

Mokymo priemonės: Informacinės komunikacinės technologijos

- **Kompiuteriai ir planšetiniai įrenginiai** Naudojami mokymuisi, užduočių atlikimui, informacijos paieškai, specialiųjų programų taikymui.
- **Interaktyviosios lentos ir projektoriai** Leidžia vizualiai pateikti mokomąją medžiagą, skatinti mokinių įsitraukimą, naudoti interaktyvias užduotis.
- **Švietimo programinė įranga** Specialios mokymosi platformos, testavimo sistemos, ugdymo programos (pvz., „Moodle“, „Google Classroom“).
- **Skaitmeniniai išteklių** Elektroniniai vadovėliai, mokomosios vaizdo medžiagos, virtualios bibliotekos, edukaciniai žaidimai.
- **Interneto ryšys ir virtualios mokymosi aplinkos** Užtikrina prieigą prie nuotolinio mokymosi, bendravimo su mokiniais ir mokytojais, informacijos paieškos.
- **Pagalbinės technologijos** Programos ar įrenginiai, pritaikyti specialiųjų poreikių turintiems mokiniams (pvz., ekrano skaitytuvai, kalbos sintezatoriai).
- **Mobiliosios aplikacijos** Skirtos kalbų mokymuisi, matematikos užduotims, kūrybinėms veikloms, refleksijai.

IKT priemonės padeda pedagogo padėjėjui:

- organizuoti ugdymo procesą,
- individualizuoti mokymąsi,
- skatinti mokinių savarankiškumą,
- užtikrinti įtrauktį ir prieinamumą.
-

Praktinis IKT priemonių sąrašas

- **Kompiuteris / planšetė** – užduočių atlikimui, informacijos paieškai, mokymosi programoms.
- **Interaktyvi lenta / projektorius** – vizualiai pateikti mokomąją medžiagą, rodyti filmukus, skaidres.
- **Švietimo platformos** – „Moodle“, „Google Classroom“, „Teams“ – užduotims, bendravimui, nuotoliniam mokymuisi.
- **Skaitmeniniai vadovėliai ir e-knygos** – patogus būdas turėti mokymosi medžiagą vienoje vietoje.
- **Edukaciniai žaidimai ir programėlės** – motyvacijai, įgūdžių lavinimui (pvz., kalbų, matematikos, logikos).
- **Internetas** – informacijos paieškai, virtualioms bibliotekoms, edukaciniams filmams.
- **Pagalbinės technologijos** – ekrano skaitytuvai, kalbos sintezatoriai, didinimo programos specialiųjų poreikių mokiniams.
- **Mobiliosios aplikacijos** – greiti testai, refleksijos, kūrybinės veiklos (pvz., „Kahoot“, „Quizlet“).
- **Vaizdo konferencijų įrankiai** – „Zoom“, „Teams“ – bendravimui su mokiniais ar kolegomis nuotoliniu būdu.
- **Skaitmeninės priemonės kūrybai** – piešimo, muzikos kūrimo, foto ir video redagavimo programos.

Skaitmeninės kūrybos programų pavyzdžiai

✎ Piešimui ir iliustracijoms

- **Adobe Photoshop** – profesionalus piešimo ir nuotraukų redagavimo įrankis.
- **Adobe Fresco** – pritaikytas skaitmeninei tapybai, imituoja akvarelę, aliejinę tapybą.
- **Procreate** (iPad) – populiarī iliustracijų ir eskizų programa.

🎵 Muzikos kūrimui

- **GarageBand** (Mac/iOS) – paprasta ir patogi muzikos kūrimo programa pradedantiesiems.
- **FL Studio** – viena populiariausių muzikos kūrimo ir miksavimo programų.
- **Ableton Live** – naudojama tiek muzikos kūrimui, tiek gyviems pasirodymams.

📷 Nuotraukų redagavimui

- **Adobe Lightroom** – nuotraukų spalvų korekcijai ir profesionaliam redagavimui.
- **Canva** – paprasta dizaino ir nuotraukų redagavimo programa, tinkama mokykliniams projektams.
- **Snapseed** – mobili nuotraukų redagavimo programėlė.

🎥 Vaizdo įrašų kūrimui ir redagavimui

- **Photo Video Maker** – leidžia kurti vaizdo įrašus iš nuotraukų ir muzikos.
- **Pixpoz Video Maker** – paprasta programėlė muzikiniams vaizdo įrašams kurti.
- **iMovie** (Mac/iOS) – pradedantiesiems skirta vaizdo redagavimo programa.
- **Adobe Premiere Pro** – profesionalus vaizdo įrašų redagavimo įrankis.

IKT programų pasirinkimas pagal pamokos tipą

Pamokos tipas	Rekomenduojamos programos	Praktinis panaudojimas
Dailė / menai	<i>Procreate, Krita, Adobe Fresco</i>	Skaitmeninis piešimas, tapyba, komiksų kūrimas, kūrybinių darbų pristatymas.
Muzika	<i>GarageBand, Audacity, FL Studio, LMMS</i>	Muzikos kūrimas, garso takelių įrašymas, ritmikos lavinimas, elektroninės muzikos projektai.
Fotografija / vizualinė kultūra	<i>Adobe Lightroom, GIMP, Snapseed</i>	Nuotraukų redagavimas, spalvų korekcija, mokinių fotografijos projektai.
Informacinės technologijos	<i>Canva, Inkscape, Blender</i>	Plakatų, infografikų kūrimas, 3D modeliavimas, dizaino projektai.
Kalbos / humanitariniai dalykai	<i>Canva, Kahoot, Quizlet</i>	Kūrybiniai pristatymai, testai, refleksijos, mokymosi žaidimai.
Projektinė veikla / integruotos pamokos	<i>iMovie, Shotcut, Adobe Premiere Pro, OpenShot</i>	Vaizdo įrašų kūrimas, mokyklinių filmų montavimas, projektų pristatymas.

Nemokamos skaitmeninės kūrybos programos mokykloje

Programos pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje
GIMP	Nuotraukų redagavimas, piešimas, plakatų kūrimas – alternatyva „Photoshop“.
Krita	Skaitmeninė tapyba, iliustracijos, komiksų kūrimas – alternatyva „Procreate“.
Inkscape	Vektorinė grafika, logotipų, iliustracijų kūrimas – alternatyva „Illustrator“.
Audacity	Garso įrašymas, redagavimas, paprastas muzikos kūrimas – alternatyva „GarageBand“.
LMMS (Linux MultiMedia Studio)	Elektroninės muzikos kūrimas, ritmų komponavimas – alternatyva „FL Studio“.
Shotcut	Vaizdo įrašų montavimas, mokyklinių filmų kūrimas – alternatyva „Premiere Pro“.
OpenShot	Paprastas vaizdo įrašų redagavimas, mokinių projektų pristatymas – alternatyva „iMovie“.
Blender	3D modeliavimas, animacija, vizualiniai projektai – papildoma kūrybinė veikla.
Canva (nemokama versija)	Plakatų, pristatymų, infografikų kūrimas – paprastas dizainas mokykliniams projektams.

IKT priemonės ir praktiniai pavyzdžiai

Priemonė	Praktinis panaudojimo pavyzdys
Kompiuteris / planšetė	Mokiniai atlieka užduotis, ieško informacijos internete, naudoja mokymosi programas.
Interaktyvi lenta / projektorius	Rodomas skaidrės, edukaciniai filmukai, atliekamos interaktyvios užduotys klasėje.
Švietimo platformos („Moodle“, „Google Classroom“)	Užduočių pateikimas, grįžtamojo ryšio teikimas, nuotolinis mokymasis.
Skaitmeniniai vadovėliai / e-knygos	Mokiniai skaito medžiagą elektroniniu formatu, patogiai pasiekia turinį.
Edukaciniai žaidimai / programėlės	Motyvuoja mokinius, lavina kalbos, matematikos ar logikos įgūdžius.
Internetas	Informacijos paieška, virtualios bibliotekos, edukaciniai vaizdo įrašai.
Pagalbinės technologijos	Ekranų skaitytuvai, kalbos sintezatoriai, didinimo programos specialiųjų poreikių mokiniams.
Mobiliosios aplikacijos („Kahoot“, „Quizlet“)	Greiti testai, refleksijos, mokymosi žaidimai.
Vaizdo konferencijų įrankiai („Zoom“, „Teams“)	Nuotolinės pamokos, bendravimas su mokiniais ar kolegomis.
Skaitmeninės kūrybos priemonės	Piešimo, muzikos kūrimo, foto ir video redagavimo veiklos.

IKT priemonės ir pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams

Priemonė	Praktinis panaudojimo pavyzdys	Pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams
Kompiuteris / planšetė	Užduočių atlikimas, informacijos paieška	Galima naudoti individualizuotas programas, pritaikytas mokymosi tempui ir gebėjimams
Interaktyvi lenta / projektorius	Vizualus mokymosi turinys, filmukai	Aiškesnis turinio pateikimas, spalvų ir vaizdų naudojimas padeda mokiniams su dėmesio ar suvokimo sunkumais
Švietimo platformos („Moodle“, „Google Classroom“)	Užduočių pateikimas, nuotolinis mokymasis	Leidžia mokiniams dirbti savo tempu, naudoti pritaikytas užduotis
Skaitmeniniai vadovėliai / e-knygos	Elektroninis turinys	Galima keisti šriftą, spalvas, garsiai skaityti tekstą naudojant skaitytuvus
Edukaciniai žaidimai / programėlės	Igūdžių lavinimas, motyvacija	Žaidybinės užduotys padeda mokiniams su mokymosi motyvacijos
Internetas	Informacijos paieška, edukaciniai vaizdo įrašai	Galima naudoti vaizdo medžiagą vietoje teksto, kas palengvina supratimą mokiniams su skaitymo sunkumais
Pagalbinės technologijos	Ekranų skaitytuvai, kalbos sintezatoriai	Padeda regos ar klausos negalią turintiems mokiniams, suteikia prieigą prie turinio
Mobiliosios aplikacijos („Kahoot“, „Quizlet“)	Testai, refleksijos	Leidžia mokiniams dalyvauti anonimiškai, mažina nerimą dėl vertinimo
Vaizdo konferencijų įrankiai („Zoom“, „Teams“)	Nuotolinės pamokos	Galima įrašyti pamokas, kad mokiniai galėtų peržiūrėti pakartotinai
Skaitmeninės kūrybos priemonės	Piešimas, muzikos kūrimas, video	Padeda išreikšti save alternatyviais būdais, ypač mokiniams su kalbos ar rašymo sunkumais

Mokymo priemonės: Skaitmeninės ugdymo platformos

- **Moodle** – plačiai naudojama mokymosi valdymo sistema, skirta užduotims, testams, mokymosi medžiagai ir grįžtamajam ryšiui.
- **Google Classroom** – paprasta ir patogi platforma užduotims dalintis, organizuoti pamokas, bendrauti su mokiniais.
- **Microsoft Teams** – nuotolinio mokymosi ir bendradarbiavimo įrankis, leidžiantis organizuoti pamokas, vaizdo konferencijas, dalintis dokumentais.
- **Edmodo** – socialinio tinklo tipo platforma, skirta mokinių ir mokytojų bendravimui, užduotims ir refleksijai.
- **Zoom** – vaizdo konferencijų platforma, naudojama nuotolinėms pamokoms ir susitikimams.

- **Kahoot / Quizlet** – interaktyvios platformos testams, žaidimams ir refleksijai, kurios skatina mokinių įsitraukimą.
- **Virtualios bibliotekos ir e-mokymosi ištekliai** – suteikia prieigą prie elektroninių vadovėlių, mokomųjų filmų, straipsnių.

Praktinė nauda pedagogo padėjėjui

- **Organizuoja mokymosi procesą** – užduotys, testai, medžiaga vienoje vietoje.
- **Skatina įtrauktį** – mokiniai gali mokytis savo tempu, naudoti pritaikytas užduotis.
- **Palengvina bendravimą** – greitas kontaktas su mokiniais ir mokytojais.
- **Užtikrina nuotolinį mokymąsi** – ypač svarbu, kai mokiniai negali dalyvauti pamokose gyvai.
- **Motyvuoja mokinius** – interaktyvūs testai, žaidimai, refleksijos užduotys.

Skaitmeninės ugdymo platformos mokykloje

Platformos pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje
Moodle	Užduočių pateikimas, testai, mokymosi medžiagos talpinimas, grįžtamasis ryšys.
Google Classroom	Paprastas užduočių dalinimasis, pamokų organizavimas, bendravimas su mokiniais.
Microsoft Teams	Nuotolinės pamokos, vaizdo konferencijos, dokumentų dalinimasis, bendradarbiavimas grupėse.
Edmodo	Socialinio tinklo tipo bendravimas, refleksijos, užduočių pateikimas.
Zoom	Vaizdo pamokos, nuotoliniai susitikimai, mokinių pristatymų organizavimas.
Kahoot	Interaktyvūs testai, žaidimai, mokinių motyvacija.
Quizlet	Kortelės, testai, savarankiškas mokymasis, kalbų ir sąvokų įsiminimas.
Virtualios bibliotekos	Elektroniniai vadovėliai, mokomieji filmukai, straipsniai, papildomi mokymosi ištekliai.

Skaitmeninės ugdymo platformos ir pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams

Platformos pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje	Pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams
Moodle	Užduočių pateikimas, testai, mokymosi medžiagos talpinimas	Leidžia kurti individualizuotas užduotis, pritaikyti mokymosi tempą, naudoti garsinį turinį.
Google Classroom	Užduočių dalinimasis, pamokų organizavimas	Galima pateikti užduotis įvairiais formatais (tekstais, vaizdais, garsais), pritaikyti mokiniams su skaitymo sunkumais.
Microsoft Teams	Nuotolinės pamokos, vaizdo konferencijos	Leidžia įrašyti pamokas, kad mokiniai galėtų peržiūrėti pakartotinai; subtitrų funkcija padeda klausos negalią turintiems mokiniams.

Platformos pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje	Pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams
Edmodo	Socialinio tinklo tipo bendravimas	Skatina mokinių socialinį įsitraukimą, suteikia saugią erdvę refleksijai ir bendravimui.
Zoom	Vaizdo pamokos, nuotoliniai susitikimai	Automatiniai subtitrai, galimybė naudoti gestų kalbos vertėją, pamokų įrašai mokiniams su dėmesio sunkumais.
Kahoot	Interaktyvūs testai, žaidimai	Leidžia mokiniams dalyvauti anonimiškai, mažina nerimą dėl vertinimo, pritaikoma pagal gebėjimų lygį.
Quizlet	Kortelės, testai, savarankiškas mokymasis	Galima naudoti vaizdines korteles, garsinį turinį, padeda mokiniams su kalbos ar atminties sunkumais.
Virtualios bibliotekos	Elektroniniai vadovėliai, mokomieji filmukai	Tekstai gali būti skaitomi garsiai, pritaikomi šriftai ir spalvos, padeda regos ar skaitymo sunkumų turintiems mokiniams.

Praktinė atmintinė pedagogo padėjėjui

🗨️ Kai mokinys turi regos sunkumų

- **Moodle / Google Classroom** – užduotis galima pateikti garsiniu formatu, naudoti ekrano skaitytuvus.
- **Virtualios bibliotekos** – tekstai gali būti skaitomi garsiai, pritaikomas šriftas ir spalvos.
- **Quizlet** – kortelės su vaizdais ir garsiniu turiniu padeda lengviau įsiminti sąvokas.

🗣️ Kai mokinys turi klausos sunkumų

- **Microsoft Teams / Zoom** – automatiniai subtitrai, pamokų įrašai, galimybė naudoti gestų kalbos vertėją.
- **Moodle** – užduotys pateikiamos raštu, mokinys gali dirbti savo tempu.
- **Edmodo** – rašytinis bendravimas ir refleksijos užtikrina įsitraukimą.

🧠 Kai mokinys turi dėmesio ar koncentracijos sunkumų

- **Kahoot** – interaktyvūs testai ir žaidimai palaiko motyvaciją.
- **Quizlet** – trumpi testai ir kortelės padeda išlaikyti dėmesį.
- **Zoom / Teams** – pamokų įrašai leidžia peržiūrėti turinį kelis kartus.

Kai mokinys turi kalbos ar rašymo sunkumų

- **Google Classroom / Moodle** – užduotys gali būti pateikiamos vaizdais, garsais, vaizdo įrašais.
- **Quizlet** – kortelės su paveikslėliais ir garsiniu turiniu padeda lavinti žodyną.
- **Canva** – vizualūs pristatymai leidžia mokiniui išreikšti idėjas be daug teksto.

Mokymo priemonės: Specializuota programinė įranga

- **Kalbos lavinimo programos** Skirtos mokinių kalbos įgūdžiams gerinti (pvz., artikuliacijos, skaitymo, rašymo pratimai).
- **Matematikos ir logikos lavinimo programos** Interaktyvios užduotys, padedančios lavinti skaičiavimo, loginio mąstymo įgūdžius.
- **Pagalbinės technologijos**
 - Ekranų skaitytuvai (pvz., „NVDA“, „JAWS“) – padeda regos negalią turintiems mokiniams.
 - Kalbos sintezatoriai – tekstą paverčia garsu, palengvina skaitymą.
 - Didinimo programos – pritaikytos silpnaregiams.
- **Specialiosios edukacinės programos** Skirtos mokiniams su mokymosi sutrikimais (pvz., „GCompris“, „Starfall“ – žaidybinės mokymosi aplinkos).
- **Socialinių įgūdžių lavinimo programos** Virtualūs simuliatoriai, padedantys mokiniams lavinti bendravimo, emocijų atpažinimo įgūdžius.
- **Kūrybinės programos** Piešimo, muzikos kūrimo, vaizdo redagavimo programos, kurios padeda mokiniams išreikšti save alternatyviais būdais.
- **Mokymosi valdymo sistemos su pritaikymais** Platformos, kuriose galima individualizuoti užduotis, pritaikyti jas pagal mokinių gebėjimus.

Specializuota programinė įranga mokykloje

Programos pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje
NVDA (Nemokamas ekranų skaitytuvas)	Padeda regos negalią turintiems mokiniams naudotis kompiuteriu, skaityti tekstą balsu.
JAWS (Screen Reader)	Profesionali pagalba akliesiems – tekstų skaitymas, naršymas internete, dokumentų naudojimas.
Balabolka	Teksto įgarsinimas, padeda mokiniams su skaitymo sunkumais.
GCompris	Edukaciniai žaidimai mažesniems vaikams – matematikos, kalbos, logikos lavinimas.
Starfall	Skaitymo ir kalbos lavinimo programa, ypač naudinga pradinukams.
Kahoot / Quizlet	Interaktyvūs testai, kortelės, žaidimai – motyvuoja mokinius ir lavina atmintį.
GeoGebra	Matematikos mokymosi programa – geometrija, algebra, funkcijų vizualizacija.
Dragon NaturallySpeaking	Kalbos atpažinimo programa – padeda mokiniams, turintiems rašymo sunkumų, diktuoti tekstą balsu.
Clicker 8	Rašymo ir skaitymo pagalbos programa, pritaikyta mokiniams su mokymosi sutrikimais.
Kurzweil 3000	Skaitymo, rašymo ir mokymosi pagalbos sistema, skirta įvairių poreikių turintiems mokiniams.

Specializuota programinė įranga ir pritaikymas mokinių grupėms

Programos pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje	Pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams
NVDA (ekrano skaitytuvas)	Tekstų skaitymas balsu, naršymas kompiuteryje	Skirta regos negalią turintiems mokiniams – padeda naudotis kompiuteriu savarankiškai.
JAWS (screen reader)	Profesionali pagalba akliems	Tinka akliems ir silpnaregiams – suteikia prieigą prie dokumentų, interneto turinio.
Balabolka	Teksto įgarsinimas	Naudinga mokiniams su skaitymo sunkumais, disleksija – tekstas paverčiamas garsu.
GCompris	Edukaciniai žaidimai (matematika, kalba, logika)	Skirta pradinukams, turintiems mokymosi sunkumų – lavina bazinius įgūdžius žaidimo forma.
Starfall	Skaitymo ir kalbos lavinimas	Tinka pradinukams su kalbos ar skaitymo sutrikimais – padeda mokytis raidžių, žodžių.
Kahoot / Quizlet	Interaktyvūs testai, kortelės, žaidimai	Naudinga mokiniams su dėmesio ar motyvacijos sunkumais – žaidybinė forma mažina nerimą dėl vertinimo.
GeoGebra	Matematikos mokymosi programa	Skirta mokiniams, turintiems abstraktaus mąstymo sunkumų – vizualizuoja geometriją, funkcijas.
Dragon NaturallySpeaking	Kalbos atpažinimas, diktavimas balsu	Tinka mokiniams su rašymo sunkumais ar motorikos sutrikimais – tekstą galima įvesti balsu.
Clicker 8	Rašymo ir skaitymo pagalba	Skirta mokiniams su disleksija, rašymo sunkumais – padeda kurti tekstus naudojant pagalbinius įrankius.
Kurzweil 3000	Skaitymo, rašymo ir mokymosi pagalbos sistema	Tinka įvairių poreikių mokiniams – regos, kalbos, mokymosi sutrikimams; suteikia daug pritaikymo funkcijų.

Mokymo priemonės – ugdymo priemonės

Rašymo ir piešimo priemonės

- Sąsiuviniai, pratybų sąsiuviniai
- Pieštukai, tušinukai, kreidelės
- Flomasteriai, spalvoti pieštukai
- Akvarelės, guašas, teptukai

Skaitymo ir kalbos lavinimo priemonės

- Vadovėliai, pratybos
- Kortelės su raidėmis ir žodžiais
- Iliustruotos knygos, paveikslėlių knygelės
- Interaktyvios kalbos lavinimo kortelės

Matematikos ir loginio mąstymo priemonės

- Skaičiavimo lazdelės, kubeliai
- Skaitmeninės ir mechaninės skaičiuotuvės
- Loginiai žaidimai, dėlionės
- Geometrinės figūros, liniuotės, kampamačiai

Žaidybinės ir sensorinės priemonės

- Edukaciniai stalo žaidimai
- Dėlionės, konstruktoriai (pvz., LEGO Education)
- Sensoriniai kamuoliukai, minkštos figūros
- Interaktyvūs žaislai mokymuisi

Kūrybinės priemonės

- Plastilinas, molis, modelinas
- Karoliukai, siūlai, popierius darbelyms
- Žirklės, klėjai, lipdukai
- Fotoaparatas ar planšetė kūrybiniam projektams

Skaitmeninės ugdymo priemonės

- Kompiuteriai, planšetės
- Interaktyvios lentos
- Skaitmeniniai vadovėliai ir e-knygos
- Edukacinės programos ir platformos (pvz., „Kahoot“, „Quizlet“)

Ugdymo priemonės mokykloje

Priemonės pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje
Sąsiuviniai, pratybų sąsiuviniai	Užduočių atlikimui, rašymo ir skaičiavimo pratyboms.
Pieštukai, tušinukai, kreidelės	Rašymui, piešimui, užrašams, kūrybinėms veikloms.
Flomasteriai, spalvoti pieštukai	Kūrybiniams darbams, iliustracijoms, vizualiniam mokymuisi.
Akvarelės, guašas, teptukai	Dailės pamokoms, kūrybinei saviraiškai.
Kortelės su raidėmis ir žodžiais	Skaitymo ir kalbos lavinimui, žodyno plėtrai.
Iliustruotos knygos, paveikslėlių knygelės	Skaitymo įgūdžių lavinimui, pasakojimo gebėjimams.
Skaičiavimo lazdelės, kubeliai	Matematikos pradmenims, skaičiavimo įgūdžių lavinimui.
Loginiai žaidimai, dėlionės	Loginio mąstymo, problemų sprendimo įgūdžių ugdymui.
Geometrinės figūros, liniuotės, kampamačiai	Geometrijos mokymui, praktiniams matavimams.
Edukaciniai stalo žaidimai	Socialinių įgūdžių lavinimui, mokymuisi per žaidimą.
Konstruktoriai (pvz., LEGO Education)	Kūrybiškumo, motorikos ir loginio mąstymo lavinimui.
Sensoriniai kamuoliukai, minkštos figūros	Sensoriniam lavinimui, emocijų reguliacijai.
Plastilinas, molis, modelinas	Smulkiosios motorikos lavinimui, kūrybiniams darbams.
Karoliukai, siūlai, popierius	Rankdarbiams, kūrybinei veiklai, koordinacijos lavinimui.
Žirkelės, klėjai, lipdukai	Darbeliams, kūrybiniams projektams.
Kompiuteriai, planšetės	Skaitmeniniam mokymuisi, informacijos paieškai, užduočių atlikimui.
Interaktyvios lentos	Vizualiam mokymui, interaktyvioms užduotims klasėje.
Skaitmeniniai vadovėliai, e-knygos	Mokymosi medžiagai, patogiam turinio pasiekimui.
Edukacinės programos („Kahoot“, „Quizlet“)	Interaktyviems testams, refleksijai, mokymosi žaidimams

Ugdymo priemonės ir pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams

Priemonės pavadinimas	Tinkamiausias panaudojimas mokykloje	Pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams
Sąsiuviniai, pratybų sąsiuviniai	Rašymo ir skaičiavimo pratybos	Galima naudoti didesnę šriftą, specialius sąsiuvinius su linijomis regos ar rašymo sunkumams.
Pieštukai, tušinukai, kreidelės	Rašymui, piešimui, kūrybai	Stori pieštukai ar ergonominiai laikikliai padeda mokiniams su motorikos sunkumais.
Flomasteriai, spalvoti pieštukai	Kūrybinėms veikloms	Ryškios spalvos padeda regos sutrikimų turintiems mokiniams geriau atskirti objektus.
Kortelės su raidėmis ir žodžiais	Skaitymo ir kalbos lavinimui	Kortelės su paveikslėliais ir garsiniu turiniu padeda mokiniams su kalbos ar skaitymo sunkumais.
Iliustruotos knygos, paveikslėlių knygelės	Skaitymo įgūdžių lavinimui	Didelio formato knygos su aiškiomis iliustracijomis tinka regos ar suvokimo sunkumams.
Skaičiavimo lazdelės, kubeliai	Matematikos pradžiai	Tinka mokiniams su mokymosi sunkumais – leidžia vizualiai suprasti skaičiavimą.
Loginiai žaidimai, dėlionės	Loginio mąstymo lavinimui	Paprastos dėlionės su didelėmis detalėmis tinka motorikos ar dėmesio sunkumams.
Edukaciniai stalo žaidimai	Socialinių įgūdžių lavinimui	Padeda mokiniams su bendravimo sunkumais – mokomasi taisyklių, bendradarbiavimo.
Konstruktoriai (pvz., LEGO Education)	Kūrybiškumo ir motorikos lavinimui	Dideli blokai tinka mokiniams su smulkiosios motorikos sunkumais.
Sensoriniai kamuoliukai, minkštos figūros	Sensoriniam lavinimui	Padeda mokiniams su emocijų reguliacijos ar dėmesio sunkumais nusiraminti.
Plastilinas, molis, modelinas	Kūrybiniam darbams	Lavina smulkiąją motoriką, tinka mokiniams su rašymo sunkumais.
Kompiuteriai, planšetės	Skaitmeniniam mokymuisi	Galima naudoti ekrano skaitytuvus regos negalią turintiems mokiniams, subtitrus klausos sutrikimams.
Interaktyvios lentos	Vizualiam mokymui	Didelis vaizdas ir spalvos padeda regos ar dėmesio sunkumams.
Skaitmeniniai vadovėliai, e-knygos	Mokymosi medžiagai	Tekstą galima pritaikyti – didinti šriftą, keisti spalvas, naudoti garsinį skaitymą.
Edukacinės programos („Kahoot“, „Quizlet“)	Interaktyviems testams	Leidžia mokiniams dalyvauti anonimiškai, mažina nerimą, pritaikoma pagal gebėjimų lygį.

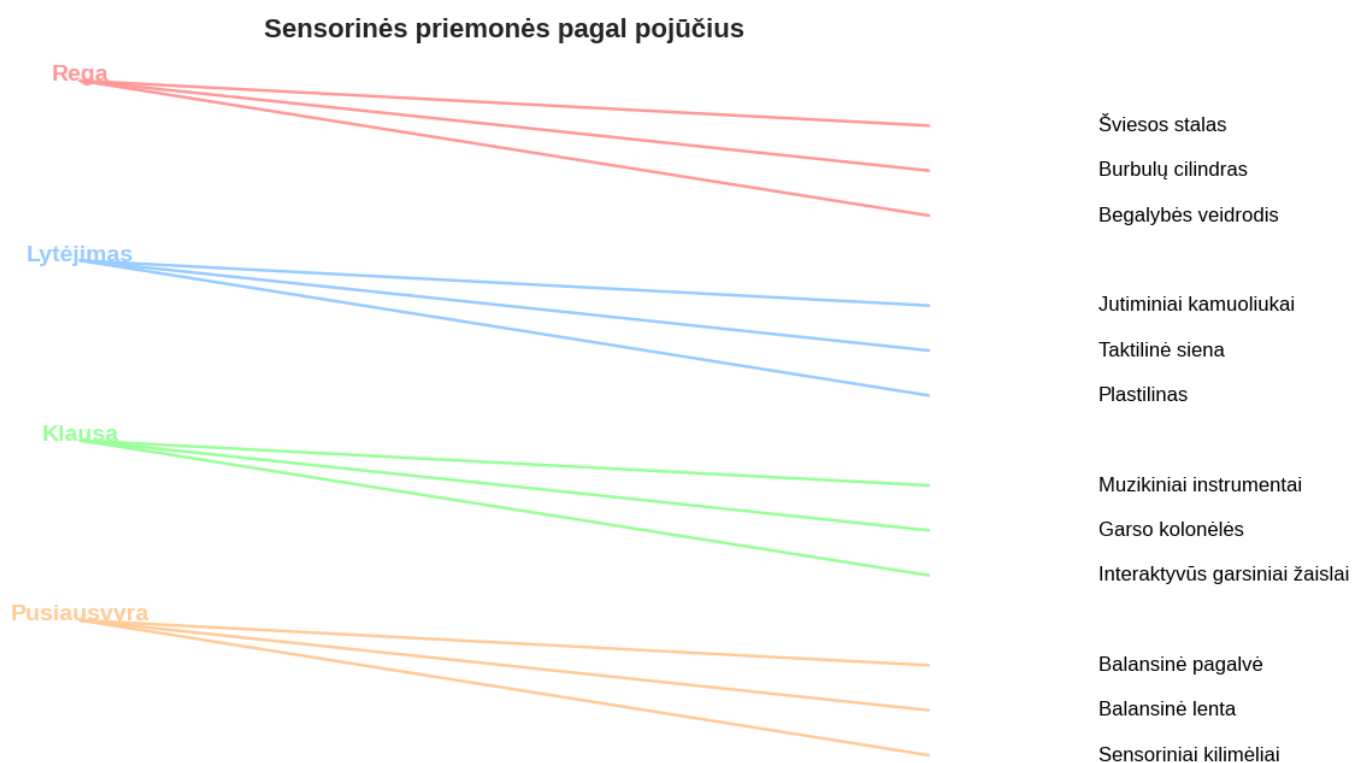
Sensorinės priemonės ir įranga pedagogo padėjėjo modulinėje programoje apima jutiminius kamuoliukus, šviesos stalus, pasunkintas antklodes, burbulų cilindrus, taktilines sieneles ir kitą įrangą, kuri padeda lavinti sensorinę integraciją, emocijų reguliaciją ir mokinių įtrauktį. Jas galima įsigyti iš specializuotų tiekėjų tokių kaip *Eduko.lt*, *Slaugivita*, *Vaikurojus*, *Meduka.lt* ar *Ugdymo Meistrai*.

Sensorinės priemonės ir įranga mokyklose

Priemonės pavadinimas	Panaudojimas mokykloje	Kur įsigyti
Jutiminiai kamuoliukai	Smulkiosios motorikos lavinimui, sensoriniam patyrimui	Eduko.lt https://eduko.lt/lavinamieji-zaislai-ir-lavinimo-ugdymo-priemones/sensorines-priemones
Šviesos stalas	Vizualiniam mokymui, spalvų ir formų pažinimui	Ugdymo Meistrai https://pardotuve.ugdymomeistrai.lt/collections/stem
Pasunkinta antklodė	Emocijų reguliacijai, nerimo mažinimui	Meduka.lt https://meduka.lt/prekiu-kategorija/sensorines-priemones/
Burbulų cilindras	Sensoriniam kambariui, vizualinei stimuliacijai	Ugdymo Meistrai
Taktilinė siena	Lytėjimo pojūčių lavinimui, sensorinei integracijai	Slaugivita https://www.slaugivita.com/Produktai/privatiems/sensorine-iranga
Begalybės veidrodis	Vizualinei stimuliacijai, sensoriniam kambariui	Vaikurojus https://kenditoys.com/1861-sensorines-priemones-ugdymui
Balansinė pagalvė	Pusiausvyros ir koordinacijos lavinimui	Meduka.lt
Interaktyvios grindys / sienų skydai	Sensoriniam kambariui, žaidybinei veiklai	Vaikurojus



Tai vizualus gidas, kur sensorinės priemonės suskirstytos pagal pojūčius – regą, lytėjimą, klausą ir pusiausvyrą.



Kaip skaityti schemą

- **Rega** – priemonės, kurios lavina vizualinį suvokimą (šviesos stalas, burbulų cilindras, begalybės veidrodis).
- **Lytėjimas** – priemonės, skirtos jutiminių patyrimui ir smulkią motoriką (jutiminiai kamuoliukai, taktilinė siena, plastilinas).
- **Klausa** – garsinės priemonės, padedančios lavinti klausą ir ritmą (muzikiniai instrumentai, kolonėlės, interaktyvūs žaislai).
- **Pusiausvyra** – priemonės, skirtos koordinacijai ir motoriką (balansinė pagalvė, balansinė lenta, sensoriniai kilimėliai).

Praktinis pamokos planas su sensorinių priemonių integracija

Dailės pamoka – „Spalvų pasaulis“

- **Tikslas:** lavinti regos ir lytėjimo pojūčius, kūrybiškumą.
- **Priemonės:** šviesos stalas, plastilinas, jutiminiai kamuoliukai.
- **Veikla:**
 - Mokiniai ant šviesos stalo dėlioja spalvotas formas ir kuria kompozicijas.
 - Naudoja plastiliną skulptūrėlėms, lavindami smulkiąją motoriką.
 - Jutiminiai kamuoliukai naudojami kaip pertraukėlė sensorinei stimuliacijai.
- **Pritaikymas:** regos sunkumų turintiems mokiniams – ryškios spalvos; motorikos sunkumams – plastilinas ir kamuoliukai.

Muzikos pamoka – „Ritmo atradimai“

- **Tikslas:** lavinti klausą, ritmą, koordinaciją.
- **Priemonės:** muzikiniai instrumentai (būgneliai, varpeliai), garso kolonėlės, interaktyvūs garsiniai žaislai.
- **Veikla:**
 - Mokiniai klausosi muzikos per kolonėles ir bando atkartoti ritmą su instrumentais.
 - Naudoja garsinius žaislus, kurie reaguoja į judesį, lavindami klausos ir motorikos integraciją.
- **Pritaikymas:** klausos sunkumų turintiems mokiniams – vizualiniai ritmų signalai (pvz., spalvų kortelės).

Kūno kultūros pamoka – „Pusiausvyros kelias“

- **Tikslas:** lavinti pusiausvyrą, koordinaciją, judesių kontrolę.
- **Priemonės:** balansinė pagalvė, balansinė lenta, sensoriniai kilimėliai.
- **Veikla:**
 - Mokiniai eina per sensorinių kilimėlių taką, lavindami pėdų jutimus.
 - Atlieka pratimus ant balansinės pagalvės – stovėjimas, lengvi pritūpimai.
 - Naudoja balansinę lentą žaidimui „išlaikyk pusiausvyrą“.
- **Pritaikymas:** motorikos sunkumų turintiems mokiniams – pratimai atliekami su pedagogo padėjėjo pagalba, palaikant ranką.

Savaitės planavimo lentelė su sensorinių priemonių integracija

Diena	Dalykas / veikla	Sensorinės priemonės	Tikslas / pritaikymas
Pirmadienis	Dailė („Spalvų pasaulis“)	Šviesos stalas, plastilinas, jutiminiai kamuoliukai	Lavinti regą, kūrybiškumą, smulkiąją motoriką.
Antradienis	Muzika („Ritmo atradimai“)	Muzikiniai instrumentai, garso kolonėlės, interaktyvūs garsiniai žaislai	Lavinti klausą, ritmą, koordinaciją.
Trečiadienis	Kūno kultūra („Pusiausvyros kelias“)	Balansinė pagalvė, balansinė lenta, sensoriniai kilimėliai	Lavinti pusiausvyrą, koordinaciją, judesių kontrolę.
Ketvirtadienis	Kalbos lavinimas („Žodžių pasaulis“)	Kortelės su raidėmis, taktilinė siena, garsinės kortelės	Lavinti kalbos įgūdžius, lytėjimo ir klausos pojūčius.
Penktadienis	Integruota veikla („Sensorinis kambarys“)	Burbulų cilindras, begalybės veidrodis, pasunkinta antklodė	Sensorinė integracija, emocijų reguliacija, atsipalaidavimas.



Pavyzdžiai: Pasiekimų knygelės, Mokinio dienoraštis, Bendravimo knygelės, Paskatinimo knygelės, Gerų darbų knygelės, Mokomieji plakatai, Kortelės ir kita.

<https://www.visiplabv.katai.lt/38-plakatai>



Įtraukaus ugdymo priemonės specialiųjų poreikių mokiniams. Žaislai SUP mokiniams. Aprašymas ir pavyzdžiai.

<https://smartplayworld.lt/zaislai-sup-vaikams>

Multisensorinės įrangos pavyzdžiai

Priemonės pavadinimas	Pritaikymas mokykloje	Kur įsigyti
Šviesos stalas	Spalvų, formų pažinimui, regos lavinimui	Ugdymo Meistrai
Burbulų cilindras	Vizualinei stimuliacijai, sensoriniam kambariui	Eduko.lt
Begalybės veidrodis	Regos ir dėmesio lavinimui	Vaikurojus
Taktilinė siena	Lytėjimo pojūčių lavinimui	Slaugivita
Pasunkinta antklodė	Nerimo mažinimui, emocijų reguliacijai	Meduka.lt
Balansinė pagalvė / lenta	Pusiausvyros ir koordinacijos lavinimui	Meduka.lt
Sensoriniai kilimėliai	Judesių kontrolei, pėdų jutimui	Eduko.lt



Vizualus paveikslas multisensorinės klasės, kurioje pavaizduotos priemonės – šviesos stalas, burbulų cilindras, begalybės veidrodis, taktilinė siena, pasunkinta antklodė, balansinė pagalvė ir sensoriniai kilimėliai.






Vizualinė schema su ikonėlėmis, kur multisensorinės priemonės suskirstytos pagal pojūčius:



Kaip naudotis šia schema

- 👁️ **Rega** – šviesos stalas, burbulų cilindras, begalybės veidrodis
- ✋ **Lytėjimas** – jutiminiai kamuoliukai, taktilinė siena, plastilinas
- 👂 **Klausa** – muzikiniai instrumentai, garso kolonėlės, garsiniai žaislai
- ⚖️ **Pusiausvyra** – balansinė pagalvė, balansinė lenta, sensoriniai kilimėliai

Interaktyvus savaitės planas pagal sensorinius pojūčius

Diena	Pojūtis	Veiklos pavadinimas	Priemonės	Tikslas
Pirmadienis	 Rega	„Spalvų šviesa“	Šviesos stalas, burbulų cilindras	Lavinti spalvų pažinimą, regos dėmesį
Antradienis	 Lytėjimas	„Paliesk ir pažink“	Taktilinė siena, jutiminiai kamuoliukai, plastilinas	Lavinti lytėjimo pojūtį, smulkiąją motoriką
Trečiadienis	 Klausia	„Ritmo žaidimai“	Muzikiniai instrumentai, garsiniai žaislai	Lavinti klausos suvokimą, ritmą
Ketvirtadienis	 Pusiausvyra	„Judėk ir išlaiky“	Balansinė pagalvė, sensoriniai kilimėliai	Lavinti koordinaciją, pusiausvyrą
Penktadienis	 Integruota	„Sensorinis nuotykis“	Visi pojūčiai: šviesos stalas, muzika, plastilinas, kilimėliai	Lavinti pojūčių integraciją, savireguliaciją

Specialios mokymo priemonės pagal mokinių poreikius

Intelektu sutrikimai

- **GCompris** – edukacinė žaidimų platforma pradiniam mokymuisi
- **Papildytos realybės kortelės** – padeda suvokti sąvokas vizualiai
- **Paprastos dėlionės ir loginiai žaidimai** – lavina mąstymą ir dėmesį

Specifiniai pažinimo procesų sutrikimai (disleksija, disgrafija, diskalkulija)

- **Balabolka** – teksto įgarsinimo programa
- **Clicker 8** – rašymo ir skaitymo pagalbos programinė įranga
- **Matematikos pratybos su vaizdiniais elementais** – skaičiavimo įgūdžiams lavinti

Kalbos sutrikimai

- **Logopedinės kortelės** – artikuliacijos ir žodyno lavinimui
- **Starfall** – skaitymo ir kalbos lavinimo platforma
- **Kalbos lavinimo žaidimai** – garsų atpažinimui ir sakinių formavimui

Klausos sutrikimai

- Subtitrų funkcija vaizdo pamokose (Zoom, Teams)
- Vaizdinės komunikacijos kortelės
- Gestų kalbos žodynai ir mokymo priemonės

Regos sutrikimai

- Ekranų skaitytuvai (NVDA, JAWS)
- Didelio kontrasto mokymo medžiaga
- Taktilinės knygos ir paveikslėliai




Judesio sutrikimai

- Balansinės pagalvės ir kilimėliai – koordinacijai lavinti
- Ergonominiai rašymo įrankiai – lengvesniam piešimui ir rašymui
- Sensoriniai kamuoliukai ir plastilinas – smulkiajai motorikai lavinti

Mokymo priemonių taikymas pagal dalyką / veiklą

Dalykas / veikla	Tinkamos priemonės	Pritaikymas specialiųjų poreikių mokiniams
Dailė	Plastilinas, šviesos stalas, jutiminiai kamuoliukai	Lavina smulkiąją motoriką, regą, kūrybiškumą; tinka mokiniams su motorikos ir regos sunkumais
Kalbos lavinimas	Logopedinės kortelės, Starfall platforma, garsinės kortelės	Padedą mokiniams su kalbos, skaitymo ar artikuliacijos sunkumais
Kūno kultūra	Balansinė pagalvė, sensoriniai kilimėliai, kamuoliai	Lavina koordinaciją, pusiausvyrą; tinka judesio sutrikimų turintiems mokiniams
Matematika	Skaičiavimo lazdelės, vaizdinės pratybos, GCompris žaidimai	Tinka mokiniams su intelekto ar pažinimo sunkumais – vizualus mokymas
Muzika	Muzikiniai instrumentai, garsiniai žaislai, kolonėlės su ritminiais garsais	Lavina klausą, ritmą; tinka mokiniams su klausos ar dėmesio sunkumais
Sensorinė veikla	Burbulų cilindras, pasunkinta antklodė, taktilinė siena	Padedą reguliuoti emocijas, lavina pojūčių suvokimą; tinka autizmo spektro ar sensorinių sutrikimų atvejais
Skaitymo veikla	E-knygos su garsiniu skaitymu, didelio šrifto tekstai, paveikslėlių knygos	Tinka regos, skaitymo sunkumų turintiems mokiniams
Socialinių įgūdžių lavinimas	Edukaciniai stalo žaidimai, vaizdinės situacijų kortelės	Skatina bendravimą, taisyklių laikymąsi; tinka mokiniams su elgesio ar emocijų sunkumais

Vizualus plakatas, kuriame mokymo priemonės suskirstytos pagal dalykus – kiekvienas pažymėtas ikonėlėmis ir spalvomis, kad būtų lengva naudoti kaip atmintinę pedagogo padėjėjui

Ugdymo priemonės ir pritaikymas		
Dalykas / sritis	Priemonės pavadinimas	Tikslas
 Dailė	GCompris, paprastos dėlionės	Lavinti meninius gebėjimus, sprendimų priėmimą
 Kalbos lavinimas	Starfall, balabolka, papildytos realybės kortelės	Lavinti garsų suvokimą, kalbos įgudžius
 Matematika	Vaizdiniai pratybų sąsiuviniai	Lavinti skaičiavimo, loginio mąstymo gebėjimus
 Klasės aplinkos pritaikymas	Subtitrai, ekrano skaitytuvai, kontrastinga mokymo medžiaga	Užtikrinti visų mokinių itrauktį pamokose
 Kūno kultūra	Balansinė pagalvė, balansinė lenta, sensoriniai kamuoliukai	Lavinti motoriką, pusiausvyrą, koordinaciją

Mokymo priemonių taikymas

Dalykas / veikla	Tinkamos priemonės	Pritaikymas specialiųjų porėikių mokiniams
 Dailė	Plastilinas, šyiesos stalas, jutiminiai kamuoliukai	Lavina smuicią pòžio- imu, rega, kùlysisikią ku- ruuti; tēkka mokiniams su mòtoro, feja, kų
 Kalbos lavinimas	Logopedinēs kortelēs Starfall platforma garsinēs kortelēs	Papēda studiemu su kųlpos, sųkainiai kortekas lavinti
 Kùno kultūra	Balansinē pagalvē senšoriniai kilimēliai kamuoliai	Pādīgja mžrato, pùisauly- ra; tikukų rutineyspecto sùtkimimi
 Matematika	Muzikiniai instrumentai garsiniai pratybos GCompris žaidimai	Lavinti voonžų ieno- cjjama, savireguliai- ziam; tikų aytusa spektro ar senšorinžoja
 Muzika	Muzikiniai instrumentai garsiniai žaišlai kolonelēs su ritminiais garsais	Lavinti pojūcų ujarē- gaciją, laviną poyųų integriją
 Sensorinē vėikia	Burbulų cilindras pasunkinta antkoldē taktilinē siena	Tinka doųži ranocijų, lavina pojūtį cinsją, sa/ ireguliciu suykorm
 Socialinių igūdžių lavinimas	E-knygos su garsiniu skaltymų didelio šriitò tekstai pavelkslėlių knygos	Tinkų regionautį oju, pùisaukirą, sumlika bendravių, taikšt, mokinimam s emocionumią

Pedagogo padėjėjo modulinei programai rekomenduojami skaitmeniniai įrankiai **vertinimo rezultatų rinkimui ir analizei yra**: „Kahoot!“, „Google Forms“, „Microsoft Excel“, „Padlet“, „Mentimeter“, „Individualios pažangos stebėjimo skaičiuoklė“ ir „EduPage“. Jie padeda fiksuoti mokinių pažangą, analizuoti atsakymus ir generuoti ataskaitas.

Skaitmeniniai įrankiai vertinimo rezultatų analizei

✓ 1. Google Forms

- **Paskirtis:** kurti testus, apklausas, refleksijas
- **Nauda:** automatinė atsakymų analizė, grafikai, eksportas į „Google Sheets“
- **Tinka:** greitam formatyviam vertinimui, mokinių savirefleksijai

✓ 2. Microsoft Excel / Google Sheets

- **Paskirtis:** duomenų analizė, lentelių sudarymas, pažangos stebėjimas
- **Nauda:** galima kurti formules, grafikus, pažangos diagramas
- **Tinka:** individualios pažangos stebėjimui, rezultatų palyginimui

✓ 3. Kahoot!

- **Paskirtis:** interaktyvūs testai, žaidybinis vertinimas
- **Nauda:** realaus laiko rezultatų stebėjimas, mokinių įsitraukimas
- **Tinka:** formatyvus vertinimas, refleksija po pamokos

4. Mentimeter

- **Paskirtis:** mokinių nuomonės, žinių patikrinimas, refleksija
- **Nauda:** vizualūs atsakymų grafikai, apklausos, žodžių debesys
- **Tinka:** mokinių įsivertinimui, diskusijų analizavimui

✓ 5. Padlet

- **Paskirtis:** mokinių darbų rinkimas, refleksijų fiksavimas
- **Nauda:** vizualus turinys, komentarai, bendradarbiavimas
- **Tinka:** mokinių saviraiškai ir vertinimo įrodymų kaupimui

✓ 6. Individualios pažangos stebėjimo skaičiuoklė

- **Sukurta Lietuvoje** – IKT mokyklai projektas
- **Nauda:** automatinis žodinis vertinimas, pažangos ataskaitos, duomenų siuntimas tėvams
- **Tinka:** pradinių klasių ir specialiųjų poreikių mokinių pažangos stebėjimui

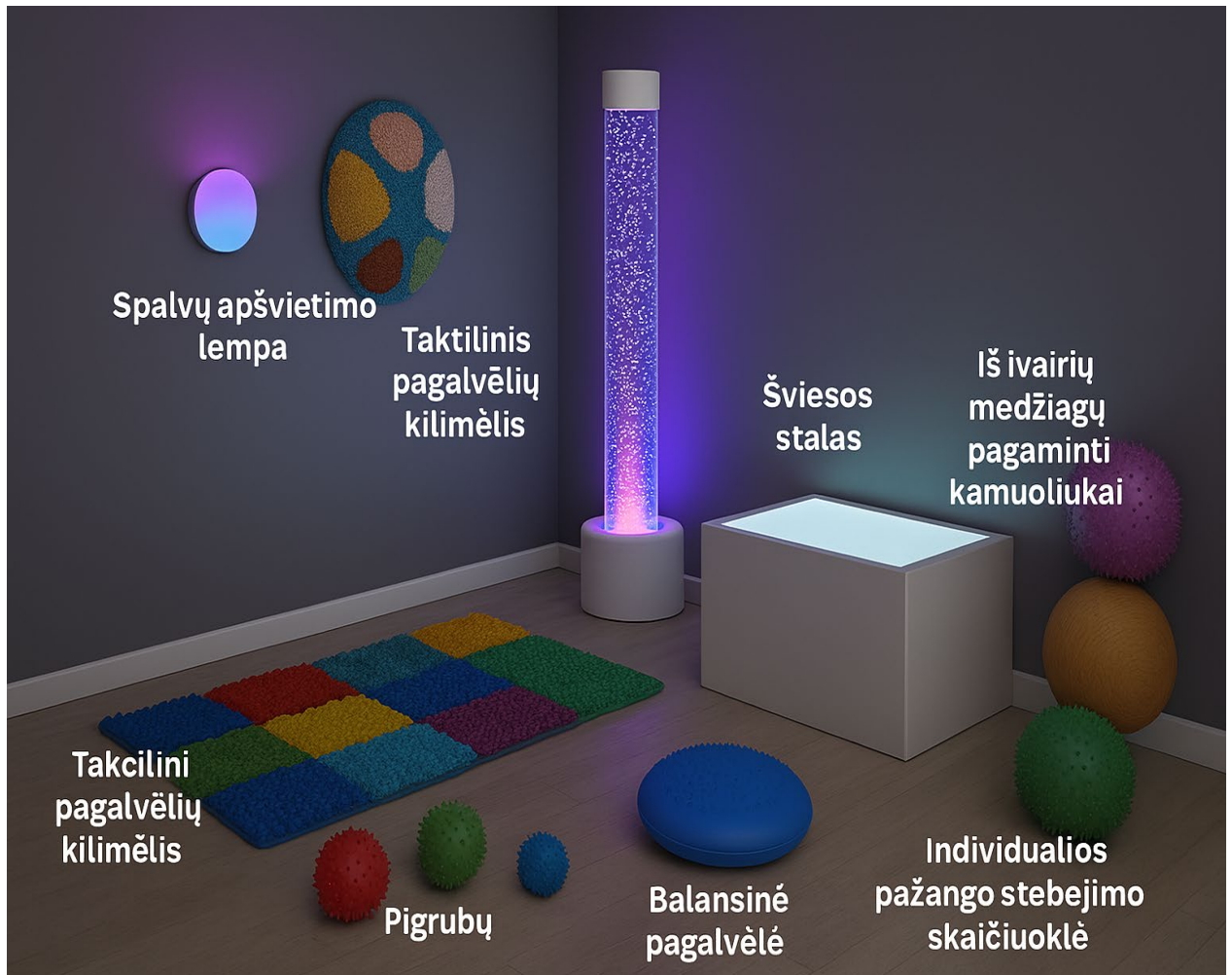
✓ 7. EduPage

- **Paskirtis:** elektroninis dienynas, testų kūrimas, pažangos analizė
- **Nauda:** integruotas su mokyklos sistema, duomenų saugumas
- **Tinka:** ilgalaikiam vertinimui ir komunikacijai su tėvais

Individualios pažangos stebėjimo skaičiuoklė

<https://iktmokyklai.lt/projektai/individualios-pazangos-stebejimo-skaiciuokle>

Imitacinis sensorinis kambarys



Pedagogo padėjėjo modulinės profesinio mokymo programos mokymuisi dažniausiai reikalingos priemonės yra: darbo knygos, psichologijos ir pedagogikos vadovėliai, specialiųjų poreikių ugdymo metodinės priemonės, rašymo ir planavimo reikmenys, bei vizualinės mokymo priemonės (kortelės, paveikslėliai, žaidybinės priemonės). Daugumą jų galima įsigyti internetu iš edukacinių priemonių parduotuvių, tokių kaip „Eduko.lt“, „Alio.lt“ ar „Knygos.lt“.

Reikalingos mokymosi priemonės

- **Vadovėliai ir knygos**
 - Pedagogikos pagrindai
 - Psichologijos įvadas
 - Specialiųjų ugdymosi poreikių metodika
- **Rašymo ir planavimo priemonės**
 - Užrašų knygos, planuokliai
 - Žymekliai, spalvoti pieštukai, lipnios kortelės
- **Vizualinės ir praktinės priemonės**
 - Mokomosios kortelės (pvz., emocijų atpažinimui)
 - Edukaciniai žaidimai vaikams
 - Sensorinės priemonės (pvz., minkštos figūrėlės, dėlionės)
- **Technologijos**
 - Kompiuteris arba planšetė su edukacinėmis programomis
 - Prieiga prie e-mokymosi platformų

<https://eduko.lt/>



Katalogas: Interaktyvi mokykla 2025-2026

<https://issuu.com/docs/f801d49695222ca597f8a1d9eba3716e?fr=sN2VIYjg1NTgyNTA>