



DIGICULT

KULTŪROS PAVELDAS: ATSPARUMO IR MOKYMOSI ŠALTINIS, PASITELKIANT SKAITMENINĮ ŠVIETIMĄ

Neringa Kelpšaitė, VšĮ „eMundus“
2023 11 13

Programa Erasmus+

2021-1-IT01-KA220-VET-000034836 Erasmus+
KA220 - VET - Cooperation partnerships in
vocational education and training



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



Tikslas – ugdyti bendruosius besimokančių gebėjimus, pasitelkiant inovatyvų švietimo modelį, siekiant įveikti kultūros sektoriuje iškilusius iššūkius.



Co-funded by
the European Union

Uždaviniai (1)

- **Gerinti skaitmeninių technologijų naudojimą** profesinio rengimo ir mokymo srityje bei kultūros paveldo sektoriuje;
- **Didinti žinias ir informuotumą apie kultūros paveldą** kaip psichologinio atsparumo šaltinį;
- **Teikti naujoviškus mokymosi metodus**, siekiant **padidinti** profesinėse mokyklose **besimokančiųjų galimybes įsidarbinti**;
- **Tobulinti** profesinio mokymo **mokytojų skaitmenines kompetencijas**.



Co-funded by
the European Union

Uždaviniai (2)

- **Ugdyti** tiek disciplininius, tiek transversinius įgūdžius (gyvenimo įgūdžius), tobulinti **besimokančiųjų bendrąsias kompetencijas**:
 - ✓ bendravimas gimtąja kalba
 - ✓ bendravimas užsienio kalbos
 - ✓ skaitmeninės žinios
 - ✓ socialinės ir pilietinės kompetencijos
 - ✓ iniciatyvumas ir verslumas
 - ✓ kultūrinis sąmoningumas



Co-funded by
the European Union

Rezultatai

1. Strateginis dokumentas (1)


„SKAITMENINIS KULTŪROS PAVELDAS: INOVATYVI MOKYMO PROGRAMA”





Download

Strategy Paper EN 

Strategy Paper CRO 

Strategy Paper IT 

Strategy Paper LT 

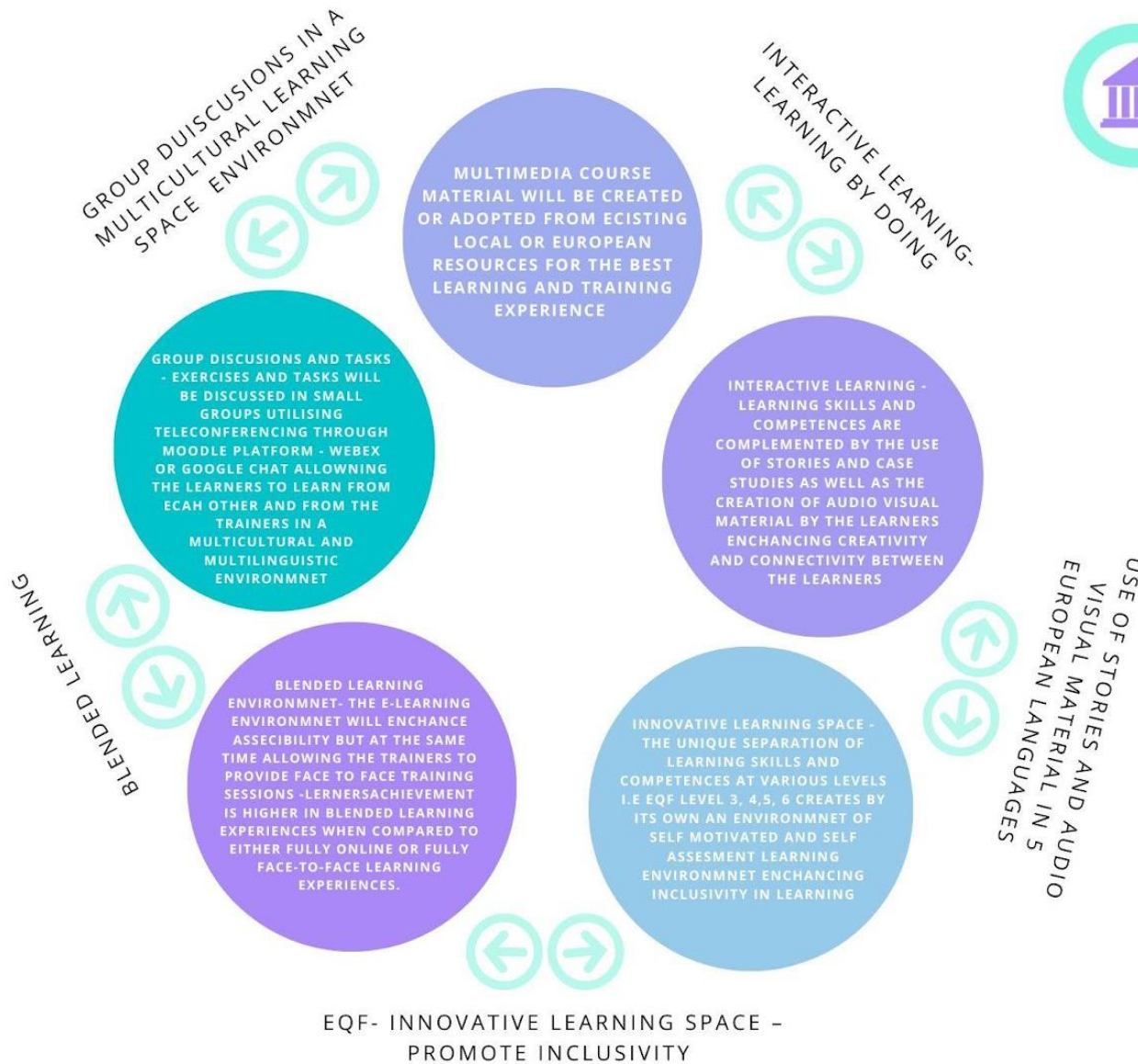
Strategy Paper EL 

Strategy Paper SV 

Rezultatai

1. Strateginis dokumentas

„SKAITMENINIS KULTŪROS PAVELDAS: INOVATYVI MOKYMO PROGRAMA”



Rezultatai

2. E. mokymo(si) programa skirta mokiniams ir mokytojams (1)





Rezultatai

2. E. mokymo(si) programa skirta mokiniams ir mokytojams (2)

UNIVERSITY of NICOSIA Home Dashboard My courses

VD Edit mode

Bendroj modulių inform...

- Training Resources for DIGI...
- DIGICULT Forumas - Galite ...
- Skaitmeniniai įrankiai ir ište...

Bendrieji moduliai 1

- „DIGICULT“ ir SOCIALINIAI ...
- „DIGICULT“ ir SOCIALINIAI ...
- „DIGICULT“ ir SOCIALINIAI ...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...
- SOCIALINIAI EMOCINIAI JG...

Bendrai finansuoja Europos Sąjunga

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

moodle

Programme Erasmus+ 2021-1-IT01-KA220-VET-000034836
Erasmus+ KA220 - VET - Cooperation partnerships in vocational education and training

Rezultatai

2. E. mokymo(si) programa skirta mokytojams

- Mokymo programos pristatymas
- Paveldu grindžiamo mokymo pristatymas
- Europeana platformos pristatymas
- Skaitmeninės priemonės ir platformos
- Naudojimas Moodle platforma
- Mokymo modulių ir laboratorijų turinio kūrimas



Co-funded by
the European Union

Rezultatai

2. E. mokymo(si) programa skirta mokiniams

- Skaitmeninio kultūros paveldo įvadas – minkštųjų įgūdžių ugdymas
- Kultūros paveldas ir kraštovaizdis
- Nacionalinio ir ES kultūros paveldo išsaugojimas bei darnaus vystymosi politika
- Gamtinis paveldas ir darnaus turizmo praktika
- Jaunųjų besimokančiųjų įgūdžių, kompetencijų ir žinių tobulinimas naudojant skaitmeninį kultūros paveldą



Rezultatai

2. E. mokymo(si) programa skirta mokiniams ir mokytojams (2)

Mokymosi kursą sudaro **pateiktys, vaizdo įrašai, grupinės užduotys, daugialypės terpės projekto rengimas, atvejai, tyrimai, patirties kūrimo užduotys, debatų užduotys ir kt.**



Sukurkime 6 (ar daugiau) mažas grupes.

PIRMASIS ŽINGSNIS

Kiekviena grupė sudaro dešimties socialinių įgūdžių sąrašą, kurie, grupės nuomone, yra svarbūs darbe ir kasdiniame gyvenime

ANTRASIS ŽINGSNIS

Sujunkite grupes (pavyzdžiui, 6 grupės po 3 žmones tampa 3 grupėmis po 6). Dabar naujos grupės turės 2 dešimties socialinių įgūdžių sąrašus. Grupės nariai turi palyginti šiuos sąrašus ir sudaryti naują 8 socialinių įgūdžių sąrašą, kuriame pateikiami patys svarbiausi socialiniai įgūdžiai.

TREČIASIS ŽINGSNIS

Vėl sujunkite grupes ir sudarykite didesnes grupes (pavyzdžiui, 3 grupės po 6 žmones tampa 2 grupėmis po 9) Naujos grupės turės 2 aštuonių socialinių įgūdžių sąrašus, kuriuose iš viso įvardijama 16 socialinių įgūdžių. Grupės nariai turi palyginti šiuos sąrašus ir sudaryti naują 7 socialinių įgūdžių sąrašą, kuriame pateikiami patys svarbiausi socialiniai įgūdžiai.

KETVIRTASIS ŽINGSNIS

Grupių palyginimas: sujunkite paskutines dvi 9 žmonių grupes ir sudarykite vieną 18 žmonių grupę. Ši grupė turės palyginti 7 socialinių įgūdžių sąrašus ir aptarti, kurie socialiniai įgūdžiai laikomi svarbiausiais.

Rezultatai

3. DigiCult mokomasis žaidimas

Siekama sukurti mokomąjį skaitmeninį žaidimą su viktorinos klausimais ir rezultatų lentele, kurios motyvuotų žaidėjus. Žaidimo tikslas yra padidinti besimokančiųjų skaitmenines kompetencijas kultūros paveldo srityje, todėl į žaidimą bus įtraukti klausimai šiomis temomis.





Programme Erasmus+ 2021-1-IT01-KA220-VET-000034836
Erasmus+ KA220 - VET - Cooperation partnerships in vocational education and training



MUS RASITE



@Digiculterasmus



@digiculterasmus



digicult-erasmus

www.digiculterasmus.eu