



UGDYMO  
PLĖTOTĖS  
CENTRAS



Kuriame  
Lietuvos ateitį  
2014–2020 metų  
Europos Sąjungos  
fondų investicijų  
veiksmų programa

2019 m.

# Apklausa apie skaitmeninius išteklius

Ugdymo plėtotės centro projektas „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

Ugdymo plėtotės centras nuo 2018 m. gegužės 30 d. įgyvendina Europos Sąjungos struktūrinių fondų finansuojamą projektą „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“, projekto Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001 (toliau – projektas)<sup>1</sup>. Siekdami, kad kuriami ar adaptuojami skaitmeniniai ištekliai būtų veiksmingai naudojami, pakvietėme mokyklas bendradarbiauti ir kartu nuspręsti, kokie skaitmeniniai mokymo ištekliai geriausiai atlieptų mokytojų ir mokinių lūkesčius ir poreikius. Visų Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų buvo prašoma išsakyti nuomonę ir lūkesčius apklausos anketoje. Deja, mokyklos apklausoje nebuvo labai aktyvios, nors apklausos pildymo terminas buvo kelis kartus pratęsiamas. Iš 1088 bendrojo ugdymo mokyklų atsakymus pateikė 142 mokyklos.

Ugdymo plėtotės centrui įgyvendinant ankstesnius ES struktūrinių fondų finansuojamus projektus buvo sukurtas skaitmeninis turinys – priemonės įvairaus amžiaus grupių mokiniams (nuo pradinų klasių iki 12 kl.), skirtingiems dalykams mokytis ar gebėjimams ugdyti. 2011-2015 m. buvo sukurti edukaciniai žaidimai 1-4 klasėms: „Žalioji tyrinėtoja“ ir „Išmanieji robotai“; mokymosi svetainės 5-8 kl.: lietuvių kalbos kursas 5-6 klasėms, lietuvių kalba 7-8 klasėms, gamtos mokslų kursas 5-6 klasėms, gamtos mokslų kursas 7-8 klasėms, geografija 6-8 klasėms, sauga ir sveikata 5-8 klasėms; skaitmeninės mokymo priemonės: dorinis ugdymas 11-12 kl., lietuvių kalba ir literatūra 9-10 kl., lietuvių kalba ir literatūra 11-12 kl., tautinių mažumų kalbos 9-12 kl., istorija 9-12 kl., matematika 11-12 kl., chemija 9-12 kl., geografija 9-12 kl., meninis ugdymas 9-12 kl., technologijos 5-10 kl., 3D objektai gamtamoksliniam ir socialiniam ugdymui, užduotys aukštesniesiems mąstymo gebėjimams ugdyti ir problemoms bendradarbiaujant spręsti<sup>2</sup>. Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) yra interaktyvios, dauguma veikia įvairiose naršyklėse ir įvairiuose mobiliuose įrenginiuose. Jomis gali naudotis kiekvienas tiek Lietuvoje, tiek užsienyje lietuvių kalba besimokantis mokinys.

Mokyklų klausėme, kaip dažnai jos naudoja sukurtus skaitmeninius išteklius ir kokiais naujais elementais juos reikėtų papildyti.

Apklausos analizė rodo, kad mokyklos naudoja visus skaitmeninius išteklius, vienus dažniau, kitus rečiau. Dažniausiai ugdyme naudojamos skaitmeninės svetainės gamtos mokslams 7-8 kl., lietuvių kalbai 5-6 kl. ir 7-8 kl. Pradinio ugdymo programą vykdančiose mokyklose dažniausiai naudojamas edukacinis žaidimas „Išmanieji robotai“ (1 priedas). Mokyklų siūlymai, kurias SMP reikėtų tobulinti, tiesiogiai susiję su priemonių naudojimo dažnumu (2 priedas).

Atsakydamos į klausimą, „Kokiais naujais elementais reikėtų papildyti mokykloje naudojamas SMP“, mokyklos nurodė, kad labiausiai naudojamas SMP reikėtų papildyti užduotimis, vaizdo medžiaga, virtualiais eksperimentais, pritaikyti naršyklėms ir mobiliesiems įrenginiams (3 priedas).

Šioje apklausoje buvo labai svarbi mokyklų nuomonė ir siūlymai, kokių naujų SMP ir kitų skaitmeninių išteklių reikėtų sukurti.

<sup>1</sup> Apie projektą <https://www.upc.smm.lt/projektai/sutkur/apie.php>

<sup>2</sup> Šias skaitmenines mokymo priemones galima atverti adresu: <https://sodas.ugdome.lt/>, pasirinkus meniu punktą „Skaitmeniniai ištekliai“.

Atsižvelgdami į Lietuvoje esančių skaitmeninių mokymo priemonių pasiūlos ir tinkamumo naudoti ugdymo procese analizę<sup>3</sup> ir esamą SMP situaciją (4 priedas), mokykloms pasiūlėme priemonių, kurios būtų aktualios ir atlieptų šiuolaikinį mokymą ir mokymąsi, sąrašą: lietuvių kalbos ir literatūros kūrinių pagal atnaujintas Bendrąsias ugdymo programas skaitmeninė biblioteka ar esamos papildymas, pradinio ugdymo integruotas mokymas, dorinis ugdymas 5-8 kl., tautinių mažumų gimtosios kalbos 5-8 kl., istorija 5-8 kl., matematika 5-8 kl., informacinės technologijos, biologija 9-12 kl., fizika 9-12 kl., neorganinė chemija 12 kl., skaitmeninis minčių (teksto, vaizdo, grafikos) žemėlapis (įrankis su bendradarbiavimo įvairių lygių funkcijoms), įrankis kurti (tekstų, galvosūkių, komiksų, istorijų kūrimas, su galimybe įgarsinti, piešti, kurti video, muziką ir pan.), įrankis tyrinėti (tiriamąjo darbo ruošinys su galimybe įkelti nuotraukas, vaizdo medžiagą, piešinius, analizuoti duomenis, braižyti grafikus, sukurti viso darbo QR, dalintis informacija).

Išanalizavus mokyklų atsakymus, paaiškėjo, kad mokykloms labiausiai reikia skaitmeninio minčių (teksto, vaizdo, grafikos) žemėlapio, įrankio kurti (tekstų, galvosūkių, komiksų, istorijų kūrimui, su galimybe įgarsinti, piešti, kurti video, muziką ir pan.) ir įrankio tyrinėti (tiriamąjo darbo ruošinių su galimybe įkelti nuotraukas, vaizdo medžiagą, piešinius, analizuoti duomenis, braižyti grafikus, sukurti viso darbo QR, dalintis informacija) (5 priedas).

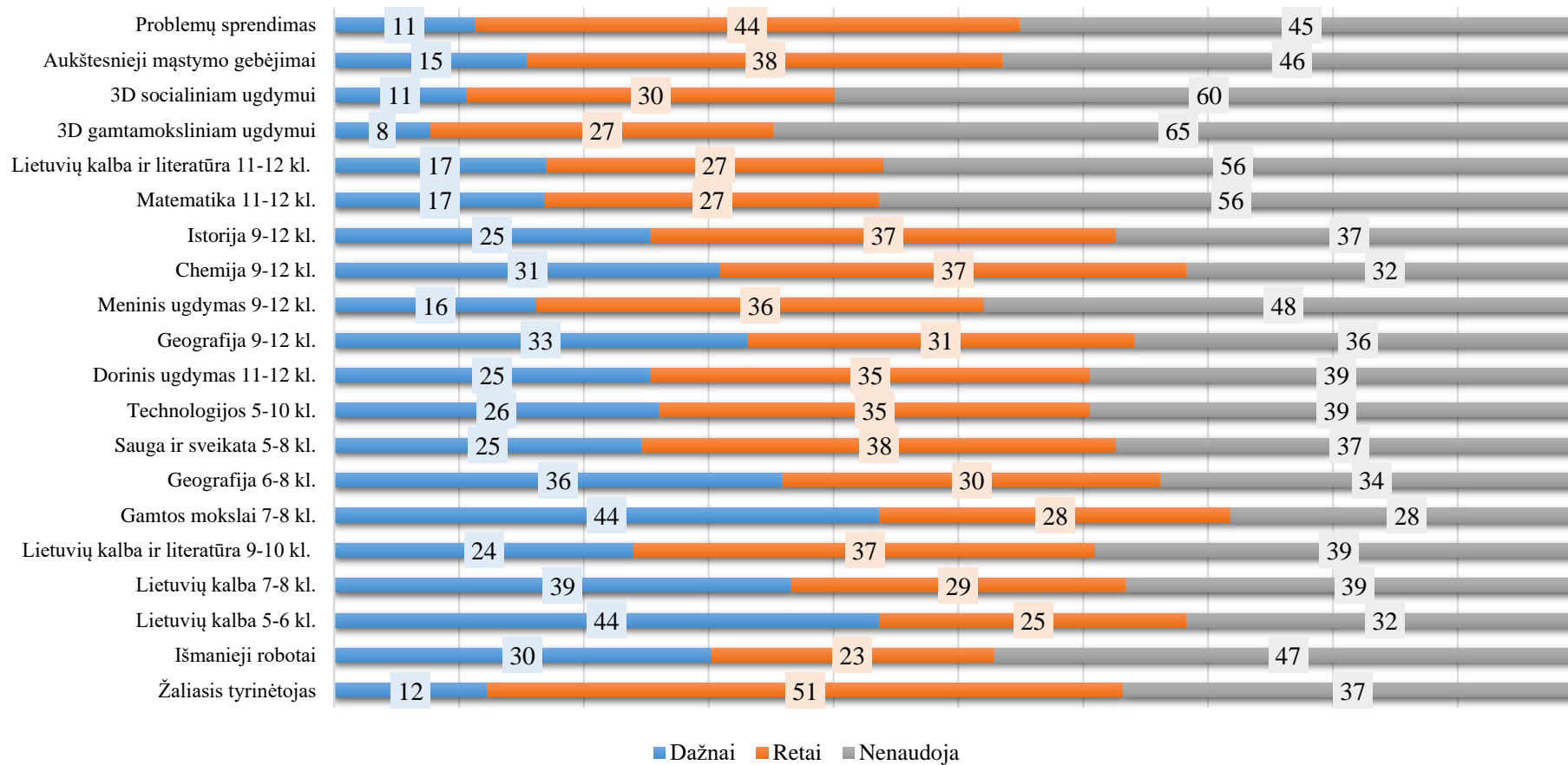
Mokyklos taip pat pasiūlė ir naujų išteklių, be išvardintų sąrašė, kurių dar reikėtų sukurti. Jų manymu, reikėtų skaitmeninių išteklių integruotam ugdymui, užsienio kalboms, rusų kalbai, vaizdo medžiagos, edukacinių žaidimų, užduočių ir virtualių eksperimentų (6 priedas).

Dėkojame visoms mokykloms, kurios išsakė nuomonę. Įgyvendindami projektą sieksime, kad atnaujinami ir kuriami skaitmeniniai ištekliai atlieptų mokytojų ir mokinių lūkesčius ir poreikius, taip pat konsultuosimės su mokytojais dėl skaitmeninių išteklių kokybės.

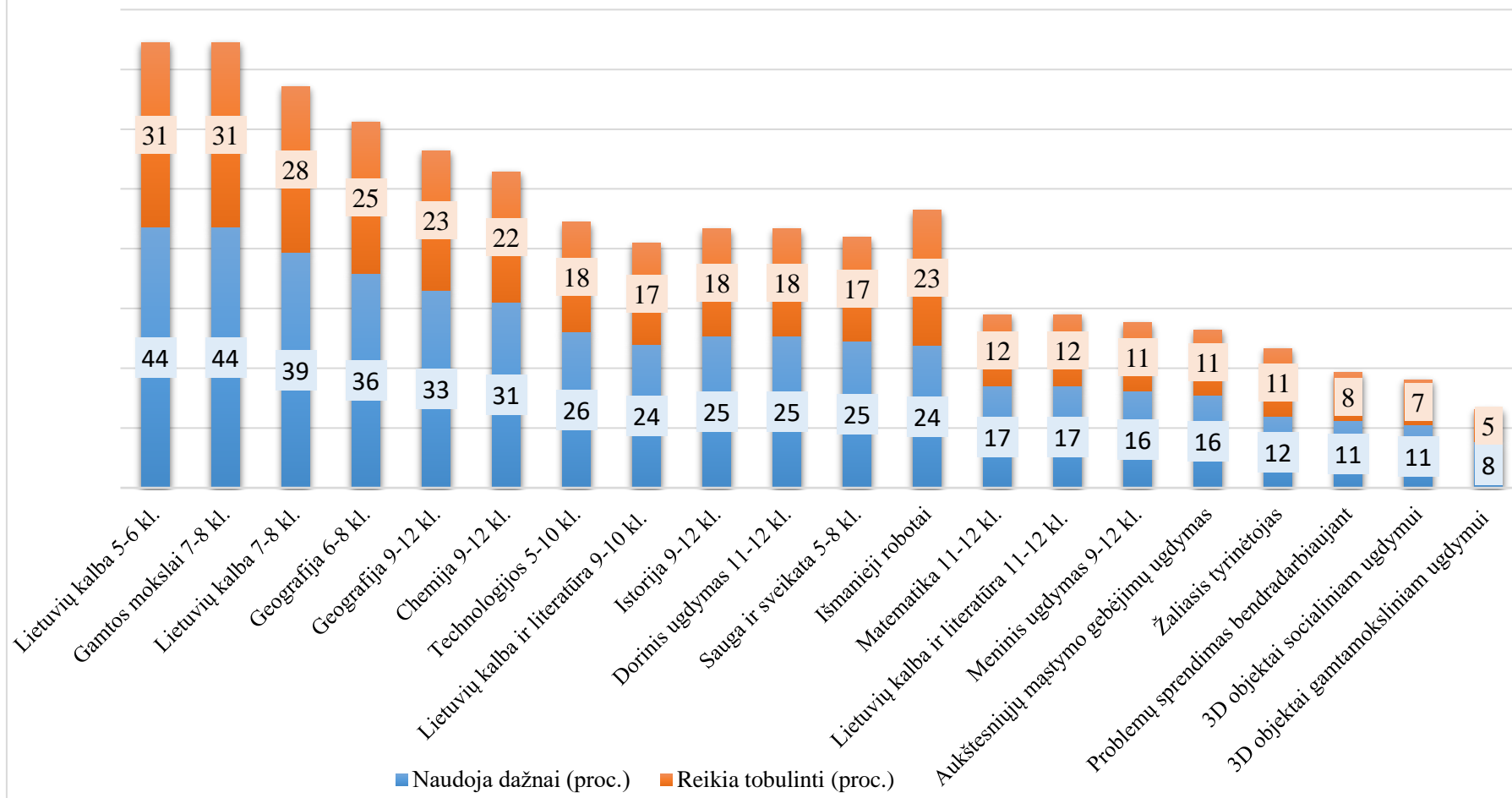
---

<sup>3</sup> Lietuvoje esančių skaitmeninių mokymo priemonių pasiūlos ir tinkamumo naudoti ugdymo procese analizė <https://www.upc.smm.lt/projektai/sklaida/SMP-analize.pdf>

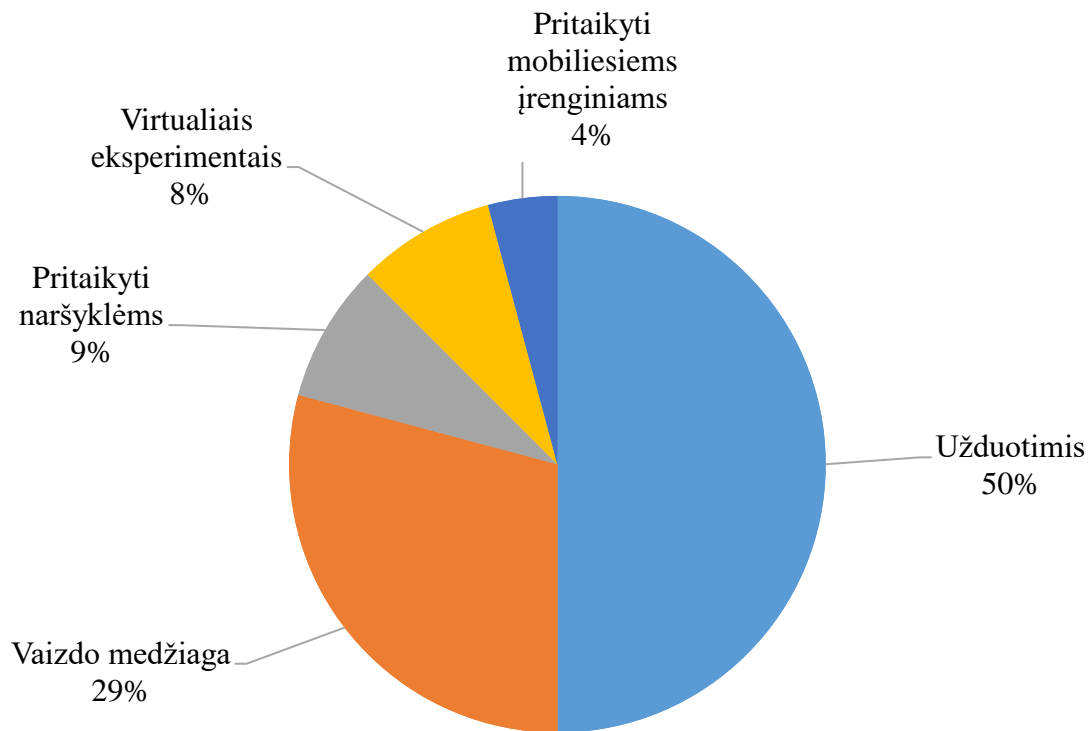
### Skaitmeninių išteklių naudojimas (proc.)



### Naudojimas ir poreikis tobulinti (proc.)



### Kuo papildyti SMP



**Skaitmeninės mokymo priemonės (4-5 interaktyvumo lygio, lietuvių kalba, nemokamos),  
sukurtos įgyvendinant ES SF projektus Ugdymo plėtotės centre**

	Dorinis ugdymas (tikyba, etika)	Lietuvių kalba ir literatūra	Tautinių mažumų gimtosios kalbos	Istorija	Geografija	Matematika	Informacinės techn.	Pasaulio pažinimas	Gamta ir žmogus	Integruotas gamtos mokslų kursas	Biologija	Fizika	Chemija	Meninis ugdymas	Kūno kultūra	Technologijos	Sauga ir sveikata	Integruota lietuvių k., matematika, pasaulio pažinimas	Edukaciniai žaidimai
1 kl.																			
2 kl.																			
3 kl.																			
4 kl.																			
5 kl.																			
6 kl.																			
7 kl.																			
8 kl.																			
9 kl.																			
10 kl.																			
11 kl.																			
12 kl.																			

	Nėra sukurtų aukšto interaktyvumo lygio SMP
	Ne ugdymo plano dalykas / nesimoko
	Skaitmeninė mokymo priemonė yra sukurta (UPC projektai)

**Interaktyvumo lygiai:**

- neinteraktyvus (0), pvz., pasakojamasis tekstas (gali būti iliustruotas ir statiniais vaizdais), parašytas įprasta teksto rengykle, vienas tinklalapis su statine informacija ir be jokių saitų su kitais tinklalapiais ar interneto dokumentais, aprašytos instrukcijos, kurios siūlo veiklą, nesusijusią su SMP;
- labai žemas (1), pvz., dokumentas su nuorodomis tame pačiame dokumente – nurodymais į kitą vietą tame pačiame dokumente ir vietos jame (dokumento pavadinimo, skyriaus, eilutės ir pan.) paminėjimais;
- žemas (2), pvz., statinės informacijos (nuotraukos, neinteraktyvūs vaizdo įrašai, skirti tik peržiūrai) hipertekstinis dokumentas; gali būti tinklalapis, elektroninė knyga) su nuorodomis ir peržiūrom
- vidutinis (3), pvz., sudėtingas hipertekstinis dokumentas (gali būti tinklalapis, elektroninė knyga) su nuorodomis ir peržiūromis, pasirenkamojo atsakymo testais, kurių rezultatai pateikiami iš karto;
- aukštas (4), pvz., sudėtingas hipertekstinis dokumentas, praktinė užduotis (su interaktyvia animacija), eksperimentas ir pan.;
- labai aukštas (5), pvz., modeliavimo (imitavimo) programa, leidžia modeliuoti procesus arba principus, įrankiai leidžia kurti kitas SMP.

