

---

# „INOVATYVŪS UGDYMO(SI) METODAI IR APLINKOS“ III DALIS

---



Finansuoja  
Europos Sąjunga

# **ELEKTRONINIS LEIDINYS PARENGTAS REMIANTIS ŠIAULIŲ „SANTAKOS“ UGDYMO CENTRO ERASMUS+ PROJEKTO 2024-1-LT01-KA121- SCH-000228371 DALYVIŲ PATIRTIMI**

## **Leidinį parengė:**

Asta Abromavičienė  
Lijana Giedraitienė  
Irma Grabauskienė  
Anželika Grigaliūnė  
Andželika Jagminė  
Margarita Jurevičienė  
Lina Navikienė  
Gabrielė Pociūtė  
Edita Raudienė  
Loreta Šedienė  
Atena Žymantienė

## **Redagavo:**

Jolanta Banienė

## **Leidinio dizainą kūrė:**

Anželika Grigaliūnė

# TURINYS

|                                                                       |           |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>SKYRIUS I</b>                                                      |           |
| <b>MOKYMO(SI) METODAI</b>                                             | <b>5</b>  |
| Pavadinimas                                                           | 6         |
| Kompostavimo nauda                                                    | 7         |
| Kalbiniai mainai                                                      | 8         |
| Frazių mokymasis                                                      | 9         |
| Projektas „Lenkijos mokslininkai“                                     | 10        |
| Ledlaužių žaidimas                                                    | 11        |
| Pažinkime vienas kitą                                                 | 12        |
| Gerovės gėlė                                                          | 13        |
| Aš turiu, Aš esu, Aš galiu, Aš darysiu                                | 16        |
| SSGG→GGSS                                                             | 18        |
| Pomodoro technika                                                     | 24        |
| „SMART“ technika tikslų formulavimui                                  | 27        |
| Jūros pakrantės tyrinėjimas                                           | 30        |
| Istorijos pamoka „Lietuva ir Lenkija – istorijos sąsajos ir dabartis“ | 31        |
| Penki pirštai                                                         | 34        |
| Istorijų kubeliai                                                     | 35        |
| Socialinė istorija                                                    | 36        |
| <br><b>SKYRIUS II</b>                                                 |           |
| <b>SMA - SKAIMENINĖS MOKYMO SI APLINKOS</b>                           | <b>43</b> |
| IT programėlių bankas                                                 | 45        |
| Tinckecard                                                            | 46        |
| Žemėlapių kūrimas                                                     | 48        |
| Gamma                                                                 | 49        |
| Elevenlabs                                                            | 50        |
| Suno                                                                  | 51        |
| Otter                                                                 | 52        |
| Miro                                                                  | 53        |

### **SKYRIUS III**

#### **VERTINIMO IR ĮSIVERTINIMO, REFLEKSIJOS ORGANIZAVIMO METODAI**

54

Kamuoliukai

55

Tarpkultūriniai emocijų žodžių mainai

56

Projekto vertinimas pagal 1-4 kriterijus

57

Klimato barometras

59

Keturi žingsniai į priekį

60

### **SKYRIUS IV**

#### **UGDYMO(SI) APLINKOS**

62



# MOKYMO(SI) METODAI

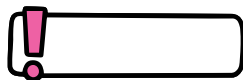
Šiuolaikinėje mokykloje mokymosi procesas tampa vis dinamiškesnis, o mokytojo vaidmuo – vis labiau orientuotas į mokinio individualių galių pažinimą ir jų stiprinimą. Tam, kad ugdymas būtų veiksmingas ir atlieptų šiandieninius poreikius, vien tradicinių mokymo formų nebepakanka. Mokiniam svarbu ne tik įgyti žinių, bet ir išmokti jas taikyti realiame gyvenime, kritiškai mąstyti, bendradarbiauti, kurti bei spręsti problemas kūrybiškai.

Ši dalis skirta mokymo(si) metodams, kuriuos mūsų mokyklos pedagogai pastebėjo ir išbandė darbo stebėjimo ir mokinių grupinių mobilumų metu. Šios patirtys atskleidė, kaip mokymosi veiklas galima paversti prasmingomis, motyvuojančiomis ir įtraukiančiomis kiekvieną mokinį, nepriklausomai nuo jo gebėjimų ar poreikių.

Stebėtos pamokos parodė, kad mokymasis yra veiksmingiausias tada, kai mokinytampa aktyviu proceso dalyviu – kai jis tyrinėja, diskutuoja, kuria, reflektuoja, priima sprendimus. Tokie metodai ne tik gilina žinias, bet ir ugdo savarankiškumą, atsakomybę, socialinius bei emocinius įgūdžius, reikalingus šiandieninėje globalioje visuomenėje.

Tikimės, kad ši leidinio dalis taps įkvėpimo šaltiniu pedagogams, ieškantiems naujų būdų įtraukti savo mokinius į prasmingą ir veiksmingą mokymosi procesą.

# „PAVADINIMAS“



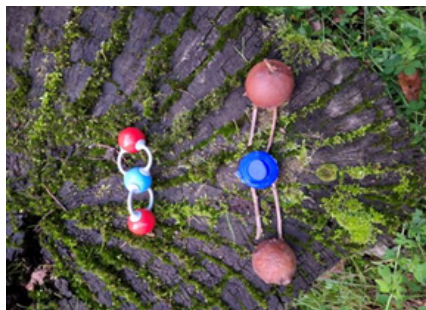
**Priemonės:** gamtinės medžiagos ir atomų rinkiniai molekulių modeliams formuoti

**Trukmė:** 45-60 min.

**Dalyvių skaičius:** iki 15.

**Dalyvių amžius:** 13-15 m.

**Eiga:** Spalio 23 diena –pasaulinė molekulės diena. 7 – 10 kl. mokiniai savo kūrybiškus molekulių modelius dedikavo šiai datai. Dirbdami poromis lavino bendradarbiavimo ir komunikacijos įgūdžius, formuodami molekulių modelius iš gamtinių medžiagų vietiniame parke. Tokiu būdu mokėsi, kaip atomai jungiasi tarpusavyje, kokios yra molekulės dalys ir kaip jos išsidėsčiusios erdvėje. Praktinė veikla padėjo mokiniams lengviau įsiminti chemijos sąvokas, pavyzdžiui, atomus, jungtis, molekules ir molekulinės struktūras, nes patys jas sukūrė.



## „KOMPOSTAVIMO NAUDA“



**Priemonės:** komposto dėžė (nuotrauka Nr. 1, 2), temperatūros matuoklis (nuotrauka Nr.2), maišymui skirtas įrankis (nuotrauka Nr.1)

**Trukmė:** 3-6 mėn.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 12-16 m.

**Eiga:** Mokiniam pasakojama, kaip vyksta organinių medžiagų puvimo procesas, kokia mikroorganizmų įtaka, aptariama, kodėl svarbu tausoti išteklius ir kaip kompostavimas prisideda prie aplinkos apsaugos. Mokiniai mokyklos aplinkoje renka žaliavą komposto gamybai (žolė, lapai), naudoja organines atliekas iš mokyklos valgyklos (be mėsos). Išsiaiškina, ką galima ir ko negalima kompostuoti. Mokosi, kaip tinkamai komposto dėžėse sluoksniuoti atliekas, stebėti drėgmės lygį ir kaip kompostuojamą žaliavą maišyti. Kas savaitę savo užrašuose registruoja temperatūrą komposto dėžėje, drėgmės lygį, kvapą ir matomus pokyčius. Išsiaiškina, kada jau perdirbtas kompostas tinkamas grąžinimui į daržą.

Per praktiką mokiniai susipažįsta su tvarios žemdirbystės principu, organinių atliekų tvarkymu, kompostavimo procesu ir tvaraus ciklo svarba. O tai skatina gamtos mokslų, aplinkosaugos, ekologijos ir praktinių įgūdžių įsisavinimą.



nuotrauka Nr.1



nuotrauka Nr.2

## „KALBINIAI MAINAI“



**Priemonės:** lapeliai su įvairiais paveikslėliais

**Trukmė:** 20 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 13-16m.

**Eiga:** Paruošti korteles su įvairiais paveikslėliais.

Kiekvienam projekto dalyviui duoti po lapelį su paveikslėliu. Dalyvis turi užrašyti šio paveikslėlio pavadinimą lietuvių kalba ir tuomet surasti ispanakalbį partnerį, kuris turi tokį pat paveikslėlį su to objekto pavadinimu ispanų kalba. Radus atitinkamą partnerį, pasitikrinti tarimą – taisyklingai perskaityti žodį ispanų ar lietuvių kalba. Teisingai ištarus, pasiimti kortelę. Veiklą tęsti, kol surenkama kuo daugiau atitinkamų kortelių. Sėkmingiausiu laikomas tas dalyvis, kuris surenka daugiausia kortelių.



# „FRAZIŲ MOKYMASIS“



**Priemonės:** popieriaus lapas su frazėmis, parengtais klausimais ir atsakymais ispanų ir anglų kalbomis

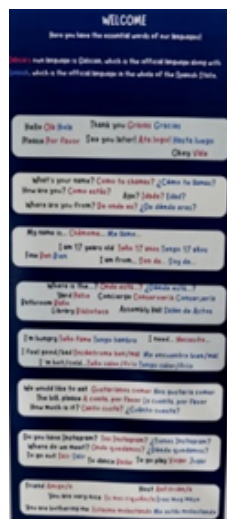
**Trukmė:** 15 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 13 -16 m.

**Eiga:** Kiekvienam dalyviui pateikiamas frazių lapas su klausimais ir atsakymais ispanų ir anglų kalbomis. Užduotis atliekama poromis: vienas poros narys – ispanakalbis mokinys, kitas – lietuviakalbis. Ispanakalbis dalyvis garsiai skaito klausimus ispanų kalba, o lietuviakalbis, vadovaudamasis frazių lapu, atsako į juos anglų kalba.

Metodas padeda natūraliai įsiminti ispanų kalbos žodžius ir frazes per nuoseklų kartojimą ir kontekstines asociacijas. Skatina aktyvų dalyvavimą, lavina viešojo kalbėjimo bei klausymo įgūdžius, ugdo tarpkultūrinio bendravimo gebėjimus.



# „PROJEKTAS „LENKIJOS MOKSLININKAI““



**Priemonės:** kompiuteriai, lipnūs lapeliai, rašymo priemonė

**Trukmė:** 2 pamokos

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 12-14 m.

**Eiga:** Pamokoje taikomi projektinio darbo ir aktyvieji mokymo metodai, grindžiami grupiniu darbu ir kūrybišku informacijos pateikimu. Mokiniai suskirstomi į 4 grupes po 5 mokinius. Kiekviena grupė pasirenka vieną Lenkijos mokslininką ir savarankiškai renka informaciją apie jo gyvenimą, nuopelnus, svarbiausius pasiekimus.

Mokiniai skatinami ne tik ieškoti faktų, bet ir kūrybiškai perteikti informaciją pasirinktu būdu: interviu forma, muzikiniu, vaidybiniu ar vaizdiniu (plakatas, skaidrės, video) pristatymu. Grupės nariai pasiskirsto užduotimis: vieni atsakingi už faktų paiešką apie šeimą, kiti – apie išradimus, dar kiti – apie svarbiausius gyvenimo įvykius.

Mokiniai kartu planuoja, kaip pristatys medžiagą, susitaria dėl darbo eigos ir pasiskirsto vaidmenimis. Pristatymo metu kiekvienas grupės narys turi savo vaidmenį – kalbėtojo, demonstruotojo, vaidintojo ar komentatoriaus.

Rezultatas: Šis metodas skatina mokinių kritinį mąstymą, kūrybiškumą, atsakomybę ir bendradarbiavimą. Lavina viešojo kalbėjimo, informacijos paieškos, apibendrinimo ir darbo komandoje įgūdžius. Padeda mokiniams giliau suprasti mokslininko veiklos svarbą ir įsiminti pateiktą informaciją per aktyvų dalyvavimą.

# „LEDLAUŽIŲ ŽAIDIMAS“



**Priemonės:** parengtas klausimynas (Priedas Nr. 1), rašymo priemonė

**Trukmė:** 40 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 14-18 m.

**Eiga:** Kiekvienam mokiniui išdalinami lapai su parengtu klausimynu. Mokiniai vaikšto po klasę ar erdvę, bendrauja tarpusavyje ir ieško asmenų, galinčių atsakyti „taip“ į konkretų klausimą. Radus tokį asmenį, jo vardas įrašomas atitinkamame langelyje. Vienas vardas gali būti panaudotas tik vieną kartą – tai skatina mokinius kalbėtis su kuo daugiau skirtingų dalyvių.

## Priedas Nr.1

SURASK KAS.....

| KALBA 3 KALBOMIS          | MĖGSTA GAMINTI VIRTUVĖJE | APLANKĖ 5 EUROPOS ŠALIS                      |
|---------------------------|--------------------------|----------------------------------------------|
| GROJA MUZIKOS INSTRUMENTU | NAMUOSE TURI 2 ŠUNIS     | DAŽNAI EINA Į BAŽNYČIĄ                       |
| YRA KAIRIARANKIS          | IŠKOVOJO TROFĖJŲ         | KOLEKCIONUOJA                                |
| IŠBANDĖ EKSTRAMALŲ SPORTĄ | YRA ŽAIDĖJAS             | YRA ALERGIŠKAS TAM TIKRAM MAISTUI AR GERIMUI |
| GIMĖ ŽIEMĄ                | MIEGOJO PO ŽVAIGŽDEMIS   | MĖGSTA MATEMATIKĄ                            |
| TURI RANDĄ                | PIRMASIS MOBILUMAS       | BIJO SKRISTI LĖKTUVU                         |

## „PAŽINKIME VIENAS KITĄ“



**Priemonės:** popieriaus lapas ir rašymo priemonė

**Trukmė:** 40 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 14-18 m.

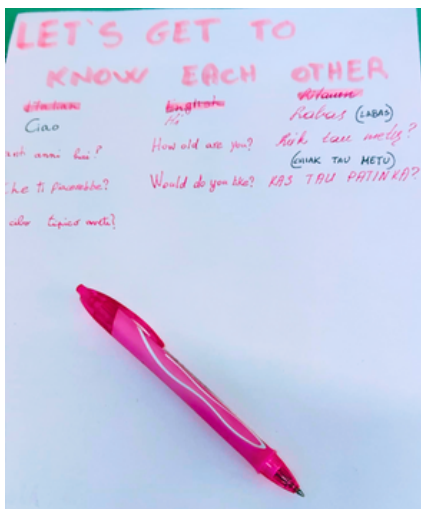
**Eiga:** Mokiniai susėda nedidelėmis mišriomis grupelėmis po 4–5 žmones. Kiekviena grupė gauna popieriaus lapą ir rašiklius. Kartu jie turi parengti klausimų–atsakymų lentelę, kurioje klausimai ir atsakymai pateikiami trimis kalbomis: italų, anglų ir lietuvių (priklausomai nuo dalyvių kilmės šalių – kalbos gali būti adaptuojamos).

Klausimai orientuoti į asmeninius pomėgius, patirtį ar kultūrinius skirtumus, pvz.:

- Koks tavo mėgstamiausias patiekalas?
- Ar turi augintinį?
- Ką mėgsti veikti laisvalaikio?
- Koks miestas tau paliko didžiausią įspūdį?

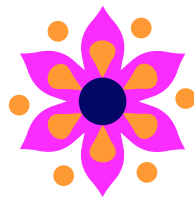
Pirmoje žaidimo dalyje grupės kartu sukuria ir išsiverčia klausimus bei atsako į juos vieni apie kitus.

Antroje dalyje vyksta pasidalijimas – grupės prisistato, perskaito ar parodo įdomiausius faktus apie savo narius.





## „GEROVĖS GĖLĖ“



**Priemonės:** popierius (arba naudokite šabloną Priedas Nr. 2), rašymo priemonė

**Trukmė:** 20-30 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** nuo 11 m.

**Eiga:**

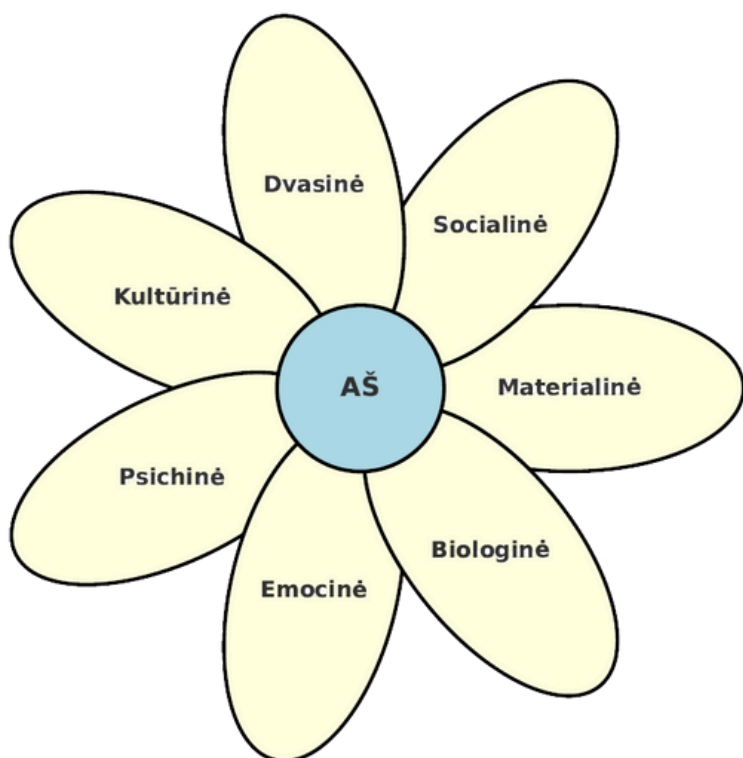
1. Nupieškite gėlę su septyniais žiedlapiais arba naudokite šabloną Priedas Nr.2
2. Kiekvieną žiedlapį nuspalvinkite patinkančia spalva.
3. Pažymėkite septynias gerovės sritis (kiekviena jų – atskiras žiedlapis):
  - o **Biologinė** – fizinė sveikata, mityba, miegas, judėjimas.
  - o **Emocinė** – emocinis atsparumas, gebėjimas išreikšti jausmus.
  - o **Psichinė** – mąstymas, savivoka, dėmesio koncentracija.
  - o **Dvasinė** – vertybės, tikėjimas, prasmės jausmas.
  - o **Kultūrinė** – ryšys su tradicijomis, identitetu, tapatybe.
  - o **Socialinė** – artimi žmonės, bendravimas, bendruomenės ryšiai.
  - o **Materialinė** – saugi aplinka, finansinis saugumas, ištekliai.
4. Kiekviename žiedlapyje įrašykite konkrečius pavyzdžius:
  - žmones, veiklas, įpročius ar daiktus, kurie jums suteikia sveikatos, džiaugsmo ar stiprybės toje srityje.
  - Pvz.: emocinėje srityje – „Kalbuosi su drauge“, biologinėje – „Kiekvieną dieną einu pasivaikščioti“.
5. Bendras aptarimas, refleksija arba mini pristatymai. Refleksijos klausimai:
  - Kurios sritys šiuo metu yra stipriausios?
  - Kurios sritys galėtų būti stiprinamos?

- Kokius išteklius galėtum aktyviau naudoti, kai susiduri su iššūkiais?
- Kaip gali pasitelkti savo „Gerovės gėlę“ sudėtingoje situacijoje?

**Tikslas** – ugdyti sąmoningumą apie savo gerovės būklę, atpažinti stipriąsias ir silpnąsias sritis, skatinti atvirą, empatišką bendravimą su kitais.

Šis metodas padeda kiekvienam asmeniui reflektuoti savo vidinius ir išorinius išteklius, kurie prisideda prie geros savijautos. Metodas skatina savirefleksiją, emocinį sąmoningumą ir atsparumo ugdymą. Jis puikiai tinka tiek individualiam darbui, tiek grupinėms veikloms klasėje ar mokymuose.

## Priedas Nr.2



# „AŠ TURIU, AŠ ESU, AŠ GALIU, AŠ DARYSIU“



**Priemonės:** popieriaus lapas ir rašiklis

**Trukmė:** 20-30 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 10-18m.

**Eiga:**

1. Ištieskite savo delną ir pirštus, padėkite ranką ant popieriaus ir apibrėžkite kontūrą (Priedas Nr. 3).
2. Ant kiekvieno piršto užrašykite vieną iš teiginių ir šalia jų atlikite užduotį:

**AŠ TURIU:** išvardinkite žmones, vietas, gyvūnus ar kitus dalykus, kuriais galite pasikliauti, kurie teikia pagalbą ar palaikymą.

**AŠ ESU:** užrašykite, kokiomis savybėmis didžiuojatės, kas jus apibūdina kaip stiprų žmogų.

**AŠ GALIU:** įvardinkite savo gebėjimus, įgūdžius, veiklas, kuriose dalyvaujate ir kurios jums sekasi.

**AŠ DARYSIU:** parašykite, kokius veiksmus atliksite, kad galėtumėte pasirūpinti savimi, kai bus sunku.

3. Pabaigoje ant nykščio nupieškite arba užrašykite „LIKE“ ženklą (pakeltą nykštį) – tai simbolizuoja padėsinimą ir pasitikėjimą savimi.

Šis metodas padeda žmogui reflektuoti savo vidinius ir išorinius resursus, stiprina atsparumą bei primena, kas motyvuoja kasdieniame gyvenime. Jis tinkamas tiek vaikams, tiek suaugusiems, ypač tada, kai reikia emocinio pastiprinimo.

**Nauda:**

- Skatina savirefleksiją ir sąmoningumą.
- Padeda atpažinti turimus resursus ir stiprybes.
- Stiprina savivertę ir pasitikėjimą savimi, atsparumą iššūkiams.
- Ugdo pozityvų požiūrį bei gebėjimą reflektuoti, konstruktyviai mąstyti apie savo stipriąsias puses.

## Priedas Nr.3



## „SSGG→GGSS“



**Priemonės:** popieriaus lapai, rašikliai arba Priedas Nr. 4 ir Priedas Nr. 5

**Trukmė:** 30-45 min. (priklausomai nuo grupės dydžio ir konflikto sudėtingumo)

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 11-19m.

**Eiga:**

1. **Įvadas.** Dalyviams paaiškinama SSGG→GGSS metodo esmė ir tikslas – pažvelgti į konfliktą iš įvairių perspektyvų. Aptariama, kad analizė padės ne tik išsiaiškinti pasirinkto/esamo konflikto priežastis, bet ir rasti konstruktyvius sprendimus.
2. **SSGG analizė** (situacijos išskaidymas). Dalyviai pildo Priedą Nr. 4 ir Nr. 5 ir identifikuoja konfliktinės situacijos:
  - Stiprybės (S) – kokie yra pozityvūs dalykai, įgūdžiai, patirtis ar resursai, kurie gali padėti spręsti konfliktą (pvz., gebėjimas klausytis, empatija, bendras tikslas).
  - Įvardija silpnybes (S) – kas trukdo efektyviam konflikto sprendimui (pvz., emocijos, bendravimo barjerai, nepasitikėjimas).
  - Aptaria galimybes (G) – kokias teigiamas permainas, naujas galimybes, mokymosi patirtį ar santykių pagerėjimą gali suteikti konflikto sprendimas (pvz., išmokti bendradarbiauti, pagerinti komandinį darbą).
  - Identifikuoja grėsmes (G) – kas gali atsitikti, jei konfliktas nebus išspręstas (pvz., santykių blogėjimas, bendradarbiavimo sumažėjimas ir pan.).
3. **GGSS analizė** (strategijų kūrimas). Naudodamiesi surinkta informacija, dalyviai ieško sprendimo strategijų, kuria galimas veiksmų strategijas jungdami skirtingus elementus:
  - S (stiprybės)–G (galimybės) strategijos: kaip pasitelkti stiprybes, kad pasinaudotume galimybėmis (pvz., panaudoti empatiją ir aktyvų klausymąsi, kad rastume bendrą sprendimą).

## „SSGG → GGSS“



- S (stiprybės)–G (grėsmės) strategijos: kaip panaudoti stiprybes, kad neutralizuotume grėsmes (pvz., bendras tikslas padeda išvengti komandos skilimo).
- S (silpnybės) –G (galimybės) strategijos: kaip sumažinti silpnybes, kad pasinaudotume galimybėmis (pvz., lavinti konfliktinės situacijos valdymo įgūdžius, kad iš konflikto kiltų naujų idėjų).
- S (silpnybės)–G (grėsmės) strategijos: kaip sumažinti silpnybes ir išvengti grėsmių (pvz., pagerinti komunikacijos kultūrą, kad būtų išvengta nesutarimų eskalacijos).

### 4. Sprendimų priėmimas.

- Grupė ar asmuo pristato sukurtas strategijas.
- Diskutuojama, kurie sprendimai yra realiausi ir kokių veiksmų reikės imtis.
- Pasirenkami 2–3 realiausi ir tinkamiausi konfliktui spręsti būdai.
- Sukuriamas veiksmų planas: kas, ką ir kada padarys.

### 5. Išvados ir refleksija.

- Aptariama, ką naujo suprato apie konfliktą ir save.
- Diskutuojama, kaip šis metodas gali būti pritaikomas ateityje.

Šis metodas padeda konfliktą išskaidyti į aiškius komponentus, o GGSS junginiai virsta realiomis strategijomis, kurios įgalina konstruktyviai pažvelgti į konfliktą ir transformuoti jį į mokymosi galimybę:

- **Padeda suprasti situaciją iš visų pusių** – mokiniai mokosi atpažinti ne tik savo, bet ir kito žmogaus stipriąsias bei silpnąsias puses, taip pat įžvelgti galimybes ir grėsmes.
- **Skatina kritinį mąstymą** – metodas reikalauja analizuoti, lyginti, vertinti, o ne tik priimti sprendimus emocijų pagrindu.

## „SSGG→GGSS“



- **Moko konstruktyviai spręsti konfliktus** – „SSGG→GGSS“ padeda suprasti, kad konfliktas gali turėti ne tik neigiamą, bet ir teigiamą potencialą (pvz., galimybę geriau susipažinti, išmokti bendradarbiauti).
- **Ugdo socialinius ir emocinius įgūdžius** – empatiškas situacijos analizavimas skatina įsijausti į kito padėtį, lavina komunikacijos įgūdžius.
- **Suteikia struktūrą** – vietoj chaotiškų ginčų mokiniai gauna aiškų analizės ir sprendimo modelį.

### Pritaikymo klasėje galimybės:

- **Konfliktų sprendimas tarp mokinių:** kai kyla ginčas (pvz., dėl bendro darbo, patyčių ar nesusipratimo), mokytojas gali padėti mokiniams sudaryti SSGG/GGSS lentelę ir aptarti situaciją.
- **Prevencija:** metodas gali būti naudojamas kaip klasės valandėlių užduotis – analizuoti galimas konfliktines situacijas, jų priežastis bei sprendimo būdus.
- **Refleksija po konflikto:** pasibaigus konfliktui, mokiniai gali išanalizuoti, kokios stiprybės padėjo, kokios silpnybės trukdė, kokių galimybių nebuvo išnaudota ir kokios grėsmės galėjo pakenkti.
- **Komandinio darbo užduotys:** dirbant grupėmis, „SSGG→GGSS“ gali būti naudojamas ne tik konfliktams spręsti, bet ir planuojant bendrus projektus, siekiant susitarti dėl darbo pasidalijimo.



„SSGG→GGSS“ metodo lentelės pavyzdys, skirtas konfliktui, kuris kilo dėl nesąžiningo darbo pasidalijimo grupinėje veikloje, tarp dviejų mokinių spręsti

### SSGG analizė

|                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>STIPRYBĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abu mokiniai yra aktyvūs ir turi gerų idėjų.</li> <li>• Nori pasiekti gerą rezultatą.</li> <li>• Yra linkę bendradarbiauti su mokytojo pagalba.</li> </ul> | <b>GALIMYBĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mokytojas gali padėti moderuoti situaciją.</li> <li>• Galimybė ugdyti socialinius-emocinius įgūdžius.</li> <li>• Grupinė veikla leidžia išmokyti komandinių įgūdžių.</li> </ul> |
| <b>SILPNYBĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trūksta įgūdžių konstruktyviai spręsti konfliktą.</li> <li>• Emocijų valdymo stoka.</li> <li>• Negeba pasidalyti atsakomybės be ginčo.</li> </ul>          | <b>GRĖSMĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konfliktas gali peraugti į asmeninį priešišumą.</li> <li>• Gali pablogėti klasės atmosfera.</li> <li>• Kitų mokinių įsitraukimas gali apsunkinti sprendimą.</li> </ul>            |

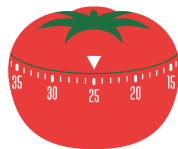
### GGSS analizė

|                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>STIPRYBĖS + GALIMYBĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panaudoti mokinių aktyvumą – paskirstyti jiems konkrečias užduotis pagal stipriąsias puses.</li> <li>• Įtraukti mokytoją kaip moderatorių, kad išnaudotų mokinių norą bendradarbiauti.</li> </ul>     | <b>STIPRYBĖS + GRĖSMĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Naudoti mokinių norą pasiekti rezultatą kaip motyvaciją konfliktui išspręsti, kad nepakenktų klasės atmosferai.</li> <li>• Užtikrinti, kad mokiniai dirbtų drauge, bet būtų aiškiai apibrėžtos atsakomybės ribos.</li> </ul>      |
| <b>SILPNYBĖS + GALIMYBĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skirti laiką socialinių-emocinių įgūdžių ugdymui (pvz., „Aš žinutės“, aktyvus klausymasis).</li> <li>• Pritaikyti refleksijos metodą po veiklos – aptarti, kas pavyko ir ką darytų kitaip.</li> </ul> | <b>SILPNYBĖS + GRĖSMĖS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Numatyti aiškias taisykles konfliktų sprendimui.</li> <li>• Vengti užduočių, kuriose jie paliekami be priežiūros.</li> <li>• Mokytojas stebi ir reaguoja į pirmus ženklus, kad konfliktas neperaugtų į asmeninį ginčą.</li> </ul> |

|                  |                  |
|------------------|------------------|
| <b>STIPRYBĒS</b> | <b>GALIMYBĒS</b> |
| <b>SILPNYBĒS</b> | <b>GRĒSMĒS</b>   |

|                                  |                                |
|----------------------------------|--------------------------------|
| <b>STIPRYBĒS +<br/>GALIMYBĒS</b> | <b>STIPRYBĒS +<br/>GRĒSMĒS</b> |
| <b>SILPNYBĒS +<br/>GALIMYBĒS</b> | <b>SILPNYBĒS +<br/>GRĒSMĒS</b> |

## „POMODORO TECHNIKA“



**Priemonės:** laikmatis (gali būti fizinis virtuvinis laikmatis, telefono laikmatis ar speciali programėlė, (pvz. „PomoDone“, „Focus To-Do“, „Forest“), užrašų knygelė, rašiklis ar pieštukas

**Trukmė:** Vienas darbinis ciklas: 25 minutės darbo + 5 minutės poilsio. Po keturių ciklų: ilgesnė pertrauka (15–30 min.)

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** neribojamas

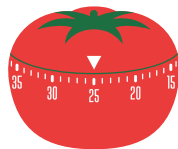
**Eiga:**

1. Pasirenkama viena konkreti užduotis, kurią reikia atlikti.
2. Nustatomas laikmatis 25 minutėms (viena „pomodoro“).
3. Per šį laiką dirbama tik su pasirinkta užduotimi, vengiant trukdžių.
4. Pasibaigus laikui, daroma 5 minučių pertrauka (atsistoti, pasivaikščioti, atlikti kvėpavimo pratimą, pasivaikščioti, atsigerti vandens).
5. Užsirašomas vienas atliktas ciklas („pomodoro“).
6. Po 4 ciklų daroma ilgesnė pertrauka (15-30 minučių).
7. Procesas kartojamas tol, kol užduotis įvykdoma.

Šią techniką galima taikyti tiek klasėje pamokose, tiek ruošiant namų darbus, tiek ruošiantis egzaminams ar dirbant.

„Pomodoro technika“ gali būti pritaikyta atsižvelgiant į mokinių amžių, gebėjimus ir individualius poreikius. Pavyzdžiui, mokiniams, turintiems dėmesio sutrikimų, galima keisti ciklų trukmę, pvz. 1 ciklas: 5-10 min. darbo + 2-3 min. poilsio, kad jie išlaikytų dėmesį. O metodą pavadinti „Mini Pomodoro“ metodu.

## „POMODORO TECHNIKA“



Nauda mokiniams su dėmesio sutrikimais:

- Trumpesni ciklai leidžia išvengti per didelio nuovargio, išlaikyti dėmesį ir ir palaipsniui didinti susikaupimo gebėjimus.
- Laikmatis padeda geriau suvokti laiką ir motyvuoja „išverti“ iki pabaigos. Ugdo savidiscipliną bei savireguliaciją.
- Reguliarios pertraukos padeda išvengti nerimo, perteklinės energijos.
- Užduotys tampa įveikiamos mažais žingsniais, todėl kyla sėkmės pojūtis ir didėja pasitikėjimas savimi.

Mokinių mokymosi motyvacijai didinti, galima spalvinti pomidorus. Tai tampa matomu progreso įrodymu, kuris motyvuoja mokinius (žr. Priedas Nr. 6). Vizualizacija padeda mokiniams, ypač turintiems dėmesio sunkumų, suprasti, kiek ciklą jie įveikė ir kiek dar liko. Žaidybinis elementas (spalvinimas) suteikia papildomo džiaugsmo ir pasiekimo jausmą.

Galima eiga:

1. **Pradžia.** Mokytojas paaiškina, kad kiekvienas pomidoras lape simbolizuoja vieną darbo ciklą.
2. **Darbo etapas.** Mokiniai atlieka užduotį (pvz., skaito, rašo, sprendžia pratimus) tol, kol suskamba laikmatis.
3. **Spalvinimas.** Pasibaigus ciklui, mokinys nuspalvina vieną pomidorą savo lape.
4. **Pertrauka.** Mokiniai ilsisi 2–3 minutes (atsistoja, pajuda, atlieka kvėpavimo pratimą ir pan.).
5. **Kartojimas.** Po kiekvieno naujo ciklo – vėl spalvinamas pomidoras.
6. **Ilgesnė pertrauka.** Užpildę 4 pomidorus, mokiniai daro ilgesnę pertrauką.

## „Pomidorų ritmas“



# „SMART“ TECHNIKA TIKSLŲ FORMULAVIMUI

27



**Priemonės:** „SMART“ metodikos schema (plakatas, skaidrės ar lentos užrašas), užduočių lapai - lentelė su S-M-A-R-T stulpeliais (Priedas nr. 7), rašymo priemonės  
**Trukmė:** 45-60 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** nuo 12 - 14 m.

**Eiga:**

## 1. Įvadas (5 min.)

- Mokytojas pristato „SMART“ metodą: Specific (konkretus), Measurable (išmatuojamas), Attainable (pasiekiamas), Realistic (realistiškas), Time-bound (apibrėžtas laike).
- Parodomas pavyzdys, kaip bendras noras („noriu daugiau sportuoti“) perrašomas į SMART tikslą.

## 2. Išsamus paaiškinimas (15 min.)

- **S – Specific:** tikslas turi būti aiškiai suformuluotas. Užduotis: dalyviai parašo vieną savo bendrą tikslą ir perrašo jį į konkretų.
- **M – Measurable:** tikslas turi turėti matavimo kriterijus. Užduotis: prie savo tikslo prideda skaičius ar kriterijus (pvz., kiek kartų per savaitę, procentais, laiko vienetais).
- **A – Attainable:** tikslas turi būti realiai pasiekiamas. Diskusija: dalyviai įvertina, ar jų tikslas nėra per daug ambicingas.
- **R – Realistic:** tikslas turi atitikti realias sąlygas ir galimybes. Užduotis: dalyviai pagalvoja, kokias kliūtis gali tekti įveikti, ir užrašo sprendimus.
- **T – Time-bound:** tikslas turi turėti aiškią pabaigos datą. Užduotis: dalyviai nustato galutinį terminą.

### 3. Praktinė veikla (15–20 min.)

- Kiekvienas dalyvis parengia vieną savo asmeninį SMART tikslą.
- Darbas porose arba mažose grupėse – dalyviai pristato savo tikslus, gauna grįžtamąjį ryšį.

### 4. Apibendrinimas (5–10 min.)

- Aptariama, kodėl naudinga naudoti SMART tikslus tiek mokymuisi, tiek kasdieniame gyvenime.
- Mokiniai užrašo vieną konkretų veiksmą, kurį pradės taikyti jau nuo šiandien.

„SMART“ metodo taikymo pavyzdys - skaitymo tikslas.

| SMART elementas | Paiškinimas                                             | Pavyzdys                                   |
|-----------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| S – Specific    | Tikslas turi būti konkretus ir aiškiai suformuluotas.   | Noriu skaityti 1 knygą per mėnesį.         |
| M – Measurable  | Turi būti aišku, kaip pamatuoti pažangą.                | Per savaitę perskaitysiu 50 puslapių.      |
| A – Attainable  | Tikslas turi būti įgyvendinamas pagal turimus resursus. | Pasirinksiu knygą, atitinkančią mano lygį. |
| R – Realistic   | Tikslas turi būti realistiškas ir atitikti galimybes.   | Skirsiu 20 minučių skaitymui kasdien.      |
| T – Time-bound  | Tikslas turi turėti aiškų terminą.                      | Per 3 mėnesius perskaitysiu 3 knygas.      |

„SMART“ metodikos schema







Apibrėžtas laike



Realistiškas



Pasiekiamas



Išmatuojamas



Konkretus

## „JŪROS PAKRANTĖS TYRINĖJIMAS“



**Priemonės:** sietelis/graibštas, lupa, nuotraukų rėmelis

**Trukmė:** 30 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 9 - 12 m.

**Eiga:**

**1. Pasiruošimas.** Mokiniai supažindinami su veikla – tyrinės jūros pakrantę ir bandys atrasti kuo įvairesnių gamtos objektų. Aptariama, kokias priemones naudos kiekviena grupė ir kaip jos padeda stebėti aplinką.

**2. Mokinių suskirstymas į 4 grupes:**

- 1 grupė tyrinėja naudodama tik regą ir lytėjimą (rankomis, be priemonių).
- 2 grupė naudoja graibštą (gaudo smulkias gyvūnėlių ar augalų liekanas iš smėlio, dumblių).
- 3 grupė naudoja lupą (atidauos stebėjimo priemonė).
- 4 grupė naudoja nuotraukų rėmelį (įrėmina nedidelį plotelį smėlyje ar akmenų ir kruopščiai analizuoja, kas jame yra).

**3. Tyrinėjimas.** Kiekviena grupė 10–15 minučių tyrinėja jūros pakrantę savo pasirinkta priemone. Radinius ar įspūdžius fiksuoja užrašuose, gali nupiešti ar apibūdinti žodžiais.

**4. Refleksija ir aptarimas.** Visi susirenka bendram aptarimui. Mokytojas užduoda klausimus:

- Kurios grupės paieškos buvo sėkmingiausios? Kodėl?
- Kaip atrodo surasti radiniai? Kuo jie skiriasi?
- Kaip skirtingos priemonės pakeitė paieškos rezultatus?

**5. Ugdymas ir gilinimasis.** Mokiniai surūšiuoja radinius pagal kokį nors požymį (dydį, spalvą, formą, medžiagą). Vėliau, naudodamiesi žinynais, internetu, ChatGPT, renka informaciją apie rastas kriaukles, akmenėlius, augalus.

# ISTORIJOS PAMOKA

## „LIETUVA IR LENKIJA – ISTORIJOS SĄSAJOS IR DABARTIS“



**Priemonės:** pateiktys (žr. Priedas Nr. 8), parengtos užduotys (žr. Priedas Nr.8 - darbas grupėse), gintaro gabalėlis

**Trukmė:** 45 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 8 - 10 kl.

**Eiga:**

1. Pamokos tikslas: Supažindinti mokinius, kurie mokosi Lenkijos lietuviškoje mokykloje, su Lietuvos ir Lenkijos istorijos sąsajomis bei šiandieniniu šalių bendradarbiavimu.

2. Pamokos uždavinys: klausydamiesi mokytojo pasakojimo, žiūrėdami pateiktis, dirbdami grupėse ir atlikdami kūrybines užduotis, gebės įvardinti bent 5 panašumus ir 5 skirtumus tarp Lietuvos ir Lenkijos, susieti istorinius faktus su dabartimi bei reflektuoti, ką išmoko lietuvių kalba.

3. Ugdomos kompetencijos:

Pažinimo – pažinti dviejų šalių istoriją, geografiją, kultūrą.

Komunikavimo – išreikšti mintis lietuviškai, diskutuoti, pristatyti grupės darbą.

Kultūrinė – suprasti bendras ir savitas abiejų tautų kultūros vertybes.

Kūrybiškumo – kūrybiškai atlikti užduotis, pristatyti rezultatus.

Socialinė ir emocinė – bendradarbiauti, dirbti komandoje.

Skaitmeninė – naudotis pateiktimi, internetiniais ištekliais.

**Pamokos eiga:**

1. Įvadinė dalis (5 min.) Pasveikinimas, trumpas pokalbis lietuviškai („Kaip sekasi? Kokia šiandien diena?“).

Pamokos temos pristatymas: „Šiandien kalbėsime apie Lietuvą ir Lenkiją – kas mus jungia ir kuo skiriamės.“

Įžanginis klausimas mokiniams: „Ką jūs jau žinote apie Lietuvą? Ką – apie Lenkiją?“

## 2. Motyvacija ir žinių įgijimas (10 min.)

Mokytojas, remdamasis skaidrėmis:

- pristato žemėlapi, aptaria abiejų šalių plotą, gyventojus, sostines, kalbą, valiutą, religiją;
- parodo pilsis, uostus, gamtos grožį, sostines, Šiaulius (miestą, iš kurio aš atvykau);
- paaiškina pagrindinius istorinius momentus: Jogaila ir Vytautas, Žalgirio mūšis, Liublino unija, Abiejų Tautų Respublika, Gegužės 3-iosios Konstitucija, bendradarbiavimas šiandien.
- Mokiniai klausosi, žiūri skaidres, atsako į trumpus klausimus lietuviškai („Kas yra Lietuvos sostinė?“ „Kokią valiutą turi Lenkija?“ ir kitus).

## 3. Grupinis darbas (15 min.)

- Mokiniai suskirstomi į 4 grupes.
- Kiekviena grupė gauna užduotį (naudojamas pateiktyje esantis lapas „Lietuvos ir Lenkijos panašumai ir skirtumai“).
- Grupės užduotys:

1. Parašyti 5 panašumus tarp Lietuvos ir Lenkijos.

2. Parašyti 5 skirtumus.

3. Įrašyti įdomius faktus (pvz., apie Žalgirio mūšį, sostines, uostus, muziejus).

- Skatinimas: už daugiau nei 5 atsakymus – papildomi taškai.

## 4. Kūrybinė užduotis (8 min.)

- Žaidimas „Atspėk daiktą“ (pateiktis: gintaras).
- Mokytojas rodo paslėptą dėžutėje daiktą. Mokiniai užduoda klausimus. Mokytojas atsakinėja „taip“ arba „ne“.
- Atspėjusiam daiktą – dovanojamas mažas gintaro gabalėlis.
- „Kam naudojamas gintaras?“
- Mokiniai diskutuoja, mokytojas papildomai paaiškina apie gintarą lietuvių ir lenkų kultūrose.

## 5. Refleksija ir įsivertinimas (5–7 min.)

- Grupės pristato savo darbus klasės draugams lietuviškai (keli panašumai, keli skirtumai).
- Mokytojas parodo įsivertinimo skaidrę:

„Kai ką supratau, bet reikia dar kartą pakartoti“

„Man šiandien sekėsi gerai“

„Galiu paaiškinti draugui“

- Mokiniai pasirenka tinkamą teiginį ir paaiškina lietuviškai trumpai viena fraze.
6. Namų darbas (pasirinktinai)
- Parašyti trumpą tekstą lietuviškai (3–5 sakinius): „Kodėl Lenkija ir Lietuva yra draugiškos šalys?“

## Priedas Nr. 8



## „PENKI PIRŠTAI“



**Priemonės:** magnetinė lenta, markeris

**Trukmė:** kol visi žaidėjai prisistatys ir susipažins vieni su kitais

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** neribojamas

**Eiga:** Lentoje apvedžiojamas delnas su pirštais.

Užrašomi 5 klausimai ties kiekvienu rankos pirštu.

Žaidėjai sustoja ratu. Pirmasis žaidėjas (vedantysis) pasako savo vardą (prisistato). Užlenkia „mažylį“ pirštą ir pasako įdomų faktą apie save. Taip užlenkia visus penkis rankos pirštus. Tuomet žaidimą tęsia kitas žaidėjas. Tokiu principu žaidimas tęsiasi ratu, kol visi dalyviai prisistato.

Refleksija: baigus žaidimą, galima aptarti, ką įdomaus žaidėjai išgirdo, sužinojo, ką bendro pedagogai pastebėjo.

*Pavyzdys*

### PIRŠTŲ REIKŠMĖS IR FRAZĖS:

MAŽYLIS – mažas įprotis ar įdomus faktas apie save.

Pvz.: „Moku groti lūpine armonikėle“.

BEVARDIS – mano mėgstamiausias maistas.

Pvz.: „Negaliu atsisipirti šviežiai keptai duonai“.

DIDYSIS – mano, kaip mokytojos, super galia.

Pvz.: „Matau kiekvieno vaiko stiprybes“.

SMILIUS – mano tikslas arba svajonė.

Pvz.: „Noriu kada nors parašyti knygą vaikams“.

NYKŠTYS – padrąsinantys žodžiai arba mėgstamiausia citata.

Pvz.: „Nebijok klysti – tai kelias į augimą“.

Metodo/žaidimo tikslas: susipažinimo ar bendrystės kūrimo metodas. Tai penki įdomūs faktai, skirti asmens pažinimui. Kiekvienas rankos pirštas simbolizuoja tam tikrą frazę.

## „ISTORIJŲ KUBELIAI“



**Priemonės:** kubeliai su paveikslėliais (žr. nuotraukas „Istorijų kubelių rinkinių pavyzdžiai“)

**Trukmė:** kol visi žaidėjai sukurs ir pristatys savo istoriją

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 7-16 m.

**Eiga:**

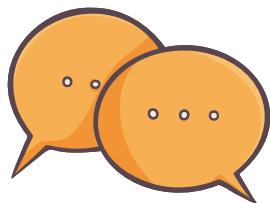
1. **Paruošimas.** Mokinys arba mokinių pora gauna po 3 skirtingus kubelius.
2. **Metimas.** Mokinys meta visus 3 kubelius ant stalo ir juos išrikiuoja taip, kaip nori.
3. **Istorijos kūrimas.** Remdamasis 3 atsitiktiniais paveikslėliais, mokinys sukuria trijų sakinių istoriją, kurioje kiekvienas sakinyje „atspindi“ vieną kubelį (paveikslėlį). Istorija turi būti susijusi su esamos pamokos tema.
4. **Pasidalijimas.** Kiekvienas dalyvis žodžiu pristato arba perskaito užrašytą savo istoriją klasei.

Istorijų kubeliai skatina mokinių kūrybiškumą, lavina kalbėjimo įgūdžius, mąstymą, pamokos žinių taikymą, ugdo gebėjimą dirbti grupėje ar komandoje. Įprastas kubelių naudojimo būdas yra pasakojimas. Kiekvienas kauliukas turi 6 paveikslėlius arba piktogramas, iš viso 54 idėjos. Kiekviena kubo pusė turi skirtingą paveikslėlį, vaizduojantį daiktavardį.

*Istorijų kubelių rinkinių pavyzdžiai*



## „SOCIALINĖ ISTORIJA“



Carol Gray socialines istorijas pasauliui pristatė daugiau nei prieš ketvirtį amžiaus. Šis metodas plačiai taikomas ir daugelio vertinamas kaip vienas veiksmingiausių būdų, padedančių autistiškiems vaikams ir jaunuoliams geriau suprasti juos supančią socialinę aplinką. Socialinėmis istorijomis perteikiama informacija apie konkrečias situacijas, kurias svarbu perprasti (Williams, Wright; 2023).

Socialinės istorijos, tai socialinių ženklų, minčių, jausmų ir elgesio scenarijaus mokymosi strategija – rašyti socialines istorijas, kuriose vaizduojamas koks nors įvykis, aiškinamos veiksmų priežastys ir pan. (Gray, 2000). Naudojant socialinių istorijų metodą, galima išaiškinti socialinį kontekstą, padėti suprasti kitų žmonių lūkesčius ir norus, išmokyti tinkamų elgesio būdų.

Socialinė istorija tiksliai apibūdina konkretų kontekstą, įgūdį, pasiekimą ar sąvoką pagal dešimt apibrėžiančių kriterijų. Vadovaujantis šiais kriterijais surenkama informacija apie rengiamą socialinę istoriją, vyksta jos kūrimo procesas ir ji panaudojama. Tai padeda užtikrinti, kad socialinei istorijai bus būdingas kantrus ir paramą išreiškiantis tonas, o formatui, stiliui, turiniui ir mokymosi patirčiai – deskriptyvumas, prasingumas, autistiškam vaikui, jaunuoliui ar suaugusiam bus garantuojamas fizinis, socialinis ir emocinis saugumas (Gray, 2015).

Kiekviena socialinė istorija – tai konkrečiam asmeniui sukurta taisyklė, atsižvelgiant į ypatumus, iššūkius ir galimybes. Socialinė istorija (rašytinė, iliustruota paveikslėliais ar simboliais), kaip teigia Attwood (2013), tam tikru apibrėžtu stiliumi ir formatu aprašo situaciją, įgūdį arba sąvoką, aktualius socialinius požiūrius ir pan.



Jų tikslas – įtikinamu, informatyviu, suprantamu būdu pasidalyti tikslia socialine ir emocine informacija. Minėtas autorius pateikia socialinės istorijos pavyzdį: **[Kartais vaikai mane apkabina. Jie tai daro iš draugiškumo. Vakar klasėje per kontrolinį darbą padariau tris rašybos klaidas. Mano draugė Amy, pamačiusi mano darbą ir tris klaidas, pamanė, kad man liūdna, man ir buvo liūdna. Amy apkabino mane ir pasakė: „Viskas gerai, Juanita.“ Amy yra mano draugė. Ji apkabino mane norėdama padėti man geriau jaustis. Kai kuriems žmonėms apkabinimas padeda jaustis geriau. Apkabinimas padėtų ir Amy geriau jaustis. Amy mane apkabina, nes žino, kad man liūdna, ir nori, kad aš jausčiausi geriau. Po to aš galiu pasakyti jai „ačiū“ už apkabinimą.]**

Riga ir kt. (2021; cit. Jurevičienė, 2023) teigia, kad socialinės istorijos yra metodas, kuriuo ugdomi komunikavimo gebėjimai:

- atsižvelgiama į mokinio suvokimo, emocinės, pažintinės ir socialinės raidos lygį, individualius mokinio poreikius;
- mokiniams, turintiems autizmo ir (ar) kitų raidos sutrikimų, padeda suprasti socialines sąveikas ir aktyviai dalyvauti bendruomenėje;
- kartu su verbaliniu situacijos aprašymu pateikiama vaizdinė informacija (paveikslėliai), iliustruojantys analizuojamą situaciją;
- mokytojai ir mokiniai gali glaudžiai bendradarbiauti, kad išspręstų bet kokias iškilusias problemas.

Socialinės istorijos kuriamos vadovaujantis dešimčia pagrindinių kriterijų, aiškiai nurodančių būtinuosius tokios priemonės elementus ir savitą kūrimo ir pateikimo būdą.

**1 kriterijus. Tikslas.** Socialinės istorijos tikslas – pozityviai ir padrąsinamai pasidalyti teisinga informacija apie tam tikrą situaciją, įvykį, elgesį ar socialinį kontekstą. Jos padeda asmeniui geriau suprasti aplinką, socialinius lūkesčius ir tinkamą elgesį įvairiose situacijose. Istorijos nėra skirtos moralizuoti ar drausminti, o veikiau suteikti aiškumo ir pasitikėjimo.

**2 kriterijus. Struktūra.** Socialinė istorija turi aiškią, logišką struktūrą – paprastai sudaryta iš kelių trumpų sakinių ar pastraipų, pateikiamų nuosekliai: nuo situacijos aprašymo iki tinkamo elgesio pavyzdžių.

**3 kriterijus. Kalba.** Naudojama paprasta, suprantama, konkreti kalba, atitinkanti asmens amžių, raidos lygį ir gebėjimus. Vengiama perkeltinės reikšmės, ironijos ar dviprasmiškų formuluočių.

**4 kriterijus. Perspektyva.** Istorija pateikiama pirmuoju asmeniu („Aš“ forma), kad skaitytojas galėtų lengviau tapatintis su pasakojimu. Tai padeda asmeniui jaustis istorijos dalimi ir labiau priimti perteikiamą informaciją.

**5 kriterijus. Tonas.** Pasakojimo tonas visada turi būti pozityvus, palaikantis, padrąsinantis. Net jei aprašoma sudėtinga situacija, akcentuojami sprendimo būdai ir teigiami pavyzdžiai, o ne klaidos ar baismės.

**6 kriterijus. Faktų ir nuomonių balansas.** Istorijoje turi vyrauti faktiniai teiginiai, paaiškinantys situaciją ir jos kontekstą. Nuomonės ar vertinimai pateikiami atsargiai ir tik tada, kai jie padeda suprasti emocijas ar motyvus.

**7 kriterijus. Vaizdinė medžiaga.** Dažnai socialinės istorijos papildomos paveikslėliais, simboliais ar nuotraukomis, kurie padeda suprasti tekstą ir sustiprina jo poveikį. Vaizdai turi būti aiškūs, realistiški ir atitikti aprašomas situacijas.

**8 kriterijus. Individualizavimas.** Socialinė istorija turi būti pritaikyta konkrečiam asmeniui – atsižvelgiant į jo patirtį, interesus, gebėjimus ir supratimo lygį.

**9 kriterijus. Ilgis ir apimtis.** Istorijos neturi būti per ilgos – svarbu, kad informacija būtų pateikta glaustai, bet aiškiai. Viena istorija dažniausiai apima vieną situaciją ar temą.

**10 kriterijus. Patikrinimas ir taikymas.** Parengta istorija turėtų būti išbandyta praktikoje – stebima, kaip asmuo ją priima, ar ji padeda suprasti situaciją, ar reikia koreguoti turinį. Socialinės istorijos efektyvumas vertinamas pagal realius elgesio ar supratimo pokyčius (Klett; 2018)

Socialinės istorijos yra efektyvi ir plačiai naudojama intervencija, skirta padėti autistiškiems asmenims geriau suprasti socialinį kontekstą ir skatinti teigiamus elgesio pokyčius.

**Priemonės:** popieriaus lapas, rašikliai, flomasteriai, galima naudoti ir IKT priemonės

**Trukmė:** 5-10 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** neribojamas

**Eiga:**

### 1. Pasirinkti temą / situaciją

- Nuspręsti, kokią konkrečią situaciją norima aprašyti.

Pvz.:

Kaip elgtis valgykloje.

Kaip pasisveikinti su mokytoju.

Ką daryti, kai pykstu.

- Svarbu, kad tema būtų aiški, aktuali ir suprantama tam, kam istorija skirta.

### 2. Nustatyti tikslą

- Koks yra šios istorijos **tikslas**?

Pvz.: išmokyti tinkamo elgesio, sumažinti nerimą naujose situacijose, paaiškinti socialines taisykles.

### 3. Surinkti informaciją

- Aprašyti situaciją kuo tiksliau:

Kas dalyvauja?

Kur ir kada tai vyksta?

Kokie yra tinkami elgesio būdai?

Ką žmogus gali jausti?

### 4. Sukurti teksto struktūrą

Socialinė istorija paprastai turi 3 dalis:

- 1. **Ižanga** – supažindina su tema.

Pvz.: „Kartais aš einu į valgyklą mokykloje.“

- 2. **Pagrindinė dalis** – paaiškinama, kas vyksta, ką reikia daryti ir kodėl.

Pvz.: „Kai ateinu į valgyklą, aš atsistoju į eilę. Laukiu, kol ateis mano eilė.“

- 3. **Pabaiga** – apibendrina ir padrąsina.

Pvz.: „Kai laikiu savo eilės ramiai, visiems būna malonu. Aš galiu didžiuotis savimi.“

### 5. Naudoti aiškius, paprastus sakinius

- Vengti sudėtingų sakinių.
- Rekomenduojama rašyti pirmuoju asmeniu („Aš“) ir esamuoju laiku.
- Kiekviena mintis – atskirame sakinyje.

### 6. Pozityvi prieiga

- Akcentuoti, ką **reikia daryti**, o ne ko **nereikia**.

Pvz. vietoj „Nereikia rėkti“ – „Aš kalbu tyliai“.

## 7. Papildyti vaizdais (atsižvelgiant į asmens turimus gebėjimus)

Kartais paveikslėliai, piktogramos ar nuotraukos padeda geriau suprasti tekstą.

## 8. Peržiūrėti ir pritaikyti

Įsitikinti, kad istorija suprantama, pozityvi ir atitinka asmens gebėjimus bei situaciją.

Pavyzdys

**Tema:** Einu į parduotuvę.

Aš kartais einu į parduotuvę su mama.

Parduotuvėje yra daug žmonių ir prekių.

Aš imu krepšelį ir einu kartu su mama.

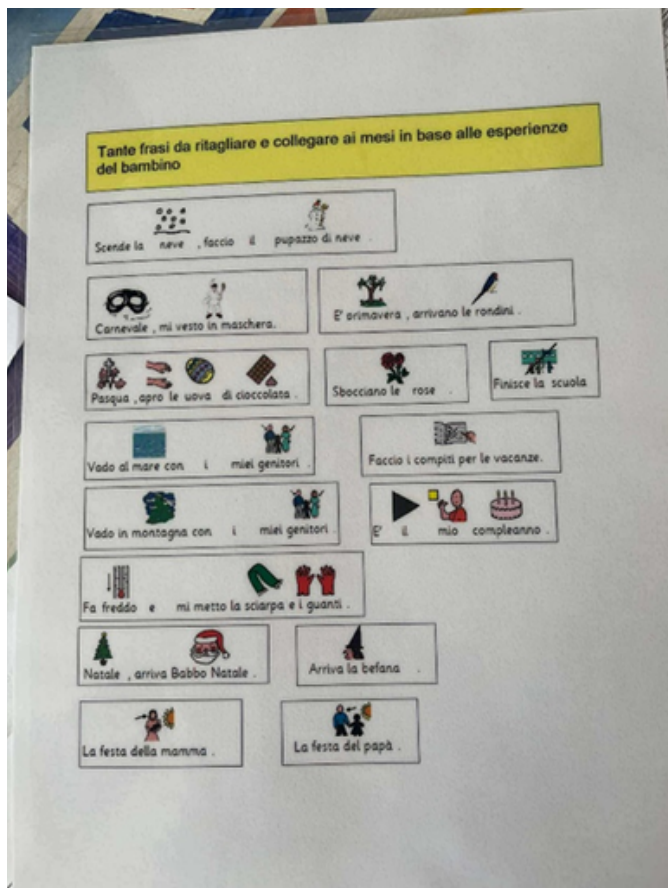
Aš kalbu tyliai ir laikiu, kol mama sudės maisto prekes į krepšį ir sumokės.

Kai elgiuosi gražiai, mama džiaugiasi, ir mes galime kartu eiti apsipirkti dar kartą.

Socialinės istorijos apie pralaimėjimą vizualizavimas  
(Navickienė, Piščalkienė, Mikulėnaitė ir kt., 2019)



Socialinės istorijos pavyzdys lankantis Italijos mokykloje



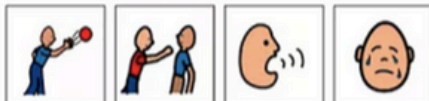
## When I'm Frustrated

Communication  
by Mayer-Johnson  
Rights Reserved  
Idolwido. Used with  
boardmaker™ is a  
Mayer-Johnson LLC.

Frustrated, Silly, Cross  
— Use a word that child



Sometimes I get really frustrated and mad.



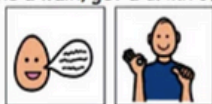
I want to throw things, hit people, yell, and cry.



If I act that way I can get in trouble and people won't want to be my friend.



When I am frustrated, I need to take a deep breath. I can ask for a break, take a walk, get a drink of water, or put my head down.



I tell people around me, "I am frustrated right now." I use my words. Soon I will feel better.

šaltinis: <https://www.magicwordstherapy.co.uk/blog-posts/2018/6/27/social-stories-help-reduce-anxiety-in-children-with-autism>

# SMA - SKAITMENINĖS MOKYMOSI APLINKOS



Skaitmeninės mokymosi aplinkos (SMA) - tai mokymosi procese naudojamos technologijos ir interneto priemonės.

Mokyklų veikla neįsivaizduojama be kompiuterio ir kitų išmaniųjų technologijų. Priklausomai nuo pedagogo entuziazmo, kūrybiškumo, IT gali tapti puikiu pagalbininku organizuojant sėkmingą ir šiuolaikišką pamoką, aktyvų mokinių mokymąsi, sudaryti galimybes bendrauti ir bendradarbiauti, suteikti daugiau mokymosi džiaugsmo, siekti didesnės asmeninės mokinio ūgties, patirti mokymosi sėkmę bei didinti mokymosi motyvaciją.

Įvairūs skaitmeniniai įrankiai ir mobiliosios programėlės mokytojui suteikia galimybę lengviau diferencijuoti ir suasmeninti ugdymo procesą, parengti individualias, kiekvieno mokinio asmeninius poreikius, gebėjimus ir galias atitinkančias užduotis, žaismingai ir šiuolaikiškai vertinti bei įsivertinti mokymąsi, reflektuoti.

Įvairių skaitmeninių priemonių ir mobiliųjų įrankių taikymas ugdymo procese savaime nelemia geresnių ugdymo rezultatų. Rezultatai priklauso nuo pasirinktos programinės įrangos, nuo to, ką mokiniai veikia su šia įranga, kaip pedagogai organizuoja ir valdo mokymosi procesą. Todėl atsižvelgiant į išsikeltą ugdymosi tikslą labai svarbu tikslingai parinkti skaitmeninius įrankius, kurie padėtų pasiekti išsikeltų tikslų.

Šiuolaikinė mokykla neišvengiamai susiduria su būtinybe nuolat atnaujinti ugdymo procesą, atliepiant tiek mokinių poreikius, tiek technologinės pažangos galimybes. Trečioje leidinio dalyje siekiama ne tik pratęsti temą apie skaitmeninių mokymosi aplinkų (SMA) naudą, bet ir parodyti, kaip jos tikslingai integruojamos į praktines pamokas, projektus bei tarpdalykinius užsiėmimus.

Skaitmeninės aplinkos jau nebėra tik papildomas šaltinis – jos tampa pilnaverčiu mokymosi kontekstu, kuris leidžia personalizuoti ugdymą, skatinti savarankiškumą, kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir skaitmeninį raštingumą. Mokytojai, pasitelkę šias priemones, gali efektyviau stebėti pažangą, taikyti formuojamąjį vertinimą, naudotis įvairialypėmis grįžtamojo ryšio formomis.

Šioje dalyje pateikiamos įvairios interaktyvios platformos, kurias galima prasmingai taikyti ugdymo procese siekiant kurti motyvuojančią, atvirą ir šiuolaikiniam mokiniui artimą ugdymosi aplinką.



## „IT PROGRAMĖLIŲ BANKAS“



Igyvendinant Erasmus+ projektą „Inovatyvus mokytojas – sėkmingas mokinyš“ buvo sukurta priemonė - „IT programėlių bankas“, kurioje sudėti atrinkti, ugdymo procese išbandyti veiksmingi skaitmeniniai ir mobilieji įrankiai, įvairios interaktyvios programėlės, internetinės svetainės, skirtos naudoti ne tik ugdymo(si) procese įvairių dalykų mokytojams ir pagalbos mokiniui specialistams, bet ir kasdieninėse situacijose.

Iš viso šiuo metu skelbiami 283 įrankiai, tačiau bankas nuolat pildomas ir atnaujinamas.

Su jo turiniu galima susipažinti šioje nuorodoje - [https://padlet.com/jovita\\_petrauskiene/parengta-pagal-erasmus-ka1-programos-veiksma-projekt-inovaty-p7wp7rccpwpoqxi](https://padlet.com/jovita_petrauskiene/parengta-pagal-erasmus-ka1-programos-veiksma-projekt-inovaty-p7wp7rccpwpoqxi)

Priemonę parengė Šiaulių „Santakos“ ugdymo centro, Šiaulių „Ringuvos“ mokyklos ir Panevėžio „Vyturio“ progimnazijos pedagogai ir pagalbos mokiniui specialistai.

## „TINCKECARD“



Tinkercad Learn – tai nemokama, internetinė platformos Tinkercad skiltis, skirta mokymuisi kurti 3D modelius, elektronikos projektus bei kodavimo pagrindus. Platforma sukurta taip, kad būtų prieinama ir suprantama pradedantiesiems, ypač mokyklinio amžiaus vaikams ir pedagogams, dirbantiems su STEAM ugdymo turiniu.

### **Paskirtis:**

- Supažindinti mokinius su 3D modeliavimo pagrindais (angl. 3D design).
- Lavinti erdvinį mąstymą, skaitmeninį raštingumą ir problemų sprendimo gebėjimus.
- Suteikti galimybę kurti interaktyvius projektus technologijų, matematikos, fizikos, dailės ir informacinių technologijų pamokose.
- Padėti mokytojams įtraukti praktinį, projektinį mokymą ir refleksiją naudojant skaitmeninius įrankius.

### **Pagrindinis turinys:**

1. Step-by-step pamokos (Tutorials):
  - Trumpi, aiškūs vadovai, kurie žingsnis po žingsnio moko naudotis 3D modeliavimo įrankiais. Pvz.:
    - Kaip sukurti paprastą objektą (kubą, cilindrą, tekstą)
    - Kaip keisti dydžius, jungti figūras ar išpjauti formas
    - Kaip eksportuoti modelį 3D spausdinimui
2. Starter Lessons:
  - Tai pradinės pamokos visiškiems naujokams. Jos padeda išmokti pagrindinių sąvokų: mastelio, išdėstymo, kopijavimo, grupavimo ir pan.
3. Projects:
 

Sudėtingesni kūrybiniai projektai (pvz., raktų pakabukas, namo modelis, paprastas robotas), kuriuos mokiniai gali kurti savarankiškai ar komandomis.

## „TINCKECARD“



### 4. Codeblocks:

- Skiltis, skirta bloku pagrįstam programavimui, leidžianti kurti 3D objektus per kodavimą (tinka informatikos ir logikos pamokoms).

### 5. Circuits:

- Elektronikos projektai su virtualiomis plokštėmis, LED lemputėmis, jutikliais ir „Arduino“. Tai naudinga fizikos ar robotikos pamokose.

### Nauda mokymuisi:

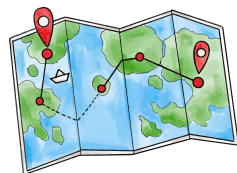
- Įtraukianti ir vizualiai patraukli mokymosi aplinka – puikiai tinka mokiniams nuo 5 klasės.
- Savarankiško mokymosi skatinimas: mokiniai mokosi per praktiką ir eksperimentus.
- Tinkama refleksijai: mokiniai gali kurti vaizdinius apibendrinimus pamokos pabaigoje.
- Galimybė integruoti į įvairius dalykus: technologijas, IT, matematiką, gamtos mokslus, meną.

### Nauda mokytojui:

- Galimybė kurti klases, sekti mokinių pažangą, pateikti užduotis.
- Tinkama naudoti tiek kontaktiniuose, tiek nuotoliniuose užsiėmimuose.
- Pritaikoma tarpdalykiniam mokymui, projektinei veiklai.

<https://www.tinkercard.com/learn>

# „ŽEMĖLAPIŲ KŪRIMAS“



**MapChart** – nemokama internetinė platforma, leidžianti vartotojams sukurti pritaikomas, spalvotas pasaulio bei regionų žemėlapių vizualizacijas be jokios registracijos ir be papildomos programinės įrangos.

## Paskirtis ir panaudojimo sritys:

- Geografijos pamokos: mokiniai gali spalvinti žemėlapius pagal kalbų grupes, klimato zonas, demografinius rodiklius.
- Istorijos projektai: naudoti istorinius arba alternatyvios istorijos žemėlapius, pvz., žymėti migracijos kelius ar suformuoti fikcinių regionų žemėlapius.
- Ugdomo veiklos priemonė: tinka mokykliniams projektams, vizualiai pateikti rinkimų rezultatus, istorijos įvykių migracijas, klimato pokyčius.
- Tarpdalykiniai projektai: tarptautinius mainus iliustruoti žemėlapiais, pažymėti mokinių kilmės šalis, kelionių maršrutus ir pan..

[www.mapchart.net](http://www.mapchart.net)

## „GAMMA“



**Gamma** – tai dirbtiniu intelektu paremta platforma, leidžianti akimirksniu kurti skaidres, prezentacijas, dokumentus ar net svetaines. Skirtingai nei tradiciniai įrankiai (PowerPoint, Google Slides), ši platforma pati generuoja struktūrą, vizualus ir išdėstymą pagal vartotojo pateiktą temą, tekstą ar net nuorodą į dokumentą.

### Pagrindiniai privalumai:

- Greitis ir paprastumas – pristatymai sukuriama per kelias minutes be sudėtingo formatavimo ar šablonų redagavimo.
- AI pagalba – dirbtinis intelektas ne tik koreguoja, bet ir valdo visą kūrimo procesą: nuo teksto struktūros iki vizualų parinkimo.
- Interaktyvumas – pristatymai pateikiami kaip dinamiški internetiniai puslapiai, kuriuos galima slinkti, spausti ar naršyti.
- Dizaino nereikia – platforma automatiškai parenka spalvas, šriftus ir paveikslėlius, todėl vartotojui belieka susitelkti į turinį.
- Bendradarbiavimas – keli žmonės gali redaguoti pristatymą vienu metu.
- Universalumas – tinka mokytojams, mokiniams, vadovams.

### Kaip tai veikia?

1. Įrašomas tekstas, tema arba įkeliamas failas.
2. Dirbtinis intelektas sugeneruoja turinio struktūrą, antraštes, sąrašus ir vizualizacijas.
3. Naudotojas tik peržiūri ir minimaliai pakoreguoja sukurtą turinį pagal poreikius.

### Pritaikymas švietime:

- Greitas pamokų, seminarų ar projektų pristatymų parengimas.
- Kūrybiškas mokinių darbas – jie gali sukurti patrauklias užduočių ar projektų prezentacijas be išankstinių dizaino žinių.

<https://gamma.app/>

## „ELEVENLABS“



**Elevenlabs** – tai pažangus dirbtinio intelekto įrankis, skirtas garso generavimui ir balso sintezei. Vartotojui tereikia įvesti tekstą ir pasirinkti arba apibūdinti norimą balsą, o sistema per kelias akimirkas sukuria natūraliai skambantį įrašą.

### Pagrindinės savybės:

- Natūralus skambesys – balsai atkuriami itin tikroviškai, geba perteikti toną, greitį, intonaciją ir emocijas.
- Įvairovė – galima generuoti skirtingus balsus: nuo plono, žaismingo „pelytės balso“ iki profesionalaus diktoriaus.
- Aukšta kokybė – įrašai skamba taip, lyg būtų įrašyti studijoje.
- Universalumas – tinka tiek kūrybiniams, tiek profesiniams projektams.

### Pritaikymas:

- Tinklaidėms – profesionaliai įgarsinti turinį be studijinės įrangos.
- Žaidimams ir animacijai – kurti veikėjų balsus, suteikti jiems emocijų.
- Reklamai – greitai sugeneruoti reklaminį įgarsinimą.
- Edukacijai – pasakų, mokymosi tekstų ar užduočių įgarsinimui (pvz., vaikams su skaitymo sunkumais).

### Ribojimai:

- Šiuo metu „Elevenlabs“ dar nepalaiko lietuvių kalbos, todėl įrašai generuojami anglų ar kitomis populiariomis kalbomis.

<https://elevenlabs.io/>

„SUNO“



**Suno** – tai pažangi DI platforma, skirta muzikos ir dainų kūrimui. Vartotojui tereikia įrašyti tekstinę užklausą (pvz., „sukurti linksmą dainą apie draugystę“), pasirinkti stilių ar nuotaiką, o sistema per kelias akimirkas sugeneruoja originalų muzikos kūrinį su instrumentais ir netgi vokalu.

**Pagrindinės savybės:**

- Automatinis muzikos generavimas – sistema pati sukuria melodiją, ritmą, instrumentinį foną ir vokalą.
- Įvairūs stiliai – galima rinktis iš daugybės žanrų: pop, rock, hip-hop, klasika, elektroninė muzika ir kt.
- Teksto įgarsinimas dainoje – įkėlus dainos tekstą, DI gali jį atlikti su sukurta melodija.
- Greitis ir paprastumas – nereikia muzikinių žinių, kūrinys sugeneruojamas per kelias minutes.
- Kokybė – generuojama muzika skamba profesionaliai, tinkama kūrybai, pristatymams ar foniniam naudojimui.

**Pritaikymas:**

- Tinklaidėms – profesionaliai įgarsinti turinį be studijinės įrangos.
- Žaidimams ir animacijai – kurti veikėjų balsus, suteikti jiems emocijų.
- Reklamai – greitai sugeneruoti reklaminį įgarsinimą.
- Edukacijai – pasakų, mokymosi tekstų ar užduočių įgarsinimui (pvz., vaikams su skaitymo sunkumais).

**Ribojimai:**

- Šiuo metu Suno.ai dar nepalaiko lietuvių kalbos vokalo generavimui, tačiau puikiai kuria muziką anglų ir kitomis kalbomis.

„OTTER“



**Otter** – tai dirbtinio intelekto pagrindu veikianti platforma, skirta kalbos atpažinimui, transkribavimui ir užrašų kūrimui. Ji leidžia realiuoju laiku paversti gyvą kalbą tekstu bei automatiškai parengia susitikimų ar paskaitų santraukas.

#### **Pagrindinės savybės:**

- Automatinis transkribavimas – pokalbiai, paskaitos ar susirinkimai paverčiami tekstu.
- Realus laiko veikimas – sistema gali iš karto rodyti transkribuojamą tekstą.
- Balso įrašymas ir saugojimas – galima įrašyti ir archyvuoti garso įrašus.
- Santraukų generavimas – DI automatiškai parengia pagrindinių minčių santrauką.
- Bendradarbiavimas – dalyviai gali bendrinti transkribus, komentuoti ar koreguoti tekstą.
- Integracijos – veikia kartu su „Zoom“, „Google Meet“ ar kitomis vaizdo konferencijų platformomis.

#### **Pritaikymas švietime:**

- Pamokose ir paskaitose – mokytojo kalba gali būti transkribuojama į tekstą, kurį mokiniai mato realiuoju laiku. Tai padeda geriau sekti turinį ir pasikartoti svarbiausias mintis.
- Mokiniais su rašymo ar motorikos sutrikimais – tai ypač vertingas įrankis, nes mokinys, kuris negali ar sunkiai rašo, vis tiek gali turėti pilnus pamokos užrašus.
- Mokiniais su klausos sutrikimais – gyva transkripcija leidžia skaityti mokytojo kalbą tekstu ekrane, todėl pamokos tampa prieinamesnės.
- Grupiniuose darbuose – diskusijos gali būti įrašytos ir automatiškai užfiksuotos, vėliau mokiniai lengvai peržiūri, ką aptarė.

<https://otter.ai/>



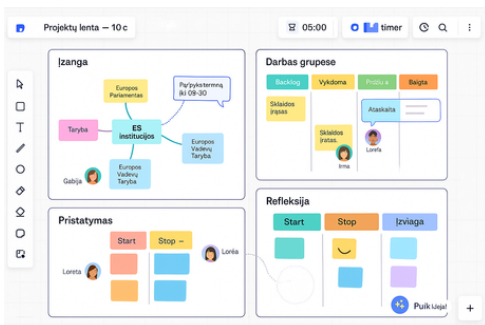
„MIRO“



**Miro** – tai vizualaus bendradarbiavimo platforma (lenta), skirta idėjų generavimui, planavimui, diagramoms, minčių žemėlapiams, mokinių projektams ir pristatymams. Vienoje lentoje galima škelti dokumentus, vaizdus, vaizdo įrašus ir turinį iš kitų įrankių.

### Pagrindinės savybės:

- Integracijos su kitais populiariais įrankiais (pvz., „Microsoft Teams“, „Google Workspace“ (Drive, Meet, Calendar), „Jira“, „Asana“, „Azure“) ir galimybė sinchronizuoti turinį į vieną lentą.
- Šablonų biblioteka: šimtai paruoštų šablonų – nuo „Mind Map“, „Kanban“ iki „Journey Map“ ir pamokos plano. Yra atskira Education kolekcija.
- Leidžia komandoms dirbti tiek sinchroniškai, tiek asinchroniškai.
- Automatinis tekstų, lentelių, diagramų ir net ankstyvų prototipų generavimas idėjomis struktūruoti ir vizualizuoti.
- Interaktyvi pristatymo ir breakout režimai: leidžia pristatymo metu akimirksniu paleisti Voting/Timer ar išskaidyti klasę į grupes.
- Pamokų moderavimas – greitos apklausos, balsavimas (Voting), laikmatis (Timer), dėmesio valdymas (Attention management) padeda moderuoti grupinį darbą ir refleksiją.



# VERTINIMO IR ĮSIVERTINIMO, REFLEKSIJOS ORGANIZAVIMO METODAI



Pagrindinė įsivertinimo, reflektavimo ugdymo procese paskirtis – padėti mokiniams mokytis, įvertinti mokymosi proceso efektyvumą.

Mokinių įtraukimas į įsivertinimo veiklas padeda mokiniams prisiimti atsakomybę už savo mokymąsi, daromą pažangą bei pasiekimus, siekiant išsiaiškinti savo stipriąsias ir silpnąsias puses, ugdytis savarankiško mokymosi gebėjimus.

Grįžtamasis ryšys, gaunamas iš įsivertinimo, turi būti panaudojamas tobulinant tolimesnį mokymą ir, jei reikia, koreguoti tolimesnę mokymo eigą, siekiant geresnių mokymosi rezultatų.



## „KAMUOLIUKAI“



**Priemonės:** dėžutės, stalo teniso kamuoliukai

**Trukmė:** 1-3 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 6-10 metų

**Eiga.** Pamokos pabaigoje mokiniai kviečiami įsivertinti savo veiklą ir pastangas. Po pamokos (arba po atliktos užduoties) mokiniai įmeta teniso kamuoliuką į dėžutę, kuri pažymėta spalvotais veidukais: žaliu, geltonu ir raudonu.

- **Žalias** veidukas reiškia, kad mokinyš mano, jog užduotis atliko gerai, aktyviai dalyvavo ir įdėjo daug pastangų.
- **Geltonas** veidukas rodo, kad mokinyš vertina savo veiklą vidutiniškai – buvo aktyvus, bet galėjo pasistengti daugiau.
- **Raudonas** veidukas reiškia, kad mokinyš jaučia, jog jam reikėtų labiau pasistengti, tobulinti savo gebėjimus ar aktyvumą.

Mokiniai pasirenka spalvotą kamuoliuką pagal savo savijautą ir įmeta jį į atitinkamą dėžutę. Taip jie skatinami sąmoningai įvertinti savo užduočių atlikimą, aktyvumą ir asmenines pastangas.



## „TARPKULTŪRINIAI EMOCIJŲ ŽODŽIŲ MAINAI“



**Priemonės:** lapeliai, rašymo priemonės

**Trukmė:** 5 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 13-16 m.

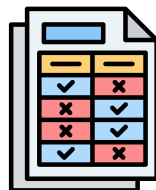
**Eiga.** Kiekvienas mokinys ant lapelio užrašo vieną emociją anglų kalba (pvz., happy). Tuomet projekto dalyviai – lietuviai ir ispanai – pradeda keistis informacija: ispanų mokiniai, kurie emocijų žodžius užsirašė ispanų kalba, klausia lietuvių mokinių, ką šie žodžiai reiškia lietuviškai. Atsiranda natūralus dialogas apie emocijų reikšmes ir vertimus.

Tikslas – kiekvieną emociją teisingai išversti į visas tris kalbas (lietuvių, anglų, ispanų), aptarti skirtumus ar panašumus, pasidalinti įspūdžiais, kurie žodžiai įsiminė lengviausiai, o kurie – buvo sudėtingi.

Šio metodo metu mokiniai ne tik išmoksta emocijų žodžių trijose kalbose, bet ir praktiškai taiko juos keisdamiesi, diskutuodami bei perteikdami skirtingais kalbiniais kontekstais. Metodas skatina kalbinį ir kultūrinį bendravimą, padeda plėsti žodyną, lavina klausymo ir kalbėjimo įgūdžius bei ugdo empatiją.



## „PROJEKTO VERTINIMAS PAGAL 1-4 KRITERIJUS“



**Priemonės:** mokytojo vertinimo anketa (Priedas Nr. 9), komandų vertinimo anketos

**Trukmė:** 20 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 11-16 m.

**Eiga.** Po projekto „Lenkijos mokslininkai“ (žr. metodą „Projektas „Lenkijos mokslininkai“) pristatymų vyksta refleksijos ir vertinimo veikla, kurioje dalyvauja visi mokiniai ir mokytojas. Vertinimas vyksta keliais lygmenimis – mokytojo ir mokinių tarpusavio vertinimas.

Mokytojas naudoja specialią vertinimo anketa (Priedas Nr. 9), kurioje kiekvieną komandą vertina pagal keturis kriterijus:

1. informacijos tikslumas ir išsamumas;
2. kūrybiškumas;
3. komandinis darbas;
4. kalbinė raiška.

Kiekvienas kriterijus vertinamas balais nuo 1 iki 5, taip pat pateikiami komentarai bei bendros rekomendacijos. Tuo pat metu kiekviena komanda pildo kitų komandų vertinimo anketa, kurioje reikia atsakyti į atvirus klausimus:

- Kas labiausiai patiko ir pavyko geriausiai?
- Ką būtų galima tobulinti?
- Kaip komandų nariai prisidėjo prie grupinio darbo (įvertinta balais ir komentarais)?
- Kokie faktai apie Lenkijos mokslininkus įsiminė labiausiai?

Po anketų užpildymo visi rezultatai susumuojami.

Išrenkama komanda, surinkusi daugiausiai balų – ji paskelbiama kaip geriausiai atlikusi projektinį darbą.

## Priedas Nr.9

## MOKYTOJO VERTINIMO ANKETA

Vertinami kriterijai (1 – žemiausias, 5 – aukščiausias):

Kriterijus Įvertinimas (1–5) Pastabos / komentarai

1. Informacijos tikslumas ir išsamumas \_\_\_\_\_

2. Kūrybiškumas ir pasirinktų priemonių panaudojimas \_\_\_\_\_

3. Komandinio darbo įvertinimas \_\_\_\_\_

4. Kalbinė raiška ir pristatymo aiškumas \_\_\_\_\_

Bendras įspūdis ir rekomendacijos:

.....

.....

Mokytojo parašas: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

## Komandų vertinimo anketa:

Vertinami kriterijai (1 – žemiausias, 5 – aukščiausias):

1 Kas pristatymo metu pavyko geriausiai?

(įvardink sekmes, kas labiausiai patiko šioje veikloje)

2 Ką patobulinti kitą kartą pristatant?

(įvardinti, ką reikėtų tobulinti, kokių įgūdžių ar žinių dar trūksta)

3 Kaip komandos nariai prisidėjo/ komandos narių aktyvumas?

(įvertinti balais nuo 1 iki 5, trumpai paaiškinti kodėl)

Įvertinimas: \_\_\_\_ / 5

Paaiškinimas: .....

4 Kokie faktai apie Lenkijos mokslininkus įsiminė labiausiai?

(įvardink nuo 2 iki 5 faktų)

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

## „KLIMATO BAROMETRAS“



**Priemonės:** Klimato barometras (žr. paveikslą)

**Trukmė:** 5 – 10 min.

**Dalyvių skaičius:** neribojamas

**Dalyvių amžius:** 10 – 15 m.

**Eiga:** Paruošiamas barometras su keturiais pagrindiniais segmentais:

- Saulėta: Viskas aišku, pasitikiu savo žiniomis.
- Dalinis debesuotumas: Daug ką suprantu, bet dar yra neaiškumų.
- Debesuota: Dauguma temos aspektų vis dar neaiškūs.
- Audra: Tema labai sudėtinga, reikia pagalbos.

Pamokos pabaigoje mokiniai žymi pasirinkimą naudodami korteles, magnetukus ar lipdukus, kuriuos tvirtina ant barometro lentos.

Mokytojas skatina mokinius paaiškinti savo pasirinkimą.

Galima naudoti šiuos klausimus:

- Kodėl pasirinkai šią barometro dalį?
- Ką galėtum padaryti, kad pereitum į saulėtesnę zoną?
- Kokios pagalbos tau reikia?

Kiekvienas pažymi savo pasirinkimą ir pasidalina, kaip galėtų pagerinti supratimą.

Mokytojas apibendrina rezultatus, pavyzdžiui: Kiek mokinių jaučiasi „saulėtai“? Kokios temos dalys dažniausiai pasirodė „audringos“?

Šis metodas ypač tinka gamtos, geografijos pamokoms.



Paveikslas

## „KETURI ŽINGSNIAI Į PRIEKĮ“\*



**Priemonės:** lapas su laiptų, kopėčių (Priedas Nr. 10), kelio su stotelėmis ar kt. schema, figūrėlė, magnetas, lipdukai, spaudai ar kt.

**Trukmė:** 5 – 10 min. pamokos pradžioje ir pabaigoje. Priklausomai nuo užduočių skaičiaus ir pamokos plano galima naudoti visos pamokos metu

**Dalyvių skaičius:** neribojamas (visi klasės mokiniai, nes įsivertinimo užduotis yra individuali)

**Dalyvių amžius:** 1 – 10 m.

**Eiga:**

### I. Pamokos pradžioje:

1. Mokytojas kartu su mokiniais išsikelia individualizuotus pamokos uždavinius.
2. Kiekvienas mokinsys gauna individualų užduočių lapą, kuriame pavaizduoti laiptai, kopėčios, kelias ir pan. (laiptų, pakopų ar etapų tiek, kiek mokinsys turės atlikti užduočių). Kiekvienas mokinsys lape pasižymi „kelio pradžią“: užklijuoja lipduką, padeda figūrėlę, spaudą ar kt.

### II. Pamokos eigoje:

1. Mokiniai, atlikę skirtą užduotį, prie jai skirto laiptelio, pakopos, kelio stotelės ar kt. priklijuoja lipduką, padeda figūrėlę, spaudą ar kt.
2. Mokytoja stebi, kartu su mokiniu taiso klaidas.

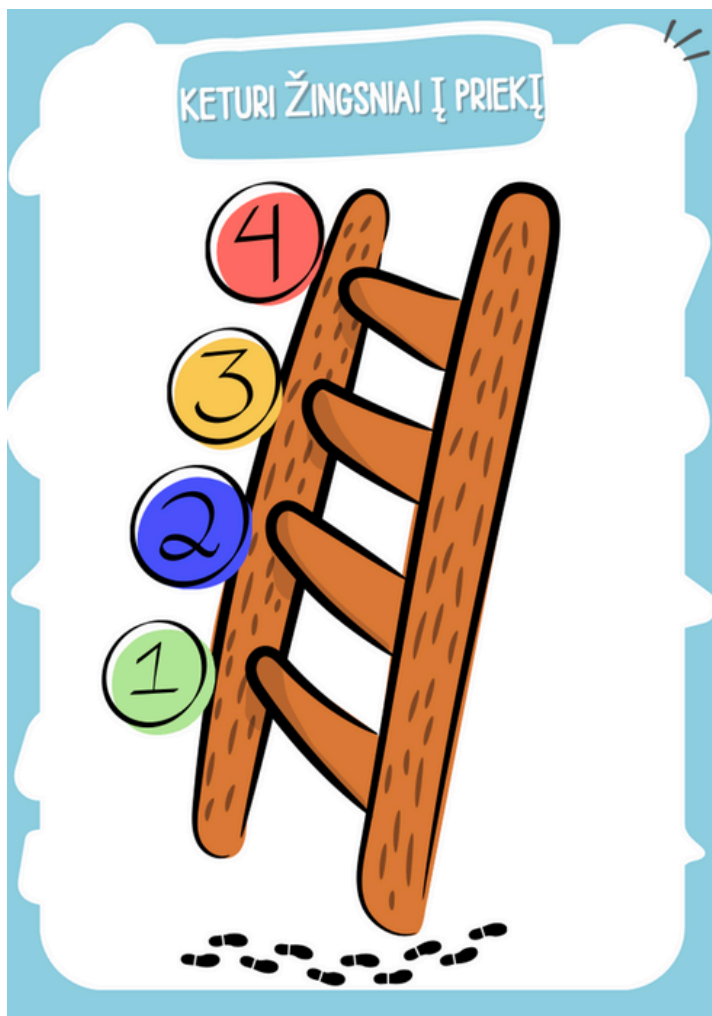
### III. Pamokos pabaigoje:

1. Mokiniai uždeda figūrėlę prie paskutinės atliktos užduoties ir suskaičiuoja, kiek užduočių atliko (kiek nuėjo žingsnių į priekį).
2. Mokytojas kartu su mokiniais palygina pradžios ir pabaigos taškus, aptaria ko išmoko, kaip sekėsi. Mokiniais akivaizdžiai matoma padaryta pažanga – „nueita į priekį“.

\*Metodo pavadinimas keičiamas priklausomai nuo užduočių skaičiaus.



## Priedas Nr. 10



# UGDYMO(SI) APLINKOS

Mokymosi aplinka yra vienas iš esminių veiksnių, lemiančių mokinių įsitraukimą, motyvaciją ir ugdymosi kokybę. Kiekviena aplinka – ar tai būtų klasė, laboratorija, kūrybinės dirbtuvės, ar lauko erdvės – gali suteikti unikalių galimybių patirti, tyrinėti ir atrasti.

Tarptautinių vizitų metu mokytojai stebėjo įvairių Europos mokyklų ugdymo(si) aplinkas ir fiksavo gerąsias praktikas, kurias galima pritaikyti mūsų švietimo įstaigose. Ši leidinio dalis pristato surinktas patirtis, nuotraukas ir įžvalgas, atskleidžiančias, kaip mokyklų erdvės gali būti kuriamos taip, kad jos ne tik padėtų mokytis, bet ir skatintų kūrybiškumą, bendradarbiavimą bei asmeninį augimą.



Mokykla „Istituto Comprensivo”, Vasto, Italija

Klasių ir patalpų įėjimo ženklinimas pagal garsių Italijos menininkų ir mokslininkų vardus. Toks ženklinimas padeda geriau orientuotis ir įsiminti patalpų paskirtį.

| Mokyklos erdvės pavadinimas                 |   |
|---------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                       | + |
| Mokomoji klasė                              | + |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas     | + |
| Lauko klasė                                 | + |
| Biblioteka, skaitykla                       | + |
| Valgykla                                    |   |
| Salė                                        |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje     |   |
| Pamokoms                                    |   |
| Popamokinei veiklai                         |   |
| Individualiam darbui                        |   |
| Darbui poroje                               |   |
| Darbui grupėje                              |   |
| Mokymuisi savarankiškai                     |   |
| Nusiraminiui                                |   |
| Susikaupimui                                |   |
| Poilsui                                     |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį    |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                      |   |
| Baldai maži, moduliniai                     |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves    |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai |   |
| Inkilai                                     |   |
| Vabzdžių viešbutis                          |   |
| Daržovių sodas                              |   |
| Mokomasis sodas                             |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti           |   |
| Knygų namelis                               |   |
| Žaidimų kampelis                            |   |
| Biblioteka                                  |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |



Mokykla „World Around Intercultural Primary School“, Krokuva, Lenkija

Mokyklos koridoriuje skirta vieta poilsiui.

| Mokyklos erdvės pavadinimas                 |   |
|---------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                       | + |
| Mokomoji klasė                              |   |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas     |   |
| Lauko klasė                                 |   |
| Biblioteka, skaitykla                       |   |
| Valgykla                                    |   |
| Salė                                        |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje     |   |
| Pamokoms                                    |   |
| Popamokinei veiklai                         |   |
| Individualiam darbui                        |   |
| Darbui poroje                               |   |
| Darbui grupėje                              |   |
| Mokymuisi savarankiškai                     | + |
| Nusiramimui                                 | + |
| Susikaupimui                                |   |
| Poilsui                                     | + |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį    |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                      |   |
| Baldai maži, moduliniai                     |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves    |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai |   |
| Inkilai                                     |   |
| Vabzdžių viešbutis                          |   |
| Daržovių sodas                              |   |
| Mokomasis sodas                             |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti           |   |
| Knygų namelis                               |   |
| Žaidimų kampelis                            |   |
| Biblioteka                                  |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |



Mokykla „World Around Intercultural Primary School“, Krokuva, Lenkija

Klasėje perskirta erdvė į dvi dalis užuolaidos pagalba.

| Mokyklos erdvės pavadinimas                 |   |
|---------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                       |   |
| Mokomoji klasė                              | + |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas     |   |
| Lauko klasė                                 |   |
| Biblioteka, skaitykla                       |   |
| Valgykla                                    |   |
| Salė                                        |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje     |   |
| Pamokoms                                    | + |
| Popamokinei veiklai                         | + |
| Individualiam darbui                        |   |
| Darbui poroje                               |   |
| Darbui grupėje                              |   |
| Mokymuisi savarankiškai                     |   |
| Nusiramanimui                               |   |
| Susikaupimui                                |   |
| Poilsui                                     |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį    |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                      |   |
| Baldai maži, moduliniai                     |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves    | + |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai |   |
| Inkilai                                     |   |
| Vabzdžių viešbutis                          |   |
| Daržovių sodas                              |   |
| Mokomasis sodas                             |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti           |   |
| Knygų namelis                               |   |
| Žaidimų kampelis                            |   |
| Biblioteka                                  |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |



Mokykla „IES Castro Alore“, Villagarcía de Arousa, Ispanija

| Mokyklos erdvės pavadinimas                 |   |
|---------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                       |   |
| Mokomoji klasė                              |   |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas     |   |
| Lauko klasė                                 |   |
| Biblioteka, skaitykla                       |   |
| Valgykla                                    |   |
| Salė - sporto                               | + |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje     |   |
| Pamokoms                                    | + |
| Popamokinei veiklai                         | + |
| Individualiam darbui                        |   |
| Darbui poroje                               |   |
| Darbui grupėje                              |   |
| Mokymuisi savarankiškai                     |   |
| Nusiramnimui                                |   |
| Susikaupimui                                |   |
| Poilsui                                     |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį    |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                      |   |
| Baldai maži, moduliniai                     |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves    |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai |   |
| Inkilai                                     |   |
| Vabzdžių viešbutis                          |   |
| Daržovių sodas                              |   |
| Mokomasis sodas                             |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti           |   |
| Knygų namelis                               |   |
| Žaidimų kampelis                            |   |
| Biblioteka                                  | + |
| Kita (įrašykite)                            |   |



Mokykla „IES Castro Alore“, Villagarcía de Arousa, Ispanija

| Mokyklos erdvės pavadinimas                 |   |
|---------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                       | + |
| Mokomoji klasė                              | + |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas     |   |
| Lauko klasė                                 |   |
| Biblioteka, skaitykla                       |   |
| Valgykla                                    |   |
| Salė - sporto                               | + |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje     |   |
| Pamokoms                                    | + |
| Popamokinei veiklai                         | + |
| Individualiam darbui                        | + |
| Darbui poroje                               | + |
| Darbui grupėje                              |   |
| Mokymuisi savarankiškai                     | + |
| Nusiraminiui                                |   |
| Susikaupimui                                |   |
| Poilsui                                     |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį    |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                      |   |
| Baldai maži, moduliniai                     |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves    |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai |   |
| Inkilai                                     |   |
| Vabzdžių viešbutis                          |   |
| Daržovių sodas                              |   |
| Mokomasis sodas                             |   |
| Kita (įrašykite)                            |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti           |   |
| Knygų namelis                               |   |
| Žaidimų kampelis                            |   |
| Biblioteka                                  | + |
| Kita (įrašykite)                            |   |

Keisti eksponuojamą turinį.





Mokykla „Joacuin  
Rocha Peixoto  
Magalhaes“, Faro,  
Portugalija

| Mokyklos erdvės pavadinimas                     |   |
|-------------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                           |   |
| Mokomoji klasė                                  | + |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas         |   |
| Lauko klasė                                     | + |
| Biblioteka, skaitykla                           |   |
| Valgykla                                        |   |
| Salė                                            |   |
| Kita - kompostavimo kampelis ir mokyklos daržas |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje         |   |
| Pamokoms                                        | + |
| Popamokinei veiklai                             | + |
| Individualiam darbui                            | + |
| Darbui poroje                                   | + |
| Darbui grupėje                                  | + |
| Mokymuisi savarankiškai                         |   |
| Nusiraminiui                                    |   |
| Susikaupimui                                    |   |
| Poilsui                                         | + |
| Kita (įrašykite)                                |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį        |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                          |   |
| Baldai maži, moduliniai                         |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves        |   |
| Kita (įrašykite)                                |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai     |   |
| Inkilai                                         |   |
| Vabzdžių viešbutis                              |   |
| Daržovių sodas                                  |   |
| Mokomasis sodas                                 |   |
| Kita (įrašykite)                                |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti               |   |
| Knygų namelis                                   |   |
| Žaidimų kampelis                                |   |
| Biblioteka                                      |   |
| Kita (įrašykite)                                |   |





Mokykla „Joacuin  
Rocha Peixoto  
Magalhaes“, Faro,  
Portugalija



| Mokyklos erdvės pavadinimas                                              |   |
|--------------------------------------------------------------------------|---|
| Bendra mokyklos erdvė                                                    |   |
| Mokomoji klasė                                                           | + |
| Pagalbos mokiniui specialisto kabinetas                                  |   |
| Lauko klasė                                                              |   |
| Biblioteka, skaitykla                                                    |   |
| Valgykla                                                                 |   |
| Sporto salė, pritaikoma dideliems renginiams arba sumažinama edukacijoms |   |
| Kita (įrašykite)                                                         |   |
| Kam gali būti skirta ši erdvė mokykloje                                  |   |
| Pamokoms                                                                 | + |
| Popamokinei veiklai                                                      | + |
| Individualiam darbui                                                     | + |
| Darbui poroje                                                            | + |
| Darbui grupėje                                                           | + |
| Mokymuisi savarankiškai                                                  | + |
| Nusiramitimui                                                            | + |
| Susikaupimui                                                             |   |
| Poilsui                                                                  | + |
| Kita (įrašykite)                                                         |   |
| Erdvę galima transformuoti pagal poreikį                                 |   |
| Baldai lengvi, mobilūs                                                   |   |
| Baldai maži, moduliniai                                                  |   |
| Erdvę galima padalinti į atskiras erdves                                 | + |
| Kita (įrašykite)                                                         |   |
| Erdvė, skirta biologinės įvairovės apsaugai                              |   |
| Inkilai                                                                  |   |
| Vabzdžių viešbutis                                                       |   |
| Daržovių sodas                                                           |   |
| Mokomasis sodas                                                          |   |
| Kita (įrašykite)                                                         |   |
| Erdvė, skatinanti dalintis, kurti                                        |   |
| Knygų namelis                                                            |   |
| Žaidimų kampelis                                                         | + |
| Biblioteka                                                               |   |
| Kita (įrašykite)                                                         |   |

## Šiaulių “Santakos” ugdymo centras

### Kontaktai



[www.santakos.lt](http://www.santakos.lt)



[rastine@santakos.lt](mailto:rastine@santakos.lt)



(8 41) 52 46 12, (8 656) 8 57 81



K. Kalinausko g. 17, Šiauliai



**Finansuoja  
Europos Sąjunga**