



## UGDYMO PLĒTOTĒS CENTRAS

Pedagogo skaitmeninēs  
kompetencijas (DIGCOMPEDU) atviras  
īstvertinimo ģrankis ir jo išbandymas

Alvida Lozdienē

2019-04-23

Kadangi nė nenutuokiame, kaip darbo rinka atrodys 2030 ar 2040 m., jau šiandien nebėra aišku, ko mokyti vaikus. Dauguma dalykų, kurių jie dabar mokosi mokykloje, tikriausiai taps visiškai nebereikalingi jiems sulaukus keturiasdešimties. Tradiciškai gyvenimas būdavo skaidomas į dvi pagrindines dalis: mokymosi tarpsnį ir darbo tarpsnį. Labai greitai šis tradicinis modelis taps visiškai atgyvena, ir norėdami neiškristi iš žaidimo žmonės privalės mokytis ir vis naujai save atrasti visą gyvenimą.

Yuval Noah Harari,

*Homo deus. Glausta rytojaus istorija, 291 p.*

# Kokia tikimybė, kad per artimiausius 20 metų įvairias profesijas perims kompiuteriniai algoritmai JAV?

99 proc. tikimybė, kad telefonų pardavėjai ir draudimo agentai, 98 proc. tikimybė – sporto teisėjai, 97 proc. tikimybė – kasininkai, 96 proc. tikimybė – virėjai, 91 proc. tikimybė – kelionių gidai iki 2033 m. savo darbo vietas užleis algoritmams.

Pagal Yuval Noah Harari,  
*Homo deus. Glausta rytojaus istorija*, 290 p.

## Cortana. Jūsų protingas asistentas visą gyvenimą.



### Sutaupyti laiko

Pasikalbėkite su „Cortana“ už beveik viską, ko jums reikia - ji atsakys į jūsų klausimus, duos nurodymus, groja muzika, pasakys orą ir daugiau. „Cortana“ rūpinasi informacija, kad galėtumėte pradėti savo dieną ir padaryti daugiau su mažiau pastangų.

[Pasinaudokite savo virtualiu asistentu >](#)



Visur, kur vyksta gyvenimas

### Visur, kur vyksta gyvenimas

Kaip ir geriausi realaus gyvenimo asistentai, „Cortana“ padeda kur gyvena. Ji dirba su viskuo, kas yra nuo kalendoriaus iki muzikos ir protingų namų paslaugų.

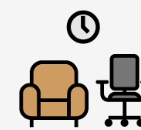
[Reikia pagalbos naudojant „Cortana“? >](#)



### Susipažinkite

Naudokite Cortana<sup>2</sup>, kad nustatytumėte priminimus pagal laiką ir vietą. Paprašykite jos, kad pamatytumėte savo dienos peržiūrą ir pakeiskite dvigubą užsakymą. Įtraukite elementus į savo sąrašus ir atmintines, kuriose rodomi nuotraukų.

[Sužinokite, kaip pradėti naudoti „Cortana“ >](#)



### Visuose įrenginiuose

Pridėkite įvykių prie „Windows 10 PC<sup>2</sup>“, o „Cortana“ gali juos įkelti į „Android“ arba „iPhone“. „Cortana“ dirba su „Harman Kardon“.

[Sužinokite, kaip naudoti „Cortana“ visuose įrenginiuose >](#)

## Pamirškite pamiršti



### Sąrašas

„Ei, Cortana, sukurkite pirkinų sąrašą.“

[SUŽINOKITE DAUGIAU](#)



### Vietovės priminimas

„Ei, Cortana, priminkite man, kad noriu gauti duoną, kai būsiu prekybos centre.“

• •

[SUŽINOKITE DAUGIAU](#)



### Nuotraukų priminimas

„Ei, Cortana, priminkite man, kad tai gausiu, Scarlet“ gimtadieniu. [Tada pridėkite

[SUŽINOKITE DAUGIAU](#)



### Siūlomas priminimas

„Ei, Cortana, kokie yra mano siūlomi priminimai?“

[SUŽINOKITE DAUGIAU](#)

# Bendrieji mokymosi visą gyvenimą gebėjimai 2018 (*Key Competences for Lifelong Learning*)

Europos bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimų orientaciniuose metmenyse nustatyti aštuoni bendrieji gebėjimai :

1. Raštingumas (*Literacy competence*);
2. Kalbų mokėjimas (*Languages competence*);
3. Matematiniai gebėjimai ir gamtos mokslų, technologijų ir inžinerijos gebėjimai (*Mathematical competence and competence in science, technology and engineering*);
- 4. Skaitmeniniai gebėjimai (*Digital competence*);**
5. Asmeniniai, socialiniai ir mokymosi gebėjimai (*Personal, social and learning competence*);
6. Pilietiniai gebėjimai (*Civic competence*);
7. Verslumo gebėjimai (*Entrepreneurship competence*);
8. Kultūrinis sąmoningumas ir raiška (*Cultural awareness and expression competence*).



## SKAITMENINĖS KOMPETENCIJOS SANDARA

DigComp 2.1  
skaitmeninės  
kompetencijos  
sandara piliečiams su  
aštuoniais gebėjimų  
lygiais ir taikymo  
pavyzdžiais.  
(2013–2017)

# Skaitmeninės kompetencijos sritys (DIGCOMP)

- 1. Informacija ir duomenys.** Gebėti nustatyti skaitmeninės informacijos ir duomenų reikmes, kur juos rasti, kaip pasiimti, saugoti, tvarkyti bei analizuoti ir lygiagrečiai įvertinti jų svarbą bei paskirtį.
- 2. Komunikacija.** Gebėti internetinėmis priemonėmis bendrauti skaitmeninėse aplinkose ir dalintis informacijos šaltiniais; užmegzti ryšius su kitais žmonėmis ir su jais bendradarbiauti skaitmeninėmis priemonėmis; bendrauti tarpusavyje ir dalyvauti bendruomenių bei tinklų veikloje, suprasti kitas kultūras.
- 3. Turinio kūrimas.** Gebėti kurti ir keisti naują turinį (pradedant teksto tvarkymu ir baigiant vaizdų bei filmuotos medžiagos apdorojimu), įtraukti anksčiau įgytas žinias ir sukurtą turinį bei jį pertvarkyti, pademonstruoti kūrybinę saviraišką, darbo su medija ir programavimo rezultatus, taikyti intelektinės nuosavybės teises bei licencijas ir spręsti su jomis susijusius klausimus.
- 4. Saugumas.** Aprėpia asmens privatumo ir duomenų apsaugą, skaitmeninės tapatybės apsaugą, saugumo priemones, saugaus ir tvaraus skaitmeninių technologijų naudojimo klausimus.
- 5. Problemų sprendimas.** Gebėti nustatyti skaitmeninės srities poreikius ir šaltinius; atsižvelgus į reikmes ar tikslą, priimti kompetentingus sprendimus dėl tinkamiausių skaitmeninių priemonių; taikant skaitmenines priemones, spręsti konceptualias ir technines 7 problemas; kūrybiškai naudoti technologijas, atnaujinti savo ir kitų gebėjimus



# 2<sup>nd</sup> Survey of Schools: ICT in Education

## Lithuania Country Report

### COUNTRY REPORT

A study prepared for the European Commission  
DG Communications Networks, Content & Technology by:

**Deloitte.**



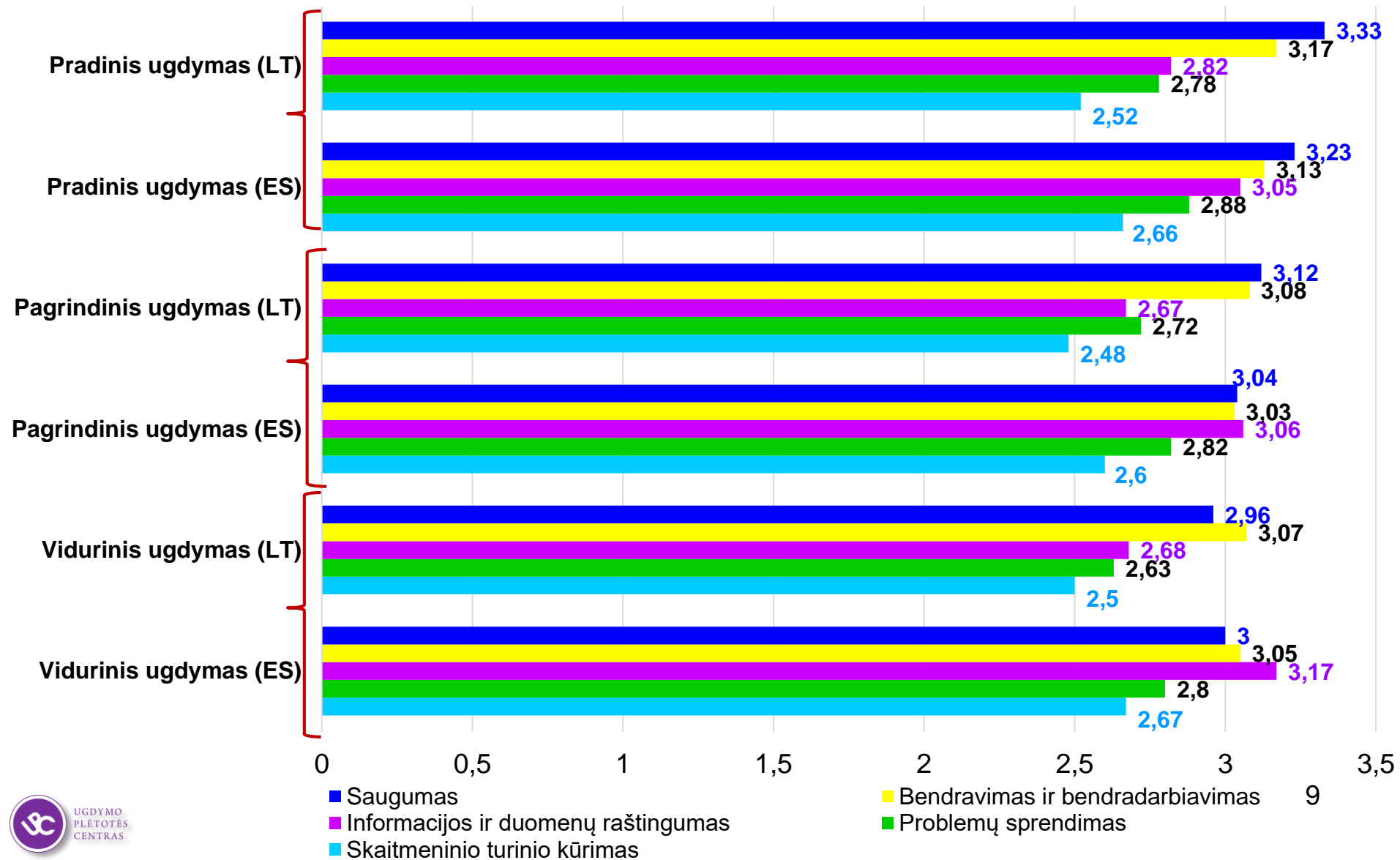
**Ipsos MORI**

Digital  
Single  
Market



## Mokytojų pasitikėjimas savo skaitmenine kompetencija

1 – visiškai nepasitiki, 2 – menkai, 3 – šiek tiek, 4 – labai



**Informacijos ir duomenų raštingumas.**

Pradinis iš 22 šalių: Portugalija, Rumunija, Belgija

Pagrindinis iš 21 šalies: –

Vidurinis iš 19 šalių –

**Skaitmeninio turinio kūrimas.**

Pradinis iš 22 šalių: Italija, Kroatija, Estija, Belgija

Pagrindinis iš 21 šalies: Italija ir Belgija

Vidurinis iš 19 šalių: Slovėnija

**Problemų sprendimas.**

Pradinis – Lietuva 7 nuo galo

Pagrindinis iš 21 šalies: Slovėnija, Italija ir Bulgarija

Vidurinis iš 19 šalių: Čekija ir Slovėnija

Europos pedagogų  
**skaitmeninių kompetencijų  
sistema**

„DigCompEdu“

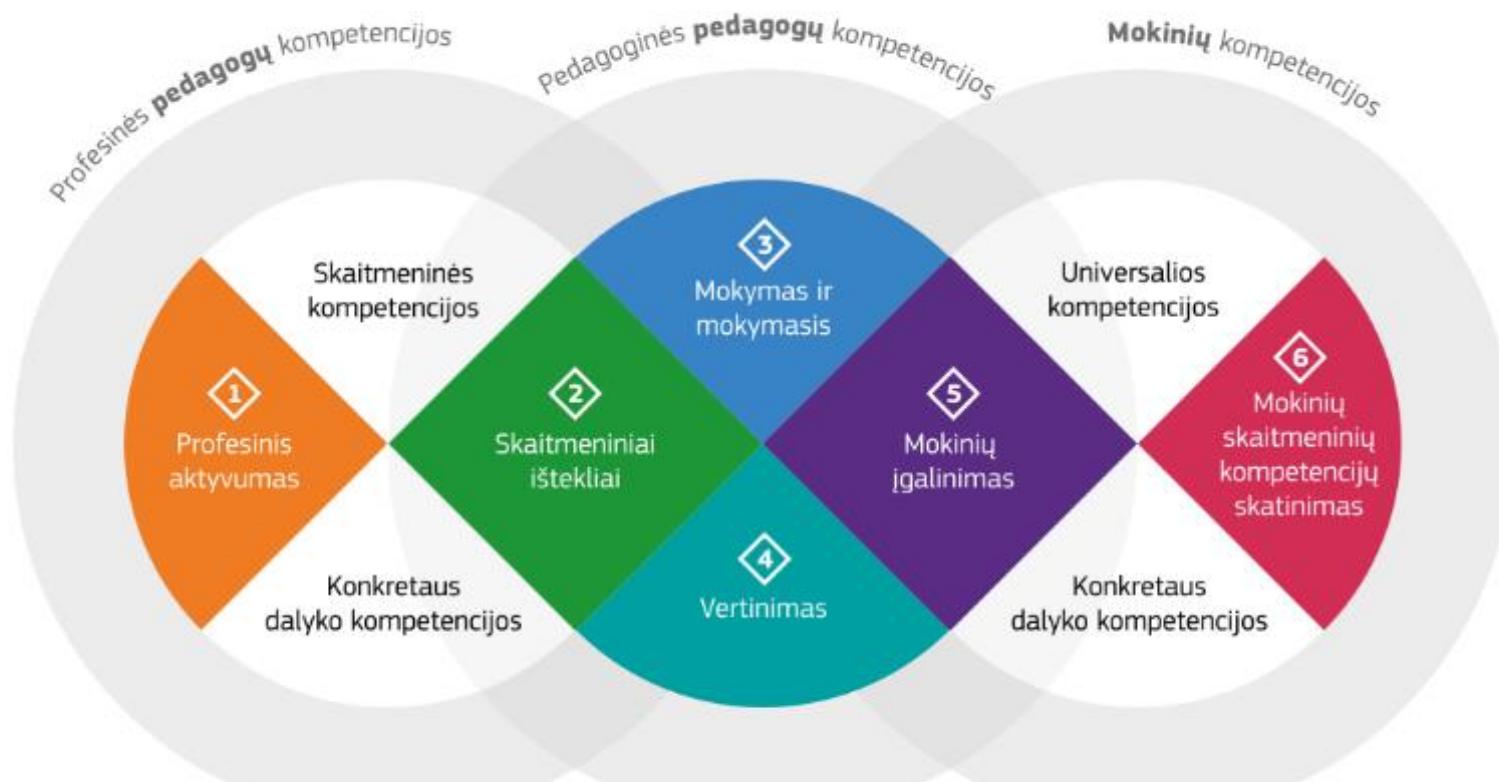


„**DigCompEdu**“ sistema skirta visų lygių pedagogams – nuo pradinio lavinimo iki aukštojo mokslo ir suaugusiųjų švietimo, įskaitant bendrojo pobūdžio ir profesinį švietimą bei mokymą, specialiųjų poreikių švietimą ir neformalųjį mokymąsi.

**DigCompEdu**  
The European Framework  
for the Digital Competence  
of Educators

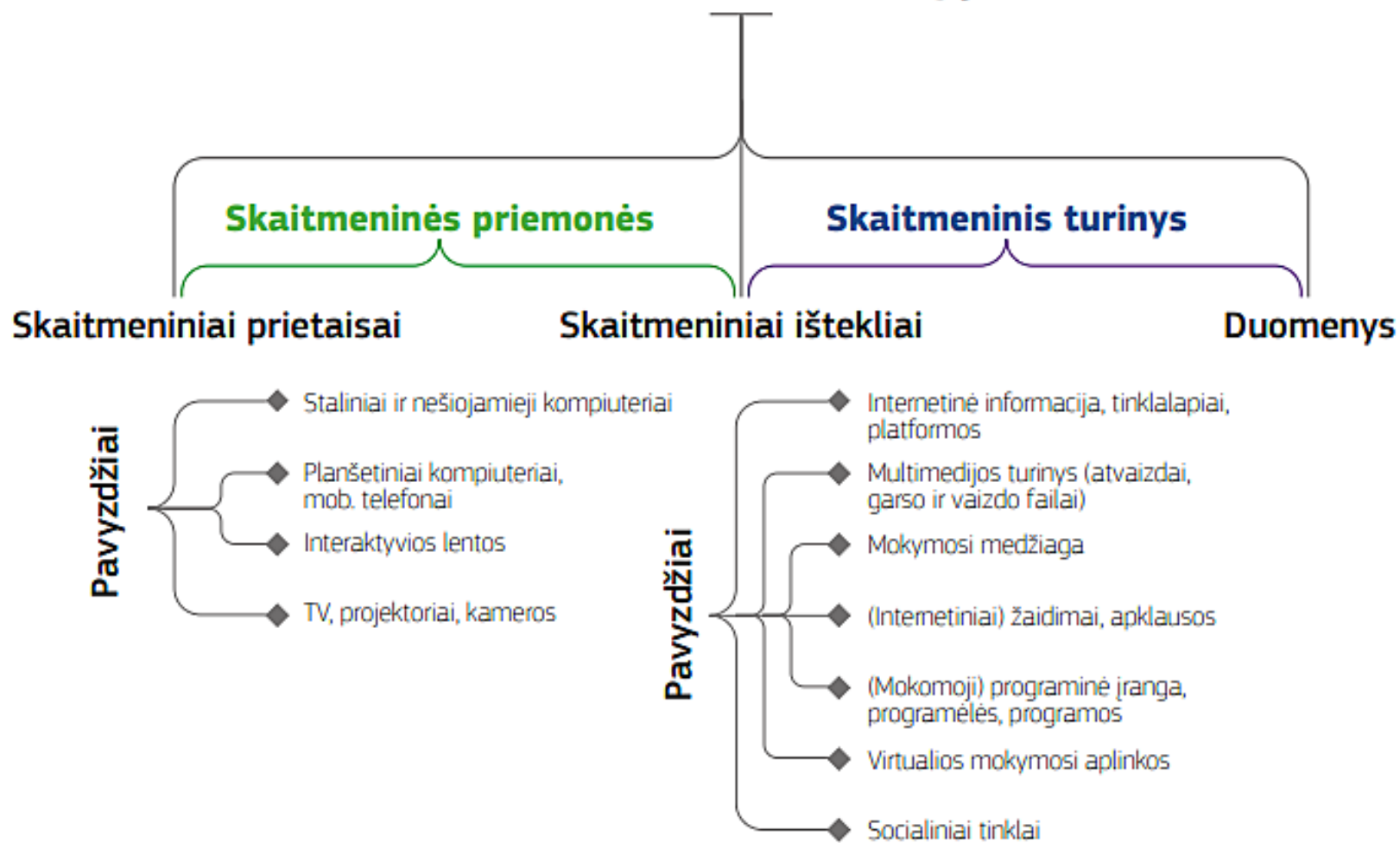


# Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistema



<https://www.upc.smm.lt/naujienos/dokumentai/digcompedu-lt/DigCompEdu-LT.pdf>

## Skaitmeninės technologijos



# Profesinis aktyvumas

## **Bendravimas organizacijoje**

Skaitmeninės technologijos naudojamos, siekiant pagerinti bendravimą su mokiniais, tėvais ir trečiosiomis šalimis. Jos padeda sukurti ir patobulinti organizacinio bendravimo strategijas.

## **Profesinis bendradarbiavimas**

Skaitmeninės technologijos naudojamos bendradarbiaujant su kitais pedagogais, dalijantis žiniomis ir patirtimi bei kuriant pedagoginės praktikos naujoves.

## **Praktikos refleksija**

Atskirai ir kartu kritikuoti, kritiškai vertinti ir aktyviai tobulinti savo pačių bei švietimo bendruomenės skaitmeninę pedagoginę praktiką

## **Skaitmeninis tęstinis profesinis tobulinimas**

Skaitmeniniai šaltiniai ir ištekliai naudojami siekiant tęstinio profesinio tobulėjimo.

# Europos mokyklų tinklo akademija



Atvykę į Europos mokyklų tinklo akademiją!



Sveiki atvykę į **Europos mokyklų tinklo akademiją**!

Tai platforma, kurioje vykdomi **internetiniai pradinės mokyklų mokytojų skirti profesinio tobulinimo kursai** naujovės mokyklose.

Mokymai šioje platformoje visiškai **nemokami**. Mokytojai pristatomos pagrindinės koncepcijos ir idėjos, kurias tobulinant mokytojo darbas, taip pat suteikiama galimybė dalintis idėjomis ir dalytis patirtimi su kolegomis. Tikimės, kad mokymuose ir bendraudami su kolegomis įgysite naujų patirtį išbandysite naujus metodus.

Akademija – tai eksperimentas, todėl nuo jūsų dalyvavimo priklauso sėkmė.

## Mano ženklukai



STEM is Everywhere! - Course Badge  
Not completed



Progressing Technology-Enhanced Teaching Course Badge  
Completed  
02/11/2017

- Download Certificate
- Export Badge to Mozilla Backpack
- Download Badge



Collaborative Teaching and Learning Course Badge  
Completed  
29/11/2016

- Download Certificate
- Export Badge to Mozilla Backpack
- Download Badge



Teaching with Space and Astronomy in your Classroom...  
Completed  
08/10/2016

- Download Certificate
- Export Badge to Mozilla Backpack
- Download Badge



Introducing Technology-Enhanced Teaching Course - ...  
Completed  
26/10/2015

- Download Certificate
- Export Badge to Mozilla Backpack
- Download Badge



Projektas „TeachUP“ – tai naujoviški dešimčia kalbų pateikti internetiniai kursai ir medžiaga, kuriuos kaip nemokamus švietimo išteklius galės pakartotinai naudoti ir pritaikyti visos suinteresuotosios šalys. (Išbandančios šalys: Lietuva, Estija, Ispanija, Portugalija, Graikija, Vengrija, Austrija, Malta, Slovakija, Turkija)

1-ieji „TeachUP“ mokymų kursai: **Formuojamasis vertinimas praktikoje: ar mano mokiniai mokosi?**

2-ieji „TeachUP“ mokymų kursai: **Personalizuotas mokymasis praktikoje: ar mano mokiniai „vairuoja“ savo pačių mokymosi procesą?**

3-ieji „TeachUP“ mokymų kursai: **Mokymasis bendradarbiaujant praktikoje: ar mano mokiniai mokosi bendradarbiaudami?**

4-ieji „TeachUP“ mokymų kursai: **Kūrybiško mąstymo gebėjimų ugdymas praktikoje: ar mano mokiniai mokosi kūrybiškai spręsti problemas?**



# Skaitmeniniai ištekliai

## Skaitmeninių išteklių pasirinkimas

Identifikuojami, vertinami ir pasirenkami mokytis ir mokytis reikalingi skaitmeniniai ištekliai. Renkantis skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą, atsižvelgiama į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, pedagoginį metodą bei mokinių grupę.

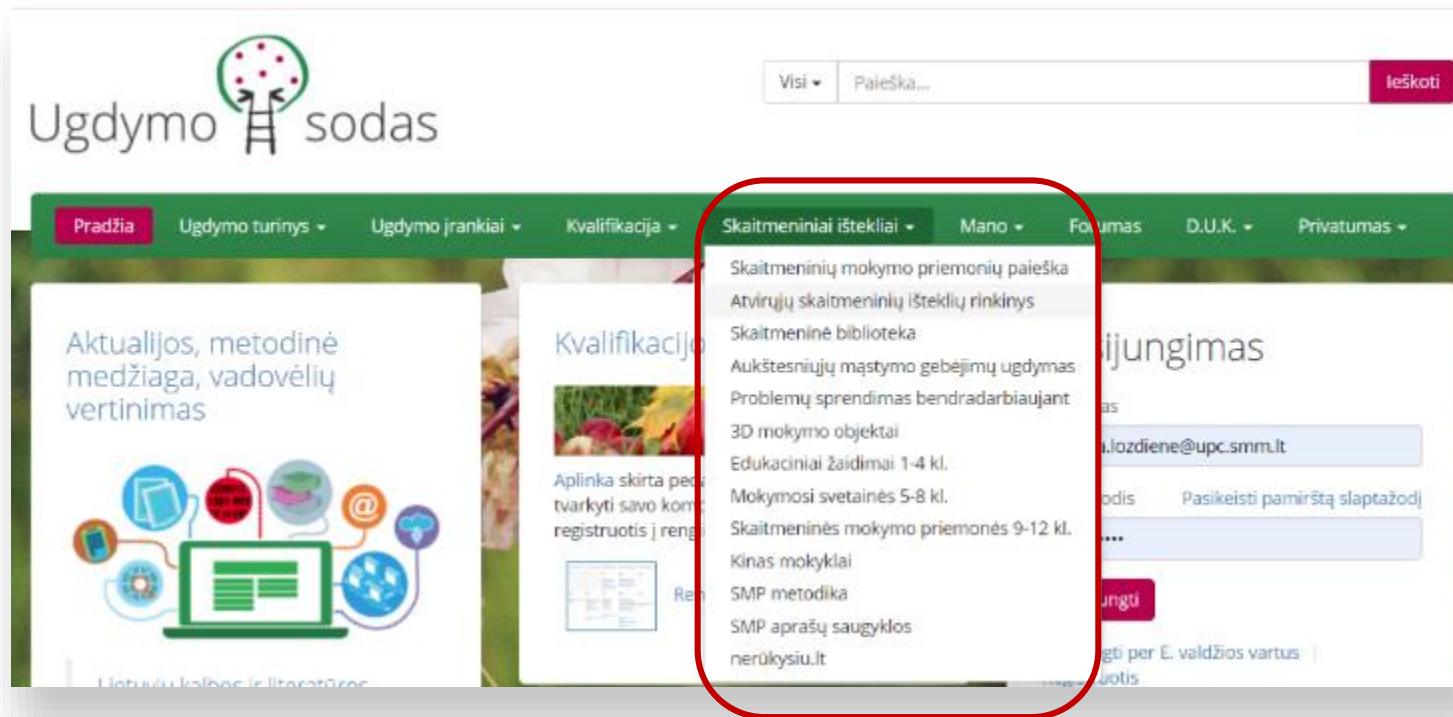
## Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas

Keičiama ir kuriama remiantis atvirosios licencijos bei kitais leistiniais ištekliais. Kuriami ir **bendradarbiaujant** kuriami nauji skaitmeniniai švietimo ištekliai. Kuriant skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą, atsižvelgiama į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, pedagoginį metodą bei mokinių grupę.

## Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis

Skaitmeninis turinys sutvarkomas ir pateikiamas mokiniams, tėvams ir kitiems pedagogams. Efektyviai apsaugomas slaptas skaitmeninis turinys. Laikomasi ir tinkamai taikomos privatumo bei autorių teisių taisyklės. Suprantama, kaip naudojamos ir kuriamos atvirosios licencijos bei atvirieji švietimo ištekliai, įskaitant tinkamą jų paskirstymą.

# Skaitmeniniai ištekliai



<https://sodas.ugdome.lt/>

# Mokymas ir mokymasis

## **Mokymas**

Skaitmeninių prietaisų ir išteklių pritaikymo mokymo procesui planavimas, siekiant padidinti mokymo veiklos efektyvumą. Tinkamas skaitmeninių mokymo strategijų valdymas ir organizavimas. Eksperimentavimas naujais formatais ir pedagoginiais mokymo metodais.

## **Konsultavimas**

Skaitmeninių technologijų ir paslaugų naudojimas gerinant sąveiką su mokiniais (atskirai ir kartu) pamokų metu ir vèliau. Skaitmeninių technologijų naudojimas, siekiant laiku ir tikslingai konsultuoti bei padèti.

## **Mokymasis bendradarbiaujant**

Skaitmeninių technologijų naudojimas skatinant ir gerinant mokymosi bendradarbiaujant patirtį

## **Savivaldis mokymasis**

Skaitmeninių technologijų naudojimas skatinant savivaldį mokymąsi, t. y. leidžiant mokiniams planuoti, stebèti ir apsvarstyti savo pačių mokymąsi, teikti informaciją apie pažangą, dalytis pastebėjimais bei rasti kūrybiškus sprendimus.

# Mokymas

The screenshot displays the Learning Designer interface. The main window shows a course design for 'Introducing coding'. The 'Name' field is 'Introducing coding', the 'Topic' is 'Learning to problem solve', and the 'Learning time' is 120 minutes. The 'Aims' section contains the text: 'To introduce primary children to computing using a simple programming tool to learn how to write clear instructions'. The 'Outcomes' section is partially visible. A dialog box titled 'Select a category from the Blooms taxonomy' is open in the center, listing the following categories: Knowledge, Comprehension, Application, Analysis, Synthesis, Evaluation, Affective learning outcomes, Psychomotor skills, and Uncategorised. The dialog has 'Add' and 'Cancel' buttons. In the background, a pie chart is visible with segments labeled 'Aq', 'Co', 'Da', 'Di', and 'Fu'. The interface also shows a 'Home' button, a 'Browser' tab, and a 'Designer' tab. The user's name 'Alvida' is visible in the top right corner. The bottom of the interface shows a preview of a lesson plan with a 'Problem' section and a 'Homework' section.

<https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/>

# Mokymas ir mokymasis



# Vertinimas

## **Vertinimo strategijos**

Skaitmeninės technologijos naudojamos formuojamajam ir diagnostiniam, apibendrinančiajam, sumuojamajam (angl. summative) vertinimams atlikti. Siekiama padidinti vertinimo formatų ir metodų įvairovę bei tinkamumą.

## **Įrodymų analizavimas**

Skaitmeninių mokinio veiklos įrodymų, rezultatų ir pažangos duomenų kūrimas, pasirinkimas, kritinis analizavimas bei interpretavimas, siekiant surinkti mokymui ir mokymuisi reikalingos informacijos.

## **Atsiliepimai ir planavimas**

Skaitmeninės technologijos naudojamos mokiniams skirtiems tiksliniams atsiliepimams laiku pateikti. Pritaikomos mokymo strategijos ir teikiama tikslinė pagalba, remiantis įrodymais, surinktais naudojant skaitmenines technologijas. Mokiniais ir tėvams padedama suprasti įrodymus, gautus naudojant skaitmenines technologijas, bei juos panaudoti priimant sprendimus.

# Quizalize

Activity List Quizalize

Quiz title: You have 0 questions

Upload Image: Align quiz to standard or topic

+ Add a new question

Import from spreadsheet | Import from Quizlet

Save to my resources | Save and

Mokytojų mokymai. Kaunas

5 questions by You

Quizalize

Q1. Bendradarbiavimas mokiniams labai svarbu, nes keičiasi \_\_\_\_\_ ir ji priklauso nuo \_\_\_\_\_.

- darbo vieta, technologijų
- verslo prigimtis, technologijų
- pasaulis, žmonių kompetencijų
- švietimo lūkesčiai, melstribūmas

Paroda Mokykla + Assign new activity

Mokytojų mokymai. Kaunas Homework due by Feb 13 Analyze 14 results

Paroda\_Mokykla Homework deadline was Dec 23, 2018 Analyze 15 results

Attempt All

Comp

Kai mokiniai bendradarbiauja grupėse, jie gali tikėtis...

Attempt	Answer	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
Attempt #1	Avokėlis	1/5	✗	✗	✗	✗	✗
Attempt #1	Xoxy	1/5	✗	✗	✗	✗	✗
Attempt #1	Ezerėla	1/5	✗	✗	✗	✗	✗
Attempt #1	Abiea	2/5	✓	✗	✗	✗	✗
Attempt #1	Lj	2/5	✓	✗	✗	✗	✗
Attempt #1	Darius Trachan...	2/5	✓	✗	✗	✗	✗
Attempt #1	lij	3/5	✓	✓	✗	✗	✗
Attempt #1	AS	3/5	✓	✓	✓	✗	✗
Attempt #1	šveiga	3/5	✓	✓	✓	✓	✗
Attempt #2	Darius Trachan...	3/5	✓	✓	✓	✗	✗
Attempt #2	Lj	4/5	✓	✓	✓	✓	✗

Sort by: Visas rezultatas	Mokytojų mokymai. Ka... Quizalize	Paroda_Mokykla Quizalize	Paroda_Mokykla Quizalize	Paroda_Mokykla_2018 Quizalize
Greta Gasparavi...	75% avg	-	75	-
Gedas	75% avg	-	75	-
Jola	75% avg	-	75	-
Olga	75% avg	-	75	-
Jonas Jonaitis	75% avg	-	75	-
Angelė Lau	88% avg	-	75	100
Me	100% avg	-	100	100

# Mokinių įgalinimas

## **Prieinamumas ir įtraukimas**

Prieigos prie mokymosi išteklių ir veiklų užtikrinimas visiems mokiniams, įskaitant turinčius specialiųjų ugdymosi poreikių. Atsižvelgiama į mokinių (skaitmeninius) lūkesčius, gebėjimus, naudojimo galimybes ir supratimą bei kontekstinius, fizinius ar kognityvinius suvaržymus skaitmeninių technologijų naudojimo kontekste

## **Diferencijavimas ir pritaikymas**

Skaitmeninės technologijos naudojamos pritaikant pagal skirtingus mokinių mokymosi poreikius, leidžiant jiems mokytis skirtingais lygiais bei greičiu ir mokantis skirtingais būdais bei turint skirtingus tikslus.

## **Aktyvus mokinių įtraukimas**

Skaitmeninės technologijos naudojamos siekiant skatinti aktyvų ir kūrybingą mokinių įsitraukimą į tam tikrą sritį. Skaitmeninės technologijos naudojamos pedagoginėse strategijose, skatinančiose universalius mokinių įgūdžius, gilų mąstymą bei kūrybingą išraišką. Mokymosi atvėrimas naujiems, realaus pasaulio kontekstams, pačius mokinius įtraukiant į savarankišką veiklą, mokslinius tyrinėjimus ar sudėtingų problemų sprendimą, arba kitu būdu didinant aktyvų mokinių dalyvavimą sprendžiant sudėtingus dalykus.



# Padlet


AMĖS - 200

## GIS seminaro nuorodos

Problemy sprendimas bendradarbiaujant

**PSB PISA užduotis pavyzdys**

**Xaandaro kalba**

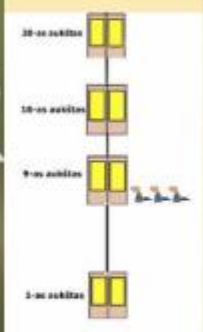


☆ RATE

Add comment

**Užduotis „Liftas“**

• Liftas




☆ RATE

Add comment

**Užduotis „Valtyš“**

• Valtyš




☆☆☆☆ (1) RATE

Add comment

**Užduotis „Susitikimas“**

• Susitikimas

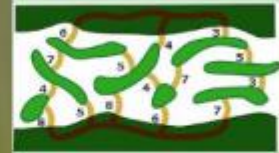


☆ RATE

Add comment

**Užduotis „Tiltai“**

• Tiltai




☆ RATE

Add comment

**Užduotis „Stalo tenisas“**

• Stalo tenisas



☆ RATE

Add comment

**Pateiktis**

2018-06-18

**Problemy sprendimas bendradarbiaujant**

PDF document

Problemy sprendimas bendradarbiaujant.pdf

☆ RATE

**Kaip naudoti PADLET**

Failas sukurtas 2016 m., tai kai kas yra pasikeite, kai kas tinka.

**UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS**

Skolbiny lentis bendradarbiaujant apivka Padlet

☆ RATE

Padlet.pdf

PDF document

padlet.docx



# Mokinių skaitmeninių kompetencijų gerinimas

## **Informacijos ir medijos priemonių naudojimo raštingumas**

Mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, iš mokinių reikalaujantys perteikti informaciją, surasti informaciją ir išteklius skaitmeninėje aplinkoje, sutvarkyti, apdoroti, išanalizuoti bei interpretuoti informaciją ir palyginti bei kritiškai įvertinti informacijos ir jos šaltinių tinkamumą bei patikimumą.

## **Bendravimas ir bendradarbiavimas skaitmeninėje aplinkoje**

Įtraukiama mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, kurių metu mokiniai turi efektyviai ir atsakingai naudoti skaitmenines technologijas, kad galėtų bendrauti, bendradarbiauti ir būti pilietiški.

## **Skaitmeninio turinio kūrimas**

Įtraukiama mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, kurių metu mokiniai save turi išreikšti skaitmeninėmis priemonėmis bei keisti ir skirtingais formatais kurti skaitmeninį turinį. Mokiniai mokomi apie autorių teises ir licencijas, kaip nurodyti šaltinius;

## **Atsakingas naudojimas**

Imamasi priemonių fizinei, psichologinei ir socialinei mokinių gerovei užtikrinti, naudojant skaitmenines technologijas. Mokiniam suteikiama galimybė valdyti rizikas bei saugiai ir atsakingai naudoti skaitmenines technologijas.

## **Skaitmeninių problemų sprendimas**

Įtraukiamos mokymosi veiklos, užduotys ir vertinimai, kai mokiniai privalo atpažinti ir išspręsti technines problemas arba kūrybingai perkelti technologines žinias, priimdami naujus sprendimus.



# Konkursas „Išmaniosios technologijos gamtoje“



Šiaulių Rėkyvos progimnazijos mokytojos Irmos Radvilės ir mokinių stebėjimo teritorija. Google Maps nuotrauka

# Kūrybinis žemėlapių konkursas mokyklai „Mano žemėlapis Lietuvai“

Keliauk, pamatyk, sužinok!!!

Architektūriniai stiliai Lietuvoje

## Baroko stiliaus pastatai Lietuvoje

Lietuvos baroko dailė ir architektūra skirstoma į tris etapus:

- Ankstyvasis barokas (1600-1650 m.)
- Brandusis barokas (1650-1690 m.)
- Vėlyvasis barokas (1690-1790 m.)

Baroko architektūros pagrindas – banguota linija, skiriamasis ženklas – plokščia voliuta. Barokinė architektūra yra teatrališka, reprezentatyvi, įmantri, jausminga, dinamiška, ansambliška, paradžiška. Architektūra sujungė tapybą, skulptūrą ir muziką. Tai absoliuti menų sintezė. Joje ypač gausiai naudotos įvairios puošybinės detalės, prabangios, kontrastingos medžiagos (įvairių spalvų marmuras, smiltainis, auksuotos detalės).



Kūrybiniame projekte žemėlapių pasakojimus apie architektūrinius stilius pristato Utenos Kraštonos progimnazijos 7-8 klasių mokiniai. Projekto vadovės IT mokytoja metodininkė Jolanta Baronienė ir dailės mokytoja ekspertė Dalia Puodžiukienė

Europos pedagogų  
skaitmeninių kompetencijų  
sistema  
„DigCompEdu“

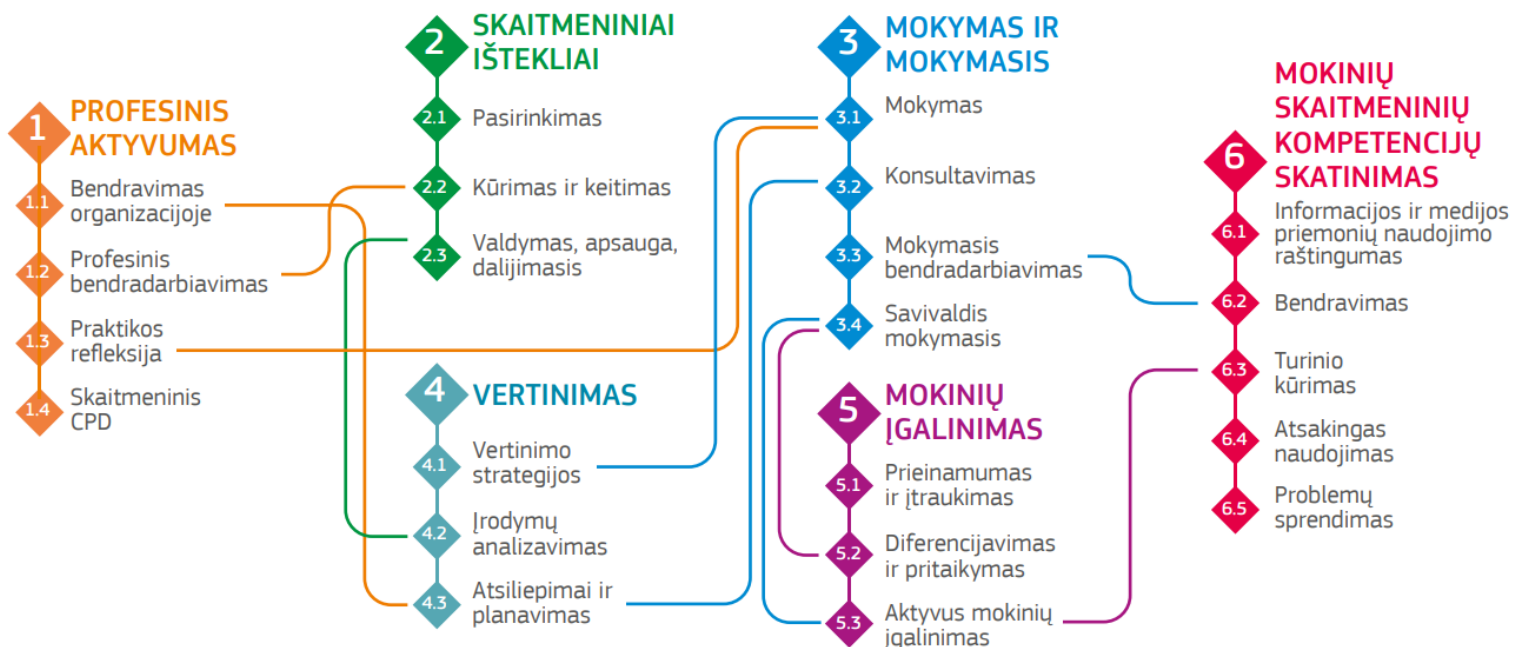


# Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistema

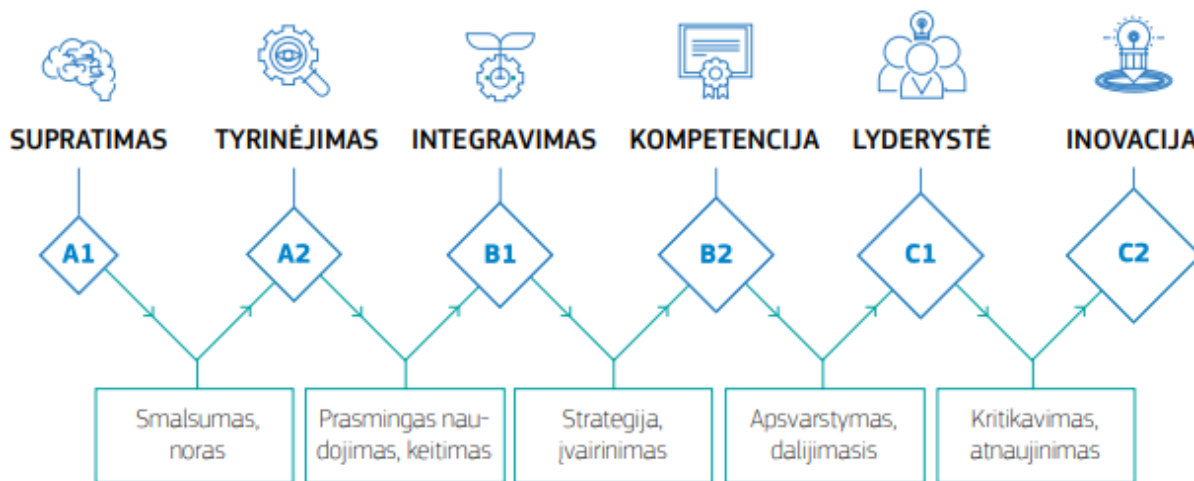
Profesinės pedagogų kompetencijos

Pedagoginės pedagogų kompetencijos

Mokinių kompetencijos



# Kompetencijų lygmenys



A1: Naujokas

A2: Tyrinėtojas

B1: Diegėjas

B2: Ekspertas

C1: Lyderis

C2: Iniciatorius

# DigCompEdu Check-In

## DigCompEdu Check-In

### Sveiki atvykę į „DigCompEdu“ pasitikrinimą

**Sužinokite daugiau** apie savo stipriąsias puses ir sritis, kuriose galite pagerinti skaitmeninių technologijų naudojimą mokymo ir mokymosi

reikmėms. Atsakykite į šį įsivertinimą sudarancius 22 klausimus ir gaukite išsamią **grįžtamąją informaciją** su naudingais patarimais bei pagrindinėmis įūsu asmeninio kelio į novatoriška mokymą gairėmis.

Ši priemonė padės jums apmąstyti savo, kaip bendrojo ugdymo mokytojo, skaitmeninę kompetenciją.

Atkreipkite dėmesį, kad pradėdami naudotis šia priemone jūs sutinkate su ES duomenų apsaugos atliekant tyrimus taisyklėmis

(<https://ec.europa.eu/eusurvey/home/privacystatement>)

Start

### Kalbos

[LT] lietuvių ▼

### Adresatas

[Georgios.KAPSALIS@ec.europa.eu](mailto:Georgios.KAPSALIS@ec.europa.eu)

<https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-LT>

Browser tabs: „Brai“ x, https: x, 3-iji x, EUN x, EUN x, (16) T x, folde x, Tutor x, „Go“ x, Pašta x, Ugd y x, EUSu x

Address bar: <https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-LT?startQuiz=true&surveylanguage=LT>

Navigation: App, Bookmarks, Diigolet, Gautieji (1,261) - al..., Markup, 'Banners on right' b..., anglu, Course: Course on ..., Summary, Other bookmarks

Language: Lietuvių

European Commission > EUSURVEY

Išsaugoti atsarginę kopiją savo kompiuteryje (panaikinkite žymėjimą, jeigu naudojotės viešu arba bendru kompiuteriu)

## DigCompEdu Check-In

Žvaigždute \* pažymėtus laukelius užpildyti privaloma.

**Puslapiai**

- Apie
- 1 sritis
- 2 sritis
- 3 sritis
- 4 sritis
- 5 sritis
- 6 sritis
- Pagalau...

[Apie DigCompEdu](#)

**Rodiniai**  
Standartas [Pritaikymo neįgaliesiems veiksena](#)

**Kalbos**  
[LT] lietuvių

**Adresas**  
[Georgios.KAPSALIS@ec.europa.eu](mailto:Georgios.KAPSALIS@ec.europa.eu)

Išsaugoti juodraštį

Taskbar: IMG\_3165.JPG, pavasario ledas...JPG, geltoni. 3...JPG, geltonas pavasaris.JPG, DSC\_0343...JPG, Show all

System tray: 16:29, 2019 03 16



Pasitelkę šią priemonę galėsite **įvertinti** savo stipriąsias ir silpnąsias skaitmeninių technologijų naudojimo ugdymo procese puses. Kviečiame **įsivertinti** pagal 22 klausimus, apibūdinančius „DigCompEdu“ sistemos 22 kompetencijas. Pasirinkite vieną iš penkių atsakymo į klausimą variantų.

**\* Pradėkite įvesdami savo dalyvavimo kodą:**

Jeigu neturite dalyvavimo kodo ir esate mokytojas, įveskite „guest“.

Jeigu priemonę naudojate moksliniais tikslais, įveskite „test“.

**\* Kaip jūs šiuo metu vertinate savo, kaip mokytojo, skaitmeninę kompetenciją?**

Nurodykite savo kompetencijos lygį nuo A1 iki C2, kur A1 yra žemiausias, o C2 – aukščiausias lygis.

Labiausiai tikėtina, kad aš esu

- A1: Naujokas
- A2: Tyrinėtojas
- B1: Diegėjas
- B2: Ekspertas
- C1: Lyderis
- C2: Iniciatorius

Toliau

## 1 sritis. Profesinis aktyvumas



Skaitmeninės mokytojų kompetencijos – gebėjimas skaitmenines technologijas naudoti ne tik mokymo praktikai: gerinti, bet ir profesiniam bendravimui su kolegomis, mokiniais, tėvais ir kitomis susijusiomis šalimis, profesiniam tobulėjimui, organizacijos ir mokytojo profesijos labui bei dėl naujatinių naujovių. Šie aspektai 1 srityje yra svarbiausi.

Apie tai, kaip, kur ir kaip dažnai naudoti skaitmenines technologijas, žiūrėkite 1 srityje.

Atsakydami patalpinami pagal didėjančią skaitmeninių technologijų naudojimo dažnį. Pasirinkite pasirinkus dabartinę jūsų praktiką.

Atsakyti greičiau

• **Sistemiškai naudoju įvairius skaitmeninius kanalus, kad pagerinčiau bendravimą su mokiniais, tėvais ir kolegomis**

pvz., el. laiškus, tinklaraščius, mokyklos svetainę, taikomas programas

- **Retai** naudoju bendravimo skaitmeninėje aplinkoje kanalus
- Naudoju **pagrindinius** bendravimo skaitmeninėje aplinkoje kanalus, pvz., el. paštą
- **Derinu** įvairius bendravimo kanalus, kaip antai el. paštą ir klases tinklaraštį arba mokyklos svetainę
- Siekdamas **veiksmingai bendrauti, sistemingai** renkuosi, taikau ir derinu įvairius skaitmeninius sprendimus
- **Apmąstau, aptariu ir aktyviai kuru** savo bendravimo strategijas

• **Naudoju skaitmenines technologijas bendram darbui su kolegomis iš mano švietimo organizacijos ir už jos ribų**

- Retai kada turiu galimybę **bendradarbiauti** su kitais mokytojais
- **Kartais** keičiuosi medžiaga su kolegomis, pvz., el. paštu
- **Su kolegomis** dirbame **bendradarbiavimo aplinkose** arba bendrai naudojame atminties įtaisus
- Tai pat keičiuosi idėjomis ir medžiaga su mokytojais **už savo organizacijos ribų**, pvz., internetiniame mokytojų bendradarbiavimo tinkle
- **Kartu su kitais** mokytojais kuru medžiagą **internetiniame mokytojų tinkle**

• **Aktyviai tobulinu savo skaitmeninius mokymo įgūdžius**

- **Retai** kada turiu laiko savo skaitmeniniams mokymo įgūdžiams tobulinti
- Savo įgūdžius tobulinu **reflektuodamas ir išbandydamas**
- Siekdamas tobulinti savo skaitmeninius mokymo įgūdžius, naudoju **įvairius išteklius**
- **Su kolegomis aptariu**, kaip skaitmenines technologijas būtų galima panaudoti mokymo praktikai atnaujinti bei pagerinti
- **Padedu kolegoms** tobulinti jų skaitmeninio mokymo strategijas

Puslapiai

Apie

1 sritis

2 sritis

3 sritis

4 sritis

5 sritis

6 sritis

Pagaliau...

6 sritis. Palankesnių sąlygų mokiniams įgyti skaitmeninių kompetencijų sudarymas



Pagaliau...



...keletas klausimų apie jus



## DigCompEdu Check-In - Results

### **Dėkojame, kad dalyvaujate.**

Toliau pateiktas bendras jūsų surinktų balų skaičius.

### **Jeį surinkote mažiau nei 20 balų, esate naujokas (A1)**

Tai reiškia, kad turite galimybę pradėti ugdyti įgūdžius, pasitelkę skaitmenines technologijas. Šios apklausos grįžtamojoje informacijoje nurodyta keletas veiksmų, kuriuos galite išmėginti. Pasirinkite vieną – du veiksmus, nuo kurių pradėsite tolesnį mokymąsi, ir pagrindinį dėmesį skirkite prasmingam savo ugdymo strategijų tobulinimui. Netrukus pastebėsite, kaip priartėsite prie kito skaitmeninių kompetencijų etapo – tyrėjo lygmens.

### **Jeį surinkote 20–33 balus, esate tyrinėtojas(A2)**

Tai reiškia, kad žinote apie skaitmeninių technologijų galimybes ir jomis domitės, norėdami pagerinti savo pedagoginę ir profesinę praktiką. Kai kuriose srityse esate pradėję naudoti skaitmenines technologijas. Naudodami jas sistemingai, gausite naudos. Kompetencijas galite pagerinti bendradarbiaudami ir keisdami patirtimi su kolegomis bei plėsdami savo skaitmeninių praktikų ir įgūdžių spektrą. Taip pereisite prie kito skaitmeninių kompetencijų etapo – diegėjo lygmens.

### **Jeį surinkote 34–49 balus, esate diegėjas (B1)**

Tai reiškia, kad įvairiuose kontekstuose ir įvairių tikslų vedini eksperimentuojate su skaitmeninėmis technologijomis, jas diegdami daugelyje savo praktinių veiklų. Šias technologijas naudojate kūrybingai, kad patobulintumėte įvairius savo profesinės veiklos aspektus. Norite išplėsti savo praktikų spektrą. Jums bus naudinga geriau išmanyti, kuri priemonė kuriai situacijai tinka geriausiai, ir kaip skaitmenines technologijas galima pritaikyti pedagoginėms strategijoms ir metodams. Kad pereitumėte į kitą – eksperto (B2) – etapą, pasistenkite šiek tiek daugiau laiko skirti refleksijai ir pritaikymui, taip pat

# Rezultatai

## Summary

**Your Score** 54



**Maximum Score** 88

Section	Score for this Section	
1 sritis. Profesinis aktyvumas	9	
2 sritis. Skaitmeniniai ištekliai	6	
3 sritis. Mokymas ir mokymasis	8	
4 sritis. Vertinimas	6	
5 sritis. Mokinių įgalinimas	10	
6 sritis. Palankesnių sąlygų mokiniams įgyti skaitmeninių kompetencijų sudarymas	15	

Kitas etapas – Skatinkite naujoves ir siekite pokyčių visoje mokykloje

Naudojuosi internetinių mokymų galimybėmis, kaip antai internetiniais kursais, atvirais masiniais atviraisiais internetiniais kursais (MAIK, angl. massive open online course, MOOC), in more...

Your answer

Dažnai dalyvauju įvairiausiose internetiniuose mokymuose. Pasistenkite įgytas įžvalgas naudoti savo mokinių ir jų mokymosi labui. Jeigu jums atrodytų, kad kai kurių sričių mokymai neatitinka jūsų poreikių, galėtumėte patys pagalvoti apie internetinių kursų organizavimą. Taip padėtumėte ir kolegoms mokytojams pagerinti įgūdžius.

Kitas etapas – Parenkite ir pasiūlykite savo internetinius mokymus mokytojams

4 out of 4 points



## 2 sritis. Skaitmeniniai ištekliai

Score for this Section: 7/12

Naudojuosi įvairiomis interneto svetainėmis ir paieškos strategijomis, kad rasčiau ir atsirinkčiau reikiamus įvairius skaitmeninius išteklius

Your answer

Išteklius vertinu ir renkuosi pagal tai, ar jie tinka mano mokiniams

2 out of 4 points



Kitas jūsu žingsnis – aktyviai provokuoti tokias situacijas. Pamaštykite, kaip galite įtraukti iššūkį į savo dalyką. Atkreipkite dėmesį į situacijas, kai ugdytiniai pareiškia, kad ko nors neįmanoma sužinoti, įrodyti arba pemelyg sunku įveikti. Jų manymu, trokštamas dalykas yra ne jų jėgoms arba jie neturi galimybių jį pasiekti. Paverskite tai įveikiamu sunkumu. Įveikiamu bendromis visų mokinių jėgomis jų grupelėms ar pavieniams besimokantiems asmenims. Paprašykite jų nustatyti, kaip galima pasiekti šį trokštamą tikslą, ir sudaryti tam planą, turint omenyje, kaip technologijos galėtų pagelbėti šiame procese. Pamatysite, kad yra daug galimybių įtraukti skaitmeninį problemų sprendimą į jūsu mokymą, ir palengva suprasite, kokioje situacijoje kuriai mokinių grupei galite pasiūlyti šį metodą. Tokiu būdu galite užtikrinti, kad visiems jūsu dalyko besimokantiems mokiniams suteikiamos galimybės tobulinti skaitmeninio problemų sprendimo įgūdžius.

Kitas etapas – Provokuokite iššūkius ir pateikite išteklius

Contact [Georgios.KAPSALIS@ec.europa.eu](mailto:Georgios.KAPSALIS@ec.europa.eu)

Contribution ID 5495f2b6-9a31-42c6-a53a-a8d31378f3ca

Completed at 16/03/2019 15:43:50

Get PDF

# Rezultatų atsiuntimas (2 failai)

Info


The PDF file will be created for you. Please specify your email address. You will receive the file by email as soon as it is available.

Please verify that you are human

**sw eet**

Please enter the displayed text

anglų > lietuvių Išversti pranešimą





Dear EUSurvey user,

A PDF copy of the results of your quiz participation to survey 'DigCompEdu Check-In' has been created and is attached to this email.

Your EUSurvey team

Need more information?

 [Online help & documentation](#)

 <https://ec.europa.eu/eusurvey/>

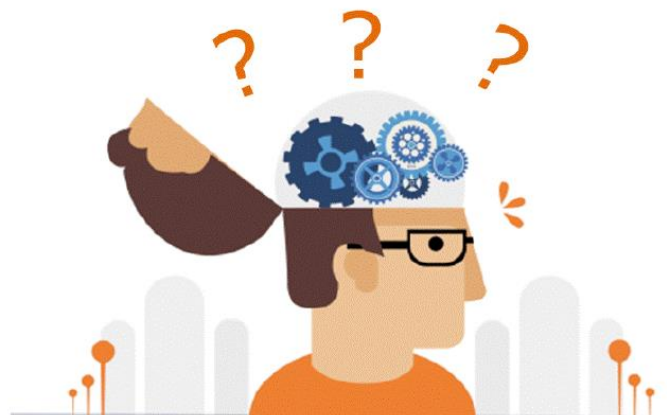


## Prašome Jūsų komentarų apie „DigCompEdu“ įsivertinimo priemonę!

Jei Jūs susipažinote su savo įsivertinimo rezultatais, būtume dėkingi, jei prisidėtumėte prie šios priemonės tobulinimo, atsakydami į tris trumpus klausimus:

<https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-SFeedback-LT>

Feedback on the DigCompEdu Check-In Tool



**Ačiū, kad dalyvavote „DigCompEdu“ pasitikrinime!**

Mes norėtume patbulinti įsivertinimo priemonę, todėl mums labai reikalingas Jūsų įvertinimas.

Alvida.Lozdiene@upc.smm.lt



**Technologijos nėra blogis. Jeigu žinote, ko norite gyvenime, jos gali padėti tai pasiekti.**

Yuval Noah Harari,  
*21 pamoka XXI amžiui, 279 p.*