



Co-funded by
the European Union



YES4eLearning

Priemonės ir strategijos, padedančios prisitaikyti prie e. mokymosi aukštojo mokslo sektoriuje

Projekto Nr.: 2023-1-LT01-KA220-HED-000166708

Dalykinių kursų gairės

„Internetinių kursų kokybės gerinimas, mokymų nutraukimo prevencija ir mokinių motyvacijos didinimas“

aukštųjų mokyklų dėstytojams ir darbuotojams



Autoriai:

daktarė Popovici Silvia
Daktaro laipsnis Macovei Irina Elena
Eloína Coll Aliaga
Maru Porres de la Haza
Ana Belén Anquela Julian
Ángel Esteban Martín Furones
Victoria Lerma Arce
Viviana Mazzaggio
Beatričė Del Nero
Prof.Dr. Işıl Kurnaz
Pınar Mutlu
Mustafa Ginesaras
Dr. Akvilė Virbalienė
Aurelija Šiurienė
daktaras Neus Franco Pons
Carme Prades Mulet
Montserrat Carrera Masana

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išsakytos nuomonės ir požiūriai yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Nacionalinės agentūros požiūrį ir nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei Nacionalinė agentūra negali būti už jas atsakingos.



Turinys

Kurso apžvalga	4
Teorinė apžvalga	6
1 modulis. Aktyvus dalyvavimas	15
2 modulis. Bendruomenės sanglauda	30
3 modulis. Dėstytojo dalyvavimas	42
4 modulis. Sąveikos intensyvumas	59
5 modulis. Internetinio mokymo žinios ir patirtis	77



Kursų apžvalga

Tikslas

Dalykinio mokymo gairės "Priemonės ir strategijos, padedančios prisitaikyti prie e. mokymosi aukštojo mokslo sektoriuje - YES4eLearning" kartu su to paties projekto metu parengta mokymo programa yra novatoriškos priemonės aukštojo mokslo sektoriui, kuriomis siekiama pagerinti aukštojo mokslo akademikų, dėstytojų ir darbuotojų žinias, įgūdžius, požiūrį ir kompetencijas, susijusias su internetinio socialinio dalyvavimo komponentais, ir padidinti jų įsitraukimą siekiant kompensuoti fizinio dalyvavimo internetinėje erdvėje trūkumą. Galutinis kurso tikslas - pagerinti internetinių kursų kokybę, užkirsti kelią mokymų nutraukimui ir padidinti studentų motyvaciją.

Numatoma auditorija

Ši mokymo programa skirta aukštųjų mokyklų dėstytojams, mokytojams ir darbuotojams, kurie rengia internetinius kursus, seminarus ir laboratorijas.

Kūrimo procesas

Mokymų paketas "Priemonės ir strategijos, skirtos internetinių kursų kokybei gerinti, mokymosi nutraukimo prevencijai ir studentų motyvacijai didinti" parengtas įgyvendinant Erasmus+ aukštojo mokslo bendradarbiavimo partnerystės projektą "Priemonės ir strategijos, padedančios prisitaikyti prie e. mokymosi aukštojo mokslo sektoriuje - YES4eLearning", kuris buvo įgyvendinamas 2023 m. spalio 1 d. - 2025 m. rugsėjo 30 d. laikotarpiu. Projektą koordinavo Klaipėdos Valstybinė kolegija Klaipėda, Lietuva kartu su Gebze Teknik Universitesi Türkiye, Universitat Politecnica de Valencia, Ispanija, Institut Cal-Lípolis, Tarragona, Ispanija, Asociatia Demetrius, Iași, Rumunija, Falco&Associati SRL, Milano, Italija.

Prieš parengiant galutinį variantą, mokymo paketas buvo išbandytas su 250 aukštųjų mokyklų dėstytojų, mokytojų ir darbuotojų iš 5 projekte dalyvaujančių šalių.

Kurso dizainas

Kursas sudarytas iš atskirų dalių, kurias galima rengti kaip atskirus seminarus. Yra penki skyriai:

- 1 modulis: „Afektyvus dalyvavimas“ supažindina su emocijų reiškimu, pasitikėjimu savimi, humoru ir savęs atskleidimu.
- 2 modulis: Bendruomenės sanglauda moko apie narystės jausmą, dalijimąsi ištekliais internete.
- 3 modulyje „Dėstytojo dalyvavimas“ pateikiama informacija apie pavyzdžių pateikimą, tiesioginį grįžtamąjį ryšį su mokiniais internetinių kursų metu.
- 4 modulis: sąveikos intensyvumas informuoja apie padėkos, padėsinimo, įvertinimo, pritirimo, komplimentų buvimą internetinio mokymo metu.
- 5 modulis: Žinios ir patirtis moko abipusio dalijimosi patirtimi, žiniomis ir kompetencija bendraujant internetu.

Įgyvendinimas



Kursą sudaro penkios atskiros dalys, kurių kiekviena trunka maždaug 4 valandas. Visam kursui reikia maždaug 21 valandos mokymo laiko. Kursas gali būti rengiamas tris dienas, kelias pusdienio dienas arba trumpesnes dalis, kurios gali būti pristatomos per kelias savaites.

Rekomenduojamas grupės dydis - 20-25 dalyviai. Mokymų metu bus daug veiklos mažose grupelėse; joms geriausiai tinka erdvios mokymų patalpos. Reikia laisvos vietos ant sienų, kad būtų galima eksponuoti laikraštinių popierių ir didesnius popieriaus lapus. Patalpoms įrengti rekomenduojama naudoti banketo, klasės arba „U“ formos stalus.

Fasilitatoriai turėtų turėti darbo aukštosiose mokyklose patirties ir gerai išmanyti penkias socialinio buvimo teorijos dimensijas ir sąvokas (Whiteside, 2017). Reikalingi mokymo ir grupių fasilitavimo įgūdžiai.

Jei mokymai vyksta visas dienas, rekomenduojama, kad juos vestų dviejų vedėjų komanda.

Įranga ir (arba) atsargos

- Nešiojamasis kompiuteris, projektorius, garsiakalbiai ir ekranas (arba patalpa su integruota garso ir vaizdo įranga)
- Prieiga prie interneto
- Lentelė / laikraštinių popierių / žymekliai / rašikliai
- Mėsos popierius (popieriaus ritinėlis)/žirklės
- Maskuojamoji juosta
- Dalomoji medžiaga (segtuvai neprivalomi)
- Vardų ir pavardžių žymos

Vertinimas

Rekomenduojama atlikti kiekvieno modulio įvertinimo testą, kuris yra įtrauktas į mokymo paketą.



Kurso planas

	Modulis	Mokymo valandų skaičius
1	Afektyvus dalyvavimas	4
2	Bendrijos sanglauda	4
3	Dėstytojo dalyvavimas	4
4	Sąveikos intensyvumas	4
5	Internetinio mokymo žinios ir patirtis	4
	Kursų vertinimas	1
	Bendra kurso trukmė	21



Teorinė apžvalga

Internetinio švietimo srityje veiksmingos mokymosi aplinkos veiksmų supratimas yra labai svarbus siekiant optimizuoti pedagoginius rezultatus. Pagrindinė sąvoka šiame kontekste yra **socialinis buvimas**, kuris reiškia, kiek internetinės mokymosi bendruomenės dalyviai suvokia vieni kitus kaip realius, įsitraukusius ir susijusius. Tai yra daugialypis konstruktas, turintis įtakos besimokančiųjų pasitenkinimui, įsitraukimui ir bendriems mokymosi rezultatams. **Whiteside'o (2017) socialinio dalyvavimo modelyje** išskiriamos penkios svarbiausios dimensijos, kurios prisideda prie šio konstrukto: *Aktyvus dalyvavimas, bendruomenės sutelktumas, instruktoriaus įsitraukimas, sąveikos intensyvumas ir dalijimasis žiniomis bei patirtimi*. Kiekviena iš šių dimensijų atlieka lemiamą vaidmenį skatinant mokymosi aplinką, kuri yra emociškai palanki, socialiai susijusi ir intelektualiai stimuliuojanti.

1. Afektinis dalyvavimas

Afektyvus dalyvavimas yra pagrindinis socialinio dalyvavimo elementas, apimantis emocijų reiškimą, pasitikėjimo savimi demonstravimą, humoro naudojimą ir savęs atskleidimą internetinėje mokymosi aplinkoje. Šis aspektas yra labai svarbus kuriant emocinį ryšį tarp besimokančiųjų, o tai yra labai svarbu didinant įsitraukimą ir puoselėjant palankią mokymosi bendruomenę.

a. Emocijų reiškimas

Emocijų vaidmuo mokymuisi yra gerai aprašytas literatūroje, ypač socialinio konstruktyvizmo teorijų kontekste. Vygotskis (1978) pabrėžė, kad emocijos yra neatsiejamos nuo socialinių mokymosi aspektų, nes jos daro įtaką motyvacijai, pažinimui ir gebėjimui užmegzti ryšius su kitais. Emocijų raiška internetinėje mokymosi aplinkoje padeda įveikti psichologinį atstumą, kuris dažnai gali tapti kliūtimi veiksmingam bendravimui ir bendradarbiavimui.

Tyrimai parodė, kad kai besimokantieji išreiškia tokias emocijas kaip entuziazmas, nusivylimas ar empatija, tai sustiprina jų priklausomybės jausmą ir sumažina izoliacijos jausmą (Gunawardena ir Zittle, 1997). Pavyzdžiui, Rourke et al. (2001) atlikto tyrimo metu nustatyta, kad emocijų raiška internetiniuose diskusijų forumuose lemia didesnę grupės susitelkimą ir geresnius mokymosi rezultatus. Toks emocijų reiškimas skatina labiau įsitraukusią ir labiau susietą mokymosi bendruomenę, o tai labai svarbu motyvacijai palaikyti ir atkaklumui internetiniuose kursuose išlaikyti.

b. Pasitikėjimas bendravimu

Pasitikėjimas bendravimu yra susijęs su Banduros (1977) saviveiksmingumo sąvoka, kuri reiškia asmens tikėjimą savo gebėjimu sėkmingai veikti konkrečiose situacijose. E. mokymosi kontekste besimokantieji, kurie pasitiki savimi, yra labiau linkę aktyviai dalyvauti, užduoti klausimus ir įsitraukti į prasmingas diskusijas. Mokytojo pasitikėjimas taip pat atlieka svarbų vaidmenį, nes jis sukuria autoriteto ir patikimumo jausmą, o tai savo ruožtu didina besimokančiųjų pasitikėjimą ir įsitraukimą.

Tyrimai parodė, kad besimokantieji, kurie pasitiki savo bendravimu, dažniau pasiekia aukštesnių akademinį rezultatų (Schunk ir Pajares, 2009). Šis pasitikėjimas, nesvarbu, ar jį rodo



besimokantysis, ar mokytojas, padeda sukurti dinamiškesnę ir interaktyvesnę mokymosi aplinką, kurioje dalyviai jaučiasi patogiai dalydamiesi savo idėjomis ir požiūriais.

c. Humoro naudojimas

Strateginis humoro naudojimas internetiniame mokyme gali sumažinti nerimą, padidinti besimokančiųjų įsitraukimą ir sukurti pozityvesnę mokymosi atmosferą. Pasak Meyerio (2000), humoras gali būti pedagoginė priemonė, kuri ne tik daro mokymosi procesą malonesnį, bet ir padeda išsaugoti informaciją. Humoro naudojimas gali padėti humanizuoti mokytoją, todėl jis atrodo prieinamesnis ir artimesnis, o tai gali sumažinti socialinį atstumą virtualioje aplinkoje.

Berk (1996) tyrimai parodė, kad tinkamai naudojamas humoras gali pagerinti studentų gebėjimą prisiminti ir suprasti mokomąją medžiagą. Be to, tyrimai parodė, kad humoras gali padidinti besimokančiųjų pasitenkinimą ir suvokiamą mokymąsi (Ziv, 1988), taip prisidedant prie veiksmingesnio ir malonesnio mokymosi.

d. Savęs atskleidimas

Savęs atskleidimas arba dalijimasis asmenine patirtimi ir mintimis yra pagrindinė pasitikėjimo internetinėje mokymosi bendruomenėje kūrimo sudedamoji dalis. Wheelless ir Grotz (1976) savęs atskleidimo teorijoje pabrėžiama jo svarba puoselėjant tarpasmeninius santykius ir gilinant socialinius ryšius. E. mokymosi aplinkoje tiek mokytojų, tiek besimokančiųjų savęs atskleidimas gali padėti sukurti atviresnę ir labiau pasitikėjimu grįstą atmosferą, kurioje dalyviai jaustųsi patogiai įsitraukdami į nuoširdžias ir prasmingas diskusijas.

Tyrimai parodė, kad savęs atskleidimas yra teigiamai susijęs su didesniu pasitikėjimu, sutelktumu ir pasitenkinimu internetinio mokymosi aplinkoje (Lauricella ir Kay, 2013). Kai besimokantieji ir dėstytojai dalijasi asmeninėmis istorijomis ar patirtimi, tai padeda humanizuoti mokymosi patirtį ir skatina bendruomeniškumo jausmą, o tai labai svarbu norint palaikyti įsitraukimą į internetinius kursus.

Aktyvus dalyvavimas yra labai svarbus socialinio dalyvavimo aspektas, prisidedantis prie besimokančiųjų emocinės ir psichologinės gerovės internetinėje aplinkoje. Skatindami reikšti emocijas, pasitikėjimą savimi, humorą ir savęs atskleidimą, mokytojai ar instruktoriai gali sukurti patrauklesnę ir palankesnę mokymosi atmosferą.

2. Bendruomenės sanglauda

Bendruomenės sanglauda - tai priklausymo ir ryšio jausmas tarp besimokančiųjų internetiniame kurse. Šis aspektas labai svarbus kuriant palankią ir bendradarbiaujančią mokymosi aplinką, kurioje besimokantieji jaučiasi priklausantys bendruomenei, turinčiai bendrų tikslų ir vertybių.

a. Priklausymo jausmas

Priklausymo jausmas glaudžiai susijęs su socialinio tapatumo teorija (Tajfel ir Turner, 1979), kuri teigia, kad individai dalį savo tapatumo ir savigarbos semiasi iš priklausymo socialinėms grupėms. Mokymosi internetu kontekste stiprus priklausymo jausmas gali padidinti motyvaciją, sumažinti iškritimo iš švietimo sistemos atvejų skaičių ir paskatinti tęsti mokymąsi.

Rovai (2002) nustatė, kad besimokantieji, kurie jaučia stiprų bendruomenės jausmą, yra labiau linkę aktyviai dalyvauti ir baigti internetinius kursus. Šis priklausymo jausmas padeda sušvelninti socialinės izoliacijos, kuri dažnai įvardijama kaip didelė sėkmingo mokymosi internetu kliūtis,



problemas. Darni bendruomenė teikia emocinę paramą, skatina bendradarbiavimą ir ugdo besimokančiųjų bendro tikslo jausmą.

b. Dalijimasis ištekliais

Dalijimasis ištekliais yra labai svarbi mokymosi bendradarbiaujant teorijų, pavyzdžiui, Palincsaro (1998) pasiūlytos teorijos, kurioje teigiama, kad žinios yra bendrai kuriamos per socialinę sąveiką, sudedamoji dalis. E. mokymosi aplinkoje dalijimasis ištekliais, pavyzdžiui, studijų medžiaga, nuorodomis ir praktiniais pavyzdžiais, prisideda prie kolektyvinio mokymosi patirties ir stiprina mokymosi bendruomenės tarpusavio ryšį.

Empiriniai tyrimai patvirtina idėją, kad dalijimasis ištekliais gerina tiek individualaus, tiek grupinio mokymosi rezultatus (Bielaczyc ir Collins, 1999). Kai besimokantieji dalijasi ištekliais, jie ne tik gauna naudos iš kolektyvinių grupės žinių, bet ir išsiugdo atsakomybės jausmą ir įsipareigojimą bendruomenei. Šis abipusiškumas skatina abipusės paramos ir bendradarbiavimo kultūrą, kuri yra labai svarbi siekiant palaikyti aktyvią ir įtraukiančią mokymosi internetu aplinką. Bendruomenės sanglauda yra esminis aspektas, stiprinantis socialinius ir emocinius internetinio mokymosi aspektus. Sukurdami priklausomybės jausmą ir skatindami dalytis ištekliais, mokytojai gali padėti besimokantiesiems pajusti ryšį ir įsitraukti į kursą.

3. Dėstytojo dalyvavimas

Dėstytojo dalyvavimas, arba instruktoriaus dalyvavimas, yra labai svarbus internetinių kursų sėkmės veiksnys. Šis aspektas pabrėžia aktyvų instruktoriaus vaidmenį vadovaujant, remiant ir teikiant grįžtamąjį ryšį besimokantiesiems, kuris yra labai svarbus siekiant išlaikyti įsitraukimą ir užtikrinti teigiamus mokymosi rezultatus.

a. Pavyzdžių pateikimas

Mokytojai, pateikdami tinkamus pavyzdžius, remiasi pažintinės apkrovos teorija (Sweller, 1988), kuri teigia, kad besimokantieji gali veiksmingiau apdoroti ir išlaikyti informaciją, kai pažintinė apkrova yra kuo mažesnė. Pavyzdžiai padeda kontekstualizuoti teorines sąvokas, todėl jos tampa prieinamesnės ir lengviau suprantamos.

Clark ir Mayer (2011) tyrimai rodo, kad pavyzdžių naudojimas mokomojoje medžiagoje gali pagerinti supratimą ir įsiminimą. Susiedami teorinį turinį su praktiniais, realaus pasaulio scenarijais, mokytojai gali padėti besimokantiesiems įveikti atotrūkį tarp abstrakčių sąvokų ir jų taikymo. Toks metodas ne tik padeda perduoti žinias, bet ir skatina gilesnį mokymąsi.

b. Suteikti tiesioginį grįžtamąjį ryšį

Skubus grįžtamasis ryšys yra viena iš galingiausių mokymosi ir veiklos gerinimo priemonių. Pasak Hattie ir Timperley (2007), grįžtamasis ryšys yra mechanizmas, padedantis besimokantiesiems suprasti savo dabartinę veiklos lygį, palyginti su jų tikslais, ir leidžiantis jiems atlikti reikiamus pakeitimus, kad galėtų tobulėti.

Tyrimai parodė, kad tiesioginis grįžtamasis ryšys internetiniuose kursuose lemia didesnę besimokančiųjų pasitenkinimą, geresnius akademinius rezultatus ir didesnę motyvaciją (Gikandi, Morrow ir Davis, 2011). Savalaikis grįžtamasis ryšys užtikrina, kad besimokantieji gali greitai



ištaisyti nesusipratimus ir įtvirtinti teisingas žinias, o tai labai svarbu siekiant išlaikyti pažangą internetinėje mokymosi aplinkoje.

c. Mokytojų dalyvavimas ir įsitraukimas

Mokytojo dalyvavimas, arba matomas ir aktyvus instruktoriaus, mokytojo ar instruktoriaus dalyvavimas internetinėje mokymosi aplinkoje, yra labai svarbus kuriant struktūros ir paramos jausmą. Garrisono, Andersono ir Archerio (2000) sukurta Tyrimo bendruomenės (angl. Community of Inquiry, CoI) sistema pabrėžia dėstytojo buvimo svarbą palengvinant kognityvinį ir socialinį buvimą. Mokytojo buvimas apima ne tik turinio perteikimą ir grįžtamojo ryšio teikimą, bet ir aktyvų bendravimą su besimokančiaisiais per diskusijas, veiklą ir asmeninę paramą.

Tyrimai rodo, kad stiprus mokytojo dalyvavimas teigiamai susijęs su mokinių įsitraukimu ir pasitenkinimu (Richardson ir Swan, 2003). Kai mokytojai aktyviai dalyvauja kurse, besimokantieji jaučiasi labiau palaikomi ir yra labiau linkę dalyvauti diskusijose, užduoti klausimus ir prireikus kreiptis pagalbos. Toks įsitraukimas yra labai svarbus siekiant palaikyti motyvaciją ir užtikrinti sėkmingus mokymosi rezultatus internetinėje aplinkoje.

Dėstytojo dalyvavimas yra labai svarbus, nes jis gali padėti besimokantiems perprasti kurso turinį ir užtikrinti, kad jie išliktų įsitraukę ir nesustotų. Pateikdami aktualių pavyzdžių ir betarpišką grįžtamąjį ryšį bei palaikydami matomą mokytojo dalyvavimą, mokytojai gali gerokai pagerinti mokymosi patirtį ir rezultatus.

4. Sąveikos intensyvumas

Sąveikos intensyvumas reiškia besimokančiųjų ir dėstytojų bendravimo dažnumą, kokybę ir gilumą internetiniame kurse. Šis aspektas yra labai svarbus siekiant sukurti teigiamą mokymosi aplinką, kurioje besimokantieji jaučiasi vertinami, palaikomi ir motyvuoti dalyvauti.

a. Sustiprinimo vaidmuo sąveikoje

Padėkos, padaršinimo ir įvertinimo buvimas internetinėje sąveikoje gali būti suprantamas per pastiprinimo teorijos prizmę (Skinner, 1953). Teigiamas pastiprinimas, pasireiškiantis žodine padėka ar padaršiniu, sustiprina pageidaujamą elgesį, nes suteikia teigiamą grįžtamąjį ryšį. E. mokymosi kontekste šios pastiprinimo formos gali padidinti besimokančiųjų dalyvavimą ir įsitraukimą.

Tyrimai parodė, kad mokytojų ir bendraamžių padėkos ir padaršiniai gali labai sustiprinti besimokančiųjų motyvaciją ir atkaklumą (Deci et al., 1991). Šios teigiamos sąveikos prisideda prie palankios ir įtraukios mokymosi aplinkos, kuri yra labai svarbi norint išlaikyti aukštą įsitraukimo lygį internetiniuose kursuose.

b. Įvertinimas, pritarimas ir komplimentai

Įvertinimą, pritarimą ir komplimentus taip pat galima analizuoti remiantis socialinio palyginimo teorija (Festinger, 1954), kuri teigia, kad asmenys vertina savo gebėjimus ir savivertę lygindami save su kitais. Teigiamas grįžtamasis ryšys - pritarimas ir komplimentai - gali padidinti besimokančiųjų saviveiksmingumą ir motyvaciją, todėl jie gali labiau stengtis ir atkakliau mokytis. Tyrimai rodo, kad teigiamas grįžtamasis ryšys, pavyzdžiui, komplimentai ar pritarimas, gali sustiprinti besimokančiųjų pasiekimų ir pasitenkinimo jausmą (Bandura, 1986). Toks grįžtamasis



ryšys ne tik patvirtina besimokančiųjų pastangas, bet ir sustiprina jų įsipareigojimą mokymosi procesui, o tai labai svarbu motyvacijai palaikyti internetinėje mokymosi aplinkoje.

c. Sąveikos gilumas ir kritinis mąstymas

Sąveikos gilumas, kuriam būdingas apgalvotas ir prasmingas besimokančiųjų ir mokytojų ar instruktorių bendravimas, yra labai svarbus skatinant kritinį mąstymą ir gilų mokymąsi. Sokrato metodas, pagal kurį užduodami tiriamieji klausimai ir skatinamas refleksyvus mąstymas, yra ypač veiksmingas ugdant aukštesnio lygio pažinimo įgūdžius.

Tyrimai parodė, kad internetinės diskusijos, skatinančios gilią sąveiką ir kritinę analizę, lemia geresnius pažinimo rezultatus ir didesnį pasitenkinimą (Garrison ir Cleveland-Innes, 2005). Skatindami apgalvotos sąveikos kultūrą, mokytojai gali padėti besimokantiesiems ugdyti kritinio mąstymo įgūdžius, kurie yra būtini siekiant sėkmės tiek akademiniam, tiek profesiniam kontekste.

Intensyvi sąveika, kuriai būdinga dažna padėka, padaršinimas, įvertinimas ir pritarimas, yra labai svarbi siekiant palaikyti besimokančiųjų motyvaciją ir įsitraukimą į internetinius kursus. Skatindami teigiamą ir palankią aplinką, dėstytojai gali padėti besimokantiesiems jaustis įvertintiems ir pasitikintiems savo gebėjimais.

5. Dalijimasis žiniomis ir patirtimi

Dalijimasis žiniomis ir patirtimi - tai aspektas, kuris pabrėžia abipusį keitimąsi žiniomis, išvalgomis ir praktine patirtimi internetinėje mokymosi bendruomenėje. Šis aspektas yra labai svarbus skatinant mokymąsi bendradarbiaujant ir gilinant besimokančiųjų intelektualinį įsitraukimą.

a. Situacinis mokymasis ir dalijimasis patirtimi

Abipusis dalijimasis patirtimi yra glaudžiai susijęs su mokymosi vietoje teorija (Lave & Wenger, 1991), kuri teigia, kad mokymasis vyksta aktyviai dalyvaujant praktikos bendruomenėje. Dalijimasis asmenine patirtimi ir praktinėmis išvalgomis internetinėje mokymosi aplinkoje leidžia besimokantiesiems kontekstualizuoti teorines žinias, todėl jos tampa aktualesnės ir pritaikomos realiose situacijose.

Tyrimai patvirtina idėją, kad dalijimasis patirtimi gerina mokymosi procesą, nes supažindina su įvairiomis perspektyvomis ir realaus pasaulio pritaikymu (Brown, Collins ir Duguid, 1989). Kai besimokantieji dalijasi savo patirtimi, jie prisideda prie turtingesnės ir įvairesnės mokymosi aplinkos, kuri skatina gilesnį supratimą ir kritinį mąstymą.

b. Pažintinė praktika ir dalijimasis žiniomis

Dalijimąsi žiniomis ir patirtimi besimokančioje bendruomenėje galima suprasti remiantis pažintinės praktikos koncepcija, kai besimokantieji įgyja įgūdžių ir žinių vadovaudamiesi praktika ir socialine sąveika (Collins, Brown ir Holum, 1991). E. mokymosi kontekste dalijimasis žiniomis gali vykti diskusijų, bendrų projektų ir bendraamžių mentorystės forma - visa tai prisideda prie kolektyvinio mokymosi patirties.

Tyrimai parodė, kad dalijimasis žiniomis internetiniuose kursuose skatina mokymąsi bendradarbiaujant, kritinį mąstymą ir bendrą besimokančiųjų pasitenkinimą (Johnson ir Johnson,



2009). Dalydamiesi bendraamžių patirtimi, besimokantieji susipažįsta su įvairesnėmis perspektyvomis, o tai padeda geriau suprasti dėstomą dalyką.

c. Bendradarbiavimo mokymosi aplinkos kūrimas

Bendradarbiavimas yra pagrindinis socialinio konstruktyvizmo teorijų, kuriose pabrėžiama socialinės sąveikos svarba mokymosi procese, elementas. Kurdami mokymosi bendradarbiaujant aplinką, mokytojai gali paskatinti mokinius dalytis žiniomis, ginčyti vienas kito idėjas ir kartu spręsti problemas. Toks bendradarbiavimo metodas ne tik pagerina individualius mokymosi rezultatus, bet ir sukuria bendruomenės ir bendro tikslo jausmą internetinėje mokymosi aplinkoje. Garrisono ir Vaughano (2008) atliktas tyrimas pabrėžia bendradarbiavimo mokymosi aplinkos kūrimo internetiniuose kursuose svarbą. Kai besimokantieji yra skatinami dalytis savo žiniomis ir patirtimi, tai skatina nuosavybės ir atsakomybės už mokymosi procesą jausmą, o tai labai svarbu siekiant išlaikyti įsitraukimą ir skatinti gilų mokymąsi.

Dalijimasis žiniomis ir patirtimi yra neatsiejamas nuo turtingos ir bendradarbiavimu grįstos mokymosi aplinkos kūrimo internetiniuose kursuose. Skatindami besimokančiuosius dalytis savo įžvalgomis ir patirtimi, dėstytojai gali padėti geriau suprasti kurso turinį ir sukurti dinamiškesnę ir interaktyvesnę interneto bendruomenę.

Whiteside'o (2017) socialinio buvimo modelis suteikia išsamią sistemą, padedančią suprasti svarbiausius veiksnius, kurie prisideda prie sėkmingos e. mokymosi patirties. Kiekviena iš penkių dimensijų - emocinis dalyvavimas, bendruomenės sutelktumas, instruktoriaus įsitraukimas, sąveikos intensyvumas ir dalijimasis žiniomis bei patirtimi - atlieka svarbų vaidmenį kuriant emociškai palankią, socialiai susijusią ir intelektualiai patrauklią mokymosi aplinką.

Integruodami šiuos aspektus į internetinių kursų kūrimą ir palengvinimą, mokytojai ir instruktoriai gali padidinti besimokančiųjų pasitenkinimą, įsitraukimą ir bendrą sėkmę. Socialinio buvimo principai, paremti tvirtais teoriniais pagrindais ir empiriniais įrodymais, yra labai svarbūs siekiant optimizuoti internetinio mokymosi patirtį vis labiau skaitmeninėje švietimo aplinkoje.

Nuorodos:

Bandura, A. (1977). Saviveiksmingumas: A. Psychological Review, 84(2), 191-215.

Berk, R. A. (1996). Studentų vertinimai apie dešimt humoro naudojimo strategijų dėstant kolegijoje. Journal on Excellence in College Teaching, 7(3), 71-92.

Bielaczyc, K., & Collins, A. (1999). Mokymosi bendruomenės klasėse: A reconceptualization of educational practice. Instructional-Design Theories and Models, 2, 269-292.

Brown, J. S., Collins, A. ir Duguid, P. (1989). Situacinis pažinimas ir mokymosi kultūra. Educational Researcher, 18(1), 32-42.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). E-mokymasis ir mokymo mokslas: R.: Mokymas ir mokymasis mokymosi mokymosi priemonėmis. John Wiley & Sons.



Collins, A., Brown, J. S., & Holum, A. (1991). Kognityvinė mokinytė: Mąstymo matomumas. *American Educator*, 15(3), 6-11.

Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motyvacija ir ugdymas: E. B.: Motyvacija ir motyvacija: motyvacija, motyvacija ir motyvacija. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325-346.

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Kritinis tyrimas teksto aplinkoje: Kompiuterinės konferencijos aukštajame moksle. *Internetas ir aukštasis mokslas*, 2(2-3), 87-105.

Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Mišrusis mokymasis aukštajame moksle: Framework, Principles, and Guidelines. John Wiley & Sons.

Gikandi, J. W., Morrow, D. ir Davis, N. E. (2011). Internetinis formuojamasis vertinimas aukštajame moksle: A review of the literature. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.

Gunawardena, C. N., & Zittle, F. J. (1997). Social presence as a predictor of satisfaction within a computer-mediated conferencing environment (Socialinis buvimas kaip pasitenkinimo kompiuterinių konferencijų aplinkoje prognozė). *American Journal of Distance Education*, 11(3), 8-26.

Festinger, L. (1954). Socialinio lyginimo procesų teorija. *Žmogiškieji santykiai*, 7(2), 117-140.

Hattie, J. ir Timperley, H. (2007). Grįžtamojo ryšio galia. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). Švietimo psichologijos sėkmės istorija: Socialinės tarpusavio priklausomybės teorija ir mokymasis bendradarbiaujant. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.

Lauricella, S., & Kay, R. (2013). Teksto ir trumpųjų žinučių siuntimo naudojimo aukštųjų mokyklų auditorijose tyrimas. *Research in Learning Technology*, 21.

Meyer, J. C. (2000). Humoras kaip dviašmenis kardas: Keturios humoro funkcijos bendravime. *Komunikacijos teorija*, 10(3), 310-331.

Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Socialinio dalyvavimo internetiniuose kursuose sąsajos su studentų suvokiamu mokymusi ir pasitenkinimu tyrimas. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2002). Bendruomenės jausmo kūrimas per atstumą. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.



Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Socialinio buvimo asinchroninėse tekstinėse kompiuterinėse konferencijose vertinimas. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50-71.

Schunk, D. H., & Pajares, F. (2009). Saviveiksmingumo teorija. In K. R. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (p. 35-53). Routledge.

Skinner, B. F. (1953). *Mokslas ir žmogaus elgesys*. Macmillan.

Sweller, J. (1988). Kognityvinė apkrova sprendžiant problemas: Poveikis mokymuisi. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). Integracinė tarpgrupinių konfliktų teorija. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (p. 33-47). Brooks/Cole.

Vygotskis, L. S. (1978). Protas visuomenėje: Vyresniųjų psichologinių procesų raida. Harvardo universiteto leidykla.

Wheless, L. R., & Grotz, J. (1976). Pranešto savęs atskleidimo konceptualizavimas ir matavimas. *Human Communication Research*, 2(4), 338-346.

Whiteside, A. L. (2017). Socialinio buvimo modelis: Social Presence in Online Learning. *Online Learning Journal*, 21(1).



1 modulis. Afektyvus dalyvavimas

Bendrasis tikslas: pagerinti emocinę ir tarpasmeninę mokytojų ir mokinių dinamiką internetinėje mokymosi aplinkoje, skatinant patrauklesnę, palankesnę ir veiksmingesnę ugdymo patirtį.

Tikslai:

1. Išreikšti emocijas: Padėkite mokytojams veiksmingai reikšti savo emocijas, kad parodytumėte autentiškumą ir sukurtumėte empatišką mokymosi aplinką.
2. Pasitikėjimo rodymas: Ugdyti mokytojų pasitikėjimą savimi ir savo gebėjimais mokytis internetu, kad jie galėtų rodyti pasitikėjimą savimi ir kompetenciją, taip skatindami mokinių dalyvavimą ir pagarbą.
3. Humoras: Naudokite tinkamą humorą, kad sukurtumėte teigiamą ir malonią mokymosi atmosferą, sumažintumėte stresą ir padidintumėte mokinių įsitraukimą.

Metodai: Metodai: Šis modulis bus grindžiamas mišria metodika - integruotu patirtiniu mokymusi, reflektvyvia praktika ir bendradarbiavimu. Modulyje bus naudojamas tiesioginių nurodymų ir interaktyvių diskusijų derinys, siekiant supažindinti su kiekvieno tikslo teoriniu ir praktiniu taikymu. Kai kurie metodiniai metodai bus šie: vaidmenų žaidimai, grupiniai apmąstymai, tarpusavio mokymas, grupinės problemų sprendimo užduotys.

Viso modulio metu reikėtų pabrėžti saugios ir palankios aplinkos, kurioje mokytojai jaustųsi patogiai eksperimentuodami su naujais metodais ir gaudami konstruktyvų grįžtamąjį ryšį, kūrimą.

I skirsnis. Emocijų raiška: emocinis įsitraukimas (1 val. 30 min.)

Emocinis įsitraukimas yra labai svarbus internetiniuose kursuose, kad studentai išliktų susidomėję ir motyvuoti. Tačiau tai nėra lengva pasiekti, ir studentai gali nutraukti savo dalyvavimą, jei kursas su jais nesusijęs. Pasak „eLearning Industry“, yra penki pagrindiniai emocinio nesusikalbėjimo požymiai:

1. Netikslūs atsakymai: Dažni neteisingi arba paviršutiniški atsakymai rodo, kad mokiniai ne iki galo įsisavina medžiagą, galbūt dėl susidomėjimo stokos.
2. Matomas nesuinteresuotumas: Žiovulys, išsiblaškymas ar nekantrumas gyvų sesijų metu yra nesuinteresuotumo požymiai.
3. Minimalios pastangos: Mokiniai, atliekantys tik minimalias užduotis, nepakankamai emociškai įsitraukia į turinį.
4. Kursų diskusijų nėra: Kai mokiniai nekalba apie kursą ne pamokų metu, dažnai tai reiškia, kad kursas nepaliko ilgalaikio poveikio.
5. Mažas dalyvavimas: ribotas dalyvavimas tiesioginėse sesijose arba mažas įsitraukimas į asinchroninę veiklą rodo, kad trūksta susidomėjimo.

Stebėdami šiuos požymius, pedagogai gali koreguoti savo požiūrį, kad sustiprintų emocinius ryšius ir pagerintų mokymąsi.



Norėdami ištaisyti šią tendenciją, kai kurie autoriai rekomenduoja į pamokas įtraukti emocinį turinį.

Tikslai:

1. Nustatyti emocijas
2. Padidinti emocinį įsitraukimą į pamoką

Laiko paskirstymas:

1. Ledlaužis: humoro galia bendraujant (10 minučių)
2. Emocijų atpažinimas: emocijų atpažinimas bendravime (20 minučių)
3. Istorijų pasakojimo ir empatijos pratimas: įsijauskite į jų padėtį (10 minučių)
4. Vaidmenų žaidimai: emocinių konfliktų sprendimas (20 minučių)
5. Vizualiniai ir emociniai stimulai: nuspalvinkite savo klasę (10 minučių)
6. Apmąstymai ir įsipareigojimai (20 minučių)

1. Ledlaužis

Tikslas: pabrėžti, kaip humoras gali palengvinti sunkius bendravimo momentus ir padaryti mokytojus prieinamesnius mokiniams.

Tikslas: pasitelkite humorą, kad sukurtumėte atpalaiduojančią aplinką, pralaužtumėte ledus ir suteiktumėte teigiamą emocinį toną sesijai. Padarykite taip, kad auditorija / studentai pastebėtų skirtumą tarp aiškinimo su humoru ir be jo.

Metodika: Pasidalykite trumpu, juokingu asmeniniu anekdotu apie bendravimo nesklandumus, kurie buvo išspręsti pasitelkus afektyvų bendravimą (pvz., neteisingai supratęs mokinio klausimą dėl tono ar kūno kalbos).

Pavyzdys: (SVARBU) Vieną dieną per pamoką aiškinau sąvoką, kuri, mano manymu, buvo visiškai aiški. Kol kalbėjau, vienas mokinytis vis žiūrėjo į mane tuščiu žvilgsniu, o kitas vis žiūrėjo į savo telefoną. Mano nusivylimas didėjo, manydamas, kad jie nekreipia dėmesio. Galiausiai paklausiau mokinio, kuris žiūrėjo tuščiu žvilgsniu, ar viskas gerai. Ji atsakė: „Bandau sekti, bet tiesiog nesuprantu“. Man dingtelėjo, kad einu per greitai. Atsikvėpiau, nusišypsojau ir pasakiau: "Aš suprantu - leiskime kartu viską išskaidyti". Atmosfera iš karto pasikeitė; mokinytis atrodė atsipalaidavęs, mažiau, kaip kiti atsitiesė. Paprasčiausiai sustojęs ir pripažinęs klasės emocinę būseną, geriau užmezgiau su jais ryšį. Kartais tiesiog atpažindamas, kad kažkas negerai, gali padėti mokiniams vėl susikaupti.

Pavyzdys: (PAVYZDYS) „Taigi, aš vedžiau internetinę pamoką, tiesa? Viskas vyko sklandžiai - bent jau taip maniau. Įpusėjau aiškinti šią tikrai svarbią sąvoką, rimtai į ją žiūrėjau, kai staiga pastebėjau, kad pusė mokinių juokiasi, o kita pusė atrodo visiškai sutrikę. Galvoju: „Ar aš pasakiau ką nors juokingo? Neturiu supratimo.“ Tada vienas drąsus mokinytis išjungia garsą ir sako: „Ech, manau, kad tavo mikrofonas sugedo“. Pasirodo, mikrofonas buvo sugedęs, ir mano balsas skambėjo kaip roboto. Negalėjau nesijuokti, kaip tik juokiausi - išties juokiausi iš pilvo,

nes penkias minutes kalbėjau, skambėdamas kaip sugedęs droidas! Po to visi kartu gerai pasijuokėme, ir aš supratau, kad humoras ir tokios mažos akimirkos gali visus sugrąžinti į tą pačią pusę. Kartais pamoka, kurios neplanuoji, yra ta, kuri išlieka!“

Diskusijos užuomina Paklauskite mokytojų: „Ar kada nors patyrėte juokingą ar nepatogų bendravimo su mokiniais momentą? Kaip su juo susitvarkėte?“

2. Emocijų identifikavimas

Tikslas: lavinti mokytojų gebėjimą suprasti emocinius signalus ir atitinkamai pritaikyti bendravimo stilių.

Tikslas: mokyti mokytojus atpažinti kitų žmonių emocijas, nes tai labai svarbu norint veiksmingai bendrauti su kitais.

Instrukcijos: Paruoškite keletą trumpų nebylių vaizdo įrašų, kuriuose rodomos įvairios emocinės situacijos tarp mokytojų ir mokinių (pvz., mokinys nusiminęs, mokytojas šypsosi, mokiniai nusivylę ir t. t.).

Po kiekvieno klipo padarykite pauzę ir paprašykite mokinių užrašyti, kokias emocijas jie pastebėjo.

Klipų pavyzdžiai:

Klipas Nr. 1: mokinys sukryžiuoja rankas ir žiūri į šalį, o mokytojas jam kalba. (Emocija: nusivylimas, nesidomėjimas)

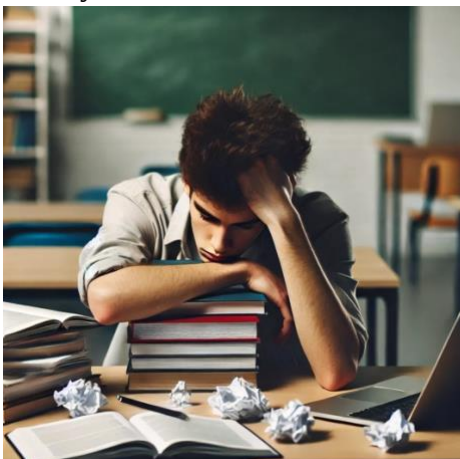
2 klipas: Mokytojas šiltai nusišypso mokiniui, kuris ką tik teisingai atsakė į klausimą, ir mokinys akivaizdžiai atsipalaiduoja. (Emocija: palengvėjimas, laimė)

3 klipas: mokinys sėdi prie stalo ir vengia akių kontakto, o mokytojas eina pro šalį ir atrodo susirūpinęs. (Emocija: liūdesys, atsiskyrimas)

4 klipas: Mokytojas susijaudinęs pliauškia rankomis, kai mokinys pristato projektą, o mokinys plačiai šypsosi. (Emocija: jaudulys, pasididžiavimas)

Klipų vaizdai

1. Nusivylimas





2. Laimė



3. Atsiskyrimas



4. Pasididžiavimas





Skatinkite juos kalbėti konkrečiai (pvz., nusivylimas, susijaudinimas, sumišimas). Suskirstykite dalyvius į mažas grupes ir paprašykite jų palyginti savo pastebėjimus. Kaip lengva ar sunku buvo nustatyti šias emocijas?

Skatinkite diskusiją apie tai, kaip šių emocijų atpažinimas realiuoju laiku gali pagerinti emocinį bendravimą klasėje. Kokie verbaliniai ir neverbaliniai signalai yra svarbūs?

3. Istorijų pasakojimo ir empatijos pratimas

Tikslas: ugdyti empatiją padedant mokytojams į bendravimą pažvelgti per mokinių ir mokytojų emocinę prizmę.

Tikslas: Ši veikla susieja emocijas su realiais klasės iššūkiais ir suteikia mokytojams praktikos mąstyti empatiškai.

Instrukcijos: Pasidalykite realia istorija apie mokytoją, kuris naudojo afektinį bendravimą, kad padėtų sunkumų turinčiam mokiniui. Sutelkite dėmesį į susijusias emocijas (pvz., nusivylimą, baimę, palengvėjimą).

Tikros istorijos pavyzdys: „Vienoje iš mano klasių buvo mokinys, kuris nuolat vėluodavo, dažnai atrodydavo nusiminęs ir nedalyvaudavo diskusijose. Jos kūno kalboje mačiau augantį nusivylimą, bet nežinojau, kas vyksta. Užuočiau ją už tai, kad nedalyvauja, po pamokos patraukiau ją į šalį ir švelniai paklausiau, ar viskas gerai. Ji papasakojo, kad namuose jaučiasi prislėgta, o tai daro įtaką jos darbui mokykloje. Padariau nedidelių pakeitimų bendravime - kas savaitę su ja pasikalbėdavau, padėdavau ją per pamokas ir duodavau daugiau laiko užduotims užbaigti. Pamažu pastebėjau, kad ji vėl pradėjo dalyvauti pamokose. Ji jautė palaikymą, nes pripažinau jos emocinius poreikius, ir šis ryšys padėjo jai susitelkti klasėje.“

Papasakoję istoriją, paprašykite dalyvių poromis aptarti, kaip jie, kaip mokytojas ir mokinys, galėjo jaustis toje situacijoje. Kokias emocines strategijas jie galėtų panaudoti, kad pagerintų bendravimą panašioje situacijoje?

4. Vaidmenų žaidimų scenarijai

Tikslas: praktiškai išbandyti afektinio bendravimo strategijas emociškai įtemptose situacijose.

Tikslas: imituoti realius iššūkius klasėje, kai emocinis bendravimas yra labai svarbus.

Instrukcijos: Suskirstykite dalyvius į grupes po tris. Kiekvienai grupei paskirkite vaidmenų scenarijų, apimančią emocinę situaciją klasėje (pvz., nusivylusio mokinio elgesį, mokinio, kuris jaučiasi atstumtas, ir pan.).

Kiekvienoje grupėje turėtų būti „mokytojas“, „mokinys“ ir „stebėtojas“. Mokytojo tikslas - pasitelkus afektinį bendravimą išspręsti konfliktą, o mokinys išreiškia savo emocijas. Stebėtojas užsirašo, kaip gerai buvo atpažintos ir išspręstos emocijos.



Žaidimo scenarijaus pavyzdžiai:

*1 scenarijus: * Mokinys nuolat pertraukinėja pamoką ir kvestionuoja mokytojo autoritetą. Mokytojas turi pasitelkti afektinį bendravimą, kad išspręstų mokinio nepasitenkinimą ir kartu išlaikytų klasės kontrolę.**

Mokytojo tikslas: nuraminti mokinį, neaštrinant situacijos, suprasti jo nusivylimą ir grąžinti jį į produktyvų pokalbį.

*2 scenarijus: *Mokinys atrodo išsiblaškęs ir nedalyvauja grupės veikloje. Mokytojas prieina prie mokinio, kad išsiaiškintų, kas atsitiko, ir sugrąžintų jį į grupės diskusiją.*

Mokytojo tikslas: atpažinti mokinio emocinę būseną, sukurti saugią erdvę, kurioje jis galėtų išreikšti save, ir padėti jam vėl įsitraukti.

3 scenarijus: gavęs prastą įvertinimą mokinys sutrinka ir pasako mokytojui, kad „nieko negali padaryti gerai“.

Mokytojo tikslas: pasitelkite emocinį bendravimą, kad padrąsintumėte mokinį, padėtumėte jam atgauti pasitikėjimą savimi ir pasiūlytumėte planą, kaip pagerinti rezultatus.

4 scenarijus: paprastai energingas mokinys atrodo užsisklendęs ir nebendraujantis, o jo pažymiai prastėja. Mokytojas turi išspręsti pagrindinę emocinę problemą, nesukeldamas mokiniui gėdos kitų akivaizdoje.

Mokytojo tikslas: švelniai prieikite prie mokinio ir aptarkite, kas jį vargina, parodykite empatiją ir pasiūlykite paramą.

Po vaidmenų žaidimų pakvieskite grupes pasidalyti savo patirtimi ir apmąstyti patirtas ar stebėtas emocijas. Kas pasiteisino sprendžiant konfliktą, o ką būtų galima patobulinti?

5. Vizualiniai ir emociniai stimulai

Tikslas: Skatinti mokytojus atsižvelgti į emocinį poveikį, kurį mokiniams ir jiems patiems daro jų mokymo erdvės.

Tikslas: padėti mokytojams suprasti, kaip aplinka gali paveikti jų emocinę būseną ir bendravimą.

Instrukcijos: Pateikite keletą paveikslėlių, kuriuose vaizduojama skirtinga klasės aplinka (rami, chaotiška, šviesi, nuobodi ir t. t.). Paprašykite dalyvių užrašyti, kokias emocijas jiems sukelia kiekvienas vaizdas (pvz., ramybę, nerimą, susikaupimą).

1 paveikslėlis: šviesi, spalvinga klasė, kurioje mokiniai dirba grupėse, šypsosi ir kalbasi. (Emocijos: jaudulys, bendradarbiavimas)

2 paveikslėlis: chaotiška klasė, kurioje mokiniai stovi, kai kurie kalba vienas per kitą, o mokytojas atrodo nusivylęs. (Emocija: stresas, nusivylimas)

3 paveikslėlis: rami, tvarkinga klasė su natūralia šviesa ir mokytoju, ramiai aiškinančiu mokiniui kažką vienas prieš vieną. (Emocija: susikaupimas, ramybė)

4 paveikslėlis: klasė, kurioje mokiniai tyliai dirba, o mokytojas vaikšto aplink ir stebi. (Emocija: susikaupimas, kruopštumas)

5 paveikslėlis: Tamsioje, netvarkingoje klasėje, kurios gale sėdi vienas mokinys ir atrodo atsiskyręs, nors kiti aktyviai dalyvauja. (Emocija: izoliacija, atsiskyrimas)



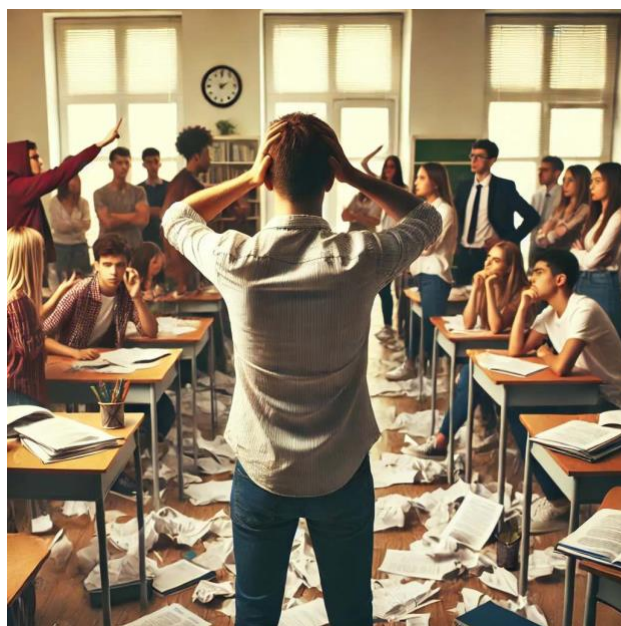
Tada aptarkite, kaip spalvos, apšvietimas ir organizavimas gali paveikti emocinį toną klasėje ir kaip mokiniai bendrauja ir reaguoja.

Klasės vaizdai

1. Jaudulys



2. Stresas



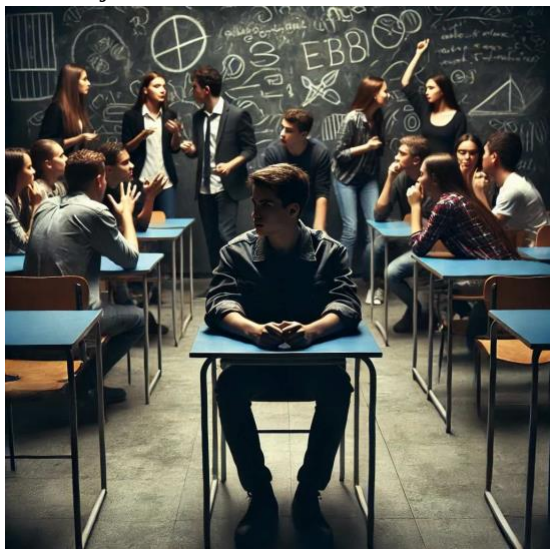
3. Dèmesio centre



4. Koncentracija



6. Izolacija





II skyrius: pasitikėjimo rodymas. Pasitikėjimo didinimas mokant internetu (1 val. 30 min.)

Tikslai:

- Ugdyti mokytojų pasitikėjimą savo mokymo internetu įgūdžiais.
- Sukurti pasitikėjimo ir kompetencijos išspūdį prieš mokinius.
- Skatinti mokinių dalyvavimą ir pagarbą.

Skirstymas pagal laiką:

1. Neverbalinė kalba ir laikysena (30 minučių)
2. Vaidmenų žaidimai (15 minučių)
3. Tarpusavio mokymas (15 minučių)
4. Vizualizacija (20 minučių)
5. Savęs vertinimas ir galutinė refleksija (10 minučių)

1. Neverbalinė kalba ir laikysena

Tikslai:

- Geriau suvokti kūno kalbą ir laikyseną mokant internetu.
- Išplėtoti pasitikėjimo ir kompetencijos demonstravimo neverbaline kalba būdus.
- Pagerinti bendravimą su mokiniais pasitelkiant veiksmingą neverbalinį bendravimą.

Metodika

- Įžanga (5 min.):

- 1 pasiūlymas: Ką mokiniai sako apie tai, kaip jie suvokia, ar mokytojas jau pirmosiomis akimirkomis suteikia pasitikėjimo ir saugumo? (Reikėtų atlikti apklausą ir palyginti ją su grupės apmąstymais).

- 2 pasiūlymas: Trumpas paaiškinimas apie neverbalinės kalbos svarbą bendraujant, ypač internetinėje aplinkoje. Bus akcentuojama, kaip laikysena, veido išraiška ir gestai gali daryti įtaką pasitikėjimo ir kompetencijos suvokimui.

Vaizdo įrašas: Kūno kalbos galia

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G4Gp0hc0TMA>

- Demonstravimas (5 minutės):

Vedėjas parodys geros ir blogos neverbalinės kalbos praktikos pavyzdžių mokant internetu.

Pavyzdžiui, palygins susikūprinusią laikyseną su tiesia, neutralią veido išraišką su besišypsančia ir tinkamą gestų naudojimą.

- Vadovaujama praktika (10 minučių):

Dalyviai dirbs poromis ir praktikuos neverbalinės kalbos technikas. Kiekvienas asmuo turės galimybę po 2,5 minutės (įskaitant pasikeitimą) vaidinti mokytoją ir mokinį, sutelkiant dėmesį į taisyklingą laikyseną, pozityvią veido išraišką ir gestus, kurie sustiprina jų žinutę.



- Grįžtamasis ryšys ir refleksija (10 minučių):

Po praktikos dalyviai grupelėse po keturis aptars savo patirtį. Jie pasidalys gautu grįžtamuju ryšiu ir apmąstys, kaip jautėsi praktikuodami neverbalinės kalbos technikas. Vedėjas moderuos trumpą baigiamąją diskusiją, kad išryškintų pagrindinius dalykus ir nustatytą geriausią praktiką.

Reikalingos medžiagos:

- Erdvė judėjimui ir sąveikai.
- Vaizdo konferencijų priemonės tiems, kurie veiklą vykdo nuotoliniu būdu.
- Geriausios neverbalinės kalbos praktikos pavyzdžių sąrašas (galima pateikti kaip dokumentą arba skaidrę).

Mokymosi rezultatai:

- Geresnis neverbalinės kalbos suvokimas ir kontrolė.
- Gebėjimas demonstruoti pasitikėjimą ir kompetenciją per laikyseną ir gestus.
- Įgūdžių, kaip veiksmingai naudoti neverbalinę kalbą mokant internetu, ugdymas.

Vertinimo kriterijai:

- Aktyvus dalyvavimas vadovaujamoje praktikoje.
- Gebėjimas atpažinti gerą ir blogą neverbalinės kalbos praktiką.
- Konstruktyvus grįžtamasis ryšys, suteiktas ir gautas poros sesijų metu.
- Kritiškas savo gebėjimų apmąstymas ir asmeninių patobulinimų nustatymas.

Ši veikla ne tik padės mokytojams geriau suvokti savo neverbalinę kalbą, bet ir suteiks praktinių priemonių, kaip pagerinti savo buvimą internete, taigi ir pasitikėjimą, kurį jie demonstruoja mokiniams.

2. Vaidmenų žaidimai

Tikslas: Pasipraktikuoti reaguoti į įvairias situacijas internetinėje klasėje, pvz., sudėtingus klausimus, technines problemas ar nedalyvavimą.

Metodika: Mokytojai susiburs į poras ir suvaidins įvairius internetinio mokymo scenarijus.

Vienas iš jų bus mokytojas, o kitas - mokinys. Likusi grupės dalis stebi ir pateikia konstruktyvų grįžtamąjį ryšį (pvz., pamini tris teigiamus dalykus ir vieną tobulintiną sritį).

Medžiagos: Scenarijai su scenarijais, vaizdo konferencijų priemonės.

Mokymosi rezultatai: Rezultatai: geresnė reakcija į realias situacijas, pasitikėjimas savimi valdant internetinę klasę.



3. Tarpusavio mokymas

Tikslas: Saugioje aplinkoje praktikuotis mokyti internetu ir gauti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį.

Metodika: Kiekvienas mokytojas parengs trumpą pristatymą internetinio mokymo tema ir pristatys jį nedidelei kolegų grupei. Kaip ir ankstesnis variantas (konstruktyvus grįžtamasis ryšys).

Medžiagos: Medžiagos: Pristatymo priemonės, vaizdo konferencijų priemonės.

Mokymosi rezultatai: Rezultatai: patobulinti pristatymo įgūdžiai ir pasitikėjimas savimi naudojantis internetinėmis priemonėmis.

4. Vizualizacija

Tikslas: Ryersono universiteto sporto direktorius ir vyriausiasis Ryersono universiteto futbolo komandos treneris Dr. Josephas dažnai klausia, kokių įgūdžių jis ieško kaip atrankos specialistas: ar greičio? jėgos? vikrumas? Dr. Džozefo TEDx kalboje jis nagrinėja pasitikėjimo savimi klausimą ir tai, kad jis yra svarbiausias įgūdis ne tik atletikoje, bet ir mūsų gyvenime.

Metodika: auditorija vizualizuos pasitikėjimo savimi įgūdžius
<https://www.youtube.com/watch?v=w-HYZv6HzAs>

Mažose grupėse aptarkite ir susitarkite dėl kai kurių pokyčių, į kuriuos reikėtų atkreipti dėmesį.

5. Savęs vertinimas ir galutinė refleksija

Tikslas: Skatinti savirefleksiją ir nustatyti tobulintinas sritis.

Aprašymas: Mokytojai atliks savo internetinio mokymo įgūdžių savęs vertinimą ir parašys trumpą refleksiją apie tai, ko išmoko seminaro metu.

Medžiagos: Savęs vertinimo forma, rašiklis ir popierius arba skaitmeninės rašymo priemonės.

Mokymosi rezultatai: Rezultatai: savo įgūdžių suvokimas ir asmeninių tobulėjimo tikslų nustatymas.

III skirsnis. Humoras (1 val.)

Tinkamo humoro naudojimas sukuria teigiamą ir malonią mokymosi atmosferą, mažina stresą ir didina mokinių įsitraukimą.

Taigi, humoras gali:



- Iš karto užmegzkite ryšį su mokiniais.
- Sukurkite šiltesnę ir ramesnę mokymosi internetu aplinką.
- kovoti su mokinių izoliacijos ir nerimo jausmu.
- Praskaidrinkite nuotaiką įtemptu semestro metu.

Tačiau netinkamu metu panaudotas humoras gali padaryti rimtos žalos. Jis gali:

- Atsitiktinai įžeiskite, pažeisdami kultūrines ar asmenines ribas.
- Nustatykite netinkamus mokinio ir mokytojo vaidmenis.
- reiškia pagarbos stoką.
- paveikti jūsų, kaip profesionalaus pedagogo, patikimumą.

Tikslai:

1. Sukurti laisvą aplinką tarp mokytojo ir mokinių
2. Padidinti mokinių įsitraukimą

Laiko suskirstymas

1. Smagūs prisistatymai (20 minučių)
2. Humoro pamokos planas (20 minučių)
3. Menas naudoti ir derinti humorą mokant internetu (20 minučių)

1. Juokingi pristatymai

Tikslas: parodyti, kaip humoras gali pralaužti ledus ir sukurti laisvą aplinką.

Metodika

Su mokytojais:

- Suskirstykite mokytojus į mažas grupes po 3-4 žmones.
- Kiekvienas grupės narys papasakoja juokingą istoriją arba gėdingą akimirką iš savo mokytojavimo patirties.
- Pasidaliję informacija, grupėje aptarkite, kaip šias istorijas būtų galima tinkamai panaudoti, kad mokiniai jaustųsi patogiau.
- Apibendrinimas: Apmąstykite, kaip pasidalijimas humoru klasės pradžioje gali suteikti teigiamą toną ir užmegzti ryšį.

Su mokiniais:

Reikalingos medžiagos:

- Pavyzdinių juokingų faktų, kuriais galima dalytis, sąrašas
- Virtuali lenta arba bendrinamas dokumentas, kuriame mokiniai gali užrašyti savo juokingus faktus arba pravardes.

Instrukcijos

1. Paruošimas: Paruoškite sąrašą juokingų faktų, kuriais galite pasidalinti kaip pavyzdžiais.
Pavyzdžiui:
 - „Kartą netyčia į mokyklą apsiaviau du skirtingus batus.“



- „Mano mėgstamiausias užkandis - į šokoladą pamirkyti marinuoti agurkai“
 - 2. Įvadas: Pradėkite užsiėmimą pasidalydami savo juokingu faktu. Nuotaikai sukurti naudokite lengvą toną.
 - 3. Studentų dalyvavimas: Paprašykite kiekvieno mokinio pasidalyti juokingu faktu apie save.
 - 4. Virtuali lentelė: Naudokite virtualią lentą arba bendrą dokumentą, kad mokiniai galėtų užrašyti juokingus faktus. Taip visi galės matyti ir reaguoti į vienas kito darbus.
 - 5. Diskusijos: Po to, kai visi pasidalijo mintimis, skirkite laiko aptarti, kaip šie juokingi prisistatymai padėjo visiems jaustis labiau atsipalaidavusiems ir susijusiems.
- Apibendrinimas:** Apmąstykite, kaip svarbu naudoti humorą ledams pralaužti ir kaip jis gali padėti sukurti pozityvią ir įtraukią klasės aplinką.

2 - Humoristinis pamokos planas

Tikslas: įtraukti humorą į pamokos planą, kad mokiniai būtų aktyviau įtraukiami.

Instrukcijos

- Mokytojai pasirenka dėstomą temą ir galvoja, kaip įtraukti humorą į pamoką.
 - Pavyzdžiui, juokingi paveikslėliai, humoristinės analogijos arba komiški vaizdo įrašai, susiję su tema.
 - Kiekvienas mokytojas grupei pristato savo humoristinę pamokos plano idėją.
- **Apibendrinimas:** Pasidalykite mintimis apie tai, kaip humoras gali padaryti sudėtingas ar sausas temas įdomesnes ir prieinamesnes.

Pavyzdžiai:

DNR - tai tarsi receptų knyga, pagal kurią galima jus sukurti, o kiekvienas genas yra skirtingas ingredientas.

Dalybos yra kaip picos gabalėliai

Atomai yra tarsi mažytės LEGO kaladėlės, kurias galima įvairiai sujungti ir iš jų pastatyti įvairius daiktus...

3 - Menas naudoti ir derinti humorą mokant internetu

Tikslas: Mokiniai apmąstys, kokio tipo humoras yra tinkamas įvairiose internetinio švietimo aplinkose ir kaip jį suderinti, kad būtų išlaikytas dėmesys ir pagerintas mokymasis, neatitraukiant dėmesio nuo pagrindinio tikslo.

Instrukcijos

1. Įvadas: Kas yra tinkamas humoras?
- Pradėkite nuo trumpo paaiškinimo ar diskusijos apie įvairias humoro rūšis, kurios gali būti naudojamos edukacinėje aplinkoje (pvz., sarkazmas, ironija, vizualinis humoras, žodžių žaismas ir t. t.).
 - Paklauskite mokinių: „Kaip manote, koks humoras būtų tinkamas internetinėje klasėje ir kodėl?“
 - Paprašykite jų pasidalyti savo idėjomis pokalbyje arba garsiai, jei tai sinchroninis užsiėmimas.



2. Atvejo analizė

- Suskirstykite mokinius į nedideles grupes (jei tai internetinė sesija - į atskiras patalpas) ir pateikite du trumpus internetinių pamokų, kuriose naudojamas humoras, pavyzdžius:

1. *A pavyzdys: Mokytojas naudoja per daug humoro, kuris išblaško mokinių dėmesį ir trukdo jiems susikaupti ties svarbiu turiniu.*

2. *B pavyzdys: mokytojas saikingai naudoja humorą, sugebėdamas patraukti dėmesį, tačiau išlaikydamas dėmesį į turinį.*

Grupės diskusija: Grupėse paprašykite jų išanalizuoti pavyzdžius ir atsakyti į šiuos klausimus:

1. Kokio tipo humoras naudojamas kiekviename pavyzdyje?
2. Kuriuo atveju mokytojas geriau subalansavo humorą?
3. Kokie pavojai kyla naudojant per daug humoro ar netinkamo humoro internetinėje klasėje?

3. Grupės pristatymas ir diskusija

- Sugrąžinkite grupes į pagrindinę sesiją ir paprašykite kiekvienos grupės trumpai pristatyti savo išvadas (2-3 minutės kiekvienai grupei).

- Surinkite idėjų, kaip veiksmingai suderinti humorą, kad pagerėtų pamokos kokybė, o mokiniai neprarastų dėmesio dėl per didelio juokų skaičiaus.

4. Individuali refleksija

- Paprašykite mokinių prisiminti asmeninę patirtį, kai mokytojas naudojo humorą (efektyviai arba neefektyviai), ir papasakoti, kaip tai paveikė jų mokymosi patirtį.

- Kiekvienas mokins pokalbyje gali pasidalyti trumpa mintimi arba pateikti trumpą žodinį komentarą.

Reikalinga medžiaga:

vaizdo konferencijų įrankis (pvz., „Zoom“, „Microsoft Teams“, „Google Meet“):

- Už klasės valdymą, pertraukų kambarių kūrimą ir grupinių diskusijų palengvinimą.

Atvejo analizės pavyzdžiai (raštu arba vaizdo įrašu):

- Parenkite du trumpus mokytojų, naudojančių humorą mokantis internetu, pavyzdžius. Tai gali būti jūsų parašyti teksto aprašymai arba vaizdo įrašai, kuriuose rodomi skirtingi humoro stiliai. Taip pat galite rasti tinkamų internetinių pamokų, kuriose humoras naudojamas skirtingai, vaizdo įrašų „YouTube“.

„Breakout Room“ funkcijos (vaizdo konferencijų įrangoje):

- Suskirstyti mokinius į mažesnes grupes atvejo analizei atlikti.

Bendros internetinės bendradarbiavimo priemonės (neprivaloma, bet naudinga):

- Naudokitės tokiomis priemonėmis kaip „Google Docs“ ar „Padlet“, kad grupės galėtų užsirašyti pastabas arba įrašyti savo atsakymus per atvejo analizės ir smegenų šturmo sesiją.

Pokalbių funkcija arba dokumentas apmąstymams:

Mokiniai gali pasidalyti savo apmąstymais apie asmeninę patirtį, kai buvo pasitelktas humoras (pokalbių funkcija konferencijų įrangoje arba internetinis dokumentas, kuriame jie gali parašyti savo mintis).



Modulio vertinimas

- Aktyvus dalyvavimas visose veiklose.
- Gebėjimas kritiškai apmąstyti savo įgūdžius.
- Pristatymų kokybė ir grįžtamasis ryšys su kolegomis.
- Pastebėtas pagerėjimas, kaip reikšti emocijas, rodyti pasitikėjimą savimi ir tinkamai naudoti humorą mokant internetu.

Nuorodos:

<https://www.mariasoto.com.ar/w/como-mostrar-seguridad-y-confianza-en-el-ambito-profesional-con-ayuda-de-la-psicologia-de-la-imagen/>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516997>
<https://www.dyndevice.com/en/news/the-emotional-side-of-learning-the-role-of-emotions-in-online-courses-ELN-1648/>
https://www.researchgate.net/publication/315038834_Emotions_in_Online_Learning
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23003773>
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8802995/>
https://www.researchgate.net/publication/324857350_I_Know_My_Professor_Teacher_Self-Disclosure_in_Online_Education_and_a_Mediating_Role_of_Social_Presence
<https://www.mdpi.com/1 Pažink mano profesorių: Mokytojo savęs atskleidimas internetiniame švietime ir tarpininkaujantis socialinio buvimo vaidmuo | Request PDF/2227-7102/13/8/821>
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215300480>
<https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-021-00158-8>
<https://mindedge.com/online-learning/tips-on-using-humor-in-online-learning/>
<https://elearningindustry.com/does-humor-keep-students-engaged>
<https://www.cypherlearning.com/blog/k-20/boost-students-confidence-in-the-online-classroom>
<https://www.youtube.com/watch?v=H7oKXjiYoes>



2 modulis. Bendruomenės sanglauda

Bendrasis tikslas: Sukurti palankią ir bendradarbiaujančią internetinę mokymosi aplinką, kuri skatintų besimokančiųjų tarpusavio ryšį. Kurdami bendruomenės sanglaudą besimokantieji gali patirti stipresnį priklausymo jausmą ir yra labiau linkę aktyviai dalyvauti, dalytis ištekliais ir bendradarbiauti, o tai prisideda prie geresnių mokymosi rezultatų ir mažesnio iškritimo iš mokyklos skaičiaus.

Tikslai:

- Ugdyti priklausymo jausmą, kuris padeda besimokantiesiems jaustis susijusiems, vertinamiems ir įsitraukusiems į internetinį kursą.
- Skatinti dalijimąsi ištekliais kaip kolektyvinių žinių gilinimo ir tarpusavio paramos skatinimo priemonę.
- Sumažinti izoliacijos poveikį mokymuisi internetu, pasitelkiant bendruomenės skatinamą dalyvavimą.
- Sukurti bendradarbiavimo kultūrą, kuri praturtintų mokymosi patirtį ir skatintų nuolatinį dalyvavimą.

Metodai:

- Interaktyvios grupinės užduotys, skatinančios besimokančiuosius užmegzti ryšį ir bendrauti tarpusavyje: Interaktyvios grupinės užduotys atlieka svarbų vaidmenį skatinant besimokančiuosius užmegzti ryšį ir įsitraukti vieni į kitus. Šie užsiėmimai skirti skatinti bendradarbiavimą, stiprinti bendravimo įgūdžius ir ugdyti dalyvių bendruomeniškumo jausmą. Pavyzdžiai: ledlaužiai kurso pradžioje, padedantys besimokantiesiems jaustis patogiai, grupinių problemų sprendimo užduotys, skatinančios komandinį darbą, ir vaidmenų scenarijai, imituojantys realius iššūkius. Tokios užduotys ne tik suteikia mokymuisi dinamiškumo, bet ir padeda dalyviams užmegzti prasmingus ryšius su bendraamžiais.
- Virtuali erdvė, pavyzdžiui, forumai ir pokalbių kambariai, skirti neformalioms diskusijoms ir keitimuisi ištekliais palengvinti: Specialios virtualios erdvės, pavyzdžiui, forumai ir pokalbių kambariai, suteikia besimokantiesiems galimybę neformaliai diskutuoti ir dalytis ištekliais ne formalių pamokų metu. Forumuose galima dalyvauti asinchroniniu būdu, kai besimokantieji gali prisidėti prie konkrečios temos temų, užduoti klausimus ir dalytis įžvalgomis savo tempu. Kita vertus, pokalbių kambariai palengvina bendravimą realiuoju laiku ir sukuria betarpiškumo jausmą, todėl jie idealiai tinka greitiems klausimams užduoti, smegenų šturmo sesijoms ar atsitiktiniam bendravimui. Šios virtualios erdvės padeda užpildyti atotrūkį tarp struktūruoto mokymosi ir neformalaus bendraminčių dalyvavimo, prisidedamos prie darnesnės mokymosi patirties.
- Reguliarus grįžtamasis ryšys ir instruktorių kontroliniai patikrinimai, siekiant sustiprinti palankią mokymosi aplinką: Nuolatinis grįžtamasis ryšys ir reguliari instruktorių kontrolė yra labai svarbūs kuriant palankią ir jautrią mokymosi aplinką. Instruktoriai gali teikti



asmeninę grįžtamąją informaciją apie užduotis ir veiklas, taip padėdami besimokantiejiems nesustoti ir jaustis vertinamais. Suplanuoti kontroliniai susitikimai, pavyzdžiui, kas savaitiniai susitikimai ar pažangos apžvalgos, suteikia galimybę spręsti problemas, pasidžiaugti pasiekimais ir sustiprinti ryšio jausmą. Tokia nuolatinė parama skatina pasitikėjimą ir palaiko besimokančiųjų motyvaciją viso kurso metu.

- Bendros saugyklos ir platformos, kuriose besimokantieji gali kolektyviai prisidėti ir naudotis ištekliais.

Trukmė: Šį modulį reikėtų atlikti per maždaug 4 valandų trukmės užsiėmimą, suskirstytą į įvairias veiklas, skirtas bendruomenės sanglaudos principų supratimui ir praktikavimui.

Reikalingi ištekliai:

- Internetinių susitikimų programinė įranga su pertraukų kambarių galimybėmis.
- internetiniai forumai arba diskusijų platformos, skirtos nuolatiniam dalyvavimui.
- dalijimosi dokumentais platforma (pvz., bendrojo disko arba kurso saugyklos).
- Savęs vertinimo priemonės ir grįžtamojo ryšio mechanizmai.

1 skirsnis: Įvadas į bendruomenės sanglaudą

Suteikti dalyviams gilų ir subtilų supratimą apie bendruomenės sanglaudą, pabrėžiant jos esminį vaidmenį kuriant dinamišką ir palankią internetinę mokymosi aplinką. Paaiškinkite, kad bendruomenės sanglauda reiškia priklausymo, abipusės pagarbos ir bendradarbiavimo jausmą, kuris sieja besimokančiuosius, skatina pasitikėjimo ir įtraukties atmosferą. Pabrėžkite, kad darni mokymosi bendruomenė ne tik padeda spręsti izoliacijos ir atsiskyrimo problemas, su kuriomis dažniausiai susiduriama virtualioje aplinkoje, bet ir yra galingas akademinės sėkmės ir asmeninio augimo variklis.

Sužinokite, kaip bendruomenės sanglaudos skatinimas keičia mokymosi internetu patirtį, nes sukuria palaikantį tinklą, kuriame besimokantieji jaučiasi vertinami ir motyvuoti aktyviai dalyvauti. Aptarkite apčiuopiamą naudą, pavyzdžiui, didesnę motyvaciją, kai besimokantieji yra įkvėpti bendraamžių ir skatinami visapusiškai prisidėti, ir aktyvesnį įsitraukimą, kuriam būdingas aukštesnis bendradarbiavimo, sąveikos ir dalijimosi ištekliais lygis.

Be to, pabrėžkite bendruomenės sanglaudos poveikį kursų baigimo rodikliams. Besimokantieji, kurie jaučiasi susiję su bendraamžiais ir dėstytojais, yra labiau linkę atkakliai įveikti sunkumus, nes suvokia save kaip neatsiejamus bendros kelionės narius. Šis atsakomybės jausmas ir bendras tikslas gerokai sumažina studijų nutraukimo skaičių ir skatina įsipareigojimą siekti bendrų mokymosi tikslų.

Iliustruokite šiuos dalykus realiais pavyzdžiais, tyrimų rezultatais ar dalyvių pamąstymais, kad pabrėžtumėte bendruomenės sanglaudos transformuojamąją galią internetinėje mokymosi aplinkoje. Baigdami pateikite bendruomenės kūrimo strategijas kaip esmines priemones, padedančias ne tik sėkmingai mokytis, bet ir kurti prasmingus ir ilgalaikius besimokančiųjų ryšius.

Trukmė: 1 valanda ir 30 minučių



Tikslai

Suteikti dalyviams išsamų supratimą apie bendruomenės sanglaudą ir jos svarbą internetinėje mokymosi aplinkoje. Pabrėžti, kaip sanglaudos skatinimas gali pakeisti mokymosi patirtį, padidindamas motyvaciją, įsitraukimą ir kursų baigimo rodiklius.

Veiklos suskirstymas

1. Ledlaužio veikla: „Dvi tiesos ir melas“

Tikslas:

Ši veikla skirta padėti dalyviams jaustis laisvai, užmegzti pirminius ryšius ir sukurti įtraukiančią ir įdomią atmosferą. Ji skatina smalsumą, skatina dialogą ir suteikia teigiamą toną bendradarbiavimui.

Trukmė: 30 minučių

Instrukcijos:

1. Įvadas:

- Trumpai paaiškinkite grupei žaidimo taisykles ir pateikite pavyzdį:
Pateikite pavyzdį:
 - „Kartą įkopiau į Kilimandžaro kalną.“
 - „Galiu groti trimis muzikos instrumentais.“
 - „Niekada nevalgiau picos.“
 - (Melas – „Niekada nevalgiau picos“.)
- Pabrėžkite, kad teiginiai turėtų būti įdomūs, bet ne pernelyg akivaizdūs, kad būtų išlaikytas netikėtumo elementas.

2. Paruošimas (10 minučių):

- Leiskite dalyviams keletą akimirkų pagalvoti apie savo tris teiginius. Skatinkite kūrybiškumą ir asmeninių bei profesinių anekdotų derinimą.

3. Dalijimasis (10 minučių):

- Kiekvienas dalyvis paeiliui dalijasi savo teiginiais.
- Po kiekvieno teiginių rinkinio grupė spėlioja, kuris iš jų yra melas.
- Tuomet dalyvis atskleidžia melą ir paaiškina teisingus teiginius, pateikdamas trumpas įžvalgas ar anekdotus.

4. Priemonės dalyvavimas:

- Fasilitatorius gali dalyvauti modeliuojant veiklą ir užtikrinant palankų toną.
- Naudokite tiriamuosius klausimus, kad paskatintumėte dalyvius plačiau papasakoti savo tiesas, pavyzdžiui: „Kas jus įkvėpė tai padaryti?“ arba „Kaip jautėtės tos patirties metu?“

5. Diskusijos ir sąajos (10 minučių):

- Po to, kai visi dalyviai pasidalijo savo mintimis, skirkite kelias akimirkas bendriems ar netikėtiems bruožams aptarti.
- Pabrėžkite bendrus grupės interesus, pomėgius ar unikalią patirtį.

Rezultatai:



- Dalyviai atranda bendrų pomėgių ir unikalių savybių, todėl atsiranda galimybė užmegzti ryšį ir giliau pabendrauti.
- Ši veikla padeda panaikinti barjerus, sumažinti nerimą, sukurti pasitikėjimo ir bendradarbiavimo pagrindą.
- Dalydamiesi asmeniniais anekdotais, dalyviai pradeda suvokti vieni kitus kaip asmenis, turinčius turtingą ir įvairią patirtį, taip skatindami įtrauktį ir abipusę pagarbą.

Fasilitatoriaus patarimai:

- Raginkite dalyvius kalbėti lengvai ir įdomiai, vengti pernelyg asmeniškų ar prieštaringų temų.
- Būkite pasirengę įsikišti ir švelniai vadovauti diskusijai, jei kas nors abejoja ar atrodo nepatogiai.
- Pasitarkite humorą ir entuziazmą, kad atmosfera būtų gyva ir linksma.

2. Grupės tikslų nustatymas

Tikslas:

Tikslas: Bendradarbiaujant nustatant tikslus mokymosi grupėje skatinti bendrą tikslo jausmą ir kolektyvinę motyvaciją. Šia veikla pabrėžiamas komandinis darbas, atskaitomybė ir abipusė parama, taip padedant pagrindą darniai ir produktyviai mokymosi aplinkai.

Trukmė: 30 minučių

Instrukcijos:

1. Įžanga (10 minučių)

- Iš pradžių paaiškinkite veiklos tikslą: „*Grupės tikslų nustatymas sukuria bendros nuosavybės ir atsakomybės jausmą, padeda mums išlikti motyvuotiems ir suderintiems viso kurso metu.*“
- Pateikite veiksmingų tikslų pavyzdžių, pvz:
 - „*Užpildykite visus kurso modulius, aktyviai dalyvaujant kiekvienam nariui.*“
 - „*Per savaitę grupės forume pasidalykite vienu šaltiniu ar mokymosi patarimu.*“
 - „*Bendradarbiaukite rengiant baigiamąjį projektą ir pasiekite aukštos kokybės rezultatų.*“
- Pabrėžkite, kad svarbu, jog tikslai būtų konkretūs, išmatuojami, pasiekiami, svarbūs ir apibrėžti laike (SMART).

2. Grupės padalijimas (5 minutės)

- Suskirstykite dalyvius į nedideles grupes po 3-5 žmones, jei įmanoma, užtikrindami patirties ir požiūrių įvairovę.
- Pateikite aiškius nurodymus, kaip grupės turėtų dirbti kartu per veiklą.

3. Tikslų nustatymas (10 minučių)

- Paprašykite kiekvienos grupės aptarti ir susitarti dėl vieno ar dviejų bendrų tikslų, kuriuos jie nori pasiekti kurso metu. Paraginkite juos apsvarstyti:
 - Kokių rezultatų jie tikisi pasiekti.
 - Kaip jų tikslas bus naudingas tiek atskiriems asmenims, tiek visai grupei.

- kokių veiksmų jie imsis, kad užtikrintų pažangą.
- Skatinkite grupes aptarti atskaitomybės priemones, pavyzdžiui, reguliarias patikras arba pasiskirstyti vaidmenimis (pvz., laiko matuotojo, užrašinėtojo ar motyvatoriaus).
- Pateikite darbo lapą arba šablono, kuriame būtų galima aptarti tikslą, pagrindinius žingsnius ir atskaitomybės planą.

4. Pristatykite ir aptarkite (35 minutės)

- Kiekviena grupė pristato savo tikslus klasei.
- Fasilitatoriai ir kolegos gali užduoti klausimų arba pasiūlyti, kaip patikslinti tikslus.
- Išryškinkite bendras temas ar unikalias idėjas, kurios išryškėja, taip sustiprindami kolektyvines grupės pastangas.

Rezultatai:

- Dalyviai įgyja bendrą atsakomybės jausmą, todėl labiau įsipareigoja siekti kurso tikslų.
- Ši veikla skatina bendradarbiavimą, savitarpio paramą ir atskaitomybę, stiprina grupės sanglaudą.
- Aiškiai apibrėžti tikslai suteikia kryptį ir motyvaciją, padeda dalyviams sutelkti pastangas ir įvertinti pažangą viso kurso metu.

Fasilitatoriaus patarimai:

- Skatinkite grupes galvoti ir apie praktinius, ir apie siektinus tikslus.
- Padėkite grupėms, kurioms gali būti sunku pasiekti bendrą sutarimą, pasiūlydami patarimų ar pavyzdžių.
- Naudokite teigiamą pastiprinimą, kad patvirtintumėte kiekvienos grupės indėlį ir paskatintumėte aktyviai dalyvauti.

2 skyrius: priklausymo jausmo kūrimas

Priklausomybės jausmo kūrimas yra esminis veiksnys, skatinantis palankią ir bendradarbiaujančią internetinę mokymosi aplinką. Kai besimokantieji jaučiasi susiję su bendraamžiais ir platesne mokymosi bendruomene, jie yra labiau įsitraukę, motyvuoti ir linkę siekti sėkmės. Šiame skyriuje pristatoma **socialinio tapatumo teorija** (Tajfel ir Turner, 1979), kuri paaiškina, kaip asmenys savigarbą ir tapatumo jausmą įgyja iš grupių, kurioms jie priklauso. Suprasdami ir panaudodami šią koncepciją, galime sukurti aplinką, kurioje besimokantieji jaustųsi vertinami, gerbiami ir bendros kelionės dalimi.

Naudodamiesi vadovaujamomis diskusijomis, interaktyvia veikla ir nuolatinio grįžtamuoju ryšiu, besimokantieji tyrinė savo tapatybę ir tai, kaip ji dera su grupės tikslais ir dinamika. Jie užmegs ryšį su bendraamžiais, įgis pasitikėjimą ir kartu kurs abipusės pagarbos ir bendradarbiavimo kultūrą. Šis priklausymo pagrindas ne tik didina asmeninį pasitikėjimą savimi, bet ir stiprina visą bendruomenę, sudarydamas sąlygas bendrai sėkmei per visą mokymosi laikotarpį.

Trukmė: 1 val.

Rezultatai:

Supažindinti su **socialinio tapatumo teorija** (Tajfel ir Turner, 1979), siekiant padėti



besimokantiesiems suprasti, kaip savigarba ir tapatumas gali būti nulemti priklausymo grupei. Per interaktyvias atskiras sesijas ir veiklas besimokantieji užmegs ryšius, dalysis informacija ir pradės kurti palaikančią mokymosi bendruomenę.

Instrukcijos:

- **Bendruomenės erdvių pristatymas:** (20 minučių)
 - Išsamiai **pademonstruokite** internetinius forumus, įskaitant tokias funkcijas, kaip temų kūrimas, atsakinėjimas ir kitų besimokančiųjų žymėjimas.
 - Pasiūlykite konkrečių ledlaužio klausimų, pvz.:
 - Kas paskatino jus rinktis šį kursą?
 - Kokių unikalių įgūdžių ar perspektyvų turite grupėje?
 - Koks įdomus faktas apie save?
 - Paskatinkite besimokančiuosius atsakyti bent į du kitus prisistatymus, kad pradėtų megzti ryšius.
- **Reguliarus patikrinimas ir grįžtamasis ryšys:** (20 minučių)
 - Nustatykite **struktūruotą** reguliarių kontrolinių susitikimų **tvarkaraštį**, pvz., kas savaitę arba kas dvi savaites.
 - Dėstytojai gali naudoti trumpas apklausas arba apklausas, kad surinktų grįžtamąjį ryšį apie tai, kaip besimokantieji jaučiasi dėl savo pažangos ir dalyvavimo bendruomenėje.
 - Didesnėms grupėms per registraciją **naudokite atskirus kambarius**, kad būtų galima asmeniškiau bendrauti mažesniuose pogrupiuose.
- **Skatinkite darbą grupėse:** (20 minučių)
 - Paskirkite **grupinius projektus**, kuriuose būtų aiškiai apibrėžti tikslai, vaidmenys ir rezultatai, kad užtikrintumėte atskaitomybę ir bendradarbiavimą.
 - Pavyzdžiui, bendri minčių žemėlapiai, bendri pristatymai arba komandinės viktorinos.
 - Naudokite tokius įrankius kaip „Miro“, „Jam board“ arba „Padlet“ virtualiai smegenų šturmui ir bendradarbiavimui.

Reikiama medžiaga

Bendruomenės erdvių pristatymui:

- Internetinis forumas arba LMS (pvz., „Moodle“, „Canvas“, „Slack“).
- Mokomieji vaizdo įrašai arba ekrano dalijimosi įrankiai, skirti demonstracijoms.
- Iš anksto parengti ledlaužio klausimai.
- dalyvavimo stebėjimo priemonės (pvz., skaičiuoklės arba LMS analizė).

Reguliariam patikrinimui ir grįžtamajam ryšiui:

- Internetinės apklausos įrankiai (pvz., „Google Forms“, „Typeform“).
- Apklausos funkcijos vaizdo konferencijų platformose (pvz., „Zoom“ apklausos).
- Virtualių susitikimų programinė įranga, skirta pertraukų kambariams (pvz., „Zoom“, „Microsoft Teams“).
- Parengti diskusijų užuomazgos mažoms grupėms.

Darbui su grupe:

- Bendradarbiavimo internete įrankiai (pvz., „Miro“, „Jamboard“, „Padlet“).
- Bendrai naudojamų dokumentų platformos (pvz., „Google Docs“, „OneDrive“).

- Projektų šablonai su aiškiais vaidmenų aprašymais.
- Užduočių gairės ir rezultatų formatai.

Veiklos pavyzdžiai:

1 veikla: Socialinio identiteto žemėlapis

- Pateikite **darbo lapą**, kuriame besimokantieji gali nusakyti savo tapatybę (pvz., vaidmenis, priklausomybę, vertybes) ir apmąstyti, kaip tai susiję su mokymosi bendruomene.
- Pertraukų kambariuose besimokantieji dalijasi savo žemėlapiais ir atranda bendrus ryšius arba unikalų indėlį, kurį jie gali įnešti į grupę.



2 veikla: Bendruomenės vizija

- Vadovaukite besimokantiesiems, kaip bendrai kurti „**Bendruomenės susitarimą**“, apgalvojant principus, kurie skatina įtrauktį, pagarbą ir bendradarbiavimą.
- Naudokite bendradarbiavimo dokumentą, kuriame besimokantieji gali realiuoju laiku pridėti savo idėjas.



3 skyrius: Dalijimasis ištekliais ir bendradarbiavimas

Bendradarbiaujamojo mokymosi teorijose, pavyzdžiui, **Palincsar (1998)**, pabrėžiama bendrų išteklių galia kuriant kolektyvines žinias. Šiose teorijose pabrėžiama, kad mokymasis yra veiksmingiausias, kai jis vyksta bendradarbiavimo aplinkoje, kurioje dalyviai aktyviai prisideda ir naudojami bendra medžiaga, įžvalgomis ir patirtimi. Kurdami abipusės atsakomybės ir bendradarbiavimo kultūrą, besimokantieji ne tik gilina savo supratimą, bet ir tobulina komandinio darbo, bendravimo ir kritinio mąstymo įgūdžius.

Šiame skyriuje besimokantieji supažindinami su mokymosi bendradarbiaujant principais ir įtraukiami į praktinę veiklą, skatinančią dalijimąsi ištekliais. Kurdami bendrą saugyklą ir atlikdami interaktyvias užduotis, dalyviai pajus apčiuopiamą žinių kaupimo ir vienas kito augimo palaikymo naudą.

Trukmė: 1 val.

Rezultatai

Šiame skyriuje remiamasi **mokymosi bendradarbiaujant teorijomis** (Palincsar, 1998), siekiant pabrėžti bendros atsakomybės svarbą kuriant žinias. Įtraukiant besimokančiuosius į veiklą, susijusią su dalijimusi ištekliais, kuriama bendradarbiavimo, paramos ir abipusės atsakomybės kultūra.

Instrukcijos

1. **Sukurti išteklių saugyklą:** (10 minučių)
 - Sukurkite centralizuotą **internetinę platformą** (pvz., „Google“ diską, „OneDrive“ arba mokymosi valdymo sistemą), kurioje būtų kaupiama bendra medžiaga.



- Kad būtų lengviau pasiekti saugyklą, suskirstykite ją į aiškias kategorijas, pavyzdžiui, **straipsnius, įrankius, vaizdo įrašų išteklius, šablonus ar klasės užrašus**.
- Skatinkite besimokančiuosius įkelti jiems naudingą **mokymosi medžiagą, nuorodas, atvejo tyrimus ar praktinius pavyzdžius**.
- Įtraukite tinkamo autorystės nurodymo gaires, užtikrinančias, kad autoriai nurodytų originalius šaltinius ir išlaikytų akademinį sąžiningumą.

2. Pripažinimas ir padėšinimas: (10 minučių)

- Sukurkite sistemą, pagal kurią būtų galima **pripažinti ir įvertinti mokinių indėlį** per klasės diskusijas arba kassavaitines kontrolines apklausas. Pavyzdžiai:
 - Savaitės „**Geriausio bendradarbio**“ dėmesio centre.
 - Vertų dėmesio indėlių paminėjimas tiesioginių sesijų metu.
 - Įtraukti besimokančiųjų pateiktus išteklius į kurso medžiagą, nurodant autorių.
- Sustiprinkite bendrų žinių vertę, susiedami indėlį su kurso rezultatais, pvz., kaip bendri įrankiai ar ištekliai pagerino grupės veiklą ar pagilino temos supratimą.

3. Bendradarbiavimo užduotys: (40 minučių)

- **Kurkite užduotis**, kuriose aiškiai reikalaujama bendradarbiavimo ir dalijimosi iškliais, pvz:
 - **Grupiniai mokslinių tyrimų projektai:** Grupės renkasi ir dalijasi iškliais, kad išspręstų sudėtingą problemą ar temą.
 - **Keitimosi žiniomis forumai:** Mokiniai skelbia parengtus išteklius ar įžvalgas tam tikra tema, po to vyksta tarpusavio diskusijos.
 - **Bendradarbiavimas kuriant turinį:** Grupės kuria pristatymus, infografikas ar ataskaitas, remdamosi bendromis žiniomis.
- Naudokite struktūrizuotus vaidmenis (pvz., **tyrėjo, redaktoriaus, pranešėjo**), kad užtikrintumėte, jog visi komandos nariai vienodai prisidėtų prie užduoties atlikimo.
- Pateikite grįžtamąjį ryšį, pabrėždami ne tik galutinio produkto, bet ir bendradarbiavimo proceso vertę.

Mokymo medžiaga ir (arba) darbo lapai:

Išteklių saugyklai:

- Centralizuota platforma (pvz., „Google Drive“, „OneDrive“, LMS).
- Organizuoti aplankai (pvz., Straipsniai, Įrankiai, Pastabos).
- Įnašo gairės (autorystės taisyklės, failų pavadinimai).
- Prieigos leidimai ir veiklos stebėjimas.

Dėl pripažinimo:

- Ženkliukų ar sertifikatų (pvz., „Geriausias bendradarbis“) šablonai.
- Skaidrės, skirtos tiesioginėms padėkoms.
- Grįžtamojo ryšio formos, skirtos kolegų ir dėstytojų pripažinimui.



- **Bendradarbiavimo užduotims:**
 - Užduočių gairės su vaidmenų aprašymais.
 - Pristatymų, tyrimų žurnalų ir infografikų šablonai.
 - Bendradarbiavimo įrankiai („Miro“, „Padlet“, „Google Docs“).
 - Vertinimo rubrikos.
- **Pasirinktina:**
 - Mokomieji vaizdo įrašai apie platformos naudojimą.
 - Pažangos stebėjimo priemonė („Trello“, bendrinta skaičiuoklė).

Padėjėjų patarimai

- **Skatinkite įtrauktį:** Užtikrinkite, kad visi besimokantieji jaustųsi laukiami ir vertinami diskusijų ir veiklos metu.
- **Skatinti dalyvavimą:** Aktyviai įtraukite tyliau besimokančius asmenis, skatindami juos pasidalyti savo įžvalgomis per atskiras sesijas ar forumus.
- **Pateikite aiškias instrukcijas:** Užtikrinkite, kad besimokantieji suprastų, kaip prisidėti prie bendros saugyklos ir efektyviai bendradarbiauti.
- **Stebėti pažangą:** Reguliariai tikrinkite saugyklą ir forumus, kad užtikrintumėte aktyvų dalyvavimą ir tinkamą indėlį.
- **Švęskite įnašus:** Naudokite pripažinimo strategijas, pvz., „Geriausio bendradarbio“, kad motyvuotumėte besimokančiuosius.
- **Siūlykite atsiliepimus:** Atkreipkite dėmesį tiek į bendradarbiavimo procesą, tiek į rezultatų kokybę, kad sustiprintumėte komandinio darbo vertę.

Veiklos pavyzdžiai

1 veikla: Žinių medžioklė

- Suskirstykite besimokančiuosius į mažas grupes ir paskirkite jiems temas, kurias jie turės bendrai tyrinėti.
- Grupės pristato savo išvadas ir įkelia išteklius į bendrą saugyklą, taip praturtindamos kurso medžiagą.



2 veikla: Tarpusavio mokymas

- Sudarykite besimokančiųjų poras ir paprašykite jų pakaitomis mokyti sąvokos arba paaiškinti jų pateiktą šaltinį.
- Palengvinkite **grįžamojo ryšio ciklą**, kuriame bendraamžiai gali pateikti konstruktyvias pastabas ir apmąstymus apie tai, ko išmoko.



Modulio vertinimas:

1. Ar šiame kurse jaučiatės susijęs su bendraamžiais?

- Taip



- Ne
2. Ar veikla veiksmingai skatino bendruomeniškumo jausmą?
- Labai veiksmingas
 - Šiek tiek veiksmingas
 - Neveiksminga
3. Ar jums patogus dalytis ištekliais grupėje?
- Labai patogus
 - Šiek tiek patogus
 - Nepatogus
4. Ar šiame internetiniame kurse jaučiate bendruomenės palaikymą?
- Taip
 - Ne
5. Ar jaučiatės turįs apibrėžtą vaidmenį internetinėje mokymosi bendruomenėje?
- Taip
 - Ne

Besimokančiųjų saugumo užtikrinimas:

- Užtikrinti, kad visi besimokantieji galėtų pasiekti ir dalyvauti veikloje, neatsižvelgiant į prieinamumo poreikius.
- Patikrinkite, ar virtualiose erdvėse lengva naršyti ir ar jos visiems prieinamos.
- Suteikite pakankamai išteklių, kad visi besimokantieji galėtų vienodai mokytis.

Nuorodos:

Bielaczyc, K., & Collins, A. (1999). Mokymosi bendruomenės klasėse: ugdymo praktikos rekonceptualizacija. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: a new paradigm of instructional theory*, Vol. II. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Palincsar, A. S., & Herrenkohl, L. R. (2002). Bendradarbiavimo mokymosi kontekstų kūrimas. *Theory Into Practice*, 41(1), 26-32. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4101_5

Rovai, A. (2002). Bendruomenės jausmo kūrimas per atstumą. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, [S.l.], t. 3, n. 1, Apr. 2002.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). Integracinė tarpgrupinių konfliktų teorija. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of inter-group relations* (p. 33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.



3 modulis. Dėstytojo dalyvavimas

Dėstytojo dalyvavimas, arba instruktoriaus dalyvavimas, yra labai svarbus internetinių kursų sėkmės veiksnys. Šis aspektas pabrėžia aktyvų instruktoriaus vaidmenį vadovaujant, remiant ir teikiant grįžtamąjį ryšį besimokantiejiems, kuris yra labai svarbus siekiant išlaikyti įsitraukimą ir užtikrinti teigiamus mokymosi rezultatus. Pateikdami aktualius pavyzdžius ir tiesioginį grįžtamąjį ryšį bei palaikydami matomą dėstytojo buvimą, dėstytojai gali gerokai pagerinti mokymosi patirtį ir rezultatus. Šiame modulyje šie pagrindiniai dėstytojo įsitraukimo aspektai bus aptariami atskirai:

- ***Pavyzdžių pateikimas***

Pavyzdžiai padeda kontekstualizuoti teorines sąvokas, todėl jos tampa prieinamesnės ir lengviau suprantamos. Susiedami teorinį turinį su praktiniais, realaus pasaulio scenarijais, mokytojai gali padėti besimokantiejiems įveikti atotrūkį tarp abstrakčių sąvokų ir jų taikymo. Toks metodas ne tik padeda perduoti žinias, bet ir skatina gilesnį mokymąsi.

- ***Suteikti grįžtamąjį ryšį***

Skubus grįžtamas ryšys yra viena iš galingiausių mokymosi ir veiklos gerinimo priemonių. Jis padeda besimokantiejiems suprasti, koks yra jų dabartinis veiklos lygis, palyginti su užsibrėžtais tikslais, ir leidžia jiems atlikti reikiamus pakeitimus, kad galėtų tobulėti (Hattie ir Timperley (2007)). Savalaikis grįžtamojo ryšio pobūdis užtikrina, kad besimokantieji gali greitai ištaisyti nesupratimus ir įtvirtinti teisingas žinias, o tai labai svarbu siekiant išlaikyti pažangą internetinėje mokymosi aplinkoje.

- ***Mokytojų dalyvavimas ir įsitraukimas***

Mokytojo dalyvavimas, arba matomas ir aktyvus instruktoriaus, mokytojo ar instruktoriaus dalyvavimas internetinėje mokymosi aplinkoje, yra labai svarbus kuriant struktūros ir paramos jausmą. Mokytojo buvimas apima ne tik turinio pateikimą ir grįžtamojo ryšio teikimą, bet ir aktyvų bendravimą su besimokančiais per diskusijas, veiklą ir asmeninę paramą.

Kita vertus, kai mokytojai aktyviai dalyvauja kurse, besimokantieji jaučiasi labiau palaikomi ir yra labiau linkę dalyvauti diskusijose, užduoti klausimus ir prireikus kreiptis pagalbos. Toks įsitraukimas yra labai svarbus siekiant palaikyti motyvaciją ir užtikrinti sėkmingus mokymosi rezultatus internetinėje aplinkoje.

Todėl instruktoriaus dalyvavimas yra labai svarbus, nes jis gali padėti besimokantiejiems perprasti kurso turinį ir užtikrinti, kad jie išliktų įsitraukę ir nesustotų.



Bendrasis tikslas: stiprinti aktyvų dėstytojo vaidmenį vadovaujant, remiant ir teikiant grįžtamąjį ryšį besimokantiejiems, siekiant pagerinti jų mokymosi patirtį ir rezultatus.

Tikslai:

1. **Suprasti pavyzdžių naudojimo internetiniame mokyme svarbą**, siekiant sumažinti atotrūkį tarp abstrakčių sąvokų ir jų taikymo.
2. **Nustatyti galimus pavyzdžius, susijusius su skirtingomis disciplinomis**, pateikti pavyzdžius kaip strategijas, palengvinančias pavyzdžiais grindžiamą mokymąsi skirtingose disciplinose. aktyvus buvimas ir mokytojo įsitraukimas sinchroninių internetinių pamokų metu.
3. **Pabrėžti, kad** norint pagerinti mokinių motyvaciją, mokymąsi ir rezultatus, **reikia teikti tinkamą grįžtamąjį ryšį**.
4. **Sužinoti veiksmingo grįžtamojo ryšio savybes**.
5. **Užsiimti veiksmingo grįžtamojo ryšio stiprinimo veikla**
6. **Suprasti mokytojo aktyvaus buvimo svarbą:** mokytojo dalyvavimo ir atsidavimo vaidmuo kuriant interaktyvią, motyvuojančią ir veiksmingą virtualią aplinką.
7. **Nustatyti veiksmingas priemones ir praktiką:** pristatyti skaitmenines priemones ir pedagogines strategijas, kurios palengvina aktyvų dalyvavimą ir mokytojo įsitraukimą per sinchronines internetines pamokas.
8. **Ugdyti bendravimo ir ryšio su besimokančiais įgūdžius:** Skatinti metodus, kurie leidžia prasmingai bendrauti, skatina aktyvų dalyvavimą ir bendruomenės jausmą virtualioje klasėje.

Metodai: Šiame modulyje bus pateiktas trumpas teorinis pristatymas, kuriame svarbiausi aspektai bus paaiškinti trijuose skyriuose (pavyzdžių pateikimas, tiesioginio grįžtamojo ryšio suteikimas ir mokytojo dalyvavimas bei įsitraukimas), siekiant išlaikyti įsipareigojimą ir užtikrinti teigiamus mokymosi rezultatus. Be to, bus suplanuota veikla, kuria siekiama ugdyti aktyviai dalyvaujančio mokytojo savybes.

Trukmė: Šį modulį reikėtų atlikti per maždaug 4 valandų trukmės užsiėmimą, suskirstytą į įvairias veiklas, skirtas suprasti ir skatinti instruktorių dalyvavimą.

I skyrius: pavyzdžių pateikimas (1 val. 15 min.)

1. Įvadas

Pavyzdžių įtraukimas veiksmingai padeda pašalinti darbinės atminties trūkumus ir palengvina schemos formavimą, todėl abstrakčios žinios tampa labiau apčiuopiamos ir lengviau įsisavinamos. Pavyzdžiais grįstas mokymasis (angl. Example-Based Learning, EBL) - tai pedagoginis metodas, kai mokomasi susipažįstant su konkrečiais pavyzdžiais ar atvejais ir juos analizuojant. Jis grindžiamas kognityvinėmis ir konstruktyvistinėmis mokymosi teorijomis, pabrėžiančiomis realaus abstrakčių sąvokų taikymo svarbą (Renkl, 2014).

Konkrečiai, mokytojai, pateikdami tinkamus pavyzdžius, remiasi pažintinės apkrovos teorija (Sweller, 1988), kuri teigia, kad besimokantieji gali veiksmingiau apdoroti ir išlaikyti informaciją



, kai pažintinė apkrova yra kuo mažesnė. Pavyzdžiai padeda kontekstualizuoti teorines sąvokas, todėl jos tampa prieinamesnės ir lengviau suprantamos.

2. Teorinė sistema

Clark ir Mayer (2011) tyrimai rodo, kad pavyzdžių naudojimas mokomojoje medžiagoje gali pagerinti supratimą ir įsiminimą. Susiedami teorinį turinį su praktiniais, realaus pasaulio scenarijais, mokytojai gali padėti besimokantiejiems įveikti atotrūkį tarp abstrakčių sąvokų ir jų taikymo. Toks metodas ne tik padeda perduoti žinias, bet ir skatina gilesnį mokymąsi.

Pasak J. Swellerio (2010), pavyzdžiai padeda mokytis, nes kontekstualizuoja (pavyzdžiai susieja teorines sąvokas su pažįstamomis, realiomis situacijomis ir leidžia besimokantiejiems pamatyti praktinį pritaikymą), supaprastina (jie suskaido sudėtingas idėjas į mažesnius, lengviau įsisavinamus komponentus, padeda išlaikyti (sąvokų susiejimas su konkrečiais pavyzdžiais gerina atmintį, nes abstrakti informacija susiejama su atpažįstamais modeliais) ir skatina besimokančiuosius taikyti principus įvairiomis aplinkybėmis.

3. Skyriaus tikslai:

1. **Suprasti pavyzdžių naudojimo internetiniame mokyme svarbą**, siekiant sumažinti atotrūkį tarp abstrakčių sąvokų ir jų taikymo.
2. **Nustatyti galimus pavyzdžius, susijusius su skirtingomis disciplinomis**, pateikti pavyzdžius kaip strategijas, palengvinančias pavyzdžiais grindžiamą mokymąsi skirtingose disciplinose. aktyvus buvimas ir mokytojo įsitraukimas sinchroninių internetinių pamokų metu.

4. Veikla

Toliau bus aprašytos dvi užduotys, kurios mokytojams padės kurti ir įgyvendinti pavyzdžiais grindžiamą mokymąsi savo praktikoje.

1 veikla: Įvairių dalykų mokymosi remiantis pavyzdžiais pavyzdžiai

Tikslas: Tikslas: Pateikti pavyzdžių, kaip galima parengti įvairių disciplinų pavyzdžius ir kaip juos pateikti internetiniame mokyme.

Įgyvendinimo instrukcijos

- **Užduoties pavadinimas:** „Pristatykite pavyzdį savo e. mokymosi klasėje“.
- **Trukmė:** 20-30 minučių.
- **Platforma:** Vaizdo konferencijos („Zoom“, „Microsoft Teams“ ar pan.) su galimybe įrengti mažoms grupėms skirtus kambarius.

Mokymo etapai

1 žingsnis: Nustatykite abstrakčią sąvoką, kurią reikia apibrėžti (5 minutės)

Iš dėstomo dalyko pasirinkite abstrakčią sąvoką, kurią norite ugdyti mokiniams ir kuri, kiek įmanoma, yra susijusi su realaus gyvenimo situacijomis ir gali padėti jiems geriau suprasti.

2 žingsnis: paaiškinkite tai pavyzdžiu (15-20 minučių)

Sukurkite praktinį pavyzdį, susijusį su mokoma sąvoka. Priklausomai nuo temos, galima naudoti tokius pavyzdžius:

Fizika



- Abstrakti sąvoka: Niutono judėjimo dėsniai.
Praktinis pavyzdys: Trečiasis Niutono dėsnis ("Kiekvienam veiksmui yra lygiavertė ir priešinga reakcija"), parodant, kaip raketa startuoja išstumdama degalus žemyn.
- Abstrakti sąvoka: Medžiagos būsenos.
Pavyzdys: dalijimasis vaizdo įrašu apie vandens virimą ir užšaldymą, skatinant mokinius analizuoti būsenos pokyčius atliekant virtualius laboratorinius eksperimentus.

Ekonomika

- Abstrakti sąvoka: Infliacija.
Pavyzdys: Kavos, dujų, įprastų prekių (pvz., kavos, dujų) kainų padidėjimo aptarimas virtualios diskusijos metu, papildytas grafiku ar diagrama, kuria dalijamasi per bendrojo naudojimo ekraną.
- Abstrakti sąvoka: Galimybių sąnaudos.
Praktinis pavyzdys: Paaikškinti sprendimą studijuoti kolegijoje, o ne dirbti visą darbo dieną, pabrėžiant, kas gaunama (išsilavinimas ir ilgalaikės galimybės užsidirbti) ir prarandama (tiesioginės pajamos).

Biologija

- Abstrakti sąvoka: Fermentų funkcijos.
Praktinis pavyzdys: Kai tam tikras raktas (substratas) įkišamas į spyną (fermentą), kad būtų atrakinta reakcija, fermentus galima palyginti su "spynos ir rakto" mechanizmu.

Geografija

- Abstrakti sąvoka: Klimato zonos.
Praktinis pavyzdys: Atogrąžų klimato zonos susiejimas su realiais pavyzdžiais, pvz., Amazonės atogrąžų miškais ir jų didele biologine įvairove.

Matematika

- Abstrakti sąvoka: Tikimybė.
Praktinis pavyzdys: paaikškinti tikimybę mesti monetą arba prognozuoti orus pagal ankstesnius duomenis.
- Abstrakti sąvoka: Tiesinės lygtys.
Pavyzdys: Naudojant internetinę simuliaciją apskaičiuoti mėnesinės narystės sporto salėje kainą, kai lygtis $y=mx+by = mx + by=mx+b$ reiškia mėnesinį mokestį ir vienkartinę registracijos kainą.

Psichologija

- Abstrakti sąvoka: Pavlovo klasikinis sąlygojimas.
Praktinis pavyzdys: Kaip šuo išmoksta susieti varpelio garsą su šėrimu.

Istorija

- Abstrakti sąvoka: Pramonės revoliucijos poveikis visuomenei.

Praktinis pavyzdys: Aptarti, kaip masinė gamyba pramonės revoliucijos metu lėmė fabrikų miestų atsiradimą ir darbo praktikos pokyčius.

- Abstrakti sąvoka: Revoliucijų sąvoka.

Pavyzdys: virtualių vaidmenų žaidimų organizavimas, kai mokiniai atlieka pagrindinių revoliucijos veikėjų vaidmenis ir diskutuoja apie jų tikslus per pertraukų kambariuose.

Kompiuterių mokslai

- Abstrakti sąvoka: Duomenų struktūros.

Praktinis pavyzdys: Naudojant bylų spintos analogiją, paaiškinti hierarchines failų sistemas arba medžio duomenų struktūras.

- Abstrakti sąvoka: Kodo derinimas.

Pavyzdys: mokiniams suteikiama bendra programavimo aplinka, pvz., „Replit“ arba „Google Colab“, kurioje jie kartu šalina paprastos programos klaidą.

Kalbų mokymasis

- Abstrakti sąvoka: Žodynas kontekste.

Pavyzdys: Naudojant internetinius naujienų straipsnius ar vaizdo įrašus, kad būtų atkreiptas dėmesys į naujų žodžių vartojimą, po to atliekamos interaktyvios viktorinos.

Menas

- Abstrakti sąvoka: Spalvų teorija.

Pavyzdys: Naudojant skaitmeninę piešimo priemonę (pvz., „Canva“ arba „Photoshop“), pademonstruoti, kaip viena kitą papildančios spalvos sukuria vizualinę pusiausvyrą, ir paskatinti mokinius kurti savo dizainą.

Verslo studijos

- Abstrakti sąvoka: Rinkodaros strategijos.

Pavyzdys: pavesti mokiniams išanalizuoti ir pristatyti populiarus prekės ženklo reklamos internete strategijas naudojant multimedijos priemones, pavyzdžiui, „Prezi“ arba „Canva“.

Sveikata ir fizinis lavinimas

- Abstrakti sąvoka: Reguliarios mankštos nauda.

Pavyzdys: dalijimasis vaizdo įrašais su treniruočių namuose programomis, o mokiniai turi stebėti savo pažangą per savaitę naudodamiesi programėle ar skaičiuokle.

Aplinkos mokslas

- Abstrakti sąvoka: Anglies pėdsakas.

Pavyzdys: Naudodamiesi internetine skaičiuokle, apskaičiuoja savo anglies dioksido pėdsaką ir bendrą užsiėmimų metu apgalvoja veiksmus, kaip jį sumažinti.

Laukiami rezultatai: Mokiniai geriau supranta abstrakčias sąvokas ir gali įsisavinti mokymąsi, grįždami prie pavyzdžio, kai vėl susiduria su šia sąvoka.



2 veikla: Grupės veikla: Efektyvių e. mokymosi pavyzdžių kūrimas

Tikslas: Dalyviai bendradarbiaudami sukurs pavyzdžius, kurie didina besimokančiųjų įsitraukimą ir supratimą e. mokymosi kontekste. Jie taip pat įvertins pavyzdžių veiksmingumą, remdamiesi kognityvine apkrova, aktualumu ir atitiktimi mokymosi rezultatams.

Įgyvendinimo instrukcijos

- **Veiklos pavadinimas:** „Efektyvių e. mokymosi pavyzdžių kūrimas“.
- **Trukmė:** trukmė 60 minučių.
- **Platforma:** Vaizdo konferencijos („Zoom“, „Microsoft Teams“ ar pan.) su galimybe įrengti mažoms grupėms skirtus kambarius.
- **Papildomi skaitmeniniai įrankiai:**
 - „Padlet“ arba „Jamboard“: Skirta smegenų šturmui realiuoju laiku ir dalijimuisi pavyzdžiais.
 - **Mentimetras arba apklausa visur:** Greitam grįžtamajam ryšiui apie pertvarkytus pavyzdžius gauti.
 - „H5P“ arba „Canva“: Norėdami sukurti interaktyvius ar vizualiai patrauklius pavyzdžius.
 - Parengti pavyzdžiai pagal temą:

Mokymo žingsniai

1 žingsnis: pasiruošimas (10 minučių)

1. **Suskirstykite į grupes:**
 - Suskirstykite dalyvius į mažas grupes (4-6 nariai).
 - Kiekvienai grupei priskirkite konkrečią dalykinę sritį (pvz., matematikos, gamtos mokslų, kalbų mokymosi ar profesinio mokymo).
2. **Įvadas į veiksmingus pavyzdžius:**
 - Trumpai aptarkite pavyzdžių vaidmenį mokymosi procese, remdamiesi **kognityvinės apkrovos teorijos** (sumažinti apkrovą skaidant sąvokas į lengvai įsisavinamus pavyzdžius) ir **konstruktyvistinio** principais.

2 žingsnis: smegenų šturmas (20 minučių)

1. **Analizuokite blogus pavyzdžius:**
 - Kiekviena grupė gauna blogai parengtą pavyzdį, susijusį su jų tema (pvz., pernelyg sudėtingą, nesvarbų arba pernelyg abstraktų).
 - Užduotis: Nustatykite, dėl ko šis pavyzdys yra neveiksmingas.
2. **Sukurkite naujų pavyzdžių:**
 - Grupės perkuria pavyzdžius, kad:
 - Supaprastinkite sudėtingas sąvokas (vadovaukitės pažinimo krūvio principais).
 - Susieti su realaus gyvenimo kontekstu arba besimokančiųjų patirtimi.
 - Suderinti su konkrečiais mokymosi tikslais.

3 žingsnis: pasidalykite ir aptarkite (15 minučių)

1. **Pristatymas:**
 - Kiekviena grupė pristato savo perkurtą pavyzdį ir paaiškina savo pasirinkimą.



- Skatinkite naudoti vaizdinę medžiagą arba daugialypės terpės priemones (pvz., infografiką, skaidres).

2. Atsiliepimai:

- Kitos grupės pateikia konstruktyvią grįžtamąją informaciją apie aiškumą, dalyvavimą ir aktualumą.
- Vertinimui naudokite rubriką (pvz., atitikimas tikslams, pažinimo paprastumas, interaktyvumas).

4 žingsnis: apmąstymai ir taikymas (15 minučių)

1. Visos grupės diskusija:

- Aptarkite, kaip šiuos pavyzdžius galima įgyvendinti realiose e. mokymosi platformose (pvz., naudojant mokymosi valdymo sistemas arba interaktyvias simuliacijas).
- Išskirkite tokias priemones, kaip apklausos, viktorinos ar vaizdo įrašai, kad galėtumėte veiksmingai integruoti pavyzdžius.

2. Pagrindinės išvados:

- Apibendrinkite geriausią pavyzdžių naudojimo praktiką, pavyzdžiui, kad pavyzdžiai būtų susiję su konkrečiu kontekstu ir skatintų besimokančiųjų sąveiką.

Laukiami rezultatai: Rezultatai: Šioje veikloje akcentuojamas bendradarbiavimas, kritinis mąstymas ir praktinis pritaikymas, atspindintis realius mokymo dizaino iššūkius e. mokymosi kontekste. Šios veiklos rezultatas - savarankiškai parengti aiškūs ir turiningi pavyzdžiai, kurie gali supaprastinti sudėtingas sąvokas ir susieti su realiomis mokinių patirtimis.

II skirsnis: NEGALIMŲ ATSAKOMŲJŲ ŽODŽIŲ SUDARYMAS (1 val. 15 min.)

1. Įvadas

2. Teorija

Skubus grįžtamasis ryšys yra viena iš galingiausių mokymosi ir veiklos gerinimo priemonių. Pasak Hattie ir Timperley (2007), grįžtamasis ryšys yra mechanizmas, padedantis besimokantiejiems suprasti savo dabartinę veiklos lygį, palyginti su jų tikslais, ir leidžiantis jiems atlikti reikiamus pakeitimus, kad galėtų tobulėti.

Tyrimai parodė, kad tiesioginis grįžtamasis ryšys internetiniuose kursuose lemia didesnę besimokančiųjų pasitenkinimą, geresnius akademinius rezultatus ir didesnę motyvaciją (Gikandi, Morrow ir Davis, 2011). Savalaikis grįžtamasis ryšys užtikrina, kad besimokantieji gali greitai ištaisyti nesusipratimus ir įtvirtinti teisingas žinias, o tai labai svarbu siekiant išlaikyti pažangą internetinėje mokymosi aplinkoje.

a. Grįžtamojo ryšio charakteristikos

Šiam grįžtamajam ryšiui būdingos šios savybės:

- a) Ji turi prasidėti nuo veiklos tikslų.
- b) Jame turi būti nurodytas minėtų tikslų pasiekimo lygis.

c) Ji turi būti pagalba, leidžianti tobulėti ir skatinanti toliau siekti tikslų.

Per grįžtamąjį ryšį užmezgamas dialogas (jis suprantamas abiem prasmėmis) tarp to, kuris atlieka veiklą (mokinio), ir to, kuris teikia grįžtamąjį ryšį (mokytojo ar kito kolegos). Šį dialogą sudaro keli etapai:

1. Suteikite ir gaukite grįžtamąjį ryšį
2. Supraskite gautas pastabas ir suplanuokite tobulinimo veiksmus.
3. Suplanuotų veiksmų įgyvendinimas.

Pagal Hattie ir Timperley (2007) modelį tai apibendrinama trimis klausimais:

- Koks yra tikslas?
- Kokia pažanga padaryta?
- Koks kitas žingsnis?

„Feed2Learn“ tyrimų grupė pabrėžia aspektus, į kuriuos reikia atsižvelgti, kalbant apie grįžtamąjį ryšį ir mokymąsi internetu:

- Grįžtamąjį ryšį, kuris palengvina mokymąsi, turėtų sudaryti **klausimų ir pasiūlymų derinys**, verčiantis apmąstyti tobulintinus aspektus ir (arba) apžvelgti veiklą ir būdus, kaip juos patobulinti.
- Grįžtamojo ryšio teikimo kanalo tipas (garso, vaizdo ar rašytinis) neturi reikšmingos įtakos mokymosi rezultatams (įvertinimams) ar mokinių pasitenkinimui. Tačiau, kita vertus, studentai mano, kad grįžtamasis ryšys per vaizdo įrašą sukuria didesnę mokytojo ir studentų artumą ir leidžia užmegzti dialogą.
- Norint sukurti dialoginę grįžtamojo ryšio sistemą, būtina suteikti mokiniams galimybę po gauto grįžtamojo ryšio pakartotinai pateikti darbą (**pakartotinis pateikimas**) arba skatinti kolegų grįžtamąjį ryšį.
- Mokiniai turi būti supažindinami su aktyviu vaidmeniu gaunant grįžtamąjį ryšį ir mokomi, ką ir kaip daryti su gautu grįžtamojo ryšiu (**grįžtamojo ryšio raštingumas**).

b. Pagrindiniai veiksmingo grįžtamojo ryšio aspektai

Dar vienas dalykas, kurį reikia turėti omenyje, yra tai, kad, kai nenaudojami tinkami metodai, mokiniai gali neigiamai interpretuoti grįžtamąjį ryšį ir pamokos pabaigoje jaustis nusivylę. Norint užmegzti pozityvų dialogą, kuris pagerintų mokinių pasiekimus, yra praktinių priemonių, padedančių mokytojui įtraukti grįžtamojo ryšio procesą į savo pedagoginę rutiną.

Keletas svarbiausių veiksmingo grįžtamojo ryšio aspektų:

- **Pabrėžkite teigiamus aspektus:** Labai svarbu, kad grįžtamasis ryšys būtų sutelktas į tai, ką mokinys daro gerai, kad būtų sustiprintas jo požiūris. Į klaidas



reikėtų atkreipti dėmesį švelniai ir palaipsniui, kad mokinys tikėtų savo gebėjimu tobulėti.

- **Grįžtamojo ryšio aktualumas:** Grįžtamasis ryšys turėtų būti pateikiamas tinkamu laiku, pavyzdžiui, po vertinimo, kad mokinys galėtų susieti pataisymus su savo veikla ir pasiektais rezultatais.
- **Atsižvelkite į individualius poreikius:** Kad grįžtamasis ryšys būtų veiksmingas, jis turi būti pritaikytas prie kiekvieno mokinio savybių ir asmenybės.
- **Naudojant orientacinius klausimus:** Dažnai mokiniai nori sužinoti, kaip jiems sekasi daryti pažangą. Pagrindiniai klausimai gali padėti sutelkti grįžtamąjį ryšį, atsižvelgiant į tai, kaip mokiniui sekasi, palyginti su bendraamžiais, ir kaip jis gali tobulėti.
- **Dėstymas:** 10 minučių pokalbiai su kiekvienu mokiniu suteikia puikią galimybę skirti asmeninį dėmesį. Tai leidžia stebėti mokinių pažangą ir aktyviai domėtis jų pasiekimais.
- **Sutelkite dėmesį į konkrečius įgūdžius:** Atsiliepimai turėtų būti skirti konkrečioms sritims, kurias reikia tobulinti, vengiant bendrų pastabų, kurios nesuteikia aiškumo.
- **Susitikimų planavimas:** Naudinga iš anksto suplanuoti grįžtamojo ryšio susitikimus, kad mokiniai galėtų pasiruošti klausimus ir geriau išnaudoti laiką.
- **Pažangos užrašų knygelė:** Pažangos sąsiuvinis, kuriame fiksuojama mokinių pažanga ir kas savaitę komentuojami jų pasiekimai, abejonės, stipriosios ir tobulintinos sritys, yra veiksminga priemonė pažangai stebėti.
- **Įsidėmėkite:** Mokiniai turėtų užsirašyti pagrindinius atsiliepimų punktus, kad galėtų stebėti savo pažangą ir įsigilinti į aspektus, kuriuos reikia peržiūrėti.
- **Kūno kalba:** Labai svarbu, kad mokytojas kontroliuotų savo gestus ir veido išraišką, nes neigiama kūno kalba gali sukelti mokinio sumišimą ir nusivylimą.
- **Pripažinkite mažus pasiekimus:** Svarbu vertinti nedideles mokinių pastangas ir pažangą, pvz., punktualumą ar tam tikrų dalykų pagerėjimą.
- **Tikras pripažinimas:** Pagyrimai turi būti autentiški ir pagrįsti tikrais mokinio rezultatais, kad nebūtų klaidingai interpretuojami kaip lengvi arba pastangos nebūtų sumenkintos.



- **Tarpusavio atsiliepimai:** Mokymas mokiniams teikti abipusį grįžtamąjį ryšį gali būti labai naudingas. Jie turėtų sutelkti dėmesį į konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir vengti asmeninių vertinimų.
- **Antroji nuomonė:** Konsultacijos su kitais suaugusiaisiais, pvz., kitais mokytojais ar direktoriais, gali padėti objektyviai įvertinti mokinio pasiekimus ir suteikti naujų perspektyvų.
- **Studentų atsiliepimai:** Svarbu, kad mokiniai aktyviai dalyvautų mokymosi procese ir turėtų galimybę pareikšti savo nuomonę apie savo pažangą ir apie tai, kaip mokytojas gali padėti jiems tobulėti.

Šiuo visapusišku požiūriu siekiama sukurti mokymosi aplinką, kurioje grįžtamas ryšys būtų teigiama ir konstruktyvi mokinių tobulėjimo priemonė.

3. Skyriaus tikslai:

1. Pabrėžti, kad **norint pagerinti mokinių motyvaciją, mokymąsi ir rezultatus**, reikia teikti **tinkamą grįžtamąjį ryšį**.
2. Sužinoti **veiksmingo grįžtamojo ryšio savybes**.
3. **Užsiimti veiksmingo grįžtamojo ryšio stiprinimo veikla**.

4. Veikla

Pavadinimas: Konstruktyvaus grįžtamojo ryšio kūrimas

Tikslas: Suteikti studentams galimybę gauti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį apie savo GIS žemėlapių analizę ir ugdyti kritinio vertinimo įgūdžius.

Trukmė: 45 minutės

Platforma: Vaizdo konferencijos („Zoom“, „Microsoft Teams“ ar pan.) su galimybe įrengti mažoms grupėms skirtus kambarius.

- **Papildomi skaitmeniniai įrankiai:**
 - „Padlet“ arba „Jamboard“: Galimybė realiuoju laiku rengti smegenų šturmą
 - „Kahoot“: greitam grįžtamajam ryšiui.

Reikalingos medžiagos:

- Grįžtamojo ryšio forma (gali būti rodoma ekrane).
- Įrankiai, skirti atsakymams pateikti ir dalytis jais vizualiai (pvz., „Padlet“, bendradarbiavimo dokumentas arba „Kahoot“).

Mokymo etapai:

- 1 žingsnis. Darbo projekto pateikimas

- Kiekvienas mokinys kuria GIS žemėlapių analizę konkrečia tema (pvz., „Žemės naudojimo pokyčiai pasirinktame regione" arba "Optimalus pasėlių pasiskirstymas naudojant nuotolinio stebėjimo duomenis“).
- Mokiniai pateikia žemėlapių projektus ir trumpą aiškinamąją ataskaitą, kurioje aprašoma metodika, duomenų šaltiniai ir pagrindinės išvados.

2 žingsnis. Tarpusavio vertinimo užduotis

- Mokiniai suporuojami atsitiktine tvarka arba suskirstomi į komandas po tris.
- Kiekvienas studentas, naudodamasis instruktoriaus pateikta struktūruota grįžamojo ryšio forma, peržiūri vieno kolegos darbą.

3 veiksmas. Struktūrizuota grįžamojo ryšio forma

Formoje pateikiami šie raginimai:

- Stipriosios pusės: nurodykite vieną ar dvi stipriasias žemėlapių ir analizės vietas.
Pavyzdys: Pavyzdys: „Žemėlapis yra vizualiai aiškus, o spalvotas kodavimas veiksmingai išskiria žemės naudojimo kategorijas.“
- Tobulintinos sritys: Pasiūlykite vieną konkretų pakeitimą, kuris pagerintų analizę.
Pavyzdys: Pavyzdys: „Apsvarstykite galimybę pridėti žemėlapių legendą, kad būtų lengviau interpretuoti duomenis.“
- Klausimai: Pateikite klausimą, skatinantį giliau mąstyti.
Pavyzdys: „Kokiais kriterijais vadovavotės nustatydami žemės tinkamumo ribas?“

4 veiksmas. Grįžamojo ryšio apmąstymas ir peržiūra

Gavę grįžtamąjį ryšį, mokiniai parašys trumpą refleksiją apie gautą informaciją, daugiausia dėmesio skirdami:

- Kaip grįžtamasis ryšys paveikė jų darbo supratimą.
- Konkretūs pakeitimai, kuriuos jie padarys galutinėje pateiktoje medžiagoje.

5 veiksmas. Galutinio darbo pateikimas

Mokiniai pateikia patikslintus žemėlapius ir ataskaitas, prireikus įtraukdami atsiliepimus.

6 veiksmas. Instruktoriaus tolesni veiksmai

Dėstytojas peržiūri ir kolegų atsiliepimus, ir galutinius darbus, pateikia papildomų pastabų ir įvertina, atsižvelgdamas į patobulinimus ir atsiliepimų laikymąsi.

III skyrius: MOKYTOJŲ DALYVAVIMAS IR ĮSITRAUKIMAS (1 val. 15 min.)

1. Įvadas

Mokymas internetu mokytojams kelia unikalių iššūkių, ypač siekiant aktyvaus dalyvavimo, skatinančio prasmingą mokymąsi ir ryšį su mokiniais. Šioje teorinėje sistemoje aptariama tokio buvimo svarba, kylančios kliūtys, jų įveikimo strategijos ir mokytojo įsitraukimo poveikis ugdymo patirčiai.

2. Teorija

Internetinis mokymas pakeitė mokymo ir mokymosi dinamiką, todėl mokytojai virtualioje aplinkoje turi atlikti aktyvesnį ir aktyvesnį vaidmenį. Tyrimai rodo, kad aktyvus mokytojo dalyvavimas teigiamai susijęs su besimokančiųjų įsitraukimu ir pasitenkinimu (Richardson ir Swan, 2003). *Aktyvus* mokytojo *dalyvavimas* ne tik skatina sąveiką, bet ir palengvina dalyvių motyvaciją, prasmingą mokymąsi ir bendruomeniškumo jausmą.

2.1. Aktyvaus mokytojo dalyvavimo svarba

Aktyvus dalyvavimas suprantamas kaip mokytojo gebėjimas kurti, palengvinti ir vadovauti ugdymo patirčiai virtualioje aplinkoje. Pagal *tyrimo bendruomenės* modelį (Garrison, Anderson ir Archer, 2000) mokytojo buvimas yra vienas iš trijų pagrindinių veiksmingo mokymosi elementų, kartu su kognityviniu ir socialiniu buvimu:

- **Mokymo buvimas:** Tai mokymosi planavimas ir palengvinimas, užtikrinant, kad mokiniai gautų rekomendacijas ir paramą.
- **Socialinis buvimas:** Tai reiškia, kad dalyviai sugeba parodyti save kaip tikrus žmones, sukurdami pasitikėjimo ir ryšio aplinką.
- **Kognityvinis buvimas:** Tai yra besimokančiųjų gebėjimas kurti ir patvirtinti žinias per dialogą ir kritinę refleksiją.
- Dalyvavimas mokyme sustiprina kitus du aspektus ir sukuria ekosistemą, kurioje mokiniai jaučia paramą ir motyvaciją. Richardson ir Swan (2003) patvirtina, kad studentai, kurie jaučia didesnę dėstytojo dalyvavimą, yra labiau patenkinti kursu ir veiksmingiau mokosi.

2.2. Dažniausiai pasitaikančios aktyvaus buvimo kliūtys ir jų įveikimo strategijos

Internetiniame švietime aktyvus dalyvavimas susiduria su iššūkiais, kurių nesprendimas gali pakenkti jo veiksmingumui. Dažniausiai pasitaikančios kliūtys yra šios:

- **Emocinis atsiskyrimas**

Dėl fizinio bendravimo trūkumo mokiniai gali jaustis izoliuoti. Kad tai neutralizuotumėte, rekomenduojama:

- **Strategijos:** Įtraukite ledlaužius, skatinkite neformalų bendravimą forumuose ir pokalbiuose, bendraudami vartokite empatišką kalbą.
- **Technologijos:** Technologijos: tokios priemonės kaip diskusijų forumai, interaktyvios vaizdo konferencijos ir asinchroninė veikla bendruomenei stiprinti.

- **Techniniai iššūkiai**

Dalyvavimą gali apsunkinti ryšio problemos ir riboti skaitmeniniai įgūdžiai.

- **Strategijos:** Paskaitos: pateikti aiškius vadovus, atlikti techninius testus prieš sesiją ir įrašyti paskaitas, kad vėliau būtų galima su jomis susipažinti.
- **Technologijos:** Patikimos platformos, tokios kaip „Zoom“ ar „Microsoft Teams“, kartu su atsisiunčiamais ištekliais, kad būtų užtikrintas prieinamumas.

- **Kognityvinė perkrova**

Per daug turinio ar veiklos gali užvaldyti ir mokinius, ir mokytojus.

- **Strategijos:** Strategijos: supaprastinti kurso struktūrą, nustatyti prioritetus pagrindiniams tikslams ir suskirstyti turinį į lengvai valdomus blokus.



- **Technologijos:** Naudojimas LMS (pvz., Moodle arba Blackboard) medžiagai ir veiklai organizuoti.

2.3. Sąveikos ir turinio pusiausvyros skatinimas

Siekiant dinamiškų pamokų ir ugdymo tikslų, labai svarbu išlaikyti pusiausvyrą tarp sąveikos ir turinio. Kai kurios strategijos:

- **Struktūrizuotas planavimas:** Teorines paskaitas kaitaliokite su interaktyvia veikla, pavyzdžiui, diskusijomis, apklausomis ar darbu grupėse.
- **Laiko valdymas:** Apie 60 proc. laiko skiriama interaktyviai veiklai, o 40 proc. - turiniui pristatyti, taip užtikrinant įvairialypę patirtį.
- **Įrankių naudojimas:**
 - **Dėl sąveikos:** „Mentimeter“, „Padlet“ arba „Kahoot“, kad būtų skatinamas dalyvavimas realiuoju laiku.
 - **Dėl turinio:** Aiškinamieji vaizdo įrašai, interaktyvūs grafikai ir simuliacijos, papildantys mokymą.

Tokia pusiausvyra ne tik didina dėmesį, bet ir stiprina mokinių emocinį ir kognityvinį ryšį su kursu.

2.4. Mokytojo dalyvavimo poveikio mokinių patirčiai vertinimas

Mokytojų dalyvavimas internetinėje aplinkoje turi tiesioginį poveikį kurso suvokimui ir akademiniam rezultatams. Pasak Shea, Pickett ir Pelz (2005), aktyvus dėstytojų dalyvavimas didina studentų išlaikymą ir gerina jų rezultatus. Kai kurie pagrindiniai rodikliai šiam poveikiui įvertinti yra šie:

- **Kurso kokybės suvokimas.**

Taikyti pasitenkinimo apklausas, kad būtų galima įvertinti mokinių požiūrį į mokytojų bendravimą.

Analizuoti dalyvavimą tokioje veikloje kaip forumai, apklausos ir tiesioginiai klausimai.
- **Akademiniai rezultatai**

Stebėkite įvertinimus ir kursų baigimo rodiklius.

Įvertinti, kaip mokymo intervencijos daro įtaką mokymosi rezultatams.
- **Bendruomenės jausmas**

Analizuokite veiklą forumuose ir grupiniuose pokalbiuose, kad nustatytumėte dalyvavimo lygį.

Stebėkite mokinių ir mokytojų bendravimo dažnumą ir kokybę.

2.5. Aktyvaus buvimo nauda

- **Studentų išlaikymas**

Aktyvus dalyvavimas mažina iškritimo iš mokyklos rodiklius, nes skatina palankią aplinką. Rovai (2007) padarė išvadą, kad studentai, kurie jaučia aktyvesnį bendravimą su mokytoju, rečiau nutraukia kursus.
- **Savireguliacijos įgūdžių ugdymas**



Mokytojo rekomendacijos padeda mokiniams ugdytis laiko planavimo, tikslų nustatymo ir pažangos stebėjimo įgūdžius (Zimmerman, 2002).

- **Kritinio mąstymo skatinimas**

Anderson et al. (2001) pažymi, kad aktyvus mokytojo dalyvavimas skatina gilų mokymąsi, nes jis vadovauja diskusijoms ir veikloms, skatinančioms apmąstymus.

3. Skyriaus tikslai

1. **Suprasti mokytojo aktyvaus buvimo svarbą:** Supažindinti su pagrindiniu mokytojo dalyvavimo ir įsipareigojimo vaidmeniu kuriant interaktyvią, motyvuojančią ir veiksmingą virtualią aplinką.
2. **Nustatyti veiksmingas priemones ir praktiką:** pristatyti skaitmenines priemones ir pedagogines strategijas, kurios palengvina aktyvų dalyvavimą ir mokytojo įsitraukimą per sinchronines internetines pamokas.
3. **Ugdyti bendravimo ir ryšio su besimokančiais įgūdžius:** Skatinti metodus, kurie leidžia prasmingai bendrauti, skatina aktyvų dalyvavimą ir bendruomenės jausmą virtualioje klasėje.

4. Veikla, kuria siekiama išvengti emocinio atsiskyrimo

Pavadinimas: Prasmingi ryšiai virtualioje klasėje

Tikslas: skatinti emocinį ryšį ir bendruomeniškumo jausmą tarp mokinių ir mokytojo, pasitelkiant asmeninę sąveiką ir bendrą veiklą, išvengiant izoliacijos jausmo, būdingo internetinei aplinkai.

Įgyvendinimo instrukcijos

- **Veiklos pavadinimas:** „Virtual Connection Wheel“.
- **Trukmė:** 20-30 minučių.
- **Platforma:** Vaizdo konferencijos („Zoom“, „Microsoft Teams“ ar pan.) su galimybe įrengti mažoms grupėms skirtus kambarius.
- **Reikalingos medžiagos:**
 - Parengti klausimai (gali būti rodomi ekrane arba siunčiami per pokalbį).
 - Įrankiai, kuriais galima vizualiai dalytis atsakymais (pvz., „Padlet“ arba bendrinamas dokumentas).

Mokymo žingsniai:

1 žingsnis: įvadas (5 minutės)

- **Pradėkite nuo empatijos:** mokytojas pasveikina ir trumpai paaiškina šią veiklą, pabrėždamas, kad jos tikslas - stiprinti bendruomeniškumo jausmą.
- **Sukurkite saugią erdvę:** Priminkite dalyviams, kad jų atsakymai yra vertinami ir kad nėra „teisingo atsakymo“.

2 žingsnis: pagrindinė veikla (15-20 minučių)

1. Pradinė grupės dinamika:



Mokytojas pateikia visai grupei atvirą klausimą, pvz:

- ❖ „*Kas jus labiausiai motyvuoja dalyvauti šiame kurse?*“
- ❖ „*Ko tikėtės išmokti šio užsiėmimo metu?*“

Mokiniai atsakinėja pokalbiuose arba žodžiu, skatindami bendrą dalyvavimą.

2. Darbas mažose grupėse (pertraukų kambariuose):

Susirstykite mokinius į grupes po 3-4 žmones.

Pateikite paprastų klausimų diskusijai paskatinti, pvz:

- ❖ „*Pasidalykite kuo nors pozityviu, kas jums nutiko šią savaitę*“.
- ❖ „*Kokias strategijas naudojate, kad išlaikytumėte motyvaciją?*“

Paraginkite kiekvieną grupę pasirinkti atstovą, kuris pabaigoje trumpai papasakotų savo išvadas.

3. Grįžkite į pagrindinę grupę:

Kiekvienos grupės atstovai pasakoja po vieną ar du svarbius pamąstymus. Mokytojas pripažįsta jų pasisakymus ir pabrėžia bendrus dalykus, parodydamas, kaip individuali patirtis praturtina grupę.

3 žingsnis: užbaigimas (5 minutės)

• Vadovaujamas apmąstymas:

Paprašykite mokinių parašyti žodį, kuris apibendrintai nusakytų, kaip jie jaučiasi po šios veiklos (jie gali naudoti pokalbį arba vaizdinę priemonę, pvz., „Mentimeter“ arba „Padlet“). Mokytojas pakomentuoja pasidalytus žodžius, stiprindamas artumo atmosferą.

• Asmeninis įsipareigojimas:

Paprašykite mokinių pokalbyje parašyti nedidelį įsipareigojimą savaitei, pavyzdžiui, aktyviau dalyvauti, padėti partneriui ir pan.

Laukiami rezultatai:

- Glaudesnė mokinių ir mokytojo sąveika.
- Stiprinamas priklausymo grupei jausmas.
- Izoliacijos jausmo virtualioje aplinkoje mažinimas.

Atsiliepimai:

Užsiėmimo pabaigoje paprašykite iš karto pateikti atsiliepimus, pateikdami trumpą apklausą („Google Forms“ ar pan.), kurioje pateikite tokius klausimus:

- *Ar ši veikla padėjo jums pajusti didesnę ryšį su grupe?*
- *Ką norėtumėte pakeisti ar patobulinti?*

Modulio vertinimas:

1. Ar manote, kad šiame modulyje aprašyta veikla gali padėti padidinti jūsų įsitraukimo laipsnį mokant internetu?



- Taip
 - Ne
2. Ar manote, kad pateikti pavyzdžiai arba užduočių metu sukurti pavyzdžiai gali padėti mokiniams efektyviau mokytis kai kurių sąvokų?
- Taip, labai veiksminga
 - Priklauso nuo, jie gali būti kažkaip veiksminga
 - Ne, jie nėra veiksmingi
3. Ar jums patogiu teikti tiesioginį grįžtamąjį ryšį mokiniams internetu?
- Labai patogiu
 - Šiek tiek patogiu
 - Nepatogu
4. Ar manote, kad šis modulis padėjo jums pagerinti grįžtamojo ryšio teikimo įgūdžius?
- Taip
 - Ne
5. Ar manote, kad veikla "Virtualus ryšio ratas" gali paskatinti mokytojo dalyvavimą ir įsitraukimą, sukuriant bendruomenės jausmą tarp mokytojo ir mokinių internete?
- Taip
- Ne

Nuorodos:

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Dėstytojo dalyvavimo vertinimas kompiuterinių konferencijų kontekste. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2), 1-17.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). E-mokymasis ir mokymo mokslas: R.: Mokymas ir mokymasis mokymosi mokymosi priemonėmis. San Fransisco, CA: Pfeiffer.
<http://dx.doi.org/10.1002/9781118255971>

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Kritinis tyrimas teksto aplinkoje: Kompiuterinės konferencijos aukštajame moksle. *Internetas ir aukštasis mokslas*, 2(2-3), 87-105.

Gikandi, J. W., Morrow, D. ir Davis, N. E. (2011). Internetinis formuojamasis vertinimas aukštajame moksle: A review of the literature. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351

Guasch, T., Espasa, A., Mayordomo, R.M., & Martinez-Melo, M. (2022). *Internetinio grįžtamojo ryšio raktai* [infografika]. Feed2Learn. Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).
<http://hdl.handle.net/10609/143066>

Hattie, J. ir Timperley, H. (2007). Grįžtamojo ryšio galia. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112



Mayordomo, R.M. Espasa, A., Guasch, T. & Martinez-Melo, M. (2022). Internetinio grįžtamojo ryšio suvokimas ir jo poveikis kognityviniam ir emociniam įsitraukimui į grįžtamąjį ryšį. *Education and Information Technologies*, null(null), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10948-2> Available from: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10639-022-10948-2.pdf>

Renkl, A (2014). Į instrukcijas orientuota pavyzdžiais grindžiama mokymosi teorija. *Cognitive Science*. Vol 38, issue 1. <https://doi.org/10.1111/cogs.12086>

Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Socialinio buvimo internetiniuose kursuose sąsajos su studentų suvokiamu mokymusi ir pasitenkinimu tyrimas. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2007). Efektyvus internetinių diskusijų palengvinimas. *Internetas ir aukštasis mokslas*, 10(1), 77-88.

Shea, P., Pickett, A. ir Pelz, W. (2005). A follow-up investigation of 'teaching presence' in the SUNY learning network. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 9(2), 59-82.

Sweller, J. (1988). Kognityvinė apkrova sprendžiant problemas: Poveikis mokymuisi. *Cognitive Science*. Vol 12, issue 2. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Sweller, J. (2010). Kognityvinės apkrovos teorija ir EBL - praktinių pavyzdžių akcentavimas kaip kertinis akmuo mažinant pašalinę apkrovą sprendžiant problemas.

Zimmerman, B. J. (2002). Kaip tapti savarankiškai besimokančiuoju: Apžvalga. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.



4 modulis. Sąveikos intensyvumas

Įvadas

Sąveika yra labai svarbi mokymosi aplinkos sąvoka, kuri daro aplinką interaktyvią. Žodis „interaktyvumas“ vartojamas įvairiai. Jo reikšmė - dviejų ar daugiau žmonių sąveika - nėra vienintelė. Būtų naudinga, jei žodis „interaktyvumas“ būtų skirtas tik toms ugdymo situacijoms, kai žmogaus atsakymai - balsu ar raštu - susiję su ankstesniais žmogaus atsakymais. Tada bet kurio konkretaus interaktyvaus užsiėmimo edukacinę vertę būtų galima vertinti pagal tai, kiek kiekvienas teiginys remiasi ankstesniais teiginiais (Daniel, 1996, cit. pagal Klink, 2006).

Kognityvinė teorija rodo, kad daugiau sąveikos mokymosi aplinkoje lemia geresnius mokymosi rezultatus ir didesnę studentų pasitenkinimą - du sėkmės rodikliai, naudingi programų administratoriams. Šis rezultatas prieštarauja vyraujančiai mokymo programų kūrimo teorijai ir rodo, kad didesnė sąveika iš tikrųjų gali sumažinti pageidaujamą programos reputaciją ir augimą. Grandzol ir Grandzol, 2010).

Chickeringas ir Gamsonas (1987) iliustravo sąveikos svarbą mokymuisi. Penki iš septynių jų principų tiesiogiai susiję su mokymosi proceso dalyvių ir dalyvių sąveika su dalyku:

- studentų ir dėstytojų kontaktai.
- mokinių abipusiškumas ir bendradarbiavimas.
- greitas grįžtamasis ryšys.
- dėmesys užduoties atlikimo laikui.
- informuoti apie aukštus lūkesčius.

Studento ir dėstytojo sąveika - tai sąveika, kurios metu studentas ir dėstytojas keičiasi nuomonėmis, kai dėstytojas siekia sužadinti susidomėjimą, išsiaiškinti klausimus, vadovauti, motyvuoti ir palaikyti dialogą su studentu.

Atsižvelgiant į internetinio mokymosi sąveikos koncepciją, galima išskirti šiuos pedagoginio kurso kūrimo aspektus:

Bendrasis tikslas

Šio modulio tikslas - ištirti įvairias priemones ir strategijas, kurios didina sąveikos intensyvumą e. mokymosi aplinkoje aukštojo mokslo sektoriuje. Juo siekiama suteikti besimokantiejiems išsamų supratimą apie tai, kaip skatinti veiksmingą bendravimą, bendradarbiavimą ir įsitraukimą internetinio mokymosi aplinkoje. Šiame modulyje daugiausia dėmesio bus skiriama geriausios praktikos pavyzdžiams, technologiniams sprendimams, pedagoginėms strategijoms ir adaptaciniams metodams, padedantiems dėstytojams ir studentams įveikti iššūkius, susijusius su internetinio mokymosi pritaikymu, taip gerinant bendrą švietimo kokybę ir mokymosi rezultatus aukštojo mokslo sektoriuje.

Tikslai

1. **Suprasti pozityvaus bendravimo vaidmenį** : Analizuoti, kaip padėkos, padaršinimo ir įvertinimo išraiškos didina studentų įsitraukimą ir skatina palankią internetinę mokymosi aplinką aukštosiose mokyklose.
2. **Įgyvendinkite skatinimo ir motyvavimo strategijas**: Sukurkite metodus, kaip į e. mokymosi sąveiką reguliariai įtraukti padaršinimą ir pagyrimus, taip padidinant mokinių pasitikėjimą savimi ir dalyvavimą.
3. **Ugdyskite dėkingumo kultūrą**: Sukurkite metodus, kaip įtraukti dėkingumą ir pritartimą į internetinių kursų struktūrą, padedančius kurti bendruomenės ir mokinių priklausymo virtualioje klasėje jausmą.
4. **Įvertinti patvirtinimo poveikį mokymosi rezultatams** : Įvertinkite pritartimo ir teigiamo pastiprinimo poveikį mokinių rezultatams ir išlaikymui e. mokymosi aplinkoje.
5. **Sukurkite teigiamo grįžtamojo ryšio sistemą**: Sukurkite konstruktyvaus ir teigiamo grįžtamojo ryšio teikimo sistemą, suderindami pagyrimus ir pritartimą su tobulintinomis sritimis, kad išlaikytumėte aukštą mokinių motyvacijos lygį.

Metodai

- Bendruomenės kūrimo veikla: Skatinkite ledlaužius ir grupines diskusijas, skatinančias abipusį mokinių pripažinimą, kad virtualioje klasėje atsirastų priklausymo jausmas.
- Diskusijų forumai: Įgyvendinkite struktūrinius diskusijų forumus, kuriuose studentai ir dėstytojai reguliariai dėkoja ir vertina vieni kitų indėlį.
- Atvejo analizė: Naudokite sėkmingų e. mokymosi kursų atvejų studijas, kad pabrėžtumėte, kaip teigiamas bendravimas veikia studentų įsitraukimą ir pasitenkinimą.
- Personalizuoti pranešimai: Mokykite instruktorius, kaip siųsti asmeninius padaršinimus ir komplimentus el. paštu arba diskusijų forumuose, kad motyvuotumėte mokinius individualiai.
- Vaidmenų žaidimas: imituojami realūs e. mokymosi scenarijai, kuriuose dalyviai praktikuoja naudoti pozityvius bendravimo metodus, tokius kaip padėka, padaršinimas ir pritartimas, kad padidintų mokinių įsitraukimą.

I skyrius: Pozityvaus bendravimo pagrindai e. mokyme (1 val. 15 min.)

1. Įvadas

E. mokymasis tapo svarbia šiuolaikinio švietimo priemone, suteikiančia galimybę mokytis iš bet kurios vietos ir bet kuriuo metu. Tačiau veiksmingam e. mokymuisi reikalinga ne tik technologinė infrastruktūra, bet ir teigiama bendravimo praktika, kad būtų užtikrintas įsitraukimas ir sėkmė. Teigiamas bendravimas e. mokymosi procese skatina įtraukią ir palankią aplinką, didina motyvaciją ir skatina besimokančiųjų ir pedagogų bendradarbiavimą. Tyrimai rodo, kad aiškus, empatiškas ir konstruktyvus bendravimas yra labai svarbus mokinių pasitenkinimui ir mokymosi rezultatams (Sun ir Chen, 2016). Be to, grįžtamas ryšys atlieka esminį vaidmenį formuojant besimokančiųjų patirtį, o tyrimais pabrėžiama savalaikio ir konstruktyvaus grįžtamojo ryšio svarba skaitmeninio mokymosi aplinkoje (Hattie ir Timperley, 2007).

Skaitmeninės platformos pakeitė tradicinius bendravimo metodus, todėl reikia gebėti prisitaikyti ir mokėti naudotis virtualiomis priemonėmis. Socialinio buvimo teorija rodo, kad socialinio ryšio suvokimas internetinėje aplinkoje daro didelę įtaką besimokančiųjų emociniam ir kognityviniam



įsitraukimui (Richardson et al., 2017). Be to, neverbaliniai signalai, tokie kaip tonas, emotikonai ir vaizdo sąveika, gali sustiprinti ryšio jausmą e. mokymosi aplinkoje (Walther, 1996). Teigiamas pastiprinimas, pasiekimų pripažinimas ir dialogo skatinimas dar labiau didina pasitikėjimą ir stiprina dalyvių santykius (Garrison ir kt., 2000).

Kultūrinis jautrumas yra dar vienas teigiamo bendravimo pasaulinėje e. mokymosi erdvėje kertinis akmuo. Veiksmingi komunikacijos specialistai turi atsižvelgti į kalbinius skirtumus, kultūrinės normas ir skirtingus lūkesčius, kad užtikrintų įtrauktį ir lygybę (Gunawardena et al., 2001). Šių principų įgyvendinimas prisideda prie produktyvios ir pozityvios mokymosi atmosferos kūrimo, todėl įvairūs besimokantieji gali klestėti skaitmeninėje švietimo erdvėje. Pabrėždami pozityvumą, gebėjimą prisitaikyti ir empatiją, pedagogai gali puoselėti prasmingą sąveiką ir optimizuoti e. mokymosi patirtį.

2. Teorija

Teorinė pozityvaus bendravimo e. mokymosi procese sistema apima kelias teorijas, kuriomis siekiama paaiškinti, kaip sąveika ir įsitraukimas skatinami skaitmeninėje mokymosi aplinkoje. Socialinio buvimo teorijoje pabrėžiama ryšio ir emocinio artumo jausmo sukūrimo svarba, kuri mažina besimokančiųjų izoliaciją ir stiprina sąveiką (Richardson et al., 2017). Ši teorija pabrėžia empatijos, padrąsinimo ir pripažinimo vaidmenį kuriant palankią internetinę mokymosi bendruomenę. Panašiai konstruktyvistinė mokymosi teorija pabrėžia, kad žinios bendrai kuriamos per prasmingą besimokančiųjų ir instruktorių sąveiką (Vygotsky, 1978). Pozityvi bendravimo praktika, pavyzdžiui, atviras dialogas ir bendros užduotys, atitinka konstruktyvistinius principus, nes skatina aktyvų mokymąsi ir bendrą supratimą.

Grįžtamasis ryšys ir savireguliacinio mokymosi teorija suteikia papildomų įžvalgų apie bendravimo praktiką. Laiku pateiktas, konstruktyvus ir aiškus grįžtamasis ryšys leidžia besimokantiejiems apmąstyti savo pažangą, didina jų motyvaciją ir savireguliaciją (Hattie ir Timperley, 2007). Tai ypač svarbu mokantis e. būdu, kai dėl fizinio bendravimo trūkumo būtina teikti tikslią ir empatišką grįžtamąją informaciją. Žiniasklaidos priemonių turtingumo teorija taip pat prisideda prie sistemos, nes įvertina komunikacijos priemonių veiksmingumą perduodant pranešimus. Turtingos medijos, pavyzdžiui, vaizdo konferencijos ar interaktyvios priemonės, gali pagerinti pranešimo aiškumą ir sustiprinti pasitikėjimą, kai jos derinamos su teigiamomis bendravimo strategijomis (Walther, 1996).

Kultūrinis jautrumas taip pat yra labai svarbus teigiamo bendravimo pasaulinėje e. mokymosi erdvėje veiksnys. Norint veiksmingai bendrauti, reikia pripažinti kalbų ir kultūrų įvairovę, skatinti įtrauktį ir kurti visiems besimokantiejiems vienodą aplinką (Gunawardena et al., 2001). Be to, emocinio ir kognityvinio įsitraukimo teorijose pabrėžiamas pozityvaus bendravimo vaidmuo skatinant priklausymo jausmą ir didinant besimokančiųjų motyvaciją. Sun ir Chen (2016) teigia, kad emociškai palanki sąveika padeda pasiekti geresnių pažintinių rezultatų, nes padeda besimokantiejiems jaustis vertinamiems ir suprastiems.

Integruodami šias teorines perspektyvas, pedagogai gali kurti bendravimo strategijas, kurios atitiktų besimokančiųjų pažintinius, emocinius ir socialinius poreikius. Toks požiūris užtikrina, kad e. mokymosi aplinka būtų įtraukianti, įtraukianti ir palanki, o tai lemia geresnius mokymosi rezultatus ir bendrą pasitenkinimą.



3. Skyriaus tikslai

- Suprasti pozityvaus bendravimo vaidmenį
- Įvertinti patvirtinimo poveikį mokymosi rezultatams
 - Pozityvaus bendravimo psichologija švietime.
 - Dėkingumo, padėsinimo ir dėkingumo išreiškimo nauda.
 - Įrodymais pagrįstos įžvalgos apie patvirtinimo ir mokymosi rezultatų ryšį.
 - Efektyvaus bendravimo, skatinančio mokinių įsitraukimą, pavyzdžiai iš realaus pasaulio.
- **Veikla:**
 - Diskusijos grupėse apie tai, kaip bendravimo stiliai veikia motyvaciją.
 - Teigiamo bendravimo e. mokymosi srityje pavyzdžių analizė.

1 veikla: Diskusijos grupėse apie tai, kaip bendravimo stiliai veikia motyvaciją

Tikslas:

Ištirti ir suprasti, kaip skirtingi bendravimo stiliai gali paveikti besimokančiųjų motyvaciją įvairiomis aplinkybėmis.

Įgyvendinimo instrukcijos

1. Veiklos pavadinimas: *Bendravimo stilių vaidmens motyvacijai supratimas.*
2. Trukmė: 30-40 minučių.
3. Platforma: Vaizdo konferencijų platforma („Zoom“, „Microsoft Teams“ ar panaši) su pertraukų kambariais, skirtais mažų grupių diskusijoms.

Kūrimas

1 etapas: koncepcijos pristatymas su pavyzdžiais (10 minučių)

- Fasilitatorius supažindina su *bendravimo stilių* (pvz., asertyvaus, pasyvaus, agresyvaus, empatiško) sąvoka ir jų galimu poveikiu motyvacijai.
- Kiekvienam stiliui pademonstruoti pateikiami realūs scenarijai, pavyzdžiui, kaip empatiškas bendravimas skatina bendradarbiavimą arba kaip agresyvus bendravimas gali demotyvuoti komandą.

Pavyzdys:

- Empatiškas bendravimas: Mokytojas pagiria mokinio pastangas ir pateikia konstruktyvų grįžtamąjį ryšį.
- Agresyvus bendravimas: Vadovas kritikuoja komandos nesėkmes, nesiūlydamas sprendimų.

2 etapas: paaiškinkite tai pavyzdžiu - Socialinio darbo studijos

Abstrakti sąvoka: Bendravimo stilių poveikis klientų įgalinimui

Praktinis pavyzdys:

- **Veikla:** Empatiškas, direktyvus, pasyvus), kaip skirtingi bendravimo stiliai (pvz., empatiškas, direktyvus, pasyvus) veikia kliento įgalinimą ir įsitraukimą.
- **Išsami informacija:**



1. Pateikite scenarijų, kuriame socialinis darbuotojas susitinka su klientu, susiduriančiu su būsto nestabilumu.
 - Empatiškas bendravimas: Socialinis darbuotojas aktyviai išklauso, patvirtina kliento jausmus ir bendradarbiauja rengiant planą.
 - Direktyvus bendravimas: Socialinis darbuotojas pateikia struktūrizuotą planą, tačiau riboja kliento indėlį.
 - Pasyvus bendravimas: Socialinis darbuotojas vengia priimti sprendimus, todėl klientas nežino, ką daryti toliau.
 2. Paskirstykite mokinius į nedideles grupes. Kiekviena grupė, naudodama vieną iš bendravimo stilių, suvaidina scenarijų. Vienas mokinys vaidina socialinį darbuotoją, kitas - klientą, o kiti - stebėtojus.
- **Mokinio užduotis:**
 - Po vaidmenų žaidimo grupė aptaria:
 - Kaip bendravimo stilius paveikė kliento įgalinimo jausmą ir norą įsitraukti.
 - Kiekvieno metodo privalumai ir trūkumai.
 - Stebėtojai pateikia grįžtamąjį ryšį apie bendravimo veiksmingumą ir siūlo, kaip jį pagerinti.
 - **Įrankiai:**
 - Naudokite vaizdo konferencijų platformą su pertraukų kambario funkcija (pvz., „Zoom“ arba „Microsoft Teams“).
 - Pateikite darbo lapą su pagrindiniais klausimais diskusijai organizuoti.

Laukiami rezultatai

Studentai įgis supratimą, kaip bendravimo stiliai daro tiesioginę įtaką klientų įgalinimui socialinio darbo praktikoje. Jie įgis praktinių įgūdžių, kaip nustatyti ir taikyti bendravimo strategijas, skatinančias pasitikėjimą, bendradarbiavimą ir apsisprendimą, kurie yra labai svarbūs socialiniame darbe.

2 veikla: teigiamo bendravimo e. mokymosi srityje pavyzdžių analizė.

Tikslas:

Išanalizuoti realių atvejų tyrimus, kurie iliustruoja teigiamų bendravimo strategijų poveikį e. mokymuisi ir padeda geriau suprasti, kaip sukurti palankią ir patrauklią skaitmeninę mokymosi aplinką.

Įgyvendinimo instrukcijos

1. Veiklos pavadinimas: Pavadinimas: ***Pozityvaus bendravimo e. mokymosi srityje atvejų analizė.***
2. Trukmė: **30-40 minučių.**
3. Platforma: **Vaizdo** konferencijų platforma („Zoom“, „Microsoft Teams“ ar panaši) su pertraukų kambariu, skirtu diskusijoms mažose grupėse.

Kūrimas

1 etapas: koncepcijos pristatymas su pavyzdžiais (10 minučių)



- Fasilitatorius trumpai paaiškina pozityvaus bendravimo vaidmenį didinant įsitraukimą ir motyvaciją e. mokymosi procese.
- Dalijamasi pozityvių bendravimo strategijų pavyzdžiais:
 - Laiku teikti konstruktyvią grįžtamąją informaciją.
 - Empatiška kalba ir aktyvus klausymasis.
 - Dalyvavimo ir bendradarbiavimo skatinimas pasitelkiant teigiamą pastiprinimą.

2 etapas: Atvejų analizė pertraukų kambariuose (15-20 min.)

1 veiksmas: išdalykite atvejo tyrimus: Kiekvienai pertraukų salei priskiriamas konkretus atvejo tyrimas, kurį reikia išanalizuoti. Pavyzdžiai:

1. **1 atvejo analizė:** profesorius naudoja asmeninį grįžtamąjį ryšį ir paskatinimą, kad pagerintų studentų įsitraukimą į internetinį kursą.
 - Scenarijus: Dėstytojas palankiai vertina kiekvieno studento stipriąsias puses ir tobulintinas sritis, todėl studentai aktyviau dalyvauja diskusijų forumuose.
2. **2 pavyzdys:** virtualus mokytojas naudoja žaidybinimą ir pripažinimą bendradarbiavimui skatinti.
 - Scenarijus: Mokytojas įveda komandinio darbo taškų sistemą, pagal kurią grupės gauna ženklukus už užduočių atlikimą, taip didindamas grupės motyvaciją ir sąveiką.
3. **3 atvejo analizė:** Įmonės instruktorius pritaiko bendravimo stilių, kad padėtų įvairiems besimokantiejiems.
 - Scenarijus: Mokymų vadovas užtikrina įtrauktį naudodamas kultūriškai jautrią kalbą ir pateikdamas alternatyvią mokymosi medžiagą, pritaikytą skirtingiems mokymosi įpročiams.

2 žingsnis: Grupės diskusija ir analizė

- Grupės analizuoja paskirtą atvejo tyrimą, aptardamos:
 - Kokios komunikacijos strategijos buvo taikomos?
 - Kaip šios strategijos prisidėjo prie besimokančiųjų motyvacijos, įsitraukimo ir pasitenkinimo?
 - Kokius patobulinimus ar alternatyvius metodus būtų galima apsvarstyti?

3 etapas: pristatymas ir apmąstymas (10 minučių)

- Kiekviena grupė pagrindinei grupei pateikia savo atvejo analizės santrauką.
- Vedėjas veda apmąstymų sesiją, susiedamas įžvalgas su platesniais pozityvaus bendravimo principais ir skatindamas dalyvius pasidalyti savo patirtimi.

Laukiami rezultatai

Studentai geriau supras, kaip teigiamas bendravimas gerina e. mokymosi rezultatus. Jie išvystys gebėjimą nustatyti veiksmingas strategijas ir taikyti šiuos principus realioje švietimo ar profesinėje aplinkoje.



II skyrius: ĮSPĖJIMO IR MOTYVAVIMO STRATEGIJOS INE-LEARNING (1 val. 15 min.)

1. Įvadas

Šiuolaikiniame švietime e. mokymasis tapo svarbia mokymo ir mokymosi sudedamąja dalimi. Tačiau vien technologijos negali užtikrinti sėkmingų ugdymo rezultatų. Siekiant užtikrinti mokinių įsitraukimą, dalyvavimą ir bendrus pasiekimus, labai svarbu taikyti veiksmingas skatinimo ir motyvavimo strategijas. Pasak Deci ir Ryan (2000), vidinė motyvacija, kylanti iš mokinių savarankiškumo ir kompetencijos jausmo, yra svarbus mokymosi sėkmės veiksnys. Pedagogai turi sukurti palankią ir pozityvią aplinką, kurioje mokiniai jaustųsi vertinami ir įgalinti siekti savo tikslų. Ypač svarbus vaidmuo tenka skatinimui, kuris stiprina pasitikėjimą savimi ir skatina aktyvų dalyvavimą mokymosi internetu aplinkoje (Ryan ir Deci, 2020).

Įrodyta, kad motyvacijos strategijos, tokios kaip asmeninis grįžtamasis ryšys, pastangų pripažinimas ir nuoseklus skatinimas, pagerina studentų išlaikymą ir pasitenkinimą e. mokymusi (Alawamleh ir kt., 2020). Teigiamas grįžtamasis ryšys, kai studentai gauna konstruktyvias rekomendacijas kartu su savo stipriųjų pusių pripažinimu, padeda išlaikyti dėmesį ir didina jų savivertę (Hattie ir Timperley, 2007). Be to, mokinių bendruomeniškumo ir ryšio jausmo puoselėjimas gali gerokai padidinti motyvaciją. Įgyvendindami metodus, kuriuose pirmenybė teikiama bendradarbiavimui, bendraamžių paramai ir interaktyviam įsitraukimui, pedagogai gali spręsti virtualiose klasėse paplitusias izoliacijos ir atsiskyrimo problemas (Kuo ir kt., 2014).

Be to, internetinėje mokymosi aplinkoje labai svarbu aiškiai informuoti apie lūkesčius ir reguliariai patvirtinti pažangą. Tyrimai rodo, kad mokiniai, kurie yra nuolat skatinami, yra labiau linkę priimti atsakomybę už savo mokymąsi ir siekti aukštesnių pasiekimų (Sun ir Rueda, 2012). Žaidybinimo elementai, tokie kaip ženkliukai ar apdovanojimai už dalyvavimą, taip pat gali veikti kaip galingi motyvatoriai, paverčiantys mokymosi patirtį patrauklesne ir naudingesne kelione (Dichev ir Dicheva, 2017).

Šioje paskaitoje bus nagrinėjamos praktinės strategijos, kaip į e. mokymąsi integruoti skatinimą ir motyvaciją. Naudodamiesi atvejo tyrimais, vaidmenų atlikimo užduotimis ir realiais pavyzdžiais, dalyviai sužinos, kaip patobulinti savo mokymo praktiką ir sukurti labiau įtraukiančią ir motyvuojančią virtualią mokymosi aplinką. Skirdami dėmesį emociniams ir psichologiniams mokinių poreikiams, pedagogai gali skatinti ilgalaikį įsitraukimą ir akademinę sėkmę nuolat besikeičiančiame e. mokymosi pasaulyje.

2. Teorija

Teoriniai studentų skatinimo ir motyvavimo e. mokymosi aplinkoje pagrindai remiasi keliomis pagrindinėmis edukacinėmis ir psichologinėmis nuostatomis. Deci ir Ryan (2000) savideterminacijos teorijoje (SDT) pabrėžiama, kaip svarbu patenkinti pagrindinius psichologinius studentų autonomijos, kompetencijos ir giminystės poreikius, kad būtų skatinama vidinė motyvacija. E. mokymosi srityje strategijos, leidžiančios mokiniams rinktis ir kontroliuoti mokymosi procesą, gali gerokai padidinti įsitraukimą ir motyvaciją. Panašiai ir Banduros (1986) pasiūlyta socialinė kognityvinė teorija pabrėžia saviveiksmingumo vaidmenį motyvuojant



besimokančiuosius. Kai mokiniai tiki savo gebėjimu pasiekti sėkmę, jie labiau linkę dėti pastangas ir atkakliai mokytis.

Tyrimai parodė, kad padrąšinimas ir teigiamas pastiprinimas yra labai svarbūs saviveiksmingumui ir motyvacijai didinti. Hattie ir Timperley (2007) teigia, kad veiksmingas grįžtamasis ryšys, kuris suderina konstruktyvią kritiką ir teigiamą mokinių pasiekimų pripažinimą, yra viena iš veiksmingiausių strategijų, gerinančių mokymosi rezultatus. E. mokymosi kontekste savalaikis ir individualus grįžtamasis ryšys yra ypač svarbus, nes padeda sumažinti atstumą tarp dėstytojų ir studentų (Shute, 2008). Be to, motyvaciją e. mokymosi procese galima gerokai padidinti sukuriant bendruomeniškumo jausmą. Pasak Rovai (2002), socialinio buvimo ir bendraamžių sąveikos virtualiose klasėse skatinimas mažina izoliacijos jausmą ir skatina mokymąsi bendradarbiaujant. Žaidybinimas tapo populiaria priemone mokiniams skatinti ir motyvuoti internetinėje aplinkoje. Įtraukdami tokius elementus kaip ženkliukai, taškai ir lyderių lentelės, pedagogai gali padaryti mokymąsi patrauklesnį ir malonesnį (Dichev ir Dicheva, 2017). Tačiau žaidybinimas turi būti diegiamas apgalvotai, kad jis atitiktų pedagoginius tikslus ir neužgožtų vidinės motyvacijos. Be to, Swellerio (1988) kognityvinės apkrovos teorija rodo, kad sumažinus nereikalingus kognityvinius reikalavimus mokiniams, galima padidinti jų motyvaciją ištraukti į mokymosi medžiagą. Šiuo požiūriu labai svarbu supaprastinti turinio pateikimą ir pateikti aiškas gaires.

Kitas svarbus e. mokymosi motyvacijos aspektas yra emocinė parama. Pekrun ir kt. (2002) tyrimuose pabrėžiama teigiamų emocijų, tokių kaip malonumas ir pasididžiavimas, įtaka mokinių įsitraukimui ir pasiekimams. Dėstytojų skatinimas ir pripažinimas gali paskatinti šias emocijas ir sukurti palankią mokymosi aplinką. Be to, reguliarius pastangų ir pažangos pripažinimas padeda studentams ugdyti Dweck (2006) aprašytą augimo mąstyseną, pagal kurią jie į iššūkius žiūri kaip į galimybes tobulėti, o ne kaip į grėsmes.

Galiausiai, taikant veiksmingas motyvavimo strategijas reikia atsižvelgti į besimokančiųjų įvairovę. Kellerio (1987) motyvacijos modelis ARCS - dėmesys, aktualumas, pasitikėjimas ir pasitenkinimas - yra išsami sistema, leidžianti kurti motyvacijos strategijas, atitinkančias įvairius mokymosi poreikius. Priklaustydami mokinių dėmesį, suteikdami turiniui svarbos jų tikslams, stiprindami jų pasitikėjimą ir užtikrindami pasitenkinimą prasmingu grįžtamojo ryšio, pedagogai gali palaikyti ilgalaikę e. mokymosi motyvaciją.

3. Skyriaus tikslai

1. **Igyvendinkite skatinimo ir motyvavimo strategijas:** Sukurkite metodus, kaip į e. mokymosi sąveiką reguliariai įtraukti padrąšinimą ir pagyrimus, taip padidinant mokinių pasitikėjimą savimi ir dalyvavimą.
2. **Sukurkite teigiamo grįžtamojo ryšio sistemą:** Sukurkite konstruktyvaus ir teigiamo grįžtamojo ryšio teikimo sistemą, suderindami pagyrimus ir pritarimą su tobulintinomis sritimis, kad išlaikytumėte aukštą mokinių motyvacijos lygį.

1 veikla: vaidmenų žaidimai su įvairių profilių mokinių grįžtamojo ryšio scenarijais

Tikslas:

Ugdyti įgūdžius, kaip teikti asmeninį, konstruktyvų ir motyvuojantį grįžtamąjį ryšį, pritaikytą įvairiems e. mokymosi studentų poreikiams.



Įgyvendinimo instrukcijos:

1. Veiklos pavadinimas: „Praktika, pritaikyta grįžtamajam ryšiui su e. mokymosi studentais“
2. Trukmė: 25-30 minučių.
3. Platforma: Vaizdo konferencijų įrankiai (pvz., „Zoom“, „Microsoft Teams“) su pertraukų kambariais, skirtais mažų grupių diskusijoms.

Kūrimas:

1 etapas: Įvadas į grįžtamojo ryšio principus (5 minutės)

Mokytojas paaiškina veiksmingo grįžtamojo ryšio principus, pabrėždamas, kaip svarbu konstruktyvią kritiką derinti su padrąsinimu. Pabrėžiamos tokios sąvokos kaip konkretumas, savalaikiškumas ir pozityvumas (Hattie ir Timperley, 2007).

2 etapas: grįžtamojo ryšio scenarijų vaidinimas (20-25 min.)

Dalyviai suskirstomi į nedideles grupes, kiekvienai grupei priskiriamas konkretus mokinio profilis ir scenarijus:

- *Mokinys A*: gerai besimokantis mokinys, kuris nerimauja dėl klaidų.
- *Studentas B*: Studentas B: Neįsitraukęs studentas, kuris stengiasi laikytis terminų.
- *Mokinys C*: labai motyvuotas mokinys, troškantis spręsti pažangius uždavinius.

Kiekviena grupė vaidina instruktoriaus ir studento sąveiką, vienas dalyvis atlieka instruktoriaus, o kitas - studento vaidmenį. Instruktorius teikia grįžtamąjį ryšį, pritaikytą prie jam priskirto profilio, naudodamas pagyrimus ir motyvavimo metodus.

Laukiami rezultatai:

Dalyviai praktiškai išmoks teikti grįžtamąjį ryšį, kuris stiprina pasitikėjimą savimi ir motyvuoja mokinius, suvokdami, kaip svarbu pritaikyti savo požiūrį prie individualių poreikių.

2 veikla: Praktinės užduotys, skirtos motyvuojančių pranešimų ir atsiliepimų kūrimui.

Tikslas:

Patobulinkite įgūdžius kurti motyvacinius pranešimus ir grįžtamąjį ryšį, kurie įkvepia pasitikėjimą ir skatina aktyviai dalyvauti e. mokymosi aplinkoje

Įgyvendinimo instrukcijos:

1. Veiklos pavadinimas: „Teigiamo ir motyvuojančio grįžtamojo ryšio kūrimas“.
2. Trukmė: 20-25 minutės.
3. Platforma: Bendradarbiavimo priemonės, pavyzdžiui, „Google“ dokumentai arba „Padlet“, su tiesioginėmis diskusijomis per vaizdo konferencijas.

Kūrimas

1 etapas: paaiškinimas ir pavyzdžiai (5 minutės)

Instruktorius trumpai apžvelgia motyvacinių pranešimų siuntimo būdus ir pateikia tokius pavyzdžius:



1. „Jūsų pažanga atliekant šią užduotį išpūdinga. Toliau puikiai dirbkite ir nesidrovėkite paklausti, jei reikia papildomų paaiškinimų.“
2. „Matau, kad dedate daug pastangų, ypač [konkrečioje srityje]. Dar šiek tiek daugiau dėmesio skiriant [kitai sričiai], tavo darbai bus puikūs!“

2 etapas: grįžtamojo ryšio pranešimų kūrimas (15-20 minučių)

Dalyviams pateikiami trys scenarijai, kai mokiniams reikia padrašinio:

1. Mokinys, kuris kovoja su mažu pasitikėjimu savimi.
2. Mokinys, kuriam puikiai sekasi, bet kuriam reikia postūmio, kad peržengtų savo komforto zoną.
3. Mokinys, kuriam reikia motyvacijos aktyviai dalyvauti grupės diskusijoje.

Mažose grupėse dalyviai parengia motyvacinius pranešimus ir grįžtamąjį ryšį kiekvienam scenarijui. Kiekviena grupė dalijasi savo pranešimais, o instruktorius pateikia konstruktyvių pasiūlymų, kaip juos patobulinti.

Motyvuojančių žinučių pavyzdžiai:

1. „Sveiki [mokinio vardas ir pavardė], matau, kad įdedate daug pastangų į savo darbą, ir tuo tikrai verta didžiulis! Visiškai normalu susidurti su sunkumais mokantis naujos medžiagos, bet tai, kad tu juos sprendi stačia galva, rodo tavo atsidavimą. Nedvejodami užduokite klausimus - nepamirškite, kad kiekvienas klausimas yra žingsnis supratimo link. Nuolat tikėkite savimi ir su laiku pastebėsite, kad pasitikėjimas savimi auga. Esu čia, kad palaikyčiau jus kiekviename žingsnyje, tad nesustokite!“
2. „Sveiki [mokinio vardas ir pavardė], esu sužavėtas jūsų darbų kokybe! Akivaizdu, kad gerai išmanai medžiagą. Tačiau manau, kad turite potencialo dar labiau pasistūmėti savo darbe, nagrinėdami pažangesnes sąvokas arba sprenddami sudėtingesnes užduotis. Peržengti savo komforto zoną gali atrodyti bauginančiai, tačiau būtent čia vyksta reikšmingas augimas. Džiaugiuosi matydamas, kad žengsite kitą žingsnį - tęskite nuostatų darbą ir praneškite man, jei pakeliui prireiktų patarimų!“
3. „Sveiki [mokinio vardas ir pavardė], pastebėjau, kad atidžiai klausotės mūsų grupinių diskusijų metu, o tai yra vertingas įgūdis. Norėčiau išgirsti daugiau tavo minčių ir idėjų, nes tavo požiūris tikrai svarbus pokalbiui. Pasidalijimas savo įžvalgomis ne tik padės jūsų bendraamžiams, bet ir suteiks jums galimybę pagilinti savo supratimą. Atminkite, kad nėra teisingo ar neteisingo atsakymo - jūsų indėlis visada vertingas. Esu įsitikinęs, kad jūsų indėlis įkvėps ir kitus. Kviečiu žengti kitą žingsnį ir aktyviau dalyvauti!“

Laukiami rezultatai:

Dalyviai patobulins savo gebėjimus kurti grįžtamąjį ryšį, kuriame derėtų padrašinis ir konstruktyvūs pasiūlymai, taip skatinant palankią e. mokymosi aplinką.



III SKYRIUS: DĖKINGUMO KULTŪROS KŪRIMAS VIRTUALIOJE KLASĖJE (1 VAL. 15 MIN.)

1. Įvadas

Vertinimo kultūros kūrimas virtualiose klasėse yra labai svarbus siekiant sukurti teigiamą ir patrauklią mokymosi aplinką. Įvertinimas, apibrėžiamas kaip vertės ir pastangų pripažinimas, didina mokinių motyvaciją, bendradarbiavimą ir bendrą pasitenkinimą mokymusi internetu (Sun ir Chen, 2016). Virtualioje aplinkoje, kurioje nėra fizinių ženklų, sąmoningos pastangos išreikšti dėkingumą ir pripažinimą atlieka lemiamą vaidmenį palaikant tarpasmeninius ryšius. Tyrimuose pabrėžiama, kad studentai, kurie jaučiasi vertinami, dažniau aktyviai dalyvauja ir pasiekia geresnių akademinių rezultatų (Hattie ir Timperley, 2007). Taip pat dėkingumas skatina priklausymo jausmą, mažina izoliaciją, dažnai susijusią su mokymusi internetu (Richardson et al., 2017).

Pozityvios bendravimo strategijos, tokios kaip asmeninis grįžtamasis ryšys, viešas pasiekimų pripažinimas ir empatiškas bendravimas, yra veiksmingos kuriant dėkingumo kultūrą (Walther, 1996). Pavyzdžiui, mokinio pastangų pripažinimas diskusijų forumuose ar užduotyse gali paskatinti nuolatinį įsitraukimą. Be to, vertinimas neapsiriboja vien tik mokytojo ir mokinio bendravimu; jis taip pat apima ir tarpusavio pripažinimo skatinimą, kuris stiprina bendradarbiavimą ir komandinį darbą (Garrison et al., 2000). Skaitmeninių priemonių, pavyzdžiui, virtualių ženkliukų ar šventinių žinučių, naudojimas dar labiau sustiprina dėkingumą prasmingais ir prieinamais būdais (Sun ir Chen, 2016).

Dar vienas svarbus aspektas - kultūrinis jautrumas išreiškiant dėkingumą įvairiose virtualiose klasėse. Pedagogai turi užtikrinti, kad jų metodai suskambėtų su įvairių kultūrų mokiniais, kad būtų išvengta neteisingos interpretacijos ar atskirties (Gunawardena et al., 2001). Ugdydami dėkingumo kultūrą, pedagogai ne tik pagerina mokinių rezultatus, bet ir prisideda prie palankios ir įtraukios internetinės mokymosi aplinkos kūrimo. Toks požiūris atitinka platesnius internetinio švietimo tikslus: sukurti erdvę, kurioje besimokantieji jaustųsi gerbiami, motyvuoti ir įgalinti siekti sėkmės.

2. Teorija

Vertinimo kultūros kūrimas virtualiose klasėse yra labai svarbus siekiant sukurti teigiamą mokymosi aplinką. Vertinimo jausmas gali padidinti mokinių įsitraukimą, motyvaciją ir pagerinti jų išlaikymo rodiklius. Pagal Deci ir Ryan (2000) savideterminacijos teoriją, mokinių autonomijos, kompetencijos ir giminystės poreikių patenkinimas yra labai svarbus vidinei motyvacijai. Virtualaus mokymosi kontekste įvertinimas gali būti pripažinimo forma, kuri patenkina giminystės poreikį, taip padidindama studentų dalyvavimą ir pasitenkinimą. Be to, socialinio buvimo teorija (Rovai, 2002) rodo, kad suvokimas, jog esi vertinamas mokymosi bendruomenėje, stiprina mokinių emocinį ryšį su klase, o tai labai svarbu internetinėje aplinkoje, kurioje mokiniai gali jaustis izoliuoti.

Vertinimo kultūra ne tik skatina individualų mokinių įsitraukimą, bet ir stiprina priklausomybės jausmą. Maslow poreikių hierarchijoje (Maslow, 1943) pabrėžiama, kad priklausymas ir pagarba yra labai svarbūs savirealizacijai ir augimui. Internetinėje klasėje, kurioje nėra fizinių ženklų, laiku išreiškiamas dėkingumas, pripažįstant indėlį ir švenčiant pasiekimus, gali padėti patenkinti šiuos



psichologinius poreikius. Pekrun ir kiti (2002) pabrėžia, kad teigiamos emocijos, įskaitant tas, kurias sukelia įvertinimas, padeda gerinti akademinius rezultatus ir atsparumą.

Grįžtamąjį ryšį, kuris yra esminė priemonė, padedanti ugdyti mokinių supratimą, patvirtina Hattie ir Timperley (2007) atliktas tyrimas apie grįžtamojo ryšio galią mokinių mokymuisi. Jie teigia, kad grįžtamasis ryšys, kuriuo pripažįstamos pastangos ir pažanga, taip pat nurodomos tobulintinos sritys, gali gerokai padidinti mokinių motyvaciją ir rezultatus. Virtualiose klasėse, kuriose grįžtamasis ryšys gali būti nepakankamai betarpiškas, kaip bendraujant akis į akį, įvertinimas, kuris yra pagrindinė grįžtamojo ryšio dalis, gali sumažinti atstumo ir atotrūkio jausmą. Be to, Kellerio motyvacijos modelis ARCS (1987 m.) pabrėžia, kad svarbu, jog įvertinimas sukeltų pasitenkinimo jausmą, kuris savo ruožtu sustiprina mokinių motyvaciją įsitraukti ir siekti rezultatų. Ne mažiau svarbus ir bendraamžių įvertinimo vaidmuo. Banduros (1986) socialinė kognityvinė teorija pabrėžia socialinio pastiprinimo vaidmenį motyvuojant elgesį. Internetinėje aplinkoje, skatinant tarpusavio vertinimą per grupinę veiklą, diskusijas ir bendrus projektus, galima sustiprinti mokinių tarpusavio paramos tinklą, o tai lemia didesnę įsitraukimą ir geresnius mokymosi rezultatus. Tai sutampa su Tinto (1997) tyrimais, kuris pažymėjo, kad stiprus bendruomenės jausmas ir bendraamžių palaikymas daro teigiamą įtaką studentų išlaikymui, ypač internetinio mokymosi kontekste.

Norėdami sukurti autentišką dėkingumo kultūrą, dėstytojai turi patys būti dėkingumo pavyzdžiu. Kaip siūloma Dweck (2006) darbe apie mąstyseną, pripažinimas už pastangas, o ne tik už rezultatus, padeda ugdyti augimo mąstyseną, kai mokiniai jaučiasi vertinami už mokymosi procesą. Toks požiūris ne tik stiprina motyvaciją, bet ir skatina mokinius rizikuoti ir priimti iššūkius. Taigi, kuriant vertinimo kultūrą virtualiose klasėse, svarbu ne tik pagirti mokinius, bet ir sukurti aplinką, kurioje pastangos pripažįstamos, o mokiniai įgalinami prisiimti atsakomybę už savo mokymąsi.

3. Skyriaus tikslai

1. **Ugdykite dėkingumo kultūrą:** Sukurkite metodus, kaip įtraukti dėkingumą ir pritarimą į internetinių kursų struktūrą, padedančius kurti bendruomenės ir mokinių priklausymo virtualioje klasėje jausmą.
2. **Įvertinti patvirtinimo poveikį mokymosi rezultatams:** Įvertinkite pritarimo ir teigiamo pastiprinimo poveikį studentų rezultatams ir išlaikymui e. mokymosi aplinkoje.

1 veiksmas: Bendradarbiavimas ieškant būdų, kaip skatinti dėkingumą

Tikslas:

Bendradarbiaujant ištirti ir sukurti veiksmingas strategijas, skirtas skatinti dėkingumą virtualiose klasėse, daugiausia dėmesio skiriant palankios, įtraukiančios ir įtraukiančios mokymosi aplinkos, skatinančios motyvaciją ir bendradarbiavimą, kūrimui.

Įgyvendinimo instrukcijos:

Veiklos pavadinimas: „Virtualios klasės įvertinimo iniciatyvų kūrimas ir pristatymas“

Trukmė:

- 30-40 minučių



Platforma:

- Vaizdo konferencijos (pvz., „Zoom“, „Microsoft Teams“) su bendrais pristatymo įrankiais (pvz., „Google Slides“ arba „Canva“).

Veikla:

Įvertinimo skatinimas virtualiose klasėse: Bendradarbiavimas vykdant smegenų šturmą.

Trukmė: 40 minučių (10 minučių įžanga, 20 minučių grupinis smegenų šturmas, 10 minučių pristatymai).

Platforma: „Zoom“, „Microsoft Teams“ arba „Google Meet“) su pertraukų kambario funkcijomis ir bendradarbiavimo įrankiais (pvz., „Google Docs“, „Jamboard“ arba „Padlet“).

Kūrimas:

1 etapas: koncepcijos pristatymas (10 minučių)

Tarpininko įvadas

- Apibrėžti dėkingumą virtualių klasių kontekste, pabrėžiant jo vaidmenį didinant mokinių įsitraukimą, motyvaciją ir priklausymo jausmą (Richardson et al., 2017).
- Aptarkite virtualioje mokymosi aplinkoje pasitaikančias kliūtis, kurios trukdo vertinimui, pavyzdžiui, tiesioginio bendravimo trūkumą, ribotą grįžtamąjį ryšį ir kultūrinius nesusipratimus (Walther, 1996; Gunawardena ir kt., 2001).

Pateikite realaus gyvenimo pavyzdžių

- *Mokytojų ir mokinių tarpusavio vertinimas:* „Jūsų apgalvotas atsakymas labai papildė mūsų pokalbį“.
- *Studentų tarpusavio vertinimas:* „Jūsų pavyzdys man labai padėjo suprasti šią sąvoką“.
- *Technologiniai įrankiai, skirti vertinimui:* Naudojant tokias platformas kaip „Kahoot“ viešam pripažinimui arba ženkliukus mokymosi valdymo sistemose pasiekimams pažymėti.

Paaškindite veiklos tikslą

- „Jūsų užduotis - sugalvoti praktinių ir novatoriškų būdų, kaip integruoti vertinimą į virtualias klases. Pagalvokite apie mokytojo ir mokinio, bendraamžių ir technologijų padedamas dėkingumo strategijas.“

2 etapas: bendras smegenų šturmas pertraukų kambariuose (20 minučių)

1. Grupės užduotys

- Suskirstykite dalyvius į mažas grupes (4-6 nariai). Kiekviena grupė dirba tam tikroje srityje:
 - *A grupė:* mokytojo ir mokinio vertinimo strategijos.
 - *B grupė:* tarpusavio vertinimo strategijos.
 - *C grupė:* Technologijomis pagrįstos vertinimo priemonės ir metodai.

2. Struktūrizuota diskusija grupėse

- Grupės, norėdamos nukreipti smegenų šturmą, naudoja pagrindinius klausimus:
 - „Kokiais kūrybiškais būdais mokytojai gali parodyti dėkingumą virtualioje aplinkoje?“
 - „Kaip paskatinti mokinius veiksmingai vertinti savo bendraamžius?“



- „Kokiomis skaitmeninėmis priemonėmis ar funkcijomis galima pagerinti dėkingumo išraišką?“

3. Idėjų dokumentavimas

- Kiekviena grupė savo idėjoms užrašyti naudoja bendrą dokumentą arba virtualiąją lentą, taip užtikrindama aiškumą ir organizuotumą.
- Grupės išskiria tris svarbiausias idėjas ir pateikia konkrečių pavyzdžių.
 - 1 pavyzdys (mokytojas mokiniui): Asmeninės vaizdo žinutės, skirtos svarbiems įvykiams, pvz., sudėtingo projekto užbaigimui.
 - 2 pavyzdys (tarpusavio ryšys): Anoniminiai šūksniai per „Padlet“, skirti pabrėžti indėlį per grupės veiklą.
 - 3 pavyzdys (Technologijų nulemtas): Virtualūs ženklai už bendradarbiavimo pasiekimus ar dalyvavimo etapus.

3 etapas: pristatymai ir apmąstymai (10 minučių)

Grupės pristatymai:

Kiekviena grupė pagrindiniame posėdyje pristato savo idėjas, išskirdama tris svarbiausias strategijas ir pateikdama pavyzdžių.

Fasilitatoriaus vadovaujama refleksija

Vedėjas apibendrina pasikartojančias temas, novatoriškas idėjas ir praktines išvadas.

Apmąstymų paskatos:

„Kurios iš šių strategijų turėtų didžiausią poveikį skatinant dėkingumą jūsų klasėje?“

„Kokių iššūkių gali kilti įgyvendinant šias strategijas ir kaip juos būtų galima išspręsti?“

Laukiami rezultatai:

Dalyviai sukurs įgyvendinamas strategijas, skirtas skatinti dėkingumą virtualiose klasėse, atsižvelgiant į įvairius sąveikos lygius (mokytojas ir mokinys, mokinys ir mokinys, mokinys ir mokinys ir technologijomis paremta sąveika).

Šis užsiėmimas padės dalyviams geriau suprasti, kaip dėkingumas gali teigiamai paveikti įsitraukimą, motyvaciją ir priklausymo jausmą e. mokymosi aplinkoje.

Dalyviai išvyks turėdami praktinį vertinimo metodų rinkinį, pritaikytą virtualioms aplinkoms.

2 veikla: Virtualios klasės įvertinimo iniciatyvų planavimas ir pristatymas

Tikslas:

Kurti, planuoti ir pristatyti naujoviškas dėkingumo iniciatyvas, skatinančias bendruomeniškumo ir priklausomybės jausmą virtualioje klasėje. Įvertinkite galimą šių iniciatyvų poveikį mokinių įsitraukimui, rezultatams ir išlaikymui.

Įgyvendinimo instrukcijos:

1. Veiklos pavadinimas: „Virtualios klasės įvertinimo iniciatyvų kūrimas ir pristatymas“

2. Trukmė: Trukmė: 30-40 min.

3. Platforma: Vaizdo konferencijos (pvz., „Zoom“, „Microsoft Teams“) su bendrais pristatymo įrankiais (pvz., „Google Slides“ arba „Canva“).



Kūrimas

1 etapas: Įvertinimo iniciatyvų koncepcija (10 minučių)

Dėstytojas pateikia virtualios klasės vertinimo iniciatyvų pavyzdžių, pvz:

- „Savaitės mokinio“ pripažinimas už nuoseklų dalyvavimą ir tobulėjimą.
- **Bendraamžių įvertinimo sesijos**, kuriose mokiniai gali pasidalyti tuo, ką vertina vieni kitų indėlyje.
- **Kurso pabaigos sertifikatai arba virtualūs ženkliai, kuriais** pripažįstama pažanga ar pasiekimai tam tikrose srityse.

Tuomet dalyviams pavedama parengti savo iniciatyvas, atsižvelgiant į tokius veiksnius, kaip pripažinimo dažnumas, pagyrimo būdai ir visų mokinių įtraukimo užtikrinimas.

2 etapas: Grupių pristatymai (20-25 minutės)

Dalyviai bus suskirstyti į nedideles grupes ir turės laiko parengti išsamią vertinimo iniciatyvą. Kiekviena grupė parengs trumpą pristatymą, kuriame pristatys savo iniciatyvą ir paaiškins:

- Iniciatyvos tikslas.
- Pageidaujami rezultatai (pvz., didesnis įsitraukimas, geresni rezultatai).
- Kaip iniciatyva bus įgyvendinama virtualioje klasėje.

Kiekviena grupė pristatys savo iniciatyvą didesnei grupei, kad gautų grįžtamąjį ryšį.

Pavyzdys: Įsitraukimo žvaigždžių programa

Programa „Įsitraukimo žvaigždės“ skirta įvertinti ir įvertinti mokinius už aktyvų dalyvavimą, skatinant jų priklausymo virtualioje klasėje jausmą. Šia iniciatyva siekiama apdovanoti mokinius, kurie demonstruoja įsitraukimą dalyvaudami diskusijose, atlikdami užduotis ir bendradarbiaudami su bendraamžiais. Programa sudaryta taip, kad „Įsitraukimo žvaigždės“ būtų skiriamos studentams, kurie teigiamai prisideda prie kurso, taip sukuriant įtraukią ir motyvuojančią aplinką. Pagal programą kas savaitę vienam ar keliems mokiniams bus suteikiamas „įsitraukimo žvaigždės“ vardas, atsižvelgiant į jų įsitraukimą, o kas mėnesį bus švenčiama šventė, kurios metu bus apdovanojami daugiausiai žvaigždžių surinkę mokiniai. Per mėnesio šventę mokiniai gaus skaitmeninius sertifikatus arba ženkliai, kuriais bus įvertintos jų pastangos. Programa bus vykdoma per tokias platformas kaip „Google Classroom“, „Padlet“ arba „Moodle“, kuriose bus skelbiamos žvaigždutės, o kurso interneto svetainėje bus rodoma lyderių lentelė, kurioje bus rodomos sukauptos mokinių žvaigždutės.

Pripažinimo kriterijai, pagal kuriuos galima pelnyti žvaigždutes, yra aktyvus dalyvavimas tiesioginiuose užsiėmimuose, bendravimas su kolegomis per grįžtamąjį ryšį grupinėse diskusijose, laiku pateiktos užduotys ir teigiamas požiūris padedant kitiems bei palaikant palankią aplinką. Pavyzdžiui, mokinys, kuris per užsiėmimus užduoda įžvalgius klausimus ir pateikia atsakymus bendraamžiams, gali pelnyti dvi žvaigždutes, o mokinys, pateikęs puikią užduotį ir pateikęs grįžtamąjį ryšį kitiems, gali gauti tris žvaigždutes. Mokinys, nuolat prisidedantis prie grupinio darbo, gali pelnyti keturias žvaigždutes.

Numatomi programos rezultatai - didesnis mokinių įsitraukimas, stipresnis priklausomybės jausmas ir geresni akademiniai rezultatai. Mokiniai, kurie jaučiasi vertinami, yra labiau linkę reguliariai dalyvauti programoje, o tai lemia geresnius mokymosi rezultatus. Siekiant įvertinti programos veiksmingumą, bus atliekamos apklausos, siekiant įvertinti jos poveikį įsitraukimui ir



motyvacijai, taip pat bus stebimi įsitraukimo rodikliai ir akademiniai rezultatai prieš ir po programos įgyvendinimo.

Programa bus pristatyta pirmąją kurso savaitę ir mokiniai bus supažindinti su tuo, kaip pelnyti žvaigždutes. Kiekvieną savaitę dėstytojas paskelbs tos savaitės „Įsitraukimo žvaigždę (-es)“, o kiekvieno mėnesio pabaigoje bus surengta virtuali sesija, kurios metu bus pagerbti daugiausiai žvaigždučių surinkę studentai ir jiems bus įteikti sertifikatai, kuriais bus įvertinti jų pasiekimai.

Programa „Įsitraukimo žvaigždės“ yra paprastas, bet veiksmingas būdas sukurti patrauklesnę ir palankesnę virtualią mokymosi aplinką, skatinančią motyvaciją, dalyvavimą ir bendruomeniškumo jausmą klasėje.

Laukiami rezultatai:

Dalyviai parengs praktines vertinimo strategijas ir įvertins, kaip šios iniciatyvos gali paskatinti teigiamą mokymosi aplinką. Be to, jie apmąstys, kaip pritarimas ir teigiamas pastiprinimas gali paveikti mokinių pasiekimus, motyvaciją ir išlaikymą.

Modulio vertinimas: Savęs vertinimo klausimai

Siekdamas įvertinti mokymo modulio veiksmingumą ir paskatinti apmąstyti mokymosi patirtį, instruktorius pasiūlys šiuos penkis uždarus savęs vertinimo klausimus. Šie klausimai leis dalyviams įvertinti savo supratimą ir pasitikėjimą, kaip jie taiko kurso metu aptartas sąvokas ir strategijas.

Dalyviai atsakys į klausimus nuo 1 iki 5, kai:

- 1 = visiškai nesutinku
- 2 = Nesutinku
- 3 = neutralus
- 4 = sutinku
- 5 = visiškai sutinku

Savęs vertinimo klausimai

1. Veiksmingai naudoju asmeninio grįžtamojo ryšio metodus bendravimo metu.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

2. Bendraudamas su besimokančiais taikiau pozityvaus pastiprinimo strategijas.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

3. Modulio metu sėkmingai ugdžiau kolegų ir mokinių dėkingumo kultūrą.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

4. Įsitikinau savo gebėjimu teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį pagal Teigiamo grįžtamojo ryšio sistemą.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

5. Apmąščiau savo mokymosi patirtį ir nustatau sritis, kuriose galėčiau tobulinti savo grįžtamojo ryšio praktiką.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)



Nuorodos:

Alawamleh, M., Al-Twait, L. M., & Al-Saht, G. R. (2020). Mokymosi internetu poveikis dėstytojų ir studentų bendravimui COVID-19 pandemijos metu. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380-400.

Bandura, A. (1986). *Socialiniai mąstymo ir veiksmų pagrindai: Socialinė kognityvinė teorija*. Prentice Hall.

Deci, E. L. ir Ryan, R. M. (2000). Tikslo siekimo „kas“ ir „kodėl“: Žmonių poreikiai ir elgesio savideterminacija. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: Kas žinoma, kuo tikima ir kas lieka neaišku. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36.

Dweck, C. S. (2006). *Mąstysena: C. C. Mindset: The new psychology of success (Mąstysena: naujoji sėkmės psichologija)*. Random House.

Hattie, J. ir Timperley, H. (2007). Grįžtamojo ryšio galia. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Kritinis tyrimas teksto aplinkoje: Kompiuterinės konferencijos aukštajame moksle. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6).

Gunawardena, C. N., Wilson, P. L., & Nolla, A. C. (2001). Kultūra ir internetinis švietimas. In M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (p. 753-775). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Hattie, J. ir Timperley, H. (2007). Grįžtamojo ryšio galia. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Keller, J. M. (1987). ARCS mokomojo dizaino modelio kūrimas ir naudojimas. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. E. (2014). Prognozuojamasis studentų pasitenkinimo internetinėmis švietimo programomis tyrimas. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1), 161-181.

Maslow, A. H. (1943). Žmogaus motyvacijos teorija. *Psichologijos apžvalga*, 50(4), 370-396.



Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Akademinės emocijos mokinių savireguliacijos mokymuisi ir pasiekimams: A program of qualitative and quantitative research. *Educational Psychologist*, 37(2), 91-105.

Richardson, J. C., Swan, K., & Lowenthal, P. R. (2017). Social presence in online learning (Socialinis buvimas mokantis internetu): Praeitis, dabartis ir ateitis. In M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (4th ed., pp. 479-491). Niujorkas: Routledge.

Rovai, A. P. (2002). Bendruomenės jausmo kūrimas per atstumą. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3(1), 1-16.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Vidinė ir išorinė motyvacija iš savideterminacijos teorijos perspektyvos: Apibrėžtys, teorija, praktika ir ateities kryptys. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.

Shute, V. J. (2008). Dėmesys formuojamajam grįžtamajam ryšiui. *Review of Educational Research*, 78(1), 153-189.

Sun, P. C., & Chen, H. H. J. (2016). Internetinis švietimas ir jo veiksminga praktika: Tyrimų apžvalga. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 65-87.

Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2012). Situacinis susidomėjimas, kompiuterio saviveiksmingumas ir savireguliacija: Jų įtaka studentų įsitraukimui į nuotolinį mokymąsi. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191-204.

Sweller, J. (1988). Kognityvinė apkrova sprendžiant problemas: Poveikis mokymuisi. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

Tinto, V. (1997). Klasės kaip bendruomenės: V.: "Bendruomenės kaip klasės" (Community Classes Community). *Journal of Higher Education*, 68(6), 599-623.

Vygotskis, L. S. (1978). *Protas visuomenėje: Vyresniųjų psichologinių procesų raida*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walther, J. B. (1996). Kompiuterinis bendravimas: J. B.: Beasmenė, tarpasmeninė ir hiperasmeninė sąveika. *Communication Research*, 23(1), 3-43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>.



5 modulis. Internetinio mokymo žinios ir patirtis

Bendrasis tikslas:

Skatinti bendradarbiavimą ir praturtinti internetinę mokymosi aplinką, suteikiant dalyviams dėstytojams įgūdžių, pagrįstų realaus gyvenimo scenarijais, abipusiai keičiantis patirtimi ir įžvalgomis, gautomis iš jų internetinio dėstyto patirties. Šis metodas padeda geriau suprasti ir praktiškai taikyti kursų turinį, todėl gerėja internetinių kursų kokybė ir didėja studentų motyvacija.

Tikslai:

1. **Abipusis dalijimasis patirtimi:** Supažindinti dalyvius su bendromis dalijimosi žiniomis apie mokymąsi internetu priemonėmis, skatinti aplinką, kurioje dėstytojai ir studentai gali keistis asmenine ir profesine patirtimi, taip stiprindami mokymosi internetu bendruomenę.
2. **Keitimasis žiniomis:** palengvinti dalyvių keitimąsi žiniomis, inicijuojant keitimąsi patirtimi ir didinant informuotumą apie internetinio mokymo/mokymosi aplinkos teikiamas galimybes ir iššūkius (tiek teorinių, tiek, jei reikia, praktinių paskaitų metu), taip gerinant bendrą mokymosi patirtį.
3. **Realaus gyvenimo scenarijaus taikymas:** Dalyviams suteikiama galimybė pritaikyti žinias ir įgūdžius realaus gyvenimo scenarijuose, naudojantis įžvalgomis, gautomis iš bendros patirties ir internetinių mokymo priemonių, siekiant veiksmingai spręsti praktinius iššūkius.
4. **Bendradarbiavimas sprendžiant problemas:** Skatinti problemų sprendimą bendradarbiaujant, gerinant konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir sąveiką tarp dalyvių, sudarant jiems galimybes dirbti kartu sprendžiant bendrus klausimus, pasinaudojant jų skirtinga patirtimi ir perspektyvomis.
5. **Palaikančios bendruomenės kūrimas:** Padidinkite motyvaciją dalytis idėjomis, žiniomis ir patirtimi, kuriant palankią internetinę bendruomenę, kurioje dalyviai jaustųsi patogiai dalydamiesi savo idėjomis, atsiliepimais ir ištekliais, taip prisidedami prie turtingesnės ir įtraukesnės mokymosi aplinkos kūrimo.

Metodai:

- **Tiesioginis mokymas:** supažindinti dalyvius su pagrindiniais dalijimosi žiniomis ir patirtimi principais, iššūkiais ir galimybėmis bei pateikti įvairių internetinių priemonių ar platformų pavyzdžių.
- **Interaktyvios diskusijos:** Skatinkite dalyvių bendruomeniškumą ir atvirą bendravimą nuo pat pradžių. Įtraukite dalyvius dalytis savo patirtimi ir susipažinti vieni su kitais kaip ledlaužį.
- **Vaidmenų žaidimai:** Sukurkite dalyviams sąlygas žaisti vaidmenimis pagal duotus scenarijus iš įvairių mokslo sričių. Pristatykite dalyviams atvejo studijas arba realaus gyvenimo scenarijus, susijusius su mokymu internetu. Palengvinkite grupines diskusijas ir problemų sprendimo sesijas, paremtas šiais scenarijais.



- **Praktinė patirtis:** Įgyvendinkite praktines užduotis, pavyzdžiui, sukurkite socialinės žiniasklaidos platformą, "WhatsApp" grupę, diskų nuorodą ir t. t., kur dalyviai galėtų tiesiogiai dalytis savo žiniomis ir patirtimi duotais klausimais ar temomis.
- **Internetiniai diskusijų forumai:** Sukurkite specialius internetinius forumus arba diskusijų lentas, kuriuose dalyviai galėtų dalytis savo patirtimi, užduoti klausimus ir teikti atsiliepimus, kad sukurtumėte palaikančią bendruomenę tarp mokymo ir mokymosi internetu dalyvių. Šis metodas gali būti naudojamas mokymo sesijų vertinimui.

Trukmė: 4 valandos

Reikalingi ištekliai:

- Žmogiškieji ištekliai: Patyrę moderatoriai ir instruktoriai, kurie ves užsiėmimus ir teiks rekomendacijas.
- Techninė įranga: Techninė įranga: nešiojamasis kompiuteris/projektorius/garsiakalbiai/ekranas (arba patalpa su įmontuota garso ir vaizdo įranga) .
- Prieiga prie interneto.
- Interaktyvūs įrankiai: „Zoom“, „Teams“, „Kahoot“, „Gamification“ įrankiai.
- Vertinimo priemonės: Vertinimo klausimynai, grįžtamojo ryšio formos .

Veiklos eiliškumas:

0 veikla - įvadas

(30 minučių)

- Kurso apžvalga ir tikslai
- Ledlaužis, skirtas susipažinti vieniems su kitais ir naudotiniomis priemonėmis; jo metu dalyviai dalijasi savo patirtimi, susijusia su mokymu internetu. Palengvinti interaktyvias diskusijas, kad dalyviai susipažintų ir pasimokytų vieni iš kitų patirties.

1-oji veikla - supažindinimas su įvairiais dalijimosi žiniomis ir patirtimi formatais ir

(50 minučių)

- Bendroji sesija, kurioje dalyviai supažindinami su pagrindinėmis priemonėmis, formatais, principais, pagrindiniais iššūkiais ir dalijimosi žiniomis bei patirtimi galimybėmis. Naudokite pristatymo skaidres ir įvairių internetinių priemonių ar platformų pavyzdžius. Tegul dalyviai sukuria ir naudoja socialinės žiniasklaidos platformas, "WhatsApp" grupes arba disko nuorodas, kad pasidalytų savo žiniomis ir patirtimi duotais klausimais ar temomis. Skirkite bendradarbiavimo užduotis, kurias atlikdami dalyviai turi dirbti kartu naudodamiesi šiomis priemonėmis.
- Dėstytojų dalijimasis žiniomis ir patirtimi (kurią jie vėliau gali pritaikyti savo paskaitose, kad studentai bei dėstytojai ir studentai galėtų keistis žiniomis).
- Įvairios internetinės priemonės, socialinės žiniasklaidos grupės ar platformos, internetinės grupinio bendradarbiavimo priemonės, diskusijų forumai ar internetiniai seminarai,



internetinė mentorstė, tinklaraščiai ir t. t. (pvz., „Zoom“, „WhatsApp“, „Facebook“, „Instagram“, „Kahoot“ ar „ClassDojo“, skirti interaktyviam dalijimuisi patirtimi).

- Dokumentų valdymo sistemos (DMS), skirtos dalijimuisi žiniomis ir bendradarbiavimui bendruomeninėje mokymosi aplinkoje, kad būtų galima bendrai kurti, saugoti ir redaguoti mokomąją ar mokslinių tyrimų medžiagą (pvz., „GoogleDrive“, „Microsoft SharePoint“, „Dropbox“ ir kt.).
- Virtualaus modeliavimo platformos, AR/VR, metaverslas, laboratorinio modeliavimo programėlės ir kitos priemonės, skirtos gamtos ir gyvybės mokslų praktiniams ar laboratoriniams darbams demonstruoti ir dalytis žiniomis (pavyzdžiui, virtualioji odontologijos mokymo sistema, skirta realaus laiko dantų mokymo ir vertinimo sistemai, „LabXchange“, „ReactorLab“, „LineRider“, „Zooniverse“ ir kt.; <https://www.techlearning.com/news/best-free-virtual-labs>).
- Pratimai: Jungčių ratas

2-as užsiėmimas Pagrindinė teorinė informacija apie kai kurias žaidybinimo priemones ir jų (50 minučių)

- Įvadas į „Kahoot“, „Open edX“, „classdojo“, „MOOC“, „DL2BrightSpace“, „Google Classroom“, „talentLMS“ arba „eThinkLMS“ atviro kodo žaidybinimo priemones ([pvz., https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#](https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#)).
- šių internetinių įrankių atsiuntimas ir (arba) atidarymas atskiruose kompiuteriuose.
- Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas. Pateikite dalyviams konkrečius scenarijus ir vaidmenis, kuriuos jie turės suvaidinti, po to grupėse aptarkite įgytą patirtį ir išvalgas.
- Įvairių komandų žaidybinimo priemonių taikymas pagal jų scenarijus. Įgyvendinti vaidmenų žaidimus, kurių metu dalyviai vaidina scenarijus iš skirtingų mokslo sričių.

3 veikla - Pagrindinė teorinė informacija apie kai kurias internetines vaizdo įrašų kūrimo priemones ir jų (50 minučių)

- Įvadas į pasirinktas atvirąsias vaizdo įrašų saugyklas (OVR)
- Įvadas į „Edpuzzle“, „VoiceThread“, „CourseLab“, „WebMO“ ar panašias atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo priemones ([pvz., https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning](https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning)).
- šių internetinių įrankių atsiuntimas ir (arba) atidarymas atskiruose kompiuteriuose.
- Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas. Pateikite dalyviams konkrečius scenarijus ir vaidmenis, kuriuos jie turės suvaidinti, po to grupėse aptarkite įgytą patirtį ir išvalgas.
- Įvairių komandų vaizdo įrašų kūrimo priemonių taikymas pagal jų scenarijus. Įgyvendinti vaidmenų žaidimus, kurių metu dalyviai vaidina scenarijus iš įvairių mokslo sričių.

4-oji veikla Pagrindinė teorinė informacija apie kai kurias e. vertinimo priemones ir jų (30 minučių)

- Įvadas į „Quizziz“, „Menti“, „PearDeck“, „WebCT“, „Molecular Biology MCQ“, „BuzzMath“ ir kitas interaktyvias vertinimo priemones, kurios leidžia naudotojui rengti



internetines viktorinas, diskusijų ar pokalbių kambarius ir kitus vertinimus ([pvz., https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers](https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers)).

- Šių internetinių įrankių atsisiuntimas ir (arba) atidarymas atskiruose kompiuteriuose.
- Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas. Pateikite dalyviams konkrečius scenarijus ir vaidmenis, kuriuos jie turės suvaidinti, po to grupėse aptarkite įgytą patirtį ir įžvalgas.
- Įvairių komandų vertinimo priemonių taikymas scenarijams. Įgyvendinkite vaidmenų žaidimo pratybas, kuriose dalyviai vaidina scenarijus iš įvairių mokslo sričių.

5-oji veikla - internetinis diskusijų forumas, skirtas atsiliepimams (30 minučių)

- Sukurkite specialius internetinius forumus arba diskusijų lentas, kuriuose dalyviai galėtų dalytis savo patirtimi, užduoti klausimus ir teikti atsiliepimus. Skatinkite nuolatinį dalyvavimą ir stebėkite forumus, kad užtikrintumėte konstruktyvią sąveiką.

Mokymo medžiaga ir (arba) darbo lapai:

- Iš anksto paruoštos skaidrės ir dalomoji medžiaga kiekvienam skyriui.
- Pratybų lapai: Šablonai scenarijams, skirtiems dalytis įvairiomis patirtimis, susijusiomis su mokymu internetu arba šių žinių dalijimosi vertinimu.
- Grįžtamojo ryšio formos: Stebėjimo formos arba kontroliniai sąrašai, skirti mokytojams, kad jie galėtų pateikti grįžtamąjį ryšį tarpusavio stebėjimo metu.
- Paramos ištekliai: Rekomenduojamų interaktyvaus mokymo internetinių priemonių sąrašas

0 veikla Konspektai - įvadas (30 minučių)

Šio modulio tikslas - suteikti dalyviams įgūdžių, pagrįstų realaus gyvenimo scenarijais, abipusiai keičiantis patirtimi ir įžvalgomis, gautomis iš internetinio mokymo patirties.

Interaktyvios skaitmeninės priemonės, kurios bus naudojamos, iš esmės yra panašios į ankstesnius modulius, tačiau šių priemonių įgyvendinimo tikslas yra kitoks. Šiuo atveju šiame modulyje rengiami mokytojai dalyviai ir patys dėstytojai ne tik patobulins savo patirties dalijimosi įgūdžius, įgytus COVID-19 pandemijos metu, kad ateityje būtų geriau pasirengę, bet ir išmoks dalytis žiniomis ir patirtimi, susijusia su jų disciplinomis, pavyzdžiui, praktinės praktikos reikalaujančiuose dalykuose, tokiuose kaip chemijos laboratorinė ar odontologijos praktika, be to, išmoks, kaip paskatinti savo mokinius dalytis patirtimi su bendraamžiais ar kolegomis. Turint omenyje, kad skaitmeninis mokymasis tapo mūsų gyvenimo dalimi, nesvarbu, ar tai būtų visiškai internetiniai kursai, ar mišri mokymo veikla, šiuose mokymuose daugiausia dėmesio bus skiriama skaitmeninėms priemonėms ir strategijoms, skirtoms mišraus dalyvavimo formatui.

Taigi, pagrindiniai šio modulio tikslai yra šie:



1. **Abipusis dalijimasis patirtimi:** Supažindinti dalyvius su bendromis dalijimosi žiniomis apie mokymąsi internetu priemonėmis, skatinant aplinką, kurioje mokytojai ir mokiniai gali keistis asmenine ir profesine patirtimi, taip stiprindami mokymosi internetu bendruomenę.
2. **Keitimasis žiniomis:** palengvinti dalyvių keitimąsi žiniomis, inicijuojant keitimąsi patirtimi ir didinant informuotumą apie internetinio mokymo/mokymosi aplinkų teikiamas galimybes ir iššūkius, taip gerinant bendrą mokymosi patirtį.
3. **Realaus gyvenimo scenarijaus taikymas:** Dalyviams suteikiama galimybė pritaikyti žinias ir įgūdžius realaus gyvenimo scenarijuose, naudojantis įžvalgomis, gautomis iš bendros patirties ir internetinių mokymo priemonių, siekiant veiksmingai spręsti praktinius iššūkius.
4. **Bendradarbiavimas sprendžiant problemas:** Skatinti problemų sprendimą bendradarbiaujant, gerinant konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir sąveiką tarp dalyvių, sudarant jiems galimybes dirbti kartu sprendžiant bendrus klausimus, pasinaudojant jų skirtinga patirtimi ir perspektyvomis.
5. **Palaikančios bendruomenės kūrimas:** Padidinkite motyvaciją dalytis idėjomis, žiniomis ir patirtimi, kuriant palankią internetinę bendruomenę, kurioje dalyviai jaustųsi patogiai dalydamiesi savo idėjomis, atsiliepimais ir ištekliais, taip prisidedami prie turtingesnės ir įtraukesnės mokymosi aplinkos kūrimo.

Yra žinoma, kad aktyvus mokinių dalyvavimas yra labai svarbus veiksmingam mokymuisi, tačiau COVID-19 pandemijos metu tai buvo daug sunkiau dėl menko pasitikėjimo savimi, infrastruktūros (pvz., kompiuterinių kamerų), spartaus interneto ryšio trūkumo arba netinkamos aplinkos (pvz., labai perpildyto ar triukšmingo šeimos kambario). Tai neišvengiamai lėmė nusivylusius dėstytojus, nemotyvuotus arba "pasiklydusius" studentus ir galiausiai neefektyvią mokymosi aplinką. Įvairūs dėstytojai bandė sugalvoti įvairių būdų, kaip motyvuoti studentus, įvairios bendrovės, pavyzdžiui, „Zoom“ ar „Moodle“, patobulino esamas internetines platformas arba sukūrė naujas skaitmenines platformas.

Dalijimasis žiniomis gali būti įvairių skonių:

- (1) Svarbu tarpusavyje dalytis tiek gera patirtimi, tiek kartais ir nesėkmėmis, nes tai yra žinių ir patirties dalijimosi tarp dėstytojų forma.
- (2) Tradicinėje mokymo aplinkoje mokytojai su mokiniais dalijasi formaliomis savo disciplinos žiniomis; skaitmeninėje aplinkoje dalytis teorinėmis žiniomis palyginti lengviau, tačiau kai reikia dalytis praktiniais įgūdžiais, tokiais kaip klinikinių operacijų įgūdžiai medicinoje ar odontologijoje, cheminių reakcijų atlikimas chemijoje ar biologijoje ar net mechaninių automobilių problemų taisymas automobilių mechanikų profesinėje mokykloje, dalijimasis žiniomis ir patirtimi naudojant skaitmenines priemones tampa dar svarbesnis ir toks pat sudėtingas.
- (3) Aktyvus mokinių dalyvavimas, mokymasis bendradarbiaujant su bendraamžiais ir mentorystė bei mokymasis bendradarbiaujant - visi šie svarbūs mokymosi aspektai turi būti gerai pritaikyti skaitmeninėje mokymosi aplinkoje.

Dalijimasis žiniomis akis į akį gali būti bauginantis, ypač droviems žmonėms. Skaitmeninis dalijimasis žiniomis gali turėti ir privalumų, ir trūkumų; viena vertus, kai kurie žmonės gali būti nemotyvuoti arba nesuinteresuoti dalytis savo patirtimi internete su anonimine auditorija, ypač kai kameros išjungtos; kita vertus, toks anonimiškumas kai kurias asmenybes gali padrašinti. Pradiniam keitimuisi patirtimi paskatinti galima naudoti įvairias skaitmenines ledlaužes.

Šioje pirmojoje įvadinėje modulio dalyje norime, kad dalyviai susipažintų vieni su kitais ir naudotomis priemonėmis. Tuo tikslu mokymų vadovams siūloma naudoti vieną ar daugiau toliau nurodytų ledlaužių, kad paskatintų dalyvius prisistatyti ir motyvuotai, įdomiai ar linksmai pasidalyti savo patirtimi (1 pratybų lapas).

1 pratybų lapas. Siūlomi ledlaužiai, skatinantys dalytis žiniomis ar patirtimi internete arba skaitmeninėse platformose

Ledlaužio veikla 1 pavyzdys: Internetinis mokymo loto:



Paruošimas:

- Sukurkite „Bingo“ kortelę:
Naudodamiesi bendradarbiavimo priemone, pavyzdžiui, „Google Sheets“, arba interaktyvia platforma, pavyzdžiui, „Bingo Baker“ (<https://bingobaker.com/>), sukurkite „Bingo“ kortelę. Užpildykite kortelę teiginiais, susijusiais su internetinio mokymo patirtimi. Pavyzdžiai:

- „Dėstė didesnei nei 50 mokinių klasei.“
- „Susidūrėte su techninėmis problemomis tiesioginės sesijos metu.“
- „Naudota virtualioji lenta.“
- „Atliko virtualios laboratorijos eksperimentą.“
- „Įrašyta paskaita.“
- „Per vieną užsiėmimą sulaukiau daugiau nei 20 mokinių atsiliepimų.“
- „Priėmė kvietinį pranešėją internetinėje klasėje.“
- „Grupinėms diskusijoms naudotos pertraukų salės.“

- Pasidalykite „Bingo“ kortele:



Pateikite dalyviams nuorodą, kad jie galėtų pasiekti skaitmeninę Bingo kortelę. Užtikrinkite, kad visi dalyviai turėtų prieigą prie reikiamų priemonių ir platformų.

Nurodymai dalyviams:

Pasiekite „Bingo“ kortelę: Atverkite pateiktą skaitmeninės Bingo kortelės nuorodą naudodami „Google Sheets“ arba „Bingo Baker“. Susipažinkite su kortelėje esančiais teiginiais.

Pažymėkite teiginius: Perskaitykite teiginius ir pažymėkite tuos, kurie susiję su jūsų mokymo internetu patirtimi. Naudodamiesi turimomis skaitmeninėmis priemonėmis, pažymėkite teiginius tiesiai „Bingo“ kortelėje.

Bingo žaidimo taisyklės: Tikslas - pažymėjus penkis teiginius iš eilės horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai, gauti „Bingo“. Gavę „Bingo“, būkite pasirengę pasidalyti savo patirtimi, susijusia su pažymėtais teiginiais.

Dalinkitės savo patirtimi: Bingo pasiekę dalyviai vaizdo konferencijos sesijos metu paeiliui dalysis savo patirtimi. Vaizdo konferencijai naudokite tokią platformą kaip „Zoom“, „Microsoft Teams“ arba „Google Meet“. Kai ateis jūsų eilė, paaiškinkite, kaip pažymėti teiginiai susiję su jūsų mokymo patirtimi. Bendraukite su kitais dalyviais užduodami klausimus ir dalydamiesi įžvalgomis.

Skaitmeninės bingo kortelės pavyzdys:

Mokymų vadovai gali naudoti šį šabloną Bingo kortelei sukurti:

Mokė didesnę nei 50 mokinių klasę	Susidūrėte su techninėmis problemomis tiesioginės sesijos metu	Naudota virtualioji lenta	Atlikta virtuali laboratorija	Įrašytas paskaitos eksperimentas
Vienos sesijos metu gauta daugiau nei 20 mokinių atsiliepimų	Priėmė kviestinį pranešėją internetinėje klasėje	Grupinėms diskusijoms naudojamos pertraukų salės	Dalyvavo internetinėje profesinio tobulėjimo sesijoje	Padėjo surengti tiesioginę klausimų ir atsakymų sesiją
Įdiegta apversta klasė	Naudotasi ekrano bendrinimu per internetinę pamoką	Įkelta iš anksto įrašyta paskaita	Sukurta internetinė viktorina	Surengė virtualią ekskursiją

Teikiamos individualios internetinės korepetitorių sesijos	Surengtos virtualios darbo valandos	Gauti teigiami mokinių atsiliepimai	Bendrai naudojama kursų medžiaga per debesų saugyklą	Dalyvavo virtualiame mokytojų susitikime
Naudojo „Zoom“ internetiniam mokymui	Žino, kaip sukurti „Kahoot“ viktoriną	Atliko eksperimentą virtualioje laboratorijoje.	Bendradarbiauja naudodami „GoogleDrive“	Mokymo tikslais naudoja „WhatsApp“ grupes
Naudoja virtualios realybės įrankius	Dalyvauja mokytojų forumuose	Mokė specialiųjų poreikių turinčius mokinius	naudojo „Facebook“ švietimo tikslais	Globojo kitus mokytojus

2 ledo laužymo veiklos pavyzdys: susipažistame vieni su kitais

Šia ledlaužio užduotimi siekiama sukurti smagų ir įdomų būdą dalyviams susipažinti vieniems su kitais, pasidalyti savo internetinio mokymo patirtimi, užmegzti ryšius ir kartu susipažinti su skaitmeninėmis priemonėmis.

- **Ižanginis raundas (10 minučių):** Prisistatykite: Kiekvienas dalyvis pasakoja savo nuomonę:
 - Jų vardai
 - Jų pedagoginė patirtis (dėstomi dalykai, darbo stažas ir pan.)
 - Viena svarbiausia įžvalga ar pamoka, kurią jie išmoko iš savo patirties mokant internetu

Skatinkite įsitraukimą: Paprašykite dalyvių aktyviai klausytis ir atkreipti dėmesį į bet kokius bendrus interesus ar unikalią patirtį, kuria dalijasi kiti. Tai gali padėti užmegzti ryšius ir suteikti toną bendradarbiavimui.

- **Veikla: (15 minučių):** Sukurkite virtualių jungčių tinklą: Naudodamiesi bendra „Kahoot“ arba „ClassDojo“ lenta, sukurkite tinklą su teiginiais, susijusiais su internetinio mokymo patirtimi.

Pavyzdiniai teiginiai:

- „Naudojo „Zoom“ internetiniam mokymui“
- „Atliko virtualios laboratorijos eksperimentą“
- „Palengvintas grupinis darbas naudojant „Google“ dokumentus“
- „Sukurta internetinė viktorina“
- „Priėmė internetinį kvestinį pranešimą“
- „Diskusijoms naudotos pertraukų salės“



- „Irašyta paskaita“
- „Susidūrėte su techniniais sunkumais per pamoką“

Dalytis tinklu: Suteikite dalyviams nuorodą į skaitmeninį tinklą.

- Prieiga prie virtualaus tinklo: Dalyviai atidaro pateiktą nuorodą į „Kahoot“ arba „ClassDojo“ lentą ir susipažįsta su tinklo teiginiais.
- Ieškokite sąsajų: Dalyviai bendrauja su bendraamžiais, kad surastų tuos, kurie atitinka tinklo nurodytus kriterijus. Radę bendraamžį, kuris atitinka teiginį, jie gali pažymėti tą kvadratėlį ir paprašyti bendraamžio trumpai pasidalyti savo patirtimi. Tikslas - per skirtą laiką užpildyti kuo daugiau kvadratėlių.
- Dalinkitės savo ryšiais: Po užsiėmimo dalyviai gali pasidalyti įdomia patirtimi, kurią jie atrado, taip skatindami tolesnes diskusijas ir ryšius.

- **Apmąstymai (5 minutės)**

- Grupės diskusija: Sudarykite sąlygas grupės diskusijai, kurioje dalyviai gali aptarti bendrus iššūkius ir patirtį, susijusią su internetinėmis mokymo priemonėmis.
- Dalytis įžvalgomis: Paskatinkite dalyvius pasidalyti įdomiomis įžvalgomis ar patarimais, kuriuos jie gavo atlikę šią veiklą.
- Apibendrinkite pagrindinius punktus: Apibendrinkite pagrindinius aptartus dalykus ir atkreipkite dėmesį į vertingus dalykus, kuriuos galima pritaikyti savo internetinio mokymo praktikoje.

1 veikla - Įvadas į įvairius dalijimosi žiniomis ir patirtimi formatus ir priemones (50 minučių)

Ši bendroji sesija skirta supažindinti dalyvius su pagrindinėmis priemonėmis, formatais, principais, pagrindiniais iššūkiais ir galimybėmis, susijusiomis su dalijimosi žiniomis ir patirtimi. Šioje sesijoje, pasitelkiant pristatymo skaidres ir įvairių internetinių priemonių ir platformų pavyzdžius, bus išsamiai apžvelgti įvairūs veiksmingo dalijimosi metodai.

Dalyviai aktyviai dalyvaus kuriant ir naudojant socialinės žiniasklaidos platformas, „WhatsApp“ grupes arba nuorodas į diskus, kad pasidalytų savo žiniomis ir patirtimi paskirtais klausimais ar temomis. Bus skiriamos bendradarbiavimo užduotys, kad dalyviai, naudodamiesi šiomis priemonėmis, turėtų dirbti kartu, taip skatinant bendruomeniškumo jausmą ir stiprinant dalijimosi procesą.

Pagrindinis šios sesijos tikslas - palengvinti mokytojų, mokinių, taip pat mokytojų ir mokinių dalijimąsi žiniomis ir patirtimi. Tyrinėdami ir naudodami įvairias skaitmenines priemones, dalyviai išmoks veiksmingai bendrauti ir bendradarbiauti, taip praturtindami visų dalyvių edukacinę patirtį.

Dalijimosi žiniomis formatai:



Tarp mokytojų: Bendradarbiavimas su mokytojais: internetiniai seminarai, profesiniai forumai, bendri projektai.

Tarp mokinių: Grupiniai projektai, tarpusavio vertinimo veikla, diskusijų forumai.

Tarp mokytojų ir mokinių: Interaktyvūs užsiėmimai, grįžtamojo ryšio priemonės, mentorystės platformos.

1 VEIKLA - dalijimosi žiniomis ir patirtimi formatai ir priemonės (50 minučių)

- Įvadas ir turimų skaitmeninių priemonių pristatymas (30 minučių):
- Pristatykite įvairias internetines priemones, socialinės žiniasklaidos grupes ar platformas, internetines grupinio bendradarbiavimo priemones, diskusijų forumus ar internetinius seminarus, internetinę mentorystę, tinklaraščius.
 - „Zoom“/„Teams“/„Google Meet“: naudojama sesijai ir pertraukų kambariams talpinti. Pagrindinės funkcijos: skaitmeninės klasės, internetiniai susitikimai, dalijimasis ekranu, internetinių sesijų įrašymas, apklausos, pertraukų kambariai, pokalbiai įsitraukimui.
 - „Kahoot“: Naudojamas interaktyviam bingo žaidimui, greitoms viktorinoms, momentiniam vertinimui ir (arba) mokinių mokymosi varžyboms. Pagrindinės funkcijos: viktorinos, lyderių lentelės, grįžtamasis ryšys realiuoju laiku.
 - „ClassDojo“: Naudojamas bendradarbiavimo arba varžybų tinkleliams kurti. Pagrindinės funkcijos: pritaikomi tinkeliai, elgesio stebėjimas, dalijimasis smagiais mokymosi momentais.
 - „Canvas“: Visapusiška mokymosi valdymo sistema (LMS), skirta kursų valdymui, integracijai su mokymosi ištekliais ir išsamiam kursų pristatymui.
 - „Blackboard“: Visapusiška LMS su pažangiomis kursų pristatymo ir integruotomis vertinimo priemonėmis.
 - „Google“ klasė: Sklandžiai integruojasi su "Google Workspace", suteikia galimybę gauti grįžtamąjį ryšį realiuoju laiku ir lengvai valdyti kursą.
 - „Edmodo“: bendravimo, bendradarbiavimo ir organizavimo platforma, sukurta specialiai aukštosios mokykloms.
 - "Moodle": pritaikoma LMS su įskiepiais ir integracijomis, kad būtų galima pritaikyti mokymosi patirtį.
 - „Turnitin“: Tai plagiato tikrinimo ir vertinimo įrankis, užtikrinantis akademinį sąžiningumą.
 - „Slack“: Komandos bendravimo įrankis su pokalbių kambariais, tiesioginėmis žinutėmis ir failų bendrinimu.
 - „Trello“: Projektų organizavimo įrankis, kuriame naudojamas kortelių pagrindu atliekamas užduočių valdymas ir pritaikomos lentos.
 - „Coursera“: Siūlomi geriausių universitetų ir institucijų kursai, sertifikatų programos ir mokymosi internetu galimybės.



- **„Quizlet“:** Mokymosi priemonė su įvairių dalykų atmintinėmis, mokymosi žaidimais ir mokymosi rinkiniais.
 - **„Padlet“:** Skaitmeninė skelbimų lenta, skirta bendradarbiavimui realiuoju laiku ir dalijimuisi idėjomis.
 - **„Socrative“:** grįžtamojo ryšio ir vertinimo realiuoju laiku įrankis, skirtas tiesioginėms viktorinoms ir momentiniam vertinimui.
 - **„Nearpod“:** Interaktyvi pamokų vedimo priemonė su interaktyviomis skaidrėmis, VR ir atsakymais realiuoju laiku.
 - **„Evernote“:** užrašų rašymo, tvarkymo ir failų bendrinimo įrankis.
 - **„Grammarly“:** gramatikos tikrinimo, stiliaus pasiūlymų ir plagijavimo aptikimo priemonė.
 - **„Blooket“:** Interaktyvi mokymosi žaidimų priemonė su pritaikomais žaidimais ir grįžtamojo ryšio realiuoju laiku.
 - **„Prodigy“:** matematikos mokymosi žaidimas, padedantis mokiniams tobulinti matematikos įgūdžius įtraukiančiu žaidimu.
 - **„WhatsApp“:** Funkcijos: Žinučių siuntimas, grupiniai pokalbiai, balso ir vaizdo skambučiai, dalijimasis žiniasklaida. Naudojimas: greitas mokinių ir mokytojų bendravimas, mokymosi grupių sudarymas, dalijimasis klasės naujienomis ir ištekliais.
 - **„Facebook“:** Funkcijos: Grupių kūrimas, renginių organizavimas, dalijimasis failais, tiesioginė transliacija. Naudojimas: klasių grupių kūrimas diskusijoms, internetinių renginių organizavimas, dalijimasis mokomuoju turiniu ir ištekliais.
 - **„Instagram“:** Funkcijos: dalijimasis nuotraukomis ir vaizdo įrašais, istorijos, tiesioginės transliacijos, žinutės. Naudojimas: Dalijimasis vaizdiniu mokymosi turiniu, tiesioginė edukacinių užsiėmimų transliacija ir mokinių įtraukimas per interaktyvius įrašus ir istorijas.
- Pristatome dokumentų valdymo sistemas (DMS), skirtas dalijimuisi žiniomis ir bendradarbiavimui bendruomeninėje mokymosi aplinkoje, kad būtų galima bendrai kurti, saugoti ir redaguoti mokomąją ar mokslinių tyrimų medžiagą.
 - **„Google“ diskas:** Funkcijos: Integracija su „Google Workspace“ („Docs“, „Sheets“, „Slides“), versijų kontrolė ir plati trečiųjų šalių programų integracija. Naudojimas: Tai idealiai tinka bendriems projektams, bendriems dokumentams ir failų valdymui debesyje.
 - **„Microsoft SharePoint“:** Funkcijos: Dokumentų saugojimas ir valdymas, intraneto ir komandinių svetainių kūrimas, patikimos paieškos galimybės, versijų kontrolė, darbo eigos automatizavimas ir integracija su Microsoft Office 365. Naudojimas: Puikiai tinka organizaciniam bendradarbiavimui, dokumentų srautams ir vidinei komunikacijai.
 - **„Dropbox“:** Funkcijos: saugykla debesyje, dalijimasis failais, bendradarbiavimo įrankiai, prieiga neprisijungus, išmanioji sinchronizacija, versijų istorija ir trečiųjų

- šalių integracija. Naudojimas: tinka failų saugojimui, komandiniam bendradarbiavimui ir dalijimuisi dideliais failais.
- „**BOX**“: Funkcijos: Saugus dalijimasis failais, bendradarbiavimo įrankiai, pažangios saugumo funkcijos, integracija su įmonės programomis, automatizuotos darbo eigos ir versijų valdymas. Naudojimas: geriausiai tinka saugiam dalijimuisi dokumentais, komandiniam bendradarbiavimui ir įmonės lygmens dokumentų valdymui.
 - „**OneDrive for Business**“: Funkcijos: debesų saugykla, bendradarbiavimas su dokumentais realiuoju laiku, integracija su "Microsoft Office", dalijimasis failais, versijų kontrolė ir prieiga neprisijungus. Naudojimas: puikiai tinka asmeninei ir komandinei saugyklai, dalijimuisi dokumentais ir bendradarbiavimui "Microsoft" ekosistemoje.
 - „**M failai**“: Funkcijos: Metaduomenimis grindžiamas dokumentų valdymas, automatizuotos darbo eigos, versijų kontrolė, atitikties palaikymas, mobilioji prieiga ir integracija su įvairiomis verslo sistemomis. Tinkamumas: tinka organizacijoms, kurioms reikia patikimos dokumentų kontrolės ir darbo eigos automatizavimo.
 - „**Evernote Business**“: Funkcijos: Įranga: užrašų rašymas, dokumentų saugojimas, bendradarbiavimas realiuoju laiku, užduočių valdymas, integracija su kitomis programėlėmis ir galingos paieškos galimybės. Naudojimas: idealiai tinka užrašams, tyrimo medžiagai ir bendriems projektams tvarkyti.
 - „**Zoho Docs**“: Funkcijos: debesų saugykla, internetinis dokumentų redagavimas, dalijimasis failais, bendradarbiavimo įrankiai, versijų kontrolė ir integracija su „Zoho“ programų rinkiniu. Naudojimas: puikiai tinka dokumentų saugojimui, komandiniam bendradarbiavimui ir projektų valdymui.
 - „**Confluence**“: Funkcijos: Bendradarbiavimas su dokumentais, komandos darbo vietos, žinių bazės kūrimas, integracija su "Jira", puslapių versijavimas ir turinio organizavimas. Naudojimas: puikiai tinka bendradarbiavimui vykdam projektus, dalijimuisi žiniomis ir centralizuotos informacijos saugyklos kūrimui.
 - „**Nextcloud**“: Funkcijos: Įranga: savarankiška debesų saugykla, dalijimasis failais, bendradarbiavimas realiuoju laiku, begalinis šifravimas, versijų kontrolė ir integracija su įvairiomis programomis. Naudojimas: idealiai tinka organizacijoms, norinčioms kontroliuoti savo duomenis ir turinčioms savarankiško talpinimo galimybes.
 - „**Egnyte**“: Funkcijos: Saugus dalijimasis failais, bendradarbiavimas, pažangios saugumo funkcijos, integracija su populiariomis verslo programomis ir duomenų valdymas. Naudojimas: tinka saugiam dalijimuisi dokumentais, komandiniam bendradarbiavimui ir į atitiktį orientuotoms organizacijoms.
- Pristatykite virtualias modeliavimo platformas, AR/VR, metaverslą, laboratorinio modeliavimo programas ir kitas priemones, skirtas gamtos ir gyvybės mokslų praktiniams ar laboratoriniams darbams demonstruoti, kad būtų galima dalytis žiniomis.

- **Virtuali odontologijos mokymo sistema, skirta realaus laiko odontologų mokymo ir vertinimo sistemai:** Funkcijos: Realaus laiko odontologų mokymas, virtualios odontologinių procedūrų simuliacijos, interaktyvus grįžtamasis ryšys. Naudojimas: odontologų mokymas ir mokymas, realaus laiko odontologinių procedūrų praktika ir vertinimas.
- **„LabXchange“:** Funkcijos: Virtualios laboratorijos simuliacijos, interaktyvūs eksperimentai, personalizuoti mokymosi keliai, dalijimasis ištekliais. Naudojimas: gamtos mokslų mokymas, laboratorinė praktika, mokymasis bendradarbiaujant ir moksliniai tyrimai.
- **„ReactorLab“:** Funkcijos: Interaktyvus cheminio reaktoriaus modeliavimas, reaktoriaus operacijų valdymas ir analizė, duomenų vizualizavimas realiuoju laiku. Naudojimas: chemijos inžinerijos mokymas, reaktorių projektavimo ir eksploatavimo mokymas.
- **„LineRider“:** Funkcijos: Fizika pagrįstas modeliavimas, trasos projektavimas ir vizualizavimas, interaktyvus mokymasis. Naudojimas: fizikos mokymas, konceptualus judėjimo ir jėgų supratimas, kūrybiškas problemų sprendimas.
- **„Zooniverse“:** Funkcijos: Įrankiai: piliečių mokslo projektai, realių duomenų analizė, bendrų tyrimų galimybės. Naudojimas: biologija, astronomija, klimato mokslų švietimas, bendruomenės inicijuoti mokslinių tyrimų projektai.
- **„PraxiLabs“:** Savybės: Virtualios mokslo laboratorijos, interaktyvios simuliacijos, daugialypės terpės eksperimentai, saugos mokymai. Naudojimas: biologijos, chemijos, fizikos mokymas, nuotolinės laboratorinės patirtys.
- **„LearnBrite“:** Funkcijos: Įranga: 3D virtuali aplinka, interaktyvios simuliacijos, žaidybinė mokymosi patirtis, bendradarbiavimas realiuoju laiku. Naudojimas: Naudojimas: virtuali klasė, įmonių mokymai, įtraukianti mokymosi patirtis.
- **„Science Interactive“:** Funkcijos: Įrankiai: internetinės mokslo laboratorijos, interaktyvūs eksperimentai, daugialypės terpės turinys, virtualūs pjūviai. Naudojimas: gamtamokslinis švietimas, nuotolinės laboratorijos, geresnis mokymasis naudojant interaktyvumą.
- **„ClassVR“:** funkcijos: Įranga: virtualios realybės mokymasis, įtraukiantis mokomasis turinys, interaktyvūs 3D modeliai, VR pamokų planai. Naudojimas: K-12 ir aukštosios mokyklos, įtraukiantis gamtos mokslų ir geografijos mokymas, virtualios ekskursijos.
- **„HiDs“ AR/VR laboratorijos sąranka:** Funkcijos: Išplėstinės realybės (AR) ir virtualios realybės (VR) laboratorijos įranga, interaktyvios simuliacijos, 3D vizualizacija. Naudojimas: gamtos mokslų mokymas, virtualių laboratorijų įranga, interaktyvus mokymasis AR / VR aplinkoje.
- **„Metaverslo“ mokymosi platformos:** Funkcijos: Virtualių pasaulių, interaktyvių 3D simuliacijų, bendradarbiavimo aplinkos, grįžtamojo ryšio realiuoju laiku. Naudojimas: Visapusiška mokymosi patirtis, nuotolinis bendradarbiavimas, įtraukiantis mokymas įvairiose disciplinose.

- **Atvira dalyvių diskusija (20 minučių):** ar jie yra naudoję kurią nors iš pirmiau minėtų priemonių ir ar yra kitų internetinio mokymo, virtualaus modeliavimo platformų ir (arba) dokumentų valdymo sistemų (DMS), su kuriomis jie jau yra susipažinę. Vadovaukite diskusijoms, užduodami skatinamuosius klausimus apie dalyvių dalijimąsi patirtimi.
- **Svarbi pastaba!** Paraiškos teikimo metu geriau patikrinti dabartines ir (arba) naujai rinkoje pasirodančias skaitmenines priemones, kad sesija būtų galiojanti ir aktuali.

Pratimų pasiūlymas: Ryšių ratas

- Realus gyvenimo scenarijus: Ayesha dėsto chemiją pirmakursiams internetu. Paskaitoms ji naudoja „Zoom“, o dalijimuisi ištekliais - "Google" diską. Studentai bendradarbiauja projektuose naudodamiesi "Google" dokumentais, tačiau kai kurie studentai susiduria su įsitraukimo ir prieinamumo problemomis. Norėdama išspręsti šią problemą ir sustiprinti studentų ryšius, profesorė Ayesha nusprendžia įgyvendinti "Ryšių rato" pratybas.
- Tikslas: Gerinti mokinių bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, spręsti prieinamumo problemas ir puoselėti bendruomeniškumo jausmą.
- Trukmė: 30 minučių (gali būti trumpinama pagal turimą laiką)
- Reikalingos medžiagos:
 - „Zoom“ arba kita vaizdo konferencijų priemonė su pertraukų kambario funkcija
 - „Google“ diskas ir „Google“ dokumentai
 - Virtuali lenta arba bendras dokumentas, skirtas smegenų šturmui (pvz., „Google Jamboard“)
- Įvadas: Vedėjas supažindina su „Ryšių rato“ pratybų tikslu. Trumpai paaiškina užsiėmimo veiklą ir tikslus.
- Nustatykite įrankius: Parašykite vieną įrankį ar platformą, kurią naudojote mokymui internetu. Užpildykite toliau pateiktą lentelę, nurodydami išsamią informaciją apie ją.

Įrankio / platformos pavadinimas	Tikslas (pvz., bendravimas, bendradarbiavimas, įsitraukimas)	Priemonės stipriosios ir silpnosios pusės

- Ryšio atvaizdavimas: Nubraižykite ryšių žemėlapi, kuriame parodykite, kaip jūsų įrankis sąveikauja su kitais. Ryšiams apibūdinti naudokite rodykles (pvz., „Zoom“ dalijasi užrašais per „Google Drive“).
- Diskusijos pertraukų kambaryje: Suskirstykite mokinius į nedideles grupes, naudodamiesi „Zoom“ pertraukų kambariais. Kiekvienai grupei skiriama konkreti tema ar iššūkis, susijęs su prieinamumu mokantis internetu.



- Bendradarbiavimas grupėje: Grupės bendradarbiauja naudodamosi „Google“ dokumentais ir virtualia lenta, kad parengtų konkrečių uždavinių sprendimus, pvz., sukurtų cheminės reakcijos projektą. Kiekviena grupė paskiria atstovą, kuris pasidalys savo įžvalgomis su visa klase.
- Klasės diskusija: Kiekvienos grupės atstovai dalijasi savo išvadomis ir siūlomais sprendimais. Suteikite žodį trumpai diskusijai, skatindami mokinius pateikti atsiliepimus ir papildomus pasiūlymus. Užduokite tokius klausimus: Kokias dar priemones galėtumėte pridėti, kad mokymasis taptų prieinamesnis? Kaip spręstumėte technines problemas ar iššūkius, susijusius su šių priemonių naudojimu?
- Nurodymai vedėjui:
 - Sukurkite pertraukų kambarius: „Zoom“ programoje sukurkite pertraukų kambarius ir priskirkite mokinius grupėms. Užtikrinkite, kad kiekviena grupė turėtų prieigą prie bendro „Google“ dokumento ir virtualios lentos (pvz., „Google Jamboard“).
 - Parengti diskusijų temas: Sukurkite sąrašą prieinamumo problemų ir temų, kurias kiekviena grupė galėtų aptarti (pvz., sunkumai naudojantis „Google“ dokumentais, interneto prieigos trūkumas, virtualių laboratorijų problemos).
 - Pristatykite: Pasisveikinkite su mokiniiais ir paaiškinkite jungčių rato užduoties tikslą. Aptarkite, kaip svarbu spręsti prieinamumo problemas ir puoselėti palankią interneto bendruomenę.
 - „Foster“ diskusijos pertraukų kambaryje: Paskirstykite mokinius į jų poilsio kambarius. Nurodykite kiekvienai grupei išsirinkti atstovą spaudai. Pateikite aiškius nurodymus, kokias temas reikia aptarti ir kokias bendradarbiavimo priemones jie turėtų naudoti.
 - „Triggerio“ grupės bendradarbiavimas: Stebėkite pertraukų kambarius, kad įsitikintumėte, jog grupės laikosi plano ir nagrinėja savo temas. Jei reikia, pasiūlykite pagalbą ir rekomendacijas.
 - Skatinti klasės diskusiją: Po atskirų sesijų visus mokinius sugrąžinkite į pagrindinį „Zoom“ kambarį. Pakvieskite kiekvienos grupės atstovus pasidalyti savo išvadomis ir siūlomais sprendimais. Palaikykite atvirą diskusiją, skatindami visus mokinius teikti atsiliepimus ir papildomus pasiūlymus.
 - Padarykite išvadą: Apibendrinkite pagrindinius aptartus dalykus ir siūlomus sprendimus. Padėkokite mokiniams už dalyvavimą ir pabrėžkite tolesnio bendradarbiavimo ir bendravimo svarbą.

2-as užsiėmimas Pagrindinė teorinė informacija apie kai kurias žaidybinimo priemones ir jų taikymą (50 minučių)

Šioje sesijoje dalyviai supažindinami su pagrindinėmis žaidybinimo sąvokomis ir jų taikymu švietimo įstaigose. Dalyviai sužinos apie įvairias žaidybinimo priemones, jų savybes ir kaip jas galima naudoti siekiant padidinti mokinių įsitraukimą ir mokymosi rezultatus. Bus naudojamos pristatymo skaidrės ir interaktyviai demonstruojamos tokios priemonės kaip "Kahoot", "Open edX", „ClassDojo“, „MOOC“, „DL2BrightSpace“, „Google Classroom“, „TalentLMS“ ir

„eThinkLMS“. Dalyviai taip pat atsisiųs ir (arba) atidarys šias priemones savo įrenginiuose, sudarys komandas ir taikys priemones konkrečioms švietimo scenarijams atlikdami vaidmenų žaidimus.

2 VEIKLA - informacija apie kai kurias žaidybinimo priemones ir jų taikymą

- **Įvadas į žaidybinimo priemones (10 minučių):** Supažindinti dalyvius su pagrindinėmis žaidybinimo sąvokomis ir pristatyti įvairius įrankius. Pristatymo skaidrės, apibūdinančios žaidybinimo principus švietime. Konkrečių įrankių apžvalga (daugelis iš jų jau buvo pristatyti per 1 veiklą). Atvira dalyvių diskusija, ar jie yra naudoję kurį nors iš pirmiau minėtų įrankių ir ar yra kitų žaidybinimo įrankių, kuriuos jie jau žino.
 - **„Kahoot“:** Funkcijos: Įranga: viktorinos, lyderių lentelės, grįžtamasis ryšys realiuoju laiku. Naudojimas: Įtraukite mokinius į interaktyvias viktorinas ir stebėkite jų pažangą naudodami smagius, žaidybinius vertinimus.
 - **„Open edX“:** funkcijos: Internetiniai kursai, interaktyvūs mokymosi moduliai. Naudojimas: Siūlomi išsamūs internetiniai kursai su interaktyviu turiniu, siekiant pagerinti studentų mokymosi patirtį.
 - **„ClassDojo“:** Funkcijos: Bendradarbiavimo tinkleliai, elgesio stebėjimas. Naudojimas: palengvina klasės valdymą ir mokinių įsitraukimą per bendradarbiavimo veiklą ir elgesio stebėjimą.
 - **„MOOC“** (masiniai atviri internetiniai kursai): Funkcijos: Plačios apimties, lankstus mokymasis. Naudojimas: Siūlomos prieinamos ir lanksčios mokymosi galimybės per internetinius kursus, prieinamus didelei auditorijai.
 - **„DL2BrightSpace“:** Funkcijos: Visapusiškos LMS funkcijos, personalizuoti mokymosi keliai. Naudojimas: Visapusiška mokymosi valdymo sistema su personalizuotais mokymosi keliais mokiniams.
 - **„Google“ klasė:** Funkcijos: Užduočių valdymas, grįžtamasis ryšys realiuoju laiku. Naudojimas: užduočių organizavimas ir valdymas, grįžamojo ryšio teikimas realiuoju laiku, siekiant pagerinti mokinių mokymąsi.
 - **„TalentLMS“:** Funkcijos: Pritaikomi kursai, žaidybinimo elementai. Naudojimas: Kuriant patrauklią ir individualizuotą mokymosi patirtį per pritaikomus kursus ir žaidybinimo elementus.
 - **„eThinkLMS“:** Funkcijos: Tvirtas LMS, plačios integracijos. Naudojimas: Įranga: patikima mokymosi valdymo sistema su plačiomis integracijomis mokymosi patirčiai pagerinti.
- **Žaidybinimo įrankių atsisiuntimas / atidarymas (5 minutės):** Užtikrinkite, kad visi dalyviai turėtų prieigą prie reikiamų įrankių. Padėkite dalyviams atsisiųsti arba atidaryti kiekvieną įrankį savo įrenginiuose. Jei reikia, suteikite techninę pagalbą, kad išspręstumėte bet kokias prieigos problemas.
- **Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas (5 minutės):** Suskirstykite dalyvius į komandas ir paskirstykite mokomuosius scenarijus, pagal kuriuos bus atliekami vaidmenų

žaidimai. Suskirstykite dalyvius į mažas komandas. Kiekvienai komandai paskirstykite konkrečius scenarijus ir vaidmenis (pvz., žaidybinimo taikymas gamtos mokslų pamokoje, interaktyvių istorijos pamokų kūrimas). Paaiškinkite vaidmenų žaidimų pratybų tikslus ir laukiamus rezultatus.

- **Žaidybinimo priemonių taikymas komandose (20 minučių):** Įgyvendinkite žaidybinimo įrankius pagal paskirtus scenarijus ir išnagrinėkite jų praktinį taikymą. Kiekviena komanda bendradarbiauja, kad pritaikytų paskirtą (-as) priemonę (-es) savo scenarijui. Skatinkite kūrybiškumą ir eksperimentavimą su įvairiomis įrankių funkcijomis. Komandos dokumentuoja savo procesą ir pasiruošia pasidalyti įžvalgomis.
- **Grupės diskusija ir grįžtamasis ryšys (10 minučių):** Pasidalykite patirtimi, aptarkite iššūkius ir pateikite grįžtamąjį ryšį apie žaidybinimo priemonių naudojimą. Komandos pristato savo išvadas, pabrėždamos sėkmę ir iššūkius, su kuriais susidūrė paraiškų teikimo proceso metu. Palengvinkite atvirą diskusiją, skatindami dalyvius dalytis įžvalgomis ir užduoti klausimus. Apibendrinkite pagrindinius dalykus ir pateikite papildomų išteklių tolesniam mokymuisi.

Pratimų pasiūlymas: Žaidimų pamokos plano iššūkis

- Realus gyvenimo scenarijus: *Patyręs istorijos katedros dėstytojas Jonas pereina prie dėstymo internetu. Jis nori, kad jo pamokos studentams būtų įdomesnės. Profesoriaus asistentas Johnas per profesinio tobulėjimo sesiją buvo supažindintas su įvairiomis žaidybinimo priemonėmis, tokiomis kaip „Kahoot“, „Open edX“ ir „ClassDojo“. Jis siekia panaudoti šias priemones, kad sukurtų interaktyvų ir įtraukiantį būsimos paskaitos apie Antrąją pasaulinę karą pamokos planą.*
- Tikslas: Skatinti dalyvius taikyti žaidybinimo įrankius kuriant interaktyvų pamokos planą, kuris didina mokinių įsitraukimą ir mokymąsi.
- Trukmė: 30 minučių (galima pritaikyti pagal turimą laiką)
- Reikalingos medžiagos:
 - Kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga
 - Galimybė naudotis žaidybinimo įrankiais („Kahoot“, „Open edX“, „ClassDojo“)
 - Pristatymo skaidrės arba dalomoji medžiaga su informacija apie žaidybinimo priemones
 - Virtuali lenta arba bendras dokumentas, skirtas smegenų šturmui (pvz., „Google Jamboard“)
- Įvadas: Trumpa pratybų apžvalga ir jų tikslai. Supažindinimas su realiu asistento Jono scenarijumi ir jo tikslu sukurti patrauklų pamokos planą naudojant žaidybinimo priemones.
- Grupės formavimas ir įrankių priskyrimas: Suskirstykite dalyvius į mažas grupes. Kiekvienai grupei priskirkite vieną iš žaidybinimo įrankių (pvz., „Kahoot“, „Open edX“, „ClassDojo“). Trumpai apžvelkite kiekvienai grupei priskirtą įrankį.



- Smegenų šturmo sesija: Grupės buria idėjas, kaip panaudoti priskirtą žaidybinimo priemonę, kad sukurtų interaktyvų pamokos planą Antrojo pasaulinio karo skyriui. Naudokitės virtualia lenta arba bendru dokumentu, kad užsirašytumėte idėjas ir suplanuotumėte pamokos struktūrą.
- Pamokos plano kūrimas: Grupės parengia išsamų pamokos planą, naudodamos joms priskirtą žaidybinimo priemonę. Įtraukite interaktyvius elementus, tokius kaip viktorinos, lyderių lentelės, bendradarbiavimo veikla ir grįžtamasis ryšys realiuoju laiku. Pamokos planą įforminkite bendrame dokumente, užtikrindami, kad jame būtų nurodyti aiškūs tikslai, veikla ir vertinimo metodai.
- Pristatymas ir atsiliepimai: Kiekviena grupė pristato savo žaidimų pamokos planą visai klasei. Fasilitatorius ir dalyviai pateikia grįžtamąjį ryšį, pabrėždami stipriąsias puses ir siūlydami patobulinimus. Aptarkite galimą žaidybinio pamokos plano poveikį mokinių įsitraukimui ir mokymosi rezultatams.
- Nurodymai vedėjui:
 - Įrankių nustatymas: Užtikrinkite, kad dalyviai turėtų prieigą prie reikiamų žaidybinimo įrankių („Kahoot“, „Open edX“, „ClassDojo“). Paruoškite pristatymo skaidres arba dalijamąją medžiagą su informacija apie kiekvieno įrankio funkcijas ir taikymą.
 - Sukurkite poilsio kambarius: Sukurkite pertraukų kambarius grupiniam darbui (jei naudojate „Zoom“ ar panašią platformą). Paskirstykite dalyvius į grupes ir užtikrinkite, kad kiekviena grupė turėtų prieigą prie virtualios lentos arba bendro dokumento, skirto smegenų šturmui.
 - Pristatykite: Pasveikinkite dalyvius ir paaiškinkite žaidybinio pamokos plano iššūkio tikslą. Pristatykite tikrąjį asistento profesoriaus Džono scenarijų ir jo tikslą sukurti patrauklų pamokos planą apie Antrąjį pasaulinį karą.
 - Grupės formavimas ir įrankių priskyrimas: Suskirstykite dalyvius į nedideles grupes ir kiekvienai grupei priskirkite žaidimo įrankį („Kahoot“, „Open edX“, „ClassDojo“). Trumpai apžvelkite kiekvienos priemonės funkcijas ir taikymą.
 - Smegenų šturmas: Grupėms nurodykite, kad jos pateiktų idėjas, kaip panaudoti joms paskirtą priemonę interaktyviam pamokos planui sukurti. Skatinkite kūrybiškumą ir bendradarbiavimą smegenų šturmo metu.
 - Kurkite pamokų planus: Stebėkite, kaip grupės rengia pamokų planus, prireikus teikite patarimus ir paramą. Užtikrinkite, kad grupės aiškiai dokumentuotų savo pamokų planus ir įtrauktų interaktyvius elementus.
 - Pristatymas ir atsiliepimai: Pakvieskite kiekvieną grupę trumpai pristatyti savo žaidimų pamokos planą. Atkreipkite dėmesį į laiką ir sąžiningumą visų grupių atžvilgiu. Palengvinkite diskusiją, pateikdami konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir skatindami dalyvius pasidalyti įžvalgomis ir pasiūlymais.
 - Padarykite išvadą: Apibendrinkite pagrindinius aptartus dalykus ir pateiktas novatoriškas idėjas. Padėkokite dalyviams už įsitraukimą ir pabrėžkite, kaip svarbu naudoti žaidybinimą siekiant pagerinti mokinių mokymosi patirtį.



- **Atkreipkite dėmesį!** Panašūs pratimai gali būti taikomi skirtingiems dalykams. Pavyzdžiui: Sukurkite žaidybines užduotis, kad pagerintumėte studentų įsitraukimą per istorijos paskaitą internete antro kurso studentams. Sukurkite atlygio sistemą istorijos pamokoje antro kurso studentams, naudodami elgesio stebėjimo įrankį. Sukurkite interaktyvią viktoriną studentų mokymosi rezultatams įvertinti.

3 veikla - Pagrindinė teorinė informacija apie kai kurias internetines vaizdo įrašų kūrimo priemones ir jų taikymą (50 minučių)

Šiame užsiėmime dalyviai gilinsis į internetinių vaizdo įrašų kūrimo įrankių pasaulį, įgis teorinių žinių ir praktinės patirties. Užsiėmimas prasidės nuo įvado į pasirinktas atvirąsias vaizdo įrašų saugyklas (OVR) ir įvairias atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo priemones, pavyzdžiui, „Edpuzzle“, „VoiceThread“, „CourseLab“ ir „WebMO“. Šios priemonės padeda kurti patrauklius ir interaktyvius mokomuosius vaizdo įrašus, kurie gali gerokai pagerinti mokymosi patirtį.

Dalyviai atsisiunčia ir atidaro šias priemones savo asmeniniuose kompiuteriuose, kad galėtų jas praktiškai išbandyti. Tada jie sudarys komandas ir gaus konkrečius scenarijus, su kuriais turės dirbti. Kiekviena komanda taikys vaizdo įrašų kūrimo įrankius, kad sukurtų mokomąjį turinį pagal duotus scenarijus. Toks bendradarbiavimo metodas užtikrina, kad dalyviai ne tik susipažins su šiomis priemonėmis, bet ir supras jų praktinį pritaikymą realioje mokymo aplinkoje.

3 VEIKLA - informacija apie kai kurias internetines vaizdo įrašų kūrimo priemones (50 minučių)

- Įvadas į pasirinktas atvirąsias vaizdo įrašų saugyklas (OVR): Susipažinkite su saugyklomis, kuriose galima rasti įvairių mokomųjų vaizdo įrašų. Aptarkite, kaip šios saugyklos gali būti naudojamos mokymo medžiagai papildyti.
- Reikalingos medžiagos:
 - Kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga
 - Prieiga prie internetinių vaizdo įrašų kūrimo įrankių („Edpuzzle“, „VoiceThread“, „CourseLab“, „WebMO“)
 - Pristatymo skaidrės arba dalomoji medžiaga su informacija apie vaizdo įrašų kūrimo įrankius
 - Virtuali lenta arba bendras dokumentas, skirtas smegenų šturmui (pvz., „Google Jamboard“)
- Įvadas į labiausiai paplitusius atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo įrankius (10 minučių): Naudodamiesi pristatymo skaidrėmis pristatykite pasirinktas OVR („YouTube Edu“, „TED-Ed“, „Khan Academy“, „Coursera“, „OER Commons“). Apžvelkite vaizdo įrašų kūrimo įrankius („Edpuzzle“, „VoiceThread“, „CourseLab“, „WebMO“).

Išryškinkite kiekvienos priemonės ir saugyklos funkcijas ir naudojimą. Aptarkite, kaip šios priemonės gali būti naudojamos ugdymo turiniui tobulinti. Atvira dalyvių diskusija, ar jie yra naudoję kurią nors iš pirmiau minėtų priemonių ir ar yra kitų OVR, kurias jie jau žino.

- **„Edpuzzle“:** Funkcijos: Sukurti interaktyvias vaizdo paskaitas (pvz., fizikos laboratoriniams kursams), įterpiančias klausimus ir pastabas į vaizdo įrašus. Naudojimas: didinti studentų įsitraukimą ir supratimą naudojant interaktyvų turinį. Pasyvų vaizdo įrašų žiūrėjimą paverskite aktyviu mokymusi.
 - **„VoiceThread“:** Funkcijos: Kuriant daugialypės terpės pristatymus ir dalyvaujant asinchroninėse diskusijose. Naudojimas: Bendradarbiavimo mokymosi ir diskusijų internetinėje aplinkoje palengvinimas. Naudokite grupinėms diskusijoms arba grįžamojo ryšio sesijoms.
 - **„CourseLab“:** Funkcijos: E. mokymosi autorių įrankis, skirtas turtingam daugialypės terpės turiniui kurti neturint programavimo įgūdžių. Naudojimas: Kuriant interaktyvius ir įdomius internetinius kursus ir mokymo medžiagą. Sukurkite išsamų kursų turinį.
 - **„WebMO“:** Funkcijos: Molekulinio modeliavimo ir vizualizavimo įrankis, naudingas gamtos mokslų mokymui. Naudojimo būdas: pagerinti gamtos mokslų mokymą interaktyviu molekulinio modeliavimu ir vizualizavimu. Demonstruoti sudėtingas STEM sąvokas.
 - **„YouTube Edu“:** Funkcijos: Tai speciali švietimo turinio platforma, kurioje pateikiami viso pasaulio pedagogų ir institucijų vaizdo įrašai. Naudojimas: Prieiga prie didžiulės mokomųjų vaizdo įrašų bibliotekos, skirtos įvairiems dalykams ir klasių lygiams.
 - **„TED-Ed“:** Funkcijos: Rinktiniai mokomieji vaizdo įrašai su įdomia animacija ir pamokomis. Naudojimas: Pagerinkite mokymą naudodami aukštos kokybės, verčiantį susimąstyti mokomąjį turinį.
 - **„Khan Academy“:** Funkcijos: išsami mokomųjų vaizdo įrašų biblioteka, apimanti įvairius dalykus. Naudojimas: nemokami, prieinami mokomieji išteklių mokiniams ir mokytojams.
 - **„Coursera“:** Funkcijos: Siūlomos vaizdo paskaitos iš geriausių universitetų ir institucijų. Naudojimas: Prieiga prie aukštos kokybės mokomojo turinio internetiniams kursams ir profesiniam tobulėjimui.
 - **„Open Educational Resources (OER) Commons“:** Funkcijos: Viešoji skaitmeninė atvirųjų švietimo išteklių, įskaitant vaizdo įrašus, biblioteka. Naudojimas: nemokamos, atvirai licencijuotos mokomosios medžiagos paieška ir dalijimasis ja.
- **Šių internetinių įrankių atsisiaunimas ir (arba) atidarymas atskiruose kompiuteriuose (5 minutės):** Įrankių atsisiaunimo ir nustatymo vadovas. Užtikrinkite, kad visi dalyviai turėtų prieigą ir būtų pasirengę naudotis priemonėmis. Jei reikia, suteikite techninę pagalbą, kad išspręstumėte bet kokias prieigos problemas.

- **Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas (5 minutės):** Suskirstykite dalyvius į mažas komandas. Kiekvienai komandai pateikite konkrečius edukacinius scenarijus, kuriuos ji turės nagrinėti naudodama vaizdo įrašų kūrimo priemones. Kiekvienai komandai paskirstykite konkrečius scenarijus ir vaidmenis (pvz., sukurti vaizdo pamoką apie fotosintezę, pademonstruoti chemijos eksperimentą).
- **Skirtingų komandų vaizdo įrašų kūrimo priemonių taikymas pagal jų scenarijus (20 minučių):** Praktinė veikla, kurios metu komandos kuria mokomuosius vaizdo įrašus, naudodamos joms priskirtas priemones. Kiekviena komanda bendradarbiauja, kad sukurtų vaizdo įrašą naudodama jiems priskirtus įrankius. Skatinkite kūrybiškumą ir bendradarbiavimą, kad sukurtumėte patrauklų ir veiksmingą mokomąjį turinį. Stebėkite komandas, prireikus teikite patarimus ir paramą. Užtikrinkite, kad komandos dokumentuotų savo procesą ir pasiruoštų pasidalyti savo įžvalgomis.
- **Grupių pristatymai ir grįžtamasis ryšys (10 minučių):** Kiekviena komanda pristato savo vaizdo įrašą visai klasei. Palaikykite diskusiją, skatindami dalyvius pateikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir pasidalyti įžvalgomis. Išryškinkite kiekvieno vaizdo įrašo stipriąsias puses ir tobulintinas sritis. Apibendrinkite pagrindinius dalykus ir pateikite papildomų šaltinių tolesniam mokymuisi.

Pratimų pasiūlymas: Mokomojo vaizdo įrašo kūrimas naudojant atvirojo kodo įrankius

- Realus gyvenimo scenarijus: Dr. Sara, universiteto molekulinės biologijos profesorė, nori savo studentams sukurti patrauklų vaizdo pamoką apie fotosintezėje dalyvaujančias molekules. Per mokymus ji buvo supažindinta su įvairiomis atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo priemonėmis, tokiomis kaip „Edpuzzle“, „VoiceThread“ ir „CourseLab“. Prof. Dr. Sara siekia pasinaudoti šiomis priemonėmis ir sukurti interaktyvų vaizdo įrašą, kuris padėtų jos studentams veiksmingai suprasti fotosintezės procesą.
- Tikslas: Skatinti dalyvius taikyti atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo įrankius ir sukurti interaktyvią ir mokomąją vaizdo pamoką.
- Trukmė: 20 minučių (galima pritaikyti pagal turimą laiką)
- Reikalingos medžiagos:
 - Kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga
 - Galimybė naudotis atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo priemonėmis („Edpuzzle“, „VoiceThread“, „CourseLab“, „WebMO“).
 - Pristatymo skaidrės arba dalomoji medžiaga su informacija apie vaizdo įrašų kūrimo įrankius
 - Virtuali lenta arba bendras dokumentas, skirtas smegenų šturmui (pvz., „Google Jamboard“)
- Vaizdo įrašų kūrimo priemonių taikymas komandose: Kiekviena komanda bendradarbiauja, kad sukurtų vaizdo įrašą naudodama jiems priskirtus įrankius. Skatinkite

kūrybiškumą ir naudojimąsi interaktyviomis funkcijomis (pvz., klausimų įterpimas į „Edpuzzle“, daugialypės terpės pristatymų kūrimas „VoiceThread“). Stebėkite komandas, prireikus teikite patarimus ir paramą. Užtikrinkite, kad komandos dokumentuotų savo procesą ir pasiruoštų pasidalyti įžvalgomis.

- Pristatymas ir atsiliepimai: Kiekviena komanda pristato savo vaizdo įrašą visai klasei. Palaikykite diskusiją, skatindami dalyvius pateikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir pasidalyti įžvalgomis. Išryškinkite kiekvieno vaizdo įrašo stipriąsias puses ir tobulintinas sritis. Apibendrinkite pagrindinius dalykus ir pateikite papildomų šaltinių tolesniam mokymuisi.
- Nurodymai vedėjui:
 - Įrankių nustatymas: Užtikrinkite, kad dalyviai turėtų prieigą prie reikiamų vaizdo įrašų kūrimo įrankių („Edpuzzle“, „VoiceThread“, „CourseLab“, „WebMO“). Paruoškite pristatymo skaidres arba dalomąją medžiagą su informacija apie kiekvienos priemonės funkcijas ir taikymą.
 - Sukurkite poilsio kambarius: Sukurkite pertraukų kambarius grupiniam darbui (jei naudojate „Zoom“ ar panašią platformą). Paskirstykite dalyvius į grupes ir užtikrinkite, kad kiekviena grupė turėtų prieigą prie virtualios lentos arba bendro dokumento, skirto smegenų šturmui.
 - Pristatykite: Pasisveikinkite su dalyviais ir paašškinkite užsiėmimo tikslą. Pristatykite pasirinktus OVR ir vaizdo įrašų kūrimo įrankius, pabrėždami jų funkcijas ir naudojimą.
 - Atsisuntimo / atidarymo įrankiai: Padėkite dalyviams atsisiųsti arba atidaryti įrankius. Jei reikia, suteikite techninę pagalbą, kad išspręstumėte bet kokias prieigos problemas.
 - Grupės formavimas ir įrankių priskyrimas: Suskirstykite dalyvius į mažas grupes ir kiekvienai komandai paskirkite konkretų edukacinį scenarijų. Užtikrinkite, kad kiekviena komanda suprastų savo tikslus ir priemones, kurias naudos.
 - Įrankių taikymas: Stebėkite, kaip komandos kuria savo vaizdo įrašus, ir, jei reikia, teikite patarimus ir paramą. Skatinkite kūrybiškumą ir interaktyvių priemonių funkcijų naudojimą.
 - Pristatymas ir atsiliepimai: Pakvieskite kiekvieną komandą pristatyti savo vaizdo įrašą klasei. Palaikykite diskusiją, pateikdami konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir skatindami dalyvius pasidalyti įžvalgomis ir pasiūlymais.
 - Padarykite išvadą: Apibendrinkite pagrindinius aptartus dalykus ir pateiktas novatoriškas idėjas. Padėkokite dalyviams už įsitraukimą ir pabrėžkite, kaip svarbu naudoti vaizdo įrašų kūrimo priemones ugdymo turiniui pagerinti.
- **Atkreipkite dėmesį!** Panašūs pratimai gali būti taikomi įvairiems scenarijams. Pavyzdžiui: Sukurkite interaktyvų vaizdo įrašą, skirtą Saulės sistemai paašškinti ne fizikos specialybės mokiniams. Sukurkite vaizdo įrašo diskusiją, kad inžinerijos studentai įgytų efektyvaus bendravimo ir pristatymo įgūdžių. Sukurkite daugialypės terpės pamoką, kad chemijos specialybės studentus išmokytumėte kodavimo pagrindų.



4-oji veikla Pagrindinė teorinė informacija apie kai kurias e. vertinimo priemones ir jų taikymą (30 minučių)

Šiame užsiėmime dalyviai supažindinami su įvairiomis e. vertinimo priemonėmis, kurias galima naudoti kuriant patrauklius ir interaktyvius mokinių vertinimus. Dalyviai sužinos apie tokias priemones kaip „Quizziz“, „Menti“, „PearDeck“, „WebCT“, „Molecular Biology MCQ“ ir „BuzzMath“. Šios priemonės skirtos palengvinti internetines viktorinas, diskusijų ar pokalbių kambarius ir kitas vertinimo formas, pagerinant tiek formuojamąjį, tiek apibendrinamąjį vertinimą švietimo įstaigose.

Dalyviai atsisiunčia ir atidaro šias priemones savo asmeniniuose kompiuteriuose, kad ištirtų jų savybes ir funkcijas. Bus sudarytos komandos, kurioms bus pateikti konkretūs scenarijai, kaip taikyti šias vertinimo priemones, kad būtų galima įgyti praktinės patirties ir mokytis bendradarbiaujant. Šios sesijos tikslas - suteikti dalyviams žinių ir įgūdžių, kaip veiksmingai naudoti e. vertinimo priemones savo mokymo praktikoje, pagerinti mokinių įsitraukimą ir mokymosi rezultatus.

4 VEIKLA - informacija apie kai kurias e. vertinimo priemones

- Trukmė: 30 minučių
- Reikalingos medžiagos:
 - Kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga
 - Prieiga prie e. vertinimo priemonių („Quizziz“, „Menti“, „PearDeck“, „WebCT“, „Molecular Biology MCQ“, „BuzzMath“, „Google Forms“, „Kahoot“, „CommonLit“, „Flipgrid“)
 - Pristatymo skaidrės arba dalomoji medžiaga su informacija apie e. vertinimo priemones
 - Virtuali lenta arba bendras dokumentas, skirtas smegenų šurmui (pvz., "Google Jamboard")
- **Įvadas į elektroninio vertinimo priemones (6 minutės):** Įvadas į pagrindines interaktyvias vertinimo priemones, kurias galima rasti internete ir kurios leidžia naudotojui rengti internetinius testus, diskusijų ar pokalbių kambarius ir kitus vertinimus. Įrankių pristatymui naudokite pristatymo skaidres: „Quizziz“, „Menti“, „PearDeck“, „WebCT“, „Molecular Biology MCQ“, „BuzzMath“, „Google Forms“, „Kahoot!“, „CommonLit“, „Flipgrid“. Pabrėžkite kiekvienos priemonės funkcijas ir naudojimo būdus. Aptarkite, kaip šias priemones galima naudoti interaktyviems ir veiksmingiems vertinimams kurti. Atvira dalyvių diskusija, ar jie yra naudoję kurią nors iš minėtų priemonių ir ar yra kitų interaktyvių vertinimo priemonių, kurias jie jau žino.

- **„Quizziz“:** Funkcijos: „Gamified“ vertinimo įrankis, skirtas interaktyvioms viktorinoms kurti su grįžtamoju ryšiu realiuoju laiku ir lyderių lentelėmis. Naudojimas: Įtraukite mokinius į smagias viktorinas ir stebėkite jų pažangą. Sudominti mokinius viktorinomis, kuriose yra vaizdinių ir garsinių elementų.
 - **„Menti“:** Savybės: interaktyvi prezentacijų priemonė, skirta tiesioginei apklausai, viktorinoms ir klausimų ir atsakymų sesijoms. Naudojimas: mokinių įsitraukimo didinimas ir greito grįžtamojo ryšio rinkimas per pamokas. Naudokite greitam žinių patikrinimui arba diskusijų užuominoms.
 - **„PearDeck“:** Funkcijos: Integruojamas su prezentacijų programine įranga, kad būtų galima kurti interaktyvias skaidres ir vertinimus. Naudojimas: Padaryti pamokas interaktyvesnes ir įvertinti mokinių supratimą realiuoju laiku. Vertinti supratimą pamokų metu, atliekant linijines užduotis.
 - **„WebCT“:** funkcijos: Internetinė mokymosi ir vertinimo platforma, siūlanti įrankius viktorinoms, diskusijoms ir pažymių tvarkymui. Naudojimas: Visapusiškas vertinimas ir mokymosi valdymas pedagogams. Naudokite formaliam kurso vertinimui arba asinchroninėms diskusijoms.
 - **„Molekulinės biologijos MCQ“:** funkcijos: Specializuota priemonė molekulinės biologijos klausimų su keliais atsakymų variantais kūrimui ir administravimui. Naudojimas: mokinių molekulinės biologijos žinių vertinimas tiksliniais klausimais. Naudojimas mokslu pagrįstam testavimui ir savęs vertinimui.
 - **„BuzzMath“:** funkcijos: Interaktyvi matematikos platforma, užtikrinanti tiesioginį grįžtamąjį ryšį ir pažangos stebėjimą. Naudojimas: Padeda mokiniams lavinti matematikos įgūdžius, o mokytojams stebėti pažangą. Naudokite matematikos įgūdžių praktikai ir pažangos stebėjimui.
 - **„Google“ formos:** Funkcijos: Lengva naudoti įrankis, skirtas formoms, viktorinoms ir apklausoms kurti. Naudojimas: greitaiems vertinimams atlikti ir mokinių atsiliepimams rinkti.
 - **„Kahoot!“** Funkcijos: Internetinis viktorinos-žaidimo generatorius su realaus laiko grįžtamoju ryšiu ir ataskaitomis. Naudojimas: vertinimą paverskite smagiu ir įtraukiančiu, naudodami į žaidimą panašias viktorinas.
 - **„CommonLit“:** funkcijos: Skaitymo ištraukų biblioteka su integruotomis viktorinomis, skirtomis skaitymo supratimui. Naudojimas: mokinių skaitymo supratimo vertinimas, naudojant nukreipiamuosius klausimus ir viktorinas.
 - **„Flipgrid“:** Funkcijos: Vaizdo diskusijų platforma, skirta klasės diskusijoms apie temas, vaizdo įrašus ar nuorodas. Naudojimas: Mokinių dalyvavimo ir diskusijų skatinimas naudojant vaizdo įrašų atsakymus.
- **E. vertinimo priemonių atsisaiuntimas / atidarymas (4 minutės):** Padėkite dalyviams atsisaiųsti arba atidaryti kiekvieną priemonę savo įrenginiuose. Jei reikia, suteikite techninę pagalbą, kad išspręstumėte bet kokias prieigos problemas.
 - **Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas (5 minutės):** Suskirstykite dalyvius į komandas ir paskirstykite mokomuosius scenarijus. Kiekvienai komandai paskirstykite

konkrečius scenarijus ir vaidmenis (pvz., istorijos pamokos viktorinos kūrimas, matematikos įvertinimo kūrimas naudojant „BuzzMath“). Paaiškinkite veiklos tikslus ir laukiamus rezultatus. Užtikrinkite, kad kiekviena komanda suprastų jai priskirtą scenarijų ir įrankius, kuriuos ji naudos.

- **E. vertinimo priemonių taikymas komandose (10 minučių):** Kiekviena komanda bendradarbiauja, kad sukurtų vertinimą naudodama jiems priskirtus įrankius. Skatinkite kūrybiškumą ir interaktyvių funkcijų naudojimą (pvz., tiesioginė apklausa „Menti“ programoje, interaktyvios skaidrės „PearDeck“ programoje). Stebėkite komandas, prireikus teikite patarimus ir paramą. Užtikrinkite, kad komandos dokumentuotų savo procesą ir pasiruoštų dalytis įžvalgomis.
- **Grupių pristatymai ir grįžtamasis ryšys (5 minutės):** Kiekviena grupė pristato savo vertinimą visai klasei. Palaikykite diskusiją, skatindami dalyvius pateikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir pasidalyti įžvalgomis. Pabrėžkite kiekvieno vertinimo stipriąsias ir tobulintinas sritis. Apibendrinkite pagrindinius dalykus ir pateikite papildomų šaltinių tolesniam mokymuisi.
- Nurodymai vedėjui:
 - Įrankių nustatymas: Užtikrinkite, kad dalyviai turėtų prieigą prie reikiamų e. vertinimo priemonių („Quizziz“, „Menti“, „PearDeck“, „WebCT“, „Molecular Biology MCQ“, „BuzzMath“, „Google Forms“, „Kahoot!“, „CommonLit“, „Flipgrid“). Paruoškite pristatymo skaidres arba dalomąją medžiagą su informacija apie kiekvienos priemonės funkcijas ir taikymą.
 - Sukurkite poilsio kambarius: Sukurkite pertraukų kambarius grupiniam darbui (jei naudojate „Zoom“ ar panašią platformą). Paskirstykite dalyvius į grupes ir užtikrinkite, kad kiekviena grupė turėtų prieigą prie virtualios lentos arba bendro dokumento, skirto smegenų šturmui.
 - Pristatykite: Pasisveikinkite su dalyviais ir paaiškinkite užsiėmimo tikslą. Pristatykite e. vertinimo priemones, pabrėždami jų funkcijas ir naudojimą.
 - Atsisiuntimo / atidarymo įrankiai: Vadovaukite dalyviams, kaip atsisiųsti arba atidaryti įrankius. Jei reikia, suteikite techninę pagalbą, kad išspręstumėte bet kokias prieigos problemas.
 - Grupės formavimas ir įrankių priskyrimas: Suskirstykite dalyvius į mažas grupes ir kiekvienai komandai paskirkite konkretų edukacinį scenarijų. Užtikrinkite, kad kiekviena komanda suprastų savo tikslus ir priemones, kurias naudos.
 - Įrankių taikymas: Stebėkite, kaip komandos rengia savo vertinimus, ir, jei reikia, teikite patarimus ir paramą. Skatinkite kūrybiškumą ir interaktyvių priemonių funkcijų naudojimą.
 - Pristatymas ir atsiliepimai: Pakvieskite kiekvieną komandą pristatyti savo vertinimą klasei. Palaikykite diskusiją, pateikdami konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir skatindami dalyvius pasidalyti įžvalgomis ir pasiūlymais.



- Padarykite išvadą: Apibendrinkite pagrindinius aptartus dalykus ir pateiktas novatoriškas idėjas. Padėkokite dalyviams už dalyvavimą ir pabrėžkite e. vertinimo priemonių naudojimo svarbą ugdymo turiniui tobulinti.

Pratimų pasiūlymas: Žodžių debesis - mokinių požiūrio į elektroninio vertinimo priemones supratimas.

- Realus gyvenimo scenarijus: Olivija, koledžo psichologijos profesorė, nori sužinoti savo studentų nuomonę apie e. vertinimo priemones, kurias jie naudojo visą semestrą. Ji nusprendžia atlikti žodžių debesis užduotį svetainėje Menti.com, kad vizualizuotų dažniausiai pasitaikančius žodžius ir frazes, kuriuos jos studentai sieja su šiomis priemonėmis. Ši užduotis padės jai suprasti, kokį poveikį priemonės turi mokinių įsitraukimui ir mokymuisi, taip pat nustatyti tobulintinas sritis.
- Trukmė: 15 minučių (galima pritaikyti pagal turimą laiką)
- Reikalingos medžiagos:
 - Kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga
 - Prieiga prie „Menti.com“
 - Pristatymo skaidrės arba dalomoji medžiaga su informacija apie e. vertinimo priemones
 - Virtuali lenta arba bendras dokumentas, skirtas smegenų šturmui (pvz., „Google Jamboard“)
- Žodžių debesis veikia „Menti.com“: Užtikrinkite, kad dalyviai turėtų prieigą prie menti.com ir (arba) kitų e. vertinimo priemonių („Quizziz“, „Menti“, „PearDeck“, „WebCT“, „Molecular Biology MCQ“, „BuzzMath“, „Google Forms“, „Kahoot!“, „CommonLit“, „Flipgrid“). Paruoškite pristatymo skaidres arba dalomąją medžiagą su informacija apie kiekvienos priemonės funkcijas ir taikymą.
- Grupių pristatymai ir grįžtamasis ryšys: Kiekviena komanda pristato savo žodžių debesį visai klasei. Palaikykite diskusiją, skatindami dalyvius pateikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį ir pasidalyti įžvalgomis.

Atkreipkite dėmesį! Panašūs pratimai gali būti taikomi įvairiems scenarijams. Pavyzdžiui: Sukurkite vertinimą matematikos verslo specialybės studentams, kuriame daugiausia dėmesio skiriama tikimybėms. Sukurkite biologijos viktoriną kolegijų studentams apie molekulinę genetiką. Sukurkite formuojamąjį vertinimą anglų literatūros pamokai, skirtą personažų analizei aptarti.

5 veikla - internetinis diskusijų forumas, skirtas grįžtamajam ryšiui ir vertinimui (30 minučių)

Šis užsiėmimas skirtas supažindinti dalyvius su internetinių diskusijų forumų naudojimu grįžtamajam ryšiui ir vertinimui. Dalyviai sužinos, kaip veiksmingai naudoti diskusijų forumus kaip platformą atsiliepimams rinkti, vertinimams palengvinti ir prasmingiems pokalbiams skatinti. Naudodamiesi internetiniais forumais, pedagogai gali sukurti bendradarbiavimo aplinką, kurioje



mokiniai gali dalytis savo įžvalgomis, diskutuoti įvairiomis temomis ir teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį.

Dalyviai bus supažindinami su diskusijų forumų įvairiose platformose kūrimo ir naudojimo procesu. Tada jie sudarys komandas ir gaus konkrečius scenarijus, kaip šiuos forumus pritaikyti realioje švietimo aplinkoje. Ši praktinė patirtis padės dalyviams suprasti praktinį internetinių diskusijų forumų taikymą ir tai, kaip jie gali būti naudojami mokinių įsitraukimui ir mokymosi rezultatams gerinti.

5 VEIKLOS PAVYZDYS - Internetiniai diskusijų forumai

- **Įvadas į internetinius diskusijų forumus (8 minutės):** Išnagrinėkite internetinių diskusijų forumų naudojimo švietimo tikslais ypatybes ir privalumus. Aptarkite, kaip forumai gali būti naudojami siekiant palengvinti grįžtamąjį ryšį, vertinimus ir bendras diskusijas.
- **Forumo platformų atsisiuntimas / atidarymas (5 minutės):** Žingsnis po žingsnio pateikiamos rekomendacijos, kaip pasiekti ir sukurti diskusijų forumus įvairiose platformose. Užtikrinimas, kad visi dalyviai turėtų prieigą ir būtų pasirengę naudotis forumais.
- **Komandų formavimas ir scenarijų paskirstymas (5 minutės):** Suskirstykite dalyvius į mažas komandas. Kiekvienai komandai pateikite konkrečius scenarijus, kuriuos ji turės nagrinėti naudodamasi diskusijų forumais.
- **Vertinimas ir diskusijos: Diskusijų forumų taikymas skirtingų komandų scenarijams (12 minučių):** Praktinis užsiėmimas, kurio metu komandos naudoja joms priskirtus diskusijų forumus, kad palengvintų grįžtamąjį ryšį ir vertinimą pagal savo scenarijus. Skatinkite kūrybiškumą ir bendradarbiavimą, kad forumai būtų kuo veiksmingesni.

Pratimų pasiūlymas: Modulio įvertinimo klausimynas per internetinio forumo veiklą

- Tikslas: Surinkti išsamius dalyvių atsiliepimus apie jų patirtį naudojantis įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis ir bendradarbiavimo metodais, naudojant modulio vertinimo klausimyną, paskelbtą internetiniame diskusijų forume.
- Paruošimas: Užtikrinkite, kad visi dalyviai turėtų prieigą prie internetinio diskusijų forumo (pvz., „Blackboard“, „Canvas“, „Moodle“). Paruoškite modulio vertinimo klausimyną su atitinkamais klausimais.
- Trumpai paaiškinkite užduoties tikslą ir sąžiningo bei konstruktyvaus grįžtamojo ryšio svarbą. Pristatykite internetinio diskusijų forumo platformą ir pateikite instrukcijas, kaip prie jos prisijungti ir ja naudotis.
- Prieiga prie forumo: Padėkite dalyviams susipažinti su diskusijų forumo prieiga savo įrenginiuose. Jei reikia, suteikite techninę pagalbą, kad išspręstumėte bet kokias prieigos problemas.
- Klausimyno paskelbimas: Modulio vertinimo klausimyną paskelbkite diskusijų forume. Užtikrinkite, kad klausimyne būtų pateikti aiškūs ir glausti klausimai. Galite naudoti



modulio vertinimo klausimyną (jau pateiktą virš puslapių) arba toliau kurti savo konkretų klausimyną (-us).

- Diskusijos ir atsiliepimai: Skatinkite dalyvius atsakyti į klausimyno klausimus forume. Stebėkite diskusiją, prireikus teikite patarimus ir paramą. Skatinkite dalyvius pateikti išsamius ir apgalvotus atsakymus.
- Apibendrinimas ir refleksija: Dalyviams užpildžius klausimyną, apibendrinkite pagrindinius aptartus dalykus ir gautas išvalgas. Sudarykite sąlygas trumpai klasės diskusijai apie bendrą grįžtamąjį ryšį ir nustatytas bendras temas ar tobulintinas sritis.
- Užduokite tolesnius diskusijų klausimus, pvz:
 - Kaip galite spręsti galimas šių įrankių prieinamumo problemas?
 - Kokios papildomos funkcijos galėtų pagerinti mokinių įsitraukimą į vertinimą?
 - Kaip galite įtraukti e. vertinimo rezultatus į savo mokymo planus?

Modulio vertinimas:

(a) Dalyvių savęs vertinimui ir apmąstymams apie bendrą įgūdžių įgijimą ir motyvaciją, susijusią su dalijimusi žiniomis ir patirtimi, instruktorius pasiūlys penkis savęs vertinimo uždarus klausimus. Šie klausimai leis dalyviams įvertinti savo supratimą ir pasitikėjimą, kaip jie taiko kurso metu aptartas sąvokas ir strategijas.

1 = visiškai nesutinku

2 = Nesutinku

3 = neutralus

4 = sutinku

5 = visiškai sutinku

Savęs vertinimo klausimai

1. Jaučiuosi užtikrintai naudodamasis internetinėmis priemonėmis ir metodais, keisiuosi patirtimi su mokiniais ir kolegomis mokytojais.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

2. Jaučiuosi užtikrintai naudodamasis internetinėmis priemonėmis ir metodais, kad palengvinčiau mokinių keitimąsi žiniomis ir patirtimi.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

3. Žinau, kaip gauti grįžtamąjį ryšį iš mokinių realiuoju laiku ir panaudoti jį dalijimuisi žiniomis savo internetinėje klasėje koreguoti.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

4. Galiu motyvuoti savo mokinius dalytis savo žiniomis ir patirtimi su bendraamžiais mokymosi internetu metu.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)



5. Galiu motyvuoti kolegas mokytojus dalytis savo žiniomis ir patirtimi mokant internetu su kitais kolegomis.

- (skalė: nuo 1 - visiškai nesutinku iki 5 - visiškai sutinku)

Šie savęs vertinimo klausimai padės dalyviams apmąstyti savo mokymąsi ir nustatyti sritis, kuriose jiems gali prireikti tolesnio tobulėjimo ar paramos. Be to, instruktorius gali naudoti apibendrintus rezultatus bendram modulio poveikiui įvertinti ir prireikus pakoreguoti būsimus mokymus. Naudodami vertinimui skirtus internetinius diskusijų forumus, instruktoriai taip pat gali surinkti apibendrintus rezultatus, kad įvertintų bendrą modulio poveikį ir prireikus pakoreguotų būsimas mokymo sesijas. Toks metodas ne tik užtikrina nuolatinį tobulėjimą, bet ir skatina palankią ir bendradarbiaujančią mokymosi aplinką, kurioje aktyviai dalijamasi grįžtamuju ryšiu ir juo naudojamosi.

(b) Kad būtų galima įvertinti pagrindinius dalyvių išmokus dalykus, instruktorius pasiūlys penkis atvirus vertinimo klausimus. Šie klausimai leis mokytojui įvertinti, kaip dalyviai supranta pagrindines kurso metu aptartas sąvokas ir priemones.

Modulio vertinimo klausimai

1. Nurodykite 3 internetines interaktyvias skaitmenines priemones, kurios gali būti naudojamos siekiant įtraukti mokinius ir motyvuoti juos dalytis savo patirtimi:

i) ii) iii)

2. Įvardykite 3 mokinių motyvavimo strategijas

i) ii) iii)

3. Kaip gerai suprantate socialinės žiniasklaidos platformų, "WhatsApp" grupių ar dokumentų valdymo sistemų naudojimo dalijimuisi žiniomis principus ir iššūkius po to, kai dalyvavote šios sesijos metu atliktose bendradarbiavimo užduotyse?

(Skalė: nuo 1 - visai gerai iki 5 - labai gerai)

4. Kurį iš šių šioje sesijoje pristatytų žaidybinimo įrankių galima naudoti kuriant interaktyvias viktorinas ir įtraukiant mokinius į internetinę mokymosi aplinką?

A) „Kahoot“

B) „Google“ klasė

C) „eThinkLMS“

D) Visi išvardyti dalykai

5. Kokia yra pagrindinė nauda naudojant vaidmenines užduotis su žaidybinimo įrankiais ugdymo aplinkoje?

A) Jie didina mokinių įsitraukimą ir dalyvavimą.

B) Jie sumažina internetinių išteklių poreikį.

C) Jie supaprastina vertinimo procesą.

D) Jie pašalina mokytojo dalyvavimo poreikį.



6. Kuri iš šių funkcijų NĖRA paplitusi tokiose atvirojo kodo vaizdo įrašų kūrimo priemonėse kaip „Edpuzzle“, „VoiceThread“ ar „CourseLab“?

- A) Interaktyvios viktorinos ir vertinimai
- B) Išplėstinės vaizdo įrašų redagavimo galimybės
- C) Bendradarbiavimas realiuoju laiku vaizdo įrašų projektuose
- D) Automatinis vaizdo įrašų vertimas ir dubliavimas

7. Kuris scenarijus, kalbant apie internetines vaizdo įrašų kūrimo priemones, geriausiai parodo veiksmingą „VoiceThread“ naudojimą švietimo tikslais?

- A) Sukurti nebylų paskaitų ciklo vaizdo montažą
- B) „VoiceThread“ naudojimas automatizuotiems subtitrams ir antraštėms kurti mokomuosiuose vaizdo įrašuose
- C) „VoiceThread“ panaudojimas sudėtingiems 3D efektams ir animacijai pritaikyti mokomajame turinyje
- D) „VoiceThread“ naudojimas garso komentarams pridėti ir asinchroninėms diskusijoms apie vaizdo pristatymą palengvinti

8. Kuri iš šių e. vertinimo priemonių leidžia naudotojams rengti interaktyvias viktorinas ir yra žinoma dėl savo į žaidimą panašių funkcijų, skirtų mokiniams sudominti?

- A) „Quiziz“
- B) „WebCT“
- C) „BuzzMath“
- D) „PearDeck“

9. Kokia yra bendra e. vertinimo įrankių, tokių kaip „Menti“ ir „PearDeck“, naudojimo švietimo įstaigose nauda?

- A) Jie automatiškai įvertina visų tipų mokinių užduotis.
- B) Jie palengvina grįžtamąjį ryšį realiuoju laiku ir sąveiką pamokų metu.
- C) Jie pakeičia tradicinį mokymą klasėje.
- D) Jie užtikrina visišką duomenų privatumą be jokio interneto ryšio.

10. Kuris iš toliau pateiktų teiginių geriausiai apibūdina pagrindinį internetinių priemonių ir bendradarbiavimo metodų integravimo į aukštąjį mokslą tikslą?

- A) Sumažinti mokytojų darbo krūvį automatizuojant visas mokymo užduotis.
- B) Visiškai pašalinti būtinybę bendrauti akis į akį.
- C) Didinti mokinių ir mokytojų įsitraukimą, sąveiką ir dalijimąsi žiniomis.
- D) Užtikrinti, kad visi mokiniai pasiektų vienodą akademinių rezultatų lygį.

Teisingi rezultatai:

4D, 4A, 6.D, 7.D, 8.A, 9.B, 10.C

Nuorodos:



- Abumandour ET (2022). E. mokymosi sistemos taikymas inžineriniam švietimui - iššūkiai ir kliūtys. *J Res Innov Teach Learn* 15(2): 150-169.
- Brauwer J, Jansen E (2019). Beyond grades: developing knowledge sharing in learning communities as a graduate attribut. *Higher Ed Res Dev* 38(2): 219-234.
- CohenMiller AS, Miller MV (2019). Socialinių ir gamtos mokslų internetinio mokymo ištekčiai: daugiapakopė atvirų vaizdo įrašų saugyklų paieška ir klasifikavimas. *College Teaching* 1-7; doi:10.1080/87567555.2019.1650704.
- Dabija CD, Bratianu C, Dominici G, Vatamanescu EM (2024). E. mokymosi ir dalijimosi žiniomis pandemijos metu atskleidimas: nuo ekspertų įgūdžių suvokimo iki studentų pasitenkinimo. *Technol Soc* 77: 102538.
- Erdogmus C, Cakir R, Korkmaz O (2022). Studentų dalijimosi žiniomis elgsena ir mokymosi bendruomenės jausmas internetinėje mokymosi aplinkoje. *Part Educ Res* 9(3): 46-60.
- Fu Y, Chu F, Lu X, Wang C, Xiao N, Jiang J, Zheng J, Jiang H (2024): Assessment and evaluation of online education and virtual simulation technology in dental education: a cross-sectional survey. *BMC Medic Edu* 24: 191
- Gerbin A, Drnovsek M (2020). Dalijimosi žiniomis apribojimai gyvybės mokslų srityje: asmeniniai ir kontekstui būdingi akademinės bendruomenės ir pramonės žinių perdavimo veiksniai. *J Know Mngmt*, 24(7), 1533-1557. doi:10.1108/jkm-11-2019-0651
- Heil J, Ifenthaler D (2023). Internetinis vertinimas aukštajame moksle: sisteminė apžvalga. *Online Learning* 27(1): 187-218.
- Huang X, Li H, Huang L, Jiang T (2023). Skaitmeninė žinių dalijimosi bendruomene grindžiamo internetinio švietimo plėtros ir inovacijų tyrimai. *BMC Psychol* 11: 295.
- Jurane-Bremene A (2023). Skaitmeninis vertinimas technologijomis praturtintame švietime: teminė apžvalga. *Educ Sci* 13: 522.
- Kossybayeva U, Shaldykova B, Akhmanova D, Kulanina S (2022). Įvairių gamtos mokslų ir matematikos disciplinų mokymo tobulinimas taikant inovatyvias technologijas. *Educ Inf Tech* 27: 7869-7891.
- de Melo-Minardi RC, de Melo EC, Bastos LL (2022). OnlineBioinfo: BIOBino: Programavimo įgūdžių mokymo gyvybės mokslų studentams svarto panaudojimas pasitelkiant mokymosi analitiką. *Front Ed* 7: 727019.



Mushtaha E, Dabous SA, Alsyouf I, Ahmed A, Abdraboh NR (2022). Internetinio mokymosi ir dėstymo iššūkiai ir galimybės inžinerijos ir teorijos koledžuose pandemijos metu. *Aim Shams Eng J* 13: 101770.

Ramadani A, Zhaferi B (2020). Mokytojų patirtis mokant internetu, naudojant "zoom" platformą, su Kumanova vidurinių mokyklų EFL mokytojais *SEEU Rev* 15(1): 142.

Ramaila S, Molwele AJ (2022). Technologijų integracijos vaidmuo ugdant 21st amžiaus įgūdžius ir kompetencijas gamtos mokslų mokymo ir mokymosi srityje. *Int J Higher Ed* 11(5): 9-17.

Sat M, Ilhan F, Yukselturk E (2022). Web įrankiai kaip e. laisvųjų mokymų internetiniame švietime. *J Educ Tech Online Learn* 5(3): 721-737.

Souto Romero M, Arias-Oliva M, Lima Rua O, Perez-Portabella A (2024). Online assessment in higher education during the COVID-19 (Internetinis vertinimas aukštajame moksle COVID-19 metu). *J Manag Bus Edu* 7(2): 207-219.

Zadeh MM, Prendergast LJ, Tew JD, Beneroso-Vallejo D (2024). Inžinerijos studentų sinchroninio ir asinchroninio mokymosi internetu suvokimo konceptualizavimas. *Eur J Eng Ed* 49(1): 94-112.

Zaidi SSB, Adnan U, Lewis KO, Fatima SS (2024). Metaverse-powered basic sciences medical education: bridging the gaps for lower middle-income countries (Metaversa paremtas pagrindinių medicinos mokslų mokymas: mažinant spragas mažesnių ir vidutinių pajamų šalyse). *Annals Med* 56(1): 2356637.

Zamiri M, Esmaceli A (2024). Dalijimosi žiniomis mokymosi bendruomenėse paramos metodai ir technologijos. *Admin Sci* 14: 17.