

Lietuvių kalba 1-4 klasėms
Skaitmeninės mokymo priemonės
Naudotojo vadovas



Turinys

Įvadas	2
SMP rekomendacijos	2
SMP techniniai reikalavimai	3
SMP navigacija	3
SMP struktūra.....	6
SMP užduočių parinktys	8

Įvadas

Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) naudotojo vadovas yra sukurtas siekiant supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis mokomąja medžiaga, kaip atlikti įvairius testus ir kūrybines užduotis.

Naudotojo vadovas susideda iš kelios dalių: pirmiausia aprašomas SMP veikimas ir techniniai reikalavimai, o vėliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija po ją.

SMP rekomendacijos

Atnaujinus ugdymo programas, nauja skaitmeninė mokymo priemonė suteikia galimybes papildyti bei pagerinti ugdymo ir ugdymosi procesą. Šioje, 1-4 klasių mokiniams bei mokytojams skirtoje priemonėje, didelis dėmesys skiriamas vaikų kalbėjimo, rašymo, skaitymo bei klausymosi įgūdžių tobulinimui. Šie įgūdžiai gali padėti vaikams stiprinti savo tautinį tapatumą bei suprasti ir vertinti savo kilmės paveldą.

Mokymo priemonė yra itin lanksti ir gali būti naudojama įvairiais ugdymo būdais. Mokiniai gali savarankiškai mokytis, naudodamiesi pateikta mokomąja medžiaga ir sprendžiant užduotis. Mokytojai gali naudoti šią priemonę kaip vizualinę ir interaktyvią mokymo priemonę, padedančią paaiškinti sudėtingesnes temas bei užduotis. Be to, SMP suteikia galimybę mokiniams atlikti savirefleksiją, leidžiančią geriau suprasti savo mokymosi procesą ir pasiekimus.

Priemonėje yra 104 temos, kurios atskleidžia įvairius 1-4 klasių ugdymo turinio aspektus. Kiekviena tema yra išsamiai pristatyta interaktyvioje įvadinėje dalyje, kuri ne tik supažindina su temos tikslu, bet ir skatina mokinius aktyviai įsitraukti į mokymosi procesą bei lavinti kūrybinį mąstymą. Mokymosi procesas pradedamas nuo mokymosi uždavinių, ugdomų kompetencijų, veiklų bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijų apžvalgos. Toliau esančiuose mokymosi objektuose yra interaktyviai pateikta teorinė temos dalis. Kūrybinėje užduotyje, užduočių rinkinyje ir įsivertinimo dalyje yra parengtos užduotys, kurios padeda išmokti nagrinėjamą medžiagą bei įsivertinti įgytas žinias. Atlikus įsivertinimo užduotys, mokiniai gali atlikti refleksiją, ir sužinoti kaip jiems sekėsi. Sudėtingesnes bei temai aktualios sąvokos yra paaiškintos atskirame sąvokų lange, o naudoti šaltiniai yra pateikti šaltinių sąrašo puslapyje.

SMP techniniai reikalavimai

SMP veikia interneto naršyklės pagrindu („Mozilla FireFox“, „Google Chrome“, „Safari“ ir kt.). Ši mokymo priemonė palaiko operacines sistemas „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“, todėl ją galima naudoti tiek stacionariuose, tiek mobiliuosiuose įrenginiuose (kompiuteris, planšetinis kompiuteris, išmanusis telefonas). SMP yra optimizuota veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba, užtikrinant aukštą kokybę ir patogumą nepriklausomai nuo naudojamo įrenginio.

SMP navigacija

Norint naudotis SMP, reikia pasirinkti įrenginį ir atidaryti interneto naršyklę. Pagrindiniame puslapyje pateikiamas SMP valdymo meniu su šiais mygtukais:





Lietuvių k.

- **Logotipas:** grįžtama į pagrindinį SMP langą.

1-2 klasė

3 klasė

4 klasė

- **Klasės pasirinkimas:** atidaroma pasirinktos klasės pirma tema.

Bendroji programa

- **Bendroji programa:** atidaromas puslapis, kuriame galima susipažinti su lietuvių kalbos dalyko bendrąja programa.

Naudotojo vadovas

- **Naudotojo vadovas:** atidaromas puslapis su SMP instrukcijomis.

Temas galima rinktis per pagrindinį meniu SMP valdymo meniu pasirenkant norimą klasę arba žemiau pagrindiniame lange.

Lietuvių k. 1-2 klasė 3 klasė 4 klasė Bendroji programa Naudotojo vadovas

Lietuvių kalba

1-4 klasės

- Mokymasis lietuvių kalbos gali padėti vaikams stiprinti savo tautinį tapatumą.
- Kalbos mokėjimas suteikia galimybę suprasti ir vertinti savo kilmės paveldą.
- Mokantis lietuvių kalbos, vaikai tobulina kalbėjimo, rašymo, skaitymo ir klausyimosi įgūdžius.
- Mokantis kalbos, vaikai tobulina savo kūrybinius mąstymo įgūdžius.

1-2 klasė

1 TEMA

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika.
Kalbėjimo ir klausyimosi veiklos pobūdis.

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Kalbėjimo ir klausyimosi veiklos pobūdis

2 TEMA

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika.
Teksto struktūra ir tekstų tipai.

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Teksto struktūra ir tekstų tipai.

3 TEMA

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika.
Komunikavimo intencijos:
Pažintis, Pokalbis

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Komunikavimo intencijos: Pažintis Pokalbis

4 TEMA

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika.
Komunikavimo intencijos:
Informacija. Bendra veikla.
Nuomonė. Nuotaikos, jausmai.

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika.

Temas rinktis galima vilkimo (drag-and-drop) principu arba spaudžiant rodykles į kairę ir į dešinę.

1-2 klasė

<

10 TEMA



☰

**Rašymas ir teksto kūrimas.
Rašymo tikslai.**

Rašymas ir teksto kūrimas. Rašymo tikslai.

21 TEMA



☰

Kalbos pažinimas. Žodis.

Kalbos pažinimas. Žodis.

22 TEMA



☰

Kalbos pažinimas. Sakinys.

Kalbos pažinimas. Sakinys.

13 TEMA



☰

**Rašymas ir teksto kūrimas.
Elementarusis sakinio skyrybos ir
teksto struktūros atvejai.**

Rašymas ir teksto kūrimas. Elementarusis sakinio skyrybos ir teksto struktūros atvejai.

>

SMP struktūra

1. Atidarius SMP naršyklėje, pirmiausia pasirenkama reikiama tema. Yra galimybė rinktis temas pagal klases – 1-2 klasių temos, 3 klasės temos arba 4 klasės temos. Kiekviena tema turi 9 dalys: Įvadas; du mokymosi objektai; Kūrybinė užduotis; Klausau, Skaitau ir Rašau užduočių dalys, Įsivertinu – įsivertinimo dalis; Didaktinis žaidimas.
2. Pasirinkus norimą temą, nukreipiama į temos titulinį puslapį su pateiktimi, kurioje pristatoma tema, mokymosi uždaviniai, kokias kompetencijas siekiama ugdyti, galimos mokymosi veiklos bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijai. Navigacijai tarp skaidrių naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su skaidrės numeriu apačioje.

Lietuvių k. 1-2 klasė 3 klasė 4 klasė Bendroji programa Naudotojo vadovas

Titulinis > Temos > Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Kalbėjimo ir klausymosi veiklos pobūdis.

Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Kalbėjimo ir klausymosi veiklos pobūdis.


Pasižiūrėk filmuką ir pasakyk, ką veikia žmonės?

0:00 / 0:07

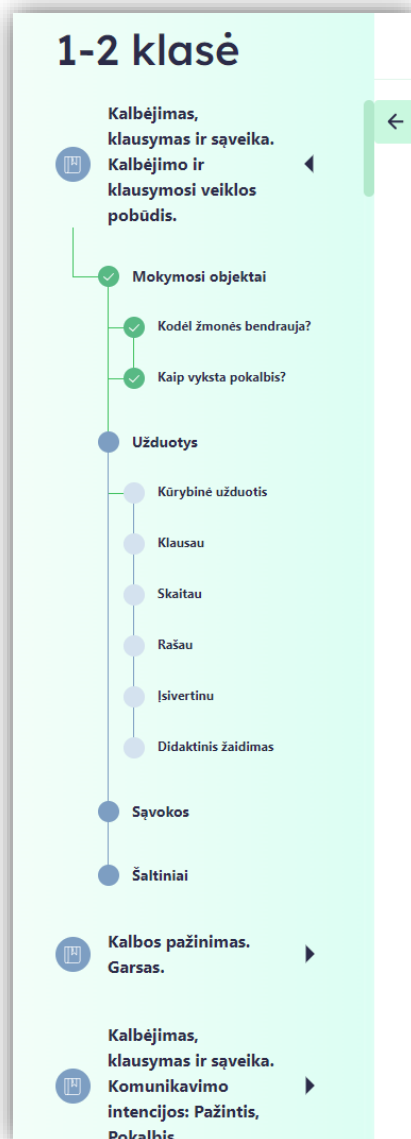
Ką daro kiti, kai vienas iš jų kalba?

1 2 3 4 5

Kodėl žmonės bendrauja?

3. Paspaudus šį mygtuką  , esantį skaidrės dešinėje, galima išskleisti vaizdą per visą ekraną

4. Kairėje lango pusėje besimokantysis ar mokytojas gali pasirinkti norimą pasirinktos temos dalį arba pereiti prie kitos temos.




5.  Mygtukas leidžia suskleisti kairėje esantį meniu, o  mygtukas – išskleisti.

6. Kiekvieno mokomojo objekto ar užduočių lange yra mygtukai, kurie leidžia pereiti prie kitos temos dalies arba grįžti į ankstesnį langą.



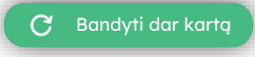
Kodėl žmonės bendrauja?

Kūrybinė užduotis

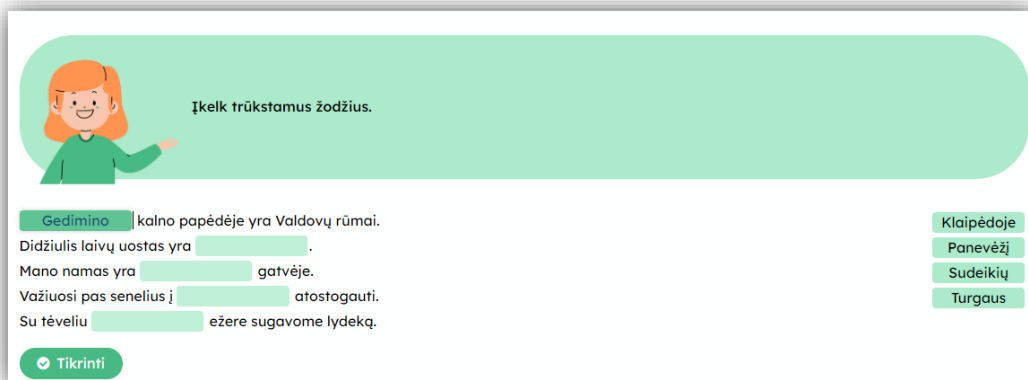


7. Paspaudus  mygtuką, atsidaro langas su papildoma ar kita svarbia informacija.

SMP užduočių parinktys

Lietuvių kalbos SMP Klausau, Skaitau ir Rašau dalys turi interaktyvių užduočių, skirtų atliepti visą temos mokymosi turinį ir pasiekimų sritis. Užduotys iliustruojamos paveikslais, nuotraukomis, vaizdo arba garso įrašais. Atlikus užduotį ir paspaudus mygtuką Tikrinti , sistema nurodo, kurie atsakymai buvo teisingi, o kurie neteisingi. Paspaudus mygtuką Rodyti sprendimą , sistema parodo teisingus užduoties atsakymus. Paspaudus mygtuką Bandyti dar kartą , sistema leidžia iš naujo atlikti užduotį.

Atliekant užduotys paremtas vilkimo (drag-and-drop) principu, teisingus atsakymus galima žymėti ne tik vilkint atsakymus į reikiamas vietas, bet ir žymėti juos pelės paspaudimu.



Įkelk trūkstamus žodžius.

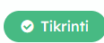
Gedimino kalno papėdėje yra Valdovų rūmai.

Didžiulis laivų uostas yra .

Mano namas yra gatvėje.

Važiuosį pas senelius į atostogauti.

Su tėveliu ežere sugavome lydeką.




Klaipėdoje
Panevėžį
Sudeikių
Turgaus


turimas žinias, ugdyti įvairius gebėjimus ir kompetencijas.. Kūrybinės užduotys kartais susideda iš kelių skirtingų gebėjimų reikalaujančių veiksmų. Paspaudus mygtuką [Atsisiųsti PDF](#) [Atsisiųsti PDF](#) , galima atsisiųsti užduoties maketą, atspausdinti ir atlikti raštu.


Titulinis > Temos > Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Kalbėjimo ir klausymosi veiklos pobūdis. > Įsivertinu


Įsivertinu

ĮSIVERTINU

 Dabar turėsi galimybę patikrinti savo **įgytas žinias**. Šios užduotys skirtos praktiškai pritaikyti tai, ką sužinojai teorijos dalyje.

 Kiekvienoje užduotyje yra konkrečios **situacijos ar problemos**, kurias reikės **išspręsti**, taikant savo įgytas žinias.

 Pateikta **10 užduočių**, kiekviena vertinama po vieną tašką. Galí atlikti užduotis ne iš eilės.

 Kai baigsi atlikti visas užduotis, spausk mygtuką „**Baigti**“ ir galėsi stebėti savo rezultatus. **Sėkmės!**

[PRADĖTI](#)

[Rašau](#) [Didaktinis žaidimas](#)


Įsivertinu dalys skirta patikrinti savo žinias, gautas temos nagrinėjimo metu. Ji susidaro iš dešimties įvairių tipų klausimų. Norint pradėti testą reikia spausti mygtuką [Pradėti](#) [PRADĖTI](#) .


Navigacijai tarp klausimų naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su klausimo numeriu apačioje.

Įsivertinu

Klausimas 9 iš 10

Nutempk atsakymus į tinkamas vietas.

 Mergaitė klausia vėjo:
- Vėjeli, ar nematei mano motulės?




- Žvaigždele, gal tu matei motulę?

- Saulele, ar nematei mano motulėlės?

- Mačiau. Tavo motulė nukeliavo už devynių girių, už devynių upių.

- Pučiau naktį, pučiau dieną, bet motulės neužpūčiau.

- Žibėjau visą naktį, bet nemačiau.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Norint sužinoti testo rezultatus atsakius į visus klausimus reikia spausti mygtuką **Baigti**.

Titulinis > Temos > Kalbėjimas, klausymas ir sėveika. Kalbėjimo ir klausymosi veiklos pobūdis. > Įsivertinu

Įsivertinu

REZULTATAS:


 57 / 61

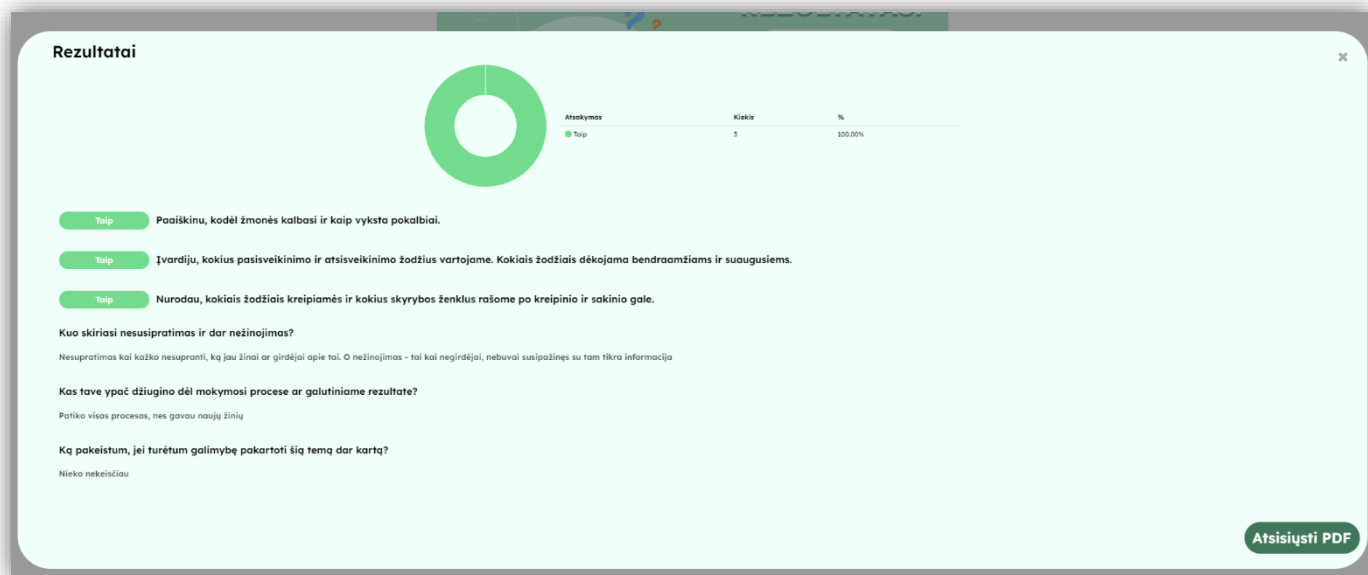
 **Puikiai padirbėta!**
Nepamiršk atlikti refleksijos!

Rezultatų lange besimokantysis mato atlikto testo rezultatus ir gali peržiūrėti teisingus atsakymus bei atsakyti į Refleksijos klausimus.



A screenshot of a digital interface for a reflection question. At the top, a light green rounded rectangle contains the question: "Paaiškinu, kodėl žmonės kalbasi ir kaip vyksta pokalbiai." Below the question are three response buttons: "Ne" (red), "Iš dalies" (yellow), and "Taip" (green). At the bottom left is a button labeled "← Atgal" and at the bottom right is a button labeled "Toliau →".

Atsakant į refleksijos klausimus reikia pasirinkti vieną iš trijų tinkantį atsakymą: Ne, Iš dalies ir Taip, bei spausti mygtuką Toliau 



Atsakius į visus klausimus sistema parodo refleksijos rezultatus ir atsakymus į visus klausimus. Juos galima išsaugoti PDF formatu kompiuteryje ar kitame įrenginyje. Tam reikia paspausti mygtuką Atsisiųsti PDF 