



# Mokymo(si) ir vertinimo gairės virtualioje mokymo(si) aplinkoje

Claudia Martín Carmassi, Leire Nuere-Salgado, Juan Pérez-Miranda, Adrian Kühn, Noelia Valle Benítez, Solja Ryhänen, Anuliina Savolainen, Aija Hietanen, Rasa Tamulienė, Lina Šarlauskienė, Tanja Grmuša, Sanja Rocco, Neven Šipić, Željka Zavišić, Manny Athwal.  
2023



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# „Quality of Virtual Studies“ (QVS) projektas

Šis leidinys yra Erasmus+ strateginės partnerystės projekto „Quality of Virtual Studies“ (liet. „Virtualių studijų kokybė“), finansuojamo Europos Komisijos, rezultatas. Ši produkcija atspindi autorių pažiūras, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią informacijos naudojimą.

Projekto „Quality of Virtual Studies“ tikslas – sukurti virtualios mokymo(si) aplinkos (VMA) metodologiją, kad mokymas(is) būtų įtraukus, ugdyti akademinio sektoriaus darbuotojų kompetencijas bei užtikrinti virtualių studijų pripažinimą. Projektą koordinuoja Kauno kolegija (Lietuva) ir įgyvendina kartu su keturiais partneriais:

- **Savonijos taikomųjų mokslų universitetu** (Suomija)
- **School of Coding Limited** (Jungtinė Karalystė)
- **Francisco de Vitoria universitetu** (Ispanija)
- **Zagrebo verslo mokykla** (Kroatija).

Šiuo projektu bandoma spręsti aukščiau iškeltas problemas gerinant virtualių studijų kokybę, kuriant mokymo(si) metodologiją bei diegiant technologines ir pedagogines naujoves (dėstytojų didaktika, skaitmeninės kompetencijos, studijų proceso sužaidybinimas). Visa tai padidins studijų prieinamumą ir padidins besimokančiųjų motyvaciją. Projektu siekiama supažindinti darbuotojus su pedagoginėmis ir technologinėmis naujovėmis (didinti akademinio personalo skaitmeninio raštingumo kompetencijas) ir skleisti šią gerąją patirtį Europoje.

Dėstytojai, giliau išmanantys virtualų mokymąsi ir pedagogines bei technologines naujoves, šią informaciją galės panaudoti savo studijų dalykuose, taip užtikrindami ugdymo kokybę, aukštą studentų motyvaciją ir akademinį sąžiningumą. Aukštojo mokslo institucijos (AMI) galės užtikrinti virtualaus mobilumo kokybę ir mokymosi rezultatų pripažinimą, plėtojant tarptautiškumą namuose (virtualus studentų ir dėstytojų mobilumas, tarpinstitucinės studijos, mobilumo langai).

Projekto tikslo siekiama iškeliant šiuos uždavinius:

- 1) sukurti VMA mokymo(si) ir vertinimo metodologiją;
- 2) ugdyti akademinio personalo kompetencijas;
- 3) išbandyti praktiškai sukurtą metodologiją.

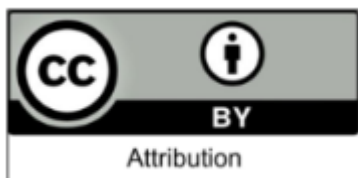
Projekto veiklose numatyti trys intelektualiniai produktai:

- 1) VMA mokymo(si) ir vertinimo metodų analizės ataskaita;
- 2) VMA mokymo(si) ir vertinimo metodologija;
- 3) Praktinio metodologijos taikymo ataskaita.

Projekto kodas: 2020-1-LT01-KA226-HE-094740

<https://www.kaunokolegija.lt/en/quality-of-virtual-studies/>

<https://www.qualityofvirtualstudies.org>



Nuotraukos: autoriai ir Christina Morillo, Andrea Piacquadio, Christina Morillo, Cottonbro, Elle Hughes, Enzo Muñoz, Eren Li, Fauxels, Fernando Arcos, Fox, Thgusstavo Santana, Jan-van-der-Wolff, Kampus Production, Karolina Grabowska, Katerina Holmes, Keira Burton, Libguides, Lukas, Pexels photos, Pixabay, Praatek Katyal, Merlin Lightpainting, Miguel Á. Padriñán, Moodle, Startup Stock Photos, RDNE Stock project, SHVETS production, Thirdman, Tim Samuel, Tima Miroshnichenko, William Fortunato.

Į lietuvių kalbą išvertė: Rūta Draskinytė.

## Turinys

### VMA KURSO SUKŪRIMAS

Mokymosi dizainas  
Mokymosi metodo parinkimas  
Kurso plano sukūrimas

### MOKYMAS IR MOKYMASIS VIRTUALIAI

Tiesioginės virtualios paskaitos  
Projektais remtas mokymasis  
Apversta klasė  
Kooperatyvinis mokymasis  
Simuliacijų metodas  
Žaidybinimas  
Portfolio vertinimas  
Recenzavimas  
Moodle

### PAGALBA IR MOTYVAVIMAS

Parama ir patarimai  
Ryšys ir bendruomenė  
Motyvacija

### NUOSTATAI

Akademinė etika  
Plagiato prevencija  
Autorių teisės  
Prieinamumas  
BDAR

### PRIEDAS

Kurso plano šablonas  
Informacinės santraukos

## Kaip naudotis šiuo vadovu?



Skubate?  
Išstudijuokite  
informacines  
santraukas, kuriose  
apibendrinamas  
kiekvienas skyrius.



Nežinote kaip?  
Žiūrėkite vaizdo įrašus:  
[https://youtube.com/  
@QVSVideos](https://youtube.com/@QVSVideos)



Trūksta informacijos?  
Peržiūrėkite  
papildomus išteklius,  
nurodytus prie šios  
ikonos.



# VMA kurso sukūrimas

Sužinokite, kaip sukurti efektyvų kursą virtualioje mokymosi aplinkoje (VMA)



# MOKYMO SI DIZAINAS

Mokymosi dizainas yra **sistemin gas, į studentą orientuotas** ir dažnai bendradarbiavimo reikalaujantis procesas, kurio metu dėstytojai orientuojasi į tai, kaip besimokantieji mokosi, o ne į patį mokymą. Mokymosi dizainas dažnai apima mokymosi veiklos aprašymą, turinį, struktūrą, laiką, mokymosi metodus ir vertinimo planą, taip pat naudojamas technologijas. Kuriami ir išbandomi mokymosi veiklos prototipai, siekiant nustatyti mokymosi rezultatus.

Tradicinis mokymas orientuojasi į mokymo veiksmus ir mokymo turinį. Mokymosi dizainas orientuotas į **besimokantįjį ir mokymosi rezultatus**. Mokymosi dizaine atsižvelgiama į pasirinktus mokymosi rezultatus, tikslines grupes ir kontekstą. Mokymosi dizaino šaknys slypi Dizaino mąstyme.

## Universalus mokymosi dizainas

Ne visi studentai vienodi. Tarp besimokančiųjų grupės yra studentų, turinčių skirtingus gebėjimus, stipriąsias puses, išsilavinimą ir pageidavimus. Universalus mokymosi dizaino idėja siekiama suteikti prieigą prie švietimo visiems besimokantiems, **atsižvelgiant į jų poreikius**. Norėdamas sukurti kursą, dėstytojas turi žinoti besimokančiųjų profilius su informacija apie jų amžių, įgūdžius, tikslus ir mokymosi stilių.

Kad mokymasis būtų prieinamas visiems, pagal universalus mokymosi dizaino (UMD) principus, dėstytojas turėtų pateikti kelias priemones:

- ▶ **Aktyvumui** – sukurkite mokymosi būdus, kurie motyvuotų ir palaikytų besimokančiųjų susidomėjimą.
- ▶ **Pristatymui** – pateikite turinį skirtingais būdais (pvz., vaizdo įrašuose naudoti subtitrus, prie teksto pridėti ir garsą).
- ▶ **Įgalinimui ir išsireiškimui** – suteikite besimokantiems įvairių galimybių atskleisti savo įgūdžius ir žinias.

## Ištekliai

- ▶ UMD gairės: <https://udlguidelines.cast.org/> (CAST, 2018).
- ▶ Mokymosi dizainas <https://teachinghub.bath.ac.uk/learning-design-models/> (Bath universitetas, 2023).



**Mokymosi dizaine svarbiausia perkelti dėmesį nuo mokymo į mokymąsi.**

## Į ką atkreipti dėmesį, taikant mokymosi dizainą VMA

Technologijos turėtų padėti mokytis, o ne būti mokymosi centre. Dėstytojai turėtų derinti pedagogiką su technologijų taikymu ir nustatyti, kad kam studentai jas naudos. Taip pat, prieš taikant mokymosi dizainą nuotoliniame mokyme, reikia atsižvelgti į galimus iššūkius:

- ▶ Technologijos gali blaškyti dėmesį, o ne pagerinti mokymąsi. Taikant skirtingas medijas, jos turėtų papildyti viena kitą, o ne blaškyti studentą.
- ▶ Taip pat reikėtų apsvarstyti sąžiningumo aspektą: mažiau galimybių turintys studentai gali neturėti vienodos prieigos ir gebėjimų naudotis technologijomis. Efektyvus technologijų naudojimas gali padaryti turinį ir mokymosi medžiagą prieinamesnius, pavyzdžiui, suteikiant skirtingus būdus, kaip naudoti medžiagą (žiūrėti vaizdo įrašus/ skaityti tekstą / klausyti).
- ▶ Technologijomis papildytas mokymas dažnai yra labai orientuotas į mediją. Paveikslėlių, vaizdo įrašų ir interaktyvių įrankių perteklius kai kuriems studentams gali būti užgožiantis.
- ▶ Instituciniu požiūriu taip pat svarbu atsižvelgti į technologijų taikymo sąnaudas, pritaikomumą bei laiką, kuris dėstytojui reikalingas tam, kad išmokyti jomis naudotis.

### IŠŠŪKIAI

- ▶ Saviizoliacija ir vienatvė
- ▶ Laiko valdymas ir savidisciplinos trūkumas
- ▶ Pagalbos trūkumas
- ▶ Per plati mokymosi medžiaga
- ▶ Mokymosi valdymo sistemos (MVS) navigacijos sunkumai
- ▶ IT trikdžiai
- ▶ Blaškanti mokymosi medžiaga
- ▶ Didelės dėstytojų laiko sąnaudos

### SPRENDIMAI

- ▶ Sukurkite mokymosi bendruomenę
- ▶ Vietoje vieno baigiamojo egzamino taikyte, pavyzdžiui, savaitines užduotis
- ▶ Teikite reguliarią dėstytojo ir bendraamžių pagalbą
- ▶ Apibendrinkite mokymo turinį
- ▶ Sukurkite aiškias struktūras
- ▶ Naudokite ribotą skaičių paprastų įrankių
- ▶ Pritaikykite mokymą prie studentų įgūdžių

## Kaip skatinti virtualų mokymąsi?

Kad mokymasis būtų įmanomas, studentas privalo:

- ▶ būti motyvuotas
  - motyvacija yra mokymosi pagrindas. Dėstytojas negali sukurti vidinės motyvacijos, bet gali ją išlaikyti ir stiprinti palaikydamas, teikdamas grįžtamąjį ryšį ir kurdamas besimokančiųjų bendruomenę. Motyvuotas dėstytojas motyvuoja studentus.
- ▶ būti informuotas
  - studentui turi būti aišku, kokie yra tikslai, terminai, reikalaujamos užduotys.
- ▶ sugebėti prisiminti
  - mokymosi turinio susiejimas su dalykais, kuriuos besimokantysis jau žino, padeda geriau atsiminti. Atsiminimas nėra apie dalykų saugojimą – tai ryšių tarp jų kūrimas.
- ▶ būti budrus
  - mūsų dėmesingumas paprastai trunka tik 15-20 minučių, todėl svarbu keisti darbo metodą ar mediją kas 15-20 minučių (Hattie ir kt., 2014).
- ▶ jaustis saugiai
  - gilus mokymasis gali vykti tik tada, kai žmogus jaučiasi psichologiškai saugus. Bendraujant kurkite saugią mokymosi aplinką.

# Kaip taikyti mokymosi dizainą VMA?

Paprastai mokymosi dizaino procesas apima šias fazes:

- 1 Nustatykite kurso (sub)rezultatus.
- 2 Apibrėžkite besimokančiojo profilį.
- 3 Suplanuokite mokymosi veiklą.
- 4 Sukurkite mokymosi turinį ir medžiagą.
- 5 Apibrėžkite pagalbos ir vertinimo metodus.
- 6 Išbandykite ir rinkite atsiliepimus.

## 1 Nustatykite kurso (sub)rezultatus

Aukštosiose mokyklose studijų programų aprašuose apibrėžiami pagrindiniai studijų dalykų rezultatai. Tada dėstytojas turi išsiaiškinti kurso esmę. Kokias problemas studentai galės išspręsti po kurso? Kur studentams labiausiai reikia pagalbos: žinių, įgūdžių ar požiūrių? Remdamasis analize, dėstytojas turi suskirstyti pagrindinius rezultatus į subrezultatus ir apibrėžti, ką studentas išmoks po kiekvieno kurso etapo.

## 2 Apibrėžkite besimokančiojo profilį

Atlikus **pradinio lygio studentų apklausą**, lengviau patenkinti besimokančiųjų poreikius. Apklausa gali apimti klausimus apie jų turimas žinias apie temą, jų amžių, išsilavinimą ir IT įgūdžių lygį, mokymosi pageidavimus, mokymosi rezultatus, gebėjimą dirbti savarankiškai, prieigą prie internetinės aplinkos ir pan.). Dėstytojas netgi gali susitapatinti su išskirtinių savybių studentais, kuriems reikia daugiau pagalbos nei kitiems.

Satu Aksovaara (2022) teigia, kad, remiantis apklausa, dėstytojas gali sukurti įsivaizduojamus **besimokančiųjų profilius**, tokius kaip dešinėje.



„Elena“, 23 m.

- ▶ Kasdien naudoja skaitmenines priemones
- ▶ Dirba nepilnu etatu
- ▶ Ribotos galimybės dalyvauti paskaitose realiu laiku
- ▶ Mėgsta darbą grupėse



„Bobas“, 37 m.

- ▶ Retai naudojasi IT
- ▶ Nori mokytis 9-17 val.
- ▶ Turi 3 vaikus
- ▶ Labai motyvuotas
- ▶ Turi darbo patirties



„Linda“, 19 m.

- ▶ 1 kurso studentė
- ▶ Dar nerado savo veiklos srities
- ▶ Mėgsta mokytis savarankiškai
- ▶ Aktyvi socialiniuose tinkluose

**Starting level survey: CIS2001**  
**Intercultural Communication course**

This survey collects information on CIS2001 course participants aiming to help the teacher to modify the course based on the students learning abilities, styles and backgrounds.

[Kirjautu Googleen, jotta voit tallentaa edistymisesi. Lue lisää](#)

*\*Pakollinen*

---

Your age \*

19-25

26-35

36-45

over 46

---

How would you evaluate your current intercultural competence level in a scale of 1-5? \*

1      2      3      4      5

Basic                  Advanced

*Dalyvių pradinio lygio apklausos pavyzdys*

### 3 Suplanuokite mokymosi veiklą

Sukūrus besimokančiųjų profilius ir nustčius subrezultatus, dėstytojas gali apibrėžti mokymosi veiklą. Veikla yra tai, kur besimokantysis yra aktyvus, pavyzdžiui:

- ▶ problemų sprendimas
- ▶ sprendimų priėmimas
- ▶ klasifikavimas
- ▶ praktika
- ▶ informacijos paieška

Be mokymosi veiklos, dėstytojas taip pat turi planuoti priemonių panaudojimą, taip pat vietą, kur vyks mokymasis ir ar mokymas bus sinchroninis (realiu laiku) ar asinchroninis (įrašai). Virtualiame pasaulyje mokymasis gali vykti dar prieš prasidedant kursui, jei kurse yra iš anksto paruošti skaitiniai ar užduotys.

Jei studentai patys apdoros informaciją, jie galės susieti ją su anksčiau išmoktais dalykais.

Mokymasis gali būti dar labiau palengvintas didinant studentų tarpusavio bendravimą, kad būtų sukurtas bendras supratimas mokymo tema. Studentai gali turėti skirtingos informacijos apie temą, tačiau pažvelgus į ją kitų studentų akimis, gali paaiškėti studentų mąstymo procesų spragos arba nenuoseklumas. Mokymosi valdymo sistema siūlo skirtingus būdus palaikyti bendravimą, pvz., naudojant wiki arba diskusijų srities priemones.

Norėdami sėkmingai sukurti kursą virtualioje aplinkoje, dėstytojai turėtų:

- ▶ **struktūrizuoti** kursą į, pvz., savaitinius modulius su nustatyta tema
- ▶ **įgalinti** besimokančiuosius, nes virtualiose klasėse bendraujama rečiau
- ▶ **sukurti bendravimo kanalą**, kad suteikti prasmingumo ir palaikymo



## 4 Sukurkite mokymosi turinį ir medžiagą

### Turinio apibrėžimas

Vienas iš pagrindinių dėstytojo įgūdžių yra **informacijos kuravimas**. Literatūros sąrašas arba 100 puslapių pdf dokumentas nėra mokymosi įrodymas. Dėstytojas turi išrinkti pagrindinę informaciją ar įgūdžius, kurių studentai turi išmokti. Labai svarbu apibrėžti, ką reikia išmokti, koku mastu ir kas turi mokytis.

### Mokymosi medžiagos projektavimas

Mokymosi medžiaga gali būti: pratimas, vaizdo paskaita, simuliacinė užduotis, knyga, vadovas, mokomasis žaidimas ir pan. Kadangi mokymasis yra veiksmas, studentus reikia **aktyvuoti**, pasitelkiant mokymosi medžiagą. Studentai turi gebėti palyginti, įvertinti ar naudoti informaciją. Medžiaga turi būti suplanuota atsižvelgiant į tikslinę grupę ir turi būti pakankamai sudėtinga ir autentiška, kad išlaikytų motyvaciją. Tyrimai rodo, kad mokymosi medžiaga gali sužadinti studento situacinį susidomėjimą, jei ji yra konkreti, humoristinė ar apima naujų stebinančių elementų.

Savarankiškam e-mokymuisi kursas turi būti **gerai struktūrizuotas**, su įvairiomis galimybėmis teikti automatizuotą grįžtamąjį ryšį, kuris padėtų besimokantiesiems ir **padėtų** jiems užbaigti kursą. Jei 15-os puslapių straipsnis ar Power Point pristatymas yra internete, tai dar nėra e-mokymosi turinys. Tokiai medžiagai trūksta kuravimo, paaiškinimų ir dėstytojo nurodymų. Vašingtono universitetas siūlo taikyti šiuos universalaus mokymosi dizaino principus medžiagoje (Vašingtono universitetas, 2022):

- ▶ naudokite **aiškią navigaciją**
- ▶ naudokite **trumpas pastraipas**
- ▶ venkite **labai ryškaus** turinio
- ▶ **hipersaitui** naudokite **apibūdinamąjį tekstą** (o ne „spustelėkite čia“).
- ▶ savo mokymosi valdymo sistemoje (MVS), pvz., „Office“ įrankiuose („Power Point“), pasitelkiant stiliaus ir formatavimo funkcijas, naudokite tekstinį formatą, sąrašus ir lenteles, struktūrizuokite antraštėmis
- ▶ **venkite pdf** dokumentų arba padarykite juos prieinamus
- ▶ pateikite prie paveikslėlių **antraštes**
- ▶ naudokite **didelius**, paryškintus, sans serif **šriftus** su paprastu fonu
- ▶ naudokite **didelio kontrasto** spalvų derinius, kuriuos galės atskirti daltonikai; nepasitelkite išskirtinai tik spalvų prasmės perteikimui
- ▶ įtraukite **titrus** į vaizdo įrašus ir **perrašykite** garso turinį
- ▶ venkite naudoti **per daug** technologijų
- ▶ pirmenybę teikite įrankiams, kuriuos galima naudoti **su pele ir klaviatūra**

## Ištekliai



- ▶ [Universalus mokymosi dizainas praktikoje](#) (Vanderbilt universitetas, 2022).
- ▶ [Kaip pdf padaryti prieinamą?](#) (Adobe, 2019).
- ▶ [Spalvų kontrasto analizatorius](#) (TGPI, 2023).

## 5 Apibrėžkite pagalbos ir vertinimo metodus

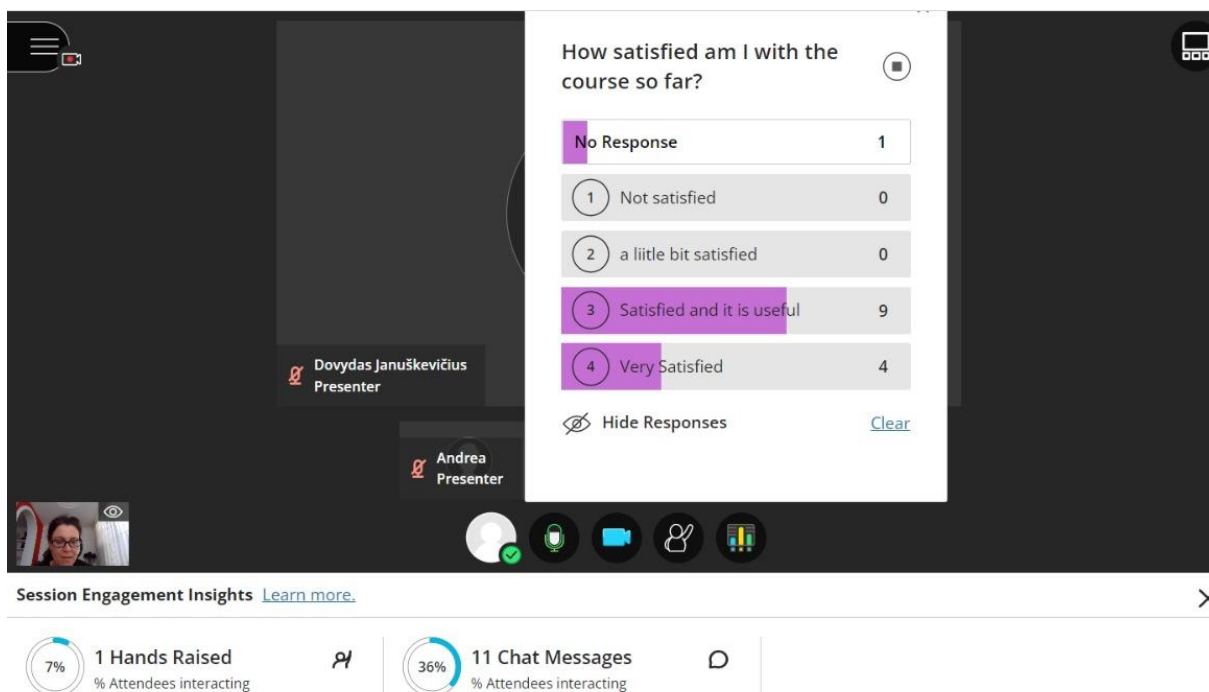
Jei studentas yra atsakingas už mokymąsi, už ką atsakingas dėstytojas? Dėstytojams tenka didžiulis vaidmuo palaikant ir motyvuojant savo studentus.

**Grįžtamasis ryšys** yra puikus būdas išlaikyti studentų motyvaciją. Svarbu nepalikti grįžtamojo ryšio kurso pabaigai, o stengtis įvertinti studento darbą viso kurso metu. Virtualiose studijose grįžtamasis ryšys ir pagalba gali būti automatizuoti, pvz., naudojant užuominas, susietas su klausimais, integruotus patikros punktus (angl. *check-up points*), šablonus ar pažangos juostas, įtrauktas į mokymosi valdymo sistemą.

Kurso metu, skirtingų tipų studentams reikia skirtingų **paramos** tipų. Kažkam gali prireikti pagalbos **laiko planavime**, o kitam reikia pagalbos su kai kuriais **techniniais** įrankiais. Ne visi studentai yra pakankamai savarankiški, kad galėtų užbaigti kursą, kuris yra 100% virtualus ir reikalaujantis daug individualaus darbo. Ne visi turi reikiamų įgūdžių sutelkti dėmesį į reikiamus dalykus. Kurso metu, dėstytojas dažnai turi įtraukti **patikros punktus** (angl. *check-up points*), kad studentas galėtų būti nukreiptas teisinga kryptimi, palaikant jo savarankiškumą. Į mokymosi medžiagą taip pat gali būti įtrauktos priemonės, kurios palaiko savarankišką darbą ir vizualizuoja mokymosi procesą (pvz., minčių žemėlapiai, diskusijų forumai, tinklaraščių platformos).

## 6 Išbandykite ir rinkite atsiliepimus

Vienas iš pagrindinių dizaino mąstymo komponentų yra klientų atsiliepimai. Kad dėstytojas galėtų tobulinti savo kursą, svarbu rinkti sistemingą grįžtamąjį ryšį apie kursą, pvz., naudojant dalyvių apklausas kurso metu arba po jo. Įgyvendinkite pakeitimus ir pradėkite naują bandymų etapą.



Kurso viduryje atliktos apklausos pavyzdys

# MOKYMOŠI METODO PARINKIMAS

## Mokymosi teorijos

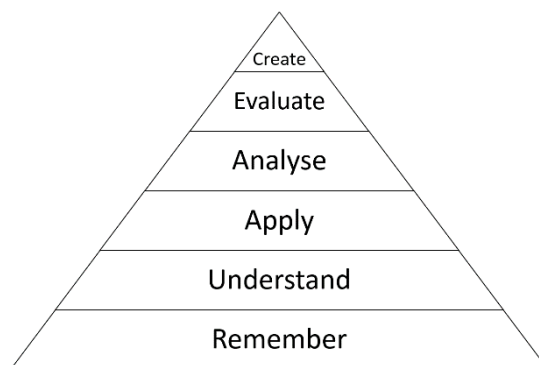
Mokymosi teorijos bando išsiaiškinti, kaip žmonės mokosi, kaip prisimena informaciją ir išlieka motyvuoti mokytis. Žinomiausios mokymosi teorijos yra bihevizmas, kognityvizmas ir konstruktyvizmas, o vienas iš naujesnių, tačiau plačiai paplitusių mokymosi metodų, yra konektyvizmas:

- ▶ **Bihevizmo mokymosi teorija** aiškina, kad žmogaus elgesį kontroliuoja ir įtakoja išoriniai veiksniai. Tai labai priklauso nuo to, kaip žmogus elgiasi ir bendrauja su savo aplinka.
- ▶ **Kognityvinio mokymosi teorijoje** dėmesys sutelkiamas į vidinius veiksnius, tokius kaip žmogaus atmintis ir psichiniai procesai. Kognityvinis mokymasis remiasi tuo, kad studentas yra motyvuotas, jog ji(s) nežino nagrinėjamos temos ir yra suinteresuota(s) apie ją sužinoti.
- ▶ **Konstruktyvizmo mokymosi teorijoje** remiamasi ankstesne besimokančiųjų patirtimi. Teigiama, kad besimokantieji susikurs savo supratimą, susiedami tai, kas mokoma, ir tai, ką jau žino. Ši mokymosi teorija mokymąsi laiko aktyviu procesu.
- ▶ **Konektyvizmas** yra viena iš naujausių edukacinio mokymosi teorijų. Ji teigia, kad mokymasis vyksta per ryšius. Pavyzdžiui, žmogus gali užmegzti ryšius savo darbo vietoje ar klasėje, kad išspręstų iškilusią problemą. Skaitmeninės mokymosi erdvės sukuria idealias jungiamojo mokymosi galimybes, nes suteikia galimybę naujiems asmenims susisiekti su žmonėmis ir informacijos šaltiniais.



## Kaip pasirinkti mokymosi metodą

**Bloomo taksonomija** yra hierarchinis modelis, padedantis aptikti pažinimo procesų lygį. Mokinys pirmiausia turi pasiekti žemesnius lygius ir tik tada įgyti įgūdžius aukštesniuose lygiuose. Šis modelis padeda dėstytojams suskirstyti į kategorijas kognityvinius įgūdžius, kurių reikia norint išmokti nagrinėjamą turinį, ir taip pasirinkti tinkamus mokymosi metodus.



*Bloomo taksonomija pagal Anderson-Kathwahl (2001)  
(iš apačios į viršų: atsiminti, suprasti, taikyti, analizuoti,  
vertinti, sukurti)*

## Bloomo taksonomija

## Mokymosi tikslai

## VMA veiksmų pavyzdžiai

### ATSIMINTI

**(Žinios)** Gebėjimo atpažinti arba prisiminti duomenis, faktus, terminus, pagrindines sąvokas ar atsakymus demonstravimas, nebūtinai žinant, ką jie reiškia.

#### Studentas gali:

apibrėžti, deklamuoti, įvardinti, pasirinkti, prisiminti, išvardinti, nurodyti, pažymėti, suderinti.

Atminties žaidimai, vaizdo įrašų žiūrėjimas, testavimo įrankiai, sąrašai, žiniatinklio paieška, galvosūkių, viktorinos.

### SUPRASTI

**(Suvokimas)** Pranešimų (rašytinių, žodinių ir grafinių) prasmės apibrėžimas, skirstant į kategorijas, apibendrinant, darant išvadas, lyginant ir aiškinant informacijos ryšius.

#### Studentas gali:

paaiškinti, apibendrinti, perfrazuoti, pakartoti, interpretuoti, palyginti, sugretinti.

Minčių žemėlapis, skelbimai socialiniuose tinkluose, bendruomenės diskusijų gijos, grafikai, diskusija, skaitymo medžiaga, pristatymai, interaktyvūs vaizdo įrašai.

### TAIKYTI

Įgytų žinių naudojimas sprendžiant problemas naujose situacijose, naudojant taisykles, įrankius ir metodus.

#### Studentas gali:

taikyti, kurti, įtraukti, spręsti, naudoti, planuoti, demonstruoti, organizuoti, gaminti.

Žaidybimas, internetinis modeliavimas, problemų sprendimas, „užpildykite tuščius langelius“ pratimai, praktinės užduotys, viktorinos.

### ANALIZUOTI

Informacijos nagrinėjimas ir suskirstymas į sudedamąsias dalis, gebėjimo analizuoti sudedamųjų dalių elementus, ryšius ir organizavimą parodymas.

#### Studentas gali:

analizuoti, kritikuoti, tirti, iliustruoti, susieti, skirstyti į kategorijas.

Diskusijų forumai, ekspertų sritys, rūšiavimas, palyginimas / supriešinimas, už / prieš sąrašai, teorijos įrodymai.

### VERTINTI

Vertės įvertinimas ir priskyrimas remiantis kriterijais ir gebėjimas pagrįsti poziciją ar sprendimą.

#### Studentas gali:

kurti, modeliuoti, rašyti, peržiūrėti.

Debatų, bandomojo sprendimo kūrimas, pristatymai, matavimai ir bandymai, komentavimas ir moderavimas, diskusijos, recenzavimas.

### SUKURTI

Koncepcijos supratimo taikymas, kad sukurti naują arba originalų kūrinį, pagrįstą dalyko suvokimu.

#### Studentas gali:

įvertinti, teisti, pateisinti, pamatuoti, ginti, įtikinti, palaikyti.

Filmas, animavimas, tinklaraštis (*blogas*), video tinklaraštis (*vlogas*), Vikipedija, tinklalaidė, publikavimas, transliavimas.



# KURSO PLANO SUKŪRIMAS

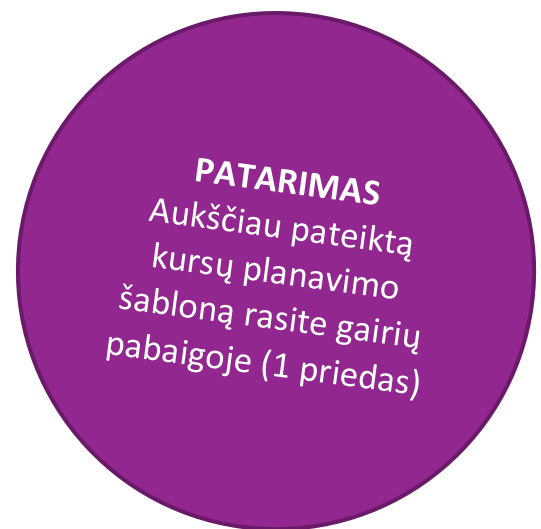
Kurso planas, dar vadinamas pedagoginiu rankraščiu, tai priemonė, kuri dėstytojui padaro matomą kurso struktūrą. Tai padeda kurti mokymosi veiklą, medžiagą, priemones ir vertinimą.

Kurso planavimas gali užtrukti, bet vis tiek verta. Taip pat svarbu rinkti grįžtamąjį ryšį pagal mokymosi dizaino principus, kad kursą būtų galima tobulinti.

Kurso planui sudaryti galima naudoti tradicinį rašiklio ir popieriaus duetą, lipnius lapelius ar įvairias internetines priemones. Kurso dizainui taip pat galite naudoti skaičiuoklės šablonus.

| <b>Course name:</b>                  | An example course for designing a pedagogical scripting  |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
|--------------------------------------|--|---|-----------------------|---|-----------------------|--|---|-----------|------|--|--|
| <b>Teacher(s):</b>                   | Oona Rantamäki and Anuina Savolainen   |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
| <b>Course timetable and extent:</b>  | 1.11.-16.12.2022, 1 ECTS (27 hours)  |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
| <b>Learning objectives:</b>          | 1) Understands the purpose and advantages of pedagogical scripting in the planning of a course<br>2) Knows how to implement course plan<br>3) Can measure the use on time of learning events in relation to the extent of the course |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
| <b>Group size and method:</b>        | 30 students, multiform   |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
| <b>Groups starting level:</b>        | Student teachers. Students know the basics of pedagogy and didactics and know how to apply them in practice. Variability in the ability to use digital tools.  |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
| <b>Pedagogical teaching methods:</b> | Flipped learning   |   |                       |   |                       |  |   |           |      |  |  |
| Time of the learning event           | Learning objective   | Learning content  | Method                | Learning environment and tools                      | Operator              | Learning material  | Work load in parts  | Work load | ECTS | Assessment and feedback                              | Estimate: teacher work load                                |
| 1.-7.11.2022                         | Course orientation   | Learning objectives, progress, assignment and assessment/evaluation | Independent studying  | Moodle section 1 "Study in a course", text material | Student independently | Implementation plan<br>Course description and progress diagram               | Independent studying 1h   | 1         | 0,04 | no   |  |
|                                      | Orientation, grouping  | Intriduction and expectations                                       | Web discussion        | Moodle, section 1 discussion area 1                 | Students              | Moodle, "Study in a course", text material                                   | Own presentation 30 min<br>Following other presentatons and commenting 60 min | 1,5       | 0,06 | <b>teacher comment the discussions</b>               | discussions and summary feedback 30*2 min + 30 min = 1,5 h |
| 1.-28.11.2022                        | 3  | Monitorin the use of time spent studying (studying other courses)   | <i>Learning diary</i> | Moodle section 2, wiki                              | Student independently | no   | getting to know the assignment + recording the time spent studying, total 2 h | 2         | 0,07 | <b>Pass/fail: teacher checks as it has been done</b> | 30*5 min = 2,5 h   |
| 1.-7.11.2022, assignments by 7.11.   | 1  | Pedagogical scripting part of the study plan                        | Independent studying  | Moodle, section 2                                   | Student independently | Videolecture 1 (20 min)<br>text material 1 (5 pages)<br>HSP-activity 1 and 2 | Video 40 min (deep understanding)<br>text 30 min<br>HSPs 30 min               | 1,75      | 0,06 | Automatic feedback HSP (automatic pass-fail)         |  |

Kurso plano pavyzdys (pedagoginis rankraštis)





## Kaip sukurti kurso planą VMA

Kurdami virtualios mokymosi aplinkos kurso planą, atsižvelkite į šiuos elementus, siūlomus „eAMK internetinių diegimų kokybės kriterijai“ (Varonen, Tyrväinen, 2016):

### 1. Mokymosi rezultatai ir pedagoginiai sprendimai

- ▶ Kurso programa turi apibrėžti kurso mokymosi rezultatus.
- ▶ Mokymosi rezultatuose turėtų būti apibrėžta naudojama mokymosi medžiaga, pedagoginiai sprendimai bei techninės priemonės.
- ▶ Mokymosi tikslas turi būti proporcingas pradiniam studentų lygiui.
- ▶ Kursas turi suteikti studentams įvairių metodų ir būdų mokytis bei tobulinti savo įgūdžius.

### 2. Pradinis lygis

- ▶ Kurso orientacijoje turėtų būti apibrėžti pradinio lygio reikalavimai. Daugelis MVS (mokymosi valdymo sistemų) suteikia įrankius pradiniam lygiui nustatyti.

### 3. Grupės dydis

- ▶ Grupės dydis nustato tam tikras kurso planavimo ribas.
- ▶ Dalyvių skaičius turi būti proporcingas įgyvendinimui.
- ▶ Pedagoginiai sprendimai turi būti pritaikyti studentų skaičiui.

### 4. Kurso apimtis

- ▶ Kurso orientacija turėtų įtraukti informaciją apie tai, kiek darbo bus reikalaujama.

## 5. Mokymosi metodas

- ▶ Pasirinktas(-i) mokymosi metodas(-ai) turėtų motyvuoti studentus ir padėti jiems pasiekti mokymosi tikslus.
- ▶ Bloomo taksonomija turėtų padėti dėstytojams suderinti mokymosi metodus su mokymosi tikslais.

## 6. Mokymosi veikla ir užduotys

- ▶ Kiekvieną kursą pradėkite nuo **orientacijos**, kuri apima:
  - įvadą (tekstas / vaizdo įrašas), kuris motyvuoja studentus,
  - kursų tvarkaraštį ir
  - kursinę veiklą ir / ar užduotis.
- ▶ Įsitinkite, kad **užduotys** yra suprantamos. Užduotys visada turi būti susietos su mokymosi tikslais ir, pageidautina, su darbinėmis situacijomis.
- ▶ **Vertinimo kriterijus** ir užduočių grafiką įtraukite į VMA.
- ▶ Laikykitės universalios mokymosi dizaino (UMD) principų:
  - Užduotys parengtos taip, kad studentai turėtų galimybę naudotis savo gebėjimus atitinkančiais technologiniais sprendimais. Pavyzdžiui, pateikdami užduotis, studentai gali naudoti garso, video, vaizdų ar teksto formatą.
  - Kurso mokymosi medžiaga yra **prieinama**. Vaizdo įrašai turi subtitrus, silpnaregiai studentai gali naudotis ekrano skaitytuvais. Pavyzdžiui, tinkami kontrastai ir spalvos, PowerPoint pristatymuose padeda silpnaregiams arba raudonos-žalios spalvos nematantiems naudotis mokymosi medžiaga.
- ▶ Apsvarstykite kurso formatą, nesvarbu, ar jis yra **visiškai virtualus, hibridinis ar nenutraukiamas**:
  - Užduotys turi būti tinkamos mokymuisi nuotoliu, kad jas būtų galima atlikti internete individualiai arba grupėmis.
  - Kurso įgyvendinimas yra pagrįstas atsižvelgiant į kurso formatą.
- ▶ Apsvarstykite, ar kursas yra **sinchroninis / asinchroninis**.

### CONTENTS

---

- Welcome**
- 1. ● **Read this**  
Current
- 2. **Chapters**
- 3. **More information**
- 4. **Instructions**
- 5. **Files**
- 6. **For students**
- 7. **NEWS**

### CONTENTS

---

- Start here!**
- 1. **Learning outcomes**
- 2. **Learning contents**
- 3. **Timetable and Zoom**
- 4. **Assessment**
- 5. **Contact**
- 6. **Assignments and exams**
- 7. **Feedback**

## 7. Mokymosi medžiaga

- ▶ Įsitinkite, kad mokymosi medžiaga yra **atnaujinta**.
- ▶ Mokymosi medžiaga turi būti sukurta siekiant padėti studentams pasiekti mokymosi tikslą. Atskirkite „būtina žinoti“ ir „gerai žinoti“ medžiagas.
- ▶ Naudokite internetinę medžiagą, prie kurios įstaiga turi prieigą.

## 8. Mokymosi priemonės

- ▶ Studentams turi būti pateikiamos naudojimosi virtualia platforma **instrukcijos**.
- ▶ Kursui turi būti parenkamos mokymosi priemonės, kurios atlieptų pedagoginį požiūrį.
- ▶ Internetinė mokymosi platforma turi teikti **mokymosi analizę** dėstytojui ir studentams jų mokymosi proceso metu.
- ▶ Kursas neturėtų reikalauti didesnio nei įprastinio interneto ryšio greičio.

## 9. Individualus arba grupinis darbas

- ▶ Studentams pateikiamos aiškios instrukcijos, kokias užduotis atlikti ir iki kada pateikti.

## 10. Vertinimas / įvertinimas

- ▶ Kurso orientacija turi būti gerai aprašyta ir prieinama kurso metu.
- ▶ Studentams suteikiamos **įvairios priemonės**, padedančios dalyvauti diskusijose.
- ▶ Kurso metu studentai gali pateikti atsiliepimus ir užduoti klausimus.
- ▶ Mokymosi platformoje **nesunkiai randami atsakingi asmenys ir tvarkaraščiai**.
- ▶ Vertinimo kriterijai yra pagrįsti kurso mokymosi tikslais. Vertinimo metodai detalizuoti kurso orientacijoje.
- ▶ Mokymosi vertinimas vyksta viso mokymosi proceso metu. Studentai dalyvauja savęs ir kolegų vertinime. Vertinimo įrankiai pateikiami VMA platformoje.
- ▶ Vertinimas turi būti atviras ir studentams žinomas. Neplanuoti testai nerekomenduojami.
- ▶ Jei taikomas **recenzavimas**, studentai turi žinoti, ką vertinti, o ko ne.
- ▶ Dėstytojas planuoja, kaip ir kada bus teikiamas grįžtamasis ryšys studentams. Kuo daugiau studentų turi savarankiško darbo, tuo daugiau jiems turėtų būti suteikta grįžtamojo ryšio. Rekomenduojama naudoti Moodle automatinius įrankius.



# Internetinių diegimų kokybės kriterijai

Remiantis Varonen ir Tyrväinen (2016)

## ▶ Tikslinė grupė

- ▶ Dėstytojas tiria studentų pradinį lygį.
- ▶ Išankstiniai reikalavimai yra įtraukti į kurso aprašymą.
- ▶ Dėstytojas įsitikina, kad grupės dydis yra tinkamas įgyvendinimui.

## ▶ Mokymosi tikslai

- ▶ Tikslai orientuoti į darbo rinką.
- ▶ Pasirinkti mokymosi metodai padeda siekti mokymosi tikslų.

## ▶ Mokymosi veikla

- ▶ Veikla yra susijusi su mokymosi tikslais.
- ▶ Veikla puikiai tinka virtualiam įgyvendinimui.
- ▶ Veikla suskirstyta į mažesnes užduotis.
- ▶ Vertinimo kriterijai ir grafikas yra aiškiai aprašyti.
- ▶ Besimokantieji teikiama pagalba ir patarimai.

## ▶ Turinys ir medžiaga

- ▶ Medžiaga yra naujausia, patikima ir prieinama.
- ▶ Mokymosi medžiaga leidžia sujungti ir pritaikyti naują ir anksčiau išminktą informaciją.

## ▶ Įrankiai

- ▶ Yra instrukcijos, kaip naudotis mokymosi platforma.
- ▶ Internetinės priemonės padeda siekti mokymosi tikslų.
- ▶ Besimokantieji gali stebėti savo studijų pažangą naudodami mokymosi analizės įrankį.

## ▶ Sąveika

- ▶ Besimokantieji ir dėstytojas turi galimybę bendrauti, bendradarbiauti ir mokytis vieni iš kitų.
- ▶ Mokymosi aplinka turi bendravimo ir sąveikos įrankius.

## ▶ Valdymas ir grįžtamasis ryšys

- ▶ Besimokantieji turi galimybę dalyvauti vedamose diskusijose.
- ▶ Yra klausimų ir atsakymų bei grįžtamojo ryšio kanalai / įrankiai, siekiant motyvuoti besimokančiuosius.

## ▶ Įvertinimas / įvertinimas

- ▶ Vertinimo kriterijai yra pagrįsti kurso mokymosi tikslais.
- ▶ Vertinimas vyksta viso kurso metu.

## ▶ Vystymas

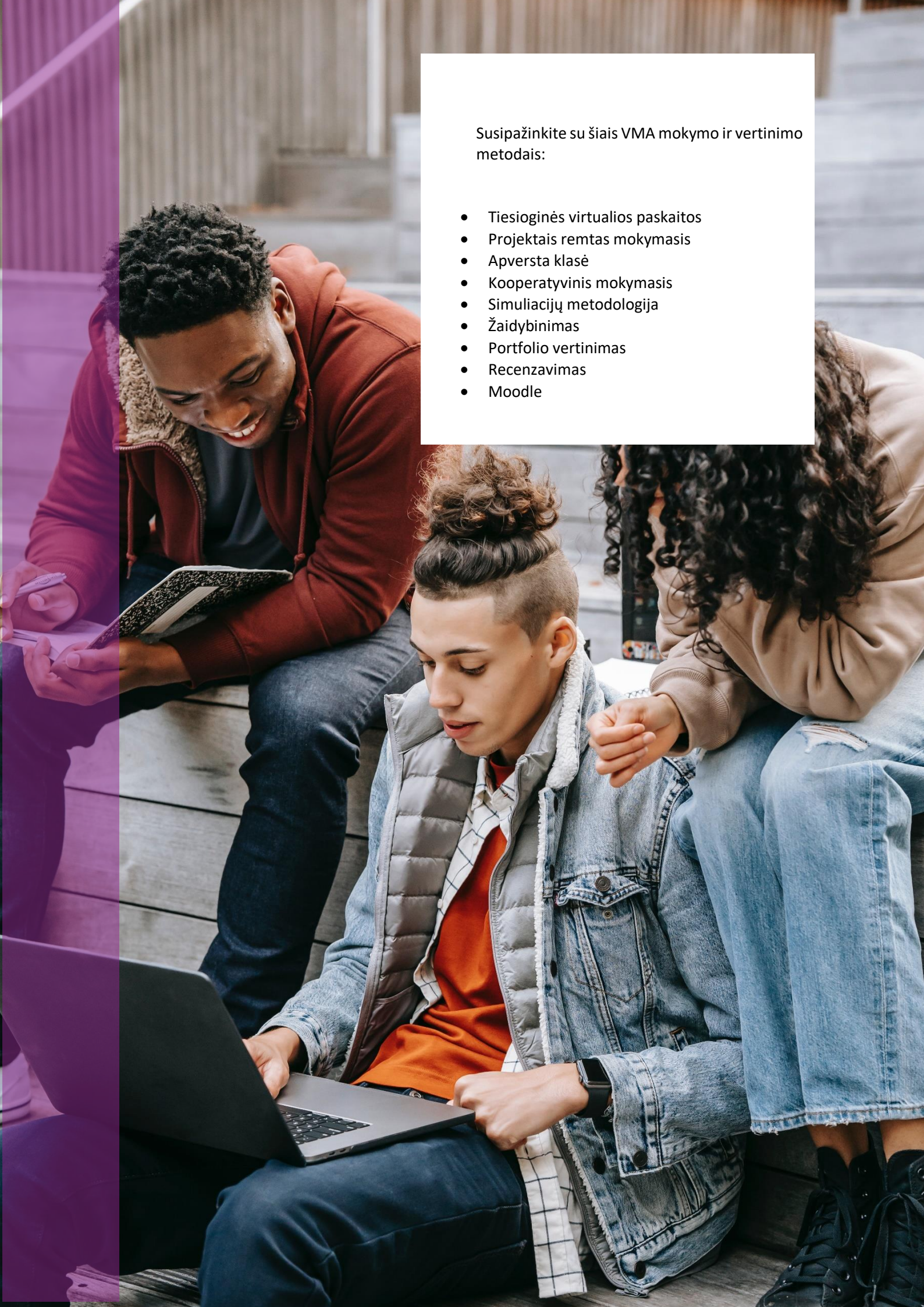
- ▶ Planuojamas ir suplanuotas grįžtamojo ryšio rinkimas iš besimokančiųjų.



# Mokymas ir mokymasis virtualiai

Sužinokite apie pasirinktus mokymosi, mokymo ir vertinimo metodus bei įrankius, kurie suaktyvina jūsų studentus ir puikiai tinka virtualioms studijoms.





Susipažinkite su šiais VMA mokymo ir vertinimo metodais:

- Tiesioginės virtualios paskaitos
- Projektai remtas mokymasis
- Apversta klasė
- Kooperatyvinis mokymasis
- Simuliacijų metodologija
- Žaidybinimas
- Portfolio vertinimas
- Recenzavimas
- Moodle





## TIESIOGINĖS VIRTUALIOS PASKAITOS

Tiesioginė virtuali paskaita – tai užsiėmimas, kurio metu skirtingose vietose esantys studentai ir dėstytojai dalijasi viena skaitmenine erdve (virtualia), kad prisijungtų nuotoliniu būdu realiuoju laiku.

Ši skaitmeninė aplinka leidžia dalyviams matyti ir girdėti vieni kitus, keistis žinutėmis ir dokumentais realiu laiku, taip pat naudoti papildomus įrankius ir išteklius, palengvinančius visų sąveiką ir dalyvavimą.

Hibridinėse sistemose reikalaujama, kad fizinėje klasėje būtų tinkama kamerų ir mikrofonų įranga, leidžianti dėstytojui ir studentams bendrauti vienodomis sąlygomis su tais, kurie prisijungia prie internetinės sesijos.

### Kaip tai įgyvendinti

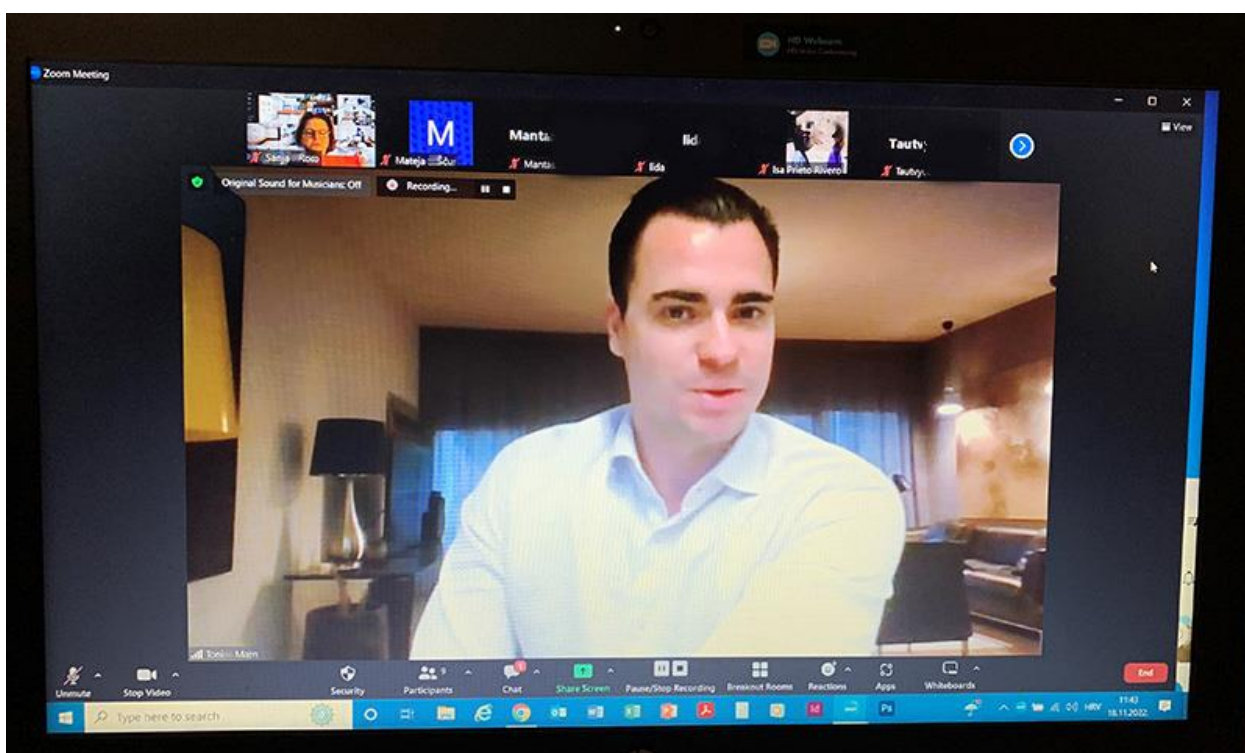
Techniškai, norint įgyvendinti tiesioginę internetinę klasę, būtina turėti specialią aplikaciją virtualioms sesijoms vykdyti, kuri leidžia prisijungti prie visų dalyvių ir apima vaizdo bei garso perdavimą realiu laiku.

Pedagoginiu požiūriu tiesioginė internetinė sesija reikalauja iš dėstytojo išankstinio **planavimo**, kuris leistų plėtoti turinį, kurį jis nori perduoti, taip pat skatinti dalyvavimą, bendradarbiavimą ir komandinį darbą grupėse, kurios yra 100 % virtualios, kaip ir mišriose sesijose, kai dalis grupės ar dėstytojas yra klasėje, o dalis prisijungia prie sesijos internetu.

Pagrindiniai šio planavimo aspektai yra sesijos **trukmė**, **dalyvių skaičius** ir prieiga prie **papildomų išteklių**, kurie papildo mokymo veiklą.

Kalbant apie **trukmę**, patartina seansą suskirstyti į blokus, sukuriant scenarijų, kuriame laikas skiriamas įvairiems veiksams, pavyzdžiui:

- ▶ Dėstytojo / temos pristatymas.
- ▶ Sesijos darbotvarkė (kokias temas nagrinėsite ir kokie yra tikslai / mokymosi rezultatai).
- ▶ Dėstytojo paaiškinimai ir pagalbos ištekliai, kuriuos galima naudoti (skaidrės, vaizdo įrašai, vaizdai).
- ▶ Diskusijos ar veikla, kurią galima plėtoti bendrai arba grupėse.
- ▶ Dinamika, apimanti anketas ir (arba) klausimus („Wooclap“, „Kahoot“) arba bendradarbiavimą („Miro“ arba freskos tipo skydeliai).
- ▶ Klausimų ir atsakymų periodai, abejonių sprendimas.
- ▶ Pertraukos.
- ▶ Idėjų, gyvenimo aprašymų, pagrindinių idėjų apibendrinimas.
- ▶ Pabaiga / išvados.



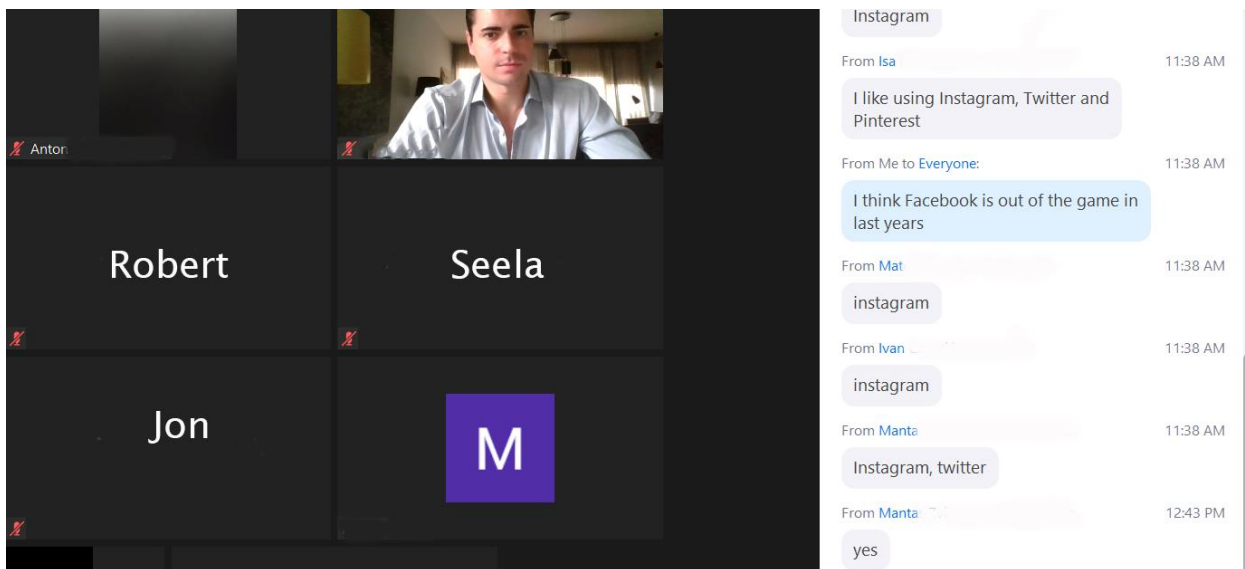
*Virtualios pamokos yra dažniausias mokymo internete būdas. Dažnai naudojami internetinių konferencijų įrankiai, tokie kaip „Zoom“*



**Dalyvių skaičius** lems, kokias strategijas galima įgyvendinti ar ne, atsižvelgiant į studentų dalyvavimą, jų tarpusavio sąveiką ar dinamiką, kurią galime įgyvendinti.

- ▶ **Mažose grupėse: studentų dalyvavimas** skatinamas bet kuriuo sesijos metu, pateikiant klausimus, sprendžiant problemas ar atviras diskusijas, suteikiant galimybę bendradarbiauti.
- ▶ **Vidutinėse grupėse:** palanku dirbti mažose grupėse, turint tam tikrus momentus keistis nuomonėmis.
- ▶ **Didelėse grupėse:** būtina nustatyti dalyvavimo taisykles, patartina naudoti papildomas priemones, kurios leidžia atlikti apklausą ir spręsti iškilusias problemas. Galima siūlyti grupinį darbą, pasirenkant kiekvienos komandos atstovą spaudai.

Svarbu nepamiršti pagrindinių taisyklių, kurių reikia laikytis tiesioginės nuotolinės sesijos metu, ypač jei dalyvių skaičius yra labai didelis. Svarbūs dalykai: **mikrofono išjungimas** ir **leidimo kalbėti prašymas, klausimų ir atsakymų laiko nustatymas, pokalbių lango** naudojimas kaip informacijos dalijimosi palaikymo priemonė.



*Norėdami suaktyvinti studentus, naudokite „Zoom“ pokalbių lango funkciją*

Kalbant apie **išteklis**, tai yra pagalbinės priemonės, kurias turi dėstytojas, rengdamas nuotolinę sesiją. Dauguma internetinių užsiėmimų platformų **leidžia dalytis dėstytojo ekranu**, rodyti skaidres, pačią naršyklę ar vaizdo įrašus. Taip pat galima turėti **skaitmenines lentas**, kuriose tiek dėstytojas, tiek studentai dalijasi erdve piešti, kontūruoti ar rašyti. Daugelis iš jų turi funkciją užduoti **klausimus** grupei ar sukurti **apklausas**.

Mišrių užsiėmimų atveju fizinėje erdvėje turi būti įrengtos kameros ir mikrofoni, leidžiantys grupei būti klasėje. Tokio tipo užsiėmimuose reikia pabrėžti, jog užsiėmimą galima įrašyti, kad studentai, kurie dalyvavo ar ne, galėtų peržiūrėti dėstomą turinį.

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

- ▶ Studentų dalyvavimo ar komandinio darbo rubrikų sistema.
- ▶ Testo įrankiai, tokie kaip „Wooclap“, „Mentimeter“ arba „Kahoot“.

## Geroji patirtis

- ▶ Synchroninis nuotolinis radiologijos raštvedybos mokymas skatina medicinos studentų mokymąsi ir įsitraukimą (Alamer, 2021).

## Įrankiai

### Moodle:

Moodle turi kelis tiesioginių paskaitų įrankius:

- ▶ „BigBlueButton“
- ▶ „Teams“
- ▶ „Zoom“

Be to, yra galimybių naudoti „PowerPoint“ / „Google Slide Embed“ skaidrių įrankį, darant pristatymą nuotolinėje paskaitoje.

### Už Moodle ribų:

#### Vaizdo konferencijų sistemos:

- ▶ „BB Collaborate“
- ▶ „Google Meet“

#### Skatinamieji ištekliai:

- ▶ „Wooclap“
- ▶ „Kahoot!“
- ▶ „Mentimeter“
- ▶ „Look“
- ▶ „Mural“
- ▶ „Padlet“

Home Dashboard My courses

Visoke škole i veleučilišta / Poslovno veleučilište Zagreb / Integrated Marketing Communication and Digital Media / Lesson 2: IMC and Digital Media - Communication Strategies

PAGE **Lesson 2: IMC and Digital Media - Communication Strategies**

Page Settings More

## Lesson 2: IMC and Digital Media - Communication Strategies

Watch the video recording of

**Case: H&M Group on LinkedIn: Fashioning a sustainable brand marketing strategy**

- Established as part of an organisational restructure, H&M Group launched its LinkedIn Company Page in December 2019 and embarked on a journey to create awareness and engagement around its sustainability efforts from scratch.
- "We want to drive positive brand perceptions and build trust around who we are and what we stand for. This is not something that can be achieved with a one-off investment. It's key to have an always-on strategy and ongoing conversations with colleagues, customers and communities – LinkedIn allows us to have those conversations in an engaging and scalable way."

Melissa Tappart, Project Manager, People & Organisational Development, H&M Group

Last modified: Tuesday, 8 November 2022, 6:31 PM

Courses

Search courses

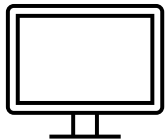
All courses ...

Administration

- Page module administration
  - Settings
  - Locally assigned roles
  - Permissions
  - Check permissions
  - Filters
  - Competency breakdown
  - Logs
  - Backup
  - Restore
- Course administration

*Tiesiogines internetines paskaitas taip pat galima įrašyti ir įterpti į VMA*

## Ištekliai



- ▶ Tiesioginių seansų kūrimo patarimai (Wiley University Services, 2023).
- ▶ Sinchroninės internetinės pamokos: 10 patarimų, kaip sudominti mokinius (Faculty focus, 2022).



## PROJEKTAIS REMTAS MOKYMASIS

Projektais remtas mokymasis – tai metodika, kurios metu studentai mokosi vykdydami (grupinį) projektą. Paprastai projektas prasideda nuo sudėtingo klausimo, kuris yra susijęs su darbo rinka.

Dėstytojas pasirūpina, kad studentai turėtų projektui užbaigti reikalingų įgūdžių, įrankių ir medžiagų. Skirtingai nuo probleminio mokymosi, kai pagrindinis dėmesys skiriamas sprendimų paieškai, projektais remtas mokymasis nukreipia dėmesį į produkto gavimą, t.y. į patį projektą.

### Kaip tai įgyvendinti

Taikant metodiką, reikia atsižvelgti į šiuos aspektus:

- ▶ Šios metodikos tikslas – kad studentas pateiktų **galutinį produktą** (projektą).
- ▶ Projektas turi **atliepti poreikį arba išspręsti vieną ar daugiau realaus gyvenimo problemų**, kurios domina studentą ir kurių sprendimas turi tam tikrą sudėtingumo laipsnį.
- ▶ Mokymasis vykdomas atliekant **grupinius tyrimus per ilgą laiką**.
- ▶ Mokymasis vyksta tada, **kai besimokantysis susiduria su procesu, būtinu realiai problemai išspręsti**.
- ▶ Išmintis atitinka **sukauptą žinių kiekį**, kuris atsiranda kiekvieną kartą, kai išsprendžiama problema arba daroma pažanga projekto etape.
- ▶ Rekomenduotina kurti nevienalytes grupes, kuriose studentai turi **skirtingą profilį**, pirmenybę teikiant **daugiadalykiniam ir bendradarbiavimu grįstam** narių darbui.
- ▶ **Dėstytojas** turi aiškiai **apibrėžti nurodymus** ir prisiimti **vadovo** bei proceso **pagalbininko** vaidmenį.
- ▶ **Studentai** turi **įsipareigoti imtis tolesnių etapų**, reikalingų problemai išspręsti, **savarankiškai ieškoti išteklių ir apibrėžti, kaip grupė dirbs** (paskirstyti vaidmenis ir atsakomybę).

Bendruoju lygiu ši metodika leidžia:

- ▶ **Skatinti refleksiją** ir įvertinti **tyrimo efektyvumą** bei viso projekto metu galinčių iškilti **problemų ir kliūčių įveikimą**.
- ▶ Paruošti studentą dirbti **įvairiose aplinkose** ir bendradarbiauti.
- ▶ Padidinti studentų **motyvaciją** ir **kūrybiškumą**, taip pat jų savarankiškumą priimant sprendimus.
- ▶ **Praktiškai pritaikyti** žinias, įgūdžius ir gebėjimus, įgytus projekto vertinimo metu.
- ▶ Tobulinti **bendravimo įgūdžius**, susijusius su gauto sprendimo gynimu.

Ši metodika gali būti naudojama virtualių ar hibridinių klasių metu ir reikalauja:

- ▶ Užsiėmimų, kurių metu dėstytojas paaiškina vykdomo projekto ypatybes (problemą ar situaciją, kurią reikia išspręsti), taip pat pristato:
  - **Atsiskaitymo datą ir formatą**, bei nustato etapus ar dalinius pristatymus, kurių reikia laikytis viso projekto metu.
  - **Mokymų kalendorių**.
  - **Vaidmenis ir pareigas**, kurios turi būti priskirtos kiekvienoje komandoje.
- ▶ Galimybės įrengti virtualaus darbo kambarius, kuriuose studentams siūloma susitikimo vieta komandiniam darbui.
- ▶ Galimybės bendradarbiauti naudojant tokias sistemas kaip „Google Diskas“ arba „One Drive“ dokumentų kūrimui.

Vienas iš aspektų, kurį reikia pabrėžti šioje metodikoje, yra tai, kad dėstytojas turi galimybę susieti turinį, kurį jis nagrinėja kurso metu, su studentų projektų etapais ir įtraukti kitų dalykų dėstytojus / studentus, kad praturtinti rezultatus.

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

Pagal šią metodiką galima pasiūlyti kelis tipus:

- ▶ **Savęs įvertinimas**, priklausomai nuo atlikto proceso ir gautų rezultatų.
- ▶ **Ko-įvertinimas** tarp komandos narių (su rubrikomis arba dalyvaujant dėstytojui).
- ▶ **Vertinimas** kiekvieno proceso etapo, taip pat galutinio produkto (pageidautina su rubrikomis), kurie taip pat apima ir grįžtamąjį ryšį, ir rekomendacijas tobulinimui.

## Geroji praktika

- ▶ **Probleminis mokymasis internete: sveikatos mokslų studentų suvokimas** (Valaitis, Sword, Jones ir Hodges, 2005).



# Įrankiai

## Moodle:

- ▶ Moodle „Label“ įrankis projekto logotipui.
- ▶ Moodle „Book“ įrankis projektui paaikinti.
- ▶ URL nuoroda į „Blackboard“ ar kitą mokymo aplinką bendradarbiavimui.
- ▶ Moodle „Activities“ surinkti vykdomų projektų juodraščius.

## Už Moodle ribų:

- ▶ Virtualūs kambariai komandiniam darbui: „Zoom“, „Teams“, „Blackboard Collaborate“, „BigBlueButton“.
- ▶ Bendradarbiavimo užduotys: „Google Diskas“, „OneDrive“.
- ▶ Pristatymo kūrimo ištekliai: „Genially“, „Canva“.







## APVERSTA KLASĖ

Apversta klasė – tai metodika, kai studentai iš pradžių savarankiškai studijuoja teoriją, o po to susitinka su dėstytoju, kad pritaikytų, analizuotų ir įvertintų informaciją.

Apversta klasė (AK) – tai aktyvi ir atvirkštinė mokymosi metodika, kurią sudaro savarankiškas studento darbas naudojant vaizdo įrašus ar išsamius tekstus ir „akis į akį“ užsiėmimai su dėstytoju, siekiant atlikti užduotis, reikalaujančias didesnio suvokimo poreikio.

Taikant šią strategiją, teorines studijas galima pritaikyti prie kiekvieno studento ritmo virtualioje klasėje. Tai leidžia sinchroniškoms akimirkoms daugiau laiko dėstytojui padėti studentams pritaikyti turinį įvairiuose kontekstuose, kas veda į gilesnį mokymąsi. Be to, ši metodika puikiai integruojasi su kitomis, tokiomis kaip kooperatyvinis mokymasis, projektais remtas mokymasis (PRM) arba žaidybinimas.

## Kaip tai įgyvendinti

Nustatyta, kad apversto mokymosi metodai yra aktualūs, kai mokomoji veikla suplanuota ir paruošta prieš paskaitą, kas leidžia atlaisvinti paskaitos laiką kritinio mąstymo ugdymui, bendradarbiavimui ir mokymosi koncepcijos taikymui (Fazal ir Nvarrete, 2020).

Iš pedagoginės pusės, kuriant klasę pagal AK metodiką, reikia atsižvelgti į šiuos dalykus:

1. medžiagos asinchroniniam studento darbui kūrimas, šios metodikos pagrindinius aspektus,
2. mechanizmai, užtikrinantys studento įsipareigojimą,
3. būtinų technologijų naudojimas ir,
4. bene svarbiausia, veiklų sukūrimas, siekiant pritaikyti-užbaigti to turinio mokymąsi su dėstytoju pagalba sinchroninės pamokos metu (akis į akį). Tai reiškia, kad AK svarbu ne tik vaizdo įrašas ar

tekstas, kurį kuriate asmeniniam studento darbui, bet ir tai, ką veikiate likusiuoju laisvu sinchroninės paskaitos laiku.

Toliau pateikiami pagrindiniai AK punktai:

1. **Medžiagos savarankiškam mokymuisi kūrimas.** Keli patarimai, į ką reikia atsižvelgti, kad mokomasis vaizdo įrašas būtų efektyvus mokymuisi: kurti trumpus, 6-12 min. filmukus (jei turinys reikalauja daugiau laiko, patartina jį suskaidyti į kelis vaizdo įrašus), vartoti natūralią kalbą, nekalbėti per lėtai ir nesikartoti (studentai galės vėliau peržiūrėti jiems aktualias dalis), derinti vaizdą su pasakytu paaiškinimu, paryškinti raktinius žodžius ir neperkrauti vaizdo įrašo muzika ar efektais, kurie nepagerina turinio, tam kad neužimtų darbinės atminties. Yra daug galimų vaizdo įrašų kūrimo formatų (švieslentė, piešta ranka, demonstravimas, ekrano nuotraukos), tačiau be jokios abejonės, efektyviausi yra tie, kuriuose pasirodo dėstytojas, taip studentas gali jausti jam empatiją ir mokytis per jo kūno kalbą. Bet kuriuo atveju, pasirinkite tokį formatą, kuriame jaučiatės geriausiai ir kuris dera prie mokomo turinio.
2. **Vaizdo įrašo, teksto, ar kitos medžiagos praturtinimas, kad užtikrinti studentų įsitraukimą ir skatinanti jų metapažinimo procesą.** Skatinkite aktyvią vizualizaciją, pateikdami vaizdo įrašą ar skaitydami dokumentą su klausimais ar veikla, atliekama prieš vizualizavimą, jo metu arba po jo. Tai leis studentams žinoti savo turinio supratimo lygį, o dėstytojas galės paruošti tolesnę sinchroninę klasę, pritaikytą pagal gautus rezultatus. Be to, vaizdo įrašų kuravimo įrankiai leidžia sužinoti studento pažangą, o tai užtikrina jo įsipareigojimą atlikti namų darbų užduotį. Jei naudojate tekstus, o ne vaizdo įrašus, galite naudoti tą pačią turinio praturtinimo strategiją atitinkamais įrankiais.
3. **Kurkite užduotis, leidžiančias savarankiškai pritaikyti ir užbaigti studijuotą turinį, kad būtų galima tai pristatyti klasėje.** Pradėkite pamoką spręsdami abejones arba sudarydami žemėlapij ar schemą, į kurią būtų įtraukta tai, kas buvo tiriama vaizdo įrašė, bet niekada nekartokite turinio paaiškinimo, nes tai gali paskatinti studentus kitą kartą neatlikti ankstesnės užduoties. Jei yra studentų, kurie iki paskaitos neperžiūrėjo turinio, tuo metu jie galės tai padaryti individualiai, o vėliau prisijungti prie užduočių atlikimo. Kurkite iššūkių kupinas užduotis, kurios verčia studentus susimąstyti apie tai, kas anksčiau buvo studijuota, priminkite turinį taikant įvairiuose kontekstuose. Nuolat stebėkite veiklų atlikimą ir paremkite jas naujais paaiškinimais.
4. **Sujunkite šią metodiką su kitomis, jei norite.** Likusį laiką taikykite kitą mokymosi metodą, pavyzdžiui, PRM, žaidybinimą ir kt.

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

Tiek asinchroninio darbo, tiek „akis į akį“ darbo metu pasiūlytų užduočių įvertinimas gali būti vertinamas taip:

- ▶ Klausimynai. Prie rezultatų būtinai pridėkite grįžtamojo ryšio klausimynus, kad studentai galėtų įsivertinti.
- ▶ Problemos ar praktiniai atvejai, kuriuos įvertintų bendraamžiai arba dėstytojas.
- ▶ Dalyvavimas forumuose.
- ▶ Dalyvavimas wiki ar bendrinamuose dokumentuose.
- ▶ Sukurto turinio (vaizdo įrašų, infografikų, tinklalaidžių, grupinio darbo) įvertinimas.



# Įrankiai

## Moodle:

- ▶ „Kaltura“
- ▶ Vaizdo įrašų, žaidimų įterpimas, „Livescribe Pencast“
- ▶ „Forum“ įrankis
- ▶ „Quiz“ įrankis
- ▶ „Book“ įrankis

## Vaizdo įrašų kūrimo įrankiai:

- ▶ „Explain Everything“
- ▶ „Power Point“
- ▶ „Screencastify“
- ▶ „Stopmotion“

## Vaizdo įrašų redagavimo įrankiai:

- ▶ „Adobe Premiere“
- ▶ „DaVinci Resolve“
- ▶ „iMovie“
- ▶ „VideoLuder“

## Vaizdo įrašų praturtinimo įrankiai:

- ▶ „Edpuzzle“
- ▶ „Kaltura“
- ▶ „Hihaho“
- ▶ „IBM Watson“
- ▶ „MELO“
- ▶ „EdApp“
- ▶ „G Suite for Education“.

## Teksto praturtinimo įrankiai:

- ▶ „Perusall“

English (en) Claudia Martín Carrasco Alumno

Universidad Francisco de Vitoria UFV Madrid

Mis Cursos

Home / My courses / Intercultural Management-Virtual QVS European Project / TOPIC L5 from Syllabus / ...y language may shape who you are | Amy Cuddy: QUIZ

Your body language may shape who you are | Amy Cuddy: QUIZ

Done: View Done: Receive a grade

Why does body language have an impact on how much a person may participate in a class?

People who have an open body language tend to feel more confident and with participate more Selected

Participation has nothing to do with body language. It is a personal choice

CONTINUE

Navigation

- Home
- Dashboard
- Profile
- My courses
  - Análisis de actividad alumno
  - Análisis de actividad profesor
- My Media

Administration

- Course administration

*Interaktyvus vaizdo įrašas su klausimais, įterptas į „Kaltura“ programą*



## KOOPERATYVINIS MOKYMASIS

Kooperatyvinis mokymasis (KM) – tai metodika, skatinanti tarpasmeninio, socialinio ir komandinio darbo įgūdžių ugdymą, daranti įtaką tiek akademiniai, tiek profesinei ir asmeninei studento sėkmei. KM yra daug daugiau nei grupinis darbas, nes jis taikomas ir meistriškumo klasei. Ši metodika gerina studentų savarankiškumą ir skatina giluminį mokymąsi.

Yra trys kooperatyvinio mokymosi tipai: formalus, neformalus arba bazinės grupės:

- ▶ Formalusis KM naudojamas specifinėms veikloms (pratybų, praktinių atvejų, projektų, turinio kūrimo), kurios gali užimti vieną ar keletą užsiėmimų ir būti atliekamos sinchroniškai arba asinchroniškai.
- ▶ Neformalusis KM naudojamas parodomosios klasės suaktyvinimui, palengvinant studentų mokymąsi, sukuriant jų tarpusavio bendravimą porose ar mažose grupėse.
- ▶ Bazinė grupė reiškia pagalbos ar studijų grupes, kurios gali atsirasti tarp skirtingų dalykų ar kursų studentų ir kurios laikui bėgant yra pratęsimos.

## Kaip tai įgyvendinti

Iš pedagoginės pusės, formalios ir neformalios KM klasės ar veiklos turi būti suprojektuotos taip, kad užtikrintų 5 šio metodo ramsčius:

1. **Teigiama tarpusavio priklausomybė.** Grupės sėkmė priklauso nuo kiekvieno jos nario, kad kiekvienas iš jų būtų praturtintas komandos.
2. **Individuali atsakomybė.** Kiekvienas asmuo yra atsakingas už savo vaidmenį grupėje.



3. **Skatinantis bendravimas „akis į akį“.** Palengvintos sąlygos komandos narių susitikimams ir bendravimui.
4. **Tarpasmeniniai įgūdžiai.** KM, be turinio ar techninių kompetencijų, siekiama socialinių įgūdžių mokymosi.
5. **Grupinis peržiūrėjimas.** Grupė peržiūri ne tik savo rezultatus, bet ir individualų bei grupinį darbą ir priima sprendimus, padedančius sustiprinti grupę.

Struktūruojant KM, svarbu atsižvelgti į tai, kurios fazės bus vykdomos asinchroniškai, tai yra, studento savarankiško darbo metu, o kurios – sinchroninėje klasėje. Kad ir koks būtų formatas, turime atsižvelgti į šiuos aspektus:

- ▶ **Komandos formavimas.** Siekiant praturtinti socialinius įgūdžius ir pagerinti studentų koncentraciją atliekant namų darbus, formaliam kooperatyviam mokymuisi turėtų būti suformuotos heterogeninės 4-6 narių grupės ir 2 narių grupės neformaliam. Tam gali būti naudojami vaizdo konferencijų platformų grupių kambariai arba grupės gali būti iš anksto suplanuotos naudojant Moodle grupės įrankius.
- ▶ **Vaidmenų, medžiagos ir užduočių paskirstymas.** Siekiant užtikrinti tarpusavio priklausomybę ir individualią atsakomybę, patartina paskirstyti vaidmenis (atstovas spaudai, apžvalgininkas, laiko vadovas, animatorius ir kt.), medžiagą (didesnės apimties užduotys, informacijos dalys ir pan.) arba užduoties etapus (informacijos paieška, rašymas, pristatymo kūrimas, turinio dalių studijavimas ir pan.).
- ▶ **Pasirinkite įrankius,** kurie leidžia sinchroninį arba asinchroninį kooperatyvinį mokymąsi. Būtina naudoti bendrus dokumentus, kurie apima poreikius, susijusius su klasės dinamika ir darbu.
- ▶ **Pasirinkite KM dinamiką,** kuri bus naudojama sinchroninėje klasėje. Norėdami pritvirtinti KM ramsčius formalioje grupėje, galite naudoti skirtingą dinamiką (dėlionė, pieštukai centre, 1,2, 4 ir t.t.), naudodami skaitmenines priemones, kurios tai leidžia. Neoficialiam KM turime suskaidyti klasę pagal Johnson ir Johnson (1999):
  - Iniciatyvinė veikla mažose grupėse (2-3 žmonės), kur studentas pastatomas prieš prasidėsiantį mokymosi veiksmą. Tai motyvacijos pažadinimas ir ankstesnių žinių aktyvinimas. Veikla gali būti vaizdo įrašo, naujienų vizualizavimas, atsakymas į atvirą klausimą, grupinis rašymas ir pan.
  - Veiklos porose, kas 15–20 min pertraukiamos paaiškinimais. Išspręskite problemą, atsakykite į klausimą, peržiūrėkite pastabas, bendrinkite rašymą – tai keletas siūlomų veiklų. Būdas jas įgyvendinti būtų toks: kiekvienas studentas individualiai pateikia savo atsakymą, tada pasidalina ir turi pasiekti bendrą atsakymą. Dėstytojui paprašius, bet kuris studentas turėtų turėti galimybę apginti su partneriu sutartą rezultatą.
  - Neformalios KM klasės baigiamoji veikla turėtų būti atliekama poromis arba mažomis grupėmis, siekiant sudaryti sąlygas naujoms praktinėms užduotims sukurti ir integruoti jau įgytas žinias.
- ▶ **Grupinis vertinimas ir apdorojimas.** Siekiant užtikrinti individualią atsakomybę, rekomenduojama prie grupinio vertinimo pridėti ir individualų. Tačiau, kad užtikrinti žinių įvertinimą, grupei būtina skirti laiko, kad ji galėtų įsivertinti savo darbą, stiprybes ir silpnybes.



## DESCRIPTION OF FINAL GROUP WORK

### “Public Person X: Expression of Career Design and Well-being”

**The goal of integrated task.** To prepare a **written work** (MC Word; about 10-15 pages) and **slides** (Power Point, Prezi, etc.). Oral presentation should take about 20 minutes. After the presentation for about 10 minutes the discussion will take place. For the homework you should choose public person\* (worldwide known, not only locally known) who has had a positive or negative impact on society / target audiences. It must be **today's acting person** (not historical person), **well known public person** all over the world (influencer, politician, actor, writer, sportsperson etc.) and analyze his/her career to below given criteria. We suggest before starting to do your homework to consult with the teacher if your selected person is appropriate for the homework.

**Teamwork:** 4 students in one group. The students into the groups will be divided during the first online lecture on the 4th of October.

### STRUCTURE OF THE WORK

I PART: DESCRIBING THE CHOSEN PUBLIC PERSON AND ANALYZING HIS/HER PERSONALITY TYPE ACCORDING TO HOLLAND THEORY (3 points)

- describe the chosen person: his/her biography, family status, education and current professional activities. Present the achievements of this person due to which he/she is famous (1,5 points)
- analyze to which personality type (or combination of types) according to Hollands' theory the person belongs, justify your opinion (1,5 points)

II PART: (SELF)PRESENTATION IN MASS MEDIA (5 points)

Analyze the self-presentation of a chosen person in mass media. 3 media fields:

- **Personal website (or blog).** Conduct a *qualitative content analysis*. Mention the rubrics (headlines) and describe their content, mention what social networks (other channels) are used, what information is hyperlinked (1 point).3
- **Personal social network profiles/pages.** Choose 2 of the previously mentioned pages and conduct a *quantitative and qualitative content analysis* for a period of a month to a year (around 50 posts). Count of posts, describe the topic of each post. Analyze the feedback: Quantify the number of followers, identify the main topic of the most popular posts, quantify the engagement with content ('likes', 'reactions' per post, make an average or a ratio of positive/negative comments), quantify the number of comments/responses, identify the main idea in each comment and the balance between positive/negative. (2 points).
- **Mass media,** preferably digital media, but legacy media (newspapers, magazines) is acceptable as well. Conduct a *Quantitative and qualitative content analysis*. Choose **2 news portals** (BBC, CNN, CNBC, etc.) and use the search field to find publications on the same person, for the period of a month to a year (around 50 publications). Count the publications (short informative messages, articles, interviews, etc.). Describe the topics of the publications, if available analyze available feedback (using the same criteria as in social networking sites). (2 points).

*Kooperatyvinio mokymosi užduoties pavyzdys*

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

- ▶ Bendro vertinimo, savęs vertinimo ir hetero vertinimo rubrikos.
- ▶ Socialinių įgūdžių kontrolinis sąrašas.
- ▶ Anketos, atviri klausimai, problemos, atvejų analizės.

## Geroji praktika

- ▶ Grupinis darbas: efektyvus kooperatyvio mokymosi grupių naudojimas (Brame ir Biel, 2015).
- ▶ Mokymasis kooperatyvinėje komandoje ir socialinių įgūdžių ugdymas aukštajame moksle. Įtraukti kintamieji (Mendo-Lázaro ir kt., 2018).

## Įrankiai

### Moodle

- ▶ Vaizdo konferencijų įrankiai, leidžiantys kurti kambarius grupėms: „Blackboard“, „Zoom“.
- ▶ Bendram darbui: „Wiki“
- ▶ Studentų tarpusavio vertinimui: seminaras (Workshop).
- ▶ Individualiam vertinimui: Moodle anketos.

### Už Moodle ribų

- ▶ Atsitiktiniam komandos formavimui: „Board Game“
- ▶ Bendradarbiavimui realiuoju laiku: „Paddlet“, „Miro“, „Mural“, „Trello“, „Office 365“, „Google“ diskas, „Nearpod“.
- ▶ Vertinimui: „Socrative“, „Wooclap“, „Mentimeter“, „Nearpod“, „Corubrics“.

# Ištekliai



- ▶ [Prasmingas ir valdomas vertinimas per mokymąsi bendradarbiaujant](#) (Johnson ir Johnson, 1996).
- ▶ [Kooperatyvinis mokymasis klasėje](#) (Johnson ir kt., 1999).
- ▶ [Studentų aktyvaus įsitraukimo patirtis per kooperatyvinio mokymosi veiklą paskaitose](#) (Cavanagh, 2011).
- ▶ [Aukštas ir žemos struktūros kooperatyvinis mokymasis. Poveikis būsimų mokytojų reguliavimo dominavimui, motyvacijai, turinio žinioms ir atsakomybei](#) (Cecchini ir kt., 2021).
- ▶ [Kooperatyvinis mokymasis universitete: studentų nuomonė ir kooperatyvinio mokymosi klausimyno \(KMK\) taikymas](#) (Vélez ir kt. 2021).
- ▶ [Kooperatyvinio mokymosi poveikis mokinių tarpusavio kompetencijos gerinimui klasėje](#) (Han ir Son, 2020).



## SIMULIACIJŲ METODAS

Simuliacijų metodas leidžia studentui praktiškai pritaikyti teorines žinias kontroliuojamose aplinkose, reprezentuoti situacijas, artimas darbo aplinkai. Tikslas – „atkurti“ realią situaciją, kurioje studentai turi priimti sprendimus ir analizuoti rezultatus, pritaikydami savo įgūdžius praktiškai, nebijodami nesėkmių, mokydami iš savo sėkmių ir klaidų.

Internetinės aplinkos ypatumas yra tas, kad ji leidžia studentams patirti tam tikros disciplinos, veiklos ar užduoties praktiką, fiziškai nedalyvaujant tam tikroje aplinkoje.

## Kaip tai įgyvendinti

Norint pritaikyti simuliacijos metodologiją internetinėje veikloje, reikia atsižvelgti į šiuos aspektus:

- ▶ **Pradedant nuo „tikrosios“ problemos ar situacijos**, nuo pat pradžių turint omenyje žingsnius, kuriuos turi atlikti studentas, bei galutinį tikslą, kurį turi pasiekti (pvz.: paciento diagnozė, konfliktų sprendimas darbo grupėse, programinės įrangos naudojimas tam tikrai užduočiai atlikti).
- ▶ **Patikimos aplinkos** ir personažai. Idėja yra ta, kad studentas turėtų patirti, kiek įmanoma artimesnę užduočiai, kurią reikės atlikti realioje situacijoje, taigi ir aplinką, kurioje ši užduotis turi būti vykdoma, ir žmones, su kuriais jis gali bendrauti, jei taip būtų. Atvejais turi būti kaip įmanoma

arčiau tikrovės (vaizdo ir/ar darbo vietos vaizdai ir garsai, programos sąsaja, pacientas su konkrečiu simptomu, įmonės kliento tipas)

- ▶ **Bendri procesai, įgūdžiai ir įrankiai.** Kaip ir aplinka ir galimi žmonės, kurie sukuria tikrą scenarijų simuliacijoje, žingsniai, kuriuos reikia atlikti, ir įrankiai bei išteklių, kurių reikia norint juos iš naujo išanalizuoti, taip pat turi būti tinkami studento užduočiai atlikti arba pasiūlytam tikslui pasiekti.

Turi būti sudarytas išsamus veiksmų planas ir teisinga užduoties atlikimo eiga, numatant įprastas klaidas, būdą, kuriuo galima ištaisyti arba nukreipti tam tikrą situaciją.

Kuo išsamesnė patirtis, tuo simuliacija bus prasmingesnė

Simuliacijos gali prasidėti nuo gana paprastų veiklų, tokių kaip **sprendimų medis**, kuriame, atsižvelgiant į tam tikras situacijas, siūlomos įvairios alternatyvos ar variantai, kad studentas galėtų pasirinkti tinkamiausią ir pasirinkti sekti vienu ar kitu būdu. Klausimų sąrašas, prie kurio pridedamas vaizdas ar aplinkos aprašymas, tinkamas grįžtamasis ryšys apie kiekvieną atliktą žingsnį ir pasiektą tikslą (arba ne).

Tą pačią aukščiau pateiktą schemą galima sukurti **naudojant vaizdo įrašus**, kuriuose kiekviena fazė ar situacija atkuriama mažose scenose, kuriose parodomas pradžios taškas ir tai, kas vyksta, priimant vienokį ar kitokį sprendimą. Taip pat gali būti naudojamos programos, leidžiančios interaktyvius vaizdo įrašus.

**Programinės įrangos** mokymosi atveju simuliacijų naudojimas jau yra labai išvystytas, o rinkoje yra specialių įrankių, kurie fiksuoja kiekvieną vartotojo žingsnį ir jo rezultatus, nereikalaujant tokios programinės įrangos įdiegimo studento kompiuteryje („**Captivate** yra vienas žinomiausių).

Kita vertus, tam tikroms disciplinoms, pavyzdžiui, medicinos praktikai, yra sukurtos specifinės simuliacinės sistemos.

Kitos disciplinos, kuriose **naudojamos laboratorijos**, pvz., chemija ar fizika, taip pat leidžia studentams atlikti imituojamą praktiką, tarsi tai būtų tikra aplinka.

Taip pat yra **verslui skirtų simuliacinių programų**, kurios specializuojasi tokiose srityse kaip finansai, rinkodara ar vadyba ir leidžia studentams susidurti su panašiomis situacijomis, kokias jie gali rasti darbo rinkoje.

Galiausiai, yra sudėtingos **virtualios realybės** simuliacijų sistemos, kuriose studentas gali patirti įtraukiančią situaciją, tarsi tai būtų tikras gyvenimas. Priemonės tipo pasirinkimas labai priklausys nuo institucijos turimų išteklių.

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

Vertintinas ne tik užduoties ar atliekamo veiksmo tikslumas, bet ir procesas, matuojant ir besimokančiojo pažangą. Šios metodikos vertinimo sistemomis gali būti priimtose trumpų klausimų įtraukimas į modeliavimą arba rubrikų sistemos sukūrimas, skirtas įvertinti skirtingus veiklos etapus simuliacijoje.

Kita vertus, atkuriant realias situacijas konkrečiuose sektoriuose, kuriose reikia žengti neišvengiamus žingsnius, vien galutinio tikslo pasiekimo faktas (sutaisyti įrangos gedimą ar atlikti diagnostinį tyrimą) yra mokymosi vertinimo ir įvertinimo būdas.

# Įrankiai

## Moodle

Nors Moodle nėra įmontuotų simuliacinių įrankių, galite lengvai pridėti šiuos įrankius prie savo Moodle platformos:

- ▶ Virtuali Moodle laboratorija
- ▶ „Labster“ simuliacijos
- ▶ „PraxiLabs“ simuliacijos

## Už Moodle ribų

- ▶ Įrankiai sprendimų medžiams kurti (su SCORM sekimu arba be jo): „Storyline“, „isEazy Author“
- ▶ „Captivate“ ir „Storyline“ (programinės įrangos simuliacijos)
- ▶ Verslo simulatoriai: „Hubro education“ arba „Gestioned“

Medicina/slauga:

- ▶ „Full code“ <https://full-code.com/>
- ▶ „Body interacts“ <https://bodyinteract.com/>
- ▶ „Patient Sim“ <https://www.patientsim.co.uk/>

Internetinės laboratorijos:

- ▶ „Labster“ <https://www.labster.com/chemistry-virtual-labs/>
- ▶ Internetinės laboratorijos <https://onlinelabs.in/chemistry>
- ▶ Internetinės laboratorijos II <https://library.csi.cuny.edu/oer/virtuallabs-simulations>

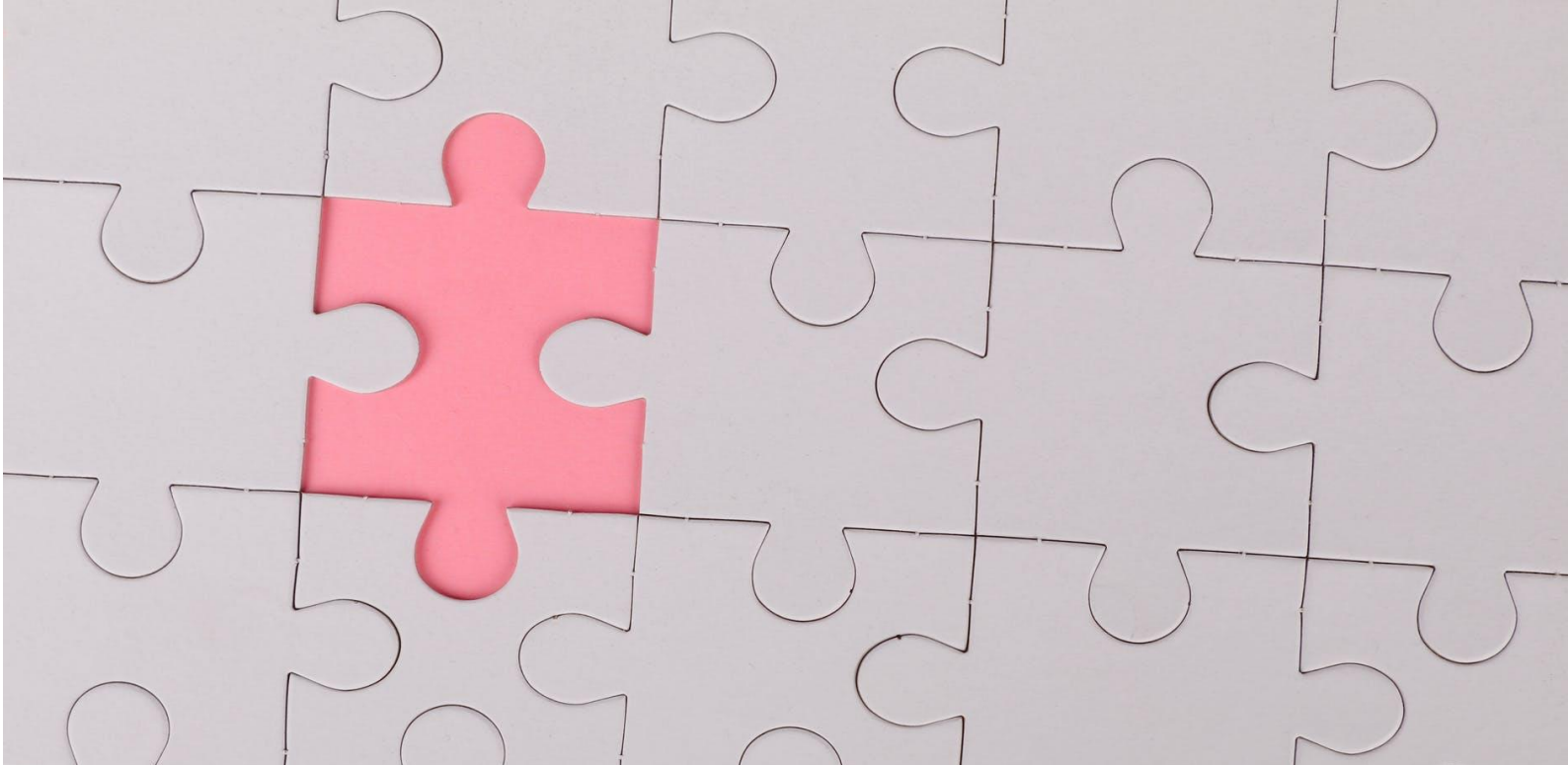


## Ištekliai



- ▶ [Kas yra el. mokymosi simuliacija ir kaip ją sukurti? \(Sengupta, 2019\).](#)
- ▶ [5 mokymo dizaino patarimai, į kuriuos reikia atsižvelgti rengiant simuliacinį mokymą \(Hughes, 2019\).](#)
- ▶ [Su šiais 4 patarimais lengva sudominti besimokančiuosius simuliacijose \(McCool, 2021\).](#)





## ŽAIDYBINIMAS

**Žaidybinimas apima žaidimo dizaino elementus, kad būtų galima jais pasinaudoti švietimo kontekste. Tai ne pačių žaidimų naudojimas, o tam tikrų jų principų ar mechanizmų, tokių kaip taškai ar paskatos, istorija, tiesioginis grįžtamasis ryšys, pripažinimas, laisvė nuo klaidų darymo ir pan., naudojimas, siekiant praturtinti mokymosi patirtį.**  
([Deterding ir kt., 2011](#); [Kim, 2015](#))

Žaidybinimas pastaraisiais metais labai paplitęs terminas švietimo pasaulyje, tačiau dėl jo reikšmės kyla daug painiavos, todėl svarbu atskirti skirtingas sąvokas, kurios atrodo sinonimai, bet nėra. Pasak Monterėjaus technikos švietimo inovacijų observatorijos ([EduTrend. „Žaidybinimas švietime“, 2016](#)), yra skirtumų tarp žaidimų grįsto mokymosi (ŽGM), rimtų žaidimų ir žaidybinimo.

ŽGM paprastai naudojami jau egzistuojantys žaidimai, kurių mechanika jau nusistovėjusi ir pritaikyti taip, kad būtų pusiausvyra tarp studijų dalyko, žaidimo ir žaidėjo gebėjimo išlaikyti ir pritaikyti tai, ko išmoko realybėje (EdTechReview, 2013).

Rimti žaidimai - jie siekia paveikti realių problemų sprendimą pagamintose aplinkose, kurios imituoja realų gyvenimą. Nors jie gali būti linksmi, jie sukurti ne šiam tikslui (Wouters ir kt., 2013).

# Kaip tai įgyvendinti

Švietimo srityje, kad įgyvendintumėte žaidybinią, turite atsižvelgti į šiuos veiksnius:

- ▶ **Kontekstas.** Nurodo studentų savybes, jų pomėgius ir poreikius, taip pat turimus asmeninius, materialinius ir technologinius išteklius.
- ▶ **Laikas.** Nuspręskite, ar ketinate praleisti visą semestrą, kelias savaites, 2 ar 1 sesiją per savaitę.
- ▶ **Naratyvas.** Jei kas nors skiria žaidybinią nuo žaidimų naudojimo klasėje, tai yra tai, kad yra istorija, kaip bendra visų veiklų ir įvykių, sukurtų žaidybiniui, gija.
- ▶ **Ryšys su mokymo programa.** Apibrėžkite žaidybinimo (žaidimo ar naratyvo) tikslus ir mokymo programos turinį, kuris bus naudojamas.
- ▶ **Žaidėjai.** Nuspręskite, ar tai bus individualus ar grupinis darbas.
- ▶ **Žaidimo komponentai.** Tai apima skaitmeninę(-es) platformą(-as), ant kurios(ų) bus montuojamas žaidimas, ir įvairias užduotis arba iššūkius bei vertinimo sistemas.
- ▶ **Žaidimo elementai.** Kuriant žaidybinimo strategiją, nebūtina atsižvelgti į visus toliau nurodytus elementus, o paimti tuos, kurie dėl savo savybių gali būti vertingesni mokymosi patirčiai, kurios siekiama.

Kai kurie žaidimą apibūdinantys aspektai ir elementai, nurodyti [Monterėjaus technologijų švietimo inovacijų observatorijos \(2016\)](#):

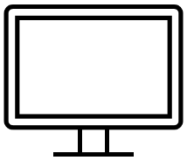
- ▶ **Tiksiai ir siekiai:** iššūkliai, misijos, epiniai iššūkliai.
- ▶ **Taisyklės:** žaidimo apribojimai, eilių priskyrimas, kaip uždirbti ar prarasti taškus, išlikti gyvam, įvykdyti misiją ar pasiekti tikslą.
- ▶ **Naratyvo komponentai:** tapatybės, personažai arba avatarai; pasauliai, pasakojimo scenarijus ar trimatės aplinkos.
- ▶ **Laisvė rinktis:** skirtingi maršrutai ar aikštės tikslui pasiekti, galių ar išteklių panaudojimo galimybės.
- ▶ **Laisvė daryti klaidas:** kelios gyvybės, atkūrimo arba paleidimo iš naujo variantai, neribotas galimybių skaičius.
- ▶ **Apdovanojimai:** virtualios monetos arba ištekliai, gyvybės, įranga, prieigos daiktai, ribotos galios.
- ▶ **Grįžtamasis ryšys:** vizualiniai ženklai, teisingo ar neteisingo atsakymo ar elgesio ženklai, progreso juostos, įspėjimai apie riziką, kuri prisiimama atliekant tam tikrą veiksmą, žaidėjo veiklos statistika.
- ▶ **Matoma būseną:** ženkliukai, taškai, pasiekimai, gauti rezultatai, lyderių lentelė.
- ▶ **Bendradarbiavimas ir konkurencija:** komandos, gildijos, kitų dalyvių pagalba, socialinės sąveikos sritys, komunikacijos kanalai, mainai, mūšiai, kovos, lyderių lentelė.
- ▶ **Laiko apribojimas:** atgalinė atskaita, kad būtų galima pasipelnyti tik per tam tikrą laiką.
- ▶ **Progresas:** pradinių įgūdžių ugdymo, patirties taškų, lygių, pažangos juostų ir prieigos prie užblokuoto turinio mokomoji medžiaga.
- ▶ **Siurprizai:** atsitiktiniai apdovanojimai, Velykiniai kiaušiniai (paslėptos funkcijos), specialūs įvykiai.

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

**Kvalifikuoti.** Galite įvesti internetinius klausimynus, kurie leidžia greitai ir lengvai vizualizuoti savo studentų pažangą. Šiuo tikslu yra daug skaitmeninių įrankių:

- ▶ „Socrative“. Tai yra formuojamasis vertinimo įrankis, skatinantis studentų dalyvavimą realiuoju laiku. Tai leidžia sukurti pasirenkamuosius, teisingų, klaidingų arba trumpų atsakymų klausimynus ir įtraukti rezultatų reitingą.
- ▶ „Kahoot“. Tai nemokama platforma, leidžianti greitai ir lengvai kurti klausimų ir atsakymų žaidimus. Šis įrankis apdovanoja tuos, kurie surinko aukščiausią balą, ir iškelia juos į reitingo viršų.
- ▶ „Mentimeter“, „Nearpod“, „Woodclap“.
- ▶ „Flipgrid“. Su šia metodika susiję socialiniai įgūdžiai ir kompetencijos bus vertinamos pagal rubriką arba stebėjimo sąrašą.

## Ištekliai



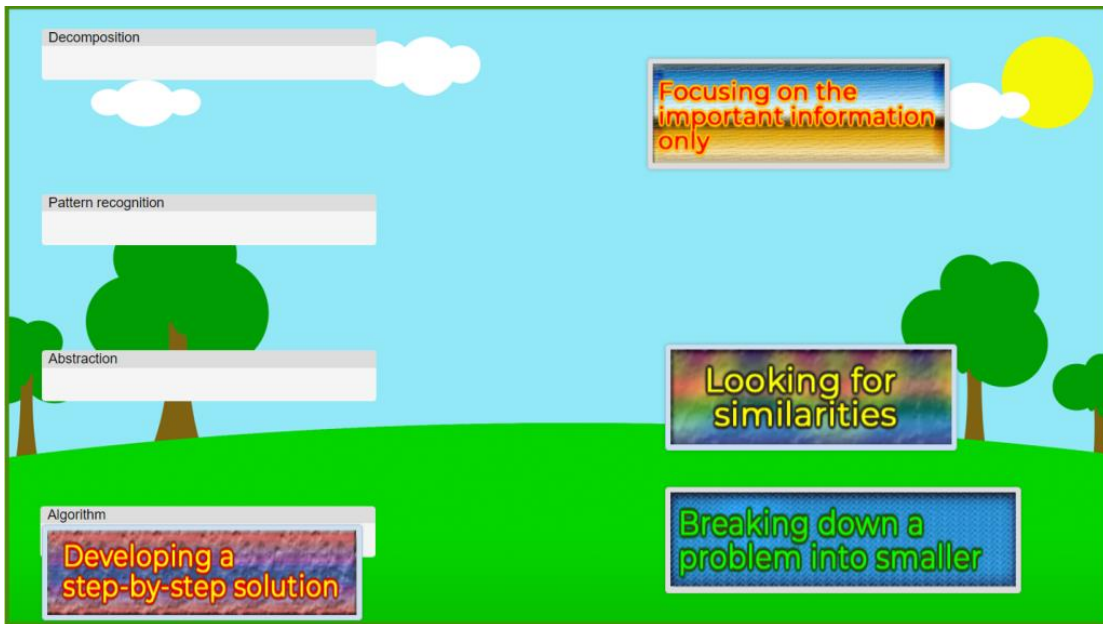
- ▶ Žaidimų sistema, skirta sustiprinti vidinę studentų motyvaciją MOOC (Anwar ir kt., 2019).
- ▶ Sąveikos su žaidybinimu skatinimas: dabartinės internetinių mokymosi platformų praktikos apžvalga. (Hansch, Newman ir Schildhauer, 2015).

# Įrankiai

## Moodle (sukurta naudojant „H5P“ įrankį)

### „Drag and drop“

„Drag and drop“ yra užduoties tipas, kurį galima sukurti naudojant Moodle „H5P“ įrankį. Tai leidžia studentams vilkti teksto ar paveikslėlio fragmentą ir uždėti jį ant atitinkamos dėjimo zonos.



### Kryžiažodžiai

Kryžiažodis yra žodžių dėlionės rūšis. Dėlionės tikslas – paskatinti žmones formuoti žodžius tinklelyje, atsakant į klausimus. Šį įrankį galima sukurti naudojant „H5P“ įrankį.

|  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |   | 1 | A |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | B |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | S |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | T |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | R |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   | 2 | A | L | G | O | R | I | T | H | M |
|  |  | 3 |   | C |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | T |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | I |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | O |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   | N |   |   |   |   |   |   |   |   |
|  |  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

| Across                             | Down                                   |
|------------------------------------|--|
| 2 Sequence of instruction (9)      | 1 Hide unnecessary details (11)        |
| ALGORITHM                          | ABSTRACTION                            |
| breaking down complex problems (9) | Doing same process again and again (8) |
|                                    |  |



## „Drag the Words“

„Drag the Words“ įgalina vartotojus nuvilkti / nutempti žodžius į sakinių tuščias vietas.

Drag the words into the correct boxes

1. \_\_\_\_\_ is the step that comes before programming.
2. Computers can be used to help us to \_\_\_\_\_ solve \_\_\_\_\_ problems.
3. There are \_\_\_\_\_ key concepts to computational thinking.
4. \_\_\_\_\_ Decomposition \_\_\_\_\_ is the breaking down a complex problem or system into smaller, more manageable parts.
5. The \_\_\_\_\_ Abstraction \_\_\_\_\_ is focusing on the important information only, ignoring irrelevant detail.
6. \_\_\_\_\_ Algorithms \_\_\_\_\_ are developing a step-by-step solution to the problem, or the rules to follow to solve the problem.
7. The \_\_\_\_\_ is looking for similarities among and within problems.
8. You can divide any task like brushing teeth, drinking water, washing a face into the \_\_\_\_\_ tasks.

Computational thinking  
smaller  
four  
Pattern recognition

Check

## „Fill in the Blanks“

Tokio tipo klausimuose vartotojai gali įrašyti trūkstamą žodį sakinyje.

Fill in the missing words

1. MS Excel \_\_\_\_\_ is spreadsheet software.
2. Formulas in Excel start with \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_ function in MS Excel worksheet represents the total of all entries in the cell(s).
4. \_\_\_\_\_ function in MS Excel worksheet represents the average of all entries in the cell(s).
5. \_\_\_\_\_ function in the MS Excel worksheet represents the maximum of all entries in the cell(s).
6. \_\_\_\_\_ function in MS Excel worksheet represents the minimum of all entries in the cell(s).
7. The intersection of row and column is called a \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_ Sheet option is used to lock all of the cells from editing in a workbook.
9. The \_\_\_\_\_ is used to add a note or explain a formula in a cell.
10. A \_\_\_\_\_ is a powerful tool that allows you to visually display data in a variety of different graphical formats.

Check

Reuse Embed

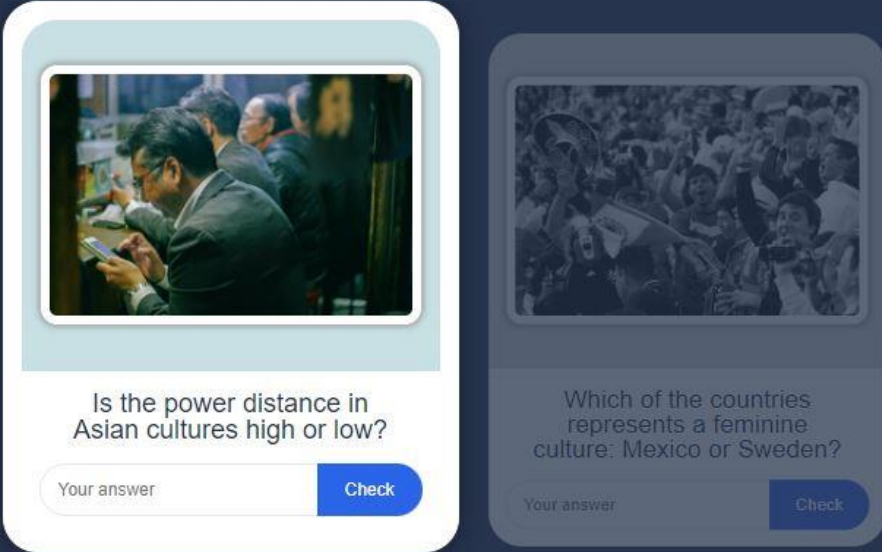
HP

## „Flash Cards“

„H5P“ kortelėse yra vaizdai, susieti su klausimais ir atsakymais.

Week 4. Test your knowledge

1 / 2



Is the power distance in Asian cultures high or low?

Your answer

Which of the countries represents a feminine culture: Mexico or Sweden?


Your answer

Progress bar and navigation arrow.

## „Image Pair“

„Image Pair“ klausimo tipas leidžia dėstytojams sukurti vaizdų poras, kurios turi būti atitaikytos.

Drag images from the left to match them with corresponding images on the right







Input Device   Output Device   Power On Button   Hardware   Software

Touch Screen

## „Image Choice“

„Image Choice“ klausimo tipe studentai pasirenka paveikslėlį, atitinkantį teisingą atsakymą.

Which of the following are the Input Devices.



Check

## „Mark the Word“

„Mark the Word“ leidžia dėstytojams kurti iššūkius, kai vartotojas turi pažymėti tam tikrus veiksmažodžių tipus tekste.

## Mark the word

Mark the word which is related to inserting background.

The reward is given to someone when they pass a level in a game.

Character is any person, animal, or figure represented in a game.

In a game, there should be different challenges that force players to make a lot of effort.

Sprite is known for each object available on the stage.

To insert background in a scratch we use the backdrop option.

By default, the sprite stage has a blank background.

The stage is known for the platform where animation is created.

Check

[Reuse](#) [Embed](#)

## „Quiz“

Šis viktorinos įrankis leidžia kurti įvairių tipų klausimus, tokius kaip kelių atsakymų, teisingų, klaidingų ar net savęs vertinimo užduotis.

Which of the berries listed below are berries you can pick in the wild?

- Strawberry
- Blueberry
- Cloudberry
- Raspberry
- Halle Berry
- Cocktail cherry

✔ Check



## „Interactive Book“

„Interactive Book“ įrankis leidžia vartotojams organizuoti įvairių tipų interaktyvų turinį, pvz., interaktyvius vaizdo įrašus, klausimus, kursų pristatymus ir kt., keliuose puslapiuose po skyriais.

The screenshot displays an interactive book interface. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon, the text "Drag & Drop", and a page indicator "4 / 7" with left and right arrow icons. On the left side, there is a sidebar menu titled "Interactive Book" with several items: "What is a Website?" (selected), "Single Choice", "Domain Extension", "Drag & Drop" (expanded), "Drag & Drop", "Web Browser", and "Drag & Drop". At the bottom of the sidebar is a "Summary & submit" button. The main content area is titled "Drag and Drop" and features a wooden background. In the center, there are five draggable cards with domain extensions: ".edu", ".uk", ".gov", ".com", and ".org". On the right side, there are five target boxes for website types: "Organization website", "Government website", "Commercial website", "Country-specific website", and "Educational website".

## Jrankiai už Moodle ribų

### Skaitmeninė laikmena:

1. **„MyClassGame“** yra nemokama programinės įrangos žiniatinklio programa, leidžianti kurti žaismingus bendradarbiavimo projektus. Tai yra žaidybinimo strategijų taikymas naudojant tokias metodikas kaip projektais remtas mokymasis (PRM) ir kooperatyvinis mokymasis. Naudojimas labai paprastas: sukuriama klasė (programa leidžia importuoti sąrašą iš „Google Classroom“, kad nereikėtų iš naujo registruoti besimokančiųjų), sukuriama komanda, kurios dirbs bendradarbiaujant, o žaidimo komponentai yra išsamūs (įvykiai, iššūkiai, nuobaudos, pastiprinimai, ženkleliai ir kt.).
2. **„MineCraft: Education Edition“** yra „Microsoft“ platforma, leidžianti kurti edukacinę patirtį kuriant „pasaulius“. „Education Edition“ versijoje yra galimybė žaisti individualiai arba keliems žaidėjams, skatinant mokymąsi grupėje ir yra vertinimo priemonės.
3. **„Classcraft“** yra platforma, skirta kurti vadovaujamus vaidmenų žaidimus. Apima sudėtingus veikėjus ir taškų sistemą.
4. **„Genially“** yra plačiai naudojamas įrankis animuotiems ištekliams, pristatymams ir interaktyviems vaizdams kurti, taip pat siūlo šablonus, kuriuos galite pritaikyti pagal savo poreikius, kad sukurtumėte sužaidybintą patirtį.

**Kurkite avatarus.** Yra keletas svetainių, kurios leidžia paprastai kurti avatarus, pvz.: **„Avatar Maker“**.

**Kurkite žaismingą veiklą:** kurkite veiklą su savo turiniu iš žaidimų šablonų ir laike apribotų viktorinų:

1. **„LearningApps“**. Labai paprastai naudojama svetainė, kurioje galite kurti interaktyvias veiklas (abėcėlės sriuba, kryžiažodis, galvosūkis, pastraipos su tuščiais laukeliais, porų žaidimas ir kt.), kurioje galite įtraukti tekstą, vaizdą, garso ir vaizdo įrašus. Be to, yra kitų vartotojų sukurta saugykla, surūšiuota pagal studijų dalykus.
2. **„EducaPlay“**. Pasaulinė švietimo platforma, leidžianti kurti ir dalytis edukacine daugialypės terpės veikla. Susiekite, rūšiuokite, diktukite, kurkite klausimynus – tai kelios veiklos, kurias galite sukurti naudodami šią svetainę.
3. **„Genially“**. Šioje svetainėje yra daug šablonų, kurie leis jums sužaidybinti savo klasės ar vertinimo veiklą. Trivialus žaidimas, ėjimų žaidimas, pabėgimai, ruletė – tai tik keletas **pavyzdžių**, kuriuos galite sukurti naudodami savo turinį.
4. **„Decktoy“**. Tai žiniatinklio įrankis, per kurį studentams galima sukurti žaidimų maršrutus. Veiklos yra susietos grandinėje, todėl pažanga negali būti pasiekta neužbaigus ankstesnių.

**Kurkite korteles:** generuokite skirtingos estetikos korteles, kad studentams priskirtumėte vaidmenis ir „galias“.

**Kurti dokumentus:** redaguokite dokumentus, kad supaprastintumėte žaidimą.

**Generuokite QR kodą:** naudokite QR kodus, kad sukeltumėte smalsumą, „paslėptumėte“ dokumentus ar užuominas.

**Papildomi elementai:** jie supažindina su kitais būdingais kai kurių žaidimų elementais, pavyzdžiui, žinojimas, kad laikas gali sukelti stresą ir atitraukti studento atsaką.



Jūsų pabėgimo kambario ar ištrūkimo dizaino įrankiai:

- ▶ Skaitmeninis spynos generatorius
- ▶ Laikmatis

**Atlygio sistema:** nepaisant to, kad tai yra išorinis motyvatorius, galite dalyti taškus, dovanoti medalius arba naudoti lyderių lentelę su savo studentais, kai jie įveikė iššūkį arba jo dalį. Tai vadinama TŽL, kuri atitinka akronimą Taškai, Ženkleliai ir Lyderių lentelės.

## Ištekliai

Pavyzdiniai pratimai „H5P“ svetainėje, panašūs į tuos, kuriuos galima sukurti Moodle:

- ▶ „Drag and Drop“: <https://h5p.org/drag-and-drop>
- ▶ „Kryžiažodžiai“: <https://h5p.org/content-types/crossword>
- ▶ „Drag the Words“: <https://h5p.org/drag-the-words>
- ▶ „Fill in the Blanks“: <https://h5p.org/fill-in-the-blanks>
- ▶ „Flash Cards“: <https://h5p.org/flashcards>
- ▶ „Image Pair“: <https://h5p.org/image-pairing>
- ▶ „Image Choice“: <https://h5p.org/content-types/image-choice>
- ▶ „Mark the Words“: <https://h5p.org/mark-the-words>
- ▶ „Quiz“: <https://h5p.org/question-set>
- ▶ „Interactive Book“: <https://h5p.org/content-types/interactive-book>



## PORTFOLIO VERTINIMAS

Portfolio yra erdvė (šiuo atveju skaitmeninė), kurioje studentas pateikia jų „mokymosi įrodymus“ per kursą ar dalyką, naudodamas skirtingus išteklius. Šiais įrodymais galima dalytis su dėstytojais, kad jie galėtų stebėti ir įvertinti šiuos įrodymus, taigi, ir kiekvieno studento pasiekimus.

Arba portfolio taip pat galima dalytis su kitais klasės draugais, o tai leidžia pasiūlyti skirtingus požiūrius į kiekvieno studento mokymosi procesą, taip pat keistis įspūdžiais, sutarimais ar diskutuoti. Galiausiai, portfolio gali tapti viešai prieinamu, tarsi langu iš akademinės srities į darbinę.

## Kaip tai įgyvendinti

Helen Barrett (2023) apibrėžia keletą žingsnių, kuriuos reikia atlikti kuriant portfolio:

- ▶ **Tikslas.** Sukurkite dėstytojo ir studento susitarimo pradžios tašką, kuriame būtų apibrėžti tikslai ir procedūros, kurių reikia laikytis. Studentams galima užduoti tokius klausimus: ką norite parodyti? Kokia šio portfolio prasmė?

Svarbus dalykas šiame etape yra apibrėžti „skaitmeninį palaikymą“, kuriame bus kuriamas portfolio. Tai gali būti nuo „Google“ svetainių ar į tinklaraštį panašių programų iki žiniatinklio dizaino įrankių, tokių kaip „WordPress“ arba sudėtingesnių, tokių kaip „PebblePad“. Idėja yra ta, kad kiekvienas studentas turi „erdvę“, kurioje gali įrašyti savo mokymosi įrodymus įvairiais formatais.

- ▶ **Įrodymų rinkimas ir klasifikavimas.** Studentai turi turėti galimybę laisvai pasirinkti išteklius, kuriais paremti šiuos įrodymus: nuotraukas, iliustracijas, vaizdo įrašus, garso įrašus, tekstus... Kai kuriais atvejais svarbu, kad šis įrodymų rinkinys būtų chronologinis.
- ▶ **Apmąstymas apie veiklą.** Šioje vietoje pirmiausia apmąstomi pateikti įrodymai ir mokymosi procesas. Šis apmąstymas yra apie veiklą ar veiksmą esamuoju laiku ir atsako į klausimą: ko aš dabar mokausi?
- ▶ **Bendradarbiavimas, sąveika, dialogas ir grįžtamasis ryšys.** Šias etapus skirtas bendrai refleksijai, kurioje svarbų vaidmenį vaidina idėjų mainai tiek su dėstytoju, tiek su bendraklasiais, o grįžtamasis ryšys tampa vienu iš svarbiausių aspektų.
- ▶ **Apmąstymas apie pasiekimus.** Šiame etape apžvelgiame pasiekimus, atsakome į klausimą: ką šis pasirinktas darbas parodo apie mano mokymosi rezultatus?
- ▶ **Atranka, vertinimas ir refleksija (ateityje).** Šiame etape pristatomas galutinis portfolio, kuriame dokumentuojami pasiekimai, retrospektyvus apmąstymas, siūlomi nauji ateities tikslai. Šiame etape atliekamas ir savęs vertinimas, ir įvertinimas, remiantis rubrikomis.
- ▶ **Pristatymas / Viešinimas.** Sprendžiama, ką, kada ir kokiomis sąlygomis paviešinti.

Papildomi aspektai, į kuriuos reikia atsižvelgti:

- ▶ Pateikite aiškias nuorodas apie atliktiną darbą ir taikytinus vertinimo kriterijus.
- ▶ Nustatykite keletą konkrečių elementų ir tikslų, taip pat nurodykite laiką, per kurį reikės atlikti darbą.
- ▶ Prisidėkite ir palengvinkite refleksijos, grįžtamojo ryšio ir savęs vertinimo procesus.

## Pavyzdžiai

- ▶ [Studentų e-Portfolio pavyzdžiai](#) (Salt Leiko bendruomenės koledžas, 2023).
- ▶ [E-Portfolio refleksijai. 7 gerosios praktikos](#) (Denverio universitetas, 2018).

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

Vienas iš beveik nepakeičiamų išteklių, norint vertinti ir įvertinti portfolio, yra **rubrikos**, pageidautina, kad jos būtų pasidalytos ir suderintos su studentais iš anksto.

Pagrindiniai rubrikų pranašumai yra šie:

- ▶ paklaidos ribos sumažėjimas, motyvuotas subjektyviais veiksniais.
- ▶ studentas nuo pat pradžių žino vertinimo kriterijus, o tai leidžia reguliuoti savo mokymąsi.
- ▶ palengvina studentų ir dėstytojų grįžtamąjį ryšį internetu (Balart ir Cortés, 2015).

Taip pat rekomenduojami kontroliniai sąrašai ir mokomieji vaizdo įrašai, siekiant padėti studentui mokymosi procese.

# Įrankiai

## Moodle

- ▶ Veiklos užbaigimo įrankis
- ▶ Kurso užbaigimo įrankis
- ▶ Sąrašo įrankis
- ▶ Moodle ataskaitų įrankis

## Už Moodle ribų

- ▶ „PebblePad“
- ▶ „Google“ svetainės
- ▶ „Brightspace“
- ▶ „Filiotek“
- ▶ „Mahara“
- ▶ „myEdu“

# Geroji praktika

Teminiai studentų e-Portfolio (Portlando valstijos universitetas, 2023).

# Ištekliai



- ▶ E-Portfolio su „GoogleApps“ (Barret, 2023).
- ▶ Ar e-Portfolio ateitis mūsų kišenėje? (Barret, 2023).



## RECENZAVIMAS

Recenzavimas (kolegų vertinimas) tradiciškai naudojamas mokslo srityje ir šiuo metu yra nuolatinio dėstytojų tobulėjimo sistemų dalis.

**Recenzavimas švietime suteikia struktūrinį mokymosi procesą, kur studentai gali kritikuoti vienas kitą ir pateikti atsiliepimus apie jų darbus.**

Ši metodika suteikia socialinei sąveikai svarbą įgyjant žinias, nes padeda studentams ugdyti ilgalaikius įgūdžius vertinti ir teikti grįžtamąjį ryšį kitam. Su šia sistema studentas tampa mokymosi tarpininku, siūlančiu savo bendraamžiams labiau prisitaikyti prie jų poreikių, paverčiant žinias savomis per bendrus internalizacijos ir savireguliacijos procesus. Be to, ši metodika padeda didelių grupių vertinimą padaryti tvary.

Socialiniuose santykiuose esančius mechanizmus galima panaudoti kuriant žinias. Sánchez (2015) pateikia tokius lygiaverčių asmenų, kaip mokymosi skatintojų, santykių mechanizmus:

1. Kognityvinis konfliktas, atsirandantis dėl skirtingų požiūrių. Tai sukuria situacijas, leidžiančias studentams susidurti su skirtingais požiūriais, o tai skatina permąstyti ir peržiūrėti savo idėjas, įsitikinimus ir mokymosi formas, praturtinant užduotį, taigi ir mokymąsi.
2. Organizavimas ir įsipareigojimas atlikti bendrą užduotį, rengiant tikslus ir planus, palengvinančius bendrą ir individualų mokymosi darbą.



3. Abipusė pagalba ir klaidų valdymas, kad pranašesni studentai teiktų tikslią ir pritaikytą pagalbą savo bendraamžiams.
4. Bendravimo įgūdžiai ir bendros kalbos vartojimas, kad mokymasis būtų patvirtintas aiškinant, klausantis, klausinėjant ir diskutuojant tarp bendraamžių.
5. Motyvaciniai ir afektiniai mechanizmai, atsirandantys iš gerų santykių, kurie turi egzistuoti tarp studentų, kad tarpusavio vertinimas būtų veiksmingas ir suteiktų mokymosi jausmą.

## Kaip tai įgyvendinti

Recenzavimo tipai:

1. **Formuojantis grįžtamasis ryšys** – studentai pateikia konstruktyvių atsiliepimų apie užduočių projektus. Gali būti įtrauktos nedidelės grįžtamojo ryšio grupės, kuriose būtų galima paaiškinti rašytinius komentarus ir juos aptarti su gavėju. Tada studentai gali atlikti atitinkamus užduoties pakeitimus prieš pristatydami galutinį produktą.
2. **Bendraamžių vertinimas** – studentai savo bendraamžiams pažymius skiria pagal vertinimo kriterijus, naudodami rubriką. Šis įvertinimas atliekamas naudojant internetinius įrankius, kurie atsitiktinai ir anonimiškai paskirsto užduotis taip, kad jas peržiūrėtų tam tikras skaičius kitų studentų, o galutinis užduoties balas paprastai apskaičiuojamas imant visų klasiokų pažymių vidurkį. gavo tą užduotį.
3. **Tarpusavio recenzavimas** grupiniame darbe – studentai balais vertina kiekvieno grupės nario dalyvavimą, turinį ir kompetencijas, naudodami dėstytojo pateiktą rubriką.

Tarpusavio recenzavimas gali būti rengiamas viešai, skatinant lyginimą ir diskusijas, arba anonimiškai, priklausomai nuo vertinamos užduoties ir konteksto.

Atsižvelgiant į tikslą, tarpusavio recenzavimas gali būti sudaromas dviem būdais:

### Formuojamasis kolegų vertinimas:

- ▶ Nustatykite užduotį, kurios metu studentams gali būti naudinga tarpusavio recenzavimas, arba padalykite užduotį į dalis, kad būtų galima pateikti ir peržiūrėti juodraščių.
- ▶ Užduoties paaiškinimas ir vertinimo kriterijai (parodyti abiejų pavyzdžius).
- ▶ Studentai atlieka ir pateikia užduoties projektą.
- ▶ Studentai vertina kitų studentų juodraščius pagal rubriką ir (arba) palieka konstruktyvias pastabas.
- ▶ Studentai apmąsto gautus atsiliepimus ir įtraukia tai, ką jie laiko tinkamu galutiniam užduoties pristatymui.
- ▶ Darbus vertina ir įvertina dėstytojas.

### Apibendrinamasis kolegų vertinimas:

- ▶ Užduoties paaiškinimas ir vertinimo kriterijai (parodyti abiejų pavyzdžių).
- ▶ Studentai atlieka ir pateikia galutinę užduotį.
- ▶ Studentai įvertina 2-4 kitų studentų užduotis, naudodamiesi vertinimo rubrika ir pateikia atsiliepimus.
- ▶ Įvertinimai kiekvienam studentui nustatomi pagal kolegų pateiktą balų vidurkį.

- ▶ Dėstytojas atlieka vertinimą ir parašo galutinį pažymį, kuris gali būti įtrauktas į pažymių vidurkį arba ne.

Studentų susipažinimas su kriterijais paprastai pagerina tarpusavio recenzavimo efektyvumą, todėl studentai turėtų būti įtraukti į naudojamų kriterijų aptarimą. Studentams rekomenduojama dalyvauti vertinimo rubrikos rengime.

## Kaip tai vertinti ir įvertinti

Po bet kokio kolegų recenzavimo proceso dėstytojas ir studentai turėtų apmąstyti mokymąsi, teikdami ir gaudami kolegų grįžtamąjį ryšį. Tai galima padaryti sinchroninės klasės metu arba per forumą. Kai kurios priemonės, pvz. [Eduflow](#), įtraukti refleksijos procesą į balų sistemą, todėl norint gauti pažymį būtina apmąstyti vertinimo procesą.

### Įgyvendinimo pavyzdžiai

- ▶ [Studentų tarpusavio recenzavimo strategijos](#) (NSW Government, 2022).
- ▶ [Kolegų vertinimas](#) (Ajosvos valstijos universitetas, 2023).

## Įrankiai

### Moodle

- ▶ „Workshop“ įrankis

### Už Moodle ribų

- ▶ „Eduflow“
- ▶ „FlipGrid“
- ▶ „Corubrics“
- ▶ „Peergrade“

## Ištekliai



Mokymasis iš bendraamžių ir mokymasis bendradarbiaujant: psichopedagoginiai principai ir mokymo metodai (Sánchez, 2015).



## MOODLE

Moodle – tai virtuali mokymosi platforma, sukurta siekiant suteikti pedagogams, administratoriams ir besimokantiesiems vieną tvirtą, saugią ir integruotą sistemą, kuri sukurtų individualizuotą mokymosi aplinką, kurioje galėtume kurti virtualius kursus, pridėti užduotis ir stebėti besimokančiųjų pažangą.

Moodle besimokantieji gali pasiekti įvairių tipų mokymosi medžiagą, pvz., pristatymus, vaizdo įrašus, viktorinos pratimus ir žaidimus, ir dalyvauti įprastuose tiesioginiuose užsiėmimuose. Ji palaiko įvairias medijų priemones, skirtas mokymosi medžiagai pateikti arba pateikti nuorodas, padėti besimokantiesiems ir įvertinti jų mokymąsi.

Dėstytojai gali įterpti kurso **medžiagą** ir turėti prieigą prie jos, kurti **tiesiogines pamokas**, bendrauti su studentais **pokalbių lange**, rašyti **pažymius** ir įgyvendinti **baigiamuosius testus** bei **moduliuoti** kurso struktūrą.

Moodle galima įtraukti ir **žaidimo** elementus. Išorinis „H5P“ įrankis padidina interaktyvumą ir mokymosi džiaugsmą, nes studentai linkę gauti geresnius pažymius, kai mokosi sprendžiant ir įsimenant interaktyvius pratimus. „H5P“ leidžia atlikti tokius pratimus kaip „Drag and Drop“, kryžiažodžiai, „Flash Cards“, vaizdų parinktys, interaktyvios knygos ir kt.

6 Courses Coding Courses



python™

Teacher: cameron atwal Teacher: Grace Bennett Teacher: Sukhjot Gill Teacher: Serena Patel Teacher: Anushka Prakash

**Python Coding**



Java

Teacher: Sukhjot Gill Teacher: Ashwin Jaimal Teacher: Serena Patel Teacher: Anushka Prakash Teacher: Nitin Wadakar

**Java Coding**



C++

Teacher: Sukhjot Gill Teacher: Serena Patel Teacher: Anushka Prakash Teacher: Admin User Teacher: Nitin Wadakar

**C++ Coding**

Page Settings

Kursų kategorijų išdėstymas Moodle

Home Courses Contact Us school of coding

Installation & Setup Guide

**Installation & Setup Guide**

- Python - Installation & Setup Guide (Windows & MacOS)

Python

**Python**

- \*VIDEO\* PYTHON 1 - INTRO TO PYTHON
- \*VIDEO\* 2 - USING IDLE
- \*VIDEO\* 3 - USING PRINT STATEMENTS
- \*VIDEO\* 4 - VARIABLES IN PYTHON
- \*VIDEO\* 5 - VARIABLES WITH USER INPUT
- \*VIDEO\* 6 - VARIABLES WITH USER INPUT EXERCISES
- \*VIDEO\* 7 - THE OPERATORS
- \*VIDEO\* 8 - COMMENTS

Options

Maketas Moodle kurso viduje

← Back to Course Python Coding

Installation & Setup Guide

- Python - Installation & Setup Guide (Windows & MacOS)

Python

- \*VIDEO\* PYTHON 1 - INTRO TO PYTHON
- \*VIDEO\* 2 - USING IDLE
- \*VIDEO\* 3 - USING PRINT STATEMENTS
- \*VIDEO\* 4 - VARIABLES IN PYTHON
- \*VIDEO\* 5 - VARIABLES WITH USER INPUT
- \*VIDEO\* 6 - VARIABLES WITH USER INPUT EXERCISES
- \*VIDEO\* 7 - THE OPERATORS
- \*VIDEO\* 8 - COMMENTS
- \*VIDEO\* 9 - IF STATEMENTS
- \*VIDEO\* 10 - COMPARATIVE OPERATORS



The video player interface shows a video titled "Introduction to Python" from the "SCHOOL OF CODING". The video content features a person's hands typing on a laptop keyboard. A large green circle with the text "Introduction to Python" is overlaid on the video. The background of the video has a teal triangle on the left and a red circle on the right. The "SCHOOL OF CODING" logo is visible in the top right corner of the video frame.

*Išdėstymo ekranas, kai atidaroma kurso medžiaga*



# Moodle įrankiai

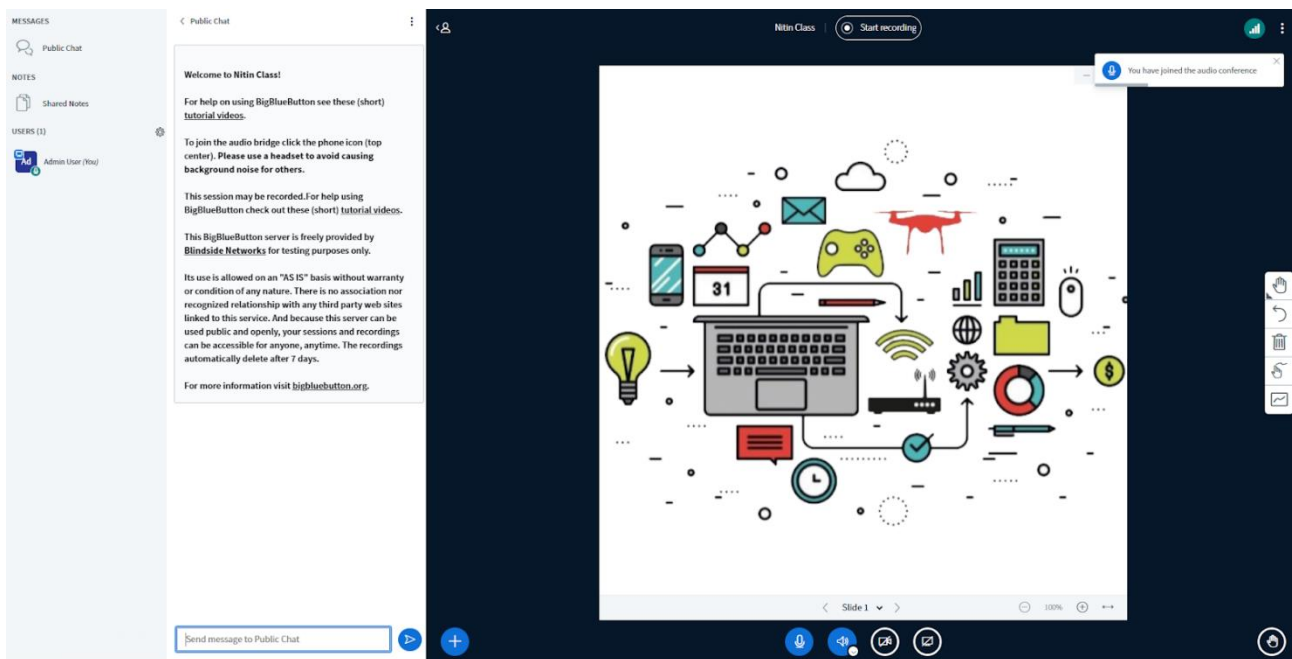
Žemiau rasite kai kurių dažniausiai naudojamų Moodle įrankių įvadą:

- ▶ Vaizdo konferencija
- ▶ „Page“
- ▶ Knyga
- ▶ Pristatymo skaidrės
- ▶ „H5P“
- ▶ „Quiz“
- ▶ Pokalbių langas
- ▶ Sertifikatas

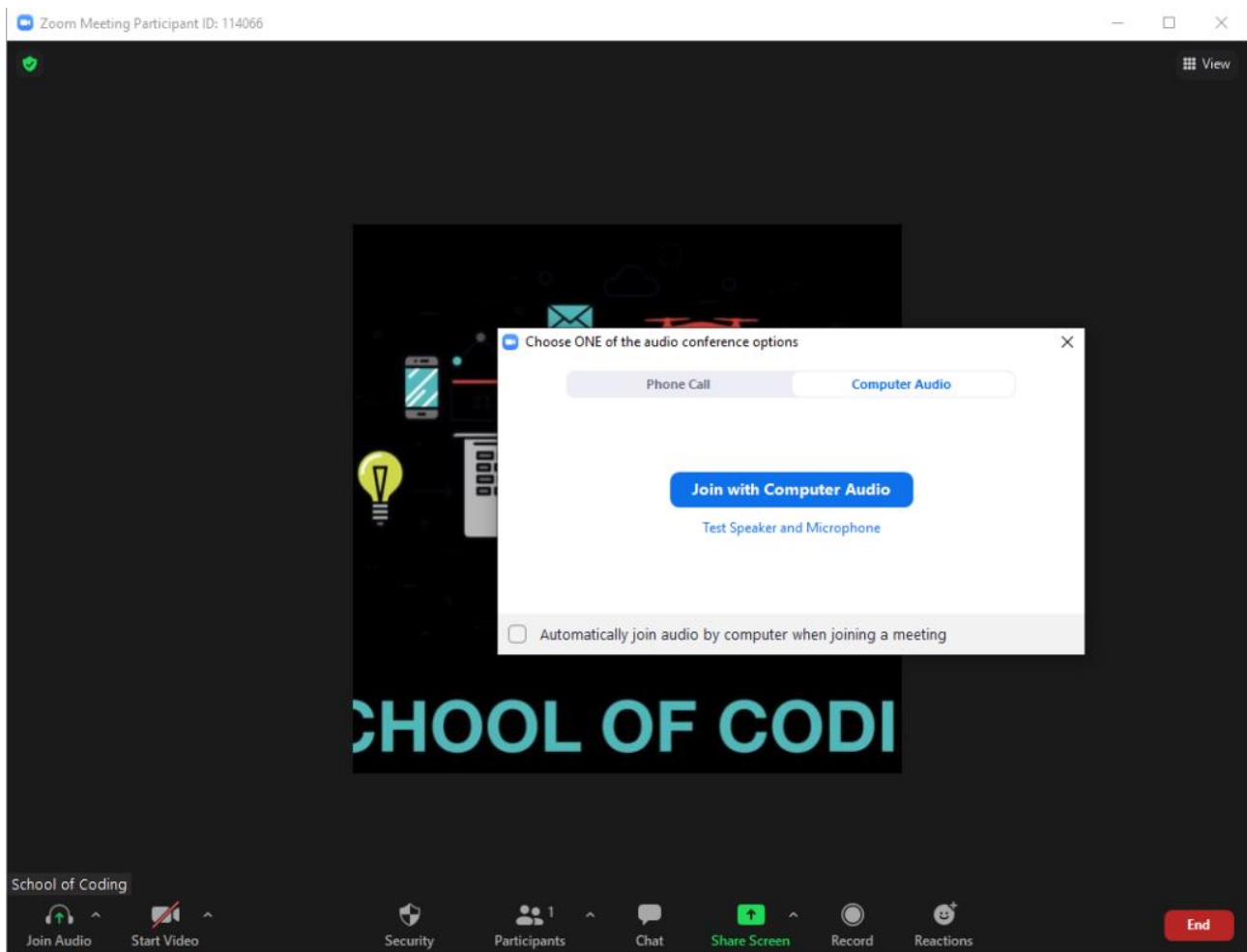
## Vaizdo konferencija

„Zoom“ ir „BigBlueButton“ yra įrankiai, kuriuos galima naudoti vaizdo konferencijoms ir tiesioginėms internetinėms pamokoms per Moodle, nes tai leidžia dėstytojams efektyviai įtraukti nuotolinius studentus bet kurioje pasaulio vietoje.

Šie vaizdo konferencijų įrankiai palaiko realiu laiku skaidres (įskaitant lentos rodymą), garso, vaizdo įrašus, pokalbių langą, jaustukus, grupių kambarius ir ekrano bendrinimą. Jie taip pat įrašo visą turinį vėlesniam atkūrimui.



„BigBlueButton“ vaizdo konferencijų programinė įranga Moodle



„Zoom“ internetinės konferencijos įrankis

## „Page“

„Page“ (puslapio) įrankis naudojamas d4stytojo sukurtam turiniui kurti ir rodyti. Tai leidžia rodyti įvairaus pobūdžio turinį, pvz., paprastą tekstą, vaizdus, garsą, vaizdo įrašą, įterptąjį kodą arba visų šių dalykų derinį.

Content

Page content

1. Create a sheet and put some data into it.
2. See it in Page Layout, Page Break and Normal View.
3. Hide the gridlines of the second sheet.
4. Hide the formula bar in the second sheet.
5. Hide your workbook.
6. Unhide your workbook.
7. Make a new window of worksheet.

Path: n

„Page“ kūrimas Moodle

## Knyga

Moodle knygos įrankis gali būti naudojamas dalyko temoms sukelti vienoje vietoje ir susieti jas su turiniu. Studentai, naudojantys knygos įrankį, gali sekti savo vietą, jos nepamesti, o dėstytojai gali greitai atnaujinti ir, prireikus, pridėti naujų skyrių. Knygose gali būti naudojamas įvairių tipų turinys, pvz., tekstas, vaizdai ir kt.



Turn editing off

### Test Book

This is a Test Book for Moodle

#### 2. Topic 2

Sed varius dolor et nibh molestie, at sagittis turpis sodales. Sed vestibulum cursus nisi congue laoreet. Vivamus fermentum ante in venenatis efficitur. Duis nec fermentum purus. Morbi nec lectus mollis arcu semper sollicitudin. Sed eget metus in justo fermentum condimentum sit amet nec ipsum. Integer lobortis malesuada tellus, sed molestie tellus egestas at. Maecenas hendrerit eu nisi vel auctor. Donec scelerisque euismod erat, ut bibendum nibh tristique nec. Curabitur sed imperdiet nibh. Quisque venenatis vehicula elit ut fermentum. Curabitur quis consequat justo. Sed ac augue efficitur, malesuada enim vitae, pulvinar neque. Vivamus vestibulum, ex efficitur condimentum pretium, turpis est luctus velit, ac scelerisque lacus metus ac erat.

*Moodle knygos struktūros pavyzdys*

## Pristatymo skaidrės

„Microsoft PowerPoint“ ir „Google“ skaidrės bei „YouTube“ vaizdo įrašus galima įterpti į „Page“ įrankį, ir rodyti pamokose. Tai geras įrankis, nes prireikus pakeisti pristatymą ar vaizdo įrašą, pakeitimai automatiškai taikomi kiekvienoje platformos dalyje.



← Back to Course Python Coding

### Lesson 3 - Mathematical Operators and Comments

## Lesson 3 Mathematical Operators

python

SCHOOL OF CODING

Page Settings Google Slides

*„Google“ skaidrių įterpimas*

← Back to Course Python Coding

**\*VIDEO\* PYTHON 1 – INTRO TO PYTHON**

General

Announcements

Nitin Class

Adult Coding Course Cohort 5

You enter the correct password

Gus Class

Installation & Setup Guide

Python - Installation & Setup Guide (Windows & MacOS)

Python

\*VIDEO\* PYTHON 1 – INTRO TO PYTHON

\*VIDEO\* 2 – USING IDLE

\*VIDEO\* 3 – USING PRINT STATEMENTS

\*VIDEO\* 4 – VARIABLES IN PYTHON

| Python version | Maintenance status | First released | End of support | Release schedule |
|----------------|--------------------|----------------|----------------|------------------|
| 3.9            | bugfix             | 2020-10-05     | 2025-10        | PEP 596          |
| 3.8            | bugfix             | 2019-10-14     | 2024-10        | PEP 569          |
| 3.7            | security           | 2018-06-27     | 2023-06-27     | PEP 537          |
| 3.6            | security           | 2016-12-23     | 2021-12-23     | PEP 494          |

„YouTube“ įterpimas

„H5P“

„H5P“ labai veiksmingai skatina studentų motyvaciją ir įtraukimą, nes atveria visiškai naują pasaulį studentų bendravimui. Jis naudojamas kuriant interaktyvius pratimus žaisti ir mokytis. Tikriausiai tai yra geriausias Moodle įrankis šiam tikslui. Dažniausiai naudojami pratimai yra „Drag and Drop“, kryžiažodžiai, „Drag the Words“, „Flash Cards“, „Image Pair“ ir „Image Choice“.

SCHOOL OF CODING

All Courses HOME COURSES CONTACT US

Start

Dashboard

Profile

Grades

Messages

Preferences

Log out

Switch role to...

Describe how the user should solve the task.

Drag the words into the correct boxes

Text \*

**Important instructions**

- Droppable words are added with an asterisk (\*) in front and behind the correct word/phrase.
- You may add a textual tip, using a colon (:) in front of the tip.
- For every empty spot there is only one correct word.
- You may add feedback to be displayed when a task is completed. Use '+' for correct and '-' for incorrect feedback.

Example: H5P content may be edited using a \*browser:What type of program is Chrome?\*. H5P content is \*interactive+Correct! \-Incorrect, try again!\*

Digital Marketing is the process of marketing products and services by using the internet and \*digital\* devices.

Traditional marketing refers to a form of promotion that reaches an audience \*offline\*.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

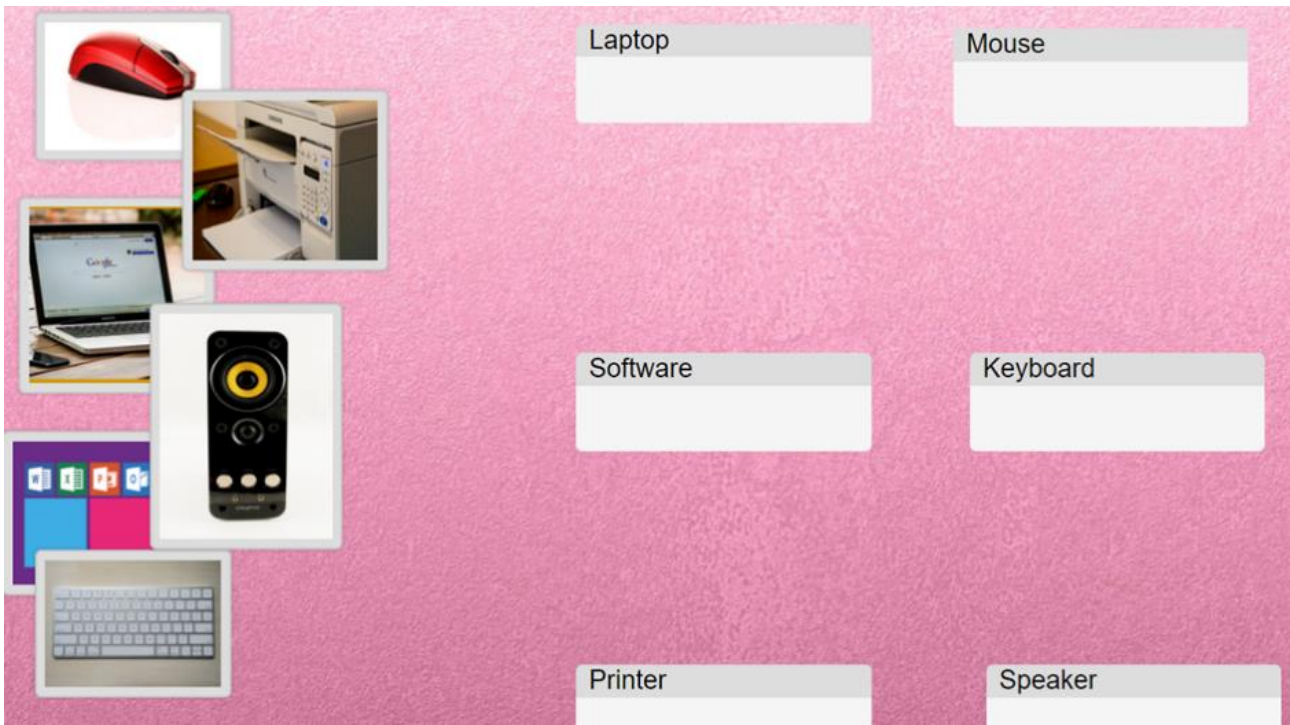
Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range \* Feedback for defined score range

0% - 100% Fill in the feedback

ADD RANGE Distribute Evenly

Pavyzdys, kaip sukurti mokymosi veiklą naudojant „H5P“ įrankį Moodle



Calendario x (1) School x Ruben Tim x Fwd: techn... x žk-dahf-11 x New Add... x LearnDash x 3rd Party P... x Publishing x Shortcode... x Birchfield x Course P... x Drag the V... x

schoolofcoding4schools.com/mod/hp/view.php?id=3791

← Back to Course **Digital Marketing**

General

Announcements

Live Class

Module 1

Introduction

MCQ

True or False

Drag the Words

Exercises

Lab Activity

Module 2

Lesson 1 - Domain, Web Hosting & WordPress Installation

MCQ

True or False

Page Settings

Drag the words into the correct boxes

Digital Marketing is the process of marketing products and services by using the internet and  devices.

Traditional marketing refers to a form of promotion that reaches an audience .

Digital Marketing Strategy is a set of planned actions performed  to reach specific business goals.

is an online brand awareness of your product or services.

Websites, Blogs, Videos, Social media profiles belong to  visibility.

The  conversions refers to various activities through which the audience engages before the final purchase of any goods or services.

A  conversion occurs when a customer finally purchase a product or subscribed a service.

When a customer purchases the same products and services, which they already purchased, it is called  retention.

When a customer purchases the different products and services than already purchased, it is called  retention.

provides techniques so that a website gets a higher rank on search engines.

is any marketing effort to promote an online store and generate sales.

is a combination of marketing, public relations, legal, and search engine optimization strategies to promote, protect and defend the online image of a brand on websites or social media platforms.

is an advertising platform that allows website operators to monetize their sites by running contextually relevant Google ads, generating revenue based on clicks or impressions.

is a web analytics platform. It is used to track and analyze the performance of a website or app.

macro  
ORM  
offline  
Mobile marketing  
Adsense  
owned  
vertical  
micro  
horizontal

Visibility of brand  
E-commerce Marketing  
Google Analytics  
SEO

ENG PT 15:30 17/12/2021

„Drag the Words“ pratimo, atliekamo naudojant H5P, pavyzdžiai

## „Quiz“

„Quiz“ sistema yra interaktyvus ir įdomus būdas peržiūrėti turinį ir gauti tiesioginį atsiliepimą. Moodle viktorinos yra tinkamos atliekant vidurio kurso arba baigiamuosius testus. Dėstytojais gali vizualizuoti pažymius lentelėje, grafike arba atsisiųsti juos į „Excel“ dokumentą.



← Back to Course Microsoft Office Excel

General

- Announcements
- Nitin Class

Office Excel

- Starting up in Excel
- Module 1 - Home
- Select missing words
- True or false

### Editing quiz: MCQ

Questions: 10 | This quiz is open

Maximum grade: 10.00 Save

Repagnate Select multiple items

Total of marks: 10.00

Shuffle

Page 1 Add

|    |             |   |      |
|----|-------------|---|------|
| 1  | Question 1  | For copy a text we will use shortcut key.                         | 1.00 |
| 2  | Question 2  | Angle Clock Wise an option of?                                    | 1.00 |
| 3  | Question 3  | To delete the format we will use?                                 | 1.00 |
| 4  | Question 4  | For vertical-alignment we will use?                               | 1.00 |
| 5  | Question 5  | Merge cells mean?   | 1.00 |
| 6  | Question 6  | Wrap text mean?   | 1.00 |
| 7  | Question 7  | It quickly convert a range of cells to a table with its own style | 1.00 |
| 8  | Question 8  | The Highlight cells rule is an option of?                         | 1.00 |
| 9  | Question 9  | The Rename Sheet comes into ?                                     | 1.00 |
| 10 | Question 10 | If we want to arrange record in ascending order we will choose?   | 1.00 |

Add

← Back to Course Microsoft Office Excel

General

- Announcements
- Nitin Class

Office Excel

- Starting up in Excel
- Module 1 - Home
- Select missing words
- True or false
- MCQ
- Lab Activity
- Module 2 - Insert
- Select missing words
- True or False
- MCQ

### Quiz navigation

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Finish attempt ...

Start a new preview

**QUESTION 1**

Not yet answered

Marked out of 1.00

Flag question

Edit question

The Help bar is located at the top of screen.

Select one:

True

False

**QUESTION 2**

Not yet answered

Marked out of 1.00

Flag question

Edit question

if() is a mathematical function.

Select one:

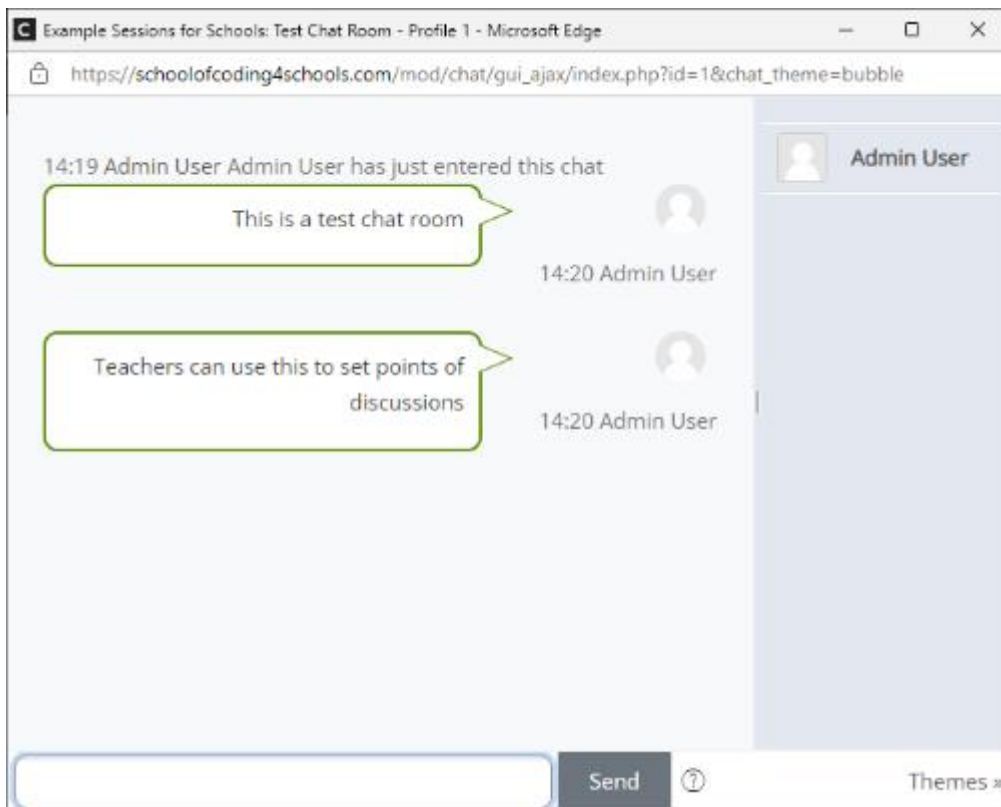
True

False

*Pratimas, sukurtas naudojant Moodle „Quiz“ įrankį*

## Pokalbių langas

Moodle pokalbių langą dėstytojai gali naudoti norėdami nustatyti studentų diskusijų taškus arba atsakyti į visus studentų klausimus greitai ir realiuoju laiku. Studentai taip pat gali juos naudoti norėdami padėti vieni kitiems tam tikromis temomis. Pokalbių sesijas galima išsaugoti, o pokalbių žurnalus vėliau paskirstyti studentams, jei reikia.



Pokalbių langas Moodle

## Sertifikatas

Kursą ar temą baigusiam studentui įteikiami pažymėjimai kaip oficialus ir ilgalaikis pasiekimas. Pasirinktini sertifikatai dėstytojais gali lengvai sukurti naudodami šabloną ir prireikus pakoreguoti, kad būtų įtrauktas studento vardas ir dabartinis kursas. Tai gali padėti motyvuoti besimokančiuosius. Studentai galės jį atsisiųsti arba atsispausdinti.



Moodle sertifikato pavyzdys

## **Kaip naudotis Moodle.org:**

- Moodle „Page“: [https://docs.moodle.org/400/en/Page\\_resource](https://docs.moodle.org/400/en/Page_resource)
- Moodle knyga: [https://docs.moodle.org/400/en/Book\\_resource](https://docs.moodle.org/400/en/Book_resource)
- „Quiz“: [https://docs.moodle.org/400/en/Quiz\\_activity](https://docs.moodle.org/400/en/Quiz_activity)
- Pokalbių langas: [https://docs.moodle.org/400/en/Chat\\_activity](https://docs.moodle.org/400/en/Chat_activity)
- „H5P“: <https://docs.moodle.org/400/en/H5P>
- Medijos įterpimas: [https://docs.moodle.org/400/en/Media\\_embedding](https://docs.moodle.org/400/en/Media_embedding)



# Parama ir motyvavimas

Dėstytojas atlieka pagrindinį vaidmenį kuriant besimokančią bendruomenę, taip pat palaikant ir motyvuojant studentus.





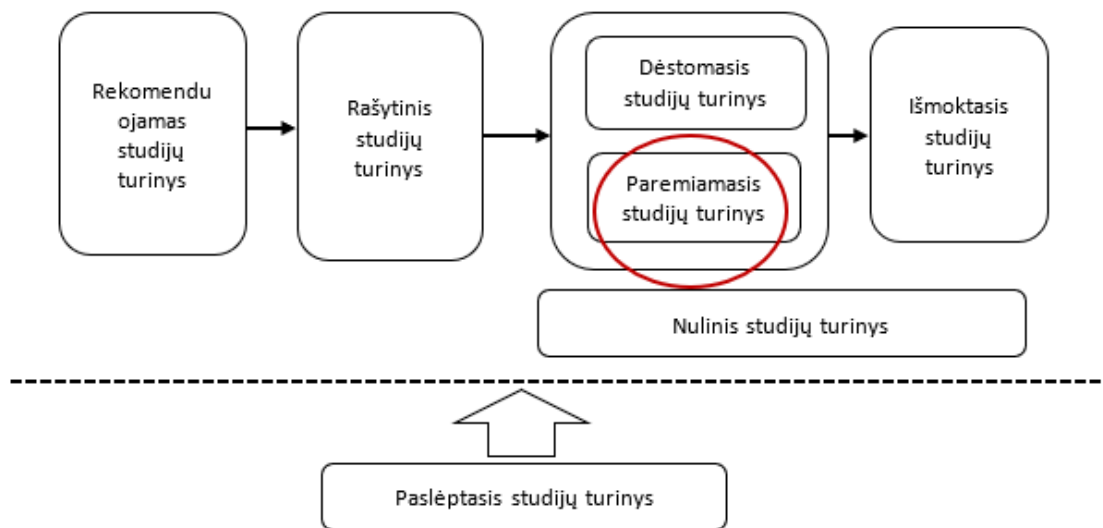
## PARAMA IR PATARIMAI

### Kodėl studentams reikalinga parama VMA?

Parama studentams – tai aukštosios mokyklos teikiamų paslaugų sistema, padedanti išpildyti studento emocinius, akademinus bei socialinius poreikius ir sudaranti prielaidas studento asmeninei gerovei ir studijų sėkmei užtikrinti (Sajien ir Tamulien, 2012). Parama studentams yra viena iš aukštojo mokslo institucijose įgyvendinamo studijų turinio sudedamųjų dalių.

**Nors mokymasis nuotoliu yra kitoks mokymosi stilius, palyginti su tradiciniu mokymusi, studentams vis tiek reikia tų pačių pagalbos paslaugų. Vienintelis skirtumas tarp pagalbos studentams tradicinio mokymosi ir virtualaus mokymosi metu yra tas, kad parama turi būti teikiama kitokiu būdu.**





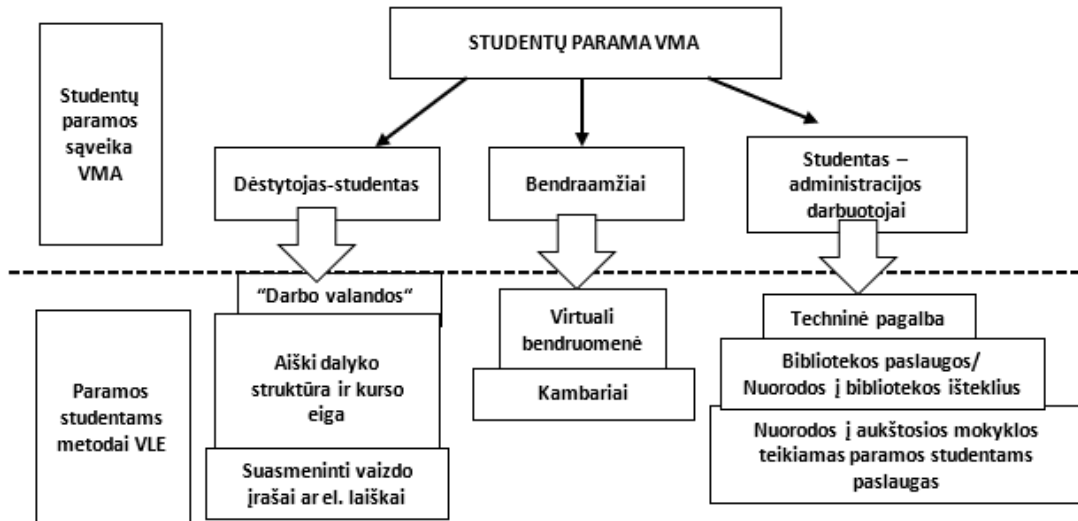
*Skirtingų studijų turinio tipų tarpusavio sąveika plėtojant į studentą orientuotas studijas (adaptuota remiantis Glatthorn ir kt., 2009)*

Mokymasis virtualioje aplinkoje sukelia daug pokyčių įgyvendinant mokymo programą. Mokymosi nuotoliu metu mažėja dėstytojo ir studento kontaktinių valandų skaičius, didesnis dėmesys skiriamas savarankiškam studentų mokymuisi, studentai praranda galimybę gauti neformalią emocinę paramą iš dėstytojų ir bendraamžių, jaučiamas priklausymas aukštosios mokyklos bendruomenei, mažėja. Todėl mokymasis nuotoliu be tinkamos studentų paramos gali padidinti studentų, nutraukusiųjų studijas, skaičių, sumažinti jų motyvaciją ir mokymosi pasiekimus.

Tradiciškai yra du skirtingi paramos studentams tipai: **akademinei ir neakademinei**. **Akademinei** pagalba studentams apima paslaugas, susijusias su studentų poreikių tenkinimu, kurie yra tiesiogiai susiję su studijų procesu (karjeros planavimas, akademinis studentų informavimas ir konsultavimas, studentų priėmimas ir integracija į studijas, pagalba tarptautiniams studentams, bibliotekos paslaugos, užsienio kalbų centro paslaugos, nuotolinės studijų centro paslaugos). **Neakademinei** pagalba studentams yra orientuota į emocinių ir socialinių studentų poreikių, tiesiogiai nesusijusių su studijų procesu, tenkinimą (psichologinis konsultavimas, bendruomeniškumo jausmą skatinančios paslaugos, sveikatos paslaugos, finansinė parama ir teisinės konsultacijos, pagalba studentams su negalia) (Tamulienė, 2014).

Nors tradicinės pagalbos studentams paslaugos teikiamos institucijos lygmeniu, mokymosi nuotoliu metu parama daugiausia teikiama mokymo programos lygmeniu. Ši parama gali būti teikiama per tris sąveikas: **dėstytojo ir studento, bendraamžių bei studento ir administracijos darbuotojų** (daugiau skaitykite skyriuje „Kaip galiu padėti ir vadovauti savo studentams VMA?“). Kiekvienai apibrėžtai sąveikai yra skirtingi palaikymo metodai (žr. schemą žemiau).

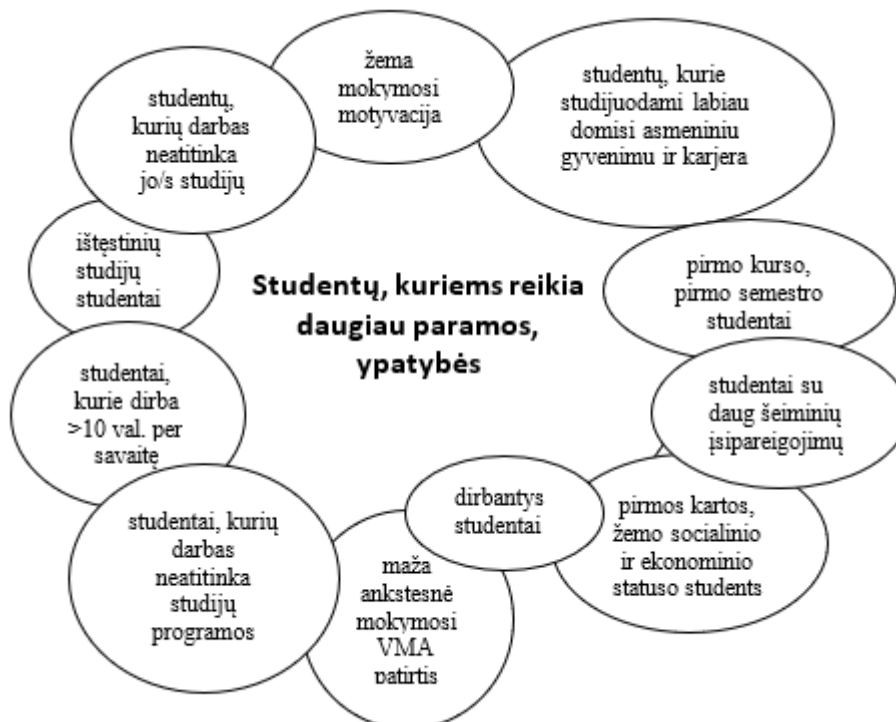
**Studentams, kurie mokosi VMA,  
reikia daugiau paramos, nei  
studentais tradicinėse klasėse.**



Pagalbos studentams metodai ir sąveika VMA

## Kokio tipo studentams reikia daugiau paramos?

Įvairių išteklių analizė rodo, kad studentams, turintiems tam tikrų savybių, dažniausiai reikia daugiau paramos mokantis nuotoliu (Tamulienė, 2014):



Studentų, kuriems paprastai reikia daugiau paramos VMA, ypatybės

## Pagrindiniai veiksniai, lemiantys studentų paramos poreikius:

- ▶ **studento amžius.** Pastebima, kad **netradicinio** amžiaus studentams mokslus aukštojoje mokykloje pradedantiems po ilgesnės pertraukos nuo vidurinės mokyklos baigimo reikia didesnės paramos lyginant su studentais, kurie studijas aukštojoje mokykloje pradeda iškart baigę vidurinę mokyklą. Netradicinio amžiaus studentams reikia daugiau asmeninio dėmesio ir techninės pagalbos iš VMA dėstytojo.
- ▶ **šeimoms socialinė ir ekonominė padėtis.** Studentams, kilusiems iš **pirmos kartos, žemo socioekonominio** statuso šeimų, reikia daugiau paramos. Be to, studentams, kurie turi daugiau šeiminių įsipareigojimų (turi vaikų, gyvena kartu su partneriu / yra susituokę), reikia labiau individualizuotos paramos mokantis nuotoliu. Šiems studentams svarbu turėti aiškią dalyko struktūrą ir žinoti apie kurso eigą, nes mokymosi veiklą reikia planuoti iš anksto.
- ▶ **ankstesnė mokymosi patirtis.** Studentams, turintiems didesnę mokymosi patirtį, ypač mokantis virtualiai, reikia mažiau paramos, palyginti su studentais, kurie siekia įgyti pirmąją kvalifikaciją aukštojoje mokykloje ir neturi mokymosi nuotoliu patirties.
- ▶ **studijų forma. Ištęstinių** studijų studentai priklauso rizikos grupei, jiems reikia papildomos paramos. Pastebima, kad ištęstinių studijų studentai jaučia mažesnį priklausymą studijų grupei ir aukštajai mokyklai, turi mažiau žinių apie aukštosios mokyklos organizacinius procesus, dažniau praleidžia paskaitas ir virtualius susitikimus. Dėl šios priežasties svarbu motyvuoti ištęstinių studijų studentus įsitraukti į virtualias bendruomenes, veiklą pertraukų kambariuose ir siųsti personalizuotus vaizdo įrašus ar el. laiškus, nes kursų lankomumas yra mažas.
- ▶ **studijų metai.** Didžiausios paramos reikia **pirmo kurso studentams**, kurie yra **pirmąjį studijų semestrą**. Dėstytojas kurso pradžioje turėtų suteikti jiems ne tik su kursu susijusią informaciją, bet ir informaciją apie aukštosios mokyklos teikiamas pagalbos studentams paslaugas bei techninę pagalbą VMA.
- ▶ **studento pareigas darbo rinkoje. Dirbantiems studentams** reikia daugiau paramos mokantis virtualiai. Pastebima, kad studentai, kurių **darbas neatitinka studijų programos** ir kurie **dirba daugiau nei 10 valandų per savaitę**, dažniau nutraukia studijas. Šiems studentams svarbu būti informuotiems apie kurso struktūrą ir žinoti kurso eigą. Reikia daug asmeninio dėstytojo dėmesio (suasmenintų vaizdo įrašų ar el. laiškų). „Darbo valandos“ taip pat gali būti labai naudingas pagalbos metodas, nes dirbantys studentai dažnai nelanko virtualių paskaitų.
- ▶ **studento mokymosi tikslas.** Pagal mokymosi tikslą studentai gali būti suskirstyti į tris grupes: 1) studentai, siekiantys kvalifikacijos tam tikroje srityje; 2) studentai, kurie stoja tik todėl, kad nori būti studentais; 3) laisvieji klausytojai. Antroji ir trečioji studentų grupės tradiciškai turi **žemą mokymosi motyvaciją** ir jiems reikia papildomos paramos ne tik mokymo programos įgyvendinimo lygmeniu, bet ir institucijos lygmeniu (pvz., karjeros konsultavimo paslaugos). Šioms studentų grupėms dėstytojas turėtų pristatyti aukštojoje mokykloje teikiamas paramos studentams paslaugas.
- ▶ **studento integracija į aukštąją mokyklą.** Bendradarbiaujantys (pvz., studentai, dalyvaujantys įvairiose studentų sąjungose, grupėse, iniciatyvose ir pan.) ir akademinio (aukštus mokymosi pasiekimus turintys studentai) tipo studentai paprastai yra gerai integruojami į aukštojo mokslo instituciją ir jiems dažniausiai reikia mažiau paramos iš dėstytojo. Tuo tarpu nekonformistinio tipo studentams (studentams, kurie labiau domisi asmeniniu gyvenimu ir karjera nei studijomis) dažniausiai reikia didesnės dėstytojo paramos.

# Kontrolinis sąrašas

## planuojant paramą VMA

---

- ar yra studentų su negalia?
- ar yra netradicinio amžiaus studentų?
- ar yra dirbančių studentų?
- ar yra pirmakursių?
- ar yra studentų, kurių yra mažas lankomumas?
- ar yra išstėtinių studijų studentų?
- ar yra studentų, kurie turi daug šeiminių įsipareigojimų?
- ar yra studentų, kurių mokymosi motyvacija žema?

# Kaip galiu padėti ir vadovauti savo studentui VMA?

## Virtualios darbo valandos

Dėstytojo  
pagalba

*Virtualios darbo valandos – tai savaitinis susitikimų laikas, kurio metu dėstytoją galima rasti virtualioje posėdžių salėje.*

Virtualios darbo valandos yra efektyvus pagalbos studentams metodas, leidžiantis dėstytojams ir studentams bendrauti realiu laiku naudojant tokius įrankius kaip „Zoom“, „Google Meet“, „Microsoft Teams“ ar kt. Studentams, planuojantiems dalyvauti konsultacijoje, siūloma sukurti virtualią registracijos formą.

### Kada naudoti?

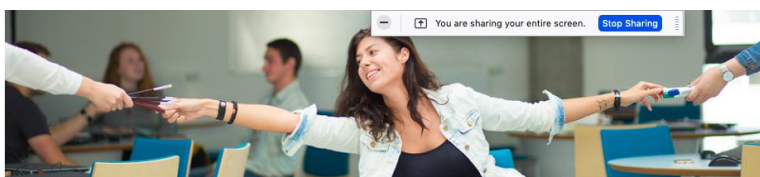
Tai naudinga planuojant nuotolines konsultacijas, seminarus ar sprendžiant įvairaus pobūdžio mokymosi sunkumus/problemas. Studentams turėtų būti pateiktas iš anksto suplanuotas tvarkaraštis, kuriame būtų nurodytas dėstytojo užimtumas.

### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Sudarykite savo tvarkaraštį
2. Paskelbkite jį VMA
3. Atidarykite registraciją virtualioms valandoms
4. Įsitikinkite, kad informacija yra prieinama

### Galimi įrankiai (Moodle / už Moodle ribų)

- ▶ Moodle: „Scheduler“
- ▶ Už Moodle ribų: „Google“ kalendorius



**Lecturers, contacts** 2 / 2

**Study subject** Dr. doc. Rasa Tamulienė, the main coordinator of the module  
E-mail: [rasa.tamuliene@go.kauko.lt](mailto:rasa.tamuliene@go.kauko.lt)

**Why I should ta...** ● **Alina Liepinaitienė**  
E-mail: [alina.liepinaitiene@go.kauko.lt](mailto:alina.liepinaitiene@go.kauko.lt)

**Lecturers, conta...** ● **Edvinas Ignatavičius**  
E-mail: [edvinas.ignatavicius@go.kauko.lt](mailto:edvinas.ignatavicius@go.kauko.lt)

**Daiva Stankevičiūtė-Volkauskienė**  
E-mail: [daiva.stankeviciute-volkauskiene@go.kauko.lt](mailto:daiva.stankeviciute-volkauskiene@go.kauko.lt)

**"Online office hours":** every Friday at 10:00 (Lithuania, Finland, GMT+3; Spain, Croatia, GMT+2)

**If you want to discuss with a lecturer individually don't hesitate to "visit" as during online office hours. In order to avoid any technical interference, write an e-mail to the teacher about you plans at least day before.**

Virtualių darbo  
valandų pavyzdys

**Kalendorius**

QVSLPD2022

Naujas įvykis

Dece mbe 2023 January Febr uary

| Pr | An | Tr | Kt | Pn | Št | Sk |
|----|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    |    |    | 1  |
| 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 |    |    |    |    |    |

Pilnas Importuoti arba eksportuoti kalendorius kalendorius

**Artimiausi įvykiai**

Nėra būsimų įvykių

Perėti kalendorių



**Add an activity or resource**

The scheduler activity helps you in scheduling appointments with your students.

Teachers specify time slots for meetings, students then choose one of them on Moodle. Teachers in turn can record the outcome of the meeting - and optionally a grade - within the scheduler.

Group scheduling is supported, that is, each time slot can accommodate several students, and optionally it is possible to schedule appointments for entire groups at the same time.

Scheduler activities may be used for:

- For booking tutorial slots
- For arranging seminars times

Scheduled appointments show up on your Moodle calendar, which you can import into your Outlook calendar (though it will appear as a separate calendar, and you won't be able to push appointments from Outlook to Moodle).

**Sample Scheduler Available slots**

The table below shows all available slots for an appointment. Make your choice by clicking on the corresponding "Book slot" button. If you need to make a change later you can revisit this page. You can book one appointment in this scheduler.

| Date                        | Start   | End     | Location | Comments | Teacher | Group session |
|-----------------------------|---------|---------|----------|----------|---------|---------------|
| Wednesday, 2 September 2020 | 1:00 PM | 1:30 PM |          |          |         | No            |
|                             | 1:30 PM | 2:00 PM |          |          |         | No            |
| Thursday, 3 September 2020  | 1:00 PM | 1:30 PM |          |          |         | No            |
|                             | 1:30 PM | 2:00 PM |          |          |         | No            |
| Friday, 4 September 2020    | 1:00 PM | 1:30 PM |          |          |         | No            |
|                             | 1:30 PM | 2:00 PM |          |          |         | No            |

Buttons: Add, Cancel

Moodle „Scheduler“

Kairėje šios ekrano nuotraukos pusėje yra Moodle veiklų ir išteklių, kuriuose galimas „Scheduler“ (planuoklio) įrankis, sąrašas. Dešinėje pusėje – atidarytas įrankis ir pateikiamas galimų laiko tarpinių, į kuriuos studentai gali užsiregistruoti konsultacijai, sąrašas („Book slot“).

Active

Account Gmail Drive Docs Sheets Slides Chat Meet Sites Contacts Currents Calendar

Calendar Today March 2022

Create

March 2022

08:00  
09:00  
10:00  
11:00  
12:00  
13:00  
14:00  
15:00  
16:00

Add title

Event Focus time Out of office Task

Monday, 7 March 08:00 - 09:00  
Time zone - Doesn't repeat

Find a time

Add guests

Add Google Meet video conferencing

Add rooms or location

Add description or attachments

Busy - Default visibility - Notify 30 minutes before  
Availability might be shown in other Google apps

„Google“ kalendorius

Kairėje šios ekrano nuotraukos pusėje yra papildoma kalendoriaus programa „Gmail“ paskyroje. Dešinėje parodyta, kaip atidarytame kalendoriuje sukurti naują virtualų įvykį.

## Suasmeninti vaizdo įrašai ar el. laiškai

Dėstytojo  
pagalba

*Suasmenintas vaizdo įrašas / el. laiškas yra metodas, kai dėstytojas pateikia pastabas apie studentų darbus ar atsakymus į klausimus kaip vaizdo įrašus, kurie išsiunčiami el. paštu.*

Pastebima, kad mokantis nuotoliu personalizuotas vaizdo įrašas yra veiksmingesnis paramos būdas nei el. laiškas. Jie gali padėti užmegzti realistiškesnį kontaktą su studentu, o tai svarbu, nes mokantis virtualioje aplinkoje dažnai trūksta tiesioginio bendravimo.

### Kada naudoti?

Metodas tinka, kai konkretūs studentai patiria mokymosi sunkumų ar kitų problemų. Naudodamas suasmenintus vaizdo įrašus ar elektroninius laiškus/žinutes, dėstytojas gali pateikti papildomų detalių ir vaizdinių sprendimų arba patarimų konkrečiai problemai spręsti.

#### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Įvertinkite, kokia (-os) priemonė (-s) būtų veiksmingiausia (-os) padėti studentui išspręsti problemą (-s)
2. Taikyti pasirinktą (-us) įrankį (-ius)
3. Informuoti studentus apie pasirinktus komunikacijos kanalus ir pateikti galimą (-us) problemos (-ų) sprendimą (-us)

#### Galimi įrankiai

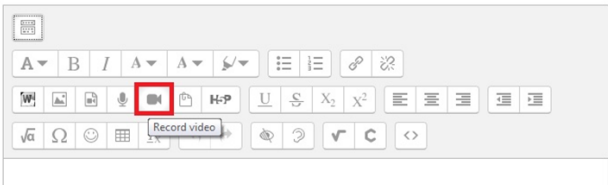
- ▶ **Moodle:** „H5P“, Moodle žinučių siuntimas / pranešimai
- ▶ **Už Moodle ribų:** tikslinga naudoti visas įprastas asmeninio bendravimo priemones: „Gmail“, „Google Groups“, „Gmail Spaces“

#### Adding a new Page <sup>Ⓞ</sup>

▼ General ▶ Expand all

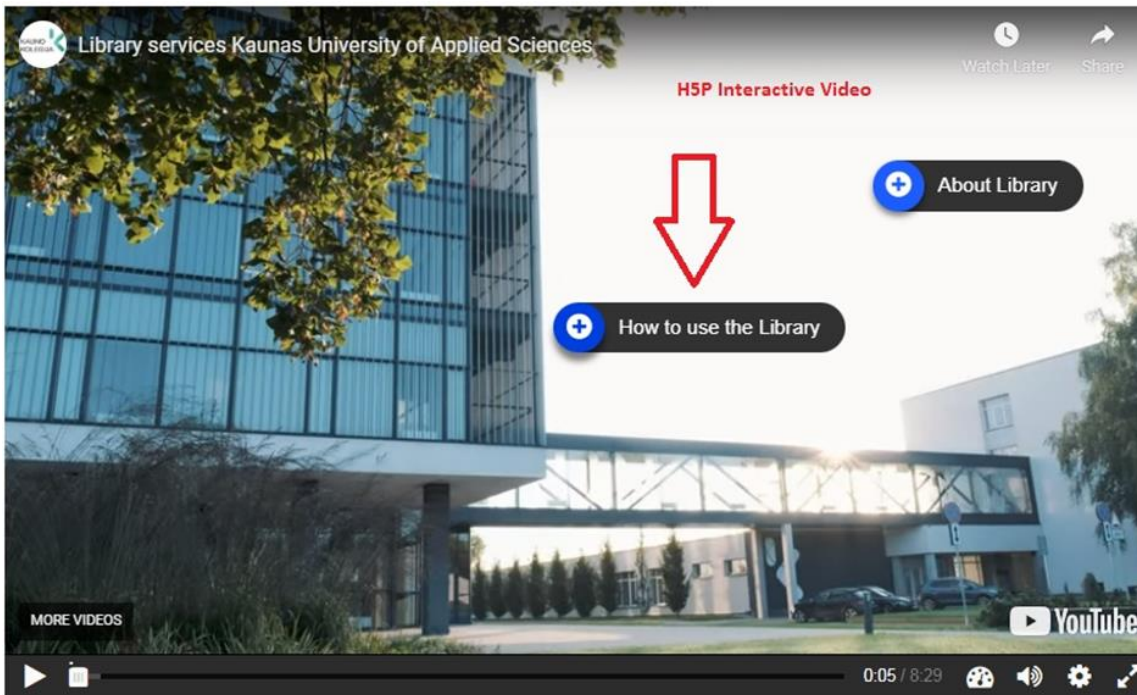
Name

Description



Moodle vaizdo įrašymo pavyzdys

Aukščiau pateiktoje ekrano nuotraukoje rodomas Moodle „Page“ funkcijos redagavimo režimo vaizdas. Įrankių juostoje pasirinkę funkciją „Record Video“, galima įrašyti kompiuterio ekraną, įskaitant kameros vaizdą.



*„H5P“ interaktyvus vaizdo pavyzdys*

Šioje ekrano nuotraukoje rodomas interaktyvus vaizdo įrašas, sukurtas naudojant „H5P“ įrankį. Tam tikrose vaizdo įrašo vietose įterpiami interaktyvūs informacijos blokai, kurie suteikia papildomos informacijos teksto, vaizdo ar garso formatu. Pasiekus vaizdo įrašo tašką, kuriame įterpiamas papildomos informacijos blokas, vaizdo įrašas automatiškai pristabdomas, o žiūrovai gali spustelėti matomas interaktyvias piktogramas, kad atidarytų papildomą medžiagą.

## Gerai struktūrizuotas dalykas ir aiškus kurso progresas

## Dėstytojo pagalba

Mokymasis virtualioje aplinkoje reikalauja daugiau savarankiško studento mokymosi. Kuo daugiau valandų skiriama savarankiškam mokymuisi įgyvendinant ugdymo turinį, tuo mažiau saugus studentas jaučiasi.

*Vienas iš pagalbos studentui metodų, suteikiantis emocinį saugumą VMA, yra aiški dalyko struktūra ir kurso eiga. Turi būti aiškiai nurodytos pateiktų temų datos, terminai, egzaminai, tarpiniai atsiskaitymai ir kt.*

### Kada naudoti?

Tikslinga sudaryti darbų / užduočių sąrašą, su kuriuo studentai galėtų dirbti. Dėstytojas gali stebėti studentų pažangą, kai jie pažymi kiekvieną sąrašo elementą. Elementai gali būti įtraukiami ir pažymėti kaip neprivalomi. Studentams pateikiama paprasta juosta, rodanti, kiek jie įvykdė privalomų / neprivalomų elementų, ir į sąrašą gali įtraukti savo asmenines užduotis.

#### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Suplanuokite kurso veiklą, ataskaitas ir konsultacijas
2. Nurodykite vertinimo kriterijus
3. Parinkite tinkamus VMA įrankius informacijai pateikti studentams
4. Skelbkite informaciją VMA ir informuokite studentus, kur ją galima rasti

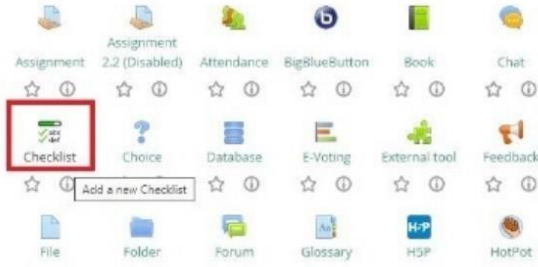
#### Galimi įrankiai

- ▶ **Moodle:** kontrolinio sąrašo („Checklist“) įrankis
- ▶ **Už Moodle ribų:** „Google Tasks“, „Todoist“

## Add an activity or resource

### Checklist

The checklist module allows a teacher to create a checklist / todo list / task list for their students to work through.



## Checklist Example

View all students | Add comments | Toggle names & dates

All items:  80%

**Module 1**

|     |                                     |                               |  |
|-----|-------------------------------------|-------------------------------|--|
| Yes | <input checked="" type="checkbox"/> | First Module Reading Material | Course Teacher: Hope you enjoyed the read! |
| Yes | <input checked="" type="checkbox"/> | First Module Assignment       | Course Teacher: Good work!                 |
| Yes | <input checked="" type="checkbox"/> | First Module Quiz             | Course Teacher: Great Score!               |
| No  | <input type="checkbox"/>            | First Module Certificate      | Course Teacher: You can now download this. |
| Yes | <input checked="" type="checkbox"/> | Test                          | Course Teacher: Good job.                  |

Save | Save and show next | Next

*Moodle kontrolinio sąrašo pavyzdys*

Kairėje šios ekrano nuotraukos pusėje yra Moodle veiklų ir išteklių sąrašas su jame pasiekiamu kontrolinio sąrašo („Checklist“) įrankiu. Dešinėje pusėje yra įjungtas kontrolinio sąrašo įrankis, kuriame yra studentų užduočių sąrašas. Kompaktiškame sąrašė rodomos jau atliktos veiklos su pažymiais ir nebaigtos veiklos.



Pastebima, kad per nuotolines paskaitas studentai būna mažiau aktyvūs, retai atsako į dėstytojo klausimus ir nedalyvauja virtualioje diskusijoje.

*Studentų suskirstymas į mažesnes grupes, kur jie gali diskutuoti ir atsakyti į klausimus, yra veiksmingas būdas padidinti studentų aktyvumą.*

Kambariai („Break-out Rooms“) gali būti naudojami virtualioms paskaitoms, taip pat savarankiško darbo užduotims, kurios yra skirtos studentų grupėms.

### Kada naudoti?

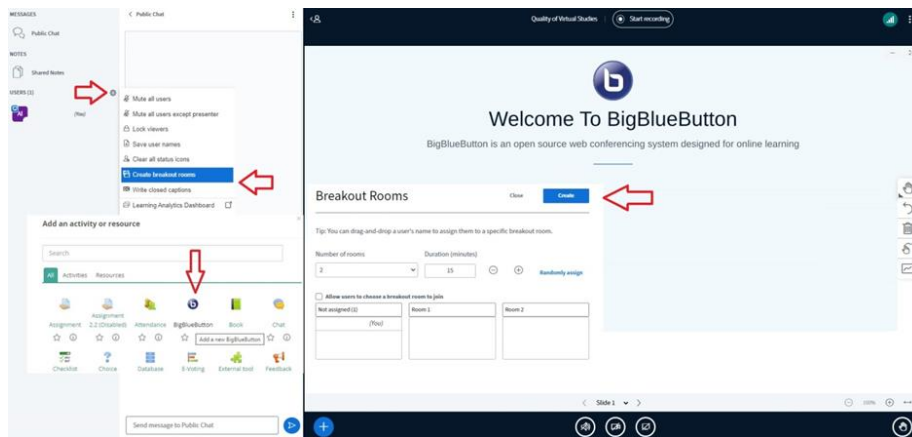
Tai tinka praktiniam ar grupiniam darbui, kai studentus reikia suskirstyti į mažas grupes konkrečioms užduotims / veikloms, o virtualias patalpas šioms grupėms reikia valdyti vienu metu. Tai taip pat labai naudingas būdas ugdyti studentų priklausymo bendruomenei jausmą dirbant nuotoliu. Šį metodą tikslinga naudoti ir tais atvejais, kai atskiriems studentams daug patogiau ir efektyviau dirbti mažesnėse grupėse nei vienoje bendroje erdvėje.

### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Pasirinkite tinkamus įrankius
2. Susipažinkite su „Breakout Rooms“ kambarių techninėmis instrukcijomis
3. Turėkite aiškų grupių formavimo planą

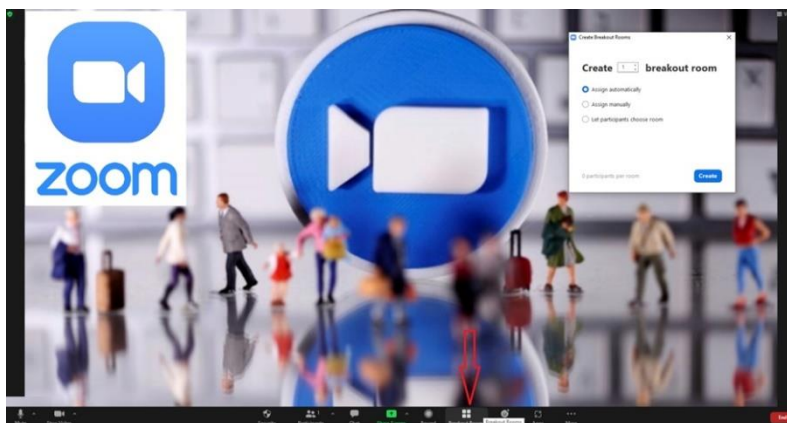
### Galimi įrankiai

- Už Moodle ribų: „BigBlueButton“, „Zoom“, „Google Meet“, „Teams“



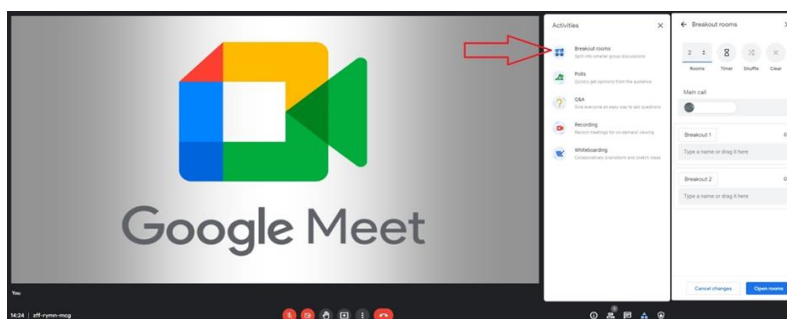
„BigBlueButton“ pavyzdys

Apatinėje kairėje ekrano nuotraukos pusėje yra Moodle veiklų ir išteklių sąrašas, kuriame yra „BigBlueButton“ įrankis. Viršuje kairėje ir dešinėje parodyta, kaip įrankyje aktyvuoti „Breakout Rooms“ kambarių funkciją, skirtą darbui mažesnėse grupėse.



„Zoom“ pavyzdys

Šioje ekrano nuotraukoje parodytas „Zoom“ įrankis ir instrukcijos, kaip suaktyvinti „Breakout Rooms“ kambarių funkciją dirbant mažesnėse grupėse.



Google Meet pavyzdys

Aukščiau pateiktoje ekrano kopijoje rodomas „Google Meet“ įrankis, o dešinėje yra instrukcijos, kaip suaktyvinti „Breakout Rooms“ funkciją dirbant mažesnėse grupėse.

*„Virtuali bendruomenė“ – tai tą patį kursą ar grupę lankančių studentų socialinis tinklas, kuriame jie gali neformaliai diskutuoti aktualiomis temomis.*

Virtualios bendruomenės kūrimas yra vienas iš pagalbos studentams metodų, padedančių ugdyti bendruomeniškumo jausmą. Pastebima, kad mokymasis internetu mažina jausmą būti aukštosios mokyklos nariu, o tai gali lemti padidėjusį nubyrežimą, sumažėjusią studentų motyvaciją mokytis ir žemesnius studentų pasiekimus.

### Kada naudoti?

Tikslinga naudoti kolektyviniam įvairių mokymosi klausimų aptarimui, klausimų-atsakymų sesijoms, dalijimuisi patarimais ir patirtimi, diskusijoms tiek su kurso vadovu (dėstytoju), tiek tarp kurso dalyvių, siekiant ugdyti bendruomeniškumo jausmą. Verta pažymėti, kad mažiau formalių įrankių (pvz., „WhatsApp“, „Messenger“ ir kt.) naudojimas yra efektyvesnis kuriant virtualią bendruomenę, nei su formalesnėmis priemonėmis (diskusijų forumas Moodle).

### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Pasirinkti tinkamas ir efektyvias socialinės komunikacijos priemones ir apibrėžti etiškos komunikacijos principus
2. Informuoti studentus apie virtualios bendruomenės bendravimo galimybes (įrankius)
3. Administruoti ir suaktyvinti virtualią bendruomenę tikslingam bendravimui

### Galimi įrankiai

- ▶ **Moodle:** forumas ir pokalbių lango įrankiai
- ▶ **Už Moodle ribų:** „Google Groups“, „Google Classroom“, „WhatsApp“

## Information and Support Forum for Students

### Connection Problems

Settings



Export whole discussion to portfolio

Display replies in nested form

Move this discussion to ...

Move



Connection Problems

Sunday, 27 February 2022, 10:21 AM

If you have any problems while trying to log in into the courses, please write an email to our IT support team (itpagaiba@go.kauko.fi) or leave a message in this forum.

Permalink

Edit

Delete

Reply

Export to portfolio



Re: Connection Problems

by

Sunday, 27 February 2022, 10:23 AM

Dear lecturer,

I am having a problem with my English course. My lecturer sent me an email and said that I am already registered in the course but I cannot see in my course list. I would be very grateful for your help.

Permalink

Show parent

Edit

Split

Delete

Reply

Export to portfolio



Re: Connection Problems

Sunday, 27 February 2022, 10:25 AM

Dear student,

thank you for your message. I will check your problem as soon as possible and give you an answer by a private message.

Permalink

Show parent

Edit

Split

Delete

Reply

Export to portfolio

*Diskusijų forumo pavyzdys*

The screenshot shows a WhatsApp chat group titled "QVS INTERCULTURAL 2022". The chat history includes:

- A message from John (+46 72 155 15) at 15:05: "My wifi crashed about an hour ago, I'm trying to connect but don't know if it Will work!"
- A system message: "Your security code with +1 (770) 862-0921 changed. Click to learn more." dated 11/22/2022.
- A message from Lena (+1 (770) 862) at 13:15: "Hi! Moodle does not seem to be working for me- any one else?" with a thumbs-up emoji.
- A message from Clara (+370 648 996) at 13:15: "Hi!! For me to. :(".
- A message from Lena (+1 (770) 862) at 13:17: "I just need to know the name of the movie to watch it for the assignment and then to do the assignment".
- A shared image from Samuel (+370 676 149) showing Leonardo DiCaprio and Tom Hanks from the movie "The Usual Suspects".

*Virtualios bendruomenės „WhatsApp“ kūrimo pavyzdys*

## Nuorodos į aukštosios mokyklos teikiamas paramos paslaugas

Administracinė  
pagalba

*Mokymosi nuotoliu metu studentams reikalinga tokia pati aukštosios mokyklos teikiama parama kaip ir tradicinio mokymosi metu: karjeros projektavimas, psichologinės konsultacijos, sveikatos paslaugos, finansinė parama, teisinės konsultacijos ir kt.*

Jei dėstytojas, įgyvendinantis virtualų kursą, negali suteikti tam tikros paramos, jis VMA turėtų patalpinti nuorodas į aukštosios mokyklos teikiamas pagalbos studentams paslaugas.

### Kada naudoti?

Tinka naudoti, kai studentai susiduria su problemomis ar turi įvairių klausimų dėl studijų, finansinių problemų, konsultacijų, pašalpų ir pan., į kuriuos gali atsakyti studijas administruojantys darbuotojai.

#### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Pasirinkite tinkamus ir efektyvius informacinius sprendimus bei įvertinkite Moodle virtualios mokymosi aplinkos technines galimybes
2. Kurkite aktyvias nuorodas matomoje virtualių kursų vietoje, nukreipdami studentus į kitas pagalbos ir patarimų svetaines / erdves
3. Informuokite studentus apie sukurtas prieigas

#### Galimi įrankiai

##### Moodle:

- ▶ Aktyviomis nuorodomis (URL) pateikiama svarbi informacija apie tai, kaip, kada ir kur pasikonsultuoti su atsakingais darbuotojais
- ▶ Atitinkama informacija taip pat gali būti pateikta įdėjus „Google Slide“ skaidres į „Page“ įrankį
- ▶ Didesnę vizualizaciją ir interaktyvumą galima pasiekti naudojant „H5P“ funkciją „Slider“, kuri leistų kelis kartus slenkančias informacijos reklamjuostes ir aktyvias nuorodas arba to paties „H5P“ įrankį „Accordion“ patogiam informacijos pateikimui. Be to, kas išdėstyta aukščiau, piktogramos (vaizdais) su aktyviomis nuorodomis gali būti naudojamos nukreipiant į konkrečias pagalbos sritis.

**Už Moodle ribų:** „iSpring Suite“, „PowerPoint“



*Mokydamiesi nuotoliu, studentai susiduria su daugybe techninių problemų. Kad procesas būtų sklandesnis, VMA dėstytojas turėtų įdėti nuorodas į aukštosios mokyklos teikiamą techninės pagalbos puslapį.*

### Kada naudoti?

Naudojama, kai studentai susiduria su įvairiomis techninėmis problemomis (ryšio problemos, techninės įrangos suderinamumas ir kt.), kurioms reikalinga kvalifikuota IT pagalba. Tokiais atvejais naudinga gerai matomoje kurso (-ų) vietoje pateikti trumpą informaciją, kaip susisiekti su IT konsultantais.

#### Veiksmai, kurių reikia imtis

1. Pasirinkite tinkamus ir efektyvius informacinius sprendimus ir įvertinkite Moodle VMA technines galimybes
2. Kurkite aktyvias nuorodas matomoje virtualių kursų vietoje, nukreipdami studentus į kitas pagalbos ir patarimų svetaines / erdves.
3. Informuokite studentus

#### Galimi įrankiai

##### Moodle:

- ▶ Aktyviomis nuorodomis (URL) pateikiama svarbi informacija apie tai, kaip, kada ir kur pasikonsultuoti su atsakingais darbuotojais
- ▶ Atitinkama informacija taip pat gali būti pateikta įdėjus „Google Slide“ skaidres į „Page“ įrankį
- ▶ Didesnę vizualizaciją ir interaktyvumą galima pasiekti naudojant „H5P“ funkciją „Slider“, kuri leistų kelis kartus slenkančias informacijos reklamjuostes ir aktyvias nuorodas arba to paties „H5P“ įrankį „Accordion“ patogiam informacijos pateikimui. Be to, kas išdėstyta aukščiau, piktogramos (vaizdais) su aktyviomis nuorodomis gali būti naudojamos nukreipiant į konkrečias pagalbos sritis

##### Už Moodle ribų:

- ▶ „iSpring Suite“, „PowerPoint“

Mokymasis virtualioje aplinkoje dažnai gali priversti studentus pasiklysti tarp didžiulio kiekio medžiagos ir informacijos. Viena iš svarbiausių akademinių mokymosi nuotoliu priemonių yra bibliotekos paslaugos.

*Dėstytojas turėtų pasirinkti labiausiai aktualius bibliotekos šaltinius (pvz., nuorodas į duomenų bazes, labiausiai susijusias su kursu) ir pateikti nuorodas VMA.*

### Kada naudoti?

Geriausia naudoti, kai reikia pateikti studentams išsamią informaciją apie dalyko studijavimui reikalingus informacijos šaltinius. Informaciją naudinga pateikti aktyvių nuorodų formatu, kad ją būtų galima patalpinti tiesiogiai įstaigos bibliotekos virtualioje erdvėje. Todėl galima gauti informaciją apie informacijos šaltinių prieinamumą, virtualų katalogą, užsakymo galimybes ir pasikonsultuoti su atsakingais bibliotekos darbuotojais.

### Veiksmai, kurių reikia imtis:

1. Pasirinkite tinkamus ir efektyvius informacinius sprendimus ir įvertinkite Moodle VMA technines galimybes
2. Kurkite aktyvias nuorodas matomoje virtualių kursų vietoje, nukreipdami studentus į kitas pagalbos ir patarimų svetaines / erdves
3. Informuokite studentus

### Galimi įrankiai:

#### Moodle:

- ▶ Aktyviomis nuorodomis (URL) pateikiama svarbi informacija apie tai, kaip, kada ir kur pasikonsultuoti su atsakingais darbuotojais
- ▶ Atitinkama informacija taip pat gali būti pateikta įdėjus „Google Slide“ skaidres į „Page“ įrankį
- ▶ Didesnę vizualizaciją ir interaktyvumą galima pasiekti naudojant „H5P“ funkciją „Slider“, kuri leistų kelis kartus slenkančias informacijos reklamjuostes ir aktyvias nuorodas arba to paties „H5P“ įrankį „Accordion“ patogiam informacijos pateikimui. Be to, kas išdėstyta aukščiau, piktogramos (vaizdais) su aktyviomis nuorodomis gali būti naudojamos nukreipiant į konkrečias pagalbos sritis

#### Už Moodle ribų:

- ▶ „iSpring Suite“, „PowerPoint“



**Project summary:** This project will improve the quality of virtual studies by creating teaching/learning methodology and implementing technological and pedagogical innovations (teachers' didactic, digital competencies, gamification of the study process), which will increase study accessibility and learners' motivation. This project is dedicated to educate staff about pedagogical and technological innovations (growth of digital literacy competencies among academic staff) and to transfer the good practices for cohesion in Europe. Teachers with a deeper understanding of virtual learning, pedagogical and technological

innovations will be able to use this information in their subjects, which will ensure the quality of studies, student motivation and academic integrity. HEI will be able to ensure the quality of virtual mobility and the recognition of study results by developing the internationalisation of HEI at home (virtual student and teacher mobility, inter-institutional studies, mobility windows). The aim of this project is to increase the quality of teaching/learning in VLE and the study process by creating preconditions for the recognition of the acquired results during virtual mobility. During the project, the VLE teaching / learning methodology will be prepared and according to it, 4 pilot study modules will be created, in which students from the project partner institutions will carry out virtual mobility.

  Information and Support Forum for Students 

Edit 



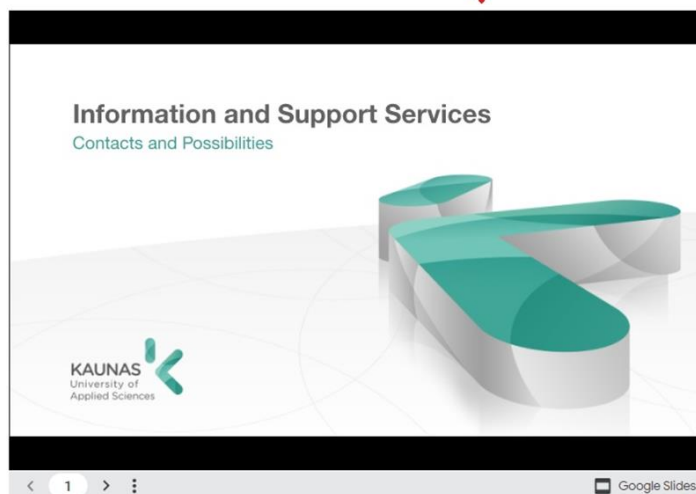
Edit 

*Piktogramų su aktyviomis nuorodomis pavyzdys*

Aukščiau pateiktoje ekrano nuotraukoje parodytas galimas piktogramas su aktyviomis nuorodomis vaizdas Moodle kurse. Studentai gali spustelėti pateiktas informacijos piktogramas ir patekti į papildomus išorinius išteklius.

## Information and Support

GoogleSlides embed



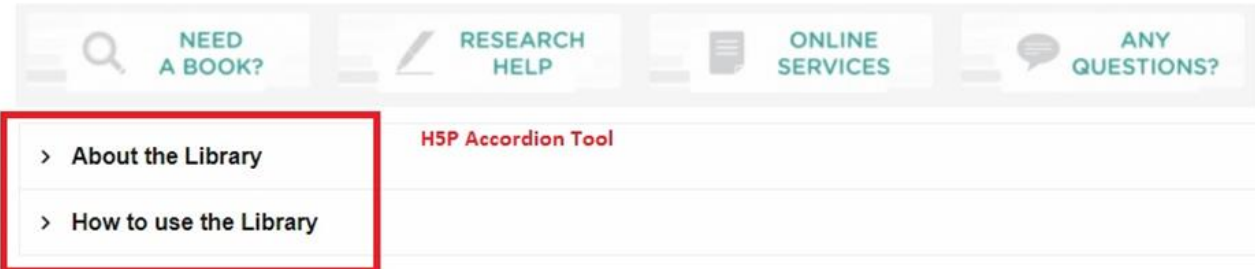
*Įterptų „Google Slide“ skaidrių pavyzdys*

Aukščiau pateiktoje ekrano nuotraukoje parodyta, kaip integruoti skaidres į Moodle kurso aplinką vizualiai patraukliu ir šiuolaikišku būdu naudojant įterpimo funkciją.

# Library Services

The *Library and Centre of Information Resources* is the Kaunas University of Applied Sciences division providing professional information services and access to information resources needed for collegial studies as well as applied research, and offering modern learning environments.

The Library services are provided in the new building of the *Study Centre* (Pramonės Av. 22A, Kaunas).



„H5P“ „Accordion“ įrankio pavyzdys

Ši ekrano nuotrauka rodo kompaktišką informacijos pateikimą Moodle kurse, naudojant „H5P“ modulio įrankį „Accordion“. Studentai gali spustelėti informacinį tekstą, kuris išsiskleidžia, kad parodytų visą skiltyje esančią informaciją.

## Ištekliai



- ▶ Paramos studentams aukštosiose mokyklose kokybės vertinimo parametrai (Sajienė ir Tamulienė, 2012).
- ▶ Paramos studentams identifikavimo modelis neuniversitetinėse aukštosiose mokyklose (Tamulienė, 2014).





## RYŠYS IR BENDRUOMENĖ

Santykių kūrimas yra svarbus teigiamo klasės klimato komponentas. Tai ne tik įmanoma virtualiuose scenarijuose, bet ir būtina, norint sumažinti fizinį atstumą. Bendravimas ir ryšiai turi būti užmegzti tarp dėstytojų ir studentų, taip pat tarp studentų ir studentų grupių, veikiančių kaip bendruomenės arba traktuojantys klasę kaip bendruomenę.

### Kaip tai įgyvendinti

Yra daug taktikų ir metodų, kuriuos galima naudoti kuriant ryšį su savo studentais virtualioje mokymosi aplinkoje (VMA).

**Ryšio** sąvoka kilusi iš psichologijos ir vartojama kalbant apie santykių, empatiško ryšio su kitu žmogumi kūrimo techniką, bendraujant su mažesniu pasipriešinimu.

#### Tinkinkite savo paskaitų planus

Pirmas veiksmas, kurio galima imtis kuriant tinkamus santykius su studentais – pamokas plėtoti taip, kad jos atspindėtų studentų pomėgius ir net jų mokymosi profilius bei stilius. Studentų klausymas (arba iš ankstesnių metų patirties, iš studentams pateiktų klausimynų arba iš studentų profilių/archetipų analizės) leidžia pritaikyti ir adaptuoti paskaitas kiekvienai grupei. Tai yra vadinamasis „adaptyvus mokymasis“. Kurdami pamokų planus, orientuotus į studentų interesus, galėsite lengviau su jais bendrauti, todėl būsite efektyvesnis ir įtakingesnis dėstytojas.

#### Pasidalykite kažkuo asmeniškai su savo studentais

Prieš prašydami studentų jums atsiverti, svarbu, kad jūs pirmas pasidalintumėte kažkuo asmeniškai. Kuo atviresnis ir prasmingesnis būsite, tuo reikšmingesni bus santykiai. Jūs, kaip dėstytojas, galite:



- ▶ Pasidalinti ištrauka iš savo gyvenimo aprašymo kartu su asmeniniu anekdotu (pavyzdžiui, kaip šventėte baigimą arba kada įgijote daktaro laipsnį).
- ▶ Sukurti forumą, kuriame paprašysite studentų pasidalinti, iš kur jie yra, ir paliksite komentarą, pavyzdžiui: „prieš kelerius metus lankiausi tame mieste su savo partneriu“ arba „koks geras maistas tame mieste“ arba „man patinka pomidorai iš šios vietovės“.

### Užduokite santykių stiprinimo klausimus

Svarbu atsižvelgti į studentus, kurie yra drovesni ir nori likti stebėtojų pozicijoje. Šio tipo drovūs studentai arba tie, kurie išgyvena tam tikrus asmeninius ar akademinis sunkumus, labiau linkę bendrauti su pokalbių robotais nei su žmonėmis, nes tada nesijaučia teisiami.

Bet kuriuo atveju yra daug būdų, kaip spręsti šią problemą, pasitelkiant klausimų banką, kuris gali būti smulkmenų („Trivia“), ledlaužių („Ice-breakers“) ar apšilimo („Warm-up“) veiklų pavidalu.

### Pasitelkus studentų pagalbą, sukurkite klasės taisykles, sutartis su studentais

Mokymo vadovas yra mokymo sistema, tačiau studentų mokymosi sutartys, sudaromos kartu su studentų pagalba, formuoja tikrąsias mokymosi struktūras, kuriose vyksta tikrasis mokymosi maršrutas. VMA jos ypač vertingos, nes šios aplinkos suteikiamas lankstumas (vietų, tvarkaraščių ir kt. atžvilgiu) reikalauja ypatingo įsipareigojimo siekiant mokymosi rezultatų. Norint dirbti su **bendruomenės** samprata (kurios negalima painioti su bendradarbiavimo arba kooperatyvinėmis metodikomis), turi būti užtikrinti šie aspektai:

1. Ne daugiau kaip 5 nariai (3 studentai vienoje bendruomenėje yra idealu).
2. Grupės įvairovė (amžius, lytis, kultūros paveldas, mokymosi stiliai ir kt.).
3. Darbas su paramos grupių koncepcija ir metodika.
4. Mokymosi sutarties sudarymas ir tolesnių veiksmų atlikimas.

# Kaip tai įvertinti

Ryšio kūrime taikomas ne formuojamasis, o diagnostinis vertinimas, skirtas įvertinti mokymosi stilius ir surinkti (per klausimynus, tokias priemones kaip „Wooclap“, „Mentimeter“, „Kahoot!“) informaciją apie studentų interesus.

Bendruomenių atveju labai naudinga priemonė jų veiklai įvertinti yra mokymosi sutartys.

## Geroji praktika

- ▶ „Profilio nuotraukos“ galia mokantis virtualiai („Virtualaus mokymosi įžvalgos“, 2023).
- ▶ Pokalbių robotų vaidmens aukštajame moksle tyrinėjimas („EdubotsEU“, 2023).

## Įrankiai

### Vaizdo konferencijų sistemos

- ▶ „Zoom“
- ▶ „Teams“
- ▶ „BB Collaborate“
- ▶ „Google meet“
- ▶ „BigBlueButton“

### Pokalbių ar apklausų platformos įrankiai

- ▶ „Chatbots-Edubots“
- ▶ Balso asistentai

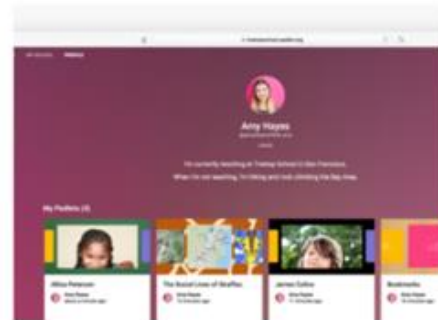
### Palikimo ištekliai:

- ▶ „Wooclap“
- ▶ „Kahoot!“
- ▶ „Mentimeter“
- ▶ „Miro“ / „Mural“
- ▶ „Padlet“

## Personal profile

Less embarrassing than Facebook, less buttoned-up than LinkedIn.

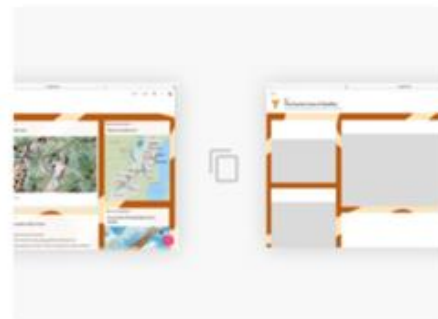
- ✓ A public feed of your padlets
- ✓ Use it as a portfolio of your best creations
- ✓ Let your collaborators and followers know a bit more about you
- ✓ Participate in the community by following users with common interests
- ✓ Personalize your profile with custom wallpapers and colors



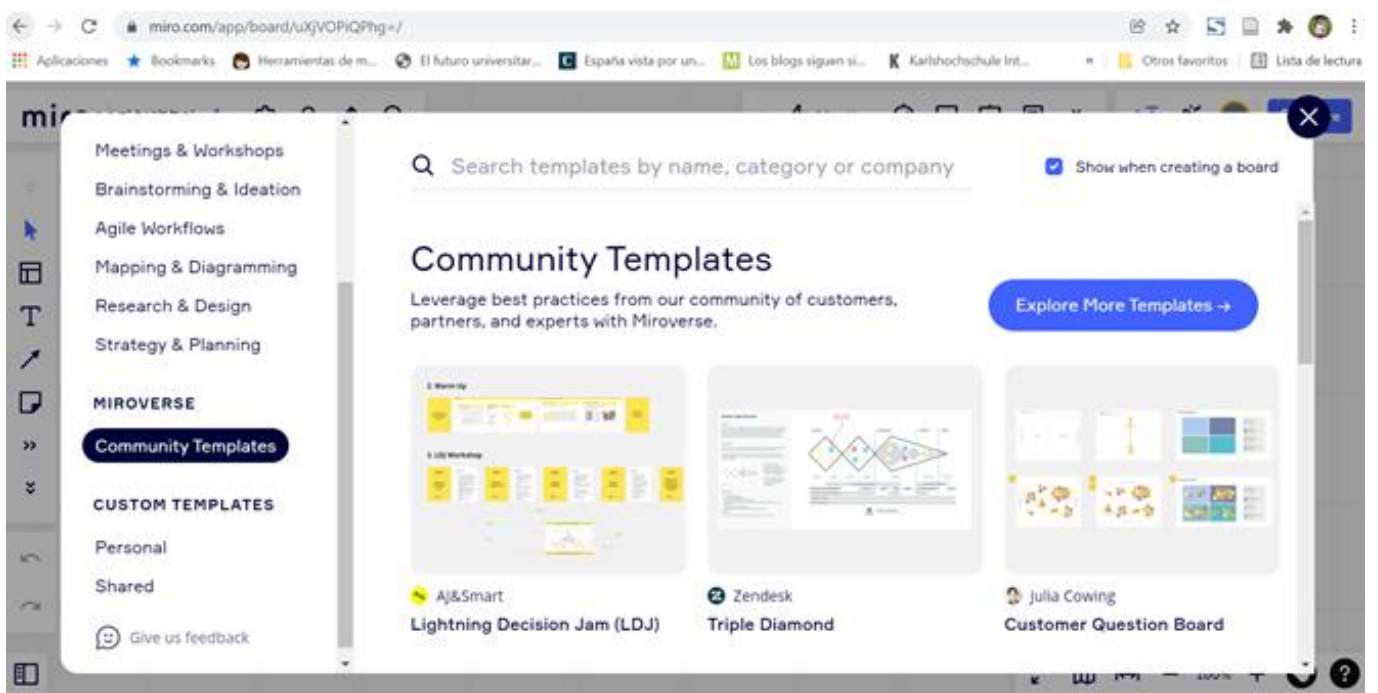
## Search for information and inspiration

Internal search that knows what you're digging for.

- ✓ Find your padlets and padlets you've contributed to from your dashboard
- ✓ Search for padlets on specific topics
- ✓ Make your own padlets discoverable by adding searchable tags
- ✓ Start from a gallery of premade templates or remake any padlet you admire to use as your own
- ✓ Connect with other Padlet users via community features



„Padlet“ taikymas virtualiai bendruomenei sukurti



„Miro“ taikymas virtualiai bendruomenei sukurti

# Ištekliai



- ▶ [Ryšio su studentais plėtojimas internetinėje aplinkoje \(Westermarck, 2020\).](#)
- ▶ [Nuotolinio mokymosi sąsiuvinis, K-12 klasės: įsitraukimo ir poveikio bet kokioje aplinkoje mokymas – 3 modulis \(Fisher, Frey ir Hattie, 2020\).](#)
- ▶ [21 nemokama linksma ledlaužio veikla, skirta mokymui nuotoliu, studentams ir virtualioms bei nuotolinėms komandoms \(Symonds tyrimai, 2023\).](#)
- ▶ [Mokymosi sutarčių naudojimas skatinant mokinių savarankiškumą mokytis \(Brewer, Sher ir Williams, 2007\).](#)
- ▶ [Savarankiškas mokymasis: mokymosi sutartys. „Chatbots“ technologijos taikymo aukštajame moksle tyrimas: pirmieji rezultatai ir ateities strategijos \(Vaterlo universitetas, 2022\).](#)



## MOTYVACIJA

### Kas yra studentų motyvacija?

Motyvaciją psichologai paprastai apibrėžia kaip procesus, susijusius su elgesio sužadiniu, nukreipimu ir palaikymu (Ball, 1977).

Tai taip pat apibrėžiama kaip procesas, kai besimokančiųjų dėmesys sutelkiamas į savo tikslų įgyvendinimą ir potencialo realizavimą.

### Kodėl reikia motyvuoti studentus

Dėstytojams svarbu motyvuoti studentus, kad jie pasiektų savo tikslus ir savo didžiausią potencialą. Labiau motyvuoti studentai mokosi greičiau ir sugeba įveikti kliūtis bei pažinimo iššūkius, kurių reikalauja mokymasis.

#### Studentų apatija

Kai kurie studentai demonstruoja apatiją, kai paskaitos eina tik viena kryptimi. Studentai pradeda rodyti požymius, kad jie nėra pilnai susikaupę arba visiškai nesidomi, kai, pavyzdžiui, per ilgesnį laiką paskaitose



pateikiama tik teorinė informacija. Studentai turi skirtingas įsitraukimo formas, o taikydami įvairius mokymo būdus, pvz., žaidimus, mokymasis taps vaisingesnis ir skatins studentus išlikti gerame kelyje.

## Kaip įtraukti įvairaus lygio motyvacijos studentus

- ▶ Pakeiskite klasės struktūrą, kad išvengtumėte monotonijos.
- ▶ Mokykite per žaidimus ir diskusijas, o ne tik teorines paskaitas.
- ▶ Skatinkite studentus diskutuoti ir praturtinti temą interaktyviais pratimais, vaizdo įrašais, plakatais ir studentų projektais, kurie sukurtų stimuliuojančią aplinką.
- ▶ Sukurkite sąsajas su darbinio gyvenimu.

Svarbiausia, kad mokymosi turinys atrodytų svarbus. Jei studentas mano, kad tai, ko jis mokosi, yra svarbu, tai padidins jo motyvaciją. Išanalizuokite, kaip dalykas pritaikomas, ir pasidalykite su studentais, pasakydami, kad jie gali panaudoti tai savo karjeroje ir parodyti, kad žmonės tuo naudojami. Tai privers studentus susimąstyti ir parodys dalyko svarbą, suteiks daugiau entuziazmo mokytis.

Labai svarbu ir dėstytojų pritarimas bei teigiamas skatinimas. Studentai entuziastingiau mokysis, jei jaus, kad jų darbas yra pripažįstamas ir vertinamas. Skatinant atvirą bendravimą ir laisvą mąstymą su studentais, jie jaučiasi svarbūs. Paskatinimų ar atlygių siūlymas taip pat daro mokymąsi smagu, motyvuoja studentus veržtis į priekį ir skatina dirbti tikslingai.

## Motyvacija tarp dėstytojų ir studentų

Tarptautinio lygio ryšys tarp dėstytojų ir studentų yra viena geriausių studentų motyvacijų. Žmonės gali registruotis į pamokas visame pasaulyje. Tai pabrėžia el. mokymosi platformos svarbą. Tai gali atverti duris naujoms galimybėms, padėti studentams lavinti įgūdžius ir išbandyti skirtingas mokymosi perspektyvas. Studentai turi daugiau laisvės dirbti savo tempu, o tai pagerina jų mokymosi patirtį ir padeda geriau suprasti dėstytoją. Tai taip pat svarbu dėstytojui, nes padeda jiems organizuoti savo klases, kad jos atitiktų kiekvieno studento individualius mokymosi reikalavimus ([Nord Anglia Education, 2021](#)).

## Studentų IT ištekliai mokymuisi pasiekti

Studentai turi prieigą prie skaidrių pristatymų, vaizdo pamokų, klasės išteklių, o po kiekvienos pamokos jie vis labiau įsitraukia ir yra motyvuoti mokytis, turėdami prieigą prie kelių tipų interaktyvių pratimų.

## Geroji studentų įtraukimo praktika

- ▶ Mokymo metodų įvairovė.
- ▶ Leidimas studentams turėti skirtingus pasirinkimus ir skirtingus tobulinimo metodus.
- ▶ Mokymosi sužaidybinimas.
- ▶ Mokymosi suasmeninimas.



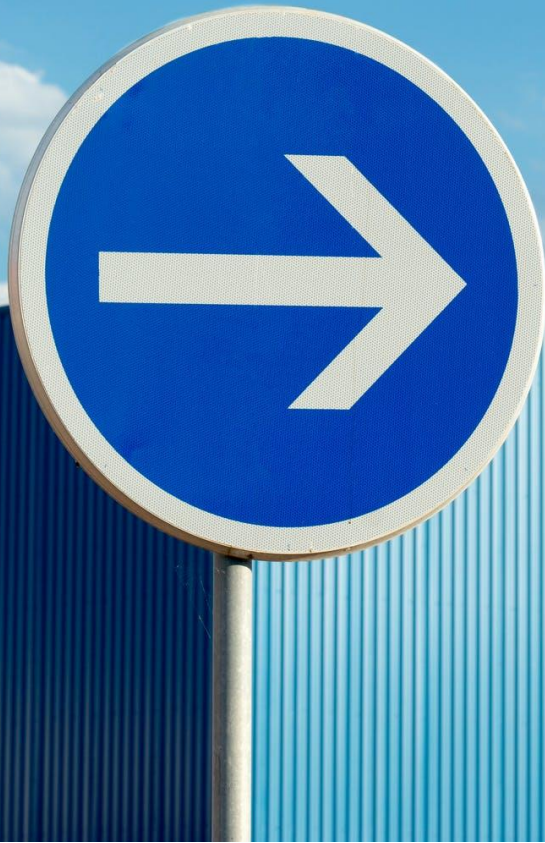
*Kodavimo mokyklos (School of Coding) studentai, besimokantys per žaidimus*



# Nuostatai

Šiame skyriuje aptariamos taisyklės, į kurias reikia atsižvelgti kuriant VMA kursą:

- ▶ Akademinė etika
- ▶ Plagiato prevencija
- ▶ Autorių teisės
- ▶ Prieinamumas
- ▶ BDAR



## AKADEMINĖ ETIKA

Etikos principai turėtų būti ir dėstytojų, ir studentų elgesio pagrindas kasdienėje praktikoje. Principai yra pastovūs, todėl pateikia nuoseklias taikymo gaires bet kurioje aplinkoje, įskaitant virtualią.

### Etikos problemos virtualiame ugdyme

Etikos kodeksai turėtų būti taikomi visiems nuotolinį mokymą vykdančios švietimo įstaigos nariams, įskaitant dėstytojus ir kitus akademinis darbuotojus, išorės bendradarbius, administraciją, studentus, savanorius, kūrėjus, rangovus, agentus ir kitus asmenis, susijusius su mokymo įstaiga. Etikos standartai atspindi siekius ir lūkesčius el. mokymosi procese, jie skirti suformuluoti nuotolinio mokymo personalo požiūrį ir elgesį. Jie taip pat išreiškia numatomą elgesį nuotolinio mokymo procese, kuriame dalyvauja dvi pagrindinės šalys – dėstytojai ir studentai.

Kai kalbame apie dėstytojus, iš jų tikimasi atsakingo nuotolinio mokymo. Jie turėtų pritaikyti savo darbą taip, kad užtikrintų visų dalyvaujančių dalyvių profesinį tobulėjimą, o nuotolinio mokymosi dalyviai taip pat turėtų abipusį supratimą.

Pagal Mohsen (2012), nuotolinio mokymo metu, be bendrų moralės principų, reikėtų atsižvelgti ir į:

- ▶ 1 principą: įsipareigojimas studentui;
- ▶ 2 principą: įsipareigojimas nuotolinio mokymo sistemai;
- ▶ 3 principą: įsipareigojimas profesijai ir įsipareigojimas kaip profesionalaus pedagogo, ir
- ▶ 4 principą: mokymų kūrėjų etinis įsipareigojimas nuotolinio mokymo sistemoje.



Kad etikos kodeksas būtų laikomas veiksmingu, jis turi būti sukurtas taip, kad darytų teigiamą įtaką visų internetinio švietimo dalyvių elgesiui. Todėl kodeksas turi būti suprantamas, išsamus ir lengvai pritaikomas. Raktas įgyvendinant etikos standartus ir įveikiant nuotolinio mokymo trūkumus – pasitikėjimo santykių tarp studentų, dėstytojų ir nuotolinį mokymąsi įgyvendinančios mokymo įstaigos kūrimas.

Etiško elgesio svarba mokant nuotoliu, dar niekada nebuvo tokia susirūpinimą kelianti tema kaip tuo metu, kai daugelis aukštojo mokslo klasių dėl pandemijos buvo priversti pereiti į virtualią erdvę.

Penkios pagrindinės priežastys, kodėl virtualaus mokymo etikos problemos yra svarbios, apima akreditavimo ir atitikties klausimus, mokymo ir mokymosi patirties kokybę, švietimo rezultatų teisingumą, studentų privatumo problemas ir įtraukties problemas.

Nuotolinis mokymasis pandemijos sąlygomis buvo iššūkis tiek studentams, tiek dėstytojams. Dažniausios problemos, su kuriomis susidūrė abi grupės, buvo nuovargis, išsekimas ir technologinės problemos. Suprabha Bakshi (2021) teigia, kad buvo atrastos dvi pagrindinės nuovargio priežastys:

- ▶ Nutolimas
- ▶ Išteklių trūkumas

Toliau, be technologinių problemų, sprendžiame šias problemas:

## Nutolimas

Pandemijos sąlygomis per labai trumpą laiką reikėjo prisitaikyti prie naujo virtualaus mokymosi būdo. Tačiau ši patirtis parodė, kad nors e-mokymasis turi savų privalumų, pavyzdžiui, mažiau laiko praleidžiama transportui, dalyvavimas užsiėmimuose iš bet kurios vietos, o nedalyvaujant – paskaitos įrašo žiūrėjimas vėliau. Kita vertus, perėjimas į virtualų pasaulį atneša daug pavojų ir spąstų. Nesąmoningai mes susvetimėjame, priprantame prie vienišo gyvenimo būdo be asmeninio bendravimo su žmonėmis ir pamažu prarandame ryšį su realiu pasauliu.

Nors mokymosi virtualiai privalumas yra tai, kad daug studentų turi prieigą prie įvairių kokybiškų informacijos šaltinių internete, tačiau tokiu būdu įgytos žinios dažnai būna paviršutiniškos, studentai tampa tingūs ir nenori ieškoti atsakymų bei problemų sprendimų savarankiškai. Jie taip pat visiškai atsisako rašymo ir užrašų vedimo, todėl nebesugeba rašyti patys. Dėstytojams didžiausias iššūkis yra studentų motyvacija, kurių jie dažnai nemato paskaitose, nes studentai išjungia kameras (tai yra jų teisė, nes patenka į privatumo apsaugos sritį), todėl asmeninis kontaktas visiškai nutrūksta. Šios problemos taip pat kelia rimtų etinių klausimų.

Gyvendami virtualiame pasaulyje studentai taip pat turi prieigą prie daugybės informacijos šaltinių internete. Paprastai jie negali atskirti patikimų šaltinių nuo nepatikimų ir palaipsniui nustoja naudoti fizines knygas.

Dauguma dėstytojų mano, kad atstumas padidina studentų galimybę sukčiauti, su bendrininkais ar be jų, atliekant internetinius testus ir egzaminus savarankiškai arba su kieno nors pagalba. Jie gali susirašinėti el. paštu arba „WhatsApp“ žinutėmis, kurių dėstytojai neturi galimybės pamatyti. Kai kuriais atvejais studentai taip pat gali surasti atsakymus prieš laikydami egzaminą ir pasidalinti tais atsakymais su savo bendraamžiais. Nepaisant testavimo programų, kurios aptinka ir sustabdo paieškos sistemų naudojimą, jie gali ieškoti atsakymų kai kuriose kitose elektroninėse laikmenose. Tokiomis aplinkybėmis užtikrinti

internetinio vertinimo vientisumą atrodo beveik neįmanoma užduotis. Tačiau šiai problemai spręsti buvo sukurtos įvairios strategijos.

Pasak kai kurių autorių (Mohsen, 2012), dėstytojai gali pasirinkti iš trijų galimų būdų, kaip sumažinti apgaulinumą ir plagiatą mokantis virtualiai: pirmasis yra „dorybių metodas“, kuris skatina ir ugdo studentų sąžiningumo ir atsakomybės jausmą, kad jie nenorėtų sukčiauti. Šis požiūris gali būti taikomas daliai studentų, kurių vertybių sistemoje jau yra įtvirtintas atsakomybės jausmas. Antrasis – prevencinis metodas, kuriuo siekiama sumažinti studentų galimybes sukčiauti. Prevencinis metodas vėlgi suteikia įvairių technikų ir priemonių, kuriomis galima numatyti sukčiavimo formas ir jų išvengti. Galiausiai, yra vadinamasis „policijos metodas“, kuriuo siekiama sugauti ir nubausti tuos, kurie sukčiauja.

Apibendrinant galima pasakyti, kad akademinio nesąžiningumo skaičius mokantis nuotoliu gali būti ženkliai sumažinti su dideliu dėstytojų įsitraukimu, kurie gerai suvokia iššūkius ir geba sudaryti testus bei egzaminus taip, kad būtų išvengta sukčiavimo. Dėstytojai turėtų vengti klausimų su keliais pasirinkimais, o rengti klausimus, kurie reikalauja gilaus suvokimo, projektais remtas užduotis, kur reikia ne tik žinių, bet ir kūrybiškumo.

## Išteklių trūkumas

Studentų motyvavimas aktyviai veikti internetinėje platformoje, kaip jau minėta, reikalauja kompleksinio pasiruošimo ir įvairaus turinio bei formų paskaitoms kūrimo. Nuotolinių užsiėmimų metu didelė dalis studentų nenori reaguoti į diskusiją ar aktyviai dalyvauti. Šių reiškinių priežastys yra kelios: kartais studentai būna pavargę arba paskaita būna monotoniška, ypač jei didelę dienos dalį užima internetiniai užsiėmimai. Tada, jei studentai neturėjo galimybės susitikti gyvai, tarp jų neužsimezga ryšys, taip pat ir artimos draugystės negalės užsimegzti virtualioje aplinkoje. Todėl gali kilti diskomforto jausmas ir net įtampa, jei dėstytojui kažkokiu būdu nepasiseks sukurti gerą mokymosi atmosferą, naudojant priemones, skatinančias interaktyvumą.

Yra du pagrindiniai metodai, padedantys dėstytojams įveikti susvetimėjimo jausmą ir sukurti patogią virtualią mokymosi aplinką – empatija ir gerai suplanuota paskaitos struktūra.

### A. Empatija ir psichosocialinė parama

Dėstytojai turi ugdyti pasitikėjimą savo studentais, pirmiausia, išklaudydami jų problemas, rūpesčius ir lūkesčius virtualioje aplinkoje, taip pat būdami atviri bendravimui, greitai reaguodami į studentų užklausas el. paštu, pokalbių lange ar kitomis medijų priemonėmis.

### B. Gerai suplanuota paskaitos struktūra

Siekdami įveikti nemalonias situacijas ir monotonią, dėstytojai turėtų gerai planuoti ir struktūrizuoti paskaitas, naudodamiesi daugybe virtualioje aplinkoje prieinamų internetinių įrankių (vaizdo įrašas, viktorinos, internetiniai žaidimai, interaktyvus mažų grupių mokymasis bendradarbiaujant ir kt. ), kad studentai norėtų aktyviai dalyvauti. Be to, teoriją būtina papildyti gerosios praktikos pavyzdžiais, kad studentai galėtų lengviau suprasti medžiagą ir pamatyti kurso pridėtinę vertę.



# Technologinės problemos

Technologinių problemų gali kilti su dėstytojų kompiuteriais, taip pat ir su studentų, nors ir internetinių platformų paslaugos nuolat tobulėja, bet jomis ne visada galima pasikliauti. Taip pat kyla kliūčių, apie kurias jau buvo užsiminta, pavyzdžiui, kalbėjimas „į tuštumą“, kai studentai išjungę kameras. Dėstytojas turi išlaikyti susikaupimą ir entuziazmą, nors dažnai nėra grįžtamojo ryšio. Šis barjeras sunkiai įveikiamas, visada kyla įtarimas, kad kai kurie studentai iš tikrųjų nedalyvauja arba daro ką nors kita ir neklauso paskaitos. Geriausia strategija – įtikinti studentus, kad paskaitų lankymas jiems naudingas.

Taip pat būtina atsižvelgti į studentų įvairovę – kol vieni yra bendraujantys, kiti – intravertai, vieni išmano technologiją, kiti – ne, o tai riboja jų įsitraukimą į darbą. Taip pat gali būti studentų iš kitų šalių ir regionų, dėl ko gali kilti problemų, pavyzdžiui, skirtingos laiko juostos ar blogas interneto ryšys. Tokiais atvejais galima įveikti įvairius sunkumus, suteikiant galimybę įrašyti paskaitas, kurias studentai galės žiūrėti vėliau.

## Ištekliai



- ▶ [Akademinė etika nuotoliniu būdu](#) (Mohsen, 2012).
- ▶ [Internetinio mokymo etikos klausimų aptarimas](#) (Inovatyvaus mokymo ir mokymosi centras, 2023).
- ▶ [Internetinio švietimo geri, blogi ir etiniai klausimai](#) (Monella, 2021).
- ▶ [Švietėjų ir studentų etikos problemos mokantis internetu](#) (Bakshi, 2021).
- ▶ [Etika ir nuotolinis mokymas: akademinio nesąžiningumo mažinimo strategijos](#) (Olt, 2002).
- ▶ [Akademinė etika?](#) (Passmore, 1984).
- ▶ [Pozityvios akademinės etikos perspektyvos: įvadas](#) (Pecorari, 2021).



## PLAGIATO PREVENCIJA

*Gerai plagiato prevencijos rezultatai įstaigoje pirmiausia priklauso nuo kiekvieno dėstytojo žinių apie akademinį sąžiningumą, autorių teises ir akademinio raštingumo bei plagiato prevencijos sąsajas.*

Dėstytojas taip pat turi vadovautis įstaigos rekomendacijomis ar gairėmis rašto darbui, teikti studentams tokią pat informaciją apie plagiato prevenciją, kuri yra komunikuojama įstaigos lygmeniu.

Įstaigoje turėtų būti sukurta plagijavimo prevencijos sistema, kurioje būtų aiškiai apibrėžtos pareigos, plagiato samprata ir rūšys, būtų numatytos įvairios plagiato prevencijos priemonės ir procedūros. Dėl to studentai pasitiki studijų procesu, yra motyvuoti rengti savarankiškus ir kūrybingus rašto darbus. Atskiri plagijavimo prevencijos atvejai teigiamų rezultatų neduoda, studentams kyla daug neaiškumų dėl skirtingų procedūrų ir tiriamųjų darbų vertinimo. Jeigu įstaigoje dar nėra įdiegtos plagiato prevencijos procedūros, dėstytojas gali inicijuoti diskusijas dėl to ir teikti pasiūlymus įstaigos administracijai.

Iš dėstytojo perspektyvos, plagiato prevencijos sistema institucijoje turėtų apimti šiuos aspektus:

1. mokyti studentus rengti rašto užduotis ir informuoti apie plagiato prevenciją,
2. tinkamai parengti, teikti ir įvertinti studijų užduotis,
3. plagiato atpažinimo ir teksto derinimo įrankių naudojimas plagijavimo prevencijai ir švietimui. Dėstytojas yra svarbiausias plagiato prevencijos sistemos dalyvis, nuo kurio veiksmų priklauso plagijavimo prevencijos įstaigoje sėkmė.

## Kaip informuoti ir mokyti studentus apie plagiato prevenciją?

Studentai turi būti sistemingai informuojami ir mokomi apie plagijavimo prevenciją įvairiomis priemonėmis visus studijų metus. Dėstytojas turėtų bendradarbiauti su įstaigos biblioteka, rekomenduoti kursus, rengti užduotis studentams, kad jie rastų mokslinių šaltinių duomenų bazėse ar bibliotekoje ir pan. Studijų medžiaga institucijoje ir konkrečiam dalykui turėtų būti ruošiama principu: „žiūrėk ir mokykis“ arba „matau-darau“.

Dėstytojas turi pateikti informaciją apie:

- **rašto darbų prasmę ir kontekstą** (kokie įgūdžiai įgyjami rašant darbus, kodėl sąžiningumas svarbus kaip socialinė atsakomybė, kritinis mąstymas ir kt.);
- **specifinius studijų darbo reikalavimus** (struktūra, apimtis, šaltiniai, pateikimo, grįžtamojo ryšio ir vertinimo procedūros, vertinimo kriterijai ir kt.);
- **rašto darbų planavimą ir rengimą** (kaip rasti, pasirinkti ir cituoti šaltinius, sudaryti bibliografiją ir kt.);
- **plagiato prevenciją** (plagijavimo rūšys ir jų pasekmės, kaip veikia teksto derinimo įrankiai ir kaip interpretuoti rezultatus, atsižvelgiant į šaltinių citavimą ir autorių teises).

## Kaip tai įgyvendinti VMA kursuose

- ▶ Naudojant Moodle „HP5“ interaktyvius įrankius, tokius kaip:
  - „Image Hotspots“ užduotys, kur studentai įgūdžius, įgytus ruošiantis darbui, sieja su jų panaudojimu profesinėje veikloje
  - „Interactive video“ įrankis pateikia informaciją su interaktyviomis nuorodomis į rašto darbo reikalavimus, bibliotekos išteklius, vaizdo pamokas, įsivertinimo klausimus ir kt.
  - „Timeline“ užduotis, kur pateikiami rašto darbo pateikimo, peržiūros, grįžtamojo ryšio ir vertinimo procesai bei datos
  - Užduotys „Drag the Words“ arba „Fill in the Blanks“, kur studentai turi nutempti žodžius į reikiamą sakinio vietą pagal citavimo taisykles arba terminus pagal plagiato rūšis ir pan.
  - „Documentation“ įrankis, kur studentai pagal pateiktą struktūrą ir paaiškinimus išvardija savo tyrimo metodikos dalis (tikslas, uždaviniai, metodai, kriterijai ir kt.) arba organizuoja darbą pagal reikiamą struktūrą ir pan.
- ▶ Sukuriant išsamią rašto darbo vertinimo skalę (jei naudojamas „Turnitin“, vertinimo skalė kuriama su „Turnitin Rubric“ įrankiu, kuris vėliau naudojamas grįžtamojo ryšio ir darbo vertinimo procese)
- ▶ „Turnitin“ ar kito teksto derinimo įrankio demonstravimas, tinkamai panaudotų šaltinių paaiškinimas ir plagiatas teksto atitikties ataskaitoje.

- ▶ Studentų sukurti garso ar vaizdo įrašai, pateikiantys smulkių praktinių užduočių analizę, pasakojimais paremtos istorijos (kodėl verta būti sąžiningam, gebėti kritiškai mąstyti, gerbti autorių teises ir pan.), kurie vėliau aptariami bendroje diskusijoje.

## Kaip parengti, pateikti ir įvertinti rašto darbus?

Dėstytojai turi parengti užduotis, kurioms atlikti būtų neįmanoma panaudoti iš anksto parašytų darbų, turi būti geras darbo pateikimo ir vertinimo organizavimas, įdomios užduotys, kokybiškas kiekvieno darbo įvertinimas naudojant nuolatinį studentų grįžtamąjį ryšį.

Dėstytojas turi atsižvelgti į šiuos aspektus:

- ▶ **Užduočių neturėtų būti per daug**, kad studentai turėtų pakankamai laiko pasiruošti. Darbas turėtų būti nukreiptas į konkrečius studento įgūdžius.
- ▶ **Rašto darbo temos turi būti individualios, probleminės ar kūrybingos**, pritaikytas konkrečiam studijų dalykui ar moduliui (studentai neturėtų rašyti plačiomis ar teorinėmis temomis, turi analizuoti, aiškinti, taikyti savo patirtį, analizuoti konkrečius atvejus ir pan.).
- ▶ **Temos turi būti atnaujinamos kasmet** (gali keistis tyrimų problemos, atvejai, laikotarpis, naujausi šaltiniai, konkretūs mokslo žurnalai ar kiti šaltiniai).
- ▶ **Didelės apimties darbų rengimas turi būti stebimas** (studentai gali pristatyti darbą dalimis, pateikti tarpinius rezultatus, paaiškinti pasirinktus šaltinius, aptarti teorinių aspektų pasirinkimą ir kt.).
- ▶ **Kiekvienas darbas turi būti nuoširdžiai peržiūrėtas ir įvertintas** pagal iš anksto parengtą ir studentams pateiktą planą ir vertinimo kriterijus bei pateiktus konkrečius atsiliepimus.

## Kaip tai įgyvendinti VMA

- ▶ **Kasmetiniai atnaujinimai** - rašto darbų informacija, mokomoji medžiaga, atnaujintas studijų temų sąrašas, kad kiekvienas studentas galėtų pasirinkti atskirą temą.
- ▶ Moodle aplinkoje paskelbta užduotis, skirta pateikti, komentuoti ir vertinti. Studentai apie tai informuojami Moodle žinutėmis, kalendoriumi ir kt.
- ▶ „Word“ dokumente gali būti naudojamas redagavimo režimas, o komentarų skiltis – atskiroms rašto darbų ar juodraščių dalims tikrinti/konsultuoti, **rašymo procesui stebėti**.
- ▶ Peržiūrėkite rašto darbo dalis ir visus suplanuotus darbus Moodle užduotyje arba „Turnitin“ patikros ataskaitoje. Komentarams ir vertinimams naudokite vertinimo skalę ir „Grade Mark“ įrankį, kur komentarai tekste gali būti susieti su konkrečiu vertinimo skalės tašku ir jo priežastimis.
- ▶ „CaptureCam“ arba panašios priemonės gali būti naudojamos rašymo procesui vizualizuoti konsultuojantis su studentais, arba studentas gali naudoti šias priemones, kad parodytų savo gebėjimą ieškoti šaltinių.
- ▶ „Google Meet“, „Zoom“ ar kitos priemonės gali būti naudojamos konsultacijoms, darbų pristatymams, diskusijoms.

# Kaip atpažinti plagiatą ir naudoti teksto atitikties priemones?

Teksto atitiktis = tikrinimo įrankyje rastas teksto sutapimas su tekstais ir kitais šaltiniais iš anksčiau parengto ar paskelbto darbo.

Jei rašto darbas parengtas savarankiškai, kūrybiškai, tinkamai naudojant ir cituojant informacijos šaltinius, laikantis autorių teisių ir akademinio sąžiningumo nuostatų, tuomet plagiato atvejų galima išvengti.

## Kaip veikia teksto atitikties įrankiai?

Teksto atitikties įrankiai atlieka pateikto darbo teksto atitikimo ataskaitą, lygindami kitus šaltinius ir parodo: spalvomis pažymėtą tekstą ir jo sutapimų procentą su šaltiniais, kuriuose rastas atitikmuo, ir nuorodas į šiuos šaltinius.

Teksto atitikties įrankis nerodo, kiek yra plagijavimo atvejų! Jame pateikiami tik teksto sutapimai, kuriuos turi peržiūrėti atsakingas asmuo ir įvertinti, ar konkretūs sutapimai yra plagiato atvejai!

Teksto atitikties įrankiai atlieka tik teksto atitikimo analizę (negali patikrinti vaizdų, brėžinių, programų kodų ir pan.), tikrina tik tuos šaltinius, prie kurių jie turi prieigą (įstaigos duomenų bazėje ir internete), ir šaltinius ta pačia kalba kaip ir rašto darbas (arba turi turėti papildomą vertimo funkciją).

## Teksto atitiktis, kuri negali būti laikoma plagiatu:

- ▶ Citatos, pavyzdžiui, tikslios teksto ištraukos kabutėse, nurodant citatos šaltinį. Citata gali būti mažesnė nei keli sakiniai (kai kurios institucijos gali juos apibrėžti išsamiau).
- ▶ Bibliografijos, šaltinių aprašymai, šaltinių nuorodos.
- ▶ Bendros tiesos (pvz., Žemė apvali).
- ▶ Kitų autorių lentelės, formulės ir paveikslai su nuorodomis į šaltinius, jeigu jie naudojami teisėtai (ir (ar) vadovaujantis įstaigos taisyklėmis) ir nepiktinaudžiauama jų dydžiu bei kiekiu.
- ▶ Įvairūs vardai, pavadinimai ir terminai.
- ▶ Pavieniai žodžiai arba pavieniai bendro pobūdžio sakiniai.
- ▶ Priedai su nuorodomis į šaltinius, kuriuose yra papildomos medžiagos (statistinės lentelės, teisiniai ar kiti dokumentai), kuri buvo panaudota ruošiant darbą informacijai analizuoti ir apibendrinti.
- ▶ Kiti galimi legalūs atvejai.



## Ką reiškia teksto atitikties procentas?

Teksto atitikties ataskaitoje nurodytas atitikties procentas rodo, kiek tekstas sutapo su kitais šaltiniais, palyginti su darbo apimtimi. Kuo mažesnė darbo apimtis, tuo didesnis sutapimo procentas, pvz., tokio pat dydžio citata.

Įrankio rodomas teksto atitikties procentas nenurodo plagijavimo lygio darbe, o sutapimai nelaikomi plagiatu – jie turi būti įvertinti!

## Kiek procentų teksto atitikties leidžiama?

Geroji praktika rodo, kad konkretūs galimo sutapimo procentai neturėtų būti nustatyti, nes tai kenkia plagiato prevencijos suvokimui. Studentai ir dėstytojai turėtų siekti užkirsti kelią plagijavimui darbe ir nenustatinėti ar formaliai nemažinti teksto atitikties procento. Institucijos sprendžia, kaip turi būti vertinamos teksto atitikties ataskaitos, ar turi būti vertinamas teksto atitikties procentas, ar šis skaičius neturėtų būti svarbus nustatant plagiatą. Kai kurios institucijos nusprendė, kad rašto darbuose negali būti daugiau nei 10 ar 15 procentų sutapties, su sąlyga, kad visas atitiktis nebus koncentruotas vienoje vietoje. Iš esmės persidengimo procentas neparodo tikrojo plagiato dydžio. Net 30% ar 50% teksto sutaptis kūrinyje nereiškia, kad tai yra plagiatas ir atvirkščiai – teksto sutaptis gali būti 10% ir visas sutapimas yra plagiato atvejis. Kiekvieną sutapimo atvejį reikia peržiūrėti ir įvertinti. Taip pat konkretaus sutapimo procento apribojimas negali būti taikomas rengiant darbus, kuriems reikia pateikti ir analizuoti ištraukas iš didesnių šaltinių ir pan.

## Teksto atitikties įrankio naudojimas


Įstaiga turėtų naudoti tik patikimas ir patvirtintas teksto atitikties priemones. Studentai ir dėstytojai neturėtų pateikti savo darbų nežinomose sistemose, kurių institucijos oficialiai nenaudoja, nes atsiranda rizika darbo nusavinimui, autorių teisių ar kitiems pažeidimams. Teksto atitikties įrankiai gali būti naudojami prisijungus prie atskirų sistemų arba integruojant į Moodle aplinką. Tokiu atveju dėstytojas sukuria sąsają Moodle kurso darbų pateikimui kaip Moodle užduočiai, į kurią studentai įkelia darbą ir tada dėstytojas ir studentas gali matyti teksto atitikties ataskaitą.




Teksto atitikties įrankiai turėtų būti naudojami kaip priemonė užkirsti kelią plagiatui ir jo mokyti, o ne kaip priemonė nubausti studentus. Užduočių peržiūros tvarka turi būti parengta iš anksto, kad studentai žinotų, kada ir kiek kartų gali būti pateiktos pataisytos užduotys, ir kada dėstytojas pateiks pastabas. Gera praktika, kai studentai, įkėlę darbą, pirmi gali pamatyti patikrinimo ataskaitą ir patys jį pataisyti, kol dėstytojas dar neperžiūrėjo. Tai suteikia studentui galimybę koreguoti darbą nesibaiminant dėstytojo pirminių pastabų ir vertinimų.

Per nustatytą laikotarpį pateiktus darbus dėstytojas turi patikrinti, pateikti konkrečias pastabas ir leisti studentams taisyti darbus. Redaguoti darbus neleidžiama, jei pateiktame darbe yra didelio masto plagiato atvejų arba tai susiję su baigiamojo darbo taisymais paskutiniame jo pateikimo etape.





Institucija turėtų apibrėžti, kaip turi būti suprantami plagijavimo atvejai, kokios gali būti jų rūšys, kokio dydžio citatos gali būti rašto darbe, koks yra natūralus teksto sutapimas, o kas – plagiato atvejis, kokios nuobaudos turėtų būti skiriamos studentui už tam tikrą plagiatą ir pan. Dėstytojas turi žinoti šią informaciją ir ja vadovautis studijų procese.

ASSIGNMENT

 **Assignment**



  

### Turnitin Integrity plugin settings

- Enable Turnitin
- Exclude from Similarity Reports 
  - Bibliography
  - Quotes
- Submission indexing 
  - Index all submissions
- Generate Similarity Reports 
  - Immediately
  - Immediately and regenerate on due date
  - Due Date
- Student access 
  - Allow students to view Similarity Reports
  - Process draft submissions 

[Learn more about Turnitin settings](#)

*Pavyzdys, kaip jungti „Turnitin“ Moodle užduotyje*

| Turnitin darbo ID | Pateiktas          | Sutaptis  | Vertis |  |  |  |  |  |
|-------------------|--------------------|---|--------|--|--|--|--|--|
| --                | --                 | --  |        |  |  |  |  |  |
| 1979481419        | 22/12/12,<br>23:05 | 8%   | --/10  |  |  |  |  |  |
| --                | --                 | --  |        |  |  |  |  |  |
| --                | --                 | --  |        |  |  |  |  |  |
| --                | --                 | --  |        |  |  |  |  |  |
| --                | --                 | --  |        |  |  |  |  |  |
| 1976612333        | 22/12/9,<br>21:17  | 75%  | --/10  |  |  |  |  |  |

Studentui pateikus užduotį, „Turnitin“ rodo plagijuoto teksto procentą



Similarity Report ID: oid:17247:142195575

### 31% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 28% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 17% Submitted Works database

#### TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

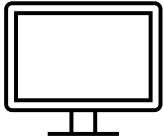
|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <b>alliance.edu.in</b><br>Internet          | 3% |
| 2 | <b>guides.library.upenn.edu</b><br>Internet | 3% |

„Turnitin“ ataskaita su nuorodomis į naudojamą duomenų bazes

# Geroji praktika

- ▶ [Plagiato prevencija](#) (KUAS biblioteka ir informacijos išteklių centras, 2023).
- ▶ [Rašymo procesas, skirtas išvengti plagiato](#) (Valdeno universitetas, 2019).

## Ištekliai



- ▶ [Holistinis požiūris į aukštojo mokslo plagiata: agentūros ir analizės lygiai](#) (Domingues, 2021).
- ▶ [Universiteto studentų plagijavimo tyrimų organizavimas: proceso metodas](#) (Pàmies, Valverde ir Cross, 2020).
- ▶ [Plagiato prevencijos priemonės studentų rašto darbuose: ASU patirties atvejo analizė](#) (Stabingis, Šarlauskienė ir Čepaitienė, 2014).
- ▶ [Kaip išsirinkti geriausia plagiato patikros įrankį?](#) (Lee, 2023).



## AUTORIŲ TEISĖS

### Kas yra autorių teisės

*Autorių teisės reiškia teises, kurias kūrėjai / menininkai turi į savo kūrybinius (pvz., literatūros, mokslo ir meno) darbus.*

Autorių teisės saugo teises, susijusias su intelektine nuosavybe, pvz., knygomis, straipsniais, muzika, vaizdais, vaizdo įrašais, programine įranga, iliustracijomis, moksliniais tekstais, studentų rašiniiais, baigiamaisiais darbais ir t.t. Bendrosios matematinės formulės nėra saugomos autorių teisių įstatymų, bet vadovėlis su šiomis matematinėmis formulėmis – yra. Autorių teisės reikalingos siekiant užtikrinti kūrėjų pajamas.

„ES autorių teisių apsauga įgyjama automatiškai nuo kūrinio sukūrimo momento ir nereikia jokios registracijos ar kitų formalumų. Tačiau kai kuriose šalyse leidžiama savanoriškai registruoti / deponuoti kūrinius, saugomus autorių teisių. Todėl registracija nėra teisės sudedamoji dalis, tačiau kai kuriais atvejais gali būti naudinga (pvz., spręsti ginčus dėl nuosavybės ar kūrimo, palengvinti finansines operacijas).“ (Europos intelektinės nuosavybės pagalbos tarnyba, 2019, p. 33).

Nors ir neprivaloma, tačiau įprasta autorių teisių saugomą kūrinį žymėti didžiąja raide R arba C apskritime, kur simbolis R reiškia registruotą prekės ženklą, „visos teisės saugomos“, o simbolis C reiškia autorių teises. Norint naudoti autorių teisių ženklą, sukurtas darbas turi būti pakankamai originalus.

### Apsaugos apimtis

*Berno konvencija*, kuri yra tarptautiniu mastu pripažinta tarptautinės autorių teisių apsaugos sistema, išskiria dvi skirtingas autorių teisių kategorijas:

- ▶ Turtinės teisės – menininkas / kūrėjas turi teisę parduoti / licencijuoti savo kūrinius kitiems.
- ▶ Moralinės teisės – menininkas turi teisę pretenduoti į savo kūrinio (-ų) autorystę.



„*Berno konvencija* nustato, kad turinės teisės turi galioti ne trumpiau kaip visą autoriaus gyvenimą ir 50 metų nuo jo mirties. Tačiau nacionaliniai teisės aktai gali užtikrinti ilgesnę apsaugą, pvz., Europos Sąjungoje 70 metų nuo autoriaus mirties.“ (Europos intelektinės nuosavybės pagalbos tarnyba, 2019, p. 37).

**Europos Sąjungos intelektinės nuosavybės tarnyba** (EUIPO) teikia paslaugas, susijusias su prekių ženklų ir dizaino teisių apsauga visoje Europos Sąjungoje (ES), naudojant internetinę paraišką.

Tie patys autorių teisių apsaugos principai galioja visose ES šalyse narėse, tačiau pagal nacionalinius įstatymus kiekvienoje iš jų gali būti tam tikrų skirtumų.

## Autorių teisės dėstytojams ir studentams

Po 2015 m. pranešimo apie intelektinės nuosavybės švietime Europoje temą, kuri parodė poreikį labiau įtraukti intelektinės nuosavybės (IN) sąvokas į švietimą, EUIPO įsteigė ekspertų tinklą iš ES valstybių narių švietimo ministerijų bei nacionalinių intelektinės nuosavybės biurų atstovų. Šio tinklo tikslas – kartu vadovauti vystymo politikai intelektinės nuosavybės ir autorių teisių apsaugos švietimo srityje, siekiant paremti kūrybiškumo taikymą, inovacijas ir verslumo iniciatyvos plėtrą, tačiau etiškai ir atsakingai naudojant IN saugomą medžiagą visose skaitmeninėse platformose.

Informaciją apie intelektinės nuosavybės ir autorių teisių, susijusių su švietimu, traktavimą, galima rasti **Europos Sąjungos intelektinės nuosavybės tarnybos observatorijoje** pavadinimu „EUIPO – IP in education“, o pagrindinis *Intelektinės nuosavybės švietimo tinklo tikslas – skatinti kūrybiškumą, inovacijas, jaunų europiečių verslumą ir atsakingą skaitmeninį įsitraukimą* (Europos Sąjungos intelektinės nuosavybės tarnybos observatorija, 2023).

Dažnai užduodami klausimai (DUK) apie autorių teises dėstytojams yra naudingas informacijos šaltinis ES dėstytojams ir studentams apie geriausią praktiką įvairiose ES šalyse. Jame rasite atsakymus į 15 pagrindinių klausimų, susijusių su autorių teisėmis švietimo srityje ir ypač saugomu turiniu virtualiame švietime. Kiekvienos ES šalies sąlygas rasite nuorodoje:



### DUK apie autorių teises dėstytojams:

<https://euiipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faq-for-teachers>

Kaip vienas iš minėtų DUK pavyzdžių gali būti Kroatijos atvejis:

**K1. a. Ar dėstytojai gali kopijuoti arba nuskenuoti knygų ar laikraščių puslapius savo studentams? Jei taip, kokiomis sąlygomis dėstytojai gali jais naudotis?**

[...] *Apskritai, naudodami autorių teisių saugomus kūrinius, pavyzdžiui, mokymo metu, dėstytojai privalo laikytis šių sąlygų:*

- ▶ *juose turi būti nurodytas šaltinis ir autoriaus ar kitų autorių teisių turėtojų vardas ir pavardė;*
- ▶ *paprastai turi būti naudojama tik dalis kūrinio ar ištraukos;*
- ▶ *edukacinės veiklos tikslas turi būti nekomercinis;*
- ▶ *duoti pavyzdžius mokymo metu leidžiama tik konkrečiais šalies intelektinės nuosavybės tarnybos (šiuo pavyzdyme Kroatijos – ZAPSP (Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas)) nustatytais tikslais, kurie yra mokymo ir mokymo veiklos palaikymas, praturtinimas ar papildymas.*

*Pažymima, kad nekomercinė paskirtis reiškia nekomercinį individualios mokymo veiklos tikslą, kai ugdymo įstaigos organizacinė struktūra ir finansavimas neturi lemiamos reikšmės sprendžiant, ar individuali mokymo veikla yra nekomercinio pobūdžio.*

*Teisinis pagrindas: ZAPSP 198 straipsnio 2, 3 ir 4 dalys.*

## **K2. a. Kokiomis sąlygomis dėstytojai gali rodyti filmus klasėje ar įstaigoje apskritai?**

*Autorių teisių ir gretutinių teisių saugomų filmų peržiūra leidžiama pagal esminį autorių teisių apribojimą tik siekiant pateikti mokymo pavyzdžių.*

*Šiuo tikslu filmas turėtų būti rodomas siekiant remti, praturtinti ar papildyti mokymą ir mokymo veiklą, todėl turėtų būti ryšys tarp apdorojamos mokomosios medžiagos ar konkretaus mokomojo istorinio laikotarpio ir turi būti sąsaja tarp mokymo veiklos ir filmo, kurį dėstytojas nori pristatyti studentams.*

*Be to, dėstytojas turi atsižvelgti į tai, kad be autorių teisių turėtojo sutikimo ir nemokant atlygio studentams leidžiama rodyti tik dalį filmo, bet ne visą filmą. Be to, dėstytojas turėtų atsiminti, kad visada turi būti nurodytas filmo autoriaus ar kitų autorių teisių turėtojų šaltinis ir pavardė, o mokymo veiklos tikslas neturi būti komercinis.*

*Teisinis pagrindas: ZAPSP 198 straipsnio 2, 3 ir 4 dalys.*

*(Ištrauka iš atsakymo į 6 klausimą):*

**K6. Kokiomis sąlygomis dėstytojai ar studentai gali naudoti autorių teisių saugomą medžiagą (pvz., vaizdus, straipsnius, nuotraukas) iš interneto švietimo tikslais, pavyzdžiui, atliekant užduotį, pristatymą ar skaitmeninėje mokymosi aplinkoje?**

*Įstatymas aiškiai numato galimybes naudoti autorinį kūrinį be išankstinio autorių teisių turėtojo leidimo ir (arba) nemokant atlygio. (...) Esminiai autorių teisių ir gretutinių teisių, svarbių teisėtai internete paskelbtų kūrinių naudojimui ir mokymo bei mokymo veiklos tikslams, apribojimai yra: apribojimas siekiant pateikti pavyzdžius mokymo ar mokslinių tyrimų metu ( 198 straipsnio 2–5 dalys ir ZAPSP 199 straipsnis), taip pat citatų, kritikos ir apmąstymų naudojimo apribojimas (ZAPSP 202 straipsnis).*

*Sąlygos, kuriomis dėstytojams leidžiama naudoti autorių saugomus kūrinius ar gretutinių teisių objektus, teisėtai prieinamus internete, pavyzdžiui, nuotraukas, laikraščių straipsnius ir pan., pateikiant pavyzdžius mokymo, paskaitų, pristatymų ar skaitmeninėje aplinkoje, nurodykite šiuos dalykus: i) naudojant kūrinį turi būti laikomasi neturtinių autoriaus teisių, todėl visada būtina nurodyti šaltinį ir autoriaus ar kitų autorių teisių turėtojų vardą ir pavardę; (ii) paprastai leidžiama naudoti tik dalį kūrinio; (iii) mokymo veiklos tikslas turi būti nekomercinis; (iv) mokymo pavyzdžių pateikimo tikslas turi būti remti, praturtinti arba papildyti mokymą ir mokymo veiklą ir v) kalbant apie skaitmeninį ir tarpvalstybinį ugdymą, reikia atsižvelgti į tai, kad minėtu kūriniu naudojamosi pagal švietimo įstaigos kompetenciją, jos patalpose ar kitose patalpose arba saugioje elektroninėje aplinkoje, prieinamoje tik mokiniams arba tų mokymo įstaigų studentams ir dėstytojams.*

*Be to, dėstytojai, mokiniai ar studentai, norintys naudoti internete paskelbtą turinį mokymui ar moksliniams tyrimams, įskaitant kritiką, argumentus, apžvalgas, retrospektyvas, apmąstymus ar pan., gali naudoti autorių teisių saugomo kūrinio ar gretutinių teisių objekto citatas arba tiesiog cituoti dalis. Kartu turėtų būti taip, kad autorių teisių saugomas kūrinyje arba gretutinių teisių objektas, iš kurio panaudota citata, buvo paskelbtas internete teisėtai. Vartojant citatas turi būti nurodytas šaltinis ir autoriaus pavardė, o citatos turi būti naudojamos tiek, kiek pateisina nurodytas tikslas ir turi atspindėti gerą praktiką.*

*Autoriaus arba autorių teisių turėtojo leidimo reikėtų prašyti bet kokio kitokio autorių teisių ar gretutinių teisių saugomo turinio, kuris yra paskelbtas internete ir nėra viešasis ir kuriam netaikomi esminiai autorių teisių ir gretutinių teisių apribojimai, naudojimui (ir kt.).*

# Kaip galima išspręsti autorių teisių problemas

Naudojant mokymosi medžiagą virtualioje aplinkoje, būtinas ypatingas atsargumas autorių teisių atžvilgiu; kai kurios medžiagos gali būti nurodytos kaip antriniai šaltiniai. Kadangi neteisėtas autorių teisių saugomos medžiagos (pvz., vaizdų, vaizdo įrašų, muzikos) naudojimas gali iššaukti teisminius veiksmus, universitetai ir švietimo įstaigos bei dėstytojai turėtų nepamiršti šių patarimų, kad išvengtų autorių teisių pažeidimų:

- ▶ **NUORODOS PASIDALINIMAS** – jei žiūrite vaizdo medžiagą ar internete paskelbtą kūrinį, verčiau bendrinkite nuorodą į medžiagos tinklalapį, o ne atsisiųskite ir dalinkitės medžiaga su studentais, jei medžiaga yra prieinama ir teisėtai patalpinta skaitmeninėje platformoje. Tokiu būdu autoriai bus matomi ir gaus nuopelnus už viešai pasidalintus darbus.
- ▶ **ATVIROS PRIEIGOS ŠALTINIAI** – skatinkite naudoti atviros prieigos platformas, kuriose medžiaga dalijamasi nemokamai, informuodami savo studentus apie galimas tam tikros veiklos platformas (pvz., „Creative Commons“). Tokios platformos neima mokesčio už autorių teisių saugomos medžiagos naudojimą, jei ji naudojama tik švietimo tikslais, tačiau būtina išmokykite savo studentus nurodyti atsisiųsto autorių teisių saugomo kūrinio šaltinį.
- ▶ **SUSTABDYKITE STUDENTUS NUO AUTORIŲ TEISĖS SAUGOMŲ DARBŲ SKLEIDIMO** – išmokykite savo studentus pagrindinių intelektinės nuosavybės apsaugos taisyklių ir galimų teisinių pasekmių, kad atgrasytų juos nuo tolesnio neteisėto informacijos ir autorių teisių saugomos medžiagos, kurią jie gavo ar naudojo pamokoje, platinimo ir dalijimosi ja.

Dėstytojai taip pat turėtų kurti savo autorių teisių saugomą medžiagą ir pristatymus paskaitoms naudodami atvirojo kodo kūrinius, kad galėtų laisvai dalytis savo turiniu su savo studentais nesijaudindami dėl kitų autorių teisių pažeidimo.










Taip pat pageidautina, kad aukštoji mokykla užsiprenumeruotų kai kurias skaitmenines platformas su autorinių darbų šaltiniais (paveikslėliais ir moksliniais darbais), kad jos dėstytojams ir studentams būtų didesnės kūrybinės veiklos galimybės.

## „Creative Commons“

„Creative Commons“ (CC) yra tarptautinė nemokama licencijavimo sistema, leidžianti kūrinio (pavyzdžiui, vaizdo, teksto, vaizdo įrašo) autoriui apibrėžti, kaip kiti gali naudoti kūrinį. Autorius visada pasilieka autoriaus teises, tačiau CC licencijų pagalba galima suteikti kūrinio vartotojui daugiau naudojimo teisių, nei kitu atveju leistų autorių teisės.

Vienas iš CC licencijos privalumų – autorinių kūrinių naudojimas švietimo tikslais neatlygintinai. Tokiu būdu studentai gali laisvai naudoti CC kūrinius (nuotraukas, iliustracijas, šablonus ir kt.) savo pratyboms ir studentų projektams bei juos kopijuoti, dalintis, o kartais keisti neprašant kūrėjo leidimo, tačiau būtina atidžiai išstudijuoti išsamią informaciją apie kiekvieną licenciją.

Yra 4 licencijos elementai, kurie derinami tarpusavyje, kad būtų sukurtos 6 CC licencijos:

| LICENSES  | TERMS  |
|---|--|
|    |  <b>Attribution</b><br>Others can copy, distribute, display, perform and remix your work if they credit your name as requested by you |
|    |  <b>No Derivative Works</b><br>Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of your work                     |
|  |  <b>Share Alike</b><br>Others can distribute your work only under a license identical to the one you have chosen for your work      |
|  |  <b>Non-Commercial</b><br>Others can copy, distribute, display, perform or remix your work but for non-commercial purposes only.    |
|  |  |

Šaltinis: <https://libguides.longwood.edu/copyright/creativecommons>

|    |  |
|----|--|
| BY | Priskyrimas (licenciatai gali kopijuoti, platinti, rodyti, atlikti ir pagal juos daryti išvestinius kūrinius ir remiksus tik tuo atveju, jei autoriui ar licencijos davėjui suteikia kreditus (priskyrimą) jų nurodytu būdu) |
| SA | Dalinkitės panašiu (kiti gali platinti darbus tik pagal licenciją, identišką tai, kurią pasirinkote savo darbui)   |
| NC | Nekomercinis (tik ne komerciniams tikslams)  |
| ND | Jokių išvestinių darbų (galima platinti, kopijuoti, rodyti, atlikti tik pažodžiui)   |

# Ištekliai

- ▶ „Creative Commons“ informacijos paketas dėstytojams ir studentams (Nacionalinis autorių teisių skyrius autorių teisių patariamųjų grupių vardu – mokyklos ir TAFE, 2023).
- ▶ Jūsų IN Europoje vadovas (Europos IN pagalbos tarnyba, 2019).
- ▶ Intelektinė nuosavybė ir švietimas Europoje. IN ugdymo mokyklų programos ES valstybėse narėse tyrimas su papildomais tarptautiniais palyginimais (Vidaus rinkos derinimo tarnyba (prekių ženklai ir dizainas, 2015).
- ▶ Gairės mokytojams ir švietėjams dėl kovos su dezinformacija ir skaitmeninio raštingumo skatinimo per švietimą ir mokymą (Europos Sąjungos leidinių biuras, 2022).
- ▶ Galutinė Komisijos ekspertų grupės kova su dezinformacija ir skaitmeninio raštingumo skatinimas per švietimą ir mokymą ataskaita (Europos Komisija, Švietimo, jaunimo, sporto ir kultūros generalinis direktoratas, 2022).
- ▶ Mokymosi gerinimas naudojant skaitmeninius įrankius ir praktiką: kaip skaitmeninės technologijos privalomame švietime gali padėti skatinti įtrauktį (Europos Komisija ir kt., 2021).
- ▶ Skaitmeninis ugdymas: nemokami savirefleksijos įrankiai (Europos švietimo erdvė, 2023).





## PRIEINAMUMAS

Į VMA prieinamumą galima žiūrėti įvairiuose kontekstuose. Pirmasis iš jų susijęs su techniniais ir technologiniais aspektais užtikrinant prieinamumą skaitmeninėse platformose, bet ir kuriant turinį, kuris bus tinkamas virtualiai aplinkai. Kitas aspektas apima informacijos ir komunikacijos prielaidas dėl neribotos prieigos prie mokomosios medžiagos aukštojo mokslo institucijose, kuri yra atviro mokslo ir atvirų duomenų koncepcijos pagrindas. Prieinamumas VMA apima sociologinį aspektą, užtikrinant įvairovę, teisingumą ir įtrauktį. Šie veiksniai yra atskirų šalių demokratiškosios sistemų, taip pat ir aukštųjų mokyklų išsivystymo rodikliai. Be to, šie rodikliai taip pat būtini siekiant įtraukti į visuomenę pažeidžiamas ir nepakankamai atstovaujamas grupes (pvz., moteris, migrantus, pabėgėlius, pagyvenusius žmones).

Mokomosios medžiagos kūrimas VMA yra daug pastangų reikalaujantis daugiadisciplinis procesas, pagrįstas naujovėmis ir turinio autorių (kūrėjų) kūrybiškumu, taip pat būtina atsižvelgti į kitų suinteresuotųjų šalių – turinio vartotojų, jų norų, poreikių ir lūkesčių – perspektyvą. Todėl reikia nepamiršti ir pedagoginio aspekto, kuriuo siekiama stiprinti dėstytojų skaitmenines kompetencijas virtualioje aplinkoje, kuri gerokai skiriasi nuo tradicinių mokymosi ir mokymo būdų. Švietimo paradigmos pokyčius daugelyje šalių lėmė Covid-19 pandemija, kuri iš esmės pakeitė mūsų gyvenimo ir švietimo būdą.

## Kas yra prieinamumas skaitmeninėje aplinkoje?

Prieinamumas skaitmeninėje aplinkoje pirmiausia reikalauja žinių apie internetinės medijos ypatybes. Be to, turinio kūrimas internetinei medijai yra vienas iš iššūkių, nes jis labai skiriasi nuo tradicinės žiniasklaidos, pvz., knygų, spausdintinės medžiagos ar televizijos. Naudojamos įvairios komunikacijos formos, kurios skiriasi priklausomai nuo teksto dydžio, papildomos medžiagos, pavyzdžiui, vaizdo ar garso. Pagrindinis sėkmės rodiklis yra interaktyvumas ir pasiekiamumas tikslinėje grupėje.

### Ištekliai



- ▶ [Internetinių informacinių sistemų prieinamumo dimensijos: MIS diegimo pasekmės](#) (Culnan, 2015).
- ▶ [IIMB valdymo apžvalga](#) (Kulkarni, 2019).

## Kas yra prieinamas mokymasis?

Mokymosi ir švietimo prieinamumas apima tokias sąvokas kaip atviras mokslas, atviri ištekliai ir atvira prieiga prie informacijos šaltinių. „Atviras mokslas – tai tokia mokslo praktika, kada kiti gali bendradarbiauti ir prisidėti, kur mokslinių tyrimų duomenys, laboratoriniai užrašai ir kiti tyrimų procesai yra laisvai prieinami tokiomis sąlygomis, kurios leidžia pakartotinai naudoti, perskirstyti ir atgaminti tyrimus bei jų pagrindinius duomenis ir metodus“ (Foster, 2021).

„Atviroji prieiga (AP) yra nemokama, nepertraukiamos prieigos prie skaitmeninės mokslinės informacijos, leidžianti skaityti, saugoti, platinti, ieškoti, gauti, indeksuoti ir (arba) kitaip teisėtai naudoti informaciją. Laisvas šiame kontekste reiškia visam laikui, be jokių prieigos ir naudojimo apribojimų ir sąlygų“ (Kroatijos atviro prieigos deklaracija, 2021). Atviro prieigos užtikrinimas grindžiamas strateginiais dokumentais, kurie yra įtraukti į nacionalinius teisės aktus ir kurių tikslas – suteikti visiems vienodą prieigą prie mokslinės informacijos. Taip pat reikėtų paminėti švietimo įstaigų pasirengimą įsitraukti į šį sudėtingą procesą kuriant skaitmenines akademines saugyklas. Kaip geros praktikos pavyzdžius Kroatijoje minime šią AP infrastruktūrą: CROSBİ, HRČAK ir atviro mokslo („Open Science“) duomenų bazė Suomijoje.

### Ištekliai



- ▶ [Prieinamos informacijos gairės](#) (Europos specialiųjų poreikių ir įtraukiojo švietimo agentūra, 2023).
- ▶ [Internetinio mokymosi prieinamumo įvertinimas](#) (Badge ir kt., 2008).
- ▶ [Prieinamos mokymosi aplinkos kūrimas](#) (Thurber ir Bandy, 2018).
- ▶ [ES atviro mokslo politika](#) (Europos Komisija, 2019).
- ▶ [Aukštojo mokslo atvirųjų švietimo išteklių gairės](#) (UNESCO, 2011).

# Geroji praktika

- ▶ HRČAK – Kroatijos mokslo ir profesinių žurnalų portalas (HRČAK, 2021).
- ▶ Kroatijos mokslinė bibliografija CROSBİ (Hrvatska znanstvena bibliografija, 2023).
- ▶ Atviro mokslo duomenų bazė Suomijoje (Nacionalinės atviro mokslo ir tyrimų koordinavimo federacijos Suomijos visuomenės švietimo sekretoriatas, 2023).

## El. mokymosi prieinamumas

Prieinamumas virtualioje aplinkoje yra svarbus sėkmingam el. mokymosi įgyvendinimui ne tik specialiųjų poreikių turintiems studentams, bet ir kiekvienam besimokančiam. Svarbu užtikrinti lygias galimybes visiems, atsižvelgiant į techninius ir pedagoginius bei su turiniu susijusius aspektus.

Techninio prieinamumo el. mokymuose pavyzdžiai

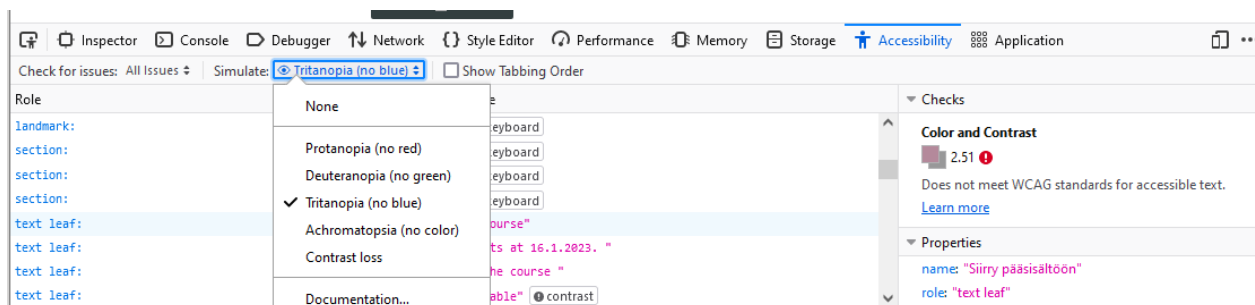
- ▶ Internetinę mokymosi aplinką ir medžiagą galima naudoti su įvairiais įrankiais, pvz., ekrano skaitytuvu.
- ▶ Tekstas ir fonas turi būti pakankamai kontrastingi, o naudojami šriftai – pakankamai dideli.
- ▶ Garso failai / vaizdo įrašai turi titrus.

El. mokymosi pedagoginio prieinamumo pavyzdžiai

- ▶ Mokymosi turinys yra prieinamas įvairiais formatais, kad padėtų besimokantiejiems, kuriems geriau įsimena garsinė arba vaizdinė mokymosi medžiaga.
- ▶ Studentai gali pasirinkti, ar jie atsiskaitys baigiamąjį egzaminą vaizdo, teksto ar garso formatu.

Turinio požiūriu prieinamo el. mokymosi pavyzdžiai

- ▶ Mokymosi turinys (pvz., tekstas) skirstomas į loginius vienetus.
- ▶ Vartojama kalba (vaizdai ir t.t.) yra aiški.



*Techninio prieinamumo patikrinimo pavyzdys. Daugelis naršyklių leidžia vartotojams spręsti problemas, susijusias su svietinės prieinamumu, ir, pvz., imituoti daltonizmo tipus. Pvz., „Firefox“ šis įrankis pasiekiamas skiltyje „Daugiau įrankių“ > „Žiniatinklio kūrėjo įrankiai“ > „Prieinamumas“*

## Ištekliai

- ▶ Internetinių kursų rengimo prieinamumo kontrolinis sąrašas (Menedez, 2023).
- ▶ Šiaurės Karolinos bendruomenės koledžo sistema VMA – internetinių kursų prieinamumo kontrolinis sąrašas (NCCS Virtualaus mokymosi bendruomenė, 2014).
- ▶ Internetinių kursų prieinamumas (Mičigano universitetas, 2023).

## Geroji praktika

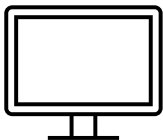
- ▶ El. mokymosi prieinamumas: sugriauti 10 populiariausių mitų (Ugdymo, mokymosi ir tobulėjimo bendruomenė, 2022).
- ▶ „Google Classroom“ pritaikymas neįgaliesiems suteikia galimybę mokytis („Google“, 2020).
- ▶ Reimagine: remti įtraukų ir prieinamą mokymąsi („Microsoft Education“, 2022).

## Kaip el. mokymasis gali pagerinti švietimo prieinamumą?

### Įvairovės, lygybės ir įtraukties užtikrinimas

Įvairovės, lygybės ir įtraukaus švietimo užtikrinimas tapo daugelio pasaulio šalių būtinybe. Tai sąvokos, kuriomis remiantis vertinama atskirų šalių demokratinė struktūra ir jų švietimo sistemos raida, žmogaus laisvių laipsnis, taip pat ir esami kultūriniai modeliai. Lyginamoji šios problemos Europos, taip pat Amerikos ir pasaulio, apžvalga padeda suprasti skirtumus, kuriuos stengiamės įveikti, turėdami vieną ir tą patį tikslą – užtikrinti teisingą ir visiems prieinamą išsilavinimą.

## Ištekliai



- ▶ Prieinamumo vertinimas: kiek prieinami yra internetiniai kursai studentams su negalia? (Massengale ir Vasques III, 2016).
- ▶ Lygybė ir įtraukimas į aukštojo mokslo mokymo strategijas (Kumar ir Refaei, 2021).

## Geroji praktika

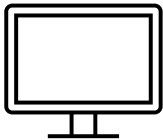
- ▶ NERCHE įsivertinimo rubrika, skirta įvairovės, teisingumo ir įtraukties institucionalizavimui aukštajame moksle (Naujasis Anglijos aukštojo mokslo išteklių centras, 2016).

# Prieinamumas pažeidžiamoms visuomenės grupėms

Įtraukimas į aukštojo mokslo sistemą taip pat reiškia pažeidžiamų ir atskirtų grupių įtraukimą į visuomenę. Tai žmonės su tam tikra pažinimo ar fizine negalia, kuri gali sumažinti jų konkurencingumą reikioje darbo rinkoje, bet ne norą siekti lygių galimybių. Ugdomojo turinio kūrėjai turi tai suvokti ir stengtis prisitaikyti ne tik prie amžiaus, bet ir prie tam tikrų socialinių grupių sunkumų.

Pažeidžiamoms grupėms priskiriami ir pabėgėliai bei migrantai, kuriems dėl savo prastos socialinės ir ekonominės padėties reikia mokytis visą gyvenimą, siekiant greičiau ir sėkmingiau integruotis į kitą kultūrą ir visuomenę, kurios gerokai skiriasi nuo jų pačių.

## Ištekliai



- ▶ [IRT neįgalųjų švietime](#) (UNESCO, 2011).
- ▶ [Prieinamumo įvertinimas: ar internetiniai kursai yra geresni už mokymą akis į akį, suteikiant prieigą prie kursų turinio studentams su negalia?](#) (Massengale ir Vasquez, 2016).
- ▶ [Nemokamas skaitmeninis mokymasis siekiant įtraukti migrantus ir pabėgėlius Europoje](#) (Castaño-Muñoz, Colucci ir Smidt, 2018).

## Geroji praktika

- ▶ [Įtraukus nuotolinis mokymasis studentams su negalia Padujos universitete](#) (Nota, 2020).
- ▶ [Socialinė pabėgėlių įtrauktis į aukštąjį mokslą: Norvegijos universitetų politika ir praktika](#) (Abamosa 2021).
- ▶ [Veiksmingos migrantų ir pabėgėlių integracijos į švietimą skatinimas, patirtis Ispanijoje, Serbijoje ir Belgijoje](#) (Abamosa 2021).
- ▶ [Kas yra skaitmeninis prieinamumas?](#) (Deque Systems, 2019).
- ▶ [Padarykite savo el. mokymosi kursus prieinamus neįgaliesiems](#) („E-Learning Uncovered“, 2017)

## Kaip sukurti prieinamą virtualią mokymosi medžiagą?

Kuriant mokomąją medžiagą, skirtą el. mokymuisi, reikalingas daugiadisciplinis požiūris ir įvairių sričių – informatikos, komunikacijos mokslų, pedagogikos, logopedijos, psichologijos, sociologijos, ekonomikos ir kt. – ekspertų bendradarbiavimas. Būtent žinių perdavimas per šiuolaikines žiniasklaidos priemones ir komunikacijos formas (vaizdo įrašas, tinklaraštis, tinklalaidė, video tinklaraštis) reikalauja specialių įgūdžių: nuo pasakojimo ir redagavimo iki abstrakčių kursų turinio paprasto ir suprantamo priėjimo. Atsižvelgti į studentų ir apskritai auditorijos perspektyvas gali būti naudinga, tačiau tikrai nereikėtų atsisakyti nuolat tirti naudotojų patirtį.

**Universalus mokymosi dizaino (UMD)** principai yra geras pagrindas kuriant prieinamą mokymosi medžiagą. Tokiu būdu dėstytojui nebūtinai reikia informacijos apie specialiuosius studentų poreikius, jei mokymosi turinys ir aplinka buvo suplanuoti kaip prieinami nuo pat pradžių. Išsamiau žr. skyrių „Mokymosi dizainas“, susijusį su šia tema.



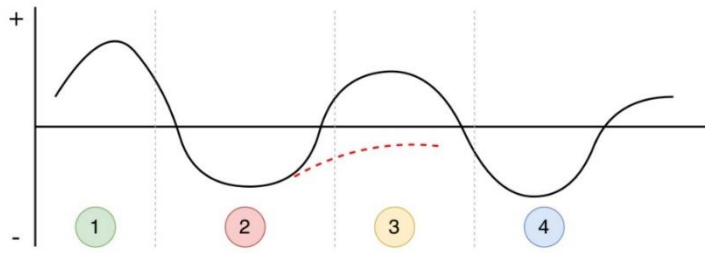
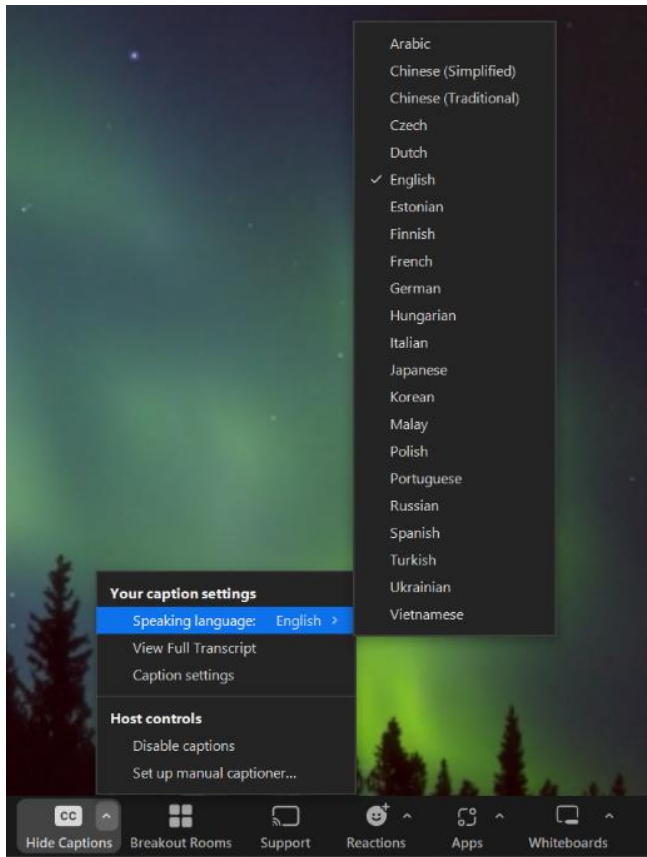


Photo 1: Cultural adaptation U curve by Sverre Lysgaard. Source: Wikimedia.

*Prie nuotraukų pridėjus aprašomąsias antraštes, jos tampa lengviau prieinamos*



**Transcript**

Search transcript

17:25:55  
Designing educational material for e-learning requires a multidisciplinary approach and corporation of experts from different fields.

17:26:04  
Informatics, communications, sciences, speech, therapy, psychology, sociology, economics, etcetera, namely, knowledge, transfer through modern mass media and forms and communication requires special skills from storytelling, editing to approaching the content of abstract courses in a simple and understandable way taking

17:26:32  
the perspectives of students and the audience in general can be useful. Path.

17:26:36  
But the need for quantities research of the user experience should certainly not be overlooked.

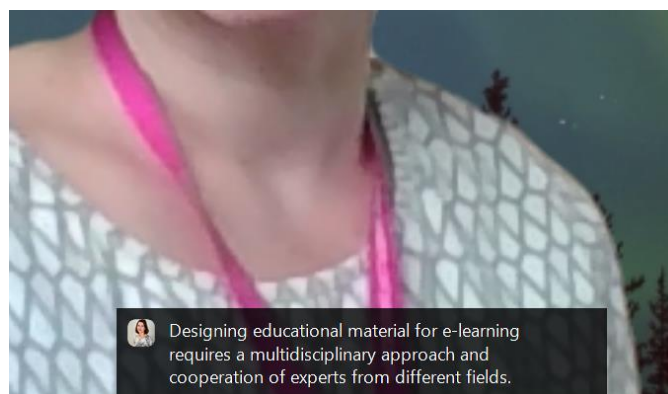
17:26:52  
Universal design for learning, principles form a good paces for creation of accessible learning materials.

17:26:59  
This way. The teacher doesn't necessarily need to information on students special needs in the case.

17:27:05  
The learning, content, and environment have been planned as accessible from the get-go.

17:27:10  
Please refer to the section on learning design related to this

Save Transcript



*Pvz., vaizdo konferencijos įrankis „Zoom“ suteikia galimybę rodyti tiesioginius subtitrus lektoriui kalbant*



## Ištekliai



- ▶ Mokomoji medžiaga, kaip padaryti, kad mokymasis internetu taptų prieinamas mokiniams su negalia (Burgstahler, 2020).
- ▶ Šiaurės šalių maištininkai: mišrus požiūris į aukštojo mokslo problemas (Lehtonen ir kt., 2019).
- ▶ Skaitmeninė kompetencija – įrankius įtraukiam el. mokymosi kursui sukurti (Tasmanijos universitetas, 2022).
- ▶ Kaip pasiekti el. mokymosi prieinamumą: 4 principai (Bleich, 2023).



## BDAR

Šioje dalyje pagrindinis dėmesys bus skiriamas pagrindinėms Bendrojo duomenų apsaugos reglamento, dar žinomo kaip BDAR, sąvokoms. Europos duomenų apsaugos reglamentas taikomas visose ES valstybėse narėse nuo 2018 m. Jis skirtas asmens duomenų naudojimui įmonėse ir organizacijose, pavyzdžiui, universitetuose.

## Asmens duomenys

ES reglamente „**asmens duomenų**“ sąvoka reiškia bet kokią informaciją, susijusią su fiziniu asmeniu, kurio tapatybė nustatyta arba gali būti nustatyta („duomenų subjektas“); fizinis asmuo, kurio tapatybę galima nustatyti, yra tas, kurio tapatybę galima tiesiogiai arba netiesiogiai nustatyti, visų pirma pagal identifikatorių, pvz., vardą, pavardę, identifikavimo numerį, vietos duomenis, internetinį identifikatorių arba vieną ar daugiau veiksmų, būdingų fiziniams, fiziologiniams, to fizinio asmens genetinę, psichinę, ekonominę, kultūrinę ar socialinę tapatybę (Europos Sąjungos oficialusis leidinys, 2016).

**Praktikoje asmens duomenys reiškia bet kokius duomenis, kurie gali būti bet koku būdu priskirti asmeniui** (pvz., telefono numeris, (IP) adresas, asmens kodas, sąskaitos duomenys ir pan.). Visada tvarkant asmens duomenis taikomas BDAR.

ES taip pat sprendžia klausimus, susijusius su internetinių programų naudojimu. Remiantis nuostatais, „fiziniai asmenys gali būti susieti su internetiniais identifikatoriais, kuriuos suteikia jų įrenginiai, programos, įrankiai ir protokolai, pavyzdžiui, interneto protokolo adresai, slapukų identifikatoriai ar kiti identifikatoriai, pavyzdžiui, radijo dažnio identifikavimo žymos. Tai gali palikti pėdsakus, kurie, ypač kartu su unikaliais identifikatoriais ir kita serverių gaunama informacija, gali būti naudojami kuriant fizinių asmenų profilius ir juos identifikuojant“ (Europos Sąjungos oficialusis leidinys, 2016).

## Jautrūs asmens duomenys

Asmens duomenų apsauga yra terminas, glaudžiai susijęs su privatumu, todėl abu vartojami kartu su BDAR. Viena iš asmens duomenų subkategorijų yra jautrūs asmens duomenys. Tai gali būti, pvz., informacija, susijusi su asmens kilme, sveikata, rase, politinėmis pažiūromis, religija. Šio tipo duomenims reikia aukšto lygio apsaugos.

## Teisė tvarkyti asmens duomenis

Įmonė ar organizacija turi teisę tvarkyti asmens duomenis tik tuo atveju, kai:

- ▶ vartotojas davė sutikimą naudoti asmens duomenis arba
- ▶ įmonei / organizacijai asmens duomenų reikia, kad ji įvykdytų sutartyje / įstatyme numatytus įsipareigojimus arba dėl teisėto intereso,
- ▶ asmens duomenys reikalingi bendriems interesams ar esminiams asmens interesams apsaugoti,

## Privatumo apsaugos pareiškimas

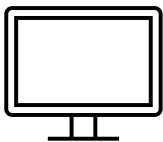
BDAR reikalauja, kad registruotasis (įmonė / organizacija) informuotų registruotą vartotoją, kokie asmens duomenys yra renkami ir kaip šie duomenys yra tvarkomi. Vartotojas visada turi teisę reikalauti šios informacijos. Privatumo apsaugos pareiškimo pagal reglamentą nereikalaujama. Tačiau privatumo apsaugos pareiškimas yra patogus būdas informuoti visus užsiregistravusius asmenis apie duomenų saugojimo politiką. Paprastai pareiškime įtraukiama toliau pateikiama informacija.

Registruotiems asmenims turi būti pateikta bent ši informacija:

- ▶ kas tvarko asmens duomenis,
- ▶ kodėl šie duomenys renkami ir tvarkomi,
- ▶ koks yra duomenų tvarkymo teisinis pagrindas,
- ▶ kas gauna duomenis.

Kai kuriais atvejais reikalinga išsamesnė informacija.

## Ištekliai



- ▶ [EUROPOS PARLAMENTO IR TARYBOS REGLAMENTAS \(ES\) 2016/679](#) 2016 m. balandžio 27 d. dėl fizinių asmenų apsaugos tvarkant asmens duomenis ir dėl laisvo tokių duomenų judėjimo ir panaikinantis Direktyvą 95/46/EB (Bendras duomenų apsaugos reglamentas) (Europos Sąjungos oficialusis leidinys, 2016).
- ▶ [ES duomenų apsaugos taisyklių reforma](#) (Europos Komisija 2023).
- ▶ [Kas yra BDAR?](#) (Horizontas 2020, 2023).
- ▶ [Kaip universitetai turi prisitaikyti pagal naująjį ES Bendrąjį duomenų apsaugos reglamentą \(BDAR\)](#) (Tattersfield, 2023).

# Aukštojo mokslo institucijos ir BDAR

## Duomenų valdymas ir vartotojų veiklos stebėjimas

Kiekviena aukštoji mokykla turėtų rūpintis savo studentų asmens duomenų apsauga ir kontroliuoti kiekvieno atskiro asmens ar subjekto prieigą prie jų. Technologijos leidžia gan lengvai pasiekti studentų duomenis, todėl reikia pasitelkti įvairias priemones, kad konfidencialūs duomenys būtų saugūs.

Aukštosios mokyklos, siekdamos apsaugoti savo studentų duomenis, turėtų atsižvelgti į šias priemones:

- ▶ Sumažinti informacijos rinkimo kiekį
- ▶ Stebėti ir apsaugoti institucijų tinklus
- ▶ Apmokyti darbuotojus ir dėstytojus
- ▶ Nustatyti nereikalingos informacijos ištrynimo kriterijus
- ▶ Šifruoti elektroninius duomenis
- ▶ Skelbdami rezultatus įgalinti studentų anonimiškumą
- ▶ Paskelbti duomenų apsaugos politiką, procedūras ir protokolus

Kiekviena aukštoji mokykla turėtų laikytis apskaitos politikos ir aiškių standartų, reglamentuojančių duomenų saugojimo būdą, saugojimo trukmę atskirų kategorijų duomenų atžvilgiu, taip pat jų saugojimo būdą (pvz., atskirų kursų vertinimai, įrašai). pratybų, pastabų apie studentų veiklą ir kt.) Duomenų saugojimo laikotarpis gali būti ilgesnis arba trumpesnis, priklausomai nuo informacijos rūšies (iš esmės nuo 1 iki 7 metų po studento baigimo).

Aukštosios mokyklos taip pat turėtų atkreipti ypatingą dėmesį į mobiliųjų įrenginių naudojimą paskaitose ir studentams būnant įstaigos patalpose, pavyzdžiui, nešiojamuosius kompiuterius ir išmaniuosius telefonus, kurie suteikia galimybę įsilaužti į jautrius duomenis. Todėl rekomenduojama naudoti saugią el. pašto paslaugą su HTTPS šifravimu, taip pat šifruoti failus su konfidencialia informacija.

Dėstytojai turėtų būti atsargūs laikydami konfidencialią informaciją apie studentus, suteikdami prieigą prie jų saugomos informacijos ir vengti diskutuoti apie studentų įrašus su kitais, nebent jie turi teisėtą poreikį (dėstytojų susirinkimai katedroje, prašymai Etikos komitetui dėl problemišκών studentų, ir t.t.). Taip pat dėstant, jei pateikiami studentų darbų pavyzdžiai, būtina naudoti neutralius vaizdus ir vengti asmeninių duomenų (vardo ir pavardės), atskleidžiančių studento tapatybę, išskyrus atvejus, kai turime jų raštišką sutikimą. Jei aktualūs duomenys yra svarbūs, galite užtemdyti arba sulieti neskelbtiną informaciją.

## Studentų švietimas privatumo klausimais

Vis dažniau naudojant internetą mokymuisi ir mokymui, didėja rizika, kad studentai taps elektroninių nusikaltimų aukomis, kurie gali apimti sukčiavimą, tapatybės vagystę, persekiojimą, patyčias, sukčiavimą el. paštu ir klastojimą. Todėl būtina įspėti studentus apie šias rizikas ir supažindinti juos su būdais apsaugoti save, savo privatumą ir įrenginius.

Studentai gali imtis įvairių atsargumo priemonių, kad apsaugotų savo duomenis mobiliuosiuose įrenginiuose, pavyzdžiui:

- ▶ Reguliariai atnaujinti mobiliuosius įrenginius ir programas, vengti nežinomų svetainių, ištrinti ir pranešti apie įtartinus el. laiškus
- ▶ Reguliariai optimizuoti operacinę sistemą, naršyklę ir saugos programinę įrangą
- ▶ Prijungti visus namų įrenginius prie interneto per saugų Wi-Fi tinklą
- ▶ Naudoti stiprius slaptažodžius ir dviejų veiksnių autentifikavimą
- ▶ Naudodamiesi socialiniais tinklais, atkreipti dėmesį į jautrios asmeninės informacijos paskelbimą.

## Ištekliai

### Straipsniai

- ▶ [Duomenų privatumo vertinimas: pavyzdinis atvejis aukštojo mokslo institucijose](#) (Habbabeh, Schneider ir Asprion, 2019).
- ▶ [Studentų paruošimas BDAR erai](#) (Gligora Marković, Debeljak ir Kadoić, 2019).
- ▶ [Studentų privatumo supratimas ir jų informacijos apsauga](#) (Keeter 2021).

### Vaizdo klipai:

- ▶ [BDAR rekomendacijos mokykloms](#) (Švietimo departamentas, 2023).
- ▶ [BDAR informuotumas mokyklų darbuotojams](#) (GDPRiS, 2023).

## Vaizdų ir vaizdo įrašų naudojimas universitetuose

Asmens nuotrauka ar vaizdo įrašas taip pat yra asmens duomenys. Būtent todėl aukštosios mokyklos turėtų skirti ypatingą dėmesį vaizdų, vaizdo ir garso įrašų, kuriems taikoma asmens duomenų apsauga, tvarkymui. Paprastai vaizdo įrašai aukštosiose mokyklose naudojami įvairiose situacijose, pradedant virtualiomis pamokomis, kurios dažnai įrašomos, kad vėliau būtų prieinamos studentams, publikacijose, interneto svetainėse ir socialiniuose tinkluose. Tokios nuotraukos ir įrašai negali būti viešai skelbiami ar naudojami įstaigų interneto svetainėse / profiliuose ar socialiniuose tinkluose, jeigu jie atskleidžia studento tapatybę, išskyrus atvejus, kai institucija turi raštišką studento sutikimą (kiekvienai laikmenai atskirai).

Jeigu nepavyksta gauti raštiško sutikimo dėl foto / video medžiagoje esančių asmenų, būtina iš anksto informuoti visus dalyvius, į kvietimą įtraukiant pranešimą, kad renginys bus dokumentuojamas skaitmeniniu būdu.

## Paskaitų įrašymas

Tie patys reikalavimai taikomi kuriant ir publikuojant aukštosios mokyklos vaizdo medžiagą. Studentai turi būti iš anksto įspėti apie ketinimą įrašyti paskaitą (taip pat apie tai, kad įrašą bus galima peržiūrėti vėliau). Paskaitos pradžioje dėstytojas gali paprašyti studento atpažinti save, tačiau negali prašyti, kad filmuojant internetinę paskaitą būtų įjungta jo kamera. Studentai taip pat turėtų būti informuoti, ar pokalbių langas / ar kiti bendravimo internetu būdai (lenta ir kt.) bus išsaugoti ir dėl kokių priežasčių. Platforma, per kurią įrašomos paskaitos, turėtų saugoti studentų privatumą, išsaugant jų asmens duomenų konfidencialumą ir saugumą pagal BDAR.

## Moodle ir BDAR

Moodle taip pat renka asmens duomenis. Duomenys gali būti renkami remiantis sutikimu, sutartimi, įstatymine teise arba teisėtu interesu. Vartotojai visada turi teisę prašyti Moodle ar aukštosios mokyklos apie juos turimos informacijos kopijas. Tipiški per Moodle renkami duomenys yra studento vardas, pavardė, el. pašto adresas, vartotojo paskyra, studento sukurtas turinys, pvz., užduotys, komentarai ir žurnalo duomenys. Moodle mokymosi analizės rinkimo klausimas yra sudėtingas, nes šie duomenys yra gana išsamūs ir tam tikru mastu jautrūs.

Daugiau informacijos: <https://moodle.com/privacy-notice/>

### My active sessions

| Log in                           | Last access     | Last IP address |
|----------------------------------|-----------------|-----------------|
| Thursday, 20 April 2023, 4:19 PM | Current session | 10.897.287.78   |

*Moodle renka duomenis apie vartotojų naršyklės seansus*

## Geroji praktika

- ▶ [Vaizdų ir vaizdo įrašų rekomendacijos dėl BDAR](#) (Londono pasaulinis universitetas, 2019).
- ▶ [BDAR ir švietimo DUK](#) (Tventės universitetas, 2023).
- ▶ [BDAR studentams](#) (Karlstado universitetas, 2023).



## BDAR ir studentų vertinimas

Privatumo ir dalijimosi jautriais asmens duomenimis klausimas turėtų būti iš anksto reglamentuotas kiekvienos švietimo įstaigos studijų sutartimi su jos studentais. Kiekviena švietimo įstaiga pagal savo nacionalinę teisinę sistemą privalo rinkti ir saugoti egzaminų įrašus (įskaitant studentų lankomumo, veiklos, įsitraukimo ir darbo įrašus, išsamią informaciją apie išlaikytus testus ar egzaminus ir galutinio pažymio elementus). Dėstytojai privalo skaidriai vertinti savo studentų darbus pagal iš anksto paskelbtus kriterijus, tačiau studentai taip pat turėtų būti informuoti apie atskirų vertinimo elementų saugojimo būdą ir trukmę.

Pagal BDAR nuostatų 5 straipsnį „*Universitetai asmens duomenis tvarko vadovaudamiesi konfidencialumo principu, t. y. studentų duomenys turi būti apsaugoti nuo neteisėtos prieigos ir pateikiami dėstytojams „būtina žinoti“.* Viso studento įrašo pateikimas bet kuriam dėstytojui prieštarautų duomenų minimizavimo principui, nes jų pažymiai nėra būtina informacija dėstytojams vesti paskaitas.“ Remiantis minėtais principais, studento sutikimo fakulteto darbuotojams būtina prašyti net ir tvarkant duomenis mentorystės tikslu. Dėstytojai turėtų iš anksto nustatyti konfidencialių dokumentų tvarkymo ir prieigos prie jų procedūras su visais, dalyvaujančiais tam tikrose procedūrose (komiteto egzaminas, baigiamojo darbo temos taikymas ir kt.).

# Ištekliai



## Kaip tvarkyti asmens duomenis virtualiame mokyme

- ▶ Jungtinės Karalystės aukštojo mokslo institucijoms skirta holistinio kibernetinio saugumo brandos vertinimo sistema (Aliyu ir kt., 2019).
- ▶ Privatumas ir el. mokymasis: laukianti užduotis (Alier ir kt., 2021).
- ▶ Asmens duomenys ir privatumo apsauga mokantis virtualiai, Rekomendacijos studentams, mokytojams ir tėvams (Huang ir kt., 2020).
- ▶ Studentų privatumo supratimas ir jų informacijos apsauga (Keeter, 2020).
- ▶ Studentų paruošimas Bendrojo duomenų apsaugos reglamento erai (Marković, Debeljak ir Kadoić, 2019).

## BDAR ir debesijos paslaugos

- ▶ Kad mokymosi analizė būtų tvari pagal BDAR – pasekmės ir ateitis (Karunaratne, 2021).

## BDAR socialinėje medijoje

- ▶ Sveiko proto ugdymas: išmokite išlaikyti studentų informacijos konfidencialumą socialinėje medijoje (Higgin, 2022).
- ▶ Mokyklos įrašai „Facebook“ gali kelti grėsmę mokinių privatumui (Rosenberg, 2022).
- ▶ Fotografavimas mokyklos renginiuose – kur veikia sveikas protas (Airijos duomenų apsaugos komisija, 2019).
- ▶ BDAR Moodle (Moodle, 2023).

## Kitos temos

- ▶ Trumpas BDAR vadovas mokykloms ir mokytojams (School Education Gateway, 2018).
- ▶ BDAR vadovas universitetams (Winqvist, 2023).
- ▶ BDAR ir aukštasis mokslas – BDAR ekspertų grupės diskusija (Damásio, 2023).

## Literatūros sąrašas

- ▶ Abamosa Juhar. 2021. Social inclusion of refugees into higher education: policies and practices of universities in Norway. DOI: 10.1080/00131911.2021.2009443.
- ▶ Adobe Inc, 2019 *Create and verify PDF accessibility*. Retrieved 27.4.2023. [helpx.adobe.com/acrobat/using/create-verify-pdf-accessibility.html](https://helpx.adobe.com/acrobat/using/create-verify-pdf-accessibility.html)
- ▶ Aksovaara Satu. 2021. *Opiskeluhyvinvoinnin perusta on pedagogiikassa*. Training notes. A presentation on 9.2.2022 at Savonia University of Applied Sciences.
- ▶ Alamer Ali & Alharbi Fawaz. 2021. *Synchronous distance teaching of radiology clerkship promotes medical students' learning and engagement*. *Insights Imaging* 12, 41. <https://doi.org/10.1186/s13244-021-00984-w>
- ▶ Alier, Marc, Casañ Guerrero Maria Jose, Amo Daniel, Severance Charles, Fonseca David. 2021. *Privacy and E-Learning: A Pending Task*. *Sustainability* 2021, 13, 9206. <https://doi.org/10.3390/su13169206>
- ▶ Aliyu Aliy, Maglaras Leandros, He Ying, Yevseyeva Iryna, Boiten Eerke, Cook Allan and Janicke Helge. 2020. *A Holistic Cybersecurity Maturity Assessment Framework for Higher Education Institutions in the United Kingdom*. *Applied Science* 2020, 10, 3660; doi:10.3390/app10103660
- ▶ Anderson Lorin, Airasian Peter & Krathwohl David. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson.
- ▶ Anwar Toni, Salam Sazilah, Saputro Ruijanto Eko & Zakaria Mohd Hafiz. 2019: *A gamification framework to enhance students' intrinsic motivation on MOOC*. *Telkomnika* vol.17, p.p. 170-178.
- ▶ Badge Joanne, Cann Alan, Dawson Emma & Scott Jon. 2008. *Assessing the accessibility of the online learning*. *Innovations in Education and Teaching International*. *International*, 45:2, 103-113, Doi: 10.1080/14703290801948959
- ▶ Balart Carmen & Cortes Silvia. 2015. *The use of digital portfolio as a strategy to assess learning skills in the context of initial teacher training*. *Dialnet*. Retrieved 25.10.2018. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5869963.pdf>
- ▶ Ball Samuel. 1977. *Motivation in education*.
- ▶ Barret Helen. 2023. *Is the future of ePortfolios in your pocket?* Retrieved 27.4.2023. <https://sites.google.com/site/mportfolios/home>
- ▶ Barret Helen, 2023. *ePortfolios with GoogleApps*. Retrieved 24.4.2023. <https://sites.google.com/site/eportfolioapps/>
- ▶ Bleich Corey. 2023. *How To Achieve Accessibility In eLearning: 4 Principles*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.edgepointlearning.com/blog/accessibility-in-elearning/>
- ▶ Brame Cynthia & Biel Rachel. 2015. *Setting up and facilitating group work: Using cooperative learning groups effectively*. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved 27.4.2023. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/setting-up-and-facilitating-group-work-using-cooperative-learning-groups-effectively/>
- ▶ Brewer Graham, Sher Willy & Williams Anthony. 2007. *Utilising Learning Contracts to Stimulate Student Ownership of Learning*. Research gate.
- ▶ Bunar Nihad 2019. *Promoting Effective Integration of Migrants and Refugees in Education, Experineces for Spain, Serbia and Belgium*. European Trade Union Committee for Education.
- ▶ Burgstahler Sheryl. 2020. *A Tutorial for Making Online Learning Accessible to Students with Disabilities*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.washington.edu/doit/tutorial-making-online-learning-accessible-students-disabilities>
- ▶ CAST. 2018. *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Retrieved 27.4.2023. <http://udlguidelines.cast.org>
- ▶ Castaño-Muñoz Jonatan, Colucci Elizabeth & Smidt Hanne. 2018. *Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*. Volume 19, Number 2, April 2018
- ▶ Cavanah Michael. 2011. *Students' experiences of active engagement through cooperative learning activities in lectures*. *Active Learning in Higher Education* 12(1) 23–33.

- ▶ Cecchini José, Fernandez-Rio Javier, Méndez-Giménez Antonio, González Carmen; Sánchez Martínez Beatriz, Carriedo Alejandro. 2021. *High versus low-structured cooperative learning. Effects on prospective teachers' regulation dominance, motivation, content knowledge and responsibility.* European Journal of Teacher Education, 44:4, 486-501, DOI: 10.1080/02619768.2020.1774548
- ▶ Conde Vélez Sara, Delgado-García Manuel, Toscano Cruz María de la O. 2021: *Cooperative learning at university: opinion of students and application of the instrument Cooperative Learning Questionnaire (CLQ).* Innovations in Education and Teaching International, 59:5, 564-573, DOI: 10.1080/14703297.2021.1932557
- ▶ Collado-Valero Joshua, Rodríguez-Infante Gemma, Romero-González MARTA, Gamboa-Ternero Sara, Navarro-Soria Ignasi, Lavigne-Cerván Rocío. 2021. *Flipped Classroom: Active Methodology for Sustainable Learning in Higher Education during Social Distancing Due to COVID-19.* Sustainability 2021, 13(10), 5336.
- ▶ Croatian Academy of Sciences and Arts, 2021. *Croatian Declaration on Open Access.* Retrieved 23. 1. 2021. <https://www.fer.unizg.hr/oa2012/declaration>
- ▶ Culnan Mary. 2015. *The Dimensions of Accessibility to Online Information Systems: Implications for MIS Implementation.* ICIS 1983 Proceedings. 4.
- ▶ Damásio, Hugo. 2023. *The GDPR and higher education - a debate by a panel of GDPR experts.* Retrieved 24.4.2023. <https://www.fullfabric.com/articles/the-gdpr-and-higher-education-a-debate-by-a-panel-of-gdpr-experts>
- ▶ Deque Systems. 2019. *What is Digital Accessibility?* Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=grrx2Lva7T0>
- ▶ Department of education, UK. *GDPR Guidance for Schools.* Retrieved 28.4.2023.
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=y09IHxv6u6M>
- ▶ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. 2011. *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification.* Proceeding of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, pp. 9–15. doi: 10.1145/2181037.2181040
- ▶ Domingues Ivo. 2021. *A holistic approach to higher education plagiarism: agency and analysis levels.* Higher Education Research & Development, 1-16.
- ▶ EdubotsEU. 2023. *Exploring the Role of Chatbots in Higher Education.* Retrieved 25.4.2023. [https://www.youtube.com/channel/UCiugOiSwqPtZLP\\_L2ejLp-A](https://www.youtube.com/channel/UCiugOiSwqPtZLP_L2ejLp-A)
- ▶ EduTrends. 2016. *Gamification in Education.* Retrieved on 24.4.2023. <https://www.activateleadership.co.za/wp-content/uploads/2020/11/EduTrends-Gamification.pdf>
- ▶ E-Learning Uncovered. 2017. *Making Your E-Learning Courses Accessible for Those With Disabilities.* Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=sFq94HAcZfk>
- ▶ European Agency for Special Needs and Inclusive Education. 2023. *Guidelines for accessible information.* ICT for Information Accessibility in Learning project.
- ▶ European Commission, Executive Agency for Small and Medium-sized Enterprises. 2019. *Your guide to IP in Europe.* Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2826/94924>
- ▶ European Union Intellectual Property Office Observatory. 2023. *FAQ for teachers.* Retrieved on 27.4.2023. <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/faq-for-teachers>
- ▶ European Commission. 2019. *The EU's open science policy.* European Union.
- ▶ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. 2022. *Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training.* Publications Office of the European Union.
- ▶ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. 2022. *Final report of the Commission expert group on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training : final report.* Publications Office of the European Union.
- ▶ European Commission. 2023. *Reform of EU data protection rules.* Retrieved 28.4.2023. [https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform\\_en](https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform_en)
- ▶ European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, Melstveit Roseme, M., Day, L., Fellows, T., et al., 2021. *Enhancing learning through digital tools and*

*practices : how digital technology in compulsory education can help promote inclusion : final report.* Publications Office.

- ▶ European Education Area. 2020. *Digital Education Action Plan 2021-2027*. Retrieved 27.4.2023. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
- ▶ European Education Area. 2023. *Digital education: free self-reflection tools*. Retrieved on 27.4.2023. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/about/self-reflection-tools>
- ▶ Faculty Focus. 2022. *Synchronous Online Classes: 10 Tips for Engaging Students*. Retrieved 27.4.2023. <https://www.facultyfocus.com/articles/online-education/online-student-engagement/synchronous-online-classes-10-tips-engaging-students/>
- ▶ Fazal Minaz & Navarrete Cezar. 2019. *Can Flipped Learning Work in Online Courses?* Academic Exchange Quarterly Winter 2019 ISSN 1096-1453 Volume 23, Issue 4.
- ▶ Fazal Minaz & Navarrete, Cezar, 2020. *Flipped learning in online courses: challenges and possibilities*. INTED2020 Proceedings, p. 139.
- ▶ Fisher Douglas, Frey Nancy & Hattie John Aallan. 2020. *The Distance Learning Playbook, Grades K-12: Teaching for Engagement and Impact in Any Setting – Module 3*. Sage Publications.
- ▶ Foster. 2021. *Open Science Definition*. Retrieved on 12.11.2021. <https://www.fosteropenscience.eu/taxonomy/term/100>
- ▶ GDPR in Schools (GDPRiS). GDPR Awareness for School Staff. Retrieved 28.4.2023. [https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c)
- ▶ Gligora Marković, M.; Debeljak, S.; Kadoić, N. (2019). *Preparing Students for the Era of the General Data Protection Regulation (GDPR)*, TEM Journal, 2019, 8, 150 – 156, <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:184:114090>
- ▶ Google. 2020. Google Classroom accessibility empowers inclusive learning. Retrieved 28.4.2023. [https://www.youtube.com/watch?v=4j5-7xQ\\_7qM](https://www.youtube.com/watch?v=4j5-7xQ_7qM)
- ▶ Han Shin-Il & Son Hyesook. 2020. *Effects of Cooperative Learning on the Improvement of Interpersonal Competence among Students in Classroom Environments*. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET), 7(1). 17-28. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/717>
- ▶ Hansch Anna, Newman Christopher & Schildhauer Thomas. 2015. *Fostering Engagement with Gamification: Review of Current Practices on Online Learning Platforms*. HIIG Discussion Paper Series No. 2015-04.
- ▶ Hattie John & Yates Gregory, 2013. *Visible learning and the science of how we learn*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315885025>
- ▶ Hughes Andrew, 2019. *5 Instructional Design Tips to consider for simulation training*. eLearning Industry. Retrieved 27.4.2023. <https://elearningindustry.com/simulation-training-instructional-design-tips>
- ▶ HRČAK. 2021. *Portal of Croatian scientific and professional journals*. Retrieved on 27.4.2023. <https://hrcak.srce.hr/en>
- ▶ Horizon 2020. 2023. *What is GDPR?* Proton AG. Retrieved 28.4.2023. <https://gdpr.eu/what-is-gdpr/>
- ▶ Hrvatska znanstvena bibliografija. 2023. *Croatian Scientific Bibliography CROSBİ*. Retrieved 27.4.2023. <https://www.bib.irb.hr/>
- ▶ Huang, R.H., Liu, D.J., Zhu, L.X., Chen, H.Y., Yang, J.F., Tlili, A., Fang, H.G., Wang, S.F. 2020. *Personal Data and Privacy Protection in Online Learning, Guidance for Students, Teachers and Parents*. Sart Learning Institute of Beijing Normal University. June 2020, Version 1.0.
- ▶ Johnson David & Johnson Roger, 1996. *Meaningful and manageable assessment through cooperative learning*. Interaction Book Co.
- ▶ Johnson David, Johnson Roger & Holubec Edythe. 1999. *Cooperative learning in the classroom*. Barcelona, Editorial Paidós.
- ▶ Karlstad University. 2023. *GDPR for students*. Retrieved 23.4.2023. <https://www.kau.se/en/student/current-student/it-support/help/gdpr/gdpr-students>

- ▶ Karunaratne Thasmee. 2021. *For Learning Analytics to Be Sustainable under GDPR—Consequences and Way Forward*. Sustainability 2021, 13, 11524. <https://doi.org/10.3390/su132011524>
- ▶ Kaunas Library and Information Resources, 2023. *Plagiarism Prevention*. Retrieved 27.4.2023. <https://biblioteka.kaunokolegija.lt/en/aktualu/plagiato-prevencija/>
- ▶ Keeter Sandy. 2021. *Understanding Student Privacy and Protecting Their Information*. Retrieved 24.4.2023. <https://todaylearner.cengage.com/understanding-student-privacy-and-protecting-their-information/>
- ▶ Kim Bohyun. 2015. *Understanding Gamification*. Americal Library Association. Library Technology Reports, 51(2), 29-35.
- ▶ Kulkarni Mukta. 2019. *Digital accessibility: Challenges and opportunities*. IIMB Management Review. Volume 31, Issue 1, March 2019, Pages 91-98.
- ▶ Kumar Rita & Refaei Brenda. 2021. *Equity and Inclusion in Higher Education Strategies for Teaching*. University of Cincinnati Press.
- ▶ Latorre-Coscolluela Cecilia. 2020. *Flipped Classroom model before and during COVID-19: using technology to develop 21st century skills*. Interactive Technology and Smart Education. 22 Sep 2021, Vol. 18, Issue 2, pages 189 - 204
- ▶ Lee Christine, 2023. *How to Pick the Best Plagiarism Checker?* Retrieved 23.4.2023. <https://www.turnitin.com/blog/how-to-pick-the-best-plagiarism-checker>
- ▶ Lee Jihyun, Lim Cheolil & Kim Hyeonsu, 2016. *Development of an instructional design model for flipped learning in higher education*. Education Tech Research Dev 65, 427–453 (2017). <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9502-1>
- ▶ Lehtonen Miikka, Chew Jia Ying, Schilli Katharina & Varadarajan Adithya. 2019. *Nordic Rebels: A Blended Approach to Fix Higher Education*. Retrieved 28.4.2023. <https://unlimited.hamk.fi/ammattilinen-osaaminen-ja-opetus/nordic-rebels/#.ZEkbAXZByUI>
- ▶ London's Global University, 2019. *Guidance on Images and videos concerning GDPR*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.ucl.ac.uk/legal-services/ucl-general-data-protection-regulation-gdpr/guidance-notices-ucl-staff/guidance-note-capturing>
- ▶ Longwood University. 2023. *Copyright and Fair Use: Creative Commons*. Retrieved 27.4.2023. <https://libguides.longwood.edu/copyright/creativecommons>
- ▶ Marković Maja, Debeljak Sandra & Kadoić Nikola. 2019. *Preparing students for the era of the General Data Protection Regulation*. TEM Journal. Volume 8.
- ▶ McCool David. 2021. *Engaging Learners Through Simulations Is Easy With These 4 Tips*. eLearning Industry. Retrieved 27.4.2023. <https://elearningindustry.com/engaging-learners-through-simulations-is-easy-with-these-4-tips>
- ▶ Menedez Becky. 2023. *Accessibility Checklist for Online Course Development*. University of Maryland. Retrieved 28.4.2023. <https://www.umaryland.edu/media/umb/af/fctl/resources-page/Accessibility-Checklist-for-Online-Course-Development.pdf>
- ▶ Mendo-Lázaro Santiago, León-del-Barco Benito, Felipe-Castaño Elena, Polo-del-Rio María-Isabel & Iglesias-Gallego Damian. 2018. *Cooperative Team Learning and the Development of Social Skills in Higher Education. The Variables Involved*. Front. Psychol., 22 August 2018. Sec. Educational Psychology. Volume 9 – 2018. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01536>
- ▶ Massengale Lindsey & Vasques III Eleazar. 2016. *Assessing Accessibility: How Accessible are Online Courses for Students with Disabilities?* Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, Vol. 16, No. 1, February 2016, pp. 69-79. doi: 10.14434/josotl.v16i1.19101.
- ▶ Microsoft Education. 2022. *Reimagine: Supporting inclusive & accessible learning*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=cToQ6-NVtLA>
- ▶ Mohsen Samuel. 2012. *Ethics principles in distance education*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, vol. 46, 2012. doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.218.
- ▶ Nord Anglia Education, 2021. *The Importance of Online Learning to Students and Teachers*. Retrieved 27.4.2023. <https://www.nordangliaeducation.com/news/2021/03/17/the-importance-of-online-learning-to-students-and-teachers>



- ▶ National Copyright Unit on behalf of the Copyright Advisory Groups - Schools and TAFEs, 2023. *Creative Commons Information Pack for Teachers and Students*. Retrieved 27.4.2023. <https://smartcopying.edu.au/creative-commons-information-pack-for-teachers-and-students/>
- ▶ NCCS Virtual Learning Community. 2014. *Online Course Accesibility Checklist*. North Carolina Community College System Virtual Learning Community. Retrieved 27.4.2023. <https://www.waynecc.edu/wp-content/uploads/vlcCourseAccListUpdated.pdf>
- ▶ New England Resource Center for Higher Education, 2016. *NERCHE Self-Assessment Rubric for the Institutionalization of Diversity, Equity, and Inclusion in Higher Education*.
- ▶ Nota Paula. 2020. *Inclusive distance learning for students with disabilities at the University of Padua*. UNESCO. Retrieved 28.4.2023. <https://www.unesco.org/en/articles/inclusive-distance-learning-students-disabilities-university-padua>
- ▶ Official Journal of the European Union. 2016. *REGULATION (EU) 2016/679 OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation)*.
- ▶ Office for Harmonization in the Internal Market. Trade Marks and Designs. 2015. *Intellectual property and education in Europe. Study on IP education in school curricula in the EU member states with additional international comparison*. Doi: 10.2814/165598.
- ▶ Olt Melissa. 2002. *Ethics and Distance Education: Strategies for Minimizing Academic Dishonesty in Online Assessment*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume V, Number III, Fall 2002, State University of West Georgia, Distance Education Center.
- ▶ Online learning insights. 2023. *Power of the "Profile Pic" in Online Learning*. Retrieved 25.4.2023. <https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2012/06/07/>
- ▶ Pàmies Maria, Valverde Mireia & Cross Christine. 2020. *Organising research on university student plagiarism: a process approach*. Assessment & Evaluation in higher education, 45 (3), 401-418.
- ▶ Passmore John. 1984. *Academic Ethics?* Journal of Applied Philosophy. Volume 1. Issue 1. Pages 63-77. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5930.1984.tb00187.x>
- ▶ Pecorari Diane. 2021. *Perspectives on Positive Academic Ethics: An Introduction*, Journal of Academic Ethics. <https://doi.org/10.1007/s10805-021-09439-9>
- ▶ Phillips Jessica & Wiesbauer Franz. 2022. *The flipped classroom in medical education: A new standard in teaching*, Trends in Anaesthesia and Critical Care. Volume 42, February 2022, Pages 4-8. Trends in Anaesthesia and Critical Care. Short Communication
- ▶ Portland State University, 2023. *Featured student e-portfolios*. Retrieved 25.4.2023. <https://www.pdx.edu/university-studies/featured-student-e-portfolios>
- ▶ Sajiene Laima & Tamulienė Rasa. 2012. *Quality Assessment Parameters for Student Support at Higher Education Institutions*. Quality of Higher Education, 9, 120-139.
- ▶ Secretariat for the National Open Science and Research Coordination Federation of Finnish Learned Societies. 2023. *Open Science data base Finland*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.avointiede.fi/fi>
- ▶ Symonds Research. 2023. *21 Free Fun IceBreakers for Online Teaching, Students & Virtual and Remote Teams*. Retrieved 27.4.2023. <https://symondsresearch.com/icebreakers-for-online-teaching/>
- ▶ Tamulienė Rasa. 2014. *Student support identification model at non-university higher education studies*. Summary of Doctoral Dissertation. Kaunas: Vytautas Magnus University. <https://portalcris.vdu.lt/server/api/core/bitstreams/acab2b7e-6d49-4ca7-bb79-025be31f09ae/content>
- ▶ Tattersfield Kate. 2023. *How universities have to adapt under the new EU General Data Protection Regulation (GDPR)*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.fullfabric.com/articles/how-universities-have-to-adapt-under-the-new-eu-general-data-protection-regulation-gdpr>
- ▶ The Training, Learning and Development Community. 2022. *eLearning accessibility: Busting the top 10 myths*. Retrieved 28.4.2023. [https://www.youtube.com/watch?v=Kj8Zk\\_YtEMo](https://www.youtube.com/watch?v=Kj8Zk_YtEMo)
- ▶ Sánchez G. 2015. *Peer Learning and Cooperative Learning: Psychopedagogical Principles and Teaching Methods*. Revista Ensayos Pedagógicos.

- ▶ Salt Lake Community College, 2023. *Student ePortfolio examples*. Retrieved 24.4.2023. <http://www.slcc.edu/eportfolio/index.aspx>
- ▶ Sengupta Debadrita. 2019. *What Is An eLearning Simulation And How Do You Create One? Elearning Industry*. Retrieved 27.4.2023. <https://elearningindustry.com/create-an-elearning-simulation-one>
- ▶ School Education Gateway. 2018. *A brief guide to GDPR for schools and teachers*. Retrieved 24.4.2023. <https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/tutorials/brief-gdpr-guide-for-schools.htm>
- ▶ Stabingis Linas, Šarlauskienė Lina & Čepaitienė Neringa. 2014. *Measures for plagiarism prevention in students' written works: case study of ASU experience*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 110, 689-699.
- ▶ Thurber Amie & Bandy Joe. 2018. *Creating Accessible Learning Environments*. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved 27.4.2023. <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/creating-accessible-learning-environments/>
- ▶ TGPi. 2023. *Colour Contrast Analyser (CCA)*. Retrieved 27.4.2023. <https://developer.paciellogroup.com/color-contrast-checker/>
- ▶ UNESCO. 2011. *Guidelines for open educational resources (OER) in higher education*. Commonwealth of learning. ISBN 978-1-894975-42-1.
- ▶ UNESCO. 2011. *ICTs in Education for people with disabilities*. UNESCO Institute for Information Technologies in Education. ISBN 978-87-7110-183-6.
- ▶ University of Washington. 2022. *The AccessComputing project*. Retrieved 23.4.2023. <https://www.washington.edu/accesscomputing/20-tips-teaching-accessible-online-course>
- ▶ Valaitis Ruta, Sword Wendy, Jones Bob, Hodges Andrea. 2005. *Problem-based learning online: perceptions of health science students*. *Adv Health Sci Educ Theory Pract*. 2005 Aug;10(3):231-52. Vanderbilt University, 2022. *UDL in practice*. Retrieved 27.4.2023. <https://iris.peabody.vanderbilt.edu/module/udl>
- ▶ Varonen, Mari & Tyrväinen Paula. 2018. *eAMK quality criteria for online implementations*. In G. Ubachs and F. Joosten-driaanse (Eds.), *Blended and Online Learning: "Changing the Educational Landscape"*. Overview of papers on Higher Education for the Future as presented during the Online, Open and Flexible Higher Education Conference in Aarhus, October 2018, 103-112.
- ▶ Walden University. 2019. *A Writing Process for Avoiding Plagiarism*. Retrieved 27.4.2023. <https://academicguides.waldenu.edu/c.php?g=465757&p=7110846>
- ▶ Westermarck Kathryn. 2020. *Developing Rapport With Students In The Online Setting*. Retrieved on 23.4.2023. <https://elearningindustry.com/developing-rapport-with-students-in-online-setting>
- ▶ Wiley University Services. 2023. *Tips for Designing Live Sessions*. Retrieved 27.4.2023. <https://ctl.wiley.com/tips-designing-live-sessions/>
- ▶ Winqvist Johanna. 2023. *A guide to GDPR for universities*. Microsoft Pulse. Retrieved 24.4.2023. <https://pulse.microsoft.com/en/work-productivity-en/education-en/fa2-a-guide-to-gdpr-for-universities/>
- ▶ University of Bath. 2023. *Learning Design*. Retrieved 27.4.2023. <https://teachinghub.bath.ac.uk/learning-design-models/>
- ▶ University of Denver, 2018. *ePortfolios for Reflection. 7 best practices*. Retrieved 24.4.2023. [https://otl.du.edu/wp-content/uploads/2020/02/BestPractices\\_ePortfoliosforReflection1.pdf](https://otl.du.edu/wp-content/uploads/2020/02/BestPractices_ePortfoliosforReflection1.pdf)
- ▶ University of Jyväskylä. 2021. *Privacy Notice for the Moodle learning environment*. Retrieved 6.9.2021. <https://www.jyu.fi/en/university/privacy-notice/privacy-notice-for-the-moodle-learning-environment>
- ▶ University of London. 2023. *Student Guide to GDPR*. Retrieved 28.4.2023. <https://london.ac.uk/sites/default/files/governance/gdpr-rights-guide-students.pdf>
- ▶ University of Michigan. 2023. *Accessibility for online courses*. Retrieved 28.4.2023. [https://umich.instructure.com/courses/42496/pages/8-dot-1-accessibility-for-online-courses?module\\_item\\_id=380213](https://umich.instructure.com/courses/42496/pages/8-dot-1-accessibility-for-online-courses?module_item_id=380213).
- ▶ NSW Government. 2022. *Strategies for student peer assessment*. Retrieved 24.4.2023.

- ▶ <https://education.nsw.gov.au/teaching-and-learning/professional-learning/teacher-quality-and-accreditation/strong-start-great-teachers/refining-practice/peer-and-self-assessment-for-students/strategies-for-student-peer-assessment>
- ▶ Iowa State University. 2023. *Peer assessment*. Retrieved 25.4.2023. <https://www.celt.iastate.edu/teaching/assessment-and-evaluation/peer-assessment/>
- ▶ University of Tasmania. 2022. *Digital Competence – Providing Tools to Create an Inclusive eLearning Course*. Retrieved 28.4.2023. <https://www.teaching-learning.utas.edu.au/content-and-resources/accessibility>
- ▶ The University of Twente. *FAQ GDPR AND EDUCATION*. Retrieved 28.4.2023. [https://www.utwente.nl/en/cyber-safety/privacy/faq-gdpr-index/faq\\_gdpr\\_education/](https://www.utwente.nl/en/cyber-safety/privacy/faq-gdpr-index/faq_gdpr_education/)
- ▶ University of Waterloo. 2022. *Self-Directed Learning: Learning Contracts. Studying How to Apply Chatbots Technology in Higher-Education: First Results and Future Strategies*. Retrieved 27.4.2023. <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/tips-students/self-directed-learning/self-directed-learning-learning-contracts>

## 1 priedas: kurso plano šablonas

| Kurso pavadinimas:           |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|------------------------------|-------------------|--|--|---|--|--|---|--------------|-------|-----------------------------|--------------------------------------|
| Dėstytojas (-ai):            |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
| Kurso grafikas ir apimtis:   |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
| Mokymosi tikslai:            |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
| Grupės dydis ir metodas:     |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
| Pradinis grupių lygis:       |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
| Pedagoginiai mokymo metodai: |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
| Laikas                       | Mokymosi tikslas  | Mokymosi turinys   | Metodas  | Mokymosi aplinka ir priemonės           | Operatorius                                  | Mokymosi medžiaga  | Darbo krūvis dalimis                                  | Darbo krūvis | ECTS  | Įvertinimas ir atsiliepimai | Apytikslis dėstytojo darbo krūvis    |
| 1. savaitė / 2023-11-01      | Kurso orientacija | Kurso mokymosi tikslai, studentų pažanga, užduočių atlikimas ir vertinimas | Savarankiškos studijos, paskaitos pradžia ar kita? | pvz., klasėje, Moodle 1 skyriuje, kita? | Dėstytojas + grupė, studentas savarankiškai? | Įgyvendinimo planas, kurso aprašymas ir kurso eigos diagrama | pvz., paskaita 1 val./ savarankiškas mokymasis 1 val. | 1            | 0,037 | ne                          | paskaita 1 val., pasiruošimas 1 val. |
|                              |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|                              |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|                              |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|                              |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|                              |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|                              |                   |  |  |   |  |  |   |              |       |                             |                                      |
|                              |                   |  |  |   |  |  | <b>Bendras darbo krūvis</b>                           |              |       |                             |                                      |

## 2 priedas: informacinės santraukos



### FLIPPED CLASSROOM

Quality of Virtual Studies

**HOW TO IMPLEMENT**

- Create materials for asynchronous student work
- Provide content in a way that ensures student engagement
- Select the necessary technology
- Design activities to apply
- Complete the learning of that content

**TASK CHECK LIST**

- Problem or case studies
- Collaborative work on shared documents
- Creation of mind maps, videos, infographics, podcasts, etc.
- Discussions
- Role playing

**HOW TO ASSESS**

- Questionnaire with feedback
- Peer evaluation
- Participation in forums
- Participation in talks
- Reviews

**ETHICS IN E-LEARNING**

There are two barriers in a learning environment:

Solutions for teachers:

- Use content
- Well-planned lectures

**ETHICS IN E-LEARNING**

There are two barriers in a learning environment:

Solutions for teachers:

- Use content
- Well-planned lectures

**ETHICS IN E-LEARNING**

There are two barriers in a learning environment:

Solutions for teachers:

- Use content
- Well-planned lectures

**TO REMEMBER**

Quality of Virtual Studies



### ETHICS IN E-LEARNING

Quality of Virtual Studies

**HOW TO IMPLEMENT**

- Positive interdependence
- Individual responsibility
- Encouraging one for their interactions
- Interpersonal skills
- Group processing

**DESIGN CHECK LIST**

- Team formation: heterogeneous groups of 4-6 members in formal CL and 2 for informal CL
- Assignment of roles, distribution of material, distribution of tasks
- Select the tasks that allow the CL in an asynchronous or synchronous way
- Use CL dynamics (rules, periods for the content, 2-5, 4, etc.)
- Group evaluation and processing, and individual evaluation

**HOW TO ASSESS**

- Indicators for self-evaluation and evaluation and inter-evaluations
- Social skills observation checklist
- Questionnaires, open-ended questions, problem cases

**COOPERATIVE LEARNING**

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**7 WAYS TO MOTIVATE**

- Personal learning for your students
- Understand what motivates them
- Provide meaningful feedback
- Use of learning tools such as statistics
- Set clear learning goals which students can follow
- Provide a supportive and collaborative culture
- Encourage collaboration

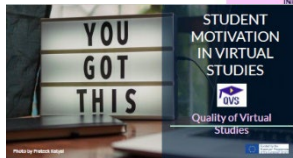
**STUDENT MOTIVATION IN VIRTUAL STUDIES**

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**7 WAYS TO MOTIVATE**

- Personal learning for your students
- Understand what motivates them
- Provide meaningful feedback
- Use of learning tools such as statistics
- Set clear learning goals which students can follow
- Provide a supportive and collaborative culture
- Encourage collaboration



### STUDENT MOTIVATION IN VIRTUAL STUDIES

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**7 WAYS TO MOTIVATE**

- Personal learning for your students
- Understand what motivates them
- Provide meaningful feedback
- Use of learning tools such as statistics
- Set clear learning goals which students can follow
- Provide a supportive and collaborative culture
- Encourage collaboration

**THE NEED FOR MOTIVATION**

Students' ability to construct meaning through their learning experiences and learn online in VLEs and MOOCs is critical to online learning. Through their engagement with digital resources, the

**HOW TO IMPLEMENT**

CLs to improve the growth of each member's CL autonomy and self-direction

Formal CL is used for assignments, case studies, and projects that require students to work together to solve a problem or complete a task

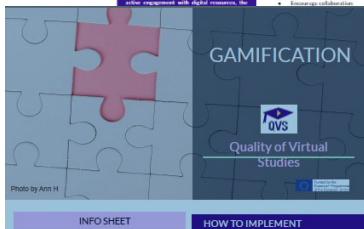
Informal CL is used for discussions, group work, and peer-to-peer learning

**HOW TO ASSESS**

Indicators for self-evaluation and evaluation and inter-evaluations

Social skills observation checklist

Questionnaires, open-ended questions, problem cases



### GAMIFICATION

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**HOW TO IMPLEMENT**

You must take into account the following factors:

- Content (characteristics, interests and needs of the student body, and available resources)
- Timing

**BASICS**

Gamification incorporates elements of game design to take advantage of them in the educational context. It is not about using games per se but taking some of their principles or mechanics such as points, incentives, narrative, immediate feedback, recognition, freedom to make mistakes, etc. to enrich the learning experience.

**OBJECTIVE**

The main objective of this method is usually to improve student motivation and participation. However, developing skills such as teamwork, commitment, strategy, organization, decision making, are some of the skills pursued through gamification.

**DIFFERENTIATE FROM**

Gamification must be differentiated from other strategies such as Game-Based Learning, which makes use of existing games with established mechanics that are adapted to strike a balance between the subject matter, the game and the player's ability to retain and apply what is learned in the real world, and Serious Games, which can be described as a purposeful game, they seek to simulate the resolution of real problems in a manufactured environment that simulate a real life.



### SIMULATIONS

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**BASIC INFORMATION**

Simulation methods in the online teaching allow the student to put into practice theoretical knowledge in controlled environments (for example, studies in health sciences), represent situations close to the work environment (business simulation) or have access to limited resources (learning software or equipment) special.

The particularity of the online environment that it allows students to experience the practice of a given discipline, activity or to without the need to be physically in a real environment.

**OBJECTIVE**

The objective of a simulation is to "recreate a real-life situation in which learners must make decisions and can analyze the results putting their skills into practice without the risk of failure, learning from their successes at mistakes and improving their confidence.

**LEARNING DESIGN**

Learning Design is a process for creating online learning experiences, instead of focusing on how teachers teach. The learning design takes into account the learning outcomes and target groups, the resources, learning activities, content, objectives, learning, learning methods and social technology.

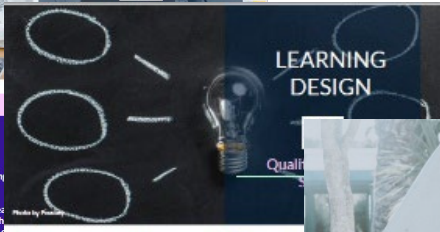
**UNIVERSAL LEARNING DESIGN**

The idea of universal learning design (ULD) is to accommodate the needs of all types of learners, regardless of their different abilities and preferences. I.e. a person with hearing impairment benefits from subtitles in instructional videos.

**CHECK LIST FOR UDL**

An accessible needs of all types of learners, provide multiple means of:

- Representation
- Actions and expression



### LEARNING DESIGN

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**HOW TO IMPLEMENT**

- Set the context
- Identify the learners
- Design the learning activities
- Design the assessment
- Design the support
- Define the roles
- Define the tasks
- Collect feedback
- Review and improve

**DESIGN LEARNING**

The technology allows of linking the local education with the technology for.

To maximize the use of technology for:

- create a team
- set or role clearly
- provide support
- provide course
- create an online
- use a shared file
- adapt year to local



### PEER REVIEW

Quality of Virtual Studies

**INFO SHEET**

**BASIC INFORMATION**

Peer assessment provides a structured learning process for students to critique and provide feedback to each other on their work. This methodology gives social interaction an important role in knowledge construction in that it helps students develop lifelong skills in evaluating and providing feedback to one another.

**OBJECTIVE**

Peer assessment promotes learning through the mechanisms of social relationships:

- Cognitive conflict
- Organization and commitment to the shared task
- Mutual help and error management
- Communication skills and use of a shared language
- Motivational and affective mechanisms

**TYPES**

- Formative feedback
- Peer grading
- Peer evaluation of participation in group work that was previously studied, evoke the contents and apply them in different contexts

**HOW TO IMPLEMENT**

**PHASES OF FORMATIVE PEER REVIEW**

- Identify the task.
- Explanation of the assignment and assessment criteria (showing examples of both).
- Students complete and submit a draft of the assignment.
- Students evaluate other students' drafts via rubric and/or leave constructive comments.
- Students reflect on comments received and incorporate as they see fit.
- Assignments are evaluated and graded by the teacher.

**PHASES OF SUMMATIVE PEER REVIEW**

- Explanation of the assignment and evaluation criteria (showing examples of both).
- Students complete and submit a final assignment.
- Students evaluate the assignments of 2-4 other students using the grading rubric and provide feedback.
- Grades are determined for each student by taking the average score given by their peers.
- The teacher makes a final evaluation and grade that may or may not be incorporated into the grade point average.





# MOKYMOSI DIZAINAS



„Quality of Virtual  
Studies“



„Pixabay“ nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### MOKYMOSI DIZAINAS

Mokymosi dizainas yra procesas, kuriame dėmesys sutelkiamas į tai, kaip besimokantieji mokosi, o ne į patį mokymą. Kuriant mokymosi planą atsižvelgiama į mokymosi rezultatus ir tikslinę grupę. Jame aprašoma mokymosi veikla, turinys, struktūra, laikas, mokymosi metodai, naudojamos technologijos ir pan.

### UNIVERSALUS MOKYMOSI DIZAINAS

Universalus mokymosi dizaino (UMD) idėja yra prisitaikyti prie visų tipų besimokančiųjų poreikių. Studentai gali turėti skirtingus gebėjimus ir poreikius, pvz., klausos negalia turinčiam asmeniui subtilybių naudojimas mokymosi medžiagoje yra labai naudingas.

### UMD KONTROLINIS SĄRAŠAS

Norėdami patenkinti įvairių tipų besimokančiųjų poreikius, pasirūpinkite įvairiomis priemonėmis

- aktyvumui
- pristatymui
- įgalinimui ir išsireiškimui

## KAIP TAIKYTI MOKYMOSI DIZAINĄ

- Nustatykite kurso (sub)rezultatus
- Apibrėžkite besimokančiojo profilį
- Suplanuokite mokymosi veiklą
- Sukurkite mokymosi turinį
- Sukurkite medžiagą, atsižvelgdami į UMD principus
- Apibrėžkite pagalbos metodus
- Apibrėžkite vertinimo metodus
- Išbandykite
- Surinkite atsiliepimus
- Vėl iš naujo pakartokite!

## MOKYMOSI DIZAINAS VMA

Technologijos turėtų padėti mokytis, o ne būti mokymosi centre. Suderinkite technologijas su švietimu ir nustatykite, kam studentai naudos technologiją.

Norint įveikti dažniausiai pasitaikančius virtualių studijų iššūkius, reikia:

- sukurti besimokančią bendruomenę, kad būtų išvengta izoliacijos
- pirmenybę teikti savaitinėms užduotims, o ne baigiamiesiems egzaminams
- teikti reguliarią pagalbą
- pateikti kompaktišką mokymosi medžiagą
- sukurti aiškią kurso struktūrą
- naudoti nedidelį skaičių įrankių
- pritaikyti savo mokymą pagal studentų lygį





# MOKYMOSI METODO PARINKIMAS



„Quality of Virtual  
Studies“

Sergejus Katyšino nuotrauka



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### MOKYMOSI TEORIJS

Mokymosi teorijomis siekiama paaiškinti, kaip žmonės mokosi. Žinomiausios mokymosi teorijos yra biheviorizmas, kognityvizmas, konstruktyvizmas ir konektyvizmas. Dėstytojas gali panaudoti skirtingas mokymosi teorijas skirtingose mokymo situacijose, kad įgalintų mokymąsi.

### MOKYMOSI TAKSONOMIJA

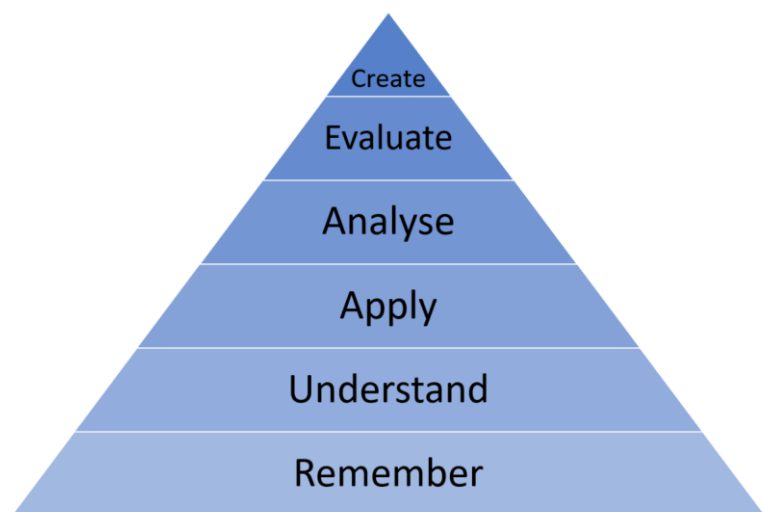
Pagal Bloomo taksonomiją mokymasis grindžiamas tam tikrais pažinimo įgūdžiais: 1) atsiminti 2) suprasti 3) taikyti 4) analizuoti 5) vertinti 6) sukurti. Aukštesnio lygio įgūdžiai negali būti pasiekti pirmiausia neįgijus žemesnio lygio įgūdžių.

### TIKSLAS

Dėstytojas turėtų pasirinkti mokymosi metodą, kuris ugdytų studentams reikalingus įgūdžius. Tik vėliau dėstytojas gali pasirinkti mokymosi veiksmus ir priemones, kurios padeda pasiekti tą patį tikslą. Pvz., reikėtų pasirinkti skirtingą mokymosi metodą gramatikos įsiminimui ir naujienų straipsnio analizės.

## KAIP ĮGYVENDINTI

1. **Nustatykite mokymosi tikslus**
  - Pvz., „mokykis gramatikos“
2. **Nustatykite kognityvinius įgūdžius, reikalingus tikslams pasiekti**
  - Pvz., „atsimink“
3. **Pasirinkite mokymosi metodą**
  - Pvz., biheviorizmas
4. **Pasirinkite mokymosi veiklą, medžiagą ir įrankius**
  - Pvz., skaitymo medžiaga + viktorinos įrankis Moodle



Bloomo taksonomija





„Startup Stock Photos“ nuotrauka



# KURSO PLANO SUKŪRIMAS



## „Quality of Virtual Studies“



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PEDAGOGINIS RANKRAŠTIS

Pedagoginis rankraštis yra kurso plano kūrimo atskaitos taškas. Dėstytojas sudaro kurso struktūrą pagal mokymo programą.

Pedagoginis rankraštis turėtų atsakyti į šiuos klausimus:

1. KODĖL tai svarbu mokytis?
2. KAS ir ką daro?
3. KADA tai turi būti padaryta?
4. KAIP tai daroma?

### ĮGYVENDINIMAS

Pasirinkta mokymosi teorija motyvuoja studentus. Dėstytojas planuoja kursą taip, kad jis paremtų mokymąsi. Mokymosi veikla suskirstyta į mažas užduotis ir yra pritaikyta virtualiam mokymui. Studentai gali stebėti savo studijų pažangą ir žino, ko iš jų tikimasi.

### VERTINIMAS / ĮVERTINIMAS

Vertinimas vyksta apgalvotai kurso metu ir skirtingais metodais dėstytojo įsivertinimu, kolegų vertinimu, automatizuotai. Numatytas ir suplanuotas grįžtamasis ryšys studentams. Iš besimokančiųjų renkami atsiliepimai. Vertinimas padeda besimokantiejiems mokytis -> žr. Bloomo taksonomiją.

## VMA KOKYBĖS KRITERIJAI

### KURSO STRUKTŪRA

- Mokymosi tikslai yra aiškūs ir orientuoti į darbą
- Matuojamas studentų pradinis lygis
- Mokymosi veikla yra proporcinga grupės dydžiui
- Kurso orientacijoje pristatomas tvarkaraštis, darbo krūvis, užduotys, vertinimo / įvertinimo kriterijai
- Mokymosi metodai papildo mokymosi tikslus

### MEDŽIAGA IR ĮRANKIAI

- Mokymosi medžiaga yra atnaujinta
- Užduotys suprantamos
- Kurso medžiaga yra prieinama (tekstas, garsas, vaizdo įrašas)
- MVS įrankiai įgalina bendravimą (sinchroninį / asinchroninį)

### VERTINIMAS IR PARAMA

- Studentai yra motyvuojami ir palaikomi
- Vertinimo kriterijai aiškūs
- Vertinimas vyksta viso kurso metu
- Vertinimas/įvertinimas planuojamas naudojant Bloomo taksonomiją mokymuisi paremti ir nukreipti
- Kurso metu dėstytojas planuoja, kaip ir kada bus teikiamas grįžtamasis ryšys





# TIESIOGINĖS VIRTUALIOS PASKAITOS



„Quality of Virtual  
Studies“



„SHVETS production“ nuotrauka

## INOFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Tiesioginė virtuali paskaita – tai užsiėmimas, kurio metu skirtingose vietose esantys studentai ir dėstytojai dalijasi viena skaitmenine erdve (virtualia), kad prisijungtų nuotoliniu būdu realiuoju laiku.

Ši skaitmeninė aplinka leidžia dalyviams matyti ir girdėti vieni kitus, keistis žinutėmis ir dokumentais realiu laiku, taip pat naudoti papildomus įrankius ir išteklius, palengvinančius visų sąveiką ir dalyvavimą.

Hibridinėse sistemose reikalaujama, kad fizinėje klasėje būtų tinkama kamerų ir mikrofonų įranga, leidžianti dėstytojui ir studentams bendrauti vienodomis sąlygomis su tais, kurie prisijungia prie internetinės sesijos.

### TIKSLAS

Tiesioginės arba sinchroninės virtualios sesijos- tai vieta, skirta skatinti besimokančiųjų sąveiką, bendravimą ir bendradarbiavimą, o dėstytojo veikia kaip šios patirties vadovas.

## KAIP ĮGYVENDINTI

Pradedant nuo **kruopštaus planavimo**, pagrindiniai tokio tipo patirties aspektai yra sesijos **trukmė, dalyvių skaičius**, galimybė gauti **papildomų išteklių**, kurie papildo mokymo veiklą ir ar su **grupėmis** bendrausite **gyvai ar virtualiai**.

Patartina seansą suskirstyti į blokus, sukuriant scenarijų, kuriame laikas skiriamas įvairiems veiksams, pavyzdžiui:

- Dėstytojo / temos pristatymas.
- Sesijos darbotvarkė.
- Dėstytojo paaiškinimai ir pagalbos ištekliai, kuriuos galima naudoti.
- Diskusija, veikla arba dinamika (bendra arba grupinė), įskaitant „Wooclap“ tipo klausimus arba bendradarbiavimą (naudojant „Miro“ arba „Muraly“ tipo skydelius).
- Klausimų ir atsakymų periodai, abejonių sprendimas.
- Idėjų, gyvenimo aprašymų, pagrindinių idėjų apibendrinimas.
- Pabaiga / išvados.



Lukas nuotrauka



# PROJEKTAIS REMTAS MOKYMASIS



## „Quality of Virtual Studies“



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Projektinis mokymasis yra mokymosi metodika, kurioje studentai įgyja aktyvų vaidmenį vykdydami projektą, dažniausiai grupėje. Šis projektas prasideda nuo sudėtingo dėstytojo klausimo ir yra susietas su realiu gyvenimu. Dėstytojas turi įsitikinti, kad studentas turi viską, ko reikia klausimui išspręsti, ir kad savo nutarime jis išsiugdytų visus norimus įgūdžius.

SkirtiSkirtingai nuo probleminio mokymosi, kai pagrindinis dėmesys skiriamas sprendimų paieškai, projektais remtas mokymasis nukreipia dėmesį į produkto gavimą, t.y. į patį projektą.

### TIKSLAS

Šios metodikos tikslas, kad studentas pateiktų galutinį produktą (projektą), kuris turi apimti poreikį arba išspręsti realią problemą ir kurio sprendimas reiškia tam tikrą sudėtingumo laipsnį.

Mokymasis vykdomas atliekant grupinius tyrimus ilgą laiką, kurio metu turi būti laikomasi tam tikrų etapų.

## KAIP ĮGYVENDINTI

- Sukurkite nevienalytes grupes su skirtingais profiliais.
- Aiškiai apibrėžkite instrukcijas, kurių reikia laikytis, ir etapus, kuriuos reikia atlikti norint išspręsti siūlomą problemą, pristatant:
  - Atsiskaitymo datą ir formatą
  - Mokymų kalendorių
  - Virtualias erdves, skirtas komandiniam darbui ir bendradarbiavimo sistemas, tokias kaip „Google diskas“.
- Kaip dėstytojas, priimkite vadovo ir pagalbininko vaidmenį.
- Studentai turi nusistatyti savo darbo sistemą, vaidmenis ir pareigas.

## KAIP VERTINTI IR ĮVERTINTI

Pagal šią metodiką galima pasiūlyti kelis vertinimo tipus:

- **Savęs įvertinimas**, priklausomai nuo atlikto proceso ir gautų rezultatų.
- **Ko-įvertinimas** tarp komandos narių (su rubrikomis arba dalyvaujant dėstytojui).
- **Vertinimas** kiekvieno proceso etapo, taip pat galutinio produkto (pageidautina su rubrikomis), kurie taip pat apima ir grįžtamąjį ryšį, ir rekomendacijas tobulinimui.





# APVERSTA KLASĖ



## „Quality of Virtual Studies“



Karolinos Grabowskos nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Tai aktyvi ir atvirkštinė mokymosi metodika, kurią sudaro savarankiškas studento darbas naudojant vaizdo įrašus ar išsamius tekstus ir „akis į akį“ užsiėmimai su dėstytoju, siekiant atlikti užduotis, reikalaujančias didesnio suvokimo poreikio

### TIKSLAS

Taikant šią strategiją, teorines studijas galima pritaikyti prie kiekvieno studento ritmo virtualioje klasėje. Tai leidžia sinchroniškais akimirkomis daugiau laiko dėstytojui padėti studentams pritaikyti turinį įvairiuose kontekstuose, kas veda į gilesnį mokymąsi. Be to, ši metodika puikiai integruojasi su kitomis, tokiomis kaip kooperatyvinis mokymasis, projektais remtas mokymasis (PRM) arba žaidybinimas

### PASIŪLYMAI

Niekada nekartokite turinio paaikškinimo, nes tai gali paskatinti studentus kitą kartą neatlikti ankstesnės užduoties. Sukurkite sudėtingą veiklą, kuri priverstų studentą susimąstyti apie tai, kas anksčiau buvo studijuota, sužadintų turinį ir pritaikytų jį įvairiuose kontekstuose.

## KAIP ĮGYVENDINTI

- Kurkite medžiagą asinchroniam studentų darbui
- Pateikite turinį tokiu būdu, kuris užtikrintų studentų įsitraukimą
- Pasirinkite reikiamą technologiją
- Projektuokite pritaikomą veiklą
- Užbaikite šio turinio mokymąsi

## UŽDUOČIŲ KONTROLINIS SĄRAŠAS

- Problemos ar atvejų analizės
- Bendras darbas prie bendrų dokumentų
- Minčių žemėlapių, vaizdo įrašų, infografikų, tinklalaidžių kūrimas ir t.t.
- Diskusijos
- Vaidmenų žaidimas

## KAIP ĮVERTINTI

- Klausimynai su grįžtamoju ryšiu
- Kolegų recenzavimas
- Dalyvavimas forumuose
- Dalyvavimas „Wiki“
- Rubrikos





# KOOPERATYVINIS MOKYMASIS



„Quality of Virtual Studies“



Fox nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Kooperatyvinis mokymasis (KM) – tai metodika, skatinanti tarpasmeninio, socialinio ir komandinio darbo įgūdžių ugdymą, daranti įtaką tiek akademiniai, tiek profesinei ir asmeninei studento sėkmei

### TIKSLAS

Pagrindinis km tikslas – tobulinti socialinius įgūdžius ir skatinti kiekvieno studento augimą per grupę. Be to, tai stiprina studento savarankiškumą ir kartu gilų mokymąsi.

### TIPAI

Yra trys KM tipai.

Formalusis KM naudojamas specifinėms veikloms (pratybų, praktinių atvejų, projektų, turinio kūrimo), kurios gali užimti vieną ar keletą užsiėmimų ir būti atliekamos sinchroniškai arba asinchroniškai.

Neformalusis KM naudojamas parodomosios klasės suaktyvinimui, palengvinant studentų mokymąsi, sukuriant jų tarpusavio bendravimą porose ar mažose grupėse. Bazinė grupė reiškia pagalbos ar studijų grupes, kurios gali atsirasti tarp skirtingų dalykų ar kursų studentų ir kurios laikui bėgant yra pratęsimos.

## KAIP ĮGYVENDINTI

5 šio metodo ramsčiai yra šie:

- Teigiama tarpusavio priklausomybė
- Individuali atsakomybė
- Skatinantis bendravimas „akis į akį“
- Tarpasmeniniai įgūdžiai
- Grupinis peržiūrėjimas

## KONTROLINIS SĄRAŠAS

- Komandos formavimas: formaliam KM turėtų būti suformuotos heterogeninės 4-6 narių grupės ir 2 narių grupės neformaliam.
- Vaidmenų, medžiagos ir užduočių paskirstymas.
- Pasirinkite įrankius, kurie leidžia sinchroninį arba KM.
- Pasirinkite KM dinamiką Naudokite CL dinamiką (dėlionė, pieštukai centre, 1,2, 4 ir t.t.).
- Grupinis vertinimas ir apdorojimas bei individualus vertinimas.

## KAIP ĮVERTINTI

- Bendro vertinimo, savęs vertinimo ir hetero vertinimo rubrikos.
- Socialinių įgūdžių kontrolinis sąrašas.
- Anketos, atviri klausimai, problemos, atvejų analizės



# SIMULIACIJOS



## „Quality of Virtual Studies“

Timo Mirošničenko nuotrauka



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Simuliacijų metodas virtualiose studijose leidžia studentui praktiškai pritaikyti teorines žinias kontroliuojamose aplinkose (pavyzdžiui, sveikatos mokslų studijose), reprezentuoti situacijas, artimas darbo aplinkai (verslo simuliacijos) arba turėti prieigą prie ribotų išteklių (mokymosi programos ar įranga).

Internetinės aplinkos ypatumas yra tas, kad ji leidžia studentams patirti tam tikros disciplinos, veiklos ar užduoties praktiką, be poreikio fiziškai būti realioje aplinkoje.

### TIKSLAS

Simuliacijų tikslas yra „atkurti“ realią situaciją, kurioje besimokantieji turi priimti sprendimus ir analizuoti rezultatus, pritaikydami savo įgūdžius praktiškai nebijodami nesėkmių, mokydami iš savo sėkmių ir klaidų bei didindami pasitikėjimą savimi.

## KAIP ĮGYVENDINTI

Norint pritaikyti simuliacijos metodologiją internetinėje veikloje, reikia atsižvelgti į šiuos aspektus:

- Pradėkite nuo „tikrosios“ problemos ar situacijos, atsižvelgdami į veiksmus, kurių turi imtis besimokantysis, ir į galutinį tikslą, kurį turi pasiekti.
- Naudokite patikimą aplinką ir personažus, kad besimokantysis turėtų kuo artimesnę realios užduoties, kurią reikės atlikti realioje situacijoje, patirtį.
- Atkurkite procesus atlikdami įprastus veiksmus, įrankius ir išteklius.
- Simuliacijos gali prasidėti nuo gana paprastos veiklos, pvz., sprendimų medžio, naudojant atrankos klausimus arba naudojant interaktyvius vaizdo įrašus.
- Rinkoje yra specialių modeliavimo sistemų, skirtų tam tikroms disciplinoms, tokioms kaip medicinos ir slaugos praktika, biologijos, chemijos ar fizikos laboratorijų naudojimas, taip pat verslo simuliacijų programos, apimančios tokias sritis kaip rinkodara, finansai ar žmonių valdymas.

# ŽAIDYBINIMAS



## „Quality of Virtual Studies“



Ann H nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDAI

Žaidybinimas apima žaidimo dizaino elementus, kad būtų galima jais pasinaudoti švietimo kontekste. Tai ne pačių žaidimų naudojimas, o tam tikrų jų principų ar mechanizmų, tokių kaip taškai ar paskatos, istorija, tiesioginis grįžtamasis ryšys, pripažinimas, laisvė nuo klaidų darymo ir pan., naudojimas, siekiant praturtinti mokymosi patirtį.

### TIKSLAS

Pagrindinis šio metodo tikslas paprastai yra pagerinti studentų motyvaciją ir įsitraukimą. Tačiau komandinis darbas, įsipareigojimas, strategavimas, organizavimas, sprendimų priėmimas - yra įgūdžiai, kurių siekiama pasitelkiant žaidybinimą.

### ATSKIRKITE NUO...

Reikia skirti, kur yra žaidybinimas ir kitos strategijos, pvz., žaidimu grįstas mokymas, kur paprastai naudojami jau egzistuojantys žaidimai, kurių mechanika jau nusistovėjusi ir pritaikyti taip, kad būtų pusiausvyra tarp studijų dalyko, žaidimo ir žaidėjo gebėjimo išlaikyti ir pritaikyti tai, ko išmoko realybėje; ir rimti žaidimai, kurie siekia paveikti realių problemų sprendimą pagamintose aplinkose, kurios imituoja realų gyvenimą.

## KAIP ĮGYVENDINTI

Turite atsižvelgti į šiuos veiksnius:

- Kontekstas (studentų savybės, jų pomėgiai ir poreikiai, taip pat turimi išteklius)
- Laikas
- Naratyvas
- Ryšys su mokymo programa
- Žaidėjai (individualus ar grupinis darbas)
- Žaidimo komponentai (virtuali platforma)
- Žaidimo elementai

## ŽAIDIMO ELEMENTŲ KONTROLINIS SĄRAŠAS

- Tikslai ir siekiai
- Taisyklės
- Naratyviniai komponentai
- Laisvė rinktis ir daryti klaidas
- Apdovanojimai
- Grįžtamasis ryšys
- Matoma būsena
- Bendradarbiavimas ir konkurencija
- Laiko apribojimas
- Progresas
- Siurprizai



# PORTFOLIO VERTINIMAS



## „Quality of Virtual Studies”



Cottonbro nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Portfolio yra erdvė (šiuo atveju skaitmeninė), kurioje studentas pateikia jų „mokymosi įrodymus“ per kursą ar dalyką, naudodamas skirtingus išteklius. Šiais įrodymais galima dalytis su dėstytojais, kad jie galėtų stebėti ir įvertinti šiuos įrodymus, taigi, ir kiekvieno studento pasiekimus.

Arba portfolio taip pat galima dalytis su kitais klasės draugais, o tai leidžia pasiūlyti skirtingus požiūrius į kiekvieno studento mokymosi procesą, taip pat keistis įspūdžiais, sutarimais ar diskutuoti.

Galiausiai, portfolio gali tapti viešai prieinamu, tarsi langu iš akademinės srities į darbinę.

### TIKSLAS

Portfolio tikslas – vienoje vietoje sutelkti studento mokymosi įrodymus, suteikiant jam laisvę naudoti išteklius, kurie, jo nuomone, yra tinkamiausi.

## KAIP ĮGYVENDINTI

Helen Barrett įvardyti portfolio kūrimo žingsniai:

1. Tikslas
2. Įrodymų rinkimas ir klasifikavimas.
3. Apmąstymas apie veiklą. Šis apmąstymas yra apie veiklą ar veiksmą esamuoju laiku ir atsako į klausimą: ko aš dabar mokausi?
4. Bendradarbiavimas, sąveika, dialogas ir grįžtamasis ryšys.
5. Apmąstymas apie pasiekimus. Klausimas, į kurį reikia atsakyti, būtų toks: ką šis pasirinktas darbas parodo apie mano mokymosi rezultatus?
6. Atranka, vertinimas ir refleksija (ateityje).
7. Pristatymas / Viešinimas.

## KAIP VERTINTI IR ĮVERTINTI

Vienas geriausių pasirinkimų, norint vertinti ir įvertinti portfolio, yra **rubrikos**, pageidautina, kad jos būtų pasidalytos ir suderintos su studentais iš anksto.

Taip pat rekomenduojami **kontroliniai sąrašai ir mokomieji vaizdo įrašai**, siekiant padėti studentui mokymosi procese.



# RECENZAVIMAS



## „Quality of Virtual Studies



Elle Hughes nuotrauka

### INFORMACINĖ SANTRAUKA

#### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Bendraamžių vertinimas suteikia studentams struktūruotą mokymosi procesą, kad jie galėtų kritikuoti ir teikti atsiliepimus vieni kitiems apie savo darbą. Ši metodika suteikia socialinei sąveikai svarbą įgyjant žinias, nes padeda studentams ugdyti ilgalaikius įgūdžius vertinti ir teikti grįžtamąjį ryšį kitam.

#### TIKSLAS

Bendraamžių vertinimas skatina mokymąsi per socialinių santykių mechanizmus:

- Kognityvinis konfliktas
- Organizuotumas ir atsidavimas bendrai užduočiai
- Abipusė pagalba ir klaidų valdymas
- Bendravimo įgūdžiai ir bendros kalbos vartojimas
- Motyvaciniai ir afektiniai mechanizmai

#### TIPAI

- Formuojantis grįžtamasis ryšys
- Bendraamžių vertinimas
- Tarpusavio recenzavimas grupiniame darbe. Kas anksčiau buvo išmokta sužadina turinį ir pritaikoma įvairiuose kontekstuose

### KAIP ĮGYVENDINTI

#### FORMUOJAMOJO KOLEGŲ VERTINIMO ETAPAI

- Nustatykite užduotį.
- Užduoties paaiškinimas ir vertinimo kriterijai (parodyti abiejų pavyzdžių).
- Studentai atlieka ir pateikia užduoties projektą.
- Studentai vertina kitų studentų juodraščius per rubriką ir (arba) palieka konstruktyvias pastabas.
- Studentai apmąsto gautus atsiliepimus ir įtraukia tai, ką jie laiko tinkamu galutiniam užduoties pristatymui.
- Darbus vertina ir įvertina dėstytojas.

#### APIBENDRINAMOJO KOLEGŲ VERTINIMO ETAPAI

- Užduoties paaiškinimas ir vertinimo kriterijai (parodyti abiejų pavyzdžių).
- Studentai atlieka ir pateikia galutinę užduotį.
- Studentai įvertina 2-4 kitų studentų užduotis, naudodamiesi vertinimo rubrika ir pateikia atsiliepimus.
- Įvertinimai kiekvienam studentui nustatomi pagal kolegų pateiktą balų vidurkį
- Dėstytojas atlieka vertinimą ir parašo galutinį pažymį, kuris gali būti įtrauktas į pažymių vidurkį arba ne.





# Moodle įrankiai virtualiose studijose



## „Quality of Virtual Studies“



### INFORMACINĖ SANTRAUKA

#### KAS YRA MOODLE?

Moodle yra puiki el. mokymosi platforma, kurioje dėstytojai ir studentai gali įkelti ir pasiekti kurso medžiagą, pvz., pristatymus, vesti vaizdo pamokas, bendrauti su studentais tiesioginio pokalbio metu, stebėti besimokančiuosius tiesioginių užsiėmimų metu, pratybų pažymius ir baigiamuosius testus bei moduluoti beveik viską kurse, į kuriuos jie įtraukiami. Dėstytojai gali naudotis įvairiomis priemonėmis, kiekviena priemonė turi savo paskirtį. Priemonės skirtos padėti dėstytojams pagerinti studentų mokymąsi ir įsitraukimą į virtualią mokymosi aplinką.

#### MOODLE ĮRANKIŲ NAUDOJIMAS

Kaip dėstytojas, pirmiausia turite suprasti priemonės poreikį, t.y. ko siekiate, o tada pasirinkti tinkamiausią įrankį. Jei atsiliepiamai rodo, kad studentai nenaudoja įrankio, turėtumėte dar kartą peržiūrėti įrankį, gauti atsiliepimų ir, jei reikia, išbandyti kitą priemonę.

Kai kurie įrankiai yra standartiniai Moodle, kiti, pvz., „Zoom Meetings“, „H5P“, nėra iš anksto įdiegti, todėl norėdami juos įdiegti, turėsite susisiekti su administratoriumi. Įrankių sąrašą galite rasti adresu:

<https://moodletoolguide.net/en/>

### IŠTEKLIŲ ĮRANKIAI

- Etiketė
- Dokumentas
- Puslapis
- Knyga
- URL
- Aplankas
- Pamoka
- Duomenų bazė
- Žodynėlis
- Wiki
- Pokalbių langas

### VERTINIMO IR INFORMACIJOS ĮRANKIAI

- Viktorinos
- Užduotis
- Atsiliepiamas
- Seminaras
- Forumas
- Apklausa

### APSVARSTYMUJ

- Gaukite reguliary grįžtamąjį ryšį
- Naudokite duomenis, kad suprastumėte, kurie įrankiai naudojami dažniausiai
- Diskutuokite ir pasikalbėkite su studentais
- Greitai atnaujinkite metodikas ir įrankius
- Nemanykite, kad vienas įrankis ar metodas tinka visiems
- Venkite per daug naudoti tuos pačius įrankius



# STUDENTŲ PARAMA IR MOTYVAVIMAS



„Quality of Virtual  
Studies“



„Kampus production“ nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### KODĖL REIKIA PARAMOS

- mažėja dėstytojo ir mokinio kontaktinių valandų skaičius
- didesnis dėmesys skiriamas savarankiškam studentų mokymuisi
- studentai praranda galimybę gauti neformalią emocinę pagalbą iš dėstytojų ir bendraamžių
- mažėja priklausymo aukštosios mokyklos bendruomenei jausmas.

### SAŪVEIKOS TIPAI

- dėstytojas-studentas
- bendraamžiai
- studentas-administracijos darbuotojas

### PARAMOS METODAI VMA

- internetinės darbo valandos
- gerai struktūruotas dalykas ir aiški kurso eiga
- suasmeninti vaizdo įrašai ar el. laiškai
- virtuali bendruomenė
- kambariai
- techninė pagalba
- bibliotekos paslaugos / nuorodos į bibliotekos išteklius
- nuorodos į pagalbos studentams paslaugas

## KAM REIKIA DAUGIAU PARAMOS

- žemos mokymosi motyvacijos studentai
- išėstinių studijų studentai
- pirmo kurso, pirmojo semestro studentai
- dirbantys studentai
- studentai, kurių darbas neatitinka studijų programos
- studentai, dirbantys >10 valandų per savaitę
- mažos ankstesnės mokymosi patirties studentai
- pirmosios kartos studentai
- žemo socialinio ir ekonominio statuso studentai
- studentai, turintys daug šeiminių įsipareigojimų
- studentai, kurie studijuodami labiau domisi asmeniniu gyvenimu ir karjera

## PLANAVIMO KONTROLINIS SĄRAŠAS

- ar yra studentų su negalia?
- ar yra netradicinio amžiaus studentų?
- ar yra dirbančių studentų?
- ar yra pirmakursių?
- ar yra studentų, kurių yra mažas lankomumas?
- ar yra išėstinių studijų studentų?
- ar yra studentų, kurie turi daug šeiminių įsipareigojimų?
- ar yra studentų, kurių mokymosi motyvacija žema?



# RYŠYS IR BENDRUOMENĖ



„Quality of Virtual  
Studies“

Cristian Dina nuotrauka



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINĖ INFORMACIJA

Santykių kūrimas yra svarbus teigiamo klasės klimato komponentas ir būtinas norint sumažinti fizinį atstumą. Bendravimas ir ryšiai turi būti užmegzti tarp dėstytojų ir studentų, taip pat tarp studentų ir studentų grupių.

### VERTINIMAS

Ryšiui įvertinti naudojamas diagnostinis vertinimas, skirtas įvertinti mokymosi stilius ir surinkti informaciją apie studentų interesus.

Bendruomenių atveju labai naudinga priemonė veiklai įvertinti yra mokymosi sutartys.

### VERTA APSVARSTYTI

Kokius santykių tikslus norėtumėte pasiekti? Koks yra jūsų studentų archetipas?

Kokius vertingus kokybinius atsiliepimus, skirtus tobulėjimui, studentai pasidalino su jumis apie praeitį? Ar svarstote veiksmus prieš kursą, tuo tarpu ir po jo?

## KAIP KURTI RYŠĮ

- Suasmeninkite savo pamokų planus
- Pasidalykite kažkuo asmeniškai su savo studentais
- Užduokite santykių stiprinimo klausimus
- Sukurkite klasės taisykles, pasitelkus studentų pagalbą, sukurkite mokymosi sutartis

## KAIP DIRBTI SU BENDRUOMENĖMIS

- Ne daugiau kaip 5 nariai
- Atsižvelkite į įvairovę (amžių, žinias, mokymosi stilių ir kt.)
- Naudokite darbo su grupėmis metodiką
- Sudarykite mokymosi sutartį

## KONTROLINIS SĄRAŠAS

- Pasidalinkite kažkuo asmeniškai
- Sukurkite „Netiquette“
- Rašykite prieinamu tonu ir klausykite empatiškai
- Pateikite teigiamą grįžtamąjį ryšį ir pasidalykite bendrais atsiliepimais su grupe
- Suteikite patikimas erdves
- Būkite dėkingi už įdėtas pastangas



YOU  
GOT  
THIS

Prateek Katyal nuotrauka

# STUDENTŲ MOTYVACIJA VIRTUALIOSE STUDIJOSE



„Quality of Virtual  
Studies“



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### MOTYVACIJOS POREIKIS

Studentų gebėjimas sukurti prasmę naudojant metodus ir įrankius, naudojamus VMA, pvz., Moodle, yra labai svarbus mokymuisi nuotoliu. Aktyviai bendradarbiaujant su skaitmeniniais ištekliais, kursai turi būti rengiami taip, kad būtų inicijuota ir palaikoma prasminga daugiarūšė komunikacija, taip pat būtų ugdomas konceptualus ir episteminis supratimas.

Vienos svariausių priežasčių, kodėl studentai nusprendžia mesti virtualius kursus, yra izoliacijos, nusivylimo ir atsijungimo jausmas, taip pat bendras dėstytojų kontakto, dėstytojų dalyvavimo ir socialinio bendravimo trūkumas.

### KAIP MOTYVUOTI

Raktas į motyvaciją yra įsitraukimas!

Svarbu, kad studentai būtų įsitraukę ir motyvuoti viso kurso metu, kad būtų sumažintas nutraukusių studijas asmenų skaičius. Kuriant bet kurį kursą ar temą, svarbu suvokti, kaip studentas įgyja motyvacijos. Visada atminkite, kad ne kiekvienas studentas mokosi vienodai, todėl reikėtų naudoti įvairias motyvacinės priemonės. Tada šios priemonės turėtų būti atnaujinamos atsižvelgiant į nuolatinį studentų grįžtamąjį ryšį.

## 7 MOTYVAVIMO BŪDAI

- Suasmeninkite mokymąsi savo mokiniams
- Supraskite, kas juos įkvepia
- Pateikite prasmingą atsiliepimą
- Naudokite savikontrolės įrankius, pvz., viktorinas
- Nustatykite aiškų mokymosi kelią, kuriuo mokiniai galėtų sekti
- Skatinkite bendradarbiavimą
- Naudokite įvairias priemones – ne tik tas, kurios, jūsų manymu, yra geriausios

## MOTYVAVIMO ĮRANKIAI

- Viktorinos
- Žaidybinimas, pvz., „H5P“, „Fill in Blanks“, „Picture Matching“, žodžių paieška
- Pokalbių langas
- Vaizdo įrašų įdėjimo įrankis
- „Page“ ir knygos įrankiai aiškiam mokymosi keliui
- „Drag and Drop“

## VERTA PRISIMINTI

- Gaukite reguliarių atsiliepimą
- Naudokite duomenis, kad suprastumėte, kurie įrankiai yra esamas dažniausiai naudojamas
- Diskutuoti ir rekomendacijapokalbiai su studentais
- Atnaujinkite metodikos ir įrankiai greitai
- Nemanykite, kad vienas įrankis ar metodas tinka visiems
- Venkite per daug naudoti tuos pačius įrankius







„iStock“ nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDINIAI PRINCIPAI

Tikimasi, kad dėstytojai bus atsakingi už nuotolinį mokymą, o tarp jų ir studentų, dalyvaujančių nuotoliniame mokyme, turėtų būti tarpusavio supratimas.

Mohsen (2012) teigimu, *nuotolinio mokymo metu, be bendrų moralės principų, reikia atsižvelgti į šiuos dalykus:*

- **1 principas:** įsipareigojimas studentui
- **2 principas:** įsipareigojimas nuotolinio mokymo sistemai
- **3 principas:** įsipareigojimas profesijai ir įsipareigojimas kaip profesionalaus pedagogo
- **4 principas:** mokymų kūrėjų etinis įsipareigojimas nuotolinio mokymo sistemoje

### 5 PRIEŽASTYS, KODĖL ETIKA SVARBI VMA

1. akreditavimo ir atitikties klausimai
2. mokymo ir mokymosi patirties kokybė
3. švietimo rezultatų teisingumas
4. studentų privatumo problemos
5. įtraukties problemos

## EL. MOKYMOSI ETIKA

El. mokymosi pagrindinės dvi problemos: atsiribojimas ir išteklių trūkumas

#### Sprendimai dėstytojams:

- Empatija ir palaikymas
- Gerai suplanuotos paskaitos

Taip pat būtina atsižvelgti į studentų įvairovę (ekstravertas arba intravertas, technologinės žinios ir t.t.).

## EL. MOKYMOSI ETIKOS KLAUSIMAI

Atsakomybės prisiėmimas už el. mokymąsi

Privatumo problemos / tinklo sauga

Skaitmeninio turinio / intelektualinė nuosavybė ir autorių teisės

Atstumas / psichinė sveikata

Studentų disciplina / interneto etiketas

## VERTA PRISIMINTI

**Etikos kodeksai** taikomi visiems nuotolinio mokymo dalyviams, įskaitant regentus, dėstytojus ir kitą akademinį personalą, studentus, savanorius, rangovus, agentus ir kitus, susijusius su nuotolinio mokymo įstaiga.



# PLAGIATO PREVENCIJA VMA



„Quality of Virtual  
Studies“



Miguel u00c1. Padriu00f1u00e1n nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### PAGRINDAS

Gerai plagiato prevencijos rezultatai įstaigoje pirmiausia priklauso nuo kiekvieno dėstytojo žinių apie akademinį sąžiningumą, autorių teises ir akademinio raštingumo bei plagiato prevencijos sąsajas. Dėstytojas taip pat turi vadovautis įstaigos rekomendacijomis ar gairėmis rašto darbui. Dėl lengvo išteklių prieinamumo internete ypač svarbu dėstyti apie plagiata el. mokyme.

### STUDENTAI TURI ŽINOTI APIE...

1. rašto darbų prasmę ir kontekstą (kokie įgūdžiai įgyjami rašant darbus, kodėl sąžiningumas svarbus kaip socialinė atsakomybė, kritinis mąstymas ir kt.);
2. specifinius studijų darbo reikalavimus (struktūra, apimtis, šaltiniai, pateikimo, grįžtamojo ryšio ir vertinimo procedūros, vertinimo kriterijai ir kt.);
3. rašto darbų planavimą ir rengimą (kaip rasti, pasirinkti ir cituoti šaltinius, sudaryti bibliografiją ir kt.);
4. plagiato prevenciją (plagijavimo rūšys ir jų pasekmės, kaip veikia teksto derinimo įrankiai ir kaip interpretuoti rezultatus, atsižvelgiant į šaltinių citavimą ir autorių teises).

## TEKSTO ATITIKTIES ĮRANKIAI

Teksto atitikties įrankiai atlieka pateikto darbo teksto atitikimo ataskaitą, lygindami kitus šaltinius ir parodo: spalvomis pažymėtą tekstą ir jo sutapimų procentą su šaltiniais, kuriuose rastas atitikmuo, ir nuorodas į šiuos šaltinius.

**Populiarus Moodle teksto atitikties įrankis vadinamas „Turnitin“.**

#### ORIGINALITY REPORT



#### PRIMARY SOURCES

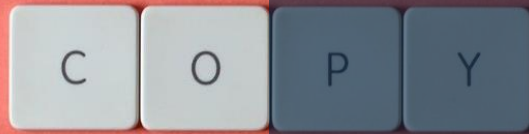
- 1 Submitted to Kennesaw State University  
Student Paper
- 2 [www.guardian.co.uk](http://www.guardian.co.uk)  
Internet Source
- 3 Campbell, Neil. "Post-Western Cinema", A

## NE PLAGIATAS

- **Citatos**, pavyzdžiui, tikslios teksto ištraukos kabutėse, nurodant citatos šaltinį. Citata gali būti mažesnė nei keli sakiniai (kai kurios institucijos gali juos apibrėžti išsamiau)
- **Bibliografijos**, šaltinių aprašymai, šaltinių nuorodos
- **Bendros tiesos** (pvz., Žemė apvali)
- Kitų autorių **lentelės, formulės** ir paveikslai su nuorodomis į šaltinius
- Įvairūs **vardai**, pavadinimai ir terminai.
- Pavieniai **žodžiai** arba pavieniai bendro pobūdžio sakiniai
- **Priedai** su nuorodomis į šaltinius
- Kiti galimi legalūs atvejai

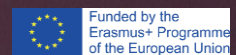


# AUTORIŲ TEISĖS VMA



„Quality of Virtual  
Studies“

Miguel u00c1. Padriu00f1u00e1n nuotrauka



## INFORMACINĖ SANTRAUKA

Autorių teisės yra terminas, naudojamas apibūdinti kūrėjų / menininkų teises į savo literatūros, mokslo ir meno kūrinius. Įprasta autorių teisių saugomą kūrinių pažymėti didžiąja R arba C raide apskritime.

Autorių teisių savininkas turi išskirtines teises:

- pakartotinai atkurti kūrinių
- parengti išvestinius darbus
- platinti kopijas arba perduoti nuosavybės teise
- viešai atlikti kūrinių (pvz., rodyti filmą, paleisti įrašą)
- viešai rodyti kūrinių

„Creative Commons“ (CC) licencijos skirtos suteikti daugiau galimybių kūrėjams, norintiems bendrinti savo turinį pagal tam tikras sąlygas.

Tradicinis autorių teisių spektras:



Saugoma autorių teisių. Pakartotiniam naudojimui reikalingas savininko leidimas.



Pakartotinis naudojimas leidžiamas pagal CC licencijas.



Teisės nesaugomos. Galima naudoti be leidimo.

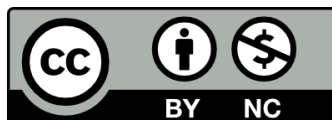
## POPULIARIOS CC LICENCIJOS



Teisės nesaugomos.



Nurodyti autorių, dalintis tokiomis pačiomis sąlygomis (taip pat komerciniais tikslais).



Nurodyti autorių, redaguoti, dalintis nekomerciniais tikslais.



Nurodyti autorių, dalintis (komerciniais tikslais), neredaguoti.

## AUTORIŲ TEISĖS EL. MOKYME

Norėdami apsaugoti autorių teises VMA, atminkite:

- Bendrinkite medžiagos svetainės nuorodą, o ne atsiųskite ir dalinkitės medžiaga su studentais
- Skatinkite studentus naudoti atviros prieigos šaltinius ir platformas (pvz., CC)
- Gaukite leidimą naudoti iš pirminio autorių teisių turėtojo
- Neleiskite studentams toliau dalytis autorių teisių saugoma medžiaga
- Kurkite savo originalų turinį ir pristatymus paskaitoms ir nereikės jaudintis dėl autorių teisių pažeidimo

Informaciją apie intelektinės nuosavybės ir autorių teisių traktavimą, susijusį su švietimu, rasite adresu: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/observatory/ip-in-education>





# BDAR VIRTUALIOSE STUDIJOSE



„Quality of Virtual  
Studies“



Fernando Arcoso nuotrauka

## INFORMACINĖ SANTRAUKA

### KAS YRA BDAR?

**BDAR tikslas** – harmonizuoti ir užtikrinti asmens duomenų naudojimą ES. Pagrindinės **Europos Bendrojo duomenų apsaugos reglamento (BDAR)** aukštojo mokslo koncepcijos yra šios:

- ✓ asmeniniai duomenys,
- ✓ jautrūs duomenys,
- ✓ prieiga prie asmens duomenų
- ✓ asmens duomenų tvarkymas

**Asmens duomenys** – tai bet kokia informacija, susijusi su asmeniu, kurio tapatybė gali būti nustatyta tiesiogiai arba netiesiogiai, remiantis identifikatoriumi, pavyzdžiui, vardu, pavarde, identifikavimo numeriu, vietos duomenimis, internetiniu identifikatoriumi ir kt.

**Jautrūs duomenys** reiškia asmens duomenis, atskleidžiančius pvz. asmens etninės kilmės ar sveikatos būklės.

### PRINCIPAI

Pagal BDAR žmonės žino ir gali kontroliuoti, kaip naudojami jų asmens duomenys. Organizacijos (įskaitant univertitetus) turi pasirūpinti surinktų asmens duomenų skaidrumu, konfidencialumu ir tikslumu. Jie turi stengtis kuo labiau sumažinti asmens duomenų rinkimą ir naudojimą.

## KAIP TAIKYTI

Virtualiose mokymosi aplinkose studentų duomenys turi būti tvarkomi ir prižiūrimi saugiai ir konfidencialiai. Studentas turi būti informuotas apie tai, kokie asmens duomenys (arba, pvz., mokymosi analizė) renkami virtualiose studijų aplinkose.

Patarimai, skirti apsaugoti studentų duomenis:

- Stebėkite veiklą universitetų tinkluose
- Apmokykite darbuotojus apie BDAR ir suteikite pagalbą
- Sumažinkite renkamos ir apdorojamos informacijos kiekį
- Išvalykite nereikalingą studentų informaciją
- Suteikite minimalų būtiną prieigos lygį
- Šifruokite / apsaugokite elektroninius ir popierinius duomenis
- Viešai paskelbkite BDAR politiką, procedūras ir pranešimų protokolus

## VAIZDAI IR VAIZDO ĮRAŠAI

**Atkreipkite dėmesį, kad vaizdai, vaizdo ir garso įrašai** aukštosiose mokyklose taip pat yra asmens duomenų apsaugos (BDAR) objektas: nuo paskaitų internete, kurios paprastai būna įrašomos, iki renginių, tokių kaip diplomų įteikimo ceremonijos ar nuotraukų publikavimas svetainėse ar socialiniuose tinkluose, nesvarbu, ar tai būtų institucinė arba privati svetainė / profilis. Teisinis pagrindas audiovizualinei medžiagai apdoroti taip pat reikalingas.

