



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Nr. 2021-1-LT01-KA210-ADU-000034937

Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymas

PROGRAMA

2021-2022



TURINYS

Įvadas	3
PROGRAMOS KŪRIMO METODIKA	4
SKAITMENINIŲ SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETĖJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMO PROGRAMA	6
Programos kūrimo etapai ir struktūra	6
Santrauka	12
1 priedas	13
2 priedas	14
3 priedas	15
4 priedas	19
KONTAKTAI	26



ĮVADAS

Šiandien kiekvienas žmogus turi turėti bent pagrindinius skaitmeninius įgūdžius, kad galėtų mokytis ar dirbti, bendrauti, naudotis vis daugiau viešųjų paslaugų internete ir rasti patikimos informacijos. Skaitmeninės ekonomikos ir visuomenės indekso duomenimis, keturi iš dešimties suaugusiųjų ES neturi pagrindinių skaitmeninių įgūdžių. Siekiant reaguoti į šį prioritetą, projektu siekiama įgyvendinti inovatyvius mokymo ir mokymosi metodus bei priemones suaugusiųjų švietimo srityje, ugdant ir tobulinant suaugusiųjų švietėjų skaitmenines kompetencijas.

Šiuo metu visos Europos šalys persvarsto savo politiką, kad ji atitiktų iniciatyvą „Kvalifikacijos kėlimo keliai“. Užtikrinti, kad visas nacionalinis suaugusiųjų švietimo sektorius būtų skaitmeniškai kompetentingas, yra esminis gerai subalansuotos ir integruotos nacionalinės politikos elementas. DigComp sistema yra pagrindinė priemonė, kurią Europos Sąjunga (ES) sukūrė siekdama spręsti skaitmeninės transformacijos iššūkį, susijusį su investicijomis į mūsų gyvenimą ir darbo vietas. DigComp siūlo aprašyti kompetencijas, kurios šiandien būtinos norint užtikrintai, kritiškai, bendradarbiaujant ir kūrybiškai naudotis skaitmeninėmis technologijomis vykdant veiklą ir siekiant tikslų, susijusių su darbu, mokymusi, laisvalaikiu, įtraukimu ir dalyvavimu mūsų skaitmeninėje visuomenėje. Remdamiesi DigiComp sistema sukūrėme suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymo programą.

Programoje daugiausia dėmesio buvo skirta naujoms ir funkcinėms suaugusiųjų švietėjų kompetencijoms ugdyti, pasinaudojant skaitmeninimo ir jo priemonių privalumais. Siekiant įveikti naujas kliūtis, atsiradusias dėl pastarojo meto pandeminės krizės, ir suteikti suaugusiųjų švietėjams praktikams galimybę pasinaudoti naujais ir novatoriškais metodais, kad pasiektų savo tikslines grupes ir sėkmingai jas įtrauktų į savo veiklą. Įgalinti suaugusiųjų švietėjus naudotis skaitmeninėmis priemonėmis taikant andragoginį metodą, kad būtų pasiektas kiekvienas besimokantis suaugusysis ir skaitmeninis mokymosi procesas taptų patrauklesnis ir labiau įtraukiantis. Paskutinė šio projekto metu atlikta apklausa rodo, kad po vienerių metų darbo skaitmeniniu būdu suaugusiųjų švietėjams vis dar reikalinga parama. Praktiniu lygmeniu suaugusiųjų švietėjai pabrėžia, kad jiems labai aktualu, kaip efektyviai ir remiantis andragogikos principais turėtų būti organizuojama nuotolinė veikla.

Suaugusiųjų švietėjai jau daug išmoko apie tai, kaip naudotis skaitmeninėmis platformomis, kaip dalytis ekranais ir rengti PowerPoint prezentacijas, tačiau jiems vis dar trūksta tokių įgūdžių - kaip



naudoti ir derinti skaitmenines priemones ir andragogikos teoriją, kaip labiau įtraukti suaugusiuosius besimokančiuosius į skaitmeninio mokymosi procesą ir kaip padaryti, kad skaitmeninis mokymasis internetu būtų patrauklesnis ir labiau sutelktas į andragoginį požiūrį?

PROGRAMOS KŪRIMO METODIKA

Sukurta programa skatina naujovišką požiūrį, apimančią keletą mokymosi dizaino metodų. Programoje daugiausia dėmesio skiriama interaktyvioms nuotolinėms veikloms, vertinimui, priemonėms. Programos **turinys** pagrįstas penkiomis skaitmeninių įgūdžių sritimis ir 21 kompetencija, apibrėžtomis DigCom2.0 (2 priedas) ir **digcompedu sistemos sintezėje** (1 priedas).

Tikslinės grupės (suaugusiųjų švietėjų) **poreikiai** nustatomi renkant informaciją iš neformalių tinklo specialistų diskusijų, apklausų, stebėjimų ir interviu. 2022 m. sausio-vasario mėn. atlikome apklausą, skirtą suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymo poreikių tyrimui analizuoti (klausimynas 3 priedas). Pagrindiniai klausimyno rezultatai pateikiami 4 priede.

Programos **principai** grindžiami andragoginiu požiūriu ir IRT kompetencijomis, naudojant prieinamas technologines priemones ir metodus. Programa skatina mokymąsi bendradarbiaujant, įtraukiant komandinio darbo veiklas, skaitmeninius įgūdžius, įgytus dirbant su suaugusiais ir suaugusiųjų švietėjais, ir mokymąsi naudojant inovatyvias priemones ir metodus.

Programos **tiksiai** grindžiami suaugusiųjų švietėjų žinių ir praktinių patarimų suteikimu, kad jie atitiktų naujausias skaitmeninės žiniasklaidos naujoves ir reikalavimus. Sukurti koncepciją ir mokymo programas, orientuotas į suaugusiųjų švietėjų skaitmeninio raštingumo ugdymą.

Programa siekiama:

- tobulinti suaugusiųjų švietėjų skaitmeninius įgūdžius.
- didinti motyvaciją mokytis skaitmeniniu būdu pasitelkiant naujoviškas priemones ir metodus.



- sujungti andragogikos praktiką su skaitmeniniais įgūdžiais.
- palaikyti ir plėtoti suaugusiųjų švietėjų skaitmeninius gebėjimus prasmingomis aplinkybėmis.
- skaitmeninių įgūdžių atitikties suaugusiųjų švietėjų poreikiams ir interesams.
- padidinti pasitikėjimą skaitmeninių technologijų naudojimu.

Programos metodai:

- andragogikos principai
- orientuoti į problemą
- turinio atitikimas profesiniams interesams ir ankstesnei patirčiai.

Šioje programoje daugiausia dėmesio skiriama **trims** skirtingų lygių **poveikiams** suaugusiųjų švietėjams - taip pat jų skaitmeninių įgūdžių tobulinimui, formalaus, neformalaus ir savaiminio skaitmeninio mokymosi galimybių pristatymui ir suaugusiųjų besimokančiųjų įgalinimui skaitmeninio mokymosi metu taikyti andragoginį metodą.



SKAITMENINIŲ SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETĖJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMO PROGRAMA

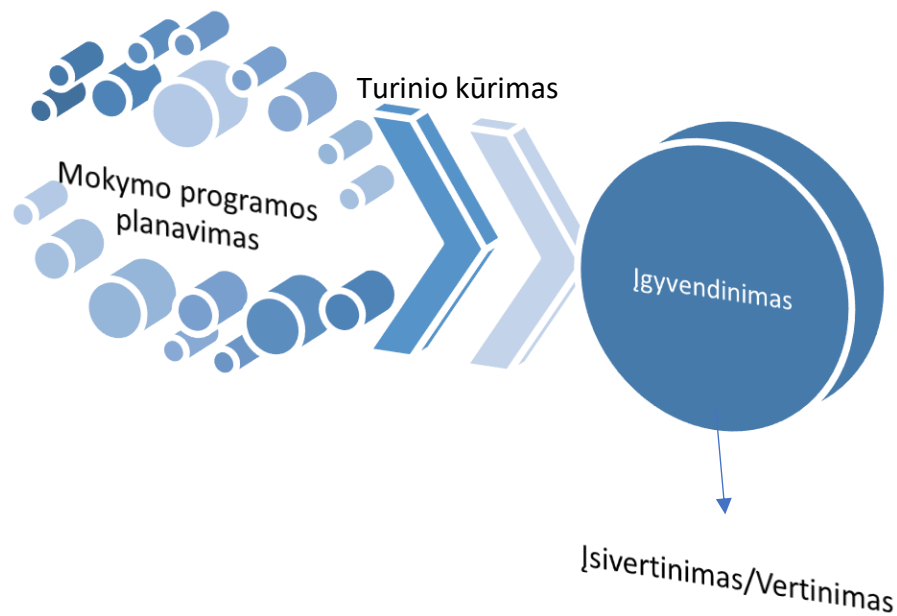
PROGRAMOS KŪRIMO ETAPAI IR STRUKTŪRA

Skaitmeninė suaugusiųjų švietėjų programa, skirta praktiškai padėti suaugusiųjų švietėjams įgyvendinti internetinę / skaitmeninę mokymosi / mokymo veiklą, pagrįstą andragogikos teorija. Svarbu padėti patyrusiems suaugusiųjų švietėjams tobulinti skaitmeninius įgūdžius ir skatinti/įgalinti juos derinti skaitmenines priemones ir andragogikos teoriją dirbant nuotoliu.

Andragoginis skaitmeninis požiūris į mokymo programos planavimą, turinio kūrimą, įgyvendinimą ir vertinimą / įsivertinimą leis pasirengti palengvinti mokymąsi nuotoliu. Programa apibrėžia **kompetencijų sritį, kompetencijas, mokymosi nuotoliu taisykles, metodus ir priemones** (žr. toliau pateiktą 1 lentelę) ir sukuria tvirtą pagrindą skaitmeninių suaugusiųjų švietėjų kompetencijų ugdymo programos struktūrai dviem kryptimis:

- andragoginis skaitmeninis požiūris į turinį
- suaugusiųjų švietėjų skaitmeninės kompetencijos

1 paveikslėlyje (toliau) supaprastintai paaiškinti keturi pagrindiniai programos etapai (planavimas, turinio kūrimas, įgyvendinimas ir vertinimas/įsivertinimas).

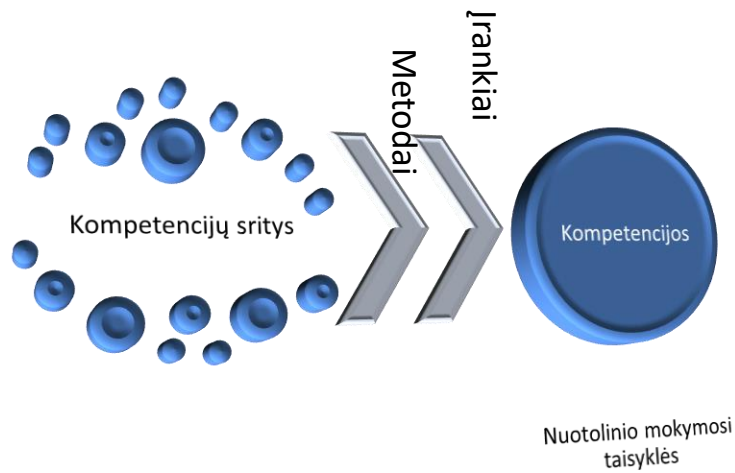


1 nuotr. Keturi programos kūrimo etapai

Andragoginį skaitmeninį požiūrį į turinį sudaro keturios pagrindinės grupės:

- ✓ Andragoginės skaitmeninės mokymo programos planavimas - tikslinės grupės poreikių tyrimas; andragogikos praktikos ir skaitmeninių įgūdžių sujungimas.
- ✓ Andragoginis skaitmeninio turinio kūrimas - andragogikos koncepcijos ir metodų integravimas; besimokančiųjų įgalinimas; parama pažeidžiamiems suaugusiesiems, naudojantiems skaitmeninį mokymąsi.
- ✓ Andragoginis skaitmeninio turinio diegimas - gebėjimas pasirinkti ir naudoti skaitmenines priemones; mokymosi nuotoliu palengvinimas.
- ✓ Vertinimas, grįžtamasis ryšys ir refleksija.

Ši programa apibrėžia **kompetencijų sritį, kompetencijas, mokymosi nuotoliu taisykles, metodus ir priemones** (žr. 2 pav. ir 1 lentelę) ir sukuria tvirtą pagrindą skaitmeninių suaugusiųjų švietėjų kompetencijų ugdymo programos struktūrai.



2 nuotr. Programos aprašymo skyriai

Mokymo programos planavimas (1 lentelė) - remdamasis suaugusiųjų besimokančiųjų poreikiais, suaugusiųjų švietėjas parengia kursą ir suplanuoja reikiamą aplinką. Tai gali būti įvairios internetinės aplinkos (Zoom, MS teams, Google meet ar kitos susitikimų platformos), priklausomai nuo grupės, kuri gali pasirinkti atvirą internetinį seminarą, tiesioginės transliacijos sesiją arba uždarą kursą. Svarbu pabrėžti, kad suaugusiųjų švietėjai turėtų skatinti pažeidžiamus asmenis pabandyti, prisijungti ir išmokti nebūti izoliuotiems, jei jų skaitmeniniai įgūdžiai ar ekonominė padėtis neleidžia jiems dalyvauti kursuose. Mokymo programos aprašymas svarbus siekiant galutinai apibrėžti, kokie turėtų būti turinio ir įgyvendinimo reikalavimai.

Kompetencijų sritis	Kompetencijos	Mokymosi nuotoliu taisyklės	Metodai	Įrankiai
Andragoginis skaitmeninis požiūris į turinį				
Andragoginis skaitmeninių mokymo	- Tikslinės grupės poreikių tyrimas		Mokymosi metodas	Pristatymai Susitarimai



programų planavimas	- Nustatyti ir naudoti andragogikos praktiką, susijusią su skaitmeniniais įgūdžiais	Suaugusiųjų švietėjų / besimokančiųjų etiketo ir bendravimo taisyklės	Mokymosi turinys Pagrindiniai pranešimai	Besimokančiųjų dalyvavimas Testas
Andragoginis skaitmeninio turinio kūrimas	-andragogikos koncepcijos ir metodų integravimas - Besimokančiųjų įgalinimas -Parama pažeidžiamiems suaugusiesiems naudojant skaitmeninį mokymąsi		Vizualizacija Interaktyvūs įrankiai Skaitmeninė rinkodara	Skaitmeninės platformos, MOOC
Andragoginio skaitmeninio turinio įgyvendinimas	-Gebėjimas pasirinkti ir naudoti skaitmeninius įrankius -Mokymosi nuotoliu skatinimas		Darbo su įvairaus amžiaus suaugusiais principais	Sąveika naudojant skaitmenines priemones
Vertinimas ir (arba) įvertinimas	Vertinimas ir (arba) įvertinimas		Atsiliepimai	Atspindys
Suaugusiųjų švietėjo skaitmeninės kompetencijos				
Pažangus suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų lygis	-Didinti suaugusiųjų švietėjų pasitikėjimą skaitmeninių technologijų naudojimu. -Parama "Skaitmeniniams imigrantams" - Didesnė motyvacija naudotis skaitmeninėmis priemonėmis	Palanki mokymosi aplinka	Bendraukite ir įtraukite naudodami naujoviškus metodus.	Skaitmeninės informacijos valdymo priemonės
Vertinimas ir (arba) įsivertinimas	Vertinimas ir (arba) įsivertinimas	Vertinimas	Atsiliepimai	Atspindys

1 lentelė Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymo struktūra, dr. Živilė Navikienė, 2022 m.

Turinio (programos) kūrimas - sunkiausia užduotis yra sukurti įtraukiantį turinį besimokantiejiems. Remiantis besimokančiųjų poreikiais arba suaugusiųjų švietėjų siūloma tema, turinio kūrimui reikia parengti medžiagą (vaizdinę, garsinę, skaitomą, liečiamą, žaidžiamą), kuri atitiktų suaugusiųjų besimokančiųjų poreikius. Veiksmingiausias turinys turėtų būti interaktyvus ir įtraukiantis, atitinkantis besimokančiųjų lūkesčius.



Įgyvendinimas - tai labiausiai matomas mokymo etapas, kuris yra svarbiausias siekiant suplanuotų tikslų, perduodant žinias ar patirtį, kad įgyvendinimo būdas atneštų prasmingų išvalgų, laiko pagalvoti ir apmąstyti mokymosi patirtį, laiko atrasti. Įgyvendinimo etape reikėtų atkreipti dėmesį į besimokančiųjų refleksijas naudojant skaitmenines priemones. Jei besimokančiųjų grupė gana didelė, tuomet suaugusiųjų švietėjai turėtų įvertinti geriausią variantą, pateikti bendrą refleksiją ir ją pasidalyti ekrane arba vis dėlto suteikti galimybę reflektuoti patiems. Suaugusiųjų švietėjas neturėtų pamiršti visų andragoginių požiūrių į mokymosi dalykus ir skirti laiko „atspausdinti ar užantspauduoti“ mokymosi patirtį. Suaugusiųjų švietėjams reikia suteikti andragoginių skaitmeninių įgūdžių ir priemonių, kad jie galėtų pasiekti, būti įdomūs suaugusiems besimokantiems ir perduoti savo įgūdžius ir kompetencijas, kad pagerintų jų skaitmeninį pasirengimą. Įgiję andragoginių skaitmeninių kompetencijų suaugusiųjų švietėjai gali derinti andragogikos teorijas ir skaitmenines priemones.

Vertinimas / įsivertinimas - ugdomų kompetencijų vertinimas svarbus tiek besimokantiems, tiek suaugusiųjų švietėjams. Siekiant tobulinti kitą kartą įgyvendinamą mokymąsi - mokymo veiklos vertinimas turėtų būti mokymosi dalis. Suaugusiųjų švietėjai galėtų naudotis nuotolinio mokymosi priemonėmis, kad galėtų atlikti greitą, anoniminį vertinimą ir kartu pasidalyti su dalyviais. Grįžtamojo ryšio pateikimas po mokymosi tiesiogiai nuotoliu galėtų paskatinti dalyvius (besimokančiuosius ir švietėjus) tobulinti būsimus kursus ir išreikšti ateities pageidavimus bei atspindėti savęs suvokimą apie skaitmeninius įgūdžius ir kompetencijas, užtikrinant atvirumą naujai mokymosi patirčiai.

Nuotolinio mokymosi taisyklės - turėtų būti orientuotos į palankią mokymosi aplinką ir susitarta dėl suaugusiųjų švietėjų ir besimokančiųjų etiketo ir bendravimo taisyklių nuotolinio mokymosi metu. Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių įgūdžių tobulinimas suteiks jiems galimybę aktyviai dalyvauti suaugusiųjų švietime.

Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninės kompetencijos turėtų būti pažengusio lygio ir turėtų būti paskata didinti suaugusiųjų švietėjų pasitikėjimą skaitmeninių technologijų naudojimu, remti „skaitmeninius imigrantus“ ir didinti motyvaciją naudotis skaitmeninėmis priemonėmis.

Andragogikos samprata ir metodai. Suaugusiųjų švietimo politikos planavimo dokumentai, susiję su skaitmeniniu mokymu, mokymosi metodu, principais dirbant su įvairaus amžiaus suaugusiais, mokymosi turiniu, pagrindinių mokymosi pranešimų svarba ir vizualizacija, turėtų



sukurti interaktyvią ir įtraukiančią aplinką pasitelkiant inovatyvius metodus ir priemones. Skaitmeninės priemonės bus veiksmingos tik tuo atveju, jei jos bus naudojamos tinkamuose rėmuose ir derinamos su andragogikos teorija. Pavyzdžiui, turėtume suprasti, kad skaitmeninių priemonių naudojimas nereiškia, jog dirbdami su suaugusiais turime nuolat jas naudoti. Suaugusiųjų švietėjas turi turėti skaitmeninių kompetencijų, kad galėtų jomis naudotis, kai to reikia mokymosi veiklai praturtinti.

Palanki mokymosi aplinka. Skaitmeninės platformos taip pat atvėrė didžiules galimybes mokytis bendradarbiaujant. Tiek formaliojo, tiek neformaliojo mokymosi srityse matome, kaip besimokantieji bendrauja ir mokosi vieni iš kitų su diskusijų moderatoriumi ar be jo. Laimei, tai matome ir tarp suaugusiųjų švietėjų, kurie internetinėse bendruomenėse dalijasi savo patirtimi naudojant skaitmenines priemones. Skatiname tokią praktiką, kuriame tinklų tinklus ir geriausiuose pavyzdžiuose nustatome sėkmės kriterijus.

Suaugusiųjų švietėjų komanda, dirbanti skaitmeninių kompetencijų srityje, daugiausia dėmesio skiria suaugusiesiems, kuriems gresia socialinė atskirtis, ypač marginalizuotiems ar vyresnio amžiaus žmonėms, kuriems reikia ugdyti skaitmeninius įgūdžius, kad galėtų palaikyti socialinius ryšius ir lavinti savo pažintinius gebėjimus skaitmeniniame pasaulyje. Suaugusiųjų švietėjams, dirbantiems su pažeidžiamomis grupėmis, vis dar trūksta skaitmeninių priemonių, kurios padėtų į mokymosi procesą įtraukti daugiau suaugusiųjų. Suaugusiųjų švietėjams labai svarbu naudoti tinkamas komunikacijos priemones, kad pasiektų suaugusiųjų besimokančiųjų auditoriją (pagrindiniai komunikacijos principai, veiksmingos komunikacijos priemonės, komunikacijos kanalai, skirti pasiekti suaugusiųjų auditoriją regionuose), yra labai svarbūs, siekiant sukurti pasitikėjimą ir paskatinti juos dalyvauti skaitmeninio mokymosi veikloje.

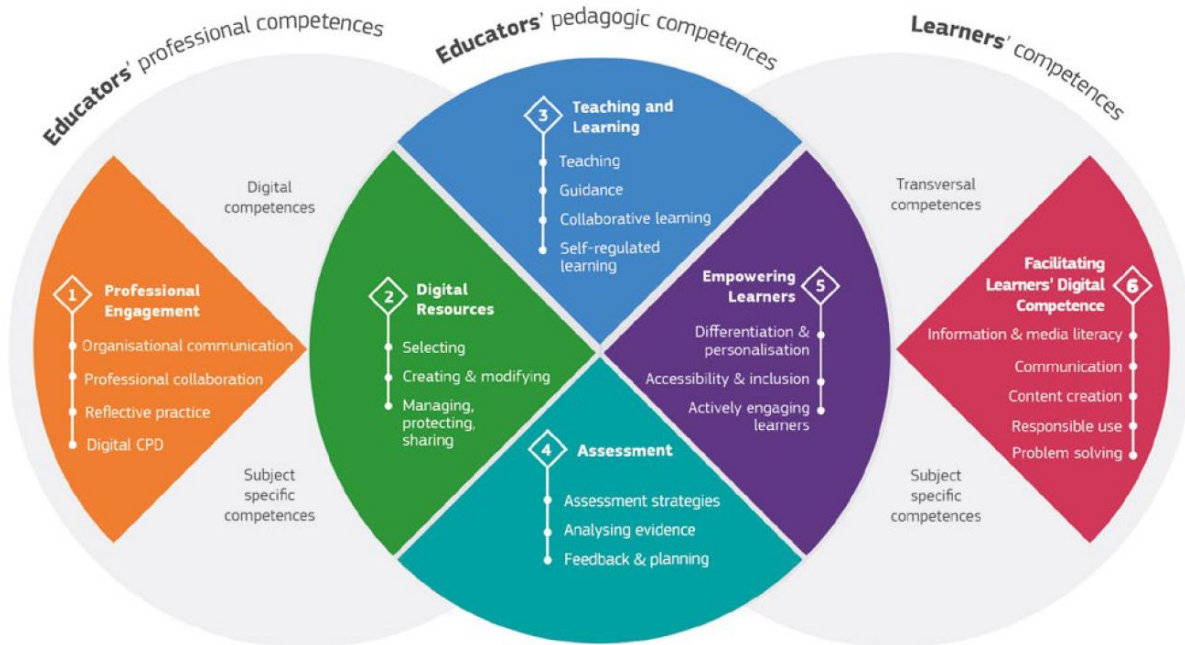


SANTRAUKA

Programa (Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymas) buvo sukurta siekiant pateikti bendrą skaitmeninio internetinio mokymo ir mokymosi įvairiuose kontekstuose struktūros aprašymą ir supratimą apie suaugusiųjų švietėjų svarbą taikant andragoginį metodą. Ji suteikia žinių ir supratimo, reikalingų skaitmeniniam turiniui kurti ir suaugusiųjų mokymui įgyvendinti. Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninės kompetencijos turėtų būti aukštesnio lygio, kad būtų užtikrinta įtrauki, patraukli, interaktyvi suaugusiųjų besimokančiųjų mokymosi patirtis. Suaugusiųjų švietėjų profesinių ir skaitmeninių įgūdžių kompetencijų svarba koreliuoja su suaugusiųjų besimokančiųjų įsitraukimu ir motyvacija lankyti internetinius kursus.



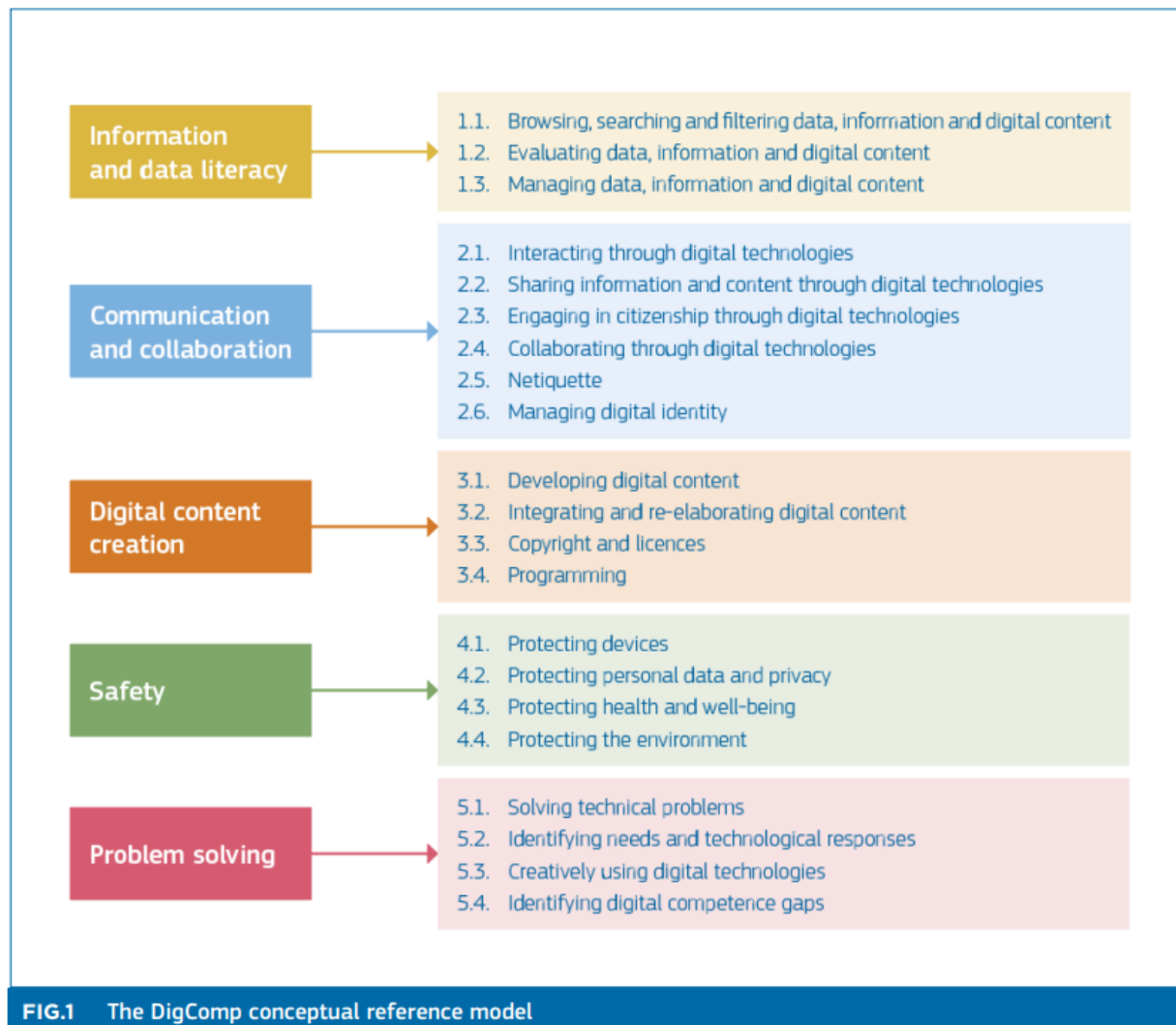
1 PRIEDAS



Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators (Europos švietimo darbuotojų skaitmeninės kompetencijos sistema), sukurtos **digcompedu sistemos sintezė: DigCompEdu**. Punie, Y. (red.). EUR 28775 LT. Europos Sąjungos leidinių biuras, Liuksemburgas, 2017 m., ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466.



2 PRIEDAS



Vuorikari, R., Kluzer, S. ir Punie, Y., DigComp 2.2: EUR 31006 LT, Europos Sąjungos leidinių biuras, Liuksemburgas, 2022 m., ISBN 978-92-76-48882-8 (internete), 978-92-76-48883-5 (spausdinti), doi:10.2760/115376 (internete), 10.2760/490274 (spausdinti), JRC128415



3 PRIEDAS

Klausimynas

Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymas

Lietuvos ir Nyderlandų suaugusiųjų švietimo organizacijos įgyvendina tarptautinį mažosios partnerystės projektą, kurio tikslas - padėti suaugusiųjų švietėjams ugdyti skaitmenines kompetencijas, derinant jas su andragogikos principais. Maloniai prašome Jus užpildyti šį klausimyną, kad sužinotumėte apie suaugusiųjų švietėjų mokymosi poreikius ir skaitmeninių kompetencijų lygį. Šis klausimynas yra anoniminis ir bus naudojamas mokymo programai sudaryti.

Klausimyno pildymas užtruks apie 3 minutes.

Iš anksto dėkoju už nuoširdžius atsakymus.

Amžius**

18-29

30-55

56-62

63-75

75-85

85+

Lytis*

Žmogus

Moteris

Kita

Profilis*

Suaugusiųjų švietėjas

Besimokantysis



Kokius virtualius įrankius naudojate dirbdami nuotoliniu būdu? *

Jūsų atsakymas

Ar jums trūksta praktinių patarimų, kaip naudotis skaitmeninėmis priemonėmis dirbant su
suaugusiais? *

Taip

Ne

Kartais

Kita

Ar naudojate interaktyvias skaitmenines priemones pagal andragogikos principus? *

Taip

Ne

Kartais

Nežinau

Nebandžiau

Kurią skaitmeninę platformą naudojate dažniausiai? *

BlackBoard Collaborate

Canvas

Google klasė

Google Meet

Skype

Zoom

MsTeams

Moodle

Socialinė žiniasklaida (Youtube, Facebook, Instagram)

Nei vieną

Kita...

Kurią skaitmeninę platformą dažniausiai naudojate mokymams papildyti? *

Kahoot!

Mentimeter



Padlet
Socrative
Quizlet
Nearpod
Nei vieną
Kita...

Kiek laiko per savaitę praleidžiate naudodamiesi skaitmeninėmis platformomis? *

Mažiau nei 1 val.
1-2 valandos
3-4 valandos
5-7 valandos
7-10 valandų
+10

Įvertinkite šiuos teiginius nuo 0 iki 4 (0 = „visiškai sutinku“ ir 4 = „visiškai nesutinku“). *

Skaitmeninės platformos naudojamos kasdieniame darbe.

Lengva užsiregistruoti arba prisijungti prie skaitmeninių platformų mokymo veiklai.

Naudojantis skaitmeninėmis platformomis gali kilti problemų dėl ryšio sutrikimų ar interneto pajėgumo problemų, pvz., platformos gedimo.

Mokymo proceso tobulinimas naudojant virtualias mokymosi priemones.

Mokantis internetu sumažėja polinkis išsiblaškyti.

Virtualus mokymas yra ekonomiškesnis ir patogesnis nei mokymas klasėje.

Virtualus mokymasis suteikia daugiau laiko lankstumo ir asmeninių poreikių

Skaitmeninėse sesijose bendrauti su besimokančiais ir dalyvauti su jais taip pat paprasta kaip ir klasėje.

Mokymasis namuose kelia mažiau streso nei mokymasis klasėje.

Virtualus mokymas yra veiksmingesnis nei mokymas vietoje.

Kasdieniame darbe naudojate skaitmenines platformas.

Lengva užsiregistruoti arba prisijungti prie skaitmeninių platformų, skirtų mokymo veiklai.



Naudojantis skaitmeninėmis platformomis gali kilti problemų dėl ryšio sutrikimų ar interneto pajėgumų, pvz., platformos gedimo.

Mokymo proceso tobulinimas naudojant virtualias mokymosi priemones.

Mokantis internetu sumažėja polinkis išsiblaškyti.

Virtualus mokymas yra ekonomiškesnis ir patogesnis nei mokymas klasėje.

Virtualus mokymasis suteikia daugiau laiko ir patenkina asmeninius poreikius.

Skaitmeninėse sesijose bendrauti su besimokančiais ir dalyvauti su jais taip pat paprasta kaip ir klasėje.

Mokymasis namuose kelia mažiau streso nei mokymasis klasėje.

Virtualus mokymas yra veiksmingesnis nei mokymas vietoje.

Kaip vertinate savo skaitmeninius įgūdžius? *

Pradedantysis naudotojas

Pažengęs naudotojas

Pažengęs naudotojas

Kaip manote, kokie yra veiksmingo virtualaus švietimo bruožai? *



4 PRIEDAS

2022 m. sausio-vasario mėn. atlikome apklausą, kurios tikslas - išanalizuoti suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymo tyrimų poreikius. Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų tobulinimo statistinio tyrimo pagrindiniai rezultatai. Dalyvavo 156 respondentai iš Lietuvos ir Nyderlandų.

Apibendrinimas

01

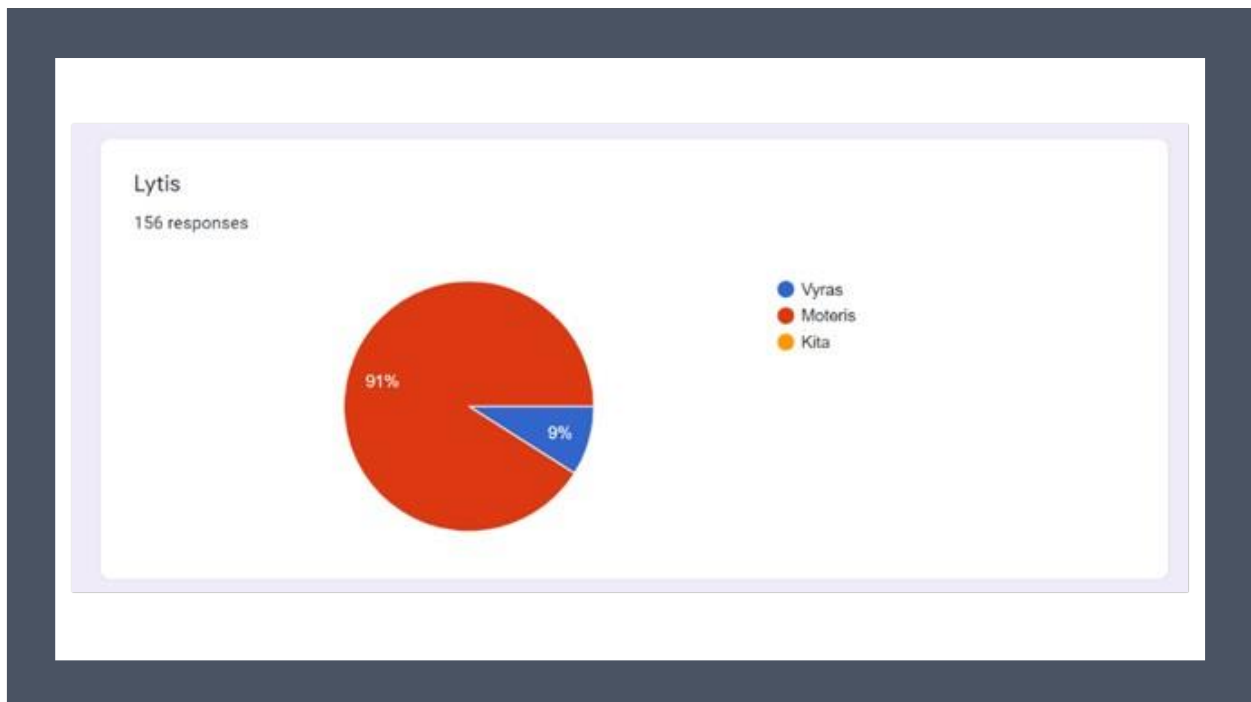
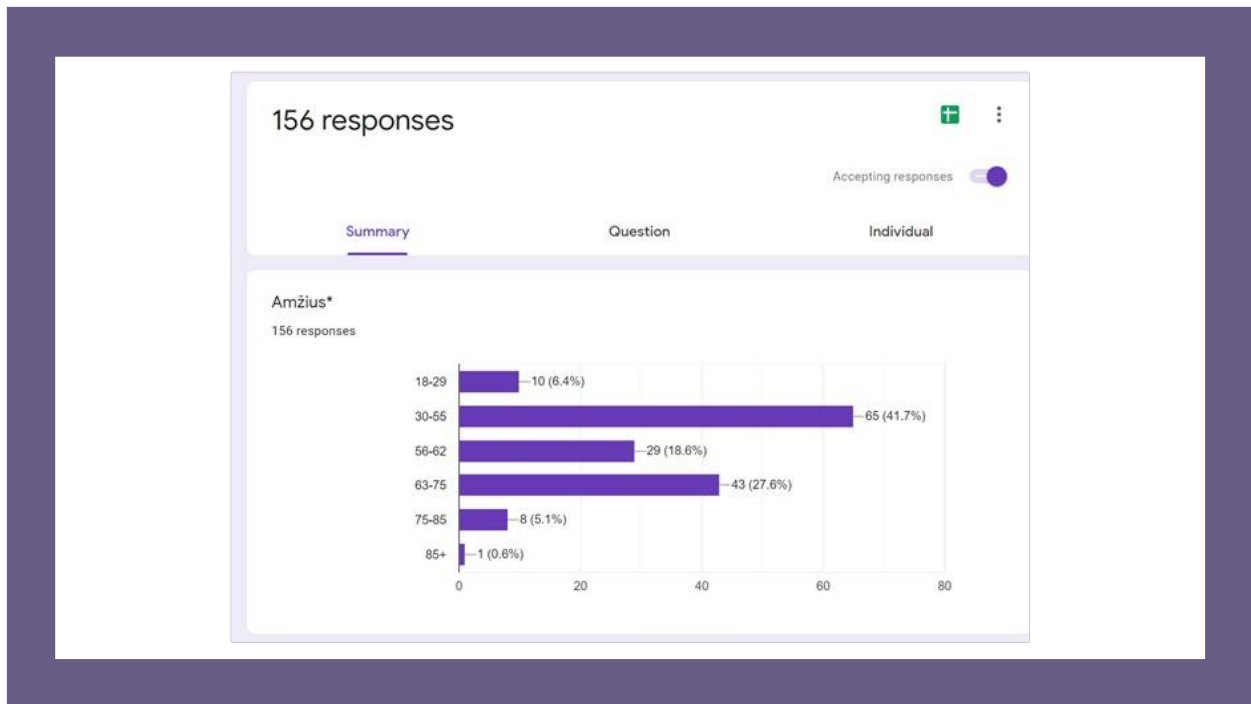
Dauguma (53%) trūksta praktinių patarimų kaip naudotis skaitmeniniais įrankiais dirbant su suaugusiais

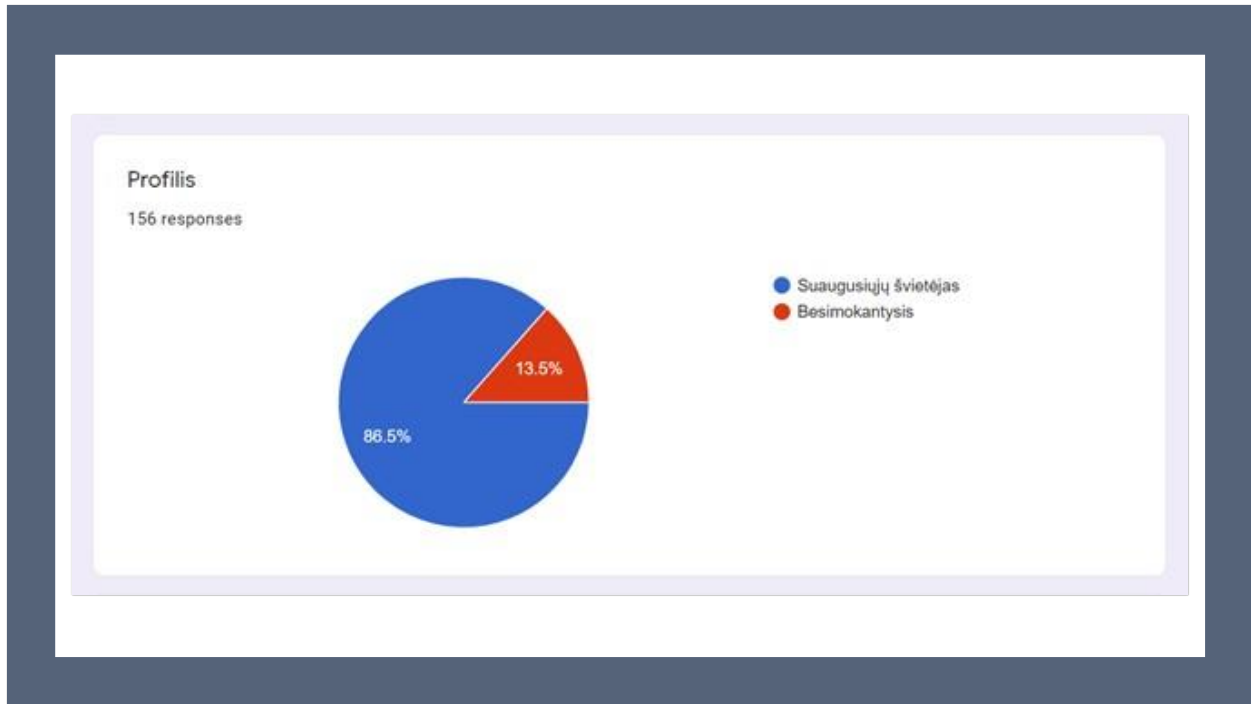
02

Dauguma (39%) naudoja interaktyvius skaitmeninius įrankius vadovaujantis andragoginiais principais

03

(55%) respondentų teigė, kad nenaudoja nei vieno iš paminėtų skaitmeninių įrankių





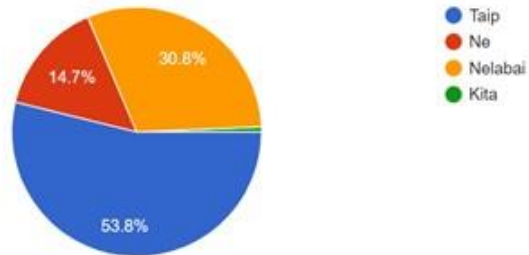
Kokius virtualius įrankius naudojate dirbant nuotoliniu būdu?
156 responses

Zoom
Moodle
Kompiuteris
Kompiuterį
Zoom, teams
Teams, Zoom
Zoom, moodle
Zoom
Įvairius



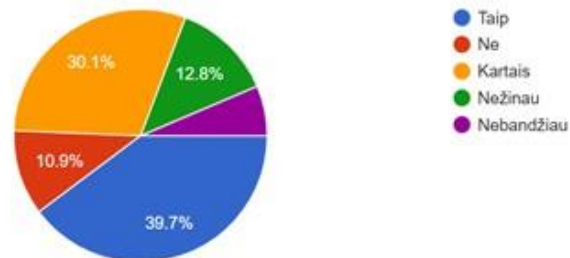
Ar jums trūksta praktinių patarimų kaip naudotis skaitmeniniais įrankiais dirbant su
suaugusiais?

156 responses



Ar naudojate interaktyvius skaitmeninius įrankius vadovaujantis andragoginiais principais?

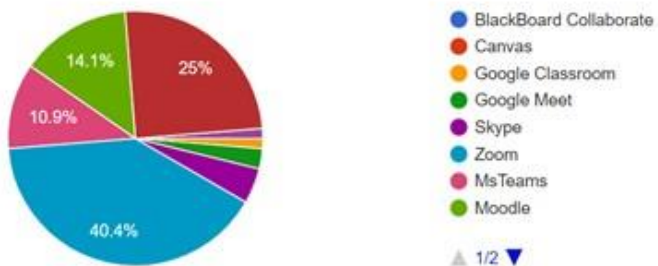
156 responses





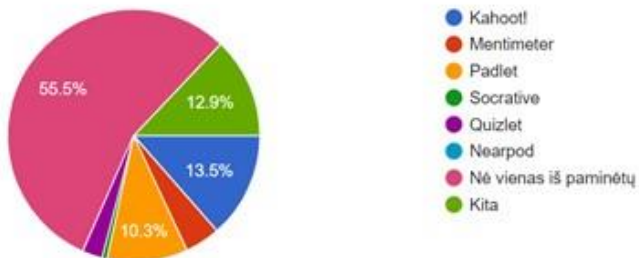
Kurią skaitmeninę platformą dažniausiai naudojate?

156 responses



Kurią skaitmeninę platformą dažniausiai naudojate kaip priedą mokymo metu?

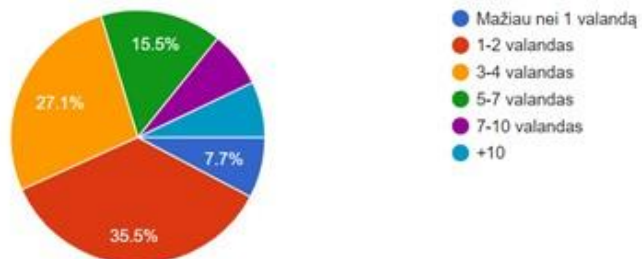
155 responses





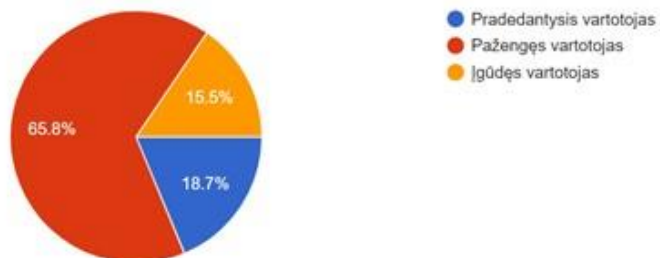
Kiek laiko per savaitę praleidžiate naudodamiesi skaitmeninėmis platformomis ?

155 responses



Kaip įvertintumėte savo skaitmeninius įgūdžius?

155 responses





Kokios, Jūsų nuomone, yra efektyvaus virtualaus ugdymo ypatybės?

155 responses

- nežinau
- Nežinau
- Lankstumas
- Prieinamumas
- Patogumas
-
-
- Geros IT žinios
- Patraukliai pateikta mokymosi medžiaga



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

„Suaugusiųjų švietėjų skaitmeninių kompetencijų ugdymas“ Nr. 2021-1-LT01-KA210-ADU-000034937

KONTAKTAI

Marijampolės Meilės Lukšienės švietimo centras

Lietuva

<https://mmlsc.lt/>



S.A.F.E. projektai

Nyderlandai

<https://safeprojects.eu/en/home-2/>



Šį projektą finansavo Europos Komisija pagal programą „Erasmus+“. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, o Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.