

Tema

Šiuolaikiškos mokomosios medžiagos panaudojimo galimybės siekiant mokinio mokymosi sėkmės.

Šiuolaikiškos mokomosios medžiagos panaudojimas yra vienas iš kertinių veiksnių, lemiančių mokinio mokymosi sėkmę. Šiandienos ugdymo aplinka sparčiai keičiasi, todėl mokytojai ir švietimo įstaigos turi taikyti inovatyvias priemones, kurios ne tik perteikia žinias, bet ir skatina mokinių aktyvumą, kūrybiškumą bei savarankiškumą.

Mokymo ir mokymosi priemonės bei mokomoji medžiaga

Tradicinės priemonės:

- **Vadovėliai ir pratybos** – vis dar svarbios, ypač pradiniam ugdyme. Jie struktūruoja mokymosi turinį, tačiau dažnai būna riboti konteksto ir aktualumo požiūriu.
- **Darbo lapai, testai, užduočių sąsiuviniai** – naudingi vertinimui, bet ne visada skatina gilų mokymąsi.

Šiuolaikiškos priemonės:

- **Teminiai projektai** – leidžia mokiniams tyrinėti temas iš įvairių perspektyvų. Pvz., projektas „Mano miestas“ gali apimti geografiją, istoriją, matematiką ir meną.
- **Interaktyvios užduotys** – pvz., QR kodų naudojimas užduotyse, kur mokinys skenuoja ir gauna papildomą informaciją ar užduotį.
- **Žaidybinimas (gamification)** – mokymosi procesas paverčiamas žaidimu, skatinančiu motyvaciją. Pvz., „Kahoot!“ viktorinos pamokos pabaigoje.

Skaitmeninės mokymo priemonės ir jų galimybės

Skaitmeninės technologijos atveria naujas galimybes individualizuoti mokymą ir padaryti jį įtraukesnį.

Pagrindiniai privalumai:

- **Prieinamumas** – mokinys gali mokytis bet kur ir bet kada.
- **Individualizavimas** – pvz., „Eduten Playground“ leidžia mokiniui spręsti matematikos užduotis pagal savo lygį.
- **Greitas grįžtamasis ryšys** – mokinys iškart mato, ar atsakymas teisingas, ir gauna paaiškinimą.

Pavyzdžiai:

Priemonė

Paskirtis

Privalumai

„Emokykla“ platforma

Mokomoji medžiaga ir pamokų planai

Metodinė pagalba mokytojui

„Classroom“ (Google)

Virtuali klasė

Bendravimas, užduočių pateikimas

„Minecraft Education“

Kūrybiškumo ir problemų sprendimo ugdymas

Įtraukiantis mokymasis žaidžiant

„Padlet“

Interaktyvios lentos idėjų mainams

Skatina bendradarbiavimą

Modeliai:

- **SAMR modelis** – skaitmeninės priemonės ne tik pakeičia tradicines, bet ir kuria naujas mokymosi formas (pvz., mokinys kuria vaizdo pristatymą vietoj rašytinio referato).
- **CAFE modelis** – struktūruotas mokymosi planavimas: turinys, veiklos, parama, vertinimas.

- Skaitmeninės mokymo priemonės.
- Prieiga internete:

• <https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/>

Daiktai, medžiagos ir įranga, skatinanti aktyvų mokymąsi

Praktinės veiklos:

- **Laboratorinė įranga** – pvz., mikroskopai biologijos pamokose leidžia mokiniams tyrinėti ląsteles patiems.
- **STEAM rinkiniai** – robotikos, elektronikos, inžinerijos priemonės, skatinančios kūrybiškumą ir loginį mąstymą.
- **Sensorinės priemonės** – ypač svarbios mokiniams su specialiaisiais poreikiais, padeda geriau suvokti aplinką.

Kūrybinės medžiagos:

- **Meno priemonės** – dažai, molis, tekstilė – skatina saviraišką ir emocinį intelektą.
- **Statybinės medžiagos** – pvz., LEGO Education, leidžia konstruoti ir modeliuoti realius objektus.

Palyginimas:

Veiklos tipas	Pasyvus mokymasis	Aktyvus mokymasis
Vadovėlio skaitymas	Žinių priėmimas	Ribotas įsitraukimas
Eksperimentas	Praktinis žinių taikymas	Aukštas įsitraukimas ir motyvacija
Projektinis darbas	Savarankiškas tyrinėjimas	Kūrybiškumo ir bendradarbiavimo ugdymas

Apibendrinimas

Šiuolaikiškos mokomosios medžiagos panaudojimas leidžia kurti įtraukiantį, individualizuotą ir motyvuojantį mokymosi procesą. Derinant tradicines ir inovatyvias priemones, skaitmenines technologijas ir praktinius įrankius, galima pasiekti geresnių mokymosi rezultatų ir ugdyti XXI a. kompetencijas – kritinį mąstymą, kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir savarankiškumą.

Inovatyvūs mokymosi metodai: kaip jie keičia švietimo kraštovaizdį Lietuvoje.

Prieiga internete:

<https://amokslas.lt/inovatyvus-mokymosi-metodai-kaip-jie-keicia-svietimo-krastovaizdi-lietuvoje/>

