



UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

· A L L · · · · ·
· D I G I T A L ·
· **Week** · · · · ·
· · · · ·
· 2019 m. kovo 25–31 d. ·



Pedagogo skaitmeninės kompetencijos aprašas ir jos įsivertinimo įrankis

Alvida Lozdienė

Kaunas
2019-03-26

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.

DigComp 2.1 SKAITMENINÈS KOMPETENCIJOS SANDARA



1 kompetencijų sritis: informacijos ir duomenų raštingumas.

- 1.1. Naršymas, duomenų, paieška, informacijos ir skaitmeninio turinio filtravimas.
- 1.2. Duomenų, skaitmeninio turinio bei informacijos vertinimas.
- 1.3. Duomenų, informacijos ir skaitmeninio turinio valdymas.

2 kompetencijų sritis: bendravimas ir bendradarbiavimas.

- 2.1. Bendravimas naudojant skaitmenines technologijas (sąveika).
- 2.2. Dalijimasis naudojant skaitmenines technologijas.
- 2.3. Įsitraukimas į pilietiškumą naudojant skaitmenines technologijas.
- 2.4. Bendradarbiavimas naudojant skaitmenines technologijas.
- 2.5. Tinklo etiketas (*netiquette*).
- 2.6. Skaitmeninė tapatybė.

3 kompetencijų sritis: skaitmeninio turinio kūrimas.

- 3.1. Skaitmeninio turinio kūrimas.
- 3.2. Skaitmeninio turinio pertvarkymas ir integravimas.
- 3.3. Autorių teisės ir licencijos.
- 3.4. Programavimas.

4 kompetencijų sritis: saugumas.

- 4.1. Prietaisų apsauga.
- 4.2. Asmens duomenų apsauga ir privatumas.
- 4.3. Sveikatos ir gerovės apsauga.
- 4.4. Aplinkos sauga.

5 kompetencijų sritis: problemų sprendimas.

- 5.1. Techninių problemų sprendimas.
- 5.2. Poreikių nustatymas ir technologiniai sprendimai.
- 5.3. Kūrybiškumas naudojant skaitmenines technologijas.
- 5.4. Skaitmeninių kompetencijų spragų identifikavimas.



2nd 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.

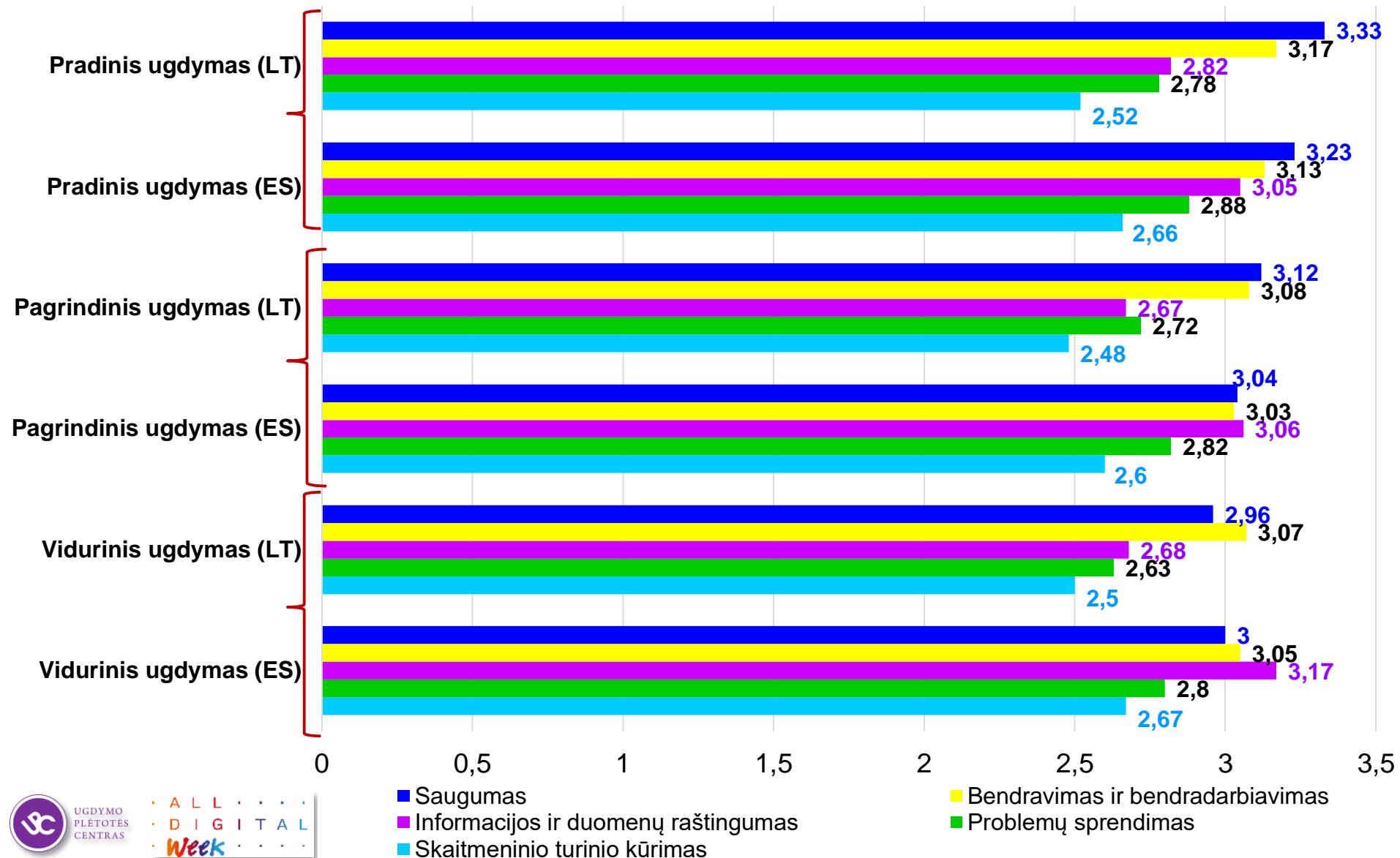


Ipsos MORI

Digital
Single
Market

Mokytojų pasitikėjimas savo skaitmenine kompetencija

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



Europos pedagogų
skaitmeninių kompetencijų
sistema

„DigCompEdu“

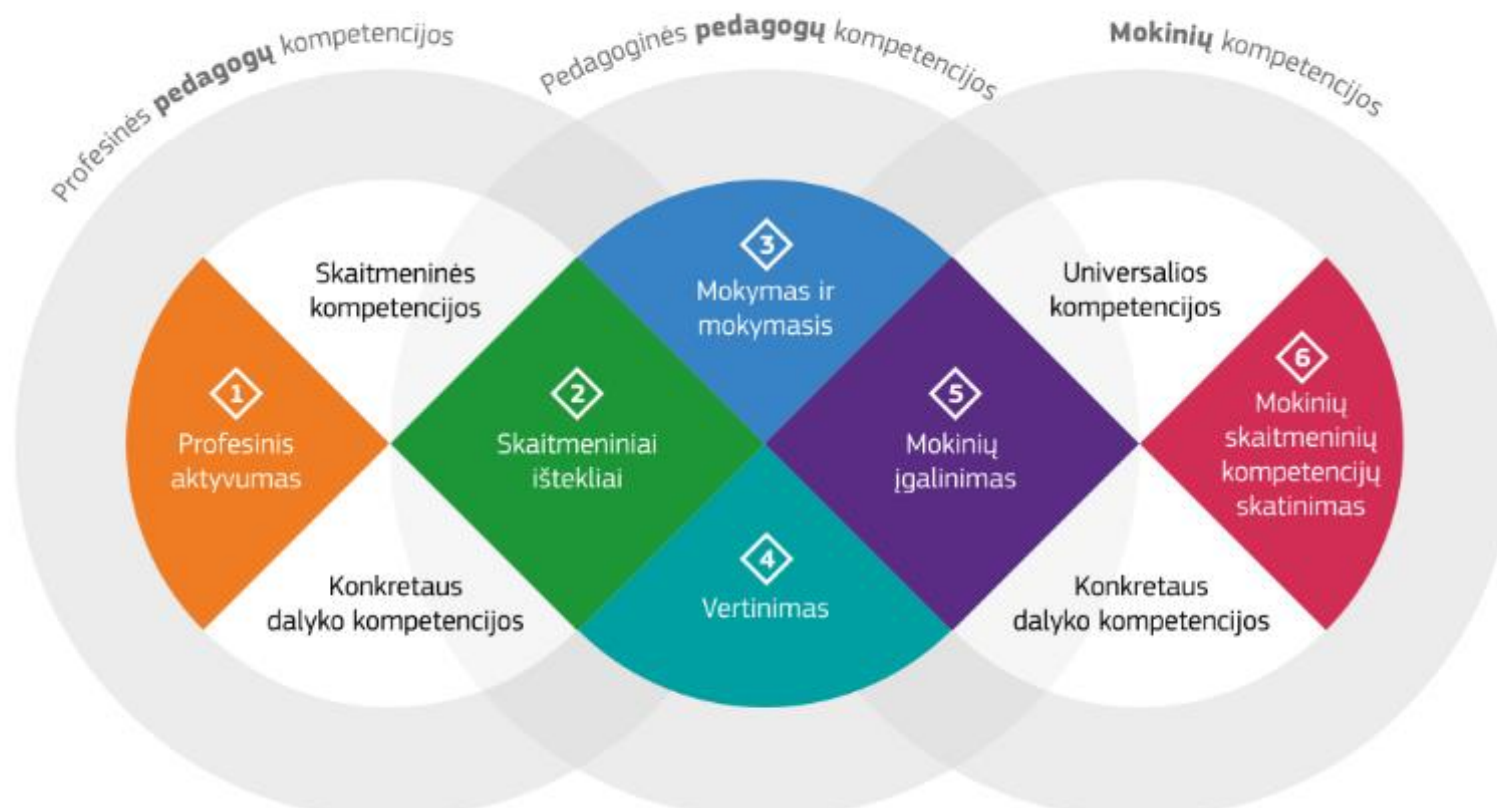


„**DigCompEdu**“ sistema skirta visų lygių pedagogams – nuo pradinio lavinimo iki aukštojo mokslo ir suaugusiųjų švietimo, įskaitant bendrojo pobūdžio ir profesinį švietimą bei mokymą, specialiųjų poreikių švietimą ir neformalųjį mokymąsi.

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>

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.



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

The image shows a screenshot of the 'Ugdymo sodas' website. The header includes the logo 'Ugdymo sodas' and a search bar with 'Paieška...' and a 'ieškoti' button. The navigation menu is green and contains: 'Pradžia', 'Ugdymo turinys', 'Ugdymo įrankiai', 'Kvalifikacija', 'Skaitmeniniai ištekliai', 'Mano', 'Forumas', 'D.U.K.', and 'Privatumas'. The 'Skaitmeniniai ištekliai' menu is open, showing a list of resources: 'Skaitmeninių mokymo priemonių paieška', 'Atvirųjų skaitmeninių išteklių rinkinys', 'Skaitmeninė biblioteka', 'Aukštesniųjų mąstymo gebėjimų ugdymas', 'Problemų sprendimas bendradarbiaujant', '3D mokymo objektai', 'Edukaciniai žaidimai 1-4 kl.', 'Mokymosi svetainės 5-8 kl.', 'Skaitmeninės mokymo priemonės 9-12 kl.', 'Kinas mokyklai', 'SMP metodika', 'SMP aprašų saugyklos', and 'nerukysiu.lt'. The background shows a 'Kvalifikacija' section with a 'Pradžia' button and a 'Prijungimas' section with a login form.

<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 ir mokymasis

APIE SVETAINĘ KOMPIUTERIS MOKYKLOJE MANO KLASĖ APIE MANE ARCHYVAS RAŠYKITE

į pradžią | turinys | susisiekite

ŠIAURĖS LICĖJUS

mokytojos Valdonės svetainė

Paieška

APIE SVETAINĘ spausdinti

MOKYTIS ĮDOMIAI, LENGVAI IR SMAGIAI PADĖS KOMPIUTERIS !

Jei užsukote į šią svetainę, tikimės, kad domitės naujais ugdymo būdais, kompiuterinėmis technologijomis, kurios vis dažniau naudojamos mokyklose. Esame įsitikinę, kad mokytis jų pagalba - vaikams niekada nenusibosta. O kas gali būti nuostabiau - kai vaikai mokosi su didžiausiu užsidegimu ir spindesiu akyse! Matyt ir liaudies išmintis kartais klysta. Nekarčios tos mokslo šaknyš... O netgi - labai saldžios.

Šeštadienis, Kovo 16, 2019

ŠIAURĖS LICĖJUS

ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTERIJA

UGDYMO PLETOTĖS CENTRAS

Ugdymo H sodas

**Valdonės Navickaitės, Šiaurės licėjaus
pradinių klasių mokytojos svetainė**

<http://musumokykla.lt/>

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

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

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

Kai mokiniai bedradarbiauja grupėse, jie gali tikėtis...

	Mokytojų mokymai. Kaunas	Paroda_Mokykla	Paroda_Mokykla	Paroda_Mokykla_2018
Sort by: Weakest first	?	?	?	?
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 progresuoti 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.



Linoit

Loginių užduočių atsakymai

Lina Renteliënė matematikos ir IT mokytoja. Tikiuosi įdomiai, turiningai, laisvai, kūrybingai praleisti laiką kartu.

Aurelija Čebeliënė anglų k. mokytoja Vilniaus inžinerijos licejus. Tikiuosi, kad daug sužinosiu ir išmoksiu.

Aušra Bidviënė matematikos mokytoja Kauno Vileišių mokykla - daugiafunkcis centras

Rita Gusaroviënė Chemijos mokytoja Kauno J. ir P. Vileišių mokykla - daugiafunkcis centras

Laura iš Vilkaviskio.

Šauni diena

Sustikimas Vilniaus kolegija, UKC

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.


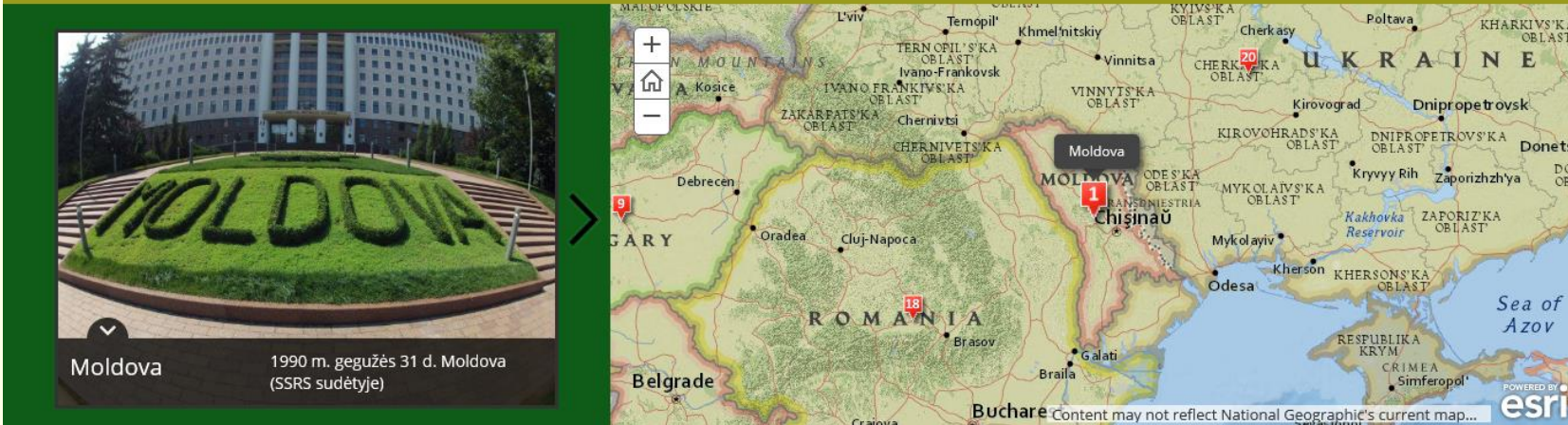
Skaitmeninių problemų sprendimas

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

Mokinių žemėlapių konkursas „Mano žemėlapis Lietuvai“


Pasaulis pripažino Lietuvos laisvę
Prasmingai švėskime kartu Lietuvos valstybės šimtmetį.

A story map   

Moldova

1990 m. gegužės 31 d. Moldova (SSRS sudėtyje)



Moldova

1

2

3

4

5

6

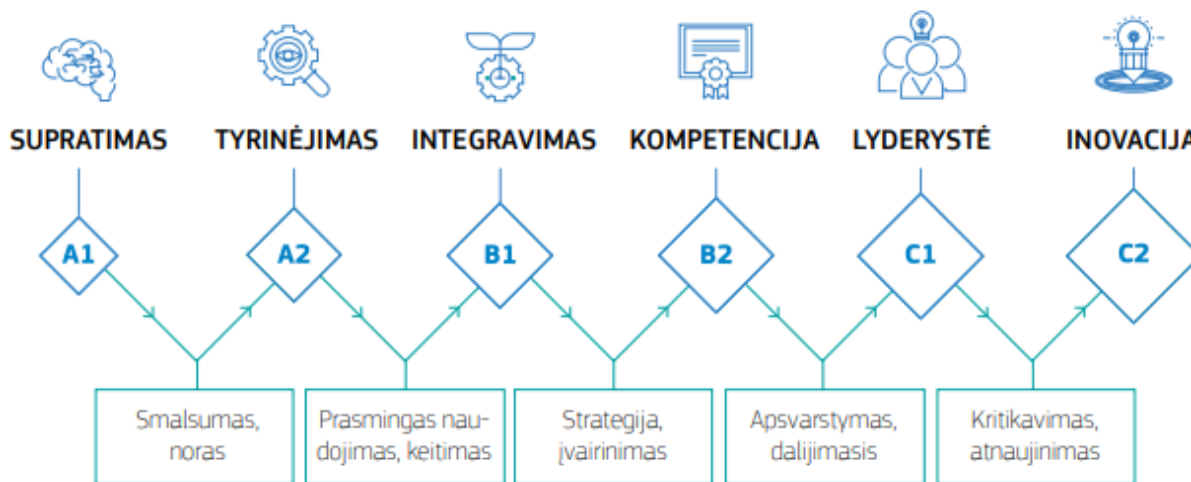
7

8

<http://arcg.is/2AVNsAo>

Autorė: šeštokė Evelina Plistkova

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 sudarančius 22 klausimus ir gaukite išsamią **grįžtamąją informaciją** su naudingais patarimais bei pagrindinėmis jūsų asmeninio kelio į novatorišką 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

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

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

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

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. Mokių įgalinimas	10
6 sritis. Palankesnių sąlygų mokiniams įgyti skaitmeninių kompetencijų sudarymas	15

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

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

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


Get PDF

Rezultatų atsiuntimas (2 failai)

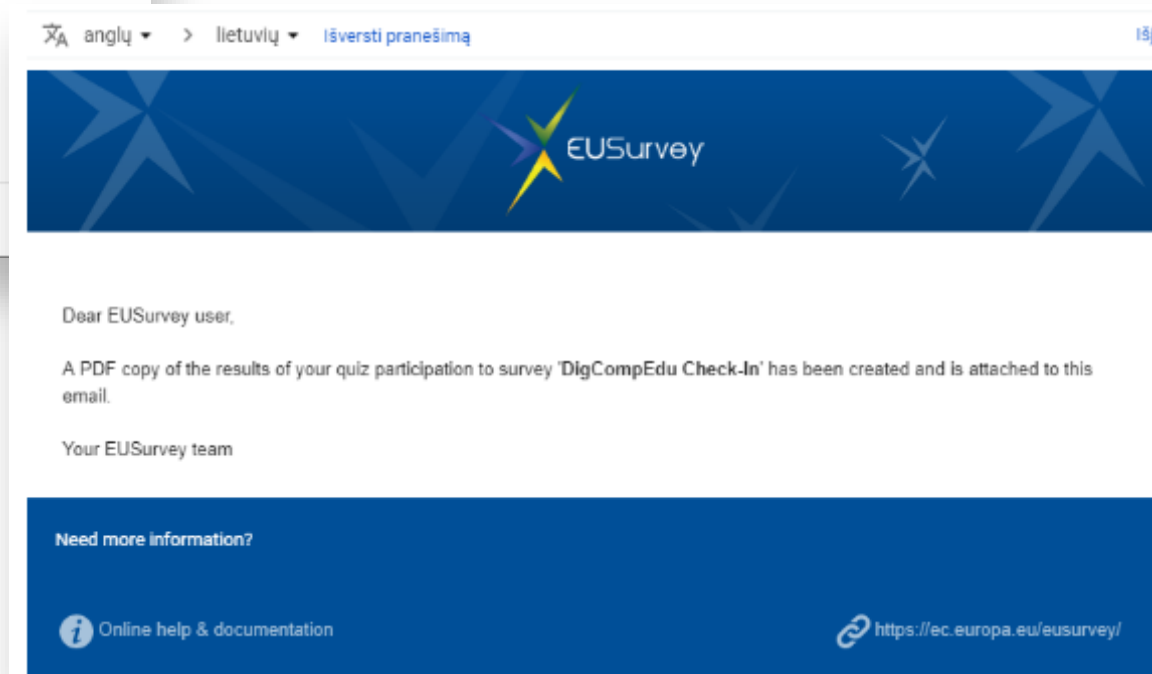
Info

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



Please enter the displayed text



Ugdymo plėtotės centro ekosistema (<https://ecosys.ugdome.lt/>)

1 sritis. Skaitmeninė pedagogika

2 sritis. Skaitmeninio turinio naudojimas ir gamyba

3 sritis. Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas

4 sritis. Skaitmeninis pilietiškumas

M ENTEP EKOSISTEMA

1. SKAITMENINĖ PEDAGOGIKA ▾

2. SKAITMENINIO TURINIO NAUDOJIMAS IR GAMYBA ▾

3. SKAITMENINIS BENDRAVIMAS IR BENDRADARBIAVIMAS ▾

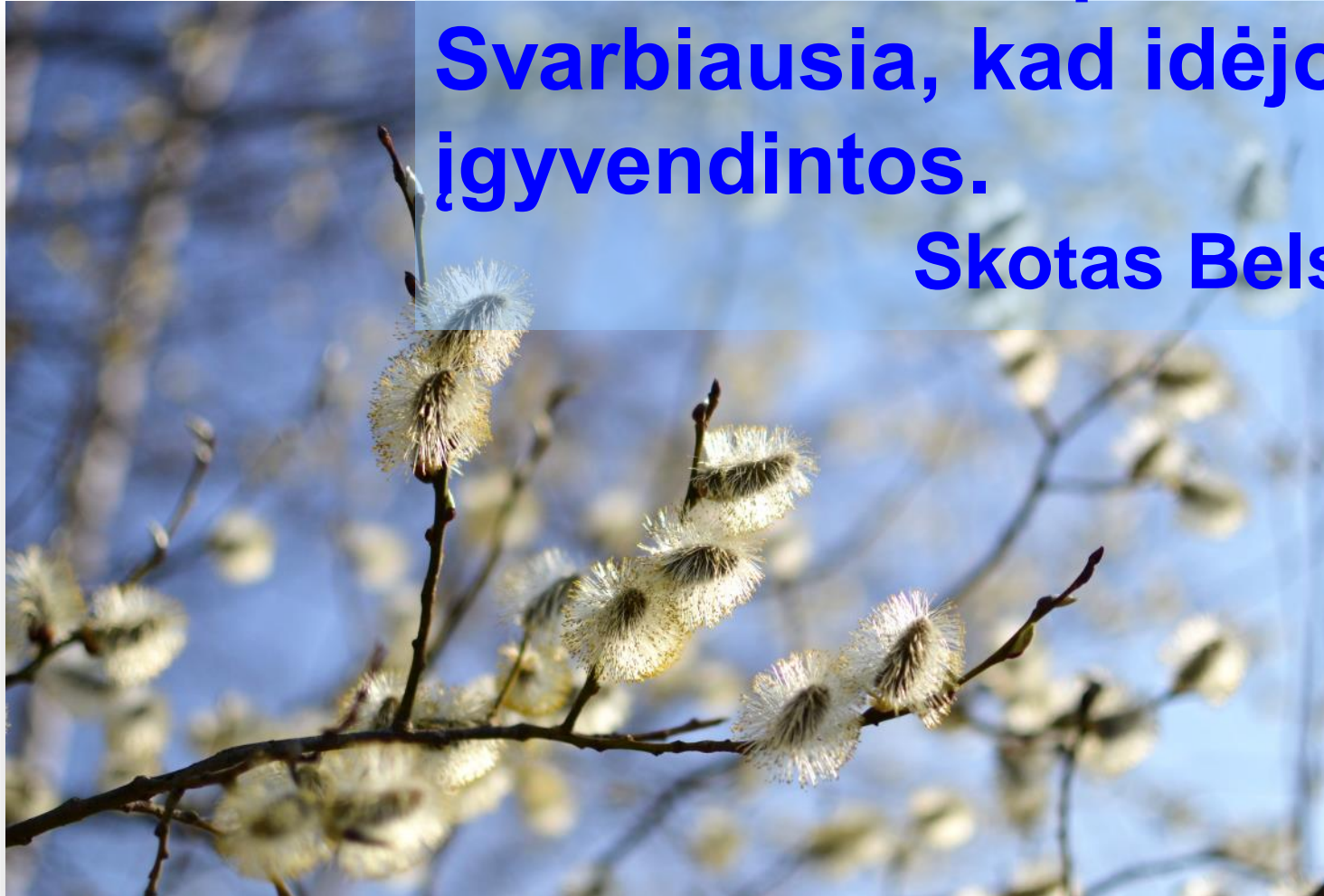
4. SKAITMENINIS PILIETIŠKUMAS ▾

EN



**Svarbiausia ne pačios idėjos.
Svarbiausia, kad idėjos būtų
įgyvendintos.**

Skotas Belskis, 2012



Alvida.Lozdiene@upc.smm.lt