

MOKYMŲ NAUDOTIS IŠMANIAISIAIS ĮRENGINIAIS PROGRAMA

1. Teikėjas

1.1. Teikėjo rekvizitai (kodas, adresas, pašto indeksas, telefonas, faksas, el.paštas, atsiskaitomoji sąskaita)	UAB „Alma littera sprendimai“ Ulonų g. 2, 08245 Vilnius, Tel. (8 5) 262 4314 , faksas (8 5) 262 4307, El. p. info@kas.lt, Įmonės kodas 225586480, A/s LT54 7044 0600 0786 8057 AB SEB bankas, banko kodas 70440
1.2. Teikėjo vardas ir pavardė	Projektų vadybininkė Monika Pikelytė

2. Programos pavadinimas, lygis

Mokymai naudotis išmaniaisiais įrenginiais – išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai ir interaktyvi lenta darbinėje veikloje.

3. Programos rengėjas(-ai)

Norbertas Airošius yra informacinių technologijų mokytojas ekspertas, sertifikuotas švietimo lyderystės konsultantas ir vadovauja mokyklos metodinei tarybai. 2013-2015 m. paskirtas Europos mokyklų tinklo Scientix bendruomenės ambasadoriaus pavaduotoju Lietuvoje. Tiria edukacinių technologijų poveikį (tarptautiniai edukaciniai projektai) ir veda mokymus mokytojams naujausių technologijų klausimais. Mokyklose diegia pažangiausių debesų kompiuterijos sprendimus. Kasdien bendraudamas su mokiniais ypatingą dėmesį skiria mokinių komandų formavimui, kritinio mąstymo ugdymui ir tyrimo įgūdžių lavinimui. Kartu su komanda yra sukūręs interaktyvų GPS (angl. Global Positioning System – visuotinė padėties nustatymo sistema) žaidimą mokiniams Kuršių nerijoje. Pedagogines ir IKT kompetencijas tobulino Oksfordo, Kipro, Maltos, Tokijo universitetuose ir Vokietijoje, Danijoje, Prancūzijoje, Belgijoje vykusiuose ilgalaikiuose kursuose. **Lina Kasputienė**, matematikos vyr. mokytoja, mokymo centro projektų vadovė

4. Programos anotacija (aktualumas, reikalingumas)

Atsakant į sparčiai besikeičiančius visuomenės poreikius, bibliotekos darbuotojams būtina įgyti reikiamas kompetencijas: tobulinti informacinių komunikacinių technologijų naudojimo kasdieninėje veikloje gebėjimus. Šiuolaikinis bibliotekininkas turi gebėti tikslingai pasirinkti įvairių veiklų organizavimo formas, naudojantis įvairiais informacijos šaltiniais, skaitmeninėmis priemonėmis, pritaikyti turinį taip, kad sudominti žmogų naujomis edukacinėmis aplinkomis.

Bibliotekos darbuotojai, dalyvavę mokymuose pagal šią programą, įgis žinių apie interaktyvios lentos *Promethean* įrangos ir „*ActivInspire*“ programos galimybes, gebės naudotis interaktyvia lenta *Promethean* įranga, „*ActivInspire*“ programa, maksimaliai išnaudoti išmaniųjų mobiliųjų telefonų ir planšetinių kompiuterių galimybes, pritaikyti įgytas žinias ir gebėjimus darbe, kuriant aktyvią ir įdomią edukacinę aplinką.

Taip pat mokymų metu dalyviai mokysis taikyti išmaniuosius mobiliuosius įrenginius įdomių edukacinių aplinkų rengimui ir pagerins naudojimo jais žinias.

Programos įgyvendinimui skiriama 18 akademinių valandų.

5. Programos tikslas

Suteikti pradinį žinių apie interaktyvios lentos ir jos priedų, *ActivInspire* programos galimybes bei naudojimosi *Promethean* įranga ir *ActivInspire* programa įgūdžių.

Išgalinti dalyvius edukacinėse aplinkose taikyti į skaitmeninę kompetenciją orientuotą mokymą(si) bei aktyviai naudoti išmaniuosius mobiliuosius įrenginius.

6. Programos uždaviniai

1. Supažindinti su interaktyvios lentos *Promethean* įranga, „*ActivInspire*“ programos galimybėmis (įrankiais, technologiniais efektais).
2. Supažindinti su interaktyviais objektais, *ActivInspire* programa parengtomis aplinkomis.
3. Ugdyti bei plėtoti gebėjimus naudotis *Promethean* įranga, *ActivInspire* programa.
4. Supažindinti su išmaniųjų mobiliųjų įrenginių funkcinėmis galimybėmis (telefonai, planšetiniai kompiuteriai).
5. Supažindinti su skaitmeninės kompetencijos ugdymo metodais ir scenarijais
6. Lavinti IKT taikymo įgūdžius

7. Programos turinys (įgyvendinimo nuoseklumas: temos, užsiėmimų pobūdis (teorija/praktika/savarankiškas darbas) ir trukmė)

1. *Promethean* interaktyvios lentos įranga ir jos dalys (lenta, pieštukai, garsiakalbiai, dokumentų kamera ActiView ir kt. priemonės). (teorija, praktika 2 val.).
2. Programos *ActivInspire* galimybių pristatymas (teorija, praktinis darbas 1,5 val.).

3. Sukurtų skaitmeninių resursų demonstravimas, išbandymas naudojant *Promethean* įrangą, programą *ActivInspire*, virtualių objektų panaudojimo galimybės. (teorija, praktinis darbas porose/grupėse 2 val.)

4. Refleksija (diskusija 0,5 val.)

5. Teorinė ir praktinė dalis (6 ak. val.):

1) Išmaniųjų mobiliųjų įrenginių funkcinės galimybės

2) Skaitmeninė kompetencija ir jos ryšys su bendraisiais gebėjimais

3) Programinės įrangos galimybės

Teorinė ir praktinė dalis (6 ak. val.)

1) Įvairūs skaitmeninių gebėjimų mokymo metodai ir scenarijai

2) Išmaniųjų programėlių pritaikymas pagal poreikius

8. Tikėtina(-os) kompetencija(-os), kurią(-ias) įgis Programą baigęs asmuo, mokymo(-si) metodai, įgytos (-ų) kompetencijos (-ų) įvertinimo būdai

Programoje numatoma suteikti žinių ir supratimo, gebėjimų bei formuoti nuostatas	Kompetencija (-os)	Mokymo modelis (mokymo(-osi) metodai ir būdai)	Įgytos (-ų) kompetencijos (-ų) įvertinimo būdai
Žinių ir supratimo įgijimas (teorinė dalis)	Išklause įvadinį kursą, dalyviai įgis žinių apie <i>Promethean</i> interaktyvios lentos ir <i>ActivInspire</i> aplinkos naudojimą. Įgis IKT integraciją edukacinę kompetenciją.	Aiškinimas, demonstravimas diskusija	Apklausa, naudojantis <i>ActiVote</i> ar <i>ActivExpression</i> sistemomis.
Gebėjimų įgijimas (praktinė dalis)	Dalyviai gebės naudotis <i>Promethean</i> įranga, <i>ActivInspire</i> programa, atlikti aktualios informacijos paiešką. Gebės organizuoti savo mokymąsi individualiai ir grupėje.	Pavyzdžių analizė, diskusijos.	Apklausa, naudojantis <i>ActiVote</i> ar <i>ActivExpression</i> sistemomis.

	Įgis IKT integralią edukacinę kompetenciją		
Nuostatų įgijimas (vertybinių, etinių-profesinių nuostatų teikimas ir įgijimas)	Dalyviai, išbandę Promethean įrangą, skaitmeninį turinį, įgiję tam tikrų žinių ir įgūdžių, noriai ir tikslingai taikys IKT kasdieniniame savo darbe. Įgis IKT integralią edukacinę kompetenciją	Diskusijos.	Refleksijos metu formuojamasis vertinimas.

9. Programai vykdyti naudojama mokomoji medžiaga ir techninės priemonės:

9.1. Mokomoji medžiaga

Eil. Nr.	Temos	Mokomosios medžiagos pavadinimas	Mokomosios medžiagos apimtis
1.	Programa <i>ActivInspire</i>	<i>ActivInspire</i> vartotojo gidas.	20 lapų (gali būti skaitmeniniu formatu)
2.	Programinės aplinkos <i>ActivInspire</i> ir įrangos <i>Promethean</i> naudojimas	Pranešimų pateiktys – dalinamoji medžiaga, aprašymai (instrukcijos).	8 lapai (gali būti skaitmeniniu formatu)
3.	Teorinė ir praktinė dalis (6 ak. val.) 1) Planšečių funkcinės galimybės 2) Skaitmeninė kompetencija ir jos ryšys su bendraisiais gebėjimais 3) Programinės įrangos galimybės Teorinė ir praktinė dalis (6 ak. val.) 1) Įvairūs skaitmeninių gebėjimų mokymo metodai ir scenarijai	Mokymų skaidrės Metodinis rinkinys „Skaitmeninė kompetencija/ Pedagoginės praktikos ir metodai skatinantys skaitmeninių įgūdžių ugdymą/ Interaktyvių užduočių rengimas“ (sudarytojas N. Airošius, 2014 m.)	30 skaidrių 40 psl.

	2) Išmaniųjų programėlių pritaikymas pagal poreikius		
--	--	--	--

9.2. Techninės priemonės

Kompiuteris, Promethean interaktyvi lenta; išmanieji mobilieji įrenginiai

10. Programai rengti naudotos literatūros ir kitų informacinių šaltinių sąrašas

- ATC21. Draft White Papers (2009). The Assessment and Teaching of 21st Century Skills project. Unpublished manuscript.
- Adeyemon, E. (2009). Integrating digital literacies into outreach services for underserved youth populations. *Reference Librarian*, 50(1), 85-98.
- Ala-Mutka, K., Punie, Y., & Redecker, C. (2008). Digital competence for Lifelong Learning. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities. Retrieved August 20, 2010 from <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC48708.TN.pdf>
- Aviram, R. & Eshet-Alkalai, Y. (2006). Towards a theory of digital literacy: three scenarios for the next steps. *European Journal of Open Distance E-Learning*. Retrieved August 20, 2010 from http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.htm
- Carrington, V. (2005). The Uncanny, Digital Texts and Literacy. *Language and Education*, 19, 467–482.
- van Deursen, A. J. A. M., & van Dijk, J. A. G. M. (2009). Using the internet: Skill related problems in users' online behavior. *Interacting with Computers*, 21(5), 393–402.
- van Dijk, J. & Hacker, K. (2003). The Digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon. *The Information Society*, 19, 315–326.
- Erstad, O. (2005). Digital kompetanse i skolen (Digital literacy in the school). Oslo: University Press.
- Erstad, O. (2006). A new direction? Digital literacy, student participation and curriculum reform in Norway. *Education & Information Technologies*, 11, 415–429.
- Erstad, O. (2010). Educating the Digital Generation. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1, 56– 70.
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2009). Changes over time in digital literacy. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 713-715.
- Eshet-Alkali, Y., & Amichai-Hamburger, Y. (2004). Experiments in digital literacy.

- CyberPsychology & Behavior, 7(4), 421–429.
- European Union (2010). 2010 joint progress report of the Council and the Commission on the implementation of the „Education and Training 2010 work programme“.Official Journal of the European Union, (2010/C 117/01) Retrieved August, 22, 2010 from <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:117:0001:0007:EN:PDF>
- Hague, C. & Williamson, B. (2009). Digital participation, digital literacy and school subjects. A review of the policies, literature and evidence. Retrieved September 10, 2010, from http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/DigitalParticipation.pdf
- ISTE (= International Society for Technology in Education) (2007). Profines for Technology (ICT) Literate Students. Retrieved August 24, 2010, from http://www.iste.org/Content/NavigationMenu/NETS/ForStudents/2007Standards/NETS-S_2007_Student_Profiles.pdf
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, P., Robinson, A.J., & Weigel, M. (2006). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, the John D and Catherine T MacArthur Foundation. Retrieved August 10, 2010, from http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- Jones-Kavalier, B., & Flannigan, S. L. (2008). Connecting the digital dots: Literacy of the 21st century. *Teacher Librarian*, 35(3), 13-16.
- Krumsvik, R. (2008). Situated learning and teachers' digital competence. *Education & Information Technologies*, 13(4), 279-290.
- Leu, D., Kinzer, C., Coiro, J., and Cammack, D. (2004). Toward a Theory of New Literacies Emerging From the Internet and Other Information and Communication Technologies. In R. Ruddell and N. Unrau (Eds), *Theoretical Models and Processes of Reading*. Fifth Edition (pp. 1570-1613).Newark, USA: International Reading Association.
- Merchant, G. (2007). Writing the future in the digital age. *Literacy*, 41, 118–128.
- Norris, P. (2001). *Digital Divide? Civic Engagement, Information Poverty & the Internet in Democratic Societies*. New York: Cambridge Press.
- Punie, Y. (2007). Learning Spaces: an ICT-enabled model of future learning in the Knowledge-based Society. *European Journal of Education*, 42, 185–199.

- Punie, Y. & Cabrera, M. (Eds.) (2006). The Future of ICT and Learning in the Knowledge Society. Luxembourg: European Commission.
- Sefton-Green, J., Nixon, H., & Erstad, O. (2009). Reviewing approaches and perspectives on "Digital literacy". Pedagogies, 4(2), 107-125.
- OECD (2005). The OECD Program Definition and Selection of Competencies(2005). The definition and selection of key competencies. Executive summary. 30. June, 2005. Retrieved August 10, 2010, from <http://www.oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf>
- OECD (2010). Are the New Millenium Learners Making the Grade?Technology use and educational performance in PISA. Centre for Educational Research and Innovation.
- Twist, J. & Withers, K. (2007).The challenge of new digital literacies and the „hidden curriculum“. Emerging Technologies for Learning. Vol 2, 27–39.
- UNESCO (2008). Competency Standards Modules. ICT Competency Standards for Teachers. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation. Retrieved August 26, 2010, from <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/The%20Standards/ICT-CST-Competency%20Standards%20Modules.pdf>
- Promethean planet tinklalapis: <http://www.prometheanplanet.com/en-us/>
- *ActivInspire* vartotojo gidas.

11. Lektorių darbo patirtis ir kompetencijos (pridedamos lektorių darbo patirtį ir kompetenciją patvirtinančių dokumentų kopijos)

	(pažymėti X)
Teikėjo atstovas(-ai) Norbertas Airošius; Virginija Birenienė	X
Mokytojai	
Mokslo ir studijų institucijų dėstytojai, mokslininkai, tyrėjai	
Užsienio valstybių dėstytojai, mokslininkai, tyrėjai ir mokytojai	
Viešojo administravimo institucijų vadovai, jų pavaduotojai, padalinių vadovai ir specialistai	
Jungtinė lektorių grupė	
Kiti (nurodyti)	

12. Kvalifikaciniai reikalavimai lektoriams (jeigu nustatyti)

--

13. Dalyviai:

13.1. Pasirengimas Programai (praktinės veiklos patirtis ir kompetencija(-os), kurią(-ias) turi turėti Programos dalyvis)

Kompetencija(-os)	
Praktinės veiklos patirtis	

13.2. Programos dalyvių tikslinės grupės

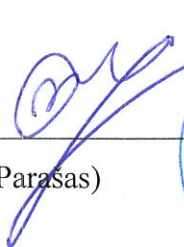
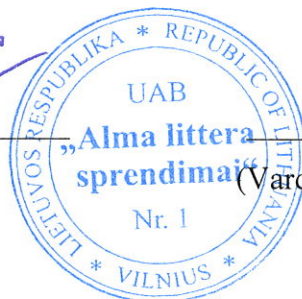
(Pažymėti X)

Dalykų mokytojai (nurodyti dalyką)	
Pradinio ugdymo mokytojai	
Institucijų, vykdančių priešmokyklinio ir ikimokyklinio ugdymo programas, vadovai, pedagoginiai darbuotojai	
Mokyklų vadovai, jų pavaduotojai ugdymui, ugdymą organizuojančių skyrių vedėjai	
Mokyklų bendruomenės komandos	
Kiti (nurodyti) <i>bibliotekininkai</i>	X

Projektų vadybininkė

(Pareigos)

(Parasas)

Monika Pikelytė

(Vardas ir pavardė)

A.V.