



MCMXXII

VYTAUTO DIDŽIOJO
UNIVERSITETAS

Kaip aktyvinti besimokančiuosius mokant nuotoliniu būdu

*Parengė: VDU studijų programos “Švietimas ir informacinės
technologijos” III-io kurso studentė Aleksandra Kostiukevič,
2023 m., Kaunas.*

Išsilavinimas 360°



Kokie, Jūsų nuomone, yra didžiausi iššūkiai, dirbant nuotoliniu būdu?

M. Chade (2021) siūlo septynis būdus, padėsiančius sudominti ir įtraukti besimokančiuosius į nuotolinio mokymosi procesą:

Svarbiausia būti šalia.

- a) suasmeninti savo mokomąją medžiagą;*
- b) būti sąžiningais ir leisti sau daryti klaidas;*
- c) sukurti savo mažas tradicijas;*
- d) parodyti susidomėjimą savo mokiniais/studentais;*
- e) nustatyti taisyklės.*



Įdomi mokomoji medžiaga

a) naudoti įvairią mediją (pvz., rodyti paveikslėlius, diagramas, vaizdo įrašus);

b) naudingos medžiagos ieškoti ir internete (pvz., naudoti atvirus švietimo išteklius).





Individualios konsultacijos

Šios sesijos yra labai svarbios, ypač kai kalbama apie besimokančiuosius, kurie turi tam tikrų sunkumų ir mokosi lėčiau nei kiti.



Forumo sukūrimas:

- a) naudoti saugias ir patikimas priemones (pvz., LMS platforma su forumu, leidžianti sukurti internetinę diskusijų lentą);*
- b) naudoti socialinius tinklus (pvz., Facebook);*
- c) kurti temas diskusijoms ir skatinti besimokančiuosius generuoti savo idėjas.*

Besimokančiųjų sudominimas iššūkiais:



a) paprašyti besimokančiuosius užrašyti savo supratimą (pvz., naudojant "Miro", "Jamboard" arba "Microsoft" internetinę lentą) ir viską paaiškinti;

b) pateikti atvirus klausimus;

c) leisti pasirinkti, kaip atlikti užduotį;

d) pažinti besimokančiuosius ir stengtis padėti jiems kovoti su nesaugumu ir silpnybėmis.



Grįžtamojo ryšio sukūrimas:

- a) būti kiek įmanoma jautresniu ir konstruktyvesniu;*
- b) duoti besimokantiems laiko tobulėti ir nustatyti pagrįstus terminus;*
- c) pagirti savo mokinius/studentus;*
- d) užduoti jiems klausimų;*
- e) grįžtamojo ryšio sesijos turėtų būti vykdomos individualiai;*
- f) grįžtamąjį ryšį padaryti reguliariu ir laukiamu.*



Mokymosi žaidybinimas
(gamification, angl.k.) yra
ugdymo metodas,
skatinantis
besimokančiuosius mokytis
naudojant video žaidimų
dizainą (Kapp, 2012).



Create better lessons quicker.



"Wordwall" platformoje pateikiami šablonai, kurių pagalba galima pasidaryti sau reikalingas priemones. Žodžių/paveikslėlių jungimas, apklausos, laimės ratas, žodžių paieška, grupių sudarymas, poravimas, atsitiktinės kortos, loterijos dėžutės, anagramos, diagramos, žaidimų apklausos, balionų sprogdinimas, labirintas.

Naudota literatūra:

<https://explaineverything.com/blog/teaching-trends/7-strategies-to-engage-students-in-hybrid-and-online-learning/>

<https://zaidybinimas.lt/>

<https://epale.ec.europa.eu/lt/resource-centre/content/mokymosi-zaidybinimas>



AČIŪ UŽ DĒMĒSĪ



VYTAUTO
DIDŽIOJO
UNIVERSITETAS
MCMXXII

Išsilavinimas 360