



Distance Educator

2021-1-RO01-KA220-VET-000034702 1

Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.
DISTANCE EDUCATOR ĮSIVERTINIMO PRIEMONĖ- Lietuviška versija



UNIVERSITATEA

Dimitrie Cantemir



TECHNICAL INSTITUTE
OF HERAKLION CHAMBER OF
COMMERCE & INDUSTRY



VYTAUTAS MAGNUS
UNIVERSITY
AGRICULTURE
ACADEMY

IO2/A1 ĮSIVERTINIMO PRIEMONĖ

Lietuviška versija

Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age
Pr. No. 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



Turinys

Projekto “Nuotolinis andragogas” įžanga	3
1.- Įvadas.....	3
2. Tikslinė grupė.....	5
3. Projekto rezultatų aprašymas.....	5
Įsivertinimo priemonė	7
Savęs įsivertinimo klausimynas.....	13





Projekto “Nuotolinis andragogas” įžanga

1.- Įvadas

Šiame sparčių technologinių ir ekonominių pokyčių amžiuje mokymasis visą gyvenimą tampa gyvenimo būdu, tačiau COVID-19 pandemija sukėlė unikalių iššūkių visų rūšių ir lygių mokymuisi, įskaitant profesinį bei suaugusiųjų mokymąsi. Dėl krizės buvo nutrauktos daugelis suaugusiųjų švietimo programų, o tai neigiamai paveikė daugelio besimokančių suaugusiųjų mokymosi procesą. Labiausiai nukentėjo nepalankioje padėtyje esančios ir pažeidžiamiausios visuomenės grupės, juo labiau kad būtent joms labiausiai reikia tiesioginių kursų. Remiantis Cedefopu pažeidžiamos grupės yra moterys, vyresnio amžiaus darbuotojai, migrantai, asmenys, neturintys pagrindinių įgūdžių, žemos kvalifikacijos ir žemo išsilavinimo suaugusieji. Dažnu atveju jiems mokymo sąlygos buvo sudaromos darbo vietose, o nutrūkus darbams, nutrūko ir galimybė mokytis per nuotolį iš darbo vietos. COVID-19 pandemija privertė sparčiai skaitmeninti švietimą bei švietimo ir mokymo sistemas ieškant naujų mokymo ir mokymosi būdų. Krizė ir jos platus poveikis ekonomikai ir visuomenei visame pasaulyje taip pat išryškino svarbų suaugusiųjų mokymosi vaidmenį COVID-19 paveiktame pasaulyje. Krizės metu ir po jos suaugusiųjų mokymasis yra labai svarbus užtikrinant, kad žmonės galėtų įgyti (naujų) įgūdžių ir kompetencijų, reikalingų COVID paveiktoje darbo rinkoje ir visuomenėje. Suaugusiųjų mokymasis vis dažniau laikomas potencialiai svarbia reagavimo į krizę "priemone". Tačiau suaugusiųjų mokymosi paslaugų teikėjai ir švietėjai susiduria su daugybe iššūkių, norėdami tęsti mokymus ir prisitaikyti prie situacijos. *Projekto tikslas: projekto konsorciumas nustatė poreikį kelti suaugusiųjų švietėjų kompetencijas ir žinias apie patrauklių ir įtraukių nuotolinių kursų kūrimą. Projekto „Nuotolinis andragogas“ tikslas: ugdyti suaugusiųjų mokymo, profesinio mokymo paslaugų teikėjų ir





suaugusiųjų švietėjų skaitmeninius ir mokymo įgūdžius ir kompetencijas, kurie leis lengviau įveikti iššūkius, sietinus su Covid paveiktos visuomenės poreikiais. Šiuo projektu norime tiesiogiai padėti suaugusiųjų švietėjams arba būsimiems suaugusiųjų švietėjams išmokti, apie suaugusiųjų mokymosi nuotoliu specifiką, bei paskatinti profesinio mokymo paslaugų teikėjus ir suaugusiųjų švietimo institucijas pereiti prie nuotolinio mokymosi, taip netiesiogiai užtikrinant pagalbą nepalankioje padėtyje esantiems ir pažeidžiamiems asmenims (žemos kvalifikacijos suaugusiesiems, moterims, imigrantams, vyresnio amžiaus žmonėms, bedarbiams ir kt.). Tai padeda išlaikant turimus su darbu susijusius įgūdžius ir įgyjant naujus (OECD, 2019). Tai gali būti puikus įrankis didėjančiam bedarbių skaičiui, kuriems padėtų įgyti įgūdžių, kurie, tikėtina, bus labai paklausūs pasaulyje po COVID 19. Tačiau nūdienos realijos atskleidžia, kad EBPO šalyse kasmet formaliajame ir neformaliajame su darbu susijusiuose mokymuose vidutiniškai dalyvauja tik apie 40 proc. suaugusiųjų, ir jie yra neproporcingai aukštos kvalifikacijos. Tarp žemos kvalifikacijos asmenų suaugusiųjų mokymosi dažnumas vidutiniškai yra šiek tiek didesnis nei 20 % (EBPO, 2019 m.). Laiko stoka, tvarkaraščių nesuderinamumas ir atstumo apribojimai yra vienos iš pagrindinių kliūčių, apie kurias praneša asmenys, kurie nesimoko, kaip ir finansinių išteklių trūkumas. Mokymasis nuotoliu gali padėti pašalinti didžiąją dalį mokymosi kliūčių. *Projekto tikslinė grupė: Projekto tikslinė grupė - tai visų pirma andragogai, t. y. žmonių grupės, atsakingos už profesinį mokymą ir mokymą, idealiu atveju, siekiant tvarių pokyčių. Šiai asmenų grupei priklauso, pavyzdžiui, suaugusiųjų švietėjai, instruktoriai įmonėse, skyriaus vadovai, įstaigos vadovai, konsultantai, mentorai ir profesinių mokyklų ir daugiafunkcinių centrų mokytojai.





2. Tikslinė grupė

Projektas skirtas dviem tikslinėms grupėms:

- Švietėjams, suaugusiųjų švietimo darbuotojams, instruktoriams, mokytojams ir profesinio mokymo andragogams iš Rumunijos, Graikijos, Kipro, Lenkijos ir Lietuvos. Šią grupę sudaro asmenys, jau dirbantys švietimo srityje, įskaitant mokyklų mokytojus, kolegijų dėstytojus ar instruktorius. Projekto tikslas - suteikti jiems reikiamų įgūdžių ir žinių, kad jie galėtų veiksmingai pereiti prie nuotolinio mokymo ir taptų kvalifikuotais nuotolinio mokymo specialistais.
- Suinteresuotosios šalys, profesinio mokymo įstaigos, profesinio rengimo centrai, suaugusiųjų švietimo įstaigos, konsultantų įmonės, mentorai.

3. Projekto rezultatų aprašymas

Skaitmeninė profesinio švietimo ir mokymo transformacija būtina šiandieninėje situacijoje, o suaugusiųjų švietėjų ir kitų švietimo darbuotojų skaitmeninių kompetencijų ugdymas ir naujų įgūdžių įgijimas yra vienas iš svarbiausių aspektų, pripažino projekto konsorciumas.

Pagrindinis projekto tikslas - ugdyti suaugusiųjų mokymo, profesinio mokymo paslaugų teikėjų ir suaugusiųjų švietėjų skaitmeninius ir mokymo įgūdžius ir kompetencijas. Šie įgūdžiai yra labai svarbūs skaitmeniniame amžiuje, leidžiantys savarankiškai spręsti daugybę iššūkių, su kuriais susiduria visuomenė, paveikta Covid pandemijos.





Projektas atitinka pasirinktus konkrečios srities prioritetus, daugiausia dėmesio skiriant suaugusiųjų švietėjų mokymui nuotoliniu būdu, siekiant užtikrinti profesinio mokymo kokybę.

Pagrindiniai projekto rezultatai - sukurtos ir paviešintos integruotos internetinės **skaitmeninės priemonės**:

- 1: "DigiEduAdult" mokymo programa, skirta suaugusiųjų švietėjams
- 2: "DigiEduAdult" vadovas ir savęs įsivertinimo instrumentas
- 3: Suaugusiųjų švietėjams skirta "DigiEduAdult" mobili aplikacija





Įsivertinimo priemonė

Vertinimas yra gero planavimo ir gero atvejo valdymo pagrindas. Įsivertinimo priemonė apžvelgs dabartines nuotolinio mokymosi žinias ir dalyvių skaitmeninius įgūdžius. Šis įsivertinimo įrankis bus naudojamas programoje. Priemonės rezultatai parodys kiekvienam dalyviui pritaikytą mokymo būdą.

For the DISTANCE EDUCATOR project, an initial needs assessment took place in all participating countries to identify gaps among professional adult educators in online teaching. The aim was to develop training content relevant to these gaps and their specific needs. A group of experts was formed to address a series of questions, shedding light on this current and interesting area within the training profession.

“Nuotolinio andragogo” projektui visose dalyvaujančiose šalyse buvo atliktas pirminis poreikių įvertinimas, siekiant nustatyti profesionalių suaugusiųjų švietėjų nuotolinio mokymo spragas. Pagrindinis tikslas buvo parengti mokymo turinį, atitinkantį šias spragas ir jų specifinius poreikius.

Diskusijose su LAG grupe pristatėme šešias skirtingas kompetencijų grupes. Paprašėme LAG pagalvoti apie šias skaitmenines kompetencijas ir apsvarstyti jų svarbą mokymo ir mokymosi procese.

Šešios skirtingos kompetencijų grupės yra pagrįstos suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų sistema, vadinama "DigCompEdu" (Punie, Y., redaktorius (-iai), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu, EUR 28775 LT, Europos Sąjungos leidinių biuras, Liuksemburgas, 2017 m., ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466). DigCompEdu yra moksliai pagrįsta sistema, apibūdinanti, ką reiškia andragogams būti skaitmeniškai kompetentingiems. Iš esmės, remdamiesi DigCompEdu sistema, buvo sukurta nuotolinio andragogo savęs vertinimo priemonė.

Remiantis DigCompEdu, yra išskirtos 6 skirtingos kompetencijų grupės:





3.1. 1 sritis: Profesinis įsitraukimas.

C1.1. Organizacinė komunikacija

Naudoti skaitmenines technologijas siekiant pagerinti organizacijos komunikaciją tarp besimokančiųjų bei trečiųjų šalių. Prisidėti prie bendradarbiavimo kuriant ir tobulinant organizacijos komunikacijos strategijas.

C1.2. Profesinis bendradarbiavimas

Naudoti skaitmenines technologijas bendradarbiaujant su andragogais, dalijantis ir keičiantis žiniomis bei patirtimi bei bendradarbiaujant diegiant edukologinės praktikos naujoves.

C1.3. Reflektyvioji praktika

Individualiai ir kolektyviškai apgalvoti, kritiškai vertinti ir aktyviai plėtoti ne tik savo, tačiau ir visos švietimo bendruomenės skaitmeninę edukologinę praktiką.

C1.4. Skaitmeninis nuolatinis profesinis tobulėjimas

Naudoti skaitmeninius šaltinius ir išteklius nuolatiniam profesiniam tobulėjimui.

3.2. 2 sritis: Skaitmeniniai ištekliai:

C2.1. Skaitmeninių išteklių pasirinkimas

Nustatyti, įvertinti ir pasirinkti skaitmeninius išteklius mokymui ir mokymuisi. Renkantis skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą atsižvelgti į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, edukologinius metodus ir besimokančiųjų grupę.

C2.2. Skaitmeninio turinio kūrimas ir keitimas

Keisti ir kurti esamus atvirai licencijuotus išteklius, jei tai leidžiama. Kuriant skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą atsižvelgti į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, edukologinius metodus ir besimokančiųjų grupę.

C2.3. Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis

Sutvarkyti skaitmeninį turinį ir padaryti jį prieinamą besimokantiejiems bei suaugusiųjų švietėjams. Siekiant veiksmingai apsaugoti jautrų skaitmeninį turinį, reikia gerbti ir





tinkamai taikyti privatumo ir autorių teisių taisykles, suprasti atvirųjų licencijų ir atvirųjų švietimo išteklių naudojimą ir kūrimą.

3.3. 3 sritis: Mokymas ir mokymasis:

C3.1. Mokymas

Planuoti ir diegti skaitmeninius įrenginius ir išteklius mokymo procese, siekiant padidinti mokymo intervencijų efektyvumą. Tinkamai valdyti ir organizuoti skaitmeninio mokymo intervencijas. Eksperimentuoti ir kurti naujus mokymo formatus ir edukologinius metodus.

C3.2. Vadovavimas

Naudoti skaitmenines technologijas ir paslaugas, siekiant pagerinti bendravimą tarp besimokančiųjų, individualiai ir kolektyviai, mokymosi sesijos metu ir už jos ribų. Naudoti skaitmenines technologijas, siekiant laiku ir tikslingai teikti rekomendacijas ir pagalbą. Eksperimentuoti ir kurti naujas rekomendacijų ir paramos teikimo formas ir formatus.

C3.3. Mokymasis bendradarbiaujant

Naudoti skaitmenines technologijas siekiant skatinti ir stiprinti besimokančiųjų bendradarbiavimą. Įgalinti besimokančiuosius naudoti skaitmenines technologijas kaip dalį bendrų užduočių ir kaip bendravimo bei bendradarbiavimo žinių kūrimo priemonę.

3.4. 4 sritis: Įvertinimas

C4.1. Įvertinimo strategijos

Naudoti skaitmenines technologijas formuojamajam ir apibendrinamajam vertinimui. Didinti vertinimo formatų ir metodų įvairovę ir tinkamumą.

C4.2. Įrodymų analizė

Kurti, atrinkti, kritiškai analizuoti ir interpretuoti skaitmeninius įrodymus apie besimokančiųjų veiklą, rezultatus ir pažangą, siekiant informuoti apie mokymą ir mokymąsi.

C4.3. Grįžtamasis ryšys ir planavimas





Naudoti skaitmenines technologijas, siekiant teikti tikslinį ir savalaikį grįžtamąjį ryšį besimokantiejiems. Pritaikyti mokymo strategijas ir teikti tikslinę pagalbą, remiantis naudojamų skaitmeninių technologijų sukaupta informacija. Įgalinti besimokančiuosius ir kitus trečiuosius asmenis suprasti skaitmeninių technologijų teikiamą informaciją ir panaudoti juos priimant sprendimus.

3.5. 5 sritis: Besimokančiųjų įgalinimas

C5.1. Prieinamumas ir įtraukimas

Užtikrinti mokymosi išteklių ir veiklos prieinamumą visiems besimokantiejiems, įskaitant specialiųjų poreikių turinčius asmenis. Atsižvelgti į besimokančiųjų (skaitmeninius) lūkesčius, gebėjimus, naudojimo būdus ir klaidingus supratimus, taip pat į kontekstinius, fizinius ar kognityvinius skaitmeninių technologijų naudojimo apribojimus ir į juos reaguoti.

C5.2. Diferencijavimas ir individualizavimas

Naudoti skaitmenines technologijas siekiant patenkinti skirtingus besimokančiųjų mokymosi poreikius, suteikiant besimokantiejiems galimybę tobulėti skirtingais lygiais ir greičiu, laikytis individualių mokymosi būdų ir tikslų.

C5.3. Aktyvus besimokančiųjų įtraukimas

Naudoti skaitmenines technologijas, kad būtų skatinamas aktyvus ir kūrybiškas besimokančiųjų įsitraukimas į mokomąjį dalyką. Naudoti skaitmenines technologijas edukologinėse strategijose, skatinančiose besimokančiųjų įvairiapusiškus įgūdžius, gilų mąstymą ir kūrybinę raišką. Atverti mokymąsi naujoms, realioms aplinkybėms, kurios įtraukia pačius besimokančiuosius į praktinę veiklą, mokslinius tyrimus ar sudėtingų problemų sprendimą arba kitais būdais didina aktyvų besimokančiųjų įsitraukimą į sudėtingus dalykus.

3.6. 6 sritis: Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas

C6.1. Informacinis ir medijų raštingumas

Įtraukti mokymosi veiklą, užduotis ir vertinimus, kurių metu besimokantieji turi aiškiai išreikšti informacijos poreikius, rasti informaciją ir išteklius skaitmeninėje aplinkoje,





organizuoti, apdoroti, analizuoti ir interpretuoti informaciją ir palyginti bei kritiškai įvertinti informacijos ir jos šaltinių patikimumą.

C6.2. Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas

Įtraukti mokymosi veiklą, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad besimokantieji efektyviai ir atsakingai naudotų skaitmenines technologijas bendravimui, bendradarbiavimui ir pilietiniam dalyvavimui.

C6.3. Skaitmeninio turinio kūrimas

Įtraukti mokymosi veiklą, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad mokiniai išreikštų save skaitmeninėmis priemonėmis, keistų ir kurtų skaitmeninį turinį įvairiais formatais. Mokyti besimokančiuosius, kaip skaitmeniniam turiniui taikomos autorių teisės ir licencijos, kaip pateikti nuorodas į šaltinius ir nurodyti licencijas.

C6.4. Atsakingas naudojimas

Imtis priemonių, kad būtų užtikrinta besimokančiųjų fizinė, psichologinė ir socialinė gerovė naudojantis skaitmeninėmis technologijomis. Įgalinti besimokančiuosius valdyti riziką ir saugiai bei atsakingai naudotis skaitmeninėmis technologijomis.

C6.5. Skaitmeninių problemų sprendimas

Įtraukti mokymosi veiklas, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad besimokantieji nustatytų ir spręstų technines problemas arba kūrybiškai perkeltų technologines žinias į naujas situacijas.

Po 1-ojo LAG grupės susitikimo Kipre, Nikosijoje 2022 m. rugsėjo 12–13 d., kuriame vyko tarptautinis partnerių susitikimas buvo nustatytos pagrindinės skaitmeninės kompetencijos, kurios yra labiausiai tinkamos pagal nustatytą tikslinę grupę. Konsorciumas aptarė ir nusprendė, kurios skaitmeninės kompetencijos gali būti įgyvendinamos kuriame modulyje. Remdamasis šiuo sprendimu, kiekvienas projekto partneris parengė kiekvieno modulio įsivertinimo klausimyną.





2021-1-RO01-KA220-VET-000034702 12
Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.
DISTANCE EDUCATOR ĮSIVERTINIMO PRIEMONĖ- Lietuviška versija

		Distance Educator- Training Educators of Adults in the digital age.				Co-funded by the European Union																																			
Distance Educator		DIGITALS COMPETENCES IDENTIFICATED IN FOCUS GRPOUPS																																							
Area	No C	Digital Competences Name	Dimitrie Cantemir University - ROMÂNIA							KEK TEHNIKES SHOLES EPIMELITIRIOU IRAKLEIOU -GREECE							DANMAR COMPUTERS SP ZOO- POLAND							GRANTXPRT CONSULTING LIMITED-CYPRUS							VYTAUTO DIDŽIOJO UNIVERSITETAS-LITHUANIA- need information										
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Average	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Average	AVERAGE	MODULE
Professional Engagement	C1.1	Organisational communication	4	4	4	4	5	5	4	4,33	5	5	4	5	5	4	4,67	5	4	5	5	5	5	4,83	4	4	5	5	5	4	4,50	4	4	3	3	3	4	5	3,67	4,40	
	C1.2	Professional Collaboration	5	5	5	5	5	5	4	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	4	4	3	3	4	3,83	4,73	1&4
	C1.3	Reflective Practice	5	5	5	4	4	4	5	4,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	5	5	3	4	4,33	4	5	3	3	3	4	4	3,67	4,50	
	C1.4	Digital Continuous Professional Development	5	5	5	5	5	5	5	4,83	4	4	4	5	5	5	4,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	4	4	5	5	4	4,33	4,73	1
Digital Resources	C2.1	Selecting digital resources	4	4	4	4	5	5	5	4,50	4	4	5	5	5	5	4,67	4	4	5	5	5	5	4,67	4	4	4	4	4	5	4,17	5	3	4	4	5	4	5	4,17	4,43	
	C2.2	Creating and modifying digital content	4	4	3	5	5	5	5	4,50	4	5	5	5	4	4	4,50	4	5	5	5	5	5	4,83	4	4	4	4	4	4	4,00	5	3	3	4	5	3	4	3,67	4,30	
	C2.3	resources	5	5	4	5	5	5	4	4,67	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	3	5	5	5	5	5	4,67	4	3	4	4	4	3	4	3,67	4,60	5
Teaching and Learning	C3.1	Teaching	5	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	4	4	4	4	5	4,17	4,80	2
	C3.2	Guidance	5	5	4	5	5	5	4	4,67	4	5	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	4	5	3	3	4	4	4	3,83	4,67	2&3
	C3.3	Collaborative learning	5	5	4	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	4	4	3	5	5	5	4,33	4,83	2&3&4
Assessment	C4.1	Assessment strategies	4	4	5	5	5	5	5	4,83	4	5	5	5	5	5	4,83	4	4	5	5	5	5	4,67	4	5	5	5	3	5	4,50	5	3	4	3	4	5	4	3,83	4,53	2&3&5
	C4.2	Analysing evidence	4	4	4	5	5	5	4	4,50	4	4	4	5	5	5	4,50	4	4	5	5	5	5	4,67	4	5	5	5	5	5	4,83	5	2	4	2	4	3	4	3,17	4,33	
	C4.3	Feedback and Planning	5	5	5	5	5	5	4	4,83	5	4	5	5	5	5	4,83	5	4	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	4	4	5	3	5	5	5	4,50	4,80	2&3&5
Empowering Learners	C5.1	Accessibility and inclusion	2	2	5	5	5	5	4	4,33	5	4	5	5	5	5	4,83	4	4	5	5	5	5	4,67	2	4	5	5	4	5	4,17	4	4	4	3	5	4	4	4,00	4,40	
	C5.2	Differentiation and personalisation	4	4	5	5	5	5	5	4,83	5	5	5	5	4	5	4,83	5	5	5	5	5	5	5,00	4	4	5	5	3	5	4,33	5	4	3	3	5	4	4	3,83	4,57	1
	C5.3	Actively engaging learners	5	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	3	5	4,67	4	5	3	3	4	4	5	4,00	4,73	2
Facilitating Learners' Digital Competence	C6.1	Information and media literacy	5	5	4	3	5	5	5	4,50	5	4	5	5	5	5	4,83	5	4	5	5	5	5	4,83	5	4	3	3	3	5	3,83	4	5	4	4	5	4	3	4,17	4,43	
	C6.2	Digital communication and collaboration	2	2	4	1	5	5	4	3,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	2	5	5	5	4	5	4,33	4	4	4	4	4	5	4	4,17	4,40	
	C6.3	Digital content creation	3	3	3	5	5	5	5	4,33	4	5	4	5	5	5	4,67	5	5	5	5	5	5	5,00	3	3	3	3	3	3	3,00	4	4	3	2	5	5	5	4,00	4,20	
	C6.4	Responsible use	3	3	4	3	5	5	5	4,17	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	3	3	3	3	4	4	3,33	5	2	3	4	4	4	4	3,50	4,20	
	C6.5	Digital problem solving	4	4	5	4	5	5	4	4,50	5	5	5	5	5	5	5,00	5	5	5	5	5	5	5,00	4	5	4	5	3	4	4,17	5	3	3	4	4	4	4	3,67	4,47	3&5

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



Savęs įsivertinimo klausimynas

Kiekvienas projekto partneris kiekviename modulyje parengė 20 klausimų, o kiekviename modulyje turi būti parengti bent 2 klausimai.

"Šis šablonas padės parengti klausimus vertinimui po mokymo. Kiekvienas partneris parengė bent po 1 klausimą kiekvienam moduliui."

1 Modulis: Andragogo įgūdžiai/savybės	
Klausimas	Remiantis DigCompEdu skaitmeninių kompetencijų sistema dėstytojams, skaitmeninių įrenginių ir taikomųjų programų paplitimas, neturi įtakos poreikiui tobulinti skaitmenines kompetencijas.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
	Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistema (DigCompEdu) yra skirta tik aukštojo mokslo ir suaugusiųjų švietimo dėstytojams.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Suaugusiųjų mokymas reikalauja kitokio požiūrio nei vaikų mokymas ir yra pagrįstas pedagogika.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Suaugusiųjų švietėjai turėtų skatinti bandymų ir klaidų mokymosi procesus ir kurti tokią mokymosi aplinką, kurioje būtų nebaisu klysti.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Andragogas yra atsakingas už tarpininkavimą padedant suaugusiems mokymosi procese?
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa





Question	Suaugusiųjų švietėjai neprivalo turėti skaitmeninių kompetencijų pagal Europos švietimo darbuotojų skaitmeninių kompetencijų sistemą?
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Europos piliečių skaitmeninių gebėjimų sistema (DigComp) atspindi besimokančiųjų skaitmeninius gebėjimus ir yra suskirstyta į šešias sritis?
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Skaitmeninio turinio kūrimas yra viena iš skaitmeninės kompetencijos sričių, kurią turėtų turėti suaugusiųjų švietėjai.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kuris iš toliau išvardytų dalykų NĖRA vienas iš pagrindinių suaugusiųjų švietėjo gebėjimų?
Answer 1	Pagrindiniai technologiniai įgūdžiai
Answer 2	Techniniai ir bendravimo įgūdžiai
Answer 3	Prisitaikymo ir prieinamumo įgūdžiai
Answer 4	Mokymo programos rengimo įgūdžiai
Question	Pedagogų profesinį bendradarbiavimą galima sustiprinti:
Answer 1	Dėmesys individualiai mokymo praktikai
Answer 2	Vengimas konstruktyviai kritikuoti esamą praktiką
Answer 3	Pirmenybė teikiama bendravimui, o ne bendradarbiavimui
Answer 4	Skaitmeninių priemonių ir naujoviškų technologijų naudojimas
Question	Skaitmeninis tęstinis profesinis tobulėjimas (CPD) apima nuolatinį mokymo praktikos tobulinimą naudojant skaitmeninius išteklius.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Profesionalus bendradarbiavimas orientuotas į esamų žinių gilinimą ir naujovių kūrimą.





Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Pedagoginio turinio žinios (PCK) nėra būtinos mokant internetu.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Europos švietimo darbuotojų skaitmeninių kompetencijų sistema minima skyriuje apie veiksmingus nuotolinius kursus.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Suaugusiųjų švietėjams, dirbantiems nuotoliu su besimokančiais asmenimis, organizaciniai įgūdžiai nėra būtini.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kuris iš toliau išvardytų būdų NĖRA pedagoginių kompetencijų ugdymas skaitmeninių išteklių srityje?
Answer 1	Tyrimų atlikimas siekiant rasti kokybiškos informacijos
Answer 2	Socialinės žiniasklaidos platformų naudojimas ryšiams su mokiniais palaikyti
Answer 3	Bendradarbiavimo veiklos ar projektų įgyvendinimas
Answer 4	Klasėje/auditorijoje naudojamos technologijos
Question	Savireguliacinis mokymasis - tai besimokančiųjų gebėjimas:
Answer 1	Skaitmeninių įrankių ir išteklių integravimas į mokymosi procesą
Answer 2	Bendradarbiaujant su kolegomis kurti žinias
Answer 3	Vertinti savo ir bendraamžių pažangą naudojant užduočių sąrašus
Answer 4	Planuoti, stebėti ir apmąstyti savo mokymąsi naudojant skaitmenines technologijas.
Question	Formuojamasis vertinimas atliekamas mokomosios dalies pabaigoje, siekiant įvertinti besimokančiuosius pagal iš anksto nustatytą standartą.
Answer 1	Tiesa





Answer 2	Netiesa
Question	Skaitmeninės technologijos gali būti naudojamos tarpusavio vertinimui, kai besimokantieji vertina vieni kitų indėlį, remdamiesi nustatytu kriterijų sąrašu.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kuriant ir modifikuojant skaitmeninius išteklius, suaugusiųjų švietėjai neprivalo laikytis autorių teisių licencijų.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Mokymas skaitmeninėje aplinkoje apima skaitmeninių įrenginių ir išteklių integravimą siekiant pagerinti mokymosi procesą.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Valdydami skaitmeninį turinį ir dalydamiesi juo, andragogai neprivalo išmanyti "Creative Commons" licencijų.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa

2 Modulis: Mokymo metodai ir technikos	
Question	Kuris iš šių reikalavimų nėra susijęs su nuotoliniu mokymu:
Answer 1	Struktūrizuotas planavimas
Answer 2	Gera suprojektuoti kursai
Answer 3	Bendravimo elektroninėmis ir kitomis technologijomis metodai
Answer 4	Bendruomenių kūrimas
Question	Asinchroninis nuotolinis mokymasis grindžiamas:
Answer 1	Sąveiką realiuoju laiku, pavyzdžiui, klausantis tiesioginių radijo laidų arba dalyvaujant tiesioginėse paskaitose internetu.
Answer 2	Internetu, kaip mokymo priemonės, naudojimu.





Answer 3	Sąveika akis į akį
Answer 4	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.
Question	Kuris iš šių pavyzdžių yra asinchroninio nuotolinio mokymosi pavyzdys?
Answer 1	Tiesioginių radijo programų klausymasis
Answer 2	Dalyvavimas tiesioginėse internetinėse paskaitose
Answer 3	Dalyvavimas realiuoju laiku vykstančiose vaizdo konferencijose
Answer 4	Mokymasis iš instrukcijų popieriuje
Question	Kurie iš toliau išvardytų internetinio ar mišraus mokytojų rengimo būdų laikomi naujoviškais:
Answer 1	Paskaitos, praktiniai užsiėmimai, seminarai, diskusijų grupės ar konferencijos, įskaitant vienkartinės sesijas ir ciklus.
Answer 2	Koučingas ir mentorystė
Answer 3	Interneto kaip pristatymo priemonės naudojimas
Answer 4	Virtualiosios realybės erdvės arba simuliacijos
Question	Kuris nuotolinio mokymo modelis remiasi spausdintais vadovėliais ir studijų vadovais?
Answer 1	Garsu grindžiami modeliai
Answer 2	Televizija pagrįsti modeliai
Answer 3	Kompiuteriniai arba daugialypės terpės modeliai
Answer 4	Spausdintiniais šaltiniais arba susirašinėjimu grįsti nuotoliniai mokymosi modeliai
Question	Kokios technologijos integruojamos į mokymosi patirtį taikant dinamiškus nuotolinio mokymo modelius?
Answer 1	Televizijos transliacijos
Answer 2	Dvipusis radijas (siųstuvas-imtuvas)
Answer 3	Spausdinti vadovėliai
Answer 4	Kompiuteriai
Question	Koks dėstytojo vaidmuo dinamiškoje nuotolinio mokymosi aplinkoje?





Answer 1	Besimokančiųjų vertintojas ir palaikytojas
Answer 2	Mokymosi ir praktikos bendruomenės narys
Answer 3	Į besimokantįjį orientuotas tarpininkas
Answer 4	Bendramokslis
Question	Kokio pobūdžio žinios akcentuojamos dinamiškuose nuotolinio mokymo modeliuose?
Answer 1	Teorinės ir koncepcinės
Answer 2	Analitinės ir kritinės
Answer 3	Istorinės ir kultūrinės
Answer 4	Praktiškos ir autentiškos
Question	Asinchroninis nuotolinis mokymasis reikalauja, kad dėstytojas ir besimokantysis bendrautų realiuoju laiku.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Dinamiškuose nuotolinio mokymo modeliuose dėstytojo vaidmuo visų pirma yra vertinti ir palaikyti besimokančiojo procesą, pažangą bei rezultatą.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kurios iš toliau išvardytų sudedamųjų dalių laikomos itin svarbiomis veiksmingam ir novatoriškam mokymui:
Answer 1	Projektavimas
Answer 2	Medžiaga
Answer 3	Mokomosios priemonės
Answer 4	Grįžtamasis ryšys ir planavimas
Question	Į besimokantįjį orientuotą mokymo metodą sudaro:
Answer 1	Bendradarbiaujantis mokymasis
Answer 2	Į projektą orientuotas mokymasis
Answer 3	Problemų sprendimu grįstas mokymasis
Answer 4	Visi pirmiau minėti mokymosi būdai





Question	Kuri iš toliau nurodytų vertinimo strategijų rekomenduojama, kai kalbama apie profesinį mokymą:
Answer 1	Tik egzaminai žodžiu arba raštu
Answer 2	Tik realus įvertinimas, pvz., darbo stebėjimas arba mokymas darbo vietoje.
Answer 3	Tiesiog projektų pristatymas
Answer 4	Interaktyvios viktorinos arba žaidimai
Question	Kuri iš toliau nurodytų vertinimo strategijų rekomenduojama, kai kalbama apie profesinį mokymą:
Answer 1	Tik egzaminai žodžiu arba raštu
Answer 2	Tik realus įvertinimas, pvz., darbo stebėjimas arba mokymas darbo vietoje
Answer 3	Tiesiog projektų pristatymas
Answer 4	Interaktyvios viktorinos arba žaidimai
Question	Skaitmeninis mokomasis turinys besimokantiejiems turi teikti ilgalaikę naudą:
Answer 1	Interaktyvumą
Answer 2	Lankstumą
Answer 3	Susietasis mokymasis
Answer 4	Visi atsakymai teisingi
Question	Kuris iš toliau išvardytų veiksmų NĖRA laikomas svarbiausiu veiksmu apibūdinant gerą dėstytoją?
Answer 1	Turinio išmanymas
Answer 2	Struktūrizuotas mokymo metodo taikymas
Answer 3	Pedagoginio turinio žinios
Answer 4	Ugdymo įgūdžiai
Question	Kuris mokymo modelis apima mokymąsi nuotoliu ir mokymą auditorijoje?
Answer 1	Apverstos klasės
Answer 2	Projektais grindžiamas mokymasis





Answer 3	Žaidybinimas
Answer 4	Mišrus mokymasis
Question	Kaip rekomenduojama vertinti dėstytojus nuotolinio mokymosi sistemoje?
Answer 1	Egzaminai su pasirenkamaisiais atsakymais
Answer 2	Egzaminai žodžiu
Answer 3	Relios situacijos sprendimai grindžiami vertinimai
Answer 4	Veiklos rezultatais grindžiami vertinimai
Question	Nuotoliniam mokymuisi būtinas mokymo dizainas, pagrįstas suaugusiųjų mokymosi supratimu.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Dalyvavimas nuotolinėje bendruomenėje nesusijęs su mokytojų pasitenkinimu nuotolinio mokymosi kursais.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa

3 Modulis: Skaitmeninės priemonės nuotoliniam mokymuisi

Question	Kuri iš šių skaitmeninių įrankių suteikia besimokantiejiems galimybę paprašyti dėstytojo pamokos metu pagreitinti arba sulėtinti tempą?
Answer 1	MS Teams
Answer 2	WhatsApp
Answer 3	Google Classroom
Answer 4	Zoom
Question	Kurios iš toliau išvardytų skaitmeninių įrankių nuotolinės pamokos trukmė neribojama?
Answer 1	Zoom
Answer 2	Google Meet
Answer 3	Webex Meeting
Answer 4	MS Teams





Question	Zoom per susitikimus neleidžia naudotojams įjungti automatiškai generuojamų transkripcijų.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Visi failai, kuriais dalijamasi visuose "MS Teams" pokalbiuose, automatiškai išsaugomi "SharePoint Online" dokumentų bibliotekos aplanke.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Zoom neleidžia naudotojams įrašyti susitikimo.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	MS Teams leidžia naudotojams organizuoti tik vienos valandos trukmės susitikimus.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kuris iš šių skaitmeninių įrankių leidžia automatiškai sinchronizuoti paskyras skirtinguose įrenginiuose?
Answer 1	MS Word
Answer 2	Kahoot
Answer 3	MS Excel
Answer 4	Google Workspace
Question	Kuri iš šių skaitmeninių priemonių leidžia kurti, organizuoti ir valdyti visą ugdymo procesą?
Answer 1	Prezi
Answer 2	MS Teams
Answer 3	OneNote
Answer 4	MS Office
Question	Naudodamiesi MS Office, dėstytojai ir besimokantieji gali bendrauti vieni su kitais tiesioginėmis žinutėmis (pokalbiais).
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa





Question	MS Office nesuteikia naudotojams galimybės pasiekti savo failus iš bet kurios vietos ir juos atnaujinti realiuoju laiku.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kuris iš toliau išvardytų skaitmeninių įrankių leidžia naudotojams kurti formas, apklausas ir viktorinas, taip pat bendrai redaguoti formas ir dalytis jomis su kitais žmonėmis?
Answer 1	MS Word
Answer 2	iSpring
Answer 3	MS Teams
Answer 4	Google Forms
Question	Kuris iš šių skaitmeninių įrankių yra viktorina/žaidimu pagrįsta mokymosi platforma?
Answer 1	Google Docs
Answer 2	PowerPoint
Answer 3	iSpring
Answer 4	Kahoot
Question	Kahoot leidžia naudotojams į klausimus įterpti "YouTube" vaizdo įrašus arba importuoti esamas prezentacijas.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Ar "Google Forms" leidžia naudotojams kurti formas, apklausas ir viktorinas, taip pat bendrai redaguoti formas ir dalytis jomis su kitais žmonėmis?
Answer 1	Ne
Answer 2	Taip
Question	Ar "Kahoot" yra viktorina / žaidimais pagrįsta mokymosi platforma?
Answer 1	Ne
Answer 2	Taip
Question	Kahoot yra internetinė priemonė, kuria naudotojai gali kurti pristatymus.
Answer 1	Tiesa





Answer 2	Netiesa
Question	Kuri iš toliau išvardytų skaitmeninių priemonių suteikia galimybę sukurti atskirą kambarį / klasę besimokantiejiems, prie kurios jie gali prisijungti naudodami kodą?
Answer 1	MS Office
Answer 2	PowerPoint
Answer 3	OneNote
Answer 4	Google Classroom
Question	Kuris iš toliau išvardytų skaitmeninių įrankių suteikia mokytojams galimybę iš karto gauti klasės duomenis, kurie parodo, kam sekasi ir kam reikia pagalbos?
Answer 1	MS Word
Answer 2	OneNote
Answer 3	Prezi
Answer 4	EduLastic
Question	"Google Classroom" sinchronizaciją galima nemokamai naudoti kartu su "EduLastic". Besimokantieji gali gauti tai, kas geriausia iš abiejų pasaulių: veiksmingus akademinius išteklius, kuriais lengva naudotis.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	"EduLastic" suteikia galimybę rodyti rezultatus, bet paslėpti teisingus atsakymus nuo besimokančiųjų.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa

4 Modulis: Kultūrinis sąmoningumas	
Question	Kas yra kultūrinis sąmoningumas?
Answer 1	Technologijų naudojimas kultūriniam supratimui auditorijoje gerinti.





Answer 2	Įtrauktis ir įvairovės skatinimas švietimo sistemoje.
Answer 3	Kultūrinių skirtumų pripažinimas darbo vietoje.
Answer 4	Gebėjimas suprasti, vertinti ir gerbti skirtingų kultūrų žmonių įsitikinimus, papročius, vertybes ir praktiką.
Question	Kodėl kultūrinis sąmoningumas yra svarbus švietimui?
Answer 1	Jis padeda dėstytojams tobulinti technologinius įgūdžius.
Answer 2	Jis pagerina vertinimo procesus švietime.
Answer 3	Jis remia kultūrinių stereotipų integravimą į mokymo programą.
Answer 4	Jis skatina auditorijoje įtrauktį, įvairovę ir supratimą.
Question	Kultūrinis sąmoningumas apima skirtingų kultūrų vertybių, įsitikinimų ir papročių pripažinimą ir gerbimą.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kurti įtraukesnę auditorijos aplinką reiškia nustatyti skirtingus lūkesčius besimokantiems, atsižvelgiant į jų kultūrinę kilmę.
Answer 1	True
Answer 2	False
Question	Kultūrinis sąmoningumas reiškia, kad reikia suprasti, vertinti ir gerbti skirtingų kultūrų žmonių įsitikinimus ir praktiką.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kultūrinis sąmoningumas nėra svarbus švietimo aplinkoje.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kultūrinis sąmoningumas reikalauja, kad dėstytojai ištirtų savo pačių kultūrinius šališkumus ir prielaidas.





Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kultūriškai sąmoningi dėstytojai neturėtų pritaikyti savo mokymo strategijų, kad patenkintų kultūriškai skirtingų besimokančiųjų poreikius.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kultūrinis sąmoningumas skatina įtrauktį, įvairovę ir supratimą klasėje.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kultūrinis sąmoningumas neapima besimokančiųjų kultūrinių perspektyvų įtraukimo į mokymo programą.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kuo skiriasi mokymasis bendradarbiaujant ir kooperuotas mokymasis?
Answer 1	Kooperuotas mokymasis yra mokymosi bendradarbiaujant rūšis, tačiau mokymasis bendradarbiaujant daugiau dėmesio skiria individualiam indėliui.
Answer 2	Kooperuotame mokymesi dirbama savarankiškai, o mokantis bendradarbiaujant - grupėse.
Answer 3	Mokymasis bendradarbiaujant ir kooperuotas mokymasis nesiskiria.
Answer 4	Kooperuotas mokymasis apima individualią atsakomybę už mokymąsi, o mokymasis bendradarbiaujant - bendrą atsakomybę už mokymąsi.
Question	Kokia kooperuoto mokymosi nauda?
Answer 1	Faktų ir skaičių įsiminimas, didesni individualūs pasiekimai ir oficialus mokymas.
Answer 2	Kritinio mąstymo, aktyvaus klausymo ir viešojo kalbėjimo įgūdžių ugdymas.
Answer 3	Sumažėja pedagogų darbo krūvis, pagerėja organizaciniai įgūdžiai ir sustiprėja besimokančiųjų bendradarbiavimas.
Answer 4	Saviugdys ir vadovavimo įgūdžių ugdymas, geresni santykiai ir efektyvus informacijos išsaugojimas.





Question	Mokymasis bendradarbiaujant apima asmenų bendradarbiavimą sprendžiant problemas ir kaupiant žinias.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Mokymasis bendradarbiaujant yra naudingas tik pavieniams besimokantiejiems ir neturi jokio poveikio visai organizacijai.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Dėstytojų ir mokyklų vadovų bendradarbiavimas tampa vis populiariesnis.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Mokymasis bendradarbiaujant apima asmenų bendradarbiavimą sprendžiant problemas ir mokantis naujų sąvokų.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Mokymasis bendradarbiaujant stiprina mokytojų tarpusavio santykius, grindžiamus pasitikėjimu ir empatija.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Mokymasis bendradarbiaujant skatina asmenų saviugdos ir lyderystės įgūdžius.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Mokymasis bendradarbiaujant pagerina žinių įgijimą ir išsaugojimą.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Mokymasis bendradarbiaujant skatina besimokančiųjų bendradarbiavimą ir abipusę pagarbą.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa





5 Modulis: Internetinio mokymo ir mokymosi veiklos, kursų ir vertinimo projektavimas	
Question	Kokie yra pagrindiniai mokymo programų rengimo aspektai? Problemos nustatymas ir bendrųjų poreikių įvertinimas; tikslinis poreikių įvertinimas; tikslai ir uždaviniai; ugdymo strategijos; įgyvendinimas ir vertinimas bei grįžtamasis ryšys.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kiek yra esminių mokymo programos rengimo etapų?
Answer 1	Penki
Answer 2	Trys
Answer 3	Du
Answer 4	Šeši
Question	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.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kiek yra generatyvinio dirbtinio intelekto klasifikacijų?
Answer 1	Keletas
Answer 2	Daug
Question	Ar naujos technologijos, pavyzdžiui, generatyvinės dirbtinio intelekto priemonės ir (arba) platformos, gali pakeisti studentų vertinimo procesą?
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kokie yra naujų tipų vertinimų formatai?
Answer 1	tiesioginiai arba nuotoliniai interviu.
Answer 2	žodiniai pristatymai, daugialypės terpės ištekliai, vaizdo įrašai, asmeninės refleksijos, tiesioginiai interviu.
Question	Ar dirbtinio intelekto kuriami vaizdiniai mokomosios medžiagos vaizdai gali pagerinti mokymosi patirtį?





Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Pareiškimas: Egzistuoja tik keturios generatyvinio dirbtinio intelekto priemonių/platformų sritys.
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kiek yra generatyvinio dirbtinio intelekto priemonių ir (arba) platformų pagal temines sritis?
Answer 1	Penkios
Answer 2	Trys
Answer 3	Dvi
Answer 4	Keturios
Question	Kokie yra pagrindiniai dirbtinio intelekto generuojamų vaizdų kūrimo įrankiai ir (arba) platformos?
Answer 1	ChatGPT, Stablediffusionweb
Answer 2	Jasper, Rytr
Answer 3	ChatGPT, Pix2Pix
Answer 4	DALL-E, DeepArt.io, Pix2Pix, Stablediffusionweb
Question	Kaip dirbtinio intelekto kuriami vaizdiniai mokomojoje medžiagoje gali pagerinti mokymosi patirtį?
Answer 1	Vaizdinė medžiaga negali būti sukurta greičiau
Answer 2	Dirbtinio intelekto generuojami vaizdai nėra interaktyvūs
Answer 3	AI vaizdai nėra įsimenantys
Answer 4	Vaizdinė medžiaga gali būti personalizuota ir originali.
Question	Kaip "ChatGPT" gali būti naudojama mokymuisi?
Answer 1	ChatGPT negali leisti pedagogams greičiau gauti informacijos apie įvairias temas ir patobulinti mokymosi medžiagą
Answer 2	ChatGPT negali būti naudojama mokinių vertinimui
Answer 3	ChatGPT netaupo pedagogų laiko
Answer 4	ChatGPT gali būti naudojama asmeniniam besimokančiųjų tekstui ir (arba) aprašymams, skirtiems moduliams ir (arba) užduotims kurti ir vertinimams atlikti.





Question	Kiek yra pedagogams skirtų generatyvinio dirbtinio intelekto klasifikacijų?
Answer 1	Keletas
Answer 2	Daug
Question	Ar naujos technologijos, pavyzdžiui, generatyvinės dirbtinio intelekto priemonės ir (arba) platformos, gali pakeisti mokinių mokymosi procesą?
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Kas yra dirbtinis intelektas? Dirbtinis intelektas yra plati sąvoka, reiškianti dirbtinį intelektą, kuris kuria naują tekstą, vaizdus, vaizdo įrašus, garso įrašus, kodus ar sintetinius duomenis.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kas yra generatyvinis dirbtinis intelektas? Dirbtinis intelektas - tai plati sąvoka, reiškianti dirbtinį intelektą, kuris kuria naują tekstą.
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa
Question	Kur galima panaudoti generatyvinį dirbtinį intelektą?
Answer 1	Žaidimų pramonėje
Answer 2	Verslo, švietimo, meno, žaidimų pramonėje
Question	Kokie yra geriausi vertinimo formatai generatyvinio dirbtinio intelekto eroje?
Answer 1	Rašytiniai
Answer 2	Žodiniai
Question	Ar galime naudoti "ChatGPT" besimokančiųjų užduotims rengti?
Answer 1	Netiesa
Answer 2	Tiesa
Question	Ar generatyvinės dirbtinio intelekto platformos pakeis tradicines pamokas internetinėmis?
Answer 1	Tiesa
Answer 2	Netiesa

