



Distance Educator



UNIVERSITATEA

Dimitrie Cantemir



**TECHNICAL INSTITUTE
OF HERAKLION CHAMBER OF
COMMERCE & INDUSTRY**



**VYTAUTAS MAGNUS
UNIVERSITY
AGRICULTURE
ACADEMY**

NUOTOLINIO ANDRAGOGO UGDYMO PROGRAMOS

IO1/A2

Mokymo ir mokymosi skyrių aprašymas

Lietuviška versija

Nuotolinis andragogas. Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių įgūdžių lavinimas.

Erasmus+ projektas 2021-1-RO01-KA220-VET-000034702



**Co-funded by
the European Union**

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išsakyti požiūriai ir nuomonės 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.



Distance Educator

Turinys:

1 MODULIS: ANDRAGOGO ĮGŪDŽIAI / SAVYBĖS/ SAVYBĖS	3
1.1 POSKYRIS ĮVADAS. ANDRAGOGAS IR SKAITMENINĖS KOMPETENCIJOS	3
1.2. POSKYRIS. ANDRAGOGO PROFESINĖS KOMPETENCIJOS	8
1.3 POSKYRIS. ANDRAGOGO EDUKACINĖS KOMPETENCIJOS	15
2 MODULIS: MOKYMO METODAI IR TECHNIKA	27
2.1 POSKYRIS. NUOTOLINIO MOKYMO RŪŠYS IR MODELIAI	28
2.2. POSKYRIS. METODAI IR TECHNIKOS	38
2.2 POSKYRIO STUDIJŲ REZULTATAI TAI	38
3 MODULIS: SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS	60
3.1. POSKYRIS INTERNETINĖS KOMUNIKACIJOS ĮRANKIAI (ZOOM, MS TEAMS)	61
3.2 POSKYRIS. DOKUMENTŲ VALDYMO ĮRANKIAI (MS OFFICE, GOOGLE WORKSPACE)	65
3.3 POSKYRIS. INTERNETINĖS VIKTORINOS („GOOGLE FORMS“, „KAHOOT“)	68
3.4 POSKYRIS: INTERNETINĖS NAMŲ UŽDUOČIŲ ATLIKIMO PLATFORMOS (GOOGLE CLASSROOM, EDULASTIC)	71
3 MODULIS. SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS	77
VERTINIMAS	77
4 MODULIS: KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS	83
4.1 POSKYRIS KAS YRA KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS?	83
4.2 POSKYRIS SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETĖJŲ IR BESIMOKANČIŲJŲ BENDRADARBIAVIMAS	93
5 MODULIS: NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMAS	105
5.1 POSKYRIS. MOKYMO PROGRAMOS PERTVARKYMAS	105
5.2 POSKYRIS. VERTINIMAS NAUDOJANT GENERATYVINĮ DIRBTINĮ INTELEKTĄ IR SKAITMENINES TECHNOLOGIJAS	110



1 MODULIS: ANDRAGOGO ĮGŪDŽIAI / SAVYBĖS

1 modulio tikslas:

Šiuo moduliui siekiama suteikti suaugusiųjų švietėjams dirbantiems profesinio mokymo sektoriuje naujoviškų skaitmeninių įgūdžių, kurie reikalingi siekiant būti kompetentingais profesionalais. Tai nesudėtingas modulis, išryškinantis skaitmeninio raštingumo svarbą ir suteikiantis praktinių pavyzdžių apie skaitmeninių kompetencijų pritaikymą praktikoje. Jis taip pat gali būti naudojamas kaip andragogo vadovas siekiant, kad skaitmeninės kompetencijos būtų atnaujintos ir suderintos su šiuolaikine praktika.

Trukmė	12 val.
EQF lygis	4
ECVET	3 kreditai
Užduotis	Užduotis galima atlikti naudojantis DigiEduAdult mobiliąją programėlę

Modulio mokymosi tikslai:

- suprasti, ką Europos švietimo darbuotojų skaitmeninės kompetencijos metmenys reiškia mokymuisi skaitmeniniame amžiuje;
- suprasti skaitmeninių kompetencijų svarbą;
- atskleisti skaitmenines kompetencijas, pagrįstas Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų metmenimis;
- suvokti andragogų pedagogines kompetencijas;
- žinoti pagrindines andragogų profesines kompetencijas.

Modulio mokymosi rezultatai:

- dalyvis geriau supras skaitmenines kompetencijas;
- dalyvis supras, ką Europos švietimo darbuotojų skaitmeninės kompetencijos metmenys reiškia mokymuisi skaitmeniniame amžiuje.

Modulio mokymo metodai:

- ☐ Į besimokantįjį orientuotas mokymasis
- ☐ Savarankiškas mokymasis
- ☐ Eksperimentinis mokymasis

Naudojamos mokymo priemonės:

- ☐ Atvirieji švietimo ištekliai
- ☐ Mobilioji programėlė
- ☐ Vaizdo įrašai
- ☐ Pratimai

Modulio temos:

1.1 poskyris Įvadas. Andragogas ir skaitmeninės kompetencijos

Trukmė: 4 valandos savarankiško mokymosi

1.1 poskyrio studijų rezultatai

Žinios	Igūdžiai	Kompetencijos
- Bendrosios ir (arba) specializuotos žinios, įgytos skirtingose akademinėse ir (arba) profesinėse srityse. - Mokymasis pasitelkiant analitinį mąstymą	- Plačios apimties įgūdžiai, gali būti ir specializuoti, įskaitant atitinkamų įrankių, metodų, įvairių technologinių procedūrų, medžiagų ir teorijų naudojimą. - Informacijos vertinimas ir naudojimas sprendimams formuluoti. - Gebėjimas suformuoti abstrakčių problemų sprendimus. - Gebėjimas atlikti įvairias, nestandartizuotas užduotis.	- Gebėjimas dirbti įvairiomis specifinėmis sąlygomis. - Gebėjimas priimti atsakomybę už darbo proceso ir rezultatų kokybę, rodant savarankiškumą ir iniciatyvą. - Atsakomybės ir iniciatyvos prisiėmimas siekiant naujų žinių ir įgūdžių įgijimo. - Būdinga verslumo orientacija ir gebėjimas organizuoti bei dirbti sudėtingose komandose.
Dalyvis turi integruotų žinių apie skaitmenines kompetencijas.	Dalyvis žino ir įvardija įvairias skaitmenines kompetencijas.	Nepriklausomai nuo išsilavinimo lygio ir patirties, dalyvis suvokia kaip tobulinti savo profesinius įgūdžius bei geba padidinti atvirų švietimo ir profesinio mokymo programų naudojimo efektyvumą.

1. Įvadas. Andragogas ir skaitmeninės kompetencijos

Remiantis Europos kvalifikacijų sąrangą (EKS) suaugusiųjų švietėjas yra profesionalas, atsakingas už suaugusiųjų mokymosi procesų palengvinimą. Tikimasi, kad andragogai turės platų žinių, įgūdžių ir kompetencijų spektrą, kad galėtų kurti, teikti ir įvertinti veiksmingą suaugusiųjų mokymosi veiklą.

Andragogas yra asmuo, kuris palengvina ir vykdo suaugusiųjų švietimą, naudodamas įvairias praktikas ir teorijas, kad perteiktų žinias tam tikra tema. Suaugusiųjų mokymas reikalauja kitokio požiūrio nei vaikų mokymas, tai atskleidžia skirtingi ugdymo metodai, naudojami ankstyvajame, pradiname, viduriniame ir aukštajame moksle. Vaikų mokymas grindžiamas pedagogika, o suaugusiųjų mokymas – andragogika.



Norint tapti andragogu, reikia turėti panašią kvalifikaciją kaip ir bet kurio kito mokytojo, kuris gali apimti specialybės laipsnį ir oficialią mokytojo kvalifikaciją. Be to, suaugusiųjų švietėjams gali prireikti atitinkamų ne tik edukologinių bet ir jų dalykinės srities žinių. Šiuo metu, dėl sparčios technologijų evoliucijos ir Covid-19 poveikio, suaugusiųjų švietėjai turi turėti specifinių įgūdžių ir kompetencijų, pagrįstų Europos švietimo darbuotojų skaitmeninių kompetencijų sąranga.

Europos švietimo darbuotojų skaitmeninės kompetencijos metmenyse (DigCompEdu) nurodoma, kad suaugusiųjų švietėjai turėtų turėti skaitmeninių kompetencijų, apimančių įgūdžius, žinias ir nuostatas, reikalingas norint veiksmingai naudoti skaitmenines technologijas ir medijas. Šiuolaikiniame skaitmeniniame amžiuje tai tampa neatsiejama kasdienybės dalimi, nes besimokantieji vis dažniau turi naudoti skaitmenines technologijas, norėdami pasiekti ir naudoti mokymosi medžiagą.

Europos piliečių skaitmeninių kompetencijų sistema (DigComp) įvardina besimokančiųjų andragogų skaitmenines kompetencijas, kurios suskirstytos į šešias skaitmeninių kompetencijų sritis,

Pirmoji sritis yra informacijos ir duomenų raštingumas, įvardijanti kompetencijas, susijusias su skaitmeninės informacijos paieška, vertinimu ir efektyviu naudojimu. Tai kompetencijos susijusios su gebėjimais pasiekti skaitmeninius išteklius, juos įvertinti bei gautus duomenis panaudoti priimant sprendimus.

Antroji sritis yra komunikacija ir bendradarbiavimas, įvardijanti kompetencijas, susijusias su skaitmeninių technologijų naudojimu bendraujant ir bendradarbiaujant su kitais. Tai kompetencijos susijusios su gebėjimais panaudoti skaitmeninius įrankius nuotolinėse diskusijose, užtikrinti skaitmeninį bendradarbiavimą vykdant projektus bei gebėjimą bendrauti su besimokančiaisiais skaitmeninių medijų pagalba.

Trečioji sritis – skaitmeninio turinio kūrimas, įvardijanti kompetencijas susijusias su skaitmeninių išteklių kūrimu ir dalijimusi. Tai kompetencijos susijusios su gebėjimais panaudoti skaitmeninius įrankius kuriant daugialypės terpės turinį, skaitmeninę mokymosi medžiagą bei gebėjimą dalintis skaitmeniniais ištekliais su besimokančiaisiais.

Ketvirtoji sritis – sauga, įvardijanti kompetencijas, susijusias su asmens duomenų apsauga ir saugumo internete užtikrinimu. Tai kompetencijos susijusios su suvokimu apie asmeninės informacijos apsaugą, internetinės rizikos atpažinimą ir jos išvengimą bei saugios internetinės aplinkos besimokantiems išlaikymą.

Penktoji sritis – problemų sprendimas, įvardijanti kompetencijas, susijusias su skaitmeninių priemonių naudojimu problemoms spręsti ir sprendimams priimti. Tai kompetencijos susijusios su gebėjimais panaudoti skaitmenines technologijas problemų analizei bei sprendimų priėmimui.

Šeštoji ir paskutinė sritis – inovacijos, įvardijanti kompetencijas, susijusias su naujų skaitmeninių technologijų ir medijų pritaikymu. Tai kompetencijos susijusios su gebėjimais įvertinti ir pritaikyti



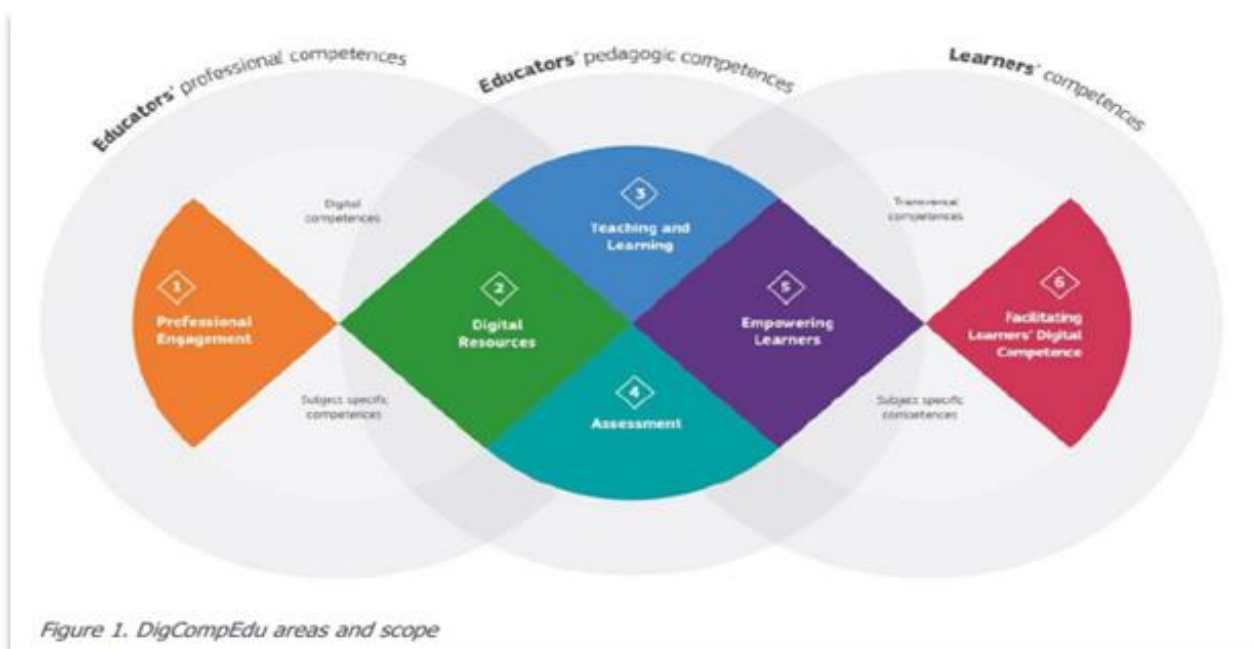
naujas skaitmenines priemones, bei prisitaikyti prie kintančios skaitmeninės aplinkos ir besikeičiančių besimokančiųjų poreikių.

Apskritai šiuolaikiniame skaitmeniniame pasaulyje andragogams skaitmeninių kompetencijų turėjimas yra labai svarbus, tai jiems leidžia veiksmingai įsitraukti ir padėti besimokantiems naudotis skaitmeninėmis technologijomis ir medijomis.

DigCompEdu sistema apibūdina 22 kompetencijas: Trys lygiai nurodo:

1. Andragogų profesines kompetencijas
2. Andragogų edukacines kompetencijas
3. Besimokančiojo kompetencijas, kurios suskirstytos į šešias sritis ir kiekviena iš jų sutelkia dėmesį į skirtingus andragogo profesinės veiklos aspektus.

1–3 sritys yra įtrauktos į bet kurio mokymo proceso etapus ir išsamiai aprašo, kaip efektyviai naudoti skaitmenines technologijas planuojant, įgyvendinant ir vertinant mokymą ir mokymąsi. 4 srityje pagrindinis dėmesys skiriamas vertinimui, naudojant skaitmenines technologijas bei strategijas, o 5 srityje pripažįstamas skaitmeninių technologijų potencialas orientuotas į besimokančiojo mokymo ir mokymosi strategijas. 6 sritis skirta besimokančiojo skaitmeninėms kompetencijoms gerinti. „DigCompEdu“ sistemos esmę apibrėžia 2–5 sritys, kuriose pateikiamos tos skaitmeninės kompetencijos, kurias reikia andragogams ugdyti, įtraukiant novatoriškas mokymo ir mokymosi strategijas.



Šaltinis: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en



Figure 2. DigCompEdu competences and their connections

Šaltinis: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Pasiūlymai andragogams

1. *Skatinkite mokymosi procesus taikant klaidų ir bandymų metodus:* užuot sutelkę dėmesį į technines žinias ar konkrečias IT priemones, andragogai turėtų skatinti besimokančiuosius žiūrėti į objektą su smalsumu, skatinant tiriamąjį požiūrį, abdukcinius gebėjimus bei problemų sprendimo įgūdžius. Andragogai turėtų skatinti tokią mokymosi aplinką, kurioje klaidų darymas būtų ne gėda, o glimybė, išanalizavus klaidų priežastis, sukurti naują gerą praktiką.
2. *Skatinkite abdukcinius samprotavimus:* Skatinkite besimokančiuosius ugdytis gebėjimą daryti abdukcines išvadas, susijusias su informacija rasta medijose. Abdukcija yra susijusi su procesu, vedančiu į aiškinamųjų teorijų formavimą ir naujų idėjų generavimą. Kalbant apie internetą, naršymas skirtinguose internetiniuose šaltiniuose reikalauja gebėjimų generuoti naujas reikšmes plačiame skaitmeniniame tinkle.
3. *Ugdykite problemų sprendimo įgūdžius:* andragogai turėtų padėti ugdyti problemų sprendimo įgūdžius, susijusius su technologijų panaudojimu. Tai apima gebėjimus spręsti technines kasdienio gyvenimo problemas bei gebėjimus pasiūlyti technologinius sprendimus. Pavyzdžiui, sukūrę daugialypės terpės įrankį skirtą gyvenimo aprašymo sukūrimui, besimokantieji gali įsitraukti į mokymąsi atliekant veiklą, kuri reikalauja, kad besimokantieji susidurtų su techniniais iššūkiais, būtų kūrybingi ir išreikštų save.

4. *Akcentuokite transversinius įgūdžius (kritinis ir novatoriškas mąstymas, tarpasmeniniai gebėjimai, organizaciniai įgūdžiai). Skaitmeninės kompetencijos yra susijusios ne tik su technologijomis, bet ir su transversiniais įgūdžiais, kurie yra labai svarbūs mokymosi visą gyvenimą procese. Andragogai turėtų skatinti pažinimo, lankstumo ir atvirumo pokyčiams ugdymą, skatindami besimokančiuosius smalsiai ir noriai tyrinėti skaitmeninę aplinką.*

Vadovaudamiesi šiais pasiūlymais, andragogai gali padėti besimokantiems asmenims ugdyti skaitmenines kompetencijas, kurių jiems reikia, kad jie būtų aktyvūs piliečiai ir dalyvautų nuolatiniame profesiniame tobulėjime bei mokymesi.

1.2. poskyris. Andragogo profesinės kompetencijos

Trukmė: 3 val. savarankiško mokymosi

1.2 poskyrio mokymosi rezultatai:

Žinios	Įgūdžiai	Kompetencijos
Dalyvis turi integruotas žinias apie andragogo profesines kompetencijas.	Dalyvis žino ir įvardija skirtingas andragogo profesines kompetencijas.	Dalyvis suvokia andragogo profesinių kompetencijų naudingumą.

1.2 Andragogo profesinės kompetencijos

Didžiausias iššūkis su kuriuo susiduria andragogai, dėstytojai ir mentoriai, yra *pedagoginių žinių* pritaikymas dirbant per nuotolį. Tai apima profesines, pedagogines kompetencijas, kurių reikia norint sukurti ir palengvinti prasmingą nuotolinio mokymosi patirtį.

Covid-19 krizė išryškino skaitmeninių kompetencijų ugdymo poreikį ir remiantis Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sąranga andragogams buvo pateikta daug patarimų, pasiūlymų bei įrankių šių kompetencijų ugdymui. Tačiau iššūkis andragogams yra ne tik įgyti techninių žinių bei įgūdžių, bet ir ugdyti pedagoginius įgūdžius, kurie derėtų su nuotoline mokymosi aplinka.

Šio skyriaus tikslas – ugdyti skaitmeninius įgūdžius ir kompetencijas, reikalingas norint organizuoti efektyvius nuotolinius kursus. Skyriuje bus pateikta nuoroda į Europos pedagogų skaitmeninės kompetencijos metmenis, o besimokantieji gali toliau tai tyrinėti paspausdami bibliografijoje esančią nuorodą.

Baigę šį skyrių, besimokantieji įgis vertingų žinių ir gebėjimų, kurie padės jiems kurti ir palaikyti patrauklią ir įtraukiančią nuotolinio mokymosi aplinką. Jie išsiugdys gilesnį supratimą apie pedagogines strategijas, reikalingas norint sukurti sėkmingus nuotolinius kursus, ir įgis technines kompetencijas, tam įgyvendinti.

Nuotolinių mokymo kursų vedimo įgūdžiai / kompetencijos:

1. Pagrindinės kompetencijos

- Pagrindiniai technologiniai įgūdžiai
- Techniniai ir bendravimo įgūdžiai
- Pritaikomumo ir prieinamumo įgūdžiai
- Būti kultūros fasilitatoriumi įtraukiant kultūrinį sąmoningumą.

2. Specializuotos kompetencijos orientuotos į darbą su besimokančiuoju

- Planuoti ir parengti nuotolinius kursus (tiriamieji įgūdžiai)
- Suorganizuoti nuotolinius kursus (organizaciniai įgūdžiai)
- Įvertinti mokymąsi
- Valdyti grupės veiklą
- Atsižvelgti į besimokančiųjų įvairovę
- Remti besimokančiuosius ir mokymąsi visą gyvenimą
- Demonstruoti entuziazmą mokytis ir mokyti

3. Profesionalumas ir bendradarbiavimo kompetencijos

- Organizacinė komunikacija
- Įsipareigokite savo profesiniam tobulėjimui ir profesijai

4. Mokymosi programos kompetencijos

- Nuolatinis skaitmeninis profesinis tobulėjimas

1. Pagrindinės kompetencijos

Pagrindinės andragogo kompetencijos apimančios *bazinius technologinius įgūdžius* yra duomenų bazių valdymas, elektroninių pristatymų rengimas ir valdymas, bei gebėjimas valdyti programinę įrangą padedančią komunikuoti su auditorija per nuotolį. *Techniniai ir bendravimo įgūdžiai* taip pat labai svarbūs norint įtraukti besimokančiuosius ir interpretuoti neverbalinį bendravimą nuotolinių mokymo sesijų metu. *Pritaikomumo ir prieinamumo įgūdžiai* yra svarbūs norint pasiruošti netikėtoms situacijoms, todėl mokymo kurso metu andragogai turi būti pasirengę bendrauti ir greitai spręsti iškylančius sunkumus. Galiausiai, *kultūrinio fasilitavimo įgūdžiai* reikalingi norint praturtinti ir pagilinti besimokančiųjų kultūrinę patirtį įvairiomis veiklomis ir darbais.

Patarimai:

- *Patikrinkite interneto greitį, mikrofoną ir kamerą.*
- Pasidalinkite *informacija apie save* ir leiskite tai padaryti besimokantiems. *Pirmiausia*, tai padeda užmegzti ryšį ir sukurti santykį tarp andragogo ir besimokančiųjų. Tai gali sukurti patogesnę ir palankesnę mokymosi aplinką. *Antra*, tai padeda humanizuoti andragogą ir padaryti jį prieinamesnį, o tai gali paskatinti besimokančiuosius užduoti klausimus ir prašyti paaiškinimų. *Galiausiai*, tai gali padėti sukurti besimokančiųjų bendruomeniškumo jausmą, o tai gali paskatinti didesnę įsitraukimą ir dalyvavimą kurse.

- *Įtraukite mokymų dalyvius nuo pat kurso pradžios* (stenkitės juos įtraukti kas 15-30 minučių, pateikite jiems užduočių, atvejų analizių, viktorinų, vaizdo įrašų, grupinių užduočių ir t.t.).
- *Pateikite gerai paaiškintas užduotis su aiškiais motyvais.*
- Vienas iš svarbių suaugusiųjų švietėjų įgūdžių yra *aktyvus klausymasis*. Atidžiai klausydamiesi, ką besimokantieji pasakoja apie savo patirtį, andragogai gali gauti vertingų žinių apie besimokančiųjų poreikius, interesus ir iššūkius. Tai gali padėti pritaikant mokymo metodus, labiau atitinkančius besimokančiųjų poreikius bei sukuriant patrauklesnę ir veiksmingesnę mokymosi patirtį. Aktyvus klausymasis taip pat rodo, kad andragogai vertina besimokančiųjų požiūrį ir nuomonę, o tai gali padėti kurti pozityvią ir bendradarbiaujančią mokymosi aplinką. Kad būtų aktyvus klausimasis, andragogai turėtų skirti visą dėmesį kalbėtojui, užduoti patikslinančius klausimus, nepertraukinėti ir nedaryti skubotų išvadų. Teikdami pirmenybę aktyviam klausymuisi, suaugusiųjų švietėjai gali užmegzti tvirtesnius santykius su besimokančiais ir sukurti prasmingesnę mokymosi patirtį.
- *Mokymo kursai turi būti rengiami profesionaliai*, atsižvelgiant į mokymo dalyvių tipą, poreikius ir žinių lygį.
- *Išvardinkite visas neverbalinio bendravimo rūšis* ir pabandykite jas iššifruoti.
- *Būkite pasirengę netikėtumams*. Kadangi suaugusiųjų švietimas vis dažniau pereina prie nuotolinio ar hibridinio formato, labai svarbu, kad andragogai būtų pasirengę netikėtoms situacijoms, kurios gali kilti mokymo kursų metu. Tai gali būti techninės problemos, netikėti besimokančiųjų klausimai ar komentarai arba kiti nenumatyti iššūkiai. Pasirengimas gali reikšti atsarginių planų ar alternatyvių metodų parengimą, taip pat lankstumą ir gebėjimą prisitaikyti prie besikeičiančių aplinkybių. Be to, geri bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžiai gali padėti andragogams veiksmingai spręsti netikėtas situacijas ir užtikrinti, kad besimokantieji vis tiek galėtų pasiekti mokymosi tikslus. Galiausiai, pasirengimas netikėtumams gali padėti andragogams rengti kokybiškus ir veiksmingus mokymo kursus net ir sudėtingomis aplinkybėmis.
- *Suaugusiųjų švietėjai*, rengdami ir veddami mokymo kursus, turėtų dirbti kaip *kultūros fasilitatoriai* atsižvelgdami besimokančiųjų kultūrinę aplinką. Jie gali įtraukti įvairių kultūrų pavyzdžių ar atvejų analizių, kad praturtintų mokymosi patirtį ir skatintų besimokančiųjų kultūrinį sąmoningumą. Taip galima sukurti įtraukesnę ir įvairesnę mokymosi aplinką ir padėti besimokantiems geriau suprasti ir vertinti skirtingas kultūras.

2. Specialieji gebėjimai skirti darbui su besimokančiais ir jų labui

Suaugusiųjų švietėjų specialiosios kompetencijos yra sutelktos į darbą su besimokančiais įvairiose aplinkose, įskaitant nuotolinius kursus. Štai keletas pagrindinių kompetencijų, kurias turėtų turėti andragogai:

- *Planuokite ir įgyvendinkite nuotolinius kursus*: Suaugusiųjų švietėjai turėtų turėti tiriamųjų įgūdžių, kurie leistų jiems kurti veiksmingus nuotolinius kursus, atitinkančius besimokančiųjų

poreikius. Tai apima tinkamų išteklių parinkimą, įdomios veiklos kūrimą ir vertinimą, kuris padeda įvertinti mokymosi rezultatus.

- *Organizuokite nuotolinį kursą:* neskaitant to, kad andragogai suplanuoja kurso turinį, jie turėtų turėti gerų organizacinių įgūdžių, kurie leistų jiems valdyti techninius nuotolinio kurso aspektus, tokius kaip mokymosi valdymo sistemos sukūrimas ir valdymas, tvarkaraščio sudarymas ir bendravimas su besimokančiais.
- *Mokymosi vertinimas:* Suaugusiųjų švietėjai turėtų gebėti įvertinti mokymosi rezultatus ir atitinkamai koreguoti mokymo strategijas. Jie turėtų gebėti įvertinti besimokančiųjų pažangą naudodami įvairias priemones, pavyzdžiui, testus, rašto darbus ir grupinius projektus. Šią informaciją naudoti, nustatant sritis, kuriose besimokantieji gali prireikti papildomos pagalbos.
- *Valdykite auditorijos veiklą:* andragogai turėtų gebėti veiksmingai valdyti nuotolinę mokymosi aplinką, įskaitant diskusijų forumų fasilitavimą, grupinius projektus ir savalaikį bei konstruktyvų mokymosi dalyvių grįžtamąjį ryšį.
- *Turėkite omenyje studentų įvairovę:* Suaugusiųjų švietėjai turėtų būti jautrūs besimokančiųjų iš įvairių sluoksnių poreikiams ir gebėti pritaikyti savo mokymo strategijas, kad atitiktų skirtingus mokymosi stilius, kultūrinės aplinkybes ir patirties lygius.
- *Remkite besimokančiuosius ir mokymąsi visą gyvenimą:* andragogai turėtų gebėti suteikti besimokantiems nuolatinę paramą ir padrąsinimą, kad jie galėtų pasiekti savo mokymosi tikslus. Jie turėtų gebėti atpažinti, kada besimokantiems gali prireikti papildomos pagalbos ar išteklių, ir gebėti suteikti jiems tinkamas rekomendacijas bei paramą.
- *Entuziazmas mokytis ir dėstyti:* suaugusiųjų švietėjai turėtų būti aistringai nusiteikę mokytis ir dėstyti bei būti pasiryžę kurti teigiamą ir patrauklią mokymosi aplinką. Jie turėtų sugebėti įkvėpti besimokančiuosius ir paskatinti juos ugdyti meilę mokytis visą gyvenimą.

Apibendrinant galima teigti, kad suaugusiųjų švietėjai, dirbantys su besimokančiais nuotoliniu būdu, turėtų turėti platų specializuotų kompetencijų spektrą, įskaitant tiriamuosius įgūdžius, organizacinius įgūdžius, gebėjimą vertinti mokymąsi, valdyti auditorijos veiklą, atsižvelgti į besimokančiųjų įvairovę, remti besimokančius visą gyvenimą bei turėti entuziazmą mokyti ir mokytis. Šios kompetencijos yra būtinos kuriant veiksmingą ir patrauklią mokymosi nuotoliniu būdu patirtį suaugusiems besimokantiems asmenims.

Patarimai:

- *Ruošiant medžiagą besimokantiems, svarbu atsižvelgti į besimokančiųjų įvairovę.* Atsižvelgdami į įvairius aspektus, tokius kaip lytis, kultūra, religija, kalba ir kitos tapatybės, andragogai gali sukurti įtraukesnę ir palankesnę mokymosi aplinką. Štai keletas būdų, kaip pagerinti medžiagos pasirinkimą:
 - *Atlikite įvairovės auditą:* Pradėkite nuo šiuo metu naudojamos medžiagos analizės ir įvertinkite, ar joje atspindimi įvairūs požiūriai. Ieškokite reprezentacijos spragų ir sričių, kuriose gali būti stereotipų ar šališkumo.

- *leškokite įvairių požiūrių:* leškokite medžiagos, kurioje pateikiami įvairių kultūrų, religijų, lyčių ir kalbų atstovai ir jų patirtis. leškokite autorių ir kūrėjų, kurie yra kilę iš įvairių visuomenės sluoksnių.
 - *Bendradarbiaukite su bendruomene:* Bendraukite su šeimomis ir bendruomenės nariais, kad sužinotumėte daugiau apie jų kultūrą, tikėjimą ir papročius. Naudokite šią informaciją rengdami mokymų medžiagą siekdami užtikrinti, jog tiksliai atspindėsite įvairias perspektyvas.
 - *Įtraukite autentiškus išteklius:* Naudokite autentiškus šaltinius, pavyzdžiui, pirminius šaltinius, naujienų straipsnius ir literatūrą, kad besimokantieji iš pirmų lūpų susipažintų su skirtingomis kultūromis ir požiūriais.
 - *Naudokite įtraukią kalbą:* Rinkitės medžiagą, kurioje vartojama įtrauki kalba ir vengiama stereotipų ar žeminančios kalbos. Įsitikinkite, kad visi besimokantieji turėtų su kuo susitapatinti matydami pavyzdžius.
Imdamiesi šių veiksmų, andragogai gali sukurti įtraukesnę ir įvairesnę mokymosi aplinką, kuri padėtų visiems besimokantiems asmenims.
- Pateikite tinkamas ir išsamias instrukcijas.
 - Kiekvienos sesijos metu dalinkitės mokymo medžiaga.

3. Profesionalumas ir bendradarbiavimo kompetencijos

Profesionalus bendradarbiavimas yra būtinas, kad andragogai galėtų keistis žiniomis, idėjomis ir patirtimi, siekiant atrasti ir tobulinti pedagoginę praktiką.

Siekdami sustiprinti profesinį bendradarbiavimą, andragogai gali naudoti skaitmeninius įrankius ir naujoviškas technologijas, tokias kaip internetiniai grupių susitikimai, skaitmeniniai forumai ir platformos, debesies pagrindu sukurtas mokymosi išteklių bendrinimas ir el. pašto kalendoriai. Bendradarbiavimas reikalauja formalių veiklos pokyčių ir stiprios kultūrinės paramos organizacijoje.

Norėdami pagerinti profesinį bendradarbiavimą organizacijoje, andragogai gali kurti skaitmeninę socialinę sanglaudą, įtraukiant daugiau asmenų į sprendimų priėmimą ar problemų sprendimą, skatinant atvirus internetinius pokalbius, skiriant laiko konstruktyviai esamos praktikos kritikai bei naujų idėjų paieškai. Šie naujoviški bendradarbiavimo kompetencijos naudojimo būdai skatina bendradarbiavimo kultūrą bei inovacijas, prisidedant prie esamų žinių gilinimo.

Organizacinis bendravimas ir įsipareigojimas savo profesiniam tobulėjimui bei profesijai

Profesinis bendradarbiavimas andragogams yra labai svarbus tam, kad galėtų keistis žiniomis, idėjomis ir patirtimi tobulinant pedagoginę praktiką. Šis bendradarbiavimas apima skaitmeninių technologijų naudojimą užmezgant ir palaikant ryšį su kitais andragogais nuotoliniu būdu. Siekdami pagerinti profesinį bendradarbiavimą, andragogai gali naudotis keliomis skaitmeninėmis priemonėmis ir inovatyviomis technologijomis, pavyzdžiui, internetiniais grupių susitikimais, skaitmeniniais forumais ir platformomis, dalijimusi ugdymo ištekliais debesyje. Bendradarbiavimas skiriasi nuo



bendravimo, nes jame daugiausia dėmesio skiriama prisidėjimui prie turimų žinių ir naujovių kūrimo. Norint pagerinti profesinį bendradarbiavimą organizacijoje, būtini formalūs veiklos pokyčiai ir stiprus kultūrinis palaikymas. Norėdami to pasiekti, andragogai gali kurti skaitmeninę socialinę sanglaudą, įtraukiant daugiau asmenų, kad išryškėtų novatoriškos idėjos.

Patarimai:

- *Naudokite skaitmeninius įrankius ir inovatyvias technologijas:* naudokite skaitmeninius įrankius, pvz., internetinius grupių susitikimus, skaitmeninius forumus, debesies pagrindu naudojamą švietimo išteklių bendrinimą ir el. pašto kalendorius, kad galėtumėte nuotoliniu būdu susisiekti su kitais andragogais.
- *Sutelkite dėmesį į bendradarbiavimą:* bendradarbiaukite su kitais andragogais, kad galėtumėte keistis žiniomis, idėjomis ir patirtimi, siekiant tobulinti pedagoginę praktiką. Tai paskatintų dalintis turimomis žiniomis bei naujovių kūrimą.
- *Įgyvendinkite oficialius pakeitimus:* norint pasiekti veiksmingą bendradarbiavimą, svarbu atlikti formalius veiklos pakeitimus ir užtikrinti stiprų kultūrinį palaikymą organizacijoje.
- *Sukurkite skaitmeninę socialinę sanglaudą:* užmegzkite patikimus ryšius su kolegomis bendraudami su jais socialinių tinklų svetainėse.
- *Siekite naujų idėjų:* skirkite laiko konstruktyviai esamos praktikos kritikai ir naujų idėjų paieškai, pasidalinkite savo mintimis internetiniame anoniminių pasiūlymų laukelyje taip skatindami kitus daryti tą patį.

Šie patarimai gali sustiprinti andragogų profesinį bendradarbiavimą, skatinant bendradarbiavimo kultūrą bei inovacijas taip prisidedant prie esamų žinių gilinimo.

4. Mokymo programos kompetencijos

Nuolatinis profesinis tobulėjimas skaitmeninėje srityje

Nuolatinis profesinis tobulėjimas skaitmeninėje srityje (Digital Continuous Professional Development (CPD)) - tai nuolatinis mokymo praktikos tobulinimas naudojant skaitmeninius išteklius. Siekiant jį sustiprinti, Douglas Lemovas pataria andragogams taikyti šiuos metodus:

- *Taiykite 80-20 taisyklę:* Skirkite daugiausiai laiko 20 proc. dalykų, kurie yra svarbiausi ir sukuria didžiausią vertę, nei kitiems 80 proc. Kitaip tariant, pirmenybę teikite svarbiausiems savo dėstymo praktikos aspektams.
- *Sutelkite dėmesį į konkrečius dalykus:* intensyviai dirbkite su tam tikru įgūdžiu, kuriam reikia strateginio mąstymo ir savidisciplinos. Nustatykite pagrindines kompetencijas, kurias norite tobulinti, išskirkite jas ir atkakliai stenkitės keistis.
- *Valdykite grįžtamąjį ryšį:* grįžtamasis ryšys yra esminis formuojamojo vertinimo elementas. Siekdami užtikrinti nuolatinį tobulėjimą, andragogai turėtų gauti atsiliepimus apie mokymo procesą iš kolegų bei panaudoti tai mokymo praktikai tobulinti.

Taikydami šiuos metodus, andragogai gali pagerinti savo nuolatinį tobulėjimą naudodami skaitmeninius išteklius. Jie gali teikti pirmenybę kritiniams savo mokymo praktikos aspektams, sutelkti dėmesį į konkrečius įgūdžius ir gauti grįžtamąjį ryšį, kad pagerintų savo mokymo praktiką. Tai gali paskatinti nuolatinį tobulėjimą ir geresnius besimokančiųjų rezultatus.

Inovatyvūs būdai kaip panaudoti kompetencijas veikloje

- *Dalyvaukite internetiniuose kursuose:* ieškokite ir lankykite internetinius kursus tam tikromis temomis, kurias norėtumėte patobulinti. Tai puikus būdas nuolat atnaujinti informaciją ir tobulinti savo skaitmenines kompetencijas.
- *Kreipkitės pagalbos:* nebijokite kreiptis pagalbos į savo organizacijos IT specialistą, kolegą ar net studentą. Jie gali suteikti vertingos pagalbos ir patarimų.
- *Taikykite naujas žinias:* įgiję naujų žinių, pritaikykite jas savo mokymuose ir paprašykite besimokančiųjų atsiliepimų. Tai padės nustatyti tobulinimosi sritis ir patobulinti savo mokymo praktiką.
- *Rizikuokite:* nebijokite mokymo praktikoje naudoti naujas skaitmenines priemones ir metodus. Rizikuojant galima rasti naujoviškų sprendimų ir pasiekti geresnių rezultatų besimokantiesiems.
- *Prisijunkite prie profesionalių tinklų:* prisijunkite prie profesionalių bendradarbiavimo tinklų internete, kad galėtumėte keistis praktika, dalytis žiniomis ir idėjomis bei neatsilikti nuo naujausių tendencijų.
- *Ieškokite naujų žinių šaltinių:* ieškokite naujų internetinių seminarų, vaizdo pamokų ar kitų žinių šaltinių, kad pagerintumėte savo skaitmenines kompetencijas ir gautumėte naujausią informaciją.

Įgyvendindami šiuos novatoriškus skaitmeninės kompetencijos panaudojimo būdus, andragogai gali patobulinti savo mokymo praktiką, neatsilikti nuo naujausių tendencijų ir geriau pasitarnauti besimokantiesiems.



Šaltinis:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.elearningproject.cloud%2Fidl%2F&psig=AOvVaw2bG9YclZisP_32spZ0G5_f&ust=1684399328230000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCODZyc76-4CFQAAAAAdAAAAABAJ

1.3 Poskyris. Andragogo edukacinės kompetencijos

Trukmė: 5 valandos savarankiško darbo

1.3 poskyrio rezultatai

Žinios	Igudžiai	Kompetencijos
Dalyvis turi integruotas žinias apie andragogų edukacines kompetencijas.	Dalyvis žino ir įvardija skirtingas andragogų edukacines kompetencijas.	Dalyvis suvokia andragogų edukacinių kompetencijų naudą.

1.3 Andragogo edukacinės kompetencijos

1. Skaitmeniniai ištekliai

Skaitmeninių išteklių pasirinkimas: andragogai turi žinoti, kaip atlikti paiešką, kad surastų kokybišką informaciją ir įvertintų šaltinių patikimumą. „Google“ ir kitos paieškos sistemos gali būti naudojamos informacijai filtruoti pagal konkrečius raktinius žodžius. Įvairių paieškos sistemų rezultatų palyginimas ir kontrastavimas taip pat gali padėti įvertinti šaltinių patikimumą.

Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas: andragogai turi išmokti kurti ir keisti skaitmeninius išteklius, pvz., vaizdo įrašus ir infografiką, laikantis autorių teisių licencijų. Šiai kompetencijai ugdyti galima naudoti tokius įrankius kaip *Genial.ly*, *Canva*, *Powtoon*, *Videoscribe* ir *Camtasia*. Besimokantieji gali būti naudinga kuriant turinį peržiūrėti įtraukiamą informaciją, šaltinius ir autorystę.

Valdymas, apsauga, bendrinimas: Andragogai ir besimokantieji turi žinoti, kaip saugoti ir tvarkyti skaitmeninį turinį, suprasti Creative Commons licencijas ir tinkamai bendrinti savo turinį. Tokios platformos kaip „*Symbaloo*“ ir „*Pearl trees*“ suteikia galimybę saugoti ir valdyti išteklius bei dalytis jais laikantis nustatytų reikalavimų.

Inovatyvūs šių gebėjimų taikymo būdai galėtų būti užduotis besimokantiejiems kurti įvairiomis temomis vaizdo įrašus, įtraukiant interaktyvius vaizdus *Genial.ly* arba modifikuojant nemokamus vaizdo įrašus, naudojant vaizdo įrašų redagavimo įrankius, pavyzdžiui, „*Videopad*“ ir „*Camtasia*“. Besimokantieji galėtų dalintis savo kūriniais „*YouTube*“ ir „*Genial.ly*“ arba naudoti „*Google*“ diską įvairiam skaitmeniniam turiniui saugoti ir tvarkyti.

Šių skaitmeninių kompetencijų *ugdymas* gali padėti andragogams ir besimokantiejiems pasiekti kokybišką informaciją, kurti ir modifikuoti skaitmeninius išteklius bei tinkamai valdyti ir dalytis savo turiniu.



Šaltinis: <https://southfayettelibrary.org/explore-digital-resources/>



2. Dėstymas ir mokymasis

Mokymas skaitmeninėje aplinkoje apima skaitmeninių įrenginių ir išteklių integravimą siekiant pagerinti mokymosi procesą, valdyti skaitmenines mokymosi strategijas ir kurti naujus pedagoginius metodus.

Kaip galite ugdyti šias kompetencijas?

- Išnagrinėkite naujoviškus mokymo metodus ir praktiškai išbandykite aukštųjų technologijų metodus (pvz., žaidimais grįstą mokymąsi, projektais grindžiamą mokymąsi).
- Naudokite turimas auditorijos technologijas, pavyzdžiui, skaitmenines lentas, projektorius, kompiuterius ir *"Google" klasę*, arba pritaikykite naujas technologijas, kad jos atitiktų besimokančiųjų poreikius.
- Organizuokite ir valdykite skaitmeninių įrenginių ir turinio, pavyzdžiui, vaizdo įrašų ir interaktyvios veiklos, integravimą į mokymo ir mokymosi procesą.
- Naudokite interaktyvaus mokymosi principus, kad sudomintumėte besimokančiuosius (pvz., įsitraukimas, sąveika ir grįžtamasis ryšys).
- Inovatyvūs būdai, kaip panaudoti kompetenciją veikloje:
- Norėdami pagerinti mokymą, naudokite podcast'us, motyvacinius pokalbius, interviu ir internetinius kursus.
- Naudodami *"Google Cardboard"* kurkite virtualias ekskursijas ir mokykitės istorijos, tyrinėkite vietas ar žemės reiškinius.
- Naudokite socialinės žiniasklaidos platformas, kad galėtumėte susisiekti su besimokančiais, skelbti diskusijų temas ir dalintis svarbia informacija.

Nurodymai:

Vedlio kompetencija apima skaitmeninių technologijų ir paslaugų naudojimą, siekiant bendrauti su besimokančiais individualiai ir kolektyviai mokymosi metu ir po jo. Ji apima savalaikį ir tikslingą orientavimą, eksperimentavimą su naujomis formomis ir formatais bei paramos teikimą besimokantiems.

Kaip galite ugdyti šią kompetenciją?

- Naudokite skaitmeninius bendravimo įrankius, pavyzdžiui, el. paštą, pokalbius ir socialinius tinklus, kad atsakytumėte į besimokančiųjų klausimus, susijusius su namų darbais ir testais.
- Naudokite įvairias mokymosi platformas, tokias kaip *kursų valdymo sistemos (Course Management System)* ir *mokymosi valdymo sistemos (Learning Management System)*.
- Dalinkitės ir naudokite karjeros konsultavimo išteklius, esančius internete.
- *Inovatyvūs būdai* panaudoti kompetenciją veikloje:





- Naudokite formuojamąjį vertinimą kartu su skaitmeniniais sprendimais, kad atpažintumėte sunkumus patiriančius besimokančiuosius ir suteiktumėte jiems pagalbą, kol jų pažymiai dar nepablogėjo.
- Įgyvendinkite principą BYOD (angl. Bring Your Own Device), atsineškite savo prietaisą ir naudokite mobiliuosius įrenginius apklausoms ir viktorinoms auditorijoje, kad iš karto gautumėte grįžtamąjį ryšį apie tai, kaip besimokantieji supranta dėstomą medžiagą.

Bendradarbiavimas mokantis

Bendradarbiavimas mokymosi procese - tai skaitmeninių technologijų naudojimas siekiant skatinti ir stiprinti besimokančiųjų bendradarbiavimą, bendravimą ir žinių kūrimą.

Kaip galite ugdyti šią kompetenciją?

Norėdami tobulinti šią kompetenciją, galite:

- *Išnagrinėti įvairius bendradarbiavimo modelius*, pavyzdžiui, nuotolinį bendradarbiavimą, bendradarbiavimą pagal vaidmenis ir bendradarbiavimą bendrame dalinimosi ekrane.
- *Vykdyti bendradarbiavimo veiklas ar bendrus projektus*, kad paskatintumėte besimokančiuosius naudotis skaitmeninėmis technologijomis savo darbui palengvinti, pavyzdžiui, ieškant informacijos internete ar pristatant rezultatus.
- *Reikalauti, kad besimokantieji* dokumentuotų savo bendradarbiavimo pastangas naudodami skaitmenines technologijas, pavyzdžiui, skaitmenines prezentacijas, vaizdo įrašus ir tinklaraščio įrašus.
- Sukurkti bendradarbiavimo veiklą skaitmeninėje aplinkoje, pavyzdžiui, tinklaraščiuose, Vikipedijoje, "Moodle" ir virtualioje mokymosi aplinkoje.

Inovatyvūs būdai, kaip panaudoti kompetenciją veikloje.

Norėdami inovatyviai panaudoti šią kompetenciją, galite:

- *Stebėti ir vadovauti besimokančiųjų bendradarbiavimui* skaitmeninėje aplinkoje bei naudoti skaitmenines technologijas, kad besimokantieji galėtų dalytis įžvalgomis su kitais, gauti tarpusavio grįžtamąjį ryšį ir individualias užduotis.
- Skirti laiko veiklai, kuri padeda grupėms ir partneriams pažinti vieni kitus ne tik kūrimo proceso pradžioje, bet ir nuolat.
- *Pakeisti užsiėmimo vedimo tvarką*, įkeliant internetinę paskaitą ir leidžiant besimokantiems peržiūrėti paskaitos dalį sau patogiu laiku, tokiu būdu jiems tenka didelė atsakomybė. Tačiau taip atlaisvina nemaža paskaitos laiko dalis, kurią būtų galima panaudoti dirbant kartu. Tai keičia auditorijos dinamiką: iš orientuotos į dėstytoją ji tampa orientuota į besimokantįjį.
- *Išnaudoti auditorijos laiką*, kad smegenų šturmo sesijoms. Jų metu besimokantieji gali laisvai kurti ir reikšti savo idėjas. Atviros diskusijos leidžia andragogams įvertinti, kaip auditorija

supranta sąvokas, leidžia juos sugrupuoti su skirtingais grupės nariais, kurie papildo jų silpnąsias vietas.

Savarankiškas mokymasis

Savarankiškas mokymasis reiškia besimokančiųjų gebėjimą planuoti, stebėti, analizuoti savo žinias ir atlikti kūrybiškus sprendimus naudojant skaitmenines technologijas.

Kaip galite ugdyti šią kompetenciją?

Norėdami tobulinti šią kompetenciją, galite:

- Skatinti besimokančiuosius *naudoti skaitmenines technologijas* individualiai mokymosi veiklai ir užduotims, pavyzdžiui, informacijai gauti ar rezultatams pristatyti.
- *Naudoti skaitmenines technologijas* įrodymams rinkti ir pažangai fiksuoti, pavyzdžiui, garso ar vaizdo įrašams, nuotraukoms ir tekstams kurti.
- Padėti besimokantiems kurti, taikyti ir peržiūrėti tinkamus *savęs vertinimo kriterijus* naudojant skaitmenines technologijas.
- Suteikti besimokantiems *planavimo / strategavimo patarimų*, kaip planuoti savo laiką, pavyzdžiui, kaip naudotis planavimo įrankiais ir kalendoriaus programomis.

Inovatyvūs būdai, kaip panaudoti kompetenciją veikloje

Norėdami inovatyviai panaudoti šią kompetenciją, galite:

- *Aptarti besimokančiųjų naudojamas saviregulavimo mokymosi strategijas*, tokias kaip dalijimasis informacija, aktyvus dalyvavimas, dokumentavimas ir klasifikavimas, stebėjimas ir grįžtamasis ryšys, asmeninis valdymas, savęs vertinimas ir mokymasis bendradarbiaujant.
- *Padėti besimokantiems suprasti užduotį*, pateikiant jiems išsamius nurodymus, pavyzdžius ir užduoties, kurią jie turi atlikti, vertinimo kriterijus.
- *Skatinti besimokančiuosius, kurie mokosi savarankiškai*, naudoti metakognityvinius procesus, kurių metu jie įvertina pažinimo strategijas, kurias naudoja mokymosi užduočiai atlikti. Šiuose motyvaciniuose procesuose besimokantieji išsikelia tikslus ir naudoja strategijas jiems pasiekti, įskaitant elgesio metodus, kai besimokantieji stengiasi sudaryti tvarkaraštį, kad geriau valdytų laiką ir keistų aplinką.

3. Įvertinimas

Vertinimas yra labai svarbi profesinio mokymo proceso sudedamoji dalis, kuriai tenka lemiamas vaidmuo vertinant mokinių žinias ir tam tikro dalyko supratimą. Vertinimą iš esmės galima suskirstyti į dvi kategorijas: *apibendrinamąjį* ir *formuojamąjį vertinimą*.

Apibendrinamasis vertinimas paprastai atliekamas mokomosios dalies pabaigoje ir naudojamas besimokantiems įvertinti pagal iš anksto nustatytą standartą ar kriterijų.

Priešingai, *formuojamasis vertinimas* yra skirtas nuolat stebėti besimokančiųjų pažangą ir nuolat teikti grįžtamąjį ryšį, kuriuo andragogai gali naudotis tobulindami savo mokymus, o besimokantieji - tobulindami savo mokymąsi.

Vertinimo procesams galima naudoti įvairias *skaitmenines priemones ir strategijas*. Pavyzdžiui, skaitmeninės vertinimo priemonės gali būti naudojamos mokymosi procesui stebėti ir informacijai apie besimokančiojo pažangą rinkti. Skaitmeninės technologijos taip pat gali būti naudojamos siekiant padėti besimokantiems atlikti užduotis ir vertinimus, suteikiant jiems galimybę interpretuoti rezultatus iš formuojamojo, apibendrinamojo, savęs ir kolegų vertinimo perspektyvų. *Siekiant užtikrinti grįžtamojo ryšio veiksmingumą*, gali būti naudojamos vertinimo valdymo sistemos, kurios leidžia teikti asmeninį grįžtamąjį ryšį ir siūlo diferencijuotą paramą besimokantiems.

Be to, skaitmeninės technologijos gali būti panaudotos kuriant, atrenkant, kritiškai analizuojant ir interpretuojant skaitmeninius įrodymus apie besimokančiųjų veiklą, rezultatus ir pažangą. Ši informacija gali būti naudojama mokymo ir mokymosi informacijai gauti, todėl profesinio rengimo ir mokymo specialistai bei suaugusiųjų švietėjai gali kurti ir įgyvendinti veiklą, kurios metu jie gali gauti duomenų apie besimokančiųjų veiklą ir jų rezultatus. Skaitmeninėmis technologijomis gautus duomenis galima analizuoti, siekiant gauti įžvalgų apie besimokančiųjų pažangą ir rezultatus, o tai gali padėti andragogams pritaikyti mokymo ir vertinimo praktiką.

Be to, skaitmenines technologijas galima panaudoti siekiant paremti kolegų ir savęs vertinimo praktiką profesinio mokymo sektoriuje. Bendraamžių vertinimas apima besimokančiųjų individualų vieni kitų indėlį vertinant pagal kontrolinį kriterijų sąrašą. Įsivertinant besimokantieji įvertina savo ir bendraamžių indėlį pagal nustatytą kontrolinį kriterijų sąrašą.

Galiausiai, labai svarbu kritiškai įvertinti turimus duomenis apie besimokančiųjų profesinio rengimo ir mokymo veiklą ir pažangą, įskaitant duomenis, gautus naudojant skaitmenines technologijas. Profesinio rengimo ir mokymo specialistai taip pat turėtų žinoti įvairių skaitmeninių ir neskaitmeninių vertinimo formatų privalumus ir trūkumus ir atitinkamai pritaikyti savo strategijas.

Apskritai, *skaitmeninių priemonių ir strategijų įtraukimas į vertinimo praktiką gali padidinti mokymo ir mokymosi veiksmingumą ir lemti geresnius švietimo rezultatus*.

Naudoti šaltiniai rengiant 1 modulį ANDRAGOGO ĮGŪDŽIAI/SAVYBĖS

Poskyris 1.1. Įvadas. Andragogas ir skaitmeninės kompetencijos

- https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>
- <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/key-competences-vocational-education-and-training>
- https://vp-academic-affairs.kau.edu.sa/Files/838/Files/161958_The%20five%20competencies%20of%20e-learning-En.pdf

Poskyris 1.2 Andragogo profesinės kompetencijos

- https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>
- <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/key-competences-vocational-education-and-training>
- <https://pecb.com/pdf/brochures/guideline-for-delivering-online-training-courses.pdf>
- http://www.moec.gov.cy/aethee/synedria/2014_teliko/2014_06_26_handbook_english.pdf
- <http://www.basicsskills.eu/wp-content/uploads/2012/01/maria-marquard-competence-development-of-the-adult-educators.pdf>
- https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_emp/---ifp_skills/documents/genericdocument/wcms_849395.pdf
- https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/reference_framework_professional_competencies_teacher.pdf?1611584651

Poskyris 1.3 Andragogo edukacinės kompetencijos

- https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

Sąvokos susijusios su 1 moduliu ANDRAGOGO ĮGŪDŽIAI/SAVYBĖS

<i>Suaugusiųjų švietėjas/ andragogas</i>	<i>Mokymasis visą gyvenimą</i>	<i>Skaitmeniniai ištekliai</i>
<i>Europos kvalifikacijų sąranga (EKS)</i>	<i>Nuotolinis andragogas</i>	<i>Nuolatinis profesinis tobulėjimas skaitmeninėje srityje</i>
<i>Problemų sprendimas</i>	<i>Andragogų profesinės kompetencijos</i>	<i>Inovatyvūs būdai</i>

1 modulio ANDRAGOGO ĮGŪDŽIAI / SAVYBĖS mokymo programos santrauka.

Šiame modulyje aptariami pagrindiniai įgūdžiai ir kompetencijos, reikalingi suaugusiųjų švietėjams, siekiant užtikrinti veiksmingą mokymosi patirtį šiuolaikiniame skaitmeniniame amžiuje. Modulyje supažindinama su Europos švietimo darbuotojų skaitmeninės kompetencijos sistema (DigCompEdu), kurioje išdėstytos 22 kompetencijos šešiose srityse, būtinos novatoriškoms mokymo ir mokymosi strategijoms. Modulyje taip pat aptariama edukacinio turinio žinių svarba mokantis nuotoliu bei įvairios kompetencijos, reikalingos suaugusiųjų švietėjams, dirbantiems internetinėje aplinkoje. Andragogai skatinami tobulinti savo skaitmenines kompetencijas bei naudotis skaitmeninėmis priemonėmis, siekiant užtikrinti kokybišką mokymą ir teikiant nuolatinį grįžtamąjį ryšį, gerinantį mokymosi rezultatus. Apskritai modulyje pateikiamas išsamus vadovas andragogams, kaip kurti ir palengvinti prasmingą mokymosi nuotoliu patirtį.



Poskyryje "Įvadas. Andragogas ir skaitmeninės kompetencijos" aptariamas suaugusiųjų švietėjų vaidmuo palengvinantis suaugusiųjų mokymosi procesą ir skaitmeninės kompetencijos svarba šiuolaikiniame skaitmeniniame amžiuje. Europos švietimo darbuotojų skaitmeninės kompetencijos sistemoje (DigCompEdu) išdėstytos 22 kompetencijos, suskirstytos į šešias sritis, kurios yra labai svarbios veiksmingoms ir novatoriškoms mokymo ir mokymosi strategijoms. Modulyje pateikiami siūlymai dėstytojams, tarp jų - skatinti bandymų ir klaidų mokymosi procesus, abdukcinių mąstymą, ugdyti problemų sprendimo įgūdžius ir akcentuoti tarpdalykinius įgūdžius. Laikydami šiuos pasiūlymus, suaugusieji besimokantieji gali ugdyti skaitmenines kompetencijas, kurių jiems reikia nuolatiniam profesiniam tobulėjimui ir įsitraukimui į veiklą kaip aktyviems piliečiams.

Modulyje "Andragogų profesinės kompetencijos" aptariami įgūdžiai ir kompetencijos, reikalingos efektyviems nuotoliniams kursams rengti. Modulyje pabrėžiamas edukacinio turinio žinių poreikis dėstant nuotoliu ir apibūdinamos įvairios kompetencijos, reikalingos suaugusiųjų švietėjams, dirbantiems internetinėje aplinkoje. Šios kompetencijos apima pagrindinius technologinius įgūdžius, tyrimų ir organizacinius įgūdžius, gebėjimą vertinti mokymąsi, valdyti auditorijos aplinką ir padėti besimokantiejiems iš įvairių aplinkų. Modulyje taip pat pabrėžiama švietėjų profesionalumo ir bendradarbiavimo profesionalumo svarba ir siūlomi įvairūs būdai, kaip stiprinti profesinį bendradarbiavimą. Be to, modulyje aptariama skaitmeninio tęstinio profesinio tobulėjimo koncepcija ir pateikiami būdai, kaip suaugusiųjų švietėjams tobulinti savo mokymo praktiką naudojant skaitmeninius išteklius. Apskritai modulyje pateikiamas išsamus vadovas andragogams, kaip kurti ir palengvinti prasmingą mokymosi internetu patirtį.

Kurso modulyje "Andragogų edukacinės kompetencijos" daugiausia dėmesio skiriama suaugusiųjų švietėjų edukacinėms kompetencijoms, tokioms kaip skaitmeninių išteklių, mokymo ir mokymosi, orientavimo, bendradarbiavimo mokantis, savireguliacinio mokymosi ir vertinimo srityse. Modulyje pabrėžiama, kaip svarbu ugdyti šias skaitmenines kompetencijas, kad būtų galima gauti kokybišką informaciją, kurti ir keisti skaitmeninius išteklius, tinkamai valdyti ir dalytis turiniu. Andragogai skatinami naudoti įvairias skaitmenines priemones ir strategijas, kad pagerintų savo mokymą, pavyzdžiui, naudotis turimomis auditorijos valdymo technologijomis, įgyvendinti bendradarbiavimo veiklą ar projektus ir naudotis skaitmeninėmis bendravimo priemonėmis, kad atsakytų į besimokančiųjų klausimus. Be to, vertinimas yra labai svarbi mokymosi proceso sudedamoji dalis, į kurią galima integruoti skaitmenines priemones ir strategijas, kad būtų užtikrintas nuolatinis grįžtamasis ryšys ir pagerėtų mokymo ir mokymosi rezultatai.

**1 modulis: ANDRAGOGO ĮGŪDŽIAI / SAVYBĖS
VERTINIMAS*****I DALIS. 1 modulis. ANDRAGOGO ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI – VERTINIMAS PRIEŠ
PRADEDANT MODULĮ***

M1. I. K1. Suaugusiųjų švietėjas - tai asmuo, kuris moko suaugusiuosius, padeda jiems mokytis ir palengvina jų mokymąsi.

- a) **Taip**
- b) Ne

M1. I. K2. Europos Komisijos parengtą Pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistemą sudaro šešios kompetencijų sritys, suskirstytos į tris lygius ir susijusias su 22 kompetencijų įgijimu. Šie trys lygiai susiję su: 1. Andragogų profesinėmis kompetencijomis 2. Andragogų edukacinėmis kompetencijomis 3. Besimokančiųjų kompetencijomis.

- a) **TAIP**
- b) NE

M1. I. K3. Kokiu pasiūlymu gali vadovautis andragogai, siekdami paskatinti besimokančiųjų suaugusiųjų problemų sprendimo įgūdžių ugdymą?

- a) **Andragogai gali padėti ugdyti problemų sprendimo įgūdžius, susijusius su technologijų naudojimu.**
- b) Dėstytojai neturėtų sutelkti dėmesio į besimokančiųjų suaugusiųjų problemų sprendimo įgūdžius.

M1. I. K4. Skaitmeninis kvalifikacijos tobulinimas - tai nuolatinis jūsų mokymo praktikos tobulinimas naudojant skaitmeninius išteklius.

- a) **TAIP**
- b) NE

M1. I. K5. Ar andragogai gali naudoti skaitmenines bendravimo priemones, pavyzdžiui, el. pašta ir socialinius tinklus, kad atsakytų į besimokančiųjų klausimus, susijusius su namų darbais ir testais.

- a) **TAIP**
- b) NE

M1. I. K6. Skaitmeninių išteklių pasirinkimas reiškia, kad reikia žinoti, kaip kurti savo skaitmeninį turinį ir keisti esamą turinį, laikantis autorių teisių licencijų?

- a) TAIP
- b) **NE**





M1.I. K7. Suaugusiųjų mokymas reikalauja kitokio požiūrio nei vaikų mokymas ir yra pagrįstas pedagogika.

- a) TAIP
- b) **NE**

M1.I. K8. Andragogai mokymosi metu turėtų skatinti bandymų ir klaidų procesą ir kurti tokią mokymosi aplinką, kurioje klaidų darymas yra priimtinas.

- a) **TAIP**
- b) NE

M1.I. K9. Skaitmeninis nuolatinis profesinis tobulėjimas apima nuolatinį mokymo praktikos tobulinimą naudojant skaitmeninius išteklius.

- a) **TAIP**
- b) NE

M1.I. K10. Edukologinio turinio žinios nėra būtinos mokant internetu.

- a) TAIP
- b) **NE**

2 DALIS. ANDRAGOGO ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI – BAIGUS MODULĮ

M1. II. K1. Ar suaugusiųjų švietėjai nebūtina turėti skaitmeninių kompetencijų pagal Europos švietimo darbuotojų skaitmeninių kompetencijų metmenis?

- a) TAIP
- b) **NE**

M1. II. K2. Gebėjimas kurti skaitmeninį turinį yra viena iš skaitmeninių kompetencijų sričių, kurią turėtų turėti suaugusiųjų švietėjai?

- a) **TAIP**
- b) NE

M1.II. K3. Suaugusiųjų švietėjams, dirbantiems su besimokančiaisiais nuotoliu, organizaciniai įgūdžiai nėra būtini.

- a) TAIP
- b) **NE**

M1. II. K4. Kuriant ir modifikuojant skaitmeninius išteklius, andragogams nebūtina gerbti autorių teisių licencijų.

- a) TAIP
- b) **NE**





M1. II. K5. Valdydami skaitmeninį turinį ir dalydamiesi juo, pedagogai nebūtina išmanyti "Creative Commons" licencijų.

- a) TAIP
- b) NE

M1. II. K6. Veiksmingų nuotolinių kursų rengimo skyriuje pateikiama nuoroda į Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistemą.

- a) TAIP
- b) NE

M1. II. K7. Formuojamasis vertinimas atliekamas mokomosios dalies pabaigoje, siekiant įvertinti besimokančius pagal iš anksto nustatytą standartą.

- a) TAIP
- b) NE

M1. II. K8. Skaitmeninės technologijos gali būti naudojamos bendraamžių vertinimui palaikyti, kai besimokantieji vertina vieni kitų indėlį naudodami kontrolinį kriterijų sąrašą.

- a) TAIP
- b) NE

M1. II. K9. Gebėjimas kurti skaitmeninį turinį yra viena iš skaitmeninės kompetencijos sričių, kurią turėtų turėti suaugusiųjų švietėjai.

- a) TAIP
- b) NE

M1. II. K10. Suaugusiųjų švietėjams, dirbantiems su besimokančiais nuotoliu, organizaciniai įgūdžiai nėra būtini.

- a) TAIP
- b) NE

3 DALIS. ESĖ. Trumpai išsakykite savo nuomonę apie ANDRAGOGŲ ĮGUDŽIUS / CHARAKTERISTIKAS PROFESINIO UGDYMO SEKTORIUJE.



**PAVYZDYS:**

1. *Profesinio rengimo ir mokymo sektoriaus andragogas turėtų turėti daug žinių savo specialybės srityje, kad galėtų savo studentams perteikti aktualų ir naujausią turinį. Jie taip pat turėtų demonstruoti puikias skaitmenines kompetencijas, pagrįstas DigCompEdu sistema. Šios kompetencijos apima gebėjimą veiksmingai naudotis skaitmeninėmis priemonėmis, kritiškai vertinti internetinius išteklius ir skatinti besimokančiųjų skaitmeninį raštingumą. Integruodami skaitmenines kompetencijas į savo mokymo praktiką, andragogai gali mokymosi procese padidinti įsitraukimą, bendradarbiavimą ir inovacijas. Be to, norint užtikrinti kokybišką mokymosi patirtį skaitmeniniame amžiuje, būtina nuolat atnaujinti naujųjų technologijų žinias ir atitinkamai pritaikyti mokymo metodus.*
2. *Lankstumas, naujausios žinios apie mokymo tikslą, žinios apie besimokančiojo bendrąją kompetencijų sistemą ir išsilavinimą.*
3. *Profesinio švietimo ir mokymo sektoriaus suaugusiųjų švietėjas turėtų būti kompetentingas savo dalyko srityje, gebėti prisitaikyti prie įvairių besimokančiųjų, turėti gerus bendravimo įgūdžius, gebėti padėti mokytis interaktyviai ir būti įsipareigojęs mokytis visą gyvenimą, kad neprarastų žinių savo srityje. Šie įgūdžiai ir savybės leidžia švietėjams veiksmingai mokyti profesinių įgūdžių, sudominti suaugusius besimokančiuosius, kurti įtraukią mokymosi aplinką ir nuolat tobulinti savo mokymo praktiką.*
4. *Suaugusieji besimokantieji suteikia mokymosi procesui daugiau iššūkių, neabejotinai atsinešdami savo gyvenimišką patirtį ir dabartines aplinkybes, todėl jiems reikia kitokio požiūrio į mokymą. Suaugusiųjų švietėjai turėtų turėti išsamių žinių ir patirties atitinkamose profesinėse srityse. Tai užtikrina, kad jie gali veiksmingai mokyti ir teikti suaugusiems besimokantiems aktualią, naujausią informaciją. Suaugusiųjų švietėjams labai svarbūs geri bendravimo įgūdžiai. Šiuolaikiniame skaitmeniniame amžiuje suaugusiųjų švietėjai turėtų mokėti naudotis technologijomis ir įtraukti jas į savo mokymo praktiką. Tai gali būti mokymosi valdymo sistemų, daugialypės terpės išteklių, internetinių bendradarbiavimo priemonių ir virtualių mokymosi aplinkų naudojimas.*
5. *Andragogas turėtų būti aktyvus bei atidus detalėms klausytojas. Labai svarbūs bendravimo, vadovavimo komandai ir lyderystės įgūdžiai. Andragogas turėtų išmanyti dabartines metodikas, taip pat turėti įgūdžių, kaip pasirengti mokyti profesinio mokymo kontekste ir įvertinti besimokančiųjų pažangą.*
6. *Aistringas, atsidavęs, pasiruošęs išmokyti ko nors naujo, lankstus.*
7. *Kalbant apie suaugusiųjų švietėjo profesinio mokymo sektoriuje įgūdžius ir (arba) savybes, reikia pasakyti, kad suaugusiųjų švietėjas turi turėti įvairių žinių, įgūdžių ir kompetencijų, kad galėtų kurti, vykdyti ir vertinti veiksmingą suaugusiųjų mokymosi*



veiklą. Suaugusiųjų švietėjas turi būti asmuo, kuris palengvina ir remia suaugusiųjų mokymąsi naudodamasis įvairia praktika ir teorijomis, kad suteiktų žinių apie tam tikrą dalyką ar temą. Norint tapti suaugusiųjų švietėju, reikia turėti panašią kvalifikaciją kaip ir bet kuris kitas ugdytojas, t. y. turėti specialybės laipsnį ir oficialią dėstytojo kvalifikaciją.

- 8. Iš suaugusiųjų švietėjų tikimasi, kad jie taikys kitokius mokymo procesus ir praktiką nei vaikų švietėjai, naudodami skirtingą praktiką ir teorijas, susijusias su jų dėstomu dalyku ir (arba) tema. Todėl suaugusiųjų švietėjai turėtų turėti įvairių įgūdžių / savybių ir kompetencijų, taip pat daug žinių savo srities srityje, kad galėtų kurti ir vykdyti tinkamą mokymosi veiklą bei veiksmingai vertinti besimokančius suaugusiuosius. Ypač šiais laikais po Covid19, kai viskas vis labiau skaitmeninama, suaugusiųjų švietėjai turėtų būti pakankamai lankstūs, kad galėtų atsisakyti tradicinio mokymo proceso ir prisitaikyti prie nuotolinio mokymo proceso. Todėl suaugusiųjų švietėjai turėtų įgyti pagrindinių skaitmeninių ir technologinių įgūdžių, kad galėtų suplanuoti ir organizuoti internetinį kursą, o vėliau galėtų jį veiksmingai įgyvendinti, vykdyti ir valdyti.*
- 9. Tikiu, kad profesinio rengimo ir mokymo sektorius yra labai svarbus skaitmeniniams įgūdžiams tobulinti. Labai svarbu ugdyti skaitmeninių tinklų kūrimo įgūdžius, nes daugelis komandų dirba per atstumą. Taigi įgūdžiams kelti galima naudoti įvairias bendravimo ir bendradarbiavimo platformas.*
- 10. Suaugusiųjų švietėjui, dirbančiam profesinio mokymo sektoriuje, labai svarbu turėti išsamių žinių ir patirties konkrečioje profesinėje srityje, kurios mokoma. Geri bendravimo žodžiu ir raštu įgūdžiai yra būtini norint veiksmingai perduoti informaciją, palengvinti diskusijas ir teikti konstruktyvų grįžtamąjį ryšį suaugusiems besimokantiems. Gebėjimas prisitaikyti ir lankstumas yra svarbus siekiant patenkinti įvairius besimokančių suaugusiųjų poreikius, mokymosi stilius ir pageidavimus, sukurti įtraukią ir patrauklią mokymosi aplinką. Gebėjimas vadovauti besimokančiųjų mokymosi procesui, teikti paramą, įtraukti procesą, ugdyti kritinį mąstymą sprendžiant problemas ir mokyti bendradarbiauti yra pagrindiniai paramos mokantis elementai. Dalyvavimas nuolatiname profesiniame tobulėjime ir reflekyvioji praktika padeda suaugusiųjų švietėjams nuolat susipažinti su inovatyviomis tendencijomis bei tobulinti mokymo įgūdžius ir gerinti besimokančiųjų mokymosi patirtį.*

1 MODULIO AUTORĖ: Maria Voudaski



2 MODULIS: MOKYMO METODAI IR TECHNIKA

2 modulio tikslas:

Šio modulio tikslas - užtikrinti perėjimą prie dinamiško nuotolinio mokymo modelio, kuris atitiktų naujas švietimo ir profesines sąlygas bei besimokančiųjų poreikius. Šių dienų realijos naujai apibrėžia nuotolinį švietimą, ištrina "atstumo" sąvoką, keičia mūsų "mokymosi" ir "švietimo" sąvokas ir verčia besimokančiuosius bei jų dėstytojus bendrauti, mokytis ir dirbti anksčiau neįsivaizduojamais būdais. Intensyviai plėtojant inovatyvias informacines technologijas, ypač internetines technologijas, nuotolinio mokymosi plėtos problema yra ypač svarbi, ypač profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje.

Trukmė	12 val.
EQF lygis	4
ECVET	3 kreditai
Užduotis	Užduotis galima atlikti naudojantis DigiEduAdult mobiliąją programėlę

Modulio mokymosi tikslai:

- suprasti nuotolinio mokymo būdus ir modelius bei atitinkamus mokymo metodus ir technikas;
- suprasti naujoviškų mokymo metodų svarbą;
- suprasti, kas lemia sėkmingą mokymą ir mokymąsi nuotolinėje aplinkoje;
- suprasti, kad grįžtamasis ryšys ir planavimas yra labai svarbūs bet kurios veiksmingos mokymo programos komponentai;
- suprasti, kaip svarbu aktyviai įtraukti besimokančiuosius į nuotolinį mokymąsi.

Modulio mokymosi rezultatai:

- dalyvis geriau supras nuotolinio mokymo/mokymosi koncepciją ir pagrindinius mokymo metodus bei būdus;
- dalyvis supras nuotolinio mokymo ir (arba) mokymosi svarbą ir veiksmingiausius mokymo metodus ir būdus;
- dalyvis supras nuotolinio mokymo ir (arba) mokymosi svarbą ir veiksmingiausias vertinimo strategijas;
- dalyvis supras grįžtamojo ryšio ir planavimo svarbą.

Modulio mokymo metodai:	☐ Į besimokantįjį orientuotas mokymasis ☐ Savarankiškas mokymasis ☐ Eksperimentinis mokymasis ☐ Atvejo mokymasis
Naudojamos mokymo priemonės:	☐ Internetas ir kitos platformos ir (arba) programos ☐ Atvirieji švietimo ištekliai

			☐ Mobilioji programėlė ☐ Vaizdo įrašai ☐ Interaktyvios užduotys
Modulio temos:			
2.1 poskyris. Nuotolinio mokymo rūšys ir modeliai			
Trukmė: 6 valandos savarankiško mokymosi			
2.1 poskyrio studijų rezultatai			
Žinios - Bendrosios ir (arba) specialiosios žinios, įgytos išmanant įvairias akademines ir (arba) profesines sritis ir teorinius principus. - Mokymasis pasitelkiant analitinį mąstymą.	Įgūdžiai - Plačios apimties įgūdžiai, gali būti ir specializuoti, įskaitant atitinkamų įrankių, metodų, įvairių technologinių procedūrų, medžiagų ir teorijų naudojimą. - Informacijos vertinimas ir naudojimas sprendimams formuluoti. - Gebėjimas suformuoti abstrakčių problemų sprendimus. - Gebėjimas atlikti įvairias, nestandartizuotas užduotis.	Kompetencijos - Gebėjimas dirbti įvairiomis ir specifinėmis sąlygomis. - Gebėjimas priimti atsakomybę už darbo proceso ir rezultatų kokybę, rodant savarankiškumą ir iniciatyvą. - Atsakomybės ir iniciatyvos prisiėmimas siekiant naujų žinių ir įgūdžių įgijimo. - Būdinga verslumo orientacija ir gebėjimas organizuoti bei dirbti sudėtingose komandose.	
Dalyvis turi integruotų žinių apie nuotolinį mokymą - pagrindinius tipus ir modelius.	Dalyvis žino ir įvardija nuotolinio mokymo modelius.	Dalyvis supranta įvairių nuotolinio mokymo modelių naudą.	
Nuotolinio mokymo tipai ir modeliai UNESCO nuotolinį švietimą apibrėžia kaip "švietimo procesą ir sistemą, kai visą mokymą arba didžiąją jo dalį atlieka kas nors arba kas nors, kas yra nutolęs erdvėje ir laike nuo besimokančiojo".			

Nuotolinį mokymosi procesą sudaro:

- struktūrizuotas planavimas;
- gerai suplanuoti kursai;
- specialūs mokymo metodai;
- bendravimo elektroninėmis ir kitomis technologinėmis priemonėmis būdai.

Nuotolinis mokymas pirmiausiai buvo naudojamas kaip *išankstinis* andragogų rengimo metodas dirbant su pradedančiais andragogais, dažniausiai turėjusiais intensyvią tiesioginį pasirėngimą, kaip pagrindinę *kvalifikacijos kėlimo priemonę*, taip atnaujinant esamų andragogų žinias, įgūdžius ir kvalifikaciją. Dabar mokymų per nuotolį forma, *tarnauja kaip tęstinio mokymo priemonė*, siūlanti praturtinti, patobulinti ir papildomai sertifikuoti andragogus, kurie yra įgiję bent minimalų sertifikavimo lygį (Burns, M., 2011, p. 9).

Nuotolinį mokymą galima suskirstyti į dvi kategorijas: **asinchroninį** ir **sinchroninį mokymąsi**. *Asinchroninis nuotolinis mokymasis* grindžiamas skirtingu metu vykstančią sąveiką tarp suaugusiųjų švietėjo ir besimokančiojo, pavyzdžiui, mokantis pagal instrukcijas popieriuje, klausantis įrašytų paskaitų arba žiūrint iš anksto įrašytas vaizdines pamokas lanksčiu laiko intervalu. Kita vertus, *sinchroniam mokymuisi* reikia sąveikos realiuoju laiku, pavyzdžiui, klausytis tiesioginių radijo programų ar lankytis tiesioginėse nuotolinėse paskaitose. Taip pat galima naudoti **šių dviejų mokymo būdų derinį**. Šiuolaikiniame ir novatoriškame nuotoliniame mokyme naudojami kompiuteriai ir internetas kaip pristatymo mechanizmas, o ne mažiau kaip 80 procentų kurso turinio pateikiama internetinėse platformose (Yusupova G. Yu., Mukhamadieva F. E., 2020).

Specializuotoje literatūroje kaip pagrindiniai **nuotolinio mokymo modeliai** nurodomi šie (Burns, M., 2011, p.10):

1. *Nuotolinis korespondencijos modelis* (pavyzdžiui: spausdinti vadovėliai, studijų vadovai);
2. *Garsu grįsti modeliai* (pavyzdžiui: Transliacija: IRI, siaura transliacija: IAI - per garso juostą arba kompaktines plokšteles, dvipusis radijas, garso konferencijos ir telefonas, radijo transliacija);
3. *Televizija grįsti modeliai* (pavyzdžiui: televizijos transliavimas – edukacinis ir mokomasis, vaizdo konferencijos, vaizdo įrašas);
4. *Kompiuteriniai arba mulimedijos modeliai* (pavyzdžiui: interaktyvūs vaizdo įrašai – diskai ir juostos, CD-ROM, skaitmeniniai vaizdo diskai – DVD / VCD, interaktyvi multimedija, kompiuterinis mokymas, intelektualios mokymo sistemos, skaitmeniniai mokymosi žaidimai);
5. *Interneto modeliai* (pavyzdžiui: kompiuterizuota komunikacija, internetinė prieiga prie pasaulinio žiniatinklio išteklių, internetiniai kursai (e. mokymasis), internetinės

konferencijos (internetinės transliacijos ir internetiniai seminarai), virtualios klasės/mokyklos (kibernetinės mokyklos) ir universitetai);

6. *Mobilieji modeliai* (pavyzdžiui: nešiojamieji įrenginiai, nešiojamieji medijos grotuvai, mobilieji telefonai ir išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, elektroninės skaityklės).

Technologijos, naudojamos nuotoliniam mokymuisi palaikyti, yra svarbios gerai veikiančiai nuotolinio mokymo programai, tačiau andragogų mokymuisi svarbesnis dalykas yra mokymo tipas ir kokybė, naudojant šias technologijas (Burns, M., 2011, p.123).

Kaip andragogai ir besimokantieji veikia ir sąveikauja dinamiškoje nuotolinio mokymosi aplinkoje, parodyta 2.1 lentelėje. Žemiau (Burns, M., 2011, p. 123–124):

2.1 lentelė. Dinaminiai nuotolinio mokymo modeliai

Charakteristikos	Dinaminiai nuotolinio mokymo modeliai
Technologijos	– Interaktyvus / bendruomenės kūrimas – Tiriamasis – Keitimasis informacija – Kompiuteriai integruojami į mokymosi patirtį. – Dinamiškas medijos pristatymas
Instrukcija	– Multimodalinis / multimedija – Į besimokantįjį orientuotas – Atviras, lankstus mokymasis „bet kuriuo metu ir bet kurioje vietoje“ – Pagristas konstruktyvizmu
Instruktoriaus vaidmuo	– Bendramokslis – Vertina ir palaiko besimokančiojo procesą, pažangą ir produktus
Mokinio vaidmuo	– Besimokantysis kaip mokymosi ir praktikos bendruomenės narys – Skatina kolegialumą ir bendrą mokymąsi – Nuolatinis besimokančiųjų bendravimas ir bendradarbiavimas – Sujungia nuotolinį ir tiesioginį bendravimą
Mokymasis	– Multisensorinis / daugiakanalis – Aktyvus
Žinios	– Praktiškos, autentiškos – Probleminės – Taikymas, analizė, sintezė, kūrybiškumas, vertinimas ir kritinis mąstymas
Įvertinimas	– Praktiškai pagrįstas / veiklos rezultatais / orientuotas į taikymą auditorijoje. – Diagnostinis, formuojantis ir apibendrinantis – Vertinant žinias, įgūdžius, elgesį ir nuostatas

– Vertinant andragogą, bendramokslį ir asmeninis įsivertinimas

Jei įmanoma, rekomenduojama taikyti *dinamišką modelį*, kuriame būtų atsižvelgta į naujas švietimo ir *profesines aplinkybes* bei besimokančiųjų poreikius.

Naujausiuose tyrimuose (Perry, T., Findon, M. ir Cordingley, P., (2021) nustatyti **šeši bendri nuotolinio arba mišraus dėstytojų rengimo būdai**: 1. Paskaitos, praktiniai užsiėmimai, seminarai, diskusijų grupės ar konferencijos, įskaitant vienkartinius užsiėmimus ir jų ciklus; 2. Koučingas ir mentorystė; 3. Stebėjimas auditorijoje su grįžtamu ryšiu ir (arba) diskusijomis; 4. Išteklių bazės ar saugyklos, su įvairaus laipsnio naudotojų sąveika ir turinio kūrimu; 5. Platformos ir savarankiško mokymosi programos, pradedant mažiau ir baigiant labiau struktūruotomis programomis, suteikiančiomis besimokantiems prieigą prie kuriamųjų / sukurtų išteklių, mokymosi turinio, vertinimų ir (arba) nukreiptų veiklų; 6. Virtualios realybės erdvės ar simuliacijos. Nors šios kategorijos atspindi bendrus veiklos tipus, šiose plačiose grupėse ir tarp jų esama didelių skirtumų.

PAVYZDŽIAI PROFESINIO MOKYMOSI SEKTORIJE:

1. Paskaitos, praktiniai seminarai, seminarai, diskusijų grupės ar konferencijos, įskaitant vienkartinius užsiėmimus ir jų ciklus.

Statybos sektorius:

- *Seminaras apie namo įrengimą*: besimokantieji dirba grupėse, kad suplanuotų ir suprojektuotų mažo namo įrengimo planą, tada pristato savo planus auditorijai, kad jie galėtų pateikti atsiliepimus ir aptarti.
- *Diskusijų grupė apie saugą statyboje*: studentai tiria ir pristato įvairius statybos pramonės saugos pavojus ir veda diskusiją apie tai, kaip sumažinti šią riziką darbo vietoje.

Svetingumas ir turizmas:

- *Paskaita apie klientų aptarnavimą*: andragogas apžvelgia klientų aptarnavimo principus ir geriausią praktiką, tada veda grupinę diskusiją apie tai, kaip šie principai taikomi svetingumo srityje.
- *Vienkartinis seminaras apie vyno degustaciją*: besimokantieji mokosi vyno degustacijos ir maisto derinimo pagrindų, tada dalyvauja akloje degustacijoje ir įvairių vynu aptarime.

Informacinės technologijos:

- *Seminaras apie interneto svetainių kūrimą*: besimokantieji dirba grupėse, kurdami ir vystydami pagrindinę interneto svetainę, naudodami HTML ir CSS, tada pristato savo interneto svetainę auditorijai, kad kiti galėtų pateikti atsiliepimus bei padiskutuoti.
- *Seminaras apie kibernetinį saugumą*: andragogas pristato dažniausiai pasitaikančias kibernetinio saugumo grėsmes ir geriausią praktiką, paskui veda diskusiją apie tai, kaip sumažinti šią riziką organizacijoje.

Sveikatos priežiūra:

- *Diskusijų grupė apie pacientų bendravimą:* besimokantieji praktikoja bendravimo įgūdžius su modeliuojamais pacientais, tada veda diskusiją apie aiškaus bendravimo svarbą sveikatos priežiūros įstaigose.
- *Seminaras apie medicinos prietaisų veikimą:* besimokantieji mokosi tinkamai valdyti skirtingus medicinos prietaisus, tada praktikoja juos naudoti imitaciniame klinikinėje aplinkoje.

Verslas ir administravimas:

- *Paskaita apie projektų valdymą:* andragogas apžvelgia projektų valdymo principus ir geriausią praktiką, tada veda grupinę diskusiją apie tai, kaip šiuos principus pritaikyti įvairių tipų projektams.
- *Seminarų ciklas apie finansinį raštingumą:* besimokantieji mokosi asmeninių finansų pagrindų, įskaitant biudžeto sudarymą, investavimą ir išėjimo į pensiją planavimą.

Kūrybinės industrijos:

- *Seminaras apie fotografiją:* besimokantieji mokosi fotografijos pagrindų, įskaitant kompoziciją, apšvietimą ir redagavimą, tada praktikoja fotografuoti ir redaguoti savo nuotraukas.
- *Seminaras apie socialinių tinklų rinkodarą:* andragogas pristato geriausią socialinės žiniasklaidos rinkodaros patirtį kūrybinėse industrijose, tada veda diskusiją apie tai, kaip sukurti ir įgyvendinti efektyvią socialinės žiniasklaidos strategiją.

11. Koučingas ir mentorystė:

Statybos sektorius:

- *Projektų valdymo mokymas:* besimokantieji dirba individualiai su mentoriumi, kad parengtų ir įgyvendintų nedidelio statybos projekto planą, o viso proceso metu gauna grįžtamąjį ryšį ir rekomendacijas.
- *Mentoriaus konsultacijos dėl sėkmingos pameistrystės:* besimokantieji gauna patarimų iš mentoriaus, kaip sėkmingai dirbti pameistriu statybos pramonėje, įskaitant patarimus apie bendravimą, profesionalumą ir įgūdžių ugdymą.

Svetingumas ir turizmas:

- *Instruktavimas ryšių su svečiais klausimais:* besimokantieji dirba vienas su vienu bei su mentoriumi, kad ugdytų savo klientų aptarnavimo įgūdžius ir praktikuotųsi sudėtingose svečių situacijose.
- *Mentorystė dėl karjeros:* besimokantieji gauna patarimus iš mentoriaus, kaip tobulinti savo įgūdžius ir siekti karjeros svetingumo ir turizmo pramonėje.

Informacinės technologijos:

- *Mokymas programavimo klausimais:* besimokantieji dirba akis į akį su mentoriumi, kad ugdytų savo programavimo įgūdžius, gaudami grįžtamąjį ryšį ir nurodymus dėl kodavimo metodų ir geriausios praktikos.

- *Mentorystė apie pramonės tendencijas:* besimokantieji gauna patarimus iš mentoriaus apie naujausias tendencijas ir pokyčius informacinių technologijų pramonėje, įskaitant naujas technologijas ir darbo galimybes.

Sveikatos priežiūra:

- *Pacientų priežiūros mokymas:* besimokantieji dirba individualiai su mentoriumi ir tobulina pacientų priežiūros įgūdžius, gauna grįžtamąjį ryšį ir rekomendacijas dėl bendravimo, klinikinių sprendimų priėmimo ir kitų pacientų priežiūros aspektų.
- *Karjeros planavimo mentorystė:* besimokantieji iš mentoriaus gauna patarimų, kaip planuoti ir plėtoti karjerą sveikatos priežiūros sektoriuje, įskaitant patarimus dėl išsilavinimo, sertifikavimo ir ryšių užmezgimo.

Verslas ir administravimas:

- *Vadovavimo mokymas:* besimokantieji, dirbdami individualiai su mentoriumi, tobulina savo vadovavimo įgūdžius, gauna grįžtamąjį ryšį ir rekomendacijas dėl bendravimo, sprendimų priėmimo ir kitų vadovavimo aspektų.
- *Verslumo ugdymas:* besimokantieji iš mentoriaus gauna patarimų, kaip pradėti ir plėtoti savo verslą, įskaitant patarimus apie rinkos tyrimus, finansavimą ir verslo planavimą.

Kūrybinės industrijos:

- *Dizaino mokymas:* besimokantieji dirba individualiai su mentoriumi ir tobulina savo dizaino įgūdžius, gauna grįžtamąjį ryšį ir rekomendacijas dėl kūrybiškumo, estetikos ir techninių įgūdžių.
- *Mentorystė karjeros klausimais:* besimokantieji iš mentoriaus gauna patarimų, kaip plėtoti savo karjerą kūrybinėse industrijose, įskaitant patarimus apie ryšių užmezgimą, asmeninio prekės ženklo kūrimą ir portfolio.

12. Stebėjimai auditorijoje su grįžtamoju ryšiu ir (arba) diskusija

Statybos sektorius:

- *Auditorijos stebėjimas ir grįžtamasis ryšys apie saugą:* andragogas stebi besimokančiuosius praktinio užsiėmimo metu ir pateikia grįžtamąjį ryšį apie tai, kaip jie laikosi saugos protokolų, ir aptaria su jais visas tobulintinas sritis.
- *Diskusija auditorijoje apie projekto planavimą:* andragogas paskatina grupinę diskusiją apie statybos projekto planavimo etapą, skatindamas besimokančiuosius dalytis savo idėjomis ir teikti vienas kitam grįžtamąjį ryšį.

Svetingumas ir turizmas:

- *Auditorijos stebėjimas ir grįžtamasis ryšys apie klientų aptarnavimą:* andragogas stebi, kaip besimokantieji atlieka vaidmeninę užduotį, kurioje jie nagrinėja klientų skundus, ir pateikia grįžtamąjį ryšį apie jų bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžius.
- *Diskusija auditorijoje apie turizmo tendencijas:* andragogas paskatina grupinę diskusiją apie naujausias turizmo pramonės tendencijas, skatindamas besimokančiuosius pasidalyti savo įžvalgomis ir patirtimi.

Informacinės technologijos:



- *Programavimo įgūdžių stebėjimas klasėje ir grįžtamasis ryšys:* andragogas stebi besimokančiuosius, atliekančius programavimo užduotis, ir pateikia grįžtamąjį ryšį apie jų programavimo metodus ir problemų sprendimo įgūdžius.
- *Diskusija auditorijoje apie naujas technologijas:* andragogas paskatina grupinę diskusiją apie naujas technologijas informacinių technologijų pramonėje, skatindamas besimokančiuosius dalytis savo žiniomis ir įžvalgomis.

Sveikatos priežiūra:

- *Stebėjimas auditorijoje ir grįžtamasis ryšys apie pacientų priežiūrą:* andragogas stebi besimokančiuosius pagal modeliuojamą paciento priežiūros scenarijų ir pateikia grįžtamąjį ryšį apie jų bendravimą, klinikinių sprendimų priėmimą ir kitus paciento priežiūros aspektus.
- *Diskusija auditorijoje apie karjeros kelius:* andragogas paskatina grupinę diskusiją apie įvairius karjeros kelius sveikatos priežiūros pramonėje, skatindamas besimokančiuosius ištirti savo galimybes ir užduoti klausimus.

Verslas ir administravimas:

- *Stebėjimas auditorijoje ir grįžtamasis ryšys apie vadovavimo įgūdžius:* andragogas stebi besimokančiuosius, vykdančius grupinį projektą, ir pateikia grįžtamąjį ryšį apie jų bendravimo, bendradarbiavimo ir vadovavimo įgūdžius.
- *Diskusija auditorijoje apie verslumą:* andragogas paskatina grupinę diskusiją apie verslumą verslo pasaulyje, skatindamas besimokančiuosius dalytis savo idėjomis ir užduoti klausimus.

Kūrybinės industrijos:

- *Stebėjimas auditorijoje ir grįžtamasis ryšys apie projektavimo įgūdžius:* andragogas stebi, kaip besimokantieji atlieka projektavimo užduotis, ir pateikia grįžtamąjį ryšį apie jų kūrybiškumą, estetiką ir techninius įgūdžius.
- *Diskusija auditorijoje apie karjeros galimybes:* andragogas paskatina grupinę diskusiją apie įvairias karjeros galimybes kūrybos pramonėje, skatindamas besimokančiuosius tyrinėti savo galimybes ir užduoti klausimus.

4. Išteklių bazės arba saugyklos su skirtingo lygio naudotojų sąveika ir turinio kūrimu.**Statybos sektorius:**

- *Bendradarbiavimas kuriant išteklius:* besimokantieji bendradarbiauja, kad sukurtų išteklių bazę, skirtą geriausios saugos statybose praktikos pavyzdžiams, naudodamiesi bendra internetine platforma.
- *Interaktyvus išteklių naudojimas:* besimokantieji, naudodamiesi internetine išteklių baze, pasiekia ir sąveikauja su statybos projektų 3D modeliais, todėl gali tyrinėti ir analizuoti kiekvieno projekto detales.

Svetingumas ir turizmas:

- *Besimokančiųjų kuriamas turinys:* besimokantieji kuria ir įkelia savo vaizdo įrašus, kuriuose pristatomi įvairūs turizmo pramonės aspektai ir kurie vėliau įtraukiami į bendrą internetinę saugyklą.
- *Išteklių peržiūra ir grįžtamasis ryšys:* besimokantieji naudojami internetine išteklių saugykla, kad pasiektų ir peržiūrėtų esamą medžiagą apie klientų aptarnavimą turizmo pramonėje ir pateiktų grįžtamąjį ryšį apie išteklių kokybę ir tinkamumą.

Informacinės technologijos:

- *Bendradarbiavimo kodavimo projektas:* besimokantieji kartu kuria bendrą kodo fragmentų ir bendrų programavimo problemų sprendimų saugyklą, kurią vėliau gali naudoti ir plėtoti savo individualiuose projektuose.
- *Interaktyvūs programavimo uždaviniai:* besimokantieji naudojami internetine platforma, kad galėtų susipažinti su kodavimo uždaviniais ir juos spręsti, o jų pažangą iš karto įvertinama ir jie gali dalytis savo sprendimais su kitais bendroje saugykloje.

Sveikatos priežiūra:

- *Besimokančiųjų sukurti atvejų tyrimai:* besimokantieji patys kuria ir įkelia pacientų priežiūros scenarijus, kurie vėliau įtraukiami į bendrą internetinę saugyklą, kad kiti galėtų su jais susipažinti ir juos analizuoti.
- *Išteklių vertinimas ir reitingavimas:* besimokantieji naudojami internetine išteklių baze, kad galėtų susipažinti su įvairia medicinos terminologijos, anatomijos ir kitų sveikatos priežiūrai svarbių temų medžiaga ir ją įvertinti, taip padėdami nustatyti naudingiausius ir aktualiausius išteklius.

Verslas ir administravimas:

- *Bendras projektų valdymas:* besimokantieji bendradarbiauja kurdami bendrą projektų valdymo priemonių ir išteklių saugyklą, kurią vėliau gali naudoti planuodami ir vykdydami savo projektus.
- *Interaktyvus verslo modeliavimas:* besimokantieji naudojami internetine platforma, kad galėtų susipažinti su verslo modeliavimu ir jame dalyvauti, gauti grįžtamąjį ryšį apie savo sprendimų priėmimą ir rezultatus bei galimybę dalytis savo strategijomis ir sprendimais bendroje saugykloje.

Kūrybinės industrijos:

- *Besimokančiųjų sukurti portfeliai:* besimokantieji patys sukuria ir įkelia savo skaitmeninius portfolio, kuriuose pristato savo darbą įvairiose kūrybinių industrijų srityse ir kurie vėliau įtraukiami į bendrą internetinę saugyklą.
- *Išteklių keitimas ir paskirties keitimas:* besimokantieji naudojami internetine išteklių baze, kad galėtų naudotis esama medžiaga, pavyzdžiui, nuotraukomis ir dizaino šablonais, ir ją keisti, kad sukurtų savo originalų turinį, kurį vėliau gali įtraukti į bendrą saugyklą.

5. Platformos ir savarankiško mokymosi programos, pradedant mažiau ir baigiant labiau struktūruotomis programomis, suteikiančiomis besimokantiems prieigą prie

kuruojamų ir (arba) sukurtų išteklių, mokymosi turinio, vertinimų ir (arba) nukreiptos veiklos.

Informacinės technologijos :

- Internetiniai programavimo kursai, kuriuose siūlomos struktūruotos pamokos, kodavimo iššūkiai ir įvertinimai.
- Besimokantieji gali naudotis internetinėmis programavimo platformomis, tokiomis kaip "Codecademy" ar "FreeCodeCamp", kad lavintų programavimo įgūdžius ir kurtų savo projektus.

Sveikatos priežiūra:

- Internetiniai medicinos terminologijos kursai su interaktyviomis pamokomis ir vertinimais.
- Besimokantieji gali naudotis internetinėmis atmintinių platformomis, pvz., "Quizlet", kad praktikuotųsi medicinos terminologiją ir geriau suprastų pagrindines sąvokas.

Svetingumas ir turizmas:

- *Internetiniai svetingumo vadybos kursai*, kuriuose pateikiamos vaizdo paskaitos, atvejų analizės ir viktorinos.
- Besimokantieji gali naudotis *internetiniais forumais ar socialinės žiniasklaidos grupėmis*, kad aptartų dabartines svetingumo pramonės tendencijas ir pasidalytų savo patirtimi.

Statybos sektorius:

- *Internetiniai statybų saugos kursai*, kuriuose pateikiami vaizdo įrašai, interaktyvios simuliacijos ir vertinimai.
- Besimokantieji gali naudotis *internetiniais įrankiais*, tokiais kaip "SketchUp" ar "AutoCAD", ir kurti savo statybos projektus bei gauti grįžtamąjį ryšį iš kolegų.

Verslas ir administravimas:

- *Projektų valdymo internetiniai kursai*, kuriuose rasite vaizdo paskaitų, atvejų analizių ir interaktyvių testų.
- Besimokantieji gali naudotis *internetinėmis projektų valdymo priemonėmis*, pavyzdžiui, "Trello" ar "Asana", kad galėtų kurti savo projektų planus ir bendradarbiauti su kolegomis.

Švietimas ir mokymas:

- *Internetiniai mokymo dizaino kursai*, kuriuose pateikiamos vaizdo paskaitos, atvejo analizės ir interaktyvios užduotys.
- Besimokantieji gali naudotis *internetinėmis priemonėmis*, tokiomis kaip "Articulate" ar "Captivate", ir kurti savo e. mokymosi modulius bei gauti grįžtamąjį ryšį iš kolegų.

6. Virtualios realybės erdvės arba simuliacijos.

Automobilių technologijos:

- *Virtualiosios realybės automobilių variklių simuliacijos*, leidžiančios besimokantiems tyrinėti ir suprasti įvairias sudedamąsias dalis ir sistemas.
- Besimokantieji gali naudotis *virtualios realybės akiniais ir praktiškai taisyti ar šalinti virtualius automobilių variklius*, o tai gali padėti ugdyti praktinius įgūdžius.

Kulinarijos menas:

- *Virtualios realybės maisto gaminimo būdų simuliacijos*, leidžiančios besimokantiejiems praktiškai išbandyti ir patobulinti savo kulinarius įgūdžius.
- *Virtualiosios realybės simuliacijomis* besimokantieji gali naudotis praktikuodami maisto gaminimo būdus, pavyzdžiui, pjaustymas, kepimas riebaluose ar konditerijos gaminių gaminimas, ir tai jiems padės tobulinti savo gebėjimus saugioje ir kontroliuojamoje aplinkoje.

Sveikatos priežiūra:

- *Virtualiosios realybės medicininių procedūrų simuliacijos*, leidžiančios besimokantiejiems praktiškai išbandyti įvairius metodus ir scenarijus.
- Besimokantieji gali naudotis *virtualios realybės simuliacijomis*, kad *praktiškai išbandytų medicines procedūras*, pavyzdžiui, siuvimą, kateterio įvedimą ar dirbtinį kvėpavimą, o tai gali padėti jiems ugdyti įgūdžius ir pasitikėjimą savimi realioje aplinkoje.

Konstrukcija:

- *Virtualios realybės statybų aikštelių simuliacijos*, leidžiančios besimokantiejiems patirti ir sužinoti apie įvairius statybos procesus ir saugos protokolus.
- Naudodamiesi *virtualios realybės akiniais* besimokantieji gali tyrinėti ir nustatyti galimus saugos pavojus virtualiose statybvietėse, o tai gali padėti jiems ugdyti sąmoningumą ir kurti prevencijos strategijas.

Verslas ir Administravimas:

- *Verslo scenarijų modeliavimas virtualioje realybėje*, leidžiantis besimokantiejiems praktikuoti sprendimų priėmimo ir problemų sprendimo įgūdžius.
- Besimokantieji gali naudoti *virtualios realybės modeliavimą*, kad galėtų treniruotis valdyti komandas, derėtis dėl sandorių arba reaguoti į netikėtus įvykius, o tai gali padėti jiems ugdyti kritinį mąstymą ir lyderystės gebėjimus.

Aplinkosaugos mokslas:

- *Virtualiosios realybės gamtinės aplinkos simuliacijos*, leidžiančios besimokantiejiems tyrinėti ir mokytis apie įvairias ekosistemas ir tvarumo praktiką.
- Naudodamiesi *virtualios realybės simuliacijomis* besimokantieji gali tyrinėti ir atpažinti įvairias augalų ir gyvūnų rūšis, analizuoti aplinkos veiksnius, kurie turi įtakos jų augimui ir išlikimui.



Šaltinis: <https://www.educared.ro/wp-content/uploads/2020/03/4-291x300.jpg>

2.2. poskyris. Metodai ir technikos

Trukmė: 6 valandos savarankiško mokymosi

2.2 poskyrio studijų rezultatai

Žinios	Ilgūdžiai	Kompetencijos
Dalyvis turi integruotų žinių apie metodus, mokymo būdus ir vertinimo strategijas.	Dalyvis žino, kaip naudoti metodus, mokymo metodus ir vertinimo strategijas.	Dalyvis supranta metodų, mokymo metodų ir vertinimo strategijų naudingumą.

1. „Gerų“ andragogų ugdymas

"Gera" nuotolinio mokymo programa yra susijusi su "geru" andragogu, kuris savo ruožtu galėtų teikti "gerą" mokymą. Taigi labai svarbu sutarti dėl to, kas yra geras mokymas, kad galėtume sukurti praktiką, kuri padėtų ugdyti gerą mokymą skatinančius veiksniai.



Šaltinis: https://www.petreanu.ro/wp-content/uploads/2020/10/learn-3653430_1280.jpg

Mokymai apima įvairias sritis. Andragogai turi išmanyti mokymų turinį, įvairius mokymo metodus, žinoti, kaip perteikti turinio žinias besimokantiejiems įtraukiant į veiklą ir suteikiant įvairią patirtį, taip pat turi suvokti, kaip besimokantieji mokosi, bei turi turėti stiprią vertybių sistemą, pagrįstą tikėjimu, kad mokytis gali visi. Kiekvienais metais jie turi būti pedagogai, patarėjai, socialiniai darbuotojai, drausmintojai ir globėjai šimtams besimokančiųjų, kurie į auditorijas ateina būdami skirtingų asmenybių, mokymosi stilių, socialinės ir ekonominės padėties, šeimyninės padėties, priklausomybių, religijos, klasės, gebėjimų ir (arba) negalios bei gyvenimiškos patirties (Burns, M., 2011, p. 133).

Bet koku atveju, *penki dalykai* laikomi esminiais *apibrėžiant gerą dėstytoją* (EBPO, 2008):

- 1) Turinio žinios
- 2) Struktūrizuotas mokymo metodas
- 3) Edukologinio turinio žinios
- 4) Žinios apie tai, kaip besimokantieji mokosi.
- 5) Efektyvumas

Suomijos švietimo sistema dažnai laikoma "gerų" pedagogų rengimo pavyzdžiu.

- Tarptautiniuose vertinimuose, pavyzdžiui, Tarptautinio mokinių vertinimo programoje (Programme for International Student Assessment), tai šalis nuolat užima vieną geriausių vietų. Vienas iš svarbiausių sėkmės aspektų - dėmesys mokytojų kompetencijų kokybei.
- Suomijoje norint tapti pedagogu, reikia atlaikyti didelę konkurenciją. Būsimieji pedagogai praeina griežtas mokymo programas universitetuose ir privalo įgyti edukologijos magistro laipsnį. Šiose programose daugiausia dėmesio skiriama giliam dalyko išmanymui, pedagoginiams įgūdžiams ir žinioms apie mokinių mokymosi būdus.
- Suomijos pedagogai skatinami laikytis į besimokantįjį orientuoto požiūrio, vertinti kiekvieno besimokančiojo individualius poreikius ir stipriąsias puses. Jie mokomi kurti įtraukiasias klases, pritaikytas įvairios kilmės ir gebėjimų mokiniams. Suomijos pedagogai taip pat pabrėžia bendradarbiavimą, glaudžiai bendradarbiauja su kolegomis, kad nuolat tobulintų savo mokymo praktiką.
- Suomijos švietimo sistemoje daug dėmesio skiriama nuolatiniam pedagogų profesiniam tobulėjimui. Joje vyrauja pasitikėjimo ir savarankiškumo kultūra, leidžianti pedagogams patiems rūpintis savo profesiniu tobulėjimu. Jie skiria laiko bendradarbiavimui, apmąstymams ir dalyvavimui profesinio mokymosi bendruomenėse.

2. Profesinis tobulėjimas

Kokybiškam mokymui būtinas kokybiškas profesinis tobulėjimas, kuriam reikia *laiko ir išteklių*. Šalyse, kurios pripažįstamos kaip turinčios aukštos lygio andragogus ir pasižymi aukštais besimokančiųjų pasiekimais, suteikiamos plačios profesinio tobulėjimo galimybės. Suaugusiųjų švietėjams suteikiamas laisvas laikas ir visokeriopa parama, būtiną jų profesinei kvalifikacijai tobulinti.



Šaltinis: <https://www.didactic.ro/revista-cadrelor-didactice/stiluri-de-inva-are>

Pavyzdys: Singapūro pedagogų profesinio tobulėjimo sistema

- Singapūras garsėja aukštos kokybės švietimo sistema, o profesinis tobulėjimas atlieka labai svarbų vaidmenį palaikant ir gerinant mokymo standartus. Šalyje galioja išsami

pedagogų profesinio tobulėjimo sistema, kuri užtikrina nuolatinį pedagogų tobulėjimą ir mokymąsi.

- Singapūro sistemoje daugiausia dėmesio skiriama trimis pagrindinėms sritims: profesiniam tobulėjimui, mokymo kompetencijoms ir mokinių rezultatams. Joje pateikiamas struktūruotas požiūris į profesinį tobulėjimą, pedagogams suteikiamos įvairios galimybės įgyti naujų žinių, įgūdžių bei pedagoginių strategijų.*
- Singapūro pedagogai reguliariai dalyvauja profesinio tobulėjimo veikloje, kuri apima dalyvavimą praktiniuose užsiėmimuose, seminaruose, konferencijose ir bendro pamokų planavimo sesijose. Jie taip pat gali naudotis internetiniais ištekiais ir platformomis, skirtomis savarankiškam mokymuisi. Sistema skatina pedagogus apmąstyti savo praktiką, išsiskirti tikslus ir įsitraukti į mokymo veiklos tyrimus, siekiant pagerinti mokymo veiksmingumą.*
- Singapūro švietimo ministerija investuoja į pedagogų profesinį tobulėjimą, skirdama jiems laiko ir išteklių. Šis įsipareigojimas, nuolat tobulinti profesinę kvalifikaciją, padeda gerinant mokymo praktiką ir besimokančiųjų rezultatus.*

3. Mokymų dizainas

Nuotoliniam mokymui būtinas mokymo dizainas, pagrįstas suaugusiųjų mokymosi paradigma. *Inovatyvus nuotolinio mokymo dizainas* taip pat reikalauja, kad teorija būtų susieta su praktika, bendras dizainas turi būti lankstus, mokymosi medžiaga prieinama visiems besimokantiejiems (nepriklausomai nuo jų gebėjimų ar negalios) ir nuotolinio mokymosi metu turi būti panaudotos ir pritaikytos įvairios technologijos, pavyzdžiui, multimedija, siekiant pasiekti kuo daugiau besimokančiųjų bei turi būti užtikrinta jų akademinė sėkmė (Burns, M., 2011, p. 150).

Nuo 1960 m. tiek tiesioginio, tiek nuotolinio mokymosi atveju buvo nustatytas mokymų projektavimo standartas, kurį sudaro *devyni žingsniai*, kurių reikėtų laikytis: 1. *Pritraukti besimokančiojo dėmesį*; 2. *Informuoti besimokančiuosius apie tikslus*; 3. *Skatinti prisiminti ankstesnes žinias*; 4. *Pristatyti turinį*; 5. *Pateikti mokymosi gaires*; 6. *Išsiaiškinti rezultatus*; 7. *Pateikti grįžtamąjį ryšį*; 8. *Įvertinti rezultatus*; 9. *Išlaikymo atmintyje sustiprinimas ir perdavimas*. (Gagné, R. M., 1965).

Grįžtamasis ryšys ir planavimas yra labai svarbūs bet kurios veiksmingos ir novatoriškos mokymo programos komponentai. Parengus sistemingą mokymo planą galima užtikrinti, kad kiekvienas užsiėmimas būtų grindžiamas kitu užsiėmimu ir kad būtų aiškiai nustatyti tikslai. Grįžtamojo ryšio formų, apklausų ir kitų vertinimo priemonių kūrimas gali padėti stebėti besimokančiųjų pažangą, nustatyti sritis, kuriose jiems reikia papildomos pagalbos, ir atitinkamai pakoreguoti kursą.

Pavyzdys: Khan Academy (<https://www.khanacademy.org>)

"Khan Academy" yra internetinė švietimo platforma, kuri yra veiksmingo nuotolinio mokymo dizaino pavyzdys. Šioje platformoje pateikiama daug įvairių mokomųjų išteklių, įskaitant vaizdo pamokas, praktines užduotis ir vertinimus, apimančius įvairius dalykus ir klasių lygius.

- "Khan Academy" mokymo dizainas pagrįstas supratimu apie mokymąsi, ypač savišvietos ir nuotolinio mokymosi kontekste. Platformoje taikomas apverstos klasės modelis, kai besimokantieji savo tempu gali naudotis vaizdo pamokomis ir kitais ištekliais, o po to atlikti praktines užduotis ir vertinimus.*
- "Khan Academy" mokymosi medžiagos dizainas yra prieinamas visiems besimokantiems, atsižvelgiant į skirtingus mokymosi stilius ir gebėjimus. Joje naudojami daugialypės terpės elementai, pavyzdžiui, vaizdo įrašai, interaktyvios užduotys ir vaizdai, kad sudomintų besimokančiuosius ir padėtų jiems suprasti medžiagą.*
- Be to, "Khan Academy" įgyvendina devynių Gagné žingsnių mokymo dizaino principus. Ji patraukia besimokančiųjų dėmesį, nustato aiškius tikslus, teikia nurodymus viso mokymosi proceso metu, skatina atlikti praktines užduotis, teikia grįžtamąjį ryšį ir vertina mokymosi rezultatus.*
- "Khan Academy" mokymo dizainas rodo veiksmingą technologijų ir mokymosi teorijos integravimą, todėl mokymasis tampa prieinamas, patrauklus ir pritaikomas nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims.*

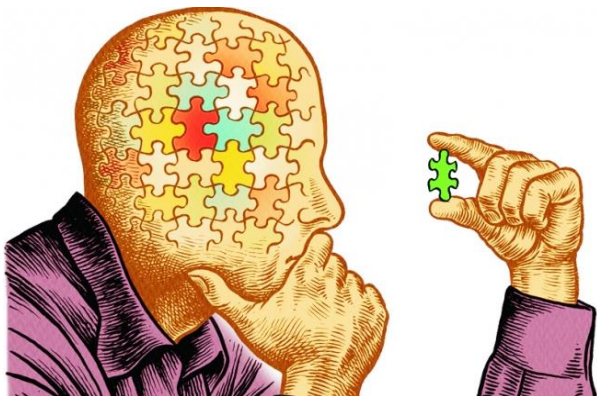
4. Mokymo metodai

Ne visi metodai yra vienodi. Nuotolinis mokymas gali kelti įvairias problemas, kurios priklauso nuo daugelio veiksnių: ar kursas dėstomas sinchroniškai (realiuoju laiku), ar asinchroniškai, kokia technologija naudojama, pavyzdžiui, mokymas naudojant vaizdo konferencijas labai skiriasi nuo mokymosi savarankiškai nuotoliniu būdu, taip pat yra svarbu kokia yra nuotolinio mokymosi programa ar siejami rezultatai. Nepaisant to, visuomet pasirenkant mokymą per nuotolį labai svarbu modeliuoti veiksmingus mokymo metodus. Andragogai turi būti mokomi taikyti tuos pačius mokymo metodus, kuriuos naudotų mokymuose įtraukdami jų įvairovę. Tai tiesioginio mokymo modeliai (sąvokų, įgūdžių ir procedūrų perdavimas), pažintiniai modeliai (indukcinis samprotavimas, mokymas pagal analogiją) ir socialiniai modeliai (į besimokantįjį orientuotas mokymas) (Burns, M., 2011, p. 151).

Į besimokantįjį orientuotą mokymo metodą sudaro: Mokymasis bendradarbiaujant, į projektą orientuotas mokymasis, tyrimais grįstas mokymasis, probleminis mokymasis ir konkrečiu atveju grįstas mokymasis.

Yra keletas mokymo metodų, kurie, kaip nustatyta, yra veiksmingi ir novatoriški, pavyzdžiui, *mišrusis mokymasis, žaidybinimas, apverstos klasės ir projektais grindžiamas mokymasis*. Mišrusis mokymasis apima mokymąsi nuotoliu ir mokymąsi auditorijoje. *Žaidybinimas* - tai žaidybinių elementų panaudojimas kurse, siekiant įtraukti ir motyvuoti. *Apverstos klasės* - tai

klasės, kuriose besimokantieji prieš paskaitą peržiūri paskaitų medžiagą, o paskaitoje laikas skiriamas praktikai ir klausimams. *Projektais grindžiamas mokymasis* - tai patyriminio mokymosi rūšis, kai besimokantiems pateikiamos realios problemos, kurias jie turi spręsti.



Šaltinis: <http://ancatirca.blogspot.com/2018/10/vorba-de-educatie-gandirea-critica.html>

Pavyzdys: Projektinis mokymasis virtualioje aplinkoje

- *Projektais grindžiamas mokymasis yra veiksmingas ir novatoriškas mokymo metodas, kurį galima pritaikyti virtualioje ar nuotolinio mokymosi aplinkoje. Jis skatina aktyvų besimokančiųjų įsitraukimą, kritinį mąstymą, bendradarbiavimą ir problemų sprendimo įgūdžius.*
- *Virtualioje aplinkoje besimokantiems pateikiamos realaus pasaulio problemos ar iššūkiai, kuriuos sprendžiant reikia pritaikyti savo žinias ir įgūdžius. Jie dirba komandose, naudodamiesi internetinėmis bendravimo priemonėmis ir bendradarbiavimo platformomis, kad bendradarbiautų atlikdami projekto užduotis, dalytųsi idėjomis ir kurtų sprendimus.*
- *Pavyzdžiui, vykdant virtualų projektą pagal profesinio mokymo programą besimokantieji galėtų dirbti kartu, kad parengtų konkrečios pramonės šakos verslo planą. Jie atliktų tyrimus, analizuotų rinkos tendencijas, kurtų finansines prognozes ir pristatytų savo planą naudodamiesi internetinėmis priemonėmis, pavyzdžiui, vaizdo konferencijų ar pristatymo programine įranga.*
- *Virtualus projektinis mokymas suteikia besimokantiems galimybę ugdyti praktinius įgūdžius, susijusius su jų pasirinkta sritimi, kartu skatinant savarankišką mokymąsi ir kritinį mąstymą. Taip pat imituojama reali darbo aplinka, kurioje vis dažniau bendradarbiaujama ir sprendžiamos problemos nuotoliniu būdu.*

5. Nuotoliniu būdu besimokančiųjų vertinimas

Norint pertvarkyti vertinimą nuotolinio mokymosi sistemoje, reikės pereiti prie labiau į besimokantįjį orientuoto požiūrio, naudojant atvirus esė klausimus, kuriais siekiama išsiaiškinti

supratimą, projektus, portfolio ir veiklos rezultatais pagrįstus vertinimus, kuriais vertinama, ko, kaip ir kodėl besimokantieji išmoko (Burns, M., 2011, p. 174).

Kalbant apie profesinį mokymą, galima taikyti daugybę vertinimo strategijų. Pavyzdžiui, galite integruoti technologijomis pagrįstas vertinimo priemones, pavyzdžiui, interaktyvias viktorinas ar žaidimus. Besimokančiųjų žinioms vertinti taip pat galite naudoti egzaminus žodžiu ar raštu. Be to, galite apsvarstyti galimybę atlikti vertinimą realiomis sąlygomis, pavyzdžiui, darbo vietoje atlikti darbo stebėjimą arba mokymąsi darbo vietoje.



Šaltinis: <https://www.sucitoruldeminti.ro/reflexiv-in-educatie/cariera-didactica-in-romania-anului-2035-exercitii-de-imaginatie/>

Pavyzdys: Kompetencijomis grindžiami vertinimai profesiniame mokyme

- *Kompetencijomis grindžiamas vertinimas yra veiksmingas būdas vertinti nuotoliniu būdu besimokančius asmenis profesinio mokymo įstaigose. Vertinant ne tik žinias, bet ir besimokančiųjų gebėjimus taikyti įgūdžius ir įrodyti kompetenciją atliekant konkrečias užduotis.*
 - *Pavyzdžiui, nuotoliniu būdu studijuojant kulinarijos meno programą, besimokantieji galėtų būti vertinami derinant praktinius vertinimus ir pateikiamus aplankus. Jiems gali tekti įrašyti maisto gaminimo demonstracijas, kurti patiekalus pagal tam tikrus receptus, dokumentuoti savo pažangą ir apmąstyti mokymąsi.*
- *Į procesą galima įtraukti technologijomis pagrįstas vertinimo priemones, pavyzdžiui, interaktyvias viktorinas arba simuliacijas, kuriomis vertinamas besimokančiųjų teorinių sąvokų supratimas arba sprendimų priėmimo įgūdžiai pagal realius scenarijus.*
- *Siekiant suteikti praktinės patirties ir įvertinti besimokančiųjų gebėjimus pritaikyti įgūdžius realioje darbo aplinkoje, taip pat galima įtraukti realaus pasaulio vertinimą, pavyzdžiui, darbo stebėjimą ar mokymąsi darbo vietoje.*

- *Naudodami įvairias vertinimo strategijas, atitinkančias profesinio mokymo kontekstą, andragogai gali veiksmingai įvertinti nuotoliniu būdu besimokančiųjų kompetencijas, užtikrindami, kad jie būtų gerai pasirengę pasirinktai karjerai.*

6. Nuotolinio mokymo andragogų rengimas

Nuotolinio mokymosi institucijos turėtų parengti *mokymo nuotoliu standartus*. Nuotoliu dirbantys andragogai turi turėti šiuos standartus atitinkančią kvalifikaciją. Jie turėtų turėti technologinių įgūdžių, įskaitant gebėjimą naudotis sinchroninėmis ir asinchroninėmis priemonėmis, tokiomis kaip diskusijų lentos, pokalbių įrankiai ir skaitmeninės lentos; gebėti skatinti andragogų ir besimokančiųjų sąveiką; demonstruoti aktyvaus mokymosi, sąveikos, dalyvavimo ir bendradarbiavimo internetinėje aplinkoje skatinimo strategijas; reguliariai teikti besimokantiesiems grįžtamąjį ryšį, operatyviai reaguoti ir pateikti aiškius lūkesčius; gebėti įgyvendinti ir pateikti internetinius vertinimus, kurie būtų pagrįsti ir patikimi, bet ir pakankamai sudėtingi, kad besimokančiųjų žinios būtų patikrintos ne tik per egzaminą kuriame pateikiamas uždaras klausimas su keliais atsakymų variantais. Be to, nuotolinio mokymosi programų administratoriams taip pat reikia profesinio tobulėjimo, kad būtų galima palaikyti visapusiškai tvarią nuotolinio mokymo sistemą (Burns, M., 2011, p. 183).

Mentorystės programos

- Profesinio mokymo įstaiga sukuria mentorystės programą, pagal kurią patyrę nuotolinio mokymo andragogai dirba kartu su naujais arba mažiau patyrusiais andragogais. Mentorai teikia rekomendacijas, paramą ir dalijasi gerąja patirtimi, susijusia su nuotolinio mokymo metodikomis, mokymo dizainu ir veiksmingu technologijų naudojimu nuotolinio mokymosi aplinkoje.

Kokybės užtikrinimo procesai

- Profesinio mokymo įstaiga įgyvendina griežtą nuotolinių būdu dirbančių andragogų darbo kokybės užtikrinimo procesą. Tai apima reguliarias mokomosios medžiagos, vertinimų ir mokymuose naudojamų metodų peržiūras, siekiant užtikrinti, kad jie atitiktų mokymosi rezultatus, būtų laikomasi mokymo standartų bei sukurtų kokybišką mokymosi patirtį.

Bendradarbiavimas kuriant kursus

- Nuotolinio mokymo mentorai profesinio mokymo sektoriuje dalyvauja bendrose kursų rengimo iniciatyvose. Jie dirba kartu komandose, kurdami, peržiūrėdami ir tobulindami nuotolinius kursus. Toks bendradarbiavimo metodas skatina dalytis patirtimi, įvairiomis perspektyvomis ir užtikrina, kad kursai būtų įdomūs, aktualūs ir atitiktų besimokančiųjų poreikius.

Prieinamas dizainas ir universalusis mokymosi dizainas

- Nuotolinio mokymo mentorai profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje yra mokomi rengti ir vesti kursus pagal prieinamo dizaino ir universalaus mokymosi dizaino principus. Jie kuria kursų medžiagą ir veiklą, kuri yra prieinama įvairiems besimokantiesiems, įskaitant

neįgaliosius, pateikdami alternatyvius formatus, subtitrus, transkripcijas ir užtikrindami suderinamumą su pagalbinėmis technologijomis.

Profesinio mokymosi bendruomenės

- Profesinio mokymo įstaiga steigia nuotolinio mokymo mentorių profesinio mokymosi bendruomenes. Šiose bendruomenėse andragogai gali nuolat tobulintis, dalytis naujoviškomis mokymo strategijomis, aptarti problemas, bendradarbiauti vykdant mokslinius tyrimus ar mokymo programų projektus ir taip skatinti nuolatinio mokymosi ir tobulėjimo kultūrą.

Nuolatinis grįžtamasis ryšys ir vertinimas

- Profesinio mokymo įstaiga sukuria nuolatinio grįžtamojo ryšio ir vertinimo sistemą nuotolinio mokymo mentoriams. Tai apima reguliarius besimokančiųjų ir kolegų vertinimus, taip pat savirefleksijos ir savęs vertinimo procesus. Grįžtamasis ryšys ir vertinimas naudojami siekiant nustatyti stipriąsias ir tobulintinas sritis, teikti tikslinę paramą ir profesinio tobulėjimo galimybes.

7. Nuotoliniu būdu besimokančiųjų rengimas

Nuotolinės programos gali būti rengiamos keliais būdais (Burns, M., 2011, p. 185):

- diagnostškai įvertinkite besimokančiojo "pasirengimą" dalyvauti nuotoliniame kurse;
- siūlykite asmeninį supažindinimą (ypač naujų nuotolinio mokymosi modelių atveju);
- siūlykite orientacinį mokymą nuotoliniu būdu, kuriame dalyvaus besimokantieji;
- organizuokite besimokančiuosius į mokymosi grupes, pogrupius arba bendruomenę;
- padėkite besimokantiesiems išsiugdyti savarankiško mokymosi ir laiko valdymo įpročius;
- padėkite besimokantiesiems rašyti;
- padėkite besimokantiesiems ugdyti gerus skaitymo įgūdžius;
- suteikite tam tikro lygio technologinį mokymą,
- suteikite struktūrą nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims;
- švieskite potencialius besimokančiuosius ir dėstytojus apie nuotolinio mokymosi "dvasią";
- siūlykite mišraus mokymosi galimybes.



Šaltinis: <https://profesorinonline.ro/>

Orientaciniai ir pasirengimo vertinimai

- Profesinio mokymo įstaiga vykdo nuotolinę orientacinę programą, specialiai sukurtą nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims. Šioje orientacinėje programoje apžvelgiama mokymosi valdymo sistema, kurso lūkesčiai, turimi ištekliai ir parama. Be to, atliekamas pasirengimo vertinimas, kuriuo siekiama įvertinti studentų techninius įgūdžius, laiko valdymo gebėjimus ir motyvaciją sėkmingai mokytis nuotoliniu būdu.

Savarankiško mokymosi ir laiko valdymo įgūdžiai

- Profesinio mokymo įstaiga siūlo išsamų nuotolinį modulį arba seminarą, kuris nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims suteikia savarankiško mokymosi metodų ir laiko valdymo įgūdžių. Tai apima patarimus, kaip nustatyti tikslus, kurti veiksmingus studijų planus, nustatyti užduočių prioritetus ir valdyti išsiblaškymą. Pateikiama interaktyvi veikla ir ištekliai, padedantys besimokantiems išsiugdyti veiksmingus savarankiško mokymosi įpročius.

Technologijų mokymas

- Siekiant užtikrinti, kad nuotoliniu būdu besimokantis asmenys mokėtų naudotis internetu mokymuisi reikalingomis technologijomis, profesinio mokymo įstaiga siūlo technologijų mokymus arba internetines pamokas. Šiuose užsiėmimuose aptariamos tokios temos kaip naršymas mokymosi valdymo sistemoje, prieiga prie kurso medžiagos, dalyvavimas internetinėse diskusijose, užduočių pateikimas elektroniniu būdu ir veiksmingas bendravimo priemonių naudojimas.

Akademinei parama

- Profesinio mokymo įstaiga teikia tvirtą akademinę paramą nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims. Ji apima galimybę naudotis nuotolinėmis korepetitorių paslaugomis, virtualiomis darbo valandomis su dėstytojais ir tarpusavio pagalba internetiniuose diskusijų forumuose. Institucija taip pat siūlo išteklius ir rekomendacijas dėl veiksmingų mokymosi strategijų, mokslinių tyrimų įgūdžių ir akademinio rašymo, kad besimokantieji galėtų puikiai mokytis.

Bendruomenės kūrimas

- Profesinio mokymo įstaiga skatina nuotoliniu būdu besimokančiųjų bendruomeniškumo jausmą per įvairias internetines platformas ir veiklą. Pavyzdžiui, jos palengvina virtualių tinklų kūrimo renginius, diskusijų forumus ir bendrus grupinius projektus. Šios iniciatyvos skatina besimokančiųjų sąveiką, bendradarbiavimą ir keitimąsi idėjomis, kuriant palankią ir įtraukiančią mokymosi bendruomenę.

Mišraus mokymosi galimybės

- Be mokymosi nuotoliu, profesinio mokymo įstaiga taiko mišriojo mokymosi galimybes, kuriose mokymas nuotoliu derinamas su tiesioginio mokymo komponentais. Tai gali būti praktiniai seminarai, laboratoriniai užsiėmimai arba mokymas vietoje partnerių organizacijose ar pramonės įmonėse. Mišriojo mokymosi patirtis leidžia besimokantiems pritaikyti savo žinias realioje aplinkoje ir asmeniškai bendrauti su dėstytojais ir kolegomis.

8. Bendruomenės kūrimas

Dalyvavimas nuotolinėje bendruomenėje yra susijęs su dėstytojų pasitenkinimu nuotolinio mokymosi kursais, o dalyvavimas ugdymo įstaigoje veikiančioje dėstytojų bendruomenėje yra susijęs su pokyčiais ugdymo įstaigoje. Taigi nuotolinių ir nenuotolinių bendruomenių, kaip bet kurios nuotolinio mokymosi programos dalies, svarba ir formavimas skatins dėstytojus, *norinčius įgyti naujų žinių, išmokti naujų įgūdžių ir pritaikyti savo praktiką*, taikant bendruomeninį metodą, kuris leidžia besimokantiems susipažinti su pavyzdine praktika (asmeniškai arba per vaizdo įrašą), praktiškai taikyti *naujus metodus* konkrečioje auditorijoje, apmąstyti savo patirtį, dalyvauti diskusijose ir veiklose su kolegomis ir mentoriais.

Interneto forumai ir diskusijų lentos

- Profesinio mokymo įstaiga sukuria besimokantiems skirtus internetinius forumus ir diskusijų lentas, kuriuose jie gali dalyvauti diskusijose, užduoti klausimus ir dalytis su kursais susijusiais ištekliais. Šiose platformose besimokantieji gali bendrauti su kolegomis, keistis idėjomis ir bendradarbiauti atliekant užduotis ar projektus.

Profesinės mokymosi bendruomenės

- Profesinio mokymo įstaiga steigia profesinio mokymosi bendruomenes dėstytojams, kuriose jie gali dalytis gerąja patirtimi, aptarti pedagogines strategijas ir bendradarbiauti rengiant mokymo programas. Šios bendruomenės palengvina komunikacinį procesą naudojant internetines platformas, kad dėstytojai galėtų bendrauti, mokytis vieni iš kitų ir nuolat tobulinti savo mokymo praktiką.

Mentorystės programos

- Profesinio mokymo įstaiga įgyvendina mentorystės programas, pagal kurias patyrę besimokantieji ar absolventai susiejami su naujais ar sunkumų turinčiais besimokančiais. Mentorai teikia rekomendacijas, paramą ir dalijasi savo patirtimi,

kad padėtų globojamiems asmenims keliauti mokymosi keliu. Šią mentorystę galima supaprastinti naudojantis internetiniais bendravimo kanalais, suteikiant reguliarias kontrolines apklausas pasinaudojant programomis (pvz. *Mentees*) ir galimybes prašyti patarimų ir pagalbos.

Internetiniai seminarai ir virtualios konferencijos

- Profesinio mokymo įstaiga organizuoja internetinius seminarus ir virtualias konferencijas aktualiomis šios srities temomis ir kviečia juose dalyvauti besimokančiuosius, dėstytojus ir pramonės ekspertus. Šie internetiniai renginiai suteikia galimybę užmegzti ryšius, dalytis žiniomis ir tobulėti profesinėje srityje. Besimokantieji gali bendrauti su ekspertais, dalyvauti diskusijose ir plėsti savo profesinius tinklus.

Bendradarbiavimo projektai

- Profesinio mokymo įstaiga į mokymosi patirtį įtraukia bendradarbiavimo projektus, kurių metu besimokantieji kartu dirba prie realių užduočių ar užduočių. Tai gali būti palengvinta naudojant internetines platformas, kurios leidžia besimokantiems virtualiai bendradarbiauti, dalytis dokumentais ir teikti vienas kitam grįžtamąjį ryšį. Bendradarbiavimo projektai skatina besimokančiųjų komandinį darbą, problemų sprendimo įgūdžius ir bendruomenės kūrimą.

Socialinės žiniasklaidos grupės

- Profesinio mokymo įstaiga steigia socialinės žiniasklaidos grupes arba bendruomenes, būdingas konkrečiam profesinio mokymo sektoriui. Šios grupės suteikia besimokantiems, instruktoriams ir absolventams galimybę bendrauti, dalytis ištekiais, aptarti sektoriaus tendencijas ir įsitraukti į prasmingus pokalbius. Šioms grupėms kurti ir valdyti galima naudoti socialinės žiniasklaidos platformas, pavyzdžiui, "LinkedIn" arba "Facebook".

9. Parama nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims

Nuotolinio ugdymo programose būtinas organizacijoje dirbančio pagalbininko dalyvavimas, kuris padėtų rasti pusiausvyrą tarp konkuruojančių tikslų ir apgalvotai, pragmatiškai ir holistiškai tęsti pokyčius.

Kandidatams į suaugusiųjų švietėjus, kurie bando sėkmingai įvykdyti nuotolinio suaugusiųjų švietėjų rengimo kurso reikalavimus, ir besimokantiems suaugusiųjų švietėjams, norintiems patobulinti turinį ar mokymo įgūdžius, reikalingos nuotolinio mokymo programos su žmogiškąją pagalbą, galinčia padėti suaugusiųjų švietėjams spręsti conceptualius, elgesio, požiūrio ir logistikos iššūkius, lydinčius naują mokymąsi ar pokyčius. *Švietimo subjektai* turi sukurti veikiančią dėstytojo-pagalbinio personalo sistemą, pradedant nuo standartų skirtų treneriams, mentoriams ir suaugusiųjų švietėjų lyderiams (Burns, M., 2011, p.221).

Akademinei parama

- Profesinio mokymo įstaiga teikia akademinės paramos paslaugas, pavyzdžiui, korepetitorių paslaugas internetu, virtualias darbo valandas arba studijų grupes, kuriose besimokantieji gali kreiptis pagalbos dėl kurso turinio, užduočių ir pasiruošimo egzaminams. Ši parama gali būti teikiama per vaizdo konferencijų platformas, pokalbių priemonės ar diskusijų forumus, kad besimokantieji galėtų laiku gauti individualizuotas akademines konsultacijas.

Techninė parama

- Profesinio mokymo įstaiga siūlo techninės pagalbos paslaugas, kad padėtų besimokantiems naršyti internetinėje mokymosi platformoje, spręsti technines problemas ir gauti prieigą prie kursų medžiagos. Techninės pagalbos personalas gali būti pasiekiamas el. paštu, tiesioginiais pokalbiais arba specialia pagalbos linija, kad suteiktų skubią pagalbą ir užtikrintų, jog besimokantieji galėtų veiksmingai dalyvauti mokymosi internetu procese.

Mokymosi ištekliai

- Profesinio mokymo įstaiga teikia įvairius skaitmeninius mokymosi išteklius, pavyzdžiui, interaktyvius modulius, daugialypės terpės pristatymus, e. knygas ir internetines bibliotekas. Šie ištekliai yra lengvai prieinami nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims ir pritaikyti įvairiems mokymosi stiliams, suteikiant išsamų ir patrauklų turinį, kuris padeda mokytis.

Komunikacijos kanalai

- Profesinio mokymo įstaiga sukuria veiksmingus komunikacijos kanalus, pavyzdžiui, elektroninį pašta, diskusijų forumus ar pranešimų platformas, kad palengvintų savalaikį ir nuoseklų besimokančiųjų, dėstytojų ir pagalbinio personalo bendravimą. Šie kanalai užtikrina, kad besimokantieji galėtų lengvai kreiptis dėl paaiškinimų, prašyti patarimų ir būti informuoti apie svarbius atnaujinimus ar pranešimus.

Individualizuota parama

- Profesinio mokymo įstaiga nuotoliniu būdu besimokantiems asmenims siūlo individualizuotą paramą, atsižvelgdama į jų individualius poreikius ir aplinkybes. Tai gali būti individualūs mokymosi planai, individuali mentorystė arba pritaikytos priemonės besimokantiems su negalia. Individualizuota parama užtikrina, kad besimokantieji gautų reikiamą pagalbą, kad įveiktų iššūkius ir sėkmingai mokytųsi.

Bendruomenės dalyvavimas

- Profesinio mokymo įstaiga skatina nuotoliniu būdu besimokančiųjų įsitraukimą į bendruomenę per virtualius renginius, grupinius projektus ar bendrą veiklą. Tokios galimybės stiprina priklausymo jausmą, skatina bendraminčių bendravimą ir kuria palankią mokymosi bendruomenę, kurioje besimokantieji gali bendrauti, dalytis patirtimi ir mokytis vieni iš kitų.

Pažangos stebėjimas ir grįžtamasis ryšys

- Profesinio mokymo įstaiga įdiegia besimokančiųjų pažangos stebėjimo ir savalaikio grįžtamojo ryšio apie vertinimus ir užduotis teikimo sistemas. Tai gali būti internetinės vertinimo sistemos, rubrikos arba grįžtamojo ryšio formos, kurios padeda besimokantiems suprasti savo stipriąsias puses ir tobulintinas sritis, todėl jie gali daryti pažangą ir nuolat gerinti mokymosi rezultatus.

10. Turinio kūrimas

Turinys gali apimti tekstą, daugialypės terpės priemones, modeliavimą, animaciją, paskaitas, pristatymus, mokymo programas, rinkinius, išteklius, konkrečiam dalykui ir užduotims būdingus pažinimo įrankius, nuorodas, vertinimus (viktoriai / testai / egzaminai) ir skaitymus. Skaitmeninis ugdymo turinys turi teikti keletą ilgalaikių privalumų besimokantiems: interaktyvumą, lankstumą, pritaikymą, kelis formatus, susietą mokymąsi ir kainą.

Interaktyvūs internetiniai moduliai

- Profesinio mokymo įstaiga kuria interaktyvius internetinius modulius, kurie įtraukia besimokančiuosius pasitelkiant daugialypės terpės elementus, interaktyvias viktorinas ir simuliacijas. Šie moduliai leidžia besimokantiems aktyviai dalyvauti mokymosi procese, tyrinėti sąvokas ir praktiškai bei įdomiai taikyti žinias.

Atvejų analizės ir realaus gyvenimo scenarijai

- Profesinio mokymo įstaiga į kursų turinį įtraukia atvejo studijas ir realaus pasaulio scenarijus, kad besimokantieji turėtų praktinių pavyzdžių ir galimybių analizuoti ir spręsti autentiškas problemas. Šie atvejo tyrimai gali būti pateikiami per rašytinę medžiagą, vaizdo įrašus ar interaktyvias diskusijas, siekiant sustiprinti besimokančiųjų kritinį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius.

Vaizdo demonstracijos ir mokomosios medžiagos

- Profesinio mokymo įstaiga kuria vaizdo demonstracijas ir mokomąsias programas, kuriose pateikiamos instrukcijos žingsnis po žingsnio ir vaizdžiai demonstruojami praktiniai įgūdžiai ar procesai. Šie vaizdo įrašai gali būti prieinami internetu ir yra vertingi šaltiniai, kuriuose besimokantieji gali savarankiškai ir prieinamu būdu stebėti ir praktikuoti įgūdžius.

Internetiniai šaltiniai ir nuorodos

- Profesinio mokymo įstaiga kaupia ir teikia internetinius išteklius ir nuorodas, pavyzdžiui, straipsnius, elektronines knygas, interneto svetaines ir konkrečiai pramonei skirtą medžiagą. Šie ištekliai padeda besimokantiems plėsti savo žinias, atlikti tolesnius tyrimus ir nuolat susipažinti su pramonės tendencijomis ir geriausia praktika.

Bendradarbiavimo projektai ir grupinė veikla

- Profesinio mokymo įstaiga į mokymosi patirtį įtraukia bendrus projektus ir grupinę veiklą, kad skatintų besimokančiųjų komandinį darbą ir bendradarbiavimą. Šią veiklą galima palengvinti naudojant internetines platformas, kuriose besimokantieji virtualiai bendradarbiauja, dalijasi idėjomis ir kartu siekia mokymosi tikslų.

Pritaikomosios mokymosi technologijos

- Profesinio mokymo įstaiga naudoja prisitaikančias mokymosi technologijas, kurios personalizuoja mokymosi patirtį pagal individualius besimokančiųjų poreikius, pažangą ir mokymosi stilių. Šios technologijos koreguoja mokymo turinį ir tempą, kad optimizuotų mokymosi rezultatus ir užtikrintų, jog besimokantieji gautų specialiai jiems pritaikytą paramą ir iššūkius.

Mobiliosios mokymosi programos

- Profesinio mokymo įstaiga kuria mobiliąsias mokymosi programas, kurios leidžia besimokantiems pasiekti kurso turinį, išteklius ir interaktyvią veiklą savo mobiliuosiuose įrenginiuose. Šios programos suteikia lankstumo ir patogumo besimokantiems bet kuriuo metu ir bet kurioje vietoje naudotis turiniu ir pagerina jų mokymosi patirtį.

Kompetencijomis grindžiami vertinimai

- Profesinio mokymo įstaiga kuria kompetencijomis pagrįstus vertinimus, kuriais vertinami besimokančiųjų praktiniai įgūdžiai ir įgytos žinios. Šiais vertinimais daugiausia dėmesio skiriama konkrečioms kompetencijoms, reikalingoms profesinėje srityje, parodyti, ir jie gali apimti atlikimu grindžiamas užduotis, modeliavimą arba portfelio vertinimą.



a



b



c



Šaltinis: <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VI-a/Educatie%20tehnologica%20si%20aplicatii%20practice/EDP/index.html#p=101>

Šaltiniai naudoti rengiant 2 modulį MOKYMO METODAI IR TECHNIKA

2.1 poskyris. Nuotolinio mokymo rūšys ir modeliai

- Burns, M. (2011), *Distance Education for Teacher Training: Modes, Models, and Methods*, Education Development Center, Inc. Washington, DC
- Yusupova G. Yu., Mukhamadieva F. E (2020), *Methods and models of distance learning*, NOVATEUR PUBLICATIONS JournalNX- A Multidisciplinary Peer Reviewed Journal ISSN No: 2581 – 4230, VOLUME 6, ISSUE 6
- Pregowska, A., Masztalerz, K., Garlińska, M., & Osial, M. (2021). *A worldwide journey through distance education—from the post office to virtual, augmented and mixed realities, and education during the COVID-19 pandemic*. Education Sciences, 11(3), 118.
- Perry, T., Findon, M., & Cordingley, P. (2021). *Remote and blended teacher education: A rapid review*. Education Sciences, 11(8), 453 .
- Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu) <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

2.2 poskyris. Metodai ir technikos

- Burns, M. (2011), *Distance Education for Teacher Training: Modes, Models, and Methods*, Education Development Center, Inc. Washington, DC
- Yusupova G. Yu., Mukhamadieva F. E (2020), *Methods and models of distance learning*, NOVATEUR PUBLICATIONS JournalNX- A Multidisciplinary Peer Reviewed Journal ISSN No: 2581 – 4230, VOLUME 6, ISSUE 6
- Pregowska, A., Masztalerz, K., Garlińska, M., & Osial, M. (2021). *A worldwide journey through distance education—from the post office to virtual, augmented and mixed realities, and education during the COVID-19 pandemic*. Education Sciences, 11(3), 118.
- Perry, T., Findon, M., & Cordingley, P. (2021). *Remote and blended teacher education: A rapid review*. Education Sciences, 11(8), 453.
- OECD, (2008), TALIS 2008 technical report: Teaching and learning international survey <http://www.oecd.org/dataoecd/16/14/44978960.pdf>
- Gagné, R. M. (1965). *The conditions of learning*. New York, NY: Wadsworth Publishing
- Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu) <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

Sąvokos susijusios su 2 moduliu MOKYMO METODAI IR TECHNIKA		
Nuotolinis mokymas	Dinaminis modelis	Mišrusis pedagogų rengimas
Suaugusiųjų švietėjai	Projektais grindžiamas mokymasis	Koučingas ir mentorstė
Stebėjimai klasėje su grįžtamu ryšiu ir (arba) diskusija	Mokymasis bendradarbiaujant	Tyrimais grįstas mokymasis

2. Modulio MOKYMO METODAI IR TECHNIKA mokymo programos santrauka

Šioje programoje apžvelgiami pagrindiniai modulio "Mokymo metodai ir technika" tikslai bei mokymosi rezultatai, kurie pasiekiami sėkmingai išstudijavus poskyrius ir su jais susijusias veiklas, vaizdo įrašus ir straipsnius.

Mokantis nuotoliniu būdu reikia: struktūrizuoto planavimo; gerai parengtų kursų; specialių mokymo metodų; bendravimo elektroninėmis ir kitomis technologijomis metodų.

Šiuolaikiniame ir novatoriškame nuotoliniame mokyme kaip mokymo priemonė naudojami kompiuteriai ir internetas, o ne mažiau kaip 80 proc. kurso turinio pateikiama internetinėse platformose.

Jei įmanoma, rekomenduojama, kad tai būtų dinamiškas modelis, atitinkantis naujus švietimo ir profesinius nenumatytus atvejus ir besimokančiųjų poreikius.

Išskirti šeši bendrieji internetinio arba mišraus suaugusiųjų švietėjų rengimo būdai:

1. Paskaitos, praktiniai užsiėmimai, seminarai, diskusijų grupės ar konferencijos, įskaitant vienkartiniai užsiėmimai ir jų ciklai; 2. Koučingas ir mentorstė; 3. Stebėjimas klasėje su grįžtamu ryšiu ir (arba) diskusijomis; 4. Išteklių bazės ar saugyklos, su įvairaus laipsnio vartotojų sąveika ir turinio kūrimu; 5. Platformos ir savarankiško mokymosi programos, nuo mažiau iki labiau struktūruotų programų, kurios suteikia besimokantiesiems prieigą prie kuruojamų / sukurtų išteklių, mokymosi turinio, vertinimų ir (arba) nukreiptų veiklų; 6. Virtualios realybės erdvės ar simuliacijos.

Į besimokančiųjų orientuotą mokymo metodą sudaro: mokymasis bendradarbiaujant, į projektą orientuotas mokymasis, tyrimais grįstas mokymasis, probleminis mokymasis ir konkrečiu atveju grįstas mokymasis.

Yra keletas mokymo metodų, kurie, kaip nustatyta, yra veiksmingi ir novatoriški, pavyzdžiui, mišrus mokymasis, žaidybinimas, apverstos klasės ir projektais grindžiamas mokymasis.

Norint pertvarkyti mokytojų vertinimą nuotolinio mokymosi sistemoje, reikės pereiti prie labiau į besimokančiųjų orientuoto požiūrio, naudojant atvirus esė klausimus, kuriais įrodomas supratimas, projektus, portfelius ir rezultatais pagrįstus vertinimus, kuriais vertinama, ko, kaip ir kodėl besimokantieji išmoko.



2 modulis. MOKYMO METODAI IR TECHNIKOS VERTINIMAS

1 DALIS. 2 modulis. ANDRAGOGO DIRBANČIO PER NUOTOLĮ ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI - VERTINIMAS PRIEŠ PRADEDANT MODULĮ

M2.I.K1. Kuris iš šių reikalavimų nėra susijęs su nuotoliniu mokymu:

- A: Struktūrizuotas planavimas
- B: Gerai suplanuoti kursai
- C: Bendruomenių kūrimas**
- D: Bendravimo elektroninėmis ir kitomis technologijomis metodai

M2.I. K2. Asinchroninis nuotolinis mokymasis grindžiamas:

- A: sąveiką tarp suaugusiųjų švietėjo ir besimokančiojo skirtingu laiku, pavyzdžiui, mokymasis iš instrukcijų popieriuje, klausymasis įrašytų paskaitų arba iš anksto įrašytų vaizdinių pamokų žiūrėjimas lanksčiu laiku.**
- B: sąveiką realiuoju laiku, pavyzdžiui, klausantis tiesioginių radijo laidų arba dalyvaujant tiesioginėse paskaitose internetu.
- C: interneto kaip mokymo priemonės naudojimu.
- D: sąveika akis į akį

M2.I.K3: Kurie iš toliau išvardytų internetinio ar mišraus mokytojų rengimo būdų laikomi naujoviškais:

- A: Paskaitos, praktiniai užsiėmimai, seminarai, diskusijų grupės ar konferencijos, įskaitant vienkartinės sesijas ir ciklus.
- B: Koučingas ir mentorstė.
- C: Stebėjimas klasėje su grįžtamu ryšiu ir (arba) diskusija.
- D: Virtualiosios realybės erdvės arba simuliacijos.**

M2.I.K4: Kurios iš toliau išvardytų sudedamųjų dalių laikomos itin svarbiomis veiksmingam ir novatoriškam mokymui:

- A: Grįžtamasis ryšys ir planavimas**
- B: Dizainas
- C: Medžiagos
- D: Mokymosi priemonės

M2.I.K5: Į besimokantįjį orientuotą mokymo metodą sudaro:

- A: Mokymasis bendradarbiaujant,
- B: Į projektą orientuotas mokymasis
- C: probleminis mokymasis
- D: visas minėtas mokymasis**





M2.I.K6: Kuri iš toliau nurodytų vertinimo strategijų rekomenduojama, kai kalbama apie profesinį mokymą:

A: Interaktyvios viktorinos arba žaidimai

B: Tik egzaminai žodžiu arba raštu

C: Tik realus vertinimas, pvz., darbo stebėjimas arba mokymas darbo vietoje.

D: tik projektų pristatymas

M2.I.K7: Skaitmeninis mokomasis turinys besimokantiejiems turi teikti ilgalaikę naudą:

A: Interaktyvumas

B: lankstumas

C: Susietasis mokymasis

D: Visa tai, kas išvardyta

M2.I.K8: Kuris iš šių pavyzdžių yra asinchroninio nuotolinio mokymosi pavyzdys?

A: Tiesioginių radijo programų klausymasis

B: Dalyvavimas tiesioginėse internetinėse paskaitose

C: Mokymasis iš instrukcijų popieriuje

D: Dalyvavimas realiuoju laiku vykstančiose vaizdo konferencijose

M2.I.K9: Kokios technologijos integruojamos į mokymosi patirtį taikant dinamiškus nuotolinio mokymo modelius?

A: Televizijos transliacijos

B: Dvipusis radijas (siųstuvas-imtuvas)

C: Kompiuteriai

D: Spausdinti vadovėliai

M2.I.K10: Koks suaugusiojo švietėjo vaidmuo dinamiškoje nuotolinio mokymosi aplinkoje?

A: Bendrakeleivis

B: Vertintojas ir besimokančiųjų rėmėjas

C: Mokymosi ir praktikos bendruomenės narys

D: Į besimokantįjį orientuotas pagalbininkas

II DALIS. **ANDRAGOGO DIRBANČIO PER NUOTOLĮ ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI – BAIGUS MODULĮ**





M2. II. K1: Nuotoliniame mokymosi procese būtinas: struktūrizuotas planavimas; gerai parengti kursai; specialūs mokymo metodai ir bendravimo elektroninėmis ir kitomis technologijomis metodai.

- a) **TIESA**
- b) MELAS

M2. II. K2: Šiuolaikiniame ir naujoviškame nuotoliniame mokyme kaip mokymo priemonė naudojami kompiuteriai ir internetas, o ne mažiau kaip 80 proc. kurso turinio pateikiama internetinėse platformose.

- a) **TIESA**
- b) MELAS

M2.II. K3: Ar projektinis mokymasis yra patirtinio mokymosi rūšis, kai besimokantieji pateikiamos realios problemos, kurias jie turi spręsti?

- a) **TIESA**
- b) MELAS

M2.II.K4: Kuriamas turinys gali apimti tekstą, daugialypę terpę, simuliacijas, animaciją, paskaitas, pristatymus, vadovėlius, rinkinius, šaltinius, konkretaus dalyko ir užduoties pažinimo priemones, nuorodas, vertinimus (viktorinas / testus / egzaminus) ir skaitinius.

- a) **TIESA**
- b) MELAS

M2.II.K5. Kurios iš toliau išvardytų rūšių yra nuotolinio mokymo rūšys? (Pasirinkite visas, kurios tinka)

- a) ***Mokymasis internetu***
- b) mišrus mokymasis
- c) ***Dalykinis mokymasis (neteisingai)***
- d) ***Susirašinėjimo kursai***

M2.II.K6. Sinchroninis mokymasis - tai dėstytojų ir besimokančiųjų sąveika realiuoju laiku nuotolinio mokymosi metu.

- a) **Tiesa**
- b) Melas

M2.II.K7: Nuotolinių ir gyvų bendruomenių formavimas neskatina suaugusiųjų švietėjų, norinčių įgyti naujų žinių ir pritaikyti savo praktiką bendruomenės požiūriu.

- a) Tiesa
- b) **Melas**

M2. II. K8: Kurie iš toliau išvardytų metodų yra veiksmingi, skatinantys besimokančiuosius įsitraukti į nuotolinį mokymąsi? (Pasirinkite visus, kurie tinka)

- a) ***Mokymasis bendradarbiaujant***



**b) Žaidybinimas****c) Tiesioginio mokymo modeliai****d) Paskaitomis grindžiamas mokymas**

M2.II.K9: Nuotolinių ir gyvų bendruomenių formavimas neskatina suaugusiųjų švietėjų, norinčių įgyti naujų žinių ir pritaikyti savo praktiką bendruomenės požiūriu.

a) Tiesa**b) Melas**

M2 .II. K10: Nuotoliu dirbantys andragogai turi reguliariai teikti grįžtamąjį ryšį, operatyviai reaguoti į besimokančiųjų prašymus ir pateikti aiškius lūkesčius; taip pat turi gebėti įgyvendinti ir pateikti internetinius vertinimus, kurie būtų ne tik pagrįsti ir patikimi, bet ir pakankamai sudėtingi, kad būtų galima patikrinti studentų žinias, neapsiribojant egzaminu su keliais atsakymų variantais.

a) Tiesa**b) Melas**

III DALIS. ESĖ M2. Trumpai išsakykite savo nuomonę apie INOVATYVIUS MOKYMO METODUS IR TECHNOLOGIJŲ VERTINIMĄ PROFESINIO MOKYMO SEKTORIUOSE



PAVYZDŽIAI:

1. *Vertinant naujoviškus mokymo metodus ir būdus profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje reikia visapusiško požiūrio, ypač kai kalbama apie nuotolinius kursus. Tam reikia išsamių mokymų ir įvairiapusio vertinimo proceso. Vertinant šių metodų veiksmingumą reikia atsižvelgti į tokius veiksnius kaip besimokančiųjų įsitraukimas, sąveika ir mokymosi rezultatų pasiekimas. Be to, andragogai turi įgyti specialių įgūdžių, kaip naudotis skaitmeninėmis priemonėmis ir platformomis, kad užtikrintų veiksmingą internetinių kursų rengimą. Nuolatinis profesinis tobulėjimas ir parama yra labai svarbūs, kad profesinio mokymo andragogai galėtų sėkmingai įveikti unikalios internetinio mokymo iššūkius ir sunkumus.*
2. *Pastaraisiais metais buvo sukurta daug naujoviškų sistemų, kurios svariai prisidėjo prie mokymosi proceso ir visų amžiaus grupių bei rūšių švietimo. Tiek pedagoginio, tiek profesinio rengimo ir mokymo srityje naujoviškos taupymo sistemos ir metodai sukūrė naują švietimo erą.*
3. *Profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje naujoviški mokymo metodai ir metodų vertinimas yra labai svarbūs, kad būtų skatinama veiksminga mokymosi patirtis. Jie skatina aktyvų dalyvavimą, kritinį mąstymą ir praktinį profesinių įgūdžių taikymą. Įtraukdami mišrųjį mokymąsi, žaidybinio metodus, apverstas klases ir projektais grindžiamą mokymąsi, andragogai gali vertinti besimokančiųjų gebėjimus kompleksiskai, įvertindami jų problemų sprendimo, bendradarbiavimo ir realaus taikymo įgūdžius.*
4. *Naujoviškus mokymo metodus ir būdus profesinio mokymo sektoriuje galima vertinti įvairiomis priemonėmis. Toliau pateikiame keletą vertinimo metodų, kurie gali būti taikomi vertinant naujoviškų mokymo metodų veiksmingumą. Pavyzdžiui, atliekant autentišką vertinimą daugiausia dėmesio skiriama realioms užduotims ir situacijoms, atspindinčioms pramonės iššūkius ir reikalavimus. Tai gali būti atvejo analizės, vaidmenų žaidimai, problemų sprendimo užduotys arba scenarijais pagrįsti vertinimai. Tokie vertinimai suteikia besimokantiems galimybę pademonstruoti, kaip jie supranta ir taiko žinias, įgytas taikant naujoviškus mokymo metodus.*
5. *Naujovės diegiamos naudojant naujas technologijas ir nuotolinį mokymąsi. Internetu ar apskritai skaitmeniniu formatu galima rasti daugiau priemonių, kurios padeda mokyti ir gali ugdyti skaitmeninio raštingumo įgūdžius. Todėl pasirinkęs skaitmenines priemones andragogas ne tik turės naujų mokymo metodų, bet ir ugdyt naujus įgūdžius. Svarbu nuolat tobulinti savo įgūdžius, kad būtumėte pasirengę pateikti besimokantiems naujovišką mokymą, kuris motyvuotų juos mokytis.*
6. *Jais siekiama pagerinti akademinius rezultatus ir spręsti realias problemas.*
7. *Profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje galima taikyti keletą mokymo metodų, kurie, kaip nustatyta, yra novatoriški, pavyzdžiui, mišrusis mokymasis, žaidybinimas,*





apverstos klasės ir projektais grindžiamas mokymasis. Yra daug vertinimo metodų, kurie gali būti taikomi profesinio mokymo srityje. Pavyzdžiui, andragogas gali integruoti technologijomis pagrįstas vertinimo priemonės, pavyzdžiui, interaktyvias viktorinas arba žaidimus. Naudoti egzaminus žodžiu arba raštu besimokančiųjų žinioms vertinti. Taip pat naudoti realaus pasaulio vertinimą, pavyzdžiui, darbo vietos stebėjimą arba mokymą darbo vietoje.

8. *Pereinant nuo tradicinio mokymosi prie skaitmeninio mokymo, labai svarbu užtikrinti, kad būtų taikomi naujoviški mokymo metodai ir vertinimo būdai, kad būtų užtikrintas dinamiškas nuotolinio mokymo modelis, atitinkantis įvairius besimokančiųjų poreikius, leidžiantis bendrauti ir mokytis iki tol neįsivaizduojamais būdais. Todėl suaugusiųjų švietėjai turėtų taikyti nuotolinį mokymąsi atitinkančius mokymo metodus, pavyzdžiui, klausytis įrašytų paskaitų arba žiūrėti iš anksto įrašytas vaizdines pamokas lanksčiu grafiku, dalyvauti tiesioginėse paskaitose per nuotolį ir pan.*
9. *Galime naudoti dirbtinio intelekto įrankius, kurie sumažina vertinimo rengimo laiką ir padeda sukurti ką nors įdomaus besimokantiejiems. Todėl vienu metu galima integruoti mišrius įrankių tipus ir vertinimo tipus.*
10. *Profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje naujoviški mokymo metodai ir būdai gali pagerinti besimokančių suaugusiųjų mokymosi patirtį. Technologijos gali būti panaudotos kuriant naujoviškus vertinimo metodus profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje. Tai gali būti internetinės viktorinos, interaktyvūs daugialypės terpės vertinimai, simuliacijos, virtualia realybe pagrįsti vertinimai arba e. portfeliai, skirti besimokančiųjų pasiekimams parodyti ir įvertinti. Technologijomis patobulinti vertinimai gali suteikti tiesioginį grįžtamąjį ryšį, padidinti įsitraukimą ir sudaryti sąlygas autentiškesniems ir interaktyvesniems vertinimams. Šie naujoviški mokymo metodai ir vertinimo būdai profesinio mokymo sektoriuje skatina aktyvų mokymąsi, praktinį taikymą ir atitinkamų įgūdžių, reikalingų darbo vietoje, ugdymą. Jie suteikia besimokantiejiems galimybę autentiškais būdais pademonstruoti savo žinias, įgūdžius ir kompetencijas, taip juos ruošiant sėkmingai karjerai pasirinktoje profesinėje srityje.*

2 Modulio AUTORIAI: Maria OROIAN, Sorina-Mihaela BĂLAN



3 MODULIS: SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS

3 modulio tikslas:

Pastaruoju metu švietimo ir profesinio mokymo sektoriuje yra vis plačiau naudojamos įvairios technologijos ir naujoviškos skaitmeninės priemonės. Šį procesą ypač paskatino Covid-19 pandemija, kai aukštojo mokslo institucijos turėjo staigiai pereiti prie nuotolinio mokymosi. Svarbiausias ir sudėtingiausias uždavinys – pasitelkti plačiai prieinamas, inovatyvias skaitmenines priemones organizuojant visą nuotolinį ugdymo procesą. Šio modulio tikslas - apžvelgti įvairias inovatyvias, komerciškai prieinamas skaitmenines priemones, kad suaugusiųjų švietėjai ir profesinio rengimo ir mokymo sektoriaus dėstytojai turėtų kuo daugiau galimybių jas naudoti per suaugusiųjų švietimo nuotolinius užsiėmimus.

Trukmė: 12 val.

EQF lygis 4

ECVET 1 taškas = 1 ECVET = 25 valandos

Užduotis: Užduotis galima atlikti naudojantis **DigiEduAdult** mobiliąją programėlę

Modulio mokymosi tikslai:

- įvardinti įvairias naujoviškas skaitmeninio mokymosi priemones;
- suprasti kiekvienos naujoviškos priemonės naudingumą;
- atskleisti, kaip inovatyvios skaitmeninės priemonės galima panaudoti mokymo / ugdymo procese;
- išsamiai išanalizuoti kiekvieną naujovišką priemonę ir jos ypatybes;
- atskleisti kiekvienos naujoviškos priemonės pritaikomumą ir panaudojimą;
- išanalizuoti švietimo kontekstą, kuriame gali būti panaudojama kiekviena naujoviška priemonė.

Modulio mokymosi rezultatai:

- dalyvis geriau supras apie naujoviškas skaitmenines priemones ir jų naudingumą pritaikant jas profesinio mokymo ir suaugusiųjų švietimo sektoriuje;
- dalyvis supras kokios yra naujoviškų priemonių unikalios savybės ir tai, kaip jas galima panaudoti skaitmeniniame suaugusiųjų švietime ir profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje;
- dalyvis gebės pasirinkti naujoviškas priemones pritaikant panaudojimo galimybes pagal unikalų švietimo paskirtį suaugusiųjų ir profesinio mokymo sektoriuje.

Modulio mokymo metodai:

- ☐ Į besimokantįjį orientuotas mokymasis
- ☐ Savarankiškas mokymasis

Naudojamos mokymo priemonės:

- ☐ Internetas ir kitos platformos / programos
- ☐ Atviri švietimo ištekliai
- ☐ Mobilioji programėlė
- ☐ Vaizdo įrašai
- ☐ Interaktyvios užduotys

Modulio temos:		
3.1. poskyris Internetinės komunikacijos įrankiai (Zoom, MS Teams)		
Trukmė: 3 valandos savarankiško mokymosi		
3.1 poskyrio studijų rezultatai.		
Žinios	Igūdžiai	Kompetencijos
- Bendrosios ir (arba) specializuotos žinios, įgytos išmanant įvairias akademines ir (arba) profesines sritis bei teorinius principus. - Mokymasis pasitelkiant analitinę mąstymą.	- Plačios apimties igūdžiai, gali būti ir specializuoti, įskaitant atitinkamų įrankių, metodų, įvairių technologinių procedūrų, medžiagų ir teorijų naudojimą. - Informacijos vertinimas ir naudojimas sprendimams ir sprendimams formuluoti. - Gebėjimas suformuoti abstrakčių problemų sprendimus. - Gebėjimas atlikti įvairias, nestandartizuotas užduotis.	- Gebėjimas dirbti įvairiomis ir specifinėmis sąlygomis. - Gebėjimas prisiimti atsakomybę už darbo proceso ir rezultatų kokybę, rodant savarankiškumą ir iniciatyvą. - Atsakomybės ir iniciatyvos prisiėmimas siekiant naujų žinių ir igūdžių įgijimo. - Būdinga verslumo orientacija ir gebėjimas organizuoti bei dirbti sudėtingose komandose.
- Dalyvis turi žinių apie dvi naujoviškas skaitmenines priemones, kurios palengvina bendrą profesinio mokymo sektoriaus andragogų ir besimokančiųjų bendravimo nuotoliu procesą. - Dalyvis žino įvairias šių dviejų internetinių komunikacijos priemonių ypatybes.	- Dalyvis naudoja analizuotas nuotolinės komunikacijos priemones. - Dalyvis efektyviai taiko skirtingas kiekvieno nuotolinio bendravimo įrankio funkcijas. - Dalyvis sėkmingai bendrauja naudodamas nuotolinius įrankius (Zoom, MS Teams), kad ugdymo / mokymo procesas būtų sėkmingas.	Dalyvis geba dirbti su kompiuteriu. Dalyvis suvokia kaip naudoti naujoviškus skaitmeninius įrankius bendradarbiavimui / turinio kūrimui. Dalyvis suvokia kaip dirbti su skaitmeniniais įrenginiais ir naujoviškomis programomis. Dalyvis suvokia kaip naudoti informacines ir ryšių technologijas (IKT) suaugusiųjų švietėjams profesinio mokymo sektoriuje. Dalyvis suvokia apie bendradarbiavimą ir kūrybiškumą.

1. Internetinės komunikacijos įrankiai

1.1. Zoom:

"Zoom" yra viena novatoriškiausių ir plačiausiai žinomų interneto platformų. Tai debesų kompiuterijos pagrindu veikianti vaizdo konferencijų platforma, kuria galima naudotis per kompiuterio darbalaukį arba kaip mobiliąją programėlę, kuri leidžia naudotojams prisijungti internetu prie vaizdo konferencijų, susitikimų, internetinių seminarų ir tiesioginių pokalbių, naudojant vaizdo, tik garso arba ir vaizdo, ir garso įrašus. Covid-19 krizės metu "Zoom" labai išpopuliarėjo - milijonai žmonių ja naudojasi norėdami palaikyti ryšį su kitais. Kadangi per vieną pokalbį gali bendrauti daug dalyvių, ir dar dėl to, kad galima naudotis papildomomis funkcijomis, kurios palengvina nuotolinį mokymą ir mokymąsi, "Zoom" plačiai naudojama mokymo tikslais. Be to, ji suteikia galimybę andragogams sukurti virtualią klasę, kuri būtų kuo lygiavertiškesnė tradicinei.

"Zoom" pasižymi kai kuriomis pagrindinėmis funkcijomis, įskaitant susitikimus "vienas prieš vieną", grupines vaizdo konferencijas, ekrano dalijimąsi ir įrašymą, be to, ji turi specialių funkcijų, skirtų vaikų ir suaugusiųjų mokymui profesinio mokymo sektoriuje. Trumpai tariant, "Zoom" įdiegtos greito klausimų kėlimo, tikslingos apklausos, virtualių kelių, klausimų laukimo, skaitmeninio demonstravimo, virtualaus mąstymo poroje, grupinio pristatymo ir kitas funkcijas.



Adapted from:

<https://logos-world.net/zoom-logo/>

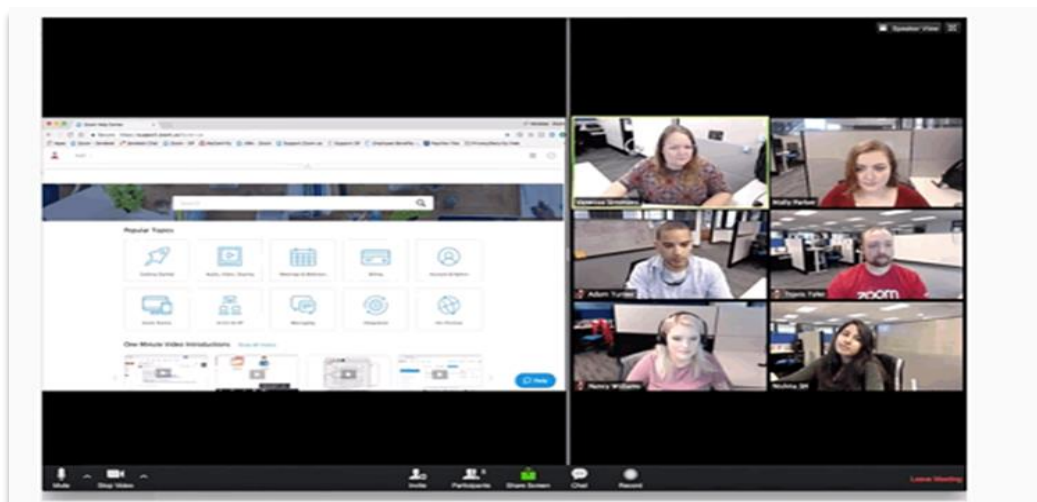


Figure 1 - Retrieved from: Šaltinis: <https://answers.microsoft.com/de-de/msteams/forum/all/2-monitor-mit-trennung-zwischen/964e61da-ab06-41ca-aa77-f9b25c546735>.

Be to, dalyviai gali pasinaudoti kai kuriomis itin novatoriškomis Zoom funkcijomis, kurios yra reguliariai atnaujinamos. Pavyzdžiui, kai kurios *naujoviškos „Zoom“ funkcijos, kurias gali naudoti andragogai*, yra šios:

- **Išmanioji galerija**, kurioje galima matyti atskirus patalpoje esančių dalyvių vaizdo įrašus, kad virtualūs dalyviai galėtų matyti jų išraiškas ir kūno kalbą.
- **Skaidrių valdymas**, suteikiantis galimybę keliems žmonėms pristatymo metu valdyti skaidrių judėjimą.
- **"Zoom" kambarių suporavimas**, suteikiantis galimybę asmeninį įrenginį, pvz., mobilųjį telefoną ar nešiojamąjį kompiuterį, suporuoti su "Zoom" kambariu.
- **Automatiškai sugeneruoti subtitrai** užtikrina, kad visi galėtų mėgautis susitikimu.

→ Peržiūrėkite vaizdo įrašą: [How to use Slide Control for Zoom Meetings and Webinars:](#)

→ Perskaitykite: [Innovative tools for Zoom](#)

1.2. MS Teams

"Microsoft Teams" yra neįkainojama švietimo sektoriui naujoviška nuotolinio mokymosi priemonė, įskaitant profesinio mokymo sektorių. Švietėjams, besimokantiejiems, dėstytojams, tyrėjams, profesinio mokymo sektoriaus ir pagalbiniam personalui priprantant prie naujų mokymosi sąlygų bei profesinio mokymo sektoriaus ir suaugusiųjų švietimo normų, "MS Teams" dar kartą įrodo savo vertę pritaikant jį hibridiniam mokymuisi.



Adapted from:

<https://logos-world.net/ms-logo/>

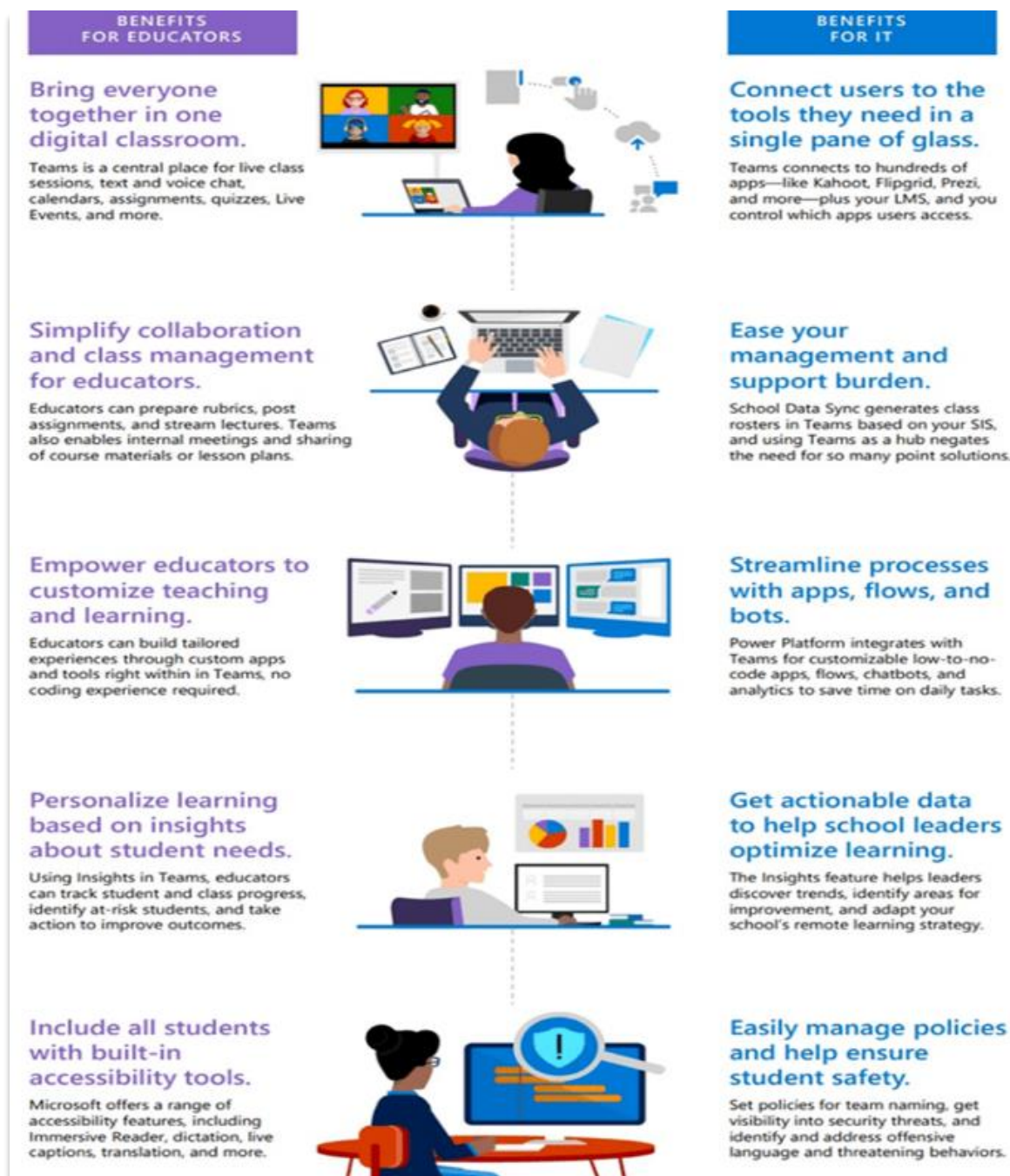
"Microsoft Teams" yra naujoviška, nuolatiniiais pokalbiais pagrįsta bendradarbiavimo platforma, kurioje galima dalytis dokumentais, rengti internetinius susitikimus ir naudotis daugeliu kitų itin naudingų skaitmeninio ir nuotolinio mokymosi funkcijų. "Microsoft Teams" yra neįtikėtinai paprasta ir patogi naudoti. Programoje "Microsoft Teams" **neribojama internetinių pokalbių trukmė**, jai būdinga dauguma pagrindinių funkcijų, pavyzdžiui, **pokalbių funkcija, dokumentų saugykla "SharePoint", internetiniai vaizdo skambučiai ir dalijimasis ekranu, internetiniai susitikimai ir garso konferencijos**.

Suaugusiųjų švietėjai, ypač dirbantys ypač profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje, sėkmingai naudojami naujoviškomis įrankio funkcijomis tokiomis kaip klasių kūrimas, ryšio su profesinėmis mokymosi bendruomenėmis palaikymas, komunikacija su organizacijos darbuotojais ir administracija, padalinių koordinavimas ir produktyvumo užtikrinimas. Privalumai andragogams ir profesinio mokymo sektoriui pateikiami 2 paveiksle.

"MS Teams" turi papildomai dar keletą funkcijų, pavyzdžiui, **išmaniosios kameros**, kurios nuotoliniams dalyviams suteikia geresnį patalpų vaizdą ir leidžia geriau matyti kiekvieną patalpoje esantį asmenį. **Patobulinta nuotolinių seminarų** dalis su nauja struktūra ir išplėstomis galimybėmis gali būti pritaikyta kiekvienam renginiui atskirai, nes kiekvienas renginys yra unikalus. **Vaizdo įrašas**, suteikiantis galimybę įrašyti ir siųsti trumpas vaizdo žinutes susirašinėjimo lauke.

Kai kurios kitos naujoviškos "MS Teams" funkcijos: pokalbiai su savimi, išplėstinės reakcijos, tiesioginė dalijimosi galimybė, bendri kanalai ir kt.

- ➔ Peržiūrėkite vaizdo įrašą: [How video clip works](#), [How Intelligence camera works](#)
- ➔ Peržiūrėkite vaizdo įrašą: [Microsoft Teams for Adult and VET sector Educators](#)



2 pav. Nauda pedagogams ir profesinio mokymo sektoriui – Gauta iš:

<https://www.communicationsquare.com/news/online-teaching-with-microsoft-teams-for-education/>

Be anksčiau dviejų aptartų nuotolinių susitikimų įrankių, profesinio mokymo sektoriaus dėstytojai ir besimokantieji gali gauti naudos ir kitomis naujoviškomis programomis, panašiomis į pirmiau aprašytas, kurioms būdingos skirtingos funkcijos. Kaip aprašyta keliuose tyrimuose, geriausios Zoom arba MS Teams alternatyvos

2023 m. yra:

- ☐ Webex Meetings / Webex App
- ☐ RingCentral MVP
- ☐ GlobalMeet Collaboration
- ☐ 3CX
- ☐ Fuze
- ☐ Google Workspace
- ☐ GoTo Meeting
- ☐ BlueJeans Meetings
- ☐ Join.me



3 pav. Zoom ir MS TEAMS programų alternatyvos padedančios darbui per nuotolį

Šaltinis: [The best alternatives of Zoom and MS Teams](#)

➔ Papildomas skaitymas: [The best alternatives of Zoom and MS Teams](#)

3.2 poskyris. Dokumentų valdymo įrankiai (MS Office, Google Workspace)

Trukmė: 3 valandos savarankiško mokymosi

3.2 poskyrio studijų rezultatai

Žinios	Įgūdžiai	Kompetencijos
- Dalyvis turi žinių apie įvairias naujoviškas nuotolinio darbo programas ir supranta jų galimybes. - Dalyvis turi žinių apie įvairias naujoviškų programų funkcijas ir gali pasirinkti tokias, kurios labiausiai atitinka jų poreikius. - Dalyvis turi žinių apie pagrindines naujoviškų programų savybes ir funkcijas bei išsamius	- Dalyvis naudoja įvairius Microsoft Office įrankius, kurie palengvina dokumentų valdymą dirbant per nuotolį. - Dalyvis kuria, redaguoja, išsaugo, bendrina savo failus ir pasiekia juos iš bet kurios vietos ar iš bet kurio savo įrenginio. - Dalyvis mokai naudotis darbo erdvės programomis nuotolinio mokymosi metu.	- Dalyvis geba dirbti su kompiuteriu. - Dalyvis suvokia kaip naudoti skaitmeninius įrankius bendradarbiavimui / turinio kūrimui. - Dalyvis suvokia kaip dirbti su skaitmeniniais įrenginiais ir programomis. - Dalyvis suvokia kaip naudoti informacines ir ryšių technologijas (IKT) suaugusiųjų švietėjams profesinio mokymo sektoriuje.

aprašymus, turi žinių kaip jas panaudoti kiekvienoje suaugusiųjų švietimo ir profesinio mokymo sektoriaus darbo rutinoje		Dalyvis suvokia apie bendradarbiavimą ir kūrybiškumą.
2.1. <u>MS Office 365</u> "Microsoft Office 365" - tai naujoviškas darbalaukio arba debesyje veikiančių programų rinkinys, skirtas padėti didinti produktyvumą ir atlikti įprastas užduotis kompiuteriu. Joje galima kurti ir redaguoti dokumentus, kuriuose yra teksto ir vaizdų, dirbti su duomenimis skaičiuoklėse ir duomenų bazėse, bei kurti pristatymus ir plakatus. Visų sektorių, įskaitant profesinio rengimo ir mokymo sektorių, besimokantieji ir andragogai iš reikalavimus atitinkančių institucijų gali nemokamai užsisakyti "Office 365 Education", įskaitant "Word", "Excel", "PowerPoint", "OneNote", o dabar ir "Microsoft Teams", įskaitant papildomus klasės įrankius.  Šaltinis: https://logos-world.net/microsoft-office-365-logo/ „Microsoft Office 365“ yra puikus įrankis tiek andragogams, tiek besimokantiems, nes padeda organizuoti, valdyti ir apskritai palengvinti visą ugdymo procesą. Visos programos ir failai yra lengvai pasiekiami iš bet kurių įrenginių ir vietų, jų koregavimas vykdomas realiu laiku taip užtikrinant sklandų mokymo programos kūrimą. Kai kurios svarbesnės ir naujoviškesnės funkcijos: ☐ Bendras bendraautorių kūrimas realiuoju laiku („Word“, „Excel“, „PowerPoint“): bendradarbiaukite internete ir stebėkite vienas kito atliekamus pokyčius, kai jie vyksta, naudodami „Word“ bendrą autorystę realiuoju laiku. ☐ Išsaugokite failą „OneDrive“ arba „SharePoint“, kad kiti galėtų su jumis dirbti. Dėl integruotos šoninės juostos galite bendrinti ją tiesiogiai iš programos. ☐ Kalbėtis su bendradarbiais „Office“ programose: „Microsoft Teams“ integravimas programoje „Office 365“ ir „Microsoft 365“? Vartotojai gali naudotis šiomis funkcijomis kalbėdami, bendrindami ekranus ir vesdami garso ar vaizdo pokalbius su kolegomis. ☐ Įterpkite nuorodas į saugomus failus, o ne siųskite bendradarbiams visus failus. ☐ Galite „OneNote“ elementus paversti „Outlook“ kalendoriaus įvykiais. ☐ Galite programoje „Excel“ esančius duomens su „Power Map“ programa paversti žemėlapiu.		

- ☐ Tęskite savo Word dokumentų skaitymą, programa automatiškai sugrąžina į paskutinį skaitytą puslapį.
- ☐ **50 GB** el. pašto saugyklos.
- ☐ Tinkamos dokumento versijos gavimas.
- ☐ Darbas neprisijungus ir pakeitimų įkėlimas vėliau.
- ☐ Darbas bet kur iš bet kurio įrenginio.

→ Peržiūrėkite vaizdo įrašą: [How does Office 365 work](#)

→ [Free tutorials on Office 365](#)

2.2. Google Workspace

„Google Workspace“ yra debesies pagrindu veikiančių programų rinkinys, teikiantis daugybę funkcijų ir paslaugų, naudingų įvairaus dydžio organizacijoms. Nesvarbu, ar darbuotojai dirba nuotoliniu būdu, ar ne, „Google Workspace“ aktualus kiekvienam vartotojui.

Trys pagrindiniai įrankiai puikiai veikia bet kurioje žiniatinklio naršyklėje ir yra prieinami adaptuoti tiek „Apple“ tiek ir „Android“

darbinėms aplinkoms. Pagrindinis Workspace trūkumas yra tas, kad failų, sukurtų naudojant kitą biuro programinę įrangą, atidarymas yra sudėtingas procesas, o failų formatavimas ne visada tinkamai konvertuojamas. Failai visada ir visur yra apsaugoti, o egzistuojanti mokama ir nemokama prenumeratos versija yra su ribotomis funkcijomis. Failai saugomi „Google“ diske.

Pagrindinės naujoviškos „Google Workspace“ funkcijos:

- ☐ **Naudojimas vyksta sukuriant naują vartotojo el. paštą Gmail sistemoje.**
- ☐ Kiekvienas vartotojas turi prieigą prie „**Google**“ **disko paskyros**, kurioje gali saugoti savo failus.
- ☐ „Google Workspace“ leidžia automatiškai sinchronizuoti paskyras skirtinguose įrenginiuose. Taip pat galite naršyti ir įdiegti „Google“ programą „**Work from anywhere**“, kurios integruojamos su „Google Workspace“.
- ☐ Galite integruoti „Google Workspace“ su daugiau nei 750 trečiųjų šalių programų, įskaitant ryšių su klientais valdymo (CRM) programinę įrangą.
- ☐ „Google Workspace“ suteikia saugią parinktį duomenų praradimo, duomenų sugadinimo arba galimų teisinių problemų, kurios gali kilti dėl sustabdytų paskyrų, atveju.
- ☐ „Google Workspace“ naudoja „Google AI“, kad padėtų analizuoti ir toliau optimizuoti darbo procesus.
- ☐ **20 Gb** nemokamos saugyklos vietos.

→ Peržiūrėkite vaizdo įrašą: [Google Workspace](#)

→ Perskaitykite: [Free Tutorials on Google Workspace](#)



Šaltinis:

<https://support.google.com/>

Be aukščiau dviejų aptartų programų, profesinio mokymo sektoriaus dėstytojai ir besimokantieji gali gauti naudos dirbdami ir su kitomis panašias funkcijas turinčiomis programomis. Atsižvelgiant į dabartines tendencijas, plačiausiai naudojamos darbo vietos alternatyvos būtų šios:

- ☐ LibreOffice
- ☐ FreeOffice
- ☐ PolarisOffice
- ☐ Zoho Workplace
- ☐ Calligra Suite



4 pav. Inovatyvios darbo vietos alternatyvos

Šaltinis: [The innovative workspace programmes and their subscription](#)

→ Perskaitykite: [The innovative workspace programmes and their subscription](#)

3.3 poskyris. Internetinės viktorinos („Google Forms“, „Kahoot“)

Trukmė: 3 valandos savarankiško mokymosi

3.3 poskyrio studijų rezultatai

Žinios	Ilgūdžiai	Kompetencijos
- Dalyvis turi žinių apie naujoviškas internetines viktorinų programas, skirtas nuotolinio mokymosi vertinimui. - Dalyvis turi žinių apie įvairias internetinių viktorinų rengimo programų ypatybes ir žino kaip jas naudoti nuotoliniam mokymuisi.	- Dalyvis kuria formas, apklausas ir viktorinas. - Dalyvis bendradarbiaujant redaguoja formas, apklausas ir viktorinas, bendrina su kitais. - Dalyvis vertinimo tikslais interpretuoja sukurtų apklausų ir viktorinų rezultatus. - Dalyvis moka pritaikyti internetinių viktorinų kūrimo programų galimybes siekiant padaryti nuotolinius kursus įdomesnius ir moka interpretuoti apklausos rezultatus.	- Dalyvis geba dirbti su kompiuteriu. - Dalyvis suvokia kaip naudoti skaitmeninius įrankius bendradarbiavimui / turinio kūrimui. - Dalyvis suvokia kaip dirbti su skaitmeniniais įrenginiais ir programomis. - Dalyvis suvokia kaip naudoti informacines ir ryšių technologijas (IKT) suaugusiųjų švietėjams profesinio mokymo sektoriuje.

3.3.1. Google Forms

„Google Forms“ yra naujoviškas nemokamas internetinis „Google“ įrankis, leidžiantis vartotojams kurti formas, apklausas ir viktorinas, redaguoti ir bendrinti jas su kitais žmonėmis. Suaugusiųjų švietėjai gali naudoti „Google Forms“ vertinant besimokančiuosius kursų pradžioje, siekiant nustatyti turimų žinių lygį. „Google Forms“ gali būti naudojamos norint pateikti grįžtamąjį ryšį besimokantiejiems bei norint gauti atsiliepimus iš jų. Panašiai besimokantieji gali naudoti „Google Forms“ norėdami įvertinant savo mokymąsi, nustatant mokymosi tikslus, bei renkant duomenis savo tyrimų projektams.



Šaltinis:

<https://support.google.com/>

Yra įvairūs būdai, kaip profesinio mokymo sektoriaus suaugusiųjų švietėjas gali naudoti „Google Forms“. Pateikiami kai kurie iš jų: **nuomonių apklauso, greita apklausa, pavėluotas darbų pateikimas, registracijos lapai, pamokų planai, automatiškai pakoreguotos viktorinos, išėjimo bilietas / skambutis, apverstos klasės įvertinimas.**

Inovatyvūs „Google Forms“ priedai, kuriuos gali naudoti suaugusiųjų švietėjai, yra: **Form Recycler**, kurią galima naudoti perdarant formos informaciją, kad ją būtų galima panaudoti dar kartą; **SurveyMonkey**, kurią galima naudoti kuriant apklausas, padedančias lengvai įvertinti ir suprasti atsakymus; **Advanced Summary**, kurią galima naudoti norint gauti duomenų santraukas; **QR code maker, Booking Calendar** ir daugelis kitų.

➔ **Peržiūrėkite vaizdo įrašą:** [Google Forms Overview](#) , [Quizzes in Google Forms](#)

➔ **Perskaitykite:** [Practical ways to use Google forms in Classroom](#)

3.3.2. Kahoot

Kahoot yra novatoriška viktorinomis / žaidimais pagrįsta mokymosi platforma, kurią gali naudoti tiek profesinio mokymo, tiek aukštojo mokslo andragogai, kad socialinis mokymasis būtų įdomesnis. Kahoot viktorinos gali būti sukurtos per kelias sekundes. „Kahoot“ yra interaktyvios viktorinos tipas, kuris didina įsitraukimą ir skatina sklandų mokymąsi. Naudojant *interaktyvias viktorinas* auditorijose, galima padaryti galą vienakrypčiam žinių srautui besimokantiejiems. Sąveika tampa dvipusė. Apibendrinant galima pasakyti, kad mokymai tampa vertingesni ir turingesni, nes besimokantieji daro daugiau nei tik užsirašo.



Šaltinis:

<https://support.google.com/>

„Kahoot“ turi daugybę naujoviškų funkcijų, kurias galima naudoti švietime. „Kahoot“ suteikia galimybę **sujungti kelias viktorinas, per kelias minutes sukurti viktoriną, įterpti „YouTube“ vaizdo įrašus į klausimus, kurti interaktyvias paskaitas importuojant esamas prezentacijas** ir dar daugiau.



5 pav. „Kahoot“ viktorinos pavyzdys Šaltinis : <https://www.monash.edu/learning-teaching/teachhq/learning-technologies/additional-learning-technologies/kahoot>

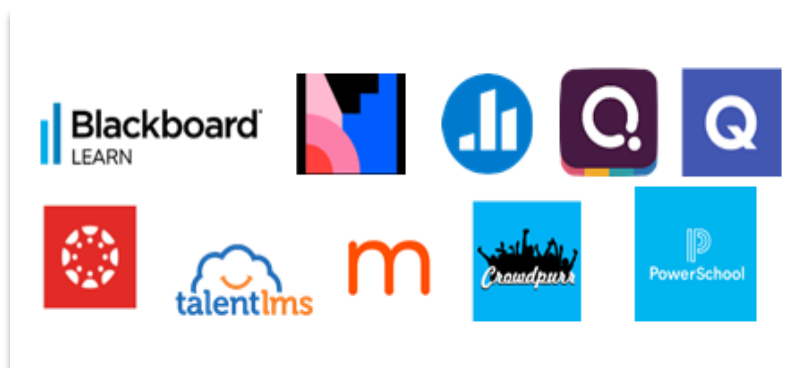
→ Perskaitykite: [How to create a Kahoot quizzes](#)

→ Perskaitykite: [Tips and Tricks in Kahoot online activities](#)

Be anksčiau aptartų programų susijusių su viktorinomis ir interaktyvia veikla šiuo metu rinkoje yra ir daugiau naujoviškų priemonių. Jomis naudojasi daugybė įvairių sektorių profesionalų. Aukštojo mokslo, profesinio mokymo sektoriaus, suaugusiųjų ir nepilnamečių švietimo įstaigų pedagogams šios programos ir jų unikalios, naujoviškos švietimo mokymosi galimybės gali būti naudingos.

Kai kurios iš plačiausiai naudojamų naujoviškų mokymosi programų yra šios:

- ☐ Blackboard Learn
- ☐ MentiMeter
- ☐ Quizizz
- ☐ Canvas LMS
- ☐ Poll Everywhere
- ☐ Quizlet
- ☐ Schoology
- ☐ TalentLMS
- ☐ Mindtickle
- ☐ Crowdprur



6 pav. Inovatyvios mokymų programų platformos
Šaltinis: [Innovative educational learning platforms](#)

→ Perskaitykite: [Innovative educational learning platforms](#)

3.4 poskyris: Internetinės namų užduočių atlikimo platformos (Google Classroom, Edulastic)

Trukmė: 3 valandos savarankiško mokymosi

3.4 poskyrio mokymosi rezultatai

Žinios	Ilgūdžiai	Kompetencijos
- Dalyvis turi žinių apie naujoviškas internetines platformas, kurias profesinio mokymo sektoriaus švietėjai gali naudoti skirdami besimokantiesiems namų užduotis. - Dalyvis turi žinių apie kaip stebėti kiekvieno besimokančiojo iš profesinio mokymo sektoriaus raidą ir tobulėjimą.	- Dalyvis kuria ir projektuoja turinį, skiriant nuotolines inovatyviais namų užduotis. - Dalyvis moka prieiti prie besimokančiojo darbo stebint konkrečiam dokumentui sukurtus juodraščius, bei matyti besimokančiojo atliktus dokumento pakeitimus. - Dalyvis skiria namų užduotis besimokantiesiems ir realiuoju laiku prižiūri jų darbą bei, prireikus, suteikia pagalbą.	- Dalyvis geba dirbti su kompiuteriu. - Dalyvis suvokia kaip naudoti skaitmeninius įrankius bendradarbiavimui / turinio kūrimui. - Dalyvis suvokia kaip dirbti su skaitmeniniais įrenginiais ir programomis. - Dalyvis suvokia kaip naudoti informacines ir ryšių technologijas (IKT) suaugusiųjų švietėjams profesinio mokymo sektoriuje. - Dalyvis suvokia apie bendradarbiavimą ir kūrybiškumą.

3.4.1. Google Classroom

„Google Classroom“ yra naujoviška internetinė platforma, skirta lengvai bendrauti, dirbti komandoje ir dalytis namų užduočių failais. Norint naudoti „Classrooms“, reikia jungtis per „Gmail“ paskyrą. Profesinio mokymo sektoriaus suaugusiųjų švietėjai gali naudoti „Classroom“ kurdami grupės svetainę, kurioje saugomi svarbūs ištekliai ar informacija skirta profesinio mokymo sektoriuje besimokantiems.



Šaltinis:

<https://support.google.com/>

Kiekvienas profesinio mokymo sektoriaus andragogas gali sukurti besimokantiesiems atskirą erdvę, prie kurios prisijungiama naudojant kodą. Tada jie gali naujoviškais būdais skirti užduotis atliekamas paskaitų metu ar namuose, viktorinas ir kt. Besimokantieji gali lengvai pasiekti informaciją, perskaityti ir laiku pateikti paskirtas namų užduotis. Kiekvienai grupei sukuriamas atskiras aplankas atitinkamo vartotojo „Google“ diske, kuriame

besimokantysis gali pateikti darbus, kuriuos gali andragogas įvertinti. Suaugusiųjų švietėjai gali stebėti kiekvieno besimokančiojo pažangą peržiūrėdami dokumento taisymo istoriją, o atlikę įvertinimą, darbą kartu su komentarais ir pažymiais, gali grąžinti besimokančiajam.

„Google Classroom“ turi keletą įrankių. Žemiau pateikiami geriausi iš šių įrankių:

- ☐ **Announcement tool:** suaugusiųjų švietėjai gali sukurti skelbimą ar pranešimą, kurį gauna besimokantieji
- ☐ **Collaboration tool:** su šiuo įrankiu suaugusiųjų švietėjai gali lengvai suskirstyti savo grupes į komandas
- ☐ **Use comments:** suaugusiųjų švietėjai gali besimokantiems palikti komentarus ir atsiliepimus
- ☐ **Today:** leidžia besimokantiems kontroliuoti savo laiką ir turėti pranašumą dėl terminų.

→ **Peržiūrėkite vaizdo įrašą:** [Google Classroom tutorial](#)

→ **Perskaitykite:** [Innovative Learning Platforms](#)

3.4.2. Edulastic

Edulastic yra technologijomis patobulintas vertinimo sprendimas, skirtas dėstytojams ir mokyklų / rajonų administratoriams. Jį galima lengvai naudoti atliekant ugdomojus vertinimus auditorijoje, viktorinas, testus ir besimokančiųjų namų darbų užduotis.



Šaltinis: <https://edulastic.com/>

Edulastic andragogams suteikia tiesioginius grupės duomenis, kurie parodo, kiekvieno individualią raidą ir poreikį pagalbai, ko pasėkoje galima imtis veiksmų stebint besimokančiųjų augimą.

Edulastic yra vertinga internetinė platforma, išlaikanti aukštus standartus ir padedant andragogams administruoti vertinimus, padedanti besimokantiems ir stebint jų pažangą. „Google Classroom“ galima nemokamai sinchronizuoti su Edulastic ir naudoti jas kartu. Besimokantieji gali gauti geriausias funkcijas iš abiejų programų: efektyvius akademinius išteklius, kuriuos lengva naudoti.

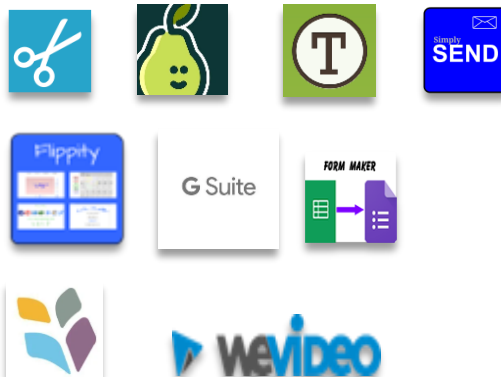
Edulastic turi keletą savybių, dėl kurių ji yra unikali. Kai kurios funkcijos, kuriomis gali naudotis suaugusiųjų švietėjai, yra išvardytos žemiau:

- ☐ Maišyti klausimų tvarka – andragogai gali atsitiktine tvarka nustatyti kiekvieno mokinio testo klausimų rodymo tvarką.
- ☐ Galimybė rodyti balus, bet slėpti mokinių atsakymus
- ☐ Skaitymas garsiai (tekstas konvertuojamas į kalbą) – besimokantieji gali lengvai paleisti funkciją, kad išgirstų tekstą skaitantį balsą.
- ☐ Skaičiuoklė – andragogai gali padaryti skaičiuotuvą prieinamą besimokantiems.

→ Peržiūrėkite vaizdo įrašą: Edulastic Overview for Teachers

Neskaitant šių programų, aukštojo mokslo ir profesinio mokymo sektoriaus andragogai gali naudotis daugybe kitų su turiniu susijusių programų. Šios programos pasižymi naujoviškumu ir kiek skirtingais funkcijų paketais, o plačiausiai naudojamos yra nurodytos toliau:

- ☐ WeVideo for Schools
- ☐ Snip for G Suite
- ☐ Pear Deck for Google Slides Add-on for G Suite
- ☐ Pear Deck for G Suite
- ☐ Flippity for G Suite
- ☐ Form Maker for G Suite
- ☐ Flubaroo for G Suite
- ☐ Teachers.io for G Suite
- ☐ Literatu for Google Docs for G Suite
- ☐ Simply Send for G Suite



→ Perskaitykite: Edulastic Alternatives for Adult Education and VET sector

Pav. 7: Geriausias Edulastic alternatyvų dešimtukas

Šaltinis: [Edulastic Alternatives for Adult Education and VET sector](#)

Šaltiniai naudoti rengiant 3 modulį SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS

3.1 poskyris: Internetinės komunikacijos įrankiai (Zoom, MS Teams)

1. Zoom. Zoom for Education: Where Hybrid Learning Happens [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=qm5paiKTCsw>.
2. Pedagogical Considerations for Teaching with Zoom. Carnegie Mellon University.
<https://www.cmu.edu/canvas/teachingonline/zoom/zoompedagogy.html>.
3. ClassPoint. How to Teach Online with Zoom – A Guide for Teachers [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Z2UoOTg8J2I>.
4. Barron, D. (2020, March 5). Everything You Need to Know About Using Zoom. Owl Labs.
<https://resources.owlabs.com/blog/zoom>.
5. Zoom. Zoom Meetings. [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=VnyitUU4DUY>.
6. Zoom. Zoom, It Just Works. [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=2udq_yL7ys8&t=40s.



7. Tillman, M. (2022, April 19). What is Zoom and how does it work? Plus tips and tricks. Pocket-lint. <https://www.pocket-lint.com/apps/news/151426-what-is-zoom-and-how-does-it-work-plus-tips-and-tricks>
8. (2020, June 9). Online Teaching with Microsoft Teams for Education. Communication Square. <https://www.communicationsquare.com/news/online-teaching-with-microsoft-teams-for-education/>.
9. (2021, December 29). A Look Back and Looking Ahead. Zoom Blog. <https://blog.zoom.us/game-changing-zoom-innovations/>
10. (2022, July 19). Microsoft Inspire 2022: Innovations coming to Teams. Microsoft Blog. <https://techcommunity.microsoft.com/t5/microsoft-teams-blog/microsoft-inspire-2022-innovations-coming-to-teams/ba-p/3559351>
11. Top 10 Zoom Alternatives & Competitors: <https://www.g2.com/products/zoom/competitors/alternatives>

3.2 poskyris. Dokumentų valdymo įrankiai (MS Office, Google Workspace):

1. Cloud workspace or virtual desktop: what suits your organisation?: <https://workspace365.net/en/cloud-workspace-or-virtual-desktop-what-suits-your-organisation/>
2. Cloud Vs Virtualization: What's the difference?: <https://virtualizationreview.com/articles/2020/09/10/cloud-virtualization.aspx>
3. DIY, DaaS or Cloud PC: What's the Best Approach To Virtual Desktops?: <https://www.spiceworks.com/tech/cloud/guest-article/diy-daas-or-cloud-pc-whats-the-best-approach-to-virtual-desktops/>
4. Microsoft Office 365 cool features: <https://www.sherweb.com/blog/office-365/15-cool-features-you-should-be-using-in-office-365/>
5. Microsoft Office 365: <https://learn.microsoft.com/en-us/microsoft-365/enterprise/microsoft-365-overview?view=o365-worldwide>
6. The 10 Best Features of Google Workspace for Small Businesses: <https://www.makeuseof.com/best-features-google-workspace-small-businesses/>
7. Google Workspace: <https://support.google.com/a/answer/6043576?hl=en>
8. LibreOffice: <https://www.libreoffice.org/>
9. FreeOffice: <https://www.freeoffice.com/en/>
10. Polaris Office: <http://www.polarisoffice.com>
11. Zoho Workspace: <https://www.zoho.com/workplace/>
12. Calligra Suite: <https://calligra.org/>
13. Compare Calligra with WPS Office: <https://comparisons.financesonline.com/calligra-suite-vs-wps-office>
14. (2021, Sept 27). The 10 Best Features of Google Workspace for Small Businesses. MUO. <https://www.makeuseof.com/best-features-google-workspace-small-businesses/>



3.3 poskyris. Internetinės viktorinos („Google Forms“, „Kahoot“):

1. (2019, September 8). 25 Practical ways to use Google Forms in class, school. Ditch that textbook. <https://ditchthattextbook.com/20-practical-ways-to-use-google-forms-in-class-school/>.
2. Online Tools for Teaching & Learning. Blogs. Umass.edu. <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/google-forms/>.
3. How to Create Kahoot Quiz [Easy Steps + No Coding]. Outgrow. <https://outgrow.co/blog/create-kahoot-quiz-outgrow#:~:text=Kahoot%20is%20a%20quiz%2Fgame,can%20be%20created%20in%20second%20S>.
4. Top 10 Kahoot! Alternatives & Competitors: <https://www.g2.com/products/kahoot/competitors/alternatives>
5. (2022, January 31). 15 Most Innovative Google Forms Add-Ons to tweak Google forms in 2020. The Geek page. <https://thegeekpage.com/best-google-forms-add-ons/>
6. Kahoot! For schools. How it works. <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>

3.4 poskyris. Internetinės namų užduočių platformos (Google Classroom, Edulastic):

1. Arden, M. (2021, June 11). 25 Best Online Learning Platforms for Students & Teachers to Try in 2022. Prodigy. <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/online-learning-platforms/>
2. Zhou, W (2022, July 25). Useful Features Of Google Classroom That You Should Know. Fanatical. <https://xfanatical.com/blog/features-google-classroom/>
3. Google Classroom. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom
4. (2022, January 2022). How Can I Use Edulastic in the Classroom. GoGuardian. <https://support.goguardian.com/s/article/How-can-I-use-Edulastic-in-the-classroom-1629333826386#:~:text=Teachers%20can%20utilize%20Edulastic%27s%20customizable,student%20mastery%20of%20the%20standards>.
5. Top 10 Alternatives & Competitors to Edulastic: <https://www.g2.com/products/edulastic-edulastic/competitors/alternatives>
6. (2022, April 12). 5 tools to make Classroom even better even better. Studydo. <https://studydo.co/blog/5-tools-to-make-google-classroom-even-better>
7. (2021, December 29). What additional features are included in Edulastic premium. GoGuardian. <https://support.goguardian.com/s/article/What-additional-features-are-included-in-Edulastic-premium-1629332489607>

Sąvokos susijusios su 3 moduliu. SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS:

Technologijos	Skaitmeninės priemonės	Nuotolinis mokymasis/dėstymas
Suaugusių švietėjai	Covid-19 pandemija	Nuotolinės komunikacijos priemonės
Dokumentų valdymo priemonės	Internetinės viktorinos	Internetinės namų užduočių platformos



3. Modulio **SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS** mokymo programos santrauka:

Šioje programoje apžvelgiami bendrieji modulio „Skaitmeninės nuotolinio mokymosi priemonės“ tikslai bei mokymosi rezultatai, kurie pasiekiami sėkmingai išstudijavus poskyrius ir su jais susijusias veiklas, vaizdo įrašus ir straipsnius.

Šiame modulyje besimokantieji bus supažindinami su keturiomis skirtingomis programų rūšimis ir padės geriau suprasti įvairias priemones, kurios gali būti naudojamos palengvinant visą mokymo ir mokymosi procesą orientuotą į besimokantįjį ar savarankišką mokymo(si) metodą.

Mokymo programoje pateikiama su tema susijusi informacija pagilinti žinias, bei lavinami įgūdžiai ir kompetencijos, kurios bus įgyti baigus modulį.



3 modulis. SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS Vertinimas

I DALIS. 3 modulis. SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS - ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI - VERTINIMAS PRIEŠ PRADEDANT MODULĮ

M3. I. K1: Kuri iš šių skaitmeninių priemonių suteikia besimokantiejiems galimybę paskatos metu paprašyti dėstytojo **pagreitinoti arba sulėtinti**?

- A: MS Teams
- B: WhatsApp
- C: Zoom**
- D: Google Classroom

M3. I. K2: Kuri iš šių skaitmeninių priemonių neturi susitikimo **laiko trukmės apribojimo**?

- A: Zoom
- B: MS Teams**
- C: Google Meet
- D: Webex Meeting

M3. I. K3: „Google Workspace“ leidžia **automatiškai sinchronizuoti** paskyras skirtinguose įrenginiuose?

- A: Google Workspace**
- B: MS Word
- C: Kahoot
- D: MS Excel

M3. I. K4: Kuris iš šių skaitmeninių įrankių leidžia kurti, organizuoti ir valdyti visą ugdymo procesą?

- A: Prezi
- B: MS Office**
- C: MS Teams
- D: OneNote

M3. I. K5: Kuri iš šių skaitmeninių priemonių leidžia vartotojams kurti formas, apklausas ir viktorinas, redaguoti jas ir bendrinti su kitais žmonėmis?

- A: MS Word
- B: iSpring
- C: MS Teams
- D: Google Forms**





M3. I. K6: Kuri iš šių skaitmeninių priemonių yra viktorinomis / žaidimais pagrįsta mokymosi platforma?

- A: Google Docs
- B: PowerPoint
- C: Kahoot**
- D: iSpring

M3. I. K7: Kuri iš šių skaitmeninių priemonių suteikia galimybę besimokantiejiems sukurti atskirą kambarį/erdvę, prie kurios jie gali prisijungti naudodami kodą?

- A: Google Classroom**
- B: MS Office
- C: PowerPoint
- D: OneNote

M3. I. K8: Kuri iš šių skaitmeninių priemonių suteikia suaugusiųjų švietėjams momentinius klasės duomenis, rodančius, kam sekasi, o kam reikia pagalbos?

- A: MS Word
- B: Edulastic**
- C: OneNote
- D: Prezi

M3. I. K9: „Kahoot“ leidžia vartotojams įterpti „YouTube“ vaizdo įrašus į klausimus arba importuoti esamus pristatymus.

- A: Tiesa**
- B: Melas

M3. I. K10: Zoom neleidžia vartotojams susitikimų metu įjungti automatiškai generuojamų subtitrų.

- A: Tiesa
- B: Melas**

II DALIS. ANDRAGOGO DIRBANČIO PER NUOTOLĮ ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI – BAIGUS MODULĮ

M3. II. K1: Ar „Google forms“ leidžia vartotojams kurti formas, apklausas ir viktorinas, redaguoti jas ir bendrinti su kitais žmonėmis?

- A: TAIP**
- B: NE

M3. II. K2: Ar „Kahoot“ yra viktorina / žaidimais pagrįsta mokymosi platforma?

- A: TAIP**





Distance Educator

B: NE

M3. II. K3: „Google Classroom“ priemonę galima nemokamai sinchronizuoti su Edulastic. Besimokantieji gali gauti geriausias funkcijas iš abiejų programų: efektyvius akademinius išteklius, kuriuos lengva naudoti.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K4: Visi failai, bendrinami visuose **MS Teams** pokalbiuose, automatiškai išsaugomi SharePoint Online dokumentų bibliotekos aplanke.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K5: „OneDrive“ padeda tiek suaugusiųjų švietėjams, tiek besimokantiems susikelti ir išsaugoti savo failus, tačiau jie negali pasiekti jų jungiantis iš bet kurio įrenginio ir bet kuriuo metu.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K6: Naudodamiesi MS Office, suaugusiųjų švietėjai ir besimokantieji gali bendrauti vieni su kitais tiesioginiuose susitikimuose.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K7: „Kahoot“ leidžia vartotojams įterpti „YouTube“ vaizdo įrašus į klausimus arba importuoti esamus pristatymus.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K8: „Zoom“ neleidžia vartotojams susitikimų metu įjungti automatiškai generuojamų subtitrų.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K9: „MS Teams“ turi laiko limitą nuotolinės paskaitos trukmei.

A: TIESA

B: MELAS

M3. II. K10: „Zoom“ leidžia vartotojams susitikimų metu įjungti automatiškai generuojamus subtitrus.

A: TIESA

B: MELAS





III DALIS. ESĖ. Trumpai išsakykite savo nuomonę apie INOVATYVIAS SKAITMENINES NUOTOLINIO MOKYMO PRIEMONES PROFESINIO MOKYMO SEKTORIUJE



**Pavyzdžiai:**

1. *Besimokantiesiems profesinio mokymo srityje skaitmeninės priemonės suteikia daugiau galimybių, suteikdamos lanksčią, prieinamą ir įtraukiančią mokymosi patirtį, veiksmingai mažindamos atskirtį tarp tradicinių klasių ir nuotolinio mokymo. Šios priemonės suteikia besimokantiesiems galimybę savo tempu įsitraukti į mokymo turinį, naudotis ištekliais iš bet kurios vietos ir dalyvauti interaktyvioje mokymosi veikloje, imituojančioje realaus pasaulio scenarijus. Skaitmeninių priemonių integravimas sukėlė revoliuciją profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje, panaikindamas barjerus ir išplėsdamas švietimo galimybes už fizinių ribų.*
2. *VR klasės, pokalbių robotų pagalba orientuojantis mokymosi platformose*
3. *Profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje novatoriškos skaitmeninės nuotolinio mokymosi priemonės sukėlė revoliuciją švietimo srityje. Jos suteikia galimybių įgyti įdomios ir interaktyvios mokymosi patirties už tradicinės klasės ribų. Šios priemonės, pavyzdžiui, virtualios simuliacijos, internetinės bendradarbiavimo platformos, interaktyvioji daugialypė terpė ir mokymosi valdymo sistemos, gerina profesinį mokymą, nes siūlo praktinę ir įtraukiančią mokymosi aplinką.*
4. *Svarbu pažymėti, kad pasirinkti vertinimo metodai turi atitikti mokymosi rezultatus, mokymo strategijas ir profesinio mokymo programos tikslus. Vertinimo metodas turėtų būti sukurtas taip, kad įvertintų tiek besimokančiųjų dalyko supratimą, tiek jų gebėjimą taikyti žinias ir įgūdžius, įgytus taikant naujoviškus mokymo metodus. Vaizdo konferencijų ir internetinių seminarų priemonės: tokios platformos kaip „Zoom“, „Microsoft Teams“ ar „WebEx“ palengvina besimokančiųjų ir suaugusiųjų švietėjų bendravimą ir bendradarbiavimą realiuoju laiku. Bendradarbiaujantis dokumentų redagavimas ir failų bendrinimas: tokie įrankiai kaip „Google“ diskas, „Microsoft Office 365“ arba „Dropbox“ leidžia bendradarbiauti realiuoju laiku rengiant dokumentus, skaičiuokles ir pristatymus. Žaidybinimas: Žaidybinimas apima žaidimo elementų ir techninių priemonių įtraukimą į mokymosi procesą, siekiant padidinti įsitraukimą ir motyvaciją. Naudojamos skaitmeninės priemonės, tokios kaip „Quizlet“, „Kahoot“ arba „Google Forms“.*
5. *Nuotolinis mokymasis yra toks mokymosi pavyzdys, kuris yra ne tik dabartinė tendencija, bet ir poreikis pasiūlyti laiką taupančius sprendimus, atsižvelgiant į greitą gyvenimo tempą. Programose galima mokytis pasirinktų temų bei įsivertinti savo žinias.*
6. *Nuotolinis mokymasis šiandien yra labai reikalingas ir puikiai tinka įtraukti besimokančiuosius į visą procesą panaudojant skaitmenines priemones.*
7. *Labai svarbus ir sudėtingas uždavinys - naudoti plačiai prieinamas, novatoriškas skaitmenines priemones organizuojant visą nuotolinio mokymo procesą profesinio mokymo sektoriuje. Inovatyvios skaitmeninės priemonės yra labai naudingos nuotoliniam mokymuisi profesinio mokymo sektoriuje. Profesinio mokymo dėstytojams įdiegus inovatyvias skaitmenines priemones, jų paskaitos taps įdomesnės ir interaktyvesnės, todėl besimokantiesiems bus įdomiau jas stebėti.*
8. *Švietimo ir profesinio mokymo sektoriuje šiuo metu plačiai naudojamos technologijos ir inovatyvios skaitmeninių priemonių poreikis išaugo per Covid-19 pandemiją. Todėl svarbiausia ir sudėtingiausia užduotis suaugusiųjų švietėjams - naudotis įvairiomis*



turimomis inovatyviomis skaitmeninėmis priemonėmis, taip, kad nuotolinis ugdymo procesas būtų kuo interaktyvesnis. Skaitmeninės priemonės, kurias galima naudoti nuotolinio mokymosi procese, yra šios: Zoom - bendravimo priemonė, Google Workspace - dokumentų valdymo priemonė, Kahoot - internetinių viktorinų rengimo priemonė, Google Classroom - internetinė namų užduočių atlikimo platforma; visose šiose priemonėse yra įvairių naujoviškų funkcijų, kurios padės veiksmingiau vykdyti ugdymo procesą.

9. Yra daugybė (generatyvinių) dirbtinio intelekto priemonių, skirtų naujoviškoms skaitmeninėms priemonėms, naudojamoms nuotoliniame mokyme. Pavyzdžiui, kai kurios dirbtinio intelekto platformos gali būti naudojamos pačiam turiniui kurti.
10. Kitos dirbtinio intelekto platformos gali būti naudojamos besimokančiųjų įsitraukimui. Kai kurios konkrečios platformos gali būti naudojamos analitinėms užduotims atlikti, pavyzdžiui, Akkio.com.
11. Elektroniniai portfeliai: E. portfelio platformos, tokios kaip "Mahara" ar "Pathbrite", leidžia besimokantiems kurti skaitmeninius portfelius, kuriuose jie pristato savo įgūdžius, pasiekimus ir mokymosi pažangą. Besimokantieji gali kaupti savo darbo įrodymus, apmąstymus ir atsiliepimus, taip išsamiai apžvelgdami savo profesinį tobulėjimą. Elektroniniai portfeliai leidžia nuolat vertinti ir reflektuoti, jais galima lengvai dalytis su mokytojais, darbdaviais ar pramonės specialistais.

Skaitmeninės vertinimo priemonės, pavyzdžiui, Kahoot, Quizlet arba ExamSoft. Internetinių seminarų įrankiai - tai platforma internetiniams seminarams, praktiniams užsiėmimams ir kviestinių svečių paskaitoms rengti, leidžianti rengti interaktyvius pristatymus ir klausimų bei atsakymų sesijas. taip pat Moodle, Canvas arba Blackboard - tai centralizuota skaitmeninė erdvė kurso turiniui, vertinimams ir bendravimui valdyti ir pateikti. Nuotolinį mokymąsi profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje galima patobulinti ir pritaikyti taip, kad jis atitiktų suaugusiųjų besimokančiųjų, siekiančių įgyti profesinį išsilavinimą nuotoliniu būdu, poreikius.

3 modulio AUTORIAI: Anna ROUVI, Christina SOFRONIOU

4 MODULIS: KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS

4 Modulio tikslas:

Šiandienos pasaulyje vis labiau išryškėja kultūrinė įvairovė. Kultūrinis sąmoningumas yra esminis dalykas, siekiant sukurti studentams teisingą mokymosi aplinką. Auditorija, kurioje vertinama lygybė, nėra tapati auditorijai, kurioje vertinamas teisingumas. Nors šie terminai dažnai vartojami pakaitomis, jie atspindi du mokymo metodus su labai skirtingais tikslais ir rezultatais. Lygybė yra idėja, kad visi besimokantieji turi būti traktuojami vienodai, todėl labai svarbu, kad visi suaugusiųjų švietėjai būtų kultūriškai sąmoningi.

Trukmė	12 valandų
EQF lygis	4
ECVET	4 kreditai
Užduotis:	Užduotis galima atlikti naudojantis DigiEduAdult mobiliąją programėlę

Modulio mokymosi tikslai:

- suprasti, kas yra kultūrinis sąmoningumas;
- suprasti kultūrinio sąmoningumo svarbą suaugusiųjų švietime;
- suprasti besimokančiųjų kultūrinę aplinką.

Modulio mokymosi rezultatai:

- dalyvis geriau supras kultūrinį sąmoningumą;
- dalyvis supras kultūrinio sąmoningumo svarbą suaugusiųjų švietime.

Modulio mokymo metodai:	☐ į besimokantįjį orientuotas mokymasis ☐ savarankiškas mokymasis ☐ eksperimentinis mokymasis
Naudojamos mokymo priemonės:	☐ Atviri švietimo ištekliai ☐ Mobilioji programėlė ☐ Vaizdo įrašai ☐ Pratimai

Modulio temos:

4.1 poskyris Kas yra kultūrinis sąmoningumas?

Trukmė: 6 valandos savarankiško mokymosi

4.1 poskyrio mokymosi rezultatai

Žinios	Įgūdžiai	Kompetencijos
– Bendrosios ir (arba) specializuotos žinios, įgytos	– Plačios apimties įgūdžiai, gali būti r specializuoti, įskaitant atitinkamų įrankių, metodų, įvairių	– Gebėjimas dirbti įvairiomis ir specifinėmis sąlygomis. – Gebėjimas prisiimti atsakomybę už darbo

išmanant įvairias akademines ir (arba) profesines sritis bei teorinius principus. – Mokymasis pasitelkiant analitinį mąstymą.	technologinių procedūrų, medžiagų ir teorijų naudojimą. – Informacijos vertinimas ir naudojimas sprendimams ir sprendimams formuluoti. – Gebėjimas suformuoti abstrakčių problemų sprendimus. – Gebėjimas atlikti įvairias, nestandartizuotas užduotis.	proceso ir rezultatų kokybę, rodant savarankiškumą ir iniciatyvą. – Atsakomybės ir iniciatyvos prisiėmimas siekiant naujų žinių ir įgūdžių įgijimo. – Būdinga verslumo orientacija ir gebėjimas organizuoti bei dirbti sudėtingose komandose.
Dalyvis turi integruotas žinias apie kultūrinį sąmoningumą.	Dalyvis žino ir įvardija kultūrinio sąmoningumo privalumus.	Dalyvis suvokia kultūrinio sąmoningumo klasėje naudingumą.

4.1. Kas yra kultūrinis sąmoningumas

Kultūrinis sąmoningumas – tai gebėjimas suprasti, vertinti ir gerbti skirtingų kultūrų žmonių įsitikinimus, papročius, vertybes ir praktiką. Tai apima kultūrinių skirtumų atpažinimą ir priėmimą bei atitinkamai savo elgesio ir bendravimo stiliaus pritaikymą. Švietimo aplinkoje kultūrinis sąmoningumas reiškia jautrumą besimokančiųjų kultūrinei aplinkai, jų kultūrinės perspektyvas bei patirties įtraukimą į mokymo programą.

Kultūrinis sąmoningumas yra svarbus, auditorijoje jis skatina įtrauktį, įvairovę ir supratingumą. Išvystytas suaugusiųjų švietėjų kultūrinis sąmoningumas leidžia jiems sukurti tokią mokymosi aplinką, kurioje būtų priimami ir vertinami besimokančiųjų skirtumai. Tai gali paskatinti didesnę visų besimokančiųjų įsitraukimą, motyvaciją ir akademinę sėkmę, nepaisant jų kultūrinės kilmės.

Kad suprastų kitų kultūrinius aspektus, suaugusiųjų švietėjai pirmiausia turi suvokti savo kultūrinės tendencijas ir prielaidas. Jie turėtų būti pasirengę domėtis skirtingomis kultūromis ir ieškoti galimybių bendrauti su įvairios kilmės žmonėmis. Taip turi gebėti pritaikyti savo mokymo strategijas, atliepiant kultūriškai skirtingų studentų poreikius. Apskritai kultūrinis sąmoningumas yra esminė veiksmingo mokymo ir mokymosi sudedamoji dalis. Tai padeda sukurti teisingą, įtraukią ir visiems besimokantiems svetingą aplinką.



1 pav: Šaltinis: https://www.freepik.com/free-photo/culture-word-wooden-background_4973631.htm#query=CULTURAL%20AWARENESS&position=5&from_view=search&track=ais

Kas yra kultūrinis sąmoningumas?

Kultūrinis sąmoningumas yra pirmasis esminis žingsnis kuriant kultūriškai jautrų požiūrį į mokymą. Nacionalinės švietimo asociacijos (NEA) teigimu, kultūrinis sąmoningumas arba kultūrinė kompetencija reiškianti „*savo, kitų kultūrinių aspektų ir apskritai kultūros vaidmens švietimo sistemoje suvokimą*“. Atsižvelgiant į besimokančiojo kultūrą kaip į "mokymosi pagrindą, reiškiantį aukštus lūkesčius ir atnaujintą mokymo programą, kurioje atspindi besimokančiųjų įvairovė", pasiekiami geresni mokymosi rezultatai.

Kultūrinio sąmoningumo svarbos atskleidimas mokyme, įgalina suaugusiųjų švietėjus vertinti ir branginti besimokančiųjų įvairovę. Šis suvokimas gali lemti veiksmingesnį mokymą ir mokymąsi, didesnį besimokančiųjų įsitraukimą ir geresnius akademinius rezultatus.

Kultūrinis sąmoningumas apima skirtingų kultūrinių *vertybių, įsitikinimų ir papročių pripažinimą ir pagarbą*. Reikia suprasti kultūros poveikį besimokančiųjų mokymuisi ir jų edukacinei patirčiai. Mokymas atsižvelgiant į kultūrinius aspektus reiškia, kad reikia į mokymus įtraukti įvairius požiūrius ir patirtis atspindinčius pavyzdžius, skatinti įvairias diskusijas ir naudoti kultūriškai svarbią mokomąją medžiagą.

Kuriant įtraukią mokymosi aplinką reikia vengti apibendrinimų, susijusių su rasinėmis, lyties ar socialinėmis ir ekonominėmis grupėmis. Suaugusiųjų švietėjai turėtų sutelkti dėmesį į kiekvieno besimokančiojo išskirtinių savybių atpažinimą ir kurti mokymosi aplinką, kurioje būtų gerbiama įvairovė. Be to, įtrauktį gali paskatinti įtraukios kalbos vartojimas, pavyzdžiui, lyties atžvilgiu neutralūs įvardžiai, ir susilaikymas nuo stereotipų bei prielaidų, grindžiamų kultūrine kilme.

Mokymas atsižvelgiant į kultūrinius aspektus grindžiamas kultūriniu sąmoningumu, o ši specifinė kompetencija padeda geriau bendrauti su besimokančiais ir jų šeimomis. Tikslas - skatinti besimokančius, atsižvelgiant į jų kultūrinę kilmę ir pritaikant mokymąsi taip, kad jis atitiktų jų patirtį ir ją puoselėtų.

Kodėl tai svarbu?

"Kultūrinis atotrūkio" tarp suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų poveikis gali turėti reikšmingų pasekmių mokymo rezultatams. Pasak Educating'o, kultūrinis atotrūkis - tai bet kokie sisteminiai dviejų kultūrų skirtumai, kurie trukdo tarpusavio supratimui ar santykiams.

Kultūrinis sąmoningumas padeda diegti į kultūrą orientuotą mokymą, kuris šiandien tapo itin svarbiu prioritetu. Švietimo sistemos, profesinio mokymo centrai ir mokyklų tarybos pradeda spręsti rasės, lyties ir klasės klausimus, o tai dar labiau pabrėžia, kaip svarbu, kad suaugusiųjų švietėjai turėtų išlavintą kultūrinį sąmoningumą.

Kultūrinį sąmoningumą demonstruojantys suaugusiųjų švietėjai turi reikiamų įgūdžių, kad galėtų susidoroti su dabartiniais švietimo iššūkiais. Jie yra geriau pasirengę bendrauti su besimokančiais iš įvairių aplinkų ir jiems padėti, taip pagerindami jų akademinius rezultatus ir bendrą gerovę. Apibendrinant galima daryti išvadą, kad kultūrinis sąmoningumas yra labai svarbus siekiant skatinti veiksmingą mokymą ir mokymąsi, ypač vis įvairesnėje švietimo aplinkoje.

Ką andragogai gali padaryti, kad ugdytų kultūrinį sąmoningumą?

1. Norėdami kultūrinį sąmoningumą įdiegti į mokymo procesą, suaugusiųjų švietėjai pirmiausia turi apmąstyti savo kultūrinę kilmę, įskaitant tokius veiksnius kaip rasė, lytis, etninė priklausomybė, religija, kalba, socialinis ir ekonominis statusas ir negalia. Suaugusiųjų švietėjams savęs suvokimas padeda nustatyti panašumus ir skirtumus tarp savęs ir savo auditorijos bei atpažinti galimas "kultūrinės spragas". Šalindami šiuos skirtumus, andragogai gali sukurti labiau įtraukią mokymosi aplinką, skatinančią akademinę ir asmeninę sėkmę.
2. Siekdami ugdyti kultūrinį sąmoningumą, suaugusiųjų švietėjai gali įsitraukti į profesinį tobulėjimą, dalyvaudami mokymuose ir seminaruose, kurie suteikia gilesnį supratimą apie kultūrų įvairovę, įskaitant normas, vertybes ir bendravimo stilius. Toks ugdymas gali padėti suaugusiųjų švietėjams sukurti įtraukią ir veiksmingą mokymosi aplinką, skatinančią akademinę ir asmeninę sėkmę.
3. Ugdydami kultūrinį sąmoningumą, suaugusiųjų švietėjai gali ištirti savo pačių išankstines nuostatas ir prielaidas dėl kultūrinės įvairovės ir stengtis pašalinti bet kokius klaidingus įsitikinimus. Tam gali prireikti ieškoti galimybių bendrauti su įvairios kilmės asmenimis ir

mokytis iš jų patirties. Taip elgdamiesi suaugusiųjų švietėjai gali paskatinti mokymosi aplinką, kurioje gerbiama ir vertinama įvairovė.

4. Į ugdymo procesą įtraukite įvairias perspektyvas: suaugusiųjų švietėjai gali sąmoningai integruoti įvairias perspektyvas į savo mokymo programą, medžiagą ir paskaitų planus. Tai gali apimti literatūros, žiniasklaidos ir kitų išteklių, atspindinčių besimokančiųjų įvairovę, naudojimą.
5. Puoselėkite į kultūrinę įvairovę reaguojančią aplinką: suaugusiųjų švietėjai gali sukurti auditorijoje aplinką, kurioje būtų gerbiamos ir įtraukiamos visos kultūros. Tam gali reikėti nustatyti aiškias su elgsena ir kalba susijusias nuostatas, puoselėjančias įvairovę ir palengvinančias besimokančiesiems pasidalijimą savo kultūrine kilme ir patirtimi.
6. Norėdami susidoroti su numanomu šališkumu, suaugusiųjų švietėjai turi suvokti, kaip jų ir besimokančiųjų patirtis skiriasi, ir išsiaiškinti, ar šie skirtumai nesukėlė nesąmoningų nuostatų ar stereotipų. Numanomas šališkumas - tai nuostatos ar stereotipai, kurie nesąmoningai daro įtaką mūsų supratimui, veiksams ir sprendimams. Kvestionuodami šias nuostatas ir palaikydami atvirą mąstymą, suaugusiųjų švietėjai gali panaikinti numanomus šališkumus ir sukurti įtraukesnę ir teisingesnę mokymosi aplinką.
7. Veiksmingam bendravimui įvairiose auditorijose reikia kultūrinio sąmoningumo. Kultūrinė aplinka formuoja žmonių bendravimo būdą, įskaitant akių kontakto, kalbos ir požiūrio į autoritetą bei šeimos dinamikos skirtumus. Andragogai, kurie supranta šias kultūrines normas, gali veiksmingiau bendrauti su besimokančiais, gauti vertingos informacijos ir įžvalgų iš jų ir šeimų, priklausančių įvairioms aplinkoms. Tai pagerina visų besimokančiųjų mokymosi patirtį ir sukuria įtraukesnę bei pagarbesnę mokymosi aplinką.
8. Kad galėtų veiksmingai ugdyti įvairių sluoksnių besimokančiuosius, andragogai turi žiūrėti į save kaip į besimokančius. Suaugusiųjų švietėjai, kurie ieško galimybių mokytis iš savo studentų ir jų kultūrų, gali užpildyti kultūrines spragas, kurios gali trukdyti mokytis. Tai apima profesinio tobulėjimo kursus arba diskusijas su studentais ir jų šeimomis. Nuolat mokydami ir augdami, andragogai gali sukurti įtraukesnę ir veiksmingesnę mokymosi aplinką visiems besimokantiems.
9. Siekdami efektyviai mokyti įvairialypę grupę, suaugusiųjų švietėjai turi sukurti kultūriškai pritaikomas paskaitas. Paskaitos, kurios lengvai suprantamos vienai grupei, gali netikti kitai. Tokie veiksniai kaip ribota prieiga prie technologijų, kalbiniai skirtumai ir šeimos dinamika gali trukdyti kai kuriems besimokančiesiems visapusiškai dalyvauti tam tikrose paskaitose. Suaugusiųjų švietėjai turi stengtis užtikrinti, kad jų paskaitos būtų kultūriškai tinkamos kiekvienam besimokančiajam, prisitaikant prie skirtingų galimybių ir įgūdžių. Taip elgdamiesi suaugusiųjų švietėjai gali sukurti įtraukią mokymosi aplinką, kuri palaiko visų besimokančiųjų akademinę sėkmę.

Siekdami skatinti kultūrinį sąmoningumą, suaugusiųjų švietėjai turi pripažinti, kad kultūrų įvairovė apima daugiau nei etninę priklausomybę ir religiją. Yra įvairių kultūros aspektų, kurie gali turėti įtakos

besimokančiojo suvokimui, požiūriui ir elgesiui. Suaugusiųjų švietėjai turėtų atsižvelgti į šiuos aspektus:

Lenktynės

Suaugusiųjų švietėjai turi žinoti, kad besimokantieji, kurių fizinės savybės skiriasi nuo daugumos, gali patirti neigiamų jausmų, susijusių su savęs suvokimu arba tuo, kaip juos suvokia jų draugai. Svarbu, kad suaugusiųjų švietėjai atpažintų ir atkreiptų dėmesį į šią patirtį, kai jie stebi ir bendrauja su savo studentais. Tai gali padėti sukurti įtraukesnę ir palankesnę mokymosi aplinką, kurioje būtų vertinama įvairovė ir skatinama visų studentų akademinė sėkmė.

Religinės pažiūros

Nemažai studentų gali būti kilę iš šeimų, kuriose yra skirtingų religinių tradicijų. Todėl suaugusiųjų švietėjams naudinga susipažinti su tuo, kaip religinės tradicijos ir reikalavimai gali paveikti mokinių veiksmus klasėje ir už jos ribų.

Etninė kilmė

Etniškumą lemia ne tiek fizinė išvaizda, kiek tokie dalykai kaip kultūra, protėviai, kalba ar religija. Etninės grupės gali skirtis tokiomis sąvokomis kaip vertybės, ritualai ir bendravimo stiliai. Šių skirtumų suvokimas gali padėti suaugusiųjų švietėjams susipažinti su besimokančiųjų interesais ir tuo, kaip jie suvokia pasaulį.

Seksualinė orientacija ir lytinė tapatybė

Suaugusiųjų švietėjai turi žinoti apie šią problemą ir ieškoti informacijos bei patarimų, kaip prisitaikyti prie LGBTQ+ studentų mokymosi poreikių. Suaugusiųjų švietėjai turėtų sukurti saugią ir įtraukią mokymosi aplinką, kurioje visi besimokantieji jaustųsi gerbiami ir vertinami, nepriklausomai nuo jų seksualinės orientacijos ar lytinės tapatybės. Taip elgdamiesi suaugusiųjų švietėjai gali palaikyti visų studentų asmeninę sėkmę.

Socioekonominis statusas

Besimokančiojo mokymosi pasiekimams gali turėti įtakos jo finansinė padėtis. Suaugusiųjų švietėjai turėtų turėti žinių apie tai, kaip dėl besimokančiojo ekonominių aplinkybių jis gali patirti spaudimą grupėje ir padidinti jo galimybes turėti pakankamai laiko ar tinkamą vietą mokymuisi, įskaitant galimybę naudotis svarbiais mokymosi ištekliais.

Kaip galite sukurti įtraukesnę auditorijos aplinką?

Suaugusiųjų švietėjai turėtų atlikti pagrindinį vaidmenį kuriant kultūriškai įtraukią klasę, atskleisdami savo norą būti kultūriškai budrūs. Tai galima padaryti kviečiant besimokančiuosius pasidalyti savo asmeninėmis istorijomis ir susieti savo kultūrinę patirtį su grupe. Įtraukios aplinkos kūrimas apima kelias pagrindines strategijas, įskaitant:

1. *Įvairovės vertinimą:* Suaugusiųjų švietėjai turėtų pripažinti ir puoselėti savo studentų įvairovę, įskaitant kultūrinius, kalbos, etninės kilmės, religijos ir socialinio ir ekonominės padėties skirtumus.
2. *Lygių galimybių suteikimą:* Suaugusiųjų švietėjai turi suteikti lygias galimybes visiems besimokantiems, įskaitant prieigą prie išteklių, dalyvavimą veikloje ir įsitraukimą į mokymosi procesą.
3. *Skatinimą ugdyti palankią socialinę – emocinę aplinką:* Visiems besimokantiems labai svarbu sukurti palankią mokymosi aplinką, skatinančią teigiamą socialinį ir emocinį vystymąsi. Įskaitant teigiamus santykius bei emocinio savireguliacinio skatinimą.
4. *Lygių galimybių suteikimą:* Suaugusiųjų švietėjai turi suteikti lygias galimybes visiems mokiniams, įskaitant prieigą prie išteklių, dalyvavimą veikloje ir įsitraukimą į mokymosi procesą.
5. *Mokymų pritaikymą:* Suaugusiųjų švietėjai turėtų pritaikyti mokymus, kad atitiktų įvairius besimokančiųjų mokymosi poreikius, įskaitant skirtingus mokymosi stilius, gebėjimus ir interesus.
6. *Šališkumo ir diskriminacinių problemų sprendimą:* Suaugusiųjų švietėjai turėtų spręsti visus šališkumo ar diskriminacijos atvejus, kurie gali pasitaikyti mokymo proceso metu. Įskaitant galimybę besimokantiems diskutuoti ir mokytis apie įvairovę bei spręsti bet kokius diskriminacijos ar priekabiavimo atvejus..

Kultūriniai skirtumai nelygu skirtingiems lūkesčiams

Nors besimokantieji gali turėti skirtingus poreikius, jie visi turi turėti panašių lūkesčių. Ugdykite tuos pačius lūkesčius kiekvienam besimokančiajam. Skirtingi lūkesčiai skirtingiems besimokantiems gali sukurti klaidingą žinią, kad kultūriniai skirtumai gali lemti mokymosi rezultatus.

Kultūrinę įvairovę įtraukite į savo mokymus

Anksčiau švietimo sistemos buvo etnocentrinės ir nedarė nuolaidų kultūrinei įvairovei. Siekdami sukurti įtraukėną auditorijos aplinką, suaugusiųjų švietėjai turi sąmoningai stengtis didinti įvairovę pateikiant informaciją bei mokymosi medžiagą. Taip jie demonstruoja besimokantiems, kad yra gerbiama jų kultūra ir jų poreikiai vertinami.

Įrodyta, kad kultūrinės, etninės ir socioekonominės įvairovės įtraukimas į mokymo procesą lemia teigiamus mokymosi rezultatus. Įvairovės poveikis gali pakeisti besimokančiųjų gyvenimą ir padėti sumažinti diskriminacines nuostatas ir stereotipus, kurie gali būti kilę auklėjimo metu.

Mokymas ir supažindinimas su kultūrine įvairove padeda besimokantiems ugdyti empatiją ir užuojautą įvairių socialinių grupių ir sluoksnių asmenims. Tai skatina juos žvelgti į pasaulį iš skirtingų perspektyvų ir kritiškai vertinti savo pačių išankstines nuostatas.

Įvairialypės ir įtraukios aplinkos kūrimas leidžia besimokantiems pamatyti ne tik savo siaurą požiūrį, bet ir ugdo atvirumą. Ji skatina pagarbą kitoms grupėms ir jų įsitikinimams, nepaisant

skirtumų. Apskritai įvairovės ir sąmoningumo ugdymas mokymų metu gali padėti sukurti pagarbesnę ir priimtinesnę visuomenę.

Kultūrinio sąmoningumo didinimas nuotolinio mokymosi procese: ugdymo strategijos skirtos suaugusiųjų švietėjams

Populiarėjant mokymams vykdomiems per nuotolį, suaugusiųjų švietėjai susiduria su iššūkiu skatinti kultūrinį sąmoningumą virtualioje klasėje. Kultūrinis sąmoningumas yra labai svarbus ugdant įvairių sluoksnių besimokančiųjų supratimą, empatiją ir pagarbą. Šiame dokumente nagrinėjame išsamias strategijas, kurias suaugusiųjų švietėjai gali taikyti siekdami veiksmingai įtraukti kultūrinį sąmoningumą į nuotolinį mokymąsi.

Šios strategijos apima įtraukios internetinės aplinkos kūrimą, įvairios mokymosi medžiagos įtraukimą, tarpkultūrinio bendradarbiavimo ir dialogo palengvinimą, kalbos ir bendravimo įprasminimą, savirefleksijos ir savęs pažinimo skatinimą bei technologijų panaudojimą kultūriniam tyrinėjimui. Įgyvendindami šias strategijas, suaugusiųjų švietėjai gali ugdyti kultūrinį sąmoningumą ir kurti transformuojančią besimokančiųjų mokymosi patirtį skaitmeninėje erdvėje.

1. Įtraukios internetinės aplinkos kūrimas:

1.1. Draugiškos atmosferos kūrimas:

- Pradėkite kursą įžanginiu užsiėmimu, kuriame studentai gali pasidalyti savo kultūrine kilme, patirtimi ir požiūriais.
- Pabrėžkite įvairovės vertę ir pabrėžkite kultūrinio sąmoningumo svarbą.
- Nustatykite pagrindines pagarbaus bendravimo ir elgesio taisykles, užtikrindami visiems palankią aplinką.

1.2. Kultūrinės įvairovės įtraukimas:

- Į mokymo programą įtraukite kultūrinės įvairovės pavyzdžių, atvejų analizių ir skaitinių.
- Skatinkite besimokančiuosius dalytis ištekliais, istorijomis ar asmenine patirtimi, susijusia su jų kultūros paveldu.
- Skatinkite dialogą ir diskusijas, kuriose nagrinėjami kultūriniai panašumai ir skirtumai, taip skatindami gilesnį tarpusavio supratimą.

2. Įvairios mokymosi medžiagos įtraukimas

2.1. Kultūriškai reprezentatyvių išteklių atranka

- Rinkitės vadovėlius, straipsnius ir daugialypės terpės medžiagą, atspindinčią įvairias kultūrines perspektyvas.
- Įtraukite turinį, kurį sukūrė įvairių kultūrinių sluoksnių autoriai ir mokslininkai.
- Skatinkite besimokančiuosius tyrinėti papildomus išteklius, atspindinčius jų pačių kultūros paveldą, ir pasidalyti jais su grupe.

2.2. Multimodalinio mokymosi integravimas

- Naudokite daugialypės terpės išteklius, pvz., vaizdo įrašus, internetines transliacijas ir interaktyvias simuliacijas, kad pateiktumėte įvairias perspektyvas.
- Įtraukite vaizdinę medžiagą ir realaus gyvenimo pavyzdžius iš skirtingų kultūrų, kad pagerintumėte besimokančiųjų supratimą.
- Naudokite technologines priemones, leidžiančias studentams susipažinti su kultūriniais artefaktais ar virtualiomis išvykomis, suteikiančias įtraukiančią mokymosi patirtį.

3. Tarpkultūrinio bendradarbiavimo ir dialogo stiprinimas

3.1. Grupiniai projektai ir bendradarbiavimo veikla

- Kurkite grupinius projektus, skatinančius skirtingų kultūrų studentus dirbti kartu.
- Pateikite aiškias efektyvaus tarpkultūrinio bendradarbiavimo gaires, skatinančias komandinį darbą ir tarpusavio supratimą.
- Sudarykite sąlygas virtualioms pertraukų patalpoms arba diskusijų forumams, kuriuose studentai galėtų dalyvauti tarpkultūriniame dialoge.

3.2. Struktūrizuotos internetinės diskusijos

- Rinkitės diskusijų temas, skatinančias kritinį mąstymą ir kultūrinių perspektyvų tyrinėjimą.
- Skatinkite studentus pagarbiai ginčyti prielaidas ir išankstines nuostatas, ugdykite atvirą mąstymą ir empatiją.
- Aktyviai dalyvaukite diskusijose, teikdami patarimus ir palengvindami konstruktyvų dialogą.

4. Kalbos ir bendravimo supratimas

4.1. Kalbos pasirinkimas ir kultūrinis jautrumas

- Būkite atidūs kalbų pasirinkimui, venkite kultūrinių šališkumo ar stereotipų mokomojoje medžiagoje ir komunikacijoje.
- Pateikite įtraukios kalbos vartojimo gaires, skatinančias pagarbą ir vertinimą įvairioms kultūroms.
- Siūlykite paramą ir išteklius studentams, kuriems anglų kalba nėra gimtoji arba kurie yra kilę iš kitokios kalbinės aplinkos.

4.2. Neverbalinis bendravimas ir kultūrinės normos:

- Aptarkite neverbalinio bendravimo užuominas ir kultūrinės normas bendraujant nuotoliu.
- Skatinkite mokinius atkreipti dėmesį į skirtingas kultūrinės išraiškas ir gestus.
- Pateikite gaires, kaip interpretuoti ir reaguoti į įvairius bendravimo stilius, kad skatintumėte veiksmingą tarpkultūrinį bendravimą.

5. Savirefleksijos ir savimonės skatinimas:

5.1. Refleksinės užduotys ir veikla:

- Paskirkite refleksyvaus rašymo užduotis, kurios paskatintų studentus ištirti savo kultūrinės prielaidas ir išankstines nuostatas.
- Pateikite orientacinius klausimus ar užuominas, skatinančius savirefleksiją apie asmeninę kultūrinę tapatybę.
- Skatinkite dalytis savo apmąstymais ir įžvalgomis palankioje ir nesmerkiančioje aplinkoje.

5.2. Empatijos ir kultūrinės kompetencijos ugdymas:

- Siūlykite išteklius ir veiklą, kuri palengvina empatijos ugdymo pratimus, pvz., pasakojimus ar vaidmenų žaidimus.
- Integruokite kultūrinės kompetencijos modelius į mokymo programą, skatindami besimokančiuosius giliau suprasti kultūrų įvairovę.
- Suteikite studentams galimybę bendrauti su asmenimis iš skirtingų kultūrų per virtualias svečių paskaitas ar bendruomenės partnerystę.

6. Technologijų panaudojimas kultūros tyrinėjimui:

6.1 Virtuali kultūrinė patirtis:

- Organizuokite virtualias ekskursijas į kultūriškai svarbias vietas ar muziejus, suteikdami studentams galimybę iš arčiau pažinti skirtingas kultūras.
- Bendradarbiaukite su kultūros organizacijomis ar kviestiniais pranešėjais, kad galėtumėte rengti virtualius pristatymus įvairiomis temomis.
- Skatinkite studentus naudotis technologinėmis priemonėmis, kad jie galėtų savarankiškai atlikti tyrimus ir tyrinėti kultūrinius papročius bei tradicijas.

6.2 Tarptautinis bendradarbiavimas ir mainai:

- Puoselėkite ryšius su pedagogais ir studentais iš skirtingų šalių ar kultūrinių sluoksnių, kad būtų skatinami tarpkultūriniai mainai.
- Organizuokite virtualias kultūrinių mainų programas, leidžiančias besimokantiejiems bendrauti su bendraamžiais iš įvairių kultūrų.
- Skatinkite naudoti skaitmenines platformas tarpkultūriniam bendradarbiavimui, pavyzdžiui, bendriems mokslinių tyrimų projektams ar virtualioms studijų grupėms.

Išvados:

Kultūrinio sąmoningumo įtraukimas į nuotolinį mokymąsi reikalauja sąmoningų suaugusiųjų švietėjų pastangų ir novatoriško požiūrio. Kurdami įtraukia nuotolinę aplinką, įtraukdami įvairią mokymosi

medžiagą, palengvindami tarpkultūrinį bendradarbiavimą ir dialogą, ugdydami kalbos ir bendravimo jautrumą, skatindami savirefleksiją ir savęs pažinimą bei panaudodami technologijas kultūriniam pažinimui, suaugusiųjų gali ugdyti studentų kultūrinį sąmoningumą ir vertinimą. Šios strategijos ne tik praturtina mokymosi patirtį, bet ir suteikia studentams gyvybiškai svarbių įgūdžių, kad jie galėtų klestėti vis labiau globalizuotame ir įvairesniame pasaulyje.

4.2 poskyris Suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų bendradarbiavimas

Trukmė: 6 valandos savarankiško mokymosi

4.2 poskyrio mokymosi rezultatai

Žinios	Įgūdžiai	Kompetencijos
Dalyvis turi integruotas žinias apie suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų bendradarbiavimą.	Dalyvis kuria sąveikaujančią aplinką tarp suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų.	Dalyvis suvokia bendradarbiavimo naudą.

1.2.1. Profesionalus bendradarbiavimas

Remiantis atliktais tyrimais, šiuolaikiniai suaugusiųjų švietėjai ir įstaigų administratoriai labiau nei ankstesnės kartos domisi suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimu. Istorškai buvo įprasta, kad dėstytojai dirba savarankiškai, tai šiuo metu jiems vis patrauklesnis tampa darbas grupėse. Dėstytojų bendradarbiavimo šalininkai pritaria, kad dirbdami kartu suaugusiųjų švietėjai daro teigiamą poveikį vieni kitiems ir natūraliai prisideda prie organizacijos plėtros. Tam tikros suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimo rūšys apima darbą grupėse, dalijimąsi atsakomybe, grįžtamojo ryšio teikimą ir pasitikėjimo stiprinimą.

Mokymas gali būti fiziškai ir emociškai varginantis. Nesvarbu, ar tai būtų ypač sudėtingas besimokantysis, ar tai būtų profesinio ir asmeninio gyvenimo derinimas (arba ir viena, ir kita), stresas neabejotinai yra darbo dalis, o kiti kolegos gali būti neįkainojamas paramos šaltinis. Kai suaugusiųjų švietėjai priklauso vienas nuo kito paramos, jie kuria santykius, pagrįstus pasitikėjimu ir empatija. Ši reguliari sąveika yra gyvybiškai svarbi kuriant ilgalaikius profesinius ir mentorystės santykius. Kai suaugusiųjų švietėjai jaučia paramą iš kitų, jie turi galimybę geriau teikti tą pačią paramą savo ugdytinių grupėms.

Suaugusiųjų švietėjams bendradarbiaujant, visa jų turima patirtis ir gebėjimai prisideda prie projekto įgyvendinimo sėkmės. Dirbdami grupėje, jie gali paskirstyti atsakomybę pagal kiekvieno nario asmenybę ir kompetencijas. Toks komandinis darbas prisideda prie didesnio pasitikėjimo ir



atskaitomybės jausmo pasidalinimo, tuomet suaugusiųjų švietėjai jaučiasi užtikrintai, galėdami naudingiausiais savo įgūdžiais prisidėti prie ugdymo proceso tobulinimo.

Siekiant per nuotolį įgyti magistro laipsnį švietimo srityje, išanalizuokite dėstytojų bendradarbiavimo privalumus. Kai suaugusiųjų švietėjai bendradarbiauja, jie užmezga esminius profesinius ir asmeninius santykius. Suaugusiųjų švietėjai paprastai įsisavina vienas kito paramą ir turi galimybę deleguoti užduotis, dėl kurių kiekvienas jaučiasi produktyvus. *Suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimas* prisideda prie besimokančiųjų sėkmės ir pažangos organizacijoje. *Bendradarbiavimas* yra darbo procesas kai kartu siekiamas bendras tikslas. Mokymo srityje bendras tikslas visada yra geresni besimokančiųjų rezultatai.

Suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimas apima:

- diskusijas, mokomosios medžiagos rengimą bei problemų kartu sprendimą;
- domėjimąsi naujaisiais tyrimais bei įrodymais sprendimų priėmimui formuoti;
- vienas kito stipriųjų pusių panaudojimą bei darbą su vienas kito trūkumais;
- aktyvų prisidėjimą prie pagarbios ir palankios ugdymo aplinkos kūrimo.

Perėjimas nuo sąvokos "mano studentai" prie "mūsų studentai"

Aktyvus bendradarbiavimas reikalauja, kad būtų pereita nuo atsakomybės už vienos besimokančiųjų grupės mokymąsi prie kolektyvinės atsakomybės už kiekvieno besimokančiojo sėkmę ir gerovę. Inovatyvios mokymosi aplinkos keičia suaugusiųjų švietėjų mokymo, planavimo ir mokymosi kartu būdus, tačiau, nesvarbu, kokiomis aplinkybėmis vyksta mokymas, sėkmingam bendradarbiavimui būtinas mąstymo pokytis nuo "aš" prie "mes" ir nuo "mano studentai" prie "mūsų studentai".

Mokymasis kartu yra suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimo pagrindas, kuris juos suburia kaip mokinius, siekiant bendro tikslo – tobulinti besimokančiųjų rezultatus. Profesionaliose mokymosi bendruomenėse visi suaugusiųjų švietėjų vienodai prisideda, siekdami suvokti, kas vyksta su besimokančiais. Tikslas - kartu spręsti problemas, remiantis tiek moksliniais tyrimais, tiek duomenimis gautais iš besimokančiųjų, kad būtų galima turėti pilną informaciją ir įvertinti praktikos pokyčius.

Mokymasis kartu stiprina pasitikinčią ir atvirą švietimo bendruomenę, kurioje klaidos yra priimtinas mokymosi elementas.



Šaltinis: https://www.freepik.com/free-photo/diversity-word-made-with-colorful-cards-colorful-paper-hands_9730474.htm#query=CULTURAL%20AWARENESS&position=3&from_view=search&track=ais

4.2.2 Mokymasis bendradarbiaujant

Mokymasis bendradarbiaujant - tai ugdymo metodas, kai, siekiant pagerinti mokymąsi bendradarbiaujant, sudaromos grupės. Dviejų ar daugiau dalyvių grupės dirba kartu, kad išspręstų problemas, įvykdytų užduotis ar išmokytų naujų sąvokų.

Taikant šį metodą besimokantieji aktyviai įtraukiami į informacijos ir sąvokų apdorojimą ir konstravimą, o ne vien faktų ir skaičių įsiminimą.

Besimokantieji bendradarbiauja tarpusavyje vykdydami projektus, kuriuose jie turi dirbti kartu kaip grupė, kad suprastų jiems pateiktas sąvokas. Gindami savo poziciją, perkurdami idėjas, išklaUSDami kitus požiūrius ir išsakydami savo nuomonę, besimokantieji kaip komanda pasiekia gilesnį suvokimą, nei galėtų tai padaryti pavieniui.

Mokymasis bendradarbiaujant ir kooperuotas mokymasis: kokie skirtumai?

Yra tam tikras dezorientavimas dėl to, kuo skiriasi šios dvi mokymosi rūšys.

Pirmiausia, kooperuotas mokymasis yra mokymosi bendradarbiaujant rūšis, todėl iš pirmo žvilgsnio jie gali atrodyti panašūs.

Skirtumas tarp kooperuoto mokymosi ir *mokymosi bendradarbiaujant* yra tas, kad kooperuoto mokymosi būdų veikiantieji studentai atsakingi už tam tikrą savo ir už grupės, kaip vieneto, mokymosi sėkmę.

Jie turi naudoti savo žinias ir išteklius, kad užtikrintų, jog visi komandos dalyviai suprastų, kokių sąvokų jie mokosi.

Kooperuotame mokymesi vaidmenys ir struktūra apibrėžiami a priori ir dažnai yra susiję su teatro spektaklio aktorais ir komanda: spektaklio sėkmė priklauso nuo visų tarpusavyje susijusių vaidmenų, kurie palaiko vienas kitą, tačiau egzistuoja režisierius, kuris nuosekliai prižiūri procesą.

Jei mokymąsi bendradarbiaujant vertinsime pagal vaidmenis organizacijoje, programinės įrangos kūrimo srityje jaunesniųjų programuotojų komanda turi pareigą išmokyti naują sistemą ir, naudodama ją, sukurti dalį programos. Kiekvienas programuotojas turi sukurti savo kodo dalį, tačiau jų pastangos bus veiksmingos tik tuo atveju, jei kiekvienas dalyvis mokysis ir atitinkamai veiks. Nors kiekvienam asmeniui tenka atskiras vaidmuo procese, visa komanda yra suinteresuota kitų sėkme.

Mokantis bendradarbiaujant, asmenys taip pat turi prisiimti atsakomybę už savo komandos mokymąsi ir sėkmę, tačiau jų vaidmenys, išteklių ir organizacija priklauso tik jiems. Nėra vadovo, kuris apibrėžtų veiklos taisykles, todėl pati komanda turi vadovauti sau.

Mokymosi bendradarbiaujant nauda

Mokymasis bendradarbiaujant yra vertinga priemonė organizacijoms, siekiančioms ugdyti dinamišką ir gerai informuotą darbuotojų kolektyvą. Mokymosi bendradarbiaujant nauda yra įvairi – tiek visai organizacijai, tiek atskiriems besimokantiejiems.

Mokymosi bendradarbiaujant organizacinė nauda apima *saviugdos ir lyderystės įgūdžių ugdymą*, nes asmenys mokosi dirbti kartu siekdami bendrų tikslų. Šis metodas pagerina darbuotojų įgūdžius ir žinias, nes besimokantieji moko ir mokosi vieni iš kitų, taip mažindami formalaus mokymo poreikį ir skatindami nuolatinį kvalifikacijos kėlimą. Mokymasis bendradarbiaujant taip pat gerina santykius tarp komandų ir skyrių, skatina ryšius ir komandinį darbą, ypač organizacijose, kuriose darbuotojai dirba nuotoliniu būdu. Be to, įrodyta, kad mokymasis bendradarbiaujant pagerina žinių įgijimą ir išsaugojimą, o tai leidžia efektyviau panaudoti informaciją.

Individualiu lygmeniu mokymasis bendradarbiaujant paverčia mokymąsi aktyviu procesu, leidžiančiu besimokantiejiems organizuoti savo mintis, pateikti nuoseklius argumentus ir įtikinti kitus savo požiūriu. Šis metodas skatina mokytis iš įvairių požiūrių, kritiškai ir greitai mąstyti, įsiklausyti į kritiką ir patarimus, ugdyti viešojo kalbėjimo ir aktyvaus klausymosi įgūdžius. Galiausiai mokymasis bendradarbiaujant skatina besimokančiųjų bendradarbiavimą, todėl geriau suprantamas dėstomas dalykas ir ugdoma abipusė pagarba.

Apibendrinant galima teigti, kad mokymasis bendradarbiaujant yra veiksmingas metodas organizacijoms, siekiančioms ugdyti dinamiškus ir gerai informuotus darbuotojus. Mokymasis bendradarbiaujant teikia daug naudos tiek visai organizacijai, tiek atskiriems besimokantiejiems, todėl jį reikėtų laikyti vertinga nuolatinio švietimo ir įgūdžių tobulinimo priemone.

Mokymosi bendradarbiaujant pavyzdžiai

Yra keletas veiksmingų būdų, kaip organizacijoje įdiegti mokymąsi bendradarbiaujant. Štai keletas pavyzdžių:

1. *Įvertinti mokymo sistemas.* Norėdami paskatinti bendradarbiavimą komandose ar skyriuose, suporuokite pradedančiuosius darbuotojus su vyresniaisiais ir leiskite jiems kartu įvertinti šiuo metu naudojamas mokymo sistemas. Šis pratimas leidžia aptikti sistemos trūkumus ir pateikti rekomendacijas, kaip sėkmingai atnaujinti mokymus, kad jie geriau prisitaikytų prie organizacijos ir jos darbuotojų.
2. *Spręskite problemas komandose.* Suburkite įvairias grupes ir pateikite joms problemą, kurią reikia išspręsti. Tai gali būti klausimas, kaip sukurti naują produkto funkciją, kokius pakeitimus reikėtų atlikti esamoje programinėje įrangoje arba kaip įdiegti naują mokymo programą. Bendrais bruožais apibūdinę pageidaujamus rezultatus, leiskite komandoms kartu kurti sprendimus. Tada grupės pristatys savo idėjas, pagrįs savo poziciją ir išdėstys planus, kaip atlikti užduotį.
3. *Kurti naujus produktus.* Mokymasis bendradarbiaujant gali būti labai naudingas, kai dėmesys sutelkiamas į naujų produktų kūrimą. Grupės gali dirbti kartu, kad nustatytų atitinkamas nišas, apsvarstytų galimus sprendimus ir sukurtų produktų koncepcijas. Šių koncepcijų pristatymas klausimų ir atsakymų sesijoje gali padėti toliau tobulinti idėjas, kai jie gina savo idėjas, reaguoja į atsiliepimus ir tobulina savo požiūrį.
4. *Paaškindite sąvokas kitiems skyriams.* Skatinkite skyrių komandas rengti pristatymus, kad jos galėtų pristatyti savo darbą kitiems skyriams. Jos gali pristatyti savo atliekamą darbą, iššūkius, su kuriais susiduria ir kuriuos sprendžia, ir pasidalyti vykdomais projektais. Kiti skyriai gali dalyvauti klausimų ir atsakymų sesijoje, pasidalindami savo patirtimi, kad padėtų spręsti einamuosius klausimus ir kartu daugiau sužinotų apie tai, kaip veikia visa organizacija.
5. *Sukurkite mokymosi bendradarbiaujant bendruomenę* Sukurkite bendradarbiaujančią mokymosi bendruomenę, kurioje pirmenybė teikiama bendram darbui sprendžiant iššūkius, atviram bendravimui ir daugybei galimybių asmenims mokytis vieniems iš kitų. Reguliariai siūlydami mokymosi bendradarbiaujant galimybes, galite sukurti aplinką, kurioje besimokantieji aktyviai dalyvautų mokymosi bendradarbiaujant procese. Veiksminga mokymosi bendradarbiaujant veikla turėtų turėti aiškias instrukcijas, užsibrėžtą tikslą, vidutinio dydžio komandas, sudarytas iš 3-5 dalyvių, ir lanksčias taisykles, kad grupės galėtų eksperimentuoti ir dirbti atvirai bendraudamos.

Mokymosi bendradarbiaujant teorijos

Nors mokymosi bendradarbiaujant teorijos turi nemažai skirtumų, visumoje mokymasis bendradarbiaujant grindžiamas koncepcija, kad mokymasis yra natūralus socialinis veiksmas ir kad mokomasi kalbant, bandant spręsti problemas ir stengiantis suprasti pasaulį.

Šaltiniai naudoti rengiant 4 modulį KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS

4.1 poskyris. Kas yra kultūrinis sąmoningumas?

- https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

4.2. Suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų bendradarbiavimas

- https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
- <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/oer-digital-skills-competences-adult-learners>

Sąvokos susijusios su 4 modulių:

Kultūrinis sąmoningumas	Kultūrinis sąmoningumas švietime	Sprendžiamos problemos
Įvairovė	Saviugda	Kooperuotas mokymasis
Profesionalus bendradarbiavimas	Lyderystės įgūdžiai	Mokymosi bendradarbiaujant veikla

4 modulio: KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS mokymo programos santrauka

Šis modulis apima tris švietimo temas: kultūrinį sąmoningumą, profesinį bendradarbiavimą ir mokymąsi bendradarbiaujant. Kultūrinis sąmoningumas apima pagarbą ir supratimą įvairioms kultūrinėms aplinkoms, atitinkamai koreguojant savo elgesį bei bendravimo stilius. Profesionalus pedagogų bendradarbiavimas skatina teigiamą poveikį ir organizacijos vystymąsi. Mokymasis bendradarbiaujant apima grupinį darbą ir aktyvų įsitraukimą į mokymosi procesą, todėl gerėja santykiai, stiprėja bendradarbiavimas, saviugdą ir lyderystės įgūdžiai. Modulis pateikia strategijas ir pavyzdžius, kaip sukurti įtraukią ir bendradarbiaujančią mokymosi aplinką. Mokymosi bendradarbiaujant teorijose pabrėžiama, kad mokymasis yra socialinis veiksmas, atsirandantis sprendžiant problemas ir siekiant suprasti pasaulį.

4.1 poskyris skirtas kultūriniam sąmoningumui švietime. Jis apibrėžia kultūrinį sąmoningumą kaip gebėjimą vertinti ir gerbti skirtingų kultūrų žmonių įsitikinimus, papročius, vertybes ir praktiką bei atitinkamai pritaikyti savo elgesį ir bendravimo stilius. Modulis aptaria kultūrinio sąmoningumo svarbą kuriant teisingą, įtraukią ir sveiką mokymosi aplinką, taip pat atskleidžia kaip kultūrinį sąmoningumą demonstruojantys suaugusiųjų švietėjai gali geriau padėti besimokantiems iš įvairių sluoksnių. Siekiant ugdyti kultūrinį sąmoningumą suaugusiųjų



švietėjams rekomenduojama: apmąstyti savo kultūrinę kilmę, įsitraukti į profesinį tobulėjimą, išnagrinėti savo šališkumą, įtraukti į mokymus įvairias perspektyvas, puoselėti į kultūrą reaguojančią aplinką, atpažinti skirtingus kultūros aspektus ir kurti kultūriškai pritaikomus mokymus. Poskyryje atskleidžiami įvairūs kultūros aspektai, kuriuos turėtų žinoti suaugusiųjų švietėjai, įskaitant rasę, religinius įsitikinimus, etninę kilmę, seksualinę orientaciją ir lytinę tapatybę bei socialinę ir ekonominę padėtį. Galiausiai, poskyryje pateikiamos strategijos, kaip sukurti įtraukesnę aplinką, pavyzdžiui, vertinant įvairovę, suteikiant lygias galimybes, remiant socialinę ir emocinę vystymąsi, pritaikant mokymus ir sprendžiant šališkumo ir diskriminacijos problemas. 4.2.1 poskyryje nagrinėjama suaugusiųjų švietėjų ir organizacijų administratorių profesinio bendradarbiavimo nauda. Tyrimai rodo, kad bendradarbiavimas teigiamai veikia suaugusiųjų švietėjus ir prisideda prie organizacijos vystymosi. Suaugusiųjų švietėjai gali pasikliauti vieni kitais ir sulaukti palaikymo, kuriant santykius, pagrįstus pasitikėjimu ir empatija. Bendradarbiavimas taip pat leidžia suaugusiųjų švietėjams deleguoti užduotis ir prisidėti savo įgūdžiais prie organizacijos tobulinimo. Suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimas apima problemų sprendimą, įrodymų ir tyrimų naudojimą priimant sprendimus ir pagarbios bei palankios mokymosi aplinkos kūrimą. Sėkmingam bendradarbiavimui reikia pereiti nuo „mano studentai“ prie „mūsų studentai“ ir sutelkti dėmesį mokymąsi kartu, kad būtų pasiekti geresni besimokančiųjų rezultatai. Apskritai bendradarbiavimas stiprina pasitikėjimu ir atvirumu grįstą švietimo bendruomenę. 4.2.2 poskyryje aptariamas mokymasis bendradarbiaujant kaip grupinio darbo metodiką gerinantis mokymasis. Mokymasis bendradarbiaujant apima studentų darbą komandose sprendžiant problemas arba mokantis naujų sąvokų bei aktyviai dalyvaujant mokymosi procese. Poskyryje atskleidžiamas skirtumas tarp kooperuoto mokymosi, kai besimokantieji prisiima atsakomybę už savo mokymąsi ir grupės sėkmę, ir mokymosi bendradarbiaujant, kai individai prisiima asmeninę atsakomybę už mokymąsi komandoje ir sėkmę. Mokymosi bendradarbiaujant pranašumai apima saviugdą ir lyderystės įgūdžių ugdymą, geresnius santykius tarp komandų ir skyrių bei glaudesnę besimokančiųjų bendradarbiavimą. Poskyryje pateikiami mokymosi bendradarbiaujant pavyzdžiai, tokie kaip mokymo sistemų įvertinimas, komandinis problemų sprendimas, naujų produktų kūrimas ir bendradarbiaujančios mokymosi bendruomenės kūrimas. Galiausiai mokymosi bendradarbiaujant grindžiamas koncepcija, kad mokymasis yra natūralus socialinis veiksmas ir kad mokomasi kalbantis, bandant spręsti problemas ir stengiantis suprasti pasaulį.



4 modulis. KULTŪRINIS SĄMONINGUMAS

I DALIS. 4 modulis. SKAITMENINĖS NUOTOLINIO MOKYMOSI PRIEMONĖS - ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI - VERTINIMAS PRIEŠ PRADEDANT MODULĮ

M4. I. K1: Ar kultūrinis sąmoningumas yra svarbus kuriant teisingą, įtraukią ir svetingą mokymosi aplinką?

- A. TAIP**
- B. NE**

M4. I. K2: Kas yra suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimo esmė?

- a) *Suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimo esmė yra mokymasis kartu, kuris suburia juos kaip mokinius siekiant bendro tikslo – gerinti besimokančiųjų rezultatus.***
- b) Suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimo esmė yra konkurencija, kuri supriešina juos, siekiant išsiaiškinti kaip galima pasiekti geriausių besimokančiųjų rezultatų.**

M4. I. K3: Ar sėkmingas suaugusiųjų švietėjų bendradarbiavimas yra sutelktas į mokymąsi kartu, siekiant pagerinti besimokančiųjų rezultatus?

- a) TAIP**
- b) NE**

M4. I. K4: Ar suaugusiųjų švietėjų gali apmąstyti savo kultūrinę kilmę, kad ugdytų kultūrinį sąmoningumą?

- a) TAIP**
- b) NE**

M4. I. K5: Ar mokymasis bendradarbiaujant remiasi samprata, kad mokymasis yra natūraliai socialinis veiksmas?

- a) TAIP**
- b) NE**

M4. I. K6: Ar suaugusiųjų švietėjų turėtų pripažinti skirtingus kultūros aspektus, tokius kaip rasė, religija, etninė priklausomybė, seksualinė orientacija ir lytinė tapatybė bei socialinė ir ekonominė padėtis?

- a) TAIP**
- b) NE**

M4. I. K7. Kultūrinis sąmoningumas apima skirtingų kultūrų vertybių, įsitikinimų ir papročių pripažinimą ir pagarbą.





a) TAIP

b) NE

M4. I. K8. Kuriant labiau įtraukią klasės aplinką, besimokantiejiems reikia kelti skirtingus lūkesčius, atsižvelgiant į jų kultūrinę kilmę.

a) TAIP

b) NE

M4. I. K9. Kultūrinis sąmoningumas apima skirtingų kultūrų žmonių įsitikinimų ir praktikos supratimą, vertinimą ir pagarbą.

a) TAIP

b) NE

M4. I. K10. Kultūrinis sąmoningumas ugdymo aplinkoje nėra svarbus.

a) TAIP

b) NE

II DALIS. ANDRAGOGO DIRBANČIO PER NUOTOLĮ ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI – BAIGUS MODULĮ

M4. II. K1. Kultūrinis sąmoningumas ugdymo aplinkoje nėra svarbus.

a) Taip

b) Ne

M4. II. K2. Andragogai su išvystytu kultūriniu sąmoningumu neturėtų pritaikyti savo mokymo strategijų taip, kad patenkintų kultūriškai skirtingų besimokančiųjų poreikius.

a) TAIP

b) NE

M4. II. K3. Kultūrinis sąmoningumas skatina įtrauktį, įvairovę ir supratimą klasėje.

a) Taip

b) Ne

M4. II. K4. Mokymasis bendradarbiaujant stiprina suaugusiųjų įvietėjų tarpusavio santykius, grindžiamus pasitikėjimu ir empatija.

a) TAIP

b) Ne

M4. II. K5. Mokymasis bendradarbiaujant apima asmenų bendradarbiavimą sprendžiant problemas ir mokantis naujų sąvokų.

a) Taip

b) NE

M4. II. K6. Mokymasis bendradarbiaujant apima asmenų bendradarbiavimą sprendžiant problemas ir kaupiant žinias.

a) Taip

b) NE





M4. II. K7: Kultūrinis sąmoningumas švietimo srityje aktualus tik užsienyje arba daugiakultūrėje aplinkoje studijuojantiems studentams.

a) Tiesa

b) Melas

M4. II. K8: Kultūrinio sąmoningumo ugdyme daugiausia dėmesio skiriama tik skirtingų religijų ir tikėjimų supratimui.

a) Tiesa

b) Melas

M4. II. K9: Kultūrinio sąmoningumo ugdymas padeda besimokantiejiems ugdyti empatiją ir tarpkultūrinio bendravimo įgūdžius.

a) Tiesa

b) Melas

M4. II. K10: Kultūrinio sąmoningumo ugdymas neturi jokio poveikio pasaulinio pilietiškumo skatinimui ir įtraukesnės visuomenės puoselėjimui.

a) Tiesa

b) Melas

III DALIS. ESĖ. Trumpai išsakykite savo nuomonę apie KULTŪRINIO SĄMONINGUMO VYSTYMĄ PROFESINIO UGDYMO SEKTORIUOSE



**Pavyzdžiai:**

1. *Profesinio rengimo ir mokymo sektoriui tenka svarbus vaidmuo suteikiant besimokantiesiems įgūdžių ir žinių, kurių reikia, kad jie galėtų puikiai dirbti įvairiose darbo aplinkose ir prisidėtų prie visuomenės, kuri vertina įtrauktį. Teikdamos pirmenybę kultūriniam sąmoningumui, profesinio rengimo ir mokymo įstaigos gali parengti besimokančiuosius orientuotis ir klestėti daugiakultūre darbo vietose.*
2. *Kultūrinis sąmoningumas profesinio mokymo sektoriuje yra labai svarbus siekiant tinkamos suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų sąveikos. Visada reikia žinoti konkrečias kultūrinės ypatybes, kad mokymo stilius būtų pritaikytas ir lengvai prieinamas visiems besimokantiesiems.*
3. *Kultūrinis sąmoningumas yra labai svarbus profesinio mokymo sektoriuje, nes juo pripažįstama besimokančiųjų įvairovė ir skatinama švietimo įtrauktis. Ugdydami kultūrinį sąmoningumą, suaugusiųjų švietėjai kuria aplinką, kurioje gerbiamos ir vertinamos skirtingos perspektyvos, įsitikinimai ir kilmė.*
4. *Kultūrinis sąmoningumas atlieka labai svarbų vaidmenį profesinio mokymo sektoriuje, nes skatina įvairių besimokančiųjų ir suinteresuotųjų šalių įtrauktį, pagarbą ir supratimą. Štai keletas pagrindinių kultūrinio sąmoningumo aspektų profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje: Tai: įvairovės pripažinimas ir vertinimas, mokymo metodų pritaikymas, veiksmingas bendravimas, pagarba kultūrinei praktikai ir kt.*
5. *Žinant, ką daro ir kaip mokosi kitų kultūrų atstovai, bus lengviau diegti naujus sprendimus profesinio rengimo ir mokymo kontekste ir toliau ugdyti pasaulines kompetencijas. Kultūrinis sąmoningumas šiandien yra kompetencija, kurios reikia būsimoms kartoms, taip pat ir darbo rinkai bei tam, kad pamatytume, kas geriausiai veikia kituose kontekstuose. Kultūrinis sąmoningumas taip pat praturtina jūsų žinias ir požiūrį, taip įgyjant naujas kompetencijas, kurias galite panaudoti profesinio mokymo sektoriuje.*
6. *Kultūrinis sąmoningumas padeda įveikti kultūrinius barjerus.*
7. *Kultūrinis sąmoningumas profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje yra svarbus, nes jis skatina įtrauktį, įvairovę ir supratimą klasėje. Kai suaugusiųjų švietėjai yra kultūriškai sąmoningi, jie gali sukurti tokią mokymosi aplinką, kurioje būtų puoselėjami ir vertinami besimokančiųjų skirtumai. Tai gali padidinti visų besimokančiųjų, nepriklausomai nuo jų kultūrinės kilmės, įsitraukimą, motyvaciją ir akademinę sėkmę.*
8. *Šiandien pasaulis labiau nei bet kada anksčiau pasižymi kultūrine įvairove. Todėl kultūrinis sąmoningumas yra itin svarbus kuriant mokymosi aplinką, kuri būtų tinkama visiems mokiniams. Todėl visi pedagogai turėtų būti mokomi skatinti visų mokinių lygybę ta prasme, kad su visais būtų elgiamasi vienodai ir visi turėtų vienodas galimybes. Kultūrinis sąmoningumas apima skirtingų kultūrų vertybių, įsitikinimų ir papročių pripažinimą ir pagarbą joms, o visi mokymo procesai turėtų atitikti šią kultūrų įvairovę.*
9. *Jautrumas kitoms kultūroms yra labai svarbus, ypač tinklų kūrimo ir bendradarbiavimo veikloje. Be to, labai svarbu žinoti kultūrų specifiką, kad pavyktų sėkmingai prisijungti prie veiklos.*



10. Kultūrinis sąmoningumas profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje sukuria įtraukią ir palankią mokymosi aplinką, gerina bendravimą, rengia besimokančiuosius darbo aplinkai ir skatina pasaulinę perspektyvą. Priimdamas kultūrų įvairovę ir skatindamas kultūrinį sąmoningumą, profesinio mokymo sektorius gali geriau patenkinti besimokančiųjų poreikius ir prisidėti prie įtraukesnės ir teisingesnės visuomenės kūrimo. Besimokantieji profesinio mokymo sektoriuje turi suprasti ir vertinti kultūrinius skirtumus, kad galėtų orientuotis tarptautiniame bendradarbiavime, pasaulinėse darbo vietose ir įvairiose rinkose. Kultūrinis sąmoningumas rengia besimokančiuosius globalizuotai darbo jėgai ir skatina atvirumą, empatiją ir tarpkultūrinę kompetenciją. Kultūrinis sąmoningumas yra labai svarbus aspektas profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje, nes jis skatina tiek suaugusiųjų švietėjų, tiek besimokančiųjų įtrauktį, supratimą ir pagarbą įvairioms kultūroms ir patirtims.

4 Modulio autorė AUTHOR: Maria Voudaski





Distance Educator

5 MODULIS: NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMAS

Modulio tikslas:	
Suteikti besimokantiesiems žinių ir praktinės patirties, kuriant nuotolinio mokymo ir mokymosi veiklas, kursus bei vertinimą. Generatyvinio dirbtinio intelekto ir skaitmeninių platformų pagalba suaugusiųjų švietėjas galės kurti skirtingas, alternatyvias vertinimo formas. Modulio užduotyse pateikiami pavyzdžiai kaip gali būti naudojamos skirtingos generatyvinio dirbtinio intelekto programos ir skaitmeninės platformos. Modulis apima du poskyrius: "Mokymo programos pertvarkymas" ir "Vertinimas naudojant generatyvinį dirbtinį intelektą ir skaitmenines technologijas".	
Trukmė:	12 val.
EQF lygis	4
ECVET:	4 kreditai
Užduotis:	Užduotį galima atlikti naudojantis mobiliąja programėle: DigiEduAdult app
Modulio mokymosi tikslai:	
• suprasti nuotolinio mokymosi programą; • atskleisti nuotolinio mokymosi veiklas; • pateikti nuotolinių kursų ir vertinimų pavyzdžių; • įgyti praktinės patirties, kuriant internetines mokymo programas, kursus ir vertinimus.	
Modulio mokymosi rezultatai:	
• dalyvis geriau supras apie nuotolines mokymo ir mokymosi veiklas bei kursus; • dalyvis gebės pertvarkyti savo mokymo programas, kursus ir kurti įvertinimus naudojant įvairius AI ir skaitmeninius įrankius.	
Modulio mokymo metodai:	☐ į besimokantįjį orientuotas mokymasis ☐ savarankiškas mokymasis ☐ eksperimentinis mokymasis
Naudojamos mokymo priemonės:	☐ Internetas ir kitos platformos / programos/ generacinės AI platformos ☐ Atviri švietimo ištekliai ☐ Mobilioji programėlė ☐ Vaizdo įrašai ☐ Interaktyvios užduotys
Modulio temos:	
5.1 poskyris. Mokymo programos pertvarkymas	
Trukmė: 6 valandos savarankiško mokymosi	
5.1 poskyrio mokymosi rezultatai	



Co-funded by
the European Union

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išsakyti požiūriai ir nuomonės 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.

Žinios - Bendrosios ir (arba) specializuotos žinios, įgytos išmanant įvairias akademines ir (arba) profesines sritis bei teorinius principus. - Mokymasis pasitelkiant analitinį mąstymą.	Įgūdžiai - Plačios apimties įgūdžiai, gali būti ir specializuoti, įskaitant atitinkamų įrankių, metodų, įvairių technologinių procedūrų, medžiagų ir teorijų naudojimą. - Informacijos vertinimas ir naudojimas sprendimams ir sprendimams formuluoti. - Gebėjimas suformuoti abstrakčių problemų sprendimus. - Gebėjimas atlikti įvairias, nestandartizuotas užduotis.	Kompetencijos - Gebėjimas dirbti įvairiomis ir specifinėmis sąlygomis. - Gebėjimas priimti atsakomybę už darbo proceso ir rezultatų kokybę, rodant savarankiškumą ir iniciatyvą. - Atsakomybės ir iniciatyvos priėmimas siekiant naujų žinių ir įgūdžių įgijimo. - Būdinga verslumo orientacija ir gebėjimas organizuoti bei dirbti sudėtingose komandose.
Dalyvis žino apie geriausią internetinių mokymo programų/kursų praktiką.	Dalyvis tobulina skaitmeninius įgūdžius dirbant su įvairiomis skaitmeninėmis platformomis ir generatyvinėmis dirbtinio intelekto priemonėmis, siekiant tobulinti savo mokymo programas, skirtas mokymuisi nuotoliniu būdu.	Dalyvis suvokia kaip ugdyti kūrybiškumą, dirbti grupėse ir tobulinti skaitmeninę kompetenciją naudojant e. mokymo priemones.

Mokymo programos kūrimas naudojant naujas technologijas

Esminiai mokymo programos rengimo aspektai apima šešis etapus arba šešių žingsnių metodą (Kern, 2022):

1. problemos nustatymas ir bendrųjų poreikių įvertinimas;
2. tikslinių poreikių vertinimas;
3. tikslai ir uždaviniai;
4. švietimo strategijos;
5. įgyvendinimas ir vertinimas;
6. ir grįžtamasis ryšys.

Naujausias Bhatto ir Muduli (2022 m.) tyrimas atskleidė, kad dirbtinio intelekto (DI) sprendimai, tokie kaip natūralios kalbos apdorojimas, dirbtiniai neuroniniai tinklai, interaktyvus atsakas balsu, teksto pakeitimas į kalbą ir technologijomis patobulintas mokymasis, gali efektyviai pagerinti mokymąsi bei mokymosi plėtos procesą. Tyrime autoriai analizavo keletą ugdymo turinio kūrimo klausimų, tokių kaip ugdymo strategijos (pristatymo formatas arba klausimas „Kaip“) ir vertinimas.

Mokymo programos pertvarkymas gali būti sudėtingas procesas, tačiau naujos technologijos keičia dabartinių modulių aplinką. Generatyvinio dirbtinio intelekto įrankių/platformų integracija

gali apimti skirtingus modulio konstravimo etapus. Remdamiesi savo patirtimi, pateikiame keletą modulių pertvarkymo žingsnių.

Pirmas žingsnis – nustatyti tikslą ir uždavinius. Naujos technologijos, pvz., dirbtinio intelekto įrankiai, gali būti įtraukti formuojant modulio tikslus ir uždavinius. Tai gali apimti dabartinio modulio struktūrą, pertvarkant ją ir įtraukiant konkrečias technologijas, kurias galima matyti 1 paveiksle.



1 paveikslas. Generatyviniai dirbtinio intelekto įrankiai. Šaltinis:

<https://www.rapidops.com/blog/generative-ai-tools/>

Pavyzdžiui, kai kurios paskaitos, pamokos ar kursai gali būti konvertuojami į vaizdo formatą naudojant skirtingus generatyvinio dirbtinio intelekto įrankius. Šių įrankių pagalba vaizdai gali būti ir tobulinami.

Svarbu pažymėti, kad visos suinteresuotosios šalys gali būti įtrauktos į šio mokymo programos / modulio proceso pertvarkimą. Suinteresuotosiomis šalimis gali tapti pramonės ekspertai, suaugusiųjų švietėjai ir besimokantieji. Jų indėlis, įžvalgos bei patirtis gali padidinti mokymo programos vertę. Daugelis įmonių jau naudoja skirtingus dirbtinio intelekto įrankius ir turi su tuo susijusias patirties.

Antras žingsnis – peržiūrėti visus mokymosi rezultatus ir kompetencijas. Šie rezultatai turėtų būti specialūs, išmatuojami, pasiekiami, aktualūs ir apibrėžti pagal terminus. (*angl., SMART-specific, measurable, achievable, relevant, and time-bound*). Labai svarbu šiame etape integruoti skaitmeninius įgūdžius.

Paskaitų turinį ir išteklius reikia tobulinti naudojant dirbtinį intelektą, tai ypatingai svarbu kuriant vertinimą. Ši užduotis yra ganėtinai kūrybinga, todėl bendradarbiavimas kartu su suinteresuotosiomis šalimis būtų puiki pagalba. Kuriant mokomąją medžiagą suaugusiųjų švietėjai turėtų atsižvelgti į įvairius galimus išteklius, tokius kaip vadovėliai, internetinė medžiaga, daugialypės terpės, modeliavimo ir praktinės veiklos su DI įrankiais / platformomis. Svarbu pažymėti, kad dalis platformų yra nemokamos, tačiau dalis gali turėti mokesčių. Atsižvelgiant į modulio biudžetą, galima pateikti įvairių tipų dirbtinio intelekto platformų derinį.

Trečias žingsnis – įgyvendinimas ir įvertinimas. Šiame etape taip pat gali būti naudojamos įvairios skaitmeninės platformos/įrankiai. Pavyzdžiui, vertinimas gali būti organizuojamas po kiekvienos sesijos ir remiantis grįžtamuju ryšiu, kursas gali būti nuolat tobulinamas. Skaitmeninės priemonės leidžia rinkti duomenis iš įvairių šaltinių (pvz., skaitmeninės apklausos priemonės ir žodiniai apmąstymai) ir integruoti rezultatus kaip vieną rezultatą.

Generatyvinės dirbtinio intelekto platformos

Generatyvinis dirbtinis intelektas - tai plati sąvoka, kuria apibūdinamas bet kokio tipo dirbtinis intelektas, sukuriantis naują **tekstą, vaizdą, vaizdo įrašus, garso įrašus, kodus ar sintetinius duomenis**.

Generatyviniai dirbtinio intelekto algoritmai ir modeliai mokomi naudojant itin didelius duomenų rinkinius. Kartą apmokyti, jie gali generuoti naujus duomenis, kurie yra panašūs, bet ne tokie patys kaip duomenys, pagal kuriuos jie buvo apmokyti.

Pavyzdžiai, sukurti naudojant generatyvinį dirbtinį intelektą



2 paveikslėlis



3 paveikslėlis

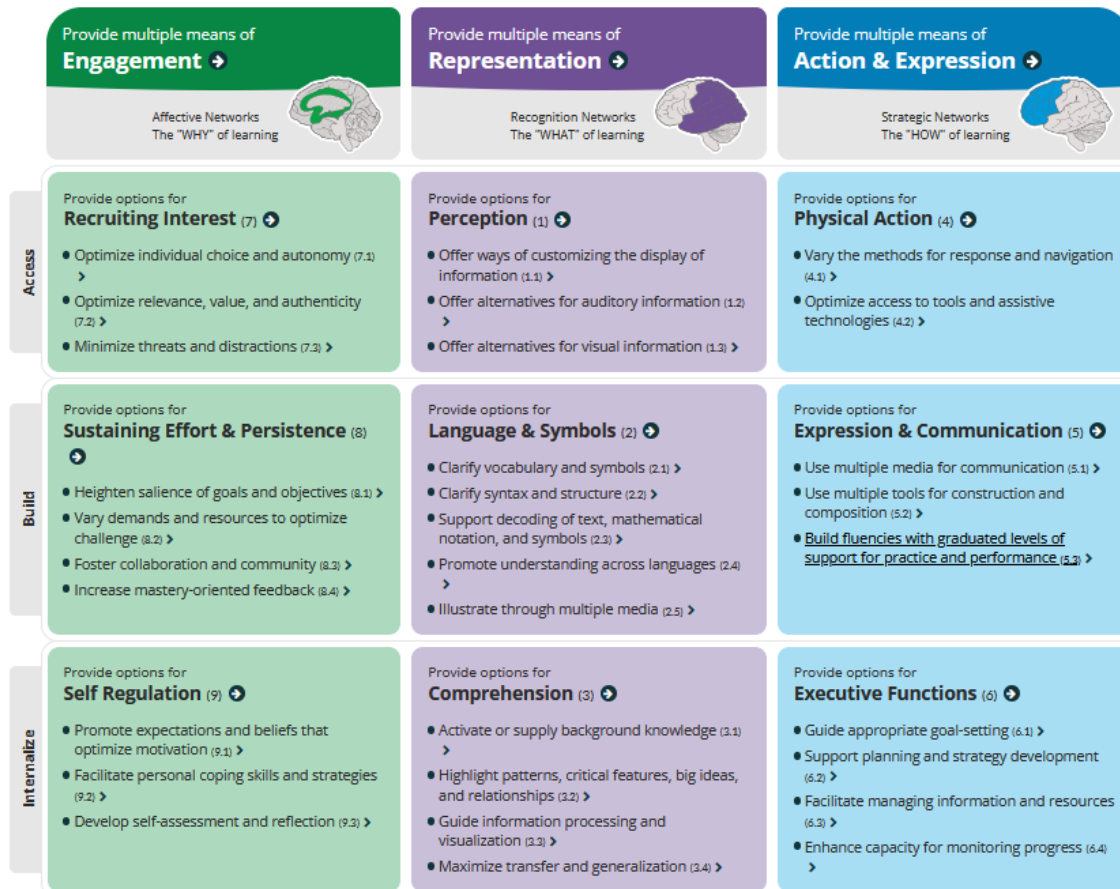
- 2 paveikslėlis. Pirmasis pavyzdys buvo sukurtas naudojant vaizdinį dirbtinio intelekto sprendimą "Stablediffusionweb.com" ir raktinius žodžius (nuotolinis mokymas ir miškas) per kelias sekundes.
- 3 paveikslėlis. Foto realistinis vaizdas buvo sukurtas naudojant stabilios difuzijos sprendimą, nurodant raktinius žodžius (nuotolinis mokymas ir miškas). Šaltinis: <https://stablediffusionweb.com>

Dirbtinio intelekto sukurtus vaizdinius galima naudoti švietime, siekiant pagerinti mokymosi patirtį ir padidinti besimokančiųjų įsitraukimą. Yra keletas būdų, kaip naudoti dirbtinio intelekto sukurtus vaizdinius, pavyzdžiui, mokomosios medžiagos duomenų vizualizavimas, mokomieji žaidimai ar viktorinos, vaizdinis pasakojimas ar net personalizuota mokymosi patirtis. Modulių pertvarkymas yra nuolatinis, pasikartojantis procesas. Nuolat rinkite besimokančiųjų atsiliepimus ir stebėkite kaip po pokyčių įdiegimo modulis ar kursas funkcionuoja. Laikui bėgant ši informacija gali padėti patobulinti ir pagerinti modulio / kurso funkcionalumą.

Universalaus mokymosi dizaino gairių sistema

Universalaus dizaino mokymosi gairės. Šią sistemą pateikė udlguidelines.cast.org (2023 m.). Ji sudaryta remiantis mokslinėmis įžvalgomis apie tai, kaip žmonės mokosi. Ji apima tris elementus: įsitraukimą, reprezentaciją, veiksmą ir išraišką. Jų pagalba galima pagerinti ir optimizuoti mokymą ir mokymąsi visiems besimokantiejiems.

Pirmasis elementas skirtas tikslintiems, motyvuotiems besimokantiejiems, kuris galėtų skatinti jų susidomėjimą ir motyvaciją mokytis. Antrajame pristatoma, kaip įvairiais būdais gali būti pateikiamas turinys pritraukiantis besimokančiųjų dėmesį. Galiausiai trečiasis elementas "Veiksmas ir išraiška" apima strategiškai mąstančius, tikslo siekiančius besimokančiuosius ir įvairius būdus, kuriais jie gali išreikšti tai, ką žino.



4 paveikslėlis. Universalaus mokymosi dizaino gairių sistema. Šaltinis: <https://udlguidelines.cast.org>

Sistemą sudaro trys lygmenys: prieigos, kūrimo ir internalizavimo (žr. 4 paveikslėlį). Visuose sluoksniuose pateikiamos rekomendacijos, kaip galima veiksmingai pertvarkyti modulį. Pažymėtina, kad iteraciją galima atlikti kelis kartus.

5.2 poskyris. Vertinimas naudojant generatyvinį dirbtinį intelektą ir skaitmenines technologijas

Trukmė: 6 valandos savarankiško mokymosi

5.2 poskyrio mokymosi rezultatai

Žinios	Igūdžiai	Kompetencijos
Dalyvis žino apie geriausią vertinimo praktiką naudojant pažangiąsias technologijas	Dalyvis tobulina skaitmeninius įgūdžius dirbant su įvairiomis skaitmeninėmis platformomis, leidžiančiomis plėtoti ir kurti alternatyvius vertinimo formatus.	Dalyvis suvokia kaip padidinti skaitmeninę kompetenciją, kaip sukurti automatines internetinių mokymo programų ir kursų vertinimo priemones.

Vertinimui skirtos generatyvinės dirbtinio intelekto platformos

Studentų darbuose technologijų naudojimas tekstui ir kitiems informacijos pateikimo būdams kurti (arba, tiesą sakant, tokių darbų rengimo procese) turi būti apgalvotai remiamas ir (arba) ribojamas bei aiškiai ir atvirai pripažįstamas.

Toliau pateikiami keli **dirbtinio intelekto įrankių įtraukimo į vertinimo dizainą pavyzdžiai**:

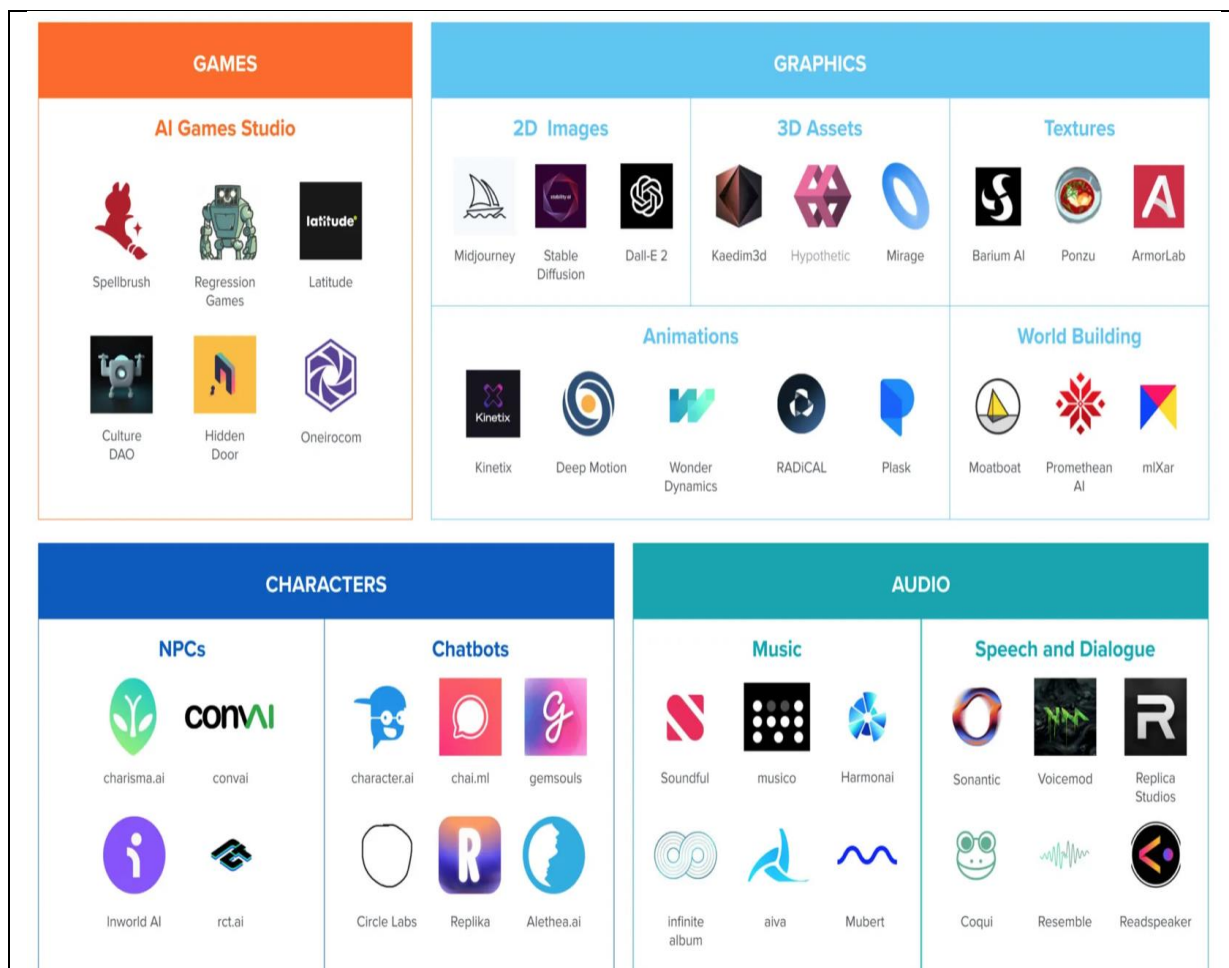
- Leiskite besimokantiems naudoti dirbtinio intelekto įrankius, tačiau reikalaukite, kad jie pateiktų užklausas, kuriuos jie naudojo, ir parodytų skiltyje „Stebėti pakeitimus“ (angl. *track changes*) (ir komentaruose), kokius ir kodėl pakeitimus jie atliko, siekiant pagerinti rezultatą.
- Generuokite dirbtinio intelekto turinį ir pateikite jį besimokantiems, kad jie jį galėtų įvertinti (pagal iš anksto nustatytus kriterijus) ir peržiūrėti.

Pažymėtina, kad AI platformos gali automatiškai įvertinti esė.

Pažangios mokomosios medžiagos kūrimo technologijos

Generatyvinis dirbtinis intelektas - tai plati sąvoka, kuri reiškia bet kokią dirbtinio intelekto algoritmą, leidžiantį naudoti esamą turinį, pavyzdžiui, tekstą, garso failus ar vaizdus, sukurti naują tekstą, vaizdus, vaizdo įrašus, garso įrašus, kodą ar sintetinius duomenis. (Richman, Boyd, 2023; Market trends, 2021)).

Yra daug įvairių generatyvinio dirbtinio intelekto įrankių įvairiose srityse: švietime, versle, žaidimų pramonėje, mene ir rašyme (5 paveikslas).



5 paveikslėlis. Generatyvinių dirbtinio intelekto įrankių žemėlapis.

Šaltinis: <https://a16z.com/2022/11/17/the-generative-ai-revolution-in-games/>

Taigi yra daug dirbtinio intelekto modelių, specialiai skirtų švietimo tikslams, verslo taikomosios programoms, taip pat programuotojams ir žaidimų kūrėjams. Paveikslėlyje pateiktos keturios generatyvinio dirbtinio intelekto platformų sritys, tokios kaip teksto, vaizdo, garso ir kodo generavimas.

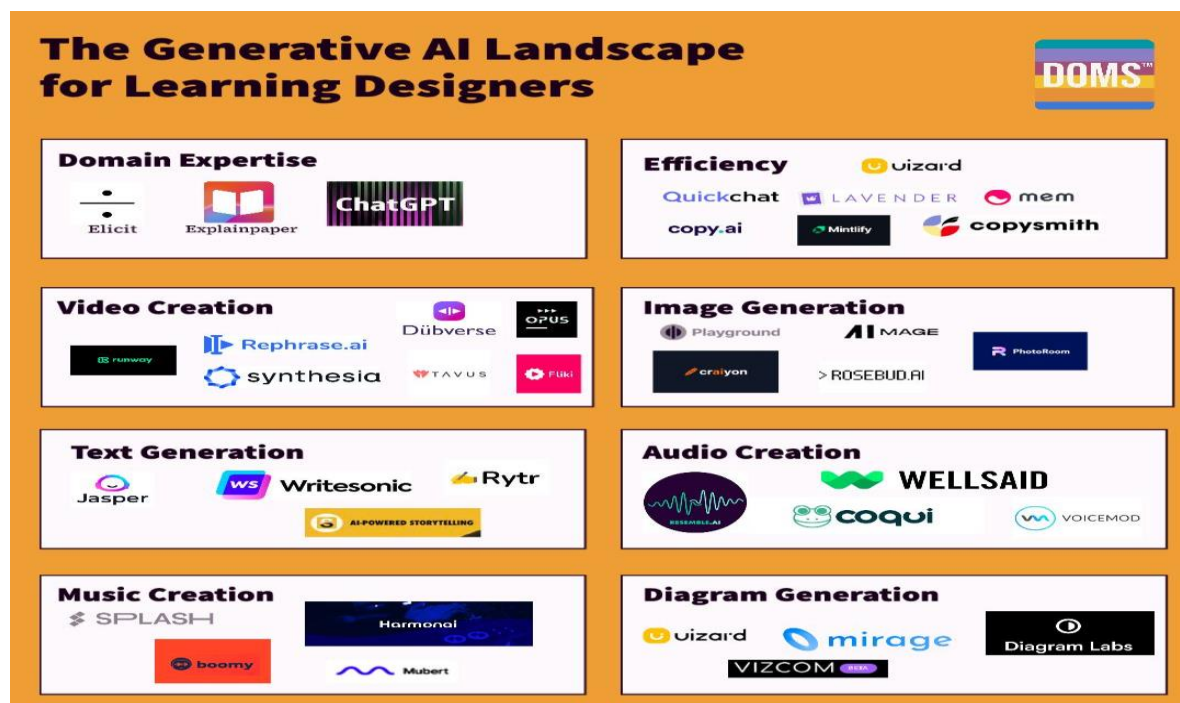
Patobulintas mokymasis naudojant generatyvinį dirbtinį intelektą

Neseniai besimokantis mokslininkas ir ekspertas Hardmanas (2022) iš Kembridžo universiteto sukūrė generatyvinio dirbtinio intelekto vaizdinį, naudodamas maždaug 40 esamų dirbtinio intelekto įrankių, skirtų mokymuisi, apimančių aštuonias sritis (žr. 6 paveikslą):

1. kompetencijos sritis
2. efektyvumas
3. vaizdo įrašų kūrimas
4. vaizdų generavimas
5. teksto generavimas
6. garso įrašų kūrimas

7. muzikos kūrimas
8. diagramų kūrimas

Šios generatyvinio DI platformos gali būti naudojamos įvairiam mokomosios medžiagos turiniui arba pristatymo formai kurti.



6 paveikslėlis. Generatyvinio dirbtinio intelekto vaizdiny suskurtas mokymo projektavimui DOMS™.

Šaltinis: <https://drphilippahardman.substack.com/p/the-generative-ai-landscape-for-learning>

Vertinimų formatai

Šiuo metu paprasčiausias formatas su kuriuo dirba dirbtinio intelekto įrankiai yra tekstas, su kitomis informacijos formomis kurti sunkiau. Panašiai ir kaip kai kurie rašto žanrai, kurie yra sudėtingesni dirbtinio intelekto technologijoms.

Yra keletas alternatyviais formatais paremtų užduočių idėjų:

- Paprašykite besimokančiųjų sukurti žodinius pristatymus, vaizdo įrašus, daugialypės terpės išteklis.
- Paprašykite besimokančiųjų įtraukti daugiau asmeninių apmąstymų, susijusių su skyriaus sąvokomis.
- Paprašykite besimokančiųjų dalyvauti tiesioginiuose interviu (akis į akį arba internetu).

Pokalbio arba "viva voce" metu galima patikrinti mokinio supratimą, įvertinti jo gebėjimą atsakyti į klausimus ir užklausas pokalbio metu. Besimokančiųjų galima paprašyti paaiškinti ar susieti savo atsakymus į skirtingus klausimus. Turėkite omenyje, kad gyvas pokalbis kai

kuriems mokiniams yra sunkesnis ir kelia daugiau nerimo nei kitiems (nors tai pasakytina ir apie kitas formas, pavyzdžiui, rašto darbus ir egzaminus).

Užduotys gali būti įvairių formų, priklausomai nuo dalyko, akademinio lygio ir konkrečių reikalavimų. Kai kurios dažniausiai pasitaikančios užduočių formos yra esė, tiriamieji darbai, ataskaitos, uždavinių rinkiniai arba užduočių lentelės, laboratorinės ataskaitos, atvejo analizės, kūrybiniai projektai ir grupinės užduotys. Išsamus kiekvienos formos aprašymas pateikiamas 1 lentelėje.

1 lentelė. Užduočių tipai.

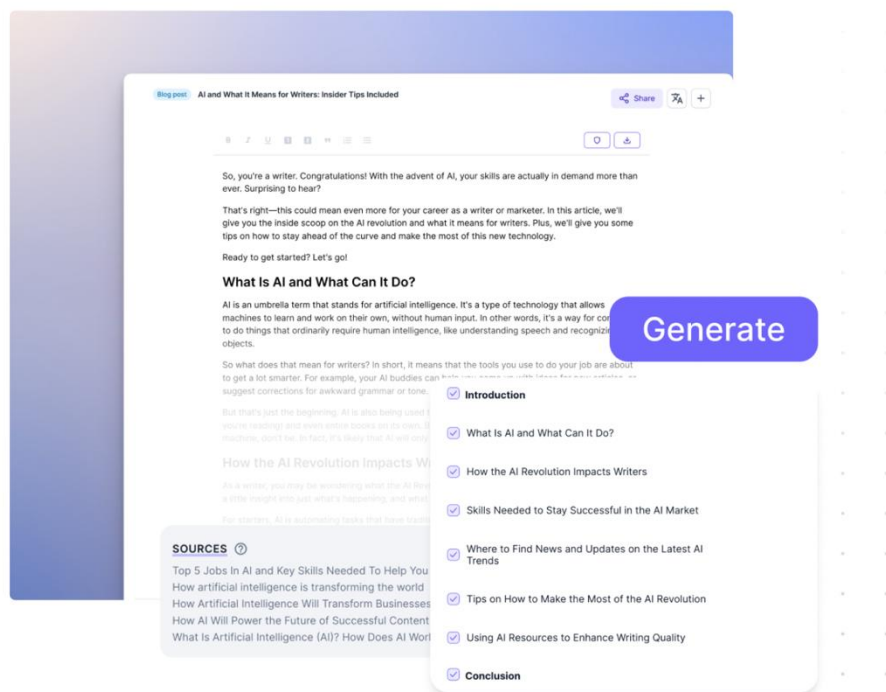
Užduočių tipai	Apibūdinimas
Esė	Rašinys, kuriame pateikiamas ir pagrindžiamas argumentas, analizuojama tema, pateikiama interpretacija arba aptariama konkreti tema. Rašant esė dažnai reikia atlikti tyrimus, kritiškai mąstyti ir tinkamai cituoti.
Tyrėjo straipsnis	Išsamūs akademiniai darbai, kuriuose reikia atlikti išsamius mokslinius tyrimus, analizuoti ir apibendrinti iš įvairių šaltinių gautą informaciją. Mokslinio tyrimo darbai paprastai turi tam tikrą struktūrą: įvadą, literatūros apžvalgą, metodiką, rezultatus, aptarimą ir išvadas.
Ataskaita	Struktūrizuotas dokumentas, kuriame pateikiamos išvados, analizė ir rekomendacijos tam tikra tema. Ataskaitos dažnai grindžiamos moksliniais tyrimais, eksperimentais, stebėjimais ar atvejų tyrimais, jose paprastai išsamiai aprašomas nagrinėjamas klausimas.
Uždavinių rinkiniai arba užduočių lapai	Užduotys, kurias atliekant sprendžiami matematiniai ar moksliniai uždaviniai, atliekamos užduotys arba atsakoma į klausimus, susijusius su kurso medžiaga. Šios užduotys padeda įtvirtinti mokymąsi ir įvertinti supratimą.
Laboratorinių tyrimų ataskaitos	Dokumentai, kuriuose aprašomos laboratorijoje atliekamų eksperimentų procedūros, rezultatai ir analizė. Laboratorinių tyrimų ataskaitos dažnai turi tam tikrą struktūrą, jose reikia aiškiai paaiškinti eksperimentinį procesą ir stebėjimus.
Atvejų tyrimai	Išsamus realaus gyvenimo scenarijų, situacijų ar asmenų nagrinėjimas, dažnai naudojamas tokiose srityse kaip verslas, teisė, psichologija ar socialiniai mokslai. Atvejo studijos reikalauja analizės, kritinio mąstymo ir teorinių sąvokų taikymo praktinėse situacijose.
Kūrybiniai projektai	Užduotys, susijusios su kūrybine raiška, pavyzdžiui, meno kūrinių kūrimas, poezijos rašymas, muzikos komponavimas, prototipų kūrimas arba daugialypės terpės turinio kūrimas. Šios

	užduotys leidžia individualiai išreikšti save ir dažnai sujungia meninius elementus su akademinėmis sąvokomis.
Grupinės užduotys	Bendradarbiavimo užduotys, kurias atliekant reikia dirbti kartu su kitais besimokančiais, kad būtų įgyvendintas projektas arba išspręsta problema. Atliekant grupines užduotis vertinamas komandinis darbas, bendravimo įgūdžiai ir gebėjimas veiksmingai bendradarbiauti.

Užduotys gali būti virtualios arba fizinės. Virtualios užduotys gali užtikrinti didesnę lankstumą ir ekonomiškumą. Didžiausias iššūkis - kaip užtikrinti atsakymų kokybę ir individualų dalyvavimą. Be to, ne kiekviena skaitmeninė platforma gali užtikrinti, kad daugelio dalyvių perspektyvos, stebimos per jų kompiuterių ar išmaniųjų telefonų sąsajas, tiksliai atspindės jų fizinę aplinką. Tai labai svarbu siekiant užtikrinti etišką užduočių atlikimą.

Užduotys ir AI įrankiai

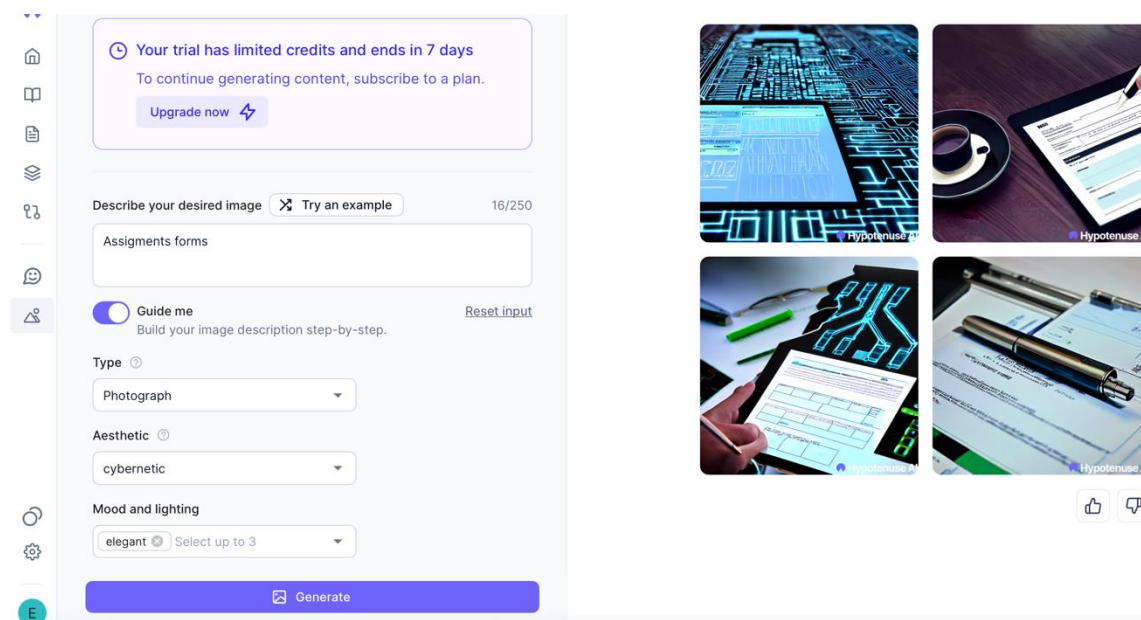
TopAi.tools (2023) pateikia išsamų dirbtinio intelekto įrankių, skirtų užduotims rašyti, sąrašą (TopAi.tools, 2023). Pavyzdžiui, įrankis Writefull Academizer neformalų tekstą paverčia akademiniu. Taigi, ši priemonė gali generuoti abstrakčias ir perfrazuotas pastraipas. Kitas įrankis "hypotenuse.ai" gali sugeneruoti turinį per kelias sekundes (7 paveikslas). Taigi, šį įrankį galima naudoti kitose srityse, pavyzdžiui, elektroninės prekybos turiniui arba (mokamoms) žinutėms socialinėje žiniasklaidoje generuoti. Todėl naudojant šias tekstines priemones galima organizuoti daugelio formų užduotis. Kalbant apie vaizdų generavimo AI priemones, vaizdai gali vizualiai patobulinti užduoties turinį.



7 paveikslėlis. Sukurkite turinį per kelias sekundes naudodami hypotenuse.ai.

Šaltinis: <https://www.hypotenuse.ai>

Kitas pavyzdys sukurtas vaizdiniam pavyzdžiui ir pateikiamas toliau.



8 paveikslėlis. Vizualinio turinio generavimas pagal raktinius žodžius "Užduočių formos" per kelias sekundes naudojant hypotenuse.ai. Šaltinis: <https://www.hypotenuse.ai>

Generatyvinio dirbtinio intelekto platformos pavyzdžiai: Pokalbiai GPT (tekstas)

Pokalbių GPT, dar žinomas kaip GPT (Generative Pre-trained Transformer) pokalbių robotas, yra pažangus kalbos modelis, kurį sukūrė "OpenAI". Jis priklauso GPT serijai, o GPT-3 yra naujausia versija tuo metu, kai buvo rengiama medžiaga.

GPT-3 yra apmokytas pagal didžiulį kiekį įvairių tekstinių duomenų iš interneto, todėl į užklausas gali generuoti panašius į žmogaus atsakymus ir dalyvauti pokalbių sąveikose (<https://chat.openai.com>). Jame naudojama transformatoriaus architektūra, kuri yra gilaus mokymosi modelis, puikiai apdorojantis nuoseklius duomenis, pavyzdžiui, natūralią kalbą.

Toliau pateiktame pavyzdyje pateikiami realūs pavyzdžiai, kuriuose vertinimui naudojama "Chat GPT". Įvedėme klausimą: "Kokie geriausi vertinimai naudojant generatyvinio dirbtinio intelekto priemones?".



Generative artificial intelligence (AI) tools can be used for a variety of assessments, depending on the specific context and goals. Here are a few examples of assessments that can benefit from generative AI tools:

1. **Writing Assessments:** Generative AI models can be used to evaluate and provide feedback on written compositions. Students can submit their essays, articles, or reports to the AI tool, which can analyze the content, grammar, style, and coherence, and provide feedback on areas for improvement.
2. **Language Proficiency Assessments:** Generative AI tools can assess language proficiency by analyzing a learner's spoken or written responses. These tools can evaluate grammar, vocabulary usage, fluency, and pronunciation, providing automated scoring and feedback on language proficiency tests.
3. **Creative Writing and Storytelling Assessments:** Generative AI tools can be used to generate prompts or story starters for creative writing assessments. Students can then develop their stories, and the AI tool can provide feedback on plot structure, character development, writing style, and overall creativity.
4. **Programming Assessments:** In the field of computer science, generative AI tools can assess programming assignments. Students can submit their code, and the AI tool can analyze the correctness, efficiency, and coding practices, providing feedback and suggestions for improvement.
5. **Translation and Language Understanding Assessments:** Generative AI models trained in multiple languages can be used for translation assessments. Students can translate sentences or passages, and the AI tool can evaluate the accuracy, fluency, and idiomatic expressions used in the translations.
6. **Content Generation Assessments:** Generative AI tools can be used to assess a student's ability to generate relevant and coherent content. For example, students can be tasked with generating a blog post, marketing copy, or social media content, and the AI tool can evaluate the quality, relevance, and engagement of the generated content.

Send a message.

Free Research Preview. ChatGPT may produce inaccurate information about people, places, or facts. [ChatGPT May 12 Version](#)

7 paveikslėlis. ChatGPT rezultatų pavyzdys.

Šaltinis: <https://chat.openai.com>

Visus klausimus galima sukurti naudojant užklausas. Užklausa padeda sumažinti klausimams skirtą laiką. Todėl daugeliui sričių yra sudaryti skirtingi užklausų sąrašai, kuriuos galima naudoti praktikoje. Pavyzdžiui, platformoje pateikiami (8 pavykslėlis) sufleriai švietimo ir verslo sritims. Vienintelis tekstas, kurį galima keisti, yra skliausteliuose" []".

Can you give me an example of how to solve a [Problem statement]?

Write a paper outlining the topic [Topic of your choice] in
chronological order.

I need help understanding how probability works.

8 pavykslėlis. "ChatGPT" užklausų pavyzdžiai.

Šaltinis: <https://bit.ly/3pMFDfo>

Šaltiniai naudoti rengiant 5 modulį NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMAS

1. <https://www.monash.edu/learning-teaching/teachhq/Teaching-practices/artificial-intelligence/generative-ai-and-assessment>
2. Bhatt, P., & Muduli, A. (2022). Artificial intelligence in learning and development: A systematic literature review. European Journal of Training and Development, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/EJTD-09-2021-0143>
3. Hardman, P. (2022). The Generative AI Landscape for Learning Designers. Retrieved from: <https://drphilippahardman.substack.com/p/the-generative-ai-landscape-for-learning>
4. Overview: a six step approach to curriculum development. David E. Kern. In
5. Curriculum development for medical education: a six-step approach (Thomas, P. A., Kern, D. E., Hughes, M. T., Tackett, S. A., & Chen, B. Y. (Eds.). (2022). Johns Hopkins University Press.
6. Richman, D. & Boyd, C. (2023). What does GPT really mean for digital marketing? In Digital Marketing Institute. Slide Deck (pp.1-44). Retrieved from <https://digitalmarketinginstitute.com>.
7. Market trends (2021). What is Generative AI, Its Impacts and Limitations? In analyticsinsight.net. Retrieved from: <https://www.analyticsinsight.net/what-is-generative-ai-its-impacts-and-limitations/>
8. SEOTraininglondon.org (2023). Harness the Power of SparkToro & GPT3 to Find Winning Content Topic. In SEOTraininglondon.org. Retrieved from: <https://www.seotraininglondon.org/sparktoro-gpt3-content-topics/>
9. foundationcapital.com(2022). Jasper and the Past, Present, and Future of Generative AI. In foundationcapital.com. Retrieved from <https://foundationcapital.com/jasper-and-the-past-present-and-future-of-generative-ai/>

10. Rapidops(2023). Generative AI Tools in the Creative Domains: The Power and Pressure Game Is On! Retrieved from: <https://www.rapidops.com/blog/generative-ai-tools/>
11. udlguidelines.cast.org (2023). The UDL Guidelines. Retrieved from: <https://udlguidelines.cast.org>
12. James Gwertzman, J, Soslow, J. (2023). The Generative AI Revolution in Games. retrieved from: <https://a16z.com/2022/11/17/the-generative-ai-revolution-in-games/>
13. chat.openai.com (2023). New chat. Retrieved from: <https://chat.openai.com>
14. Writesonic.com (2023). Best ChatGPT prompts for Education. Retrieved from: <https://bit.ly/3pMFDfo>
15. chat.openai.com (2023). New chat. Retrieved from: <https://chat.openai.com>
16. Writesonic.com (2023). Best ChatGPT prompts for Education. Retrieved from: <https://bit.ly/3pMFDfo>
17. hypotenuse.ai (2023). Generate content in seconds using AI. Reterieved from: <https://www.hypotenuse.ai/>
18. TopAi.tools (2023). 32 Best Ai Tools For Assignment Writing. Retrieved from: <https://topai.tools/lists/best-ai-tools-for-assignment-writing.html>

Sąvokos susijusios su 5 moduliu:

Generatyvinės dirbtinio intelekto platformos	Dirbtinis intelektas (DI)	Praktinė patirtis
Mokymo programos pertvarkymas	Skaitmeninės technologijos	Skaitmeninės platformos
Vertinimas	Vertinimai naudojant įvairius dirbtinio intelekto įrankius	Mokymo ir mokymosi internetu veikla

5 modulio: NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMAS mokymo programos santrauka:

5 modulyje pateikiamos naujausios žinios ir praktinė patirtis apie tai, kaip rengti internetinio mokymo ir mokymosi veiklas, kursus ir vertinimus. Vertinimas pateikiamas alternatyviais formatais, naudojant generatyvinį dirbtinį intelektą (DI) ir skaitmenines platformas. Atvejai pateikiami naudojant keletą pasirinktų generatyvinio dirbtinio intelekto ir skaitmeninių platformų. Modulis apima du poskyrius: "Mokymo programos pertvarkymas" ir "Vertinimas naudojant generatyvinį dirbtinį intelektą ir skaitmenines technologijas". Mokymasis apima kelis rezultatus, įskaitant: 1) dalyviai geriau supras internetinio mokymo ir mokymosi veiklą bei kursus; 2) dalyviai taip pat gebės pertvarkyti savo mokymo programas ir kursus bei kurti jų vertinimus naudodami įvairias generatyvinio AI ir skaitmenines priemones.



5 modulis: NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMAS

I DALIS. 5 modulis: NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMAS - ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI - VERTINIMAS PRIEŠ PRADEDANT MODULĮ

M5. I. K1: Kas yra generatyvinis dirbtinis intelektas? Generatyvinis dirbtinis intelektas - tai platus terminas, reiškiantis dirbtinį intelektą, kuris kuria naują tekstą, vaizdus, vaizdo įrašus, garso įrašus, kodus ar sintetinius duomenis.

a) **Taip**

b) Ne

M5. I. K2: Kiek yra generatyvinio dirbtinio intelekto klasifikacijų?

a) Keletas

b) **Daug**

M5. I. K3: Ar naujos technologijos, pavyzdžiui, generatyvinės dirbtinio intelekto įrankiai ir (arba) platformos, gali pakeisti studentų vertinimo procesą?

a) **Taip**

b) Ne

M5. I. K4: Kokie yra naujų tipų vertinimų formatai?

a) **žodiniai pristatymai, daugialypės terpės ištekliai, vaizdo įrašai, asmeninės refleksijos, tiesioginiai interviu.**

b) tiesioginiai arba nuotoliniai interviu.

M5. I. K5: Ar dirbtinio intelekto kuriama vaizdinė medžiaga, skirta mokomajai medžiagai, gali pagerinti mokymosi patirtį?

a) **Taip**

b) Ne

M5. I. K6: Pareiškimas: Egzistuoja tik keturios generatyvinio dirbtinio intelekto priemonių/platformų sritys.

a) A: **Taip**

b) B: **Ne**

M5. I. K7: Kiek yra generatyvinio dirbtinio intelekto priemonių ir (arba) platformų pagal temines sritis?

a) **Keturios**

b) Penkios

c) Trys

d) Dvi

M5. I. K8: Kokie yra pagrindiniai dirbtinio intelekto generuojamų vaizdų kūrimo įrankiai ir (arba) platformos?

a) **DALL-E, DeepArt.io, Pix2Pix, Stablediffusionweb**

b) ChatGPT, Stablediffusionweb

c) Jasper, Rytr

d) ChatGPT, Pix2Pix





M5. I. K9: Kaip dirbtinio intelekto kuriami vaizdiniai mokomojoje medžiagoje gali pagerinti mokymosi patirtį?

- a) **vaizdinė medžiaga gali būti personalizuota ir originali.**
- b) **vaizdinius galima sukurti greičiau**
- c) dirbtinio intelekto generuojami vaizdai nėra interaktyvūs
- d) AI vaizdai nėra įsimintini

M5. I. K10: Kaip "ChatGPT" gali būti naudojama mokymuisi?

- a) **"ChatGPT" gali padėti dėstytojams greičiau gauti informacijos įvairiomis temomis ir patobulinti mokymosi medžiagą.**
- b) **"ChatGPT" gali būti naudojama asmeniniam besimokančiųjų tekstui ir (arba) aprašymams, skirtiems moduliams ir (arba) užduotims kurti ir vertinimams atlikti.**
- c) "ChatGPT" negalima naudoti mokinių vertinimui.
- d) "ChatGPT" netaupo pedagogų laiko.

II DALIS. ANDRAGOGO DIRBANČIO PER NUOTOLĮ ĮSIVERTINIMO KLAUSIMAI – BAIGUS MODULĮ

M5. II. K1: Kiek yra dėstytojams skirtų generatyvinio dirbtinio intelekto klasifikacijų?

- a) Keletas
- b) **Daugybė**

M5. II. K2: Ar naujos technologijos, pavyzdžiui, generatyvinės dirbtinio intelekto priemonės ir (arba) platformos, gali pakeisti mokinių mokymosi procesą?

- a) **Taip**
- b) Ne

M5. II. K3: Kas yra dirbtinis intelektas?

Dirbtinis intelektas - tai plati sąvoka, reiškianti dirbtinį intelektą, kuris kuria naują tekstą, vaizdus, vaizdo įrašus, garso įrašus, kodus ar sintetinius duomenis.

- a) Taip
- b) **Ne**

M5. II. K4: Kas yra generatyvinis dirbtinis intelektas? Dirbtinis intelektas - tai plati sąvoka, reiškianti dirbtinį intelektą, kuris kuria naują tekstą.

- a) Taip
- b) **Ne**

M5. II. K5: Kur galima panaudoti generatyvinį dirbtinį intelektą?

- a) **Versle, švietime, mene, žaidimų pramonėje**
- b) Žaidimų pramonėje

M5. II. K6: Kokie yra geriausi vertinimo formatai generatyvinio dirbtinio intelekto eroje?

- a) **Žodinės užduotys**
- b) Rašytinės

M5. II. K7: Ar galime naudoti "ChatGPT" besimokančiųjų užduotims?





a) **Taip**

b) **Ne**

M5. II. K8: Ar generatyvinės dirbtinio intelekto platformos pakeis tradicines pamokas internetinėmis?

a) **Taip**

b) **Ne**

M5. II. K9: Kokie yra pagrindiniai mokymo programos rengimo aspektai? Problemos nustatymas ir bendrųjų poreikių įvertinimas; tikslinis poreikių įvertinimas; tikslai ir uždaviniai; ugdymo strategijos; įgyvendinimas ir vertinimas bei grįžtamasis ryšys.

a) **Tiesa**

b) **Melas**

M5. II. K10: Kiek yra esminių mokymo programos rengimo etapų?

a) **Šešios**

b) **Penkios**

c) **Trys**

d) **Dvi**

III DALIS. ESĖ. Trumpai išsakykite savo nuomonę apie NUOTOLINIO MOKYMO, MOKYMOSI IR VERTINIMO PROJEKTAVIMĄ



**Pavyzdžiai:**

1. Svarbiausia pasiekti subtilią pusiausvyrą tarp dirbtinio intelekto ir žmonių sąveikos, kad būtų užtikrintas individualių poreikių tenkinimas profesinio mokymo sektoriuje. Profesinio mokymo įstaigos įgyvendindamos šią pusiausvyrą, gali suteikti besimokantiems optimalų technologijų pažangos ir žmogiškojo ryšio derinį, kuris leistų veiksmingiau ir naudingiau mokytis.
2. Naujoji skaitmeninė era suteikia daug galimybių išplėsti mokymosi procesus ir padaryti visų rūšių švietimą prieinamesnį visiems.
3. Nuotolinių mokymo ir mokymosi veiklų, kursų ir vertinimų kūrimas naudojant dirbtinį intelektą profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje suteikia įdomių galimybių. DI gali suasmeninti mokymosi patirtį, pritaikydamas turinį ir išteklius prie individualių besimokančiųjų poreikių, pagerinti įsitraukimą ir žinių išsaugojimą.
- 4.
5. Nuotolinio mokymo ir mokymosi veiklos, kursų ir vertinimo projektavimas naudojant dirbtinį intelektą profesinio mokymo sektoriuje gali suteikti įvairios naudos ir galimybių. Štai keletas svarstymų ir galimybių: Personalizuoti mokymosi keliai: Dirbtinis intelektas gali analizuoti besimokančiųjų duomenis, pavyzdžiui, rezultatus, pageidavimus ir mokymosi stilius, ir kurti asmeninius mokymosi būdus. Internetiniai kursai gali būti dinamiškai koreguojami pagal individualius poreikius, todėl besimokantieji profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje gali tobulėti savo tempu ir sutelkti dėmesį į tas sritis, kurioms reikia skirti daugiau dėmesio. Diegiant dirbtinį intelektą profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje, būtina atsižvelgti į etinius aspektus, privatumo apsaugą ir užtikrinti dirbtinio intelekto algoritmų naudojimo skaidrumą. Be to, žmogiškoji sąveika ir vadovavimas išlieka gyvybiškai svarbūs, nes geriausia DI naudoti kaip priemonę, kuri papildo ir pagerina mokymo ir mokymosi patirtį, o ne pakeičia žmogiškuosius resursus.
6. Personalizuoto arba pritaikyto mokymosi pageidauja vis daugiau besimokančiųjų grupių, todėl suaugusiųjų švietėjai turėtų būti pasirengę pritaikyti mokymo ir mokymosi kontekstą. Šiuo tikslu būtina žinoti, kaip kurti ir teikti veiklas, kursus ir vertinimus. Kadangi dabar daugiau mokymosi galimybių yra internete, būtina žinoti, kaip tai daryti skaitmeniniu formatu, be to, o gebėti tuo dalytis su kitais (kolegomis ir besimokančiais).
7. Dėl dirbtinio intelekto priemonių internetiniai kursai tampa interaktyvesni ir labiau personalizuoti.
8. Dirbtinio intelekto technologijos galėtų padėti mokymui palaikyti ir mokymosi procesus, ir valdyti organizacinius klausimus. Dirbtinis intelektas gali padėti situacijose, kai reikia apdoroti didelį duomenų kiekį, norint gauti naudingos informacijos mokymui. Nepaisant to, dirbtinis intelektas gali padėti profesijos mokytojams šiais būdais: sudaryti sąlygas dalytis ir teikti informaciją apie darbo rinką (darbus, profesijas, kvalifikacijos reikalavimus, kursus ir darbo patirties galimybes), palengvinti studentų ir darbuotojų įdarbinimą ir įtraukimą, saugant studentų įrašus ir pažangą, skatinant besimokančiųjų įsitraukimą, sumažinant mokymosi turinio kūrimo ir pateikimo laiką ir išlaidas, pagreitinant vertinimo veiklą, leidžiant mokytojams padidinti formuojamojo vertinimo veiklą.





9. *Mokantis ir mokant nuotoliu yra daugybė dirbtinio intelekto galimybių, pvz., individualizuotas mokymasis, įprastų užduočių automatizavimas ir kt. Pavyzdžiui, dirbtinio intelekto mokymo sistemos suteikia galimybę suaugusiųjų švietėjams teikti asmenines gaires, paramą ir grįžtamąjį ryšį, pagrįstą kiekvieno besimokančiojo mokymosi būdu ar žinių lygį. Be to, dirbtinis intelektas padeda suaugusiųjų švietėjams sutaupyti laiko atsakant į pasikartojančius besimokančiųjų klausimus, o daugiau laiko skirti vertingesniam darbui ir užduotims. DI analizė leidžia suaugusiųjų švietėjams stebėti besimokančiųjų pažangą ir rezultatus.*
10. *Yra įvairių (generatyvinių) DI platformų, kurias galima naudoti kuriant nuotolinę mokymo ir mokymosi veiklą. Pavyzdžiui, yra keturi generatyvaus DI tipai: signalai, tekstai, kodai ir garsas. Be to, vertinimai gali integruoti įvairius DI įrankius.*
11. *Labai svarbu atsargiai vertinti dirbtinio intelekto naudojimą kuriant nuotolinę mokymo ir mokymosi veiklą, kursus ir vertinimus profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje. Pirmenybė turėtų būti teikiama etiniams aspektams, duomenų privatumui ir skaidrumui. Švietėjai turėtų išlaikyti pusiausvyrą tarp dirbtiniu intelektu pagrįstų metodų ir sąveikos su žmogumi, kad užtikrintų holistinę mokymosi patirtį ir atsižvelgtų į unikalius besimokančiųjų poreikius. Apskritai, integruojant dirbtinį intelektą į projektavimo procesą profesinio rengimo ir mokymo sektoriuje, galima padidinti internetinės mokymo ir mokymosi veiklos, kursų ir vertinimų personalizavimą, veiksmingumą ir efektyvumą, galiausiai pagerinti besimokančiųjų įsitraukimą, rezultatus ir sėkmę. Dirbtinis intelektas gali analizuoti didelius duomenų kiekius, kad profesinio mokymo sektoriuje būtų galima kurti prognozavimo analizę. Nagrinėdami besimokančiųjų duomenis, DI algoritmai gali nustatyti tendencijas, prognozuoti besimokančiųjų rezultatus ir užtikrinti ankstyvą intervenciją, kad būtų išvengta galimų problemų. Prognozuojamoji analizė gali padėti švietėjams nustatyti rizikos grupės besimokančiuosius, pritaikyti mokymo strategijas ir pagerinti bendrus besimokančiųjų sėkmės rodiklius.*

5 modulio AUTORE: Egle Vaičiukynaitė

Projekto konsorciumas nustatė profesinio mokymo skaitmeninės pertvarkos poreikį bei tobulinti ir reikalauti naujų įgūdžių, kompetencijų pedagogams ir kitiems suaugusiųjų švietimo darbuotojams.





Pagrindinis projekto tikslas – tobulinti suaugusiųjų mokymosi teikėjų, profesinio mokymo paslaugų teikėjų ir pedagogų skaitmeninius ir mokymo įgūdžius bei kompetencijas, kurių reikia skaitmeniniame amžiuje, ir leisti jiems susidoroti su daugybe iššūkių, kurių reikia Covid paveiktai visuomenei. Štai kodėl projektas atitinka pasirinktus konkrečios srities prioritetus, nes „Suaugusiųjų švietėjų rengimas nuotoliniu būdu internetu“ pagerina profesinio mokymo kokybės užtikrinimą.

Tikslinės grupės

- Educators, adult education staff, trainers, teachers, VET educators, and VET providers from Romania, Greece, Cyprus, Poland and Lithuania.
- Stakeholders, VET institutions, providers to education, consultants' companies, mentors.





Distance Educator

PARTNERS



UNIVERSITATEA
Dimitrie Cantemir



**TECHNICAL INSTITUTE
OF HERAKLION CHAMBER OF
COMMERCE & INDUSTRY**



**VYTAUTAS MAGNUS
UNIVERSITY
AGRICULTURE
ACADEMY**

**„Dimitrie Cantemir“ universitetas iš Targu Murešo
Herakliono prekybos ir pramonės rūmų institutas – Graikija
Danmar Computers – Lenkija
GrantXpert Consulting – Kipras
Vytauto Didžiojo universitetas – Lietuva**



**Co-funded by
the European Union**

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išsakyti požiūriai ir nuomonės 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.

NUOSTOLINIS MOKYTOJAS
SKAITMENINIO AMŽIAUS SUAUGUSIŲJŲ MOKYTOJŲ MOKYMAS

Projekto numeris: 2021-1-RO01-KA220-VET-000034702

Igyvendinimo laikotarpis: 2022-02-15 – 2024-02-14.

<https://distance-educator.erasmus.site/>

Redaktoriai:

Maria Oroian (1-asis juodraštis)

Sorina-Mihaela Bălan (galutinė versija)

Dimitrie Cantemir universitetas iš Targu Murešo

Autoriai:

1 modulis. Maria VOUIDASKI

2 modulis. Maria OROIAN, Sorina - Mihaela BĂLAN

3 modulis. Anna ROUVI, Christina SOFRONIOU

4 modulis. Maria VOUIDASKI

5 modulis. Eglė VAČIŪKYNaitė

2024