



sužinokime tobulėkime veikime



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA



Technologijų mokytojas – gyvenimui svarbių gebėjimų ugdytojas

Eglė Vaivadienė, Egle.Vaivadiene@upc.smm.lt

Alė Vilutienė, Ale.Vilutiene@upc.smm.lt

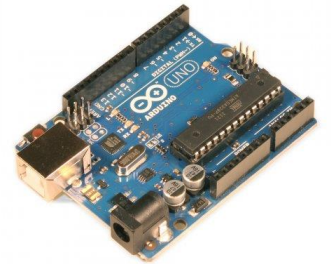
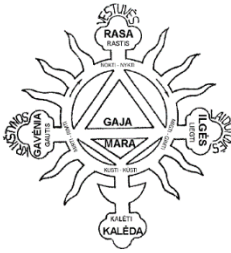
Ugdymo plėtotės centras

2019-04-23



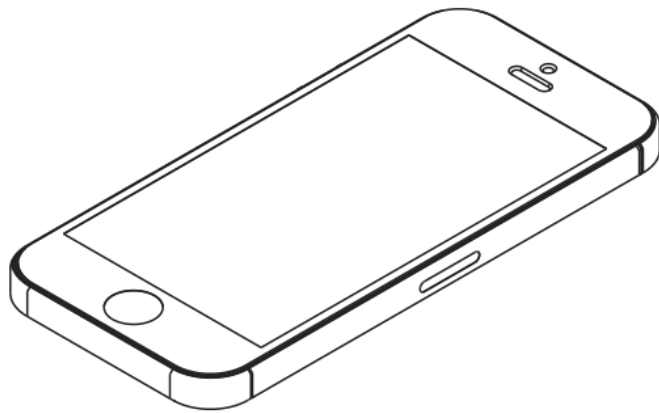
Ugdymo plėtotės centro vykdomos technologijų mokytojų kvalifikacijos tobulinimui skirtos veiklos

1. Rėdos ratas: tradicijos ir šiuolaikiškumas
2. Mikrokompiuterio panaudojimo galimybės ugdymo procese
3. Patyriminis mokymasis: idėja – veiksmas – aiškiai suvokta ir įvertinta patirtis
4. Šiuolaikinis technologinis ugdymas
5. Motyvuotam mokiniui reikia inovatyvaus mokytojo
6. Mokinių technologinio ugdymo pasiekimų vertinimo tobulinimas: technologijų brandos egzamino atvejo analizė
7. Mokymasis tyrinėjant STEAM kontekste



www.menti.com

Kodas: 92 67 6



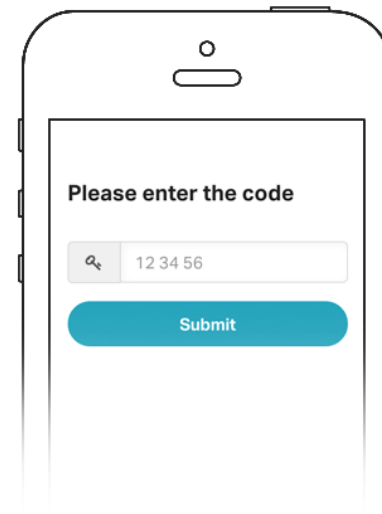
Paimkite telefoną

1

www.menti.com

**Surinkite naršyklėje
www.menti.com**

2



**Įveskite kodą
92 67 6**

3

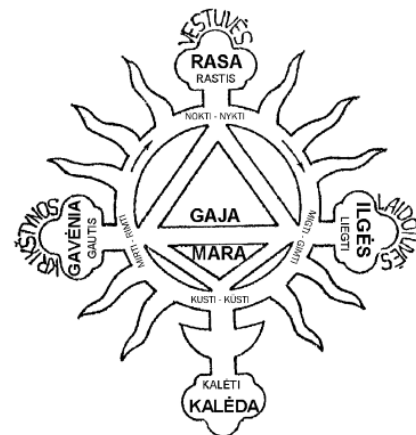
Rėdos ratas: tradicijos ir šiuolaikiškumas.

Programos tikslas:

Sudaryti sąlygas patobulinti turimas kompetencijas ir įgyti naujų, būtinų veiksmingai valdyti ugdymo procesą, stiprinti mokinių mokymosi motyvaciją ir aukštesnių mokymosi pasiekimų siekį.

40 ak. val. Penkios sesijos, kurių keturios stacionarios:

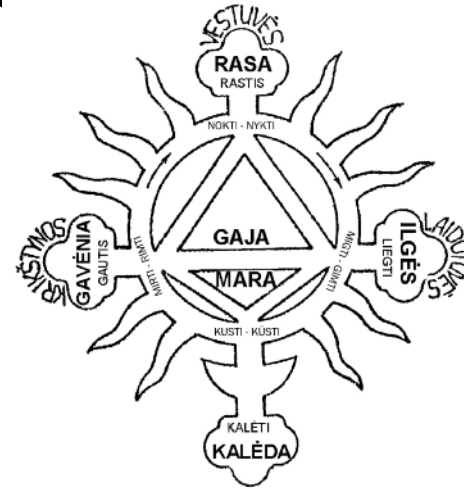
Pavasario, vasaros, rudens, žiemos, šventės. Papročiai. Tradicijos. Elgesio kultūra.



Rėdos ratas: tradicijos ir šiuolaikiškumas.

Programos uždaviniai:

- Gilinti žinias apie kalendorines lietuvių liaudies šventes, analizuoti lietuvių tautos tradicijų elementų taikymo galimybes, kuriant šiuolaikinius produktus ar paslaugas.
- Supažindinti su IKT įrankių / programų taikymo ugdyme galimybėmis.
- Bendraujant ir bendradarbiaujant sukurti mokymo(si) medžiagą integruotiems projektams, pagrįstiems tarpdalykine integracija.
- Reflektuoti ir dalytis gera patirtimi, įvertinti inovatyvių ugdymo metodų, problemų sprendimo bendradarbiaujant taikymo mokinių ugdymui galimybes.



Mikrokompiuterio panaudojimo galimybės ugdymo procese (IT mokytojams, tinka ir mums)

Tikslas – sudaryti galimybes dalyviams plėtoti profesines kompetencijas kūrybiškai ir prasmingai panaudoti mikrokompiuterius ugdant mokinių kūrybiškumą, informatinį mąstymą, įgyjant programavimo pradmenis.

- Pažintis su mikrovaldikliais, jų įvairovė ir programavimo principais.
- Mikrokompiuteris „micro:bit“, jo sandara ir panaudojimo galimybės.
- Mikrokompiuterio programavimo aplinkos. Dėliotinė aplinka.
- Apgaubiantys, veiksmo ir duomenų blokai.
- Loginių funkcijų (if/else) naudojimas. Temperatūros, šviesos ir kompasos sensorių programavimo pagrindai.
- Funkcijų ir kintamųjų panaudojimas mikrokompiuterio programavimo aplinkoje, muzikos programavimo pagrindai.



Patyriminis mokymasis: idėja – veiksmas – aiškiai suvokta ir įvertinta patirtis. Programos tikslas:

- Sudaryti sąlygas mokytojams mokytis per patirtį: praktiškai išmėginti patyriminio mokymo modelį visose pagrindinio ugdymo technologijų programose, suprasti integruoto ir STEAM ugdymo principus.

40 ak. val. penkios sesijos, kurių keturios stacionarios:

- „Konstrukcinės medžiagos, elektronika: nuo idėjos iki rezultato“
- „Virtuvė – tavo eksperimentinė laboratorija“
- „Atrask tekstilę“
- „Patyriminis mokymasis ir dizainas“



Patyriminis mokymasis: idėja – veiksmas – aiškiai suvokta ir įvertinta patirtis. Programos uždaviniai:

- Analizuoti patyriminio, imersinio mokymo, STEAM ugdymo principus.
- Supažindinti su IKT įrankių ar programų taikymo technologiniame ugdyme galimybėmis.
- Bendraujant ir bendradarbiaujant sukurti gerosios patirties pavyzdžių.
- Reflektuoti ir dalytis gera patirtimi.



Šiuolaikinis technologinis ugdymas.

Programos tikslas

Programos tikslas - sudaryti mokytojams sąlygas mokytis remiantis patirtimi: naudoti šiuolaikines technologijų mokymui įsigytas mokymo priemones ir įrangą, taikyti naujas mokymo ir mokymosi vertinimo formas, skatinti ir motyvuoti mokinius mokytis ir siekti kuo aukštesnių mokymosi pasiekimų.



Šiuolaikinis technologinis ugdymas.

Programos uždaviniai:

- Pristatyti ES paramos projekto „Mokyklų aprūpinimas gamtos ir technologinių mokslų priemonėmis“ technologijoms skirtas priemones ir įrangą bei parengtus pamokų veikų aprašus, aptarti jų taikymo, siekiant mokinių mokymosi motyvacijos ir aukštesnių mokymosi pasiekimų, galimybes.
- Tobulinti technologijų mokytojų mokymo priemonių ir įrangos taikymo, mokinių motyvavimo, ir pasiekimų vertinimo praktinius gebėjimus.
- Gilinti žinias apie STEAM
- Plėsti mokytojų žinias apie inovatyvius ugdymo metodus (paremtus IKT taikymu, problemų sprendimu, projektine bei patirtine veiklomis, mokymusi bendradarbiaujant) ir jų taikymo kompetencijas.
- Konsultuoti technologijų mokytojus ugdomosios veiklos organizavimo ir vykdymo, naudojant įsigytas mokymo priemones ir įrangą, klausimais.
- Įvertinti technologijoms įsigytų mokymo priemonių ir įrangos panaudojimo pamokose galimybes bei parengti jų taikymo pavyzdžių (gerosios patirties sklaida Ugdymo sode).



Motyvuotam mokiniui reikia inovatyvaus mokytojo. Programos tikslas

- Plėtoti mokytojų bendrąsias ir daktines kompetencijas, gilinti supratimą apie įrodymais grįstą ugdymo tobulinimą, vadybą, naujas mokymo ir mokymosi vertinimo formas, pasidalyti gerąja geimifikacijos, STEAM, problemų sprendimo bendradarbiaujant ugdymo patirtimi, konsultuoti mokytojus, kaip būtų galima motyvuoti mokinius mokytis ir siekti aukštesnių mokymosi pasiekimų.

40 ak. val. penkios sesijos, kurių keturios stacionarios:

- Duomenimis grįstas ugdymo tobulinimas
- STEAM
- Geimifikacija
- Problemų sprendimas bendradarbiaujant



Motyvuotam mokiniui reikia inovatyvaus mokytojo. Programos uždaviniai

- Gilinti žinias apie duomenimis grįstą ugdymo tobulinimą, aptarti ir praktiškai išmėginti IKT įrankių, tinkančių vertinti ir įsivertinti galimybes.
- Aptarti ugdymo paradigų kaitą Lietuvoje ir užsienyje.
- Apžvelgti problemų sprendimo bendradarbiaujant teorijas, strategijas, praktiškai išmėginti PSB įrankius ir metodus.
- Gilinti STEAM ugdymo žinias ir gebėjimus, aptarti taikymo pamokose scenarijus.
- Išsiaiškinti žaidimų ir geimifikacijos skirtumus, taikymo taikymo mokinių ugdymui galimybes, siekiant mokymosi motyvacijos ir aukštesnių mokymosi pasiekimų.
- Įvertinti inovatyvių ugdymo metodų, PSB, geimifikacijos, skaitmeninių mokymosi išteklių taikymo mokinių ugdymui galimybes, siekiant mokymosi motyvacijos ir aukštesnių mokymosi pasiekimų.



Naujausias konkursas

- **Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklas kviečiame dalyvauti socialinės partnerystės programoje „Valgyk protingai“**



Plačiau čia: <https://www.upc.smm.lt/naujienos/soc/valgyk-protingai.php>



Skaitmeninės kompetencijos tobulinimas: SMP ir aplinkos bendravimui ir bendradarbiavimui



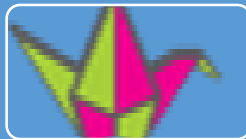
Skaitmeninės mokymo priemonės
Visų technologijų programų mokymui.
Nuoroda: <https://smp2014te.ugdome.lt/>



Testeach
Internetinis įrankis – platforma, įvairių vaizdo įrašų, tekstų, testų saugojimui.
Nuoroda: <http://www.edcanvas.com>



Lino
Interaktyvi skelbimų lenta – įrankis, skirtas įvairaus skaitmeninio formato medžiagos saugojimui, grupavimui, publikavimui ir dalijimuisi.
Nuoroda: <http://en.linoit.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.](#)

Skaitmeninės kompetencijos tobulinimas: KT įrankiai vertinimui ir įsivertinimui

- [Socrative](#)

- [Quizizz](#)

- [Kahoot!](#)

- [Plickers](#)

- [Quizalize](#)

- [TesTeach](#)

- Google drive



Quizalize

tes teach



- Microsoft MouseMischief

Microsoft
Mouse Mischief™

- Interactive classroom

Interactive Classroom

- ClassDojo

- Edmodo

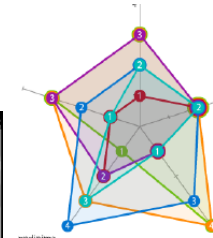
- Games show



- Spider



- Etc.



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



Skaitmeninės kompetencijos tobulinimas: Įrankiai duomenims gauti / rinkti

- SurveyMonkey – apklausų kūrimo įrankis



<https://www.surveymonkey.com/user/sign-in/>

Doodle

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

Mentimeter

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

- Tricider – Nemokamas, be registracijos.



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

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

