

LIETUVOS GEOGRAFIJA 6 - 7 KL.

SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS
NAUDOTOJO VADOVAS

TURINYS

ĮVADAS 2
SMP REKOMENDACIJOS 2
SMP TECHNINIAI REIKALAVIMAI 3
SMP NAVIGACIJA 4
SMP UŽDUOČIŲ PARINKTYS 10

ĮVADAS

Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) naudotojo vadovas skirtas supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis mokomąja medžiaga, kaip atlikti įvairius testus ir kūrybines užduotis. Taip pat paaiškinama paieška pačioje SMP.
Naudotojo vadovą sudaro kelios dalys. Pirmiausia, aprašytas SMP veikimas, techniniai reikalavimai. Toliau pateikta SMP struktūra, navigacija po ją. Atskirai aprašyta paieška po SMP. Paskutinės SMP naudotojo dalys skirtos SMP ryšiams su pagrindinio ir vidurinio ugdymo bendrosiomis programomis atskleisti ir integraciniams dalykų ryšiams.

SMP REKOMENDACIJOS

Atnaujinus ugdymo programas, nauja skaitmeninė mokymo priemonė suteikia galimybes papildyti ugdymo ir ugdymosi procesą. Šioje, 6-7 klasių mokiniams bei mokytojams skirtoje priemonėje, didelis dėmesys skiriamas savo artimiausios aplinkos pažinimui, nepamirštant globalios darnios plėtros tikslų. Įvairūs geografiniai reiškiniai,

dėsningumai ir jų sąsajos paaiškinamos bei atskleidžiamos Lietuvos geografijos kontekste.

Ši mokymo priemonė skirta naudoti taikant įvairius ugdymo veiklų būdus. Vienas iš jų gali būti savarankiškas mokinių darbas susipažįstant su mokymosi medžiaga bei sprendžiant užduotis. Taip pat tai gali būti priemonė, kurios pagalba mokytojai parodo ir paaiškina medžiagą mokiniams. Skaitmeninė mokymo priemonė parengta taip, kad būtų patogi naudoti tiek nuosekliai susipažįstant su mokymosi objektais, sprendžiant užduotis ir atliekant savirefleksiją, tiek panaudoti atskirus jos elementus (pvz., sąvokos, kūrybinė užduotis, įsivertinimo užduotys).

Šioje priemonėje galima rasti dešimt temų, kuriose atskleidžiami įvairūs 6 - 7 kl. ugdymo(si) turinio aspektai. Įvadinės dalies interaktyvus pristatymas supažindina su darnios plėtros tikslais, kurie gali būti sietini su mokomąja tema, o temos mokymasis pradedamas nuo mokymosi uždavinių, ugdomų kompetencijų, mokymosi veiklų bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijų. 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 pareflektuoti, 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.) kompiuteriuose bei įvairiuose mobiliuosiuose įrenginiuose (planšetiniuose kompiuteriuose, išmaniuosiuose

telefonuose ir pan.), kurių operacinės sistemos yra „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“.

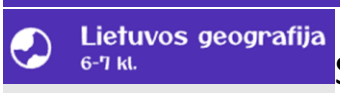
SMP pritaikyta veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba.

SMP NAVIGACIJA

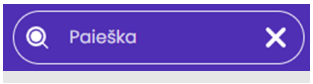
Darbas su SMP pradedamas interneto naršyklėje.

Atverto lango viršuje pateikiamas pagrindinis SMP valdymo meniu, kurį sudaro šie mygtukai:





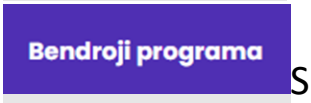
Spustelėjus šį mygtuką, grįžtama į pagrindinį SMP langą.




Paieška sistemoje. Įrašius žodį arba junginį ir paspaudus klaviatūros įvedimo klavišą, pateikiami paieškos rezultatai. Paieškos rezultatuose vaizduojamas mokomojo objekto pavadinimas ir nuoroda į vietą, kurioje ieškoma informacija.



Spustelėjus mygtukus, išskleidžiamas temų sąrašas.

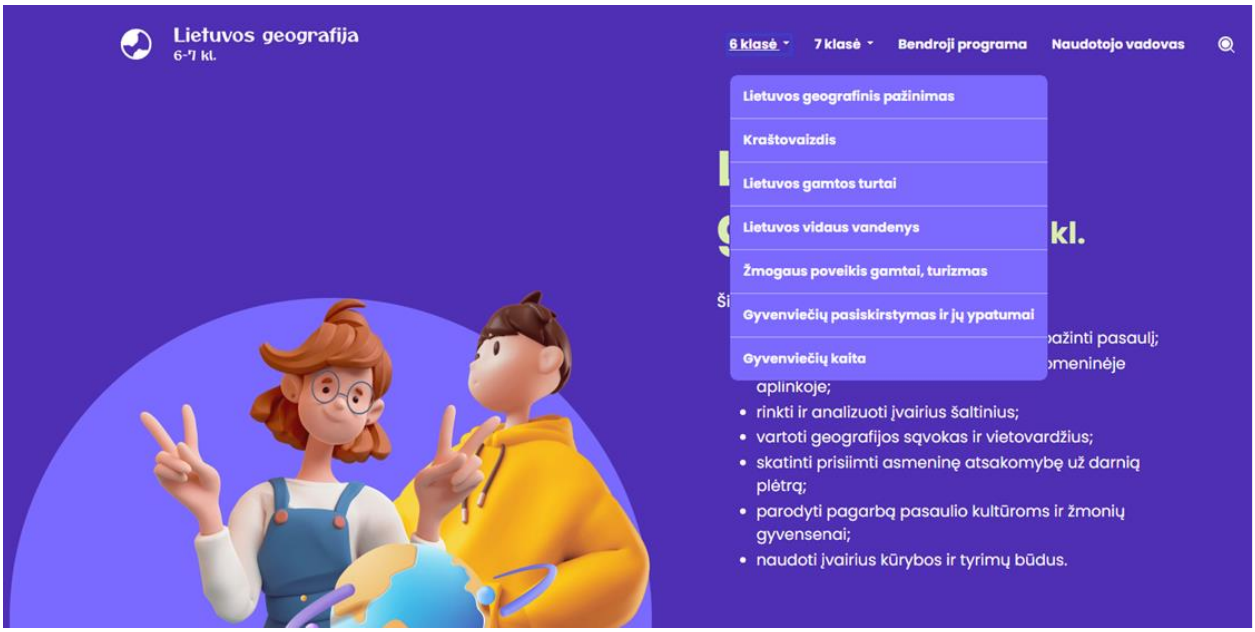


Spustelėjus šį mygtuką, atidaromas puslapis, kuriame yra informacija apie projektą ir SMP.



Spustelėjus šį mygtuką, atidaromas puslapis, kuriame yra skaitmeninis naudotojo vadovas.

Pasiekti temas galite per SMP valdymo meniu arba pagrindiniame SMP lange.





SMP STRUKTŪRA

1. Atvėrus SMP, pirmiausia pasirenkama norima tema. Yra galimybė rinktis pagal klases: 6 klases temos ar 7 klasės temos.
2. Pasirinkus reikiamą tema patenkama į temos titulinį puslapį su kortelėmis „Mokymosi uždaviniai“, „Kokias kompetencijas ugdysimės?“, „Mokymosi veiklos: kaip įgyvendinsime mokymosi uždavinius?“, „Vertinimo ir įsivertinimo kriterijai“.



3. Kiekvieną tema sudaro dvi atskiros potemės: „Mokymosi Objektai“ ir „Užduotys“.
4. Tituliniame lange spaudžiant ant mygtuko „Pradėti“, patenkama į mokomąją medžiagą, kurią gali sudaryti tekstas, iliustracija ir vaizdo siužetas, interaktyvi užduotis ir kt.
5. Pasiekti potemes galima ir per kairėje esančią navigacinę juostą. Jei ji nereikalinga, galima ją suskleisti.



6. Kiekvieno MO potemės lange yra mygtukai su potemių pavadinimais, kuriais galima grįžti į ankstesnį langą arba pereiti į tolesnį.



7. Mokomuosiuose tekstuose yra violetine spalva išskirtų žodžių – tai svarbios sąvokos. Kiekviena iš jų yra aktyvuota, todėl ją spustelėjus, atsidaro naujas langas su sąvokų išsamesniu apibudinimu.



Sąvokos

Atsinaujinantys ištekliai – tai gamtos turtai, kurie atsikuria atsakingai naudojant arba yra neišsenkantys.

Eskplotuojami ištekliai – tai ištekliai, kurie naudojami ir išgaunami šiuo metu.

Gamtos ištekliai – gyvosios ir negyvosios gamtos komponentai, kuriuos žmogus naudoja ar gali naudoti poreikiams tenkinti.

Naudingosios iškasenos – naudingųjų gamtos išteklių santalkos.

Neatsinaujinantys ištekliai – tai gamtos turtai, kurie neatsikuria ir turi būti naudojami taupiai.

Neeksplotuojami ištekliai – tai ištekliai, kurie buvo anksčiau kasami arba numatoma kasti ateityje.

Paspaudus ant iliustracijoje esančių ikonų  atsidaro langas su papildoma informacija.





Mygtukas „Baigti“ suskaičiuoja įsivertinimo balą ir parodo klausimus, į kuriuos atsakyta neteisingai.

Skaitmeninėje mokymo priemonėje pateikiama papildomų funkcijų:

- Teisingo atsakymo tikrinimas,
- Piešimas, žymėjimas ant žemėlapių,
- Atsakymo variantų pozicijos keitimas,
- Atsakymo variantų perkėlimas į iliustracijas žemėlapius kartoschemas.

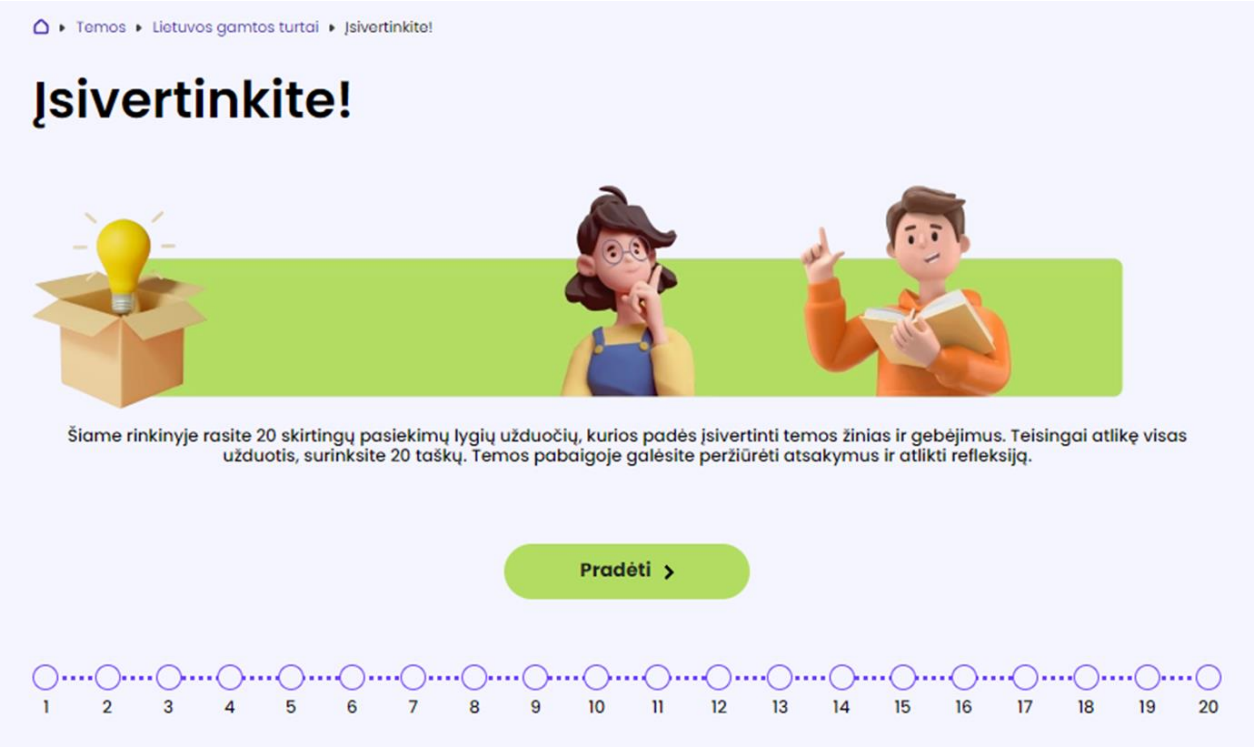
SMP UŽDUOČIŲ PARINKTYS



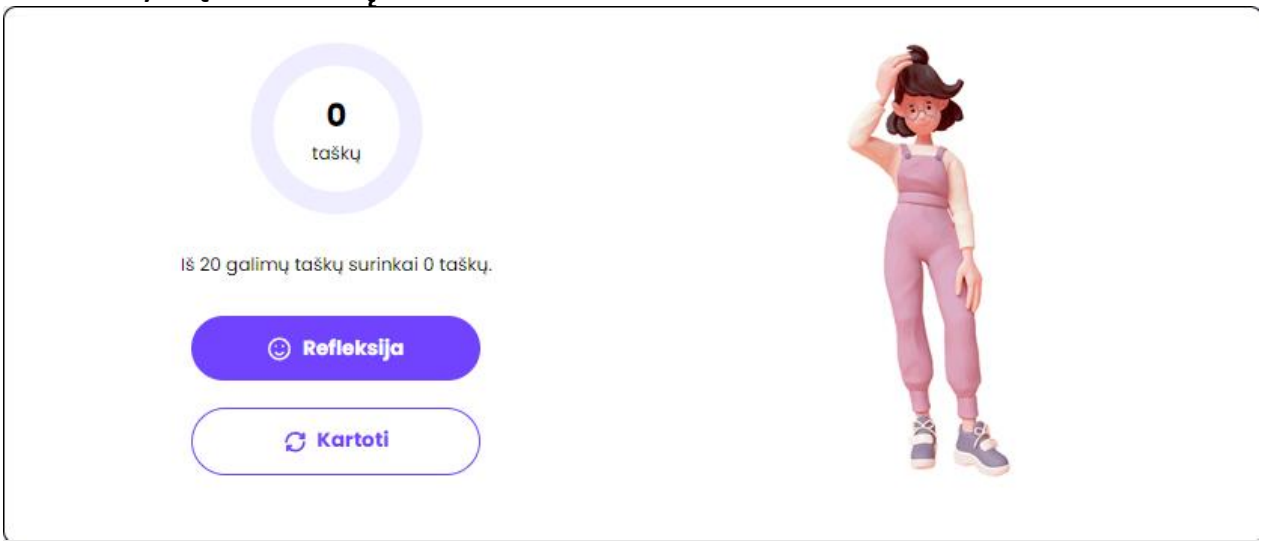
Kiekviename MO pateikiama 20 interaktyvių testų, skirtų visoms temos potemėms. Užduotys iliustruojamos paveikslais, kartoschemomis, fotografijomis. Pasirinkus teisingą atsakymą ir spustelėjus mygtuką „Tikrinti“, sistema nurodo, kurie atsakymai buvo teisingi, o kurie neteisingi. Spustelėjus mygtuką „Rodyti atsakymą“ sistema parodo teisingus užduoties atsakymus. Spustelėjus mygtuką „Bandyti dar kartą“, sistema leidžia iš naujo daryti užduotį.



Kūrybinė užduotis sukurta remiantis mokomajame objekte pateikta teorine medžiaga ir sudaro galimybę mokiniui pritaikyti turimas žinias, išplėsti supratimą, ugdyti įvairius gebėjimus ir kompetencijas. Kūrybinės užduotys kartais susideda iš kelių skirtingų gebėjimų, reikalaujančių dalių. Jeigu yra tokia galimybė pateikiami mygtukai „Įkelti“ „Toliau“ „Baigti“ „Išsaugoti PDF“.



Pasirinkus skiltį „Įsivertinkite!“ pateikiamos 20 atsitiktinių užduočių iš interaktyvių užduočių testo.



Atlikus visas 20 pateiktų užduočių ir spustelėjus mygtuką „Baigti“, galima „Kartoti“ testą arba paspaudus „Refleksija“ pareflektuoti ką išmokote šioje temoje.

Refleksija

Pažymėkite:

Paaiškinau, kas yra gamtos ištekliai.



Ne

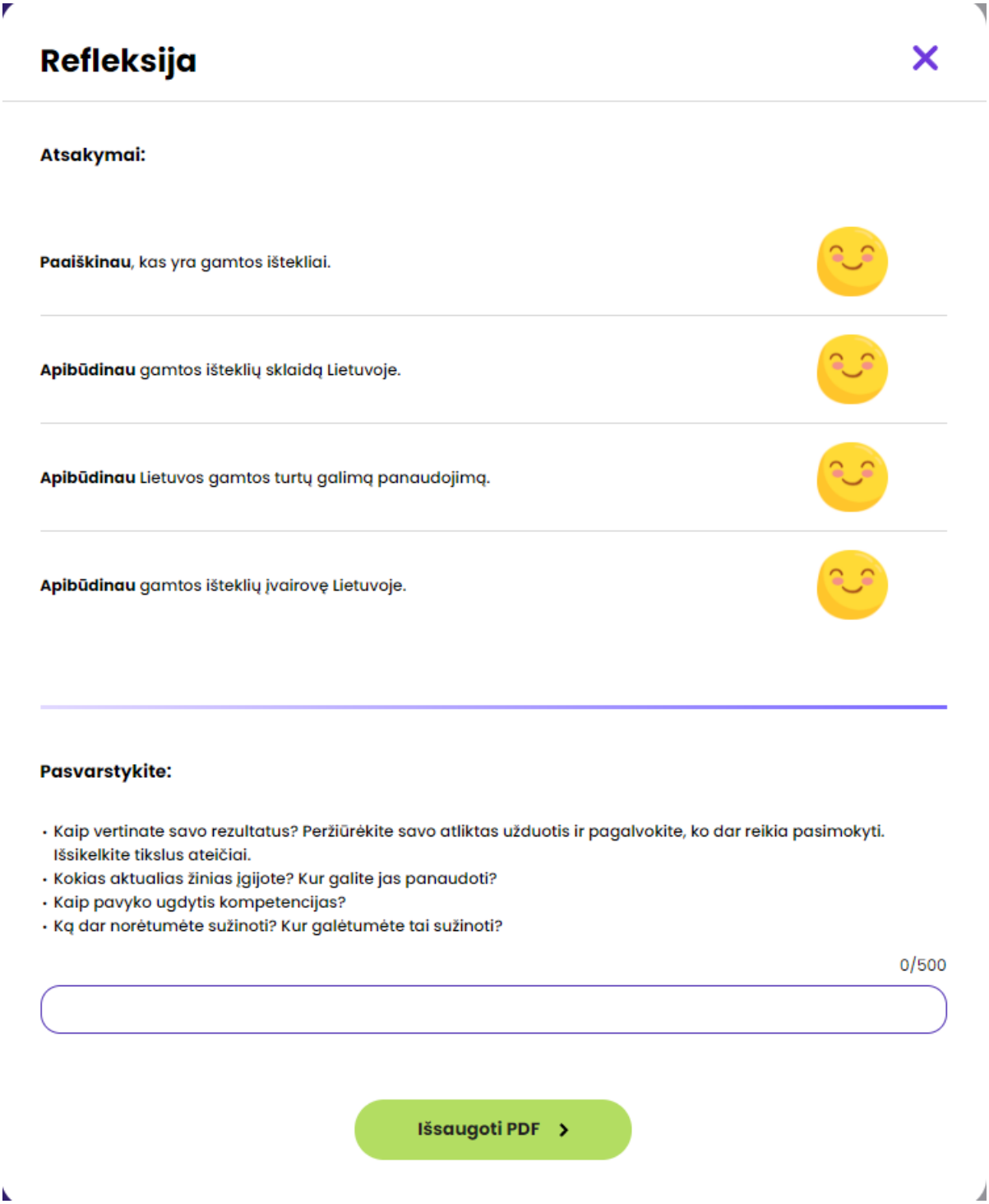


Iš dalies



Taip

1 2 3 4



Atsakius į „Pasvarstykite“ klausimus galima „Išsaugoti PDF“ savo aprašytą refleksija.