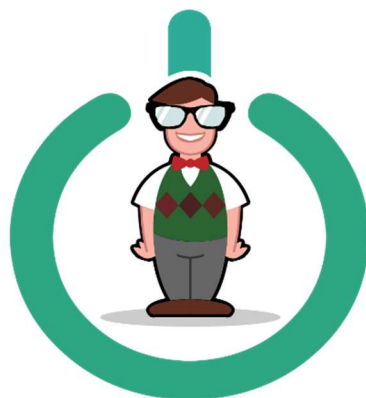




Co-funded by
the European Union

Mokymas skaitmeniniame amžiuje

Mokytojų, mokinių ir tėvų bendradarbiavimo vadovas



PreEdTech

**Ikimokyklinio ir
priešmokyklinio ugdymo
pedagogų ir mokytojų
pedagoginių ir skaitmeninių
įgūdžių tobulinimas
skaitmeninėje eroje**

Erasmus+ programa - Bendradarbiavimo
partnerystės mokyklinio ugdymo srityje
Projekto Nr.: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894

Mokymas skaitmeniniame amžiuje. Mokytojų, mokinių ir tėvų bendradarbiavimo vadovas

Erasmus+ programos projektas: PreEdTech - Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų ir mokytojų pedagoginių ir skaitmeninių įgūdžių tobulinimas skaitmeninėje eroje

Projekto Nr.: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894

Projekto partneriai:

Scoala Primara EuroEd, Rumunija

Xano Channel asociación para el desarrollo comunitario, Ispanija

Kauno mokykla-darželis "Šviesa", Lietuva

VšĮ "eMundus", Lietuva

PIXEL – Associazione Culturale, Italija

CONNECTIS SRL, Italija

Anafartalar İlkokulu, Turkija

Gradinita PP „Sf. Sava", Rumunija



Šiam leidiniui taikoma licencija Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Turinys parengtas projekto “PreEdTech - Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų ir mokytojų pedagoginių ir skaitmeninių įgūdžių tobulinimas skaitmeninėje eroje” partnerių institucijų dalyvių.

Skaitmeninis šaltinis PDF failas

Šis projektas finansuojamas Europos Komisijos. Šis leidinys atspindi tik autorių požiūrį, o Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Contents

Ižanga	2
Apie bendradarbiavimo vadovą.....	2
1. Pedagoginės internetinio mokymo kompetencijos	3
1.1. Pagrindiniai internetinio mokymo principai ir įgyvendintinos veiklos.....	3
1.2 Vaikų motyvacijos skatinimas	11
1.3 Klasės valdymas ir internetinis planavimas.....	16
1.4. Sinchroninės ir asinchroninės veiklos. Akivaizdinės, mišrios ir hibridinės pamokos	21
1.5 Geros savijautos išlaikymas internetiniame mokyme.....	27
1.6 Vertinimas internetiniame mokyme	33
2. Techninės internetinio mokymo kompetencijos	42
2.1 Įgūdžiai ir patarimai, kaip naudotis "Microsoft Office" programomis.....	42
2.2. Asinchroninis mokymas. Internetinės darbo erdvės vaikams kūrimas.....	45
2.3. Sinchroninis mokymas. Kaip naudoti internetines platformas mokymui ("Zoom", "Webex", "MS Teams")	51
2.4. Kaip sukurti skaitmeninius išteklius ir naudotis interaktyviomis platformomis (Bookwidgets, Worldwall, Liveworksheets, Canva, Animaker, Kahoot)	57
3. Mokytojo-Mokinio-Tėvų bendradarbiavimas	70
3.1 Mokymasis internetu – ne priešas. Mažamečių vaikų mokymosi internetu taisyklės.....	70
3.2. Skaitmeninės grėsmės ir interneto saugos įgūdžiai	76
3.3 Kaip įtraukti tėvus į internetinio mokymo procesą.....	82
3.4 Naudingi metodai ir priemonės internetiniam mokymui namuose	89
Šaltiniai.....	95

Ižanga

Apie bendradarbiavimo vadovą

Šis vadovas parengtas įgyvendinant projektą "Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų ir mokytojų pedagoginių ir skaitmeninių įgūdžių tobulinimas skaitmeninėje eroje" (angl. Improving the Pedagogical and ICT skills of Pre-School Teachers and Educators in the Digital Era), kurį iš dalies finansuoja Europos Komisija pagal programą "Erasmus+", Bendradarbiavimo partnerystės bendrojo ugdymo srityje, projekto Nr.: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

Pagrindinis projekto PreEdTech tikslas - suteikti ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogams priemones, kurias taikant jie galėtų vykdyti ugdymo veiklą nuotolinėje aplinkoje.

Nuo covid-19 pandemijos pradžios, atsižvelgiant į susidariusias aplinkybes, kai mokymo ir mokymosi procesai persikėlė į nuotolį, mokytojai stengėsi išlaikyti visų mokomųjų dalykų pamokų aktualumą ir mokinių susidomėjimą jais, taip pat ir motyvaciją bei įsitraukimą į mokymosi procesą. Pradinių, pagrindinių, vidurinių mokyklų, gimnazijų mokytojai, įskaitant ir privataus sektoriaus mokyklas, pakankamai greitai rado tinkamus metodus ir priemones dirbti nuotolyje. Tuo tarpu ikimokyklinio ugdymo mokytojams trūko prieinamų internetinių išteklių, tinkamų ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymui, o tai pat ir suprantamo paaiškinimo apie procedūras kaip dirbti su tokio amžiaus vaikais nuotolyje, taip pat jie buvo varžomi su mokinių amžiumi susijusių bendravimo ir sąveikos per nuotolį iššūkių.

Akivaizdu, kad po daug iššūkių sukėlusios pandemijos, turi būti atnaujinamas ir mokytojų rengimo turinys, metodikos, nes ir nuotolinio mokymosi metu pamokų dinamika yra kitokia, todėl mokytojas turi žinoti ir mokėti kaip pritaikyti pamokų struktūrą, turinį. Net jei dauguma jau seniai „susidraugavę“ su technologijomis, jaučiamas žinių trūkumas kaip mokyti mokinius internetu. Mokytojo vaidmuo pasikeitė jis turi atlikti daugiau veiklų, turi padėti mokiniams mokantis nuotoliniu būdu, o ne tik teikti informaciją bei sudominti savo mokinius mokyti. Priklausomai nuo mokomojo dalyko ir mokinių grupės ypatybių, mokytojai naudoja skirtingas platformas. Pasiruošimas nuotolinėms arba hibridinėms pamokoms užima daug daugiau laiko, nei tradicinėms kontaktinėms pamokoms, ir reikalauja daug darbo, kūrybingumo ir motyvacijos. Tikėtina, kad šią problemą gali padėti išspręsti šis, projekto metu parengtas, informatyvus dokumentas, kuriame išsamiai aprašomi naudingi pedagogų ir globėjų mokymo internetu būdai ir priemonės. Manoma, kad PreEdTech projektas gali būti atspirties taškas rengiant visus kitus planuojamus mokymo resursus. Projekto rengime ir įgyvendinime dalyvavę partneriai iš įvairių Europos šalių šalių savo žiniomis ir gerosiomis praktikomis prisidėjo kuriant bendradarbiavimo vadovą, skirtą mokytojams ir tėvams, turinį. Šis vadovas gali būti būsimų mokymų mokytojams ir internetinio interaktyvaus metinio plano pagrindas.

Vadovas suskirstytas į tris skyrius, kurių vienas orientuotas į pedagoginį požiūrį ir kuriame pateikiami patarimai, patarimai reikalingi norint parengti tinkamą mokymo procesą, skirtą mokymui internetu. Šiame skyriuje siekiama pateikti tokias temas, kaip internetinės klasės motyvacija, internetinis vertinimas, internetinio mokymo principai, internetinių klasių valdymas, planavimas ir gerovė ir kt. Antrasis skyrius orientuotas į techninius mokymo internetu aspektus (įgūdžiai ir patarimai, paskyros kūrimas, internetinės klasės administravimas, nustatymų keitimas, saugumo užtikrinimas, skaitmeninių išteklių kūrimas ir interaktyvių platformų naudojimas ir t. t.). Trečiasis skyrius skirtas tėvams ir (arba) globėjams, jame nagrinėjami tiek mokytojo, tiek mokinio mokymo ir mokymosi internetu aspektai ir klausimai, kad tėvai turėtų priemonių padėti ir įsikišti, kai tik vienai iš dviejų šalių prireiktų pagalbos.

1. Pedagoginės internetinio mokymo kompetencijos

1.1. Pagrindiniai internetinio mokymo principai ir įgyvendintinos veiklos



Trumpai

COVID-19 pandemijos paspartintas skaitmeninio proceso suteikė naujų galimybių, tačiau svarbu, kad pedagogai žinotų pagrindinius gerosios praktikos pavyzdžius perteikiant neinternetinį turinį į internetinius mokymus. Jų metodika turėtų likti orientuota į mokinį, o tam reikia įgyti ir panaudoti papildomas kompetencijas.



*Internetinis mokymas
Nuotolinis mokymas
Skaitmeniniai įrankiai
Įsitraukimas
Prieinamumas*

Autorės: Elena Mori, Carlotta Maria Crippa, Vida Drąsutė



Internetinis mokymas

Daugelio šalių švietimo įstaigoms COVID-19 protrūkis sukėlė sąmyšį. Daugelis mokyklų sustabdė pamokas ir susidūrė su iššūkiais stengiantis išlaikyti mokinių susidomėjimą mokomąja medžiaga kol nėra galimybės to daryti mokyklose. Dėl tokių situacijų ir poreikio rasti sprendimus geresniam internetiniam mokymui pagerėjo švietimas internetu. Į susidariusią situaciją greitai sureagavusios institucijos pasuko internetinio mokymo bei mokymosi kryptimi, taip pat tarpusavyje apsikeisdamos patirtimi ir sutelkdamos visas pastangas siekiant tobulinti internetinį mokymą.

Mokyklų administracijos darbuotojai stengėsi atrasti geriausią sprendimą internetinėms mokymo priemonėms, o mokytojai ieškojo būdų, kaip perkelti turinį į pasirinktas skaitmenines platformas, vertindami naujas priemones ir sprenddami, ar naudotis esamomis technologijomis, ar ieškoti naujų. Persikelti į internetinę erdvę visai nebuvo lengva, tačiau visi – nuo tėvų iki vaikų, įskaitant ir mokytojus – daugiausiai dėmesio skyrė geresniam švietimui internetu. Laikui bėgant tapo aišku, jog sunkios pandeminės situacijos atvėrė duris naujoms galimybėms, pavyzdžiui, internetiniam, hibridiniam bei nuotoliniam švietimui, ir suteikė palankesnius mokymosi būdus tiems, kurie negali kasdien gyvai lankyti pamokų dėl sveikatos problemų ar kitų priežasčių. Svarbu, kad pedagogai būtų supažindinti su pagrindine geriausia praktika perkeliant neinternetinį turinį į internetinį mokymo kursą. Jų metodika ir kompetencijos, kaip ir ruošiantis gyvoms pamokoms, turėtų išlikti orientuotos į mokinį, taip pat turėtų būti įgyjami ir naudojami papildomi gebėjimai.

Nuotolinis mokymasis apibrėžiamas kaip „planuotas mokymas-mokymasis, suponuojantis fizinį ir galiausiai laiko atstumą (Rolland Sobral, 2020). Tai edukacinis procesas, vykstantis internete ir suteikiantis

prieigą prie švietimo esantiems toli, arba tiems, kurie dėl įvairių priežasčių negali fiziškai lankyti mokyklos. Iš tiesų nuotolinis mokymas apima klausimus, susijusius ne tik su geografiniu atstumu, bet ir su daugeliu kitų priežasčių, dėl kurių asmuo negali lankyti pamokų (Kim, 2020).

Atsižvelgiant į naudojamą prietaisą, tiesioginių pamokų prieigą ir daugelį kitų veiksnių, nuotolinis mokymas vadinamas įvairiai: „elektroninis modelis (e. mokymasis), mišrus arba mišrus tiesioginis ir nuotolinis modelis (b-mokymasis), versija pasitelkiant mobiliuosius prietaisus (m-mokymasis)“ (Rolland Sobral, 2020) ir keletas kitų.

Internetinio mokymosi patirtis nuotoliu gali būti asinchroninė arba sinchroninė. Asinchroninis mokymasis vyksta tada, kai mokiniai gali pasirinkti laiką, kada, pasitelkiant įvairias priemones, dalyvauti pamokose bei prisijungti ir užsiimti veikla pasirinktu laiku ir savo tempu. Sinchroninis mokymasis vyksta tiesioginių vaizdo ir garso konferencijų metu su betarpiu grįžtamu ryšiu (Kim, 2020).

Dėl COVID-19 pandemijos daugumai vaikų ir studentų teko mokytis internetu, tuo buvo siekiama apriboti viruso plitimą. Švietimo sistema, įvairaus amžiaus moksleiviai ir jų globėjai turėjo prisitaikyti prie nuotolinio mokymosi. Kiekvienas proceso dalyvis prisidėjo prie veiksmingo nuotolinio švietimo, galinčio suteikti tinkamą turinį ir mokymo medžiagą, skatinančią net ir itin jaunų vaikų mokymąsi ir smalsumą, bei padedančią integruotis į šią technologijomis grindžiamą mokyklų sistemą.

Tarptautiniu mastu vyriausybės visame pasaulyje pradėjo taikyti nuotolinio mokymosi politiką, grindžiamą transliavimo priemonėmis, internetinėmis platformomis ir spausdintos bei virtualios medžiagos pristatymu. Tačiau nuotolinio mokymosi sprendimams įtakos turėjo šalių pajamos: valstybės, turinčios mažas ir vidutines pajamas, buvo ir yra kur kas nepalankesnėje padėtyje sėkmingam perėjimui prie internetinių mokymosi platformų (UNICEF, 2021).

Iškilo nemažai klausimų, susijusių su mokymusi internetu ir mokymo programos kokybe, ypač ikimokyklinio ir pradinio ugdymo mokiniams; tarp jų – susitelkimas, savireguliacija ir motyvacija būti aktyviam ir interaktyviam. Kiti svarbūs sėkmės veiksniai buvo tėvų įsitikinimai ir požiūris į internetinį mokymąsi palyginant su tradiciniu, jų laiko ir žinių poreikis, siekiant padėti vaikams mokytis internetu, ir skaitmeninių priemonių prieinamumas (Kim, 2020).

Internetinio mokymo principai

Principai yra bendrosios ir pamatinės nuostatos, pagal kurias plėtojamas pedagoginis turinys, jo struktūra ir technologijos, kuriomis grindžiama pedagoginė veikla. Didaktika yra pedagoginio mokslo dalis, kurioje nagrinėjamas švietimo proceso turinys, organizavimas ir metodika bei jų veiksmingumas. Šios dvi sąvokos nurodo didaktinių principų reikšmę, leidžiančią mokytojams pasiekti reikšmingiausius ugdymo rezultatus, o mokiniams – efektyviau įgyti žinių. Sąvokos išreiškia pagrindinius ugdymo tikslų, turinio, metodų, formų ir mokymo būdų reikalavimus. **Pagrindiniai mokymo principai**, galiojantys tiek visuose mokyklos lygmenyse, tiek mokymui internetu:

- **Matomumas.** Mokytojas padeda mokiniui išsiugdyti jį supančio pasaulio suvokimą jutimo organų pagalba, taip pat ir vidiniais jausmais.
- **Sistemingumas ir nuoseklumas.** Žmogus formuoja mokslinę pasaulėžiūrą tada, kai ji vientisa, organiška ir apimanti sudėtingus konceptų tarpusavio ryšius ir sąveikas.

- **Moksliskumas.** Ugdymo turinys grindžiamas mokslinėmis žiniomis, kurios leidžia kritiškai suprasti supančią tikrovę.
- **Prieinamumas.** Tai reiškia, kad švietimo sistemos organizacinės formos ir mokymo būdai pritaikomi pagal mokinių amžių ir psichofizines savybes. Šiandieninis technologinis ugdymas, pasižymintis priemonių įvairove, gerokai padidina išteklius švietimo prieinamumui užtikrinti.
- **Teorijos ir praktikos sąsajos principas.** Vienas iš pagrindinių švietimo sistemos pamatų yra tai, kad mokymas skirtas asmens socializacijai ir prisitaikymui prie sudėtingų bei dinamiškų visuomenės procesų.
- **Stiprybės principas.** Kuo švietimo procesas įdomesnis ir labiau stimuliuojantis, tuo didesnė motyvacija mokymuisi bei įgyjama daugiau žinių.

Žemiau pateiktas **e. mokymosi principų sąrašas**, parengtas pagal aukštojo mokslo ir e. mokymosi programas, tačiau keletas jų gali būti taikomi ir kituose mokymo lygmenyse, pavyzdžiui, pradinėje mokykloje.

<p>1-asis principas: studentų ir dėstytojų kontaktas Aiškūs bendravimo nurodymai ir politika, reguliari komunikacija su studentais apie kursus ir iniciatyvios kursų valdymo strategijos gerina studentų ir dėstytojų sąveiką.</p>	<p>2-asis principas: studentų bendradarbiavimas Studentų įsitraukimas į kursą ir bendravimą vienas su kitu didėja, kai dėstytojai rengia tokią mokymo medžiagą, kuri sudaro sąlygas studentams bendradarbiaujant „kurti prasmę“.</p>
<p>3-iasis principas: Aktyvus mokymasis Dalijimasis užbaigtais kurso darbais studentams suteikia motyvacijos ir skatina tarpusavio diskusijas.</p>	<p>4-asis principas: Greitas ir reikšmingas grįžtamasis ryšys Studentams naudinga, kai dėstytojai pateikia dviejų tipų atsiliepimus: informacijos ir pripažinimo.</p>
<p>5-asis principas: Kurso galutiniai terminai ir nuoseklūs veiklos modeliai Aiškūs galutiniai terminai ir nuoseklūs kurso veiklos modeliai padeda studentams susitvarkyti įtemptus grafikus ir skatina reguliarių bendravimą.</p>	<p>6-asis principas: Dideli lūkesčiai Dideli lūkesčiai kuriami per sunkias užduotis, diskusijas ir gerų darbo pavyzdžius.</p>
<p>7-asis principas: Įvairūs gabumai ir mokymosi būdai Mokomosios medžiagos ir dokumentų prieinamumas, galimybė studentams pasirinkti</p>	<p>8-asis principas: Kursų kokybė Internetinis mokymas vyksta sklandžiausiai tuomet, kai dėstytojai jį nuolat stebi ir tobulina.</p>

projektų formatą ir temas bei studentų vedamų diskusijų integravimas padeda įtraukti įvairius požiūrius į internetinius mokymus ir yra pritaikytas visiems studentams.

Pav. „Efektyvus mokymo internetu principai“, sukurta Great Plains Idea

Kartu su aukščiau nurodytais pavyzdžiais, **pagrindiniais internetinio mokymo principais** taip pat galime laikyti ir šiuos:

- **Apibendrinamasis vertinimas.** Jis turėtų būti pagrįstas, patikimas ir suprantamas mokytojams, mokiniams ir tėvams; vertinantis įvairius pasiekimų lygmenis ir neturintis neigiamo emocinio poveikio moksleiviui.
- **Rišlumas, nuoseklumas ir skaidrumas.** Pedagogika savaime turi būti nuosekli ir rišli tikslų, turinio, mokinių veiklos ir vertinimo sąsajos atžvilgiu (Andersone & McCormick, 2005).

Internetinio mokymo, užsiėmimų ir skaitmeninių priemonių metodologija

Formaliojo švietimo sistema grindžiama mokymo programa (turiniu), kurią mokiniai privalo išmolti. Šio turinio mokymosi arba mokymo būdas yra metodika, ir kiekviena iš jų turi privalumų ir trūkumų tiek besimokantiems, tiek mokytojams. Plačiausiai pedagogų naudojamas metodas yra paskaita, nes ji naudinga laiko atžvilgiu, nors orientuota į dėstytoją, tačiau paprastai vienpusė (iš ugdytojo moksleiviams), todėl pastariesiems ji nuobodi ir kelia grėsmę motyvacijai (Awad, 2002).

Plintant COVID-19 virusui klasikiniai mokymo metodai, mokytojų vaidmuo, pedagoginiai metodai ir mokymo praktika, naudojama mokantis tiesiogiai, privalo būti pritaikyta ir virtualioms aplinkoms. Todėl „virtualusis“ mokytojas privalo integruoti klasikinį turinį į virtualias priemones: jo pareiga parinkti ir sukoordinuoti technologijas, pedagogiką ir turinį. Priėmus naujas internetinio mokymo strategijas, susijusias su technologijomis, pedagogika ir mokymo programomis, mokytojai turi imtis tam tikrų esminių pokyčių ir atitrūkti nuo patirties vedant gyvus užsiėmimus (Taimur et al., 2021)

Remiantis mokytojų, kuriems be išankstinio pasirengimo teko pereiti prie virtualaus ugdymo, nuomonėmis išryškėjo trys sėkmingo mokymo punktai: 1. prisitaikymas prie skaitmeninio mokymo; 2. ryšio palaikymas pandemijos metu; ir 3. mokinių supažindinimas su virtualiomis platformomis.

(1) *Prisitaikymas prie skaitmeninio švietimo.* Daugeliui mokytojų perėjimas prie virtualiojo mokymo buvo teigiama „mokymosi tuo pačiu veikiant“ patirtis tiek naudojant technologines platformas, tiek tobulinant mokymo metodus (pvz. pridėdant viktorinas ir pasitelkiant daugiau įrankių temos išaiškinimui). Mokytojai naudojami keliomis platformomis, priklausomai nuo diegiamos pedagogikos ir moksleivių mokymosi poreikių. Pasak mokytojų, „Zoom“ palengvino rankdarbių užsiėmimus ir interaktyvius projektus; „Kahoot“ buvo naudinga motyvacijai ir įsitraukimui, o „YouTube“ vaizdo įrašai palengvino mokomosios medžiagos

supratimą. Apskritai, siekiant sukurti veiksmingą mokymosi aplinką, prireikė įvairių platformų (Taimur ir et al., 2021). Prisitaikius prie skaitmeninio švietimo (mokytojams, mokiniams ir globėjams), mokymosi procesas vyko sklandžiau.

(2) *Ryšio palaikymas pandemijos metu*. Dauguma mokytojų manė, kad virtualusis švietimas tapo svarbus COVID-19 virusui uždarius mokymo įstaigų duris. Virtualusis ugdymas leido mokiniams išlaikyti ryšį labai kritiniu metu, kai tikriausiai trūko bendravimo su draugais, mokytojais ir bendraamžiais.

(3) *Mokinių supažindinimas su virtualiomis platformomis*. Mokytojai tai laikė pagrindiniu mokymosi elementu. Kai moksleiviai su jomis susipažįsta, pedagogai gali daugiau dėmesio skirti mokymo praktikos įgyvendinimui ir mažiau laiko praleidžiama sprendžiant technologinius iššūkius, su kuriais moksleiviai gali susidurti pamokos metu (Taimur et al., 2021).

Kitas aspektas, į kurį svarbu atkreipti dėmesį, yra moksleivio vaidmuo mokymosi procese. Iš tikrųjų, jeigu paradigma yra „žinių atkūrimo modelis“ (susidedantis iš žodinių paskaitų, spausdintos dalomosios medžiagos, pratybų ir struktūrinių klasės užsiėmimų), besimokantysis laikomas pasyviu. Šiuo atveju „mokymo tikslas – iš šaltinių, tokių, kaip mokytojas ir knygos, perduoti mokiniams statišką žinių visumą“ (Awad, 2002). Tačiau mokymasis tampa lengvesniu, kai mokymo metodika skatina aktyvų mokymąsi, t. y. kai, pavyzdžiui, mokiniai įtraukiami į realiojo pasaulio problemų sprendimo diskusijas. Kompiuterizuotas bendravimas ir mokymasis internetu paprastai palaiko tokį aktyvų mokymąsi (Awad, 2002).

Internetinėse svetainėse pateikiama daug šablonų ir priemonių, skirtų internetiniams mokomiesiems užsiėmimams įgyvendinti, ir kaip tą padaryti žingsnis po žingsnio, pvz.: minčių lietus, simuliacija, vaidmenų žaidimas, žaismingi pedagoginiai užsiėmimai ir t. t. Mokydami ikimokyklinio ugdymo ir pradinių klasių moksleivius pedagogai paprastai pirmenybę teikia žaidimais ir projektais grindžiamam mokymo metodui. Pavyzdžiai, pritaikyti žaidimo principu grindžiamam ikimokykliniam ir pradiniam internetiniam ugdymui:

- Prasmingų ekrano laiko alternatyvų teikimas. Ankstyvoje vaikystėje (nuo 2 iki 7 metų amžiaus) moksleiviai vis dar bręsta, tad vystymosi požiūriu neteisinga manyti, jog visą mokymosi laikotarpį jie praleis prie ekrano. Dėl šios priežasties mokytojas gali leisti vaikams tęsti užsiėmimus už ekrano ribų, pasiūlant žaidimus ir nurodant, kaip vykdyti užduotis savarankiškai arba su globėjais.
- Pasitelkti muziką. „*Internetinių mokymų metu vaikams patinka dainuoti ir šokti*“ (Edutopia, 2020). Iš tiesų šokti ir dainuoti nėra sunku net ir mažiausiems – jie gali sekti mokytoją, veiklos taisyklės aiškios ir pritaikytos internetinėms sąlygoms. Dainavimas virtualaus susitikimo metu padės net ir sunkiai dėmesį sutelkiantiems vaikams (Edutopia, 2020).
- Kita veikla, skatinama e-mokymosi būdu, yra didaktinės medžiagos, naudojamos savarankiškam darbui, padalijimas ir bibliografijų, filmografijų bei diskografijų teikimas. Be to, vykdant mokymą galima naudotis socialiniais tyrimais, skirti grupines užduotis, naudoti vizualizacijos metodiką, asmeninės patirties pritaikymą prie mokomųjų dalykų, tarpusavio švietimą (Benedetti et al., 2020), projektais bei problemų sprendimo paieškomis grįsti mokymąsi (Rolland Sobral, 2020). Tarp jų, vizualizacijos metodika išreiškia visišką internetinio mokymo potencialą. Ją sudaro filmų ir vaizdinių medžiaga. Vizualizacija skatina protinį procesą, skirtą informacijos atsirinkimui, atpažinimui ir interpretavimui. „Vaizdo funkcija yra tiek pakaitinė, nes jis sukelia emocinę reakciją kaip pakaitalą realybei, tiek dokumentinė: vaizdas turi kognityvinį tikslą, kuris tarnauja tikrovei;

galiausiai, tai estetiška: atvaizdas turi meninę paskirtį. Pasitelkiant vaizdus skatinamas aukštas žmogaus aktyvumas tiek mąstymo, tiek emocijų prasme. Būtent tokia stimuliacija leidžia vystyti sklandžiam mokymosi procesui“ (Benedetti et al., 2020). Tad internetinis mokymas leidžia naudotis apverstos klasės metodu, kurio pagalba mokinys susipažįsta su įvairia medžiaga prieš pamokas (ar sinchroninius mokymus), skirdamas laiką su mokytoju klausimams ir užduotims.

„Nuotoliniame mokyme kiekvienas mokosi skirtingai: kai kuriems patinka skaityti, kai kuriems žiūrėti vaizdo įrašus, kitiems – paveikslėlius, vieni mėgsta vaizdo ir teksto mišinį, kiti – rimtus žaidimus (Rolland Sobral, 2020). Mokytojai, organizuodami pamokas, turi pagalvoti, kas jų klauso: medžiaga, rodoma vaikams, labai skiriasi nuo tos, kurią paskaitose mato studentai.

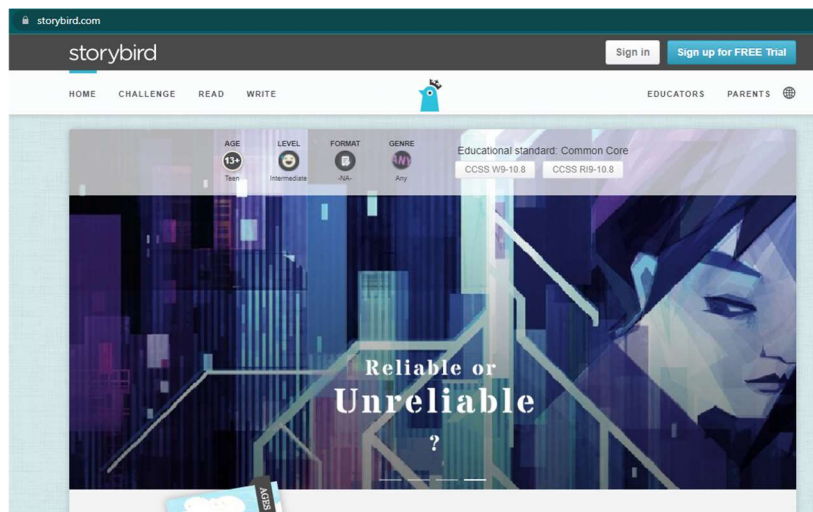
Pradinių klasių mokiniams labai naudinga ir dažnai naudojama priemonė yra kryžiažodžių modulis „karštos bulvės“, <https://hot-potatoes.en.uptodown.com/windows> (Rolland Sobral, 2020). Ikimokyklinio amžiaus vaikai ir pradinės mokyklos moksleiviai entuziastingai domisi technologijomis, todėl svarbu jaunesniesiems mokinukams skirti laiko žaidimams, skatinantiems naudotis vaizduote ir kurti. Integruojant technologijas stiprinami ne tik svarbiausi techniniai įgūdžiai, kurių reikia vaikams 21 a., tačiau taip pat skatinamas mokinių įsitraukimas ir gerinama mokymosi kokybė. Yra ir daugiau internetinių svetainių, kuriose pateikiami labiausiai paplitusių skaitmeninių priemonių ir užsiėmimų, kuriais pradinio ar ikimokyklinio ugdymo mokytojas gali pasinaudoti siekdamas geresnių rezultatų klasėje, sąrašai. Keletas stimuliuojančios veiklos pavyzdžių:

- *Žaidimai su skiemenimis.* Žaidžiama parodant kortelę su skiemenimis ir juos suplojant.
- *Rimavimo žaidimai.* Rodoma kortelė arba daiktas ir reikia sugalvoti žodžius, kurie su jais galėtų rimuotis.
- *Jutiminis indelis.* Raidės, skaičiai arba figūros paslėpiamos jutiminiame indelyje. Vienas jų ištraukiamas, o mokiniai turi jį atpažinti.
- *Paslapčių krepšys:* Rašteliai sudedami į krepšį, duodamos užuominos, o mokiniai turi atspėti kas tai.
- *Ko trūksta:* Rodomas dėklas su daiktais, tuomet jis uždengiamas, vienas daiktas pašalinamas ir mokiniai turi atspėti ko trūksta.
- *Piešimas su nurodytais pagalbinais pavyzdžiais.*
- *Pasidalinimas iššūkiomis.* Moksleiviai per vaizdo kamerą pavaizduoja savo iššūkio projektą. Iššūkiu gali būti skulptūra, mėgstamo patiekalo gamyba, piešinys ir t. t. (Pocket of preschool, 2022).

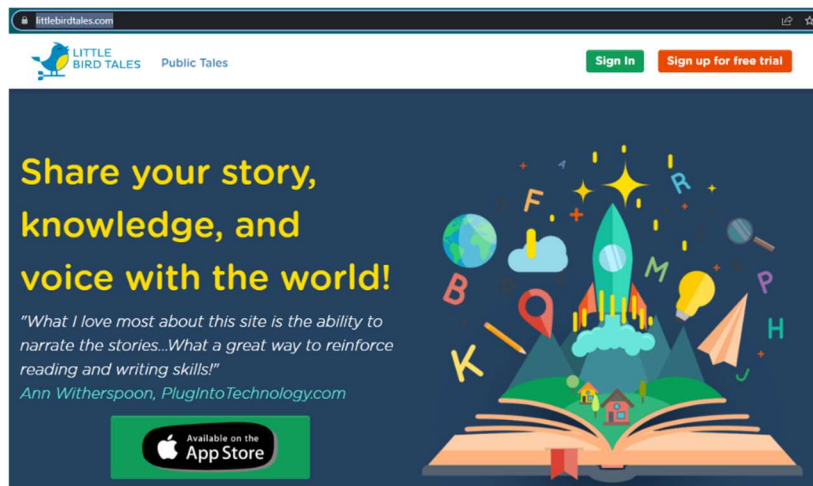
Įdomios priemonės, kuriomis galima pasinaudoti:

- Interaktyvios baltosios lentos. Elektroninės interaktyviosios lentos, tokios kaip SMART lenta (<https://www.smarttech.com/en/education>), leidžia valdyti elementus dideliame ekrane naudojant elektroninius rašiklius. Promethen Planet (<https://prometheanplanet.com/>) ir SMART Echange (<https://exchange.smarttech.com/#tab=0>) siūlo virš 60 tūkst. nemokamų mokymo išteklių ir užsiėmimų, skirtų išmaniajai lentai.

- Skaitmeninis pasakojimas. Keliuose internetinėse svetainėse vaikai skatinami pasitelkti savo kūrybines fantazijas ir kurti skaitmenines istorijas internete. Story Bird (<https://storybird.com/>) leidžia kurti vaizdines istorijas su piešinėliais, o Little Bird Tales (<https://littlebirdtales.com/>) – sukurti ir papasakoti pačių sugalvotus pasakojimus. Skaitmeninis pasakojimas ne tik išlaiko vaikų susidomėjimą, tačiau taip pat skatina abstraktų mąstymą (Reinen, n.d.).



Pav. Storybird svetainės pradinis puslapis



Pav. Little bird tales svetainės pradinis puslapis

Apibendrinant galima teigti, kad COVID-19 privertė mokyti internetinėje erdvėje: mokymosi dalyviai neturėjo kitos išeities ir privalėjo atsinaujinti, o tai smarkiai į priekį pastūmėjo e. mokymosi sektorių. Nuotolinio mokymosi srityje, nors pagrindinis dėmesys skiriamas mokiniams, tačiau mokytojas privalo būti veiksmingo mokymo ir mokymosi variklis, nuolat atsižvelgiantis į mokinių motyvaciją ir įvairių mokymo strategijų kūrimą (Rolland Sobral, 2020).

Internetinio mokymo ir mokymosi iššūkiai

Technologijomis grindžiamas mokymasis turi daug pranašumų ir galimybių tiek pedagogams, tiek mokiniams, tačiau jis nėra tinkamas ar prieinamas kiekvienam moksleiviui ar aplinkybei. Kliūtys gali būti socialinės, ekonominės ir fizinės, o mokyklos ne visuomet turi reikiamų išteklių, kad kompiuterinės / telekomunikacinės sistemos būtų prieinamos, todėl tam tikroms nepalankioje padėtyje esančioms moksleivių grupėms nesuteikiamos švietimo galimybės. (Berge ir Mrozowski, 1999). Pradinėse ir ikimokyklinio ugdymo mokyklose atsirado mokytojų ir tėvų bendradarbiavimo poreikis. Jaunesniems vaikams reikalinga tėvų pagalba užtikrinti sėkmingą mokymąsi internetu, nes šie neturi tokių technologinių įgūdžių, kaip suaugusieji (žodžių rašymas klaviatūra, dalinimasis failais ar namų darbų įkėlimas), tačiau geba atlikti paprastus veiksmus, pvz., išjungti mikrofoną, įjungti kamerą arba išeiti iš virtualaus susitikimo (Kim, 2020).

Gayatri (2020 m.) teigia, kad mažų vaikų globėjai atlieka labai svarbų vaidmenį internetiniame mokymesi, todėl mokytojai ir institucijos turėtų labiau į juos atsižvelgti. Tėvų laiko ir techninių įgūdžių stoka ir tam tikri įsitikinimai (t. y. nuotolinis mokymasis mažiau veiksmingas už tradicinį, kelia regėjimo problemas, pvz. ankstyvosios vaikystės miopiją, dėl prailginto ekrano laiko ir ribotos fizinės veiklos) gali turėti įtakos mokymosi procesui. Jei šalių vyriausybės tai įvertintų ir įsipareigotų atrasti veiksmingus sprendimus, kaip įvyko su mokytojais (suteikdamos žinių apie IRT ir kaip jų pagalba vesti pamokas), būtų galima įveikti daugiau kliūčių, kurios šiuo metu trukdo mokymąsi internetu.

Nepaisant to, jog dėl pandemijos institucijos skubiai ėmėsi veiksmų, kad užtikrintų jaunosios kartos švietimą, o tai paskatino technologinės infrastruktūros plėtrą pradinėse ir ikimokyklinėse mokyklose, didelių kliūčių vis dar yra. Nepakankama prieiga prie tinklo, mokinių ir mokytojų priešiškus naujiems metodams, paramos moksleiviams ir pedagogams bei tinkamo apmokymo ir techninės pagalbos trūkumas yra dažnos problemos, su kuriomis nuotoliniame ugdyme susiduria tiek mokiniai, tiek mokytojai.



Refleksija

Mokymas internetu reiškia ne tik gyvų užsiėmimų metu naudojamų priemonių perkėlimą į skaitmeninę platformą, bet ir geriausių sprendimų paiešką, kad tai, ko mokoma internetu, taptų įdomu ir interaktyvu.

1.2 Vaikų motyvacijos skatinimas



Trumpai

Dažniausiai mokiniai rečiau dalyvauja mokomuosiuose užsiėmimuose, kai jie vykdomi internetu. Šiame skyriuje pateikiami keletas praktinių pavyzdžių ir patarimų, kaip atkreipti moksleivių dėmesį ir padėti pasijusti motyvuotiems.



*Motyvacija
E. mokymasis
Mokytojų parengimas
Aktyvus mokymasis
Skaitmeniniai įgūdžiai*

Autorės: Carlotta Maria Crippa, Elena Mori, Vida Drąsutė



Motyvacija mokytis COVID-19 amžiuje

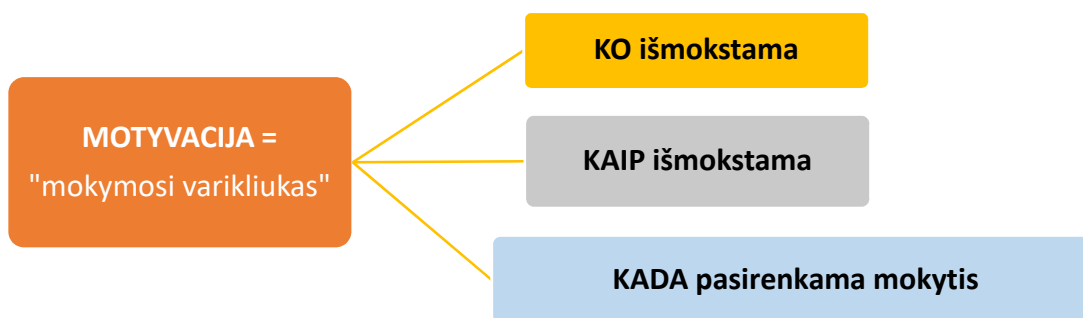
Mokymasis internetu gali būti laikomas geresniu už įprastinį, nes mokiniai ne tik įgyja „tradicinių“ žinių, tačiau tuo pačiu mokosi naudotis technologijomis. Moksleiviai išmoksta naudotis kompiuteriais, ugdo skaitmeninius įgūdžius ir vienu spustelėjimu gali mokytis bet kur ir bet kuriuo metu. Internetinis mokymasis naudingas tuo, kad tai smagi terpė, kuri sudomina mokinius. Nepaisant to, itin jauniems vaikams toks mokymasis gali sukelti sunkumų, tokių, kaip: dėmesio sutelkimo ir susidomėjimo stoka, kitų šeimos narių virtualios veiklos trukdžiai, riboti išteklių ir mokomoji medžiaga bei daugelis kitų veiksnių. Dėmesį išlaikyti buvo ypač sunku ikimokyklinio amžiaus vaikams. „Tokie veiksmai, kaip šokinėjimas ant kėdės, gulėjimas ant grindų arba augintinių ar žaislų demonstravimas virtualiai klasei, yra neišvengiami internetiniame ugdyme“ (Gayatri, 2020).

Mokytojams, pedagogams ir tėvams teko visiškai naujas iššūkis COVID-19 pandemijos metu, kai reikėjo priprasti prie pokyčių, atsiradusių dėl nepaprastosios padėties, o taip pat ir dėl kai kurių vaikų elgesio problemų. Iš tikrųjų įtampa, kurią patyrė labai maži vaikai izoliacijos laikotarpiu, neigiamai paveikė jų sveikatą, gerbūvį ir elgesį. Stresas pajėgus pakeisti smegenų struktūrą ir funkciją, o tai paveikia vaikų gebėjimą mokytis, įskaitant ir pažinimo ugdymą, kalbos lavinimą, socialinius ir emocinius įgūdžius (Gayatri,

2020). Įtemptas COVID-19 poveikis taip pat turėjo neigiamą įtaką ir mokinių įsitraukimui. Tyrimo, kurio metu buvo apklaustas 141 mokytojas iš viso pasaulio (vaikų darželių ir pradinė mokyklų pedagogai) atsakymų duomenimis, perėjimas prie virtualiojo švietimo sumažino mokinių įsitraukimą klasės užsiėmimuose dėl mažesnės bendravimo galimybės tarp mokytojo ir mokinių lyginant su gyvais užsiėmimais klasėje. Dėl tarpusavio ryšio stokos buvo sunku perteikti medžiagą ir išlaikyti kiekvieno moksleivio, ypač jauniausiojo, dėmesį (Taimur et al., 2021).

Vidinė ir išorinė motyvacija

Klausimas, kurį reikia nuodugniai išnagrinėti kalbant apie mokymosi internetu aplinką, o pastaraisiais metais į jį buvo itin kreipiamas dėmesys, yra motyvacija. Tai sudėtingas reiškinys, kurį verta tyrinėti, nes mokydami internetu moksleiviai linkę mažiau dalyvauti ir jiems stinga motyvacijos, jei mokomoji medžiaga ar užsiėmimai, kuriuos lanko, nėra kruopščiai parengti ir jei neatsižvelgiama į strategijas, kuriomis siekiama išlaikyti besimokančiųjų motyvaciją.



Motyvuoti mokiniai, tikėtina, labiau įsitrauks į iššūkį keliančius užsiėmimus tam, kad gilintų žinias ir gautų iš to naudos. Jie išradingesni, atkaklesni ir kūrybiškesni. Motyvacijos ir mokymosi ryšys itin svarbus, ypač kalbant apie ikimokyklinį ir pradinį ugdymą, kur vaikams reikia paskatinimo pasitelkiant įvairias priemones ir metodus, skirtus naujoms žinioms įsisavinti ir įgūdžiams ugdyti.

Anksčiau motyvacija buvo laikoma palyginti stabilia asmenine savybe, o tyrimai buvo labiau orientuoti į sėkmingai besimokančiųjų savybes, tačiau laikui bėgant šiai temai buvo skiriama vis daugiau dėmesio, ypač prasidėjus COVID-19 pandemijai. Dabar visuotinai žinoma, jog be motyvacijos mokiniai gali apskritai nebesimokyti, o tie, kurie mokėsi, galbūt nesugebės to pratęsti, jei procese susiduria su sunkumais. Kaip skatinti mokinių motyvaciją? Pirmiausia, svarbu atskirti skirtingus motyvacijos tipus ir priežastis tam, kad būtų galima žinoti, kokių veiksmų imtis. Iš tiesų buvo pabrėžta, kaip svarbu sukurti tinkamą motyvaciją vaikui. Motyvacija gali būti dvejopa:

- *vidinė*, tai reiškia, jog veikla užsiimama tik tam, kad ja užsiimti.
- *išorinė*, tai reiškia, kad veikla užsiimama ne tik dėl malonumo, bet ir dėl kokio nors tikslo.

Tyrimai parodė, kad žmonės, kuriuos skatina vidinė motyvacija, į užsiėmimą įsitraukia labiau, o veiksmų rezultatas būna geresnis (Li, 2022). Dėl to taisyklės, bauginimai ar premijos, kuriomis mokytojai ir tėvai, kaip išoriniais motyvais, skatina vaikų motyvaciją, ne visada turi norimą poveikį.



Pav. „Išorinė ir Vidinė motyvacija“. Cherry K. (2022). Išorinė ir Vidinė motyvacija: kokie jų skirtumai? paveikslėlis priklauso Verywell / Joshua Seong. Verywell Mind ([source link](#))

Tai nereiškia, kad išorinės motyvacijos reiktų vengti. Kita vertus, kai trūksta vidinių motyvų, išorinė motyvacija, o ypač taip vadinamas „integruotas reguliavimas“, gali pagelbėti. Iš tikrųjų svarbu pažymėti, kad yra keturi išorinės motyvacijos tipai:

Išorinė motyvacija	1. Išorinis Reguliavimas	2. Įvestasis Reguliavimas	3. Reguliavimas per identifikavimą	4. Integruotas reguliavimas
Savybės	Tyčinis elgesys arba veikla, valdoma išorinių šaltinių ar veiksmų.	Užsiėmimas veikla dėl vidinio spaudimo.	Tyčinis elgesys arba veikla atliekama dėl paties pasirinkto tikslo.	Žmogus permąsto, suvokia priežastį, įvertina, ar ji atitinka jo vertybes ir poreikius. Galiausiai imasi veiklos.

Žr. „Išorinės motyvacijos tipai“

Lentelę sudarė straipsnio autoriai: Brown E. (2022). Keturi išorinės motyvacijos tipai. ([šaltinio puslapis](#))

Ši klasifikacija labai svarbi siekiant suprasti, kaip veikti klasėje ir virtualioje aplinkoje, siekiant skatinti mokinių motyvaciją mokytis. Supratęs, kokio tipo motyvacija pageidautina, reikia mėginti įsivaizduoti, kaip ją paskatinti ir išsiaiškinti, kas ir kaip galėtų tą padaryti. Pagrindiniai suaugusieji asmenys mokymosi internetu metu yra mokytojai ir tėvai.

Iš tiesų, tėvų dalyvavimo lygis taip pat lėmė sėkmingą virtualių mokymąsi vaikams. Tiesą sakant, jei tėvų vaidmuo apskritai laikomas itin svarbiu vaikų mokymosi procese, tai jis tampa dar svarbesniu mokantis internetu. Viena vertus, dėl pagrindinių žinių ir įgūdžių, reikalingų prisitaikyti prie visos virtualiojo švietimo programos, stokos, kai kurie tėvai nusivylė ir nebuvo linkę bendradarbiauti. Kita vertus, kiti tėvai atrado puikių strategijų, kaip sudominti vaikus virtualiuoju mokymu. Svarbu paminėti, kad stresas ir nusivylimas gali būti užkrečiami, todėl, siekiant skatinti vaikų dėmesį, būtina sukurti aplinką be streso (Li, 2022). Todėl svarbu, kad tėvai teigiamai dalyvautų vaiko mokymosi procese, pavyzdžiui, padrąsintų ir palaikytų.

Be to, mokytojai atlieka esminį vaidmenį darant įtaką mokinių motyvacijai (Che Soh et al., 2021). Taip pat, kaip ir stresas, motyvacija kartais „užkrečiama“. Tiesą sakant, mokytojų motyvacijos stoka, kurią sukelia daugybė įvairių veiksnių (virtualaus mokymo patirties trūkumas, būtinybė keisti mokymo metodus ir t. t.), gali sumažinti ir mokinių motyvaciją. Tačiau abišaliu ir priešingu požiūriu, moksleivių motyvacijos trūkumas itin paveikė mokytojų motyvaciją (Meşe and Sevilen, 2021). Tad kaip mokytojams paskatinti mokinių motyvaciją internetinių mokymų metu? Kitoje skiltyje pateikti keli patarimai, kurie gali praversti siekiant šio tikslo.

Kaip skatinti motyvaciją mokymosi internetu metu

Kaip jau buvo minėta, moksleivių motyvacija mokytis labai svarbi siekiant pedagoginių tikslų ir mokymosi rezultatų, o pradinio ugdymo mokytojų požiūris ir įgūdžiai naudojant technologijas taip pat paveikia vaikų motyvaciją ir mokymąsi (Kim, 2020). Šiame kontekste, mokytojai turėtų skatinti ir išlaikyti moksleivių motyvaciją mokytis ir virtualioje klasėje, ir savarankiškai, o taip pat rasti būdų, kaip skatinti mokinių entuziasmą (Dwijuliani et al., 2020).

Viena iš strategijų, kurią dažniausiai sėkmingai naudoja mokytojai, yra apjungti skirtingus mokymosi metodus tam, kad mokiniai liktų susidomėję. Pavyzdžiui, žaidimais grindžiamas mokymasis tapo efektyviu mokymo būdu ne tik ugdant pažintinius ir nepažintinius gebėjimus, o taip pat ir skatinant motyvaciją mokytis. (Loveless, n.d.). Kitą svarbų vaidmenį atlieka VARK modelis ir jo keturi mokymosi stiliai – vizualusis, klausomasis, skaitomasis ir rašomasis, bei kinestetinis (Loveless, n.d.).

Kiekvienas vaikas geriausiai mokosi taikydamas vieną ar daugiau išvardytų mokymosi stilių. Juos naudojant kartu toje pačioje pamokoje ir teikiant stimulus, priklausančius šiems keturiems mokymosi stiliams, galima užtikrinti, jog vaikai geriau suvoks motyvacijos skatinimą ir dėstomą medžiagą (Sphero team, 2020).

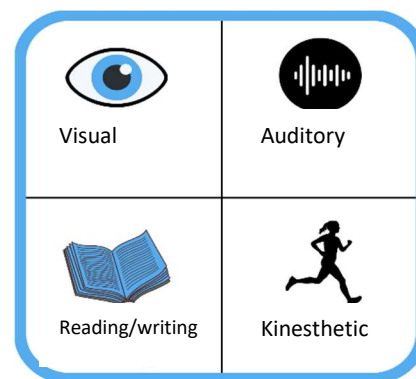


Fig. "The VARK model"

Dauguma mokytojų pasiūlė internetinėms pamokoms naudoti praktinę ir interaktyvią veiklą, kūrybiškai perteikiant mokymo metodus. Išvengti monotonijos galima pasitelkiant įvairias skaitmenines platformas,

įrankius ir taikomąsias programas. Surinkti duomenys parodė, jog socialinė sąveika, bendravimas ir santykių kūrimas atlieka svarbų vaidmenį virtualiame švietime, pripažįstant, jog skaitmeninis mokymasis jau sukuria fizinį atstumą. Todėl mokytojai rekomendavo mažinti klasių dydžius virtualioje aplinkoje tam, kad būtų užtikrintas bendravimas (to didelėje klasėje padaryti nepavyksta) ir mokinių įsitraukimas. Tokiu būdu mažinant mokytojo ir moksleivių santykį ne tik būtų aukštinama mokytojo ir mokinio sąveika, tačiau ir mokinių tarpusavio ryšys.

Anot mokytojų požiūrio, organizuojant individualius virtualius susitikimus su kiekvienu mokiniu, ypač iškilus neaiškumams, skatinama sąveiką ir dalyvavimas klasės užsiėmimuose. Kai kurie mokytojai paminėjo socialines platformas, kurias galima panaudoti kaip įrankį mokymosi medžiagai įkelti ir pasidalinti mokymosi turiniu su mokiniais ir jų tėvais (Taimur et al., 2021).

Keletas patarimų e. mokymui:

- Pašalinti kliūtis. Iš anksto spręsti mokymo medžiagos prieinamumo, išlaidų, technologinių įgūdžių, raštingumo ir perkeliavimo klausimus.
- Suteikti mokiniams savęs įvertinimo priemonę, skirtą pasiruošti mokymuisi internetu.
- Užtikrinimas padeda. Numatyti bendras problemas, pasiūlyti sprendimus, atitinkančius mokinių aplinkybes, ir užtikrinti, jog pagalba būtų suteikiama, kai jos paprašo moksleiviai arba jų tėvai.
- Išlaikyti paprastumą. Paruošti mokymosi aplinką taip, jog ši būtų patraukli, priimtina, nesunkiai pasiekama ir naršoma, neperkrauta, lengvai naudojama.
- Sukurti moksleivių bendruomenę. Skatinti bendraamžių tarpusavio sąveiką ir paramą, sudaryti sąlygas bendradarbiauti ir mokytis (Donohue et al., 2007).
- Bendradarbiauti su šeimomis. Paprašyti tėvų laikyti ikimokyklinio ugdymo rinkinį su medžiaga, tinkama pamokoms, dažnai randama namuose. Tai gali pagelbėti išlaikant mokymosi aplinką namuose tvarkingą.
- Sutrumpinkite veiklą. Bendraujant gyvai, vaikai gali išlaikyti dėmesį viename būrelyje ar visoje grupėje iki 10 minučių, tačiau tas pats užsiėmimas jų dėmesio gali visai nepatraukti, jei jis stebimas per Google Classroom ar Zoom, tad naudinga pamoką suskirstyti dalimis.
- Paskatinkite vaikus pajudėti. Kaitaliokite pamoką tarp aktyvios ir pasyvios veiklos tam, kad išlaikytumėte vaikų dėmesį. Tai gali būti grupinės fizinės užduotys, pavyzdžiui, šokis, ar lobių medžioklė namuose. Tokiais užsiėmimais turėtų būti dalijamasi internetu ir jie turėtų būti aptariami (Edutopia, 2020).



Refleksija

Mokymo užsiėmimų perkėlimas į virtualųjį pasaulį verčia mokytojus permąstyti, kaip turi vykti pamokos. Tinkamas skaitmeninių, didaktinių ir kūrybinių įgūdžių derinys leis mokytojams neprarasti mokinių dėmesio net ir internetinėje erdvėje.

1.3 Klasės valdymas ir internetinis planavimas



Trumpai

Yra didžiulis skirtumas tarp vadovavimo internetinei klasei ir vadovavimo tiesioginei paskaitai. Norėdami veiksmingai mokyti internetu, mokytojai turi saugotis skirtumų, kuriuos lemia skaitmeninės priemonės. Šiame skyriuje pateikiama naudingos informacijos ir patarimų, kaip geriau planuoti ir valdyti internetines pamokas.



*Mokymas internetu
Skaitmeninės priemonės
Klasės valdymas
UDL
mišrus mokymasis*



Autoriai: Elena Mori, Carlotta Maria Crippa, Sigitas Drąsutis

Duomenys rodo, kad internetinis švietimas geriausiai veikia kaip dinamiška, tarpusavyje susijusių komponentų sistema, kurios įgyvendinimas gali skirtis priklausomai nuo konteksto. Kartu šie komponentai skatina mokymosi bendruomenę, kuri vadovaujasi pedagogika ir apima įvairių veiklą, lanksčiai vykdyti mokymąsi. Sudedamąsias dalis galima pritaikyti, sujungti arba pašalinti pagal poreikį, todėl mokytojai gali pritaikyti turinio perteikimą, kad pasiektų konkrečius mokymo programos tikslus. Atliktų tyrimų faktai taip pat rodo, kad mokymasis bendradarbiaujant internetinėje aplinkoje gerina mokinių mokymąsi labiau nei individualus mokymasis ir, kad sąveika yra būtina (Simonson et al., 2011). Technologijos gali padėti mokymuisi išeiti už klasės ribų ir pasinaudoti mokymosi galimybėmis, kurias galima rasti kitose, ne mokykloje esančiose aplinkose.

Yra keletas bendrųjų principų, kurie buvo sėkmingai įgyvendinti mokantis internetu ir į kuriuos svarbu atsižvelgti planuojant ir valdant mokymąsi internetu klasėje. Apie tai toliau šiame poskyryje.

Universalus dizainas

Visi besimokantieji, įskaitant specialiųjų poreikių turinčius asmenis, turėtų turėti galimybę naudotis technologijomis paremta mokymosi patirtimi. Skaitmeninių priemonių techninė ir programinė įranga jau pagal nutylėjimą turėtų užtikrinti visų mokymosi dalyvių mokymosi prieinamumą. Idėja, kad priemonės turėtų būti pritaikytos prie naudotojų poreikių, kilo iš architektūros, kur ši sąvoka vadinama "universaliojo dizainu". Ši sąvoka reiškia, kad statomi pastatai, kuriuose sudaromos įvairios prieigos galimybės, pavyzdžiui, rampos, automatinės durys arba ženklai Brailio raštu. Taip šiuolaikiniai pastatai tampa prieinami visiems. Švietimo sektoriuje ši praktika vadinama "universaliojo mokymosi dizainu" (angl. Universal Design for Learning, UDL) ir apima visiems mokiniams pritaikytą mokymo priemonių pritaikymą. Kalbant apie švietimo technologijas, tai gali apimti tokių funkcijų, kaip teksto keitimas į girdimą kalbą, kalbos keitimas į tekstą, padidintas šriftas, spalvų kontrastai, žodynai ir žodynėliai, diegimą. Kad būtų užtikrinta visuotinė prieiga, tokios funkcijos turėtų būti integruotos ir į techninę, ir į programinę įrangą.

Universalaus mokymo dizaino taikymas grindžiamas trimis pagrindiniais principais:

1. **Įvairių vaizdavimo priemonių naudojimas.** Suteikite daugybę vaizdavimo priemonių, kad mokiniai galėtų prieiti prie informacijos daugiau nei vienu būdu. Pavyzdžiui, tam gali būti naudojamos skaitmeninės knygos, specializuota programinė įranga ir interneto svetainės bei ekrano skaitytuvai, turintys tokias funkcijas kaip teksto keitimas į kalbą, keičiamas spalvų kontrastas, keičiamas teksto dydis ar skirtingų skaitymo lygių pasirinkimas.
2. **Įvairių raiškos priemonių naudojimas.** Suteikite besimokantiems įvairias raiškos priemones, kad visi mokiniai galėtų pademonstruoti ir išreikšti tai, ką žino. Pavyzdžiui, prireikus suteikite galimybę pasirinkti, kaip jie gali išreikšti savo mokymąsi, o tai gali būti tokios galimybės kaip rašymas, sąvokų žemėlapių sudarymas internete arba kalbos į tekstą programos.
3. **Įvairių įsitraukimo priemonių naudojimas.** Suteikite įvairias įsitraukimo priemones, užtikrindami, kad visi mokiniai jaustų susidomėjimą ir motyvaciją mokytis. Šis principas įgyvendinamas, pavyzdžiui, siūlant įvairių didaktinę veiklą, kuri suteikia galimybę visiems mokiniams mokytis taip, kaip jiems patinka, arba pateikiant skirtingą turinį, kuris gali skatinti individualius interesus. Ne mažiau svarbu siūlyti galimybes, kurios didina bendradarbiavimą ir padeda mokytis.

	Pateikite kelias ĮSITRAUKIMO PRIEMONES	Pateikite kelias ATSTOVAVIMO PRIEMONES	Pateikite kelias VEIKSMŲ IR IŠRAIŠKOS PRIEMONES
	Mokymosi „KODĖL“ įtraukimo būdų įvairovė	Mokymosi „Ką“ Informacijos pateikimo ir pristatymo būdų įvairovė	Mokymosi „Kaip“ Veiklos ir raiškos būdų įvairovė
Prieiga	Suteikite galimybes įdarbinimo interesams <ul style="list-style-type: none"> • Optimizuokite asmeninį pasirinkimą ir savarankiškumą • Optimizuokite svarbą, vertę ir autentiškumą • Sumažinkite gresmes ir trukdžius 	Suteikite galimybes Suvokimui <ul style="list-style-type: none"> • Pasiūlykite informacijos vaizdavimo pritaikymo būdus • Siūlykite alternatyvius klausos informacijos šaltinius • Siūlykite alternatyvas vaizdinei informacijai 	Suteikite galimybes Fiziniam veiksmams <ul style="list-style-type: none"> • Įvairūs reagavimo ir navigacijos metodai • Optimizuokite galimybę naudotis priemonėmis ir pagalbinėmis technologijomis
Sukurkite	Suteikite galimybes Nuolatinėms pastangoms ir atkaklumui <ul style="list-style-type: none"> • Padidinkite tikslų ir uždavinių svarbą • Keiskite reikalavimus ir išteklius, kad optimizuotumėte uždavinius • Skatinkite bendradarbiavimą ir bendruomenę • Padidinkite įgūdžius orientuotus į grįžtamąjį ryšį 	Suteikite galimybes Kalbai ir simboliams <ul style="list-style-type: none"> • Išsiaiškinkite žodyną ir simbolius • Išsiaiškinkite sakinio sandarą ir struktūrą • Padėkite išsifruoti tekstą, matematinius užrašus ir simbolius. • Skatinkite skirtingų kalbų pažinimą • Iliustruokite įvairiomis priemonėmis 	Suteikite galimybes Saviraiškai ir bendravimui <ul style="list-style-type: none"> • Bendravimui naudokite įvairias komunikacijos priemones • Naudokite keletą formavimo ir komponavimo priemonių • Plėtoti kalbos įgūdžius, teikiant įvairaus lygio paramą praktikoje ir veikloje
Internalizuokite	Suteikite galimybes Savireguliacijai <ul style="list-style-type: none"> • Skatinkite lūkesčius ir įsitikinimus, kurie optimizuoja motyvaciją • Palengvinti asmeninius susidorojimo įgūdžius ir strategijas. • Tobulinti savęs vertinimą ir refleksiją 	Suteikite galimybes Supratingumui <ul style="list-style-type: none"> • Suaktyvinkite arba pateikite bendrąsias žinias. • Išryškinkite modelius, svarbiausius bruožus, svarbiausias idėjas ir ryšius. • Vadovas informacijos apdorojimui ir vizualizavimui • Maksimaliai padidinkite duomenų perdavimą ir apibendrinimą 	Suteikite galimybes Vykdomosioms funkcijoms <ul style="list-style-type: none"> • Vadovauti tinkamam tikslų nustatymui • Pagalba planavimui ir strategijos kūrimui • Palengvinti informacijos ir išteklių valdymą • Stiprinti pažangos stebėjimo gebėjimus

Pav. Trys universalaus dizaino mokymuisi principai (Šaltinis: [Teaching Gateway](#))

Personalizuotas mokymasis

“Personalizuotas mokymasis” tai mokymosi būdas kai mokymosi tikslai ir poreikiai tampa technologinių įrankių pagrindu, jie gali sukurti įdomesnę ir tinkamesnę patirtį, pritaikytą kiekvienam mokiniui. Ši

praktika vadinama „**Personalizuotu mokymusi**”, t.y. kai mokymas, pritaikytas prie besimokančiojo tempo ir konkrečių poreikių. Taip mokymosi veikla tampa prasminga ir aktuali besimokantiesiems, kuriuos j ją veda jų asmeniniai interesai.

Svarbu pasinaudoti šia informacija ir sudaryti internetinės klasės valdymo planą, kuris būtų pritaikytas mokiniam ir suteiktų daugybę interaktyvaus mokymosi galimybių.

Mišrusis mokymasis

„**Mišrusis mokymasis**” reiškia skaitmeninio ir klasikinio mokymo taikymą vienu metu. Nors, palyginti su individualizuotu mokymusi, šis metodas ir yra ribotesnis, jis leidžia mokiniams patiems reguliuoti savo mokymąsi. Mišrusis mokymasis - tai skirtingos mokymo sąlygos, dėl kurių studentai praleidžia laiką akis į akį didelėse grupėse su mokytojais arba mažose grupėse su dėstytojais, o kartais konfrontuoja savo požiūrius ir idėjas su bendraamžiais, suteikdamas jiems galimybę mokytis vieniems iš kitų. Taikant mišrųjį mokymąsi, erdvės pertvarkomos taip, kad būtų sukurtos įvairios technologijomis pagrįstos mokymosi zonos, kuriose galima bendradarbiauti, neformaliai mokytis ir mokytis individualiai. Taikydami šią ir kitas mokymo metodikas, mokytojai turi iš naujo įsivaizduoti, kaip organizuojamos fizinės erdvės, kad būtų lengviau mokytis bendradarbiaujant naudojant skaitmenines priemones.

Kai kurios aplinkybės, kurias mokytojai turėtų apsvarstyti norėdami įgyvendinti mišrųjį mokymąsi, yra šios:

1. Ar aplinka yra pakankamai lanksti, kad joje būtų galima taikyti pasirinktus technologijomis paremtus mokymosi modelius ir praktiką?
2. Ar erdvė, kurioje pedagogas vykdo visos klasės mokymą, taip pat gali būti pakeista taip, kad palengvintų individualią praktiką ir tyrimus internete?
3. Ar fizinės erdvės yra tinkamos individualiam ir bendram darbui?

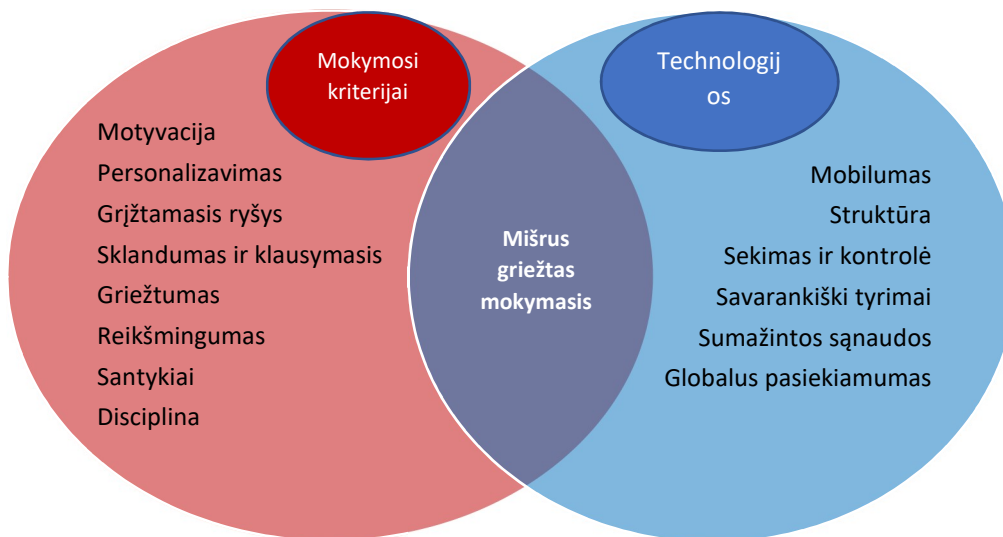


Fig. Graphical representation of Blended Learning

Norint įtraukti įvairaus amžiaus mokinius į mišriojo mokymosi edukacinę veiklą, reikia sukurti interaktyvias ir patrauklias virtualias klases. Mokytojai gali valdyti savo internetines klases iš anksto pasiruošę ir sukūrę šias savybes turinčias sistemas. Jei jie tai padarys,

mokytojams nereikės sutelkti savo pastangų į elgesio nukreipimą internetinėse klasėse, ir jie galės daugiau laiko skirti mokinių rezultatams ir akademiniams pasiekimams.

Rekomendacijos internetinių klasių planavimui ir valdymui

Kalbant apie ikimokyklinio amžiaus vaikų mokymąsi internetu, reikia atsižvelgti į tam tikrus elementus, kad skaitmeninės technologijos būtų įtrauktos į jų veiklą. Toliau pateikiamos kelios strategijos, kurias mokytojai, planuodami ir valdydami savo veiklą, gali taikyti įgyvendindami mokymąsi internetu:

- **Veiklos turi būti trumpos**

Ikimokyklinio amžiaus vaikų dėmesys yra trumpas, o dar trumpesnis jis būna tada, kai vaikams tenka dalyvauti vaizdo konferencijose. Iš tikrųjų gerai žinoma, kad žmonėms reikia daugiau laiko, pastangų ir dėmesio užsiėmimams internetu nei tradiciniams užsiėmimams.

Vaikai yra tokie patys. Gyvoje aplinkoje, jie galėtų sėdėti ratelyje iki 10 minučių ir atlikti siūlomą veiklą. Tačiau internetu tos pačios veiklos per tą patį laiką atlikti neįmanoma, nes dėmesys sutrumpėja. Geriausias būdas išvengti šios problemos - suskaidyti pamoką į nedideles dalis, į kurias būtų įterpta daug judesio. Vaikai jausis laimingesni ir labiau įsitraukę, to net nepastebėdami!

- **Skatinkite vaikus pajudėti**

Labai svarbu pamokos ritmą retkarčiais pertraukti fizine veikla. Tai darydami mokytojai pagerins pamokos ritmą ir padės vaikams jaustis labiau motyvuotiems kitai veiklai. Geras fizinės veiklos, kurią galima atlikti klasėje, pavyzdys gali būti šokis dainuojant, nes vaikai labai vertina dainavimą ir šokį internete. Vaikams tai puikus būdas įsitraukti į ekraną, nes jame pateikiamos paprastos ir smagios instrukcijos. Be to, jas lengva išversti į internetinį formatą. Tai taip pat gali būti organizuojama kaip visos mokyklos dainavimas arba mokytojai gali tiesiog paleisti muziką, kad pritrauktų kai kurių labiau išsiblaškiusių vaikų dėmesį.

- **Laikykites rutinos**

Kaip ir tiesioginio mokymo metu, vaikams reikia rutinos, kad sklandžiau pereitų iš vienos veiklos į kitą. Mokytojai gali laisvai nustatyti jiems priimtina tvarką. Jie gali pradėti dieną dainuodami dainelę ir paskui skaitydami knygą arba pradėti dieną „rimtesne veikla“ ir suplanuoti dinamiškesnes užduotis, kad vaikai įkrautų baterijas. Taip pat gera idėja yra parodyti tvarkaraštį ekrane arba išvakarėse pasidalinti jo kopija. Tai gali padėti vaikams suprasti, ko tikėtis virtualios pamokos metu.

- **Pasirūpinkite, kad jūsų pamoka atliktų dvigubą funkciją**

Daugelis ikimokyklinio ugdymo užsiėmimų galėtų būti skirti padėti vaikams ugdyti kelis įgūdžius, pavyzdžiui, raštingumą, kalbą, vykdomosios funkcijos įgūdžius, loginį mąstymą ir net socialinius bei emocinius įgūdžius.

Tokios temos, kaip „4 metų laikai“, galėtų būti puiki proga su vaikais aptarti gamtos mokslų, ekologijos, matematikos, literatūros ir daugelį kitų dalykų.

- **Knygas rodykite tiesiai ekrane**

Užuot garsiai skaitę ir laikę knygą, mokytojai turėtų rodyti ją tiesiai ekrane, nes dauguma vaikų mieliau patys matytų paveikslėlius. Geras būdas tai padaryti - naudoti elektroninę knygą, taip pat galima sukurti virtualią knygą iš vaikų darbų, naudojant tokią platformą kaip „Book Creator“, kurią taip pat galima lengvai peržiūrėti ekrane ir elektroniniu būdu pasidalinti su visa klase.

- **Naudokite skatinimo priemones ir būdus**

Paskatos yra geras būdas skatinti susidomėjimą ir aktyviai įtraukti bet kokio amžiaus vaikus ir mokinius. Skatinimo priemonės reikėtų parinkti atsižvelgiant į mokinių amžių ir interesus. Kartu su smagia ir įtraukiančia veikla apčiuopiami arba skaitmeniniai apdovanojimai padeda didinti mokinių entuziazmą ir savigarbą. Keletas pavyzdžių: „Kick-board“ taškai, virtualios klasės ekskursijos, parodymai ir pasakojimai ar virtualūs pietūs.

- **Skaitmeniniai žaidimai**

Gerai suprojektuoti žaidimai gali suteikti stiprios interaktyvios patirties, kuri gali paskatinti mažų vaikų mokymąsi, įgūdžių ugdymą ir sveiką vystymąsi (Lieberman, 2006; Thai, Lowenstein, Ching ir Rejeski, 2009). Skirtingai nuo kitų interaktyviosios medijos formų, skaitmeniniai žaidimai yra taisyklėmis grindžiamos sistemos, kurios apima iššūkius siekiant tikslo, o žaidėjas gauna grįžtamąjį ryšį apie savo pažangą. Žaidimas suteikia galimybių tyrinėti, eksperimentuoti ir manipuliuoti, o tai yra labai svarbu norint suprasti pagrindines sąvokas ir kurti žinias (Bredenkamp ir Copple, 1997). Žaisdami vaikai taip pat lavina vaizduotę ir kūrybiškumą, o tai yra pagrindiniai įgūdžiai, padedantys veiksmingai ugdyti pažintinius ir emocinius įgūdžius bei siekti akademinės sėkmės. Kai skaitmeniniai žaidimai kuriami taip, kad atitiktų vaikų interesus ir gebėjimus, jų norą žaisti ir tyrinėti bei jų vidinį poreikį žinoti, mažieji mokiniai turės daugiau galimybių ugdyti ir stiprinti savo iniciatyvą, smalsumą, pastabumą, savarankiškumą, darbštumą, kompetenciją ir meilę mokymuisi (Bredenkamp & Copple, 1997; California Department of Education, 2000; Dodge, 2004; Kagan, Scott-Little, & Frelow, 2003).

Toliau pateikiame keletą pastebėjimų, kuriuos siūlome apsvarstyti naudodami skaitmeninius žaidimus:

- Naudojimas turėtų būti aiškus, intuityvus ir paprastas naudoti. Mokytojai turi įvertinti laiką, reikalingą iššūkiams įveikti, kad mokiniai turėtų pakankamai laiko užbaigti žaidimo lygius ir pasinaudoti jų mokomosiomis funkcijomis.
- Mokytojai turėtų užtikrinti, kad žaidimo tikslai būtų aiškiai nurodyti, kad vaikai tiksliai žinotų, ką jie turi padaryti.
- Žaidėjams teikiamas grįžtamasis ryšys turėtų būti švelnus. Ypač svarbus papildymas galėtų būti žodiniai nurodymai, nes jie padeda išlaikyti vaikų dėmesį.

Be praktinių sumetimų, mokytojai turėtų nustatyti, ar skaitmeninio žaidimo turinys yra tinkamas mokiniams pagal amžių ir turinį. Šį pasirinkimą palengvina šiuolaikiniai reitingavimo standartai, pavyzdžiui, „PEGIXXVII“ (Pan European Game Information). „PEGIXXVII“ palaiko dauguma žaidimų leidėjų ir kūrėjų Europoje, ir jis padeda užtikrinti, kad žaidimo turinys būtų tinkamas jo tikslinei auditorijai.



Refleksija

Vienas svarbiausių dalykų, kuriuos reikia turėti omenyje planuojant internetines pamokas, yra tai, kad vaizdo konferencijos yra labiau varginančios nei tiesioginės paskaitos. Mokytojai turėtų būti trumpi ir daryti pertraukėles su įdomesne fizine veikla.

1.4. Sinchroninės ir asinchroninės veiklos. Akivaizdinės, mišrios ir hibridinės pamokos



Abstract

Šiame skyriuje dalijamasi nuotolinio mokymosi patirtimi organizuojant užsiėmimus sinchroniniu ir asinchroniniu būdu 3-7 metų vaikams. Aptariama sinchroninė ir asinchroninė veikla, tiesioginė, mišrios ir mišrios pamokos, savaitinė mokymo programa ir mišrus pamokų planas..



*Nuotolinės pamokos
 Sinchroninės pamokos
 Asinchroninės pamokos
 Mišrios pamokos
 Hibridinės pamokos
 Vaikai, mokytojai, tėvai*

Autoriai: Virginija Paužienė, Daiva Barkauskienė, Raminta Šarkauskienė



Nuotolinis mokymas

Pagal ugdymosi laiką nuotolinis mokymasis skirstomas į tris tipus:

Sinchroninis nuotolinis mokymas/is	vyksta fiksuotu laiku ir tam tikroje e. vietoje, pavyzdžiui, naudojant vaizdo ar garso konferencijų būdą
Asinchroninis nuotolinis mokymas/is	vyksta bet kur ir bet kuriuo metu, bendraujama naudojantis informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis ar paprastu paštu
Mišrusis nuotolinis mokymas/is	yra sinchroninio ir asinchroninio mokymosi elementų

Pradėję dirbti nuotoliniu būdu ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo mokytojai susidūrė ir su daugybe kitų klausimų bei neaiškumų: kaip vesti pamokas nuotoliniu būdu, kiek per dieną ar savaitę vesti sinchroninių vaizdo pamokų, kiek asinchroninių, kaip teisingai ir kokybiškai naudotis skaitmeninėmis ugdymo priemonėmis, kaip mokiniai gaus mokomąją medžiagą, kur jie įkels savo darbus. Pereinant nuo ugdymo klasėje prie ugdymo nuotoliniu būdu nesikeičia ugdymo tikslai ir metodai.

Sinchroninė ir asinchroninė veikla

Ugdymo proceso organizavimas nuotoliniu būdu: ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogai susitaria tarpusavyje dėl savaitės temos, pasirenka ugdomąją medžiagą ir užduotis, susitariama ir dėl sinchroninių bei asinchroninių veiklų trukmės ir dažnumo. Dirbant su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais yra ypač svarbu, tinkamas laiko pasirinkimas tiek dėl laiko praleidžiamo prie ekranų, tiek dėl dėmesio išlaikymo.

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogai parengia ugdymo veiklų planą savaitei: ugdymo plane numatytos užduotys siunčiamos ugdytinių tėvams pagal susitarimą kiekvieną dieną arba savaitei, vaikai savarankiškai arba su suaugusiųjų pagalba atlieka užduotis ir gautą rezultatą atsiunčia mokytojui sutartu laiku ir būdu.

Organizuojant sinchroninę ir asinchroninę ugdymą pedagogai su vaikų tėvais susitaria:

- dėl nuotolinės ugdymosi aplinkos pasirinkimo;
- dėl grįžtamojo ryšio suteikimo;
- individualiai suderina su tėvais virtualaus bendravimo laiką;
- dėl ugdomųjų veiklų įtraukimo į kasdieninę veiklą namuose ar lauke.
- sukuria (ar naudojami jau esančiomis) uždaras „Facebook“ grupes, kuriose talpinama ugdymosi medžiagą arba naudojami e. dienyne ir pakviečia grupės tėvus prisijungti;
- pedagogai ugdymo procesą planuoja, vaikų pasiekimus fiksuoja e. dienyne priemonėmis;
- ugdytiniams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių, individualias ugdymo užduotis pateikia logopedas, el. dienyne. Dėl užduočių pateikimo ir grįžtamojo ryšio su ugdytinių tėvais susitariama individualiai;
- su tėvais bendraujama ir bendradarbiaujama per el. dienyne, el. paštu, telefonu, messenger, facebook;
- meninio ugdymo mokytojai (šokių, muzikos, teatro, keramikos mokytojai) nuotolinio ugdymo užduotis savaitei siunčia grupių pedagogams, naudodamasis e. dienyne, facebook gr. ar kt. priemonėmis.



Toliau pateikiamas ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo savaitės plano struktūrinės dalys-lentelė, skirta tėvams, mokytojams, administracijai, kuriuo vadovaudamiesi tėvai perteikia informaciją ir užduotis vaikams.

Kiekvieną pirmadienį jungiantis į nuotolinę veiklą su vaikais būdavo trumpai aptariama savaitės tema ir veiklos, o kiekvieną penktadienį vaikai dalindavosi savo patirtimis. Todėl pirmadieniai būdavo skirti temos pristatymui, o penktadieniai – refleksijai.

KAUNO MOKYKLA-DARŽELIS "ŠVIESA"
IKIMOKYKLINIO UGDYMO SODYBOS
MOKINIO NUOTOLINIO UGDYMO(SI) SAVAITĖS PLANAS

Mūsų laukia įdomus išbandymas – mokymasis per atstumą.

Kartu patirsime daug naujų išbandymų ir patirčių. Kartu mokysimės, klysimė, tobulėsime.

Svarbu planuoti laiką taip, kad visas paskirtas užduotis atliktum laiku ir nenukentėtų poilsio laikas.

SAVAITĖS TEMA:

Savaitės diena	Pamokos tema	Darbas sąsiuvinyje/ užduočių lape/ pratybose	Papildoma medžiaga, nuorodos	Refleksija, klausimai, klaidos pastebėjimai

- Individualūs pokalbiai su mokytoju vyksta pasirinktu interaktyviu būdu, sutartu laiku, skambučiui skirta iki 10 min.
- Klasės konferencinis skambutis – dalyvaujame VISI, pirmadienį 12 val.
- Klasės konferencinis skambutis REFLEKSIJA: dalyvaujame VISI, penktadienį 12 val.

Savaitės pabaigoje, iš tėvų atsiųstų nuotraukų, mokytojos kuria savaitės veiklų refleksinį filmuką, kurį talpina su tėvais iš anksto sutartoje internetinėje erdvėje. Pasirinktu laiku vaikai susipažįsta su nuotraukų filmukais. Atliktas savaitės veiklas ir kaip sekėsi atlikti aptariama per teams su mokyklos mokytojomis, administracija. Mokinio nuotolinio ugdymo(si) savaitės plano struktūrinės dalys (4 pav.) Filmuko pavyzdį rasite čia: <https://animoto.com/play/piOJE02NwAgr5UKtAfACaA>

TEMA: SEKMADIENIS PO VELYKŲ

Savaitės diena	Pamokos tema	Darbas su užduočių lapais / pratybomis	Papildoma medžiaga ir nuorodos	Refleksija, klausimai
-	-	-	VELYKŲ ŠVENTĖ (2-OJI DIENA)	-
ANTRADIENIS	KIŠKIO VELYKOS	Atlikite YGA GA 49 pratimą. Iškirpkite	Pasiruoškite įrankius, kurių prireiks kiškiui gaminti: atsarginę kojine, flomasterį arba žymeklį, grikius, siūlą, žirkles. Prieš žiūrėdami filmą „Kakė Makė ruošiasi	

		<p>kiškį, bitę, viščiukus ir šuniukus 04.14 pratybų lapo apačioje ir priklijuokite juos viršuje, kur jie turėtų būti.</p>	<p>Velykoms” paprašykite vaikų prisiminti, kaip Kakė Makė pasigamino kiškį kartu su Netvarkos nykštuku. Nurodykite, kad baigę žiūrėti, jūs gaminsite kiškį taip pat kaip Kakė Makė, tačiau vaikas turės jums paaiškinti, ką daryti, Kakės Makės vaizdo įrašą galite rasti čia: https://www.youtube.com/watch?v=aGfgFSYAhlA Pakartokite eilėraštį „Velykų kiškis“ Eina kiškis takeliu Su pintiniu krepšeliu. O krepšelyje margučiai, Duos kiškėlis jų vaikučiams. Kiekvienam dalins po vieną, Kad Velykų šventės dieną Būtų linksma ir smagu Su kiškučio margučiu.</p> <p>Paklauskite, ar vaikas žino, kuo skiriasi kiškis nuo triušio? Savaitės vaizdo įrašė „Facebook” grupėje „Drąsučių sodyba” rasite trumpą paaiškinimą, tačiau jei norite į tai pažvelgti atidžiau ir paaiškinti savo vaikams, daugiau informacijos rasite čia: http://www.technologijos.lt/n/mokslas/gamta_ir_biologija/S-36037/straipsnis/Kuo-triusiai-skiriasi-nuo-kiskiu arba https://www.lrt.lt/naujienos/gyvenimas/13/225995/m-cepulis-apie-triusius-ir-kiskius-komentaras. Paprašykite vaikų pagalvoti ir prisiminti, kokius patiekalus galima gaminti iš kiaušinių? Kiaušinių patiekalų nuotraukos „Facebook” grupės „Drąsučių sodyba” nuotraukų albume „Kiaušinių patiekalai”. Supažindinkite vaikus su patiekalais, kuriuose naudojamas kiaušinis, galite pateikti savo pavyzdžių. Kiaušinių patiekalą taip pat galite pagaminti kartu su vaiku. Gaminimo metu nuosekliai paaiškinkite vaikui, ką ir kodėl darote, kad praturtintumėte vaiko žodyną.</p>	
TREČI ADIE NIS	GAMTA PABUN DA	<p>Užduočių lape 04.15 apveskite kamuoliukus, nuspalvinkite juos skirtingomis spalvomis, kuo kamuoliukas panašus į</p>	<p>Prisiminkite eilėraštį apie vabalus, kurį galite rasti „Facebook” grupės „Drąsučių sodyba” nuotraukų albume „30 Kovo 2020”. Eidami pasivaikščioti ieškokite vabalų. Pasigaminkite bitę, kirminą ar kitą vabalą, galite leisti vaikams patiems sugalvoti arba pasinaudoti idėjomis, esančiomis „Facebook” grupės „Drąsučių sodyba” nuotraukų albume „Vabalai”. Gamindami atkreipkite dėmesį į formas, panašias į kiaušinio - ovalias, apvalias. Iš plastilino pagaminkite įvairių rūšių vabalų, tegul vaikai sugalvoja, kaip juos padaryti. Galite susirasti ir parodyti norimų lipdyti vabalų nuotraukas.</p>	

		<p>vėlykinį kiaušinį ir kuo jis skiriasi? Atlikite YGA GA pratybų 45 pratimą.</p>		
KETVIRTADIENIS	SEKMA DIENIS PO KALĖDŲ, KAS TAI?	<p>Atlikite YGA GA pratybų 48 ir 50 užduotis.</p>	<p>Prisiminkite liežuvio pratimus https://www.youtube.com/watch?v=HD74XUG6RIg Šią savaitę keramikos mokytoja kviečia vaikus atrasti, ar galima namuose ką nors pasigaminti iš duonos ar batono. „Taip, taip, - neiškentė mokytoja. Tai tikrai įmanoma! Ir labai įdomu, ką gausite. Kaip tai padaryti? Tereikia nupjauti plutą ir sudrėkinus rankas pirštais išminkyti likusį batoną, kad batonas būtų beveik kaip plastilinas. Neįpilkite per daug vandens, kitaip batonas ims tirpti. Kai duona (arba batonas) bus pakankamai drėgna, ji sulips ir pamatysite, kad galima iš jos ką nors formuoti. Nagi, ar kas nors sugebės iš to išgauti vištą? Pradėkite bandyti, klaidų nebūna, svarbiausia - procesas! Sėkmės.” Paklauskite vaikų, kas yra SEKMADIENIS PO VELYKŲ ir kada jis būna? Dar kartą galite pasiklausyti šios savaitės vaizdo įrašo „Drąsučių“ „Facebook“ grupėje. Pasiūlykite vaikui nupiešti akvarele arba guašu vėlykinį kiaušinį. Dažant guašu vietoj teptuko galima naudoti ausų krapštukus, pagaliuką ir t. t., o vietoj ornamentų spausdinimo - iš bulvių pagamintus antspaudus. O naudojant akvarelę kiaušinį galima nudažyti pučiant per šiaudelį.</p>	
PENKTADIENIS	KĄ IŠMOKAU?	<p>Atlikite YGA GA 47 pratimą. Apibraukite 04.17 lape esančius skaičius, įvardykite skaičių, nuspalvinkite paveikslėlį.</p>	<p>Muzikos mokytojas rekomenduoja per Vėlykų savaitę pažiūrėti smagų filmą apie Tomą ir Džerį ir susipažinti su karališkuoju fortepijonu https://www.youtube.com/watch?v=E1JKd1C7izQ&fbclid=IwAR0mWwT2zmLwuc6OfdRUvRTbSanpkXXL2NJX2K5kRGKGpw aFmXvlVSvZjhQ&app=desktop. Prisiminkite dainelę apie vabalus https://www.youtube.com/watch?v=pnGe74a2OB0&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3jOUXa5FuFTUVaska0Z2nW-DWLQ17qr9XhAwMgt7k-ByMFebdfTpgMI1Q Galite pažiūrėti filmą „Triušis Piteris“ arba kitą pasirinktą filmą ir paklausti vaikų, ar jiems patiko filmas ir kodėl? Kokias emocijas jie pastebėjo? Ar vaikai filme pastebėjo šias emocijas: laimę, liūdesį, pyktį, gailėstį, kalnę, meilę? https://www.youtube.com/watch?v=-IGcZTGqNxE</p>	

			<p>Aptarkite su vaikais, ką jie sužinojo šią savaitę? Kas jiems labiausiai patiko? Iš velykinių kiaušinių galite pasidaryti karūną. http://amatukai.lt/wp-content/uploads/2015/03/velykiniu_darbeliu_idejos_vaikams_karuna4.jpg</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • - Individualūs pokalbiai su mokytoju vyksta jūsų pasirinktu interaktyviu būdu, sutartu laiku, iki 10 minučių kas pokalbis. • Klasės konferencinis skambutis - dalyvauja VISI, pirmadienio 12 val. • Klasės konferencinis skambutis REFLEKSIJA: dalyvauja VISI, penktadienį 12 val. 				

Savaitės pabaigoje mokytojai iš tėvų atsiųstų nuotraukų sukuria savaitės veiklos refleksijos vaizdo įrašą, kurį paskelbia iš anksto su tėvais suderintoje internetinėje erdvėje. Vaikai prie fotofilmo prieina savo pasirinktu laiku. Filmo pavyzdį rasite paspaudę šią nuorodą:

<https://animoto.com/play/piOJE02NwAgr5UKtAfACaA>

Akivaizdinės, mišraus mokymo ir hibridinės pamokos

Po pirmojo karantino 2020 m. mokyklos bendruomenės suprato, kad labai svarbūs bendri susitarimai dėl nuotolinio mokymo organizavimo, aiški komunikacija, laiko planavimas, pagalba vieni kitiems, grįžtamasis ryšys. Todėl kai rudenį grįžome į hibridinį mokymą buvo lengviau organizuoti veiklas bei vaikus įtraukti į ugdymo procesą.

Kauno mokykloje-darželyje „Šviesa“ karantino laikotarpiu buvo vykdomas nuotolinis ugdymas ikimokyklinėse ir priešmokyklinėse grupėse. Taikomas mišrus ugdymas: vaikams, kurie lanko mokyklą-darželį – ugdymas organizuojamas įprastu būdu, o namuose esantiems vaikams užtikrinamas nuotolinis ugdymas, pagal metinius, savaitinius veiklos planus.

Mokant vaikus mišriu būdu mokytojai ir ugdytinių tėveliai/globėjai bendru sutarimu naudoja šias nuotolinio ugdymo(si) aplinkas:

- Facebook uždaras grupės
- Messenger
- Vaizdo konferencijų platforma Zoom
- Vaizdo konferencijų platforma Microsoft Teams
- el.paštą
- SMS žinutes.

Pedagogai kiekvienos savaitės pradžioje (sekmadienio vakare arba pirmadienio rytą) siunčia į el. dienyną bei elektroninį paštą tėveliams ugdymo(si) veiklos planą. bei pamokų prisijungimo laiką, kurio metu vaikai jungiasi per ZOOM į vaizdo pamokas. Savaitės bėgyje siunčiamos užduotėlės, filmuota medžiaga. Siekiant glaudesnio bendradarbiavimo su tėveliais, prašome grįžtamojo ryšio: įkelti vaikų darbų ar kitos pažintinės veiklos nuotraukų, komentarų, filmuotos medžiagos, užrašant vaikų mintis, paliekant komentarą, kad pedagogai matytų ir galėtų įvertinti rezultatus, įtraukiant į bendrą vaikų pasiekimų vertinimo aplanką. Tėveliai taip pat dalyvauja ugdyme, siūlydami idėjas savaitės ugdymo tema.

Grupių, meninio ugdymo pedagogės, logopedas dirba nuotoliniu būdu: Skype, Zoom, elektroniniu paštu, naudoja įvairias skaitmenines platformas:

- Padlet lenta
- Animoto
- Youtube
- Kahoot
- Bookcreator
- Storyjumper
- Learning apps.

Ikimokyklinio amžiaus grupių vaikams du kartus per savaitę po 25 min. vyksta ugdymas Zoom platformoje, o priešmokyklinio amžiaus grupių vaikams tris kartus per savaitę po 30 min.

Dirbant su ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikais mišrių pamokų metu sunkumus kėlė vaikų dėmesio koncentracijos stoka. Be tėvų pagalbos nuotolinės pamokos sukelia keblumą (pasiruošti pamokai, įjungti/išjungti vaizdo pamokas). Vaikai naudoja internetinį įrankį kahoot, kuris skirtas kurti viktorinoms. Vaikams šis IKT įrankis patinka, todėl jie su dideliu susidomėjimu laukia tokių pamokų.

Kas padėtų patobulinti sinchroninį, asinchroninį bei mišrųjį nuotolinį ugdymą(si):

- Darbas komandoje;
- Išsamus, konkretus, aiškus, įdomus savaitės veiklų planas;
- Dalijimasis tarpusavyje gerąja patirtimi;
- Seminarai, mokymai mokytojams apie tai, kaip veiksmingai mokyti ir vertinti mokinius nuotoliniu būdu;
- Užtikrinimas, kad visi mokytojai ir mokiniai turėtų visas tinkamas technines priemones, būtinas dalyvauti ugdymo procese nuotoliniu būdu;
- Spartus, nemokamas interneto ryšys visiems mokytojams ir mokiniams;
- Investicijos į lietuviškų platformų bei turinio atnaujinimą ir kūrimą.

Refleksija



- Nuotolinis ugdymas sudarė sąlygas glaudesniai ir artimesniai tėvų ir pedagogų bendradarbiavimui.
- Įvairios virtualios ugdymo(si) platformos labiau patenkina tėvų lūkesčius dėl bendradarbiavimo, o efektyviausias bendravimas vyksta telefonu.
- Labai svarbus faktas, kaip mokytojas, kuris reiškia šviesą, padeda vaikui kilti laiptais ir patirti asmeninę sėkmę.
- Bendradarbiavimas tarp tėvų ir pedagogų yra vienas iš pagrindinių veiksnių, turintis įtakos kokybiškam vaikų ugdymui(si) ikimokyklinio ugdymo įstaigose. Kokybiškas bendradarbiavimas įtakoja vaiko ateities akademinį pasiekimą.

1.5 Geros savijautos išlaikymas internetiniame mokyme



Trumpai

IRT keičia visą švietimo sektorių. Kita vertus, kartais pernelyg ilgas laikas prie ekrano gali neigiamai paveikti moksleivių psichinę sveikatą. Kad to išvengtų, mokytojai turi išmokti naujų metodų, kurie padėtų palaikyti gerą mokinių savijautą internetiniame mokyme.



Psichinė sveikata
e-mokymasis
Mokytojų rengimas
21-ojo amžiaus įgūdžiai
Dėmesingumas

Autoriai: Sarah Rapuano, Carlotta Maria Crippa, Stefano Corradi, Vida Drąsutė



Įvadas

Kruopščiai suprojektuotas ir apgalvotai pritaikytas mokymasis internetu gali paspartinti, sustiprinti ir išplėsti veiksmingos mokymo praktikos poveikį. Tačiau pedagogai turi turėti žinių ir įgūdžių, kad galėtų visapusiškai pasinaudoti technologijų kupinos mokymosi aplinkos privalumais ir leisti pokyčiams vykti.

Deja, yra vienas skaitmeninių technologijų aspektas, į kurį dažnai neatsižvelgiama mokant, t. y. jų poveikis psichinei sveikatai. COVID-19 paskatino didelius pokyčius mokyklose. Priverstos perkelti edukacinę veiklą iš klasės į skaitmeninius kanalus, viso pasaulio mokyklos paskubomis prašė mokinių įsijungti kompiuterius ir lankyti pamokas per „Zoom“, „Google Meet“, „Teams“ ar bet kurią kitą vaizdo konferencijų platformą, neturėdamos pakankamai laiko pagalvoti apie galimus padarinius.

Po daugiau nei dviejų metų pandemijos sukaupėme pakankamai patirties, kad geriau suprastume internetinio švietimo poveikį mokinių, mokytojų ir net tėvų psichinei sveikatai. Šiame skyriuje aptarsime šį klausimą ir nurodysime, kokias pasekmes psichikos sveikatai turi netinkamas internetinis švietimas. Nepaisant to, kaip jau buvo pabrėžta, skaitmeninių technologijų taikymas švietime suteikia daug galimybių atsinaujinti ir tobulėti. Nereiktų apskritai atsisakyti mokymosi internetu, užtektų išmokti jį veiksmingai taikyti, todėl taip pat skyriuje bus siūlomos gerovės skatinimo internetinėse klasėse strategijos.

Mokymosi internetu poveikis psichinei sveikatai

Prasidėjus COVID-19 pandemijai ir staiga išaugus vaizdo konferencijų programinės įrangos naudojimui, buvo sukurtas naujas terminas, konkrečiai apibrėžiantis internetinių susitikimų sukeltą nuovargį: „Zoom nuovargis“ (angl. k. *Zoom fatigue*).

Pasak profesoriaus Džeremio Bailensono, yra keturios pagrindinės „Zoom nuovargio“ priežastys:

- **Per didelis akių kontaktas iš arti**

Akių kontakto kiekis ir veidų dydis ekrane neatrodo natūraliai. Paprastai, kai veidas rodomas iš arti, kaip per „Zoom“ programą, smegenys tai interpretuoja tarsi konfliktinę arba poravimosi padėtį. Todėl, kai tiek valandų naudojamosi „Zoom“, protas nuolat jaučiasi pernelyg įaudrintas. Tai, o kartu ir vienu metu matomas skirtingų veidų kiekis ekrane, padidina visų dalyvių streso lygį.

- **Vaizdo pokalbių metu nuolat matote save realiuoju laiku**

Kaip ir veidų dydis ir skaičius ekranuose, taip ir ilgas valandas matyti save yra nenatūralu. Tyrimai parodė, kad žmonės matydami savo atspindį linkę būti labiau savikritiškais. Tai dar kartą padidina psichologinę našą vaizdo pokalbių dalyviams, o dėl to šie jaučiasi labiau įsitempę.

- **Įprasto mobilumo sumažėjimas**

Dauguma kompiuterinių kamerų turi nustatytą matymo lauką. Taigi žmonės turi išlikti toje pačioje vietoje, jei nori būti matomi. Šis ribotas judėjimas mažina kognityvinį našumą.

- **Didesnis kognityvinis krūvis**

Įprastai bendraujant akis į akį, neverbalinė komunikacija leidžia pokalbį suprasti gestais, išraiškomis ir kitais būdais. Bendravimui tai padeda sumažinant kalbėtojų dedamas pastangas komunikacijai – jiems nereikia pernelyg stengtis, kad būtų suprastas kiekvienas žodis. Tačiau per vaizdo konferencijas taip nėra, nes visiems dalyviams būtina įdėti daugiau pastangų, kad tai, kas pasakoma, būtų aiškiai perduodama ir gaunama.

Be to, dėl ilgų prie kompiuterio praleistų valandų sumažėjo socialinė sąveika ir padidėjo socialinė atskirtis. Keletas tyrimų parodė, kad vienatvės ir socialinės atskirties jausmas, sukeltas nuotolinio mokymosi, gali turėti rimtų padarinių psichikai. (Filho ir kt., 2021; Kwon, ir kt., 2010).



Pav. Vaizdo konferencijų programinės įrangos ekranas

Minėtos problemos liečia ne tik mokinius, tačiau ir mokytojus bei tėvus. Mokytojai, kaip ir mokiniai, valandų valandas praleidžia prisijungę prie kompiuterio ir jiems taip pat tenka pajusti aukščiau nurodytus sunkumus. Be to, kilo bėdų, susijusių su būtinybe iš naujo suplanuoti nuotolinio mokymo ir klasių valdymo veiklą vaizdo konferencijų platformose. Dėl to mokytojams teko papildomų darbo ir pasirengimo valandų.

Kita vertus, nuotolinis mokymasis tėvus įtraukė kitokiu, tačiau ne mažiau įtemptu būdu. Per nuotolinį mokymąsi tėvai tapo „pagalbiniais pedagogais“, mokytojais, labiau įsitraukusiais į pamokų veiklą tam, kad

užtikrintų, jog vaikai gerai mokytųsi. Tai papildomas darbo krūvis priedu prie įprasto jų darbo. Tėvų, kurie dirba namuose atveju yra dar sunkiau, nes šiuos du darbus tenka vykdyti beveik vienu metu.

Dabar, visa tai žinodami, ko galime imtis, kad pagerintume šią situaciją? Yra keletas praktinių sprendimų, kurie padėtų visiems susidoroti su nuotolinio mokymo keliamu stresu ir padidinti mokymosi veiksmingumą.

Mokytojo profesinis tobulėjimas

Kaip sakė Styvas Džobsas, „To, kas negerai su švietimu, technologijomis išspręsti negalima“. Todėl labai svarbu investuoti į mokytojo profesinį tobulėjimą. Kasdien pedagogai prisiima didžiulę atsakomybę už kiekvieną jų mokomą vaiką. Dėl šios priežasties tikimasi, jog šie pirmieji pastebės bet kokius su gerove ir saugumu susijusius pokyčius, tačiau, kaip ir bet kurioje kitoje situacijoje, didesnė tikimybė išvelgti pakitimus atsiranda tuomet, kai mokytojai žino būtent ko turėtų ieškoti. Siekiant skatinti skaitmeninių technologijų integravimą į mokymo metodiką, mokytojams reikia profesinio tobulėjimo galimybių, orientuotų į technologijų naudojimą iš pedagoginės perspektyvos. (Europos Komisija, 2011, 2013a). Mokytojų rengimas veiksmingesnis, jei perteikiama technologijų pedagoginė vertė, kartu pateikiami praktiniai technologijomis patobulintų mokymo strategijų pavyzdžiai ir pageidautina, jog tai būtų susieta su konkrečioms dalykams ir mokymo programoms svarbiais mokymosi rezultatais. Tai rodo ypač aktualu Europos kontekste, atsižvelgiant į palyginti aukštą mokytojų skaitmeninės kompetencijos lygį (Europos Komisija, 2013a).

Reguliariai bendraukite

Diskutuodami su vaikais suaugusieji gali geriau suprasti jų veiklumą ir tikslingai nuspręsti, kaip geriausiai padėti ir palaikyti gerą vaiko savijautą pasitelkiant ir tobulinant tokius veiksnius, kaip, pavyzdžiui, subalansuotas ekrano laikas, turinio vertinimas, savikontrolė ir savireguliacija.

Prieš užklupusį COVID-19 virusą, profesorė Stefani Džouns ir dėstytoja Emilė Hano jau tyrė mažų vaikų vystymąsi, vykdydamos ankstyviojo mokymosi tyrimą Harvarde. Prasidėjus pandemijai, jos išvelgė pokyčius tūkstančiuose tyrime dalyvavusių šeimų ir vaikų.

Naujausiose tyrimo išvadose jos teigia, kad šeimos, ypač turinčios pradinio ugdymo amžiaus vaikus, pastebėjo padažnėjusius pykčio priepuolius, padidėjusį nerimą ir prastą gebėjimą valdyti emocijas nuotolinio mokymosi metu.

„Vienas iš būdų kaip tai spręsti yra sukurti atmosferą, leidžiančią kalbėtis apie tai, kaip visi jaučiasi, ir nebūtina, jog tai užtruktų. Tą galima padaryti ir labai greitai, bet tai itin svarbu.

Tiek šeimos, tiek pedagogai gali palaikyti gerą vaikų savijautą sukurdami iš anksto žinomas ir nuspėjamas rutinas, kurios įvyktų nepaistant to, kas vyksta platesnėje vaiko gyvenimo ekosistemoje. Turime būti pasiruošę palaikyti vaikus ir jų išgyvenimus pereinant nuo vieno modalumo prie kito, taip pat padėti ir suaugusiems mokytis strategijų, leidžiančių palaikyti vaikus, kuriems tenka šie išbandymai.“ – sako Džouns. „Apie tai mes žinome iš darbo socialinio ir emocinio mokymosi srityje, palaikant teigiamą elgesį ir remiant suaugusiųjų gerovę.“

Dėmesingumas

Didėjantis akademinis spaudimas, palietęs net ir darželio amžiaus vaikus, lėmė mažiau laiko, skirto žaidimams ir menui, todėl šiandien vaikai patiria beprecedentį stresą ir nerimą. Daugelis mokyklų pranešė, jog pamokų tvarkaraštis gali atrodyti itin reiklus, kai pamokos perkeliamos vyksti internetu. Taip

anksti patiriamas stresas gali neigiamai paveikti mokymąsi, atmintį, elgesį ir fizinę bei psichinę sveikatą, tad verta skatinti mokinius daryti reguliarias pertraukėles ir atsižvelgti į patiriamus jausmus bei kilusias mintis. Vieniems lengviau tvirtai stovėti ant grindų, kitiems – susitelkti į kvėpavimą; tai vadinama dėmesingumu.

Paprastiau tariant, dėmesingumas padeda išmokti lengviau sutelkti dėmesį į tai, kas vyksta šiuo metu, užuot nerimaujant dėl to, kas jau įvyko ar įvyks ateityje. Kai kurios mokyklos tai įgyvendina skaitmeninėje erdvėje, įtraukdamos dėmesingumo ugdymo sesijas, kad būtų kiek palengvintas potencialiai ir taip jau daug reikalaujantis mokymosi internetu tvarkaraštis.

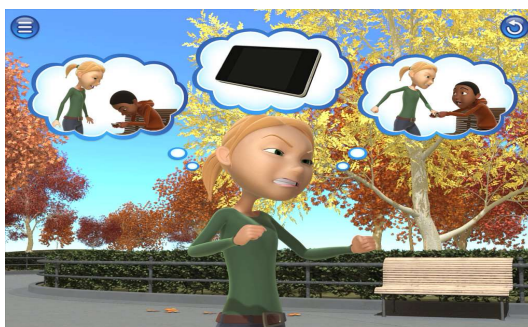
Vienas geriausių būdų, kaip skatinti gerovę mokyklose – tai didinti sąmoningumą ir apie jį skatinti teigiamas diskusijas, suteikiant paramą tiems, kuriems sunku, pavyzdžiui, kuriant veiklas, padedančias vaikams numalšinti stresą ir atrasti naujų metodų, kurie padėtų, kai vaikai jaučiasi nusiminę.

Nekognityvinių kompetencijų ugdymas: metodinės galimybės

Tam, kad mokyklos išliktų konkurencingos pasauliniu mastu ir ugdytų veiklius piliečius, joms reikia įgyti 21-ojo amžiaus kompetencijų ir mokymosi patirčių. Tai sieja kritinio mąstymo plėtrą, sudėtingų problemų sprendimą, bendradarbiavimą ir daugialypės terpės ryšių įtraukimą į tradicinių akademinų dalykų mokymą. Be to, besimokantieji turėtų galimybę išsiugdyti budrumo jausmą mokymosi metu ir tikėjimą, kad mokslo ir gyvenimo eigoje taps sėkmingais.

Bendravimas su bendraamžiais, konfliktų ir ginčų sprendimas, užsispyrimas sprendžiant sudėtingą problemą – visa tai yra patirtis, kuri svarbi akademinėi sėkmei.

Skaitmeniniai žaidimai leidžia mokiniams išbandyti įvairius atsakymus ir galimybes bei įvertinti gautus rezultatus nebijant neigiamų pasekmių. Daugėja parodymų, kad virtuali aplinka ir žaidimai skatina empatiją, savimonę, emocinį reguliavimą, socialinį sąmoningumą, bendradarbiavimą ir problemų sprendimą. Tokiuose žaidimuose kaip „[Ripple Effects](#)“ ir „[The Social Express](#)“ pasitelkiama virtuali aplinka, pasakojimas ir interaktyvi patirtis, siekiant įvertinti mokinio socialinius įgūdžius ir kompetencijas bei suteikiant galimybių praktikuotis. Kitos programėlės padeda mažinti atotrūkį tarp virtualiosios aplinkos ir tikrojo pasaulio laiku pateikdamos reikalingą pagalbą emocijų reguliavimui ir konfliktų sprendimui. Yra keletas programėlių, padedančių mokiniams įvardyti ir nustatyti, kaip jie jaučiasi, išreikšti emocijas ir gauti tikslių savireguliacijos pasiūlymų ar strategijų. Pavyzdžiui: „[Breathe, Think, Do with Sesame](#)“; „[Smiling Mind](#)“; „[Stop, Breathe & Think](#)“; „[Touch and Learn—Emotions](#)“.



Pav. Ekranvaizdis iš žaidimo „The Social Express“

Vaikų savarankiškumas žaidžiant bei palaikant skaitmeninę gerovę

Pranešimai apie tai, kaip vaikai naudoja ekraninę terpę, parodė, jog jie linkę dažniau rinktis veiklą skaitmeniniame ekrane arba tai, jog jiems sunku atitrūkti nuo įrenginių jutikliniais ekranais. Tai labai ginčytina tema, dažnai apibrėžiama kaip „priklausomybė technologijoms“ ir savireguliacijos stoka. Tačiau tai taip pat nepakankamai ištirta tema. Dažnas atvejis, jog vaikai taip įsitraukia į žaidimą, jog jiems sunku taip lengvai nuo jo atitrūkti, nes šis paprasčiausiai suteikia džiaugsmo. Norint suprasti vaikų užsiėmimus su technologijomis, reikia atsižvelgti į tai, ar skaitmeninis žaidimas šiuo atveju vertinamas kitaip nei tradiciniai žaidimo būdai.

Kitas su skaitmeninėmis technologijomis susijęs rūpestis siejamas su virtualiu, taigi ir potencialiai nekonkrečiu išteklių pobūdžiu. Klementso atliktas tyrimas rodo, kad populiarėjant kompiuteriams kilo diskusijos, ar skaitmeninių išteklių valdymas tolygiai suteikia tokią pat jutiminę patirtį vaikams, kaip ir užsiėmimas su fiziniais objektais. Pradinės mokyklos amžiaus vaikų žaidimo su kaladėlėmis tyrimas rodo, kad ir fizinis, ir protinis kaladėlių valdymas turėjo teigiamą poveikį mokymuisi, ypač matematiniams įgūdžiams. Panašiai Sarama ir Klementsas teigia, kad skaitmeniniai įrenginiai padėjo vaikams įgyti konkrečių žinių tiksliai paaiškinant medžiagą. Be to, jie nustatė, kad neatsižvelgiant į tai, ar ištekliai yra fiziniai, ar skaitmeniniai, mokytojų teikiamos gairės ir parama yra svarbesnės už pasitelktas priemones ugdant vaikų konkretų mąstymą.

Ankstyvoje vaikystėje gali būti sunku įvertinti ir apibrėžti skaitmeninę gerovę. Tačiau Leuveno mažamečių vaikų įsitraukimo skalė yra vertingas vaiko įsitraukimo vertinimo vadovas, kuriuo būtų galima remtis toliau svarstant skaitmeninės gerovės klausimą. Skalėje daugiausiai laiko skiriama mokytojo ir suaugusiojo vaidmeniui, bendram vaiko poreikiui jaustis įsitraukusiam bei gerovės siekiui. Laeверas pažymi, jog tuomet, kai vaikas yra „aukščiausiam įsitraukimo lygyje; čia prasideda gilus mokymasis“, ir pabrėžia intensyvaus įsitraukimo į skaitmeninius žaidimus potencialą siekiant padėti mažiems vaikams mokytis ir vystytis.

Laeверas gerovę pateikia iš stiprybės, o ne deficito, perspektyvos, pridėdamas užsiėmimus, kurie galėtų pagerinti vaikų dalyvavimą, budrumą, įsitraukimo jausmą, o tuo pačiu ir gerovę. Ypač svarbu, jog naujoje mokymo metodikoje būtų atsižvelgiama į įvairius išorinius veiksnius, lemiančius vaikų gerovę, pavyzdžiui, jų tarpusavio santykiai, aplinka bei kiti išgyvenimai, taip pat būtų išklausa ir pačių vaikų nuomonės, siekiant įvertinti ir suprasti gerovę. Tokios vertinimo priemonės yra esminiai punktai toliau plėtojant skaitmeninės gerovės mažamečiams vaikams idėją.

Galima ekstrapoliuoti, kad norint palaikyti skaitmeninę gerovę labai svarbu suprasti veiksnius, kurie skatina gilų pasinėrimą. Tyrimai rodo, kad maži vaikai dažnai negali lengvai atitrūkti ar tai, jog dėl to neigiamai paveikiama jų nuotaika ir elgesys. Tačiau daugiau dėmesio turi būti skiriama tam, kad vaikai galėtų ugdytis savarankiškumą naudodamiesi skaitmeninėmis technologijomis ir gebėtų patys reguliuoti savo veiklą. Savikontrolė rodo gebėjimą kovoti su impulsais, o savireguliacija kiek sudėtingesnė ir apima gebėjimą atpažinti tų impulsų priežastį, imtis priemonių jų intensyvumui sumažinti, o prireikus ir visiškai jiems pasipriešinti. Mažiems vaikams pradinis žingsnis yra savęs stebėjimas, sekamas savęs vertinimo ir savireakcijos. Svarstant mažamečių savireguliacijos skaitmeninėse erdvėse klausimą, būtina gerai suprasti šiuos raidos kelius tiek atsižvelgiant į lūkesčius, keliamus vaikų elgesiui, tiek į reikalingą pagalbą ir paramą. Reikia tolimesnių tyrimų, kad būtų ištirtas ir suprstas skaitmeninių terpių poveikis vaikų nervų sistemai ir kaip tai veikia savireguliaciją. Maži vaikai dažnai nemoka išreikšti padidėjusio susijaudinimo ir vietoje to

tai išreiškia jų elgesys. Tėvai, šeimos ir mokytojai turėtų atpažinti ženklus ir veiksmingai palaikyti tvarką. Tolesnis šios srities supratimas yra svarbus veiksnys kuriant priemones, kuriomis remiamas vaikų skaitmeninis pilietiškumas ir gerovė.



Refleksija

Skaitmeninės technologijos yra galingos priemonės, kuriomis galima pagerinti mokymo kokybę ir veiksmingumą. Tačiau, jei neatkreipiamas dėmesys į visų mokymo dalyvių psichologines ir emocines reikmes, jos gali tapti žalingomis.

1.6 Vertinimas internetiniame mokyme



Trumpai

Šioje dalyje pristatomi pagrindiniai vertinimo, kurio mokytojai turėtų laikytis ir mokėti pritaikyti ikimokyklinio amžiaus mokiniams, ypatumai. Skyrius išdėstytas atsižvelgiant tiek į analitinį vertinimą, tiek į skaitmeninių technologijų naudojimą.



Formuojamasis vertinimas
Vertinimo priemonės
Mokinių pažangumas
Skaitmeninės technologijos
Mokytojų sprendimų priėmimas

Autorės: Elisabetta Delle Donne, Andrea Anzanello



Moksleivių pasiekto mokymosi lygio vertinimas yra kebliausia mokymo dalis, tiek iš individualaus mokytojo perspektyvos, tiek kolegialiai lyginant. Tai glaudžiai susiję su mokiniams skirtu mokymo kokybe. Vertinant mokinių pasiektus rezultatus, mokytojai gali tai panaudoti, kaip savirefleksijos priemonę, siekdami pritaikyti darbo metodiką ir ryšius su mokiniais bei nustatyti tikslą kuriant projektus, skatinančius visapusišką kiekvieno jų kognityvinio potencialio išraišką. Žvelgiant iš šios perspektyvos, vertinimas yra formuojamojo pobūdžio, nes leidžia keisti ir veiksmingai įgyvendinti mokymo procesą, susijusį su skirtingais moksleivių poreikiais. Tad kasdienėje mokytojų praktikoje vertinimas yra struktūrinis planavimo etape ir leidžia nuolat reguliuoti mokymo/mokymosi procesus.

Todėl vertinimas taip pat yra vienas iš pagrindinių moksleivių mokymosi etapų: tai niekad nereiškia asmens vertinimo, tai viso labo tik priemonė, padedanti jį pažinti, taigi ir sureguliuoti veiklą mokytojams, bei skatinti mokinio įsipareigojimą.

Mokyklų tikslas – skatinti vaikų identiteto, savarankiškumo ir kompetencijos ugdymą inicijuoti pilietiškumą. Mokytojų užduotis – priimti, vertinti ir plėsti vaikų pasiūlymus (smalsumą ir tyrinėjimą) bei organizuoti kokybišką aplinką ir santykius, kurie skatintų mokyti per tiesioginę patirtį, žaidimą ir bandymą bei klaidas.

Tai „švelni“ vertinimo praktika, kuria stebimas ir dokumentuojamas vaikų brendimo procesas laikui bėgant, o ne tik gautas rezultatas, kuriuo nustatomi ne tik galimi sunkumai, bet ir talentai, netikėtumo elementas staiga atsiradusioms kompetencijoms, kurios susieja vaikų pažangos vertinimą (labai plačiąja prasme) su ugdymo konteksto kokybe.

Toliau pateikiami keli bendrieji stebėjimo, dokumentavimo ir vertinimo aspektai:

- Sistemingas stebėjimas
- Vaikų „produktų“ dokumentavimas (piešiniai, plakatai, nuotraukos, vaizdo įrašai, pasakojimai, žodinės vaikų refleksijos, mokytojų pasakojimai)
- Mokytojo aprašyti pasakojimai apie vaikų veiklą ir tikslus (užrašai, apmąstymai, profiliai, ištraukos dokumentas)
- Žaidimai individualiam vaiko stebėjimui

Vertinimo metodai:

- Naujų duomenų apie siūlomą patirtį stebėjimas ir svarstymas
- Bendras bendraamžių ir suaugusiųjų sąveikos įvertinimas

Stebėjimo metodai kaip vertinimo funkcija:

- Vaikų stebėjimas spontaniškose žaidimo situacijose
- Vaikų veiklos aptikimas edukacinėse-didaktinėse mokslinio mokymosi metodo situacijose (vadovaujama, savarankiška, individuali arba mažo grupinio darbo veikla)

Aptikimo priemonės ir metodai:

- Siūlomos patirties dokumentavimas
- Atliktų darbų stebėjimas
- Bendra struktūrizuota veikla
- Struktūriniai stebėjimo langai (stebėjimas nuo lankomumo pradžios, tęstinis stebėjimas ir galutinės kiekvienos amžiaus grupės įžvalgos)

Patikros ir vertinimo etapai:

- Pirminis būtinųjų žinių patikrinimas (rugsėjo-spalio mėn.)
- Nuolatinis vertinimas (kas du mėnesius) – galutinis įvertinimas (gegužės-birželio mėn.)

Formuojamasis vertinimas efektyviam mokymui ir mokymuisi

Nesvarbu, ar naudojame sinchronines ar asinchronines internetinio mokymo sesijas, ar vadiname jas nuotolinėmis, ar virtualiomis – visiems tenka iššūkis suteikti prasmingą mokymosi patirtį nuotoliniu būdu, kol švietimo pasaulyje bandomas pažaboti COVID-19 poveikis. Toks mokymosi būdas nėra naujiena, tačiau daugumai iš mūsų tai visiškai nauja ir teko greitai pakeisti darbo metodiką.

Formuojamasis vertinimas nuotoliu sudėtingas, tačiau įmanomas, tad vis tiek turime patikrinti žinias ir pateikti prasmingą grįžtamąjį ryšį. Mūsų naudojamos praktikos atrodys ir skambės kitaip nei mokant klasėje.

Kadangi svarbu turėti tiek nustatytą režimą, tiek įvairovę, pasirinkite nuo dviejų iki keturių priemonių, kurios tinka jums ir mokiniams. Skiriant dėmesį tik keletui mokiniai gali naudotis priemonėmis, prie kurių yra pratę, o taip pat užtikrinti ir tai, kad mokymasis netaptų nuobodus.

Čia pateikiamas kelių vertinimo priemonių, kurias gali naudoti mokytojas, sąrašas:

<https://www.nwea.org/blog/2021/75-digital-tools-apps-teachers-use-to-support-classroom-formative-assessment/>

Įvertinkite, kad priemonės atitiktų jūsų tikslus. Jei reikia stebėti mokinių darbą, pasirinkite įrankį, kuris gali tai užfiksuoti, pavyzdžiui, *Animoto* ar *Flipgrid*. Jei reikia patikrinti mokomojo turinio žinias, išbandykite *Kahoot* arba *Quizlet*.

Formuojamasis vertinimas yra procesas, todėl laikui bėgant svarbu rinkti mokymosi duomenis. Nors mokydami nurodote mokiniams, kuriomis programomis naudotis, taip pat pasiūlykite jiems dokumentuoti mokymąsi darbo metu. Duokite jiems pagalbinius rodiklius ar kontrolinius punktus tam, kad žinotų, ką reikia pateikti ir kada tai padaryti.

Kreipkite dėmesį į atgalinį ryšį: kai vertinamas medžiagos supratimas, svarbu perduoti iš jo gautus atsiliepimus. Kaip mokytojas, galite pateikti rašytinį arba žodinį atsiliepimą vaizdo arba garso įrašais. Jei vykdate sinchronines sesijas, galite paskirstyti mokinius grupelėmis tam, kad jie vienas kitam galėtų suteikti grįžtamąjį ryšį – jei tai padarysite, reikės tiksliai nurodyti vertinimo kriterijus ir taisykles. Asinchroniškai mokiniai gali įkelti darbus ir pateikti įžvalgas per ilgesnį laikotarpį.

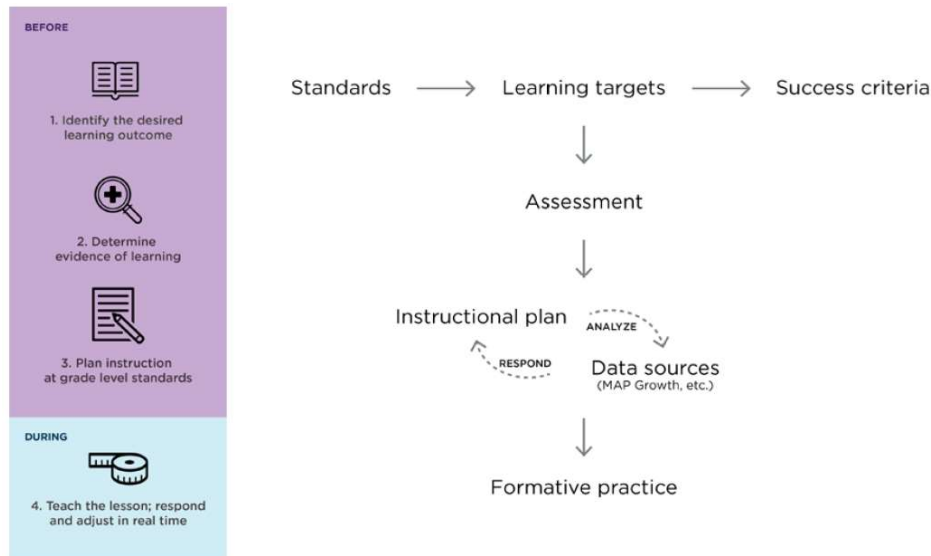
3 pagrindiniai mokytojo klausimai:

Kas veikia?

Kas prastai veikia?

Ką rekomenduotumėte?

Atsakingas planavimas turint omenyje tikslą – tai metodas, verčiantis labiau apmąstyti savo veiklą. Jis sukurtas taip, kad įvertintų mokinių unikalius poreikius prieš pamoką ir jos metu ir labai priklauso nuo formuojamojo vertinimo tam, kad būtų sudarytas išsamus mokymosi vaizdas.



Kaip apibūdinama viršuje esančiame paveikslėlyje, yra keturi žingsniai geram mokinių vertinimo planavimui, turint omenyje galutinį tikslą.

Formuojamasis vertinimas prasideda prieš pamokos pradžią. Prieš pateikiant nurodymus reikia atlikti žemiau nurodytus veiksmus:

1. Nustatyti norimą mokymosi rezultatą

Kad nustatytumėte norimą mokymosi rezultatą, t. y., tą vietą, į kurią norite nuvykti, kaip sakytų Češyro katė, turėsite atsižvelgti į klasės lygio standartus. Išskleiskite turinį, kad nustatytumėte mokiniams palankius mokymosi tikslus ir sėkmės kriterijus, kurie aiškiai padėtų moksleiviams suprasti jūsų mokymo tikslus ir mokymosi pažangos vertinimo kriterijus.

2. Nustatyti pažangumą mokymosi metu

Turint omenyje galutinį tikslą, turėtumėte apsvarstyti, kokiais būdais jūs ir jūsų mokiniai žinos, kad pasiekė numatytą mokymosi rezultatą, nurodytą pirmajame žingsnyje, nustatydami veiklos dokumentavimą, ir kaip jį rinksite. Tai apima formuojamųjų ir suvestinių vertinimų nustatymą, kuriuo bus naudojamas mokymo metu. Tai vertinimai, leidžiantys nuolat koreguoti savo mokymo būdą.

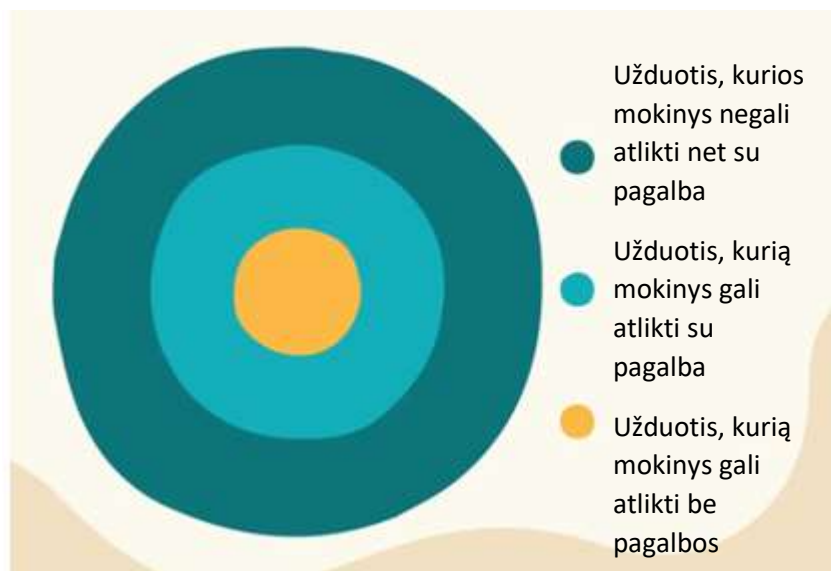
3. Suplanuoti mokymą pagal klasės lygio standartus

Sužinoję mokymosi rezultatus ir kaip įvertinti mokymosi progresą, galite planuoti mokomąją veiklą, kuri padės mokiniams pasiekti reikiamus rezultatus. Pradėkite planavimą sutelkdami dėmesį į klasės lygio standartus ir griežtumą, tarsi visi mokiniai būtų pasiruošę mokytis klasės lygiu. Tada, norėdami paskatinti prieigą prie teisingo mokymosi, pasikonsultuokite su keliais duomenų šaltiniais ir nustatykite, kur mokiniams prireiktų papildomos pagalbos arba iššūkio, kad mokymasis vyktų skatinant dedamų pastangų produktyvumą. Čia taip pat reiktų atkreipti dėmesį į mokinių socialines ir emocines mokymosi reikmes. Geras būdas tai padaryti – pasinaudoti artimiausio vystymosi zona (AVZ), kurią XX a. pradžioje aprašė rusų psichologas Levys Vygotskis. Jis teigė, kad kiekvienas žmogus turi du įgūdžių ugdymo etapus:

- Lygmuo, kurį galima pasiekti patiems
- Lygmuo, kuris pasiekiamas kartu su patyrusio mentoriaus ar mokytojo pagalba

AVZ galima sugrupuoti į tris etapus:

- **Užduotys, kurias besimokantysis gali atlikti be pagalbos:** Į šią kategoriją patenka viskas, ką žmogus gali padaryti be labiau patyrusio asmens pagalbos.
- **Užduotys, kurias besimokantysis gali atlikti su pagalba:** Į šią kategoriją patenka užduotys, kurių žmogus negali atlikti savarankiškai, tačiau gali įveikti su pagalba.
- **Užduotys, kurių besimokantysis negali atlikti su pagalba:** Į paskutiniąją kategoriją patenka užduotys, kurios per sudėtingos net su instruktoriaus pagalba. Pavyzdžiui, mažas vaikas gali parašyti savo vardą, tačiau jam reiktų kažkieno kito pagalbos tam, kad galėtų parašyti visą abėcėlę.

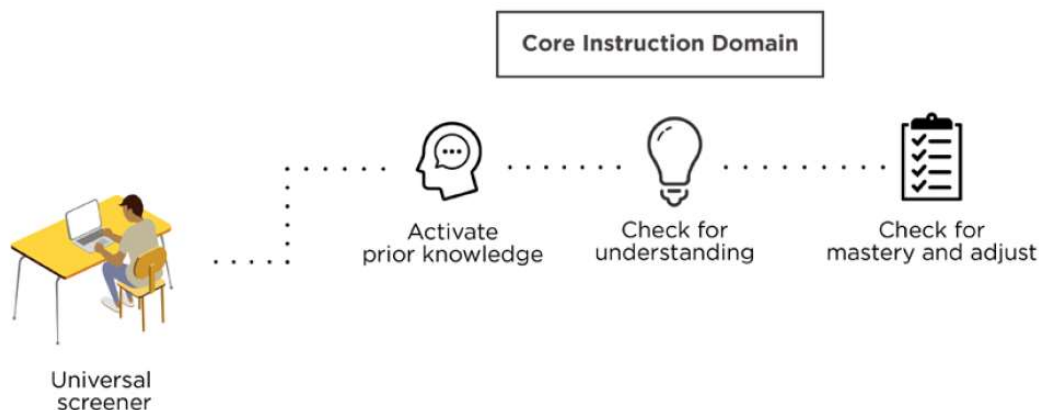


4. Mokykite pamoką: reaguokite ir koreguokite realiuoju laiku

Ketvirtasis žingsnis apima instruktavimą. Vykdykite planą ir vadovaukitės formuojamąja praktika, kad galėtumėte planą stebėti ir koreguoti realiuoju laiku, atsižvelgdami į mokinių pažangą. Jūsų metodai gali atrodyti kiek kitaip COVID-19 metu užsidarius mokykloms, tačiau yra daugybė būdų prie internetinės ar hibridinės mokymosi aplinkos pritaikyti tai, prie ko buvote įpratę klasėje. Nepamirškite užsirašyti, kas veikia, kad galėtumėte pasinaudoti savo įžvalgomis numatant ir aktyviai planuojant galimus mokinių poreikius ateityje.

Išanalizavę esamus duomenų šaltinius, kad prieš mokydami galėtumėte prisitaikyti prie plano pakeitimų, sutaupysite brangaus mokymo laiko, nes aktyviai lauksite ir planuosite mokinių poreikius.

Pirmiausia mokytojai peržiūri standartais suderinto turinio apimtį ir seką, nustato aiškius mokymosi tikslus ir naudoja formuojamuosius vertinimo duomenis, kad parengtų atsakomuosius pamokų ir skyrių planus.



Pav. Pagrindinis instruktavimo domenas. Universalus vertintojas > aktyvuoti prieš tai įgytas žinias > patikrinti supratimą > tikrinti žinių įvaldymą ir pritaikyti

Pamokos ir skyriai turėtų prasidėti formuojamojo vertinimo praktika, t. y. išankstiniu vertinimu arba ankstesnių žinių aktyvinimo procesu. Tikslas – suprasti, ką mokiniai jau žino, ir padėti mokytojams ir mokiniams suprasti mokymosi kelią, kuriuo mokiniai turės eiti, kad pasiektų mokymosi tikslą.

Formuojamoji vertinimo praktika turėtų būti atliekama tikrinant supratimą. Pavyzdžiui, pamokoje taip gali atsitikti, kai stebite mažų grupių pokalbius, peržiūrite mokinių greitas rašymo užduotis arba klausotės, kaip jie atsiliepia apie mokymosi veiklą.

Pamokos ar skyriaus pabaigoje subalansuotoje vertinimo sistemoje pravers tikslingas apibendrinamasis vertinimas. Jei mokymosi tikslai buvo aiškūs nuo pat pradžių, apibendrinamasis vertinimas bus sutelktas tik į sėkmės kriterijus, pagal kuriuos mokiniai įrodo, kad išmoko to, ko buvo tikimasi.

Skaitmeninės technologijos ir strategijos vertinimui gerinti

Moksliniai tyrimai parodė, kad formuojamasis vertinimas (arba vertinimas mokymuisi), kuris skiriasi nuo apibendrinamojo vertinimo (arba mokymosi vertinimo), yra veiksminga priemonė, naudinga mokymuisi ir mokinių pasiekimams.

Tiek formuojamasis, tiek apibendrinamasis vertinimas yra giliai įsišakniję dabartinėse švietimo sistemose. Pripažįstant, kad abu tipai skirti skirtingoms švietimo reikmėms, taip pat svarbu pažymėti, kad jie nebūtinai yra išskirtiniai procesai ir dažnai yra susiję su mokymo ir mokymosi veikla. Technologijų patobulintas

vertinimas siūlo keletą alternatyvų prielaidoms, kad šių tipų vertinimas koordinuojamas siekiant gauti naudingesnį grįžtamąjį ryšį (pvz., naudojant suvestinį vertinimą ugdymo tikslais).

Technologijomis patobulintas vertinimas naudojamas tiek apibendrinamojo, tiek formuojamojo vertinimo veikloje, tačiau jis ypač tinka formuojamajam vertinimui, nes suteikia galimybę dalintis tiesioginiu grįžtamoju ryšiu, įvertinti ir tikrinti įgūdžius bei žinias, atlikti tarpusavio ir savęs įsivertinimą, taip pat ir suteikti asmeninį ir nekritišką grįžtamąjį ryšį.

Taigi mokymasis laikomas ne pasyviu ar savarankišku, o aktyviu, socialiniu, kontekstiniu ir vykstančiu realiame gyvenime. Kai kurie tyrimai susiejo mokomuosius tinklus su geresniais mokymosi rezultatais, bendruomeniškumo jausmo ugdymu ir keitimusi informacija bei ištekliais. Socialinis mokymasis tokiais metodais, kaip darbas mažose grupėse, taip pat teigiamai paveikė veiklos rezultatus ir sutelkė dėmesį ne į visą turinį, o į vieną užsiėmimą ir bendravimą. Tada daugelis teigia, kad vertinimas turėtų atspindėti šiuos mokymosi ypatumus. Atrodo neprotinga atskirti vertinimą nuo mokymosi ir jį atlikti po jo. Kadangi mokymasis nebelaikomas individualia veikla, mokymosi bendruomenei taip pat tenka tam tikras vaidmuo šiame procese.

Socialinis mokymasis ar mokymasis bendradarbiaujant apima įvairią veiklą ir sąveikas, pavyzdžiui, santykinai neformalų bendravimą internetu arba per mokymosi grupes, arba formalesnę bendradarbiavimo veiklą ar grupinius darbus.

Skaitmeninės technologijos, skirtos informuoti apie vaikų pažangą

Mokykloms reiktų apsvarstyti pedagoginį vertinimą, kaip technologijos pagerins mokymąsi. Principai, kaip sėkmingai naudoti technologijas, nesiskiria nuo klausimų, kaip veiksmingai mokyti ir kaip vaikai mokosi. Be aiškaus paramos ir įgyvendinimo plano, technologijos turės daug mažiau įtakos. Tai apima apsvarstymą, kokio pradinio mokymo reikės, kiek laiko ir išteklių reikia ir kokia nuolatinė pagalba turėtų būti prieinama. Sprendžiant, ar įdiegti mokymą technologijomis, taip pat turėtų būti analizuojamos technologijos diegimo sąnaudos ir numatoma nauda.

Technologijos gali būti įtraukiančios ir motyvuojančios mokinius. Tačiau ryšys tarp technologijų, motyvacijos ir pasiekimų yra sudėtingas. Stebint, kaip naudojamos technologijos, be kita ko, tikrinant, ar visi besimokantieji turi įgūdžių, kurių jiems reikia norint veiksmingai jas naudoti, gali sumažėti rizika, kad technologijos taps priemone, didinančia atotrūkį tarp besimokančiųjų ir jų bendraamžių.

Darbas su fotografija, vaikų sudominimas fotoaparato istorija - tai galimybė konstruktyviai ir atsakingai priartinti juos prie technologijų ir tuo pačiu metu leisti pajusti, ką reiškia fotografuoti.

Kalbant apie išraiškumą aspektą, žaidimas su fotoaparatu tampa būdu dirbti su emocijomis, žaisti „apsimetu, kad...“, keistis, keisti išvaizdą, imponuojant skaitmeniniams potyriams ir nuotaikoms.

Planšetinio kompiuterio naudojimas, įgyjant pirmąsias žinias apie mokomąją programą. Nors planšetiniai kompiuteriai ir išmanieji telefonai sukurti kaip suaugusiesiems skirti įrankiai, juos labai paprasta naudoti. Technologijų naudojimas gali patobulinti vertinimo tikslumą arba vertinimo informacijos rinkimo greitį, o tai gali padėti mokytojams priimti sprendimus ir sumažinti darbo krūvį.

Technologijas galima naudoti norint mokiniams suteikti grįžtamąjį ryšį tiesiogiai per programas ar intervencijas, tačiau visais atvejais būtinas atidus įgyvendinimas ir stebėseną. Tikėtina, kad grįžtamasis

ryšys naudojant technologijas bus naudingiausias, jei bus teikiamas kartu su kitomis grįžtamojo ryšio formomis, o ne vietoj jų.



Refleksija

Užtikrinkite, kad mokymasis vaikams netaptų nuobodus.

Jie visad turėtų jausti susidomėjimą tam, kad mokytųsi.

Būdami mokytoju, turėtumėte nuolatos apsvarstyti įvairių grįžtamojo ryšio formų naudojimo galimybę, kad susidarytumėte bendrą vaikų tobulėjimo vaizdą.

2. Techninės internetinio mokymo kompetencijos

2.1 Įgūdžiai ir patarimai, kaip naudotis "Microsoft Office" programomis



Trumpai

"Word", "Excel" ir "PowerPoint" - tai "Microsoft" siūlomos programos, kuriomis pasinaudojus galima lengviau parengti rašytines užduotis kompiuterio pagalba, kurti lenteles mokykliniams tyrimams ir skaidres savo darbo prezentacijoms.



Tekstas
Lentelė
Schema
Prezentacija
Nuotrauka

Autoriai: Marco Pandolfini, Edoardo Bacenetti



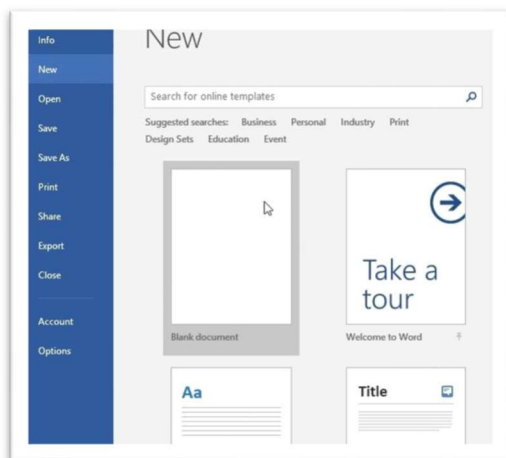
Įžanga

"Word" ir "Excel" yra dvi naudingos programos, kurias siūloma naudoti tekstų rašymui (MS Word) ar lentelių su skaičiavimais sudarymui, matematinių veikslų atlikimui, pristatymui (MS Excel), o taip pat ir pakartotam darbui su tekstais be didelių pastangų ir neekvojant per daug popieriaus (tai naudinga aplinkai). Tekstams galima naudoti įvairias kaligrafijas, įvairias spalvas ir įvairius maketus, be to, labai naudinga ir santykinai lengva taisyti įvairias klaidas. Kita vertus, "MS Excel" labai praverčia norint lengvai sukurti ir redaguoti lenteles ir diagramas mokykliniams tyrimams.

Mokymui internetu skirta daugybė priemonių: tiek prisijungus ar neprisijungus prie internetinio tinklo galima atlikti namų darbus, rašyti ir skaityti referatus ir knygas, kurti piešinius, pristatymus ir diagramas užduotims, testams ir grupiniams projektams. Kitame skyriuje apžvelgsime konkrečios kompiuterinės programinės įrangos kūrimo bendrovės "Microsoft" teikiamų priemonių funkcionalumą: "Office" paketą, į kurį įeina "Word", "Excel" ir "PowerPoint".

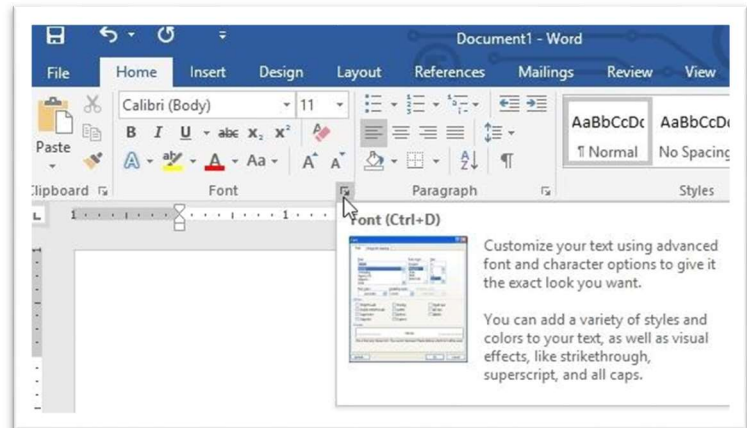
Word

"Word" yra teksto kūrimo programa. Programa suteikia galimybę vizualizuoti tuščią skaitmeninį lapą, kuriuo galime naudotis bet koku teksto rašymo būdu, įterpti paveikslėlius, lenteles, įklijuoti, paryškinti ir sujungti hipertekstą su tinklalapiais.



Jei norite sukurti naują tekstą, pasirinkite Naujas > Tuščio dokumento režimas arba Atidaryti, jei norite atkurti seną tekstą ir jį redaguoti arba dar kartą patikrinti. Pasirinkę parinktį Išsaugoti ir Išsaugoti kaip, galite akivaizdžiai išsaugoti naują dokumentą arba senojo dokumento pakeitimus savo kompiuterio aplanke; pasirinkę parinktį Spausdinti, galite atspausdinti pasirinktą dokumentą, o pasirinkę Bendrinti, galite bendrinti dokumentą su kitais naudotojais ar žmonėmis el. paštu, "Google" disku arba "Dropbox" programa:

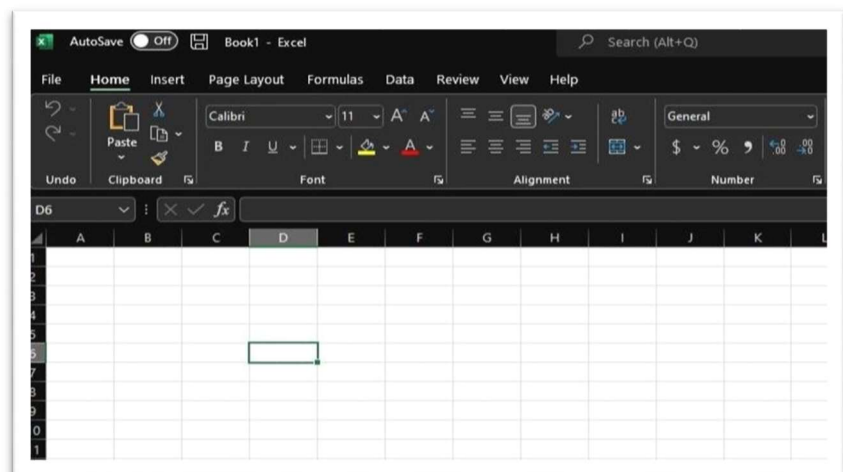
Pasirinktame dokumente viršuje bus rodoma įrankių juosta. Svarbiausia funkcija yra Home (Pagrindinis), kurioje galite pasirinkti teksto šriftą (su spalva, stiliumi, dydžiu, efektais ir t. t.) ir teksto paskirstymą su Paraštės (lygiavimas, įtraukos ir tarpai tarp žodžių, eilučių ir rėmų; sąrašų ir pavadinimų kūrimas). Taip pat yra svarbi funkcija Rasti, kuria naudodamiesi galite tekste ieškoti vieno ar kelių konkrečių žodžių.



"MS Word" gali padėti pedagogams kurti naujas ir kūrybiškas mokymosi ir dėstymo strategijas, parengti pamokas, rengti nurodymus, skelbimus, atnaujinimus ir priminimus. Vienas iš svarbiausių MS Word privalumų švietime yra jo ekologiškumas, nes reikalaujama mažiau popieriaus sąnaudų.

Excel

Iš pradžių "Excel" programos pradinis režimas yra panašus į "Word" programos pradinį režimą: "Išsaugoti", "Spausdinti", "Bendrinti" ir kt. (iš tikrųjų dėl šios priežasties abi programos yra "Office" programų paketo dalis). Tačiau "Excel" funkcionalumą sudaro lentelių ir diagramų kūrimas, todėl kai kurios parinktys ir įrankiai skiriasi. Kaip matote iš pirmojo paveikslėlio, iš tikrųjų jau puslapis, kuriame ketinate dirbti, bus kitoks, nes jame pilna langelių, kuriuos galima tvarkyti juos keičiant, jungiant, spalvinant, užpildant, kaip jums norisi:

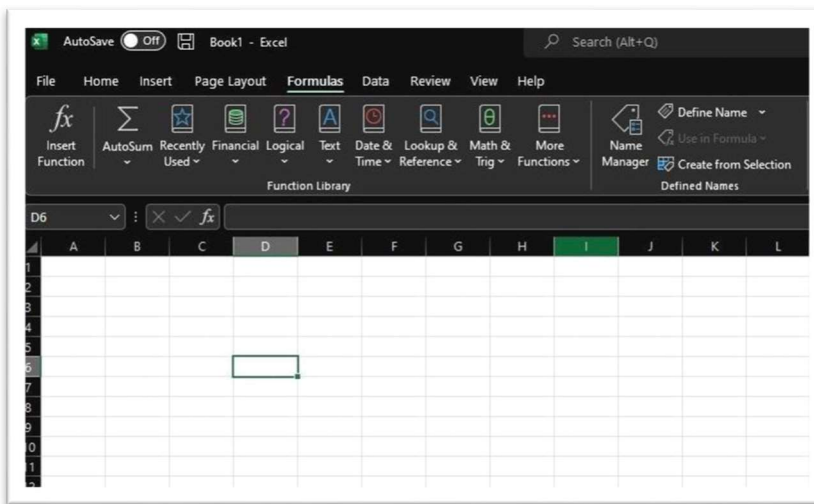


"Excel" pasižymi tuo, kad joje galima atlikti tam tikrus į lenteles įterptų duomenų skaičiavimus ir pakeitimus. Spustelėjus "Formulės", galima naudotis visomis teksto, skaičiaus, datos ir laiko redagavimo

funkcijomis, naudoti sumavimą, didinimo ar mažinimo tvarką, vidurkius, apvalinimą, perkėlimą ir daugelį kitų. Kiekviena operacija pažymėta konkrečia santrumpa, kad ją būtų galima lengvai pasiekti klaviatūra, paspaudus reikiamus klavišus:

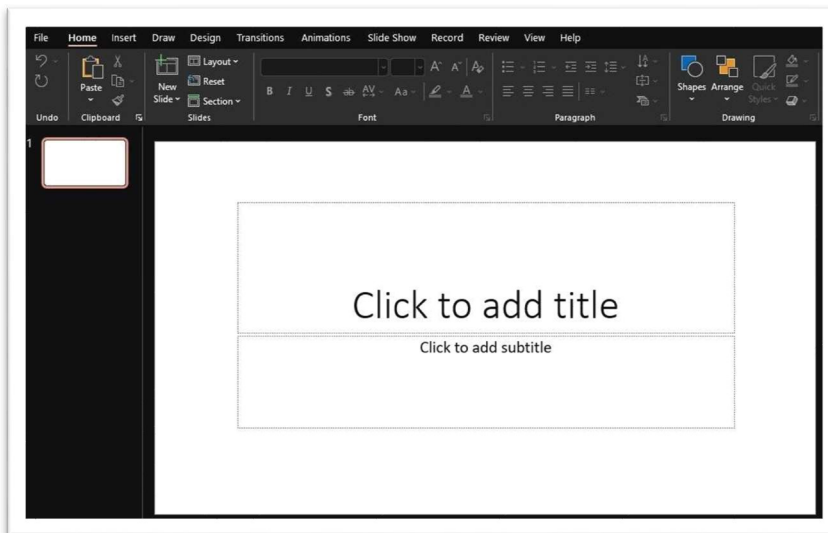
Kaip mokytojai gali panaudoti "Excel" klasėje?

Mokytojai gali naudoti "Excel", kad užfiksuotų lankomumą, apskaičiuotų pažymių vidurkius, sudarytų pamokų plano šabloną ir tvarkaraštį, stebėtų patalpų inventorių, sudarytų klasės knygų sąrašą ir užfiksuotų mokinių elgesį. Mokiniai klasėje gali sudaryti savo pažangos diagramas.



PowerPoint

Dėl "Microsoft" sukurtos prezentacijų programos "PowerPoint" reikėtų pateikti kitokių argumentų. Ši programa daugiausia naudojama projektams, idėjoms ir turiniui pristatyti, t. y. perteikti ekrane, nes ji gali apimti tekstą, vaizdus, grafiką, filmus, garso įrašus ir visa tai pateikti su aukšto lygio animacija. Be visų iš anksto nustatytų funkcijų, kurios yra bendros visiems "Microsoft" produktams (jas matėme "Word" ir "Excel" programose), čia galima kurti grafiką ir animuoti pagrindinį "PowerPoint" puslapį, naudojant norimas spalvas, formas, struktūrą, foną ir priekinį planą, nuotraukas:



Šis įrankis labai naudingas, jei norite klasei pristatyti sudėtingą projektą arba jei norite atskleisti savo tyrimus, naudodami paveikslėlius ar diagramas. Ji taip pat gali būti naudinga mokytojams, norintiems papildyti pamoką paaiškinamaisiais paveikslėliais, diagramomis ar grafika. Kad būtų lengviau atlikti šią veiklą, "PowerPoint" skyriuose



"Piešimas", "Dizainas", "Perėjimai" ir "Animacija" pateikiami įvairūs įrankiai su įvairiomis temomis, variantais, vaizdų keitimo būdais ir iš anksto nustatytais pristatymo rinkiniais:



Refleksija

Svarbu apmąstyti priemones, kurias naudojame savo darbams palengvinti, žinoti, kaip geriausiai jomis naudotis, kai jos mums pasitarnauja, ir suprasti jų ribas, kai pastebime, kad jos mums trukdo ar kenkia.

2.2. Asinchroninis mokymas. Internetinės darbo erdvės vaikams kūrimas



Trumpai

"Google" suteikia mokiniams galimybę turėti "Google" paskyrą, kurioje net ir naudojant skaitmeninius įrenginius galima patirti realios klasės patirtį. "Google klasės" platforma leidžia nuotoliniu būdu dalyvauti paaškinimuose, atlikti namų darbus ir testus.



Google
Paskyra
Pokalbis
Klasė
Duomenys

Autoriai: Marco Pandolfini, Edoardo Bacenetti

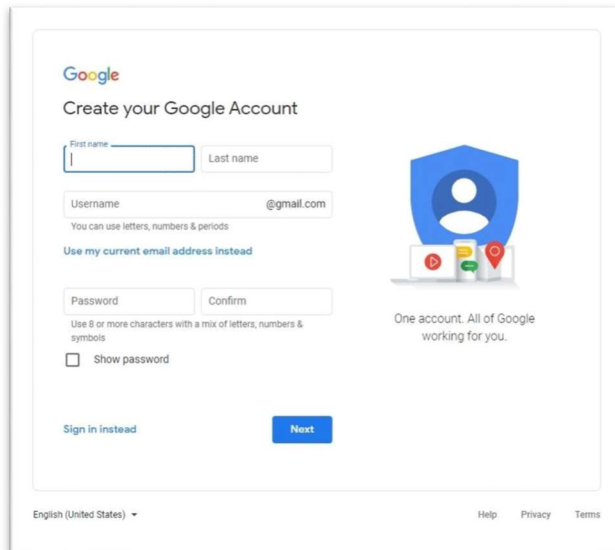


Google paskyra

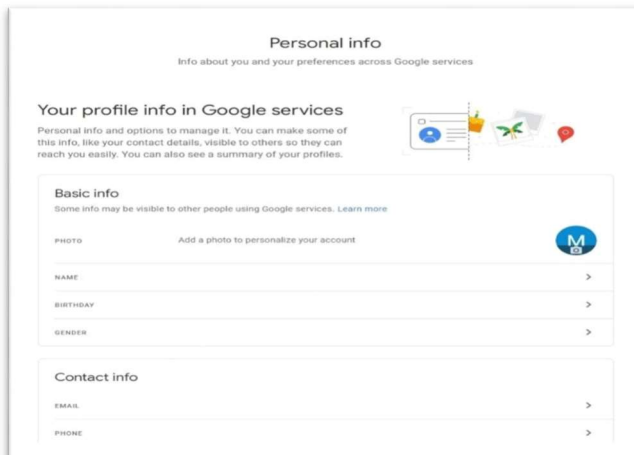
"Google" siūlo daugybę įrankių, leidžiančių atkartoti mokymo veiklą ir mokymosi patirtį net ir per atstumą - situacija, kuri tapo dar akivaizdesnė ir reikalingesnė dėl SARS-Cov-2 sukeltos nepaprastosios padėties sveikatos srityje. Iš šių daugybės įrankių šiuo metu mus labiausiai domina vienas: "Google klasės". Norint

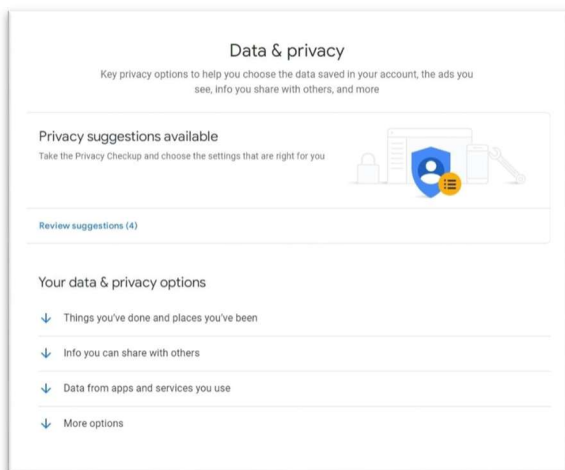
tai įgyvendinti, pirmiausia reikėtų pakalbėti apie kitą "Google" įrankį - "Google" paskyrą, kuri yra visų kitų priemonių pirmtakė.

Norėdami naudotis bet kuria "Google" paslauga, pirmiausia turite susikurti "Google" paskyrą. Norėdami tai padaryti, tiesiog nueikite į www.google.com ir spustelėkite viršutinį dešinįjį mygtuką "Prisijungti". Atsidarys langas, kuriame turėsite įvesti tam tikrus duomenis, kad sukurtumėte savo paskyrą: vardą, pavardę, vartotojo vardą ir slaptažodį. Įvedę šiuos duomenis (ypatingai dėmesį atkreipkite į vartotojo vardą, nes jo negalima kartoti kitose paskyrose), iš karto galėsite naudotis "Google" paslaugomis:



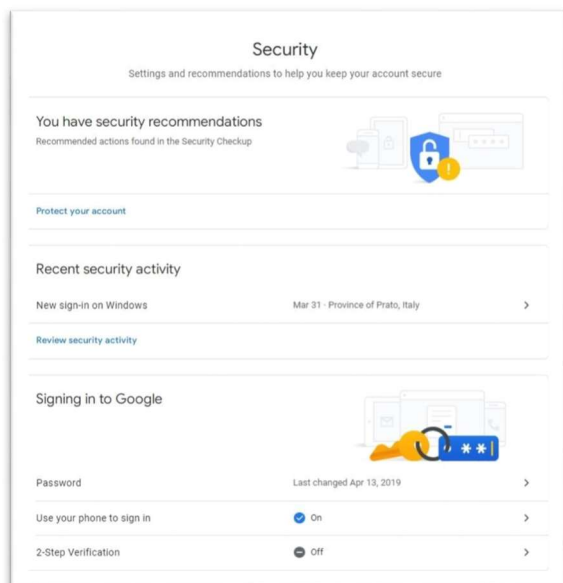
Naudodami "Asmeninė informacija" galite kontroliuoti ir galiausiai keisti naujai įvestus profilio duomenis, tiek pagrindinius, tiek susijusius su jūsų kontaktais, taip pat daugybę kitos informacijos ir "Google" paslaugų nuostatų, pvz., slaptažodį, kalbą, įvesties įrankius, naršymo internete prieinamumą. Naudodamiesi parinktimi leškote ko nors kito?, galite ieškoti galimų navigacijos problemų sprendimų:



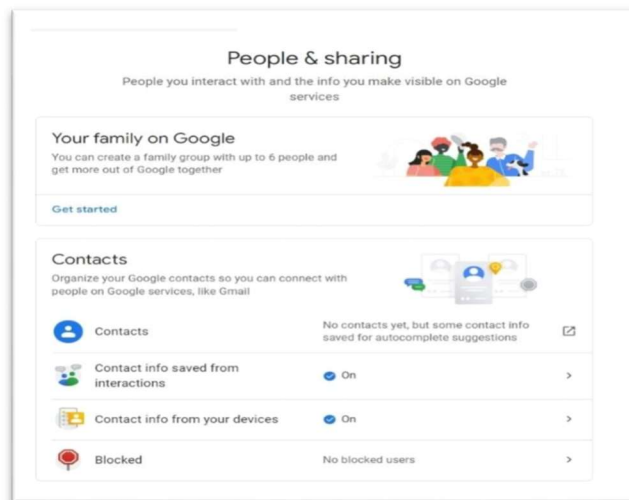


Naudodami parinktį "Duomenys ir privatumas" galite tvarkyti savo paskyroje išsaugotą informaciją, susijusią su reklamomis, matysite medžiagą, kurią bendrinsite savo socialinėse ir "Google" paskyrose. Šios parinktys apima: istorijos, skelbimų ir personalizavimo parinktis; istorijos nustatymus (kad galėtumėte tvarkyti išsaugotus įrašus, žemėlapius ir atitinkamus paieškos rezultatus); skelbimų nustatymus "Asmeninių rezultatų paieškoje" (kad galėtumėte pasirinkti, ar paieška gali rodyti asmeninius rezultatus pagal jūsų "Google" paskyroje esančią informaciją): informaciją, kurią galite bendrinti su kitais (pvz., profilį ir buvimo vietą); ir jūsų naudojamų programų ir paslaugų (pvz., socialinių tinklų) duomenis:

Srityje "Saugumas" rasite su paskyros saugumu susijusius nustatymus. Čia galite saugiai tvarkyti visus savo duomenis, keisti slaptažodžius, naudoti vartotojo tapatybės patvirtinimo įrankius, kad atbaidytumėte įsilaužėlius, programas, turinčias prieigą prie "Google" paskyros duomenų, apsaugą nuo interneto negandų, įvairius išsaugotus slaptažodžius ir įrašus, sukurtus naudojant "Google" paskyrą:

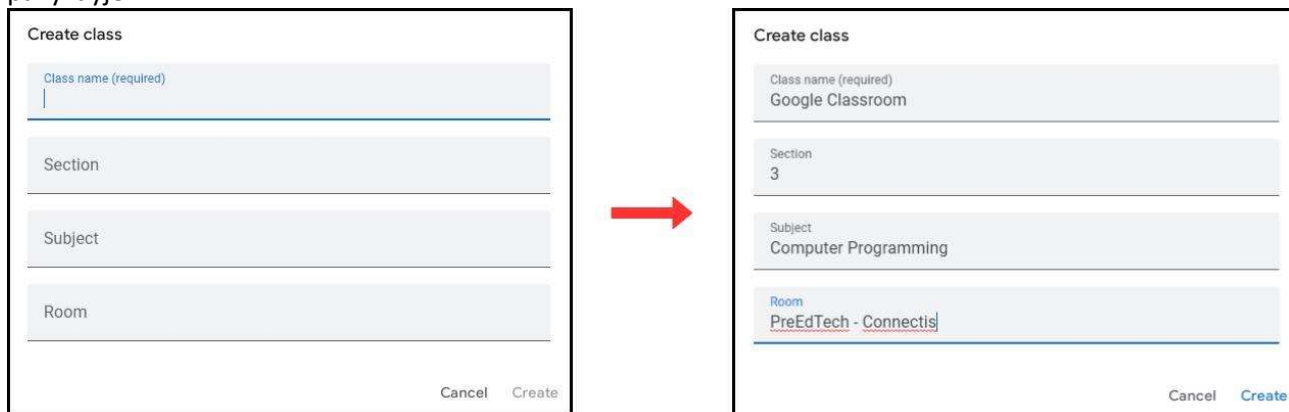


Naudodami funkciją "Žmonės ir bendrinimas" galite stebėti grupės, kurioje esate įtraukti, pvz., šeimos nariai arba klasės draugai, veiklą (čia praverčia "Google" klasė). Taip pat galite tvarkyti savo kontaktus - tiek aktyvius, tiek užblokuotus - kartu su informaciją, kurią dalijatės su savo kontaktais:



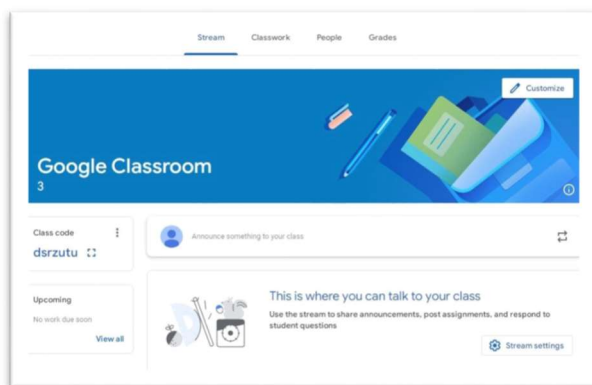
Google klasė

"Google klasė" yra mokymosi valdymo sistema. Ši platforma yra nemokama "Google" sukurta interneto paslauga mokykloms, kuria siekiama supaprastinti mokinių mokymosi procesą, mokytojams ir mokiniams dalijantis turiniu. Į "Google klasę" galite patekti iš aukščiau esančio "Google" meniu arba į įrankių juostą įrašę classroom.google.com. Įėję jau turite galimybę sukurti klasę, t. y. tam tikrą virtualų kambarį, kuriame galite užsiimti įvairia veikla ir palaikyti nuotolinius kontaktus su mokiniais. Norėdami tai padaryti (be preliminarios "Google Workplace for education" licencijos), turite įvesti Class name (klasės pavadinimą), Section (skyrį), Subject (dalyką) ir Room (kambarį), kiekvienam iš jų pasirinkdami pavadinimą, kaip pavyzdyje:



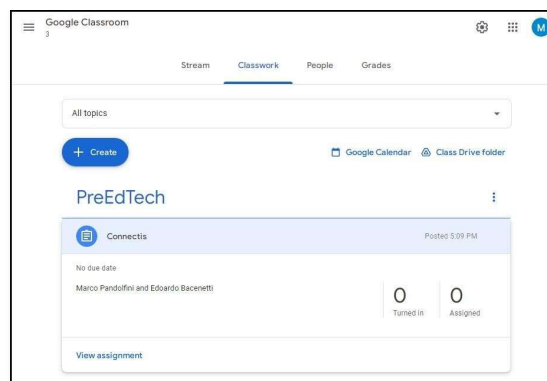
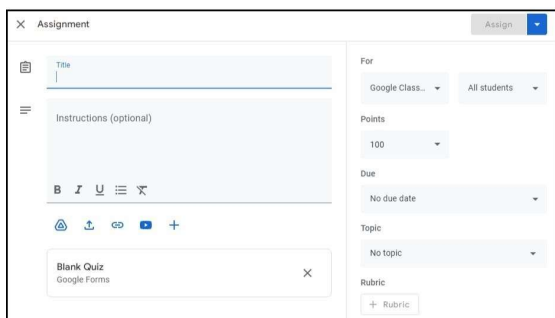
Sukūrus klasę ir nurodžius prisijungimo duomenis, paspaudus, bus rodomas pagrindinis meniu, kuriame galite pasirinkti įvairias galimas "Google klasės" veiklas: Srautas, Klasės darbas, Žmonės ir įvertinimai. Pasirinkę pirmąją parinktį, galite išsiųsti klasei kokį nors pranešimą (įspėjimą, užduotį, įvertinimą, paaiškinimą, santrauką) arba suplanuoti, kad jis bus išsiųstas kitą dieną. Taip pat galite naudoti klasės kodą, kad pakviestumėte mokinius dalyvauti klasėje, o naudodami srauto nustatymus galite organizuoti bendravimą su mokiniais:

Kita vertus, naudojant "Klasės darbą" galima sukurti daugybę mokymo priemonių: Temą (kaip modulis ar klasės mokomoji dalis), Užduotį (su pavadinimu ir instrukcijomis, kaip klasikinis mokinio darbas, su

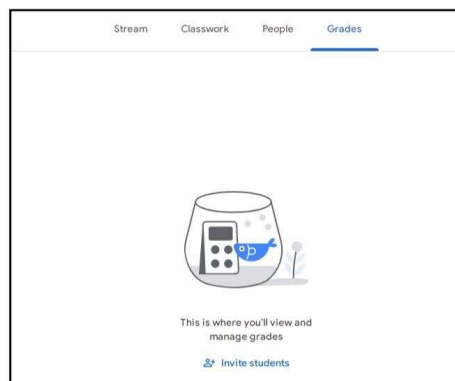
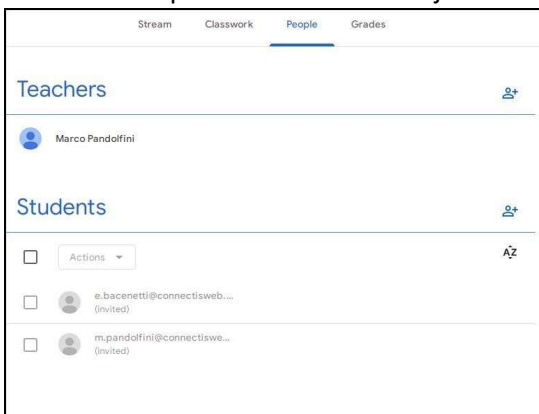


punktais, datomis, nuorodomis, tinkama tema ir mokytojo pageidaujama atsakymų tipu), Viktorinos užduotį ir Klausimą (norint patikrinti mokinius atviro tipo klausimais ar testais su keliais atsakymų variantais) ir Medžiagą (parašyti tekstą arba įkelti failus iš Kompiuterio ar disko). Visa tai su galimybe kiekvieną užduotį priskirti temai ir patikrinti, kiek mokinių atliko užduotį ir kiek dar atlieka. Visa tai turėtų būti pateikta taip:

Dalis "Žmonės" skirta mokytojų ir mokinių, priklausančių tai klasei, sąrašui, taip pat galimybei šį sąrašą tvarkyti, pridėti ar pašalinti naudotojus arba redaguoti tam tikrą informaciją. Kita vertus, dalyje "Įvertinimai" galima peržiūrėti mokinių įvertinimus, juos įvesti, redaguoti arba ištrinti - vėliau įrašyti pastabas:



Šiomis priemonėmis galima nuotoliniu būdu visapusiškai atkartoti klasėje vykstančių pamokų patirtį ir veiklą: paaikškinimus, namų darbus, pratybas, laboratorijas, papildomas užduotis, eksperimentus. Ir tai visada daroma prižiūrint ir kontroliuojant mokytojui, kuris valdo ir koordinuoja pamoką atsižvelgdamas į



tėvų ir mokinių poreikius. Visa tai vyksta patogiai per atstumą ir pasiekama kiekvienam, turinčiam interneto ryšį ir kompiuterį.



Refleksija

Svarbu apvarstyti privatumo klausimus, nuotolinio mokymo ir mokymosi metodo privalumus ir trūkumus, taip pat tai, kaip svarbu bendrauti ir nuotoliniu būdu, ir asmeniškai.

2.3. Sinchroninis mokymas. Kaip naudoti internetines platformas mokymui ("Zoom", "Webex", "MS Teams")



Trumpai

Sinchroninis mokymas taip pat gali vykti internetu, naudojant vaizdo konferencijas ir tiesioginius pokalbius arba tiesiogines žinutes. Skyriuje aprašomos pagrindinės platformos, naudojamos internetiniam mokymui palengvinti.



*Sinchroninis mokymas
Internetinė platforma
Zoom
Microsoft teams
Webex*

Autoriai: Elisabetta Delle Donne, Andrea Anzanello



Ižanga

Dėl COVID-19 pandemijos mokymasis internetu tapo visuotiniu reiškiniu. Kadangi mokymuisi virtualioje klasėje reikia išmaniojo telefono arba nešiojamojo kompiuterio su geru interneto ryšiu, studentams tampa dar patogiau užsirašyti į pasirinktą kursą.

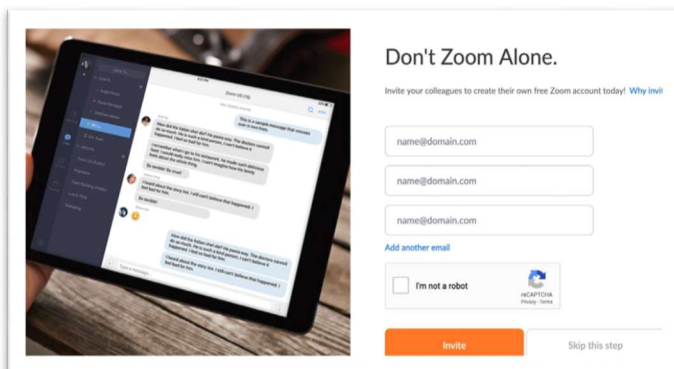
Sinchroninis mokymas - tai mokymas, kai mokytojas dalyvauja tuo pačiu metu kaip ir besimokantysis (-ieji). Taip beveik visada būna tiesioginėje aplinkoje, kurioje mokymosi dalyviai susitinka tiesiogiai. Sinchroninis mokymas taip pat gali vykti mokantis internetu, naudojant vaizdo konferencijas ir tiesioginius pokalbius arba tiesiogines žinutes. Kaip ir realioje aplinkoje, taip ir sinchroniniame internetiniame mokyme besimokantieji gali užduoti klausimus realiuoju laiku.

Asinchroninėje aplinkoje bendradarbiavimas gali būti sudėtingesnis, tačiau vis tiek labai svarbus siekiant sumažinti izoliacijos jausmą, kurį besimokantieji gali jausti dirbdami internetu. Diskusijos ir grupinės užduotys gali vykti tiek pat sėkmingai kaip ir sinchroniniu, tiek asinchroniniu būdu. Iš tiesų, kadangi nėra laiko apribojimų, besimokantieji, dalyvaudami asinchroninėse internetinėse diskusijose, gali skirti laiko kokybiškam atsakymo parengimui.

Toliau pateikiamas trijų dažniausiai naudojamų sinchroninio mokymo programų sąrašas.

ZOOM

Kaip prisiregistruoti pirmą kartą



The screenshot shows the Zoom registration page titled "Don't Zoom Alone." It prompts the user to invite colleagues to create their own free Zoom account. The form includes three input fields for email addresses (placeholder: name@domain.com), an "Add another email" link, a reCAPTCHA "I'm not a robot" checkbox, and an orange "Invite" button. A "Skip this step" link is also present.

Pirmiausia apsilankykite svetainėje zoom.us ir spustelėkite viršutiniame dešiniame kampe esantį mėlyną mygtuką "Užsiregistruoti, tai nemokama". Tada galėsite įvesti savo mokyklos el. pašto adresą ir užsiregistruoti.

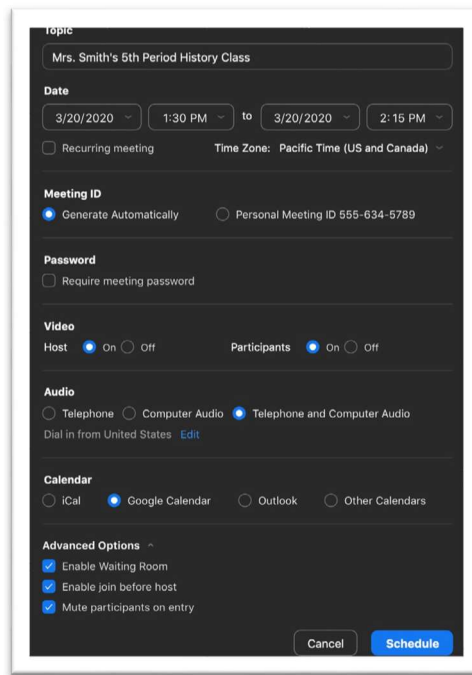
Iš „Zoom“ gausite el. laišką, kad aktyvintumėte savo paskyrą. Eikite į savo el. paštą ir spustelėkite "Aktyvinti paskyrą". Būsime nukreipti įvesti savo vardą ir pavardę bei sukurti slaptažodį. Sukūrę paskyrą, galėsite naudotis

"Zoom" tiek naršyklėje, tiek atsisiųsdami programėlę į nešiojamąjį kompiuterį. (<https://zoom.us/download>).

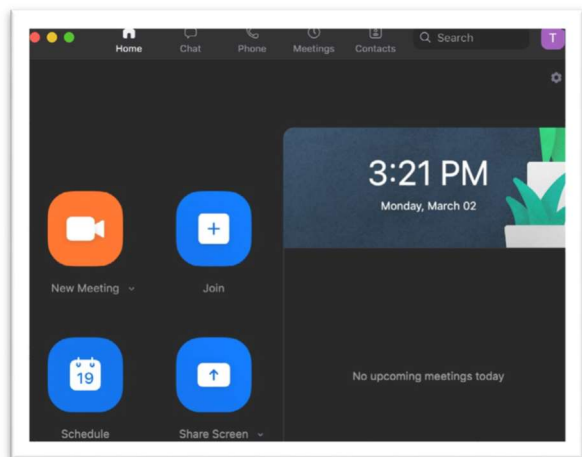
Kaip suplanuoti susitikimą

Suplanuoti susitikimą "Zoom" programoje yra gana paprasta ir greita. Prisijungę prie programėlės, tiesiog spustelėkite mygtuką "Planuoti", tada įveskite temą, datą ir kitą susijusią informaciją, bei paspauskite "Išsaugoti", kad baigtumėte. Norėdami pridėti susitikimą, galite atidaryti pasirinktą kalendoriaus paslaugą.

Pastaba:



The screenshot shows the Zoom meeting scheduling interface. It includes fields for "Topic" (Mrs. Smith's 5th Period History Class), "Date" (3/20/2020), "Time" (1:30 PM to 2:15 PM), and "Time Zone" (Pacific Time (US and Canada)). There are options for "Recurring meeting" and "Meeting ID" (Generate Automatically or Personal Meeting ID 555-634-5789). The "Password" section has a "Require meeting password" checkbox. The "Video" section has "Host" and "Participants" options (On/Off). The "Audio" section has "Telephone", "Computer Audio", and "Telephone and Computer Audio" options. The "Calendar" section has "iCal", "Google Calendar", "Outlook", and "Other Calendars" options. The "Advanced Options" section has checkboxes for "Enable Waiting Room", "Enable join before host", and "Mute participants on entry". There are "Cancel" and "Schedule" buttons at the bottom.



Jei planuojate pasikartojantį susitikimą, kalendoriuje turėsite nustatyti pasikartojimą.

Jei norite prisijungti prie "Zoom" susitikimo, tiesiog spustelėkite el. paštu atsiųstą nuorodą arba spustelėkite skirtuką "Susitikimai", kad prisijungtumėte prie suplanuoto susitikimo, ir būsite automatiškai įtraukti į susitikimą.

TEAMS

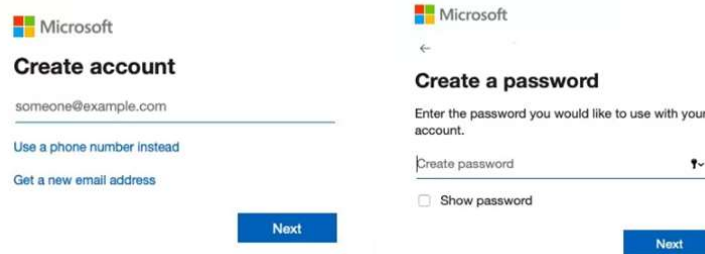
"Microsoft Teams" - tai pranešimų siuntimo programa ir skaitmeninis centras, skirtas bendradarbiavimui komandoje, skyriuje ar projekte. Be pokalbių, joje taip pat galima dalytis turiniu ir naudotis kitomis programėlėmis.

Norėdami lengvai naudotis, galite atsisiųsti "Teams" programėlę. Atidarykite "Teams" ir spustelėkite kairiajame meniu esantį mygtuką "Gauti programą". Norėdami įsitikinti, kad galite atsisiųsti ir įdiegti programėlę į savo darbalaukį, turėsite pasitikslinti su vietiniais IT pagalbos darbuotojais.

Kompiuterio ir mobiliąją programėles taip pat galite atsisiųsti iš "Microsoft" svetainės.

TEAMS siūlo pokalbių galimybę, kuri leidžia asmenims bendrauti su kitais asmenimis individualiai arba su grupe žmonių, nesant komandos nariu. Pokalbio metu galima atlikti daug įvairių veiksmų: nuo paprasto bendravimo trumposiomis žinutėmis iki dalijimosi ekranais, darbo su dokumentais ar balso ir vaizdo skambučių pradėjimo.

Pirmiausia reikia susikurti "Microsoft" paskyrą. Lange "Sukurti paskyrą" įveskite savo el. pašto adresą (pageidautina, kad tai būtų darbinis el. pašto adresas) ir spustelėkite mygtuką "Toliau". Kitas žingsnis - susikurti slaptažodį, o kai įvesite visus duomenis ir patvirtinsite savo el. paštą, galite apsilankyti "Microsoft Teams" pagrindiniame puslapyje ir pradėti naudotis "Teams" žiniatinklio programa.

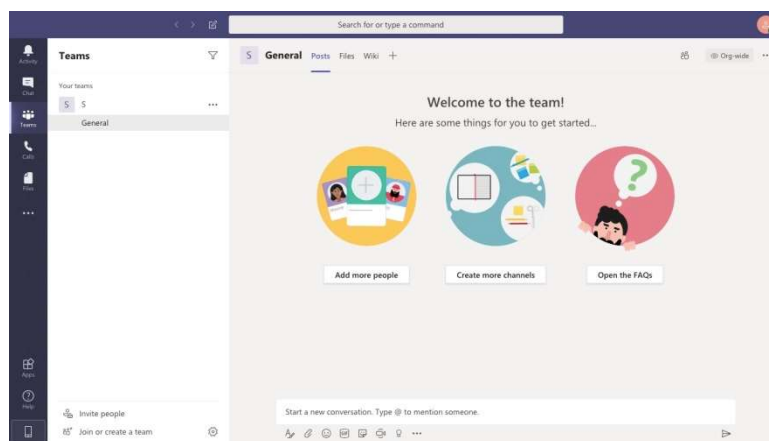


"Microsoft Teams" programoje komanda - tai bendradarbiaujančių žmonių grupė, kurią paprastai sudaro visa organizacija.

Kad galėtumėte bendradarbiauti "Teams", pirmiausia turite būti "Teams" centro narys arba jo kūrėjas. Norėdami sukurti komandą turite:

- Programėlių juostoje spustelėkite Komandos.
- Spustelėkite programėlės juostos apačioje rodomą nuorodą "Prisijungti arba sukurti komandą".
- Spustelėkite kortelę "Sukurti komandą".
- Įveskite komandos pavadinimą ir aprašymą.
- Pasirinkite komandos privatumo nustatymus ("Privati" arba "Vieša"). Privati komanda reiškia, kad tik komandos savininkai gali pridėti narius, o Viešoji komanda reiškia, kad prie komandos gali prisijungti bet kuris jūsų organizacijos narys.

Įtraukite komandos narius laukelyje "Įtraukti" įrašydami vardą, el. pašto adresą, paskirstymo sąrašą arba pašto saugumo grupę. Komandą gali sudaryti ne daugiau kaip 2500 narių iš jūsų organizacijos arba išorinių naudotojų per saugią svečių prieigą.



Svarbius susitikimus, kuriuose turi dalyvauti visi, geriausia suplanuoti iš anksto. Tokiu būdu žmonės gali išsiaiškinti savo tvarkaraščius ir sinchronizuoti juos su savo kalendoriais.

Norėdami suplanuoti pamokas su TEAMS, turite atlikti kelis paprastus veiksmus.

- 1 veiksmas: pasirinkite "Planuoti susitikimą" (kalendoriaus piktograma), esančią po laukeliu "Sudaryti".
- 2 žingsnis: Kairiajame lange pasirinkite "Kalendorius" ir spustelėkite "Naujas susitikimas", esantį viršuje dešinėje.
- 3 žingsnis: Kalendoriuje pasirinkus laiko intervalą, atsidarys forma, kuri jums pagelbės.
- 4 žingsnis: Įrašykite susitikimo pavadinimą, pakvieskite dalyvius ir pridėkite kitą informaciją. Planavimo asistentas gali padėti jums patikrinti visų asmenų užimtumą.
- 5 veiksmas: paspauskite "Išsaugoti", kad užbaigtumėte procesą. Kvietimas bus automatiškai išsiųstas į kiekvieno dalyvio "Outlook" pašto dėžutę.

Galiausiai, norėdami pradėti pokalbį, spustelėkite laukelį " Sudaryti" ir pradėkite rašyti žinutę veiklą, pokalbių arba komandų skiltyse. Spustelėkite piktogramą "Siųsti", kad paskelbtumėte žinutę. Priklausomai nuo komandos kultūros, pokalbius galite pajvairinti emotikonais, gifais arba lipdukais. Spustelėję šias piktogramas po laukeliu " Sudaryti" rasite įvairių parinkčių.

WEBEX

"Webex" klasės - tai saugi vieta, kurioje mokytojai gali natūraliau bendrauti su mokiniais ir tėvais, o automatizavimas suteikia daugiau laiko mokymui.

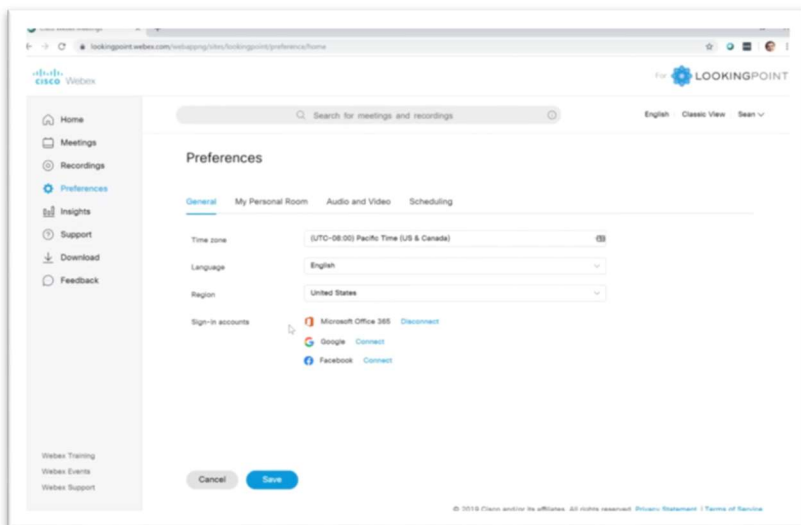
Daugelis mokytojų susiduria su į administravimą orientuotomis sistemomis, kurios gali būti pernelyg nelanksčios, kad palengvintų bendravimą su mokiniais ir tėvais. Naudodami "Webex Classrooms" mokytojai gali internetu rengti pamokas, planuoti virtualias darbo valandas, automatizuoti pažymių rašymą ir lankomumą. Mokiniai prisijungia vienoje vietoje ir gali peržiūrėti tvarkaraščius, klasės įrašus, pastabas ir užduotis, nesvarbu, ar jie yra namie, ar naudojami mobiliaisiais telefonais, ar universiteto miestelyje. Tuo pačiu metu tėvai gali lengviau įsitraukti į mokymąsi.

Norėdami suplanuoti pamoką, turėtumėte nurodyti susitikimo datą, laiką ir trukmę. Susitikimo trukmės nustatymas skirtas tik planavimui, nes susitikimas tęsis tol, kol jį baigsite.

Galite įvesti žmonių, kuriuos norite pakviesti, el. pašto adresus arba kvietimą išsiųsti vėliau.

Iveskite *Susitikimo temą* ir *Slaptažodį*. Galite naudoti automatiškai sugeneruotą slaptažodį arba susikurti savo.

Viršuje esančiame lauke pastebėsite savo "Asmeninio kambario pavadinimą". Šį pavadinimą dalyviai matys prisijungę prie jūsų kambario. Toliau pateikiama asmeninio kambario nuoroda. Tai nuoroda, kurią galite išsiųsti dalyviams, norintiems prisijungti prie jūsų asmeninio kambario. Jiems tereikės spustelėti nuorodą, įrašyti savo vardą ir spustelėti prisijungti, kad patektų į susitikimą. Tada jie galės susitikti su jumis jūsų asmeniniame kambaryje.



Personal Room name: Sean Barr's Personal Room
Your Personal Room name must be between 1 and 128 characters

Personal Room link: <https://lookingpoint.webex.com/meet/webex>

Host PIN: 2121
Your host PIN must be exactly 4 digits. It can't contain sequential digits, such as 1234, or repeat a digit 4 times, such as 1111.

Turėtumėte pagalvoti, kiek laiko turėtų trukti sesija ir kaip geriausiai įtraukti visus asmeniškai ir (arba) nuotoliniu būdu. Tada visiems mokiniams, kuriuos norite įtraukti į pamoką, turite išsiųsti kvietimo nuorodą. Nuorodą jie gali rasti programėlėje esančiuose mokinių kalendoriuose.

Svarbi priemonė - galimybė įkelti medžiagą, kuri bus naudojama per pamoką, į savo "erdvę", kad mokiniai galėtų ją perskaityti ir pasiruošti aptarti temą pamokos pradžioje.



Refleksija

Nepaisant to, kokią platformą nuspręsite naudoti nuotoliniai pamokai, turėtumėte pagalvoti, kiek laiko turėtų trukti užsiėmimas ir kaip geriausiai įtraukti visus dalyvius.

Taip pat pagalvokite, kokioje platformoje jaučiatės patogiau. Taip pat turėtumėte paklausti mokinių, ar jie jau žino kokią nors internetinio mokymo platformą, kad jiems būtų lengviau dalyvauti nuotolinėje pamokoje.

2.4. Kaip sukurti skaitmeninius išteklius ir naudoti interaktyviomis platformomis (Bookwidgets, Worldwall, Liveworksheets, Canva, Animaker, Kahoot)



Trumpai

Studentų dalyvavimas ir įsitraukimas yra neigiamai susijęs su mokymusi internetu. Todėl mokytojai turi stengtis sukurti virtualią klasę, kuri sudomintų mokinius. Šiame modulyje pristatomos naudingiausios ir dažniausiai naudojamos priemonės patraukliems skaitmeniniams ištekliams kurti.



Valdikliai
Kahoot
Interaktyvūs darbalapiai
Animacijos
Viktorinos



Ižanga

Autoriai: Sonsoles Jimenez Gonzalez, Sandra Ubeda

Kai minime skaitmeninius išteklius, kalbame apie vaizdus, dokumentus, garso failus, vaizdo įrašus ar interaktyvius išteklius. Kartais tai būna jų derinys, pavyzdžiui, tinklalapiai arba žaidimai. Šiuos išteklius kurti sudėtinga, jei naudojame profesionalias priemones, kad juos sukurtume nuo nulio. Pavyzdžiui: jei mums reikia sukurti plakatą, galime naudoti "Gimp" arba "Inkscape", o jei norime už tai mokėti, galime naudoti "Photoshop" arba "Illustrator". Jei norime gauti patenkinamą rezultatą, turime išmokti naudotis šiomis profesionaliomis priemonėmis ir turime turėti tam tikrų sąvokų apie grafinį dizainą. Laimei, šiais laikais yra daugybė programų, kurios supaprastina šį darbą dažniausiai pasitaikantiems naudojimo atvejams. Jose pateikiami profesionaliai sukurti šablonai ir grafiniai ištekliai. Šių programų trūkumas yra tas, kad neturite visiškos kontrolės ir kartais rezultatai atrodo pernelyg panašūs. Šios priemonės paprastai yra internetinės ir jums nereikia diegti jokių programų.

Šiame skyriuje nagrinėsime kai kurias iš daugelio prieinamų priemonių.

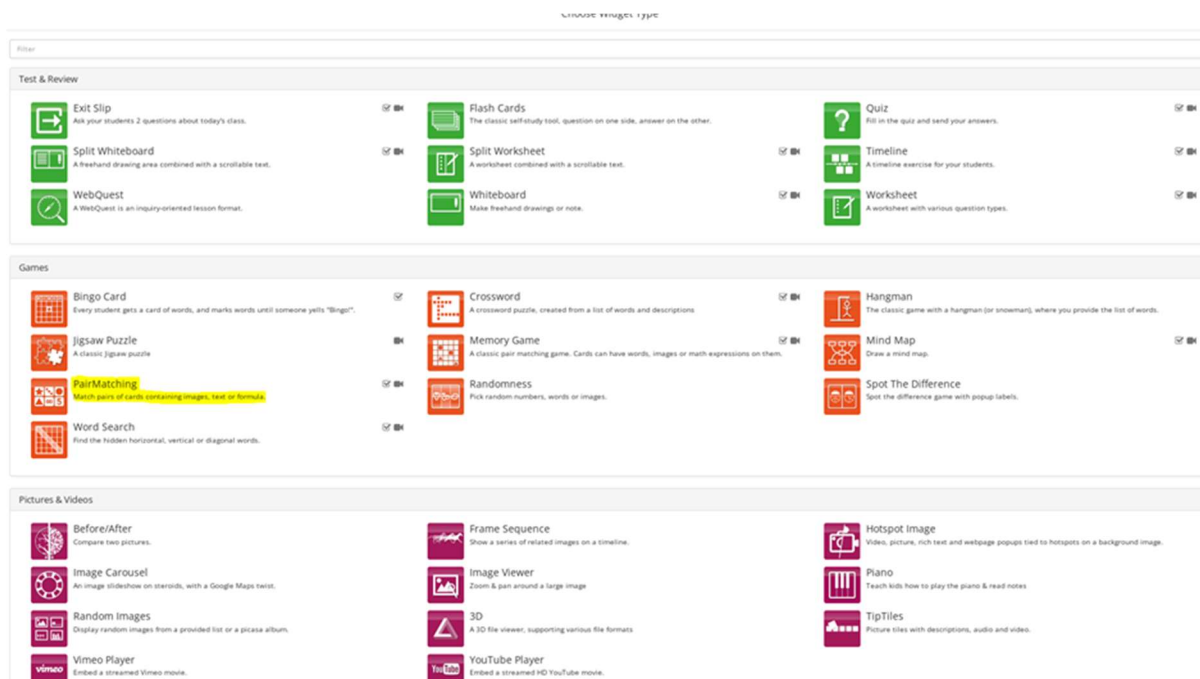
"Bookwidgets"

- URL: <https://www.bookwidgets.com/>
- Kaina: Apie 9 EUR per mėnesį (mokytojams). Grupėms taikomos nuolaidos.
- Bandomasis laikotarpis: 30 dienų nemokamai.

Šią priemonę galime naudoti interaktyvioms užduotims, kurios automatiškai įvertinamos, kurti. Joje yra daug įvairių taip vadinamų "valdiklių". Yra tokių kategorijų kaip testai, žaidimai, paveikslėliai ir vaizdo įrašai, matematika ir kt.

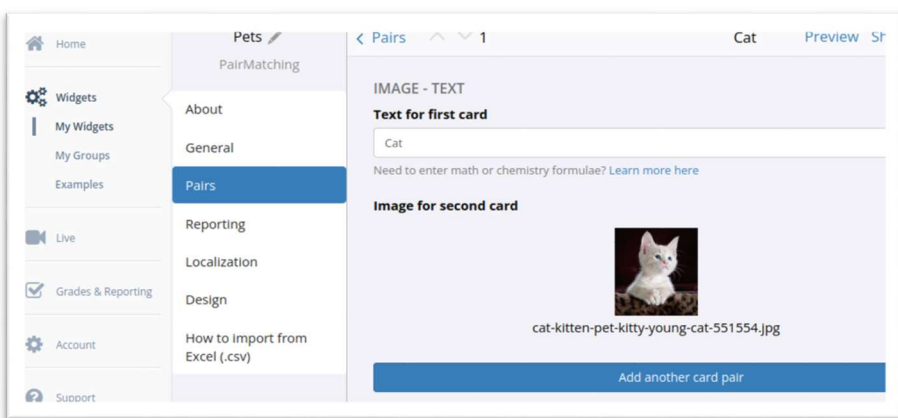
Šiame vadove nuo pat pradžių sukursime vieną valdiklį, kitų procesas panašus.

Pirmiausia turime užsiregistruoti. Tada spustelėkite Meniu punktą Widgets (valdikliai), spustelėkite Create new Widgets (sukurti naują valdiklį) ir pasirinkite valdiklio, kurį norime sukurti, tipą.



Šiame pavyzdyje pasirinkome žaidimą "Porų atitikimas". "Bookwidges" turi keletą pavyzdžių, iš kurių galima pasirinkti įkvėpimo.

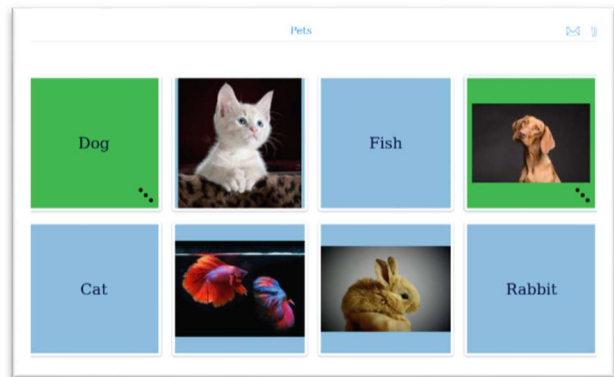
Pirmiausia parašome pavadinimą ir kelias parinktis, o tada sukuriame skirtingas poras:



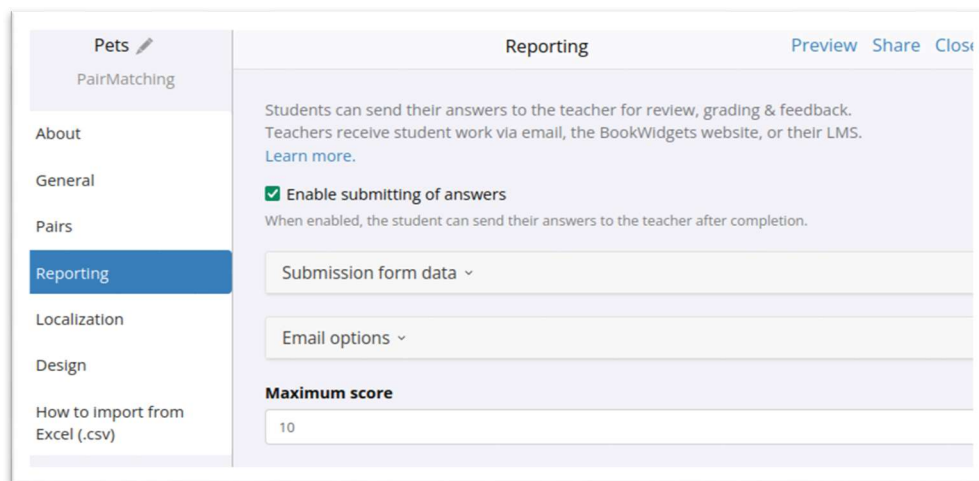
Poros gali būti sudarytos iš teksto arba paveikslėlių. Galime įkelti paveikslėlius arba jų ieškoti "Google".

Štai toks yra rezultatas.

Jei norime pasidalyti žaidimu su mokiniais, turime spustelėti mygtuką *Dalytis* ir pasidalyti nuoroda, naudodami, pvz., URL, "Google" klasę arba QR kodą.



Jei norime įvertinti porų atitikmenų žaidimą arba sudaryti egzaminą, turime aktyvinti atsakymų pateikimą skyriuje *Ataskaitos* ir konfigūruoti pateikimo ir el. pašto parinktis:

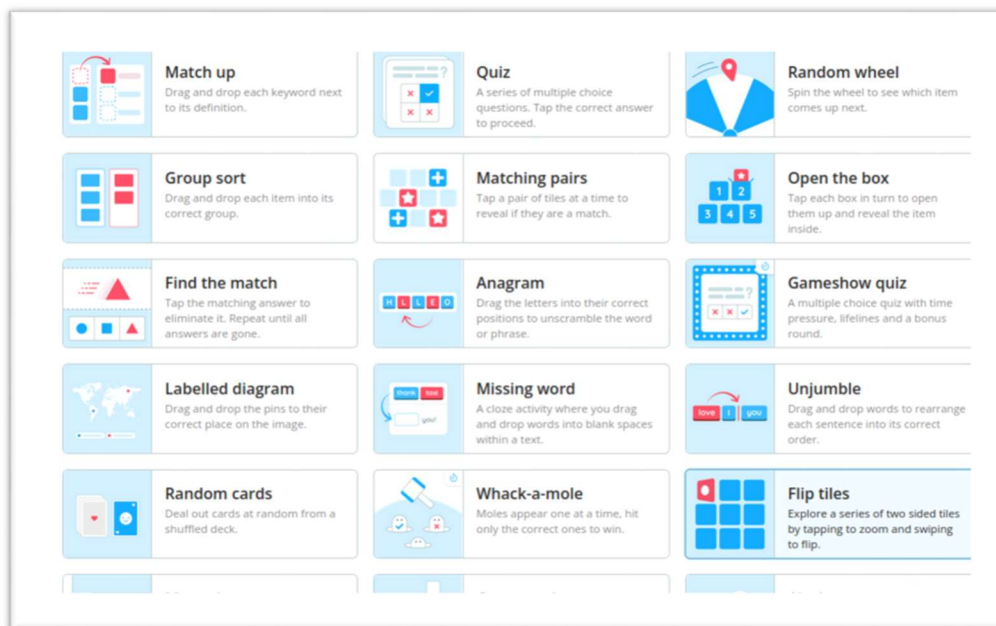


Yra daug įvairių veiklų ir pasirinkimų, kuriais galima dalytis arba vertinti kartu su mokiniais. Nejmanoma visko parodyti; dėl šios priežasties geriausia užsiregistruoti ir išbandyti 30 nemokamų dienų ir kurį laiką ją išmėginti.

WordWall

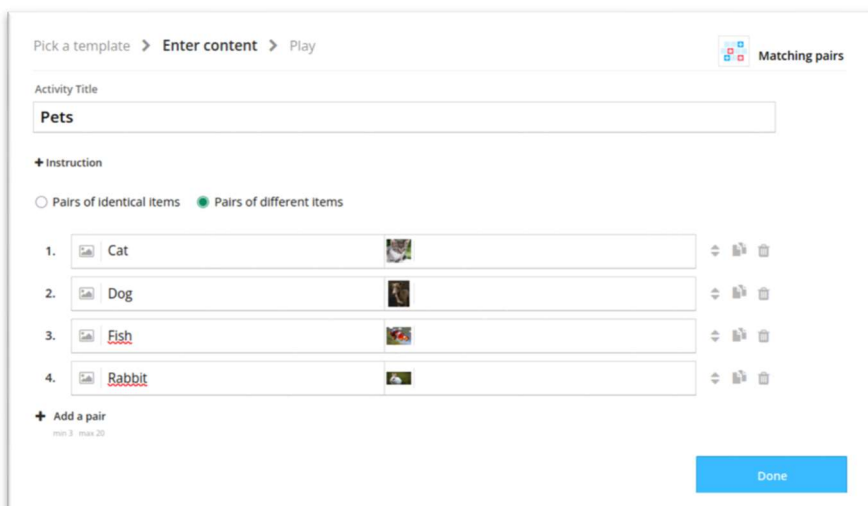
- URL: <https://wordwall.net/>
- Kaina: nuo 0 iki 7,5 €/mėn. neribotiems ištekliams ir profesionaliems šablonams kurti
- Bandomasis laikotarpis: Galimi tik 5 ištekliai.

Šį įrankį galime naudoti užsiėmimams klasėje kurti. Kaip matote paveikslėlyje, yra daug įvairių veiklos rūšių:



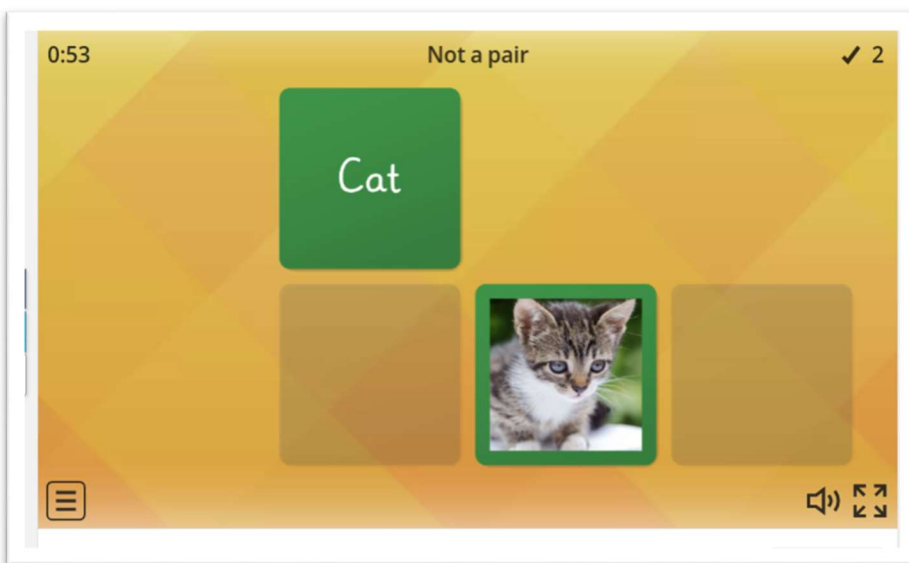
Kai kurie iš jų yra paprasti žaidimai arba įrankiai kitai veiklai atlikti, pvz., "Random wheel". Kiti yra labiau panašūs į pratimus.

Atliksime "Matching Pairs" pratimą, kad pamatytume, kaip jis veikia ir kaip atrodo rezultatai. Spustelėję galime įrašyti pavadinimą ir, atsižvelgdami į tai, ko norime, galime suporuoti vienodus arba skirtingus elementus. Šiame pavyzdyje pasirinkome skirtingus ir pradėjome kurti poras:



Galime pridėti tekstą ir paveikslėlių. Paveikslėlius galime naudoti iš savo kompiuterio arba ieškoti jų naudodami "Bing".

Štai rezultatas:



Pratimą galime bendrinti socialiniuose tinkluose, kaip nuorodą arba įterpti į mokomąją programą, kaip "Moodle". Jei norite jį įvertinti, yra lyderių lenta su statistiniais duomenimis. Tai naudinga žaidybinimo ir savęs vertinimo tikslais.

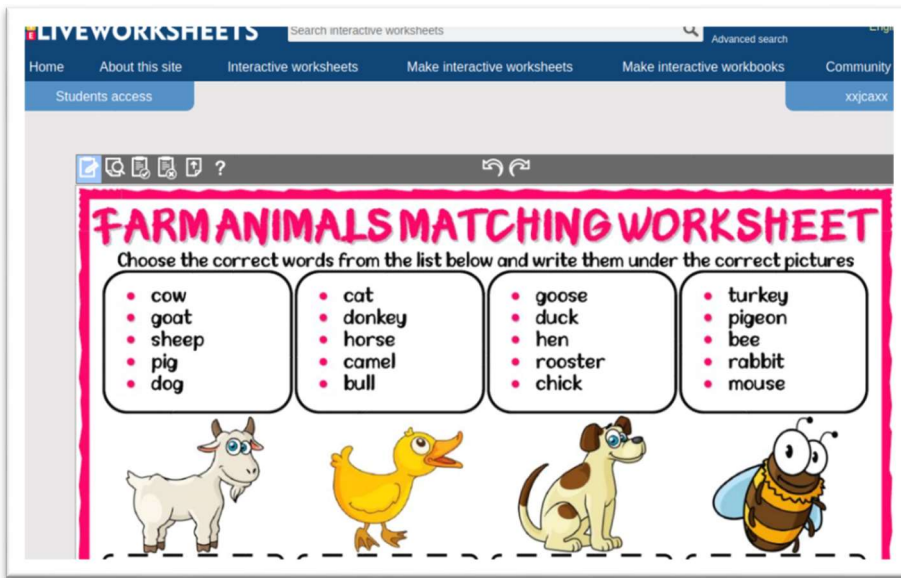
Liveworksheets

- URL: <https://www.liveworksheets.com>
- Kaina: Nuo 10 € iki 200 € per mėnesį. Daugybė planų su ribotomis galimybėmis. <https://www.liveworksheets.com/mysubscription/mysubscription.asp>
- Nemokama versija: apribotas 30 privačių darbo lapų skaičius. Neribotas viešų darbalapių skaičius. Reklamos.

Naudodamiesi šia priemone galite kurti interaktyvius darbalapius. Kaip sakoma, tradicinį popierių su užduotimis galite paversti internetinėmis interaktyviomis ir savikontrolės užduotimis. Galite įkelti PDF ar panašų dokumentą su tradiciniais pratimais ir pridėti tam tikrų formos įvesties duomenų, kad jis taptų interaktyvus. Tai geras pasirinkimas, jei turime daug atspausdintų pratybų popieriuje ir norime jas nuskenuoti bei paversti skaitmeninėmis pratybomis. Nerekomenduojame pradėti kurti pratybų nuo nulio, nes turite atlikti dvi užduotis:

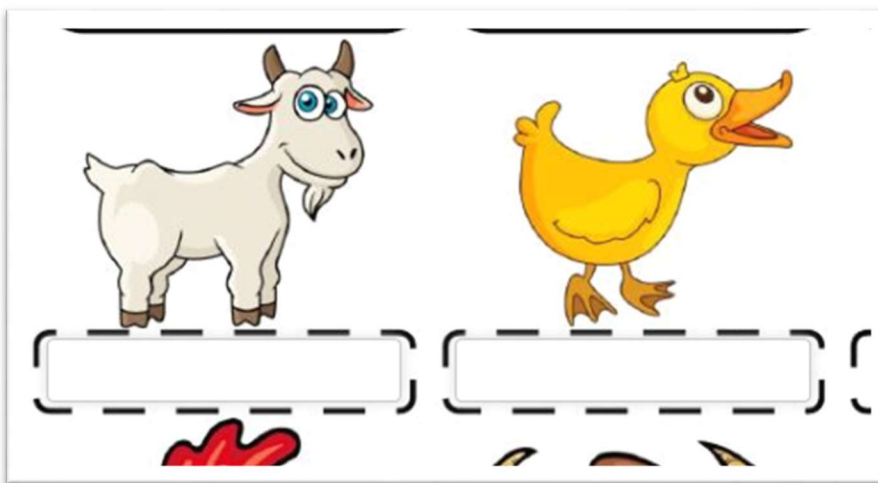
1. Įrašyti ir eksportuoti į PDF ir 2. Pakeisti PDF failą šiuo įrankiu.

Turime užsiregistruoti kaip mokytojai. Jei norime sukurti darbalapį, turime eiti į skyrių *Sukurti interaktyvius darbalapius* ir įkelti PDF arba panašų dokumentą.



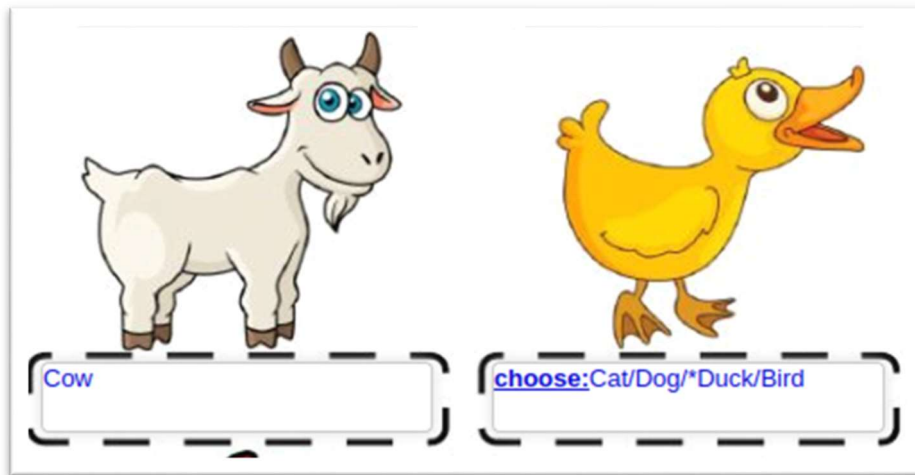
Įkėlę galime pridėti įvesties duomenų. Kiekvienam įrašui galima pakeisti formą ir įvesti teisingą atsakymą. Atsakymą galime pasirinkti iš išskleidžiamojo sąrašo, kelių pasirinkimų, žymimųjų langelių ir kitų parinkčių. Reikia išmokti šių parinkčių raktinius žodžius, tačiau tai nėra sunku, o norėdami pamatyti pavyzdžių, galite spustelėti mygtuką "?".

Naudosime įprastą įvestį ir išskleidžiamąsias įvestis. Pirmiausia turime nupiešti teksto laukelius.



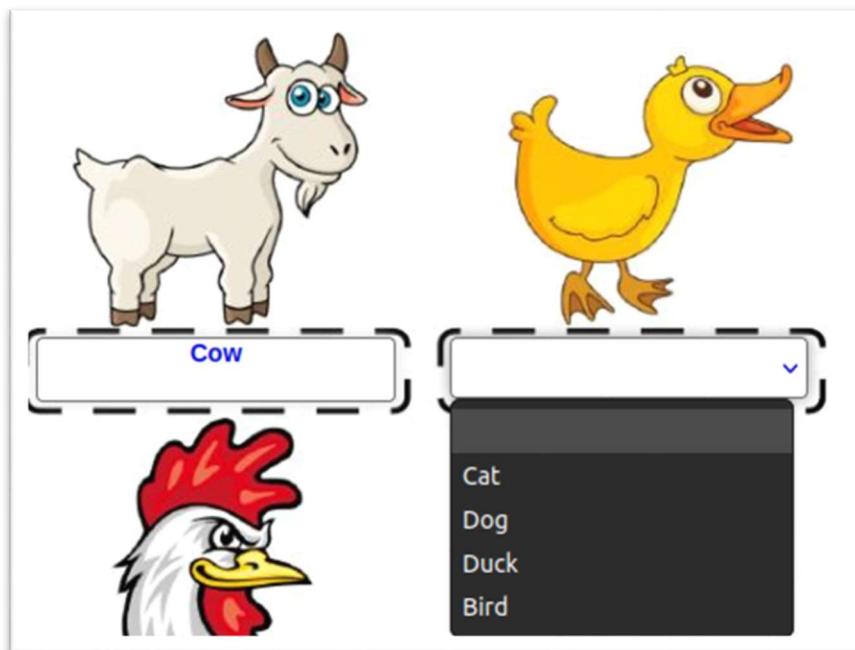
Išsamiai matote, kaip po gyvūno paveikslėliu yra teksto laukelis, į kurį įrašome informaciją.

Tada teksto laukelyje turime įrašyti teisingą atsakymą. Karvės atveju yra vienas atsakymas, o anties atveju yra išskleidžiamas atsakymas.



Kaip matote, norėdami pasirinkti teisingą atsakymą, įrašome žvaigždutę. Kitų tipų pratimai turi savo kalbą. Pavyzdžių galite pamatyti dokumentuose. Kai užpildome visą dokumentą, galime jį išsaugoti kaip viešą arba privatų ir pasidalyti nuoroda su mokiniais.

Štai rezultatas:



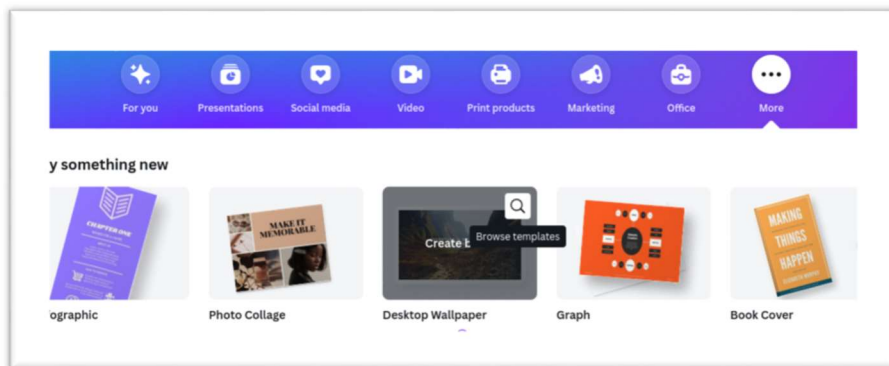
Yra du vertinimo būdai. Pirmasis - atlikti pratimus viešai prieinamame darbalapyje ir išsiųsti rezultatus el. paštu. Antrasis - užregistruoti mokinius ir atlikti pratimus su kiekvieno vardu. Šis variantas yra rekomenduojamas, nes pirmojo rezultatai prieinami tik 30 dienų ir juos sunkiau kontroliuoti.

Canva

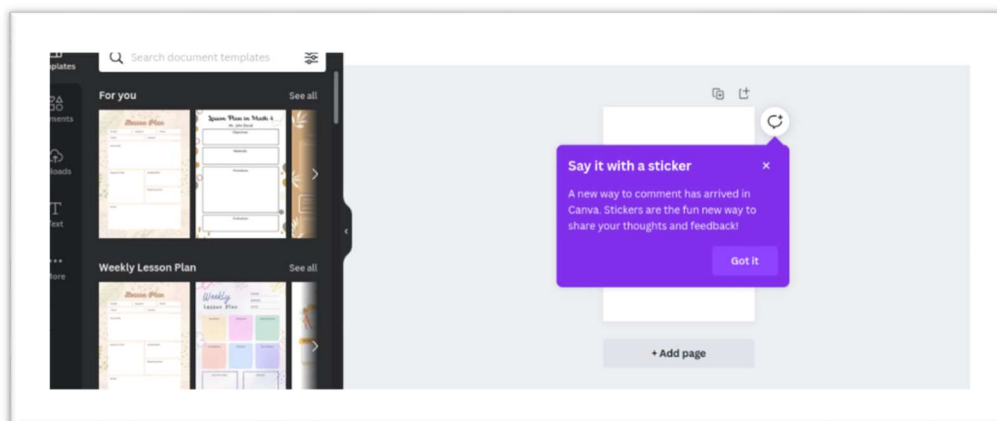
- URL: <https://www.canva.com/>
- Kaina:
 - Nemokama versija: Ribotas šablonų ir eksporto kiekis.
 - Profesionali versija: Apie 9,16 €/mėn. 5 žmonėms. (Yra akcijų ir edukacinių planų)
- Bandomasis laikotarpis: 30 dienų nemokama bandomoji versija profesionaliam planui.

Tai viena žinomiausių šio sąrašo programų. Tai ne tik mokomoji priemonė, bet ir galingas multimedijos projektavimo įrankis, skirtas visiems tikslams. Daugybė žmonių ir organizacijų ją naudoja spausdinamų dizainų ar socialinės žiniasklaidos išteklių kūrimui. Galite kurti vaizdo įrašus, prezentacijas, plakatus, logotipus ar infografiką. Skirtingai nei "Gimp", "Inkscape", "Photoshop" ar "Illustrator", jums nereikia būti patyrusiu dizaineriu, dažniausiai todėl, kad joje yra daug profesionaliai sukurtų šablonų. Be to, ja labai paprasta naudotis, o programa padeda naudotojui proceso metu. Kaip trūkumą galima paminėti tai, kad jei norite visiškai kontroliuoti savo dizainą, tai nėra jums tinkamas įrankis.

Kai užsiregistruojame, gauname prieigą prie pagrindinio puslapio, kuriame galime tvarkyti savo projektus arba kurti naujienas. Norėdami sukurti naują dizainą, pirmiausia turime pasirinkti šabloną:



Šiame pavyzdyje pasirinksiame pamokos planą. Tai pirmasis ekranas, kurį matome:

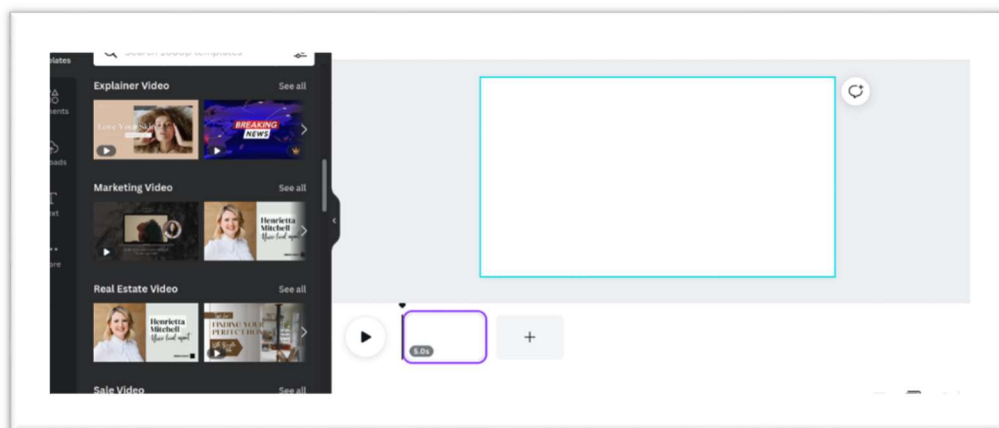


Kairėje pusėje galime pasirinkti šabloną. Pasirinkę šabloną, galime jį keisti pridėdami daugiau elementų:



Yra daug jau parengtų elementų. Visi jie yra modernūs ir profesionalūs. Dėl šios priežasties lengva sukurti gerai atrodančius plakatų, šeimos ryšių, veiklos ar socialinės žiniasklaidos dizainus.

Lengva sukurti ir vaizdo pristatymą. Tam yra daug šablonų ir elementų, taip pat galite įkelti medijos failus:



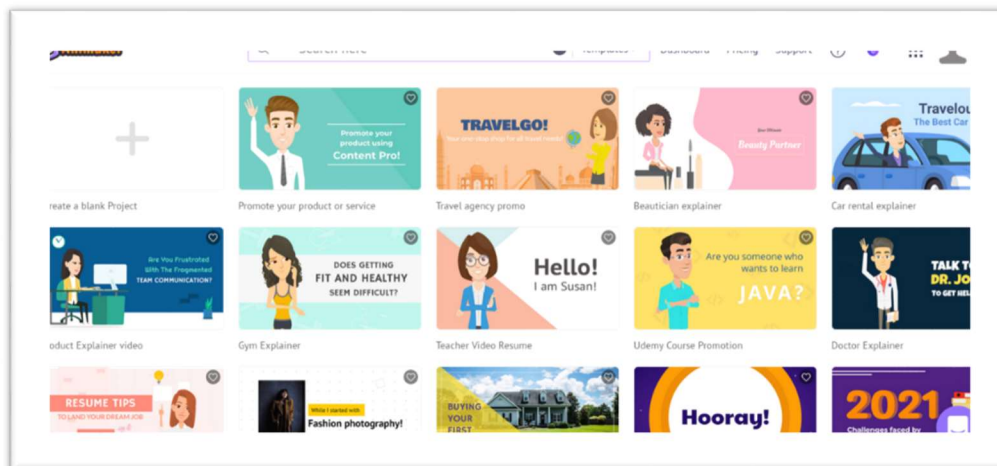
Animaker

- URL: <https://www.animaker.com/>
- Kaina: Nuo 10€ / burnai iki 49€ / burnai.
- Bandomasis laikotarpis: Ribotos parinktys, vaizdo įrašai su vandenženkliais, mažesnė skiriamoji geba.

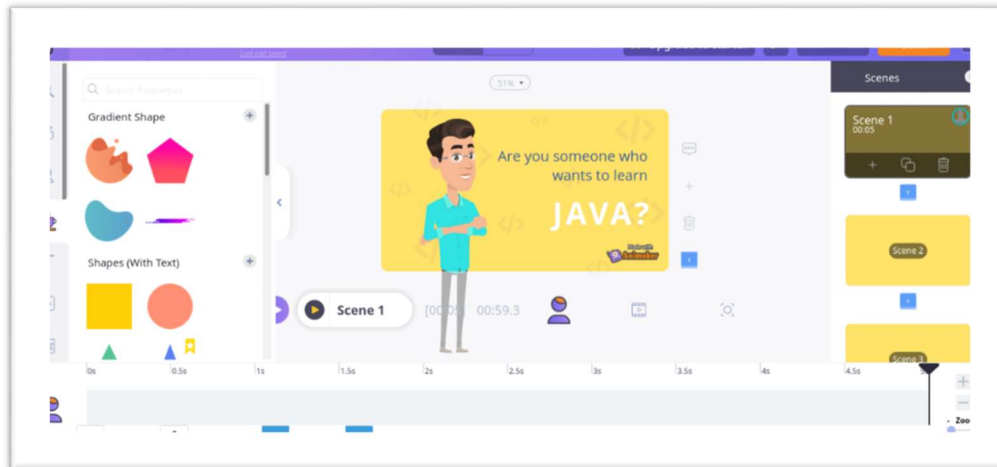
"Animaker" - tai vaizdo įrašų su animacija arba gyvu veiksmu kūrimo įrankis. Ši programa palengvina vaizdo įrašų redagavimą ir animacinių filmukų kūrimą, joje yra daug šablonų.

Mokytojui naudinga kurti pristatymus ar vaizdo įrašus, kuriais jis galėtų dalytis su šeimomis socialinėje žiniasklaidoje. Taip pat naudinga ir mokiniams, nes jie gali sukurti vaizdo įrašą kaip užduoties apie kokią nors temą papildymą.

Galime nemokamai užsiregistruoti ir išnagrinėti įvairius joje esančius šablonus, kad pradėtume projektą. Šiame pavyzdyje pradėsime edukacinio vaizdo įrašo projektą. Pirmiausia pasirinkome šabloną:



Pasirinkome vieną ir matome vaizdo įrašų redaktoriaus sąsają:

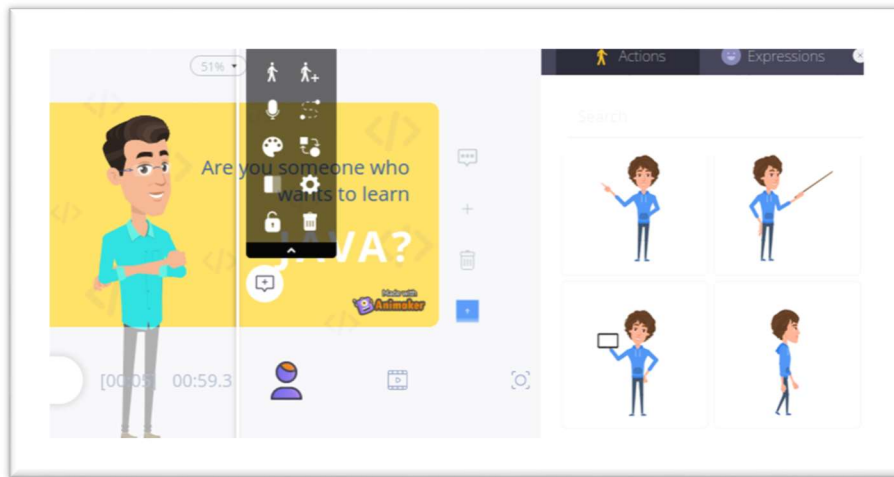


Vienas vaizdo įrašas yra suskirstytas į scenas, kurias galite tvarkyti dešinėje esančiame stulpelyje. Kairėje esančiame stulpelyje galite pridėti vaizdo įrašų, simbolių, formų, teksto, paveikslėlių ar fonų.

Galite pasirinkti vaizdo įrašo elementus, pavyzdžiui, vektoriaus redagavimo programą, ir keisti jų padėtį, dydį, spalvas ir animaciją, kad jie patektų į vaizdo įrašą, laiką, kurį jie egzistuoja vaizdo įrašė, ir dar daugiau.

Apacioje yra laiko juosta su scenos laiku ir animacijos pradžia.

Jeį pasirenkate veikėją, galite naudoti vieną iš daugelio iš anksto animuotų gestų:



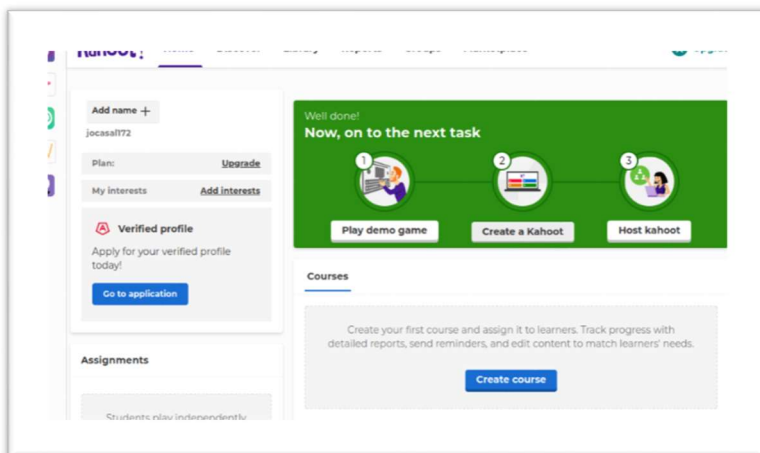
Labai sunku kurti animacijas šiomis programomis, nes tai reikalauja daug darbo, tačiau tai padaryti yra paprasčiau, jei jums pakanka simbolių ir iš anksto animuotų gestų.

Kahoot

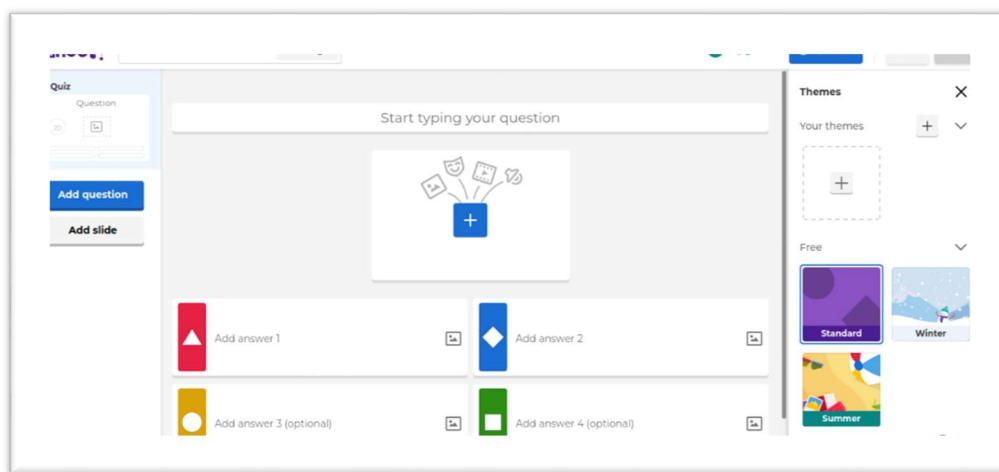
- URL: <https://kahoot.it/>
- Kaina: From nuo 3 €/mėn. iki 9 €/mėn.
- Bandomasis laikotarpis: Atribotos komandos, žaidėjai ir galimybės.

Tai viena populiariausių edukacinių programų. Kahoot - tai klausimų žaidimas, kurį vienu metu gali žaisti visi mokiniai savo kompiuteryje arba mobiliajame telefone. Tai yra konkurencinis žaidimas, kuriame galima įvertinti rezultatus. Jį galima naudoti žaidimams klasėje.

Turime užsiregistruoti kaip mokytojas ir tada sukurti "Kahoot" savo mokiniams. Taip atrodo prietaisų skydelio puslapis:

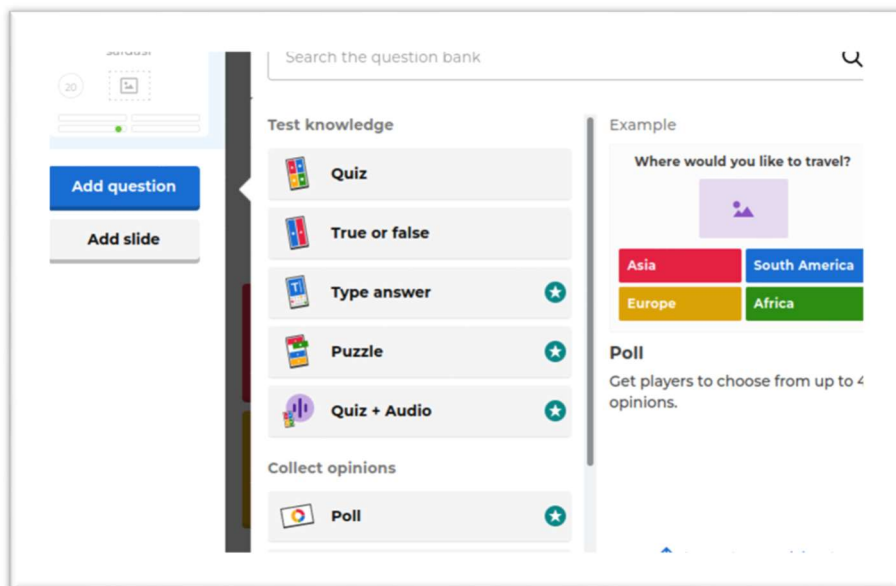


Norėdami sukurti "Kahoot", turime spustelėti "+". Sukursime *Klausimyną* nuo nulio. Taip atrodo redaktorius:



Galime įrašyti klausimus, o tada atsakymus. Vienas iš jų turi būti teisingas. Galime keisti foną ir paveikslėlius.

Klausimai gali būti įvairių formų: viktorinos, teisingi ir klaidingi teiginiai, rašytiniai atsakymai, galvosūkių. Kai kurių tipų klausimams taikomos priemonės:



Kai baigiame kurti visus klausimus, galime išsaugoti "Kahoot" ir jį naudoti. Galime dalytis nuoroda socialiniuose tinkluose arba gauti nuorodą, kad galėtume ją įdėti į edukacines platformas, pavyzdžiui, "Moodle".

Jei norime žaisti, turime dvi galimybes: Paleisti tiesioginį Kahoot arba priskirti jį dalyviams.

Pirmasis pasirinkimas skirtas akivaizdinėms pamokoms. Jį paleidus, ekrane pamatysite PIN kodą ir QR kodą. Mokiniai gali įvesti PIN kodą "Kahoot" svetainėje arba nuskaityti QR kodą, jei nori tai daryti mobiliuoju telefonu. Pasirinkę šį variantą, mokiniai turi klasėje matyti esantį projektorį, kad žaidimą stebėtų ištiesai, o atsakydami į klausimus naudotųsi savo įrenginiais.

Antrasis pasirinkimas skirtas neakivaizdinėms klasėms. Pasirenkate laiko ribas ir dalijatės nuoroda su mokiniais. Jie gali žaisti žaidimą, kada nori, kol laikas dar nesibaigė.



Refleksija

Didžiausias iššūkis mokant nuotoliniu būdu virtualioje klasėje - priprasti prie jos. Kai turėsite priemones, kurių reikia, kad mokymas būtų veiksmingas ir įdomus, kiekviena pamoka taps vis lengvesnė..

3. Mokytojo-Mokinio-Tėvų bendradarbiavimas

3.1 Mokymasis internetu – ne priešas. Mažamečių vaikų mokymosi internetu taisyklės



Trumpai

Nesvarbu, ar jie yra klasėje, ar namuose, vaikams reikia ribų ir nustatytų taisyklių, kad galėtų tinkamai prisitaikyti ir elgtis. Taisyklių kūrimas ir jų laikymasis padeda vaikams suprasti, ko iš jų tikimasi ir kad netinkamas elgesys turi pasekmių.



*Taisyklės
Darbo metodikos
Pasekmės
Pareigos
Sveika mokymosi aplinka*

Autoriai: Merve Öztemir, Tevfik Sezgin Akan, Samet Başkonuş



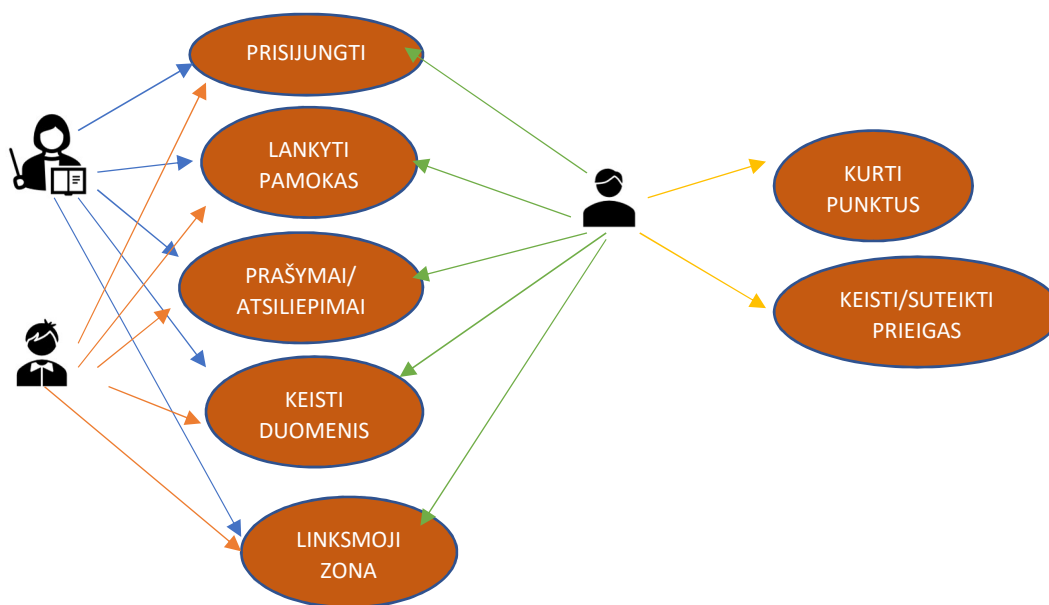
Įvadas

Kadangi klasėje yra daug vaikų ir dažnai tik vienas mokytojas, ypač svarbu sukurti taisykles kartu ir demokratiškai taip, kad vaikai galėtų jas suprasti.

Be to, akivaizdu, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai turi ribotą patirtį su technologinėmis mokymosi priemonėmis ir kad jie nenaudoja šių priemonių savarankiškai. Vaikai taip pat dažniausiai susiduria su savivaldos, motyvacijos ir mokomosios medžiagos supratimo problemomis be pedagogo pagalbos. Todėl šeimos įsitraukimo svarba neišvengiama, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai galėtų savarankiškai dalyvauti internetinio ugdymo procese. Šeimos yra labai svarbios, ypač internetinio ugdymo procese, siekiant užtikrinti namų ir mokyklos darną ir kuo labiau sumažinti neigiamą internetinio švietimo poveikį.



Darželių auklėtojams svarbu matyti savo auklėtinių tėvus kaip partnerius, kai vaikams tenka lankyti pamokas iš namų, kaip tai buvo pandemijos metu. Dauguma tokio amžiaus vaikų negali patekti į internetinę klasę be pagalbos. Tačiau dauguma gali išmokti įjungti ir išjungti kameras ir nutildyti garsą, kai įpranta naudotis „Zoom“ arba „Google Meet“ programomis. Tiesą sakant, po kurio laiko jie išmoksta naudotis įvairiomis funkcijomis. Todėl šeimos nariai tampa puikiais sąjungininkais padėdami mokytojui išplėtoti ugdymą namuose. Tačiau neturėtume pamiršti, kad šeimos turi ir kitų pareigų, nei pagalba mokant.



Kaip matyti iš aukščiau pateiktos diagramos, internetinio mokymosi eiga atrodo kaip sistemingas procesas ir taisyklių rinkinys. Laikantis šių bendrųjų taisyklių, nereikėtų pamiršti, kiek jos svarbios ir reikalingos vaikams. Kadangi galime sukurti taisykles, panašias į mūsų esamas taisykles klasėje, neišvengiamai turime sukurti kitokį taisyklių rinkinį, kad galėtume deramai vesti internetinius užsiėmimus. Taisyklės, kurios bus paminėtos toliau, gali skirtis ir mokytojai gali jas papildyti. Mokymasis internetu nėra mūsų priešas, priešingai – tai magiškas įrankis mums, kai suformuojamos taisyklės.

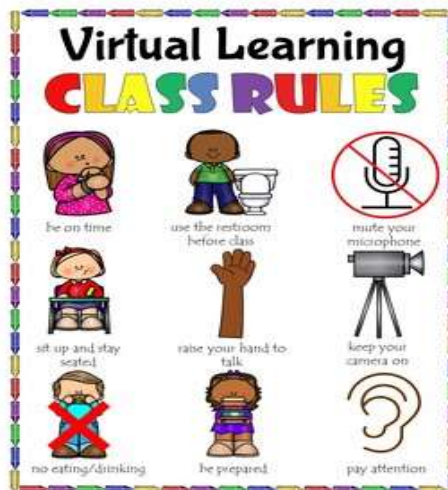
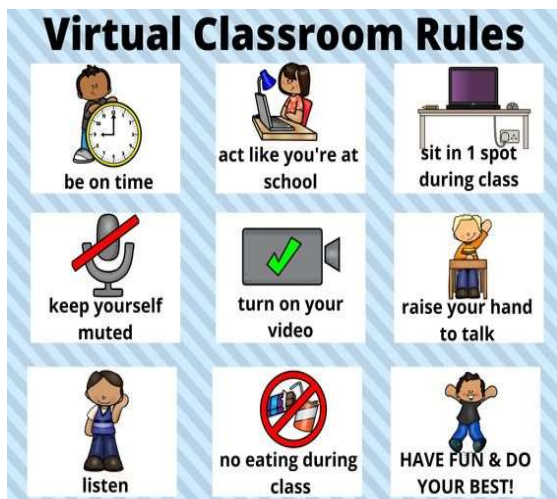
Internetinės klasės taisyklės jūsų virtualiai klasei

Pamokoje būkite laiku

Viena svarbiausių internetinės klasės taisyklių yra laiku ateiti į pamokas. Besimokydami iš namų, mokiniai gali pasijusti šiek tiek labiau atsipalaidavę arba kiek vėliau užmigti, tačiau vėlavimas į pamokas gali labai jas sutrikdyti. Būtinai praneškite mokiniams, kad sėdėtų prie savo rašomojo stalo ir prisijungtų 5 minutės prieš pamokos pradžią, kad būtų pasirengę pamokas pradėti laiku.

Tinkamai apsirenkite

Virtuali klasė vis vien yra klasė, todėl mokiniai ir mokytojai turėtų rengtis taip pat, kaip lankant mokyklą. Būtinai liepkite mokiniams tinkamai rengtis, ir pabrėžkite, kad internetinėje klasėje neleidžiama dėvėti tokių dalykų kaip pižamos, marškinėliai su nederamais užrašais ar piešinėliais ir t. t.



Pasirinkite mokymosi erdvę

Labai svarbi yra vieta, kur stovi mokinių stalai/nešiojamieji kompiuteriai, kai mokomasi internetu. Mokiniai turėtų įsirengti savo mokymosi erdvę ramioje vietoje, atokiau nuo blaškymosi. Pavyzdžiui, mokiniai neturėtų statyti nešiojamojo kompiuterio ten, kur jų tėvai ir kiti šeimos nariai gali vaikščioti ir kalbėti fone. Tai gali labai blaškyti visus mokinius virtualioje klasėje.

Įsijunkite kamerą

Svarbiausia priežastis, kodėl prašome mokinių pamokos pradžioje įjungti kameras – skirti tai pamokai visą savo dėmesį ir susitelkimą. Siekiant šio tikslo pirmiausia reikia užtikrinti, kad vaikai jaustųsi gerai ir saugiai. Čia pateikiamos strategijos, kurias galima naudoti skatinant mokinius įjungti kameras (kiekvienas mokytojas gali pritaikyti šias strategijas savo mokinių amžiaus grupei): [spustelėkite, jei norite sužinoti daugiau](#). Be to, siekiant nustatyti strategijas, naudinga žinoti priežastis, dėl kurių internetinių pamokų metu mokiniai nesinaudoja kompiuterinėmis kameromis. Taip pat juk galima žaisti žaidimus per Zoom programą.

Nevalgyti ir negerti

Kaip ir įprastai, taip ir internetinėje klasėje turėtų būti uždrausta valgyti ir gerti. Mokiniais gali kilti pagunda išlipti iš lovos ir per pamokas papusryčiauti, bet tai labai trukdytų mokytis. Be to, mokiniai negalėtų kalbėti ir dalyvauti pamokoje pilna burna sausų pusryčių.

Po vieną/išsijunkite mikrofoną

Internetinė pamoka gali labai greitai tapti labai triukšminga. Ypač jei internetu mokote vaikus. Jei visi kalba vienu metu, labai sunku klausytis ir būti išgirstam kitų mokinių. Kad visi galėtų dalyvauti ir būti išgirsti, pasakykite mokiniams, kad kalbėtų po vieną, o jei kalba kitas mokiniš, jie turėtų klausytis. Jei reikia, galite paprašyti mokinių nutildyti mikrofonus, kol ateis laikas kalbėti. Arba, kaip internetinio susitikimo vedėjas, galite nutildyti dalyvių mikrofonus, kol ateis jų eilė kalbėti. Jei naudojate „Zoom“, galite sužinoti, kaip tai padaryti [čia](#). Arba, jei naudojate „Google Meet“, galite spustelėti [čia](#). Taip pat turėtumėte nutildyti savo mikrofoną, kai nekalbate. Pavyzdžiui, kai tyliai stebite mokinius, nutildykite mikrofoną ir įjunkite jį tuomet,

kai norite įsiterpti. Kitas mokinių mikrofonų nutildymo pranašumas yra tas, kad pagrindinis dėmesys skiriamas vienam kalbančiam mokiniui ir išvengiama pertraukimų. Mikrofono nutildymas ypač reikalingas didelėse klasėse. Tačiau mažose grupinėse sesijose, kuriose dalyvauja iki penkių ar šešių žmonių, palikus įjungtą mikrofoną pokalbis gali vykti natūraliai.

Būkite pasiruošę

Kaip ir per įprastas pamokas klasėje, mokiniai, mokydamiesi internetu, turi būti pasiruošę pamokai. Mokiniai turėtų būti skatinami turėti po ranka užduočių sąsiuvinius, rašiklius, popierių, kreideles, klizus, žirkles ir panašias priemones. Tam galima pasitelkti talpą, skirtą tokioms priemonėms laikyti toje vietoje, kurioje vyksta nuotolinės pamokos.

Jokių telefonų ar žaislų pamokų metu

Mokiniai žino, kad mokytojas negali pilnai jų matyti per internetinę pamoką, todėl gali kilti pagunda naudotis telefonu ar žaisti su žaislu ar koku niekučiu, esančiu už kameros ribų. Būtinai įveskite internetinės klasės taisyklę, kad pamokos metu negalima naudoti telefonų ar kitų žaislų ar prietaisų, kurie blaškytų dėmesį.

Pakelkite ranką

Kai mokote įprastoje klasėje, tikriausiai prašote mokinių pakelti ranką, kai jie nori kalbėti, tiesa? Šią taisyklę galite įtvirtinti ir savo internetinėje klasėje. Yra keletas būdų, kaip tai padaryti. Galite tiesiog paprašyti mokinių iš tikrųjų pakelti ranką, tačiau mokant internetu šiek tiek sunku tą pastebėti, ypač jei turite daug mokinių. Jei naudojate „Zoom“, iš tikrųjų yra funkcija „pakelti ranką“. [Čia](#) rasite naudingą vadovą, kaip tai padaryti naudojant „Zoom“.

Gerbkite ir skatinkite vieni kitus

Perėjimas nuo mokymosi klasėje prie virtualaus mokymosi mokiniams gali sukelti stresą, o tai gali turėti didelės įtakos motyvacijai. Įveskite internetinės klasės taisyklę, kad mokiniai galėtų klausytis, gerbti ir skatinti kitus klasės mokinius. Pavyzdžiui, jei kas nors turi gerą atsakymą ar idėją, mokiniai gali pasidalyti smagiais jaustukais, kad nudžiugintų savo bendraamžius.

Mėgaukitės

Mokymas internetu yra puiki galimybė žaisti daug internetinių žaidimų, kurių galbūt neturėsite galimybės pažaisti įprastoje klasėje. Įveskite tokią internetinės klasės taisyklę, kad galėtumėte žaisti ir smagiai praleisti laiką kiekvienoje pamokoje. Tai ypač svarbu mokant vaikus, nes jie geriausiai mokosi tada, kai jiems smagu. Jei norite idėjų internetiniam žaidimui pamokoje, apsilankykite [Linksmų virtualios pamokos žaidimų](#) ir [Smagių internetinių piešimo žaidimų](#) puslapiuose.

Žaidimų ir užsiėmimų, skirtų mokytojams padėti vaikams įsisavinti taisykles, pavyzdžiai

Virtualios klasės taisyklių sudarymas gali tapti tikru iššūkiu. Labai svarbu, kad mokytojai pasitelktų žaidimus, kartu su vaikais bandydami nustatyti aukščiau išvardintas taisykles. Ypač ikimokyklinukai, net ir geriausiu atveju, praranda dėmesį; todėl turėdami gausų internetinių klasės žaidimų sąrašą sau

palengvinsite darbą. Galite sukurti žaidimų telkinį, įtraukdami kūrybinę veiklą prie žemiau išvardintų žaidimų.

Taisyklių kūrėjai

Pradžioje suskirstykite vaikus į grupes. Paklauskite jų, kokios taisyklės, jų nuomone, padės klasėje sukurti gerą mokymosi aplinką, ir leiskite jiems sudaryti taisyklių sąrašą. Leiskite kiekvienai grupei sukurti plakatą ir pristatyti savo taisykles klasei. Tada aptarkite jas ir sukurkite taisyklių sąrašą. Aptarkite taisyklių pažeidimo pasekmes ir įtraukite jas į plakatą. Paprašykite tėvų atspausdinti šį plakatą ir pakvieskite vaikus jame pasirašyti.

Taisyklių policija

Pasirinkite porą vaikų, kurie bus taisyklių policininkais. Vaikai patikrins vieni kitus ir kiekvieno užsiėmimo pabaigoje pagarbiai pateiks vienas kitam po trumpą atsiliepinimą. Savaitės pabaigoje, taisyklių policininkai galėtų parašyti ataskaitą apie savo draugus ir jų šeimas. Vaikai, kurie taisykles priima ir jų laikosi, gautų nedidelį atlygį. Tai galima tęsti kiekvieną savaitę keičiant vaikų poras.

Paslaptinis klausimas

Mokslo metų pradžioje mokiniams kyla klausimų apie pamokų veiklą ir tvarką. Internetinėse pamokose paruoškite klausimus apie situacijas, kurios gali mokinius trikdyti, kur jie pateiktų sprendimus. Pavyzdžiui; "Ar kai kalbate, klasės draugai kelia daug triukšmo? Ar tai jus trikdo? Ką ji/jis gali padaryti šioje situacijoje?". Įdėkite visus klausimus į skrybėlę. Kiekvienam vaikui ištraukite iš skrybėlės klausimą ir jį užduokite. Tada aptarkite atsakymą su visa klase ir kartu sukurkite klasės taisyklių rinkinį.

Žaidimas vaidmenimis

Šios veiklos metu galime pasitelkti pagalbą iš šeimos narių. Suskirstykite mokinius į grupes. Paskirstykite jas virtualiuose kambariuose. Nurodykite, kad jie turi maždaug 5–10 minučių. Tą dieną prieš pamoką galima būtų paprašyti smėlio laikrodžio. Kiekvienai grupei pateikite klasės taisyklę ir paprašykite mokinių pademonstruoti ar pavaizduoti, kas nutinka, kai jos nesilaikoma. Kitų mokinių paprašykite atspėti taisyklę, tada aptarkite, kodėl ji svarbi.

Paslaptingoji taisyklė

Savaitės pradžioje parašykite taisyklę ir nesakykite vaikams, kuri tai taisyklė. Jei mokiniai nepažeis taisyklės daugiau nei tris kartus per savaitę, jie gaus internetinį lipduką. Kiekvieną kartą, kai klasė gauna 10 lipdukų, jie gali pasirinkti norimą atlygį. Apdovanojimus galėtų pasirinkti bendrai, kaip klasė. Pavyzdžiui, jie galėtų pusryčiauti, žiūrėti filmą ar surengti vakarėlį kartu virtualios pamokos metu. Kiekvienos savaitės pabaigoje mokiniai sužino, kuri taisyklė paslaptingoji. Kad būtų patogiaus, galite turėti sąrašą, kuriame išvardijamos paslaptingosios taisyklės.

Rato sukimas

[Sukimo ratai](#) yra labai universalūs įrankiai ir iš tikrųjų gali būti naudojami įvairių tipų internetiniams klasės žaidimams. Naudodami šį įrankį galite paruošti varžybinius žaidimus ir kai kurias su taisyklėmis susijusias veiklas.

Priartintas paveikslėlis

Su taisyklėmis susijusius vaizdus paruoškite kaip spaudinį. Pateikite ekrane visiškai išdidintą vaizdą. Būtinai palikite keletą smulkių detalių, nes mokiniai turės atspėti, koks tai paveikslėlis. Gavę atsakymus ir komentarus, atidarykite pilną paveikslėlį. Šį žaidimą taip pat galite paversti užsiėmimu. Paprašykite vaikų nupiešti jūsų nustatytas taisykles. Tada suteikite vaikams galimybę paeiliui didinti savo nuotraukas ir atspėti draugo nubrėžtą taisyklę.

Tabu

Šiame žaidime, reikalaujantiame šeimos narių dalyvavimo, rengiamos klasės taisyklės ir tabu kortelės. Mokytojas korteles iš anksto siunčia į tėvų „WhatsApp“ paskyras arba el. paštus. Kiekvienas iš tėvų pradeda pasakoti kitiems vaikams ir jų tėvams apie jiems atsiųstas korteles. Žaidimas tęsiamas atsižvelgiant į vaikų interesus.

„Pictionary“

Tiesiog pradėkite piešti tikslinį žodį arba taisyklę savo virtualioje lentoje ir leiskite vaikams atspėti, kas tai. Pirmasis teisingai atspėjęs mokinys gauna tašką. Prieš žaisdami šį žaidimą, galite pakalbėti apie [logotipą](#), susijusį su aukščiau esančiais vaizdais, ir paprašyti juos surasti piešiant. [Paspaudę čia](#) galite sužinoti daugiau apie įvairius būdus, kaip žaisti „Pictionary“ per „Zoom“.

Triušio ausytės

[Triušio ausytės](#) ruošiamos kartu su vaikais. Mokytojas aiškina, kodėl reikėjo jas paruošti. Mokiniam sakoma, kad kai jas nešioja, reikia labai gerai klausytis mokytojo savo ilgomis ir didelėmis ausimis. Su savimi mokiniai jas turi kiekvieną pamoką. Kai mokytojas užsideda ausytes, vaikai taip pat užsideda savąsias ir tyliai klauso mokytojo. Tik mokytojas gali nešioti ausytes tolimesnėse pamokose.

Stebėk ir rask

Internetinės klasės taisyklės išsiunčiamos tėvams ir jų prašoma kartu su vaikais parengti vaidybinį filmuką jų tema. Tada visi filmukus žiūri internetinės pamokos metu ir gali pabandyti išsiaiškinti, apie kurią taisyklę kalbama.

Dainų magija

Kurdami ar mokydamiesi taisyklių galime mėgautis muzika ir dainomis. Tai netgi labai pravers vaikų fizinio aktyvumo reikalavimams (šokiui su dainelėmis). Pirmiausia galite paklausti [pavyzdinių dainų](#) apie klasės taisykles. Tada galite paskatinti mokinius sukurti savo dainas pagal jūsų sukurtas internetinės klasės taisykles.



Refleksija

Internetinis ugdymas yra puiki švietimo alternatyva, nes yra patogi, kainuoja mažiau ir suteikia individualią patirtį. Be to, tai teikia mokiniams įvairių privalumų, įskaitant prieinamumą, galimybę pritaikyti naujas technologijas ir skatina savavaldį, savarankišką mokymąsi.

3.2. Skaitmeninės grėsmės ir interneto saugos įgūdžiai



Trumpai

Mažiems vaikams buvimas internete suteikia daug privalumų, įskaitant galimybę išreikšti savo kūrybiškumą, tobulinti kalbos įgūdžius, spręsti problemas, kritiškai mąstyti ir plėtoti santykius. Tačiau yra rizika, susijusi su mažų vaikų naudojimusi prijungtais įrenginiais be priežiūros arba ilgą laiką.



*Turinio pavojai
Elgesio pavojai
Internetinės patyčios
Tėvų kontrolė
Saugumas*

Autoriai: Mihaela Vatavu, Andreea Ionel, Elza Gheorghiu, Cristian Timofticiuc, Stefan Colibaba



Ikimokyklinio amžiaus vaikų saugos rizika mokantis internetu

Švietimas, vaikų apsauga ir vaiko teisių gynėjai mano, kad mokyklos labai svarbios ne tik ugdant, bet ir ginant vaikus. Krizės metu mokyklos padeda vaikams ir šeimoms atkurti normalų gyvenimą, suteikdamos nuspėjamumą arba rutiną. Mokyklos išryškina vaikų poreikius ir prisideda prie juos supančio apsauginio rūpestingų suaugusiųjų sluoksnio.

Mokyklos stebi lankomumą, o mokytojai, bendradarbiaudami su šeimomis, stebi vaikų fizinę ir emocinę savijautą, kad šie būtų saugūs.

Išimokyklinio amžiaus vaikų saugumui internete kyla tam tikrų pavojų, nors jų paprastai nėra tiek daug, kiek vyresnių vaikų. Taip yra todėl, kad mažiau tikėtina, kad jie nepriklausomai naudosis internetu.

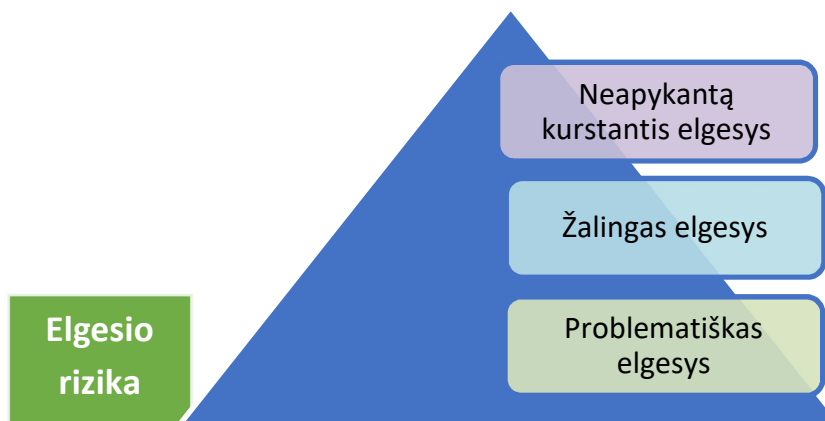
Įdiegę keletą paprastų interneto saugumo priemonių galime apsaugoti savo vaikus nuo rizikingo ar netinkamo turinio ir veiklos. Kadangi vaikai išnaudoja visas internetinės patirties galimybes, kurios suteikia galimybę mokytis, tyrinėti, mokytojai turėtų būti kūrybingi ir palaikyti ryšį su vaikų šeima ir draugais.

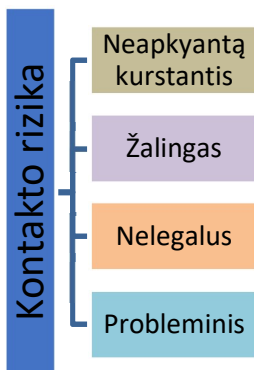
Išimokyklinukams tai yra svarbiausi interneto saugai keliami pavojai:

Turinio rizika: tai pavojai, susiję su turiniu, kuris gali kelti nerimą, vaizduoja vulgarumą ar kitaip trikdo jaunuolius.



Elgesio rizika: tai rizika, susijusi su vaikų elgesiu, kuris gali būti žalingas kitiems. Geriausias pavyzdys yra *patyčios internete*.





Kontakto rizika: tai pavojai, susiję su vaikais, kurie susiduria su nepažįstamais žmonėmis. Pavyzdžiui, jaunuolis gali naudoti bendravimo programėlę bendravimui su nepažįstamuoju.

Mokyklos turi dvejopą pareigą e. saugai: užtikrinti, kad mokyklos internetinė politika apsaugotų vaikus, ir šviesti juos apie saugumą internete tiek mokykloje, tiek už jos ribų. Šiuo atžvilgiu mokytojai ir tėvai / globėjai turėtų elgtis taip:

Mokytojai	<ul style="list-style-type: none"> ● Nustatyti elgesio standartus
	<ul style="list-style-type: none"> ● Nustatyti drausmines pasekmes
	<ul style="list-style-type: none"> ● Palaikyti individualius ryšius su mokiniais
	<ul style="list-style-type: none"> ● Aktyviai stebėti sąveiką internete
	<ul style="list-style-type: none"> ● Aiškiai nustatyti lūkesčius dalyvaujant virtualioje klasėje
	<ul style="list-style-type: none"> ● Supažindinti mokinius su bendravimo internete normomis, pvz., būti mandagiems vieni kitiems ir atpažinti potencialiai pavojingą elgesį
	<ul style="list-style-type: none"> ● Užmegzti ryšius su mokiniais ir užsitarnauti jų pasitikėjimą, kad būtų pranešama apie internetines patyčias

<ul style="list-style-type: none"> ● aktyviai prižiūrėti savo vaikų veiklą internete, įskaitant jų lankomas svetaines, gaunamas žinutes ir skelbiamą turinį.
<ul style="list-style-type: none"> ● nustatyti interneto naudojimo apribojimus
<ul style="list-style-type: none"> ● atvirai spręsti internetinius pavojus
<ul style="list-style-type: none"> ● stebėti patyčių internete požymius

Tėvai	<ul style="list-style-type: none"> • mokyti vaikus, kaip, kada ir kur naudotis švietimo platformomis ir socialinėmis platformomis namuose; tai gali sumažinti patyčių internete pavojų
	<ul style="list-style-type: none"> • apriboti vaikų laiką prie ekrano ir informuoti juos apie internetinį pamokų tvarkaraštį
	<ul style="list-style-type: none"> • įsitikinti, kad vaikų įrenginiuose yra naujausia programinė įranga ir antivirusinės programos
	<ul style="list-style-type: none"> • užmegzti atvirą dialogą su vaikais apie tai, kaip ir su kuo jie bendrauja internete
	<ul style="list-style-type: none"> • stebėkite, ar vaikai nesijaučia susikrimtę; taip gali būti dėl jų veiklos internete

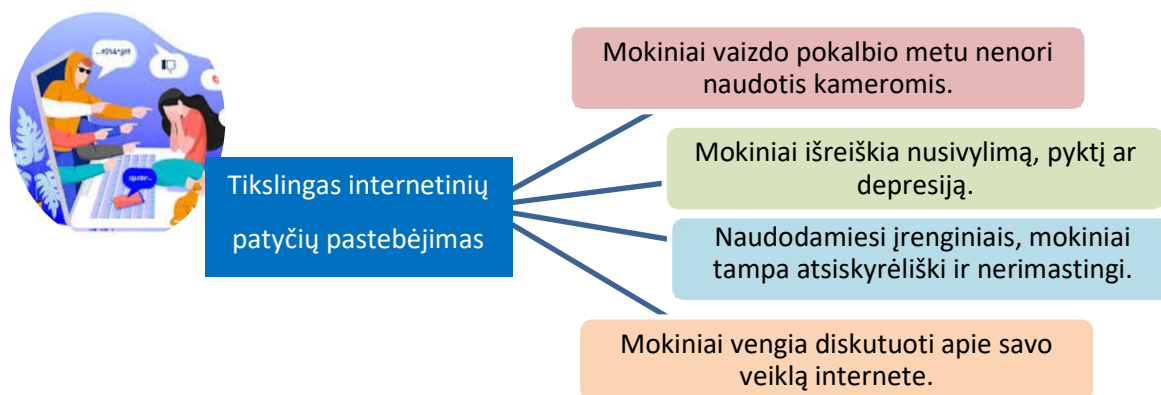
Interneto saugos įgūdžiai skaitmeninėms grėsmėms

a. Internetinės patyčios

Internetinės patyčios yra agresyvus elgesys, kurio imasi asmuo ar grupė, siekdamas pakenkti kitam. Žmonės naudojami šiuolaikinėmis informacinėmis ir komunikacijos technologijomis, tokiomis kaip trumposios žinutės, telefono skambučiai, elektroninis paštas, socialiniai tinklai ir kitos komunikacijos formos, norėdami dažnai ir tikslingai tyčiotis, žeminti, grasinti ar persekioti negalinčius apsiginti.

Priežastys, dėl kurių vaikas patiria patyčias, būna įvairios: išvaizda, kalba ar įveikos metodų trūkumas. Naujausi tyrimai rodo, kad daugelyje ikimokyklinių klasių agresyvus elgesys pasireiškia pakankamai reguliariai. Nors ikimokyklinio amžiaus vaikų santykių agresyvumas daugeliu atžvilgių yra panašus į mokyklinio amžiaus vaikų, jis turi ir savitų savybių. Pavyzdžiui, kai jauni mokiniai elgiasi pakankamai priešiška, jie dažnai tai daro paprastais būdais, susijusiais su esama aplinkybe arba provokacija, pavyzdžiui, informuodami bendraamžį, kad netaps draugais, nebent šis atiduos kreidelę. Todėl ikimokyklinio ugdymo įstaiga gali būti pirmoji vieta už šeimos ribų, kurioje suaugusieji ir ekspertai gali pastebėti ir įvertinti vaikų socialinių santykių su bendraamžiais sutrikimus. Taigi ankstyvas šių problemų nustatymas ir sprendimas užkerta kelią jų eskalacijai vėlesniais metais ir sumažina jų žalingą įtaką socialiniam ir emociniam vaikų vystymuisi, kartu skatinant jų sėkmę.

Pirmasis žingsnis siekiant užkirsti kelią pavojingam elgesiui klasėje yra tikslingas jo aptikimas. Labai svarbu stebėti bet kokius mokinių dalyvavimo ar elgesio pokyčius individualiai.



Nors įspėjamųjų indikatorių atpažinimas yra gyvybiškai svarbus norint panaikinti internetines patyčias virtualioje klasėje, **prevencija** taip pat būtina. Tai gali prasidėti ugdant gerą požiūrį ir nustatant politiką, kuri teikia pirmenybę mokinių saugai internete.

Tėvai ir mokytojai gali kartu kovoti su internetinėmis patyčiomis laikydamiesi šių rekomendacijų:

- Pademonstruokite vaikams, kaip elgtis maloniai ir mandagiai internete, paašikinkite tinkamą prietaiso naudojimą ir medžiagos dalinimosi taisykles.
- Skatinkite socialinį elgesį internete
- Skatinkite jaunuolius būti mandagiais ir maloniais internete, paašikindami, kad mandagumas padeda visiems puikiai praleisti laiką. Aptarkite su ikimokyklinukais apie internetinių patyčių pavojų jiems augant ir užtikrinkite, kad visada esate šalia, jei kas nors internete su jais elgiasi nemaloniai.
- Vaizduokite deramą elgesį naudodamiesi technologijomis.

Maži vaikai stebi ir mokosi iš savo tėvų, kai šie paima telefonus ir sutelkia dėmesį į ekraną. Net labai maži kūdikiai žino apie savo aplinkoje esančius ekranus ir dėmesį bei laiką, kurį jiems skiria tėvai. Įrodydami, kad jie gali padėti telefonus į šalį ir visą dėmesį sutelkti į vaikus, tėvai rodo nepaprastai reikšmingą pavyzdį savo vaikams, nepaisant jų amžiaus.

Integruoti kovos su patyčiomis įrankiai

Daugelyje sistemų, pvz., „[Google for Education](#)“, yra įrankių ir funkcijų, kurios padeda išvengti žalingo elgesio internete ir skatina skaitmeninį pilietiškumą.



Google Workspace for Education

Transform how educators and students learn, work, and innovate together with free, secure tools from Google Workspace for Education.

[Explore Google Workspace for Education](#)

„[Google](#)“ taip pat siūlo klasėje veikiančias interneto saugos iniciatyvas, pvz., žaidimą „[Be Internet Awesome](#)“. Šis interaktyvus žaidimas moko vaikus apie saugumo internete vertę ir leidžia bendradarbiauti su klasės draugais, kad atsispirtų patyčioms, užkirstų kelią internetiniams įsilaužėliams ir ugdytų atsakingą elgesį.



„[GoGuardian](#)“ yra dar vienas populiarus nuotolinio ugdymo įrankis, kuris teikia pirmenybę interneto saugai. „[GoGuardian Admin](#)“, žiniatinklio filtras, leidžia instruktoriams stebėti ir valdyti bet kurį prie jų tinklų prijungtą įrenginį. Mokytojai gali uždrausti nepageidaujamus komentarus, raktinius žodžius, tiesioginius pokalbius ir visas vaizdo įrašų kategorijas „YouTube“, naudodamiesi filtravimo nustatymais.

Be to, jame yra ataskaitų tėvams teikimo įrankis, leidžiantis mokytojams tiesiogiai bendrauti su tėvais ar globėjais apie mokinių veiklą.

Daugiau šaltinių apie internetines patyčias mokytojams:

<https://cyberbullying.org/resources/educators>

ir

tėvams:




<https://cyberbullying.org/resources/parents>.




b. Turinio kontrolė

Būdami mokytojais, pedagogais ir tėvais, viena iš mūsų pagrindinių pareigų yra užtikrinti, kad mokiniai ir vaikai naudotųsi internetu tinkamais, saugiais ir patikimais būdais. Veiksmingiausias būdas tai padaryti yra žinių ir praktikos pagalba. Pradžiai, būtinos dvi svarbios teorinės idėjos: skaitmeninis raštingumas ir skaitmeninis pilietiškumas. Šių idėjų supratimas ir perteikimas mokiniams neabejotinai suteiks jiems reikiamų praktinių žinių, kurios padės saugiai ir efektyviai naršyti internete.

Be būtinų skaitmeninio raštingumo įgūdžių ugdymo, vaikų saugumas internete gali būti pagerintas kuruojant jų svetaines ir skaitmenines platformas, kuriose teikiama vaikams tinkama medžiaga. Kai kurios populiariausios paieškos sistemos, optimizuotos jauniems moksleiviams, yra šios:

Paieškos sistema	Aprašas	Paveikslėlis
Kiddle	Saugi, vaizdinė paieškos naršyklė vaikams, sukurta „Google“. Tėvų kontrolė „Kiddle“ naršyklėje apima raktinių žodžių ir svetainių blokavimą, kad paieška būtų saugi.	
Kidtopia	„Google“ pritaikyta mokiniams saugi paieškos sistema, skirta ikimokyklinio amžiaus ir pradinių klasių mokiniams, įtraukianti tik pedagogų patvirtintas svetaines.	
Kido'z	Slaptažodžiu apsaugota autonominė naršyklė, kurią galima atsisiųsti ir įdiegti nemokamai. Ją atidarius, „Kido'z“ perima visą ekraną, todėl jūsų vaikas negali pasiekti bet kokio netinkamo turinio, ir siūlomos įvairios vaikams saugios svetainės, žaidimai, vaizdo įrašai ir kitos pramogų parinktys.	

<p>KidsSearch</p>	<p>Vaikams skirta saugi paieškos sistema, kuri naudoja „Google“ saugios paieškos technologiją ir pažangius žiniatinklio turinio filtravimo įrankius.</p>	
-----------------------------------	--	---



Refleksija

...Mūsų vaikai nėra kitų žmonių patirties objektai, todėl jiems priklauso galimybė vieniems lavinti savo vaizduotę ir mėgautis vaikyste. Kadangi internetiniame pasaulyje gausu piktavalių, turime bendradarbiauti siekdami užtikrinti, kad internetas būtų saugus vaikams.....

3.3 Kaip įtraukti tėvus į internetinio mokymo procesą



Trumpai

Koronavirusas privertė daugelį tėvų priimti mažų vaikų ugdymo valdymo vaidmenį. Bet kokiame amžiuje tėvai yra savo vaikų treneriai, padedantys mokytis, be to, jie atlieka svarbų vaidmenį vaikų internetiniame ugdyme.



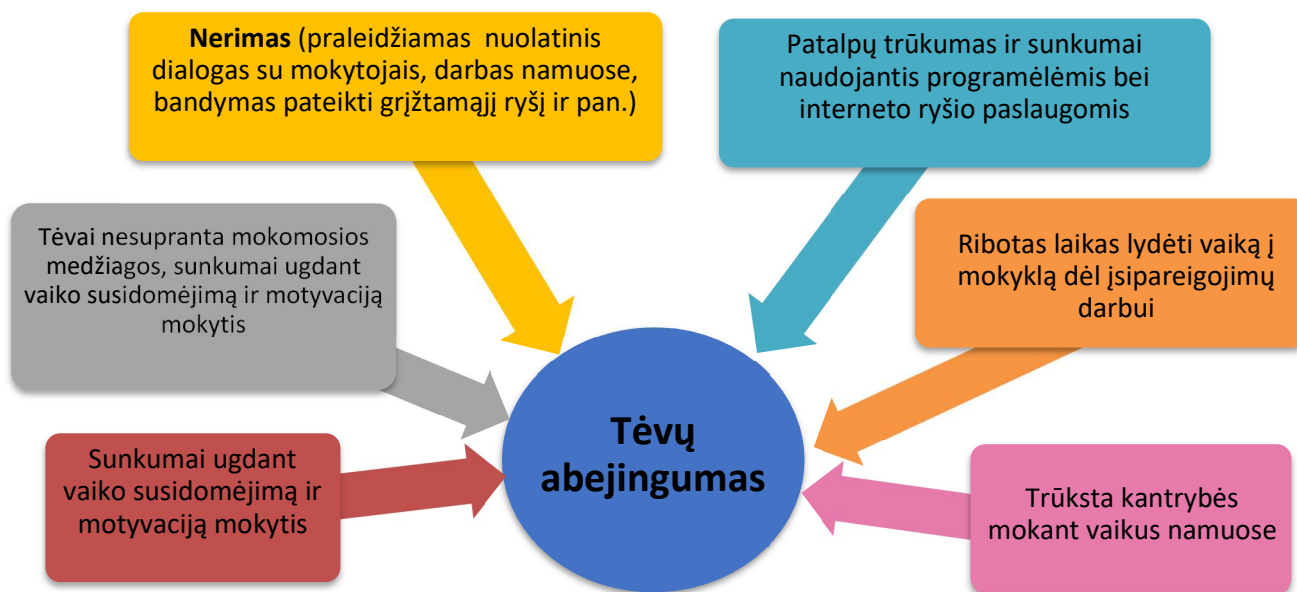
Motyvacija
 Rutinos palaikymas
 Konsultavimas
 Priežiūra
 Skatinimas

Autorės: Alla Stan, Simona Danila



A. Tėvų abejingumas internetiniam mokymui

Tėvai turėjo objektyvių priežasčių atsisakyti mokymosi internete, susijusių su mokymosi trūkumu, nepakankama vaikų savireguliacija, o svarbiausia – tėvų laiko ir profesinių gebėjimų stoka padedant atžalos mokymuisi internete. Ar tai vyksta sinchroninėje, ar asinchroninėje aplinkoje – mokymasis internetu per pastaruosius dvejus metus auga. Tačiau tėvų įsitikinimai ir požiūris, susiję su mokymusi internetu, gali skirtis.



B. Tėvų įsitraukimo į internetinį mokymąsi privalumai

Privalumas	Aprašas
Tėvai gali padidinti savo vaikų internetinį išsilavinimą	Nesitikima, kad tėvai visą darbo dieną dirbs dėstytojais ar dalyko ekspertais savo vaikų ugdyme. Tačiau jie gali prisidėti prie vaikų internetinio ugdymo vykdydami praktinę veiklą, pvz., skaitydami knygas, žaisdami su moliu ar statybinėmis kaladėlėmis ir piešdami eskizus, taip pat lavindami kalbą per pokalbį.
Tėvų dalyvavimas ir mokinių rezultatai yra glaudžiai susiję	Šie santykiai labai svarbūs virtualaus švietimo amžiuje. Kai vaikai žino, kad nėra mokytojų, kurie juos prižiūrėtų, jie būna nedėmesingi virtualių užsiėmimų metu. Tačiau jei tėvai su vaikais kartu mokosi internetu, jų fizinis buvimas gali turėti didelį poveikį.
Tėvai gali skatinti ir raginti vaikus laikytis tinkamo etiketo ir drausmės prieš mokytojus	Jei vaikams sunku ką nors suprasti internetinėje pamokoje arba jie bijo užduoti klausimą kurso metu, galima prašyti tėvų/globėjų pagalbos, kad gebėtų tvirtai suvokti temą. Tėvai taip pat gali paskatinti juos spręsti kilusius rūpesčius pamokos metu. Tėvų buvimas paskatins jaunuolio pasitikėjimą, leisdamas jam ar jai išlaikyti dėmesį mokymosi metu.
Tėvų parama padeda vaikams ugdytis teigiamą požiūrį ir pasitikėjimą savimi	Vaikų pasitikėjimas savimi ir teigiamas požiūris išryškėja skiriant apdovanojimą už akademinis pasiekimus ir prisiimant atsakomybę už jų pačių mokyklinius rezultatus.
Tėvai prisideda prie santykių su mokytojais kūrimo.	Tėvų dalyvavimas virtualiose internetinėse vaikų klasėse padės jiems plėtoti santykius su mokytojais. Jei tėvai turi klausimų dėl tvarkaraščio ar užduočių, gali pasiteirauti, kai baigsis pamoka. Panašiai, kadangi tėvai yra šalia, kai jų vaikai mokosi internete, mokytojai gali pasikliauti tėvais, kad jie suteiks svarbią informaciją.
Tėvų dalyvavimas vaikų internetiniuose užsiėmimuose galiausiai padeda ir tėvams	Tėvai, savo ruožtu, įgyja pasitikėjimo bendraudami su mokytojais, o tuo tarpu auga ir vaiko pasitikėjimas. Jie mano, kad yra geriau pasirengę padėti savo vaikams atlikti mokyklinius darbus. Tai leidžia jiems tęsti mokslus kartu su vaikais.

C. Tėvų vaidmuo internetiniame ugdyme

Daugelis tėvų buvo priversti pakeisti savo įsitraukimo būdą ir mastą dėl COVID-19 sukeltų trikdžių; staigus perėjimas prie mokymosi internetu padidino tėvų dalyvavimą iki anksčiau neregėto lygio. Nors mokymas internetu yra panašus į tradicinį mokymąsi pagal mokymo programą, tačiau aplinka labai skiriasi.

Mokymosi aplinkos organizavimas



Internetinio mokymosi reikmenų tiekimas

Internetiniam mokymuisi gali prireikti tam tikrų išteklių, kurių įprastam mokymuisi nereikia, ir atvirkščiai, tam tikrų priemonių vis tiek reikia.

Tėvai pirktų reikmenis įprastam mokymuisi taip pat, kaip pirktų ir internetiniam.



Darbo vietos organizavimas

Svarbiausi žingsniai yra interneto ryšio užtikrinimas ir mokymuisi skirtos vietos parengimas.

Nebūtinai turi būti kaip klasėje, bet privaloma suteikti erdvę susikaupimui.

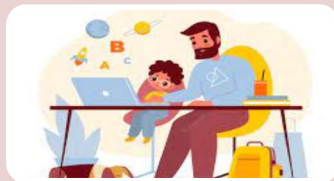
Rutinios palaikymas



Tėvai turi gerbti vaikų įpročius

- Sunku išmokyti mažus vaikus būti pakankamai savarankiškais, kad galėtų patys laikytis dienvartkės

- Kai rutina pradeda nykti, tėvai turi perimti kontrolę ir palaikyti mokinio dienvartkės tikslumą



Tėvai turėtų rodyti pavyzdį, kad visada reikia laikytis įprastos tvarkos

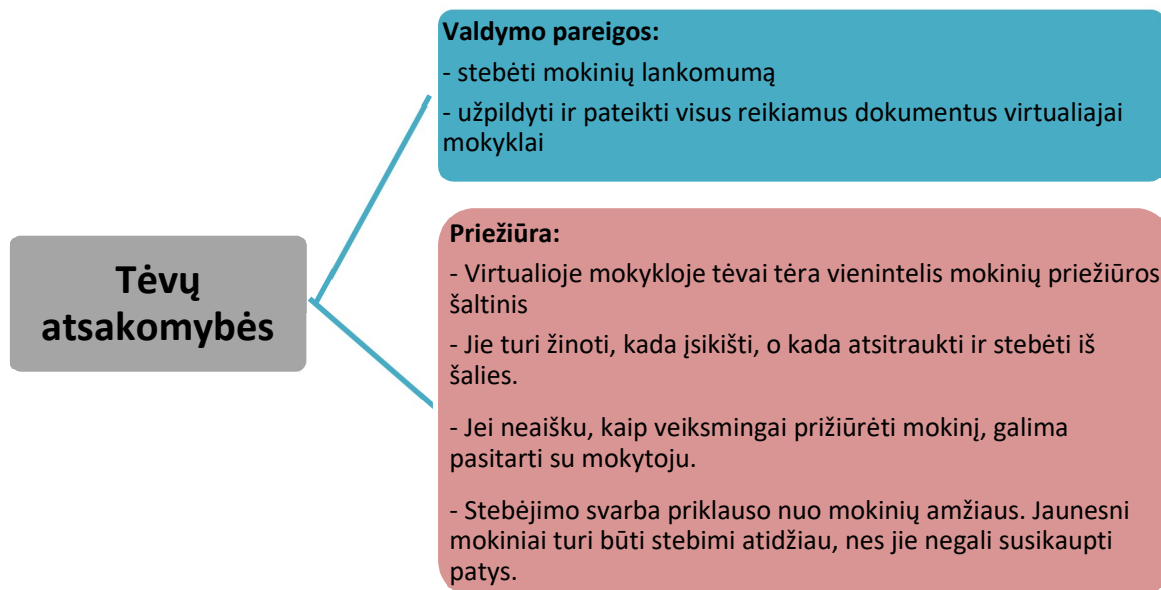


Tėvai turėtų leisti pertraukėles tarp pamokų

- Maži vaikai negali išsėdėti visą dieną be pertraukos

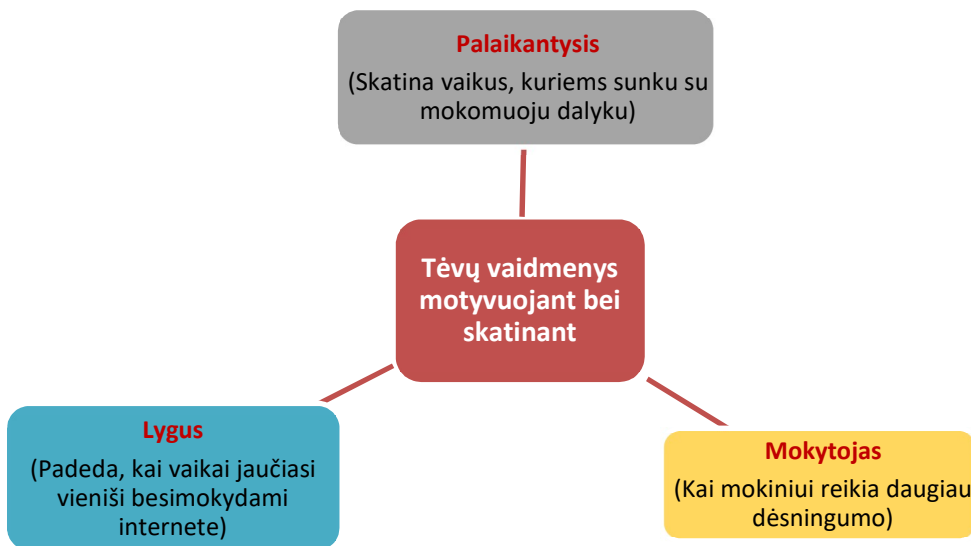
- Reikėtų įtraukti pietų ir pertraukų intervalus, tam tikrą laiką iškeliant mokinį iš darbo vietos, kad padidėtų produktyvumas ir išvengtumėte nuobodulio.

Valdymas ir priežiūra



Motyvacija ir skatinimas

Tėvų, kaip skatintojų ir motyvuotojų, vaidmuo yra labai svarbus, kai jų vaikas pradeda mokytis virtualiai. Nors labai svarbu šias pareigas išlaikyti, taip pat privaloma atpažinti ir ribas.



Visada raginkite vaiką dalyvauti popamokinėje veikloje, nesvarbu, ar tai būtų prisijungimas prie sporto komandos, ar savanorystė savaitgaliais. Bendravimas yra labai svarbus vaiko raidai. Kadangi jiems trūksta ryšio, būdingo įprastai mokyklų sistemai, vaikai tampa motyvuoti įsitraukti į kitą veiklą.

D. Būdai paskatinti tėvus įsitraukti į vaikų internetinį švietimą

Tėvų ir mokytojų bendradarbiavimas

Pirmaisiais vaikų mokytojais tampa tėvai, ir jų auklėtojais išlieka ankstyvuosius vaikystės metus. Kai darželinukai pereina į pradinę mokyklą, tėvai prisiima vaikų mokymosi mentorių vaidmenį. Patarimais ir priminimais tėvai padeda savo vaikams organizuoti laiką ir skatina jų norą mokytis naujų dalykų tiek mokykloje, tiek už jos ribų.

Internetiniame mokymesi tėvai ir globėjai prisiima pareigą tapti viena svarbiausių vaiko mokymosi aplinkos dalių. Jie privalo dirbti būdami komandos, atsakingos už vaiko ugdymosi patirtį, nariais. Tam reikalingas mokyklos mokytojo ir pagalbinio personalo bendradarbiavimas. Nors instruktoriai ir patarėjai vykdo savo įsipareigojimus padėdami vaikams internetinėje aplinkoje, tėvai yra atsakingi už tinkamos pagalbos teikimą namuose. Šis bendradarbiavimas yra labai svarbus internetinio švietimo sėkmei, siūlant optimalią mokymosi patirtį. Tačiau tėvų įsitraukimas į vaiko mokymosi internetu patirtį skiriasi priklausomai nuo klasės, kurioje mokosi vaikas. Nors aukštesnių klasių mokiniai didelę dalį savo klasės laiko praleidžia mokydami internetu, žemesnių klasių mokinių padėtis yra beveik atvirkštinė. Iš tiesų, vaikai žemesnėse klasėse dažniausiai pasikliauja savo tėvų ar globėjų pagalba, nes didžioji dalis mokymosi vyksta neprisijungus.

Veiksmingo bendravimo kūrimas

Mokytojų ir tėvų bendravimo kanalai turi būti atviri, kad būtų išlaikytas šeimos įsipareigojimas mokytis nuotoliniu būdu, taip pat siekiant paskatinti tėvus ir globėjus. Geras bendravimas su šeima leidžia mokytojams nuolat informuoti apie vaikų ugdymosi pažangą, atlikti esamos situacijos analizę ir įvertinti poreikius. Be to, tėvai gali susisiekti su pedagogais, kad išspręstų iškilusias problemas arba gautų edukacinę informaciją ir pagalbą. Veiksmingam dvišaliam bendravimui tarp mokytojo ir tėvų reikia atsižvelgti į šiuos dalykus:

- dažnas bendravimas (kas savaitę)
- įvairios komunikacijos priemonės, atsižvelgiant į šeimos pasirinktus būdus
- specialių valandų nustatymas tėvams ir vaikams, kad galėtų pranešti apie savo poreikius ir rūpesčius.

Prireikus siūloma pagalba

Pedagogai turėtų ne tik užmegzti gerą ryšį su tėvais, bet ir geriau suprasti mokinių padėtį, pvz., tėvų ar globėjų laikiną ar nuolatinį darbo praradimą, negalėjimą pasirūpinti būtiniausiomis reikmėmis (maistu, drabužiais ir kt.), tėvų, turinčių stebėti vaikų su sutrikimais ugdymą ir (arba) stebėti vieną ar daugiau brolių ir seserų, negalėjimą įsigyti būtinos technologinės įrangos ar interneto prieigos internetiniam ugdymui ir pan. Mokytojai, gebantys suprasti šeimų poreikius ir sunkumus, gali veiksmingiau reaguoti į jų rūpesčius ir todėl pasiūlyti pagalbą. Mokytojai turi atsižvelgti tiek į akademinę, tiek į neakademinę paramą.

E. Patarimai tėvams, kaip padėti vaikams mokytis internetu

Būtina pozityvi komunikacija ir psichikos sveikatos priežiūra. Įdėmus išklauskas, kuriamos saugios vietos dialogui ir teikiama emocinė parama – visi šie dėsniai prisideda prie streso valdymo, šeimos ryšių stiprinimo, vaikų drąsos ir pasitikėjimo ugdymo, kad jie galėtų laisviau tėvams pasidalinti tiek pozityviais, tiek suvaržančiais jausmais.

Siekdami konstruktyvaus bendravimo ir norėdami palaikyti vaiko psichikos sveikatą, tėvai gali imtis šių priemonių

▪ Išklaudyti su empatija ir pateikti pasiūlymus
▪ Suteikti emocinę paramą ir pasiūlyti rūpestį, būti pasiekiamais
▪ Pasikonsultuoti su kitais tėvais dėl auklėjimo patarimų ir mokyti jaunuolius teirautis bendraamžių pagalbos
▪ Pagirti kitus už pastangas ir pasiekimus
▪ Vengti prievartos, jėgos ir spaudimo
▪ Skatinti jaunuolius pastebėti ir priimti dalykus ir jausmus, kurių jie negali kontroliuoti
▪ Kaip teigiamą pavyzdį rodyti atsakingą ir mandagų elgesį bei lankstumą tvarkant darbą namuose
▪ Padėti laikytis mokymosi reikalavimų
▪ Sudaryti nuoseklų tvarkaraštį ir ugdyti teigiamus namų darbų įpročius
▪ Sumažinti ekrano laiką ir padėti kuriant atmosferą bei erdvę, tinkamą mokymuisi internetu
▪ Skatinti jaunuolius nusistatyti ateities tikslus, kurti strategijas ir valdyti savo laiką, pastangas ir emocijas



Refleksija

Nuotolinis mokymas šeimoms su mažais vaikais kelia nepalyginamų sunkumų. Laimei, ankstyvosios vaikystės mokytojai palaiko kritiškai svarbius ryšius ir sąsają su vaikams pažįstamais žmonėmis ir saugiomis vietomis...

3.4 Naudingi metodai ir priemonės internetiniam mokymui namuose



Trumpai

Pandemija privertė mokytojus, ikimokyklinio ugdymo įstaigas ir tėvus dirbti internetu, tačiau perėjimas nuo tiesioginio mokymo prie internetinio buvo sudėtingas ir netgi skausmingas procesas, reikalaujantis, kad tėvai dalytųsi savo „darbo“ aplinka su vaikais.



*Tėvų palaikymas
Bendravimas
Ištekčiai
Strategijos
Skaitmeninės platformos*

Autoriai: Mihaela Vatavu, Andreea Ionel, Elza Gheorghiu, Cristian Timofticiuc, Stefan Colibaba



Mokytojų-tėvų bendradarbiavimas

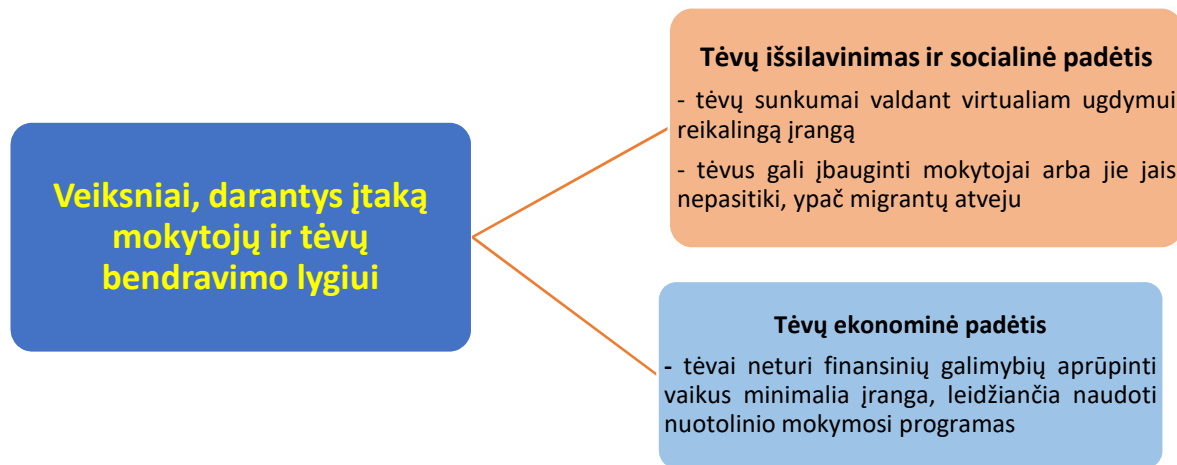
Tėvų ir mokytojų bendradarbiavimas nėra nauja sąvoka. Tačiau, nors nuotolinis mokymasis ir virtualios klasės tampa vis dažnesnės, tai nereiškia, kad šis mokymo būdas jau visiems tapo patogus.

Nuo pandemijos pradžios mokytojai buvo priversti persvarstyti savo požiūrį į švietimą ir ryšį su bendruomene. Be to, milijonai tėvų visame pasaulyje turėjo įsitraukti į savo vaikų ugdymą ir jį kontroliuoti. Dauguma tėvų padarė viską, kad sumažintų ir sušvelnintų sunkius mokymosi trikdžius, kuriuos sukėlė mokyklos uždarymas neįtikėtinais sunkiomis sąlygomis. Tėvai ir pedagogai atrado ir sukūrė metodus, kaip bendradarbiauti vaikų labui.

Jaučiamas didelis skirtumas, kada tėvai arba globėjai padeda ikimokyklinukams, kai pamokos vyksta internete. Todėl labai svarbu, kad vaikų darželių auklėtojai savo mokinių tėvus vertintų kaip bendradarbius. Dauguma šio amžiaus vaikų negali be pagalbos prisijungti prie internetinės klasės, nors

prisijungę jie gali išsijungti ir nutildyti mikrofoną. Siekiant padėti tėvams, kurie turi išlaikyti pusiausvyrą tarp darbo namuose ir vaikų ugdymo priežiūros, mokytojai turėtų užtikrinti, kad švietimo procesas būtų kuo paprastesnis.

Taikant naują mokymosi būdą, tėvams ir kitiems globėjams tenka atlikti svarbesnį vaidmenį vaiko mokymesi ir vystymesi nei anksčiau. Tuo labiau, kad šiandien didžioji dalis ugdymo vyksta už mokyklos teritorijos ribų, mokytojams nedalyvaujant.



Visais šiais atvejais mokytojai turi ugdyti tinkamus tarpasmeninius įgūdžius, būtinus pasitikėjimui ir sėkmingam bendravimui.

Produktyvių santykių tarp mokytojų ir tėvų švietimo procese privalumai	Tėvai geriau supranta, ko mokosi jų vaikai, ir gali padėti mokytojui pasyviai prisidedami prie geresnio žinių išlaikymo už nuotolinės klasės ribų.
	Abi pusės turi abipusį supratimą, kurį papildo parama, daugiausia mokantis internetu.
	Kai vaikui sunku mokytis, atviras dialogas tarp mokytojo ir tėvų gali taikiai išspręsti situaciją.
	Patys vaikai jaučia naudą, kurią suteikia geri santykiai tarp jų tėvų ir mokytojo.
	Remiantis tyrimais, gera mokytojo ir tėvų partnerystė siejama su tuo, kad vaikas demonstruoja sveikus mokymosi įpročius, patobulintus socialinius įgūdžius ir lankstumą.

Metodai, kaip padėti tėvams internetiniame mokymesi

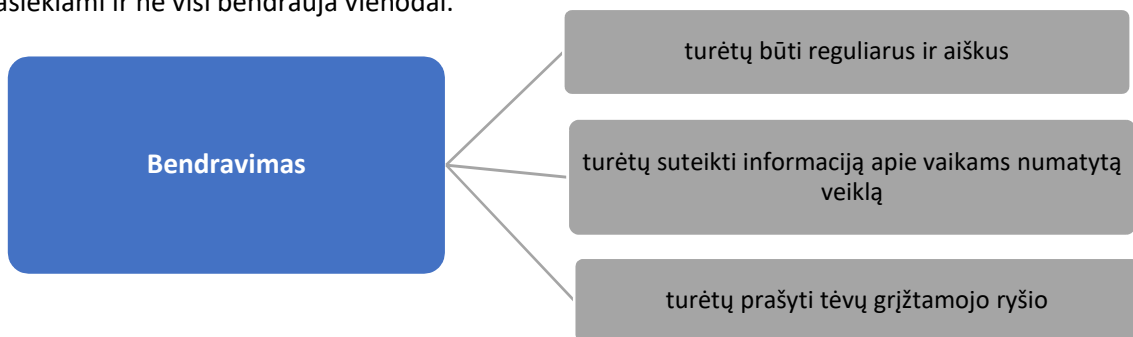
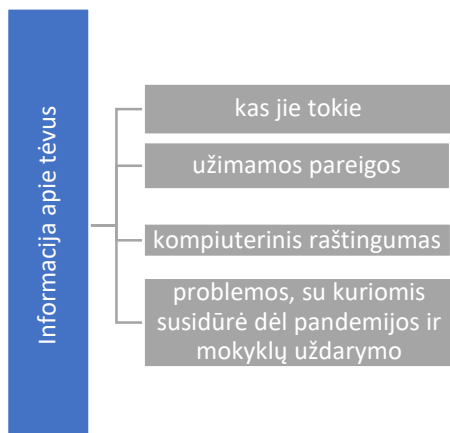
Siekdami užmegzti naudingus santykius su tėvais, mokytojai turėtų taikyti skirtingas strategijas ir metodus:

a. Rinkti informaciją apie tėvus

Informacija gali būti renkama naudojant įvairius metodus, dažniausiai naudojami internetiniai klausimynai (*Google Forms*).

b. Užmegzti glaudžius ryšius su tėvais

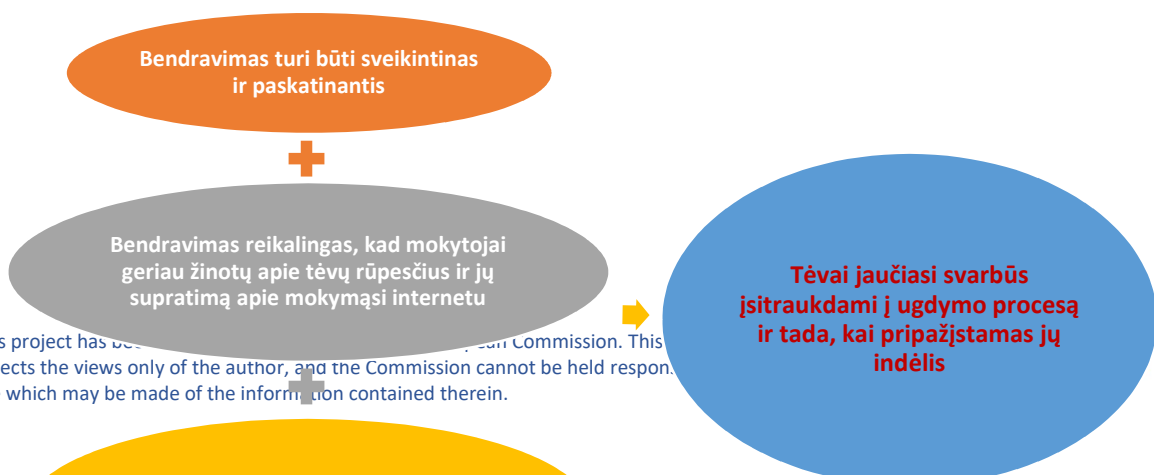
Mokantis internetu nėra tik vieno bendravimo su šeimomis būdo; labai svarbu, kad būtų naudojamos įvairios strategijos, siekiant patenkinti šeimų poreikius ir prisitaikyti prie jų dienotvarkės. Ne visi tėvai yra pasiekiami ir ne visi bendrauja vienodai.



Būdai:

- Vaizdo skambučių pokalbiai su tėvais (per „Zoom“, „Skype“ ir t. t.)
- Pokalbiai telefonu ir žinutėmis
- Virtualios grupės („WhatsApp“, „Messenger“)
- El. paštas
- Mokyklos svetainė arba internetinė konferencijų platforma;
- Socialinių tinklų platformos („Facebook“).

c. Bendraujant su tėvais naudoti atitinkamą toną



d. Sukurti veiklą, kuri padėtų tėvams prisitaikyti prie naujo mokymosi stiliaus

- Tai nėra akademiniai užsiėmimai
- Jie skirti įtraukti šeimą kaip vienetą ir suteikti galimybę socialiai bendrauti virtualioje ar fizinėje aplinkoje
- Tėvai gali papildyti vaikų internetinį mokymąsi praktiniais užsiėmimais, pvz., knygų skaitymu, žaidimu iš molio ar su statybinėmis kaladėlėmis, eskizų tapymu, taip pat kalbos praktikavimu pokalbio metu.

e. Padėti tėvams sukurti palankią mokymosi namuose aplinką.

Namai pilni blaškančių pramogų, todėl sunku išlaikyti dėmesį mokymosi procesui. Dėl daugybės trukdžių namuose tėvams gali prireikti pagalbos, kad tinkamai sukurtų vaiko mokymosi aplinką, paversdami ją produktyvia ir kruopščia. Mokytojai gali padėti tėvams atsiųsdami naudingų rekomendacijų apie internetinės klasės taktikas ir kasdienybę. Naudojant išteklius, kurie dažnai yra namuose, mokymas internetu bus lengvesnis. Mokytojas turėtų paprašyti tėvų turėti rinkinį ar dėžutę su dažnai klasėje naudojamais daiktais, tokiais kaip plastilinas, kreidelės, žymekliai, spalvotas popierius, kartonas, žirklys ir kt.

f. Paašškinti strategijas ir mokymosi tikslus.

Mokytojams derėtų:

- sudaryti bendrą vaizdą, ko vaikai turi išmokti per visus mokslo metus. Kai visa mokymo programa paašškinama tėvams, tai gali padėti šeimoms ruošiantis internetiniams užsiėmimams.
- pranešti tėvams, kad tam tikras turinys turi būti mokomas palaipsniui, laiptelių principu
- pabrėžti būtinybę sukurti aiškius mokymosi tikslus tėvams ir globėjams.

Kai tėvai supranta galutinį tikslą, jie įgyja papildomos mokymosi patirties, kad galėtų jį pasiekti ir įvertinti, ar jų vaikai taip pat sugeba tikslą pasiekti, kai baigia užduotį.

g. Suteikti tėvams išteklių

Gavus internetinėje aplinkoje vykdomos veiklos apimtį ir tikslą, tėvams taip pat turėtų būti pateiktas veiklų ar galimų užduočių sąrašas. Mokytojai turėtų atsižvelgti į tėvų reikalavimus ir poreikius, kad galėtų pateikti pritaiktą medžiagą ir išteklius. Prie užsiėmimų nebūtinai reikalingi paaiškinimai ar pedagoginis kiekvienos priemonės pagrindimas, bet jie tiesiog turi būti malonūs ir lengvai naudojami.

h. Skatinti vaikų savarankiškumą


Daugumai ikimokyklinio amžiaus vaikų reikia paprašyti mokytojo nurodymų kaip, kur ir kada atlikti užduotį, o vėliau jiems taip pat reikės papildomos pagalbos ją atliekant. Sunku ugdyti darželinukų savarankiškumą, tačiau yra būdų kaip tai padaryti: bendradarbiaujant su vaikų tėvais, kurie galėtų sukurti vaikams mokymosi erdvę, aprūpintą reikiama mokykline medžiaga. Kadangi darželinukams reikalingas suaugusiųjų pritarimas, svarbu, kad mokytojas kartu su tėvais pateiktų teigiamą ir asmenišką pagyrimą, kai vaikas užsiima savarankišku mokymusi.

i. Padėti tėvams sudarant tvarkaraštį

Tradicinėje mokykloje daug struktūros, kurią sunku atkartoti internetinėje aplinkoje. Jauniems mokiniams ypač sunku prisitaikyti prie naujos mokymosi aplinkos, kuri leidžia didesnę autonomiją. Todėl labai svarbu turėti gerai suplanuotą ir konkrečią dienotvarkę, o būtent tėvai gali parengti tokį planą ir užtikrinti, kad jo būtų laikomasi. Diskusija apie įpročius, kurių turi laikytis maži vaikai, turėtų būti vedama dalyvaujant mokytojams, kurie gali suteikti svarbios informacijos apie mokymo programą, jų asmeninius lūkesčius, o taip pat ir apie tai, kiek darbo reikia atlikti internetinėje veikloje.

Priemonės, skirtos padėti mažų vaikų tėvams internetiniame mokymesi

Tėvų ir mokytojų bendravimas visada yra nepaprastai svarbus. Tačiau kai vaikai įsitraukia į virtualų mokymąsi, tai tampa būtina. Daugybė mokytojų gerina bendravimą nuotolinio mokymosi metu naudodami naujas ir kūrybingas programas, pradedant nuo labiausiai paplitusių, pvz., „[Google Classroom](#)“, ir baigiant „[Class Dojo](#)“, „[Bloomz](#)“, „[Klassly](#)“, „[Class123](#)“. Kai kurios iš šių programų netgi sukurtos kaip populiarių socialinių tinklų svetainių imitacijos, todėl jas galima iš karto atpažinti ir paprasta naudoti.

Įrankis	Aprašas	Paveikslėlis
Google Classroom	Nemokamas švietimo technologijų įrankis, leidžiantis sukurti internetinę klasę, pakviesti mokinius ir skirti namų darbus. Taip pat galite aptarti užduotis su savo mokiniais internete ir stebėti jų pažangą.	

<p><u>Class Dojo</u></p>	<p>Galingas mokinių vystymosi stebėjimo, tikslų nustatymo ir bendravimo su tėvais įrankis. „Class Dojo“ sujungia mokytojus su mokiniais ir tėvais, kad sukurtų nuostabias klasės bendruomenes</p>	
<p><u>Bloomz</u></p>	<p>Jis gali padėti mokytojams tvarkyti užduotis, bendrauti, tikrinti mokinių sveikatą ir socialinį bei emocinį mokymąsi iš mokinio perspektyvos. Užduotys, veikla ir priminimai gali būti bendrinami failais, nuotraukomis, vaizdo įrašais ir tekstu.</p>	
<p><u>Klassly</u></p>	<p>Turi humoristinį dizainą, kuris prisideda prie platformos malonumo. Mokytojai turi daug lankstumo pritaikant turinį, mokiniai gali įkelti darbus, o tėvai džiaugsis galimybe dalyvauti mokymesi. Be to, tėvų įtraukimas gali padėti mokiniams mokytis.</p>	
<p><u>Class123</u></p>	<p>Klasės valdymo platforma, kurioje yra lenta, sėdimų vietų schema, laikmatis, atsitiktinis vardų rinkiklis ir daug kitų įrankių, reikalingų efektyviam klasės valdymui. Taip pat galite sekti mokinių lankomumą ir elgesį, dalintis pasakojimais ir nuotraukomis lentose bei bendrauti privačiomis žinutėmis.</p>	



Refleksija

Vaikų laukia ateitis, kurioje internetiniai kursai tikriausiai bus mokymo programos dalis. Laimei, padedant veiksmingam tėvų ir mokytojų bendradarbiavimui, galima lengviau įveikti kai kuriuos sunkumus, susijusius su greitu perėjimu prie mokymosi internetu.

Šaltiniai

1.1 Pedagogical competences in Online teaching

- Anderson J., and McCormick R. (2005). *Ten pedagogical Principles of Successful E-Learning*. Observatory for new technologies and education.
- Awad B.(2002). *Methodology of Online Teaching and Learning*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/220058956_Methodology_of_Online_Teaching_and_Learning
- Benedetti F., Bonanni J., Cavini S., Panatta S., Pocchiari L.(2020). *GENDER SCHOOL. Affrontare la violenza di genere*. Available at: <https://www.genderschool.it/wp-content/uploads/2020/02/Report.pdf>
- Berge Z. L., Mrozowsk S. E.(1999). *Barriers to Online Teaching in Elementary, Secondary, and Teacher Education*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/309142495_Barriers_to_Online_Teaching_in_Elementary_Secondary_and_Teacher_Education
- Edutopia (2020). *7 Tips for Managing Distance Learning in Preschool*. Available at: <https://www.edutopia.org/article/7-tips-managing-distance-learning-preschool>
- Gayatri M. (2020). *The implementation of early childhood education in the time of COVID-19 pandemic: A systematic review*. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Maria-Gayatri/publication/348096116_The_implementation_of_early_childhood_education_in_the_time_of_COVID-19_pandemic_A_systematic_review/links/6001a82145851553a0490c31/The-implementation-of-early-childhood-education-in-the-time-of-COVID-19-pandemic-A-systematic-review.pdf
- Great Plan Idea (2010). *Principles of Effective Online Teaching*. Available at: https://www.gpidea.org/document_center/download/Principles-of-Effective-Online-Teaching.pdf
- Jinyoung K. (2020). *Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum*. Available at: <https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Magna Publications. (n.d.). *10 principles of effective online teaching: Best practices in distance education*. Distance Education Report. Madison, WI.
- Pocket of preschool (2022). *Distance learning idea list for preschool, pre-k, and kindergarten*. Available at: <https://pocketofpreschool.com/distance-learning-idea-list-for-preschool-pre-k-and-kindergarten/>
- Reinen B. (n.d.). *ECE Technology: 10 Trending Tools for Teachers*. Available at: <https://www.earlychildhoodteacher.org/blog/ece-technology-10-trending-tools-for-teachers/>
- Rolland Sobral S. (2020) *Online Teaching Principles*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/344628713_Online_Teaching_Principles
- Taimur S., Sattar H., Dowd E. (2021). *Exploring Teachers' Perception on Successes and Challenges Associated with Digital Teaching Practice During COVID-19 Pandemic School Closures* <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1321607.pdf>
- The Advisory Board Company. (2010). *Engaging faculty in online education: Rightsizing incentives and optimizing support*. Washington, DC. 91-92.

- Unicef (2021). *ENSURING EQUAL ACCESS TO EDUCATION IN FUTURE CRISES: Findings of the New Remote Learning Readiness Index*. Available at: <https://data.unicef.org/resources/remote-learning-readiness-index/>

Chapter 1.2 Stimulating children's motivation

- Brown E. (2022). *4 Types Of Extrinsic Motivation*. Learn from blogs. Available at: <https://learnfromblogs.com/4-types-of-extrinsic-motivation>
- Cherry K. (2022). *Extrinsic vs. Intrinsic Motivation: What's the Difference?* image by Verywell / Joshua Seong. Verywell Mind. Available at: <https://www.verywellmind.com/differences-between-extrinsic-and-intrinsic-motivation-2795384>
- Che Soh M., Puteh F., Mahmud M. B., Rahim M. A., Soegiono A. N., Rahmat N. H. (2021). *Investigating the Source of Motivation for Online Learning*. Available at: https://www.researchgate.net/publication/358694155_Investigating_the_Source_of_Motivation_for_Online_Learning
- Donohue C., Fox S., and Torrence D. (2007). *Early Childhood Educators as eLearners. Engaging Approaches to Teaching and Learning Online*.
- Dwijuliani R., Rijanto T., Munoto, Nurlaela L., Basuki I. and Maspiyah (2020). *Increasing student achievement motivation during online learning activities*. Available at: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1810/1/012072/pdf>
- Edutopia (2020). *11 Tips for Teaching Preschool Online. From scavenger hunts to obstacle courses to read-alouds, many activities from the classroom can be adapted for little kids learning from home*. Available at: <https://www.edutopia.org/article/11-tips-teaching-preschool-online>
- Hartnett M. K. (2016). *The Importance of Motivation in Online Learning*. https://www.researchgate.net/publication/315033704_The_Importance_of_Motivation_in_Online_Learning
- Li, P. (2022). *7 Science-Proven Steps To Motivate Your Child*. Parenting for brain, Available at: <https://www.parentingforbrain.com/what-motivates-your-child/>
- Li, P. (2022). *How parents can motivate students during distance learning*. Parenting for brain, Available at: <https://www.parentingforbrain.com/motivate-children-in-distance-learning/>
- Loveless, B. (n.d.). *12 Strategies to Motivate Your Child to Learn*. Education corner - Education that matters. Available at: <https://www.educationcorner.com/motivating-your-child-to-learn.html>
- Meşe E., Sevilen Ç. (2021). *Factors influencing EFL students' motivation in online learning: A qualitative case study*. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1286748.pdf>
- Sphero Team (2020). *4 Types of Learning Styles: Explaining the VARK Model*. Sphero. Available at: <https://sphero.com/blogs/news/learning-styles-for-kids>
- Taimur S., Sattar H., Dowd E. (2021). *Exploring Teachers' Perception on Successes and Challenges Associated with Digital Teaching Practice During COVID-19 Pandemic School Closures*. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1321607.pdf>

Chapter 1.3 Classroom management and online planning

- Debra A. Lieberman, Maria Chesley Fisk, and Erica Biely, *Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design*, 2009.
- Kristin Foght, *7 Strategies for Managing an Online Classroom*, 2020. Retrieved from <https://www.kickboardforschools.com/distance-remote-learning/7-strategies-for-managing-an-online-classroom/>

- Australian Institute for teaching and school leadership Limited, What works in online/distance teaching and learning?, 2020. Retrieved from <https://www.aitsl.edu.au/research/spotlights/what-works-in-online-distance-teaching-and-learning>
- Jessica Young, 11 Tips for Teaching Preschool Online, 2020. Retrieved from <https://www.edutopia.org/article/11-tips-teaching-preschool-online>
- Patrick Felicia. Digital games in schools: Handbook for teachers. 2009. hal-00697599
- U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, Future Ready Learning: Reimagining the Role of Technology in Education, Washington, D.C., 2016. Retrieved from <https://tech.ed.gov/netp/teaching/>

Chapter 1.4 1.4. Synchronous and asynchronous activities. Face-to-face, blended and hybrid lessons

- <http://www.svietimonaujienos.lt/kategorija/nuotolinis-mokymas/>
- https://www.emokykla.lt/upload/nuotolinis/Nuotolinio%20mokymo%20vadovas_3.pdf?fbclid=IwAR0ihHMrCQJVLrVxK69g8fPCmZael2BUrhK2hA4m9j6N_XiY2jdl42Tynpo
- https://www.ku.lt/shmf/wp-content/uploads/sites/60/2021/11/Forumo_leidiny.pdf?fbclid=IwAR1TGOoDssUckWAqxN4tSLV6-KTPRjIzJagzSz6xk1r-2XyJytQsVT7Juc#page=7
- https://www.fsf.vu.lt/dokumentai/Nuotolinis_vaiku_ugdymas_pandemijos_del_COVID-19_metu.pdf?fbclid=IwAR0ihHMrCQJVLrVxK69g8fPCmZael2BUrhK2hA4m9j6N_XiY2jdl42Tynpo

Chapter 1.5 Managing online wellbeing

- U.S. Department of Education, Office of Educational Technology, Future Ready Learning: Reimagining the Role of Technology in Education, 2016. Retrieved from <https://tech.ed.gov/netp/teaching/>
- ISAMS, 5 Ways to Promote Student Wellbeing During Online Learning, 2019. Retrieved from <https://blog.isams.com/how-to-manage-mental-health-in-schools>
- Council of Europe, Well-being Online, Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/wellbeing-online>
- Jill Anderson, Harvard EdCast: The Negative Effects of Remote Learning on Children's Wellbeing, 2022. Retrieved from <https://www.gse.harvard.edu/news/22/02/harvard-edcast-negative-effects-remote-learning-childrens-wellbeing>
- Johannes Conrads, Morten Rasmussen, Niall Winters, Anne Geniet, Laurenz Langer, Digital Education Policies in Europe and Beyond, 2017
- Christopher Roche, How Schools Can Develop a Digital Wellbeing Guide in Partnership with Parents. Retrieved from <https://mentallywellschools.co.uk/how-schools-can-develop-a-digital-wellbeing-guide-in-partnership-with-parents/>
- Dr. Nicholas Kardaras, The Clinical, Neurological and Behavioral Effects of Screens. Retrieved from <http://www.drkardaras.com/research.html>
- Kelly Johnston, Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing, 2021. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8507672/>
- Kwon, K., Han, D., Bang, E., Satara, A. (2010). Feelings of Isolation and Coping Mechanism in Online Learning Environments: A Case Study of Asian International Students, International Journal of Learning, 17(2), p.343-355.
- Filho, W. L., Wall, T., Rayman-Bacchus, L. et al. (2021). Impacts of COVID-19 and social isolation on academic staff and students at universities: a cross-sectional study, BMC Public Health, 21.

Chapter 1.6 Assessment in Online Teaching

- <https://educationendowmentfoundation.org.uk/education-evidence/guidance-reports/digital>
- Assessment in a Digital Age: A research Review, Alison Oldfield, Patricia Broadfoot, Rosamund Sutherland and Sue Timmis, Technology Enhanced Assessment: Review of the Literature, 2012.
- Attività di Media Education nella Scuola dell'infanzia, Anna Soldavini, Media Education – Studi, ricerche, buone pratiche Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a., 2019
- <https://www.edutopia.org/article/formative-assessment-distance-learning>
- https://icgiuliocesaresavignanosr.edu.it/wp-content/uploads/sites/514/PROTOCOLLO_VALUTAZIONE_ISTITUTO-1.pdf
- Making it work: How formative assessment can supercharge your practice, Steve Underwood, Lauren Wells, NWEA, 2021
- <https://www.healthline.com/health/zone-of-proximal-development>

Chapter 2.1 Skills and tips for using Microsoft Office

- <https://support.microsoft.com/>
- https://kids.kiddle.co/Microsoft_Excel
- https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint

Chapter 2.2 Asynchronous teaching. Creating an online workspace for children

- <https://support.google.com>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Account
- https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom

Chapter 2.3 Synchronous teaching. How to use online platforms in teaching (Zoom, Webex, Teams)

- <https://www.indiatoday.in/education-today/featurephilia/story/tips-to-make-effective-use-of-online-learning-platforms-1721141-2020-09-12>
- <https://www.open.edu/openlearn/mod/oucontent/view.php?id=77528§ion=1>
- <https://zoom.us/>
- <https://biz30.timedoctor.com/how-to-use-microsoft-teams/>
- <https://support.microsoft.com/en-us/office/get-started-with-microsoft-teams-b98d533f-118e-4bae-bf44-3df2470c2b12>
- <https://www.webex.com/it/index.html>

Chapter 2.4. How to create digital resources and use interactive platforms

- <https://www.bookwidgets.com/>
- <https://wordwall.net/>
- <https://www.liveworksheets.com>
- <https://www.canva.com>
- <https://www.animaker.com/>
- <https://kahoot.it/>

Chapter 3.1 Online learning is not an enemy. Rules for online learning for small age children

- <https://games4esl.com/online-classroom-rules/>
- <https://games4esl.com/virtual-classroom-games-and-activities/>
- <https://classroom.synonym.com/classroom-games-teaching-rules-5997815.html>
- <https://ahaslides.com/blog/online-classroom-games-for-all-ages/>
- <https://ahaslides.com/features/spinner-wheel/>
- <https://www.weareteachers.com/20-fun-zoom-games-for-kids/>
- <https://www.edutopia.org/article/why-teaching-kindergarten-online-so-very-very-hard>
- <https://www.edutopia.org/article/7-tips-managing-distance-learning-preschool>
- <https://edtechenergy.org/blog/2021/5/12/31-ways-to-encourage-students-to-turn-on-their-cameras-in-live-classes>
- <https://www.ualberta.ca/the-quad/2021/10/why-we-dont-turn-our-web-cameras-on-in-zoom-the-impact-on-teaching-and-learning.html>

Chapter 3.2 Digital threats and online safety skills

- <https://www.webwise.ie/teachers/online-safety-skills/> - Digital Literacy Skills: Online Safety
- <https://usa.kaspersky.com/resource-center/threats/top-seven-dangers-children-face-online> - Internet Safety for Kids: How to Protect Your Child from the Top 7 Dangers They Face Online
- <https://edu.gcfglobal.org/en/internetsafetyforkids/teaching-kids-about-internet-safety/1/> - Teaching kids about Internet safety
- <https://raisingchildren.net.au/school-age/play-media-technology/online-safety/internet-safety-6-8-years> - Internet safety: children 6-8 years
- https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/71817/ssoar-2021-livingstone_et_al-The_4Cs_Classifying_Online_Risk.pdf?sequence=4&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2021-livingstone_et_al-The_4Cs_Classifying_Online_Risk.pdf
- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374365> - Child online safety: minimizing the risk of violence, abuse and exploitation online

Chapter 3.3 How to involve parents in the online process of their children

- <https://www.edutopia.org/home-school-team> - The Home-School Team: An Emphasis on Parent Involvement
- <https://achievevirtual.org/blog/parent-resources/parent-engagement-with-student-online-learning-is-important/> - Parent Engagement with Student Online Learning Is Important
- <https://www.himama.com/blog/why-parent-involvement-is-important-in-preschool/>
- <https://iris.peabody.vanderbilt.edu/module/fam/cresource/q2/p07/>

Chapter 3.4 Useful approaches and tools to online teaching at home

- <https://www.edutopia.org/article/4-tips-supporting-learning-home> - 4 Tips for Teachers Shifting to Teaching Online
- <https://www.albert.io/blog/strategies-for-teaching-online/> - Strategies for Teaching Online: The Ultimate Guide for Educators

- <https://creately.com/blog/education/online-teaching-methods/> - The Ultimate List of Effective Online Teaching Methods
- <https://www.onlineeducation.com/guide/instructional-methods> - Instructional Methods for Online Learning