

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	4
SMP užduočių parinktys.....	7

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 keleto dalių: pirmiausia aprašomas SMP veikimas ir techniniai reikalavimai, o vėliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija.

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

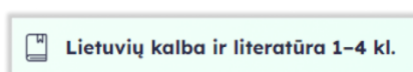
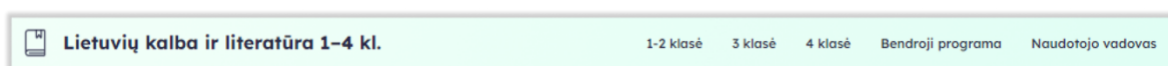
lavinti kūrybinį mąstymą. Mokymosi procesas pradedamas nuo mokymosi uždavinių, ugdomų kompetencijų, veiklų, bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijų apžvalgos. Toliau esančiuose mokymosi objektuose yra interaktyviai pateikta teorinė temos dalis. Kūrybinėje užduotyje, užduočių rinkinyje ir įsivertinimo dalyje yra parengtos užduotys, kurios padeda išmokti nagrinėjamą medžiagą bei įsivertinti įgytas žinias. Atlikus įsivertinimo užduotis, mokiniai gali atlikti refleksiją, ir sužinoti kaip jiems sekėsi. Sudėtingesnės 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:

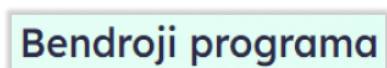


– **Logotipas:** grįžtama į pagrindinį SMP langą.

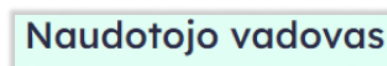


– **Klasės pasirinkimas:** atidaroma pasirinktos klasės pirma

tema.



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



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

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



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

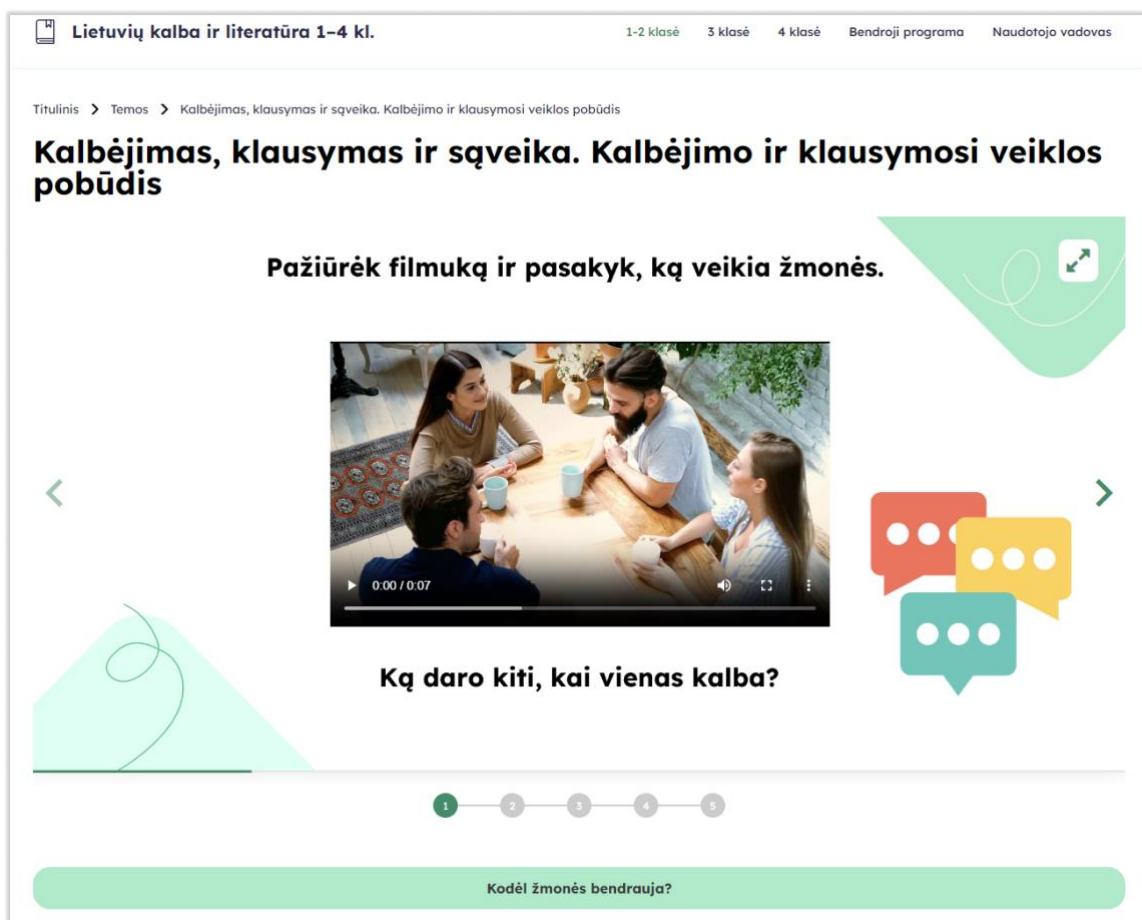


SMP struktūra

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 dalis: Įvadą; du mokymosi objektus; Kūrybinę užduotį; Klausau, Skaitau ir Rašau užduočių dalis, Įsivertinu – įsivertinimo dalį; Didaktinį žaidimą.

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 kalba ir literatūra 1–4 kl. 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

Pažiūrėk filmuką ir pasakyk, ką veikia žmonės.

0:00 / 0:07

Ką daro kiti, kai vienas kalba?

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.

1-2 klasė

Kalbėjimas,
klausymas ir sąveika.
Kalbėjimo ir
klausymosi veiklos
pobūdis

Mokymosi objektai



Užduotys

Sąvokos

Šaltiniai 1 tema


Kalbėjimas,
klausymas ir sąveika.
Teksto struktūra ir
tekstų tipai

Kalbėjimas,
klausymas ir sąveika.
Teksto struktūra ir
tekstų tipai

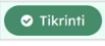
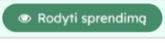
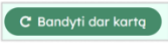
5.  Mygtukas leidžia suskleisti kairėje esantį meniu, o  mygtukas – išskleisti.
6. Kiekvieno mokomojo objekto ar užduočių lange yra mygtukai, kurie leidžia pereiti prie kitos temos dalies arba grįžti į ankstesnį langą.

Kodėl žmonės bendrauja?

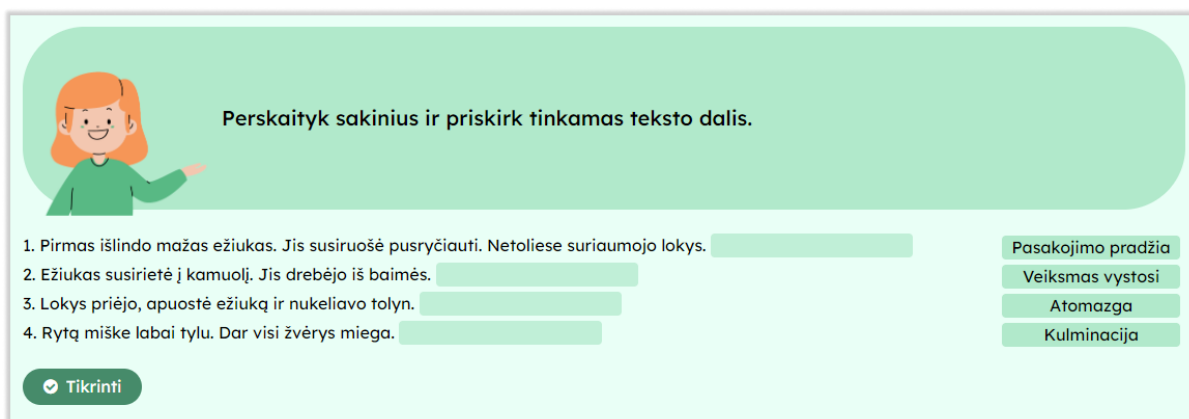
Linkėjimas ir pagyrimas

7. Paspaudus  Čia rasi daugiau informacijos 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.

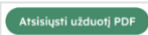
Atliekant užduotys paremtas vilkimo (drag-and-drop) principu, teisingus atsakymus galima žymėti ne tik velkant atsakymus į reikiamas vietas, bet ir žymėti juos pelės paspaudimu.



Perskaityk sakinius ir priskirk tinkamas teksto dalis.

1. Pirmas išlindo mažas ežiukas. Jis susiruošė pusryčiauti. Netoliese suriaumojo lokys.
2. Ežiukas susirietė į kamuolį. Jis drebėjo iš baimės.
3. Lokys priėjo, apuostė ežiuką ir nukeliavo tolyn.
4. Rytd miške labai tylu. Dar visi žvėrys miega.



Kūrybinė užduotis sukurta remiantis mokomuosiuose objektuose pateikta teorine medžiaga. Ji suteikia galimybę mokiniams pritaikyti ir plėsti turimas žinias, ugdyti įvairius gebėjimus ir kompetencijas. Kūrybinės užduotys kartais susideda iš kelių skirtingų gebėjimų reikalaujančių veiksmų. Paspaudus mygtuką Atsisiųsti PDF , galima atsisiųsti užduoties maketą, atspausdinti ir atlikti raštu.

Kuriu

Parašyk apie save. Vadovaukis klausimais.

1. Koks tavo vardas, kokia pavardė?

2. Kur tu gyveni? (Nurodyk gatvės ir miesto pavadinimą).

3. Kuo domiesi? (Parašyk, kokius būrelius lankai, kokias knygas skaitai).

4. Jeigu turi augintinį, parašyk, kuo jis vardu.



Atsisiųsti užduotį PDF

Atsisiųsti atliktą užduotį

Kaip pasakyti savo vardą, pavardę, kur gyveni ir kuo domiesi? Kaip to ...


Klausau

Įsivertinu dalis skirta patikrinti savo žinias, gautas temos nagrinėjimo metu. Ji susidaro iš dešimties įvairių tipų klausimų. Norint pradėti testą reikia spausti mygtuką Pradėti


PRADĖTI


Titulinis > Temos > Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Teksto struktūra ir tekstų tipai > Įsivertinu


Įsivertinu


Žiūrėti 


ĮSIVERTINU

 Dabar turėsi galimybę patikrinti **savo įgytas žinias**.

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

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

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



PRADĖTI

Rašau Žaidimas

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

Įsivertinu

Žiūrėti 

Klausimas 7 iš 10

Sugrupuok žodžius.

Žodžiai, kurie rašomi didžiąja raide.

Žodžiai, kurie rašomi mažąja raide.

- KNYGA
- ŠAKUTĖ
- MIŠKAS
- KATINAS
- SOFA
- DUBYSA
- SIJONAS
- KATERINA
- JURBARKAS
- ŠVEDIJA
- LATVIJA
- PIJUS



← → ✓ Baigti

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Rašau

Žaidimas


Norint sužinoti testo rezultatus atsakius į visus klausimus reikia spausti mygtuką

Baigti

✓ Baigti


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


Titulinis > Temos > Kalbėjimas, klausymas ir sąveika. Komunikavimo intencijos: Pažintis, Pokalbis > Įsivertinu

Įsivertinu Žiūrėti 



REZULTATAS:

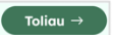
 7/10

 **Puikiai padirbėta!**
Nepamiršk atlikti refleksijos!

REFLEKSIJA

TEISINGI ATSAKYMAI

Rašau **Žaidimas**

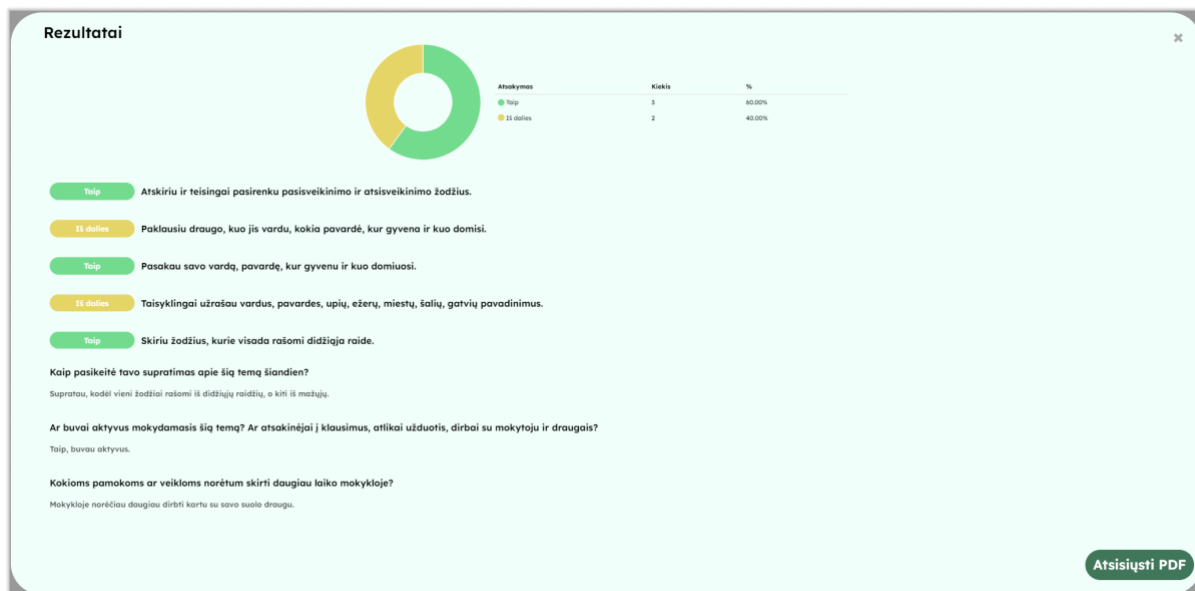
Atsakant į refleksijos klausimus reikia pasirinkti vieną iš trijų tinkantį atsakymą: Ne, Iš dalies ir Taip, bei spausti mygtuką Toliau 

Atskiriu ir teisingai pasirenku pasisveikinimo ir atsiveikinimo žodžius.

Ne **Iš dalies** **Taip**

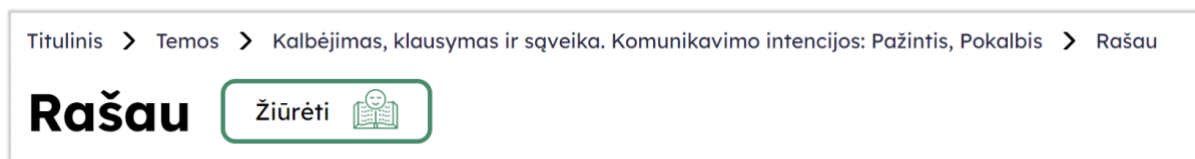
← Atgal **Toliau →**

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](#).

Rašau, Skaitau, Klausau, Įsivertinu užduočių rinkiniuose yra pritaikytos užduotys mokiniams, turintiems skaitymo ir kalbos sunkumų. Norint jas peržiūrėti, reikia paspausti atitinkamą mygtuką.



Norint grįžti į nepritaikytą rinkinį, reikia paspausti mygtuką „atšaukti“.

