



## Skaitmeninė andragogika

- nuolat keičiasi Web 1.0, Web 2.0 ir Web 3.0 formatai, prisitaikant prie suaugusiųjų besimokančiųjų poreikių ir kompetencijų.
- Skaitmeninė aplinka, kontekstas ir praktika bendruomenėse ir kasdieniame gyvenime smarkiai pasikeitė, todėl suaugusiųjų švietėjai, kaip futuristai ir influenceriai, turėtų suaugusiems besimokantiems pateikti naujausias idėjas (Navikienė, 2022).





## Kaip įsivaizduojate suaugusiųjų mokymąsi po penkiasdešimties metų?

ERASMUS+ Cooperation partnerships in adult education,  
Virtual and augmented reality applicability in adult  
education” (Project Nr. 2023-1-LT01-KA210-ADU-  
000157054)



Dr. Živilė Navikienė  
S.A.F.E. Projects <https://safeprojects.eu/>  
The Netherlands



# Šios dienos pristatymas

- Pasidalinti pamąstymais...
- .... Įžvalgomis...
- patirtimis
- O kas toliau?
- ...DISKUSIJA...

# Andragogika - tai suaugusiųjų mokymosi teorija ir praktika, dar vadinama suaugusiųjų mokymosi menu ir mokslu.

Andragoginis skaitmeninis  
požiūris į turinį

Skaitmeniniai įrankiai  
ir kompetencijos

Metodai

Virtuali, papildyta realybė

Mokymosi taisyklių  
pokytis

Skaitmeninės praktikos

Skaitmeninė sveikata

Skaitmeninis  
saugumas ir  
privatumas

Skaitmeniniai muziejai  
ir kultūra

Skaitmeniniai  
imigrantai



Photo by [Marvin Meyer](#) on [Unsplash](#)

# Skaitmeninė andragogika

- Suaugusiųjų švietėjų reflektvyioji praktika suteikia įžvalgų, kaip tobulinti andragoginius metodus mokantis internetu ir kokias skaitmenines priemones būtų galima naudoti.
- Skaitmeninės andragogikos komponentai daugiausia dėmesio skyrė "paspaudimų" kartai ir jų mokymosi lūkesčiams. Naudodami iliustracijas, garsą ir vaizdo įrašus, suaugusiųjų švietėjai pasiekia besimokančiuosius su motyvacija įsitraukti į prasmingą naujos patirties eigą. (Navikienė, 2022)



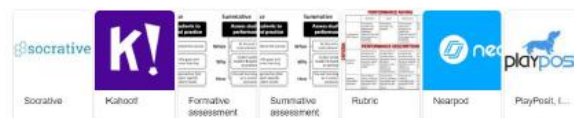
# Skaitmeninė andragogika

## Futuristinis požiūris į suaugusiųjų mokymąsi?

Greene K., Larsen L. (2018) virtualią andragogiką apibrėžia kaip "vizualinę ir kognityvinę judančią, aktyvaus mokymosi pobūdžio iliustraciją keliuose tęstinumuose. Virtuali andragogika iliustruoja besimokančiojo afektyvų, elgsenos ir kognityvinį progresą nuo naujoko iki visapusiškai įsitraukusio, meistriško praktiko".



## DIGITAL TOOLS FOR ADULT EDUCATORS



andragogy.eu/project-results/



HOME ABOUT US

EPALE ARTICLES

GALLERY

## BRIEFLY ABOUT DIGITAL TOOLS



- **survey platform**. Create live polls, Q&A, quizzes, and word clouds with Slido.



- **to organise surveys, quizzes, or debates**. It is a fun tool with bright colors that encourages participants to compete, and gives a personal score and ranking after an answer.



- **survey platform**. The tool is suitable for both survey design and reflection on the activities.



- **for administering surveys**. Perfect for creating simple or detailed online surveys and sharing them via a link, adding in on a website or directly in an email.



- **graphic design**. Create eye-catching invitations, posters, leaflets, certificates, social media visualisations, stories, animated videos, presentations.



- **digital canvas**. It acts as a digital blank sheet of paper on which you can put whatever you want: video, selfie, recorded interview, documents, etc. It's easy to share and changes are seen in real time.



- **making videos on your phone**. It is a video editing tool. You can edit video files directly from your mobile device, without having to transfer the files to your computer.



- **for meetings planning**. Select possible dates and times and mark them on the calendar. Participants will vote for the most suitable ones, and you will be notified by email.



- **for scanning documents**. It's an app that turns your phone into a powerful scanner that automatically recognises text and converts it into a high-quality PDF.

## Top 20 AI tools for productivity:

1. **Perplexity**- The ChatGPT competitor with citations and a mobile app.
2. **ChatPDF**- Have a chat with any PDF file.
3. **The Rundown AI**- The hub for all AI-related news, tools, and ways to leverage AI.
4. **Supertools**- Hundreds of all the best AI tools, all categorized for you.
5. **Wondercraft**- Turn your blog or writing into an entire podcast.
6. **ElevenLabs**- The most realistic AI text-to-voice tool.
7. **Gamma**- Use AI to help shape your PowerPoint files.
8. **Feathery**- A powerful AI form builder to build forms in seconds.
9. **Replika**- AI chatbot companion that hosts conversations in the form of a friend.
10. **Use Motion**- Automatically builds your schedule for optimal productivity.
11. **Midjourney**- The highest quality text-to-image generator.
12. **Rewind AI**- Records anything you've seen, said, or heard and makes it searchable.
13. **Mynd**- The AI journaling app that makes knowing yourself easier.
14. **Adobe Podcast AI**- AI audio recording and editing, all on the web.
15. **MyHeritage Reimagine**- Scans, fixes, and even animates old photos.
16. **Synthesia**- Create videos with narrated avatars from plain text.
17. **Vimcal**- AI-supported calendar that accelerates scheduling and organization.
18. **Ogimi**- A personal mindfulness coach with AI-generated sessions.
19. **InterviewMe AI**- Practice interviewing with an AI.
20. **Opus Clip**- Repurposes long videos into short videos in one click.



[https://www.youtube.com/watch?v=\\_19pRsZRiz4](https://www.youtube.com/watch?v=_19pRsZRiz4)

Virtual reality -  
Virtuali realybė

Augmented  
reality – papildyta  
realybė

Artificial  
intelligence –  
dirbtinis intelektas

## Basic elements of VR, AR, AI focused on adult education

Pagrindiniai VR, AR, AI  
elementai, skirti suaugusiųjų  
švietimui

Paliesti

Pajausti

Tikėti

Matyti

# Virtuali realybė

- VR sukuria imituojamą, įtraukiančią aplinką, kuri atkartoja realaus pasaulio scenarijus. Suaugusieji besimokantieji gali įsitraukti į praktinę patirtį, pavyzdžiui, virtualias ekskursijas, darbo imitavimą ar mokymo pratybas. Ant galvos montuojami ekranai (HMD):
- VR dažnai naudoja ant galvos montuojamus ekranus (HMD), kad naudotojai galėtų pasinerti į 360 laipsnių vaizdinę ir garsinę patirtį.
- Suaugusiųjų švietėjai gali naudoti HMD, kad palengvintų įtraukiančią mokymosi patirtį, suteikdami besimokantiems galimybę tyrinėti aplinką už tradicinės klasės ribų.
- Interaktyvumas ir įsitraukimas: VR suteikia galimybę įgyti interaktyvią mokymosi patirtį, kai suaugusieji gali manipuluoti objektais ir aktyviai dalyvauti simuliacijose. Įtraukiantis VR turinys padeda geriau įsiminti ir suprasti, todėl tai yra veiksminga suaugusiųjų švietimo priemonė.

digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/ai-pact

e of the European Union How do you know? ▾

 European Commission

 English

## Shaping Europe's digital future

[Home](#) | [Policies](#) | [Activities](#) | [News](#) | [Library](#) | [Funding](#) | [Calendar](#) | [Consultations](#) | [AI Office](#)

[Home](#) > [Policies](#) > [AI Pact](#)

### AI Pact

The AI Pact will encourage and support companies in planning ahead for the measures provided for in the AI Act.

In 2021, the Commission presented its [proposal for the AI Act](#) which is currently in the final stages of the legislative process. A political agreement was reached by the co-legislators in December 2023 and the final text should be approved in the coming weeks.

While some provisions of the AI Act will already apply shortly after the adoption of the Regulation, others (for example, some requirements on the high-risk AI systems) will only be applicable at the end of a transitional period (i.e. the time between entry into force and date of applicability).

In this context, **the Commission is initiating the AI Pact, seeking the voluntary commitment of industry to anticipate the AI Act and to start implementing its requirements ahead of the legal deadline.**

This is all the more important given that in the past few months technological developments and the mainstream adoption of generative and general purpose AI systems have been accelerating. While many players in the field have already taken steps to alleviate concerns, further urgent actions are necessary.



©GettyImages

#### Quick links

[More on the proposed AI Act >](#)

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/ai-pact>

# Kam reikalingos dirbtinio intelekto taisyklės?



- bus sprendžiami klausimai, susiję su konkrečiai dirbtinio intelekto taikomųjų programų keliama rizika;
- bus uždrausta AI praktika, kelianti nepriimtina riziką;
- bus sudarytas didelės rizikos taikomųjų programų sąrašas;
- bus nustatyti aiškūs reikalavimai, keliami didelės rizikos taikymo sritims skirtoms AI sistemoms;
- apibrėžti konkretūs įpareigojimai didelės rizikos dirbtinio intelekto taikomųjų programų diegėjams ir teikėjams; reikalauti atlikti atitikties vertinimą prieš pradedant eksploatuoti arba pateikiant rinkai tam tikrą dirbtinio intelekto sistemą;
- užtikrinti vykdymo užtikrinimą po to, kai tam tikra dirbtinio intelekto sistema pateikiama rinkai; sukurti valdymo struktūrą Europos ir nacionaliniu lygmenimis.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai#:~:text=The%20AI%20Act%20is%20the,play%20a%20leading%20role%20globally.&text=The%20AI%20Act%20aims%20to,regarding%20specific%20uses%20of%20AI.>

# Europos dirbtinio intelekto biuras

- 2024 m. vasario mėn. Komisijoje įsteigtas Europos dirbtinio intelekto biuras prižiūri dirbtinio intelekto akto vykdymą ir įgyvendinimą kartu su valstybėmis narėmis.
- siekia sukurti aplinką, kurioje dirbtinio intelekto technologijos gerbtų žmogaus orumą, teises ir pasitikėjimą.
- skatina įvairių suinteresuotųjų subjektų bendradarbiavimą, inovacijas ir mokslinius tyrimus dirbtinio intelekto srityje.
- dalyvauja tarptautiniame dialoge ir bendradarbiavime AI klausimais, pripažindama, kad reikia pasauliniu mastu suderinti AI valdymą.
- Šiomis pastangomis Europos dirbtinio intelekto biuras siekia, kad Europa taptų etiško ir tvaraus dirbtinio intelekto technologijų vystymo lydere.
- <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/ai-office>



# Didelė rizika

- Bus uždraustos visos dirbtinio intelekto sistemos, kurios, kaip manoma, kelia aiškią grėsmę žmonių saugumui, pragyvenimui ir teisėms - nuo vyriausybių atliekamo socialinio vertinimo iki žaislų, naudojančių balso pagalbą, kuri skatina pavojingą elgesį.
- Didele rizika laikomos tokios dirbtinio intelekto sistemos, kaip dirbtinio intelekto technologijos, naudojamos:
- ypatingos svarbos infrastruktūrose (pvz., transporto), kurios gali kelti pavojų piliečių gyvybei ir sveikatai;
- švietimo ar profesinio mokymo srityje, nuo kurių gali priklausyti galimybė įgyti išsilavinimą i profesinę žmogaus gyvenimo eigą (pvz., egzaminų vertinimas balais);
- produktų saugos komponentai (pvz., dirbtinio intelekto taikymas robotų asistuojamoje chirurgijoje);
- įdarbinimas, darbuotojų valdymas ir galimybė dirbti savarankiškai (pvz., CV rūšiavimo programinė įranga, skirta įdarbinimo procedūroms);
- esminės privačios ir viešosios paslaugos (pvz., kreditų vertinimas, dėl kurio piliečiams nesuteikiama galimybė gauti paskolą);
- teisėsauga, kuri gali pažeisti pagrindines žmonių teises (pvz., įrodymų patikimumo vertinimas); migracijos, prieglobsčio ir sienų kontrolės valdymas (pvz., automatizuotas prašymų išduoti vizą nagrinėjimas);
- teisingumo vykdymas ir demokratiniai procesai (pvz., dirbtinio intelekto sprendimai, skirti teismų sprendimų paieškai).



This illustration of artificial intelligence has in fact been generated by AI

# Didelės rizikos

- dirbtinio intelekto sistemoms bus taikomi griežti įpareigojimai prieš pateikiant jas rinkai;
- Tinkamas rizikos vertinimas ir jos mažinimo sistemos; aukšta duomenų rinkinių, kuriais maitinama sistema, kokybė, kad būtų sumažinta rizika ir diskriminaciniai rezultatai;
- veiklos registravimas siekiant užtikrinti rezultatų atsekamumą;
- išsamūs dokumentai, kuriuose pateikiama visa būtina informacija apie sistemą ir jos paskirtį, kad institucijos galėtų įvertinti jos atitiktį; aiški ir tinkama informacija diegėjui; tinkamos žmogiškosios priežiūros priemonės rizikai sumažinti; aukštas patikimumo, saugumo ir tikslumo lygis.
- Visos nuotolinio biometrinio identifikavimo sistemos laikomos didelės rizikos sistemomis ir joms taikomi griežti reikalavimai. Nuotolinio biometrinio atpažinimo naudojimas viešai prieinamose erdvėse teisėsaugos tikslais iš esmės yra draudžiamas.
- Siauros išimties yra griežtai apibrėžtos ir reglamentuotos, pavyzdžiui, kai būtina ieškoti dingusio vaiko, užkirsti kelią konkrečiai ir neišvengiamai terorizmo grėsmei arba aptikti, nustatyti buvimo vietą, identifikuoti ar patraukti baudžiamojon atsakomybėn sunkios nusikalstamos veikos vykdytoją ar įtariamąjį.
- Tokiam naudojimui reikalingas teisminės ar kitos nepriklausomos institucijos leidimas ir atitinkami laiko, geografinės aprėpties ir duomenų bazių, kuriose atliekama paieška, apribojimai.

# Ribota rizika

- - tai rizika, susijusi su nepakankamu AI naudojimo skaidrumu. Įstatyme dėl dirbtinio intelekto nustatyti konkretūs skaidrumo įpareigojimai, kuriais siekiama užtikrinti, kad prireikus žmonės būtų informuojami, taip skatinant pasitikėjimą.
- Pavyzdžiui, naudojant tokias dirbtinio intelekto sistemas kaip pokalbių robotai, žmonės turėtų būti informuojami, kad bendrauja su mašina, kad galėtų priimti pagrįstą sprendimą tęsti ar atsitraukti. Paslaugų teikėjai taip pat turės užtikrinti, kad dirbtinio intelekto sukurtą turinį būtų galima identifikuoti. Be to, dirbtinio intelekto sukurtas tekstas, skelbiamas siekiant informuoti visuomenę visuomenei svarbiais klausimais, turi būti pažymėtas kaip dirbtinai sukurtas. Tai taip pat taikoma garso ir vaizdo turiniui, kuris yra gilios klastotės.

# Ateitis...ar dabartis?

- Kaip mokysimės?

[What skill would you want to learn with mixed reality in 5 weeks? | By MetaFacebook | Facebook](#)

- Kaip žaidžiame su savo vaikais?
- [https://www.linkedin.com/posts/aigpt\\_ai-technology-innovation-activity-7113484658922721280-CWBL?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_android](https://www.linkedin.com/posts/aigpt_ai-technology-innovation-activity-7113484658922721280-CWBL?utm_source=share&utm_medium=member_android)
- Kokios rizikos?
- [The Dark Future of Apple Vision Pro | This is the most ambitious and scariest product Apple has ever created. Tech that will redesign our humanity... Are you ready? | By Project Nightfall | Facebook](#)



safeprojects.eu/digital-competencies-in-cultural-heritage-for-older-students-seed4os-2022-1-es01-ka220-adu-000088647/

## Digital competencies in cultural heritage for older students: SEED4OS

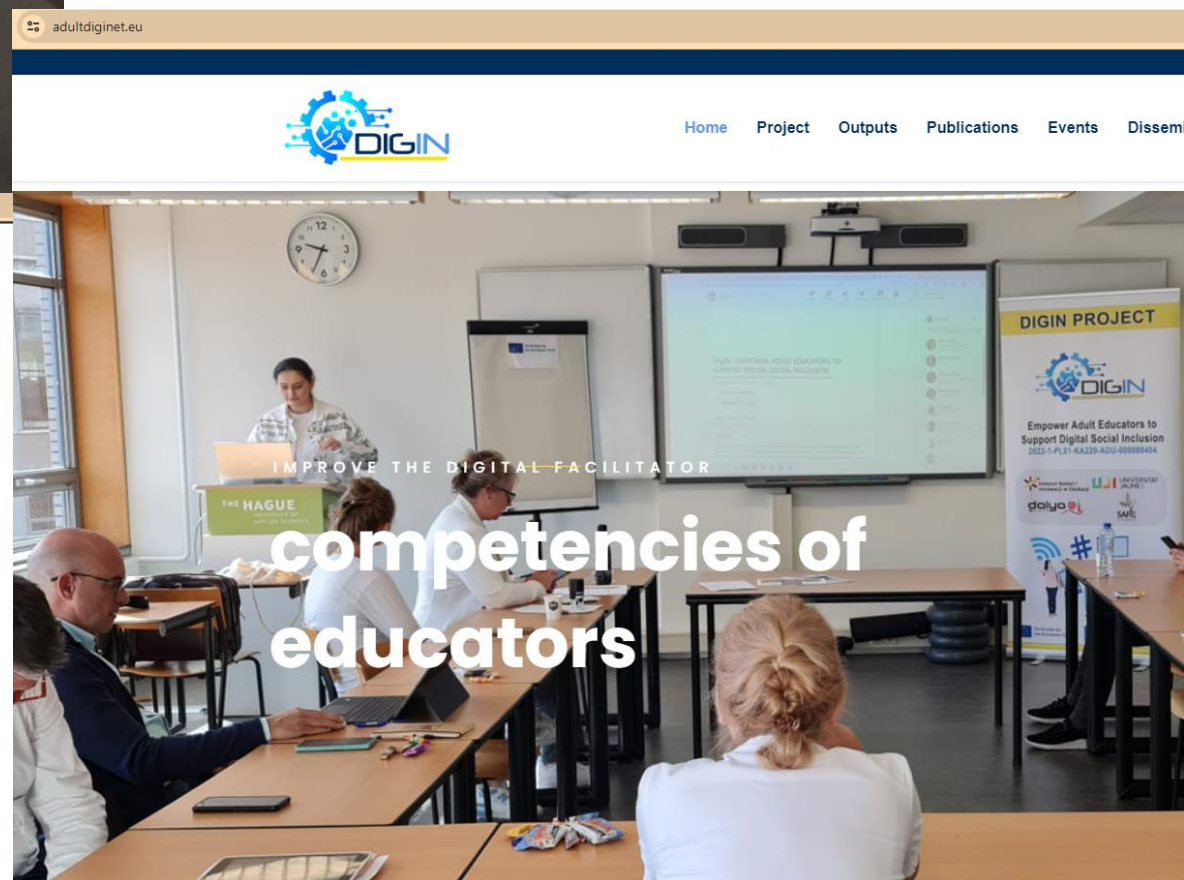
This SEED4OS (2022-1-ES01-KA220-ADU-000088647) project is an ERASMUS+ project within the framework of cooperation partnerships in adult education. It is led by the Catholic University of Avila together with four other partners from 4 countries: BB&R (Spain); S.A.F.E Project from the Netherlands, More Mosaic from Sweden, and Warsaw University of Technology (WUT).

The objectives of SEED4OS are:

- to improve and expand the provision of high-quality learning opportunities for older adult learners,
- promote the development of volunteering skills among older people,
- to bring knowledge and networks of European Cultural Heritage closer to older learners,
- to support older people in non-formal education activities,
- introduce older people to digital encounters and initiate digital learning pathways that Digital learning pathways that interconnect European Cultural Heritage networks,
- promote Erasmus+ offering educational experiences and exchange activities for older people, with a view to exchange experiences and activities for older people, with a view to (re)building and strengthening the European identity.



adultdignet.eu



Join/Follow us:

<https://safeprojects.eu>



SAFE Projects



facebook

