

Projektas „OnlineHE“

Praktinės priemonės nuotoliniam mokymui integruoti aukštojo mokslo studijų programose

Aukštųjų mokyklų dėstytojų ir mokslo darbuotojų,
mokomosios medžiagos kūrėjų gebėjimų integruoti e.
mokymąsi į mokymo programas stiprinimas



5 modulis. Geroji praktika

Modulio apžvalga

Šiame skyriuje pateikiami e. mokymosi gerosios praktikos pavyzdžiai.

Mokymosi tikslai:

- *nurodyti e. mokymosi gerosios praktikos pavyzdžius;*
- *suprasti darbo principus, kurie taikomi ne tik atsižvelgiant į gerąją patirtį;*
- *įvardyti principus, kuriais remiantis kuriamas efektyvus e. mokymasis;*
- *taikyti naujas e. mokymosi veiklas;*
- *palyginti įvairias e. mokymosi veiklas.*

5 modulis. Geroji praktika

Turinys

- *Mokymo projektavimas*
- *Geroji skaitmeninių ir internetinių priemonių ar programinės įrangos taikymo praktika*
- *Masinis atvirasis kursas (MAIK) ir atvirieji švietimo ištekliai (AŠI)*
- *Mokymo, mokymosi ir vertinimo gairės*

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Pagalvokite...

Kaip suprantate teiginį „geras e. mokymosi kursas“?

Kai bandote apibrėžti kurso savybes, atkreipiate dėmesį į interaktyvumą; galimybes ugdyti kūrybiškumą; tikslų siekimą; mokymo teorijas; įgytų žinių ir įgūdžių taikymą realiame gyvenime.

Mokymo objektų kūrėjai taiko ADDIE modelį, kurį sudaro 5 etapai: analizė, projektavimas, kūrimas, įgyvendinimas, vertinimas.



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Kas yra mokymo projektavimas?

Mokymo projektavimas apima efektyvesnių, patogesnių mokymo metodų ir būdų, sistemų kūrimą ir jų taikymą profesinėje praktikoje.

Mokymo objektų kūrėjo tikslas: remiantis mokymo teorijomis ir moksliniais tyrimais, kurti, plėtoti, įgyvendinti efektyvią mokymo medžiagą, kuri gerina mokymosi rezultatus.

Pagrindiniai elementai, kurie apibrėžia mokymo projektavimo metodus ir apibūdina gerąją praktiką, yra šie: analizė, įgyvendinimas ir vertinimas.

Pagal ADDIE modelį parengto kurso besimokančiuosius skatinate **mokytis** ir **veikti** arba tyrinėti, atrasti, interpretuoti ir bendradarbiauti.



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Būkite atsargūs! Tobulo e. mokymosi kurso recepto nėra!



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Analizė ir planavimas – tikslų nustatymo etapas

- **Tikslinė grupė.** Nustatote kurso dalyvių profilį: kas jie yra, kokių žinių ir įgūdžių turi, kas besimokančiuosius motyvuoja? Sutelkiate dėmesį į tai, ką besimokantieji turi iširti ir išmolti.
- **Studijų tikslai ir rezultatai.** Apibrėžiate aiškius kurso tikslus: koks šio kurso tikslas, kokių rezultatų tikimasi. Vadovaujamės kurso/dalyko aprašu. Mokymosi tikslus ir rezultatus formuluojate, remiantis Bloomo taksonomija (*plačiau skaitykite čia: <https://bloomstaxonomy.net/>*).
- **Ištekliai:** žmogiškieji ištekliai, techniniai ištekliai, laikas, žinios ir įgūdžiai, finansai, parama. Galvojate apie iššūkius, su kuriais susiduriate.
- **Technologijos.** Sėkmingo kurso įgyvendinimo infrastruktūra.
- **Kurso medžiaga:** kokia bus kurso struktūra, kokie mokymosi ištekliai bus naudojami?
- **Vertinimas:** kokie bus vertinimo kriterijai ir metodai?



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Projektavimas

- Sukuriate mokymosi kurso strategiją. Nustatote priemones ir tikslus mokymosi rezultatams pasiekti.
- Pasirenkate besimokančiųjų vertinimo metodiką.
- Pasirenkate refleksijos metodus.
- Projektuojate kursą (mokymosi tikslai, turinys, metodai, priemonės, laikas, vertinimas, grįžtamasis ryšys).

Atminkite! Kursas turi būti nuoseklus, struktūrizuotas, logiškas ir atitikti pradžioje numatytus mokymosi tikslus.

Kurkite mokymosi aplinką, kurioje besimokantieji galėtų praktiškai išbandyti tai, ką išmoko.

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Projektavimas

Įvertinate pagrindinius dalykus:

Tikslai

Apibūdinate pagrindinius kurso tikslus: _____

Apibūdinate besimokančiųjų gebėjimus: 1) _____ 2) _____ 3).....

Pedagoginiai metodai ir būdai

Aprašote mokymosi veiklas: _____

Aprašote vertinimo metodus (apibendrinamasis, formuojamasis): _____

Aprašote platformas ir įrankius, kuriuos naudosite : _____

Kurso struktūra: Aprašote mokymosi tikslus, vertinimą ir turinį.



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Kūrimas

1. Įgyvendinate sukurto kurso struktūrą, turinio idėjas (scenarijus). (PROJEKTAVIMAS)
2. Kuriate arba pritaikote kurso išteklius. Parenkate turinį, kurį besimokantysis naudos mokymosi tikslams pasiekti. (PRODUKCIJA)
3. Integruojate mokymo ir mokymosi išteklius į kurso veiklą. (PRODUKCIJA)
4. Tikrinate (VERTINIMAS). Jei norite būti tikri, ar mūsų sukurtas scenarijus veikia, turite jį išbandyti. Kolegų recenzija užtikrina sklandesnį veikimą. Remiantis kolegų recenzijomis, tikrinate kurso struktūrą ir funkcionalumą.

Atminkite: 1) Temos turi būti išdėstytos nuosekliai. 2) Mažiau yra geriau! Venkite turinio perkrovos, padalykite mokomąją medžiagą į dalis. Dažnai stengiamės naudoti kuo daugiau ir įvairesnį turinį, tačiau pamirštame pradinius mokymosi tikslus.

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Įgyvendinimas

Nurodymai. Įsitikinate, ar visi kurso dalyviai (besimokantieji ir dėstytojas) žino, kaip naudotis kurso turiniu, kokie jo tikslai ir laukiami rezultatai.

Aplinkos paruošimas. Besimokantieji turi žinoti, kaip naudotis mokymosi medžiaga, priemonėmis, kokios pagalbos jie gali tikėtis, kokie yra mokymosi tikslai ir laukiami rezultatai ir kaip bus vertinami jų pasiekimai.

Kurso teikimas besimokantiesiems. Šiame etape dėstytojo, kaip internetinio kurso moderatoriaus, vaidmuo yra labai svarbus.

Atminkite: tinkamas mokymosi aplinkos parengimas įtraukia besimokančiuosius į gilesnį mokymąsi.



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Vertinimas

Vertinimo tikslas - nustatyti kurso tobulintinas vietas; nustatyti, ar numatyti tikslai yra pasiekti.

- Formuojamasis vertinimas naudojamas siekiant skatinti kiekvieno besimokančiojo individualią pažangą. Besimokančiajam suteikiama galimybė stebėti ir suprasti savo mokymosi pažangą. Viso mokymosi proceso metu renkama informacija apie tai, ką besimokantysis jau išmoko ir kur jam dar reikia pagalbos.
- Apibendrinamasis vertinimas. Paprastai jį atliekate kurso pabaigoje.

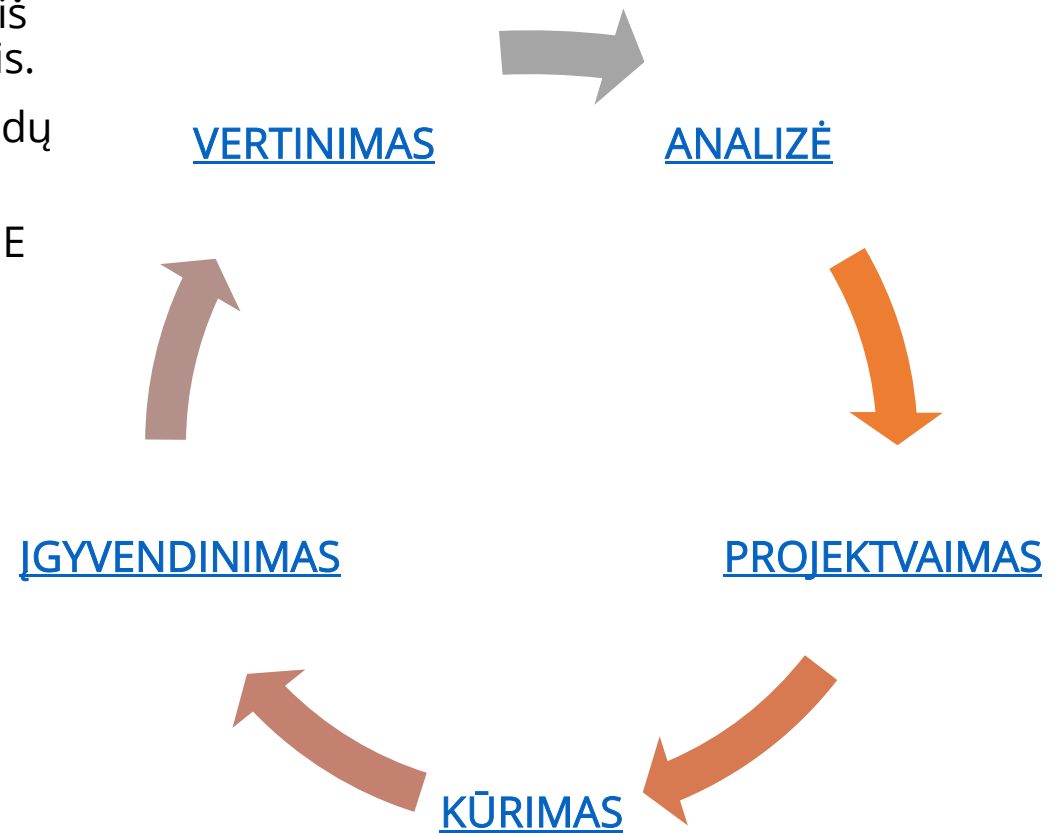


1 skyrius. Mokymo projektavimas

ADDIE modelis

- Kurso kūrimas yra iteracinis procesas, o judėjimas iš vieno etapo į kitą yra lankstus, tačiau griežtai ciklinis.
- Pagrindiniai bruožai: lankstumas ir nuoseklių metodų bei strategijų kūrimas.
- Įrankių, naudojamų įgyvendinant kursą pagal ADDIE modelį, pavyzdžiai: [Trello](#), virtualiosios mokymosi aplinkos, pvz., [Moodle](#), [ATutor](#).

Žiūrėkite šį vaizdo įrašą, kuriame išsamiau paaiškinamas mokymo projektavimas:
<https://youtu.be/brhOnv0a4VQ>



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Kurso projektavimas

Perskaitykite mokslinį straipsnį apie ADDIE modelio efektyvumą nuotoliniame mokyme:

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Multimedija

Multimedijos pristatymas apima tekstų, grafikos, animacijos, garso ir vaizdo įrašų derinį. Multimedijos įvairovė įtraukia skirtingų mokymosi stilių besimokančiuosius (vizualus, audialus, kinestetikus).

Daugiausia dėmesio skiriate turinio esmei, o ne kiekybei (perkrovai), mokymo tikslams, nuoseklumui, aiškumui, kokybei, įtraukimui. Kuriate prasmingus turinio elementus.

Pasižiūrėkite šį [vaizdo įrašą](#) apie pristatymo elementus ir perskaitykite šį [straipsnį](#) apie mokomųjų vaizdo įrašų kūrimą.

Šiame [straipsnyje](#) pateikiami patarimai, kaip kurti efektyvius ir patrauklius e. mokymosi vaizdo įrašus.

Plačiau skaitykite: Martin, F. & Betrus, A. K. (2019) [Digital Media for Learning](#). Theories, Processes, and Solution.

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Multimedija

„... medijos elementų paskirtis yra turinio ir mokymo metodų perteikimas, o ne tik patraukli programos išvaizda. Todėl vizualinis patrauklumas yra tiesiog šalutinis gero mokymo projektavimo produktas. Tikrai puikus e. mokymosi kursas yra toks, kuris bus patrauklus, gyvas, skatins dalyvauti ir jame įtrauktos veiklos padės įgyvendinti mokymosi tikslus ir tiks įvairių mokymosi stilių dalyviams.“

([Edelhauser & Lupu-Dima, 2020](#))

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Multimedija

Išnagrinėkite mokymo vaizdo įrašų kūrimo šabloną:

Martin Ebner, Sarah Edelsbrunner, Ypatios Grigoriadis, Jasmin Schauer, & Sandra Schön. (2021, April 6).

Learning Video Canvas: Collection of Ideas for the Learning Video. Zenodo.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4624701>

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Grįžtamasis ryšys

Dėstytojo ar kolegų grįžtamasis ryšys padeda pasiekti ir pagerinti mokymosi rezultatus, kritiškos įžvalgos skatina refleksiją ir gebėjimą savarankiškai mokytis. Gera grįžtamojo ryšio sistema įtraukia besimokančiuosius į mokymosi procesą, juos skatina ir motyvuoja.

Grįžtamasis ryšys turi būti konstruktyvus, mokomasis, aiškus, vertingas, nuoseklus ir nuolatinis, sinchroninis arba asinchroninis.

Skaitykite plačiau apie grįžtamojo ryšio patirtį: [Mokymo ir mokymosi tobulinimas teikiant grįžtamąjį ryšį dėstytojams semestro metu: Vilniaus universiteto atvejis](#)

[Susipažinkite su internetinio grįžtamojo ryšio strategijomis čia.](#)

Sužinokite daugiau apie grįžtamojo ryšio svarbą šiame [vaizdo įrašė](#).



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Aktyvaus mokymosi veikla

Kuriate veiklas, skatinančias besimokančiuosius taikyti žinias, kurias jie įgijo studijuodami mokymo medžiagą. Įvairios veiklos padeda pasyviai besimokančiajam tapti aktyviu besimokančiuoju. Dėstytojo tikslas - skatinti [aktyvų mokymąsi](#), remiantis tokiais metodais kaip: žaidimais grįstas mokymasis, tyrinėjimais grįstas mokymasis, technologijomis grįstas mokymasis, projektais grįstas mokymasis. Kuriate veiklas, kurios prisideda prie besimokančiojo socialinės ir elgesio raidos, pavyzdžiui, grupines diskusijas, mokymąsi bendradarbiaujant.

Kai kuriate mokymosi veiklas, prisiminkite aktyvųjį mokymąsi apibūdinantį posakį: „**Ką girdžiu, pamirštu. Ką matau, prisimenu. Ką darau, suprantu.**“ (Xunzi, 340 - 245 BC)

Daugiau skaitykite: Sukackė, V., Guerra, A. O. P. de C., Ellinger, D., Carlos, V., Petronienė, S., Gaižiūnienė, L., Blanch, S., et al. (2022). Towards Active Evidence-Based Learning in Engineering Education: A Systematic Literature Review of PBL, PjBL, and CBL. *Sustainability*, 14(21), 13955. <http://dx.doi.org/10.3390/su142113955>

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Aktyvaus mokymosi veikla

Rekomenduojama derinti **asinchroninę** ir **sinchroninę** mokymosi veiklas. Pavyzdžiui, darbas porose, bendradarbiavimo užduotys, grįžtamasis ryšys yra efektyvesni, jei jie atliekami sinchroniškai.

Mokymosi metodų derinys didina besimokančiojo motyvaciją:

- **Individualaus mokymosi veiklų** pavyzdžiai: minutės pranešimas / refleksija, atvejo analizė.
- **Mokymosi bendradarbiaujant veiklų** pavyzdžiai: darbas grupėse, komandinis projektas, diskusijos, tarpusavio vertinimas, atvejo analizė, dalijimasis mintimis poroje / rašymas poroje, žaidimai ir t. t.

Papildomas šaltinis: [Centre for Higher Education Research, Policy and Practice](#) (2019).

Active learning strategies for higher education. CHERPP, p.1-175p. ISBN:1900454661



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Mokymo gerosios praktikos pavyzdžiai. Aktyvaus mokymosi veikla

Išplėstinė realybė. Interaktyvus, tiesioginis arba netiesioginis realaus pasaulio atvaizdas, kurio elementai išplečiami kompiuterinėmis priemonėmis naudojant papildomą virtualiąją informaciją.

Virtualioji realybė. Kompiuterių aparatine ir programine įranga sukurta dirbtinė aplinka, perteikiama žmogui taip, kad jis jaustųsi tarsi natūralioje aplinkoje.

Papildomas šaltinis:

Gudoniene, D., Blazauskas, T., Staneviciene, E., Motiejunas, L. (2022) CASE STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF THE MENTAL AND PHYSICAL ACTIVITIES IN VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY, EDULEARN22 Proceedings, pp. 296-305.

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Efektyvus e. mokymasis

Perskaitykite straipsnį apie efektyvias mokymosi strategijas:

Khazanchi, D. et al. (2022). Strategies and best practices for effective eLearning: lessons from theory and experience in *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 24(3)

<https://doi.org/10.1080/15228053.2022.2118992>

1 skyrius. Mokymo projektavimas

Išmoktos pamokos...

Žiūrėkite šį vaizdo įrašą apie e. mokymosi patirtį:

<https://youtu.be/Bp4BG4Me7TU>

Žiūrėkite šį vaizdo įrašą apie besimokančiųjų įsitraukimą, kurį lemia mokymo projektavimas:

<https://www.youtube.com/watch?v=52V5PYuDLAA>



1 skyrius. Mokymo projektavimas

Pagalvokite...

Dažnai manome, kad e. mokymosi nauda nėra tokia didelė kaip tiesioginio mokymosi.

Tačiau viskas priklauso nuo to, kaip efektyviai planuojate ir pateikiate turinį, moderuojate mokymąsi virtualiojoje mokymosi aplinkoje.

Žiūrėkite [šį vaizdo įrašą](#) apie turinio pristatymą auditorijai. Šis vaizdo įrašas nėra apie e. mokymąsi, bet ką pastebėjote? (*Užrašykite savo mintis apie mokymą ir mokymąsi (kas svarbu?) savo užrašuose*)



2 skyrius. Geroji skaitmeninių ir internetinių priemonių ar programinės įrangos taikymo praktika

Virtualioji mokymosi aplinka

Virtualioji mokymosi aplinka (VMA) suteikia galimybę taikyti ir naudoti įvairius mokymosi scenarijus. Kiekvienos VMA paskirtis – gerinti mokymo ir mokymosi kokybę, tačiau jų funkcijos yra skirtingos. Beveik visos VMA yra centralizuotai prižiūrimos universitetų ir turi visus mokymo teorijas ir praktiką atitinkančius išteklius. VMA integruotos bendravimo, darbo našumo, besimokančiųjų įtraukimo, kurso administravimo, kurso pristatymo, mokymo programos kūrimo priemonės. Dauguma VMA turi ataskaitų ir analizės priemones, kurios leidžia dėstytojui stebėti besimokančiųjų pažangą ir įvertinti sritis, kuriose reikalinga pagalba. *Populiariausios VMA*: [Moodle](#), [Blackboard](#), [Canvas](#), [D2L](#).

VMA remiasi [socialinio konstruktyvizmo teorija](#). Pavyzdžiui, *Moodle* turi į besimokantįjį orientuotų priemonių rinkinį ir mokymosi bendradarbiaujant aplinką.

Patarimai, kaip sukurti sėkmingą mokymosi turinį VMA: <https://moodle.com/news/create-successful-vle/>

2 skyrius. Geroji skaitmeninių ir internetinių priemonių ar programinės įrangos taikymo praktika

Vaizdo konferencijos

Vaizdo konferencijos gali pakeisti fizinį bendravimą su kurso dalyviais. Vaizdo konferencijas naudojate mokymui, susitikimams, testams, egzaminams, konferencijoms, seminarams ir kt. Populiariausia vaizdo konferencijų programa [Zoom](#) yra naudojama vaizdo ir garso konferencijoms, bendradarbiavimui ir bendravimui organizuoti. Pagrindinės [Zoom](#) funkcijos: grupinės vaizdo konferencijos, individualūs susitikimai, dalijimasis ekranu, įrašai.

Kitos priemonės: [Microsoft Teams](#), [Skype](#), [Google Chat](#), [Google Meet](#).

Išanalizuokite vaizdo konferencijų kūrimo gaires (p. 95-102):

Ubachs, George, Meuleman, Stefan, & Antonaci, Alessandra. (2022, November 17). Digital Reset: European Universities Transforming for a Changing World. Proceedings of the Innovating Higher Education Conference 2022 (I-HE2022). Zenodo. doi:10.5281/zenodo.7330857

2 skyrius. Geroji skaitmeninių ir internetinių priemonių ar programinės įrangos taikymo praktika

Bendravimo platforma

Bendravimo platforma, pvz., [Microsoft Teams](#) (MS Teams), palaiko socialinio konstruktyvizmo teorijos idėjas ir mokymąsi bendradarbiaujant. Bendravimo platforma padeda žmonių grupei efektyviai organizuoti e. mokymąsi, nuotolinį darbą ir bendravimą vienoje vietoje, joje yra bendravimo, dokumentų rinkimo ir atnaujinimo priemonių, kurios suteikia galimybę keisti informaciją, sekti ir koordinuoti viso darbo eigą.

Pirmenybė teikiama [MS Teams](#) dėl jos funkcionalumo (lyginant su kitomis bendradarbiavimo ir bendravimo platformomis, pavyzdžiui, [Zoom](#)).

Perskaitykite straipsnį apie efektyvų bendravimą internetu:

<https://pressbooks.pub/humanmooc/chapter/lets-talk-effectively-communicating-with-your-online-students/>

2 skyrius. Geroji skaitmeninių ir internetinių priemonių ar programinės įrangos taikymo praktika

Interaktyvaus turinio priemonės

E. mokyme naudojate priemones aukštos kokybės mokymosi turiniui, vaizdo paskaitoms, testams, užduotims ir kt. kurti. Jomis siekiate didinti besimokančiųjų susidomėjimą ir kūrybiškumą. Kai norite pasirinkti atitinkamą priemonę, turite žinoti: kokį turinį kursite, kokia jo paskirtis, kas jį kurs ir kiek laiko galite skirti jam sukurti. Galite naudoti internetines (pvz., [H5P](#), [Canva](#)) arba kompiuterines programas (pvz., [Articulate 360](#), [Lumi](#)). Žinoma, galite naudoti įrankius, kurie yra integruoti į mūsų VMA.

Interaktyvaus turinio pavyzdžiai: testai, apklausos, personalizuotos viktorinos ir vertinimai, interaktyvūs infografikai, elektroninės knygos, ataskaitos.

Palyginkite mokymosi turinį, sukurtą naudojant *Articulate 360* ir *H5P*.

- [Articulate 360 interaktyvaus e. mokymosi turinio pavyzdys](#)
- [H5P interaktyvaus turinio pavyzdžiai](#)



2 skyrius. Geroji skaitmeninių ir internetinių priemonių ar programinės įrangos taikymo praktika

Turinio projektavimo priemonės

Daug dėmesio skiriama priemonėms su žaidybinimo ir interaktyvaus turinio elementais. Pateikiame populiarių turinio projektavimo priemonių pavyzdžius:

- Mokymosi platforma *Kahoot!* (<https://kahoot.com/>) paverčia mokymą nuostabiu. Tikslas – skatinti aktyvų įdomų ir socialinį dalyvavimą. *Kahoot!* naudoja 87 % geriausių pasaulio universitetų. Galite kurti mokymosi žaidimus, viktorinas, testus ir gauti grįžtamąjį ryšį, stebėti mokymosi pažangą, bendradarbiauti su kolegomis ir turinio kūrėjais. *Kahoot!* versijos: mokama ir nemokama.
- *Mentimeter* (<https://www.mentimeter.com/>) platforma, kuri leidžia kurti efektyvesnius ir dinamiškesnius pristatymus, valdyti apklausas. Pateikiami pristatymų, testų, ledlaužių, viktorinų, apklausų, žaidimų, žodžių debesies šablonai ir pavyzdžiai.
- [*Moodle*](#)

3 skyrius. Masinis atvirasis kursas ir atvirieji švietimo ištekliai

Masinis atvirasis kursas (MAIK) (angl. Massive Open Online Course, MOOC)

- M** – **M**asinis – kursas skirtas neribotam besimokančiųjų skaičiui
- O** – **A**tviras – kursas nemokamas
- O** – **I**nternetinis – kursas teikiamas internetu
- C** – **K**ursas – mokymosi turinys

Šiame straipsnyje pateikiami patarimai, kaip integruoti MAIK į mokymo procesą:

Peter G. M. de Jong, James D. Pickering, Renée A. Hendriks, Bronwen J. Swinnerton, Fereshte Goshtasbpour & Marlies E. J. Reinders (2020) Twelve tips for integrating massive open online course content into classroom teaching, *Medical Teacher*, 42:4, 393-397, DOI: 10.1080/0142159X.2019.1571569

Kodėl aukštojo mokslo institucijos turėtų diegti MAIK? Skaitykite apie [Lietuvos aukštųjų mokyklų patirtį](#).

3 skyrius. Masinis atvirasis kursas ir atvirieji švietimo ištekliai

Atvirieji švietimo ištekliai

Atvirieji švietimo ištekliai (angl. Open Educational Resources, OER) – tai mokymo ir mokymosi, mokslinių tyrimų medžiaga, kuri yra viešoji nuosavybė arba išleista pagal atvirąją licenciją, leidžiančią ją laisvai naudoti ir pritaikyti kitiems.

Apie atviruosius išteklius žiūrėkite šiame vaizdo įrašė:

<https://youtu.be/rbJEARDuFag>

3 skyrius. Masinis atvirasis kursas ir atvirieji švietimo ištekliai

Atvirieji švietimo ištekliai

Patarimus, kaip kurti atvirosius švietimo išteklius, rasite šiame vaizdo įraše:

<https://www.youtube.com/watch?v=DV-HiWtMq1U>

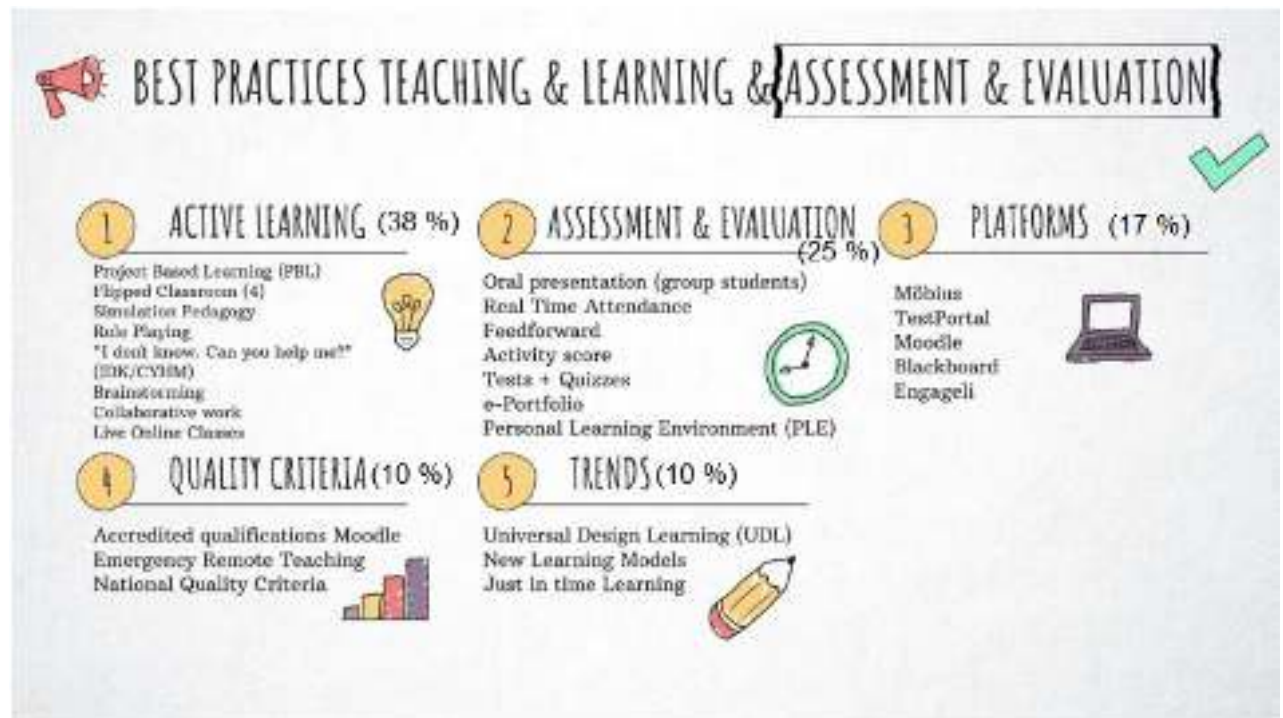
Papildomas šaltinis: Blaschke, L. M. (2016) [Open Educational Resources \(OER\): Guidance for Institutional Decision Makers in Developing an OER Strategy](#).



4 skyrius. Mokymo, mokymosi ir vertinimo gairės

Ar žinojote? 63 % gerosios praktikos pavyzdžių yra susiję su mokymu ir mokymosi, vertinimu ir įsivertinimu. ([VMA mokymo/mokymosi ir vertinimo metodų analizės ataskaita](#)).

Galima rasti daug naujausių šaltinių, mokslinių tyrimų ataskaitų, gairių ir projektų rezultatų apie tai, kaip mokyti aukštosiose mokyklose ir kaip vertinti besimokančiuosius internetu.



Šaltinis: https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf

4 skyrius. Mokymo, mokymosi ir vertinimo gairės

Projekto pavyzdys

Projekto „Internetinis mokymas: vidinis lobis“ (Erasmus+ projektas, trukmė: 2018-2020 m.) metu buvo kuriama mokomoji medžiaga dėstytojui ir internetinių mokymo priemonių rinkinys, skirtas skatinti socialinį išmokimą. Pagrindiniai projekto rezultatai yra: 1) virtualaus dėstytojo vadovas, kurį sudaro techninis-pedagoginis turinys mokymui naudojant internetinius įrankius ir platformas, 2) e. mokymosi kursas ir bendravimo, bendradarbiavimo ir tyrinėjimų veiklos.

Plačiau apie projektą: <https://ontrain.eu/2020/04/28/educational-material-learning-units/>



4 skyrius. Mokymo, mokymosi ir vertinimo gairės

Projekto pavyzdys

ILDE 2 yra bendravimo platforma, skirta mokymosi projektavimui. Jos tikslas – dėstytojų bendravimo aplinkoje palaikyti visą mokymo projektavimo gyvavimo ciklą: nuo kūrimo iki įgyvendinimo VMA, siekiant kursus įvertinti ir atnaujinti.

Plačiau apie projektą: https://youtu.be/2I_5W5NoXh4



4 skyrius. Mokymo, mokymosi ir vertinimo gairės

Rubrika

Išnagrinėkite rubrikos pavyzdį [Kokybiškų internetinių kursų iniciatyvų rubrika](#) (angl. QUALITY ONLINE COURSE INITIATIVE, QOCI). Jos tikslas – padėti dėstytojams kurti kokybišką internetinį kursą, pasidalinti gerąja praktika. Rubrika apima mokymo projektavimą, bendravimą, sąveiką ir bendradarbiavimą, besimokančiųjų vertinimą, paramą besimokantiejiems ir išteklius, mokymo medžiagą ir technologijas, prieinamumą ir kurso vertinimą.



4 skyrius. Mokymo, mokymosi ir vertinimo gairės

Dokumentai, turintys įtakos e. mokymuisi

Tarptautiniai

[Skaitmeninio švietimo veiksmų planas](#)

[Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistema „DigCompEdu“](#)

[ES bendrasis duomenų apsaugos reglamentas](#)

Nacionaliniai, instituciniai

Aukštojo mokslo ir studijų įstatymas, institucinis vertinimas, universiteto studijų nuostatai, strateginis veiklos planas

Etikos kodeksas, vidaus vertinimo politika, studentų sutartys



Pagalvokite...

Prisiminkite šį vaizdo įrašą: <https://www.youtube.com/watch?v=V8eLdbKXGzk&feature=youtu.be>

(pasižiūrėkite dar kartą)

Pagalvokite, ką galite pritaikyti e. mokymuisi? Užsirašykite ir palyginkite su ankstesniais užrašais.



Santrauka

Svarbiausios išvados

- Naudokite ADDIE modelį ir kurkite nuoseklų ir efektyvų e. mokymąsi.
- Planuokite ir kurkite turinį pasirinkę priemones, kurios skatina besimokantįjį tyrinėti, atrasti, interpretuoti ir bendradarbiauti. Planuokite kursą, kuris skatina aktyvų mokymąsi.
- Gerą tiesioginio mokymo praktiką perkelkite į internetinę aplinką, pasirinkę turimas skaitmenines priemones, kuriomis mokate naudotis.

Nuorodos

Butkienė, R., Gudonienė, D., Burbaitė, R., Venčkauskas, a., Grigaliūnas, Š. (2020) Nuotolinio mokymosi ir nuotolinio darbo organizavimo ir vykdymo modelis. The research is supported by Lithuanian Research Council financed project “Model of distance working and learning organization and recommendations for extreme and transition period” (EKSTRE) (1 June 2020–31 December 2020). Grant Agreement S-COV-20-20.

Coman, C., Țîru, L. G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., & Bularca, M. C. (2020). Online Teaching and Learning in Higher Education during the Coronavirus Pandemic: Students' Perspective. *Sustainability*, 12(24), 10367.

<http://dx.doi.org/10.3390/su122410367>

Dagiene, V., Jasute, E., Navickiene, V., Butkiene, R., & Gudoniene, D. (2022). Opportunities, Quality Factors, and Required Changes during the Pandemic Based on Higher Education Leaders' Perspective. *Sustainability*, 14(3), 1933.

MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su14031933>

Edelhauser, E., & Lupu-Dima, L. (2020). Is Romania Prepared for eLearning during the COVID-19 Pandemic?

Sustainability, 12(13), 5438. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su12135438>

Nuorodos

Jurs, P. & Špehte, E. (2021). The Role of Feedback in the Distance Learning Process. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 23(2) 91-105. <https://doi.org/10.2478/jtes-2021-0019>

Nuere-Salgado, J. Pérez-Miranda, A. Khün, S. Ryhänen, A. Savolainen, A. Hietanen, R. Tamuliene, L. Šarlauskienė, K. Bespalova, A. Juodeika, T. Grmuša, N. Šipić, Ž. Zavišić, S. Rocco, A. Manny, L. Ungureanu (2021). VLE teaching/learning and assessment methods analysis report. Erasmus+ K2 Project. European Union.

https://www.kaunokolegija.lt/kk_wp_content/uploads/sites/5/2022/03/Report-IO1.pdf

OECD/EC: Supporting Entrepreneurship and Innovation in Higher Education in Lithuania (2021).

https://heinnovate.eu/sites/default/files/shared_file/Final%20HEInnovate-Lithuania_12.11.21.pdf

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <http://dx.doi.org/10.3390/info13090402>

Veluvali, P., & Suriseti, J. (2022). Learning Management System for Greater Learner Engagement in Higher Education—A Review. *Higher Education for the Future*, 9(1), 107–121. <https://doi.org/10.1177/23476311211049855>