

Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas

Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA



ŠVIETIMO,
MOKSLO IR SPORTO
MINISTERIJA

SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS (SMP)

UŽSIENIO LIETUVIŠKŲ MOKYKLŲ MOKINIŲ PRADINIAM UGDYMIUI

(2-4 KLASĖMS)

VARTOTOJO VADOVAS

Užsakovas: Nacionalinė švietimo agentūra

Rangovas: UAB „Elektroninės leidybos namai“

Parengė: Vilma Vilkytė-Žemaitaitienė, Greta Botyriūtė-Skiotienė

Vilnius, 2023

Turinys

1. SMP struktūra	3
2. Logopedinės pratybos	4
3. Pamokų vedlys	4
4. Pamokų pavyzdžiai	6
5. Rekomendacijos dėl darbo su PDF dokumentais	8
6. Rekomendacijos dėl darbo su H5P įskiepiu	12

SMP struktūra

Pagal Lituanistinio švietimo integruotą programą parengta skaitmeninė mokymo(si) priemonė skirta padėti užsienio lietuviams – 2–4 klasių mokiniams – išmokti ir išsaugoti lietuvių kalbą, tautinį tapatumą, ugdyti pilietiškumą, susipažinti su valstybės istorija ir kultūra, kad užsienio lietuviai siektų išsaugoti ir stiprinti ryšius su Lietuva. Programa gali būti taikoma siekiant pasirengti grįžimui ar atvykimui į mokyklas Lietuvoje.

[Vaizdo įrašė](#) pateikiamas VMA *Moodle* vadovas, padėsiantis geriau suprasti medžiagos turinį ir platformos funkcionalumą.

Virtualioje mokymosi aplinkoje *Moodle* yra 4 didžiosios temos, iš kurių kiekvieną sudaro 8 potėmės. Potėmėse yra po 3 pamokas, parengtas pagal LŠIP, kurios leidžia lanksčiai ir kūrybiškai pasirinkti tinkamą medžiagą pagal lituanistinių mokyklų darbo specifiką:

- 30–34 pamokos per metus – 1 pamoka per savaitę;
- 60–68 pamokos per metus – 2 pamokos per savaitę;
- 90–102 pamokos per metus – 3 pamokos per savaitę.

Lietuvių kalbai 2–4 klasėse yra skiriamos aštuonios potėmės, integruojamos su **logopedinių pratybų** pamokų medžiaga. Kiekviena potėmė turi 3 pamokas, iš kurių:

1 pamoka skirta teksto **skaitymui** ir suvokimui bei žodynui plėsti;

2 pamoka skirta **rašymui**;

3 pamoka skirta **kūrybinėms veikloms**.

Prie kiekvienos potėmės pateikiamas interaktyvių pamokų paketas: **skaitymas, rašymas, klausymas, kalbėjimas**. Šios užduotys integruojamos tarpusavyje.

Pastaba: mokytojas pats pasirenka tinkamą medžiagą.

Visose pamokose sutiksime asistentą Giliuką, kuris padės diferencijuoti pamokas ir užduotis, kurs žaismingą aplinką.

Vertinimo sistemą, skirtą konkrečiai mokyklai ir mokymo(si) aplinkai, reglamentuoja vidiniai mokyklos dokumentai. Visoje skaitmeninėje mokymo(si) priemonėje yra vertinimo ir įsivertinimo galimybės.

Logopedinės pratybos

Logopedinės pratybos skirtos mokinių kalbiniams gebėjimams lavinti. Visos pateikiamos veiklos – tai individualus darbas mažose grupėse su keliais mokiniais.

Logopedinių pratybų metu mokiniai, padedami mokytojo, aiškiai, lėtai ir taisyklingai tars garsus, lavins foneminę klausą (gebėjimą skirti kalbos garsus), atliks žodžių garsinę analizę, praktiškai vartodami žodžius tam tikrose kalbinėse situacijose, mokysis kalbėti gramatiškai taisyklingais sakiniais, logiškai ir raiškiai reikš mintis raštu, turtins jau turimą žodyną.

Logopedinių pratybų temą sudaro 5 pamokos. Kiekviena pamoka turi tris veiklas:

- pirmoji dalis skirta žodynui turtinti;
- antroji – taisyklingam garsų tarimui, foneminės klausos lavinimui;
- trečioji – žodžių garsinei analizei.

Visos logopedinių pratybų užduotys susiję su mokytojų kurtomis pamokomis. Nuorodos, esančios sukurtose užduotyse, tiesiogiai nukreipia į papildomas kalbines veiklas.

Lengviau rasti logopedines užduotis padės žaliuose rėmeliuose nurodyta logopedinių pratybų potėmė ir skaičiai, nukreipiantys į veiklas.

Pamokų vedlys

SMP priemonėje nėra atskirai pristatomi ugdymo planai, tačiau pamokos nuosekliai organizuojamos remiantis pateikiamu *Pamokų vedliu*. *Pamokų vedlys* yra kiekvienoje potėmėje prieš pamokas (vienas vedlys trims pamokoms).

Pamokų vedlys sudaro sąlygas nuosekliai planuoti veiklas, jame nurodomos trys pamokų temos, kiekvienai pamokai yra skirtas išplėstinis uždavinys.

4. MES IR MŪSŲ KULTŪRA
1. Lietuviai – baltų tauta

Pamokos:

- 1 Skaitymas. Baltai
- 2 Rašymas. Panašiai skambantys žodžiai
- 3 Kūrybinė veikla. Senieji dievai

Uždaviniai:

- 1 Taikydami skaitymo metodą *Žinau – noriu sužinoti – sužinojau* (ŽNS), skaitys negrožinį tekstą, atsakys į pateiktus klausimus, dirbs su žemėlapiu.
- 2 Sužinoję, kas yra panašiai skambantys žodžiai, atliks gramatinius pratimus.
- 3 Perskaitę tekstą, labirinte suras krivio simbolį, atliks piešimo užduotis.

1 pavyzdys

Taip pat *Pamokų vedlyje* yra detalizuojami **darbo metodai**, skirti nuosekliam darbui pamokoje su pateikta medžiaga.

Metodai:

Teksto skaitymas, suvokimas, skaitymo metodas ŽNS, rašymo pratybos, kūrybinė užduotis, interaktyvios užduotys.



2 pavyzdys

Pamokų pavyzdžiai

Žemiau pateikiami keletas **pamokų pavyzdžiai**, vaizduojantys paruoštą pamokų medžiagą (PDF formatu), kurioje sistemingai ir nuosekliai sudėta teorija ir praktinės užduotys (pvz., žodyno lavinimo, kūrybinės užduotys), skaitymo tekstai.

6.1 Lietuvos kultūrinis paveldas



1. Perskaitykite tekstą, aptarkite paryškintus žodžius.

UNESCO turi **paveldo** sąrašą, į kurį įtraukti kultūros, gamtos ir kiti turtai, pripažinti svarbiais visame pasaulyje. Ši organizacija rūpinasi jų apsauga.



UNESCO saugomos Lietuvos vietos yra: Kuršių **nerija**, Kernavės **archeologinė** vietovė, Vilniaus senamiestis, Struvės **geodezinis** lankas.



Kuršių nerija



Vilniaus senamiestis

3 pavyzdys

6.2 Kartojimas. Dialogas

1. Paaiškinkite, kuo pokalbis skiriasi nuo dialogo. Atkreipkite dėmesį, kaip reikia rašyti dialogą, kokia jo skyryba.

Rašant dialogą, svarbu atskirti **autorius žodžius** ir **veikėjo žodžius**.

1. Autoriaus žodžiai rašomi po veikėjo žodžių.

- *Labas rytas, mokytoja, - pasakė mergaitė.*

- *Labas, Maja, - atsakė mokytoja.*

2. Autoriaus žodžiai rašomi prieš veikėjo žodžius.

Vaikas paklausė:

- *Ar galiu per pertrauką eiti į biblioteką?*

Mokytoja atsakė:

- *Žinoma.*

Kaip rašyti dialogą?

1. Kiekvieno kalbančiojo žodžiai rašomi naujoje eilutėje.

2. Prieš pirmą žodį dedamas brūkšnyš.

3. Kreipinys išskiriamas kableliu.



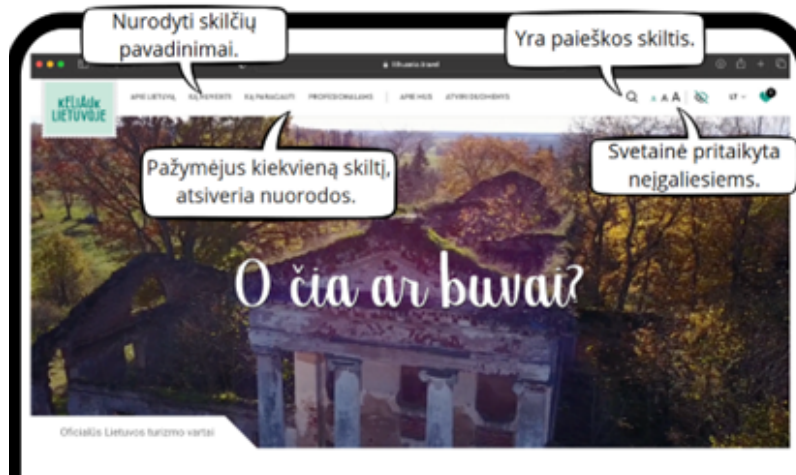
4 pavyzdys

7.3 Internetinė svetainė apie Lietuvą



1. Kokios informacijos galima rasti interneto svetainėje?

Apie Lietuvos kultūrą galima sužinoti interneto svetainėje www.lithuania.travel.



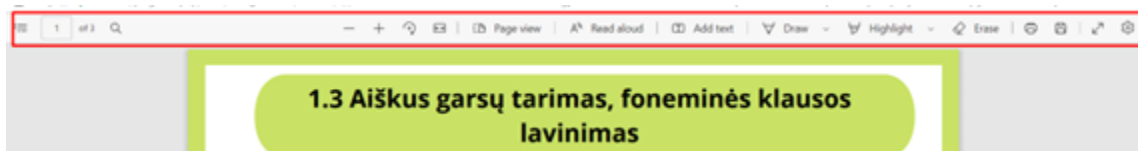
5 pavyzdys

Rekomendacijos dėl darbo su PDF dokumentais

Darbui su PDF failais, rekomenduojame *Microsoft Edge* internetinę naršyklę. Veiksmai, kuriuos galėsite atlikti su šiuo įrankiu:

- padidinti / sumažinti tekstą;
- pažymėti (paryškinti) tekstą;
- piešti, rašyti;
- įrašyti tekstą į reikiamas vietas;
- ištrinti atliktus pakeitimus;
- išsaugoti pakeitimus;
- atspausdinti dokumentą;
- išklaudyti parašytą tekstą.

Išskleidus PDF dokumentą su *Microsoft Edge* naršykle, bus matomas dokumentas ir aktyvi meniu juosta, skirta dirbti su dokumentu.



6 pavyzdys

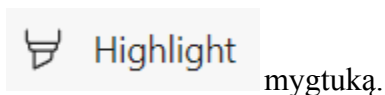
Šrifto dydžio keitimas

Demonstruojant PDF failą, teksto dydis keičiamas žemiau esančiais mygtukais. „+“ skirtas padidinti teksto dydį, „-“ – sumažinti

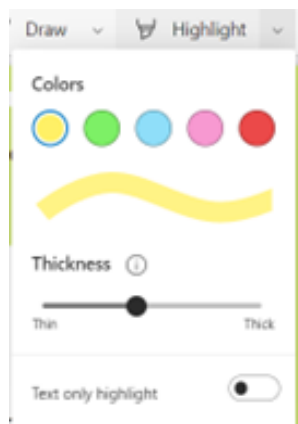


Teksto pažymėjimas (paryškimas)

Jei norite pažymėti (paryškinti) kai kurias dokumento vietas, tai galite padaryti paspaudę



Taip pat galite pasirinkti norimą spalvą, linijos storį, kitus nustatymus.



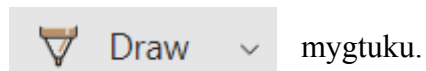
Pasirinkę reikiamus nustatymus, galite atlikti teksto ar ir kitų dokumentų objektų pažymėjimą.

3. Įsiklausykite ir nuspalvinkite raides skirtingomis spalvomis.
4. Žodžius su raidėmis e, è ir ie surašykite į skirtingus namelius.
5. Kuriame namelyje žodžių įrašėte mažiausiai?

7 pavyzdys

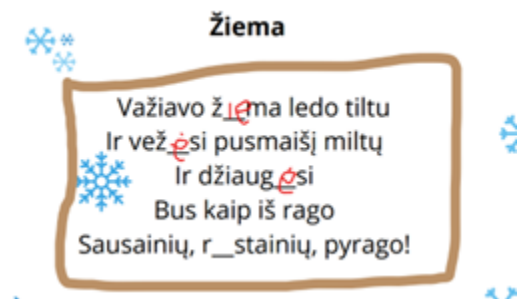
Piešimas dokumente

Dokumente galima rašyti, piešti. Tam reikia pasinaudoti



mygtuku.


Prieš piešiant taip pat galima pasirinkti spalvą, linijos storį ir atlikti reikiamus veiksmus dokumente.



8 pavyzdys

Teksto įrašymas į dokumentą

Į PDF dokumentą galima įrašyti tekstą ir naudojantis kompiuterio klaviatūra. Tam reikia aktyvuoti

 Add text


mygtuką.

Paspaudus šį mygtuką, nurodoma vieta faile ir atsiradusiame langelyje galima rašyti tekstą. Vėliau, jei reikia, galima keisti šio teksto dydį, spalvą, tarpus tarp raidžių, o jei nebereikia šio teksto, galima ištrinti.




9 pavyzdys

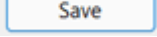
Atliktų pakeitimų trynimas

Jei kurie pakeitimai yra nebereikalingi, juos galima ištrinti  **Erase** mygtuko pagalba.


Tam reikia paspausti šį mygtuką ir trintuko ikonėle paspausti norimą pašalinti elementą.

Parengto dokumento išsaugojimas

Baigus redaguoti dokumentą, visus pakeitimus galite išsaugoti  mygtuko pagalba.

Paspauskite šį mygtuką, išrinkite vietą diske ir, paspaudus mygtuką , dokumentas su visais pakeitimais bus išsaugotas nurodytoje disko vietoje.

Dokumento spausdinimas


Norėdami atspausdinti baigtą rengti dokumentą, paspauskite  mygtuką.

Paspaudę jį, pasirinkite norimą spausdintuvą, puslapius, lapo formatą, kopijų kiekį ir paspauskite


 **Print**

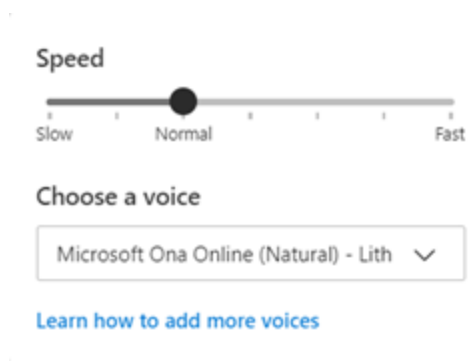
Teksto įgarsinimas balsu

Jei norite išklaudyti parašytą tekstą, galima pasinaudoti mygtuku


 **Read aloud**

Paspaudus šį mygtuką, viršutinė juosta pasikeis ir joje bus galima atlikti šiuos veiksmus: pradėti klausymą, keisti nustatymus. Nustatymuose galima reguliuoti skaitymo greitį bei pasirinkti balsą.

Valdyti klausymą galima mygtukų  pagalba.



10 pavyzdys

Norėdami baigti klausyti teksto, uždarykite juostą paspaudę mygtuką , esantį juostos dešinėje.

Rekomendacijos dėl darbo su H5P įskiepiu

Kiekvienoje potemėje mokytojas ras interaktyvią pateiktį, skirtą naudoti išmaniojoje lentoje. Interaktyvioje pateiktyje išdėstytos trys pamokos, skirtos skaitymui, lietuvių kalbos pažinimui ir kūrybinei veiklai. Interaktyvių pamokų pateiktyse esanti medžiaga yra tik papildomas įrankis turiniui gilinti ir plėsti, todėl ji neturi visiškai sutapti su PDF formatu išdėstytų pamokų medžiaga. Ne visos užduotys interaktyviose pateiktyse numeruojamos, priešingu atveju, jos nesutaptų su PDF dokumentuose esančiomis pamokomis.

Jeigu interaktyviose užduotyse sumuojamas rezultatas, jis pateikiamas paskutinėje skaidrėje, jeigu tokių užduočių nėra – rezultatai nesumuojami. Užduotys, kuriose yra laukai tekstui įrašyti, taškais nevertinamos. Mokinys pats eksportuoja (automatiškai generuojamas Word dokumentas) visų užduočių rezultatus ir pateikia juos mokytojui. Mokytojas kiekvieno mokinio užduočių rezultatus vertina individualiai.

Bendras interaktyvių H5P užduočių rezultatas skaičiuojamas taip: teisingas atsakymas prideda 1 balą (+1), neteisingas atsakymas atima 1 balą (-1). Balai atimami iš bendros surinktų taškų sumos.

Visose H5P užduotyse yra galimybė užduotį pakartoti ir pateikti iš naujo (žr. apačioje).

Suraskite žodžius

Donelaitis klebonas melstras Tolminkiemis kantorius pasakėčios Metal
poema

Atlikta per : 0:00 0 iš 8 rasta

Surinkote 0 iš 8 taškų

0/8

Parodyti atsakymą Pakartoti

11 pavyzdys

Bendroje trijų pamokų interaktyvioje pateiktyje rezultatų skaičiavimą galima patikslinti, paspaudus klaustuko ženklą (žr. apačioje).

klavesinas termometras barometras

Teisingi atsakymai suteikia +1 balą. Neteisingi atsakymai suteikia -1 balą. Mažiausias galimas balas yra 0.

6/6 ?

12 pavyzdys

Interaktyvių pamokų pateiktyje naudojami vaizdo įrašai nebūtinai turi garso takelį. Vaizdo įrašas skirtas asociatyviam turiniui iliustruoti, mokinio vaizduotei ir smalsumui sužadinti.




13 pavyzdys

Atlikus H5P užduotį, kurioje reikia kurti nuoseklų tekstą (esė tipas), užduočių rezultatai nėra eksportuojami, tačiau mokytojas turi galimybę tokią užduotį matyti ir įvertinti atidaręs **bandymų ataskaitą**.

HSP **Pastraipos kūrimas**

HSP Parametrai **Bandyimų ataskaita** Daugiau ▾



Pažiūrėkite į paveikslėlį ir sukurkite pastraipą tema „Kas kuria žmonijos laimę?“.

[Pateikti](#)

⌂ Pakartotinis naudojimas ↔ Įterpti

14 pavyzdys

Paspaudus mygtuką *Bandyimų ataskaita*, yra galimybė peržiūrėti konkretaus naudotojo bandymus.

HSP **Pastraipos kūrimas**

HSP Parametrai **Bandyimų ataskaita** Daugiau ▾

Atstatyti lentelės nuostatas

Vardas Viskas A A B C Ć D E Ę Ę F G H I J K L M N O P Q R S Š T U Ū Ū V W X Y Z Ž

Pavardė Viskas A A B C Ć D E Ę Ę F G H I J K L M N O P Q R S Š T U Ū Ū V W X Y Z Ž

Vardas / Pavardė	Data	Balis	Bandymai
RČ <input type="text"/>	Penktadienis, 2022 gruodžio 23, 13:35	0%	Peržiūrėti naudotojo bandymus ((1))

15 pavyzdys

6 LT / Pastraipos kūrimas / Bandymai / [redacted]

HSP **Pastraipos kūrimas**

HSP Parametrai **Bandymų ataskaita** Daugiau ▾

RČ **Bandymai:** [redacted]

Aukščiausi bandymų rezultatai

#	Data	Balas	Didžiausias balas	Trukmė	Užbaigimas	Pavyko	Ataskaita
1	2022 gruodžio 23, 13:35	0	0	2 sek.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Peržiūrėti ataskaitą

16 pavyzdys

Pateiktą ataskaitą Moodle platformoje mokytojas gali skaityti ir komentuoti žodžiu, jeigu yra poreikis žymėti klaidas, mokinio sukurtą tekstą reikėtų nusikopijuoti į tekstinį redaktorių.

6 LT / Pastraipos kūrimas / Bandymai / [redacted] / Bandymas #1

HSP **Pastraipos kūrimas**

HSP Parametrai **Bandymų ataskaita** Daugiau ▾

RČ **Bandymas #1:** [redacted]

Pradžios data
2022 gruodžio 23, 13:35

Užbaigimas
 Bandymas yra užbaigtas

Trukmė
2 sek.

Rezultatas
 Išlaikyta

Pažiūrėkite į paveikslėlį ir sukurkite pastraipą tema – „Kas kuria žmonijos laimę?“.

Laimė taip pat yra galimybė išreikšti save ir praturtinti šalia esantį arba atsisotinti ant pjedestalo, o kitą laikyti nieku. Gal tai irgi kam nors laimė. Laimės poreikis auga nuo tam tikros brandos, išsivystymo, galimybių. Ir turbūt natūraliai per visą gyvenimą ji susitelkia į labai paprastą dalyką, į vieną sakinį. Žmogus, kuris jau yra ties riba išeiti į anapusinį pasaulį, vaikams išsako savo didžiausios laimės sampratą: „Vaikai, broliai, sesės, vienas kitą prižiūrėkite, būkite vienas kitam už mūrą, gyvenkite draugiškai. Ir aš būsiu pats laimingiausias išėjęs žmogus.“

17 pavyzdys

Rekomenduojame naudoti pagrindinį Moodle meniu.

Interaktyvių pamokų pateiktyse ir interaktyviose H5P užduotyse gali atsirasti papildomos užduoties mygtuko funkcija. Naudojamų sutartinių ženklų reikšmės:

			
Papildoma informacija, teksto klausimai	Garso įrašas	Klausimai su pasirenkamaisiais atsakymais	Žodžių ir vaizdų siejimo užduotis
			
Žodžių ir teksto siejimo užduotis	Žodžių atpažinimo ir žymėjimo užduotis	Kūrybinė užduotis (teksto laukas)	Papildomas paveikslėlis, nuotrauka, žemėlapis

18 pavyzdys

Kiekviena potemė turi 9 ir daugiau įvairaus pobūdžio ir interaktyvumo užduočių.

Jei H5P užduotis netelpa ekrane, yra galimybė keisti jos mastelį. Norint sumažinti, spaudžiama CTRL-, padidinti – CTRL+.

H5P užduotyse, kuriose reikia surasti žodžius, galimos tik dvi žodžių paieškos kryptys – iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią.