

## EDUKACINĖ PROGRAMA

### „Skaitmeninės mokymo priemonės“

#### 1. Programos anotacija (aktualumas, reikalingumas)

Šiuolaikinės bibliotekos neišsiverčia be informacinių kompiuterinių technologijų taikymo savo darbe. Vis didėja viešųjų bibliotekų vaidmuo skatinant naudotis skaitmeniniais informacijos ištekliais. Viešosios bibliotekos populiarina e. paslaugas; viešųjų bibliotekų darbuotojai ugdo vartotojų informacinį raštingumą ir padeda jiems surasti, naudotis ir įvertinti skaitmeninius informacijos išteklius.

Kokybiškai atlikti šiuos uždavinius bibliotekininkai galės tik tuo atveju, kai patys pakankamai gerai įvaldys skaitmenines technologijas. Ypač tai aktualu dirbant su vaikais ir jaunimu, nes šiuolaikinė karta gimė ir augo apsupta technologijų, aktyviai jomis naudojasi, kelia didesnius reikalavimus bibliotekoms ir bibliotekininkams.

Edukacinė programa padės lavinti bibliotekininkų ir kitų asmenų, dirbančių su vaikais ir jaunimu, skaitmeninę kompetenciją, paskatins pamąstyti kaip bibliotekos darbe galima pasinaudoti Web 2.0 siūlomomis technologijomis, suvokti kurias iš jų galima kūrybiškai panaudoti bibliotekoje ugdamas vaikų ir jaunimo skaitmeninį raštingumą, skatinant skaitymą.

Programos apimtis – 3 val. auditorinio darbo, savarankiškas darbas namuose pagal poreikius.

#### 2. Programos tikslas

Edukacinė programa – apžvalginė, skirta supažindinti su įvairiomis skaitmeninėmis mokymo priemonėmis. Ypatingas dėmesys skiriamas skaitmeniniams instrumentams – įvairioms programoms internete, kurios pasinaudojus galima patraukliai ir įdomiai dirbti su vaikais ir jaunimu.

#### 3. Programos uždaviniai

1. Supažindinti su skaitmeninės mokymo priemonės sąvoka
2. Supažindinti su internete esančiais skaitmeniniais mokymo objektais, pagalbinėmis mokymo priemonėmis, mokytojų kuriamomis interneto svetainėmis. Paskatinti pamąstyti kaip juos būtų galima panaudoti bibliotekos darbe
3. Apžvelgti ir praktiškai išbandyti ugdyme naudingus skaitmeninius instrumentus – web 2.0 įrankius.
4. Apmąstyti gautą informaciją (refleksija) ir kaip ją galima pritaikyti bibliotekos darbe.

#### 4. Programos turinys (įgyvendinimo nuoseklumas: etapai arba temos, užsiėmimų pobūdis (teorija/praktika/kūrybinės užduotys) ir trukmė)

1. Įžanga. Susipažinimas. Programos pristatymas. Teorija. Trukmė 4 min.
2. Skaitmeninės mokymo priemonės sąvoka. Teorija. Trukmė 1 min.
3. Skaitmeniniai mokymosi objektai. Kaip juos galima panaudoti ugdamas moksleivių skaitmeninį raštingumą bibliotekoje:
  - 3.1. Internetu prieinamų lietuviškų skaitmeninių mokymosi objektų apžvalga. Teorija. Trukmė 10 min.
  - 3.2. Internetu prieinamų užsienio skaitmeninių mokymosi objektų apžvalga. Teorija. Trukmė 5 min.
4. Pagalbinės ugdymo priemonės: skaitmeniniai žinynai, žodynai, enciklopedijos. Kaip juos galima panaudoti ugdamas moksleivių skaitmeninį raštingumą bibliotekoje. Teorija. Trukmė 5 min.

5. Mokytojų kuriamos interneto svetainės. Jose kaupiamos įvairios metodinės informacijos, užduočių, gerosios patirties apžvalga. Teorija. Trukmė 5 min.
6. Skaitmeniniai instrumentai (Web 2.0 įrankiai):
  - 6.1. Informacijos pateikimas. Teorija ir praktinis darbas. Trukmė 50 min.
    - 6.1.1. Darbas su instrumentais informacijos vizualizavimui (infografika). Kaip ją panaudoti bibliotekos darbe, pvz.: vaikų ir jaunimo tarpe skatinant susidomėjimą knygomis, skaitymu.  
**Praktinis darbas: sugalvoti galimą infografikos scenarijų darbui savo bibliotekoje. Praktiškai scenarijų galima bus įgyvendinti išklausius „Infografikos kūrimo“ mokymus.**
    - 6.1.2. Pristatymų rengimas: pristatymai „Scribe“ technika (eskizų ar piešinių piešimas pristatymo metu);  
**Praktinis darbas: diskusija kaip šią techniką praktiškai galima (ir ar reikia) panaudoti bibliotekos darbe.**
    - 6.1.3. Pristatymų rengimas: susipažinimas su *Prezi.com* pristatymais.  
**Praktinis darbas: Savarankiška pasižiūrėti įdomių Prezi pristatymų apžvalga.**
  - 6.2. Nuotraukų ir video medžiagos redagavimas. Teorija ir praktinis darbas. Trukmė 50 min.
    - 6.2.1. Nuotraukų redagavimas internete, skaidrių šou, koliažų, fotoalbumų kūrimas.
    - 6.2.2. Muzikiniai, sveikinimo atvirukai, video sveikinimai.
    - 6.2.3. Knygų reklama („Booktrailer“).  
**Praktinis darbas: praktiškai išbandyti nuotraukų redagavimo internete priemonės.**
  - 6.3. Kiti Web 2.0 instrumentai, naudingi bibliotekininko darbe. Teorija ir praktinis darbas. Trukmė 40 min.
    - 6.3.1. 3D knygos, žodžių „debesis“.
    - 6.3.2. „Pinterest“ socialinis tinklas.
    - 6.3.3. „Scratch“ – programavimo aplinka, kurioje galima kurti animuotas interaktyvias istorijas ir žaidimus.  
**Praktinis darbas: praktiškai išbandyti žodžių „debesies“ kūrimo priemonės.**
7. Gautos informacijos aptarimas, refleksija. Diskusija. Trukmė 10 min.

## 5. Renginio vieta, data ir laikas

Edukacinė programa vyksta Mariaus Katiliškio VB Informacijos ir mokymo skyriaus mokymų klasėje. Turint reikalingas technologines priemones, edukacinę programą galima vesti ir kitose įstaigose ar mokyklose. Datą ir laiką pasirenka programos dalyvių grupės vadovas (mokytojas ar kitas ugdymo specialistas), suderinęs su programos vykdytoju.

## 6. Programai vykdyti naudojama mokomoji medžiaga ir techninės priemonės:

### 6.1. Mokomoji medžiaga

Eil. Nr.	Temos	Mokomosios medžiagos pavadinimas	Mokomosios medžiagos apimtis
1.	Ižanga. Susipažinimas. Programos pristatymas	Skaidrės	2 skaidrės
2.	Skaitmeninės mokymo priemonės sąvoka	Skaidrės	4 skaidrės
3.	Skaitmeniniai mokymosi objektai. Kaip juos galima	Interneto ištekliai	

	panaudoti ugdant moksleivių skaitmeninį raštingumą bibliotekoje		
4.	Pagalbinės ugdymo priemonės: skaitmeniniai žinynai, žodynai, enciklopedijos. Kaip juos galima panaudoti ugdant moksleivių skaitmeninį raštingumą bibliotekoje	Interneto ištekliai	
5.	Mokytojų kuriamos interneto svetainės. Jose kaupiamos įvairios metodinės informacijos, užduočių, gerosios patirties apžvalga	Interneto ištekliai	
6.	Skaitmeniniai instrumentai (Web 2.0 įrankiai).	Interneto ištekliai	
7.	Gautos informacijos aptarimas, refleksija		

## 6.2. Techninės priemonės

### **Multimedija, staliniai kompiuteriai ar planšetiniai kompiuteriai, interneto ryšys**

## 6.3. Reikalingos priemonės (nurodyti, kokias priemones dalyvis turi atsinešti)

Popierius užrašams ir rašikliai

## 7. Programai rengti naudotos literatūros ir kitų informacinių šaltinių sąrašas

1. Ugdymo plėtotės centras (UPC) interneto svetainė <http://www.upc.smm.lt>
2. Švietimo portalas <http://portalas.emokykla.lt/Puslapiai/SMP.aspx>
3. <http://iktkonferencija.wordpress.com/skaitmenines-mokymosi-priemones/>
4. <http://www.emokymasis.com/web-2-0-ugdyme.html>
5. <http://idalija.jimdo.com/web-2-0-%C4%AFrankiai/>
6. <http://miride.wix.com/learn-funny#!>
7. <http://www.guide2digitallearning.com>
8. <http://c4lpt.co.uk/top100tools/>
9. <https://www.pinterest.com/esheninger/web-2-0-tools-for-educators/>
10. <http://cooltoolsforschools.wikispaces.com/>
11. [http://www.web2teachingtools.com/alternative\\_assessment.html](http://www.web2teachingtools.com/alternative_assessment.html)
12. <http://www.internet4classrooms.com/index.htm>
13. <http://edjudo.com/web-2-0-teaching-tools-links>
14. <http://www.livebinders.com/play/play?id=108629>
15. <http://web2012.discoveryeducation.com/web20tools.cfm>
16. [http://www.ict.mic.ul.ie/tp/web\\_2\\_0\\_tools.html](http://www.ict.mic.ul.ie/tp/web_2_0_tools.html)
17. Google paieškos sistema

8. Dalyviai: Bibliotekininkai, mokytojai, kiti suaugusieji, savo veikla susiję su vaikų auklėjimu, ugdymu bei mokymu.

## 8.1 Programos dalyvių tikslinės grupės

(Pažymėti X)

Ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikai	
II–V klasių mokiniai	
V–VIII klasių mokiniai	
IX–X klasių mokiniai	
IX–XII klasių mokiniai	
Kiti (nurodyti) <i>suaugusieji, savo veikla susiję su vaikų auklėjimu, ugdymu bei mokymu (bibliotekininkai, mokytojai)</i>	X

## 9. Renginio sąmata (išlaidų pavadinimas ir numatoma suma)

Programa parengta 2013 metų Pasvalio Mariaus Katiliškio Viešosios bibliotekos projekto „Pasvalio Mariaus Katiliškio viešoji biblioteka – skaitmeninės kompetencijos ugdymo centas“, lėšomis. Projektą remia Lietuvos Respublikos kultūros ministerija.