



Klaipėdos
universitetas

EDUTECH STEAM
laboratorija



LMT

Lietuvos mokslo taryba

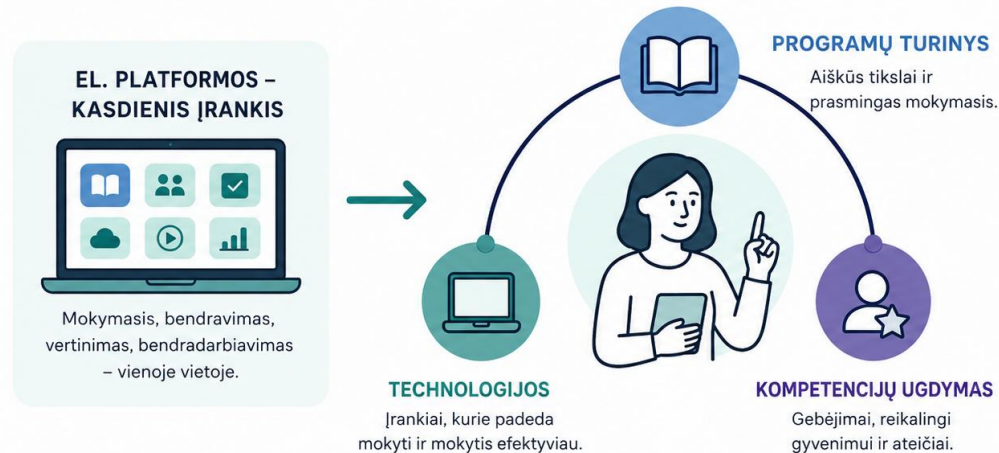
Kaip el. mokymosi platformos sprendžia projektais grįsto mokymo(si) iššūkius: skaitmeninių mokymosi priemonių, skirtų pradiniam ugdymui, vertinimo rezultatai

Doc.dr.Dalia Baziukė; Dr.Ilona Rupšienė;
Dokt. Kamilė Kesylė

Kodėl tai svarbu?

Skaitmenizacija keičia pradinį ugdymą

El. platformos tampa kasdieniu įrankiu, o mokytojams tenka derinti **programų turinį**, **technologijas** ir **kompetencijų ugdymą**.





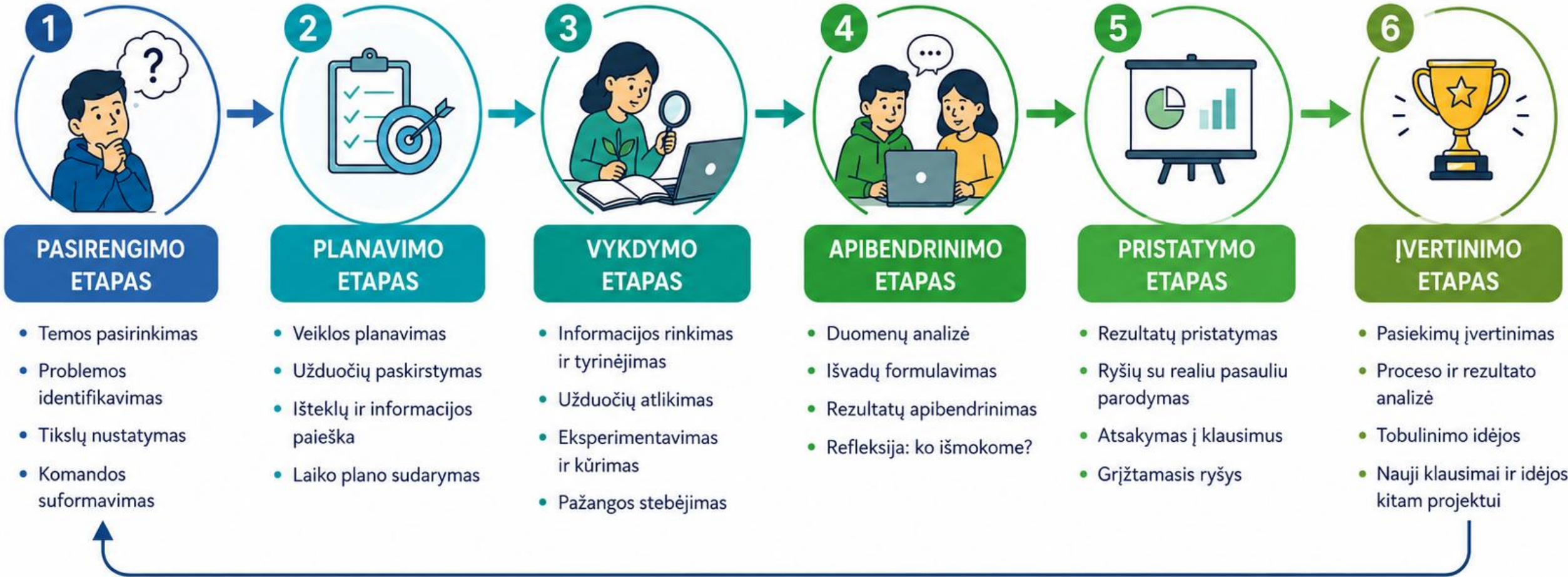
Projektais grįstas mokyma(sis)

Tai aktyvus, mokinį įtraukiantis mokymasis, paremtas **realaus pasaulio problemų sprendimu**.

Jis jungia **projektinį, probleminį, tyrinėjimais grįstą mokymąsi**.

PROJEKTAIS GRĮSTO MOKYMOSI CIKLAS

6 etapai, padedantys mokiniams tyrinėti, kurti ir pasiekti matomų rezultatų



MOKINYS – AKTYVUS MOKYMOSI PROCESO DALYVIS: tyrinėja, sprendžia problemas, kuria, bendradarbiauja ir prisiima atsakomybę už savo mokymąsi.

Tyrimo esmė

Esmė - išsiaiškinti, *kurios el. mokymosi platformos iš tikrųjų padeda mokytojams įgyvendinti projektais grįstą mokymą(si)*, o kurios tik „gražiai atrodo“ ar tinka tik ugdymo turinio pateikimui.

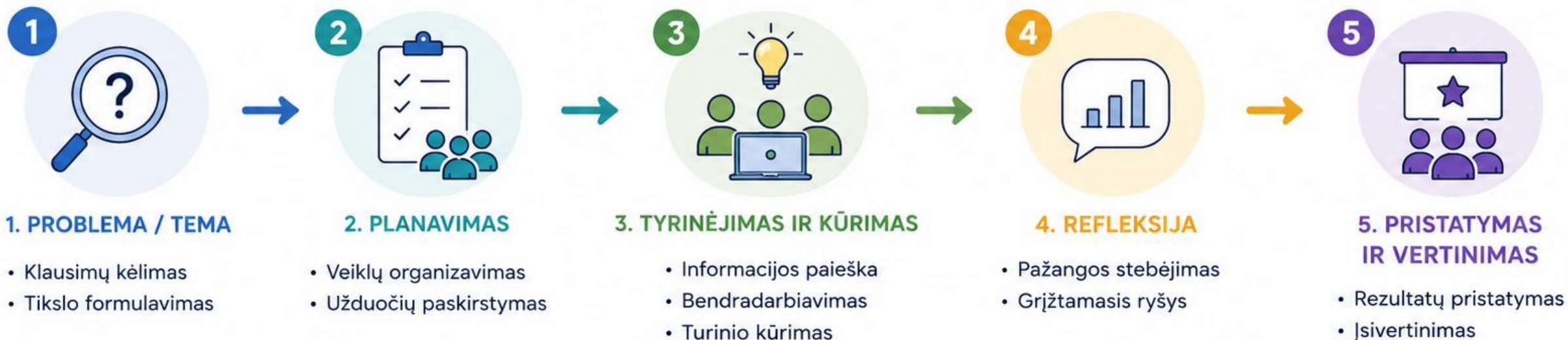


Uždaviniai

- 1. Suprasti, kokios pedagoginės ir technologinės funkcijos yra būtinos projektais grįsto mokymosi procesui.**

PROJEKTAIS GRĮSTO MOKYMO(SI) PROCESAS

AIŠKI PEDAGOGINĖ STRUKTŪRA + TECHNOLOGINĖS FUNKCIJOS



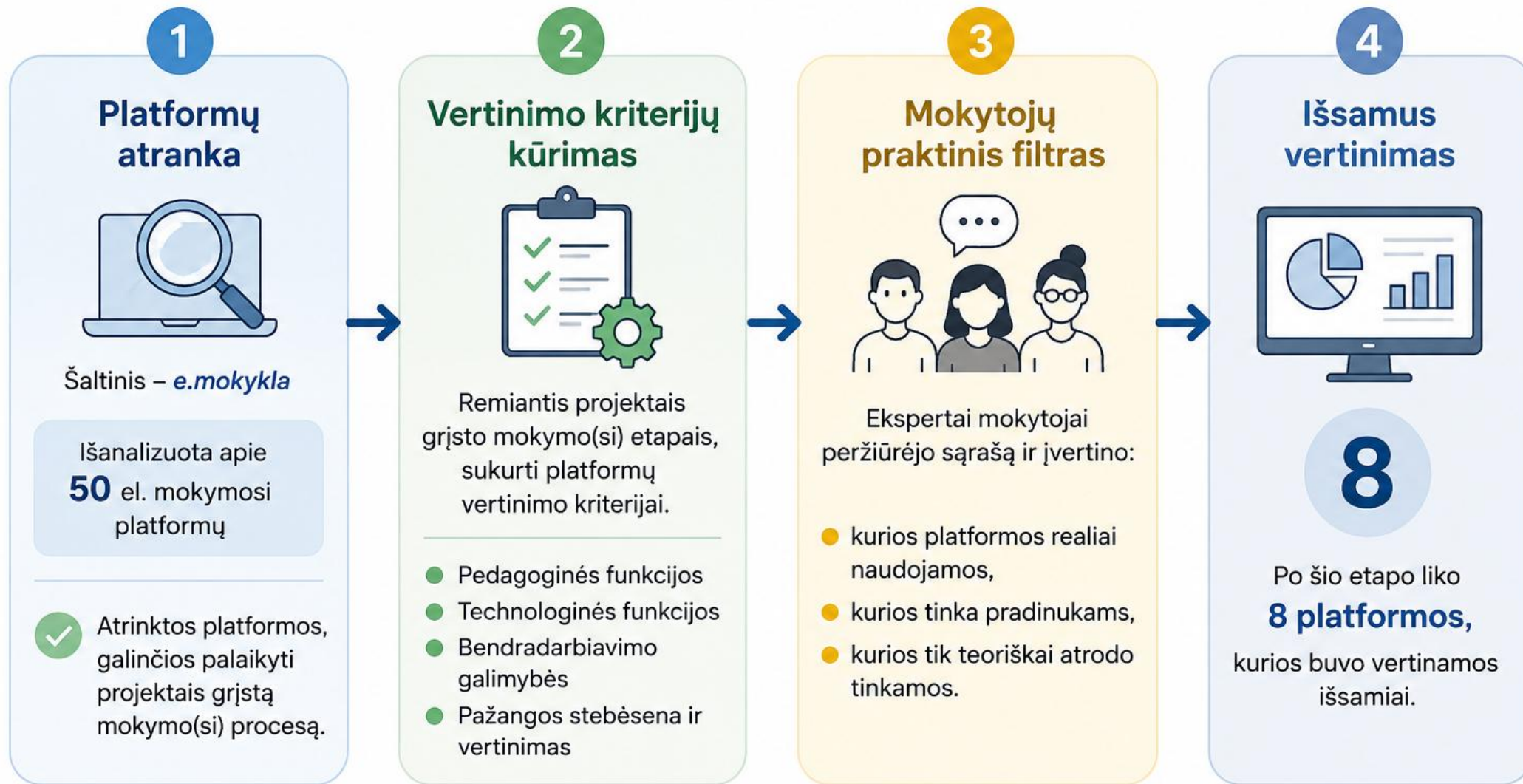
Projektais grįsto mokymo(si) procesas reikalauja ne tik aiškos pedagoginės struktūros, bet ir technologinių funkcijų, kurios palaiko mokinių ir mokytojų **bendradarbiavimą**, **kūrybą**, **komunikaciją** ir mokinių **pažangos stebėseną**.

2. Išanalizuoti Lietuvoje naudojamą el. mokymosi platformas ir įvertinti, kaip jos palaiko projektais grįsto mokymo(si) procesą — nuo idėjos generavimo iki projekto pristatymo.



**3. Padėti mokytojams pasirinkti įrankius,
kurie *taupo laiką*, o ne jį „suvalgo“.**

TYRIMO PROCESAS



Tikslas – atrinkti ir įvertinti e. mokymosi platformas, kurios geriausiai palaiko projektais grįsto mokymo(si) procesą pradiniam ugdyme.



Tyrimas subūrė 22 mokytojus praktikus.

Visi jie — pradinių klasių ar pradinukus taip pat mokantys dalykininkai, kurie:

- naudoja skaitmenines priemones
- įgyvendina projektais grįstą mokymą(si)
- turi realios patirties, o ne tik teorinių žinių.

8 plataformas



Tyrimo rezultatai

Dvi platformos išsiskyrė kaip labiausiai palaikančios projektais grįstą mokymą(si).

- **LearnLab;**
- **SMART Lumio;**



Turino platformos turi ribotą projektais grįsto mokymo(si) proceso palaikymą.

Moodle, Opiq, Classtime — geros turinio atžvilgiu ar testų kūrimui, bet ypač trūksta funkcijų, kurios leistų mokiniams **tirti, reflektuoti ir kurti kartu** — todėl projektinis procesas jose tampa fragmentiškas.

Platformų skirtumai

SMART Lumio

— viena stipriausių platformų visose vertinimo dimensijose (ypač pedagoginio dizaino, vertinimo ir bendradarbiavimo srityse), išsiskirianti subalansuotu pedagoginių ir technologinių funkcijų deriniu.

LearnLab

— išsiskiria tuo, kad gerai palaiko mokinių tarpusavio komunikaciją, bendrakūrą ir refleksiją, tačiau jų sisteminė integracija dar silpna — įrankiai veikia atskirai, o ne kaip vientisa sistema.

Google Classroom

— padeda sklandžiai organizuoti mokymąsi ir lengvai integruojasi su kitais įrankiais, tačiau jo galimybės palaikyti **visus projektinio mokymosi etapus** yra ribotos — ypač ten, kur reikia gilesnio tyrinėjimo, bendrakūros ar refleksijos.

Vedliai

— stiprūs kūrybiškumo ir inovatyvių veiklų skatinimo aspektu, tačiau ribotesni vertinimo, mokinių stebėsenos ir sisteminio projektais grįsto mokymo(si) procesų valdymo srityse.

ATutor

— pasižymi stipriomis techninėmis ir analitinėmis galimybėmis, tačiau turi mažiau išplėtotų pedagoginių funkcijų.

**Nė viena platforma nepalaiko projektais
grįsto mokymo(si) 100 %**

Mokytojai dažniausiai derina kelias priemones

Skirtingos platformos – stipresnis projekto rezultatas

Pvz. LearnLab +
Google Classroom



Tarpusavio
komunikacija



Užduočių
organizavimas



Bendrakūra



Tvarkaraštis
ir terminai



Refleksija



Integracija
su Google
įrankiais



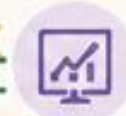
Pvz. SMART + Opiq



Interaktyvios
veiklos



Bendradarbiavimas
ir dalijimasis idėjomis



Grįžtamasis
ryšys



Turtingas
skaitmeninis
turinys



Multimedijos
ištekliai



Testai ir
tikrininiai

Kombinuodami priemones –
kuriame geresnę mokymosi patirtį!

Didžiausi trūkumai – mokytojų perspektyva

- trūksta įrankių refleksijai;
- ribotos grupinio darbo galimybės;
- silpna mokymosi analitika;
- nepakankamas ryšys su pradinio ugdymo programa;
- per daug techninių žingsnių, kurie apkrauna mokytoją.

Išvados

1. Projektinio mokymosi integracija su e-mokymosi platformomis pradiniam ugdyme reikšmingai praturtina mokymosi procesą.
2. Mokymosi valdymo ir bendradarbiavimo funkcijos yra esminės sėkmingam projektams grįsto mokymo(si) įgyvendinimui.
3. Personalizuoto mokymosi galimybės tampa viena svarbiausių kryptių plėtojant projektinio mokymo(si) el. mokymosi platformas.
4. Mokytojų pedagoginės ir technologinės kompetencijos yra lemiamas veiksnys.
5. Ateities e-mokymosi platformų plėtra siejama su dirbtinio intelekto, daiktų interneto ir multimodalinių technologijų integracija.



Klaipėdos
universitetas

EDUTECH STEAM
laboratorija

AČIŲ UŽ DĖMESĮ

Kontaktai

Klaipėdos universiteto Socialinių ir humanitarinių mokslų fakulteto
Pedagogikos katedra
S. Nėries g. 5, 220 kab.
Tel. +370 46 398 624
El.p. edutechsteam@ku.lt