešimai](#)

---

« Atgal į kalendorių

---

**Paviešinkite šį kalendorių**  
Šis kalendorius bus rodomas viešuosiuose „Google“ paieškos rezultatuose.

Bendrai naudoti tik „laisvas / užimtas“ informaciją (išsamių duomenų nerodyti)

---

**Bendrai naudotis su tam tikrais žmonėmis**

Asmuo	Prieigos teisių nustatymai	Pašalin
Įveskite el. pašto adresą	Žr. išsamią informaciją apie [vykį] <span style="float: right;">▼</span>	
	<input type="button" value="[traukti asmenį]"/>	

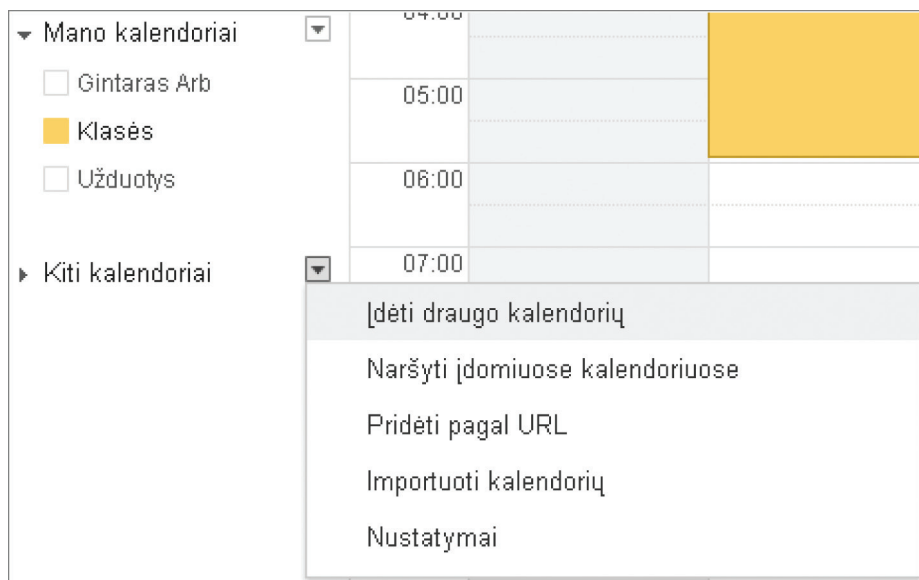
71 paveikslas. Kalendoriaus bendrinimo langas

Langelyje **Asmuo** įveskite asmens, su kuriuo norite bendrinti savo kalendorių, e. pašto adresą. Dešinėje išskleidžiamame meniu pasirinkite leidimo lygį, tada spragtelėkite langelį **[traukti asmenį]**. Šis asmuo e. paštu gaus kvietimą peržiūrėti jūsų kalendorių. Kalendorių per dieną galima bendrinti ne daugiau kaip su 75 naudotojais.

Jei kalendorių norite bendrinti su visais naudotojais, bendrinimo lange (71 paveikslas) prie komandos **Paviešinkite šį kalendorių** pažymėkite varnelę, o po to spragtelėkite mygtuką **Išsaugoti**.

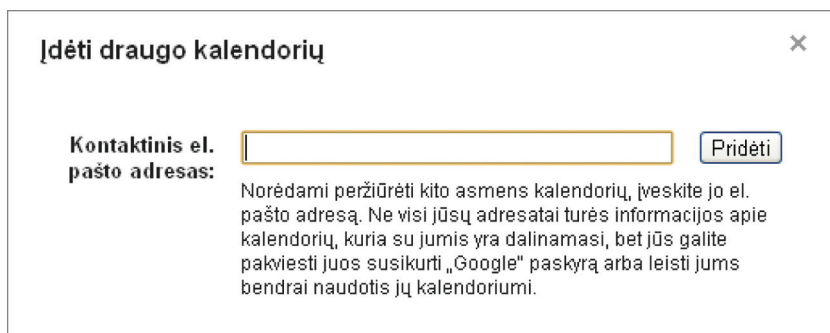
## Kalendoriaus pridėjimas

Norėdami įdėti draugo kalendorių, lango kairėje spragtelėkite nuorodos **Kiti kalendoriai** juodą trikampį ir išskleistame lange (72 paveikslas) pasirinkite komandą **Įdėti draugo kalendorių**.



72 paveikslas. Kito kalendoriaus pridėjimas

Atidarytame lange (73 paveikslas) įveskite reikiamą e. pašto adresą ir spragtelėkite mygtuką **Pridėti**.



73 paveikslas. Kito asmens e. pašto adreso įvedimo langas

Jei jūsų draugas sutiko skelbti savo kalendorių viešai, jis bus rodomas skilties **Kiti kalendoriai** kairiajame stulpelyje. Jei ne, pamatysite pranešimą, kuriuo prašoma prieigos prie jūsų draugo kalendoriaus. Įrašykite žinutę užklausoje, tada spragtelėkite mygtuką **Siųsti užklausą**.

Jei negalite rasti draugo kalendoriaus, paprašykite draugo jus pakviesti. Norėdamas tai padaryti, jūsų draugas, prisijungęs prie *Google kalendoriaus*, turi atlikti veiksmus, aprašomus skyrelyje **Kalendoriaus bendrinimas**.

Jūsų draugui atlikus šiuos veiksmus, gausite e. laišką, kuriuo bus nurodoma, kad jums suteikiama prieiga prie kalendoriaus. Šis kalendorius automatiškai pasirodys jūsų kalendorių sąrašė jau kitą kartą, kai prisijungsite prie *Google kalendoriaus*.



## 3.4. Bendruomenės bendradarbiavimo skatinimas Moodle virtualiojoje mokymosi aplinkoje

*Gintaras Arbutavičius*

### Šiame skyriuje aptariama:

*Skyriuje supažindinama su „Moodle“ – atvirojo kodo žiniatinkline virtualiąja mokymosi aplinka, sukurta siekiant padėti pedagogams organizuoti mokymąsi tinkle. Šiuo metu pasaulyje trumpiniu „Moodle“ vadinama nuotolinio mokymosi reikmėms sukurta ir pritaikyta nuotolinio mokymosi (virtualioji) aplinka, leidžianti ne tik lengvai ir lanksčiai organizuoti mokymo(-si) procesą, bet ir vykdyti visai akademeinei bendruomenei aktualios informacijos sklaidą. Naudojantis šia programa nėra sunku kurti ar nuotolinėms studijoms adaptuoti mokymosi dalykus. Skyriuje aprašomos „Moodle“ sistemos naudojimo galimybės, darbo su „Moodle“ sistema etapai: detalai aptariama, kaip sistemoje talpinti įvairaus tipo informaciją, kaip sukurti pamokų temas, pateikti mokymosi medžiagą, patalpinti įvairias priemones.*

*Moodle – atvirojo kodo žiniatinklinė virtualioji mokymosi aplinka, parengta siekiant padėti pedagogams organizuoti mokymąsi tinkle. Moodle pavadinimas – tai pilno angliško programos pavadinimo (angl. *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) trumpinys. Pats pavadinimas rodo, kad šioje dinamiškoje, lengvai keičiamoje nuotolinio mokymosi aplinkoje visa informacija yra pateikiama atskirais moduliais, kurie yra sudaryti iš įvairių lengvai atnaujinamų ir keičiamų mokymosi objektų. Šiuo metu visame pasaulyje trumpiniu Moodle vadinama nuotolinio mokymosi reikmėms sukurta ir pritaikyta nuotolinio mokymosi (virtualioji) aplinka, leidžianti ne tik lengvai ir lanksčiai organizuoti mokymo(-si) procesą, bet ir vykdyti visai akademeinei bendruomenei aktualios informacijos sklaidą. Naudojantis Moodle programa*

nėra sunku kurti ar nuotolinėms studijoms adaptuoti mokymosi dalykus, nes ši programa reikalauja tik minimalios administratoriaus priežiūros. *Moodle* programa yra sudaryta taip, kad būtų skatinamas aktyvus kūrėjų ir vartotojų bendruomenės dalyvavimas mokymo(-si) procese ir jų dalijimasis mokymosi patirtimi.

## Moodle ypatumai

Mokymosi procesui, vykstančiam *Moodle* aplinkoje, būdingi šie požymiai:

- Pamokos pateikimo lankstumas: *Moodle* virtualiojoje mokymosi aplinkoje galima naudoti įvairias pedagogines priemones, o mokymosi dalyką galima komponuoti įvairiais būdais – išdėstyti savaitėmis, komponuoti pagal temas.
- Įvairaus pobūdžio veikla: naudojantis *Moodle* virtualiąja mokymosi aplinka galima pateikti ir atlikti individualias užduotis, diskusijas, testus, apklausas, žodynėlius ir pan.
- Sistemingas vertinimas: naudojantis *Moodle*, testai automatiškai skaičiuoja pažymius, mokytojas vertina individualias užduotis, mokiniai bendradarbiaudami vertina vieni kitus.
- Informacijos kaupimas: *Moodle* sistemos vartotojų veiksmi yra registruojami žurnaluose, o tai padeda mokytojui sekti mokinių mokymąsi.

## Moodle vartotojai

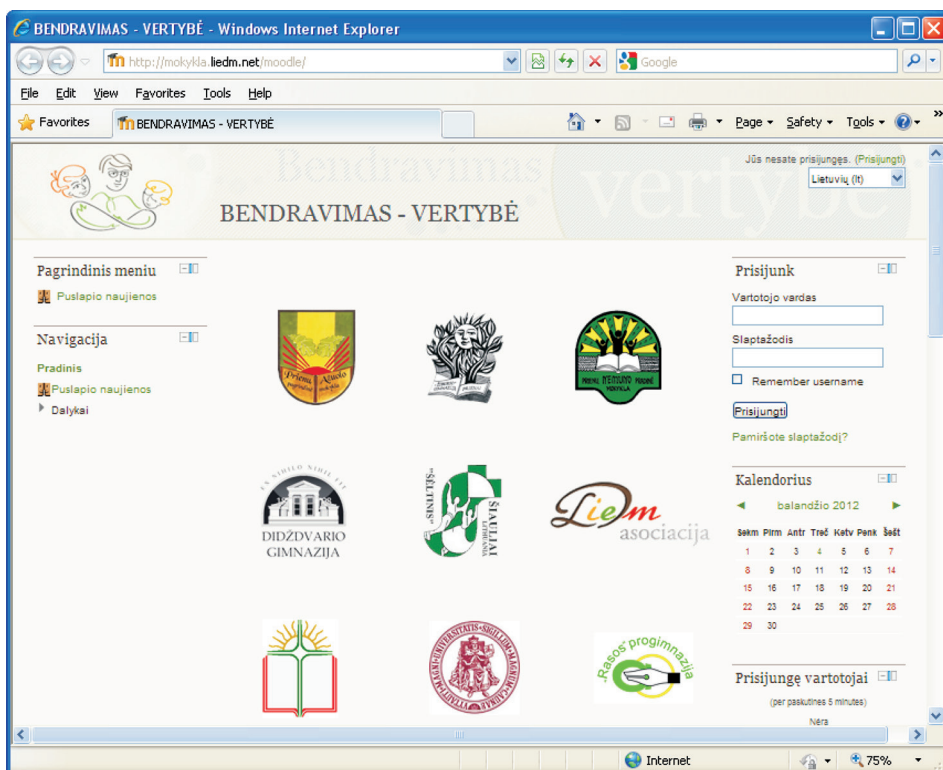
*Moodle* sistemos vartotojai dažniausiai skirstomi į penkias grupes:

- 1. Administratorius** – tvarko sistemos svetainę, papildo sistemą naujais moduliais, registruoja naujus vartotojus, paskirdamas jiems įvairius vaidmenis, gali įeiti į visas sukurtas pamokas ir jas redaguoti ir t. t.
- 2. Pamokų kūrėjas** – kuria naujas pamokas, jas redaguoja, registruoja mokytojus ir mokinius prie savo pamokų, kuria grupes, priskiria veiklas, vadovauja diskusijoms ir t. t.
- 3. Mokytojas** – valdo pamokas, kurias jam priskiria pamokų kūrėjas arba administratorius, įtraukia arba išbraukia mokinius iš sąrašų, organizuoja mokinių apklausas, vertina juos ir t. t.

4. **Mokiny** – mokosi pamokose, prie kurių yra priregistruotas, dalyvauja forumuose, diskusijose, pokalbiuose, atlieka ir išsiunčia užduotis.
5. **Svečias** – prisijungia tik prie svečiams skirtų pamokų, skaito informaciją, bet negali dalyvauti forumuose, diskusijose.

## Prisijungimas prie Moodle sistemos

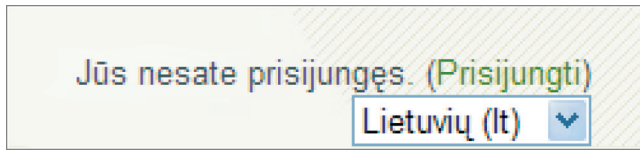
Norėdami prisijungti prie nuotolinio mokymo(-si) aplinkos, naršyklės adreso eilutėje surinkite <http://mokykla.liedm.net/moodle/> ir spauskite klaviatūros klavišą **Enter**. Ekrane atsiras projekto „Bendravimas – vertybė“ nuotolinio mokymo(-si) aplinkos langas (74 paveikslas).



74 paveikslas. Projekto „Bendravimas – vertybė“ nuotolinio mokymo(-si) aplinkos langas

Prisijungti prie *Moodle* galima dviem būdais:

1. Lango dešiniajame viršutiniame kampe spragtelint nuorodą **Prisijungti** (75 paveikslas).



75 paveikslas. Prisijungimo nuoroda

Atsidarius langui (76 paveikslas), jame reikia įvesti vartotojo vardą ir slaptažodį, kuriuos suteikia administratorius ar mokytojas užregistruodamas vartotoją, ir spragtelėti langelį **Prisijungti**.

A login form titled "Prisijungti" in a large, bold, black font. Below the title is the instruction "Prisijunkite naudodami savo prisijungimo vardą ir slaptažodį (Jūsų naršyklėje turi būti įjungti sausainukai) ?" in a smaller black font. There are two input fields: "Vartotojo vardas" and "Slaptažodis". Below the "Slaptažodis" field is a "Prisijungti" button. At the bottom left of the form is a small, empty square checkbox.

76 paveikslas. Prisijungimo langas

2. Prisijungti taip pat galima lango dešinėje, eilutėje **Prisijunk** įvedus vartotojo vardą ir slaptažodį bei paspaudus mygtuką **Prisijungti**.

Prisijungus prie *Moodle* sistemos matomas langas (77 paveikslas), kurio struktūra gali skirtis priklausomai nuo turimų teisių (administratoriaus, mokytojo, kūrėjo, mokinio). Tačiau ekrane yra ir bendrų elementų, kurie padeda orientuotis aplinkoje ir ją valdyti.

The screenshot shows the Moodle user interface for user Gintaras Arbutavičius. The page title is "BENDRAVIMAS - VERTYBĖ". The interface includes a main menu, navigation, settings, and a grid of partner logos. A calendar for January 2012 and a list of active users are also visible.

**Logged in user**  
**Gintaras**  
 Arbutavičius  
 Šalis: Lietuva  
 Miestas/Grupė: Vilnius  
 gintarasar@gmail.com

**Kalendorius**  
 sausio 2012

Sėkm	Pirm	Antr	Treč	Ketv	Penk	Šešt
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

**Prisijungę vartotojai**  
 (per pasakutes 5 minutes)  
 Gintaras Arbutavičius  
 Aldona Baranauskiene

77 paveikslas. Sistemos langas prisijungus prie Moodle

Lango dešiniajame viršutiniame kampe rodoma, koku vardu prisijungėme prie Moodle sistemos, ir pateikiama nuoroda **Atsijungti**, kurią reikia spragtelėti baigus darbą.

Sistemos Moodle turinys yra išdėstytas trijose lango srityse. Šonuose yra įvairių priemonių, meniu, informacijos pateikimo ir valdymo blokai. Visi jie yra keičiami: galima pasirinkti, ką rodyti, perkelti iš vienos vietos į kitą, sutraukti, išskleisti. Centrinėje lango srityje išdėstytos projekto partnerių grafines nuorodos, kurias spragtelėję pateksite arba į partnerių interneto svetaines, arba į atitinkamo partnerio mokytojų sukurtas pamokas.

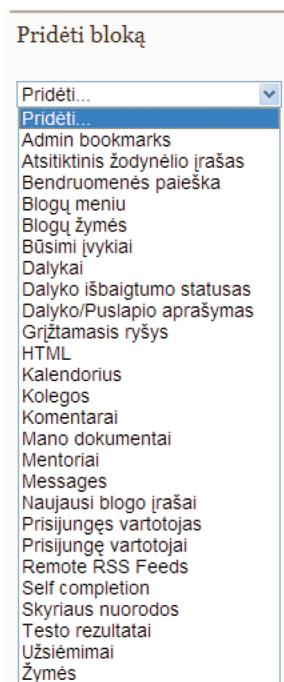
Jeigu tekstas ekrane per mažas ir sunkiai įskaitomas, jį galima lengvai padidinti: laikykite nuspaudę **CTRL** klavišą ir vieną kartą spustelkite skaitinės klaviatūros klavišą „+“. Tekstą sumažinti galima naudojant **CTRL** ir klaviatūros klavišo „-“ kombinaciją.

## Darbas su blokais

Lango kairėje ir dešinėje srityse kiekvienas mokytojas gali pridėti įvairių bloką. Jie reikalingi, siekiant matyti papildomą informaciją arba galimas papildomas funkcijas.

Norėdami pridėti bloką, kairiojoje lango srityje, bloke **Valdymas** pasirinkite komandą **Ijungti redagavimą** arba lango viršuje dešinėje spragtelėkite mygtuką **Ijungti redagavimą**.

Dešniosios srities apačioje galima išskleisti pridedamų bloką sąrašą (78 paveikslas).



78 paveikslas. Pridedamų bloką sąrašas

Pavyzdžiui, pasirinkus bloką **Kalendorius**, jis atsiras dešinėje lango srityje (79 paveikslas).



79 paveikslas. Kalendoriaus blokas


Po bloko pavadinimu rodomi bloko redagavimo mygtukai.

Spragtelėjus mygtuką (**Perkelti**), virš ir po kiekvienu bloku atsiras punktyrais išskirtos sritys . Pasirinkus pele kurią nors punktyrinę sritį, į jos vietą bus perkeltas blokas. Mygtukas **Konfigūruoti** leidžia keisti bloko nustatymus, **Ištrinti** – panaikina bloką iš šoninės blokų srities. Mygtukas **Paslėpti** – padaro bloką nematomą mokiniams. Tuomet šis mygtukas pakeičiamas mygtuku **Rodyti**, leidžiančiu įjungti bloko rodymą. Mygtukas **Priskirti vartotojo teises** leidžia bloką priskirti tam tikram vartotojui.

Jei šoninėse srityse esanti išskleista bloko informacija nereikalinga, ją galima sutraukti, o vėliau vėl išskleisti spaudinėjant arba mygtukus. Spragtelėjus mygtuką **Perkelti į šoninę juostą**, blokas sutraukiamas iki pavadinimo ir perkeliamas į kairiąją šoninę juostą (80 paveikslas).

The screenshot shows the Moodle course interface. At the top, there is a header with a logo of three people and the title "Moodle pagrindai". Below the header, there are three vertical tabs on the left: "Paskutinės naujienos", "Kalendorius", and "Dalyko turinys". The "Kalendorius" tab is active, displaying a calendar for January 2012. The calendar shows days from 1 to 31. Below the calendar, there is a section "Įvykiai skirti:" with four filter buttons: "Visiems", "Dalykui", "Grupei", and "Vartotojui". To the right of the calendar, the "Dalyko turinys" tab is partially visible, showing a list of course content items. The first item is "1 Įvadas" with a description "Moodle - tai atvirojo kodo žin..." and a button "Pridėti mokoma...".

80 paveikslas. Sutraukti blokai kairiojoje šoninėje juostoje

Pelę užvedus ant bloko pavadinimo šoninėje juostoje, jis laikinai išskleidžiamas. Tuo metu spragtelėjus mygtuką  **Gražinti iš šoninės juostos**, blokas iš šoninės juostos perkliamas atgal į šoninę sritį.

## Pamokos kūrimas

*Moodle* sistemoje naują pamoką gali kurti tik tie vartotojai, kurie yra registruoti kaip administratoriai arba pamokos kūrėjai ( autoriai). Mokytojai gali tvarkyti ir keisti tik jiems priskirtas pamokas, bet negali kurti naujų.

Kuriant naują pamoką pirmiausiai sukuriama kategorija, kuriai pamoka priklausys. Lango apačioje kairėje pasirenkame nuorodą **Puslapio administravimas**, tada nuorodą **Dalykai** ir komandą **Pridėti / redaguoti dalykus** (81 paveikslas).





81 paveikslas. Naujos pamokos kūrimas

Lango apačioje spaudžiame mygtuką **Pridėti naują pamoką** ir, atsidarius naujam langui (82 paveikslas), užpildome reikalaujamus laukus.

 A screenshot of a web form titled 'Bendri' (General) for creating a new lesson. The form includes several input fields and dropdown menus:
 

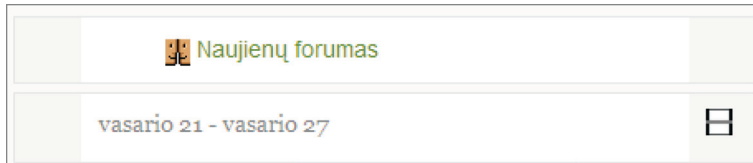
- Institucija**: Text input field containing 'Įvairūs'.
- Pilnas pavadinimas\***: Text input field.
- Trumpas pamokos pavadinimas\***: Text input field.
- Pamokos kodas**: Text input field.
- Pamokos apibūdinimas**: A rich text editor with a toolbar and a large text area.
- Formatas**: Dropdown menu set to 'Savaitinis formatas'.
- Savaičių/temų skaičius**: Dropdown menu set to '10'.
- Pamokos pradžia**: Two dropdown menus set to '5' and 'balandžio', and a third dropdown menu set to '2012'.

82 paveikslas. Naujos pamokos kūrimo langas

Išskleidus laukelį **Institucija** reikia pasirinkti pamokos kategoriją. Laukelyje **Pilnas pavadinimas** įrašomas pamokos pavadinimas, kuris bus rodomas pamokų sąrašė. Eilutėje **Trumpas pamokos pavadinimas** įrašomas sutrumpintas pavadinimas, kuris matosi navigacijos juostoje. Laukelyje **Pamokos kodas** įrašomas oficialus pamokos kodas (jei jis žinomas) arba laukelis nepildomas. **Pamokos aprašyme** pateikiamas trumpas aprašas,

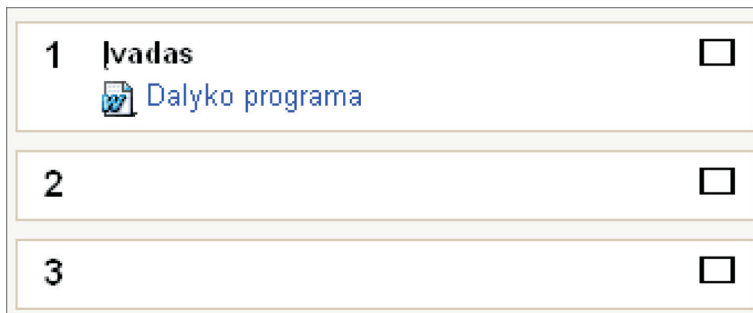
nurodoma, kam pamoka skirta. Laukelyje **Formatas** reikia pasirinkti vieną iš galimų trijų pamokos formatų:

1. **Savaitinis formatas** – pamokos suskirtomos savaitėmis, nurodant konkrečias pamokų pradžios ir pabaigos datas (83 paveikslas). Vėliau šios pamokos tampa neprieinamomis.



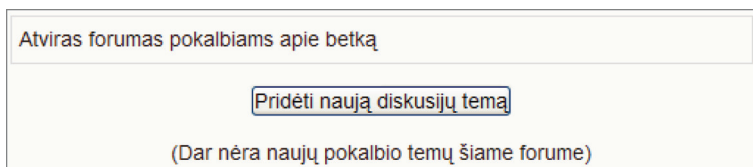
83 paveikslas. Savaitinis pamokos formatas

2. **Teminis formatas** yra labai panašus į savaitinį (84 paveikslas), tačiau čia nereikia nurodyti datų, nes kiekvienai savaitei priskiriama nauja tema.



84 paveikslas. Teminis pamokos formatas

3. **Socialinis formatas** – pamoka vyksta viename pagrindiniame socialiniame forume (85 paveikslas), kuris rodomas pradžios tinklalapyje. Šis formatas daugiau naudojamas ne pačiai pamokai, o pranešimams kurti.



85 paveikslas. Socialinis pamokos formatas

Pasirinkę pamokos formatą, laukeliuose **Pamokos pradžia** nurodykite pamokos pradžios datą (ypač jei pasirinkote savaitinį formatą).

Moodle sistemoje galima pasirinkti klasės tipą:

1. **Nėra klasių** – visi mokiniai priskiriami vienai klasei.
2. **Skirtingos klasės** – kiekvienas mokinys mato tik savo klasę, kitos klasės nematomos.
3. **Matomos klasės** – mokiniai dirba savo klasėse, bet mato ir kitas klases.

Nurodant pamokos **tinkamumą** galima pasirinkti žymą **Pamoka neprieinama moksleiviams**, tokiu atveju pamoka bendrajame sąrašė nerodoma. Ją mato tik mokytojai ir administratoriai.

**Registravimosi raktas** – tai įtraukimo į pamokas slaptažodis. Nieko neįrašius pamoka bus pasiekama visiems. Nurodžius raktą (slaptažodį), mokiniai, registruodamiesi į pamoką, turi jį įvesti.

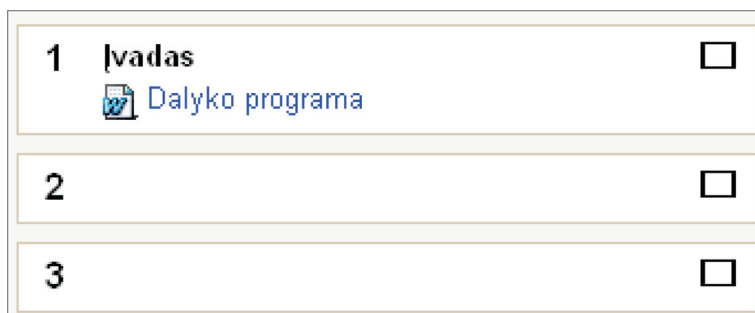
## Pamokos temų kūrimas

Norint atidaryti pamokos temą, reikia lango kairėje, bloge **Navigacija** (86 paveikslas) spragtelėti nuorodą **Dalykai** ir išskleistame lange pasirinkti savo pamokos pavadinimą.



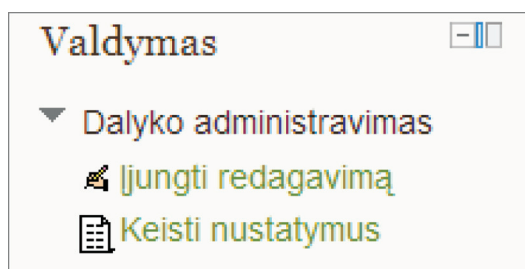
86 paveikslas. Savo pamokos pasirinkimas

Pasirinkus pamokos pavadinimą, ekrano centre atsidaro pamokos (dalyko) turinio langas (87 paveikslas). Pavyzdyje matyti, kad kuriamai pamokai buvo paskirtas teminis formatas ir parinktos trys temos.



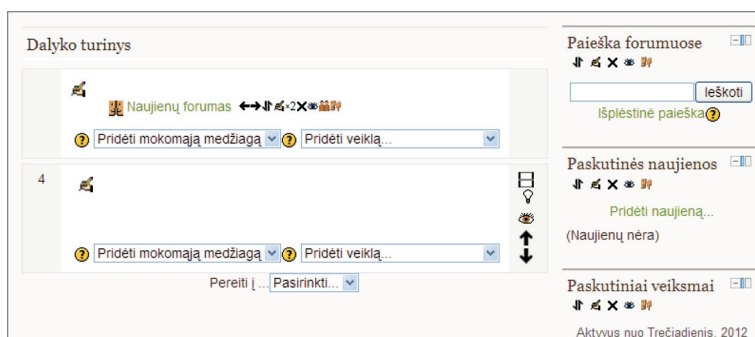
87 paveikslas. Pamokos turinio langas

Norėdami pradėti kurti arba taisyti pamokos temas, kairiojoje lango srityje bloke **Valdymas** pasirinkite komandą **Ijungti redagavimą** (88 paveikslas) arba lango viršuje dešinėje spragtelėkite mygtuką **Ijungti redagavimą** (atlikus redagavimą jis išjungiamas pasirinkus komandą **Išjungti redagavimą** arba mygtuką **Išjungti redagavimą**).



88 paveikslas. Redagavimo įjungimas

Pasikeitus vaizdui ekrane (89 paveikslas), kiekvienoje srityje atsiranda redagavimo mygtukai (22 ir 23 lentelės).











89 paveikslas. Sistemos langas įjungus redagavimą

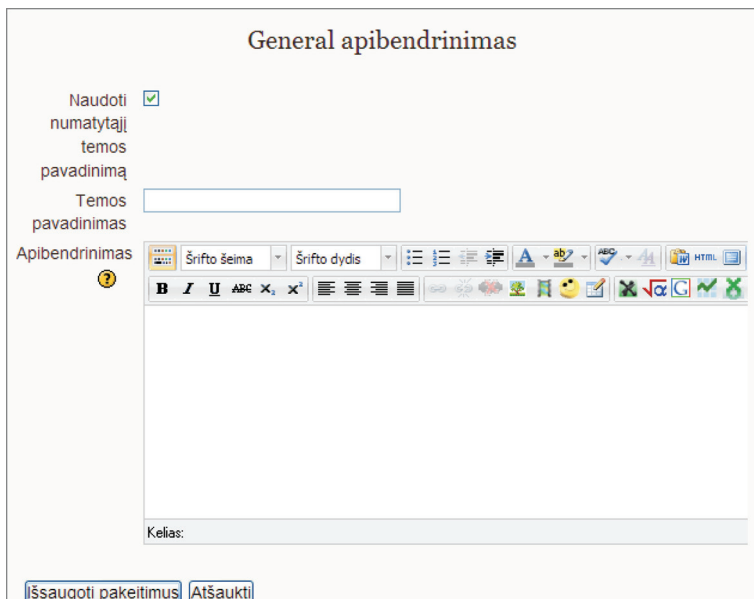
## 22 lentelė. Pamokos temos redagavimo mygtukai

	Perkelti į kairę	<i>Pastumia horizontaliai į kairę. Naudojamas skyrių punktams išskirti.</i>
	Perkelti į dešinę	Pastumia horizontaliai į dešinę. Naudojamas skyrių punktams išskirti.
	Perkelti	Perkelia temą iš vienos vietos į kitą (įjungiama speciali perkėlimo būseną).
	Atnaujinti	Įjungia taisymo (atnaujinimo) būseną.
	Dubliuoti	Sukuria pamokos temos dublikatą.
	Ištrinti	Pašalina pasirinktą sritį.
	Paslėpti	Padaro mokiniams nematomu.
	Rodyti	Įjungia rodymą mokiniams.
	Nėra klasių	Neskirsto į klases.
	Matomos klasės	Rodo klases.
	Priskirti vartotojo teises	Priskiria vartotojus pamokai.


## 23 lentelė. Temos tvarkymo mygtukai

	Rodyti tik ... temą	Rodo tik tam tikrą temą. Kitų temų blokai ekrane nerodomi. Mygtukas pasikeičia į  <b>Rodyti visas temas.</b>
	Paryškinti temą kaip darbinę	Paryškina tam tikrą temą kaip darbinę. Tai leidžia išskirti temos bloką iš kitų temų, atkreipti dėmesį į šią temą kaip ypatingą ar šios savaitės temą.
	Slėpti temą	Nerodo temos mokiniams.
	Rodyti temą	Rodo temą mokiniams.
	Žemyn	Perkelia temą žemyn.
	Aukštyn	Perkelia temą aukštyn.

Norint pridėti temos pavadinimą ir trumpą apibūdinimą, reikia spragtelėti temos numerio dešinėje esantį mygtuką **Redaguoti aprašymą** . Atsidariusiame lange (90 paveikslas) išjungus varnelę **Naudoti numatytąjį temos pavadinimą**, jį bus galima įrašyti langelyje **Temos pavadinimas**. Lauke **Apibendrinimas** galima trumpai aprašyti pamokos temą.



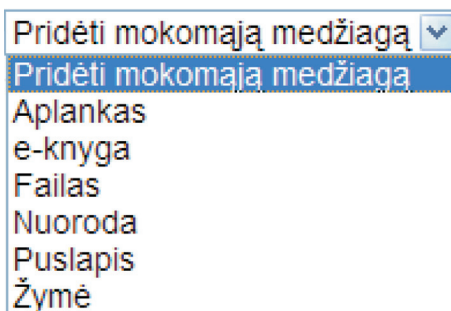
90 paveikslas. Pamokos temos ir trumpo aprašymo langas

Spragtelėjus mygtuką **Išsaugoti pakeitimus**, grįžtama į dalyko turinį. Prie redaguotos temos išvysite pavadinimą „Įvadas“ ir trumpą apibūdinimą. Juos visada bus galima pakeisti spragtelėjus mygtuką **Redaguoti aprašymą** .

## Mokomosios medžiagos pridėjimas prie pamokos temos

Mokomąją medžiagą gali įdėti tik mokytojai, turintys redaktoriaus teises, pamokų kūrėjai ir administratoriai. Į Moodle galima įdėti įvairaus tipo (91 paveikslas) kompiuterinę informaciją<sup>4</sup>.

4 Įdedant mokomąją medžiagą turi būti įjungta pamokos redagavimo funkcija.

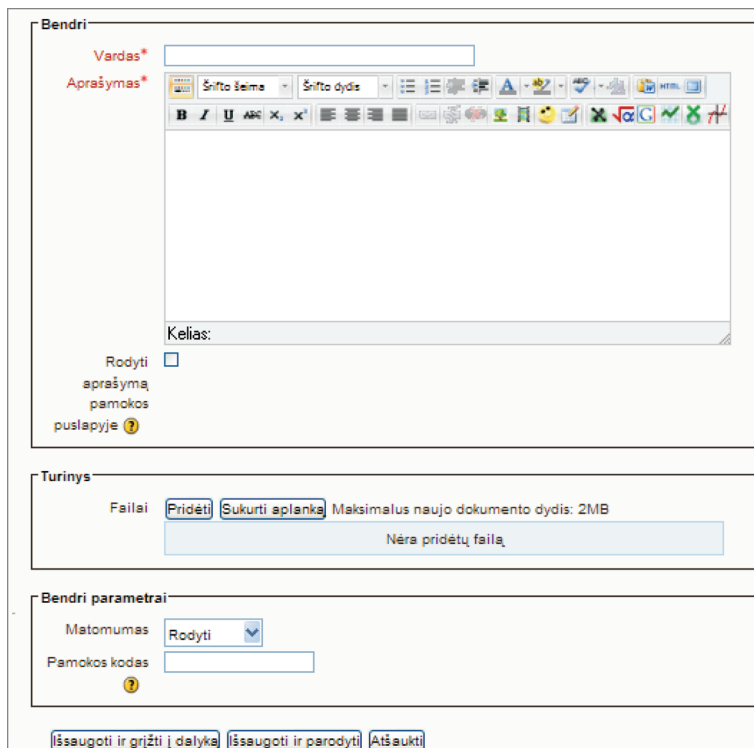


91 paveikslas. Mokomosios medžiagos įdėjimo langas

## Aplanko kūrimas

Mokytojas gali sukurti aplanką su mažesniais jį sudarančiais vidiniais aplankais ir į juos sudėti įvairius failus, kuriuos mokiniai gali naršyti, peržiūrėti ir parsisiųsti. Aplanko kūrimas ypač naudingas, kai mokiniams norime vienoje vietoje pateikti skirtingų tipų mokomąją medžiagą (ji gali būti suarchyvuota).

Spragtelėjus pasirinkimų langą **Pridėti mokomąją medžiagą** ir pasirinkus nuorodą **Aplankas**, atidaromas langas (92 paveikslas). Srities **Bendri** lauke **Vardas** užrašomas aplanko pavadinimas. Lauke **Aprašymas** pateikiamas trumpas aplanko aprašymas, paskirtis, turinys ir t. t. Jei pamokos puslapyje norite mokiniams rodyti šį aprašymą, įjunkite varnelę **Rodyti aprašymą pamokos puslapyje**.



**Bendri**

Vardas\*

Aprašymas\*

Šrifto šeimai Šrifto dydis

Kelias:

Rodyti aprašymą pamokos puslapyje ?

**Turinys**

Failai Pridėti Sukurti aplanką Maksimalus naujo dokumento dydis: 2MB

Nėra pridėtų failų

**Bendri parametrai**

Matomumas Rodyti

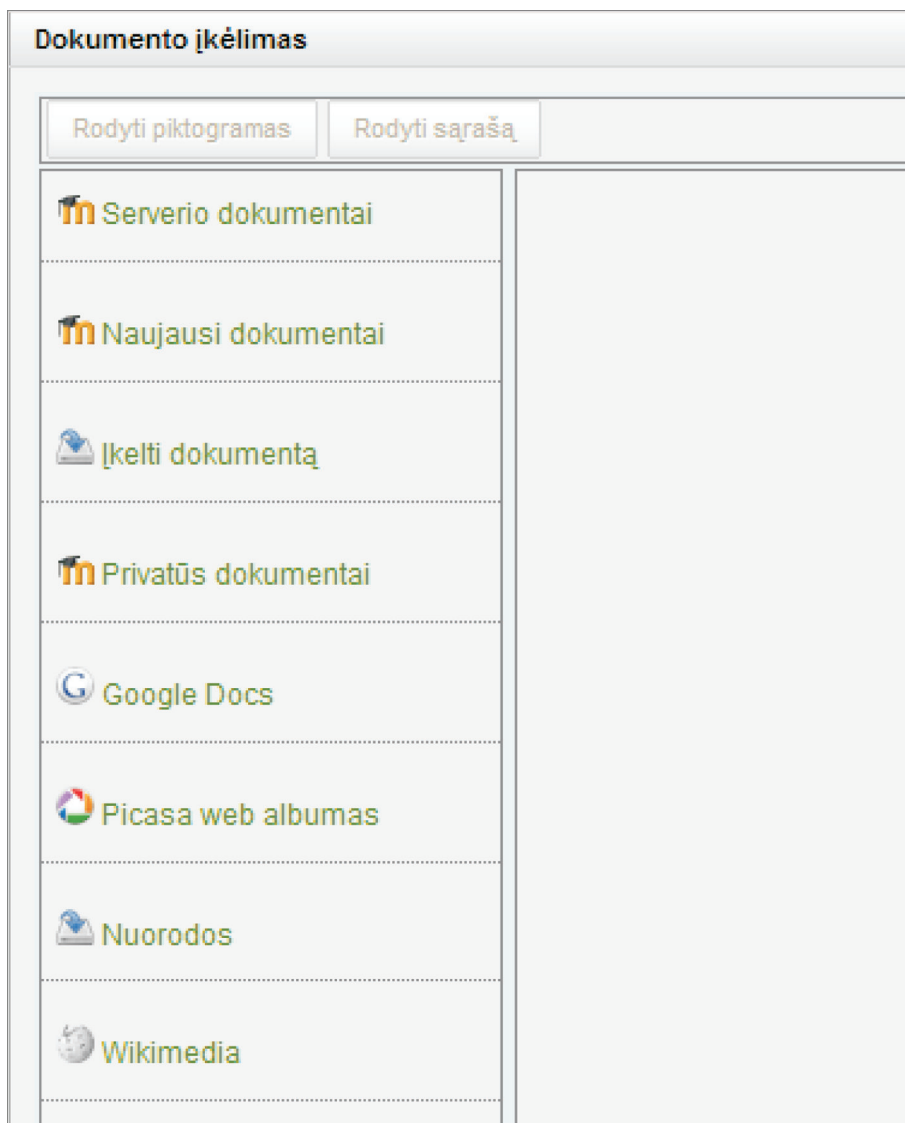
Pamokos kodas

Išsaugoti ir grįžti į dalyką Išsaugoti ir parodyti Atšaukti

92 paveikslas. Aplanko kūrimo langas

Srityje **Turinys** spragtelėjus mygtuką **Pridėti** atveriamas langas (93 paveikslas), leidžiantis į jūsų aplanką pridėti įvairių failų.





93 paveikslas. Failų įkėlimo langas

Pavyzdžiui, pasirinkus funkciją **Įkelti dokumentą**, atveriamas langas (94 paveikslas), kuriame spragtelėjus mygtuką **Pasirinkti failą**, atidaromas gerai pažįstamas operacinės sistemos **Windows** failų iškvietimo langas **Open** (*Atidaryti*). Jame galima pasirinkti bet kokį failą iš savo kompiuterio ir jį įkelti į *Moodle* pamokoje sukurtą aplanką.

94 paveikslas. Failų pasirinkimo langas

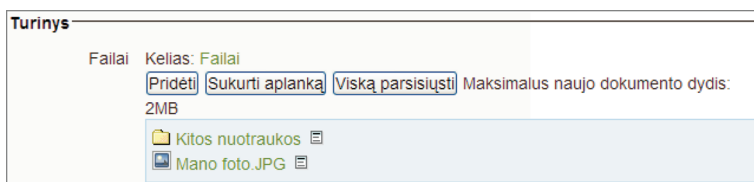
Įkėlę failą, srityje **Turinys** (95 paveikslas) matysite įkelto failo pavadinimą.

95 paveikslas. Įkeltų failų rodyimo langas

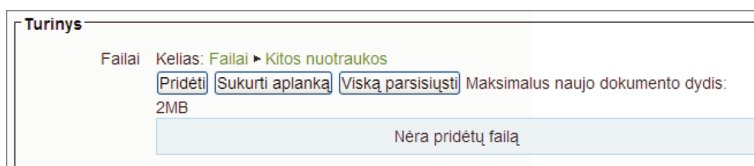
Srityje **Turinys** spragtelėjus mygtuką **Sukurti aplanką** galima sukurti (96 paveikslas) vidinį aplanką („subaplanką“).

96 paveikslas. Vidinio aplanko („subaplanko“) kūrimo langas

Sukurtas naujas vidinis aplankas matomas srityje **Turinys** (97 paveikslas). Aplankas atveriamas spragtelėjus pele, o jo pavadinimas rodomas srities **Turinys** viršuje eilutėje **Failai Kelias: Failai ▶ Kitos nuotraukos** (98 paveikslas).



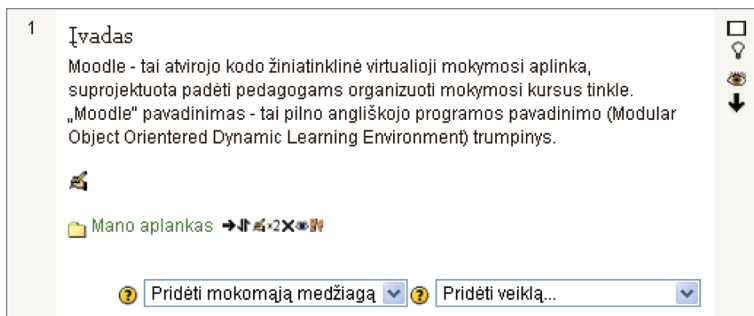
97 paveikslas. Aplanko „Failai“ langas



98 paveikslas. Vidinio aplanko „Kitos nuotraukos“ langas

Spaudžiant mygtuką **Pridėti**, failai bus įkeliami į vidinį aplanką **Kitos nuotraukos**. Norint įkelti failus ne į vidinį, o į pamokos aplanką reikia srities **Turinys** viršutinėje eilutėje spragtelėti nuorodą **Failai**. Tada vėl matomas 97 paveiksle pavaizduotas langas.

Aplanko kūrimo lango apačioje spragtelėjus mygtuką **Išsaugoti ir grįžti į dalyką**, grįšite į pamokos redagavimo langą, kuriame bus rodomas jūsų sukurtas aplankas (99 paveikslas).



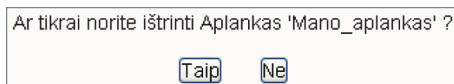
99 paveikslas. Pamokos langas

Šiame lange pele spragtelėję aplanką, ekrano centre matysite informaciją apie jį (100 paveikslas). Aplanką galima redaguoti, papildyti failais ar vidiniais aplankais spragtelėjus mygtuką **Redaguoti**.



100 paveikslas. Aplanko „Mano aplankas“ langas

Norėdami ištrinti aplanką, temos redagavimo mygtukų rinkinyje spragtelėkite mygtuką **X** (**Ištrinti**) ir atsidariusiame lange (101 paveikslas) pasirinkite mygtuką **Taip**.



101 paveikslas. Aplanko ištrynimo langas

## E. knygos kūrimas

**E. knyga** leidžia mokytojui sukurti mokomąją medžiagą, pateikiamą daug puslapių turinčios knygos formatu. Ji gali būti naudojama kuriant savo interneto svetainę, veikiančią *Moodle* viduje. E. knyga gali būti suskaidyta į skyrius ir poskyrius (poskyriai smulkiau neskaidomi). Tai paprastas ir aiškus būdas mokomajai medžiagai pateikti.

Norint sukurti e. knygą, reikia spragtelėti pasirinkimų langą **Pridėti mokomąją medžiagą**. Pasirinkus nuorodą **e. knyga** atidaromas jos kūrimo langas (102 paveikslas).

Srities **Bendri** lauke **Vardas** įrašomas e. knygos pavadinimas, o žemiau esančiame laukelyje **Apibendrinimas** pateikiamas trumpas knygos apibūdinimas.

Spragtelėjus mygtuką **Išsaugoti ir grįžti į dalyką**, bus rodomas pamokos temų langas (103 paveikslas) su sukurta nauja mokomąja medžiaga – e. knyga.

**Bendri**

Vardas\*

Apibendrinimas\*

Šrifto šeima  Šrifto dydis

**B** **I** **U** **ABC** **x<sub>2</sub>** **x<sub>1</sub>** **☰** **☷** **☶** **☵** **A** **ab** **ABC** **HTML** **☑**

Kelias:

Skryių numeravimas

Antraščių nustatymas

**Bendri parametrai**



Matomumas

Pamokos kodas

102 paveikslas. E. knyga kūrimo langas

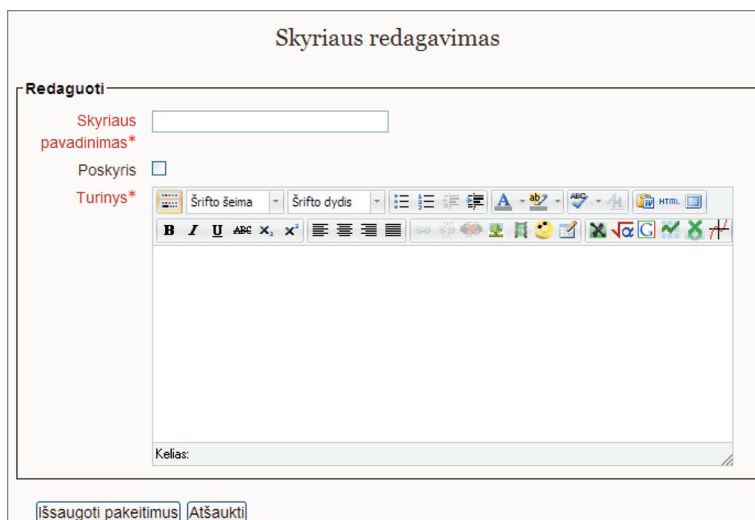
1 Įvadas

Moodle - tai atvirojo kodo žiniatinklinė virtualioji mokymosi aplinka, suprojektuota padėti pedagogams organizuoti mokymosi kursus tinkle. „Moodle“ pavadinimas - tai pilno angliškąjo programos pavadinimo (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) trumpinys.

 Mano aplankas  Mano knyga

103 paveikslas. Pamokos langas

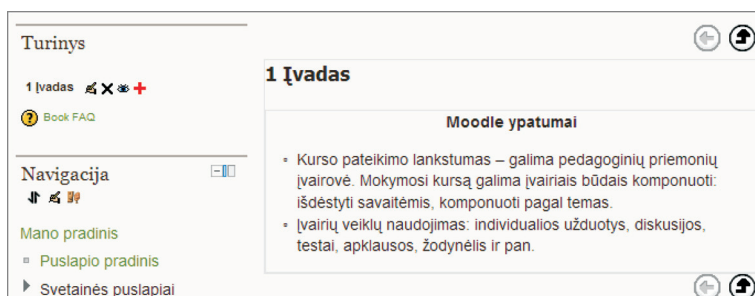
Pele spragtelėjus e. knygą (103 paveikslas, „Mano knyga“), atveriamas langas **Skryiaus redagavimas** (104 paveikslas).



104 paveikslas. E. pamokos skyriaus redagavimo langas

Laukelyje **Skyriaus pavadinimas** įrašome kuriamos e. knygos pirmojo skyriaus pavadinimą, o į laukelį **Turinys** rašome arba kopijuojame (pvz., iš *Word* dokumento) visą to skyriaus informaciją. Įrašius informaciją ji įkeliama į **Turinį** klaviatūros klavišų kombinacija CTRL+V (**Paste** / **Įklijuoti**).

Spragtelėję mygtuką **Išsaugoti pakeitimus**, ekrano (105 paveikslas) vidurinėje srityje išvysime parašyto skyriaus pavadinimą su visu turiniu, o ekrano kairiojoje srityje bloke **Turinys** – skyriaus pavadinimą su redagavimo mygtukais.



105 paveikslas. E. pamokos skyriaus langas

Norint pakeisti skyriaus pavadinimą ar papildyti, pakeisti turinį, reikia spausti mygtuką **Redaguoti**. Naudojantis mygtuku **Ištrinti** panaikinamas e. knygos skyrius, o mygtukas **Paslėpti** nerodo skyriaus mokiniams.

Norint pridėti naują skyrių reikia spragtelėti mygtuką **+ Pridėti naują skyrių**. Ekrane atsivėrus langui **Skyriaus redagavimas** (104 paveikslas), įvedamas naujo skyriaus pavadinimas ir turinys bei spaudžiamas mygtukas **Išsaugoti pakeitimus**. Taip sukuriamas naujas skyrius, o ekrano (106 paveikslas) vidurinėje srityje matoma informacija apie jį.



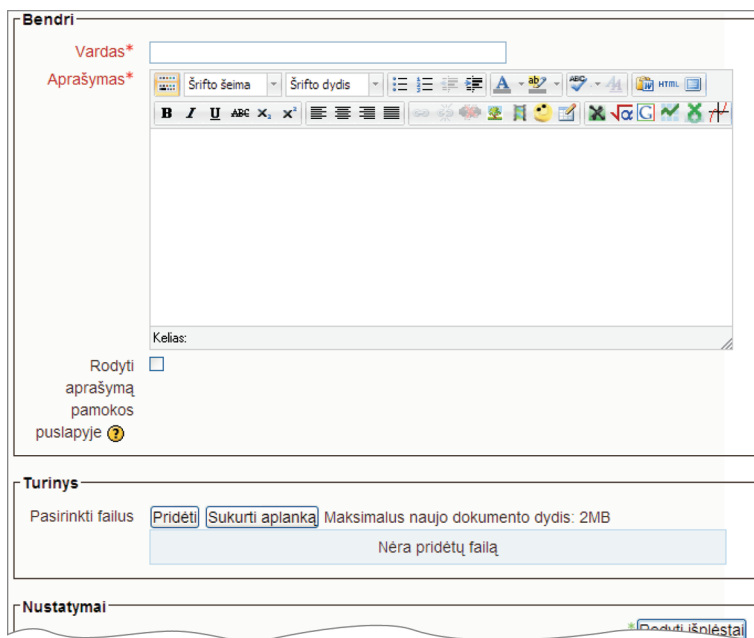
106 paveikslas. Informacija apie sukurtą skyrių

## Failo kūrimas

Į pamokos turinio langą mokytojas gali įkelti įvairius kitomis programomis (pvz., *MS Word*, *Excel*, *PowerPoint*, *Google dokumentai* ir kt.) sukurtus failus, laikomus Moodle serveryje arba savo kompiuteryje.

Spragtelėjus pasirinkimų langą **Pridėti mokomąją medžiagą** ir pasirinkus nuorodą **Failas**, atidaromas langas (107 paveikslas). Laukelyje **Vardas** įrašomas failo pavadinimas, kurį matys mokiniai (jis nebūtinai turi sutapti su tikroju failo pavadinimu), o laukelyje **Aprašymas** įvedamas trumpas failo apibūdinimas.

Failų pridėjimas vyksta taip pat, kaip ir skyrelyje **Aplankas** aprašytas failų įtraukimas į aplanką. Srityje **Turinys** spragtelėjus mygtuką **Pridėti** atveriamas langas (93 paveikslas), leidžiantis prie pamokos temos pridėti įvairių failų.



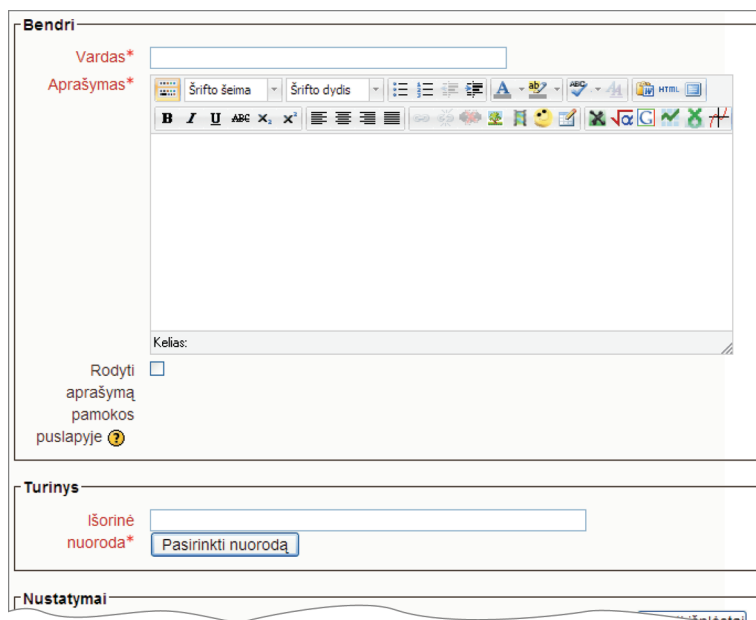
107 paveikslas. Failo kūrimo langas

## Nuorodos kūrimas

Moodle sistemoje **nuoroda** naudojama, kai norima prie pamokos temos pridėti bet kokį tinklalapį arba viešojo žiniatinklio failą (pvz., Google dokumento nuorodą). Pavyzdžiui, mokytojas gali naudoti šio tipo mokomąją medžiagą, norėdamas padėti mokiniam pasiekti internetines mokslinių tyrimų svetaines. Tokiu atveju mokiniam patiems nereikia surinkinėti ilgų svetainių adresų.

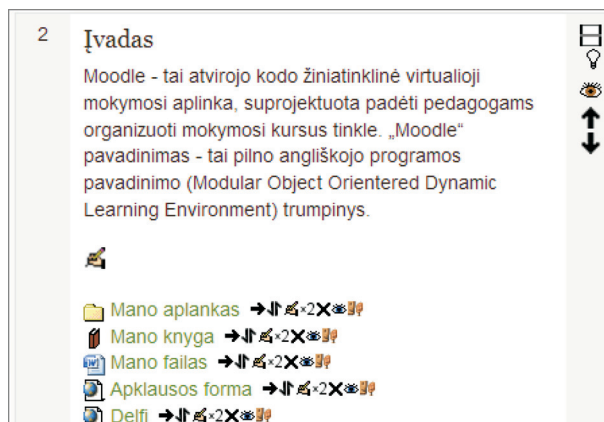
Mokomosios medžiagos pridėjimo langelyje pasirinkus mygtuką **Nuoroda** atidaromas langas (108 paveikslas), kurio laukelyje **Vardas** įrašomas nuorodos pavadinimas. Šį pavadinimą matys mokiniai, prisijungę prie pamokos. Lauke **Aprašymas** trumpai apibūdinama kuriama nuoroda. Srities **Turinys** laukelyje **Išorinė nuoroda** reikia įrašyti tinklalapio arba viešojo žiniatinklio failo nuorodą. Spragtelėjus mygtuką **Išsaugoti ir grįžti į dalyką**, patenkama į pamokos langą (109 paveikslas).





108 paveikslas. Nuorodos kūrimo langas

109 paveiksle matome dvi sukurtas nuorodas: *Apklauso forma* ir *Delfi*.



109 paveikslas. Pamokos langas

*Apklauso forma* – tai nuoroda į *Google formą*. Spragtelėjus šią nuorodą, ekrane atsiras naudojantis *Google formomis*<sup>5</sup> sukurtos ir *Google dokumentuose* išsaugotos formos langas (110 paveikslas). Adreso eilutėje matyti nuoroda,

5

Apie *Google formas* rašėme šios knygos skyriuje *Google dokumentai*.

kurią kurdami *Moodle* mokomosios medžiagos nuorodą įrašėme į laukelį **Išorinė nuoroda** (108 paveikslas).

The screenshot shows a Google Forms interface in a browser window. The URL is <https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dHdu5jBRVW5xQn>. The form title is "Gintaro formos pavyzdys". The form contains several required fields marked with an asterisk (\*):

- \*Privaloma**
- Vardas \*** (Text input field)
- Pavardė \*** (Text input field)
- Lytis \*** (Radio buttons for "Moteris" and "Vyras")
- Išsilavinimas \*** (Dropdown menu with "Pagrindinis" selected)
- Anglų kalbos žinios \*** (Progress indicator with 10 steps, steps 1-10 are shown as empty circles)

110 paveikslas. *Google forms* langas

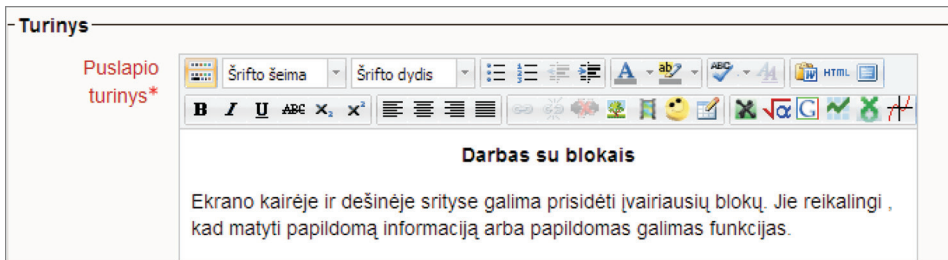
*Delfi* – tai nuoroda į [www.delfi.lt](http://www.delfi.lt) svetainę. Pele spragtelėję šią nuorodą, ekrano centrinėje srityje pamatysite langą (111 paveikslas), kuriame spragtelėjus nuorodą <http://www.delfi.lt> atveriamą *Delfi* svetainę.

The screenshot shows a dialog box with the title "Delfi". It contains a text input field with the URL [www.delfi.lt](http://www.delfi.lt) entered. Below the input field, there is a button labeled "Click <http://www.delfi.lt> link to open resource."

111 paveikslas. Nuorodos langas

## Puslapio kūrimas

Mokomoji medžiaga **Puslapis** prie pamokos pridedama taip pat kaip ir kitokio tipo mokomoji medžiaga. Laukelyje **Vardas** įrašomas puslapio pavadinimas, o laukelyje **Aprašymas** mokomoji medžiaga trumpai apibūdinama. Laukelyje **Puslapio turinys** įkeliamas visas tekstinis mokomosios medžiagos turinys. Mokytojas, naudodamas **Puslapio turinys** mygtukus, gali sukurti įvairų turinį: suformatuoti įkeltą tekstą, įkelti paveikslėlius ar garso bei vaizdo medžiagą (112 paveikslas).

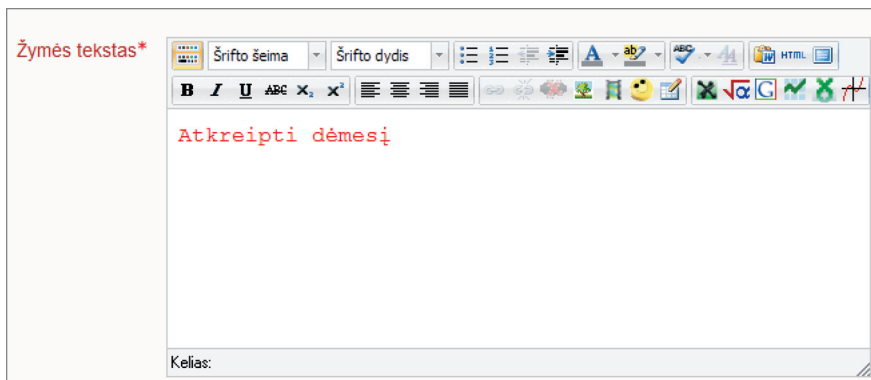


112 paveikslas. Puslapio kūrimo langas

## Žymės kūrimas

**Žymė** – tai tekstas arba paveikslėlis, įterptas į kitos mokomosios medžiagos nuorodas pamokos temų lange. Žymė yra naudojama, kai temos bloke reikia įrašyti pastraipos arba skirsnio pavadinimą, ir yra matoma temos bloke kaip tekstas. Žymė gali padėti pagerinti pamokos turinio lango išvaizdą.

Pasirinkus mokomosios medžiagos tipą **žymė**, atsidariusiame lange (113 paveikslas) laukelyje **Žymės tekstas** įrašomas norimas tekstas. Įrašytas tekstas gali būti suformatuojamas (pvz., „Atkreipti dėmesį“).



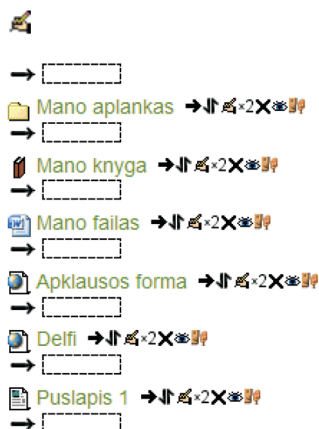
113 paveikslas. Žymės kūrimo langas

Spragtelėjus mygtuką **Išsaugoti ir grįžti į dalyką**, patenkama į pamokos temų langą (114 paveikslas).



114 paveikslas. Pamokos temų langas

Spragtelėjus redagavimo mygtuką **Perkelti**, virš ir po kiekviena mokomąja medžiaga atsiras punktyrais išskirtos sritys (115 paveikslas).



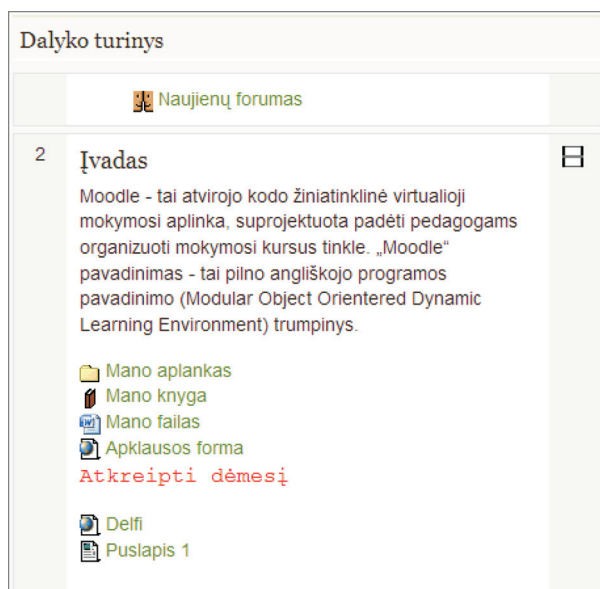
115 paveikslas. Įjungtas perkėlimo mygtukas

Pele pasirinkus punktyrais išskirtą sritį, pvz., esančią virš *Delfi*, langas pasikeis ir virš *Delfi* matysite žymę **Atkreipti dėmesį** (116 paveikslas).



116 paveikslas. Žymės „Atkreipti dėmesį“ perkėlimas prieš nuorodą *Delfi*

Atlikus visos aukščiau aprašytos mokomosios medžiagos įkėlimą į pamokos temą ir išjungus redagavimą, ekrane matysis sukurta pamokos langas (117 paveikslas).



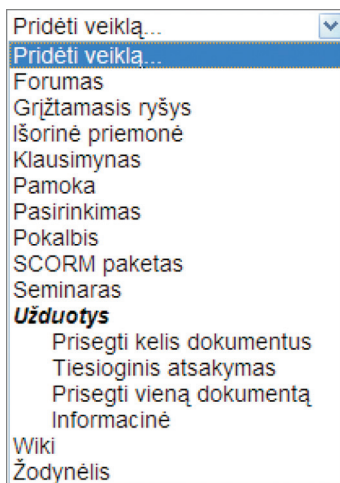
117 paveikslas. Pamokos langas

## Veiklų įtraukimas į pamoką

Kiekvienos pamokos medžiaga be mokomosios medžiagos užpildoma ir veiklomis. Veiklos reikalauja iš besimokančiojo atgalinio ryšio, aktyvaus veikimo, pavyzdžiui, atlikti namų užduotį, testą, pareikšti savo nuomonę ir t. t.

Norėdami pridėti veiklą, kairiojoje lango srityje bloke **Valdymas** pasirinkite funkciją **Ijungti redagavimą** (88 paveikslas) arba lango viršuje dešinėje spragtelėkite mygtuką **Ijungti redagavimą** (atlikus redagavimą jis išjungiamas pasirinkus komandą **Išjungti redagavimą** arba mygtuką **Išjungti redagavimą**).

Išskleidus langą **Pridėti veiklą...** (118 paveikslas), į pamoką bus galima įkelti Moodle sistemoje numatytas veiklas, kurios nurodytos 118 paveiksle.



118 paveikslas. Veiklų langas

**Forumas** yra skirtas diskusijoms, juo naudojantis galima užduoti klausimus, pateikti atsakymus. Pranešimai gali būti pateikti įvairiais formatais, prie jų galima prikabinti failus. Užsiregistravus į forumą, galima į elektroninį paštą gauti naujus pranešimus (e. paštas nurodomas registruojantis į pamoką).

**Grįžtamasis ryšys** leidžia sukurti ir atlikti tyrimus, rinkti atsiliepimus.

**Išorinė priemonė** – tai gali būti specialiai sukurti tinklalapiai, taisomi tiesiogiai Moodle aplinkoje, arba išoriniai tinklalapiai (pvz., *Google dokumentai*).

**Klausimynas** – tai priemonė, kuria naudodamasis mokytojas gali rengti ir redaguoti įvairius testus: atidaryti testą, baigti testą, parinkti testo trukmę, leisti laikyti testą keletą kartų, parinkti vertinimo metodą, kitą kartą laikant testą klausimus pateikti kita tvarka ir t. t.

**Pamoka** – tai įdomus ir lankstus medžiagos pateikimo būdas. Pamoka susideda iš puslapių, kurių kiekvienas paprastai pabaigiamas klausimais ir galimais atsakymais.

**Pasirinkimas** – priemonė, kuria naudodamasis mokytojas gali užduoti vieną klausimą ir leisti mokiniams pasirinkti vieną iš kelių atsakymų. **Pasirinkimas** dažniausiai naudojamas, norint sužinoti mokinių nuomonę tam tikru klausimu, pavyzdžiui, nuomonę apie pamoką ir t. t.

**Pokalbis** – tai dažnai naudojama veikla: pokalbiai, diskusijos realiuoju laiku internete.

**SCORM paketas** – tai priemonė, skirta įkelti į pamoką *SCORM* ir *AICC* paketus. *SCORM* – elektroninės medžiagos pateikimo standartas: tai gali būti tinklalapiai, *Javascript* programos, *Flash* pateiktys ir viskas, kas veikia interneto naršyklėse.

**Seminaras** – sudėtingiausia *Moodle* veikla, skatinanti bendradarbiavimą mokantis. Seminarui būdinga tai, kad ne tik mokytojas vertina mokinių darbus, bet ir mokiniai gali vertinti vieni kitų bei savo darbus.

**Užduotys** – ši veikla dažnai naudojama norint iš mokinio gauti rašto darbus, rašinėlių, referatą, projektą, matematinės užduoties sprendimą, surastą informaciją internete, esė ir t. t. Mokinys savo darbą išsaugo kaip failą ir nusiunčia mokytojui į serverį.

**Wiki** – ši priemonė leidžia keliems autoriams bendrai kurti ir redaguoti dokumentus internete naudojantis naršykle.

**Žodynėlis** – priemonė, skirta pamokos terminų sąrašo ir terminų paaiškinimo kūrimui. *Moodle* sistemoje galima vykdyti įrašų paiešką, kelti įrašus iš vieno žodynėlio į kitą, automatiškai sukurti įrašų nuorodas visai pamokai.

## Dažniausiai naudojamos veiklos

*Moodle* sistemoje dažniausiai naudojamos šiomis priemonėmis: forumais, pokalbiais, užduotimis, žodynėliais. Šiame skyrelyje aprašysime jų kūrimo etapus.

## Forumo kūrimas

Forumas – tai viena iš reikalingiausių veiklų kiekvienoje pamokoje, nes čia vyksta daugiausia diskusijų, užduodami klausimai ir gaunami atsakymai. Naudodamiesi forumais mokytojai gali vertinti pranešimus.

Norint sukurti forumą, reikia išskleisti langą **Pridėti veiklą...** Pasirinkus veiklą **Forumas** (118 paveikslas) atidaromas langas (119 paveikslas), kuriame įrašomas forumo pavadinimas, pateikiamas trumpas forumo aprašymas.

The screenshot shows a dialog box titled "Bendri" for creating a forum. It includes the following elements:

- Forum pavadinimas\***: A text input field for the forum name.
- Forumo tipas**: A dropdown menu currently set to "Standartinis bendro naudojimo forumas".
- Forumo aprašymas\***: A rich text editor with a toolbar containing options for font family, size, bold, italic, underline, text color, background color, bulleted and numbered lists, link, unlink, insert image, insert video, insert audio, insert code, and insert table.
- Kelias:**: A text input field for the forum path.
- Rodyti aprašymą pamokos puslapyje**: A checkbox that is currently unchecked.
- Prenumerata**: A dropdown menu set to "Neprivaloma prenumerata".
- Sekti forumo žinutes**: A dropdown menu set to "Neprivaloma".
- Didžiausias prikabinamo failo dydis**: A dropdown menu set to "500KB".
- Didžiausias**: A dropdown menu set to "9".

119 paveikslas. Forumo kūrimo langas

Forumai gali būti kelių tipų (pasirenkami laukelyje **Forumo tipas**):

**Viena paprasta diskusija** – tai viena tema, nereikalaujanti ilgo aptarimo ir telpanti viename tinklalapyje. Šitokia tema naudinga trumpoms, koncentruojančioms dėmesį diskusijoms.



**Standartiniai forumai** – dažniausiai naudojami atvirieji forumai, kai bet kada galima pradėti naują temą.

**Kiekvienas asmuo sukuria po vieną diskusiją** – naudodamasis šiuo forumo tipu kiekvienas mokinys gali pasiūlyti tik vieną naują diskusijos temą, tačiau komentarus gali rašyti visi. Šį tipą naudinga pasirinkti tada, kai norima, kad mokiniai pradėtų diskusiją kuria nors aktualia tema.

**Q ir A forumas** (klausimų ir atsakymų forumas) – pasirinkus šį forumo tipą reikalaujama, kad mokiniai išsakytų savo požiūrį dar prieš peržiūrėdami kitų mokinių atsakymus. Nusiuntęs atsakymą, mokinys gali peržiūrėti ir atsakyti į kitų mokinių pranešimus. Ši ypatybė užtikrina vienodą pranešimų siuntimą, tikrosios nuomonės aiškumą, skatina savarankišką mąstymą.

## Pokalbio kūrimas

Naudojantis pokalbio veikla mokytojams ir mokiniams leidžiama diskutuoti internete realiuoju laiku. Tai labai naudinga, norint suprasti vienam kitą ir gerai išanalizuoti rūpimą temą.

Veiklos **Pokalbis** lange (120 paveikslas) pirmiausia užrašomas **Pokalbių kambario pavadinimas**, kuris padeda mokiniams suprasti pokalbio paskirtį ir pagal kurį galima atskirti pokalbį nuo kitų to pačios pamokos pokalbių.

The screenshot shows a web interface for creating a chat room. At the top, there is a text input field labeled 'Pokalbių kambario pavadinimas\*'. Below it is a rich text editor toolbar with various icons for text formatting and insertion. The main area is a large text input field labeled 'Įrašinis tekstas\*'. Below the text input field, there are several configuration options:

- Rodyti aprašymą pamokos puslapyje
- Kitas pokalbio laikas: 23, sausio, 2012, 01, 10
- Pakartoti sesiją: Nerodyti jokių pokalbio laikų
- Išsaugoti sesiją: Niekada netrinti žinučių
- Visi gali žiūrėti buvusias sesijas: Ne

120 paveikslas. Pokalbio kūrimo langas

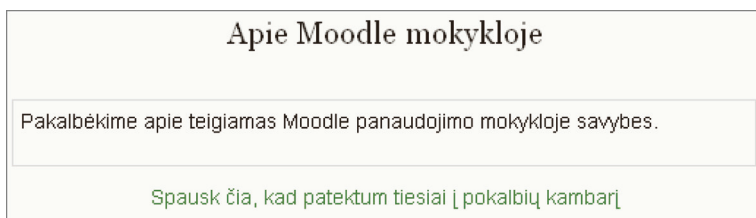
Langelyje **įvadinis tekstas** turi būti įrašomas trumpas tekstas, kuriuo išsamiau paaiškinama, kam skirtas organizuojamas pokalbis, kokios dalyvavimo taisyklės yra priimtoms.

Išsaugoję įvestus duomenis ir grįžę į pamokos temų langą, matysite sukurtą pokalbių kambarį (121 paveikslas, *Apie Moodle mokykloje*).



121 paveikslas. Pamokos langas

Spragtelėję pavadinimą *Apie Moodle mokykloje*, ekrano centrinėje srityje pamatysite pokalbių kambario pavadinimą ir įvadinį tekstą, kurį parašėte (122 paveikslas).



122 paveikslas. Pokalbio „Apie Moodle mokykloje“ pasirinkimo langas

Pasirinkus nuorodą **Spausk čia, kad patektum tiesiai į pokalbių kambarį**, bus atveriamas pokalbio langas.

## Užduočių kūrimas

Ši veikla mokytojui leidžia sukurti tokią užduotį, kurią atlikus ir išsaugojus kaip failą, ji nusiunčiama į serverį. Mokytojas užduotį gali įvertinti.

Norint sukurti užduotį, reikia išskleisti langą **Pridėti veiklą...** (118 paveikslas) ir pasirinkti užduotį **Prisegti vieną dokumentą**. Atsidariusiame užduoties kūrimo lange (123 paveikslas) parašome užduoties pavadinimą ir lange **Aprašymas** suformuluojame užduotį. Šiame lange taip pat nurodome pateikimo datą, vertinimo balų sistemą, įkeliamo failo dydį bei kitus norimus parametrus ir juos išsaugome.

**Bendri**

Užduoties pavadinimas\*

Aprašymas\*

Rodyti aprašymą pamokos puslapyje ?

Available from 23 sausio 2012 02 00  Ijungta

Pateikimo data 30 sausio 2012 02 00  Ijungta

Prevent late submissions Ne

**Vertinimas**

Vertinimas 10

Vertinimo metodas ? Paprastas vertinimas

Vertinimo kategorija ? Neklasifikuotas

**Prisegti vieną dokumentą**

Išsirinkti

123 paveikslas. Užduoties kūrimo langas

Pamokos temų lange, pamatę savo sukurtos užduoties nuorodą, spragtelėkite ją (124 paveikslas, užduotis *Savarankiškas darbas Nr. 1*).

2

Moodle panaudojimas mokykloje → 2X

Apie Moodle mokykloje → 2X

Savarankiškas darbas Nr.1 → 2X

?

Pridėti mokomąją medžiagą

?

Pridėti veiklą...

124 paveikslas. Pamokos langas

Spragtelėjus nuorodą bus atvertas langas (125 paveikslas), kuriame matysite trumpą užduoties aprašymą, informaciją, nuo kada ji pateikta ir iki kada turi būti atlikta.

Parašykite darbą "Kaip prie pamokos pridėti veiklą Užduotis?"

<b>Pasiekama nuo:</b>	Pirmadienis, 2012 sausio 23, 02:00
<b>Pateikimo data:</b>	Pirmadienis, 2012 sausio 30, 02:00

[kelti dokumentą](#)

125 paveikslas. Užduoties aprašymo langas

Spragtelėjus mygtuką **Įkelti dokumentą**, atveriamas langas, kuriame parenkamas failas su užduotimis.

## Žodynėlio kūrimas

Kiekvienas mokytojas savo pamokose vartoja įvairius terminus, apibrėžimus, kuriuos būtų naudinga sudėti į **žodynėlį** su paaiškinimais. Visoje pamokos mokymosi medžiagoje galima sukurti tų terminų nuorodas į žodynėlio paaiškinimus. Mokytojas gali perkelti terminus iš vienos pamokos žodynėlio į kitos pamokos žodynėlį.

Norint sukurti žodynėlį reikia išskleisti langą **Pridėti veiklą...** (118 paveikslas) ir pasirinkti užduotį **Žodynėlis**. Atsidariusiame lange laukelyje **Vardas** įrašomas žodynėlio pavadinimas, o laukelyje **Aprašymas** trumpai apibūdinamas žodynėlio turinys ir paskirtis. Išsaugojus veiklą, pamokos temų lange spragtelėjus sukurtą žodynėlį (126 paveikslas, Pamokos žodynėlis), jis bus atveriamas (127 paveikslas).

The screenshot shows a Moodle course page with a list of activities: Moodle panaudojimas mokykloje, Apie Moodle mokykloje, Savarankiškas darbas Nr.1, and Pamokos žodynėlis. Below the list is a dropdown menu for adding a new activity, with 'Pridėti mokomąją medžiagą' selected and 'Žodynėlis' chosen in the dropdown.

126 paveikslas. Pamokos langas

Visi tarptautiniai žodžiai

**ieškoti**   Paieška visame tekste

**Naujas įrašas**

**Naršyti pagal abėcėlę** | Naršyti pagal kategorijas | Naršyti pagal datą | Peržiūrėti/naršyti pagal autorių

Naršyti žodynėlį pagal šį turinį/indeksą

@#% ir pan simboliai | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | ALL

**M**

Moodle  
Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment.

Atvirojo kodo žiniatinklinė virtualioji mokymosi aplinka, suprojektuota padėti pedagogams organizuoti mokymosi kursus tinkle.

127 paveikslas. Žodynėlio langas

Spragtelėjus mygtuką **Naujas įrašas** atveriamas langas, kuriame galima įrašyti naują terminą ir jo paaiškinimą. Patartina žodyne įjungti automatines nuorodas.

## Pamokų ir mokymosi medžiagos šalinimas

Administratorius gali pašalinti visą informaciją, nesvarbu kokia ji bebūtų. Mokytojai gali pašalinti tik savo sukurtą mokymosi medžiagą, įvairaus pobūdžio veiklą, įtrauktą į pamokas. Tai atliekama įjungus redagavimo režimą ir redagavimo mygtukų juostoje paspaudus mygtuką **✕ Ištrinti** bei atsiradusiame pranešimo lange spragtelėjus mygtuką **Taip**.



# 4 DALIS. Užduočių, naudojamų Moodle virtualiojoje mokymosi aplinkoje, pavyzdžiai

*„Jokios problemos negalima išspręsti žinant tiek, kiek buvo žinoma jai atsirandant.  
Mes turime žvelgti į pasaulį naujai.“ (Albert Einstein)*

## 4.1. Integruota lietuvių kalbos ir pasaulio pažinimo pamoka, pradinės mokyklos 2 klasė

*Parengė Prienų Nemuno pradinės mokyklos mokytoja  
Daiva Grigaliūnienė*

**Tema:** Perlai

**Tikslas:** skatinti mokinius domėtis juos supančia aplinka, ieškoti papildomos informacijos įvairiuose šaltiniuose ir siekti glaudaus tėvų, mokinių ir mokytojų bendradarbiavimo.

### **Veiklos aprašymas**

Mokiniai turi tvirtus skaitymo ir rašymo įgūdžius, geba diskutuoti, analizuoti, apibendrinti informaciją, yra aktyvūs ugdymo(-si) proceso dalyviai. Šiuos gebėjimus pabandyta perkelti į virtualiąją aplinką. Pateiktas užduotis mokiniai atliko mažais žingsneliais:

*Pirmas žingsnis* – mokiniai perskaito B. Ferrero istoriją „Perlas“, parašo savo nuomonę apie skaitytą kūrinį, naudodamiesi žodynu išsiaiškina nesuprantamų žodžių reikšmes, pasitarę su tėvais pritaiko ir parašo kūrinio pagrindinę mintį atspindinčią patarlę.

*Antras žingsnis* – naudodami *MS Paint* programą mokiniai nupiešia skaityto kūrinio iliustraciją.

*Trečias žingsnis* – remdamiesi asmenine patirtimi ir įvairiuose šaltiniuose rasta informacija mokiniai atlieka praktines užduotis, susijusias su perlų gavybos būdais. Pasitarę su tėveliais mokiniai atsako į klausimą „Kuris perlų gavybos būdas yra humaniškesnis?“ ir pagrindžia savo nuomonę.

*Ketvirtas žingsnis* – į pagalbą pasitelkę tėvelius mokiniai parengia 2–3 pateiktis tema „Dvigeldžiai moliuskai. Jų reikšmė vandens telkiniams“. Klasėje organizuojama mini konferencija, kurioje mokiniai pristato atliktus darbus.

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Mokiniai noriai atlieka IT pagrįstas užduotis, pertraukų metu diskutuoja, kaip jiems sekėsi jas atlikti, vienas kitam pataria, kaip dirbti *Moodle* aplinkoje. Naudojantis IT pagerėjo mokinių mokymosi motyvacija. Nuošalyje neliko ir tėveliai, nes padėjo vaikams prisijungti prie *Moodle* aplinkos, kartu ieškojo kūrinio mintį atspindinčios patarlės. Darbas *Moodle* aplinkoje – tai puikus būdas bendrauti, bendradarbiauti ir tobulėti.



## 4.2. Gimtosios kalbos pamoka, pradinės mokyklos 3 klasė

*Parengė Prienų Nemuno pradinės mokyklos mokytoja  
Rima Juodsnukienė*

**Tema:** V. V. Landsbergio kūrinio „Pelytė Zita“ aptarimas ir analizė.

**Tikslas:** ugdyti kritinį mąstymą, kūrybiškumą, mokyti reikšti savo nuomonę ir ją pagrįsti, mokyti diskutuoti; ugdyti sąmoningus, mėstančius skaitytojus.

### **Veiklos aprašymas**

Veikla suplanuota tam tikrais žingsniais.

*Pirmas žingsnis* – nurodoma perskaityti kūrinį.

*Antras žingsnis* – mokiniai, suskirstyti į tris grupes, atlieka skirtingas užduotis, kurios skatina vertinti veikėjus, pamąstyti, kaip kitaip galėjo baigtis istorija, ko šis kūrinys moko.

*Trečias žingsnis* – vaikai atlieka teksto suvokimo užduotis, t. y., atsako į pateiktus klausimus, kurie skatina kritiškai mąstyti, vertinti, reikšti savo nuomonę. Šis kūrinys labai tinka vaikams psichologiniu aspektu, nes atspindi žmonių gyvenimą, jų tarpusavio santykius, ugdomas svarbiausias vertybes: dorą, pagarbą, atsakomybę, pasitikėjimą savimi ir t. t. Analizuodami šį kūrinį vaikai yra skatinami pažinti save, pvz., savo baimes, mokosi, kaip su jomis „susigyventi“.

*Ketvirtas žingsnis* – tėveliai kviečiami pasidalinti savo vaikystės prisiminimais. Tėvelių klausama, ko jie bijojo vaikystėje, o vaikai kviečiami parašyti,

kaip galima šių baimių atsikratyti. Tėvelių įtraukimas į šią veiklą skatina bendradarbiavimą, domėjimąsi savo vaikų veikla, padeda tėveliams geriau pažinti savo vaikus.

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Šių užduočių pateikimas *Moodle* sistemoje leidžia vaikams labiau pasitikėti savo jėgomis, nes užduotys atliekamos savarankiškai. Mokytojas šiuo atveju – tik patarėjas, tarpininkas. Darbo metu išryškėjo mokinių noras prisijungti prie sistemos, pamatyti kokios užduotys jų laukia. Taikant šį metodą vaikai mokomi naudingai veikti, atlikti tikslingą veiklą naudojant informacines technologijas. Tai įrodo, kad galima sėkmingai susieti knygų skaitymą, kritinį mąstymą, kūrybiškumą ir užduotis virtualiojoje aplinkoje. Šio metodo taikymas moko vaikus mokytis, t. y., ruošia tolimesniems darbams – saviugdai. Be to, vaikai yra labiau motyvuoti, nes užduotys pateikiamos kitokiu nei įprasta būdu. Vaikai noriai perskaitė V. V. Landsbergio knygą, klausė įrašų ir nekantraudami laukė, kada pradės atlikti užduotis *Moodle* sistemoje.

## Atsiliepimai

Manau, kad tai, kas nauja, nepatirta, daug labiau žadina mokymosi motyvaciją nei griežta kontrolė ar nuobodžių darbų skyrimas. Nuolatinis mokytojų ir mokinių mokymasis – tai atradimas, dalijimasis, tobulėjimas. Kėtinimas augti ir noras tobulėti – vienas iš svarbiausių ugdymo tikslų. Naujausių mokymosi metodų įgyvendinimas gerina mokymosi kokybę.

## 4.3. Lietuvių kalbos pamoka, pradinės mokyklos 4 klasė

*Parengė Prienų Nemuno pradinės mokyklos mokytoja  
Janina Pranskevičienė*

**Tema:** P. Cvirka „Vaikų karas“

**Tikslas:** aktyviai diskutuoti apie kūrinio idėjas, surandant ryšius tarp skaitomo kūrinio ir realaus gyvenimo.

### **Veiklos aprašymas**

*Pirmas žingsnis* – mokiniai perskaito P. Cvirkos pasakojimą „Vaikų karas“, ruošiasi dirbti su kūriniu, jį analizuoti, iškelti kūrinio idėjas ir pasidalinti su draugais mintimis, surandant ryšius tarp skaitomo kūrinio ir realaus vaiko gyvenimo.

*Antras žingsnis* – mokiniai pasirengia diskusijai pagal vaidmenis: diskusijų vedėjai parenka klausimus ar temas diskusijai, tyrinėtojai suranda papildomos informacijos apie kūrinį, autorių, keliautojai tyrinėtojai apibūdina veiksmo vietą, jos pasikeitimus, žodyno turtintojai sudaro nežinomų žodžių sąrašą ir remdamiesi žodynu ar kitais informaciniais šaltiniais paaiškina jų reikšmę, literatūriniai įkvėpėjai suranda tekste svarbiausias vietas, kurias reikėtų dar kartą perskaityti, sąsąjų ieškotojai ieško ryšių tarp skaitomo teksto ir realaus gyvenimo, susieja kūrinį su atsitikimais, skaitytomis knygomis, reziumuotojai pateikia trumpą santrauką ir pagrindinius diskusijos teiginius.

*Trečias žingsnis* – atlikę užduotis pagal savo vaidmenis, mokiniai, naudodamiesi Moodle aplinka, ruošiasi diskusijai: jie gali tarpusavyje diskutuoti, aptarti ir derinti savo grupės veiklą, atsakymus, atsižvelgti į mokytojo pasiūlymus.

*Ketvirtas žingsnis* – klasėje vyksta diskusija, kurios metu parengiami klausimai tėvams.

*Penktas žingsnis* – tėvai įsitraukia į diskusiją *Moodle* aplinkoje: ieško kūrinio sąsajų su realiu klasės vaikų gyvenimu, siūlo problemines temas diskusijai.

## IT priemonių (*Moodle* aplinkos) panaudojimo privalumai

Pasakojimas „Vaikų karas“ yra labai tinkamas vaikų tarpusavio bendravimo problemų prevencijai: čia kalbama apie vaikų draugystę ir išdavystę, pasišaipymą iš silpnesnio, aprangos ir t. t. Apie tai bus kalbama diskusijoje „Žodis žeidžia, žodis glaudžia“, be to, bus rengiamas bendras plakatas „Jūsų rankos laiko jūsų gyvenimą“. Ruošdamiesi diskusijai *Moodle* aplinkoje, mokiniai ir tėvai mokosi dirbti bendradarbiaudami, turi galimybę tartis, siūlyti savo idėjas. Naudojimasis *Moodle* aplinka suteikė galimybę patobulinti IT gebėjimus, nes kolkas klasės vaikai dar nėra įpratę dirbti virtualiojoje aplinkoje, jiems reikalinga didesnė pagalba pasirengiant atlikti užduotis.

## 4.4. Muzikos pamoka, pagrindinės mokyklos 5 klasė

*Parengė Prienų „Ažuolo“ pagrindinės mokyklos mokytoja  
Raselė Pikalavičienė*

**Tema:** Akademinės muzikos klausymas

**Tikslas:** virtualiojoje erdvėje supažindinti mokinius su Nacionaliniu operos ir baleto teatru, jo repertuaru, pagrindinėmis apsilankymo jame taisyklėmis, baleto „Spragtukas“ fragmentais, bei palyginti esminius šiuolaikinio ir klasikinio baleto panašumus bei skirtumus.

### **Veiklos aprašymas**

*Pirmas žingsnis* – naudodamiesi nuoroda [www.opera.lt](http://www.opera.lt), mokiniai virtualiai lankosi teatre (128 paveikslas), susipažįsta su repertuaru, atlikėjais, sužino, kaip įsigyti, rezervuoti bilietus į spektaklius kasose arba elektroniniu būdu. Mokiniai sužino, kad pirkdami bilietus gali pasirinkti vietas parteryje arba balkonuose, o nuo to priklauso bilieto kaina.

*Antras žingsnis* – kiekvienas mokinys individualiai renka medžiagą tema „Baleto atsiradimo istorija“.

*Trečias žingsnis* – mokiniai internete žiūri P. Čaikovskio baletą „Spragtukas“ [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=kHYwVfN3wY4#](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=kHYwVfN3wY4#).

*Ketvirtas žingsnis* – dailės pamokos metu mokiniai piešia labiausiai patikusio baleto „Spragtukas“ veikėjo portretą. Vėliau jie piešinį nuskenuoja ir įkelia į bendrą portretų aplanką.

*Penktas žingsnis* – internete vykdoma diskusija tema „Kaip keitėsi baletas nuo klasikinio iki modernaus“ (dekoracijos, muzika, šokėjų plastika, šokėjų apranga).

*Šeštas žingsnis* – diskusijos metu mokiniai aptaria labiausiai patikusias veiklas, įspūdžius, kalba apie tai, su kokiomis problemomis susidūrė atlikdami užduotis, bendraudami, dalinasi patirtimi, įvertina save.

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Mokiniams būtina žinoti pasaulinį muzikos paveldą. Deja, šiandien didžioji dalis mokinių domisi tik populiariąja muzika, muzika, kuri skamba jų namuose, aplinkoje, vakarėliuose. Tradiciniais metodais sudominti mokinius klasikinės muzikos klausymusi beveik neįmanoma. Žinoma, pamoka Nacionaliniame operos ir baletų teatre būtų įspūdinga, tačiau šiuo metu nuvežti visą klasę iš provincijos į sostinę yra labai keblu dėl susidariusios sunkios ekonominės situacijos visoje Lietuvoje ir dėl ženkliai sumažinto mokyklų biudžeto. Muzikos pamokos kokybė, veiklos, turimos priemonės ir galimybės neatsiejamos nuo tinkamo finansavimo. Muzikos instrumentai, gera garso aparatūra, įvairios laikmenos, kompaktai, apšvietimo sistemos, kompiuterinė įranga, kokybiškos pažintinės išvykos į spektaklius, teatrus, koncertus kainuoja daug, bet tik taip mokinius galima sudominti ir tinkamai supažindinti su rimtąja muzika. IT panaudojimas šioje pamokoje sudaro galimybes moksleiviams virtualiai aplankyti teatrą ir išklausyti klasikinį koncertą.



128 paveikslas. Pamokos langas Moodle aplinkoje

## 4.5. Lietuvių kalbos pamoka, pagrindinės mokyklos 7 klasė

*Parengė Prienų „Ažuolo“ pagrindinės mokyklos mokytoja  
Irena Drižilauskienė*

**Tema:** D. Defo romano „Robinzonas Kruzas“ ir V. Goldingo romano „Musių valdovas“ lyginimas

**Tikslas:** sudaryti prielaidas mokiniams ugdytis komunikavimo ir kultūrinę kompetencijas, būtinas kiekvieno žmogaus visaverčiam asmeniniam gyvenimui ir visuomeninei veiklai.

### **Veiklos aprašymas**

Mokiniai, perskaitę ir išanalizavę abu romanus, turi juos palyginti. D. Defo romane „Robinzonas Kruzas“ jaučiama akivaizdi Švietimo epochos (XVIII a.) idėjų įtaka, o V. Goldingo „Musių valdove“ dėmesys skiriamas XX a. vidurio civilizacijai, visuomenei, žmogui. Pastarasis romanas – nuotykių literatūros vaikams, „robinzonados“, parodija. Aptariant ir lyginant D. Defo ir V. Goldingo požiūrius į civilizaciją, visuomenę, žmogų, mokiniams sunkiausia aktyviai diskutuoti, nes savo teiginius reikia pagrįsti argumentais, lyginant abu kūrinius. Tikėtina, kad diskusijos Moodle aplinkoje vyks aktyviau ir atviriau, nes išsakyti savo nuomonę virtualiojoje erdvėje mokiniams dažniausiai yra lengviau nei įparstoje pamokoje.

Ugdymo veikla suplanuota šiais žingsniais:

*Pirmas žingsnis* – D. Defo „Robinzono Kruzo“ ir V. Goldingo „Musių valdovo“ pristatymų rengimas. Mokiniai, dirbdami grupėmis, pasitaria, pasirenka vieną iš romanų ir parengia pristatymą. Rengdamiesi pristatymui jie turi

pasinaudoti įvairiais interneto šaltiniais, iliustruojančiais kūriniais, surasti recenzijų, minčių, išsakytų kitų autorių ar skaitytojų, paieškoti kino filmų, sukurtų pagal šias knygas, ištraukų.

*Antras žingsnis* – diskusija apie D. Defo ir V. Goldingo požiūrius. Mokiniai grupėse aptaria ir palygina D. Defo ir V. Goldingo požiūrį į civilizaciją, visuomenę, žmogų.

*Trečias žingsnis* – grafinis žmogaus sąmoningumo kitimo vaizdavimas. Mokiniais siūloma į abiejų romanų istorijas žiūrėti kaip į tam tikrų veiksmų pasekmes. Jie turi grafiškai pavaizduoti pasakojimą kaip priežasties ir pasekmės grandinę, kurioje aiškėja veikėjų sąmoningumo kitimo istorija.

*Ketvirtas žingsnis* – pasirengimas rašyti samprotaujamąjį rašinį. Mokiniai virtualiojoje erdvėje, diskutuodami tarpusavyje arba su tėvais, rengiasi rašiniui, mąstydami, kurį kelią – aprašytą V. Goldingo ar D. Defo – pasirinktų jų klasė, patekusi į negyvenamą salą.

*Penktas žingsnis* – rašinio rašymas. Rašiniuose mokiniai argumentuotai remiasi abiejų tekstų idėjomis, vertina savo klasės mokinių moralinę, kultūrinę brandą, civilizuotumą. Remdamiesi įtikinamais argumentais daro išvadas. Rašinį mokiniai rašo namuose, Moodle aplinkoje konsultuodamiesi su mokytoja.

*Šeštas žingsnis* – refleksija. Kiekvienas mokinytis vertina savo ir bendrą visų mokinių veiklą. Mokiniai parašo, kaip jaučiasi, atlikę visas veiklas, kas, jų manymu, jiems labiausiai pavyko, ką kitą kartą reikėtų daryti kitaip, kurios užduotys atrodė prasmingiausios, ką suprato, ko išmoko, kokių įgūdžių įgijo.

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Pagrindinio ugdymo bendrosiose programose pateikiamas literatūros kūrinių, kuriuos per mokslo metus privalo perskaityti mokiniai, sąrašas. Problema kyla, kai reikia tuos kūrinius gauti, nes mokyklos bibliotekoje yra tik kelios knygos, o mokinių – kelios paralelinės klasės. Šią problemą galima išspręsti pasitelkus IKT. Mokiniai gali D. Defo „Robinsoną Kruzą“ ir V. Goldingo „Musių valdovą“ perskaityti virtualioje erdvėje arba išklaudyti aktorių skaitymą (ypač tie



mokiniai, kurių stipresnė girdimoji atmintis). Taip patenkinami visų mokinių poreikiai, todėl kyla jų noras skaityti.

IT padeda spręsti daug mokymo problemų, todėl planuojant ugdymo veiklą būtina atsižvelgti į mokinių pageidavimus ir patarimus, reikia tartis su IT specialistais, inicijuoti dalykų integravimą. Tokia atnaujinta veikla ugdytiniams labai patinka, o mokymasis tampa patrauklus, įdomus, motyvuotas.



## 4.6. Informacinių technologijų pamoka, gimnazijos I klasė

*Parengė Šiaulių Didždvario gimnazijos mokytoja Daiva Bukelytė*

**Tema:** Kompiuterio struktūra

**Tikslas:** paskatinti grupinį moksleivių darbą *Moodle* aplinkoje mokantis kompiuterio struktūrą.

### **Veiklos aprašymas**

*Pirmas žingsnis* – mokytojas pateikia teorinę medžiagą apie kompiuterio struktūrą, sąvokų ir terminų anglų kalba lentelę (CLIL pamokai). Mokiniai turi perskaityti tekstą iki pamokos.

*Antras žingsnis* – mokytojas skiria individualų darbą. Pamokoje mokinys turi surinkti medžiagą apie kompiuterio struktūrą ir įkelti ją į *Moodle* aplinką (129 paveikslas).

*Trečias žingsnis* – mokytojas skiria grupinį darbą. Naudodamiesi surinkta medžiaga, mokiniai rengia pristatymą pamokoje. Vėliau pristatymo medžiagą tobulina namie.

*Ketvirtas žingsnis* – moksleiviai vertina ir reflektuoja darbą, įvertina save ir vertina kitus. Mokiniai rašo, ką darbą sekėsi atlikti sunkiausiai, lengviausiai ir pan.

Mano pradinis ► Mano pamokos ► IT\_Im ► Užduotis Nr. 1 ► Pasirengimas pamokai. Žodynelis.

**Informacinės technologijos**

Mano pradinis ► Mano pamokos ► IT\_Im ► Užduotis Nr. 1 ► Pasirengimas pamokai. Žodynelis.

**Navigacija**

- Mano pradinis
  - Pustapio pradinis
  - Svetainės puslapiai
  - Mano profilis
  - ▼ Mano pamokos
    - scenarijai
    - 11.08.29
    - ▼ IT\_Im
      - Pamokos dalyviai
      - Ataskaitos
      - General
      - ▼ Užduotis Nr. 1
        - Pasirengimas pamokai.

**Pasirengimas pamokai. Žodynelis.**

Susipažinkite su kompiuteriniais terminais anglų kalboje. Juos reikės naudoti pamokoje rengiant pateiktą. Kiekvienas perskaitykite esminę informaciją apie kompiuterio sandarą pridėtame faile.

žodynas

- esmine\_info.jpg
- savokos.jpg

Redaguoti

129 paveikslas. Pamokos „Kompiuterio struktūra“ medžiaga, įkelta į Moodle aplinką

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Per informacinių technologijų (IT) pamokas I klasės mokiniai atlieka individualias užduotis, kurias siunčia e. paštu, arba kurias mokytoja surenka naudodama vidinį kompiuterių tinklą. Vėliau mokytoja kiekvienam mokiniui pateikia komentarus, vertinimą. Kad mokiniai galėtų vertinti vieni kitų darbus nuotoliniu būdu, nenaudodami e. pašto, mokinių atliktų užduočių surinkimui ir vertinimui siūloma naudoti Moodle aplinką. Mokiniai, iš anksto surinkę informaciją pagal nurodytą temą, per pamoką atlieka užduotį dirbdami grupėse, o pamokos pabaigoje įkelia ją į Moodle sistemą. Namie mokiniai, naudodamiesi Moodle aplinka, gali tobulinti darbą, pvz., pasiskirstyti veiklomis ir jas atlikti, bendradarbiauti. Mokiniai įvertina save ir vertina kitų mokinių darbus, rašo atsiliepimus.

## 4.7. Matematikos pamoka, gimnazijos I klasė

*Parengė Šiaulių Didždvario gimnazijos mokytoja Rima Ernestienė*

**Tema:** Tiesinių lygčių sistemos

**Tikslas:** dirbant poromis virtualiojoje *Moodle* aplinkoje sukurti realaus turinio uždavinį ir jį išspręsti sudarant tiesinių lygčių sistemą.

### **Veiklos aprašymas**

*Pirmas žingsnis* – mokytojas pateikia teorinę medžiagą, reikalingą lygčių sistemoms spręsti. Mokiniai sprendžia uždavinius, pasirinkę sprendimo būdą (130 paveikslas).

*Antras žingsnis* – mokytojas pateikia pavyzdžių, kaip pagal uždavinio sąlygą sudaryti lygčių sistemą. Mokiniai nagrinėja pavyzdžius, sprendžia uždavinius.

*Trečias žingsnis* – mokytojas duoda užduotį: dirbant poroje sukurti realaus turinio uždavinį ir jį išspręsti naudojant lygčių sistemas.

*Ketvirtas žingsnis* – mokiniai klasės draugams pristato sukurtus uždavinius (131 paveikslas).

*Penktas žingsnis* – mokiniai įvertina draugų darbus.

Mano pradinis » Mano pamokos » MAT\_RE » Užduotis Nr. 1 » Darbas grupėse (užduotis) » Lygčių sistema » View

Search wikis

**Navigacija**

Mano pradinis

- Puslapio pradinis
- Svetainės puslapiai
- Mano profilis
- ▼ Mano pamokos
  - scenarijai
  - M\_1
  - IDUKM\_RA
  - IKT\_pt\_IDUKM
  - IDUKM\_tid
  - Mst\_IDUKM
  - Amt\_IDUKM
  - 11.08.29
  - ▼ MAT\_RE
    - Pamokos dalyviai
    - Ataskaitos
    - General

Bendradarbiaudami, sukurkite tekstinį uždavinį, kurio sprendimui reikėtų sudaryti lygčių sistemą. Įsivaizduokite, kad Jūs esate skirtingose šalyse ir „gyvai“ kalbėtis negalite, nes, tarkime, Jūs gyvenate skirtingose laiko juostose. Pabandykite užduotį atlikti bendradarbiaudami tik raštu šioje virtualioje mokymosi aplinkoje užduočiai skirtoje srityje.

Darbo rezultatas:

- Jūsų grupės darbas turi būti parengtas naudojant pateiktų rengimo programą.
- Darbą išsaugoti pavadinimu pavarde1\_pavarde2.ppt
- Uždaviniio sąlyga, sprendimas bei komentarai pateikiami lietuvių ir anglų kalbomis.

Sėkmės darbuose!

View Edit Komentarai History Map Dokumentai Administration

Skirtingos klasės: Visi dalyviai

Printer-friendly version

**Lygčių sistema**

130 paveikslas. Užduotis mokiniams Moodle aplinkoje

Skirtingos klasės: Visi dalyviai

Vardas : **Viska**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
Pavardė : **Viska**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

Puslapis: 1 2 3 (Kitas)  
arsisūsti visus prisegtus dokumentus kaip zip archyvą

	Vertinimas	Comment	Paskutinį kartą keista (Submission)	Paskutinį kartą keista (vert)
	-		Abromaitytė_Jazdauskas_Jurgutytė.pptx Šeštadienis, 2012 vasario 25, 23:36	
	-		andriūnaitė_pavliščėvas.ppt Sekmadienis, 2012 vasario 26, 18:29 (18 valandos 29 mins vėluojama)	
	-		Angelytė_Butkevičius.ppt Sekmadienis, 2012 vasario 26, 19:38 (19 valandos 38 mins vėluojama)	
il.com	-			
	-		Galutinis variantasppt Šeštadienis, 2012 vasario 25, 23:26	
	-		Matematika.ppt	

131 paveikslas. Mokinių užduoties pateikimo langas Moodle aplinkoje

## 4.8. Muzikos pamoka, gimnazijos 3 klasė

*Parengė Prienų „Žiburio“ gimnazijos mokytoja Roma Ruočkienė*

**Dalykas:** muzika

**Tema:** Aplankas „Mano tėvų ir senelių klausyta ir klausoma muzika“.

**Tikslas:** naudojantis IKT priemonėmis surasti fonogramas, parengti koncertinę programą ir daugialypę (multimedijos) scenografiją šventiniam Šeimos dienos koncertui.

### **Veiklos aprašymas**

Veikla suplanuota tam tikrais žingsniais:

*Pirmas žingsnis* – mokiniai, dirbdami grupėse, sudaro senelių, tėvų jaunystės laikmečio hitų, populiariausių kūrinių sąrašą (naudojamosi atitinkamais tinklalapiais ir svetainėmis), kurį įkelia į *Moodle*.

*Antras žingsnis* – mokiniai su tėvais aptaria sudarytą sąrašą (galimybė bendrauti tarp kartų), jį patikslina, papildo ir sudaro koncertui skirtą programą.

*Trečias žingsnis* – mokiniai palygina savo ir tėvų klausomą muziką, ieško dėsningumų.

*Ketvirtas žingsnis* – mokiniai pagal pateiktą programą ieško fonogramų internete, tinklaraščiuose (bloguose), sukelia jas į *Moodle* aplinką, naudodamiesi šia aplinka vieni kitiems pataria, pasiūlo naujų variantų.

*Penktas žingsnis* – mokiniai, naudodamiesi IKT priemonėmis, surinkta medžiaga, fonogramomis, paruošia koncertinę programą, kompiuterio ir multimedijos pagalba parengia scenografiją šventiniam Šeimos dienos koncertui.

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Nors galima diskutuoti, ar visi mokiniai įsijungs į šią veiklą, ir ar tikrai galutinis rezultatas atitiks lūkesčius, vieną iš problemų – susvetimėjimą ir vaikų bei tėvų nesusikalbėjimą – tikrai pavyks sušvelninti. *Moodle* aplinkoje atliekama užduotis – tai galimybė dažniau kalbėtis, bendrauti su nauju draugu, dalintis savo džiaugsmiais, išgyvenimais, klausti patarimo, gelbėti vienas kitam susidūrus su specifiniais sunkumais. Tai galimybė mažiausiomis materialinėmis sąnaudomis gauti didžiausią moralinę (dvasinę) naudą.



## 4.9. Istorijos pamoka, gimnazijos 4 klasė

*Parengė Prienų „Žiburio“ gimnazijos mokytoja Vilija Juodsnukienė*

**Tema:** Istorinių dokumentų, nuotraukų, karikatūrų, fotografijų paieška ir analizė, jų perkėlimas į *Moodle* aplinką.

**Tikslas:** atlikti istorinių dokumentų paiešką virtualioje erdvėje, perkelti juos į *Moodle* aplinką, taip leidžiant mokiniams susipažinti su įvairesne informacija ir ją analizuoti.

### **Veiklos aprašymas**

Veikla suplanuota tam tikrais žingsniais:

*Pirmas žingsnis* – mokytojas pateikia tam tikro laikotarpio istorinio dokumento pavyzdį (132, 133 paveikslai) su galimais klausimais ir atsakymais.

*Antras žingsnis* – mokiniai taip pat suranda ir pateikia kokį nors istorinį rašytinį dokumentą, nuotrauką, karikatūrą, plakatą ar pan.

*Trečias žingsnis* – mokiniai sugalvoja klausimus dokumento analizei, apmąsto galimus atsakymus.

*Ketvirtas žingsnis* – mokiniai, remdamiesi pateiktais kriterijais, išsako savo vertinimą, komentarus.

### **IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai**

*Moodle* aplinka leidžia kiekvienam mokiniui susipažinti su pateiktais istoriniais dokumentais, pareikšti savo nuomonę, kritiškai vertinti pateiktus dokumentus. *Moodle* aplinkoje vykstančiose diskusijose galima aptarti neaiškius klausimus.

Naudojantis *Moodle* taip pat galima išsiaiškinti, ką mokiniai išmoko, pateikti apklausos (testo) klausimus.



132 paveikslas. Istorinės fotografijos pavyzdys



133 paveikslas. Istorinės karikatūros pavyzdys

## 4.10. Matematikos pamoka, gimnazijos 10 klasė

*Parengė Prienų „Žiburio“ gimnazijos mokytoja Audronė Ūsienė*

**Tema:** Judėjimo uždaviniai

**Tikslas:** įsiskaitant į uždavinio sąlygą atidžiai išanalizuoti paruoštą medžiagą ir ją taikyti sprendžiant judėjimo uždavinius.

### **Veiklos aprašymas**

Veikla suplanuota tam tikrais žingsniais:

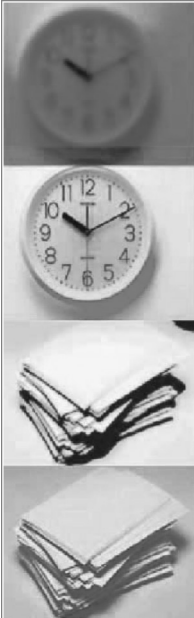
*Pirmas žingsnis* – mokiniai pamokoje turi atkreipti dėmesį į sąlyginių uždavinių sprendimo metodiką ir išanalizuoti pavyzdines užduotis (134 paveikslas).

*Antras žingsnis* – mokiniai, įsiskaitę į uždavinio sąlygą, turi išsiaiškinti pateiktas užduotis, suvokti, kas yra duota ir ką reikia rasti, konsultuodamiesi tarpusavyje Moodle aplinkoje.

*Trečias žingsnis* – mokiniai turi, naudodami kelio formulę  $s = v \cdot t$ , išreikšti

laiką ir greitį  $t = \frac{s}{v}$  ;  $v = \frac{s}{t}$  .

*Ketvirtas žingsnis* – mokiniai turi per tris dienas bendradarbiaudami išspręsti pateiktas užduotis, lygtis ir lygčių sistemas.



## Judėjimo uždavinių pavyzdžiai (1)

- Maksimalus katerio greitis upe pasroviui yra 32 km/h, o prieš srovę - 20 km/h. Koks maksimalus katerio greitis ežere?
- Sprendimas:
  - Katerio greitis ežere –  $x$  km/h.
  - Upės tėkmės greitis –  $y$  km/h
  - Sudarome tiesinių lygčių sistemą:
 
$$\begin{cases} x + y = 32 \\ x - y = 20 \end{cases}$$
  - **Keitimo būdas:**

$$\begin{aligned} x &= 32 - y, \\ 32 - y - y &= 20 \\ -2y &= 20 - 32 \\ -2y &= -12 / (-2) \\ y &= 6 \text{ (km/h)}, & x &= 32 - 6 \\ &= 26, & x &= 26 \text{ (km/h)}. \end{aligned}$$
- Atsakymas. Katerio greitis ežere 26 km/h.

134 paveikslas. Judėjimo uždavinių pavyzdžiai

## IT priemonių (Moodle aplinkos) panaudojimo privalumai

Tema „Judėjimo uždaviniai“ mokiniams yra pakankamai sunki. Tik nedaugeliui ugdytinių pavyksta gerai įsisavinti šią temą ir tik pavieniai mokiniai ją įsisavina puikiai. Tačiau pavykus paaiškinti uždavinių sprendimo metodiką ir įtinkinus, kad sprendimą rasti paprasta, pats matematikos dalykas pasidaro įdomus, o mokiniui atsiranda susidomėjimas matematika. Būtent bendradarbiavimas su mokslo draugais *Moodle* aplinkoje padeda įveikti šiuos sunkumus.







In47

**Margarita Teresevičienė**

INFORMACINĖS TECHNOLOGIJOS UGDYMO PROCESE – Kaunas: VŠĮ „Pasaulio lietuvių kultūros, mokslo ir švietimo centras“, 2012, 208 psl.

ISBN 978-9986-418-77-1

Mokytojo knyga yra skirta bendradarbiavimo gebėjimų ugdymui tradiciniu ir nuotoliniu būdu, taikant informacines technologijas. Mokytojo knygoje aptariama mokyklos bendruomenės bendradarbiavimo formų plėtra taikant vertybinių nuostatų formavimą ir inovatyvius švietimo metodus. Knygoje taip pat pateikiami ugdymo veiklų rengimo pavyzdžiai, informacinių technologijų taikymo scenarijai, atnaujintų ugdymo veiklų atvejai.

UDK 004(072)

Margarita Teresevičienė  
Informacinės technologijos ugdymo procese

Kalbos redaktorė – Laura Kamandulytė-Merfeldienė  
Dizainerė ir maketuotoja – Raminta Targamadzė-Dzikavičienė

Išleido VŠĮ „Pasaulio lietuvių kultūros, mokslo ir švietimo centras“, S. Daukanto g. 11, 44305 Kaunas  
Tiražas 500 egz.