



sužinokime tobulėkime veikime



ŠVIETIMO,  
MOKSLO  
IR SPORTO  
MINISTERIJA



# Mokymasis virtualioje aplinkoje: tikslingumas ir įvairiapusiškumas



Egle.Vaivadiene@upc.smm.lt

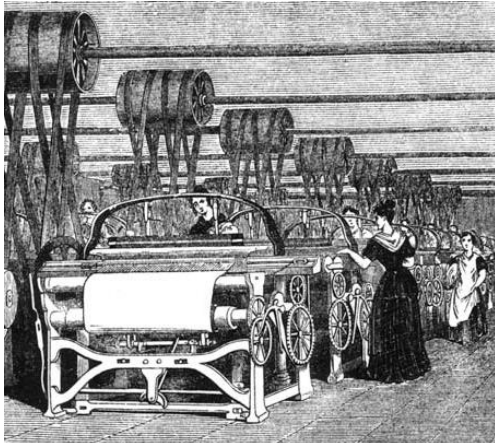
Ugdymo turinio skyriaus, Gamtos, tikslųjų mokslų ir technologijų poskyrio  
metodininkė, Ugdymo plėtotės centras



# Kodėl? Kam tos inovacijos?

## Atsakymas: visuomenė keičiasi...

Industrinis  
amžius



Vienas šaltinis  
Vietinė produkcija  
Švietimo plėtra

Informacinė  
visuomenė



Daug tiesų  
Globali visuomenė

Kurianti  
visuomenė



Inovacijų laukiantys žmonės  
Kūrybiškas mąstymas



# Kaip? Kodėl?

Išmaniosios industrinės revoliucijos kontekste, nuolat tobulėjančios ir vis daugiau galimybių siūlančios skaitmeninės technologijos sparčiai keičia darbo rinkos struktūrą – vienos specialybės išnyksta, jų vietoje formuojasi naujos, atsiranda poreikis ruošti kitokias ateities kartas.

Šioje aplinkoje iš esmės **keičiasi mokytojų vaidmuo** – mokytojai tampa **inovatoriais** ir savo mokyklų bendruomenių **jungtimi** su nebepakeičiamomis skaitmeninėmis **kompetencijomis**.



# Kodėl? TOP 10 įgūdžių, didinančių įsidarbinimo galimybes

- **Komunikavimo gebėjimai** - klausymas, kalbėjimas ir rašymas. Darbdaviai nori, kad žmonės galėtų aiškiai suprasti, ką kiti sako, dėstyti ir išreikšti mintis.
- **Komandinis darbas.** Šiandienos darbo rinkoje daugelyje darbo vietų veikia viena ar daugiau komandų. Darbdaviai nori žmonių, gebančių atsiskleisti skirtingose komandose bei padedančių atskeisti kitų komandos narių geriausius gebėjimus.
- **Analizės ir problemų sprendimo įgūdžiai** - darbdaviai nori, kad žmonės gebėtų kūrybiškai samprotauti, taikyti patirtį, identifikuoti ir efektyviai spręsti problemas.
- **Savikontrolė** - gebėjimas planuoti ir valdyti keletą užduočių, nustatyti prioritetus ir prisitaikyti prie besikeičiančių sąlygų ir darbo užduočių.
- **Tarpasmeninis veiksmingumas.** Darbdaviai tiksi iš darbuotojo efektyvių dalykinių tarpusavio santykių organizacijoje, gebėjimo juos užmegzti ir palaikyti
- **Skaitmeninis raštingumas.** Nors darbdaviai apmoko taikyti specifinę programinę įrangą, reikalingą darbe, tačiau tikisi, kad darbuotojai turės pagrindinius darbo kompiuteriu įgūdžius.
- **Lyderystė / vadovavimo įgūdžiai** - gebėjimas prisiimti atsakomybę ir vadovauti darbuotojams, kai to reikia. Dauguma darbdavių ieško lyderystės požymių.
- **Gebėjimas mokytis** - darbas nuolat keičiasi ir vystosi, o darbdaviai nori, kad žmonės, vykstant šiems pokyčiams – mokytųsi ir tobulėtų.
- **Matematiniai ir skaitymo gebėjimai.** Nors daugumai darbo vietų nereikia matematinių skaičiavimų, tačiau beveik visi darbai reikalauja gebėjimo skaityti ir suprasti instrukcijas bei atlikti pagrindinius matematikos veiksmus.
- **Stiprios vertybės** - patikimumas, sąžiningumas, pasitikėjimas savimi ir pozityvus požiūris į darbą – aktualios visoms profesijoms. Darbdaviai ieško sąžiningų darbuotojų.





# Todėl... Kodėl?.. Todėl... Švietimas turi keistis!



- Silpni mokinių pasiekimai tarptautiniuose tyrimuose (PISA)
- Mokymo(si) – gyvenimo ryšio atotrūkis
- 21 amžiui reikalingų kompetencijų identifikavimas, ugdymas
- Paradigmų kaita (*kada pasieksime mokymosi paradigmą?*)
- Inovacijų baimė / stereotipai
- Noras gyventi kitaip, priimti iššūkius
- Nuostata: ***Pokyčiai prasideda šiandien***

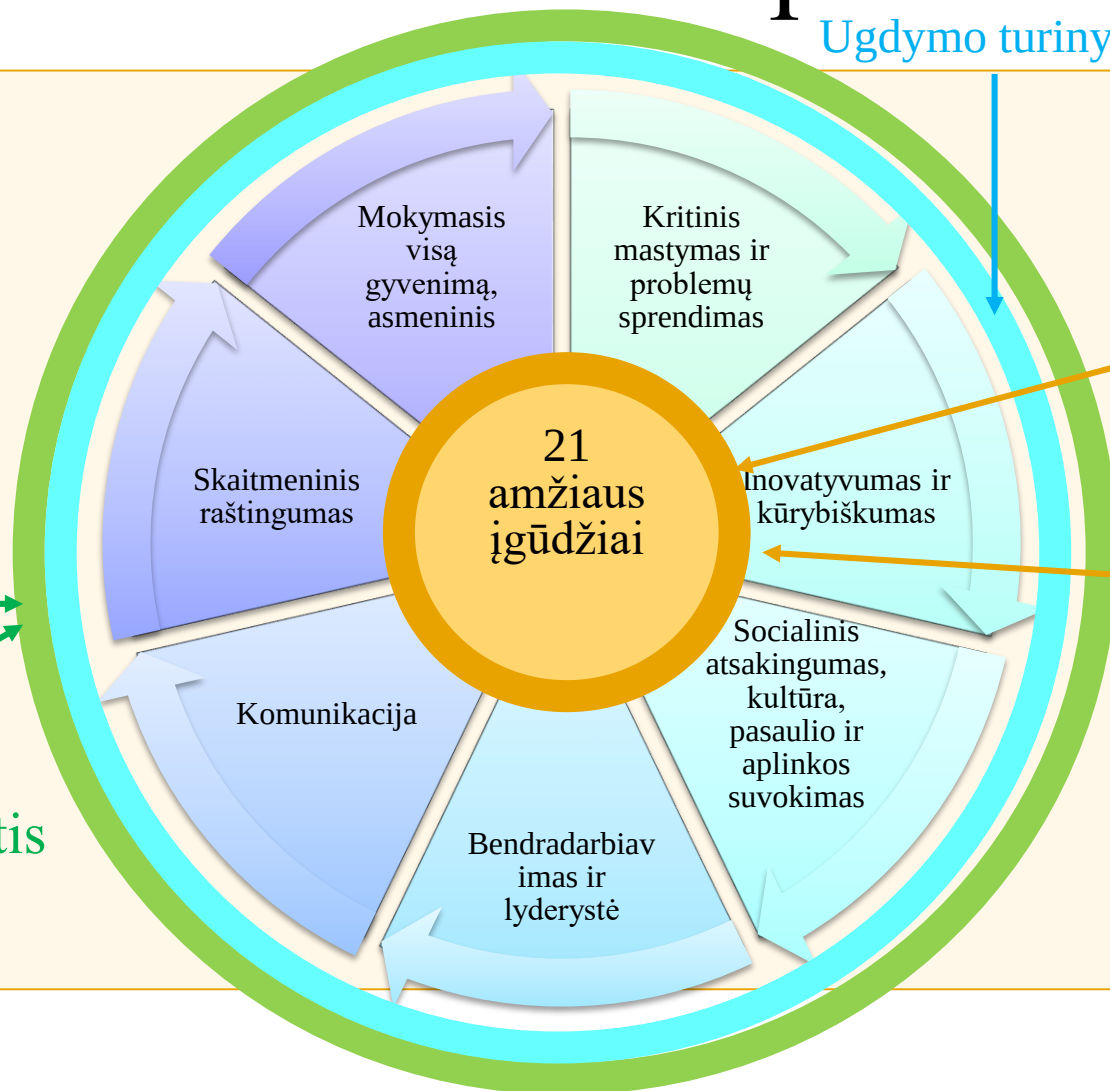


# Kodėl? Kaip?

Ugdymo turinys

Įtraukiantis  
mąstymasVerslumo  
dvasia

Etiškas pilietis

Matematinis  
raštingumas

Skaitymo gebėjimai



„Leisk vaikams mokytis ne vien tik to, ko pats esi išmokęs, nes jie gimę kitais laikais“.

Senovės žydų patarlė

# Iš Lietuvos respublikos Švietimo ir mokslo ministerijos 2018–2020 metų strateginio veiklos plano. Keli iš prioritetų:

- **Darnios ir kūrybingos asmenybės ugdymas:** Mokinių, kurių pasiekimų lygis bent 3 (iš 6) PISA, dalis, proc. (žemiausias procentas iš 3 dalykinių sričių)
- **Bendrojo ugdymo aplinkos ir turinio atnaujinimas,** *pritaikant* įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams, *integruojant* darnaus vystymosi, kūrybingumo, verslumo ir STEAM kompetencijas
- **Į skirtingų ugdymosi poreikių asmenis orientuotos mokinio pasiekimų vertinimo sistemos sukūrimas ir įdiegimas**



# Išvados dėl esminių pokyčių (SSGG)

- 2015 m. tarptautinis matematikos ir gamtos mokslų gebėjimų tyrimas TIMSS1, tiriantis, ką mokiniai išmoka iš to, ko yra mokomi, parodė, kad Lietuva, lyginant su 2011 m., reikšmingai **pagerino rezultatus**: ir matematikos, ir gamtos mokslų 4 ir 8 kl. **(Stiprybė)**
- 2015 m. tarptautinio penkiolikmečių tyrimo PISA2, vertinančio gebėjimą sukaupomis žiniomis, išvystytais gebėjimais pasinaudoti, rezultatai atskleidė **skaitymo gebėjimų ir gamtamokslinio raštingumo Lietuvoje suprastėjimą**. Rezultatai taip pat atskleidė, **kad labai skiriasi visų Lietuvos mokyklų mokinių rezultatai**, ypač lyginant kaimo ir miesto mokyklas **(Grėsmė)**.
- Švietimo sistema nepakankamai greitai reaguoja į darbo rinkos poreikius **(Silpnybė)**.
- EBPO tyrimų išvadose teigiama, kad apie 26,5 proc. Lietuvos darbuotojų turi aukštesnius gebėjimus lyginant su gebėjimais, panaudojama darbe **(Silpnybė)**



# Ką mes galima daryti, kad žibėtų mokinių akys ?...



# Ugdyti rytojaus statytojus

## Kas svarbu?

- Kūrybiškas mąstymas
- Problemų sprendimo paieškos
- Komandinis darbas
- Aktyvi, šiuolaikiška, perspektyvi **mokymosi aplinka**
- Įtraukiantys, problemų sprendimu, bendradarbiavimu, projektine, patirtine veikla, IKT naudojimu grįsti ugdymo **metodai**.



# Mokytojas – jau ne vienintelis žinių teikėjas



# Kaip gali padėti technologijos?

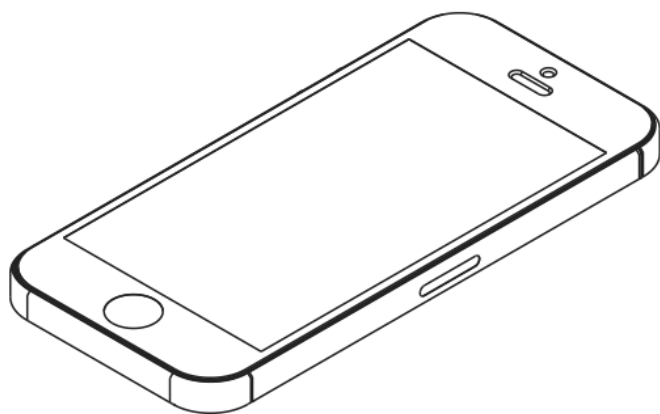
Viena iš galimybių –

**mokymasis virtualioje aplinkoje**



[www.menti.com](http://www.menti.com)

**Kodas: 79 25 33**



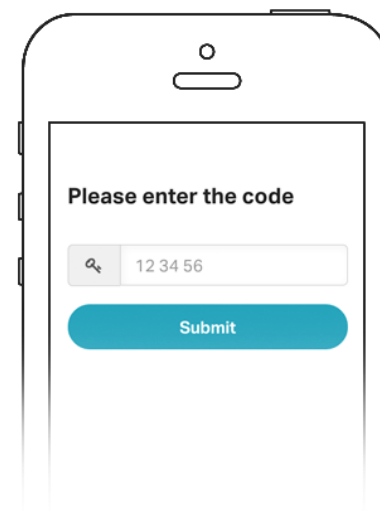
**Paimkite telefoną**

1

**www.menti.com**

**Surinkite naršyklėje  
www.menti.com**

2



**Įveskite kodą  
79 25 33**

3



# Kas vyksta internete kiekvieną 2018 m. minutę:



## Įdomioji statistika:

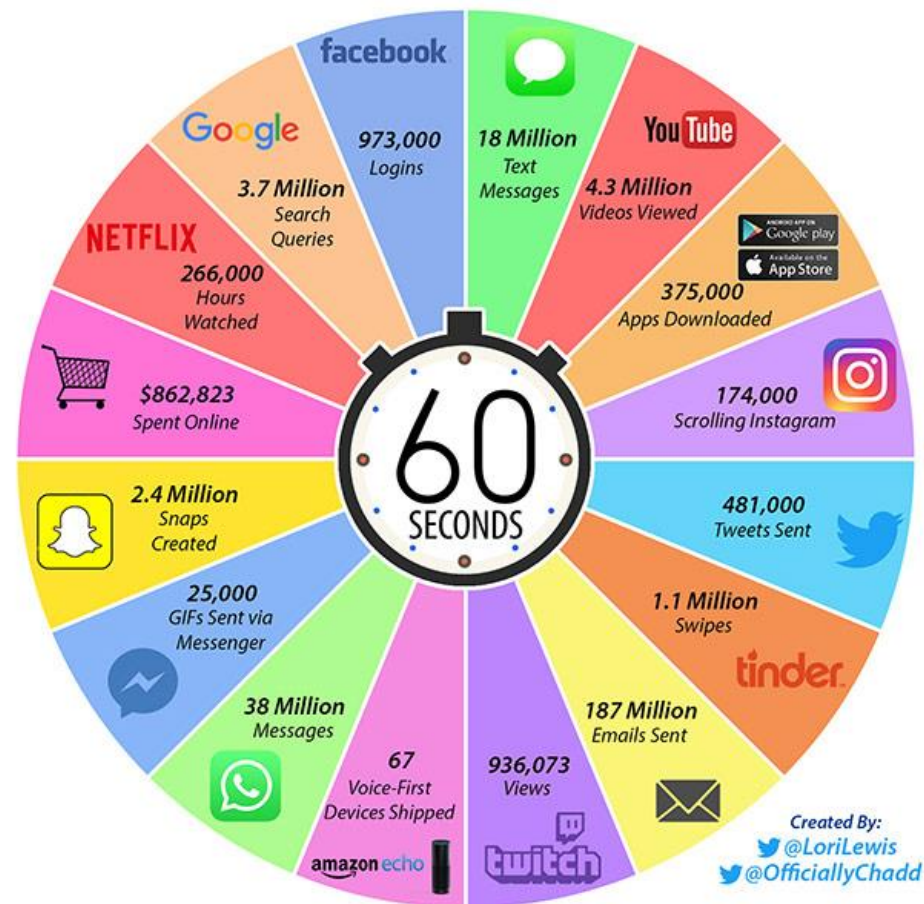
- 42,033,600,000  
Facebook prisijungimų
- 159,840,000,000  
Google paieškų
- 8,078,400,000,000  
išsiųsta el.laiškų
- 1,641,600,000,000  
išsiųsta WhatsApp žinučių



# 2017 *This Is What Happens In An Internet Minute*



# 2018 *This Is What Happens In An Internet Minute*





„Gauti / imti informaciją iš interneto – tarsi gerti iš gaisrinio  
hidranto“

Mitchell Kapor



**Inovatyvu  $\neq$  ģdomu  $\neq$  paveiku!?**

**Būkime atidūs ir išradingi!**

# Mokymasis virtualioje aplinkoje

## Įsitraukimas – kertinė sąlyga



### Dalyviai:

- Turi savo patirtį,
- vertinimo kriterijus
- galimybę rinktis
- stebi,
- vertina,
- kritikuoja.

Kokia mokytojo sukuriama vertė?



# Viena iš galimybių - mokymasis virtualioje aplinkoje



## TIKSLINGUMAS

- **Galimybių** supratimas: kaip ir kiek gali būti panaudojamos IKT.
- Panaudojimo **prasmingumas**: skaitmeninis turinys ir technologijos padeda įvairiapusiškiau ir patraukliau mokytis
- **Poveikis** rezultatams: analizavimas, kaip/kiek IKT gerina mokymosi rezultatus.

*Tikslingumas – procesų ir reiškinių savybė duoti tam tikrą rezultatą, atvesti į tikslą. [//www.zodynas.lt/terminu-zodynas/T/tikslingumas](http://www.zodynas.lt/terminu-zodynas/T/tikslingumas)*



# Mokymasis virtualioje aplinkoje

## ĮVAIRIAPUSIŠKUMAS

- Virtualių aplinkų įtaka dalykinių, bendrųjų kompetencijų ugdymui.
- Virtualių aplinkų, socialinių tinklų galimybių panaudojimas bendradarbiavimui „už mokyklos ribų“ (mokyklų ir tarptautiniai mainai).
- Skatinimas naudotis įvairiomis IKT priemonėmis ir šaltiniais.



# Kaip?

## Naudojant



web 2.0 technologijas

skaitmenines mokymosi priemonės ir aplinkas

- bendravimo ir bendradarbiavimo įrankius / aplinkas
- IKT įrankius vertinimui ir įsivertinimui, duomenų rinkimui ir analizei

Žaidimus ir žaidimų elementus (geimifikaciją)

mobiliuosius įrenginius bei jiems skirtas mokymo(si) programėles (pvz., 3D ir 4D, VR).

## Skatinant

- kūrybą (vaizdo, audio, foto medžiaga, e-knygos, kt.)
- kritinį mąstymą (minčių, vaizdo žemėlapiai, šarados)
- saviraišką (pristatymų rengimas)
- turinio kūrimą (e-knygos).

Pateikiant užduotis kitaip (pvz., QR kodo, kryžiažodžių kūrimas, kt.)



# Skaitmeninės mokymosi priemonės

https://sodas.ugdome.lt/viesieji-puslapiai/6800

Kalba (Lietuvių) ▼

Registruotis Prisijungti

Ugdymo sodas

Visi ▼ Paieška... Ieškoti

Pradžia Ugdymo turinys ▼ Ugdymo įrankiai ▼ Kvalifikacija ▼ Skaitmeniniai ištekliai ▼ Mano ▼ Forumas D.U.K. ▼ Privatumas ▼

Atvirųjų skaitmeninių išteklių rinkinys

Skaitmeniniai ištekliai / Atvirųjų skaitmeninių išteklių rinkinys

ATVIRŲJŲ SKAITMENINIŲ IŠTEKLIŲ RINKINYS

Skaitmeninis turinys

Skaitmeninių mokymo priemonių mokiniams ir skirtingų dalykų mokymosi nurodomi tipai ir formatai. Mokymosi interaktyvumą ir dalyką.

Skaitmeninių mokymo priemonių paieška  
Atvirųjų skaitmeninių išteklių rinkinys

- Skaitmeninė biblioteka
- Aukštesniųjų mąstymo gebėjimų ugdymas
- Problemų sprendimas bendradarbiaujant
- 3D mokymo objektai
- Edukaciniai žaidimai 1-4 kl.
- Mokymosi svetainės 5-8 kl.
- Skaitmeninės mokymo priemonės 9-12 kl.
- Kinas mokyklai
- SMP metodika
- SMP aprašų saugyklos
- nerūkysiu.lt

bendrojo ugdymo mokyklų  
ikiamos jų anotacijos,  
lius galima filtruoti pagal jų

Paslaugas ir pasiūlymus prašome siųsti adresu [alvida.lozdiene@upc.smm.lt](mailto:alvida.lozdiene@upc.smm.lt)

# Elektroninė mokymosi aplinka **EMA**

## Galimybės

Automatizuota diagnostinių testų  
analizė

Diferencijuotų užduočių rinkiniai

Automatizuota rezultatų analizė

Automatizuota motyvavimo sistema

Greito pasitikrinimo užduočių  
rinkiniai

Užduoties grąžinimo funkcija  
EMA pamokos

Prisijungti

arba

Prisijungti su 

### Gamtos e-vadovėlio temoje rasite:

8–10 automatiškai ištaisomų supratimo užduočių

5–6 užduotis tiriamajai veiklai, duomenų analizei,  
kūrybiškumui ugdyti

1–3 nuorodas į virtualius mokomuosius išteklius

Visame turinyje: 54 temas, 15 praktikos darbus, 54  
infografikus.

### Matematikos e-vadovėlio temoje rasite

12–15 automatiškai ištaisomų supratimo užduočių

8–10 užduočių matematiniam mąstymui, kūrybiškumui,  
taikymo gebėjimams ugdyti

1–3 nuorodas į virtualius mokomuosius išteklius

Visame turinyje: 59 temas, 59 infografikus



# Aplinkos bendravimui ir bendradarbiavimui



Lino

Interaktyvi skelbimų lenta – įrankis, skirtas įvairaus skaitmeninio formato medžiagos saugojimui, grupavimui, publikavimui ir dalijimuisi.

Nuoroda: <http://en.linoit.com/>



Testeach

Internetinis įrankis – platforma, įvairių vaizdo įrašų, tekstų, testų saugojimui.

Nuoroda: <http://www.edcanvas.com>



Padlet

*Padlet* – labai nesudėtingo valdymo skelbimų lenta.

Puikiai veikia įvairiose naršyklėse, planšetiniuose kompiuteriuose ir išmaniuosiuose telefonuose.

Nuoroda: <http://padlet.com>



Google diskas.

„Cloud Storage“ suderinama su Disku, „Gmail“ ir „Google+“ nuotraukomis, todėl galima saugoti failus, el. laiškų priedus ir kurti atsargines nuotraukų kopijas tiesiai Diske. Jei reikia, yra galimybė [įsigyti daugiau vietos suteikiantį „Cloud Storage“ planą](#).



# IKT įrankiai vertinimui ir įsivertinimui

- [Socrative](#)



- [Quizizz](#)



- [Kahoot!](#)



- [Plickers](#)



- [Quizalize](#)



- [TesTeach](#)



- Google drive



- Microsoft  
MouseMischief



- Interactive classroom



- ClassDojo



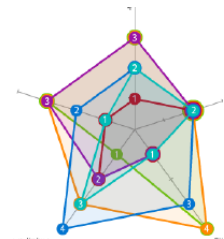
- Edmodo

- Games show

- Spider



- Etc.



- [6 įrankiai mokytojams internetiniams \(online\) įvertinimams kurti](#)
- [\(I\)verinimo įrankiai internete \(online\)](#)
- [Formuojamamojo vertinimo įrankiai](#)



# Įrankiai duomenims gauti / rinkti

- SurveyMonkey – apklausų kūrimo įrankis  
<https://www.surveymonkey.com/user/sign-in/>



- Doodle – planavimo įrankis. <http://doodle.com>

The logo for Doodle, consisting of the word "Doodle" in white text on a blue rectangular background.

- Mentimeter – interaktyvūs pristatymai, apklausos.  
<https://www.mentimeter.com>

The logo for Mentimeter, featuring a blue square icon with a white bar chart and the text "Mentimeter" in blue.The logo for Tricider, featuring a white 3D figure standing next to a large red exclamation mark.

Tricider – Nemokamas, be registracijos.

Nuoroda: <https://www.tricider.com> .

The logo for Tricider, featuring the word "tricider" in white lowercase letters on a dark blue background, with a speech bubble icon to the right.

Galima: rinkti idėjas, aptarti (+; -), balsuoti, tikslinti, kviesti dalyvius. Apsauga nuo šlamšto, nereikalinga registracija



# Geimifikacija



## *Mokymasis iš žaidimų įveikti realaus pasaulio iššūkius*

Žaidimų elementų ir žaidybinio mąstymo naudojimas nežaidybinėse srityse **siekiant**

... Įtraukti

... Motyvuoti

... Didinti susidomėjimą

... Mažinti baimę

... Padėti spręsti problemas

## *Žaidimai ugdyje*

- Iššūkis
- Kompetencijos
- Malonumas

## *Žaidimų elementai:*

- Pasiekimai
- Avatarai
- Ženkliukai
- Kolekcijos
- Lygių (turinio) atrakinimas
- Dovanos
- „Garbės“ lentos (leader boards)
- Lygiai
- Taškai
- Misijos
- Socialiniai grafikai
- Komandos
- Virtualūs ištekliai



# Žaidimų tipai ir pavyzdžiai

- Simuliaciniai (pvz., <http://nlvm.usu.edu/>)
- Individualaus mokymosi (pvz., kūnas)
- Mikropasauliai (pvz., Minecraft)
- Mokinių sukurtos medijos (pvz., kryžiažodžiai, MO<https://learningapps.org/> , <http://prezi.com/>, <https://app.bookcreator.com/books> ir kt.)
- Žaidimai rolėmis
- Tyrinėjimu paremti mokomieji žaidimai (<https://www.nobelprize.org/>)
- Virtualūs 3D pasauliai (pvz., Second Life, „Active Worlds“, „There“, Google Cultural Institute)
- Strateginiai žaidimai (pvz., The Sims)
- Kt.



# 3D, 4D ir VR taikymas ugdyme Nuo mokymo prie mokymosi



Svaiginanti, įkvepianti ir interaktyvi mokymosi patirtis



# Mokymosi objektų pavyzdžiai

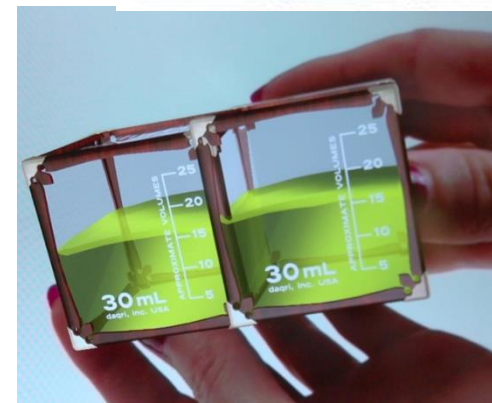
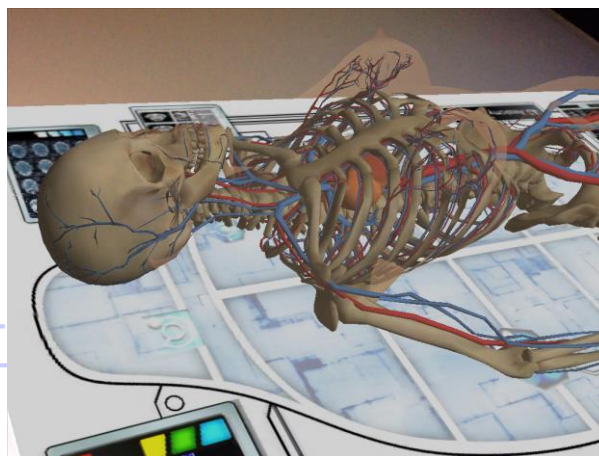
Quiver - 3D Coloring App

Elements 4D

Anatomy 4D

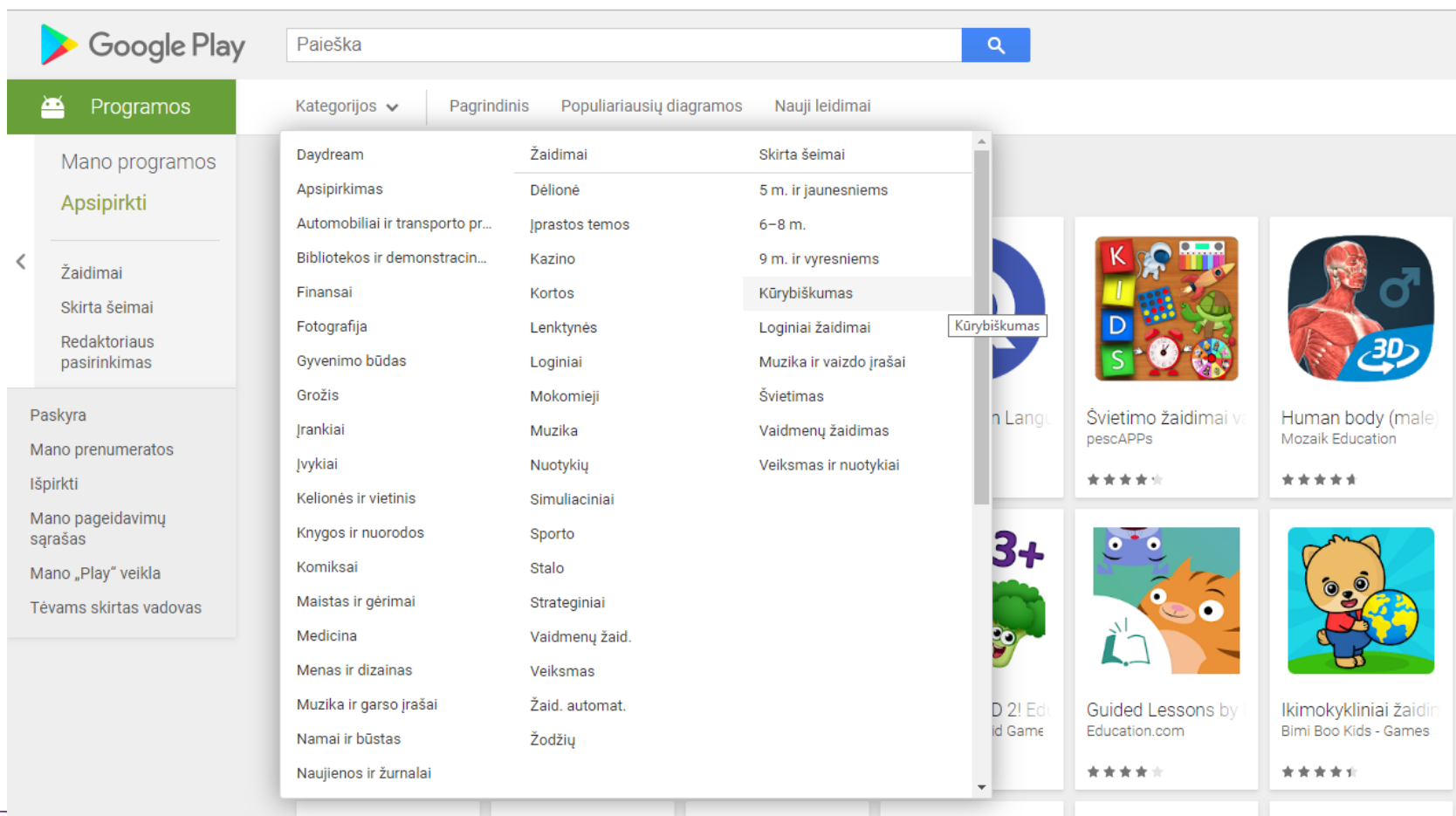
Animal 4D+

Dinosaur 4D+



# Kur ieškoti programėlių?

## GOOGLE PLAY parduotuvėje.





# Google akinukai



**Kiekvieną įtraukianti patirtis**



# Ką galima pamatyti VR



- Fotosferas, padarytas su Google Camera:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.GoogleCamera>
- Stereoskopines panoramines nuotraukas su **Cardboard Camera**
- 360° video. Youtube programėlėje ieškoti “360”. Ir dešiniame apatiniame kampe spausti *cardboard* mygtuką. (JUMP)
- Užsiregistruokite į Google Expeditions: <https://www.google.com/edu/expeditions>
- VR kūrimo pradžia (su *Unity 3D*):  
<https://developers.google.com/cardboard/overview>
- Dokumentika/kinematografija. Trumpametražis VR filmų rinkinys programėlėje VRSE (Evolution of VRSE).
- Kita:



# Nuotrauka, kaip mokymo(si) mokymosi priemonė

- Photo story 3 for [Windows](#)
- Microsoft autocolmage
- Graphic Apps: <http://graphic-apps.software.informer.com/>



Fotoredaktoriai, realistiniai montažai:

- <http://funny.pho.to/>
- <http://www.picisto.com/>
- <http://www.glitterphoto.net/>
- <http://www.loonapix.com>
- <http://www.enjoypic.com/>



- kt.



# Komiksų kūrimo įrankiai

- <http://www.makebeliefscomix.com/>
- <http://www.bitstrips.com/create/comic/>
- <http://www.pixton.com/>
- <http://en.uptodown.com/search/free-comic-maker-software>
- <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html>
- <http://www.befunky.com/>

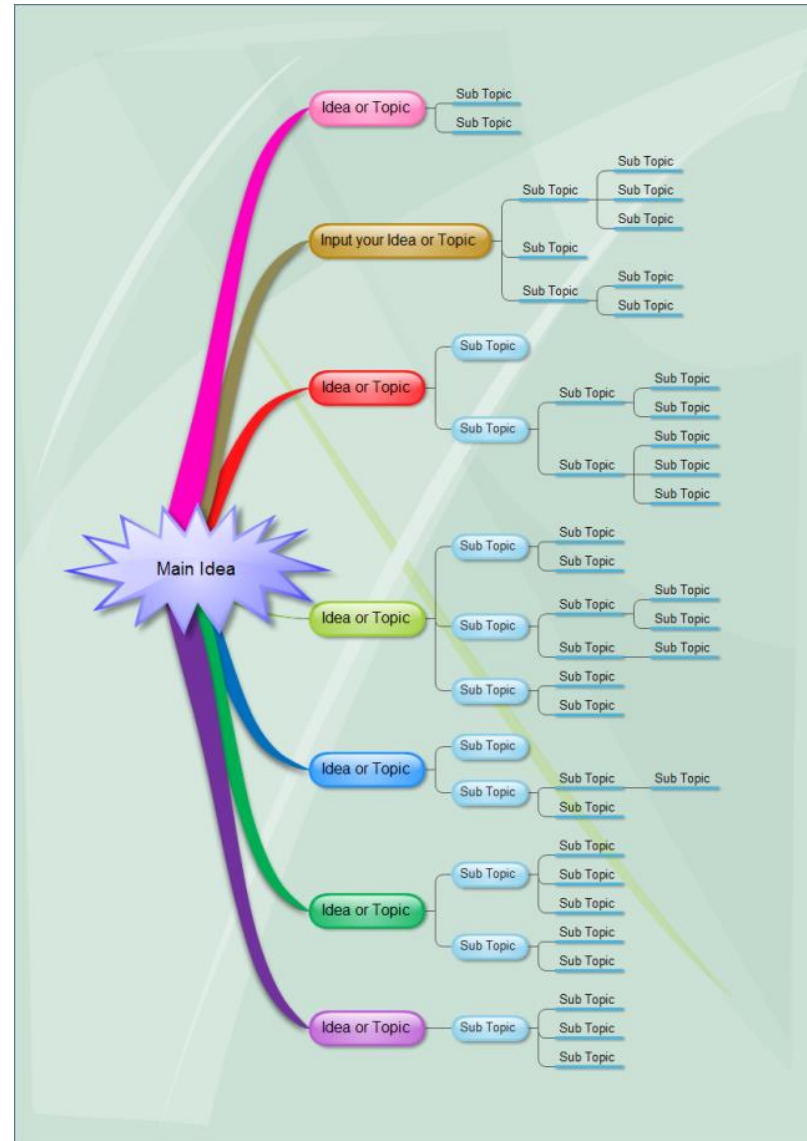
Kaip kurti?

- <http://vimeo.com/1075052>



# Geriausi 2018 m. minčių žemėlapiai

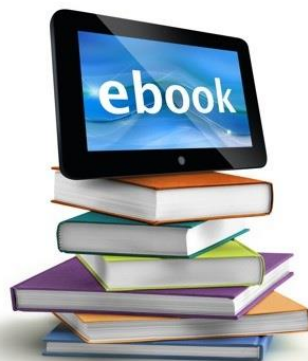
1. [Scapple](#)
2. [Mindomo](#)
3. [Bubbl.us](#)
4. [MindManager](#)
5. [X Mind 8](#)
6. [Coggle](#)
7. [Imindq](#)
8. [FreeMind](#)
9. [MindMapple](#)
10. [Sketchboard](#)
11. [Edraw Mind Map](#)



# Kūrybingumo (ir ne tik) lavinimui

## Pristatymų rengimui

- [Adobe Spark](#)
- [Visme](#)
- [Haiku Deck](#)
- [Pitcherific](#)
- [Canva](#)
- [SlideCamp](#)
- [Powtoon](#)
- [VideoScribe](#)
- [Prezi](#)



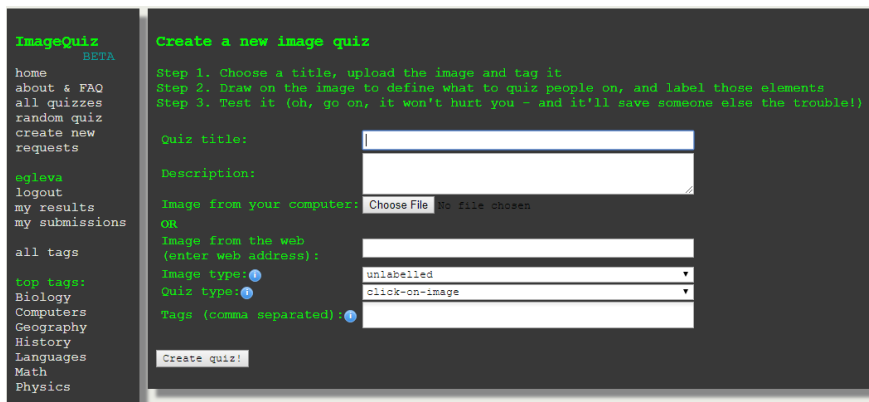
## Interaktyvių knygų kūrimui

- [Book Creator](#)
- [Flip Builder](#)
- [FlippingBook](#)
- [Issuu](#)
- [Ebook creator](#)
- [Publish2](#)
- [Slinkset](#)
- [Google cultural institute](#)



# Įrankiai interaktyviems testams, viktorinoms

- **Quizlet** – mokymosi objektų kūrimo įrankis <https://quizlet.com>
- **Online Quiz Creator** – kvizų, testų, vertinimo įrankiai.  
<https://www.onlinequizcreator.com/> (narystė –39\$ per metus)
- **Jeopards labs** – viktorinos kūrimo įrankis (nuolatinė narystė –20\$)  
<https://jeopardylabs.com>
- <http://www.imagequiz.co.uk/> – testai iš nuotraukų

Keletas testų pavyzdžių:

<http://www.imagequiz.co.uk/quizzes/1869004> – Excel testas.

<http://www.imagequiz.co.uk/quizzes/1865005> – PowerPoint testas.

<http://www.imagequiz.co.uk/quizzes/1868043> – PowerPoint testas

<http://www.imagequiz.co.uk/quizzes/968022> – Vėliavos

Visi testai pagal jiems priskirtus raktažodžius sukrenta čia: <http://www.imagequiz.co.uk/allquizzes>



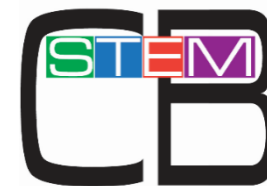
# Kitos naudingos nuorodos

1. <http://www.glogster.com/> - skaitmeninių plakatų kūrimo įrankis;
2. <http://www.thinglink.com/> - skaitmeninio paveikslėlio kūrimo įrankis;
3. <https://jeopardylabs.com/> - viktorinos kūrimo įrankis;
4. <http://www.joomag.com> - elektroninės knygos kūrimo įrankis;
5. <http://www.extranewspapers.com> - laikraščių šablonai;
6. <http://www.fodey.com> - laikraščio šablonas;
7. <http://goanimate.com/> - animacijos kūrimo įrankis;
8. <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/> - komiksų kūrimo įrankis;
9. <http://popplet.com/> - minčių žemėlapių kūrimo įrankis;
10. <https://bubbl.us/> - minčių žemėlapių kūrimo įrankis
11. <https://www.qr-code-generator.com> - QR kūrimo įrankis





Erasmus+

UGDymo  
PLĖTOTĖS  
CENTRAS

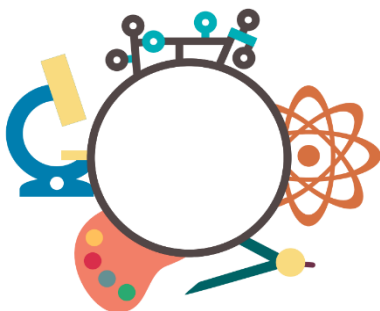
Atviras internetinis mokymosi kursas

**STEAM gebėjimų tobulinimas**

[Steam.ugdome.lt](http://Steam.ugdome.lt)



# Moduliai:



**Įvadas į STEAM**



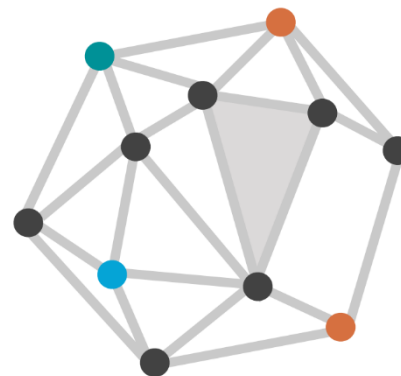
**STEM/STEAM epistemologijos  
bei pedagogikos apžvalga**



**Ankstesnių STEAM  
projektų apžvalga**



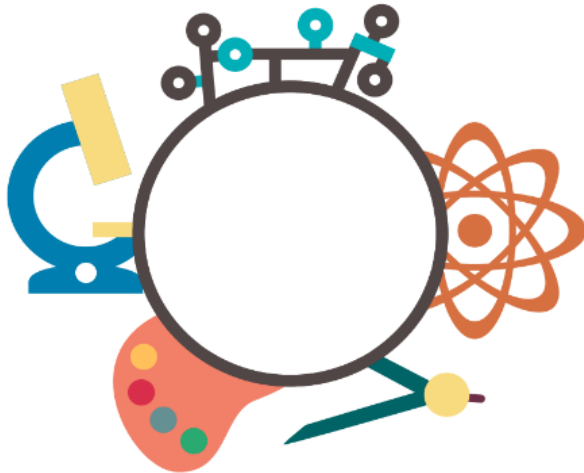
**STEAM ugdymas. Pavyzdžiai**



**Programos tvarumo aspektai ir taktika**



# I. Įvadas į STEAM



- STEM arSTEAM?
  - Kas yra STEM?
  - Nuo STEM iki STEAM
  - STEAM kompetencijos
  - Kas nėra STEM
  - Ateities piliečiai ir STEAM švietimas. Kodėl turėtume mokytis "STEAM"?
  - STEAM pedagoginiai metodai
- Pavyzdžiai
- Užduotis

## II. STEM/STEAM epistemologijos bei pedagogikos apžvalga



- STEM / STEAM epistemologija
- STEM / STEAM psichologija
- Didaktika
- Metodika

### III. Ankstesnių STEAM projektų apžvalga



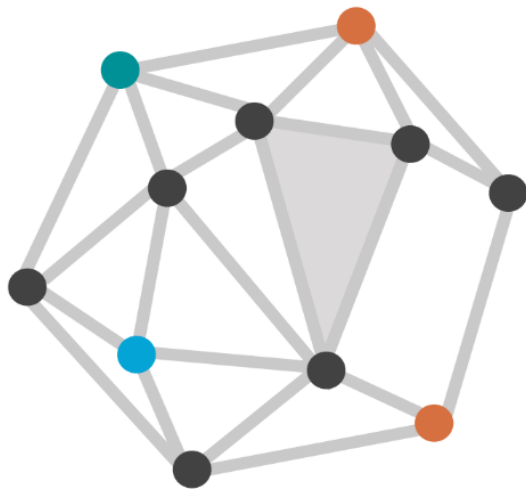
- M.A.R.C.H.
- “Inovatyvus mokytojas-motyvuotas mokinys: problemų sprendimas bendradarbiaujant“
- “E-mokymasis iš gamtos“
- Užduotys dalyviams

## IV. STEAM ugdymo pavyzdžiai



- Kaip suburti pedagogų ir mokinių STEAM komandą?
- Šiuolaikinė metodika ir ryšys su STEAM?
- Pamokų plano kūrimas / vertinimas / plėtra
- Mąstymo įgūdžiai mokykloje
- Užduotys dalyviams

## V. Programos tvarumo aspektai ir taktika



- Trys tvarumo lygiai
- Apžvalga
- Bendradarbiavimas ir problemų sprendimas
- Vertinimas ir finansai
- Užduotys dalyviams



Jeigu tave tai gąsdina – turi tai pabandyti

Setas Godin, JAV autorius ir verslininkas

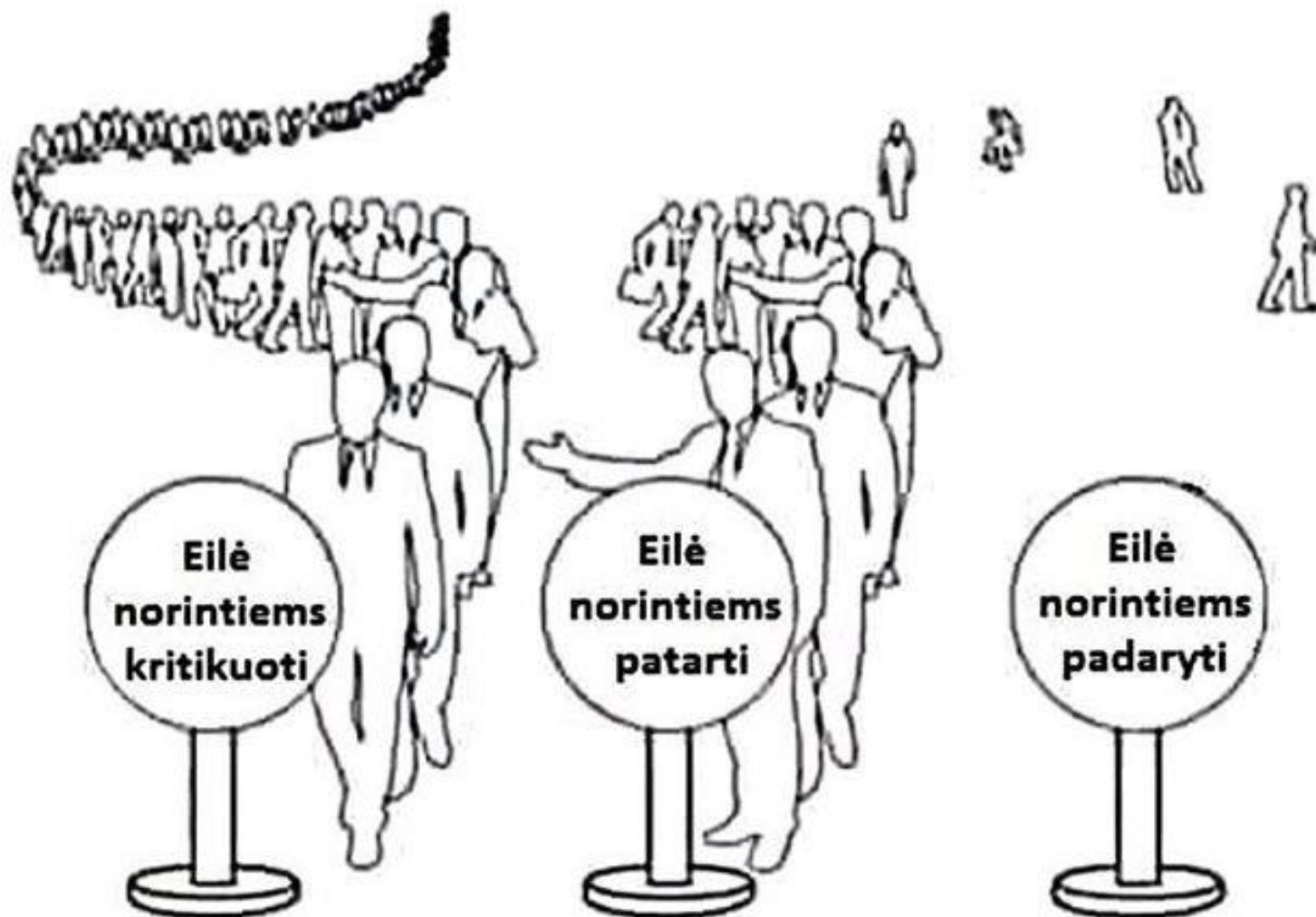


# Apibendrinimas

„Problema ne ta, kad mes  
siekiamo per aukštai ir  
nepasiekiamo,  
be ta, kad mesiekiamo  
per žemai ir pasiekiamo.“



Mikelandželas



Valio, rytoj į mokyklą !!!

