

IDentifEYE projekto praktinių užsiemimų vadovas

IDentifEYE



Lifelong
Learning
Programme

This project has been funded with support from the European Commission.
This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



- Projekto svetainė: <http://id-eye.eu/index.php/en/>

Projekto vadovas

- Anglų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Workshop_Instructor_Manual/EN
- Graikų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Workshop_Instructor_Manual/EL
- Ispanų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Workshop_Instructor_Manual/ES
- Lenkų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Workshop_Instructor_Manual/PL
- Lietuvių kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Workshop_Instructor_Manual/LT
- Olandų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Workshop_Instructor_Manual/NL
- Projekto vadovo komponentai: <http://results.id-eye.eu/eBook>

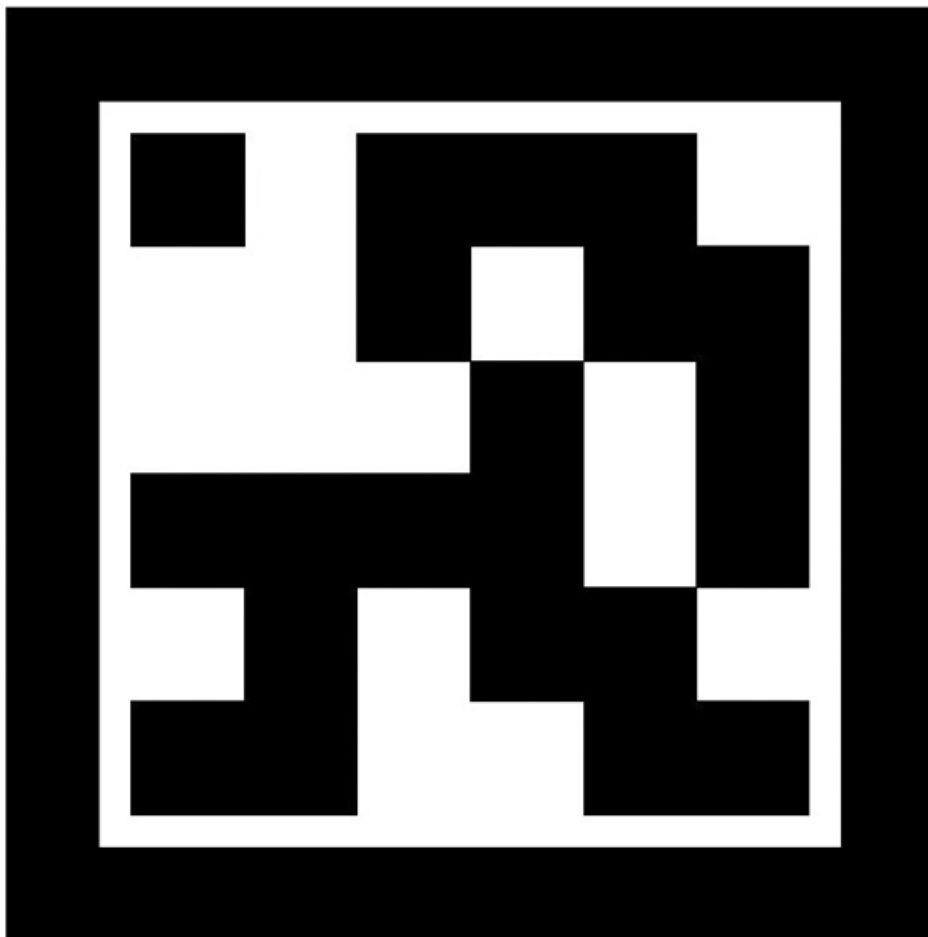
Projekto medžiaga

- Failai atsisiuntimui: <http://results.id-eye.eu/eBook/Downloads>
- Su žaidimu susijusi medžiaga: http://results.id-eye.eu/eBook/IDentifEYE_Game_Components
- Projekto rezultatai: http://results.id-eye.eu/eBook/Project_Public_Outcomes

Projekto filmukas:

- Anglų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video/EN
- Graikų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video/EL
- Ispanų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video/ES
- Lenkų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video/PL
- Lietuvių kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video/LT
- Olandų kalba: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video/NL
- Filmukas apie papildytą realybę: http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video_AR

Projekto papildytos realybės video



Apsilankykite http://results.id-eye.eu/eBook/Promotional_Video_AR ir sekite instrukcijas.

Dėmesio. Jums prireiks web kameros. Jei būsite klausiamas dėl leidimo naudotis kamera, suteikite jį. Laikykite žymeklį tiesiai, paraleliai web kamerai.



Mokymosi
visą gyvenimą
programa

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai.

Šis leidinys [pranešimas] atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamos informacijos naudojimą.

Ivadas instruktoriui

Pagrindinis IDentifEYE projekto tikslas – pagerinti mokinių saugumą virtualioje aplinkoje padedant jiems geriau susidoroti su kylančiais iššūkiais. Tačiau Jūs nevesite užsiemimo mokiniams. Jūs vesite užsiemimą mokytojams. Mokinius efektyviausiai galima pasiekti per mokytojus ir tėvus. Kadangi mokytojai yra gerai organizuoti bei gali bendrauti su didesniu kiekiu mokinių, dirbsite su jais. Tačiau dirbti su mokytojais nėra taip lengva. Dažnai jie turi daug darbo per mažai laiko jam tinkamai atlikti, jaučiasi neįvertinti, taip pat neretai skeptiškai žvelgia į naujoves. Tyrimus švietimo srityje vykdančias Dylan William (2011) rašo: „Kadangi mokytojams siūloma ir peršama daugybė naujovių, nei viena iš jų taip ir neišsiskiria, ir niekas nesikeičia. Dėl to ne tik netobulėja darbas su mokiniais, dar blogiau, mokytojai pradeda skeptiškai vertinti visas jiems siūlomas naujoves“.

Dirbant su mokytojais dažnai padeda supratimas, jog švietimo sistemoje mokytojai turi didžiausią įtaką tobulinant švietimo paslaugų kokybę, taip pat kokybiškas mokytojo darbas dažnai nulemia gerus mokinių rezultatus. Geras mokytojas prastoje mokykloje pasiekia geresnių rezultatų nei prastas mokytojas geroje mokykloje.

IDentifEYE projektas nesukels perversmo švietimo sistemoje. Pasak Dylan William, „per pastaruosius keletą tūkstantmečių švietime nebuvo jokių itin svarbių pokyčių. Mokytojams reikia profesinio tobulėjimo, kadangi jų darbas yra toks sudėtingas, kad jam visiškai įvaldyti neužtektų net viso gyvenimo“. IDentifEYE projekte mokytojams siūloma išbandyti keletą naujų metodų jų įprastose pamokose. Metodus galima rasti meniu kortelėje. Visi kortelėje esantys metodai padės mokiniams saugiau jaustis ir elgtis virtualioje aplinkoje, taip pat pagerins mokytojo ir mokinių tarpusavio santykius. Mokiniai išmoks tinkamai priimti grįžtamąjį ryšį, taps labiau įsitraukę į mokymosi procesą, pajus bendrą atsakomybę už savo ir kitų mokymąsi bei savo reakcijas į socialinius reiškinius, vykstančius klasėje. Metodai taip pat atvers papildomas bendravimo galimybes, sustiprins tarpusavio pasitikėjimą. Mokiniai išmoks, kaip susidoroti su virtualioje aplinkoje kylančiais iššūkiais, jausis saugiau bendraudami ir naršydami internete.

Gerosios praktikos

Projekto metu mokytojams pristatomi nauji pedagoginiai elementai keturiose srityse: (virtualios) tapatybės bei globalizuota visuomenė, interaktyvūs didaktiniai metodai, prevencijos elementai ir naujų technologijų, ypač Papildytos Realybės, pristatymas. Šie elementai pritaikyti dviem skirtingoms tikslinėms grupėms: mokytojams, mokantiems 8-11 ir 12-14 metų mokinius. Jūsų darbas bus mokytojams pristatyti gerosios praktikos pavyzdžius visuose anksčiau minėtuose elementuose. Visą tam reikalingą informaciją rasite šiame leidinyje.

Praktiniai užsiemimai

Praktinius užsiemimus sudaro šešios dalys, iš kurių penkias vesite Jūs. Pirmose dvejose dalyse mokytojams, mokantiems 8-11 metų mokinius, pristatysite gerąsias praktikas iš tapatybių, interaktyvių didaktinių metodų bei prevencijos, o mokytojams, mokantiems 12-14 metų mokinius – tapatybių, visuomenės, interaktyvių didaktinių metodų ir prevencijos. Trečioje dalyje pristatysite naujas technologijas bei edukacinį Papildytos Realybės žaidimą. Yra dvi žaidimo versijos - 8-11 m.

mokiniais, apie dalijimąsi duomenimis bei virtualias tapatybes ir 12 – 14 m. mokiniams, apie bendravimą klasėje. Trečios dalies pabaigoje mokytojai pradės kurti savo pamokos planus, įtraukdami gerąsias praktikas iš visų pristatytų elementų. Ketvirtoje dalyje mokytojai užbaigs savo pamokų planus. Penktoje užsiemimo dalyje Jūs nedalyvausite – mokytojai praktiškai išbandys savo sukurtus pamokų planus savo pamokose. Šeštoje užsiemimo dalyje dar kartą susitiksime su mokytojais, aptarti, kaip sekėsi vesti pamokas.

Praktinių užsiemimų metodas

Užsiemimų struktūra parengta remiantis metodu „Pagrindiniai smegenų mokymosi žingsniai“. Šio metodo kūrėjai apibūdina jį kaip „nuoseklų, tematinį būdą mokyti vaikus dalyko programos per interpretaciją ir taikymą“.

Metodą sudaro keturi pagrindiniai žingsniai:

1. Dalyko pristatymas
2. „Minčių lietus“ – galvojamoms ir užrašomoms mintims, susijusios su dalyku
3. Veiksmų plano sudarymas
4. Veiksmų plano įgyvendinimas

IDentifEYE projekto metu pridėjome dar vieną žingsnį – įvertinimą.

Šis metodas padeda ugdyti šiuos įgūdžius:

- Problemų sprendimo,
- Rizikos valdymo,
- Mokymosi bendradarbiaujant,
- Kūrybiškumą,
- Kognityvias atsakomybės sistemas.

Iššūkiai dirbant su mokytojais

Dauguma mokytojų šiais laikais susiduria su sunkumais, naudodamiesi naujomis technologijomis pamokų metu. Dažniausiai taip yra ne todėl, kad mokytojai nesupranta, kaip jomis naudotis, ar yra per daug konservatyvūs, bet todėl, kad mano, jog jų mokiniai daug daugiau išmano apie naujas technologijas. Mokytojai bijo prarasti mokinių pagarbą, taip pat kai kurie mokytojai nepasitiki savo mokiniais – mano, jog leidus mokiniams naudotis technologijomis pamokose, jie žais žaidimus ar bendraus su draugais, o ne atliks skirtas užduotis. IDentifEYE praktinio užsiemimo metu mokytojai galės žengti „saugų“ pirmą žingsnį šioje srityje, eksperimentuodami su naujomis technologijomis.

Be to, daug mokytojų dirba žinių perdavimo iš viršaus į apačią metodu. Šio mokymo pobūdžio silpnoji pusė ta, jog mokytojai gali sužinoti, ką mokiniai išmoko, tik žinių patikrinimų metu. Tokie patikrinimai svarbūs ne tik mokiniams, bet ir mokytojams – jie vertinami pagal mokinių rezultatus. Deja, kai paaiškėja rezultatai, ką nors keisti jau per vėlu – reikia imtis naujo dalyko. IDentifEYE užsiemimas leis mokytojams paeksperimentuoti su interaktyviais mokymo metodais, suteikiančiais galimybę tikrinti mokinių žinias mokymo metu.

Mokinių saugumas virtualioje erdvėje

Kaip visa tai susiję su mokinių saugumu virtualioje erdvėje? Gerosios praktikos, kurias mokytojai pritaikys savo pamokose turės įtakos ne tik jiems, bet ir jų mokiniams. Vienas iš poveikių – gerės mokinių gebėjimas susidoroti su iššūkiais. Mokymo elementai, susiję su tapatybėmis, padės mokiniams suvokti save įvairiapusiškiau, todėl, susidūrę su virtualiais pavojais bus mažiau pažeidžiami. Didaktiniai bei prevencijos elementai padės jiems labiau pasitikėti artimiausia aplinka, todėl turės su kuo pasitarti, kilus neaiškumų virtualioje erdvėje. O naujų technologijų naudojimas atvers naujas bendravimo su mokytojais apie virtualias patirtis galimybes.

Tyrimo EU Kids Online II rezultatai parodė, jog efektyviausias būdas skatinti jaunimo saugumą internete – kalbėtis apie tai su jais. Taip pat tyrimas atskleidė, jog tie jaunuoliai, kuriuos virtualioje erdvėje apsaugo įvairūs filtrai bei apsaugos, rečiau susiduria su stresinėmis situacijomis internete, tačiau kai tokios situacijos nutinka, jų poveikis būna milžiniškas. Tuo tarpu tie jaunuoliai, kurie virtualioje erdvėje daug eksperimentuoja, tampa atsparesni ir stresinės situacijos internete jiems neturi tokio didelio poveikio.

Šiuo projektu siekiama pagerinti ne tik mokinių ir mokytojų tarpusavio bendravimą, bet ir bendravimą tarp mokinių. Tyrimas, vykdytas Sussex universitete, atskleidė, jog bent viena artima draugystė pagerina socialiai pažeidžiamų moksleivių atsparumą iššūkiams.

Praktinių užsiemimų elementai

Tapatybių tema susideda iš dviejų komponentų: „ tapatybių etiketės“ visiems mokiniams ir „mokymosi būdai“ 8-11 m. mokiniams. Tapatybių etiketės yra tai, kaip mes save apibrėžiame, prisistatome susipažindami ar internetiniame profilyje. Mes naudojame tokias sąvokas, kaip „gražus“, „protinga“. Nors vaikai nuo 11 m. pradeda mąstyti apie dažnai jų gyvenime pasitaikančias taisykles, tačiau jaunesni vaikai daugiausiai dėmesio kreipia į savo artimiausią aplinką ir save pačius. Todėl tokio amžiaus vaikams skirtas modulis apie mokymosi stilius. Vyresniems vaikams skirtas modulis apie juos supančią visuomenę skatina mąstyti apie taisykles, kurių jie laikosi bei apie situacijas, kylančias dėl globalizacijos ir vartojimo.

Po šių modulių seka moduliai apie interaktyvius didaktinius metodus, prevenciją, naujas technologijas bei Papildytos realybės žaidimą abejoms amžiaus grupėms.

Poveikio lentelė

MODULIS	POVEIKIS SAUGUMUI INTERNETE	POVEIKIS MOKYTOJAMS	POVEIKIS MOKINIAMS
TAPATYBĖS ETIKETĖS	Įvairiapusiškenės reakcijos į virtualius iššūkius	Pozityviai reaguojantys mokiniai	Atviresni grįžtamajam ryšiui, mokymuisi
MOKYMOSI STILIAI	Atsparesni virtualiems iššūkiams	Pozityviai reaguojantys mokiniai	Labiau įsitraukę, teigiamai reaguoja į iššūkius
VISUOMENĖ	Labiau kritinis požiūris, adekvačiai reaguoja į nepažįstamas situacijas	Pozityviai reaguojantys, tolerantiškesni mokiniai	Kritinis požiūris, pilietiniai gebėjimai
DIDAKTINIAI METODAI	Pokalbis su suaugusiuoju apie virtualias patirtis – geriausia priemonė užtikrinant saugumą internete	Pabrėžiamas mokinių mokymasis, o ne mokymas, dažnesnis ir kokybiškesnis bendravimas, tiek mokytojo – mokinių, tiek mokinių tarpusavio, formuojamasis vertinimas pamokų metu. Didesnis mokinių įsitraukimas ir pasitikėjimas	Bendra atsakomybė už mokymosi procesą, didesnis įsitraukimas. Daugiau individualaus bendravimo su mokytoju
PREVENCIJA 8-11	Pokalbis su suaugusiuoju apie virtualias patirtis – geriausia priemonė užtikrinant saugumą internete. Vaikai gali užtikrintai ir saugiai dalyvauti virtualioje erdvėje, kai žino, jog gali apie tai pasikalbėti su suaugusiuoju.	Sąmoningas santykių kūrimas bei pasitikėjimo jausmas klasėje. Mokytojas labiau pasitikimo savo galimybe naudotis interaktyviais metodais.	Artimesni santykiai tarp mokytojo ir mokinių, geresnis rizikų įsisauginimas, didesnis įsitraukimas į mokymosi procesą.
PREVENCIJA 12-14	Pokalbis su suaugusiuoju apie virtualias patirtis – geriausia priemonė užtikrinant	Didesnis pasitikėjimas santykiuose, mokytojas geriau jaučiasi taisykdamas interaktyvius	Efektyvesnis bendravimas tarp bendramžių bei mokytojo – mokinių. Daugiau as-

	saugumą internete	metodus.	meniško kontakto tarp mokytojo ir mokinių.
NAUJOS TECHNOLOGIJOS	Pokalbis su suaugusiuoju apie virtualias patirtis – geriausia priemonė užtikrinant saugumą internete	Didesnis atvirumas naujoms edukacinėms technologijoms. Didesnis tarpusavio pasitikėjimas klasėje	Būdas kalbėtis apie virtualias patirtis su bendraamžiais. Didesnis įsitraukimas, koncentracija, pasitikėjimas
P. R. ŽAIDIMAS 8-11	Iššaukia galimybę susimąstyti apie virtualias tapatybes, saugų elgesį internete bei dalijimąsi savo duomenimis.	Galimybė moderuoti mokinių tarpusavio bendravimą.	Galimybė kalbėtis apie virtualias patirtis su bendraamžiais. Didesnis pasitikėjimas, įsitraukimas.
P. R. ŽAIDIMAS 12-14	Iššaukia pokalbį apie mokytojo – mokinių santykius – tai pirmas žingsnis mokytojui tampant asmeniu, su kuriuo mokiniai gali kalbėtis apie virtualias patirtis.	Galimybė moderuoti mokinių tarpusavio bendravimą bei sužinoti, koks bendravimas jiems labiausiai tinka.	Bendra atsakomybė už savo mokymosi procesą. Didesnis pasitikėjimas, įsitraukimas.

„Pagrindiniai smegenų mokymosi žingsniai“ metodo poveikis:

MODULIS	POVEIKIS SAUGUMUI INTERNETE	POVEIKIS MOKYTOJAMS	POVEIKIS MOKINIAMS
P.S.M.Ž.	Aktualios pamokos apie virtualias tapatybes, saugų elgesį internete ir dalijimąsi savo duomenimis.	Nauji įgūdžiai, leidžiantys sukurti pamokų planus kartu su kolegomis ar mokiniais.	Bendra atsakomybė už savo mokymosi procesą. Didesnis pasitikėjimas, įsitraukimas.

Praktinio užsiemimo tikslas ir sėkmės kriterijai

Praktinio užsiemimo tikslas - teigiamas poveikis mokytojams, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Įvertinimo formoje mokytojai mini, jog gerųjų praktikų bei papildytos realybės žaidimo naudojimas turėjo teigiamą poveikį jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.
- Įvertinimo formoje mokytojai mini, jog tam tikras gerąsias praktikas jie naudos ir vėl.
- Susitikimo su mokytojais, vyksiančio keli mėnesiai po praktinio užsiėmimo, metu mokytojai teigia, jog vis dar naudoja tam tikras gerąsias praktikas.
- Mokytojai vėliau išbando ir kitas gerąsias praktikas, kurių iš pradžių neįtraukė į savo pamokos planą.
- Aptarimo sesijos su mokytojais metu jūs sudarote geriausių praktikų ir išmoktų pamokų sąrašą bei nusiunčiate jį Onno Hansen (onno.hansen@gmail.com).

Kaip skaityti instruktoriaus vadovą

Vadovą sudaro šios dalys:

- Teorinis praktinio užsiėmimo diferenciacijos pagal amžiaus grupes pagrindimas,
- Praktinio užsiėmimo sesijų apžvalga,
- Informacija instruktoriui,
- Praktiniai dokumentai instruktoriui,
- Dokumentai praktiniam užsiėmimui,
- Informacija apie projektą.

Gero skaitymo!

Turinys

Įvadas instruktoriui.....	3
Turinys.....	9
SOCIO-PSICHOLOGINĖS 8-14 AMŽIAUS GRUPĖS YPATYBĖS.....	11
Praktinio užsiemimo apžvalga 8- 11 m. amžiaus grupei	14
Praktinio užsiemimo apžvalga 12-14 m. amžiaus grupei	18
1 SESIJA 8-11 amžiaus grupei	21
2 SESIJA 8-11 amžiaus grupei	25
3 SESIJA 8-11 amžiaus grupei	27
4 SESIJA 8-11 amžiaus grupei	30
Pamokos planas (45 minutės) Amžiaus grupė: 8-11.....	31
Pamokos planas 2 (45 minutės) Amžiaus grupė: 8-11.....	35
Pamokos įgyvendinimas. Aprašymas 8-11 m. amžiaus grupei.....	37
5 SESIJA 8-11 amžiaus grupei	38
1 SESIJA 12-14 amžiaus grupei	40
2 SESIJA 12-14 amžiaus grupei	44
3 SESIJA 12-14 amžiaus grupei	47
4 SESIJA 12-14 amžiaus grupei	50
Pamokos planas (45 minutės) Amžiaus grupė: 12-14.....	51
Pamokos planas 2 (45 minutės) Amžiaus grupė: 12-14.....	56
Pamokos įgyvendinimas. Aprašymas 12-14 m. amžiaus grupei.....	58
5 SESIJA 12-14 amžiaus grupei	59
1 SESIJA - TEORIJA	61
2 SESIJA - TEORIJA	67
3 SESIJA - TEORIJA	73
Kas yra pagrindiniai smegenų mokymosi žingsniai?	82
DOKUMENTAI INSTRUKTORIUI.....	86
PROJEKTO APRAŠYMAS	89
DIAGNOSTINIAI KLAUSIMAI.....	92
Projekto IDentifEYE papildytos realybės žaidimo instrukcijos 8-11 amžius	95
Projekto IDentifEYE papildytos realybės žaidimo instrukcijos 12-14 amžius	119
Papildytos realybės žaidimo kūrimas	129

Pasiruošimas žaidimo kopijavimui.....	139
SUTIKIMO DĖL DALYVAVYMO IR DUOMENŲ NAUDOJIMO FORMA	142
INSTRUKTORIAUS VERTINIMO FORMA.....	143
DOKUMENTAI PRAKTINIAM UŽSIEMIMUI	145
IdentifEYE praktinio užsiemimo pristatymas 8-11	146
IdentifEYE praktinio užsiemimo pristatymas 12-14	151
SĖKMĖS KRITERIJAI	156
GEROSIOS PRAKTIKOS 1 LYGIS Amžiaus grupė 8-11	157
GEROSIOS PRAKTIKOS 1 LYGIS Amžiaus grupė 12-14	158
GEROSIOS PRAKTIKOS 2 LYGIS AMŽIAUS GRUPĖS 8-11 IR 12-14.....	159
GEROSIOS PRAKTIKOS 3 LYGIS 8-11 AMŽIAUS GRUPĖ.....	160
GEROSIOS PRAKTIKOS 3 LYGIS 12-14 AMŽIAUS GRUPĖ	161
GEROSIOS PRAKTIKOS 4 LYGIS 8-11 IR 12-14 AMŽIAUS GRUPĖS.....	162
Papildytos realybės žaidimo žymekliai	164
Papildytos realybės žaidimo užduotis.....	165
Papildytos realybės žaidimo klausimynas.....	166
PAMOKOS PANAS (45 minutės).....	167
IDentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS – ĮVERTINIMAS.....	170
ĮVERTINIMAS	172
ĮVERTINIMO PRIEMONĖS JŪSŲ MOKINIAMS.....	175
PAŽYMĖJIMAS	176
PROJEKTO PARTNERIAI.....	177
ASOCIJUOTI PARTNERIAI	180
PADĖKA	183

SOCIO-PSICHOLOGINĖS 8-14 AMŽIAUS GRUPĖS YPATYBĖS

Įvadas

8-11 ir 12-14 metų amžiaus mokiniai skiriasi savo elgesium, turimais įgūdžiais, socialinių normų supratimu bei fizinio, protinio bei socialinio išsivystymo lygiais. Tačiau abi šias amžiaus grupes vienija tai, jog tiek vėlyvoji vaikystė, tiek ankstyvoji paauglystė yra sudėtingas metas jaunam žmogui ir jį supančiai aplinkai. Toliau rasite išsamesnius abiejų amžiaus grupių aprašymus.

8-11 amžiaus grupės ypatybės

Psichologijos moksle periodas tarp 8 ir 11 metų amžiaus dažniausiai vadinamas vėlyvąja vaikyste.

Ankstyvesnėse vystymosi stadijose vaikas buvo mokomas atpažinti ir išreikšti emocijas. Šiuo metu vaikas jau yra socialinė būtybė, grupės narys ir gali turėti pilnavertiškus santykius su kitais žmonėmis.

Vaikas pradeda kurti vis sudėtingesnį savęs vaizdą, plėsti ir diversifikuoti savąjį "aš". Taip pat šioje stadijoje vaikas pradeda save suvokti kaip grupės narį. Pasak Strelau, vaikas pereina į aukštesnį, operacinį, mastymo lygmenį. (Maria Kielar-Turska in: Strelau, J., "Psychology. Academic Handbook", Volume 1, p. 307, GWP, 2002). Vaikas pradeda vadovautis grupės, kuriai jis priklauso, principais.

Vaiko pažintinė veikla tampa vis labiau sistemiška. Vaikas geba geriau sukonzentruoti dėmesį ir naudojasi skirtingomis strategijomis, padedančiomis įsiminti medžiagą. Taip pat atsiranda naujos protinės veiklos – specifiniai veiksmai, tokie kaip sudėtis, daugyba ar dalyba.

Kalbant apie šio amžiaus vaikų moralinį vystymąsi, neįmanoma nepaminėti tokių tyrėjų, kaip Jean Piaget ir Lawrence Kohlberg. Jie manė, jog moralinis vystymasis taip pat vyksta stadijomis ir nei vienos stadijos neįmanoma "prašokti". Tiek Piaget, tiek Kohlberg teigė, jog po vėlyvosios vaikystės seka vienas iš svarbiausių momentų vaiko moraliniame vystymesi. Vaikystėje moralinis suvokimas remiasi "nusikaltimo ir bausmės" principu. (Maria Kielar-Turska in: Strelau, J., "Psychology. Academic Handbook", Volume 1, p. 308, GWP, 2002).

Vaikystėje vaikas geba suvokti ir interpretuoti kitų emocijas. Vedamas grupėje priimtų principų ir normų, vaikas mano, jog priimtinas elgesys tas, kuris turi visuotinę naudą. Iš kitos pusės, vaikas traktuoja grupės normas kaip išorines (nors jas ir gerbia), ir todėl mano, jog kiekvienu atveju, geras elgesys yra tas, kuris teisiškai numatytas grupės normų ir principų.

Vaikystės pabaigoje vaikas įžengia į "standartinį" moralinio vystymosi lygmenį. Vaikas, įgydamas savo paties požiūrį, taip pat atsižvelgia į kitų požiūrius, rodo susidomėjimą ir rūpestį kitais bei sten-

giasi išsaugoti gerus santykius su aplinkiniais (Maria Kielar-Turska in: Strelau, J., "Psychology. Academic Handbook", Volume 1, p. 308, GWP, 2002).

Vėlyvoji vaikystė - tai metas, kuomet tampama klasės (mokykloje) nariu. Vaikas ugdo santykius su bendraamžiais, kuria savo poziciją klasėje. Ši pozicija nebūtinai yra nuolatinė, ji gali kisti. Labai svarbus vaiko asmenybės komponentas šiuo laikotarpiu yra savęs vaizdas, kurį veikia suaugusiųjų nuomonės bei palyginimas su kitais.

12-14 amžiaus grupės ypatybės

Psichologijos moksle, paauglyste laikomas periodas tarp maždaug 12 ir 18 metų amžiaus. Jo pradžia žymima fiziniais pokyčiais, signalizuojančiais apie biologinį brandumą. Pokyčiai, tokie kaip svorio augimas, balso kitimas, plaukuotumo didėjimas dažnai jaunam žmogui yra sunkiai priimami. Pokyčiai vyksta ir protiniame lygmenyje.

Primoje paauglystės stadijoje, be akivaizdžių fizinių pokyčių, gali dažnai pasireikšti ir motorinių funkcijų pablogėjimas. Judesiai praranda sklandumą ir lengvumą, jie tampa mažiau tikslūs.

Pasak Jean Piaget (source: Strelau, J., "Psychology. Academic Handbook", Volume 1, p. 311, GWP, 2002) paauglystėje pereinama į formalių operacijų mąstymo stadiją. Pavyzdžiui, paauglys gali suvokti ryšį tarp priežasties bei galimų pasekmių. Formuojasi dedukcinis mąstymas, paaugliai geba kurti hipotezes ir ieškoti progų jas patikrinti.

Paauglystėje pamažu formuojasi refleksinis mąstymas, kritiškumas, asmeninių nuomonių formavimasis, nepriklausomybė nuo aplinkinių nuomonių.

Paauglys taip pat siekia "surasti" savo tapatybę. Pasak Erik Erikson, šiuo laikotarpiu pasireiškia tapatybės krizė. (Erikson, 1997, for: Strelau, J., "Psychology. Academic Handbook", Volume 1, p. 314, GWP, 2002). Krizės sprendimas – sujungti savo praeitį ir dabartį su tuo, ką žmogus jau žino apie save bei tuo, ką atranda naujo. Sėkmingai išsprendus šią krizę, randasi stiprus sąvojo "aš" suvokimas. Remiantis Piaget moralinio vystymosi teorija, autonominis moralumas šioje stadijoje sumažėja. Jaunas asmuo išmoksta, jog "sudėtingos socialinės situacijos reikalauja lankstaus elgesio, o absoliutinis taisyklių taikymas gali privesti prie konflikto" (Strelau, J., "Psychology. Academic Handbook", Volume 1, p. 315, GWP, 2002).

Jaunas asmuo užtikrintai siekia išsilaisvinti iš suaugusiųjų įtakos, o tai nėra lengva. Dažnai suaugusieji nenori, jog jų vaikai užaugtų per greitai, ir taiko jiems įvairius apribojimus. Kyla nemažai konfliktų su tėvais. Paauglys tampa labiau kritiškas, supranta, kad bet koks klausimas gali būti negrinėjamas iš skirtingų pusių.

Apibendrinimas

Nors abu amžiaus periodai įvairiais požiūriais yra gana skirtingi, tačiau tėvams bei mokytojams svarbu atsiminti, jog abiejų amžiaus grupių vaikams mes reikalingi kaip “išmintingi suaugusieji” – draugai, vedliai, mokytojai. Be mūsų jie dažnai nesugeba išspręsti sudėtingų ar grėsmingų situacijų.

Praktinio užsiemimo apžvalga 8- 11 m. amžiaus grupei

1 sesija

Šios sesijos tikslas yra perduoti žinias apie tapatybes ir mokymosi tipus.

Sėkmės kriterijai: Mokytojai galės paaiškinti tapatybių etikečių ir mokymosi tipų poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumu internete.

TRUKMĖ	MODULIO APRAŠYMAS
15	Paaiškinti seminaro tikslą
10	Tapatybės etiketės
10	Gerosios praktikos
5	Diskusija
10	Mokymosi tipai
10	Gerosios praktikos
5	Diskusija
10	Tapatybės teorija
10	Naujos technologijos ir tapatybės
5	Diskusija

2 sesija

Šio sesijos tikslas yra perduoti žinias apie interaktyvius didaktikos ir profilaktikos metodus.

Sėkmės kriterijai: mokytojai galės paaiškinti interaktyvių didaktikos ir profilaktikos metodų poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

TRUKMĖ	MODULIO APRAŠYMAS
10	Interaktyvi didaktika
20	Gerosios praktikos
15	Diskusija
15	Profilaktikos elementai
15	Gerosios praktikos
15	Diskusija

3 sesija

Šios sesijos tikslas yra perduoti žinias apie švietimo technologijas ir papildytosios realybės žaidimą, bei paaiškinti, kaip kurti ir žaisti papildytos realybės žaidimą.

Sėkmės kriterijai: mokytojai galės paaiškinti švietimo technologijų ir papildytosios realybės žaidimo poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

TRUKMĖ	MODULIO APRAŠYMAS
10	Švietimo technologijos
25	Papildytos realybės žaidimas
20	Papildytos realybės žaidimo kūrimas
15	Diskusija
5	Mokytojo perspektyva - pamokos planas
15	Pirmas pamokos plano eskizas

4 sesija

Šios sesijos tikslas - kad mokytojai užpildytų pamokos plano šabloną arba pasirinktų esamą pamokos planą (vienas iš dviejų modelių).

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės užrašyti hipotezes apie jų pamokos plano poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

TRUKMĖ	MODULIO APRAŠYMAS
80	Mokytojai kuria planus individualiai pamokai
10	Vertinimo šablono aptarimas

Įgyvendinimo sesija

Šios pamokos tikslas yra mokytojams įgyvendinti ir įvertinti savo pamokos planą, sprendimus bei pasirinktas gerąsias praktikas.

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės išbandyti jų pamokos plano poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

TRUKMĖ	MODULIO APRAŠYMAS
45	Mokytojai įgyvendina savo pamokų planą savo mokyklose
30	Mokytojai užpildo vertinimo šablono

5 sesija

Šio sesijos tikslas yra įvertinti mokytojų pamokas ir sukurti geriausių praktikų ir išmokytojų pamokų sąrašą.

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės įvertinti savo pamokos plano poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

TRUKMĖ	MODULIO APRAŠYMAS
30	Pamokų įgyvendinimo santrauka
50	Diskusijos apie geriausių praktikų ir išmokytojų pamokų sąrašą.
10	Dalijami pažymėjimai

Praktinio užsiemimo apžvalga 12-14 m. amžiaus grupei

1 sesija

Šio sesijos tikslas yra perduoti žinias apie tapatybes ir "takaus gyvenimo" sąvoką.

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės paaiškinti tapatybių etikečių ir "takaus gyvenimo" koncepcijos poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

LAIKAS	MODULIO APRAŠYMAS
15	Paaiškinti seminaro tikslą
10	Tapatybės etiketės
10	Gerosios praktikos
5	Diskusija
10	"Takus" gyvenimas
10	Gerosios praktikos
5	Diskusija
10	Tapatybės teorijos
10	Naujos technologijos ir tapatybė
5	Diskusija

2 Sesija

Šio sesijos tikslas yra perduoti žinias apie interaktyvius didaktinius ir profilaktinius metodus.

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės paaiškinti interaktyvių didaktikos ir profilaktikos metodų poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

LAIKAS	MODULIO APRAŠYMAS
10	Interaktyvūs didaktiniai metodai
20	Gerosios praktikos

15	Diskusija
15	Profilaktikos elementai
15	Gerosios praktikos
15	Diskusijos

3 Sesija

Šios sesijos tikslas yra perduoti žinias apie švietimo technologijas ir papildytos realybės žaidimą, bei paaiškinti kaip žaisti ir sukurti savo papildytos realybės žaidimą.

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės paaiškinti padarinius švietimo technologijų ir papildytos realybės žaidimo poveikį trimis lygiais: jų mokymui, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

LAIKAS	MODULIO APRAŠYMAS
10	Švietimo technologijos
25	Papildytos realybės žaidimas
20	Papildytos realybės žaidimą kūrimas
15	Diskusija
5	Mokytojo požiūris į pamokos planą
15	Pamokos plano schema

4 SESIJA

Šios sesijos tikslas - kad mokytojai užpildytų pamokos plano šabloną arba pasirinktų esamą pamokos planą (vienas iš dviejų modelių)

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės užrašyti hipotezes apie jų pamokos plano poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

LAIKAS	MODULIO APRAŠYMAS
80	Mokytojai kuria planus individualiai pamokai
10	Vertinimo šablono aptarimas

LAIKAS	MODULIO APRAŠYMAS
45	Mokytojai įgyvendina savo pamokų planą mokyklose
30	Mokytojai užpildo vertinimo šabloną

5 Įgyvendinimo sesija

Šio sesijos tikslas yra įvertinti atskirų mokytojų pamokas ir sukurti geriausių praktikų ir išmoktų pamokų sąrašą.

Sėkmės kriterijai: dalyviai galės išbandyti savo pamokos poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniais ir mokinių saugumui internete.

LAIKAS	MODULIO APRAŠYMAS
30	Mokytojai apibendrina savo pamokų įgyvendinimą
50	Diskusija ir geriausių praktikų/išmoktų pamokų sąrašas
10	Pažymėjimų išdalinimas

1 SESIJA 8-11 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
15	Praktinio užsiemimo tikslo paaiškinimas	1	Įvadas instruktoriui Apie projektą Praktinio užsiemimo Powerpoint skaidrės Sėkmės kriterijai Sutikimo forma
10	Tapatybės etiketės	2	Diagnostiniai klausimai 1 sesijos aprašymas
10	Gerosios praktikos	3	Gerosios praktikos 8-11 amžiaus grupei
5	Diskusija	4	
10	Mokymosi stiliai	5	Diagnostiniai klausimai 1 sesijos aprašymas
10	Gerosios praktikos	6	Gerosios praktikos 8-11 amžiaus grupei
5	Diskusija	7	
10	Tapatybės teorijos	8	1 sesijos aprašymas
10	Naujos technologijos ir tapatybė	9	1 sesijos aprašymas
5	Diskusija	10	

Pradėkite Powerpoint prezentaciją ir išdalinkite sėkmės kriterijų dokumentą. Pasirūpinkite mokytojų sutikimo formomis.

Praktinio užsiemimo tikslo paaiškinimas

Po to, kai prisistatysite, paaiškinkite praktinio užsiemimo tikslą:

- Jūs (mokytojas) šio penkių sesijų praktinio užsiemimo metu išmoksite kaip sukurti, pravesti ir įvertinti 45 minučių trukmės pamokų planus.
- Pamokos bus skirtos pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti įvairiomis virtualiomis patirtimis bei užtikrinti jų saugumą virtualioje erdvėje.

- Papildytos realybės žaidimas, interaktyvūs didaktiniai metodai bei profilaktiniai metodai – svarbūs įrankiai siekiant šio tikslo.
- Šio praktinio užsiemimo metu Jūs sukursite savo individualų pamokos planą.
- Jūs įgyvendinsite pamokos planą savo mokykloje.
- Po pamokos įgyvendinimo mes susitikime vėl įvertinti savo patirtį ir sukurti geriausių praktikų ir išmokytų pamokų sąrašą.

Tada paaiškinkite sesijos uždavinį:

- Šios sesijos uždavinys – perteikti žinias apie tapatybes ir mokymosi stilius.
- Jūs (mokytojas) susipažinsite su šiomis temomis bei gerosiomis praktikomis, kad suprastumėte jų svarbą savo, kaip mokytojo, darbe bei Jūsų mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai geba paaiškinti tapatybių etikečių bei mokymosi stiliaus poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Dabar paprašykite mokytojų prisistatyti kiekvienam iš eilės.

- Pastebėsite, jog pirmajam dalyviui prireiks šiek tiek laiko atsakyti. Sekantis dalyvis atsakys greičiau. Taip yra todėl, kad pirmajam dalyviui reikia „įrėminti“ atsakymą. Jis turi nuspręsti, kurias tapatybės etiketes pasirinkti – amžių, profesiją, vaikų skaičių.
- Kiti dalyviai gali pasekti pirmojo pavyzdžiu arba pasirinkti savo atsakymo pobūdį. Kai visi prisistato, paaiškinkite dalyviams, jog taip formuojasi tapatybės – nustatant rėmus individualiai (pirmasis dalyvis ir kiti, pasirinkę savo atsakymų pobūdį) arba kolektyviai.
- Atsparumas – tai gebėjimas pernelyg nepasiduoti aplinkinių įtakai, bet tuo pačiu ir atvirumas grįžtamajam ryšiui ir pasiūlymams.
- Mes aptarsime savo tapatybes ir atsparumą bei apžvelgsime tapatybių etiketes, mokymosi stilius, tapatybių teroijas bei kaip naujos technologijos veikia tapatybes.

Tapatybių etiketės

Pristatykite tapatybių etiketes pagal pirmos sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

- Jeigu suprantame tapatybes kaip pasakojimus apie save, tapatybės yra sudarytos iš tapatybių etikečių. Šios etiketės gali būti plačios arba siauresnės.
- Kuo siauresnės mūsų tapatybės etiketės, tuo mes esame mažiau atviri grįžtamajam ryšiui ir mokymuisi.
- Situacijose, kur vyrauja pasitikėjimas, mes esame atviresni grįžtamajam ryšiui.

Gerosios praktikos

Pristatykite gerąsias praktikas:

- Paprašykite mokinių atkartoti šiuos sakinius:
 - Kartais aš darau klaidas,
 - Kartais mano motyvacija yra egoistiška,
 - Kartais aš esu problemos dalis.

Ir paaiškinkite juos. Sakydami “kartais aš darau klaidas”, atmetame galimybę, jog esame visada teisūs. Sakydami “kartais mano motyvacija egoistiška”, užtikriname, jog negalime jaustis moraliai pranašesni už kitus. Sakydami “kartais aš esu problemos dalis”, nebegalime skirstyti pasaulio į “mus” ir “juos”, kur tik “jie” yra atsakingi už problemas.

- Pasklauskite savo mokinių, ar jie sutinka su šiais teiginiais ir kaip jaučiasi juos išstardami.
- Suteikite mokiniams grįžtamąjį ryšį ir leiskite atskirti patarimus nuo įvertinimo.
- Suteikite mokiniams įvertinimą ir leiskite jiems atskirti vertinimą ir pasekmes.

Poveikio lentelė

Saugumas internete	Mokytojas	Mokinys
Labiau prisitaikančios reakcijos į virtualios erdvės iššūkius, mažiau linkę save vertinti vienareikšmiškai	Labiau teigiamai įsitraukę mokiniai	Atviresni grįžtamajam ryšiui ir mokymuisi

Mokymosi stiliai

Pristatykite mokymosi stilių sąvoką, remdamiesi pirmos sesijos aprašymu. Svarbiausi elementai:

- Kai kurie besimokantieji suvokia savo pasiekimus kaip duotų savybių rezultatus, o kai kurie – kaip savo pastangų rezultatus.
- Pastariesiems sekasi geriau.

Gerosios praktikos

Pristatykite gerąsias praktikas:

- Leiskite mokiniams suprasti, kokie jie yra besimokantieji
- Leiskite klysti

Tapatybių teorijos

Pristatykite tapatybių teorijas, remdamiesi pirmos sesijos aprašymu. Svarbiausi elementai:

- Erving Goffman teorija
- Paul Ricoeur teorija
- Anthony Giddens teorija

Naujos technologijos ir tapatybė

Pristatykite, kaip naujos technologijos veikia mūsų tapatybės supratimą, remdamiesi pirmos sesijos aprašymu. Svarbiausi elementai:

- Auditorijų atskyrimas
- Algoritmai ir duomenys vietoje neverbalinio bendravimo
- Profilių šablonai
- Skirtingi pasakojimai tuo pačiu metu;
- Vientisumo ir tęstinumo pasakojimuose apie save nebuvimas

2 SESIJA 8-11 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
10	Interaktyvūs didaktiniai metodai	11	Diagnostiniai klausimai 2 Sesijos aprašymas
20	Gerosios praktikos	12	8-11 a. grupės gerosios praktikos
15	Diskusija	13	
15	Profilaktikos elementai	14	Diagnostiniai klausimai 2 Sesijos aprašymas
15	Gerosios praktikos	15	8-11 a. grupės gerosios praktikos
15	Diskusija	16	2 Sesijos aprašymas

Sesijos uždaviniai

- Šios sesijos uždavinys – perteikti žinias apie interaktyvius didaktinius ir profilaktikos metodus.
- Jūs (mokytojas) susipažinsite su šiomis temomis bei gerosiomis praktikomis, kad suprastumėte jų svarbą savo, kaip mokytojo, darbe bei Jūsų mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai geba paaiškinti interaktyvių didaktinių ir profilaktinių metodų poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Interaktyvūs didaktiniai metodai

Pristatykite interaktyvius didaktinius metodus pagal pirmos sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

- Mokiniai yra bendrai atsakingi už savo mokymąsi
- Turime įtraukti visus mokinius klasėje
- Mokymas ir mokymasis yra dvi skirtingos sirtys. Tik bendraujant galima iš tikrųjų išsiaiškinti, kiek to, kas buvo mokoma, buvo tikrai išmokta.

Gerosios praktikos:

- Pamokos metu klauskite diagnostinių klausimų,
- Leiskite mokiniams parodyti, ar jie Jus supranta; jeigu ne, leiskite kitam mokiniui, kuris supranta, paaiškinti
- Kvieskite mokinius atsakyti į klausimus ne pakeliant rankas, bet patys parinkite mokinį, kuris atsakys

Profilaktikos elementai

Pristatykite profilaktikos elementus pagal pirmos sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

- Stenkiės išlaikyti darbo tęstinumą, venkite epizodiškumo. Tik sistemiškos veiklos duoda rezultatų - sukurkite reguliarias progas bendrauti.
- Rekomenduojama "diagnozuoti" klasę – išsiaiškinkite, ką mokiniai veikia, kas juos domina, kokių turi problem, ko jiems reikia iš suaugusiųjų. Tuomet pabrėžkite ir tobulinkite mokinių stipriąsias puses: stiprinkite socialinius įgūdžius, suteikite erdvę tobulėti, mokykite atsakomybės.
- Elkitės su mokiniu kaip su lygiaverčiu bendravimo partneriu
- Šioje amžiaus grupėje svarbu įtraukti tėvus
- Kurkite santykius ir pasitikėjimą per mokytojo – mokinių dialogus.

Gerosios praktikos

- Naudokite interaktyvius metodus, įtraukiančius mokinius. Mokiniai yra aktyvūs mokymosi dalyviai ir nulemia pamokos eigą. Pavyzdžiui, mokymasis naudojant projektus.
- Efektyviausios veiklos tos, kuriose mokytojas atlieka patarėjo, mentoriaus vaidmenį ir tik koordinuoja idėjas, planus ir veiklas, numatytas mokinių.
- Mokytojas nustato labai konkretų mokymosi tikslą.
- Įtraukite tokius elementus kaip diskusija, minčių lietus, pasidalijimas užduotimis, projekto vertinimas, išmoktų pamokų aptarimas.
- Jūs, kaip įrankis – tai apie mokytojo savęs tobulinimo procesą. Tobulinkite save, mokykitės, įgykite įgūdžių, reikalingų darbui su jaunais žmonėmis. Pabrėžkite savęs tobulinimo svarbą ir mokiniams.
- "Aš esu problemos dalis" – tokia nuostata gali itin padėti Jūsų darbui ir mokiniams suteikti daugiau pasitikėjimo Jumis. Pavyzdžiui, jeigu mokinys nesupranta pamokos medžiagos, paanalizuokite, ką Jūs darote, ar ko nedarote, kas galėtų lemti mokinio nesupratimą. Toks mokytojo požiūris padeda mokiniams ugdyti teisingumo suvokimą, pasitikėjimą suaugusiaisiais bei sustiprina pasitikėjimą savimi.

3 SESIJA 8-11 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skai- drė	Vadovo skyrius
10	Edukacinės technologijos	17	Trečios sesijos aprašymas
25	Papildytos realybės žaidimas	18	Trečios sesijos aprašymas Papildytos realybės žaidimas Žaidimo žymekliai Papildytos realybės žaidimo forma Papildytos realybės žaidimo klausimynas
20	Papildytos realybės žaidimo kūrimas	19	Trečios sesijos aprašymas Papildytos realybės žaidimo kūrimas
15	Diskusija	20	
5	Diskusija apie pamokos planus	21	Pamokos planas
15	Pamokos plano "pamatų" kūrimas	22	Pamokos planas

Sesijos uždaviniai

- Šios sesijos uždavinys – perteikti žinias apie papildytą realybę ir edukacines technologijas
- Jūs (mokytojas) susipažinsite su šiomis temomis bei gerosiomis praktikomis, kad suprastumėte jų svarbą savo, kaip mokytojo, darbe bei Jūsų mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai geba paaiškinti papildytos realybės žaidimo bei edukacinių technologijų poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Edukacinės technologijos

Pristatykite edukacines technologijas pagal trečios sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

Įgūdžiai	21 amžiaus įgūdžiai	Virtualūs įrankiai
Mokymosi įgūdžiai	Kritinis mąstymas Kūrybiškas mąstymas Bendradarbiavimas Bendravimas	<ul style="list-style-type: none"> • Blogai • Wiki puslapiai • Dalijimasis multimedija • Bendradarbiavimo ir bendravimo programos
Raštingumo įgūdžiai	Informacinis raštingumas Medijų raštingumas Technologinis raštingumas	<ul style="list-style-type: none"> • Blogai • Wiki puslapiai • Dalijimasis multimedija • Bendradarbiavimo ir bendravimo programos • Biuro pobūdžio programos • Duomenų kaupimo programos
Gyvenimiški įgūdžiai	Lankstumas Iniciatyvumas Socialiniai įgūdžiai Produktyvumas Lyderystė	<ul style="list-style-type: none"> • Wiki puslapiai • Dalijimasis multimedija • Audio blogai ir podcast'ai • Socialiniai tinklai • Bendradarbiavimo ir bendravimo programos • Duomenų kaupimo programos

Papildytos realybės žaidimas

Pristatykite papildytos realybės žaidimą pagal papildytos realybės žaidimo skyrių. Svarbiausi elementai:

Papildyta realybė (PR) susideda iš realiu laiku vykstančio video vaizdo, filmuojamo video kamera prie kurio pridedami skaitmeniniai elementai, atsirandantys kaip atsakas į tam tikrus iš anksto nustatytus stimulus.

- Papildyta realybė sukelia susidomėjimą mūsų aplinka ir tapatybe
- Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą virtualių tapatybių atsiradimu

Gerosios praktikos

- Žaiskite žaidimą su visa klase
- Naudokite žaidimą, kaip stimulą diskusijai
- Leiskite mokiniams interpretuoti papildytos realybės atvaizdus

Dabar išbandykite žaidimą su mokytojais. Perskaitykite Papildytos realybės žaidimo skyrių, kad pasiruoštumėte žaidimo išbandymui.

- URL: <http://identifeye.ezdev.eu/>.

Papildytos realybės žaidimo kūrimas

- Sugalvokite temą
- Sukurkite klausimus
- Sukurkite atsakymų variantus
- Kiekvienam atsakymo variantui sukurkite realybės papildymo atvaizdą
- Sukurkite garsus ir animacijas (nebūtinai)
- Sukurkite statines puslapio dalis
- Išverskite (nebūtinai)
- Sukurkite pamokos planą.

Diskusija apie pamokos planą

Dabar metas mokytojams pradėti kurti savo pamokos planus. Išdalinkite pamokos plano šablonus bei visas gerąsias praktikas, išskyrus edukacinių technologijų. Paaiškinkite, kad dabar mokytojai turi priimti kelis sprendimus:

- Ar pamokos planas bus skirtas pamokai ar po-pamokinei veiklai?
- Kokiems iššūkiams išspręsti ar galimybėms išnaudoti bus skirtas pamokos planas?

Tada reikės pasirinkti bent po vieną gerąją praktiką iš kiekvieno lygio:

- Pirmas lygis: Tapatybių etiketės ir mokymosi stiliai;
- Antras lygis: Interaktyvūs didaktiniai metodai;
- Trečias lygis: profilaktiniai metodai;
- Ketvirtas lygis: Papildytos realybės žaidimo išbandymas ar kūrimas (jeigu mokytojas nepasirengęs išbandyti PR žaidimo, gali pasirinkti vieną iš edukacinių technologijų).

Pamokos plano “pamatai”

Kiekvienas mokytojas užpildo savo pamokos plano šabloną.

4 SESIJA 8-11 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
80	Mokytojai kuria pamokos planus	23	Pamokos planas
10	Įvertinimo šablono aptarimas	Įvertinimo skaidrė	Mokytojų įvertinimas

Sesijos uždavinys

- Šios sesijos metu mokytojai sukurs savo pamokos planą, arba pasirinks vieną iš dviejų pavyzdinių pamokų planų.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai gebės suformuluoti hipotezes apie savo pamokos plano poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Mokytojai kuria individualius pamokos planus

- Kol mokytojai pildo pamokos planus, prieikite prie kiekvieno mokytojo kelioms minutėms ir padėkite, jei kas neaišku. Jeigu reikia, patarkite.
- Jeigu mokytojas jaučiasi neįtikrintai dėl PR žaidimo, jis gali pasinaudoti jau egzistuojančiu pamokos plano pavyzdžiu, arba vietoje žaidimo pasirinkti vieną iš edukacinių technologijų.

Kartu su mokytojais peržiūrėkite ir aptarkite įvertinimo skaidrės šabloną.

Paašškinkite, jog jie turės užpildyti įvertinimo skaidres po savo pamokos įgyvendinimo bei atsiųsti Jums elektroniniu paštu prieš paskutinę, aptarimo sesiją.

Pasakykite mokytojams, jog gali su Jumis susisiekti, jeigu kils bet kokių neaiškumų.

Pamokos planas (45 minutės) Amžiaus grupė: 8-11

Vardas, pavardė	
Mokykla	
Data	
El. paštas	

Pamokos pavadinimas	ID-EYE – pamokos pavyzdys
---------------------	---------------------------

	Mokymo programos	X	Po-pamokinės veiklos
Kokio dalyko?			

Iššūkis/galimybė	Mokiniai pradeda naudotis virtualia realybe ankstyvame amžiuje. Ši pamoka – galimybė mokytojams kurti santykius su mokiniais siekiant apsaugoti juos virtualioje erdvėje.
------------------	---

Mokymosi uždaviniai	<ul style="list-style-type: none"> - Geresnis rizikų, susijusių su virtualia erdve, supratimas - Sklandesnis bendravimas klasėje - Didesnis įsitraukimas į mokymosi procesą
Sėkmės kriterijai	<ul style="list-style-type: none"> - Geresnis rizikų, susijusių su virtualia erdve, supratimas - Glaudesnis bendravimas klasėje bei su mokytoju - Mokiniai žino apie internete esančius pavojus ir kur gauti pagalbos grėsmingoje situacijoje

Gerosios praktikos	
1lygis – Dalykai	3 sakiniai

2 lygis – Didaktika	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostinis klausimas • Atsitiktinis mokinio, atsakysiančio į klausimą, pasirinkimas 		
3 lygis – Profilaktika	<ul style="list-style-type: none"> • Pabrėžiamas klausymasis ir dialogas • Atidumas ir pasitikėjimo santykiuose skatinimas 		
PR žaidimas	<table border="1"> <tr> <td>Taip</td> <td>Ne</td> </tr> </table>	Taip	Ne
Taip	Ne		
Jei ne, kodėl?	-		
Jei ne, kokia ed. technologija?	-		

Įvertinimas	Diskusija pamokos pabaigoje
--------------------	------------------------------------

Pamokos plano aprašymas	<p>1 žingsnis –</p> <p>Pamokos tikslo pristatymas</p> <p>Šio amžiaus mokiniai negali pernalyg ilgai išlaikyti dėmesio koncentracijos, tad trumpai ir aiškiai pristatykite pamokos tikslą.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Šios pamokos tikslas – paaiškinti, kas yra virtualios tapatybės ir kaip jos susiformuoja. <p>2 žingsnis</p> <p>Taisyklių aptarimas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mes žaisime žaidimą – jo metu aptarsime įvairias virtualias ir ne virtualias situacijas • Šios diskusijos metu svarbus prisiminti tris sakinius, kuriuos pakartokite paskui mane: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kartais aš darau klaidas, ○ Kartais mano motyvacija yra savanaudiška, ○ Kartais aš esu problemos dalis.
--------------------------------	--

3 žingsnis

Žaidimas

- Kiekvienam klausimui atsitiktine tvarka pasirinkite mokinį, kuris perskaitys klausimą ir pasiūlys atsakymą
- Paklauskite, kas sutinka su pasiūlytu atsakymu, ir kodėl?
- Paklauskite, kas nesutinka su pasiūlytu atsakymu, ir kodėl?
- Surenkite balsavimą

Darykite dažnas pertraukas klausimų aptarimui.

Atidžiai klausykitės mokinių atsakymų ir komentary, stenkitės gauti kiek įmanoma daugiau informacijos.

Pavyzdys:

6 klausimas

Ar registruodamiesi svetainėje dažniausiai užpildote visus laukelius, nes jeigu jie ir nebūtini?

Jeigu atsakymas TAIP:

- Kaip manote, kas atsitinka su Jūsų įvesta informacija, kuri nėra būtina?
- Kaip manote, ką svetainės valdytojai daro su Jūsų pateikta informacija? KAs gali ją matyti?

Jeigu atsakymas NE:

- Kodėl nesidalinate šia informacija?
- Kaip manote, kas atsitinka su Jūsų suteiktais duomenimis?

Jeigu atsakymas KARTAIS:

- Kada suteikiate visą informaciją apie save, o kada ne?
- Kodėl kai kada paliekate laukelius neužpildytus?

4 žingsnis

Žaidimo aptarimas

Užduokite diagnostinį klausimą:

Ar įmanoma būti internete ir nekurti savo virtualios tapatybės?

Mokiniai turi parodyti raudoną (NE) arba žalią (TAIP) kortelę.

- Pasirinkite mokinį, atsakiusį NE ir paprašykite pagrįsti atsakymą
- Pasirinkite mokinį, atsakiusį TAIP ir paprašykite pagrįsti atsakymą

Pasidalinkite savo požiūriu su mokiniais, aptarkite galimus atsakymų variantus.

5 žingsnis

Piešimas – mano porteras internete

Išdalinkite formas

- Pakvieskite mokinius nupiešti savo internetinius portretus – savo virtualias tapatybes
 - Po to, paprašykite kiekvieno mokinio trumpai pristatyti savo piešinį.

6 žingnis

Klausimynas

Pamokos planas 2 (45 minutės) Amžiaus grupė: 8-11

Vardas, pavardė	
Mokykla	
Data	
El. paštas	

Pamokos pavadinimas	Susitikimas su tėvais
---------------------	-----------------------

X	Mokymo programos		Po-pamokinės veiklos
	Kokio dalyko?		INFORMATIKOS

Iššūkis/galimybė	Iššūkis: tėvais beveik nesikalba su mokiniais apie virtualią realybę
------------------	--

Mokymosi uždaviniai	Mokiniai pristatys savo požiūrį apie tai, kaip bendrauti su tėvais apie virtualias patirtis ir naujas technologijas.
Sėkmės kriterijai	Atsakymai vaizduoja bendravimą, kuris yra: - Atviras - Nemoralizuojantis - Ne skirstantis

Gerosios praktikos		
1 lygis – Dalykai	Suteikti vadovavimą	
2 lygis – Didaktika	Atsitiktinis pasirinkimas traukiant lazdeles	
3 lygis – Profilaktika	Projektinis mokymasis Mokinių aplinkos už mokyklos ribų įtraukimas	
PR žaidimas	Taip	Ne

Jei ne, kodėl?	-
Jei ne, kokia ed. technologija?	-

Įvertinimas	Formuojamasis vertinimas pamokos metu, kelios grupės užpildo atsakymus Diskusija pamokos pabaigoje
-------------	---

Pamokos plano aprašymas	<p>1 žingsnis –</p> <p>Pristatykite pamokos tikslą, klausimų sąrašą ir sėkmes kriterijus.</p> <p>Klausimų sąrašas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeigu suaugusieji žaistų PR žaidimą, kokios pagalbos jiems reikėtų? • Ar suaugusiems būtų paprasta žaisti žaidimą? • Ar suaugusieji atvirai atsakytų į klausimus? <p>Padalinkite klasę į keturias grupes atsitiktinai traukdami lazdeles (ar kitus daiktus). Kiekvienai grupei duokite klausimų sąrašą.</p> <p>2 žingsnis</p> <p>Kiekviena grupė žaidžia žaidimą, turėdami klausimų sąrašą. Grupės atsako į klausimus.</p> <p>3 žingsnis</p> <p>Mokytojas atsitiktine tvarka pasirenka mokinį iš kiekvienos grupės, kuris perskaito grupės atsakymus. Aptariate atsakymus.</p>
-------------------------	---

Pamokos įgyvendinimas. Aprašymas 8-11 m. amžiaus grupei

TRUKMĖ	Modulio aprašymas	Powerpoint skai- drė	Vadovo da- lis
45	Mokytojai įgyvendina savo pamokos planą mokyklose	-	-
30	Mokytojai užpildo vertinimo šabloną	-	-

TIKSLAS

- Šios pamokos tikslas yra mokytojams įgyvendinti ir įvertinti jų pamokos planą, savo sprendimus ir savo pasirinktą gerąją praktiką.

Sėkmės kriterijai:

- Dalyviai galės išbandyti savo pamokos plano poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Mokytojai įgyvendina savo pamokos planą mokyklose.

Mokytojai įgyvendina individualius pamokų planus kuriuos jie sukūrė 3 ir 4 sesijos metu. Jie gali kurti dalykos pamokos arba užklausinės pamokos planą, priklausomai nuo jų pasirinkimo.

Mokytojai užpildo vertinimo šablonus

Po pamokos plano įgyvendinimo mokytojai turėtų užpildyti vertinimo šabloną ir atsiųsti elektroniniu paštu iki penktos sesijos.

5 SESIJA 8-11 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
30	Pamokų įgyvendinimo apibendrinimai	25	Mokytojų įvertinimas
50	Diskusija apie Geriausias praktikas/išmoktas pamokas	26	
10	Pažymėjimų išdalinimas	27	Pažymėjimai

Sesijos uždavinys

- Įvertinti pamokas ir sukurti Geriausių praktikų/išmoktų pamokų sąrašą.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai gebės įvertinti savo pamokos poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Pamokų įgyvendinimo apibendrinimai

Paprašykite mokytojų atsakyti į klausimus:

- Ar Jūsų pamoka buvo dalyko ar po pamokinės veiklos?
- Kokius iššūkius norėjote išspręsti ar kokias tobulėjimo progas išnaudoti?
- Kurias gerąsias praktikas naudojote?
- Koks buvo pamokos poveikis Jūsų mokymui?
- Koks buvo pamokos poveikis mokiniams?
- Koks buvo pamokos poveikis mokinių saugumui internete?

Geriausių praktikų/išmoktų pamokų sąrašas

Siūlomi diskusijos klausimai:

- Ar mokytojai naudojo panašias gerąsias praktikas, ir ar jos turėjo panašų poveikį trijuose lygmenyse?
- Kokių sąlygų reikia, kad gerosios praktikos turėtų teigiamą poveikį visuose trijuose lygmenyse?

Apibendrinkite diskusiją sukurdami geriausių praktikų/išmokytojų pamokų sąrašą. Prašome pasidalinti juo su projekto partneriais: Mr. Onno Hansen, onno.hansen@gmail.com

1 SESIJA 12-14 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
15	Praktinio užsiemimo tikslo paaiškinimas	1	Įvadas instruktoriui Apie projektą Praktinio užsiemimo Powerpoint skaidrės Sėkmės kriterijai Sutikimo forma
10	Tapatybės etiketės	2	Diagnostiniai klausimai 1 sesijos aprašymas
10	Gerosios praktikos	3	Gerosios praktikos 8-11 amžiaus grupei
5	Diskusija	4	
10	“Takus gyvenimas”	5	Diagnostiniai klausimai 1 sesijos aprašymas
10	Gerosios praktikos	6	Gerosios praktikos 8-11 amžiaus grupei
5	Diskusija	7	
10	Tapatybės teorijos	8	1 sesijos aprašymas
10	Naujos technologijos ir tapatybė	9	1 sesijos aprašymas
5	Diskusija	10	

Pradėkite Powerpoint prezentaciją ir išdalinkite sėkmės kriterijų dokumentą. Pasirūpinkite mokytojų sutikimo formomis.

Praktinio užsiemimo tikslo paaiškinimas

Po to, kai prisistatysite, paaiškinkite praktinio užsiemimo tikslą:

- Jūs (mokytojas) šio penkių sesijų praktinio užsiemimo metu išmoksite kaip sukurti, pravesti ir įvertinti 45 minučių trukmės pamokų planus.
- Pamokos bus skirtos pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti įvairiomis virtualiomis patirtimis bei užtikrinti jų saugumą virtualioje erdvėje.

- Papildytos realybės žaidimas, interaktyvūs didaktiniai metodai bei profilaktiniai metodai – svarbūs įrankiai siekiant šio tikslo.
- Šio praktinio užsiemimo metu Jūs sukursite savo individualų pamokos planą.
- Jūs įgyvendinsite pamokos planą savo mokykloje.
- Po pamokos įgyvendinimo mes susitiksime vėl įvertinti savo patirtį ir sukurti geriausių praktikų ir išmokytų pamokų sąrašą.

Tada paaiškinkite sesijos uždavinį:

- Šios sesijos uždavinys – perteikti žinias apie tapatybes ir “takaus gyvenimo” sąvoką.
- Jūs (mokytojas) susipažinsite su šiomis temomis bei gerosiomis praktikomis, kad suprastumėte jų svarbą savo, kaip mokytojo, darbe bei Jūsų mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai geba paaiškinti tapatybių etikečių bei “takaus” gyvenimo poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Dabar paprašykite mokytojų prisistatyti kiekvienam iš eilės.

- Pastebėsite, jog pirmajam dalyviui prireiks šiek tiek laiko atsakyti. Sekantis dalyvis atsakys greičiau. Taip yra todėl, kad pirmajam dalyviui reikia “įréminti” atsakymą. Jis turi nuspręsti, kurias tapatybės etiketes pasirinkti – amžių, profesiją, vaikų skaičių.
- Kiti dalyviai gali pasekti pirmojo pavyzdžiu arba pasirinkti savo atsakymo pobūdį. Kai visi prisistato, paaiškinkite dalyviams, jog taip formuojasi tapatybės – nustatant rėmus individualiai (pirmasis dalyvis ir kiti, pasirinkę savo atsakymų pobūdį) arba kolektyviai.
- Atsparumas – tai gebėjimas pernelyg nepasiduoti aplinkinių įtakai, bet tuo pačiu ir atvirumas grįžtamajam ryšiui ir pasiūlymams.
- Mes aptarsime savo tapatybes ir atsparumą bei apžvelgsime tapatybių etiketes, mokymosi stilius, tapatybių teroijas bei kaip naujos technologijos veikia tapatybes.

Tapatybių etiketės

Pristatykite tapatybių etiketes pagal pirmos sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

- Jeigu suprantame tapatybes kaip pasakojimus apie save, tapatybės yra sudarytos iš tapatybių etikečių. Šios etiketės gali būti plačios arba siauresnės.
- Kuo siauresnės mūsų tapatybės etiketės, tuo mes esame mažiau atviri grįžtamajam ryšiui ir mokymuisi.
- Situacijose, kur vyrauja pasitikėjimas, mes esame atviresni grįžtamajam ryšiui.

Gerosios praktikos

Pristatykite gerąsias praktikas:

- Paprašykite mokinių atkartoti šiuos sakinius:
 - Kartais aš darau klaidas,
 - Kartais mano motyvacija yra egoistiška,
 - Kartais aš esu problemos dalis.

Ir paaiškinkite juos. Sakydami “kartais aš darau klaidas”, atmetame galimybę, jog esame visada teisūs. Sakydami “kartais mano motyvacija egoistiška”, užtikriname, jog negalime jaustis moraliai pranašesni už kitus. Sakydami “kartais aš esu problemos dalis”, nebegalime skirstyti pasaulio į “mus” ir “juos”, kur tik “jie” yra atsakingi už problemas.

- Pasklauskite savo mokinių, ar jie sutinka su šiais teiginiais ir kaip jaučiasi juos išstardami.
- Suteikite mokiniams grįžtamąjį ryšį ir leiskite atskirti patarimus nuo įvertinimo.
- Suteikite mokiniams įvertinimą ir leiskite jiems atskirti vertinimą ir pasekmes.

Poveikio lentelė

Saugumas internete	Mokytojas	Mokinys
Labiau prisitaikančios reakcijos į virtualios erdvės iššūkius, mažiau linkę save vertinti vienareikšmiškai	Labiau teigiamai įsitraukę mokiniai	Atviresni grįžtamajam ryšiui ir mokymuisi

“Takus” gyvenimas

Pristatykite “takaus” gyvenimo sąvoką, remdamiesi Zygmunt Bauman teorija, aprašyta 1 Sesijos teorijoje. Svarbiausi elementai:

- Globalizacija,
- Ultra-vartotojiškumas,
- Greiti pokyčiai, tad nauji įpročiai nespėja susiformuoti,
- Įtampa siekiant pertekliaus.

Gerosios praktikos

Pristatykite gerąsias praktikas:

- Dialogas,
- Derybos,
- Tarpusavio supratimas,
- Konfliktų sprendimas ir valdymas,
- Gebėjimas mokytis ir reaguoti į naujas situacijas.

Tapatybių teorijos

Pristatykite tapatybių teorijas, remdamiesi pirmos sesijos aprašymu. Svarbiausi elementai:

- Erving Goffman teorija
- Paul Ricoeur teorija
- Anthony Giddens teorija

Naujos technologijos ir tapatybė

Pristatykite, kaip naujos technologijos veikia mūsų tapatybės supratimą, remdamiesi pirmos sesijos aprašymu. Svarbiausi elementai:

- Auditorijų atskyrimas
- Algoritmai ir duomenys vietoje neverbalinio bendravimo
- Profilių šablonai
- Skirtingi pasakojimai tuo pačiu metu;
- Vientisumo ir tęstinumo pasakojimuose apie save nebuvimas

2 SESIJA 12-14 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skai- drė	Vadovo skyrius
10	Interaktyvūs didaktiniai metodai	11	Diagnostiniai klausimai 2 Sesijos aprašymas
20	Gerosios praktikos	12	12-14 a. grupės gerosios praktikos
15	Diskusija	13	
15	Profilaktikos elementai	14	Diagnostiniai klausimai 2 Sesijos aprašymas
15	Gerosios praktikos	15	12-14 a. grupės gerosios praktikos
15	Diskusija	16	2 Sesijos aprašymas

Sesijos uždaviniai

- Šios sesijos uždavinys – perteikti žinias apie interaktyvius didaktinius ir profilaktikos metodus.
- Jūs (mokytojas) susipažinsite su šiomis temomis bei gerosiomis praktikomis, kad suprastumėte jų svarbą savo, kaip mokytojo, darbe bei Jūsų mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai geba paaiškinti interaktyvių didaktinių ir profilaktinių metodų poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Interaktyvūs didaktiniai metodai

Pristatykite interaktyvius didaktinius metodus pagal pirmos sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

- Mokiniai yra bendrai atsakingi už savo mokymąsi

- Turime įtraukti visus mokinius klasėje
- Mokymas ir mokymasis yra dvi skirtingos sirtys. Tik bendraujant galima iš tikrųjų išsiaiškinti, kiek to, kas buvo mokoma, buvo tikrai išmokta.

Gerosios praktikos:

- Pamokos metu klauskite diagnostinių klausimų,
- Leiskite mokiniams parodyti, ar jie Jus supranta; jeigu ne, leiskite kitam mokiniui, kuris supranta, paaiškinti
- Kvieskite mokinius atsakyti į klausimus ne pakeliant rankas, bet patys parinkite mokinį, kuris atsakys.

Profilaktikos elementai

Pristatykite profilaktikos elementus pagal pirmos sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

- Stenkiės išlaikyti darbo tęstinumą, venkite epizodiškumo. Tik sistemiškos veiklos duoda rezultatų - sukurkite reguliarias progas bendrauti.
- Rekomenduojama "diagnozuoti" klasę – išsiaiškinkite, ką mokiniai veikia, kas juos domina, kokių turi problem, ko jiems reikia iš suaugusiųjų. Tuomet pabrėžkite ir tobulinkite mokinių stipriąsias puses: stiprinkite socialinius įgūdžius, suteikite erdvę tobulėti, mokykite atsakomybės.
- Elkitės su mokiniu kaip su lygiaverčiu bendravimo partneriu
- Šioje amžiaus grupėje svarbu įtraukti tėvus
- Kurkite santykius ir pasitikėjimą per mokytojo – mokinių dialogus.

Gerosios praktikos

- Naudokite interaktyvius metodus, įtraukiančius mokinius. Mokiniai yra aktyvūs mokymosi dalyviai ir nulemia pamokos eigą. Pavyzdžiui, mokymasis naudojant projektus.
- Efektyviausios veiklos tos, kuriose mokytojas atlieka patarėjo, mentoriaus vaidmenį ir tik koordinuoja idėjas, planus ir veiklas, numatytas mokinių.
- Mokytojas nustato labai konkretų mokymosi tikslą.
- Įtraukite tokius elementus kaip diskusija, minčių lietus, pasidalijimas užduotimis, projekto vertinimas, išminktų pamokų aptarimas.
- Jauniems žmonėms svarbu aptarti savo idėjas su suaugusiaisiais, todėl nevenkite ir sudėtingų temų.
- Jūs, kaip įrankis – tai apie mokytojo savęs tobulinimo procesą. Tobulinkite save, mokykitės, įgykite įgūdžių, reikalingų darbui su jaunais žmonėmis. Pabrėžkite savęs tobulinimo svarbą ir mokiniams.

- “Aš esu problemos dalis” – tokia nuostata gali itin padėti Jūsų darbui ir mokiniams suteikti daugiau pasitikėjimo Jumis. Pavyzdžiui, jeigu mokinys nesupranta pamokos medžiagos, paanalizuokite, ką Jūs darote, ar ko nedarote, kas galėtų lemti mokinio nesupratimą. Toks mokytojo požiūris padeda mokiniams ugdyti teisingumo suvokimą, pasitikėjimą suaugusiais bei sustiprina pasitikėjimą savimi.

3 SESIJA 12-14 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skai- drė	Vadovo skyrius
10	Edukacinės technologijos	17	Trečios sesijos aprašymas
25	Papildytos realybės žaidimas	18	Trečios sesijos aprašymas Papildytos realybės žaidimas Žaidimo žymekliai Papildytos realybės žaidimo forma Papildytos realybės žaidimo klausimynas
20	Papildytos realybės žaidimo kūrimas	19	Trečios sesijos aprašymas Papildytos realybės žaidimo kūrimas
15	Diskusija	20	
5	Diskusija apie pamokos planus	21	Pamokos planas
15	Pamokos plano "pamatų" kūrimas	22	Pamokos planas

Sesijos uždaviniai

- Šios sesijos uždavinys – perteikti žinias apie papildytą realybę ir edukacines technologijas
- Jūs (mokytojas) susipažinsite su šiomis temomis bei gerosiomis praktikomis, kad suprastumėte jų svarbą savo, kaip mokytojo, darbe bei Jūsų mokinių saugumui internete.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai geba paaiškinti papildytos realybės žaidimo bei edukacinių technologijų poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Edukacinės technologijos

Pristatykite edukacines technologijas pagal trečios sesijos aprašymą. Svarbiausi elementai:

Įgūdžiai	21 amžiaus įgūdžiai	Virtualūs įrankiai
Mokymosi įgūdžiai	Kritinis mąstymas Kūrybiškas mąstymas Bendradarbiavimas Bendravimas	<ul style="list-style-type: none"> • Blogai • Wiki puslapiai • Dalijimasis multimedija • Bendradarbiavimo ir bendravimo programos
Raštingumo įgūdžiai	Informacinis raštingumas Medijų raštingumas Technologinis raštingumas	<ul style="list-style-type: none"> • Blogai • Wiki puslapiai • Dalijimasis multimedija • Bendradarbiavimo ir bendravimo programos • Biuro pobūdžio programos • Duomenų kaupimo programos
Gyvenimiški įgūdžiai	Lankstumas Iniciatyvumas Socialiniai įgūdžiai Produktyvumas Lyderystė	<ul style="list-style-type: none"> • Wiki puslapiai • Dalijimasis multimedija • Audio blogai ir podcast'ai • Socialiniai tinklai • Bendradarbiavimo ir bendravimo programos • Duomenų kaupimo programos

Papildytos realybės žaidimas

Pristatykite papildytos realybės žaidimą pagal papildytos realybės žaidimo skyrių. Svarbiausi elementai:

Papildyta realybė (PR) susideda iš realių laiku vykstančio video vaizdo, filmuojamo video kamera prie kurio pridedami skaitmeniniai elementai, atsirandantys kaip atsakas į tam tikrus iš anksto nustatytus stimulus.

- Papildyta realybė sukelia susidomėjimą mūsų aplinka ir tapatybe
- Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą atmosfera klasėje, kaip didaktinių metodų rezultatu.

Gerosios praktikos

- Žaiskite žaidimą su visa klase
- Naudokite žaidimą, kaip stimulą diskusijai
- Leiskite mokiniams interpretuoti papildytos realybės atvaizdus

Dabar išbandykite žaidimą su mokytojais. Perskaitykite Papildytos realybės žaidimo skyrių, kad pasiruoštumėte žaidimo išbandymui.

- URL: <http://identifeye.ezdev.eu/>.

Papildytos realybės žaidimo kūrimas

- Sugalvokite temą
- Sukurkite klausimus
- Sukurkite atsakymų variantus
- Kiekvienam atsakymo variantui sukurkite realybės papildymo atvaizdą
- Sukurkite garsus ir animacijas (nebūtinai)
- Sukurkite statines puslapio dalis
- Išverskite (nebūtinai)
- Sukurkite pamokos planą.

Diskusija apie pamokos planą

Dabar metas mokytojams pradėti kurti savo pamokos planus. Išdalinkite pamokos plano šablonus bei visas gerąsias praktikas, išskyrus edukacinių technologijų. Paaiškinkite, kad dabar mokytojai turi priimti kelis sprendimus:

- Ar pamokos planas bus skirtas pamokai ar po-pamokinei veiklai?
- Kokiems iššūkiams išspręsti ar galimybėms išnaudoti bus skirtas pamokos planas?

Tada reikės pasirinkti bent po vieną gerąją praktiką iš kiekvieno lygio:

- Pirmas lygis: Tapatybių etiketės ir “takus” gyvenimas,
- Antras lygis: Interaktyvūs didaktiniai metodai;
- Trečias lygis: profilaktiniai metodai;
- Ketvirtas lygis: Papildytos realybės žaidimo išbandymas ar kūrimas (jeigu mokytojas nepasirengęs išbandyti PR žaidimo, gali pasirinkti vieną iš edukacinių technologijų).

Pamokos plano “pamatai”

Kiekvienas mokytojas užpildo savo pamokos plano šabloną.

4 SESIJA 12-14 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
80	Mokytojai kuria pamokos planus	23	Pamokos planas
10	Įvertinimo šablono aptarimas	Įvertinimo skaidrė	Mokytojų įvertinimas

Sesijos uždavinys

- Šios sesijos metu mokytojai sukurs savo pamokos planą, arba pasirinks vieną iš dviejų pavyzdinių pamokų planų.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai gebės suformuluoti hipotezes apie savo pamokos plano poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Mokytojai kuria individualius pamokos planus

- Kol mokytojai pildo pamokos planus, prieikite prie kiekvieno mokytojo kelioms minutėms ir padėkite, jei kas neaišku. Jeigu reikia, patarkite.
- Jeigu mokytojas jaučiasi neįtikintai dėl PR žaidimo, jis gali pasinaudoti jau egzistuojančiu pamokos plano pavyzdžiu, arba vietoje žaidimo pasirinkti vieną iš edukacinių technologijų.

Kartu su mokytojais peržiūrėkite ir aptarkite įvertinimo skaidrės šabloną.

Paašškinkite, jog jie turės užpildyti įvertinimo skaidres po savo pamokos įgyvendinimo bei atsiųsti Jums elektroniniu paštu prieš paskutinę, aptarimo sesiją.

Pasakykite mokytojams, jog gali su Jumis susisiekti, jeigu kils bet kokių neaiškumų.

Pamokos planas (45 minutės) Amžiaus grupė: 12-14

Vardas, pavardė	
Mokykla	
Data	
El. paštas	

Pamokos pavadinimas	ID-EYE – pamokos pavyzdys
---------------------	---------------------------

	Mokymo programos	X	Po-pamokinės veiklos
Kokio dalyko?			

Iššūkis/galimybė	<p>Mokiniai turi galimybę išreikšti savo nuomonę, aptarti savo požiūrį su suaugusiais, kas padeda mokytojui geriau pažinti mokinius bei sukurti pasitikėjimo atmosferą klasėje.</p> <p>Mokiniai kartu su mokytoju aptarinės „idealią klasę“ – tai padidins jų atsakomybę už mokymosi procesą ir mokyklos gyvenimą.</p>
------------------	--

Mokymosi uždaviniai	<ul style="list-style-type: none"> - Didesnis tarpusavio pasitikėjimas klasėje - Sklandesnis bendravimas klasėje - Didesnis įsitraukimas į mokymosi procesą <p>Geresnis rizikų, susijusių su virtualia erdve, supratimas</p> <p>Didesnis įsitraukimas į mokyklos gyvenimą</p>
Sėkmės kriterijai	<ul style="list-style-type: none"> - Tiesioginis bendravimas ir įsitraukimas į pamoką - Glaudesnis bendravimas klasėje bei su mokytoju - Pasitikėjimo skatinimas

	Interaktyvių metodų naudojimas pamokoje
--	---

Gerosios praktikos			
1 lygis – Dalykai	3 sakiniai		
2 lygis – Didaktika	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostinis klausimas • Paparašykite mokinio, kuris atsakė teigiamai paaiškinti savo pasirinkimą, bei tą patį padaryti neigiamai atsakiusio mokinio • Atsitiktinai parinkite mokinį, kuris atsakys į žaidimo klausimus • Atsitiktinis mokinio, atsakysiančio į klausimą, pasirinkimas 		
3 lygis – Profilaktika	<ul style="list-style-type: none"> • Pabrėžiamas klausymasis ir dialogas • Atidumas ir pasitikėjimo santykiuose skatinimas 		
PR žaidimas	<table border="1"> <tr> <td>Taip</td> <td>Ne</td> </tr> </table>	Taip	Ne
Taip	Ne		
Jei ne, kodėl?	-		
Jei ne, kokia ed. technologija?	-		

Jvertinimas	Diskusija pamokos pabaigoje
-------------	-----------------------------

Pamokos plano aprašymas	<p>1 žingsnis –</p> <p>Pamokos tikslo pristatymas</p> <p>Šio amžiaus mokiniai mėgsta išreikšti savo nuomonę bei diskutuoti su kitais.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Šios pamokos tikslas – išsiaiškinti, kokia turėtų būti ideali klasė.
-------------------------	--

2 žingsnis

Taisyklių aptarimas

- Mes žaisime žaidimą – jo metu aptarsime įvairias virtualias ir ne virtualias situacijas
- Šios diskusijos metu svarbus prisiminti tris sakinius, kuriuos pakartokite paskui mane:
 - Kartais aš darau klaidas,
 - Kartais mano motyvacija yra savanaudiška,
 - Kartais aš esu problemos dalis.

3 žingsnis

Temos pristatymas – pagalvosime, kaip atrodo ideali klasė. Kuo labiau mūsų klasė panaši į Jūsų idealią klasę, tuo didesnis bus mūsų tarpusavio pasitikėjimas ir tuo lengviau galėsime bendrauti.

Pristatykite papildytos realybės sąvoką. Parodykite pavyzdį:
<http://youtu.be/09vxKN1zLNI>

Žaidimas

- Kiekvienam klausimui atsitiktine tvarka pasirinkite mokinį, kuris perskaitys klausimą ir pasiūlys atsakymą
- Paklauskite, kas sutinka su pasiūlytu atsakymu, ir kodėl?
- Paklauskite, kas nesutinka su pasiūlytu atsakymu, ir kodėl?
- Surenkite balsavimą

Darykite dažnas pertraukas klausimų aptarimui.

Atidžiai klausykitės mokinių atsakymų ir komentarų, stenkitės gauti kiek įmanoma daugiau informacijos.

Pavyzdys:

6 klausimas

Mokytojai įgauna daugiausiai mokinių pasitikėjimo, kai jie:

Jeigu atsakymas DARO TAI, KĄ SAKO:

- Ką tai reiškia Jums?

- Ar turite tokių mokytojų?

- Ką mokytojas turėtų daryti, kad juo labiau pasitikėtumėte?

Jeigu atsakymas STENGIASI SUPRASTI MOKINIUS:

- Kodėl manote, kad supratimas svarbus?

- Ar įmanoma turėti gerus santykius su mokytoju, kuris Jūsų nesupranta?

- Dėl kokių priežasčių mokytojai nesupranta mokinių?

Jeigu atsakymas GERAI IŠMANO SAVO DARBĄ:

- Ką, jūsų nuomone tai reiškia?

- Kaip turėtų elgtis geras mokytojas?

4 žingsnis

Žaidimo aptarimas

Užduokite diagnostinį klausimą:

Ar mokiniai vienodai atsakingi už mokymosi rezultatus?

Mokiniai turi parodyti raudoną (NE) arba žalią (TAIP) kortelę.

- Pasirinkite mokinį, atsakiusį NE ir paprašykite pagrįsti atsakymą
- Pasirinkite mokinį, atsakiusį TAIP ir paprašykite pagrįsti atsakymą

Pasidalinkite savo požiūriu su mokiniais, aptarkite galimus atsakymų variantus.

Užduokite diagnostinį klausimą:

Idealioje klasėje, ar jums lengviau kalbėtis su manimi, jeigu turite sunkumų internete?

Mokiniai turi parodyti raudoną (NE) arba žalią (TAIP) kortelę.

- Pasirinkite mokinį, atsakiusį NE ir paprašykite pagrįsti atsakymą

- Pasirinkite mokinį, atsakiusį TAIP ir paprašykite pagrįsti atsakymą

Pasidalinkite savo požiūriu su mokiniais, aptarkite galimus atsakymų variantus.

5 žingsnis

Piešimas – mano porteras internete

Išdalinkite formas

- Pakvieskite mokinius nupiešti savo internetinius portretus – savo virtualias tapatybes
 - Po to, paprašykite kiekvieno mokinio trumpai pristatyti savo piešinį.

6 žingnis

Klausimynas

Pamokos planas 2 (45 minutės) Amžiaus grupė: 12-14

Vardas, pavardė	
Mokykla	
Data	
El. paštas	

Pamokos pavadinimas	Gyvenimas internete
---------------------	---------------------

X	Mokymo programos		Po-pamokinės veiklos
Kokio dalyko?			INFORMATIKOS

Iššūkis/galimybė	Jaunimui labiau patinka apie virtualų gyvenimą kalbėtis su draugais. Iššūkis – paskatinti juos apie tai kalbėtis su suaugusiais.
------------------	---

Mokymosi uždaviniai	Mokiniai sukurs mini-pamokos planą po pamokinei pamokai su tėvais.
Sėkmės kriterijai	Pamokos planas įtraukia: - Rimtas refleksijas apie tai, kaip bendrauti su tėvais, - Realistiškus lūkesčius, Atsakymai vaizduoja bendravimą, kuris yra: - Atviras - Nemoralizuojantis - Ne skirstantis - Ne skirstantis

Gerosios praktikos	
1 lygis – Dalykai	3 sakiniai
2 lygis – Didaktika	Atsitiktinis pasirinkimas traukiant lazdeles
3 lygis – Profilaktika	Projektinis mokymasis Mokinių aplinkos už mokyklos ribų įtraukimas

PR žaidimas	Taip	Ne
Jei ne, kodėl?	-	
Jei ne, kokia ed. technologija?	-	

Įvertinimas	Diskusija pamokos pabaigoje apie sukurtus pamokų planus
-------------	---

Pamokos plano aprašymas	<p>1 žingsnis –</p> <p>Pristatykite pamokos tikslą, klausimų sąrašą ir sėkmes kriterijus.</p> <p>Pristatykite tris sakinius, kaip žinąjį link bendravimo tikslo.</p> <p>Pamokos planas susideda iš:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Priemonių aprašymo, • Pamokos aprašymo, • Poveikio tėvams aprašymo, • Poveikio patiems mokiniams ir jų saugumui internete aprašymo. <p>2 žingsnis</p> <p>Atsitiktiniu būdu padalinkite klasę į keturias grupes. Išdalinkite pamokos plano formas.</p> <p>3 žingsnis</p> <p>Kiekviena grupė žaidžia žaidimą ir užpildo pamokų planus.</p> <p>4 žingsnis</p> <p>Atsitiktinai parinkite mokinį, kuris perskaitys grupės pamokos planą, aptarkite pamokų planus.</p>
-------------------------	---

Pamokos įgyvendinimas. Aprašymas 12-14 m. amžiaus grupei

TRUKMĖ	Modulio aprašymas	Powerpoint skai- drė	Vadovo da- lis
45	Mokytojai įgyvendina savo pamokos planą mokyklose	-	-
30	Mokytojai užpildo vertinimo šabloną	-	-

TIKSLAS

- Šios pamokos tikslas yra mokytojams įgyvendinti ir įvertinti jų pamokos planą, savo sprendimus ir savo pasirinktą gerąją praktiką.

Sėkmės kriterijai:

- Dalyviai galės išbandyti savo pamokos plano poveikį trimis lygiais: jų mokymui, mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Mokytojai įgyvendina savo pamokos planą mokyklose.

Mokytojai įgyvendina individualius pamokų planus kuriuos jie sukūrė 3 ir 4 sesijos metu. Jie gali kurti dalykos pamokos arba užklausinės pamokos planą, priklausomai nuo jų pasirinkimo.

Mokytojai užpildo vertinimo šablonus

Po pamokos plano įgyvendinimo mokytojai turėtų užpildyti vertinimo šabloną ir atsiųsti elektroniniu paštu iki penktos sesijos.

5 SESIJA 12-14 amžiaus grupei

Laikas	Modulis	Powerpoint skaidrė	Vadovo skyrius
30	Pamokų įgyvendinimo apibendrinimai	25	Mokytojų įvertinimas
50	Diskusija apie Geriausias praktikas/išmoktas pamokas	26	
10	Pažymėjimų išdalinimas	27	Pažymėjimai

Sesijos uždavinys

- Įvertinti pamokas ir sukurti Geriausių praktikų/išmoktų pamokų sąrašą.

Sėkmės kriterijai:

- Mokytojai gebės įvertinti savo pamokos poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Pamokų įgyvendinimo apibendrinimai

Paprašykite mokytojų atsakyti į klausimus:

- Ar Jūsų pamoka buvo dalyko ar po pamokinės veiklos?
- Kokius iššūkius norėjote išspręsti ar kokias tobulėjimo progas išnaudoti?
- Kurias gerąsias praktikas naudojote?
- Koks buvo pamokos poveikis Jūsų mokymui?
- Koks buvo pamokos poveikis mokiniams?
- Koks buvo pamokos poveikis mokinių saugumui internete?

Geriausių praktikų/išmoktų pamokų sąrašas

Siūlomi diskusijos klausimai:

- Ar mokytojai naudojo panašias gerąsias praktikas, ir ar jos turėjo panašų poveikį trijuose lygmenyse?
- Kokių sąlygų reikia, kad gerosios praktikos turėtų teigiamą poveikį visuose trijuose lygmenyse?

Apibendrinkite diskusiją sukurdami geriausių praktikų/išmokytojų pamokų sąrašą. Prašome pasidalinti juo su projekto partneriais: Mr. Onno Hansen, onno.hansen@gmail.com

1 SESIJA - TEORIJA

Tapatybių etiketės [8-11; 12-14]

Douglas Stone ir Sheila Heen (2014) suteikia interaktyvios mokymosi patirties tapatybių tema įrankius. Jie apibrėžia tapatybę taip: “tapatybė – tai istorija, kurią pasakojame sau, apie save – kas mums patinka, kuo tikime, ką darome gerai, ką sugebame”. Pasak Stone ir Heen, šios istorijos susideda iš etikečių. Mes stengiamės, kad jos būtų paprastos, pabuzdžiu, “aš kompetetingas, geras, vertas meilės”. Šios etiketės atlieka svarbią funkciją – gyvenimas gali būti sudėtingas ir netvarkingas, o paprastos etiketės primena mums apie mūsų vertybes ir prioritetus.

Tačiau tokios paprastos etiketės gali sukelti ir sunkumų. Jos paprastos, nes jos yra “viskas arba nieko”. Tai veikia, jeigu mes esame “viskas”, tačiau jeigu gauname grįžtamąjį ryšį, jog mes neesame “viskas”, mes suvokiame, jog esame “niekas”. Šis mechanizmas – svarbi priežastis, kodėl nėra lengva priimti kritiką ir kodėl mokiniai nėra atsparūs virtualioje erdvėje. Virtualūs iššūkiai, ypatingai kritiškai, suvokiami kaip visos tapatybės puolimas.

Kad pakeistume šią situaciją, turėtumėme nesinaudoti paprastomis etiketėmis, tiek sau, tiek pasauliui apibūdinti. Betkaip tai padaryti? Stone ir Heen rašo: “Pirmas žingsnis yra atpažinti, jog mūsų tapatybės etiketės ir per daug paprastos, o tuo tarpu mes esame sudėtingi”. Pasak jų, mes turime priimti savo sudėtingumą bei šiuos sakinius:

- Aš darysiu klaidas
- Mano motyvacija sudėtinga – mano motyvai geri, bet kartais gali būti ir ne tokie kilnūs bei savanaudiški
- Aš prisidėjau prie problemos

Šiuos teiginius geriausiai ištarti, situacijoje, kai pasitikime kitais ir savimi, kadangi tokiose situacijose esame atviresni grįžtamajam ryšiui.

Covey taip pat sutinka su Stone & Heen, jog ypatingai svarbu matyti save problemos dalimi “jeigu manote, kad problema kažkur “ten”, pati ši mintis yra problema”.

Čia Covey požiūris iš pirmo žvilgsnio prieštarauja Goffman požiūriui, kad skirtingose situacijose mes prisiemame skirtingus vaidmenis. Tačiau Goffman tik siūlo požiūrį, kaip vertinti situacijas ir mūsų pozicijų jose, o Covey pristato etinį požiūrį, kuriame gyvenimas matomas kaip nedaloma visuma. Panašu, kad šis požiūris labiau atitinka mokinių požiūrį apie save: jie nejaučio pernelyg didelio skirtumo tarp savo virtualios ir ne virtualios tapatybių. Jie smerkia žmones, kurie internete save pateikia neatitinkančiai realybės.

Covey etika žvelgia dar toliau nei Stone ir Heen. Jis mano, jog negana pripažinti, kad darome klaidas, kad kartais esame savanaudiški bei esame problemos dalis. Jei darome klaidas, turėtume

jas iš karto pataisyti: “Beveik kiekvienoje gyvenimo srityje palūžimas gali paskatinti proveržį. Iššūkliai ir klaidos gali suteikti progą augimui, mokymuisi ir tobulėjimui”. Covey prideda: “Mes neišvengsime iššūkių. Mes darysime klaidas. Kiti darys klaidas, kurios turės mums įtakos. Svarbu tai, kaip į tai reaguosime”.

Be Stone ir Heen’s trijų sakinių, kitas įrankis padėsiantis atsiverti grįžtamajam ryšiui yra išmokimas atskirti treniravimą ir įvertinimo grįžtamąjį ryšį. “Treniravimu siekiama padėti kitam mokytis, augti, tobulėti bet kokioje srityje – ar tai būtų tam tikra idėja, įgūdis, žinios ar asmenybė”. Įvertinimas, kita vertus, “parodo, kur tu stovi. Įvertinimas sudaro lūkesčius, išskiria pasekmes bei suteikia informacijos priimti sprendimui”. Treniravimo ir įvertinimo atskyrimas itin svarbus gebėjimui produktyviai priimti grįžtamąjį ryšį, nes tapatybei grėsmę kelia įvertinimas, tačiau treniravimas yra daug mažiau grėsmingas.

Trečias įrankis yra atskirti įvertinimo komponentus: vertinimą, pasekmes ir įvertinimą. Žinant tai, galima suvokti, kuris įvertinimo komponentas kelia grėsmę Jūsų tapatybei, taip pat tampa lengviau aptarti grįžtamąjį ryšį.

Mokymosi stiliai [8-11]

Stone ir Heen (2014) išskiria du būdus, kaip mes reaguojame į iššūkius ir klaidas: “pastovi nuostata” ir “augimo nuostata”. “Jeigu jūs turite pastovią nuostatą, kiekviena situacija, tampa tarsi referendumu, dėl to, ar turite pakankamai įgūdžių ar žinių, kuriuos tikitės, jog turite”. Žmonės, turintys augimo nuostatą, kita vertus, mano, jog nėra nieko nesikeičiančio. Jeigu suklysta, jie mano, jog tai įgūdis, kurį galima lavinti ir apskritai suvokia klaidą, kaip galimybę tobulinti save.

Pastovi nuostata neatitinka realybės ir todėl, tokie žmonės negeba efektyviai mokytis. Pasak William, “geriausi mokiniai pastoviai priskiria tiek sėkmę, tiek nesėkmę vidiniams, nepastoviams faktoriams, tokiems kaip sunkus darbas”. William teigia, jog darbas klasėje bus gerokai efektyvesnis, jeigu mokiniai galvos, jog “viskas priklauso nuo manęs, aš galiu kažką dėl to padaryti”.

Pasak Stone ir Heen, perėjimas nuo pastovios į augimo nuostatą reikalauja keleto žingsnių: pirmasis žingsnis – suprasti, koks besimokantysis aš esu.

- Aš pastovus, ar aš keičiuosi;
- Mano galimybės pastovios, ar jos nuolat vystosi;
- Mano tikslas – sėkmė, ar pats mokymosi procesas;
- Jaučiuosi protingas, kai ką nors atlieku tobulai, ar jaučiuosi protingas, kai išsprednžiu iššūkius;
- Iššūkliai man kelia grėsmę, ar matau juose progą tobulėti;

Kitas žingsnis – mokiniai turi pripažinti nesėkmę, kaip mokymosi proceso dalį. Augimo nuostatą turintis mokinys mato nesėkmę kaip progą kitą kartą darbą atlikti geriau.

Tolimesniam skaitymui

- Douglas Stone & Sheila Heen – Thanks for the feedback (2014)
- Dylan Wiliam – Embedded formative assessment (2011)
- Jane McGonigal – Reality is broken (2011)
- Stephen Covey – The speed of trust (2006)

Dabartinė visuomenė [12-14]

Sociologas Zygmunt Bauman (2004, 2005) apibūdina šiuolaikinę visuomenę kaip “takią”, o mūsų gyvenimus kaip “takius gyvenimus”. Tai tokia visuomenė, kurioje gyvenimo sąlygos keičiasi greičiau negu spėja susiformuoti nauji įpročiai.

Takus gyvenimas – tai radikalaus vartotojiškumo pobūdis, kur viskas ir visi pavirsta vartojamais objektais. Kad būtų naudinga, viskas privalo būti tinkama vartojimui.

Vaikai taip pat gyvena takų gyvenimą. “Vos tik išmokę skaityti, ar net anksčiau, vaikai susiformuoja priklausomybę nuo parduotvės. Taip yra todėl, kad šiandienos vaikai yra svarbiausi rytojaus vartotojai. Tėvai juos mato kaip gebančius informuotai rinkis prekes.

Takus gyvenimas yra pilnas neužtikrintumo. Kad atitikti radikalaus vartotojiškumo reikalavimus, nuolatos tenka įsigyti naujų prekių. “Takus gyvenimas reiškia savęs analizę, savikritiką ir savęs cenzūravimą. Takus gyvenimas maitinamas nepasitenkinimu savimi”. Žmonės jaučia spaudimą būti naudingais vartojimo objektais, kitaip taps nebereikalingi visuomenei.

Tolesniam skaitymui:

- Zygmunt Bauman – Identity (2004)
- Zygmunt Bauman – Liquid life (2005)
- Zygmunt Bauman – Liquid times (2007)

Dabartinė visuomenė – ką daryti toliau?

Ką Jūs ir mokytojai gali padaryti, kad pakeistumėte tokią situaciją? Bauman rašo: “Švietimo tikslas yra mesti iššūkį kasdieninių patirčių įtakai, kovoti prieš socialinės besimokančiojo situacijos sukeltą spaudimą”.

Seymour Papert sutinka, jog į įgūdžius orientuotas švietimas yra nebeaktualus. “Modelis, kuris teigia – įgūdžių, kurių prireiks gyvenime mokykitės, kol esate mokykloje, kol esate jauni, nebeteisingas. Įgūdžiai, kuriuos išmoksitė mokykloje bus jau nebeaktualūs, kai įeisite į darbo rinką”.

Pasak Bauman, vis dėlto švietimas yra vienintelė išeitis. Nors mokiniai dažnai vertina švietimą kaip kelią į įsidarbinimą, turime juos mokyti, kaip būti tiesiog piliečiais, mokyti pilietiškumo.

Toks švietimas turi būti ilgalaikis: “tam, kad švietimas ir mokymasis būtų naudingas tokioje visuomenėje, jis turi būti nuolatinis ir trunkantis visą gyvenimą”.

Taip pat turime įgalinti mokinių individualumą. “Šiandien individualumas reiškia asmeninę nepriklausomybę, kuri vertinama kaip asmens teisė ir pareiga. Sakydami “aš esu asmuo”, mes visų pirma turime omenyje, kad tik aš esu atsakingas už savo klaidas ir pasiekimus ir tik mano užduotis yra mažinti klaidas ir siekti pasiekimų”.

Kaip atrodo toks įgalinimas? Tam reikalingas tarpžmogiškų ryšių kūrimas ir perkūrimas, noras ir gebėjimas bendradarbiauti su kitais, siekiant sukurti svetingą ir draugišką aplinką žmonijos vystymuisi. Todėl reikia stiprinti tarpžmogiškus ryšius. “Tokioje visuomenėje jums reikia stiprių ir patikimų draugysčių bei tarpusavio pasitikėjimo”.

Kaip stiprinti šiuos ryšius? “Kasdieną bendrauti su tais, kurie nešneka ta pačia kalba (tiesiogine ir perkeltine prasmėmis), turi kitokią istoriją, kultūrą. Šiomis aplinkybėmis mums labiausiai reikia bendravimo įgūdžių – dialogo, derybų, tarpusavio supratimo, konfliktų sprendimo ir valdymo.

Bauman apibendrina: “Toks iš tiesų turėtų būti švietimas, tam, kad šiuolaikiniai žmonės galėtų siekti savo tikslų su pasitikėjimu bei sėkmės viltimi”.

Tapatybių teorijos [8-11; 12-14]

Socialiniuose moksluose tapatybė dažnai apibrėžiama atsakymu į klausimą: Kas aš esu? Vis dėlto, nėra vieningos nuomonės dėl atsakymo į šį klausimą.

Remiantis Erving Goffman, mūsų tapatybė – tai mūsų atliekamų vaidmenų visuma. Mes elgiamės skirtingai skirtingose situacijose, nes skirtingos situacijos reikalauja skirtingų veiksmų. Darbe mes elgiamės kitaip, negu parduotuvėje. Atliekant šiuos skirtingus vaidmenis, svarbu, kad mūsų auditorijos būtų atskirtos, kad mūsų reputacija išliktų vientisa.

Kita Goffman idėja – jog mes dalinamės informacija dviem būdais: sąmoningai ir nesąmoningai. Didelė dalis nesąmoningos informacijos suteikiama neverbalinio bendravimo būdu. Kartais nesąmoningai suteikiama informacija prieštarauja sąmoningai suteikiamai. Pavyzdžiui, užsikertame ir prakaituojame, nors teigiame, kad visai neįjaučiame streso.

Kitas svarbus požiūris pateikiamas filosofo Paul Ricoeur. Pasak Ricoeur, tapatybės susideda iš dviejų dalių: tos mūsų savybės, kurios išskiria mus iš kitų (l'ipsete), ir tos, kurios išlieka tokios pačios ilgus periodus laiko (la memete).

Ricoeur teorija yra svarbi Europos duomenų apsaugos įstatymams. Buvimas identifikuojamu – tai l'ipsete.

Duomenų apsaugos direktyva [[Directive 95/46/EC of the European Parliament and of the Council of 24 October 1995 on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data](#)] numato, kas padaro mus identifikuojamais: “ideneifikuojamas toks asmuo, kuris gali būti identifikuojamas, tiesiogiai, ar netiesiogiai, pagal identifikavimo numerį arba vieną ar daugiau faktorių, kurie yra specifiški jo fizinei, fiziologinei, protinei, ekonominei, kultūrinei ar socialinei tapybei”. Deja daugiau detalių nepateikiama nei šioje, nei sekančiose direktyvose.

Trečia tapatybių teorija teigia, jog tapatybės – tai istorijos, kurias pasakojame apie save sau ir kitiems. Pavyzdžiui, sociologas Anthony Giddens rašo: “Asmens tapatybė slypi ne elgesyje ir ne aplinkinių reakcijose, bet gebėjime išlaikyti tam tikrą pasakojimą”. Filosofas Jean-Paul Sartre tai vadina “gyvenimo projektu”. Šios teorijos esmė ta, jog mes projektuojame savęs suvokimą į besitęsiančią istoriją apie save – “asmens biologinį naratyvą”.

Tik viena daugiau ar mažiau sklandi šios istorijos versija gali egzistuoti tuo pačiu metu. Laikui bėgant, mūsų istorijos keičiasi, tačiau dvi tos pačios istorijos versijos negali būti pasakojamos tuo pačiu metu.

Šia teorija taip grindžiama ES galiojanti “teisė būti pamirštam”. Kiekvienas asmuo gali reikalauti, kad jo duomenys būtų pašalinti ir nepasiekiami virtualių paieškos sistemų.

Tolimesniam skaitymui

- Anthony Giddens – Modernity and Self-Identity (1991)
- Erving Goffman – The presentation of Self in everyday life (1959)
- Paul Ricoeur – Oneself as another (1992)

Naujos technologijos ir tapatybė [8-11; 12-14]

Prisimenant praeito skyriaus teorijas, virtualios tapatybės sąvoka atrodo nesunkiai apibrėžiama: virtualios tapatybės – tai atsakymas į klausimą, kas me sesame virtualioje erdvėje.

Remiantis pirmąja teorija, mūsų virtuali tapatybė susidarytų iš informacijos, kurią sąmoningai ir nesąmoningai suteikiame apie save internete. Pagal antrąją teoriją mūsų virtualią tapatybę sudaro tai, kas mus internete skiria nuo kitų, ir tai, kas nesikeičia ir pastovu ilgą laiką. Remiantis ES įstatymais, mūsų virtuali tapatybė yra mūsų vartotojo vardų ir slaptažodžių kombinacijos bei virtualūs sertifikatai, o ne mes, kaip virtualūs asmenys. Remiantis trečia teorija, mūsų virtuali tapatybė yra tai, kokią istoriją kuriame apie save virtualioje erdvėje - kitaip sakant, mūsų profiliai.

Deja santykis tarp buvimo internete ir virtualios tapatybės negali būti apibendrinamas tik taikant šias teorijas. Skaitmeninės technologijos gerokai apsunkino mūsų tapatybių suvokimą.

Pasikeitė tai, kokią informaciją suteikiame netyčia. Seniau keitimasis informacija vykdavo tarp dviejų ar daugiau žmonių, fizinio susitikimo metu, ar raštu, o dabar mes suteikiame informaciją apie save pelės paspaudimais, kuriuos, kaip algoritmus ar duomenų profilius fiksuoja įmonės ir kitos institucijos. Neverbalinis bendravimas taip pat beveik visiškai išnyksta virtualioje erdvėje – mes verčiau bendraujame SMS ar interneto žinutėmis, taip netekdami dalies informacijos.

Taip pat virtualioje erdvėje mes esame linkę į konformizmą: visi fotografuojamės darydami “duckface”, daromės “selfius”, dalinamės mielių katinėlių nuotraukomis ir keistomis naujienų istorijomis. Facebook siena keičia trečiąją tapatybių teoriją – facebook galime matyti kelias savo istorijos versijas vienu metu. Be to, kiti gali pridėti savo informacijos į mūsų profilį, todėl mūsų istorija jau pasakojame ne tik mes patys.

Tolimesniam skaitymui:

- Daniel Kahneman – Thinking, fast and slow (2011)
- EGE, Opinion 26: Ethics of Information and Communication Technologies (2012)
- Joshua Greene – Moral tribes (2013)
- Leonard Mlodinow – Subliminal (2012)
- Shelly Duval & Robert Wicklund – Objective Self-Awareness (1972)
- Timothy Wilson – Strangers to ourselves (2002)
- Zygmunt Bauman – Identity (2004)

2 SESIJA - TEORIJA

Įvadas

Šioje sesijoje aptariami du pagrindiniai praktinio užsiemimo elementai – interaktyvūs didaktiniai ir profilaktiniai metodai.

Interaktyvūs didaktiniai metodai

Šiuo metu daugumoje ES mokyklų vis dar dominuoja perdavimo modelis, kurio metu mokytojas perduoda žinias mokiniams, o šie stengiasi suprasti, ką mokytojas moko. Šis modelis remiasi prielaida, kad žinios turi būti perduotos ir išmoktos, supratimas atsiras vėliau, o aiškus perdavimas ir apdovanojimas už kantrų klausymą - svarbiausi efektyvaus mokymo elementai. (Black & Wiliam, 1998).

Black & Wiliam siūlo alternatyvius interaktyvius didaktinius metodus. Šie metodai efektyvesni, vertinant egzaminų rezultatus, ypatingai prasčiau besimokančiųjų ir socialinės atskirties grupių.

Interaktyvūs didaktiniai metodai remiasi šiomis prielaidomis:

- Mokiniai bendrai atsakingi už savo mokymąsi;
- Tam, kad pasiektų bendrą atsakomybę, mokiniai taip pat turi būti atsakingi už pamokas.
- Mokytojo mokymas nebėra toks svarbus. Mokytojas turėtų užtikrinti efektyvią mokymosi aplinką.
- Mokytojai turėtų aiškiai nusakyti kiekvienos pamokos tikslus ir uždavinius. Mokiniai turi žinoti, ko iš jų tikimasi.
- Mokytojai turėtų pasinaudoti įvairesniais bendravimo su mokiniais būdais.
- Mokytojai daugiau nebeatidėlioja tikrinimo, ar mokiniai suprato pamokos medžiagą iki egzaimnų ar kontrolinių darbų. Vietoj to, mokytojai turėtų nuolatos ir interaktyviai tikrinti, ar visi mokiniai seka pamoką.
- Leidžiant mokiniams dalyvauti pamokoje, galima užtikrinti visų mokinių įsitraukimą.

Formuojamąjį vertinimą nėra lengva įgyvendinti, tam prireiks laiko ir mažų žingsnelių. Todėl IDENTIFY praktiniu užsiemimu mokytojams nesiūloma radikalčiai keisti savo mokymo stiliaus, o tik išbandyti kelias naujoves.

Gerosios praktikos

- Diagnostiniai klausimai

- Diagnostinius klausimus galima naudoti kaip priemonę skirtą patikrinti, ar klasė jus supranta ir seka. Tokius klausimus geriausiai užduoti tada, kai pereinate prie kitos temos ar veiklos.
- Kad sutaupytumėte laiko, suformuluokite diagnostiniu klausimus su atsakymų variantais (geriau tik dviem). Išdalinkite klasei dviejų spalvų lipnius lapelius ir priskirkite spalvoms atsakymų variant raides (pvz., A ir B). Kai mokytojas paklausia diagnostinio klausimo, mokiniai turėtų pakelti vieną iš dviejų lapelių. Jeigu daugiau nei mokinių parodo teisingą atsakymą, galite tęsti. Jei ne, paprašykite mokinio, pakėlusio teisingą atsakymą, paaiškinti.
- Mokiniam duokite dviejų spalvų lipnius lapelius. Paaiškinkite, kad jeigu mokiny pradeda nebesuprasti apie ką pasakoja mokytojas, turi ant viršaus padėti raudoną (ar kitos sutartos spalvos) lapelį. Jeigu viskas gerai, žalias lapelis turi būti viršuje. Mokytojas gali paprašyti mokinio su žaliu lapeliu viršuje paaiškinti temą mokiniui su raudonu lapeliu. Wiliam paaiškina: “Šis metodas įtraukia du pagrindinius formuojamojo vertinimo elementus: įtraukimą ir atsitiktinumą. Mokiniai visą laiką turi sekti pamoką, kadangi gali būti paprašyti paaiškinti kitiems, sunkiau suprantantiems mokiniams. Grįžtamasis mokinių ryšys taip pat padeda mokytojui valdyti pamokos tempą”.
- Atsitiktinis pasirinkimas. Klasėje visada atsiranda keli mokiniai pasiruošę atsakyti į klausimą. Dažnai tai vis tie patys mokiniai – jie atsako į mokytojo klausimą, ir mokytojas jaučiasi galįs ramiai tęsti pamoką. Deja ne visi mokiniai vienodai įsitraukę, tačiau apie tai neinformuoja mokytojo, nes jų niekas nieko neklausia. Ši situacija saugi visiems, tačiau neskatina tobulėjimo ir įsitraukimo: tiek atsakinėjantys, tiek neatsakinėjantys mokiniai pripranta ir susitaiko su savo vaidmeniu. Atsitiktinai pasirinkus atsakinėjantį mokinį, “geras” mokiny gali būti pakvietas atsakyti net tada, kai nežino atsakymo, o “prastas” nebegali slėptis – jie gali būti pakviesti atsakyti. Galima netgi traukti burtus – tokiu būdu metate iššūkį mokinių savęs vaizdui bei įtraukiate visus mokinius.

Tolimesniam skaitymui

- Paul Black & Dylan Wiliam – Inside the black box (1998)
- Dylan Wiliam – Assessment for learning: why, what and how (2009)
- Dylan Wiliam – Embedded formative assessment (2011)

Profilaktika

Gdanskio Priklausomybių prevencijos centras bendradarbiaudamas su mokyklomis ir kitomis organizacijomis priejo išvados, jog prevencinės kampanijos turėtų atsižvelgti į jaunų žmonių poreikius ir reikėtų vengti “suaugęs žino geriausiai” požiūrio.

Mūsų nuomone, efektyviausios kampanijos yra tos, kurios suteikia mokiniui galimybę tobulėti, priimti sprendimus, dalyvauti, tos kurios didina informuotumą apie socialines problemas.

Vienas iš metodų, naudojamų tokių kampanijų įgyvendinimui, yra **projektinis mokymasis**.

Kas yra projektinis mokymasis?

Tai užduotys, turinčios bendrą tikslą bei nuoseklų turinį, koordinuojamą mokytojo, ir įgyvendinamos mokinių. Toks mokymasis lankstus, įvairiai pritaikomas ir įtraukia įvairias bendravimo formas. Projektas kaip edukacinis užsiėmimas, leidžia jauniems žmonėms įsijausti į socialinius vaidmenis.

Projektinis mokymasis yra interaktyvus

Tobler ir Stratton (1997), ir Tobler (2000) nurodo, jog pagrindinius efektyvių prevencijos program elementas yra interaktyvūs metodai: mokytojas inicijuoja bendravimą – sukuria užduotį, kurios metu jauni – žmonės diskutuoja, planuoja, bendrauja su kitais, bendradarbiauja, priima sprendimus.

- Projektas gali apimti įvairius šaltinius ir temas (pvz., jaunimo klubas parengia konkursus vaikams iš vaikų namų).
- Projektas įtraukia ir tuos, kuriems reikalinga pagalba, ir tuos, kurie ją teikia
- Projekte siekiama bendro tikslo ir tuo pačiu kuriami nauji tikslai
- Projektas gali įtraukti visas šeimas

Projektų tipai

1. Grupiniai projektai
2. Individualūs projektai

Projekto vaidmenys

1. Suaugęs: koordinatorius, projekto partneris, treneris, mokinys, ekspertas...
2. Vaikas: partneris, mokytojas, iniciatorius, koordinatorius, lyderis, pirkėjas, viešųjų ryšių specialistas...

Įgyvendinimo etapai

1. Grupės poreikių nustatymas

Jeigu norite nustatyti dabartinius grupės poreikius, pasistenkite atsakyti į keletą klausimų. Ieškodami atsakymų į juos, naudokite individualius pokalbius, grupines diskusijas, stebėjimą ir kolegų pastebėjimus.

- Kokie sunkumai?
- Ko nepavyksta padaryti?
- Koks elgesys netinkamas?
- Ką daro noriai, ką daryti atsisako?
- Kas jiems daro įtaką?
- Kokių klausimų klausia?
- Ko nežino?
- Ką mėgsta?
- Kas stebina jų elgesyje?
- Kokios pagrindinės problemos?

2. Ilgalaikiai poreikiai

- Kokią ateitį įsivaizduojate?
- Kuo jie taps ateityje?
- Kokie jų socialiniai vaidmenys?
- Kaip juos mato kiti?
- Ko reikia, kad išsipildytų ateities vizija?
- Kokių patirčių reikia?

2. Projekto iniciavimas

Po to, kai atsakote į klausimus, ir nusprendžiate pradėti projektą, kartu su vaikais turite nuspręsti projekto tikslą. Pasilikite pakankamai laiko diskusijoms, kad kiekvienas galėtų išreikšti savo nuomonę bei pilnai suprasti nagrinejamą problemą.

Neskubėkite. Kuo daugiau laiko skirsite diskusijai, tuo mažiau bus pasipriešinimo vėliau. Suteikite jaunimui iniciatyvą, neprimeskite savo idėjų, tik teikite pasiūlymus. Sprendimas turi būti priimtas bendrai visos grupės.

- Suaugusio požiūris: pasitikėjimas vaikais, entuziazmas, pasiryžimas veikti
- Parodykite vaikams, kokie pokyčiai laukia
- Tai turėtų būti tikra, socialiai reikalinga veikla
- Pasiruošimas – pirmieji žingsniai (užduočių pasidalijimas, koordinatoriaus parinkimas, bendravimo metodai).
- Suaugusieji prašo vaikų pagalbos
- Atvirumas vaikų idėjoms
- Atsakomybės perdavimas vaikams

3. *Veiklų įgyvendinimas*

Šiame etape reikalingi:

- Grupės resursų įvertinimas
- Bendravimas su visuomene, ryšių užmezgimas
- Projekto dalyvių paskatinimas
- Konfliktų sprendimas
- Tolimesnių veiksmų skatinimas
- Suaugę prižiūri procesą, suteikia paramą

4. *Apibendrinimas – veiklų poveikio įvertinimas, išvados*

Šiame etape apibendrinamos veiklos bei vystomas gebėjimas reflektuoti savo patirtis. Taip pat tai puiki proga pradėti naują projektą.

- Grupės ir kiekvieno dalyvio pastangų įvertinimas
- Projektų rezultatų pristatymas
- Ateities planų aptarimas

Veiklų, naudojančių projektinį mokymąsi, pavyzdžiui:

1. Gatvės darbo programa "ULICA", vykdoma Gdanko priklausomybių prevencijos centro
www.gcpu.pl
2. Aplinkosaugos prevencijos asociacija "Mrowisko" - www.mrowisko.org.pl
3. Jaunimo klubų asociacija - www.nereusz.pl

Paruošė:

Radosław Nowak ir Andrzej Skorupski – Gdanko priklausomybių prevencijos centras

Šaltiniai:

Aleksandra Karasowska - "Projekt jako metoda wspierania rozwoju, korygowania zaburzeń i zapobiegania zagrożeniom "

Dariusz Kowalski - "Metoda projektu w profilaktyce"

Pabaigai, norėtume atkreipti dėmesį į keletą mokymo elementų, kurie turėjo teigiamą poveikį mokiniams:

1. Sukurkite ritualą – būkite tikri, jog skiriate pakankamai laiko individualiems pokalbiams su mokiniais bei diskusijai visoje grupėje apie sunkumus, poreikius ir idėjas. Mokiniais patinka ritualai, paslaptys, unikalumas.
2. Kartu sukurkite svarbių mokiniams temų sąrašą ir aptarkite jas metų eigoje. Leiskite mokiniams pasiruošti diskusijai, pakviesti svečių, mokytojų, tėvų.
3. Medijų raštingumas – artimesnis susipažinimas su virtualiu pasauliu gali būti naudingas, kadangi leidžia geriau suprasti mokinių poreikius bei jų virtualias tapatybes.

Siūlomos gerosios praktikos buvo sukurtos bendradarbiaujant su projekto partneriais: Beata Staszyńska - Citizen Project Foundation ir Onno Hansen - Ezzev Foundation.

3 SESIJA - TEORIJA

Įvadas

Šioje dalyje aptariamos naujos technologijos: edukacinės technologijos ir papildyta realybė. Taip pat sužinosite, kaip galima patiems sukurti papildytos realybės žaidimą.

Edukacinės technologijos [8-11; 12-14]

Požiūriai

Vyrauja trys pagrindiniai požiūriai į edukacines technologijas. Jie skiriasi naudojamais resursais ir mokymosi rezultatu.

Techninės įrangos požiūris

Pabrėžia techninius/fizinius resursus, per kuriuos galima siekti mokymosi rezultatų. Šis požiūris pabrėžia produkto ir mokymosi aparatų kūrimo svarbą.



IKI MOKYKLINIO UGDYMO „KOMPIUTERIS“

Programinės įrangos požiūris

Pabrėžia didaktinius ir mokymosi metodus, kuriais galima siekti mokymosi rezultatų, svarbiausia yra KAIP mokinys mokosi. Šio požiūrio privalumas tas, jog mokytojas gali naudoti įvairius mokymo įrankius ir metodus.

Sisteminis požiūris

Tai gana naujas požiūris, kuris pateikia mokymosi procesą, kaip sistemingą ir integruotą. Visa mokyklos aplinka traktuojama kaip sistema. Klasės, fakultetai, mokinių būreliai suvokiami kaip sistemos dalys. Pabrėžiama:

- Tikslų identifikavimas ir nustatymas;
- Procesų, metodų, technikų ir strategijų, reikalingų tikslams pasiekti, identifikavimas;
- Teoriniai pagrindai, pagrindžiantys šių procesų reikšmingumą, siekiant tikslų;
- Įvairių kontrolės priemonių nustatymas;
- Visumos matymas rengiant modelį ar sistemą.

Tai tarsi jungtis tarp techninės įrangos ir programinės įrangos požiūrių. Taip pat vadinamas "Valdymo technologija". Švietimas matomas kaip vientisa sistema, o pats požiūris – tai sistemingas efektyvios ir ekonomiškos švietimo sistemos kūrimas.

Dabartinės tendencijos

Remiantis 2013 m. apklausos [2013 Speak-Up Survey from the project Tomorrow](#) rezultatais, šios tendencijos turi didžiausią įtaką JAV mokyklose.

Asmeniniai mobilieji įrenginiai: Mobilieji įrenginiai jau tapo neatsiejama mūsų kasdienybės dalimi, todėl švietimo strategijos turi būti prisitaikančios. Galima efektyviai įtraukti mobilius įrenginius į mokym programas ir pasiekti gerų rezultatų. Remiantis apklausa, 60 procentai mokinių naudojami mobiliaisiais įrenginiais informacijos paieškai, 43 procentai – edukaciniams žaidimams, 40 – bendravimui su bendraamžiais. 33 procentai mokinių naudoja mobilius įrenginius priminimams, susijusiems su mokslais, 24 procentai fotografuoja savo darbus, o 18 procentų atlieka klasės apklausas.

Internetas: Kai kuriose šalyse prieiga prie internet yra laikoma žmogaus teise. Internetas jau yra įtrauktas į daugelio mokyklų mokymo planus, o dauguma mokinių naudojami internet atlikdami namų darbus.

Video naudojimas: Mokymosi metodai, naudojantys audiovizualinius įrankius, gali perduoti didelį kiekį informacijos greitai ir efektyviai.

Socialiniai tinklai: Vis daugiau mokyklų pradeda naudotis socialiniais tinklais ir kitomis virtualiomis paslaugomis.

E-mokymasis: E-mokymosi sistemos, tokios kaip Moodle, tampa vis populiareesnės universitetuose ir mokyklose.

Skaitmeniniai pėdsakai: Skaitmeniniai pėdsakai - nauja tyrimų sritis, davusi įdomių rezultatų. Pasak apklausos rezultatų, 64 procentai mokinių pripažino, jog yra atsargūs dėl to, ką talpina ir skelbia internete, 39 procentai teigė, jog pataria savo draugams, apie jų talpinamą medžiagą, 32 procentai teigė, jog nebebendruoja su draugais, talpinančiais netinkamą informaciją internete. 44 procentai teigė manantys, jog teigiamas virtualus profilis yra svarbus jų ateičiai.

Populiarėja žaidimai, o lyčių nelygybė mažėja: 60 procentų mokinių naudoja nešiojamus kompiuterius žaidimams. Pastebima, jog mokinių susidomėjimas žaidimais nepriklauso nuo lyties, o mergaitės netgi daugiau domisi žaidimais negu tokio pat amžiaus berniukai.

Kokie prietaisai svarbūs ateities mokykloje? 56 procentai mokinių mano, jog nešiojami kompiuteriai svarbiausi, 51 proc. Pasirinko e-skaitykles, 48 proc. – planšetinius kompiuterius.

Ryškėjančios tendencijos

Naujos technologijos atlieka vis svarbesnį vaidmenį mokyme ir mokymesi. Vos prieš keletą metų mes gyvenome pasaulyje be socialinių tinklų, o šiandien jie neatskiriama mūsų gyvenimo dalis. Dėl tokių sparčių pokyčių, sunku prognozuoti, kaip netolimoje ateityje atrodys švietimas Eruopoje.

Debesų kompiuterija: Programos vis sparčiau persikelia iš kompiuterių į internet. Tai leidžia vartotojams virtualizuoti resursus internete, kas ypatingai svarbu švietimo sektoriui, kadangi gali sumažinti išlaidas mokykloms.

Žaidimai: Edukaciniai žaidimai, jeigu tinkamai parengti, gali būti galingu įrankiu, įgalinančiu grupes dirbti kartu, padidinti socialinį bendravimą bei pilietinį įsitraukimą jaunimo tarpe. Taip pat žaidimai gali paskatinti konkurencingumą mokymosi procese.

Mobilūs įrenginiai: Išmanieji telefonai yra nepakeičiami įrankiai tiek mokyklose, tiek ir visur kitur. Gali būti, jog išmanieji telefonai pakeis asmeninius kompiuterius mokyklose.

Nemokami e-mokymosi šaltiniai: Pastaruoju metu vis dažniau minimi atviri internetiniai mokymosi kursai.

Atviri edukaciniai šaltiniai: Tokių šaltinių kokybė ir populiarumas vis didėja. Tai transformuojantį potencialą turinti idėja, kuri gali turėti didelę įtaką švietimo šaltinių prieinamumui bei kainai.

Panašu, jog naujos technologijos švietime dabar užima kur kas svarbesnę vietą nei bet kada. Kompiuteriai, programinė įranga ir internetas ne tik įtraukti į švietimo sistemą, bet ir įsitvirtinę joje. Naujos technologijos tampa vis labiau prieinamos visiems ir visur.

Interneto įrankiai

Blogai: Tai paprasti internet puslapiai, susidarantys iš trumpų asmeninę nuomonę išreiškiančių straipsnių, asmeninių dienoraščio įrašų arba nuorodų.

Wiki puslapiai: Tai informacinis puslapis ar puslapių rinkiniai, kurie gali būti redaguojami bet kieno, turinčio priėjimą.

Žymėjimo programos: Pasižymi keliomis bendromis ypatybėmis: jos leidžia naudotojams kurti mėgstamų dalykų sąrašus, žymėti patinkančias nuorodas, kaupti jas nuotoliniame serveryje bei dalintis su kitais vartotojais.

Dalijimasis multimedija: Vienos iš labiausiai išpopuliarėjusių paslaugų – dalijimosi multimedija. Žinomi pavyzdžiai: Youtube, Flickr, Odeo.

Audio blogai ir podcast'ai: Tai audio įrašai – pokalbių, kalbų, paskaitų, kurių galima klausytis asmeniniame kompiuteryje arba MP3 įrenginiuose.

Socialiniai tinklai: Profesiniai ir socialiniai tinklai skatina susipažinti su naujais žmonėmis, susirasti bendraminčių, dalintis informacija.

Bendradarbiavimo paslaugos: Tai programos, palengvinančios darbą grupėse.

Informacijos kaupimo paslaugos: Informacijos rinkimas visame internete ir laikymas ir skelbimas vienoje vietoje.

Kodėl įdiegti interneto priemones?

Šios priemonės padeda ugdyti vadinamuosius "21 amžiaus" įgūdžius, nes:

- Skatina bendradarbiavimą;
- Lengvai prieinamos ir lengva naudotis;
- Daug žmonių jau jomis naudojasi;
- Nedidelė kaina (dažnai ir nemokamos);
- Nereikia daug IT žinių ir įgūdžių;

Gerosios praktikos

WEB 2.0 PRIEMONĖS	PRIEMONĖS IR SIŪLOMAS NAUDOJIMO BŪDAS
Blogai	<ul style="list-style-type: none">• Blogger: E-portfolio www.blogger.com• Wordpress: E-portfolio www.wordpress.org
Wiki puslapiai	<ul style="list-style-type: none">• Wikipedia: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.wikipedia.org
Žymėjimo ir informacijos rinkimo programos	<ul style="list-style-type: none">• Delicious: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.delicious.com• Diigo: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.diigo.com

Socialiniai tinklai	<ul style="list-style-type: none"> • LinkedIn: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.linkedin.com • Instagram: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.instagram.com • Twitter: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.twitter.com • Google+: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.plus.google.com
Dalijimasis multimedija	<ul style="list-style-type: none"> • Edmodo: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.edmodo.com • Fotobabble: Bendravimo įgūdžių vystymas www.fotobabble.com • Vimeo: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.vimeo.com
Audio blogai ir podcast'ai	<ul style="list-style-type: none"> • AudioBoo: Bendravimo įgūdžių vystymas www.audioboo.fm • iPadio: Bendravimo įgūdžių vystymas www.ipadio.com
Bendradarbiavimo ir bendravimo programos	<ul style="list-style-type: none"> • Google Docs: Efektyvus bendradarbiavimas www.drive.google.com • Google Drive: Efektyvus bendradarbiavimas www.drive.google.com • Dropbox: Efektyvus bendradarbiavimas www.dropbox.com • YouTube: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.youtube.com • Clilstore: Bendravimas be klūčių www.multidict.net • Skype: Bendravimas be klūčių www.skype.com • WhatsApp: Bendravimas be klūčių www.whatsapp.com
Informacijos valdymo programos	<ul style="list-style-type: none"> • Khan Academy: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.khanacademy.org • Google Maps: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.google.com/maps • Scoop.it: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.scoop.it • Paper.li: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.paper.li • Google Alerts: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.google.com/alerts
Pagalbinės programos	<ul style="list-style-type: none"> • Mind24: Įdomios prezentacijos www.mind24.com • Prezi: Įdomios prezentacijos www.prezi.com • Screenr: Įdomios prezentacijos www.screenr.com • Slideshare: Įdomios prezentacijos www.slideshare.net • GoAnimate: Įdomios prezentacijos www.goanimate.com
Įvertinimo įrankiai	<ul style="list-style-type: none"> • IDentifEYE PR žaidimas <ul style="list-style-type: none"> ○ 8-11: http://identifeye.ezzev.eu/ ○ 12-14: http://id-eye2.ezzev.eu/

Papildyta realybė [8-11; 12-14]

Papildyta realybė (PR) susideda iš realių laiku vykstančio video vaizdo, filmuojamo video kamera prie kurio pridedami skaitmeniniai elementai, atsirandantys kaip atsakas į tam tikrus iš anksto nustatytus stimulus.

Papildytos realybės žaidimas [8-11]

Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą mūsų aplinka ir tapatybe. Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą virtualių tapatybių atsiradimu.

Papildytos realybės žaidimas [12-14]

Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą mūsų aplinka ir tapatybe. Žaidimas skatina sąsajas tarp mokytojo didaktinių metodų ir atmosferos klasėje.

Papildytos realybės žaidimo kūrimas

Kad galėtumėte sukurti savo žaidimą, pirmiausiai turite susisiekti su projekto partneriais: Mr. Onno Hansen: onno.hansen@gmail.com. Reikės užsakyti žaidimo kopiją ir instaliuoti ją savo serveryje, arba prašyti, jog jis būtų patalpintas IDentifEYE projekto. Deja kopijos sukūrimas ir talpinimas nėra nemokami. Dėl konkrečių naudojimo sąlygų, žiūrėkite mūsų puslapį www.id-eye.eu.

Įvadas

Tam, kad sukurtumėte savo žaidimą, turite suprasti jo esmę. Tai klausimynas su atsakymų variantais, kuris reaguoja į žaidėjo atsakymą. Šiame žaidime nėra jokių taškų ar lygių, jo negalima laimėti ar pralaimėti.

Žaidimas – tai puikus įrankis, leisiantis:

- Kalbėtis “sunkiomis” temomis;
- Pagerinti abstrakčios temos supratimą;
- Pakeisti vykstančios diskusijos atmosferą.

Sugalvokite temą

- Konkreti “sudėtinga” tema, kuria gali būti sunku diskutuoti klasėje.
- Abstrakti tema, kuriai reikia daug vizualizacijos
- Vykstanti diskusija, kuri tapo sunkiai valdoma

Amžiaus grupių diferenciacija

- 8-11 amžiaus mokiniams aktualesnės asmeninės temos. Reikėtų vengti per daug abstrakčių temų.

- 12-14 amžiaus mokiniams aktualesnės socialinės temos apie socialines normas arba grupinius procesus. Temos gali būti abstrakčios, bet turėtų tiesiogiai sietis su kasdieniniu mokinių gyvenimu.

Sukurkite klausimus

Optimalus klausimų skaičius – nuo aštuonių iki keturiolikos.

Galite kurti dvejopus klausimus:

- Diagnostinius – patikrinti, ar mokiniai suprato pamokos medžiagą
- Klausimus apie mokinių nuomonę tam tikra tema.

Amžiaus grupių diferenciacija

- 8-11 amžiaus grupei patariama pasirinkti diagnostinius klausimus, arba asmeinės nuomonės klausimus, tiesioginiai susijusius su mokinių kasdieniu gyvenimu
- 12-14 amžiaus grupei patariama pasirinkti diagnostinius arba abstraktesnius nuomonių klausimus.

Antrasis klausimas žaidime visada susijęs su tuo, ar žaidėjas nori nusifotografuoti, ar ne. Šis klausimas yra automatiškai užprogramuotas žaidime.

Sukurkite atsakymų variantus

- Diagnostiniai klausimai turėtų turėti atsakymų variantus, kur pirmasis atitinka teisingą atsakymą, o kitas atitinka klaidingas mokinių prielaidas.
- Nuomonių klausimai reikalauja aktualių amžiaus grupei atsakymų variant. Mokiniai reaguos neigiamai, jeigu atsakymo variantas bus neaktualus, arba jeigu nebus aktualaus variant. Rekomenduojama atsakymų variantus patikrinti su tos amžiaus grupės atstovu.

Kiekvienam atsakymo variantui sukurkite realybės papildymo atvaizdą

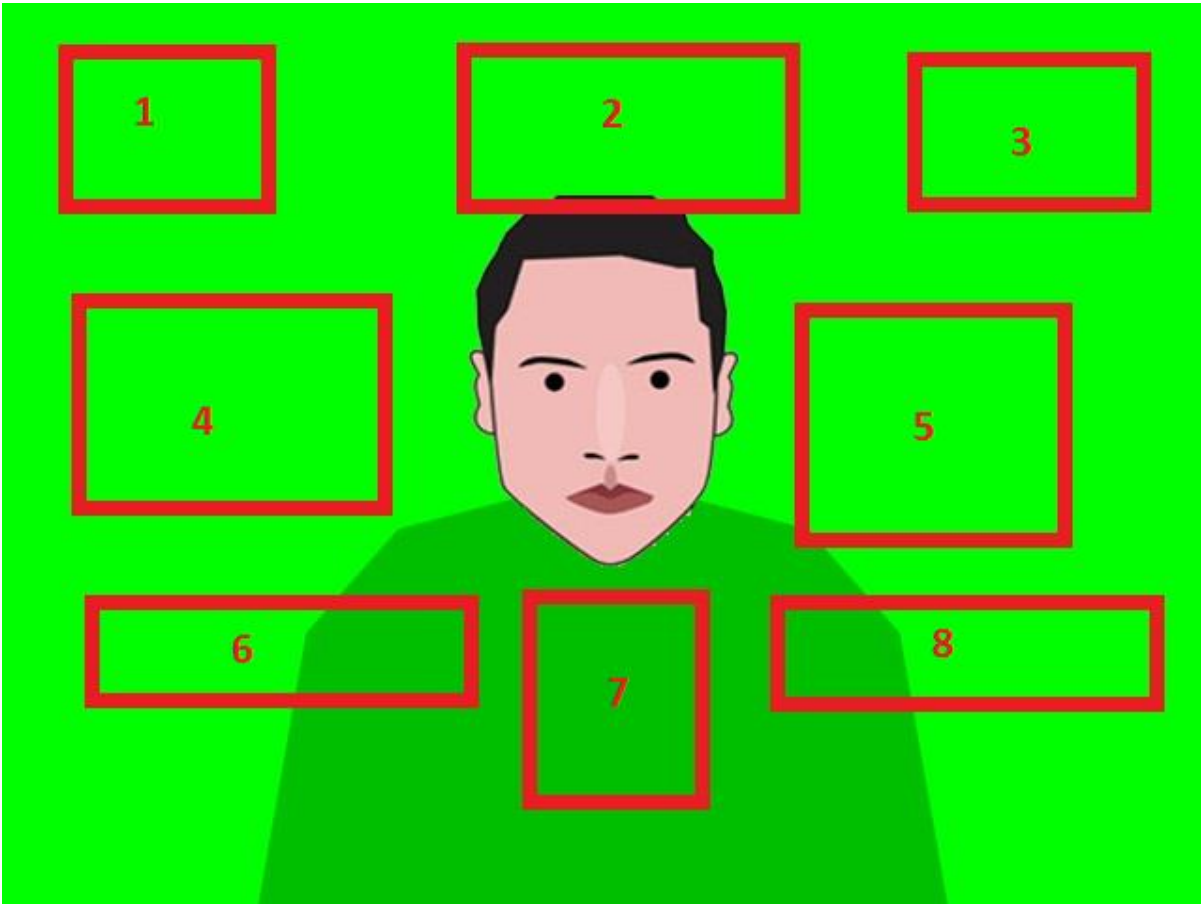
Galite tai daryti pats, arba pasitelkti grafikos dizainerį.

Galite pasirinkti:

- Statiškas ar dinamiškas: atvaizdai gali būti statiški arba judėti kompiuterio ekrane.
- Laikini ar nuolatiniai: atvaizdai gali pasirodyti tik numatytam laiko tarpui, ar tam tikriems atsakymams, arba išlikti viso žaidimo metu.
- Pakeičiantys ar papildomi: atvaizdai gali pakeisti prieš tai buvusius atvaizdus, arba pridėti prie jau esančių atvaizdų.

- Animuoti ar statiški

Patariama apibrėžti atvaizdus, susijusius su vienu klausimu taip, kad jie apimtų daugiau ar mažiau tą pačią erdvę ekrane. Pavyzdys: čia laukelyje 1 atsiranda atvaizdai, susiję su pirmu klausimu, laukelyje 2 – su antru klausimu ir t.t.



Amžiaus grupių diferenciacija

- 8-11 amžiaus grupei patariama kurti animacinius, spalvingus atvaizdus, taip pat dinamiškus, šmaikščius.
- 12-14 amžiaus grupei geriau kurti realistiškesnius, rimtesnius ir meniškus atvaizdus, ypatingai vyriausiems.

Sukurkite garsus ir animacijas (nebūtinai)

Be atvaizdų taip pat galite pridėti ir tekstą, garso failus, atitinkančius atsakymų variantus. Garsai girdėsiai laikinai, kol matysis susijęs atvaizdas.

Dideli garso failai gali apsunkinti žaidimą.

Sukurkite statines puslapio dalis

Galite pridėti savo pačių tekstus, kurie atsiras žaidimo pradžioje. Juose turėtų būti pristatymas ir paaiškinimas, kaip žaisti žaidimą.

Išverskite (nebūtinai)

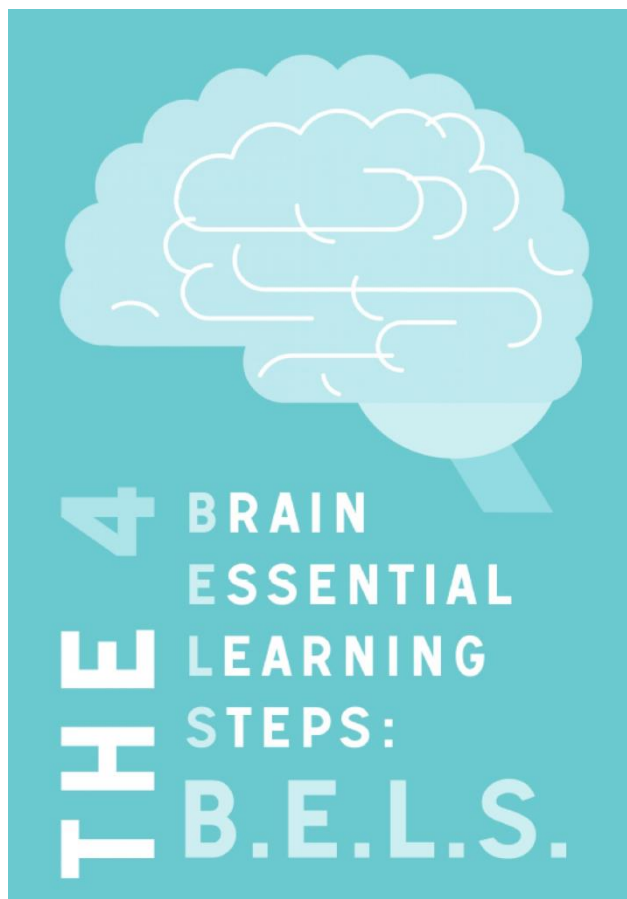
Kai būsite įvedę visa informaciją savo kalba, galite ją išversti į tris papildomas kalbas.

Sukurkite pamokos planą

Žaidimo kūrimas – tik pusė darbo, taip pat reikia sukurti atitinkamus pamokų planus. Tam galite naudotis pamokos plano šablonu, kurį rasite 3 sesijos aprašyme.

Kas yra pagrindiniai smegenų mokymosi žingsniai?

Ivadas



P.S.M.Ž. kūrėjai apibūdina metodą, kaip “nuoseklų, tematinį požiūrį į programinių dalykų mokymą per interpretavimą ir praktiką”. [<http://www.achildsworldcenters.com/curriculum.html>] Šis metodas skatina informacijos supratimą per savo asmeninį požiūrį ir dalyvaujantį mokymąsi. Todėl P.S.M.Ž. naudojamas ir IDentifEYE praktiniam užsiemimui.

Šis metodas prasidėjo nuo neuro mokslų. Metodas pirmą kartą išbandytas Vaiko pasaulio centre, Andrea’os Seidman, kaip ankstyvosios priežiūros ir ankstyvojo švietimo metodas. Vėliau metodas pradėtas naudoti ir kitose švietimo srityse, tokiose kaip visa gyvenimą trunkantis mokymasis.

Ilgūdžiai

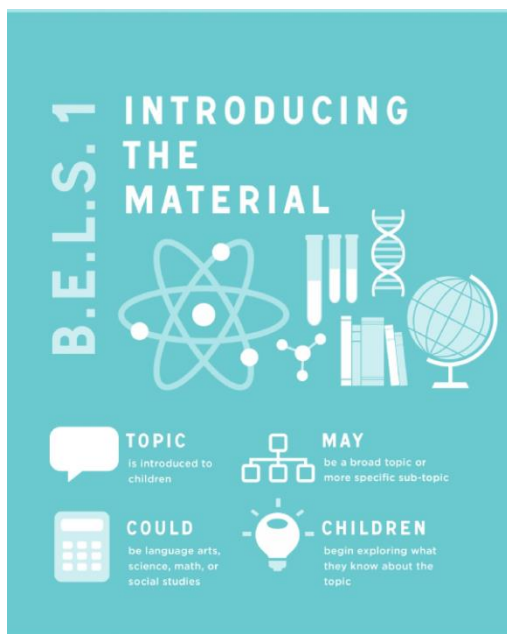
P.S.M.Ž. metodas ugdo šiuos ilgūdžius: [<http://www.achildsworldcenters.com/curriculum.html>]:

- Problemų sprendimo;
- Rizikos valdymo;
- Mokymosi bendradarbiaujant;
- Kūrybiškumo;
- Pažintinių atsakomybės sistemų.

Keturi žingsniai

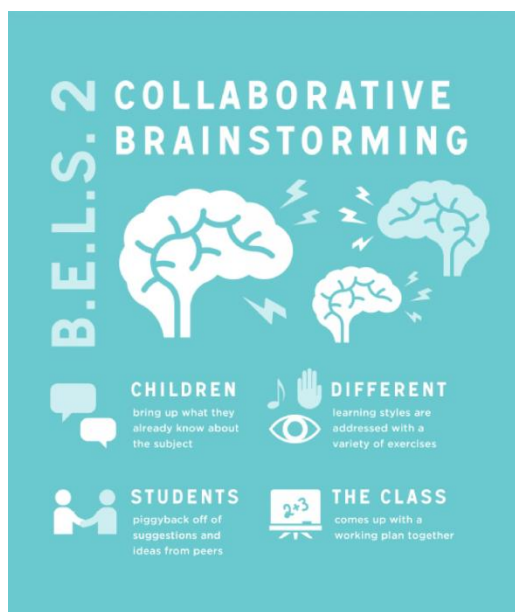
Yra keturi pagrindiniai smegenų mokymosi žingsniai:

- P.S.M.Ž. 1: Temos pristatymas;
- P.S.M.Ž. 2: Minčių lietus ir idėjų, susijusių su tema sąrašas;
- P.S.M.Ž. 3: Veiksmų plano kūrimas;
- P.S.M.Ž. 4. Veiksmų plano įgyvendinimas.



Pirmas žingnis: “Tai mokymosi temos, subjekto ar skyriaus pristatymas. Faktų ieškojimas prasideda čia”. [http://www.pakeysconsulting.com/PDF/4B.E.L.S._Abstract.pdf]: Tai gali būti siaura ar platesnė mokymosi tema. Šis žingnis padeda dalyviams pradėti tyrinėti jau turimas žinias šioje srityje.

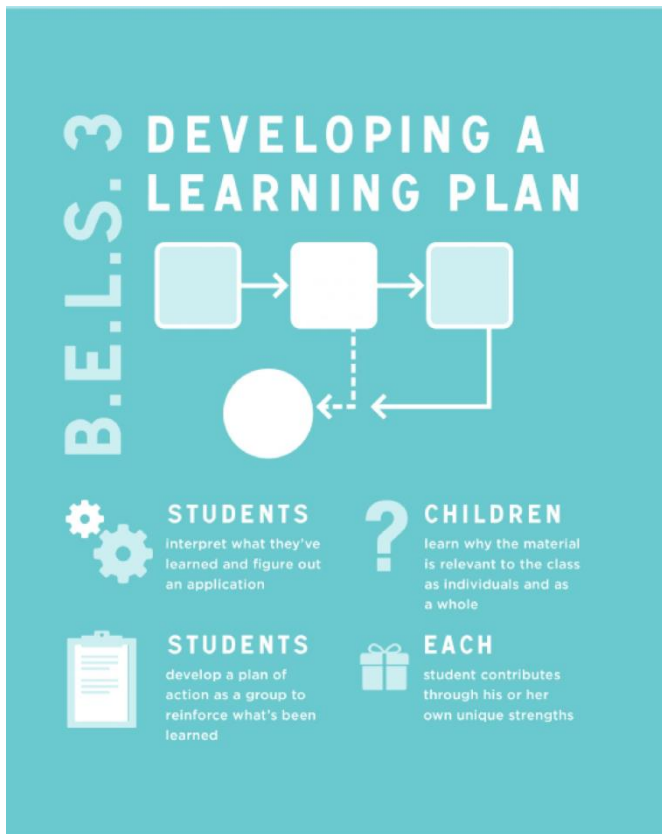
IDentifEYE praktinio užsiemimo metu pirmasis žingnis atspindi pirmų trijų sesijų pristatimuose.



Antras žingnis: Susijęs su “minčių lietumi”. “Išvardykite savo mintis, susijusias su tema – tai gali būti vizualiniai, garsiniai ar kinestetiniai pratimai”.

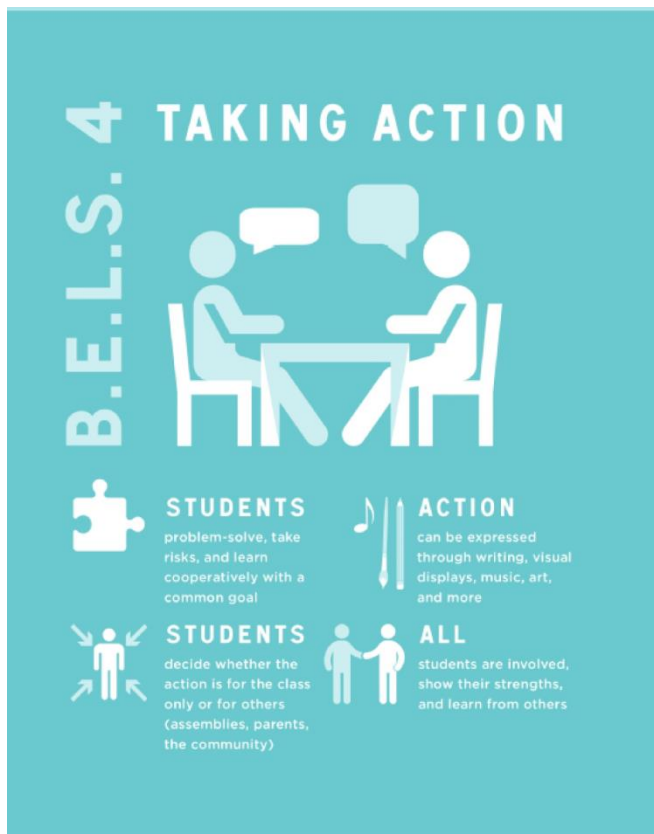
[http://www.pakeysconsulting.com/PDF/4B.E.L.S._Abstract.pdf]

Antras žingsnis susiejamas su diskusija po kiekvieno pristatymo.



Trečias žingsnis susijęs su mokymosi plano kūrimu: “Laikas planuoti, kaip panaudosite išminktą informaciją. Šis žingnis reikalauja, kad mokiniai interpretuotų faktus ir sąvokas iš praktinio požiūrio. Pasiūlymai veiksmų planui: vaidinimai, dienoraščio rašymas, prezentacijos, šokis, meno parodos ar jų kombinacijos”.

[http://www.pakeysconsulting.com/PDF/4B.E.L.S._Abstract.pdf]



Trečiasis žingnis įtrauktas į užsiemimus po trečios sesijos ir apima visa ketvirtą sesiją.

Ketvirtame žingsnyje imamasi veiksmų: “Laikas pasinaudoti informacija ir imtis veiksmų. Ar sukursime skelbimų lentą? Ar kostiumus, dekora-cijas vaidinimui? Ar pristatytume, ką išmokome kitiems – tėvams, mokiniams, mokyklos bendruomenei? Galimybės nesibaigiančios ir priklauso tik nuo vaizduotės”.

[http://www.pakeysconsulting.com/PDF/4B.E.L.S._Abstract.pdf]

[Infographic <http://visual.ly/4-brain-essential-learning-steps-bels>]

Ketvirtas žingsnis įgyvendinamas, kai mokytojas įgyvendina savo pamokos planą mokyloje.

Penktas žingnis

Į užsiemimą įtraukėme ir penktą žingsnį: įvertinimą, kadangi švietime gerosios praktikos gali vadinis gerosiomis tik, kai jos būna išbandytos. Sukūrėme papildomą Geriausių praktikų/išmokyty pamokų dokumentą, pagrįstą įvertinimo rezultatais.

DOKUMENTAI INSTRUKTORIUI

Šiame skyriuje rasite dokumentus, kurie Jums padės pasiruošti praktiniam užsiemimui. Pirmas dokumentas, LOGISTIKA, skirtas žingsnis po žingsnio paaiškinti, ką turite daryti, ir kaip pasiruošti. PROJEKTO APRAŠYME rasite projektų tikslų aprašymą. DALYVIŲ RINKIMAS padės surinkti užsiemimo dalyvius.

Dokumente DIAGNOSTINIAI KLAUSIMAI rasite pasiūlymus diagnostinių klausimų kūrimui. Galite remdamiesi jais, kurta savo klausimus, arba naudotis pavyzdžiais.

P.R. ŽAIDIMAS dokumentai skirti dviems skirtingoms mokytojų grupėms – mokantiems 8-11 amžiaus mokinius ir 12-14 amžiaus mokinius. Abiejuose dokumentuose rasite žaidimo instrukcijas, žaidimo paaiškinimą bei galimus atvaizdų paaiškinimus.

P.R. ŽAIDIMO KŪRIME rasite instrukcijas, kaip susikurti savo žaidimą.

MOKYTOJŲ SUTIKIMO FORMA – tai dokumentas, kurį turėsite išdalinti mokytojams prieš pradedant užsiemimą.

Paskutinis dokumentas, INSTRUKTORIAUS ĮVERTINIMAS, skirtas užpildyti JUMS.

LOGISTIKA		
ŽINGSNIAI	KĄ PADARYTI	SVARBU
Dokumentų spausdinimas	Atsispausdinti organizacinius dokumentus: LOGISTIKA, DALYVIŲ ATRINKIMAS, PROJEKTO APRAŠYMAS, SUTIKIMO FORMA.	Svarbu gauti mokyklos administracijos sutikimą.
Pasirinkite datas	Sudarykite detalų tvarkaraštį.	Svarbu palikti pakankamai laiko (daugiau nei savaitę) tarp pirmų sesijų ir įvertinimo sesijos, kad mokytojai turėtų pakankamai laiko paruošti ir įgyvendinti savo pamokas.
Surinkite mokytojus	Žiūrėkite Dalyvių rinkimo skyrių.	Svarbu informuoti mokytojus, kad greičiausiai įrašinėsite video medžiagą ir paklauskite, ar jie gali daryti nuotraukas savo pamokose.
Pasiruošimas	Perskaitykite 1-3 sesijų teorinę medžiagą	
Surenkite įvadinį susitikimą su mokytojais	Išdalinkite sutikimo formas mokytojams, kurias jie turėtų pasirašyti. Taip pat, jeigu reikia, išdalinkite mokinių sutikimo formas.	Mokinių tėvai turėtų pasirašyti sutikimo formas dėl nuotraukų darymo. Jeigu tėvai nesutinka, negalima daryti mokinių nuotraukų.
Užsiemimų erdvės paruošimas	Pasirinkite užsiemimo erdvę, kurioje būtų kompiuteris su interneto prieiga ir multimedijos projektorius. Sustatykite kėdes U forma.	
Dokumentų redagavimas	Paruoškite asmeninius pažymėjimus kiekvienam mokytojui.	Pasilikite pažymėjimų kopiją sau.
P.R. žaidimo išbandymas	Išbandykite žaidimą tuo pačiu kompiuteriu, kurį naudosite užsiemimo metu. Instrukcijas rasite	

dymas	ŽAIDIMO INSTRUKCIJŲ dokumente.	
Instruktoriaus dokumentų spausdinimas	Sesijų aprašymai Instruktoriaus įvertinimas Diagnostinių klausimų dokumentas	In the section BACKGROUND TO SESSION 2 you will read more on diagnostic questions.
Mokytojų ir užsiemimo dokumentų spausdinimas	Sėkmės kriterijai Gerųjų praktikų dokumentai Žaidimo žymekliai, užduotys ir klausimynas Pamokų planų pavyzdžiai Žaidimo kūrimo dokumentas Pamokos plano šablonai Įvertinimo dokumentai: ĮVERTINIMAS ir ĮGYVENDINIMO KRITERIJŲ ĮVERTINIMAS Pažymėjimai	Print a few copies of the teacher documents extra
Užsiemimo dokumentų atsiuntimas	Atsisiųskite PRAKTINIO UŽSIEMIMO Powerpoint skaidres.	
Praveskite užsiemimą	Išdalinkite atitinkamus dokumentus kiekvienos sesijos metu Pristatykite Powerpoint pristatymą Įsitikinkite, jog visi mokytojai žino, kada vyks įvertinimo sesija Įsitikinkite, jog visi mokytojai praves savo pamoką, užpildys įvertinimo formą bei įgyvendinimo kriterijų įvertinimo formą.	Prašome atsiųsti užpildytus įvertinimo dokumentus: Mr. Onno Hansen – onno.hansen@gmail.com.
Įvertinimas	Užpildykite instruktoriaus įvertinimo formą	Prašome atsiųsti užpildytus įvertinimo dokumentus: Mr. Onno Hansen – onno.hansen@gmail.com.
Patikrinimas po kelių mėnesių	Po kelių mėnesių vėl susitikite su mokytojais ir paklauskite klausimų, nurodytų Instruktoriaus įvertinimo formoje, pridėkite naują informaciją į formą.	Prašome atsiųsti užpildytus įvertinimo dokumentus: Mr. Onno Hansen – onno.hansen@gmail.com.

PROJEKTO APRAŠYMAS

8-11 amžiaus grupė

Penkių sesijų praktinio užsiemimo metu instruktorius moko mokytojus, kaip sukurti, įgyvendinti ir įvertinti 45 minučių trukmės pamokų planus 8-11 amžiaus mokiniams. Pamokų planai bus skirti pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti su virtualiais iššūkiams bei padidinti jų saugumą internete. Šiems tiklams pasiekti naudojamas Papildytos realybės žaidimas, interaktyvūs didaktiniai metodai ir profilaktiniai metodai.

12-14 amžiaus grupė

Penkių sesijų praktinio užsiemimo metu instruktorius moko mokytojus, kaip sukurti, įgyvendinti ir įvertinti 45 minučių trukmės pamokų planus 8-11 amžiaus mokiniams. Pamokų planai bus skirti pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti su virtualiais iššūkiams, padidinti jų saugumą internete bei įgalinti mokinius tapti kritiškais, sąmoningais ir kūrybingais piliečiais. Šiems tiklams pasiekti naudojamas Papildytos realybės žaidimas, interaktyvūs didaktiniai metodai ir profilaktiniai metodai.

Kaip rinkti mokytojus IDentifEYE praktiniams užsiemimams?

Patarimai instruktoriui

1. Paruoškite darbų planą

Dalyvių rinkimas turėtų prasidėti mažiausiai trys mėnesiai prieš praktinius užsiemimus. Štai darbų plano pavyzdys:

Kada?	Kas?	Užduotys	Reikmenys	Atsakingas asmuo	Datos
Spalis 2014					
Lapkritis 2014					
Gruodis2014					
Sausis 2015					
Vasaris 2015...					

2. Pradėkite nuo mokyklų sąrašo

Tai bus Jūsų svarbiausiai įrankis. Sukurkite sąrašą su informacija apie mokyklas jūsų vietovėje, kurios galėtų dalyvauti užsiemime.

Patarimas: Pradėkite nuo mokyklų, kurios jau bendradarbiauja su Jūsų organizacija, arba mokytojų ar mokyklos bendruomenės narių, kuriuos pažįstate asmeniškai.

Patarimas: Kiekvienoje amžiaus grupėje Jums reikės bent 8 mokytojų. Geriausiai pakviesti 2-4 iš vienos mokyklos.

3. Paruoškite reikalingus dokumentus

Prieš susisiekiant su mokyklomis, paruoškite dokumentus su informacija apie užsiemimą. Kai susitiksute su mokyklos direktoriumi, būkite pasiruošę atsakyti į klausimus. Turėkite:

Informaciją apie projektą,

Oficialų pakvietimą dalyvauti renginyje,

Projekto reklaminį leidinį/brošiūrą.

4. Pradėkite kviesti dalyvius!

Geras būdas kviesti dalyvius – siųsti mokykloms el. laiškus su pavketimais, tačiau tiesioginis susisiekimas gali būti efektyvesnis. Pasakykite mokyklos direktoriui, jog jų mokykla pasirinkta iš daugelio dalyvauti projekte, bei paklauskite, ar galėtų Jums paskirti susitikimą.

5. Susitikimas

Susitikimas su mokyklos direktoriumi, vienas svarbiausių etapų. Jis neturėtų trukti ilgiau nei 15 minučių. Kalbėkite apie užsiemimų detales, pagrindinius uždavinius ir tikslus, kaip ir kur jie vyks., kokia nauda mokytojams ir mokyklai, kokių įgūdžių jie igis. Išsiaiškinkite mokyklos lūkesčius, paklauskite, kiek mokytojų galėtų dalyvauti iš jų mokyklos, ir iki kada dalyviai gali registruotis. Prisiminkite, jog gali dalyvauti visų dalykų mokytojai, tačiau jie turėtų mokyti numatytų amžiaus grupių mokinius.

6. Po susitikimo

Nusiųskite direktoriui laišką, kad primintumėte apie save, priminkite registracijos datą, prisekite reikalingus dokumentus. Taip pat nusiųskite priminimą apie registraciją likus savaitei iki jos pabaigos.

7. Paruoškite mokytojų duomenų bazę

Paruoškite dalyvausiančių mokytojų sąrašą, į kurį įtraukite:

- Mokytojo vardą,
- Mokyklą,
- El. Paštą ir telefono numerį,
- Mokomą dalyką.

Nuo šiol bendrausite su mokytojais tiesiogiai, o ne per mokyklas. Kai jau turėsite galutinį dalyvių sąrašą, nusiųskite laišką dėl dalyvavimo užsiemime, taip pat prisekite pagrindinę reikalingą informaciją apie užsiemimą.

Patarimas: Pravartu surengti organizacinį susitikimą su mokytojais prieš užsiemimą. Tai gali būti paprastas kelių valandų susitikimas, kurio metu mokytojai susipažins, bei turės galimybę užduoti rūpimus klausimus.

8. Organizacinis susitikimas

Tai puiki proga visiems susitikti ir susipažinti bei aptarti projektą, taip pat aptarti įvairius organizacinius klausimus.

9. Praktiniai užsiemimai

Nors galbūt manote kitaip, dalyvių rinkimo procesas dar nesibaigė. Palaikykite kontaktą su mokytojais, nusiųskite laišką su užsiemimo apibendrinimu, bei kitais reikalingais dokumentais ar nuotraukomis. Padėkokite už bendradarbiavimą ir palinkėkite sėkmės.

Paruošė: Ewelina Gerke (GCPU)

DIAGNOSTINIAI KLAUSIMAI

1. Remiantis interaktyviais didaktiniais metodais, Jūs neturėtumėte pataisyti mokinių, kai yra neteisūs.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: (B). Mokytojas pataiso mokinius kaip patarėjas, o ne kaip vertintojas.

2. Mokytojas gali pasikviesti į pamoką mokinių tėvus ar policijos darbuotojus.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: A (taip). Mokinių aplinkos už mokyklos ribų įtraukimas į mokymo procesą – svarbus profilaktinis instrumentas.

3. Remiantis interaktyviais didaktiniais metodais, mokytojas praranda savo teisę į privatumą.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: B (Ne). Nor sūr atlikdamas mokymosi pagalbininko vaidmenį, mokytojas vis tiek turėtų nustatyti aiškias ribas. Viena iš jų – informacija apie asmeninį gyvenimą.

4 Tapatybių sąvoka skiriasi virtualioje aplinkoje ir kasdieniniame gyvenime.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: B (Ne). Virtualus kontekstas daro stiprią įtaką asmenų tapatybėms, tačiau tapatybės sąvoka vis tiek grindžiama atsakymu į klausimą: “Kas aš esu?”

5. [12-14] Pasak Bauman, tradicija yra efektyvi strategijam norint išgyventi “takaus” gyvenimo laikais.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: B (Ne). Tradicijų laikymasis – logiška reakciją į pokyčius ir globalizaciją, tačiau tai neapsaugo nuo ekstremalaus vartotojiškumo. Tik mokymasis mokyti ir pilietiškumo ugdymas gali mums padėti išlikti humaniškais ir atsakingais.

6. Mokiniam, kuriems gerai sekasi pamokose, gerai seksis ir realiame gyvenime.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: B (Ne). [8-11] Mokiniai, kurie retai klysta, yra linkę priskirti sėkmę savo turimoms savybėms, todėl yra ne tokie atviri grįžtamajam ryšiui. Įgūdžiai, kurių reikia būti sėkmingam mokykloje ir realiame gyvenime, yra skirtingi. Pavyzdžiui, gebėjimas prisitaikyti adaptuojant savo tapatybę nepadės sėkmingai mokyti, tačiau pravers realiame gyvenime.

7. [8-11] Jeigu mokinio mokymosi stilius yra “fiksotas”, mokytojas turėtų įsikišti.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: A (Taip). Tokio mokymosi stiliaus mokiniai turi sunkumų prisitaikant prie aplinkos, mokantis ir priimant grįžtamąjį ryšį.

8. Remiantis Goffman požiūriu, ar įmanoma būti savimi, kai esame su kitais žmonėmis?

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: B (Ne). Pasak Goffman, mes visada atliekame tam tikrą vaidmenį.

9. [12-14] Ar tikslinga kurta naują mokymo programą, remiantis numatytais 21 amžiaus įgūdžiais?

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: B (Ne). Deja mes negalime numatyti, kokių įgūdžių gali reikėti ateityje. Tačiau galime ugdyti įgūdžius, kurie mums padėtų susidoroti ir adaptuotis prie įvyksiančių pokyčių.

10. Pažymiai yra kenksmingi.

A. Taip

B. Ne

Teisingas atsakymas: A (Taip). Pažymių esmė - tam tikras rezultatas tam tikru laiku. Todėl sumenkinama įžvalgų apie silpnesnių vietų tobulinimą vertė. Tokios įžvalgos dažnai mokinių nepriimamos rimtai, kadangi pažymis užbaigia pamokos temą.

Projekto IDentifEYE papildytos realybės žaidimo instrukcijos 8-11 amžius

Projekto IDentifEYE papildytos realybės žaidimo instrukcijos

8-11 amžius

1. Jums reikės kompiuterio su internetu prieiga ir kamera. Taip pat reikės atsisiųsti nemokamą Silverlight programą.
2. Patartina žaidžiant žaidimą už savęs turėti pastovų foną, beiskiriantį nuo jūsų odos spalvos.
3. Prieš pradėdant žaidimą, reikės jį kalibruoti, tai galite padaryti čia: <http://identifeye.ezdev.eu/?debug> – žr. Žemiau.
4. Žaidimo adresas: <http://identifeye.ezdev.eu> (anglų, olandų, graikų, lenkų kalbomis), ir <http://identifeye2.ezdev.eu> (lietuvių, ispanų kalbomis); (čia pamatysite nuorodą į nemokamą Silverlight programą, kurią turėsite parsisiųsti)
5. Žaidimo paleidimas gali užtrukti – iliustracijos turi būti įdiegtos į Jūsų kompiuterį. Todėl patartina įjungti žaidimą 30 minučių prieš naudojantis. Pradiniame puslapyje matysite vėliavėles – pasirinkite kalbą, kuria norite žaisti.
6. Dabar galite žaisti;
7. Galite užpildyti savo informaciją, tačiau tai nebūtina, norint žaisti.
8. Spauskite „Pradėti“.
9. Naujai atsidariusiame lange pamatysite vaizdą iš kameros, o virš jo – pirmąsias instrukcijas. Vėliau čia atsiras klausimai ir atsakymų variantai.
10. Paspauskite ant žymeklių, kurie pavaizduoti puslapio dešinėje pusėje. Atsidarys PDF failas su visais žymekliais. Juos turite atsispausdinti.
11. Paspaukite „gerai“ - Jūsų bus prašoma leidimo naudotis Jūsų kompiuterio kamera (Jūsų atvaizdas bus matomas tik Jums, per visą žaidimą jis nebus siunčiamas į jokią kitą kompiuterį serveryje).
12. Sekite instrukcijomis ir parodykite A žymeklį kamerai. Užtikrinkite, kad visas žymeklis gerai matosi kameros vaizdo lauke, kad jo neuždengia Jūsų ranka.
13. Virš kameros vaizdo matysite klausimus ir atsakymų variantus. Pasirinkę atsakymą, parodykite žymeklį su atitinkama raide. Dešinėje pusėje galite paspausti „Iš naujo“ ir būsite sugrąžinti į pagrindinį puslapį.
14. Trumpai parodykite žymeklį, kol atsiras kitas klausimas. Jeigu rodysite žymeklį per ilgai, žaidimas gali jį palaikyti atsakymu į kitą klausimą.
15. Kai atsakėte į klausimus rodydami žymeklius, kompiuterio vaizde atsiras tam tikras atvaizdas.
16. Kai atsakysite į visus klausimus, spauskite „Baigti“ .
17. Kai baigsite žaidimą, pamatysite žaidimo apibendrinimą su visais klausimais ir atsakymais bei galutinio vaizdo nuotrauka. Klausimus ir atsakymus galite atsisiųsti paspaudę „Atsisiųsti santrauką“. Nuotrauką galite atsispausdinti paspaudę „Atsisiųsti atvaizdą“.
18. Kai viską baigėte, spauskite „Baigti“.

Žaidimo eiga

		Žymeklis A	Papildymas	Žymeklis A	Papildymas	Žymeklis A	Papildymas	Žymeklis A	Papildymas
0A	<p>Prieš pradėdant žaidimą, prašome užpildyti šiuos laukelius:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vardas - Amžius - Miestas - Mokykla 	<p>[Pradžia]</p> <p>[Junkite kamerą]</p>	<p>Atsidaro naujas puslapis. Matote savo atvaizdą.</p> <p>Taip pat puslapio dalyje matote savo duomenis, kuriuos įvedėte prieš tai. Jeigu nieko neįvedėte, matote ****.</p>						
0B	<p>Atsiranda pranešimas su instrukcijomis. [Turėtų būti pasirinkta kalba]</p>	[Supratau]	Pranešimas išnyksta.						
0C	<p>Paspauskite paveiksluką su radėmis A-D. Atsiras PDF failas su 4 žymekliais. Atsis-</p>	[Parodykite A žymeklį]	Pradedam sėkmės!						

	pausdinkite visus 4 žymeklius – naudodamiesi jais, galėsite atskirti į žaidimo klausimus. Dabar parodykite kamerai A žymeklį.								
1	Tu mergaitė ar berniukas?	Berniukas	Chaki spalvos karūna atsiranda “ant” žaidėjo galvos. Kitoje puslapio dalyje atsiranda vyriškos lyties pagalbinis veikėjas.	Mergaitė	Violetinės spalvos karūna atsiranda “ant” žaidėjo galvos. Kitoje puslapio dalyje atsiranda moteriškos lyties pagalbinis veikėjas.	Ne tavo reikalas	Geltonos spalvos karūna atsiranda “ant” žaidėjo galvos. Kitoje puslapio dalyje atsiranda atsitiktinai pasirinktos lyties pagalbinis veikėjas.	x	x
2	Ar nori nusifotografuoti?	Taip	Žaidėjas nufotografuojamas ir dvi nuotraukos matomos ekrane – viena kairėje, kita	Ne	Du “jokių fotografijų” ženklai matomi ekrane – vienas	x	x	x	x

			žaidėjo atvaizdo dešinėje.		kairėje, kitas žaidėjo atvaizdo dešinėje.				
3	Malonu susipažinti, aš – tavo pagalbininkas. Norėčiau sužinoti apie tave daugiau, todėl tau užduosiu keletą klausimų. Čia nebus teisingų ir klaidingų atsakymų, taigi nesijaudink. Ar gali man pasakyti, kas tau labiausiai patinka?	Prietaisai	Nuotraukos/ženklai iš 2 klausimo rodomi ant dviejų planšetinių kompiuterių.	Gyvūnai	Nuotraukos/ženklai iš 2 klausimo rodomi ant dviejų šuniukų.	Muzika	Nuotraukos/ženklai iš 2 klausimo rodomi ant dviejų muzikos natų.	Futbolas	Nuotraukos/ženklai iš 2 klausimo rodomi ant dviejų futbolo kamuolių.
4	Kaip save apibūdintum?	Madingas/-a	Prie karūnos pridamas išmanusis telefonas.	Astipalaidavęs/-usi	Prie karūnos pridami sportiniai bateliai.	Šaunus/-i	Prie karūnos pridami akiniai nuo saulės.	Sportiškas/-a	Prie karūnos pridama beisbolo kepuraitė.
5	Kai registruojiesi internet svetainėje (kaip kad darei šiam	Nesuteikiu	Šone atsiranda tekstas:	Nes kitaip neleis užsiregistr-	Šone atsiranda tekstas: "Prašau	Nes visi taip daro	Šone atsiranda tekstas:	Nes man nesvarbu	Šone atsiranda tekstas: "Neturiu ko slėpti"

	žaidimui), kodėl suteiki informaciją apie save?		“Tyliu kaip liežuvį prarijęs”	truoti	įleiskite”		“Sveiki draugai”		
6	Ar dažniausiai užpildai visus registracijos laukelius, net ir tuos, kurių pildyti neprivaloma?	Taip	Karūna tampa balta. Šone esantis tekstas padidėja.	Ne	Pabyra dulkės. Šone esantis tekstas sumažėja.	Kartais	Karūna tampa pilka.	x	x
7	Pasitikrink savo žinias: kaip manai, ką reiškia “terminai ir sąlygos”?	Aš visada tai tiesiog paspaudžiu	Praskrenda sakalas ir “pridaro” ant atvaizdo apačios.	Tai svetainės naudojimo taisyklės	Praskrenda sakalas ir numeta kiaušinį ant karūnos.	Nežinau	Praskrenda sakalas ir “pridaro” ant atvaizdo apačios.	x	x
8	Kaip reaguotum, jeigu draugas internete patalpintų tavo nuotrauką, darytą prieš 5 metus?	Man tai patiktų	Atsiranda ženklukas su šypsniuuku	Man tai nepatiktų	Atsiranda ženklukas su šypsniuuku	x	x	x	x

9	Laikas veikti. Dabar gali kažką pridėti prie kito vaiko, žaidžiančio šį žaidimą, tapatybės. Ką pridėsi?	“Mokslinukas” ženkliuką	Atsiranda pranešimas, jog kažkas taip pat pridėjo ženkliuką prie tapatybės. Prie karūnos pridėdamas “mokslinukas” ženkliukas	“Taika” ženkliuką	Atsiranda pranešimas, jog kažkas taip pat pridėjo ženkliuką prie tapatybės. Prie karūnos pridėdamas “taika” ženkliukas	“Internetinis peštukas” ženkliuką	Atsiranda pranešimas, jog kažkas taip pat pridėjo ženkliuką prie tapatybės. Prie karūnos pridėdamas ženkliukas su piktu veidu	Nieko	Dulkių gūsis/nieko neįvyksta
10	Man įdomu..Ar tu priemi į draugus ir internete kalbiesi su žmonėmis, kurių realiame gyvenime nepažįsti?	Taip	Pridedami 4 ženkliukai su kiek “išsiliejusio vaidzo”	Ne	Pridedami 2 balti ženkliukai bei 2 ženkliukai su kiek “išsiliejusio vaidzo” draugišku ir	Tik jei jie maloniai elgiasi	Pridedami 4 ženkliukai su kiek “išsiliejusio vaidzo”	Tik jei jie yra mano draugų drauguose	Pridedami 4 ženkliukai su kiek “išsiliejusio vaidzo” draugiškais (2) ir grėsmingais (2) nepažįstamaisiais

			draugiškais (2) ir grėsmingais (2) nepažistamaisiais		grėsmingu nepažistamaisiais		draugiškais (2) ir grėsmingais (2) nepažistamaisiais		
1 1	Jeigu asmuo, kurio nepažįsti realybėje internete siūlosi į draugus, ką darai prieš jį priimdamas/-a?	Peržiūriu jo profilį	Atvaizdai, pridėti 10 klausime pakeičiami aiškesniais	Pasiteirauju savo draugų	Atvaizdai, pridėti 10 klausime pakeičiami aiškesniais	Tiesiog priimu jį	Atvaizdai, pridėti 10 klausime pakeičiami dar labiau susiliejusiais	Nepriimu į draugus nepažįstamų žmonių	Dulkių gūsis/ niekas nepasikeičia
1 2	Gerai. Ar daliniesi savo duomenimis, tokiais kaip telefono numeris, su visais savo draugais?	Taip	Visi ženkliukai pridėti 10 klausimo metu, pradeda siųsti	Ne	Dulkių gūsis/ niekas nepasikeičia	x	x	x	x

			vaizdines žinutes						
13	Kaip mania, ar svarbu, kad tavo draugų profilio nuotraukos atspindėtų, kokie jie yra realiame gyvenime?	Ne, nemanau	Visi ženkliai pridėti 10 klausimo metu, pasikeičia į atsitiktinius besikeičiančius paveikslėlius	Manau, kad taip	Visi ženkliai pridėti 10 klausimo metu, pasikeičia į atsitiktinius besikeičiančius paveikslėlius	x	x	x	x
14	Dabar keletas klausimų apie draugystę. Tarkime, Jūsų klasėje yra naujas mokinys. Pradedi jį vadinti savo draugu	Jums patinka tie patys dalykai	Prie veido pridamas burnos paveikslėlis	Kai jį geriau pažįstu	Prie veido pridamas smegenų paveikslėlis	Kai jis maloniai su manimi elgiasi	Prie veido pridamas nosies paveikslėlis	Mūsų bendri draugai	Prie veido pridamas ausų paveikslėlis

	tada, jeigu...								
15	O kada pradedi laikyti savo draugų žmogų, sutiktą internete?	Kai priėmų jų prašymą priimti į draugus	Laikiniai fone atsiranda balandžių "lietus"	Kai turime bendrų draugų	Laikiniai fone atsiranda delfinų "lietus"	Kai mums patinka tie patys dalykai	Laikiniai fone atsiranda kačių "lietus"	Kai jie maloniai sumanimielgiasi	Laikiniai fone atsiranda šunų "lietus"
16	Kaip manai, ar galėtum įsimylėti žmogų, kurį pažįsti tik virtualiai, t.y. bendraujate tik internetu?	Taip	Kupidonai pradeda skraidyti aplink karūną	Ne	Koalos pradeda skraidyti aplink karūną	Galbūt	Balionai pradeda skraidyti aplink karūną	x	x
17	Kaip pasakai kam nors mokykloje, kad tau jis/ji patinka?	Paprašau ko nors kito, kad pasakytų	Ant karūnos atsiranda papūgos raštas	Bandau išsiskirti iš kitų	Ant karūnos atsiranda tigro raštas	Tiesiog pasakau	Ant karūnos atsiranda širdelių raštas	Nesakau	Karūna tampa pilka
18	Kaip pasakai kam nors	Paprašau ko nors	Laikiniai fone "lyja"	Bandau	Laikiniai fone "lyja"	Tiesiog	Laikiniai fone "lyja"	Nesakau	Laikiniai fone "lyja"

	nors, su kuo bendrauji internete, kad ji/jis tau patinka?	kito, kad pasakytų	ženkliais su papūgos raštu		ženkliais su tigrų raštu	pasakau	ženkliais su širdelių raštu		pilkais ženkliais
19	Beveik baigėme. Ar išmeti iš draugų draugą, jeigu sužinai, kad jis tau dėl ko nors melavo? (pavyzdžiui, dėl savo amžiaus?)	Taip	Pusė paveikslėlių iš 13 klausimo pasikeičia į X ženklą	Ne	Dulkių gūsis/niekas nepasikeičia	x	x	x	x
20	Paskutinis klausimas. Ar norėtum panaikinti visus tavo atvaizdo papildymus	Taip	Pusė karūnos tampa juoda. Pusė nuotraukų iš 2 klausimų tampa juodomis. Atvaizdai iš 13 klausimo	Ne	Dulkių gūsis/niekas nepasikeičia	x	x	x	x

	ir išvalyti atsakymus?		tampa pusiau juodi.						
--	------------------------	--	---------------------	--	--	--	--	--	--

Papildymų paaiškinimai

K	T		
Klausimas	Tema	Papildymų aprašymas	Paiškinimas
0	Savybės	Bėgantis tekstas - suteiktų duomenų simbolis.	Identifikatorius – tai savybė, kuri padeda tave identifikuoti, tokia kaip vardas, amžius, gyvenamoji vieta. Pasidalinus šia informacija, didelė tikimybė, kad ir kiti ją pamatys. Šiame žaidime bėgantis tekstas simbolizuoja tavo dalijimąsi informacija.
	Savybės	Chaki spalvos karūna ir vyriškos lyties pagalbininkas. Violetinės spalvos karūna ir moteriškos lyties pagalbininkė. Geltonos spalvos karūna Ir atsitiktinės lyties pagalbininkas.	Informacijos interpretavimas dažnai susijęs su stereotipais. Berniukai stereotipiškai suvokiami kaip stiprūs – chaki spalva simbolizuoja armiją. Mergaitės siejamos su rožine spalva. Ant karūnos žaidimo eigoje atsiras kiti papildymai.

1			
2	Savybės	A – dviguba nuotrauka B – jokios nuotraukos	Nuotraukos – neatskiriamas profilių elementas. Dvi nuotraukos atspindi tai, jog kiekviena nuotrauka, patalpinta internete, bus nukopijuota ir to negalime kontroliuoti.
3	Savybės	Prietaisai (A), gyvūnai (B), muzikinės natos (C) futbolo kamuoliai(D).	Mūsų pomėgiai taip pat svarbi profilių dalis. Jie tiesiogiai susiję su mūsų tapatybe.
4	Savybės	Išmanusis telefonas (A), sportiniai bateliai (B), akiniai nuo saulės (C), beisbolo kepuraitė (D)	Gyvenimo būdas - taip pat svarbi profilių dalis. Jie tiesiogiai susiję su mūsų tapatybe

5	Požiūris svetainės	<p>Bėgantis tekstas:</p> <p>A. Tylius kaip prarijęs liežuvį</p> <p>B. Prašau įleisti</p> <p>C. Sveiki draugai</p> <p>D. Neturiu ko slėpti</p>	Šie papildymai simbolizuoja asmens požiūrį į internetinę svetainę.
6	Dalijimasis informacija	<p>A. Karūna tampa balta. Šone esantis tekstas padidėja.</p> <p>B. Pabyra dulkės. Šone esantis tekstas sumažėja.</p> <p>C. Karūna tampa pilka.</p>	Jeigu dalinamės dideliu kiekiu informacijos, tampame labiau matomi – tekstas padidėja, ir labiau permatomi – karūna tampa ledos spalvos balta. Jeigu nesidalijame – niekas nepasikeičia – tai simbolizuoja dulkių gūsis. Pilka spalva – vidurio tarp kraštutinumų simbolis.
	Požiūris svetainės	<p>A. Praskrenda sakalas ir “pridaro” ant atvaizdo apačios..</p> <p>B. Praskrenda sakalas ir numeta kiaušinį ant karūnos..</p> <p>C. Praskrenda sakalas ir “pridaro” ant atvaizdo apačios.</p>	Sakalas simbolizuoja gerą regėjimą. Kad perskaitytum naudojimosi sąlygas, reikia būti akylam. Jeigu neperskaitai – nieko gero, jei perskaitai – atrandi naujų įžvalgų simbolizuojamų kiaušinio.

7			
8	Požiūris į kitus ir informaciją	A. Atsiranda ženklukas su šypsniuku B. Atsiranda ženklukas su šypsniuku	Jeigu kas nors patalpina tavo nuotrauką, kitiems atrodo, kad tu tam pritari. Vienintelis būdas tai pakeisti, įtikinti draugus išsimti nuotrauką.
9	Požiūris į kitus ir informaciją	A. Atsiranda pranešimas, jog kažkas taip pat pridėjo ženkluką prie žaidėjo tapatybės. Prie karūnos pridedamas "mokslukas" ženklukas B. Atsiranda pranešimas, jog kažkas taip pat pridėjo ženkluką prie žaidėjo tapatybės. Prie karūnos pridedamas "taika" ženklukas C. Atsiranda pranešimas, jog kažkas taip pat pridėjo ženkluką prie žaidėjo tapatybės. Prie karūnos pridedamas ženklukas su piktu veidu D. Dulkių gūsis/nieko neįvyksta	Ką duodi, tą ir gauni. Dauguma žmonių reaguos į tave taip, kaip tu reaguosi į juos.
	Požiūris į kitus ir informaciją	A. Pridedami 4 ženklukai su kiek "išsiliejusio vaidzo" draugiškais (2) ir grėsmingais (2) nepažistamaisiais B. Pridedami 2 balti ženklukai bei 2 žen-	Jeigu į draugus premi nepažįstamus žmones, negali susidaryti tikroviško jų vaidzo – tai atsipindi neryškus vaidzas. Jei gali būti draugiškis arba pavojingi.

10		<p>kliukai su kiek "išsiliejusio vaidzo" draugišku ir grėsmingu nepažistamaisiais</p> <p>C. Pridedami 4 ženkliai su kiek "išsiliejusio vaidzo" draugiškais (2) ir grėsmingais (2) nepažistamaisiais</p> <p>D. Pridedami 4 ženkliai su kiek "išsiliejusio vaidzo" draugiškais (2) ir grėsmingais (2) nepažistamaisiais</p>	
11	Požiūris į kitus ir informaciją	<p>A. Atvaizdai, pridėti 10 klausime pakeičiami aiškesniais</p> <p>B. Atvaizdai, pridėti 10 klausime pakeičiami aiškesniais</p> <p>C. Atvaizdai, pridėti 10 klausime pakeičiami dar labiau susiliejusiais</p> <p>D. Dulkių gūsis/ niekas nepasikeičia</p>	Kuo daugiau informacijos tikrini, tuo aiškesnys tampa vaizdas.
12	Dalijimasis informacija	<p>A. Visi ženkliai pridėti 10 klausimo metu, pradeda siųsti vaizdines žinutes</p> <p>B. Dulkių gūsis/ niekas nepasikeičia</p>	Kai tik pasidalini savo kontaktais, žmonės gali pradėti su tavimi bendrauti. Jie siunčia žinutes net jeigu išmeti juos iš draugų.
	Požiūris į kitus ir informaciją	A. Visi ženkliai pridėti 10 klausimo metu, pasikeičia į atsitiktinius besikeičiančius paveikslėlius	Ar tau tai patinka, ar ne, kiti save pristato kaip tik nori – profilio nuotrauka, ar kitokiais paveikslėliais.

13		B. Visi ženkliai pridėti 10 klausimo metu, pasikeičia į atsitiktinius besikeičiančius paveikslėlius	
14	Požiūris draugystę	<p>A. Prie veido pridedamas burnos paveikslėlis</p> <p>B. Prie veido pridedamas smegenų paveikslėlis</p> <p>C. Prie veido pridedamas nosies paveikslėlis</p> <p>D. Prie veido pridedamas ausų paveikslėlis</p>	<p>Burna - apie ką mes kalbame.</p> <p>Smegenys – žinojimas.</p> <p>Nosis – intuicija.</p> <p>Ausys – informacija, gaunama iš kitų.</p>
	Požiūris draugystę	<p>A. Laikina fone atsiranda balandžių "lietus"</p> <p>B. Laikina fone atsiranda delfinų "lietus"</p> <p>C. Laikina fone atsiranda kačių "lietus"</p> <p>D. Laikina fone atsiranda šunų "lietus"</p>	<p>Balandžiai visada laikosi būriais ir veikia kartu. Jie priima viską, kas benutiktų ir visada sugrįžta į tą pačią vietą.</p> <p>Delfinai – itin socialūs gyvūnai.</p> <p>Katės daro tik tai, kas joms patinka.</p> <p>Šunys pasitiki žmonėmis, kurie gerai su jais elgiasi.</p>

15			
16	Požiūris į meilę	<p>A. Kupidonai pradeda skraidyti aplink karūną</p> <p>B. Koalos pradeda skraidyti aplink karūną</p> <p>C. Balionai pradeda skraidyti aplink karūną</p>	<p>Kupidonai – meilės simbolis.</p> <p>Koalos – mielos ir tingios</p> <p>Balionai – laikinumas</p>
17	Požiūris į meilę	<p>A. Ant karūnos atsiranda papūgos raštas</p> <p>B. Ant karūnos atsiranda tigro raštas</p> <p>C. Ant karūnos atsiranda širdelių raštas</p> <p>D. Karūna tampa pilka</p>	<p>Papūgos atkartoja žodžius.</p> <p>Tigrai – laukiniai ir įspūdingi.</p> <p>Pats pasakydamas parodai savo širdį.</p> <p>Neatskleisdamas savo jausmų tampa sunkiai interpretuojamas.</p>
	Požiūris į meilę	<p>A. Laikinai fone “lyja” ženkliais su papūgos raštu</p> <p>B. Laikinai fone “lyja” ženkliais su tigro raštu</p> <p>C. Laikinai fone “lyja” ženkliais su širdelių</p>	<p>Žr. 17</p>

18		D. Laikinai fone "Iyja" pilkais ženkliais	
19	Požiūris į kitus	A. Pusė paveikslėlių iš 13 klausimo pasikeičia į X ženklą B. Dulkių gūsis/ niekas nepasikeičia	Pašalindamas iš draugų, išbrauki žmones.
20	Dalijimasis informacija	A. Pusė karūnos tampa juoda. Pusė nuotraukų iš 2 klausimų tampa juodomis. Atvaizdai iš 13 klausimo tampa pusiau juodi. B. Dulkių gūsis/ niekas nepasikeičia	Net jei ištrini visą informaciją apie save internete, vis tiek lieka informacijos pėdsakai. Informacija pradeda „gyventi“ savo atskirą gyvenimą be tavo žinios.

Pasiruošimas žaidimui

Reikalavimai

- Kompiuteris su Web kamera
- Interneto naršyklė, palaikanti MS Silverlight 5 plug-in
- 2+ GHz CPU (procesorius)
- 1+ GB RAM
- Interneto prieiga
- Multimedijos projektorius ar skaitmeninė lenta

Silverlight

IDentifEYE žaidimas sukurtas kaip MS Silverlight programa. Kad galėtumėte žaisti žaidimą, Jums reikės interneto naršyklės su pageidaujama naujausiu Silverlight įskiepiu (plugin).

MS Silverlight įskiepiai prieinami tiek Windows, tiek OSX. Geriausiai naudotis Internet Explorere naršykle, Chrome naršyklė nebepalaiko Silverlight.

Silverlight galima nemokamai atsisiųsti čia: <http://www.microsoft.com/getsilverlight/Get-Started/Install/Default.aspx>

Web kamera

Kamerai netaikomi jokie reikalavimai, tačiau žaidimas veikia geriausiai su ne žemesnės nei 320x240 rezoliucijos kamera.

RAM

IDentifEYE žaidimas gali pareikalauti nemažai darbinės kompiuterio atminties. Remiantis testais, žaidimui reikėtų mažiausiai 1 GB darbinės atminties. Esant atmineites trūkumui, gali kilti vaizdo nesklandumų.

Geriausi rezultatai

Veido aptikimas

Veido aptikimas IdentifEYE žaidime remiasi odos spalvos aptikimu. Geriausiems rezultatams pasiekti pabandykite:

Žaidžiant žaidimą būti atsisukus tiesiai į kamerą,
Sėdėkite tiesiai priešais kamerą, veidas turėtų būti vaizdo centre,
Sėdėkite apie 80 cm atstumu nuo kameros,
Venkite kelių žmonių vaizdo ekrane,
Pasirūpinkite apšvietimu, kuris nemestų daug šešėlio ant veido ir šviesa neatsispindėtų nuo veido, akių ar akinių,
Sėdėkite priešais foną, kuris kontrastuotų su Jūsų odos spalva. Geriausiai tinka mėlynas ir žalias fonas.

Jeigu žaidžiant žaidimą atvaizdai pradeda šokinėti arba iš viso nepasirodo, gali būti, kad:

When you play the game and augmentations become jumpy or fails completely, one of the following things is the matter:

- Nepakankamas apšvietimas,
- Kameros akiratyje yra kiti objektai, kuriuos kamera interpretuoja, kaip veidus.

Jeigu žaidžiant žaidimą atvaizdai atsiranda visame žaidimo ekrane, tikriausiai sėdite per arti ekrano.

Įsitikinkite, jog, kai rodote kamerai žymeklį, visas žymeklis matomas ekrane. Rodykite žymeklį tik iki tol, kol jis bus atpažintas.

Veido aptikimas

Norėdami pritaikyti žaidimą savo aplinkai, spauskite nuorodą: <http://identifeye.ezdev.eu/?debug> . Pradėkite žaidimą, kol aktyvuosis Jūsų kamera. Kai pamatysite savo atvaizdą, apačioje matysite kontroliavimo mygtukus, su kuriais galėsite reguliuoti vaizdą.

Kai nustatysite vaizdą, paspauskite „išsaugoti“. Jeigu norite atstatyti prieš tai buvusius nustatymus, spauskite „numatyti nustatymai“ ir „išsaugoti“.

Žymeklių aptikimas

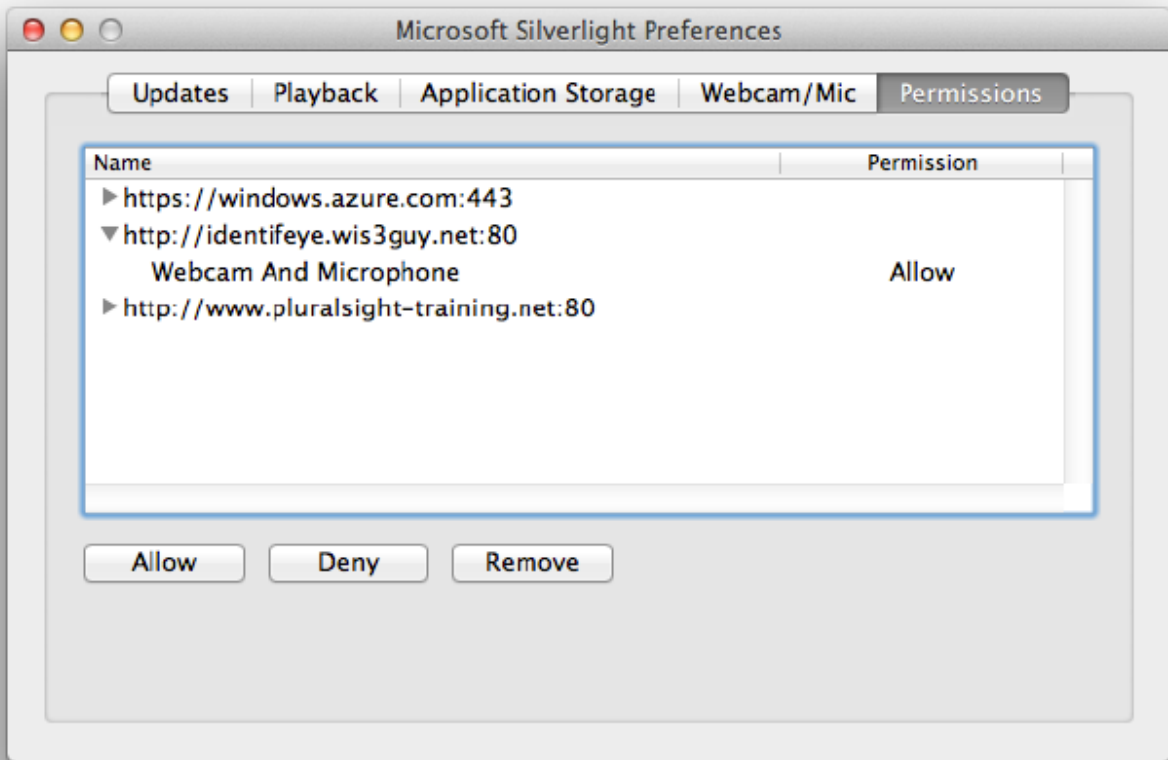
Geriausiams rezultatams venkite:

- Rodyti kelis žymeklius tuo pačiu metu,
- Uždėti pirštus ant žymeklių juodos dalies

Problemos

Jeigu kyla sunkumų paleidžiant ar žaidžiant žaidimą, pabandykite:

- Įsitikinkite, kad Silverlight įskiepas instaliuotas,
- Įsitikinkite, jog ugniasienė neblokuoja Silverlight,
- Įsitikinkite, ar šiuo metu prisijungęs vartotojas turi galimybę instaliuoti Silverlight programas, vykdyti Silverlight programas ir naudotis web kamera.



Kiekvieną kartą, kai programai prireiks prieigos prie web kameros, matysite Silverlight iššokantį langą. Jame galite leisti prieigą prie web kameros.



Jeigu matote save šiuo formatu, Jūsų kamera veikia taip, kaip turėtų ir Jūsų vartotojas gali ja naudotis. Formatas gali šiek tiek skirtis skirtingose operacinėse sistemose.

Sunkumai neišnyksta?

Pabandykite:

- Išinstaliuoti ir iš naujo įdiegti Silverlight,
- Išvaldyti naršyklės slėptuvę (cache)
- Pridėti žaidimo adresą (URL) prie patikimų svetainių sąrašo Jūsų naršyklėje.

Svarbu

Šio žaidimo ir jo įdiegimo metu jokie Jūsų duomenys neperduodami už Jūsų kompiuterio ribų, išoriniams serveriams.

Asmeniniai duomenys, įvesti žaidimo metu laikinai saugomi kompiuterio darbinėje atmintyje. Po žaidimo šie duomenys išvalomi. Todėl užtikriname, jog jokie Jūsų suteikti duomenys nebus kaupiami.

Projekto IDentifEYE papildytos realybės žaidimo instrukcijos 12-14 amžius

Projekto IDentifEYE papildytos realybės žaidimo instrukcijos

12-14 amžius

1. Jums reikės kompiuterio su internetu prieiga ir kamera. Taip pat reikės atsisiųsti nemokamą Silverlight programą.
2. Patartina žaidžiant žaidimą už savęs turėti pastovų foną, beiskiriantį nuo jūsų odos spalvos.
3. Prieš pradėdant žaidimą, reikės jį kalibruoti, tai galite padaryti čia: <http://identifeye.ezzev.eu/?debug> – žr. Žemiau.
4. Žaidimo adresas: <http://id-eye2.ezzev.eu/> (anglų, olandų, graikų, lenkų kalbomis), ir <http://id-eye.ezzev.eu/> (lietuvių, ispanų kalbomis); (čia pamatysite nuorodą į nemokamą Silverlight programą, kurią turėsite parsisiųsti)
5. Žaidimo paleidimas gali užtrukti – iliustracijos turi būti įdiegtos į Jūsų kompiuterį. Todėl patartina įjungti žaidimą 30 minučių prieš naudojantis. Pradiniame puslapyje matysite vėliavėles – pasirinkite kalbą, kuria norite žaisti.
6. Dabar galite žaisti;
7. Galite užpildyti savo informaciją, tačiau tai nebūtina, norint žaisti.
8. Spauskite „Pradėti“.
9. Naujai atsidariusiame lange pamatysite vaizdą iš kameros, o virš jo – pirmąsias instrukcijas. Vėliau čia atsiras klausimai ir atsakymų variantai.
10. Paspauskite ant žymeklių, kurie pavaizduoti puslapio dešinėje pusėje. Atsidarys PDF failas su visais žymekliais. Juos turite atsispausdinti.
11. Paspaukite „gerai“ - Jūsų bus prašoma leidimo naudotis Jūsų kompiuterio kamera (Jūsų atvaizdas bus matomas tik Jums, per visą žaidimą jis nebus siunčiamas į jokią kitą kompiuterį serveryje).
12. Sekite instrukcijomis ir parodykite A žymeklį kamerai. Užtikrinkite, kad visas žymeklis gerai matosi kameros vaizdo lauke, kad jo neuždengia Jūsų ranka.
13. Virš kameros vaizdo matysite klausimus ir atsakymų variantus. Pasirinkę atsakymą, parodykite žymeklį su atitinkama raide. Dešinėje pusėje galite paspausti „Iš naujo“ ir būsite sugrąžinti į pagrindinį puslapį.
14. Trumpai parodykite žymeklį, kol atsiras kitas klausimas. Jeigu rodysite žymeklį per ilgai, žaidimas gali jį palaikyti atsakymu į kitą klausimą.
15. Kai atsakėte į klausimus rodydami žymeklius, kompiuterio vaizde atsiras tam tikras atvaizdas.
16. Kai atsakysite į visus klausimus, spauskite „Baigti“ .
17. Kai baigsite žaidimą, pamatysite žaidimo apibendrinimą su visais klausimais ir atsakymais bei galutinio vaizdo nuotrauka. Klausimus ir atsakymus galite atsisiųsti paspaudę „Atsisiųsti santrauką“. Nuotrauką galite atsispausdinti paspaudę „Atsisiųsti atvaizdą“.
18. Kai viską baigėte, spauskite „Baigti“.

Žaidimo eiga

Klausimas	Žymeklis A	Papildymas	Žymeklis B	Papildymas	Žymeklis C	Papildymas	Žymeklis D	Papildymas	
1	Mokytojai daugiausiai tikėjimo, kai jie įgyja pasis-	Daro tai, ką sako	Mėlynas dangus su mažu debesėliu	Bando suprasti mokinius	Rudens dangus su debesimis	Gerai išmano savo profesiją	Rudens dangus su plaukiančiais debesimis	Draugauja su mokiniais socialiniuose tinkluose	Pavasario spalvotas dangus
2	[Klausimas mokytoju] Kaip norite žaisti – privačiai, ar kaip mokytojas?	Privačiai	Sistemos generuota nuotrauka	Kaip mokytojas	Spalvų ratas				
3	Kokie mokytojai turėtų būti mokiniams?	Specialistai	Mokyklos lenta su lygtimis	Jaurūs	Dvi silaikančios rankos	Juokingi	Komiški per-sonažai	Galintys išlaikyti tvarką	Plytos
4	Kai susiduriate su sunkumais internete, į ką kreipiatės?	Tėvus	Stogas	Mokytoją	Cementas	Draugą	Stiklinis stogas	Internetą	Stiklinis stogas
5	Ar naudinga naudoti naujas technologijas per pamokas?	Niekada	Klaviatūra	Tik per IT pamokas	Klaviatūra	Tai priklauso nuo mokytojo įgūdžių ir sprendimų	Asmuo spausdinantis klaviatūra	Visada	Jaunos ir senos rankos spausdina klaviatūra
6	Kaip norite mokytis? Per:	Paskaitą	Akis ir burna	Patirtį	Rankos ir smegenys	Kūrybą	Rankos	Diskusiją	Kelios burnos
7		Kontroliniais	Plytelės	Per diskusiją	Nelygios ply-	Klausimais, užduodamais pamokos	Labai mažos ply-		

	Kaip mokytojas turėtų išsiaiškinti, ar mokiniai suprato pamoką?	darbais			telės	metu	telės		
8	Kokiose veiklose mėgsti dalyvauti pamokos metu?	Ką nors piešti ar kurti rankomis	Tapyba	Rašymo	Rašiklis	Ieškoti informacijos internete	Kompiuterio ekranas	Judėti	Judantis peizažas
9	Kaip mėgsti dirbti pamokos metu?	Individualiai	Vienas asmuo	Grupėse	Grupė žmonių	Kartu su visa klase	Daug žmonių		

Papildymų paaiškinimai

Klausimas	Tema	Papildymai	Paiškinimas
0	Savybės	Bėgantis tekstas - suteiktų duomenų simbolis.	Identifikatorius – tai savybė, kuri padeda tave identifikuoti, tokia kaip vardas, amžius, gyvenamoji vieta. Pasidalinus šia informacija, didelė tikimybė, kad ir kiti ją pamatys. Šiame žaidime bėgantis tekstas simbolizuoja tavo dalijimąsi informacija.
1	Ideali klasė	1a - Mėlynas dangus su mažu debesėliu 1b - Rudens dangus su debesimis 1c - Rudens dangus su plaukiančiais debesimis 1d - Pavasario spalvotas dangus	A. Giedras dangus simbolizuoja, kad požiūris nerūpestingas B. Debesys turi aiškias formas – mes galime interpretuoti kitus, bet niekada nesame tikri, ar mūsų interpretacija teisinga. C. Plaukiantys debesys simbolizuoja mokytojo privalėjimą suspėti su profesiniais reikalavimais. D. Pavasario dangus simbolizuoja ateinančius gražius laikus.
2	Ideali klasė	2a - Sistemos generuota nuotrauka	B. Spalvų ratas simbolizuoja tai, jog mokytojo profesijai priskiriame daug skirtingų sąvybių.

		2b – Spalvų ratas	
3	Ideali klasė	3a - Mokyklos lenta su lygtimis 3b - Dvi besilaikančios rankos 3c - Komiški personažai 3d - Plytos	A. Tradicinis mokymas B. Draugystė C. Lengvumas, smagumas D. Tvarka, disciplina.
4	Ideali klasė	4a - Stogas 4b - Cementas 4c – Stiklinis stogas iš išorės 4d - Stiklinis stogas iš vidaus	A. Namai B. Empatiškas mokytojas, apjungiantis įvairias gyvenimo sferas C. Skaidrumas, bendras požiūris D. Skaidrumas, bendras tikslas
5	Ideali klasė	5a - Klaviatūra 5b - Klaviatūra 5c - Asmuo spausdinantis klaviatūra 5d - Jaunos ir senos rankos spausdina klaviatūra	A. Klaviatūra nenaudojama – IT nenaudojamos. B. Pažengusi technologija C. Mokytojas naudojami IT D. Visi naudojami IT
6	Ideali klasė	6a - Akis ir burna 6b - Rankos ir smegenys 6c - Rankos	A. Kažkas pasakoja o auditorija klausosi B. Rankos kažką kuria, o smegenys galvoja C. Rankos kuria

		6d – Kelios burnos	D. Keli žmonės kalba
7	Ideali klasė	7a - Plytelės 7b – Nelygios plytelės 7c – Labai mažos plytelės	A. Tvaringas raštas B. Diskusijos nenuspėjamas C. Detali informacija, nenuspėjamas bendravimas
8	Ideali klasė	8a - Tapyba 8b - Rašiklis 8c - Kompiuterio ekranas 8d – Judantis peizažas	A. Kurybiškumas B. Rašymas C. Paieška internete D. Vaizdas, kurį matytume bėgdami .
9	Ideali klasė	9a - Vienas asmuo 9b – grupė žmonių 9c - Daug žmonių	A. B. C. Kalba už save

Pasiruošimas žaidimui

Reikalavimai

- Kompiuteris su Web kamera
- Interneto naršyklė, palaikanti MS Silverlight 5 plug-in
- 2+ GHz CPU (procesorius)
- 1+ GB RAM
- Interneto prieiga
- Multimedijos projektorius ar skaitmeninė lenta

Silverlight

IDentifEYE žaidimas sukurtas kaip MS Silverlight programa. Kad galėtumėte žaisti žaidimą, Jums reikės interneto naršyklės su pageidaujama naujausiu Silverlight įskiepiu (plugin).

MS Silverlight įskiepiai prieinami tiek Windows, tiek OSX. Geriausiai naudotis Internet Explorere naršykle, Chrome naršyklė nebeatlaiko Silverlight.

Silverlight galima nemokamai atsisiųsti čia: <http://www.microsoft.com/getsilverlight/Get-Started/Install/Default.aspx>

Web kamera

Kamerai netaikomi jokie reikalavimai, tačiau žaidimas veikia geriausiai su ne žemesnės nei 320x240 rezoliucijos kamera.

RAM

IDentifEYE žaidimas gali pareikalauti nemažai darbinės kompiuterio atminties. Remiantis testais, žaidimui reikėtų mažiausiai 1 GB darbinės atminties. Esant atmineites trūkumui, gali kilti vaizdo nesklandumų.

Geriausi rezultatai

Veido aptikimas

Veido aptikimas IDentifEYE žaidime remiasi odos spalvos aptikimu. Geriausiems rezultatams pasiekti pabandykite:

Žaidžiant žaidimą būti atsisukus tiesiai į kamerą,
Sėdėkite tiesiai priešais kamerą, veidas turėtų būti vaizdo centre,
Sėdėkite apie 80 cm atstumu nuo kameros,
Venkite kelių žmonių vaizdo ekrane,
Pasirūpinkite apšvietimu, kuris nemestų daug šešėlio ant veido ir šviesa neatsispindėtų nuo veido, akių ar akinių,
Sėdėkite priešais foną, kuris kontrastuotų su Jūsų odos spalva. Geriausiai tinka mėlynas ir žalias fonas.

Jeigu žaidžiant žaidimą atvaizdai pradeda šokinėti arba iš viso nepasirodo, gali būti, kad:

When you play the game and augmentations become jumpy or fails completely, one of the following things is the matter:

- Nepakankamas apšvietimas,
- Kameros akiratyje yra kiti objektai, kuriuos kamera interpretuoja, kaip veidus.

Jeigu žaidžiant žaidimą atvaizdai atsiranda visame žaidimo ekrane, tikriausiai sėdite per arti ekrano.

Įsitikinkite, jog, kai rodote kamerai žymeklį, visas žymeklis matomas ekrane. Rodykite žymeklį tik iki tol, kol jis bus atpažintas.

Veido aptikimas

Norėdami pritaikyti žaidimą savo aplinkai, spauskite nuorodą: <http://identifeye.ezdev.eu/?debug> . Pradėkite žaidimą, kol aktyvuosis Jūsų kamera. Kai pamatysite savo atvaizdą, apačioje matysite kontroliavimo mygtukus, su kuriais galėsite reguliuoti vaizdą.

Kai nustatysite vaizdą, paspauskite „išsaugoti“. Jeigu norite atstatyti prieš tai buvusius nustatymus, spauskite „numatyti nustatymai“ ir „išsaugoti“.

Žymeklių aptikimas

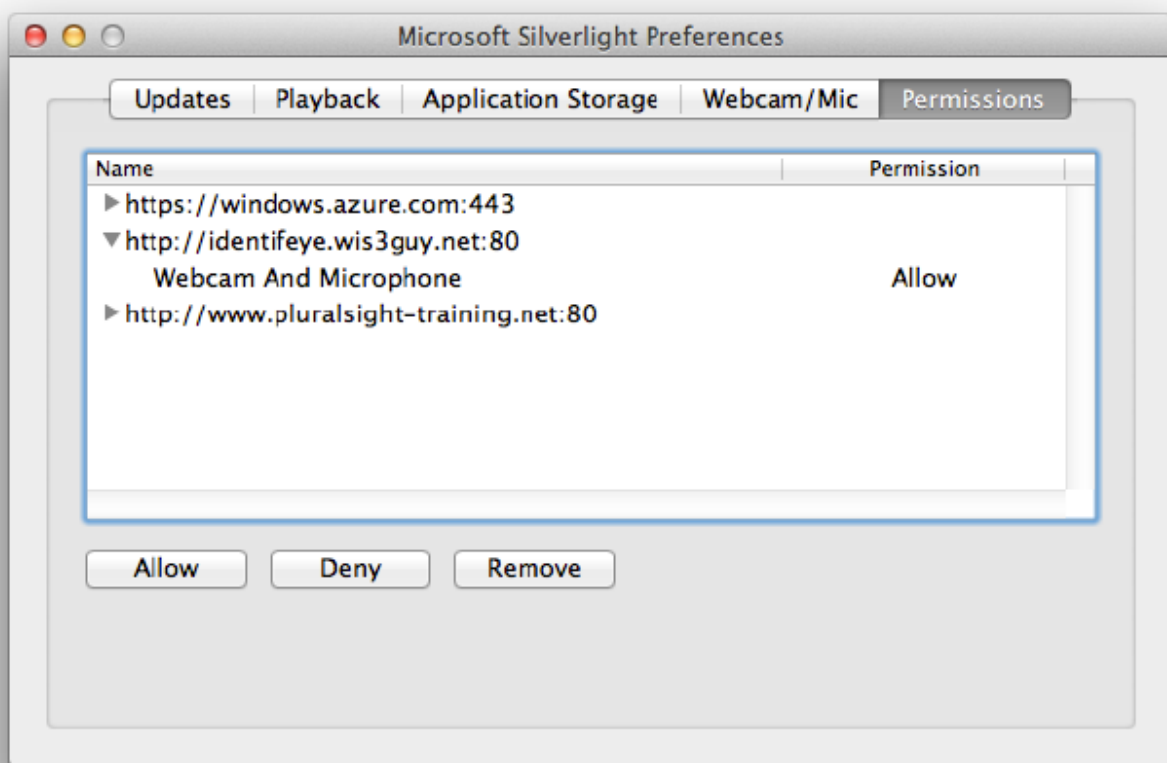
Geriausiems rezultatams venkite:

- Rodyti kelis žymeklius tuo pačiu metu,
- Uždėti pirštus ant žymeklių juodos dalies

Problemos

Jeigu kyla sunkumų paleidžiant ar žaidžiant žaidimą, pabandykite:

- Įsitikinkite, kad Silverlight įskiepas instaliuotas,
- Įsitikinkite, jog ugniasienė neblokuoja Silverlight,
- Įsitikinkite, ar šiuo metu prisijungęs vartotojas turi galimybę instaliuoti Silverlight programas, vykdyti Silverlight programas ir naudotis web kamera.



Kiekvieną kartą, kai programai prireiks prieigos prie web kameros, matysite Silverlight iššokantį langą. Jame galite leisti prieigą prie web kameros.



Jeigu matote save šiuo formatu, Jūsų kamera veikia taip, kaip turėtų ir Jūsų vartotojas gali ja naudotis. Formatas gali šiek tiek skirtis skirtingose operacinėse sistemose.

Sunkumai neišnyksta?

Pabandykite:

- Išinstaliuoti ir iš naujo įdiegti Silverlight,
- Išvaldyti naršyklės slėptuvę (cache)
- Pridėti žaidimo adresą (URL) prie patikimų svetainių sąrašo Jūsų naršyklėje.

Svarbu

Šio žaidimo ir jo įdiegimo metu jokie Jūsų duomenys neperduodami už Jūsų kompiuterio ribų, išoriniams serveriams.

Asmeniniai duomenys, įvesti žaidimo metu laikinai saugomi kompiuterio darbinėje atmintyje. Po žaidimo šie duomenys išvalomi. Todėl užtikriname, jog jokie Jūsų suteikti duomenys nebus kaupiami.

Papildytos realybės žaidimo kūrimas

Įvadas

Šiame skyriuje galite sužinoti, kaip naudotis IDentifEYE žaidimo TVS (turinio valdymo sistema) ir sukurti savo žaidimą.

TVS išskiriami šie elementai:

- Klausimai;
- Atsakymai;
- Papildymai;
- Garsai;
- Bėgantys tekstai;
- Statiniai tekstai – pastraipos ir puslapiai ;
- GUI etiketės.

Prisijungimas

Prie žaidimo URL adreso pridėkite /cms.

Prisijungimo informacija Jums bus suteikta.

Klausimų kūrimas

Galima sukurti daugiausiai 20 klausimų. Spauskite Questions.



Atsidariusiame puslapyje galite pridėti klausimus, redaguoti jau esamus, ar ištrinti.

Manage \ Questions

[Add new question](#)

Number	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)	Answers	Augmentation	Ticker Tape Text
Q1	1. Teachers build the highest...	1. Leraren boezemen het meeste...			A, B, C, D	A, B, C, D	...
Q2	2. [Question for the teacher]...	2. [Vraag aan de leraar] Hoe...			A, B	A, B	...
Q3	3. What is the best style for...	3. Wat is de beste stijl voor...			A, B, C, D	A, B, C, D	✗
Q4	4. When you have a problem...	4. Als je een probleem hebt...			A, B, C, D	A, B, C, D	✗
Q5	5. Does using new technologies...	5. Is het gebruik van nieuwe...			A, B, C, D	A, B, C, D	✗
Q6	6. How do you want to learn? By...	6. Hoe wil je leren? Met behulp...			A, B, C, D	A, B, C, D	✗
Q7	7. How should a teacher find out...	7. Hoe moet een leraar eracher...			A, B, C	A, B, C	✗
Q8	8. In what kind of lesson...	8. In wat voor soort...			A, B, C, D	A, B, C, D	✗
Q9	9. How do you like to work during...	9. Hoe wil je tijdens de les...			A, B, C	A, B, C	✗

Galima redaguoti visus klausimus išskyrus antra, kuris sistemoje numatytas automatiškai (ar norite nusifotografuoti?)

Pridėkite naują klausimą

Paspaudus Add new question atsidaro nauja lentelė, čia turite nustatyti klausimo numerį. Jo žaidimo metu nesimatys.

Manage \ Question

Number

0

English

Nederlands (Dutch)

Ελληνικά (Greek)

polski (Polish)

Tada įveskite patį klausimą – daugiausiai keturiomis kalbomis.

Atsakymai

Klausimų puslapyje galite atverti atsakymų įvedimo funkciją.

Number	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)	Answers	Augmentation	Ticker Tape Text
Q1	1. Teachers build the highest...	1. Leraren boezemen het meeste...			A, B, C, D	A, B, C, D	...
Q2	2. [Question for the teacher]...	2. [Vraag aan de leraar] Hoe...			A, B	A, B	...
Q3	3. What is the best style for...	3. Wat is de beste stijl voor...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q4	4. When you have a problem...	4. Als je een probleem hebt...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q5	5. Does using new technologies...	5. Is het gebruik van nieuwe...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q6	6. How do you want to learn? By...	6. Hoe wil je leren? Met behulp...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q7	7. How should a teacher find out...	7. Hoe moet een leraar eracher...			A, B, C	A, B, C	... ✕
Q8	8. In what kind of lesson...	8. In wat voor soort...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q9	9. How do you like to work during...	9. Hoe wil je tijdens de les...			A, B, C	A, B, C	... ✕

Galima įvesti daugiausiai keturis atsakymus vienam klausimui, taip pat daugiausiai keturiomis kalbomis.

Answer	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)	Ticker tape
A	<input type="text" value="Parent"/>	<input type="text" value="Ouder"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	None ▼
B	<input type="text" value="Teacher"/>	<input type="text" value="Leraar"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	None ▼
C	<input type="text" value="Peer"/>	<input type="text" value="Leertijdsgenoot"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	None ▼
D	<input type="text" value="Internet"/>	<input type="text" value="Internet"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	None ▼

Pasistenkite formuluoti kuo trumpesnius, kadangi ilgiems atsakymams gali neužtekti vietos.

Patikrinti, ar atsakymai atitinka klausimus, galima tik pradėjus žaidimą.

Tame pačiame puslapyje galite redaguoti ir ištrinti atsakymus.

Papildymai

Klausimų puslapyje galite atverti papildymų funkciją.

IdentifEYE CMS Questions Texts Labels Sign out

Manage \ Questions

[Add new question](#)

Number	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)	Answers	Augmentation	Ticker Tape Text
Q1	1. Teachers build the highest...	1. Leraren boezemen het meeste...			A, B, C, D	A, B, C, D	...
Q2	2. [Question for the teacher]...	2. [Vraag aan de leraar] Hoe...			A, B	A, B	...
Q3	3. What is the best style for...	3. Wat is de beste stijl voor...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q4	4. When you have a problem...	4. Als je een probleem hebt...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q5	5. Does using new technologies...	5. Is het gebruik van nieuwe...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q6	6. How do you want to learn? By...	6. Hoe wil je leren? Met behulp...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q7	7. How should a teacher find out...	7. Hoe moet een leraar eracher...			A, B, C	A, B, C	... ✕
Q8	8. In what kind of lesson...	8. In wat voor soort...			A, B, C, D	A, B, C, D	... ✕
Q9	9. How do you like to work during...	9. Hoe wil je tijdens de les...			A, B, C	A, B, C	... ✕

Atsidaro puslapis, kuriame yra jau egzistuojantys papildymai ir jų aprašymai. Egzistuojantys papildymai gali būti ištrinti.

IdentifEYE CMS Questions Texts Labels Sign out

Manage \ Question \ Q1 \ Augmentations

[Add new augmentation](#)

1. Teachers build the highest trust when they:

- A higher layer number, indicates that the augmentation is higher in the stack.
- Only one augmentation can be shown on a single layer, so previous augmentations might be replaced.

Answer	English	Type	Layer	Permanent	Static	
A	Do what they say	Animation (300)	4	Yes	No	✕
B	Understand students	Image	4	Yes	No	✕
C	Know their profession	Animation (90)	4	Yes	No	✕
D	Are befriended with students on social media	Image	4	Yes	No	✕

CANCEL

Paspaudus raidę, esančia prieš papildymą, atsidaro papildymas. Čia galima redaguoti ar ištrinti papildymus ir keisti jų nustatymus.

Pridėti paveikslėlius paprasta: spauskite UPLOAD IMAGES.

Manage \ Question \ Q1 \ Augmentation

1. Teachers build the highest trust when they:

- A higher layer number, indicates that the augmentation is higher in the stack.
- Only one augmentation can be shown on a single layer, so previous augmentations might be replaced.
- Image uploads are immediate and cannot be undone or cancelled.
- Only .png files are supported, other image types will be ignored.
- When uploading multiple images, do prefix you file names so that they can be alphabetically sorted when played back.
- Position your augmentation on top of a transparent 640x480 pixels canvas.
- Animations are played back at 25fps, which means that you need 25 images for a 1 second animation.
- Layer number 1000 is also used by the hard-coded question that takes a picture of the user and add's it as a badge.

AnswerCode

B

Layer

4

Augmentation stays until it's layer is recycled.

Augmentation should not follow the user's face.

Bestand kiezen | Geen bestand gekozen

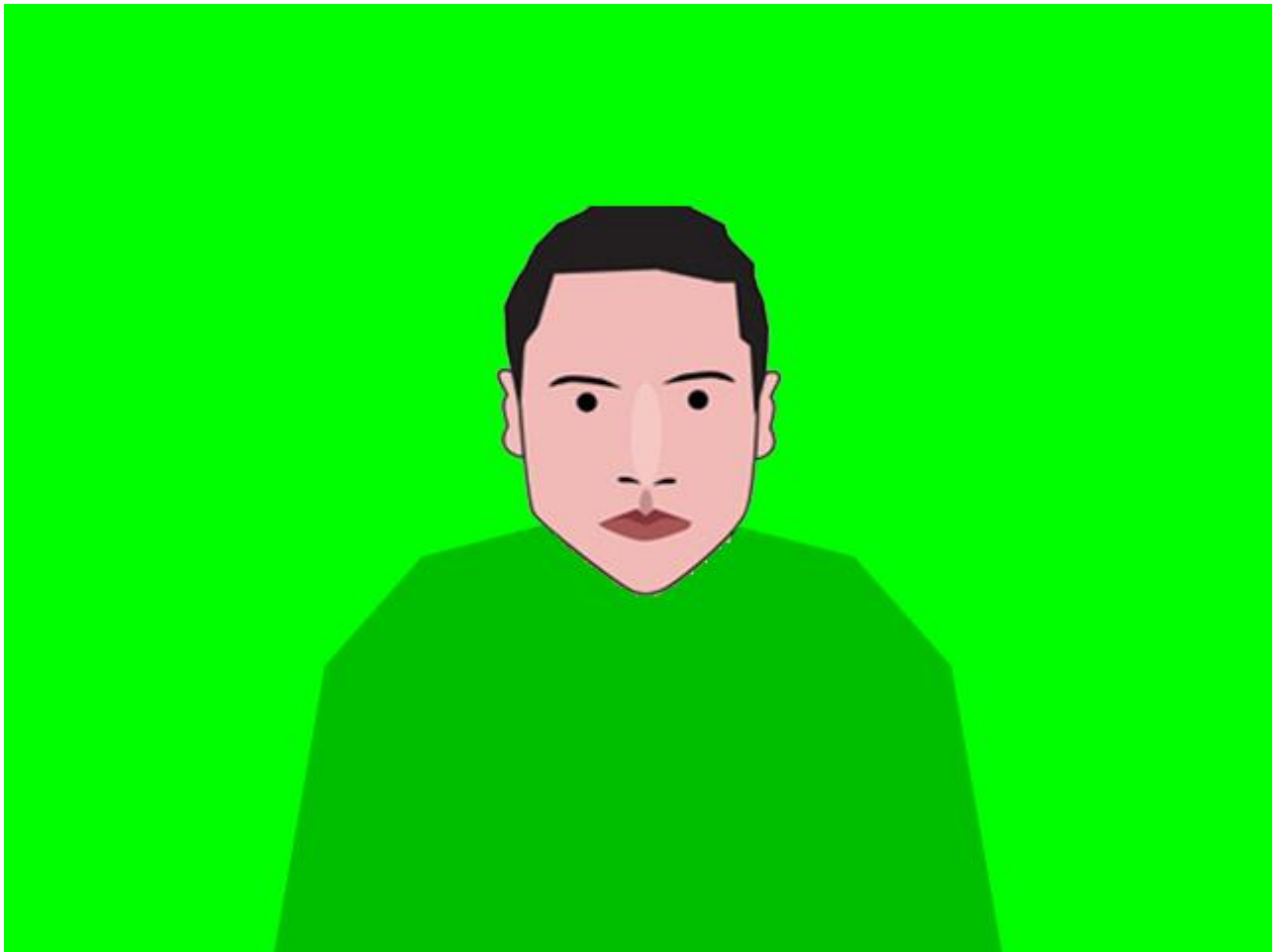
	Delete	Image	Name
<input type="checkbox"/>			Q1b.png

Bestand kiezen | Geen bestand gekozen

CANCEL
SAVE

Papildymai žaidimui kuriami sluoksniais, kaip Photoshop programoje

- .PNG formatu, geriausiai PNG-8;
- Rezoliucija: 640 x 480;
- Pradžios taškas - šablonas:



- Šablonas naudojamas nustatyti papildymo padėtį žaidėjo veido atžvilgiu. Kai baigsite kurti papildymus, šablonas nesimatys galutiniame žaidimo variante.
- Matomas veidrodinis atvaizdas.

Sluoksnio numeris yra tiesiog įvedamas. Kuo didesnis sluoksnio numeris, tuo aukščiau papildymas matomas ekrane. Aukščiausias numeris yra 1000.

Paspaudę "Augmentation stays until it's layer is recycled." , sukursite nuolatinį papildymą.

Paspaudę "Augmentation should not follow the user's face." , sukursite statišką papildymą, kuris liks toje pačioje ekrano vietoje. Kitu atveju papildymas seks paskui žaidėjo veidą.

Galiausiai galite pridėti garsus. Garso failą pridėkite paspaudę UPLOAD AUDIO.

Bėgantis tekstas

Galite pridėti ir bėgantį tekstą. Tokie tekstai yra nuolatiniai ir matomi ekrano viršuje.

IdentifEYE CMS Questions Texts Labels Sign out

Manage \ Questions

[Add new question](#)

Number	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)	Answers	Augmentation	Ticker Tape Text	
Q1	1. Teachers build the highest...	1. Leraren boezemen het meeste...			A, B, C, D	A, B, C, D	...	
Q2	2. [Question for the teacher]...	2. [Vraag aan de leraar] Hoe...			A, B	A, B	...	
Q3	3. What is the best style for...	3. Wat is de beste stijl voor...			A, B, C, D	A, B, C, D	...	✕
Q4	4. When you have a problem...	4. Als je een probleem hebt...			A, B, C, D	A, B, C, D	...	✕
Q5	5. Does using new technologies...	5. Is het gebruik van nieuwe...			A, B, C, D	A, B, C, D	...	✕
Q6	6. How do you want to learn? By...	6. Hoe wil je leren? Met behulp...			A, B, C, D	A, B, C, D	...	✕
Q7	7. How should a teacher find out...	7. Hoe moet een leraar eracher...			A, B, C	A, B, C	...	✕
Q8	8. In what kind of lesson...	8. In wat voor soort...			A, B, C, D	A, B, C, D	...	✕
Q9	9. How do you like to work during...	9. Hoe wil je tijdens de les...			A, B, C	A, B, C	...	✕

Šiame puslapyje galite pridėti naują tekstą arba keisti esančius.

IdentifEYE CMS Questions Texts Labels Sign out

Manage \ Question \ Q3 \ Ticker Tape Texts

[Add new ticker tape text](#)

3. What is the best style for teachers in relation with students? Being:

Code	Answer	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)
CANCEL					

Manage \ Question \ Q3 \ Ticker Tape Text

3. What is the best style for teachers in relation with students? Being:

AnswerCode

English

Nederlands (Dutch)

Ελληνικά (Greek)

polski (Polish)

CANCEL

SAVE

Statiški tekstai

Tai didesni tekstai, kurie matomi IDentifEYE žaidimo puslapyje. Juos sudaro statinio teksto puslapiai, kuriuos žaidėjas gali atidaryti, paspaudęs žaidimo nuorodą ir teksto pastraipas žaidimo pradžioje.

Statinius tekstus galite redaguoti paspaudę TEXTS valdymo skyrelyje.

Čia galite matyti visus statiškus tekstus kaip laukelius, priklausančius sistemos kodams. Šalia yra statiški tekstai daugiausiai keturiomis kalbomis.

Manage \ Texts

Code	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polski (Polish)	Image
About Content	IDentifEYE is not a game to win...	IDentifEYE is geen spel waarin...			No
About Intro	IDentifEYE is a serious...	IDentifEYE is een serieuze...			No
Before You Start Read This	If you have printed your markers...	Klik OK als je de markers hebt...			No
Deleted	Deleted				No
Disclaimer	This project has been funded...	Dit project werd gefinancierd...			No
Help Page	Help	Help			No
Home Page Help	Home Page Help	Home page help			No
Instruction	Instruction	Instructie			No
Retrieve Intro	Here you can retrieve your...	Hier kun je je resultaten van...			No
Show Marker A To Start	Click on the image with letters...	Klik op de afbeelding met...			No
Static Page 1 Content With Image	Online we all experience...	Iedereen ervaart online emoties...			No
Static Page 2 Content With Image	Using online media by definition...	Gebruik maken van online media...			No
Static Page 3 Content With Image	Augmented Reality takes reality...	Augmented Reality neemt de...			No

Jeigu nėra pridėta tekstų, matysite sistemos kodą. Įvesti tekstą, spauskite ant sistemos kodo.

Manage \ Texts \ Disclaimer

- Only .png files are supported, other image types will be ignored.
- Image uploads are immediate and cannot be undone or cancelled.

English

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Nederlands (Dutch)

Dit project werd gefinancierd met de steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie erin is vervat.

Ελληνικά (Greek)

polski (Polish)

Prie tekstų galima pridėti ir paveikslėlių.

Etiketės

Tai trumpi tekstai, matomi IdentifEYE svetainėje ir žaidimo svetainėje.

Šie tekstai turėtų būti kaip įmanoma trumpesni.

Patikrinti, ar atitinka tekstai, galima tik pradėjus žaidimą.

Kurti etikečių tekstus galite paspaudę LABELS.



Manage \ Button texts

Code	English	Nederlands (Dutch)	Ελληνικά (Greek)	polSKI (Polish)
Button Back	Back	Terug	Πίσω	Wróć
Button Download Picture	Download Picture	Download foto	Λήψη εικόνας	Pobierz zdjęcie
Button Download Summary	Download Summary	Download antwoorden	Λήψη απαντήσεων	Pobierz wyniki
Button Finish	Finish	Foto	Τέλος	Zakończ
Button Full Screen	Full Screen	Full Screen	Πλήρης Οθόνη	Pełny ekran
Button In Browser	in browser	In browser	Στον περιηγητή	W przeglądarce
Button More	More	Meer	Περισσότερα	Więcej
Button Ok Before You Start	OK	OK	OK	OK
Button Quit	Quit	Stop	Διακοπή	Zamknij
Button Restart	Restart	Opnieuw	Επανεκκίνηση	Od nowa
Button Retrieve	Retrieve	Opragen	Ανακτηση	Odzyskaj
Button Start	Start	Start	Εκκίνηση	Start

Jeigu nėra pridėta tekstų, matysite sistemos kodą. Įvesti tekstą, spauskite ant sistemos kodo.

Pasiruošimas žaidimo kopijavimui

Kompiuterio paruošimas (Windows)

1. Sukurkite Azure paskyrą arba gaukite prieigą prie jau esančios
2. Instaliuokite Visual Studio (2013 – <http://www.dobreprogramy.pl/Visual-Studio-Ultimate,Program,Windows,12106.html>); or 2015 - <https://www.visualstudio.com/en-us/downloads/download-visual-studio-vs.aspx>).
3. Instaliuokite Silverlight 4 SDK <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=7335>
4. Instaliuokite Silverlight 4 SDK
5. Instaliuokite NuGet <http://www.nuget.org/>
6. Instaliuokite Notepad++ <https://notepad-plus-plus.org/download/>
7. Instaliuokite Silverlight 5: <http://www.microsoft.com/silverlight/>
8. Instaliuokite FTP klientą, kaip: Total Commander <http://www.ghisler.com/download.htm> ar FileZilla <https://filezilla-project.org/download.php?type=client>

Pasiruošimas internete (tuščiam žaidimui be jokių duomenų)

- Eikite į <http://manage.windowsazure.com/>
 - Prisijunkite su Azure prisijungimo duomenimis
 - Spauskite: NEW -> COMPUTE -> WEB APP -> QUICK CREATE
 - Pasirinkite URL adresą, pavyzdžiui: test-ezdev.azurewebsites.net
 - Pasirinkite programos aptarnavimo planą
 - Spauskite CREATE WEB APP
 - Po kelių akimirkų Jūsų programėlė bus sukurta
 - Eikite į WEB SITES (naudodamiesi įrankių juosta, esančia kairėje)
 - Pasirinkite savo programėlę, pavyzdžiui: test-ezdev
 - Eikite į DASHBOARD
 - Spauskite DOWNLOAD THE PUBLISH PROFILE
 - Išsaugokite profilį savo diske ir atsimekite, kur jį išsaugojote
 - Spauskite: NEW -> DATA SERVICES -> SQL DATABASE -> CUSTOM CREATE
 - Pasirinkite duomenų bazės pavadinimą, pavyzdžiui: TEST
 - Pasirinkite BASIC paslaugų planą, savo serverį ir spauskite COMPLETE.
 - Po kelių akimirkų Jūsų duomenų bazė bus sukurta
-
- Eikite į <http://manage.windowsazure.com/>
 - Prisijunkite su Azure prisijungimo duomenimis
 - Spauskite: NEW -> COMPUTE -> WEB APP -> QUICK CREATE
 - Pasirinkite URL adresą, pavyzdžiui: test-ezdev.azurewebsites.net
 - Pasirinkite programos aptarnavimo planą
 - Spauskite CREATE WEB APP
 - Po kelių akimirkų Jūsų programėlė bus sukurta
 - Eikite į WEB SITES (naudodamiesi įrankių juosta)

- Pasirinkite savo programėlę, pavyzdžiui: test-ezhev
- Eikite į DASHBOARD
- Spauskite DOWNLOAD THE PUBLISH PROFILE
- Išsaugokite profilį savo diske ir atsiminkite, kur jį išsaugojote
- Eikite į SQL DATABASES (naudodamiesi įrankių juosta, esančia kairėje)
- Pasirinkite iš esamų duomenų bazių, pvz. ID-EYE.
- Spauskite COPY
- Pasirinkite duomenų bazės kopijos pavadinimą, pvz. TEST2
- Pasirinkite serverį ir spauskite COMPLETE
- Po kelių akimirkų Jūsų duomenų bazė bus sukurta

Žaidimo kopijavimas FTP:

- Eikite į <http://manage.windowsazure.com/>
- Eikite į WEB SITES
- Pasirinkite savo programėlę, pvz. IDENTIFEYE
- Eikite į DASHBOARD
- Spauskite DOWNLOAD THE PUBLISH PROFILE
- Išsaugokite profilį savo diske ir atsiminkite, kur jį išsaugojote
- Atidarykite profilį Notepad arba Notepad ++ programa
- Ieškokite FTP failo <publishProfile> (pvz. <publishProfile profileName="adt-ezhev - FTP">) ir nukopijuokite jį į kitą dokumentą:
 - Url adresas (i.e.: <ftp://waws-prod-am2-031.azurewebsites.windows.net/site/wwwroot>)
 - Vartotojo vardas (i.e.: adt-ezhev\šadt-ezhev)
 - VartotojoPWD (i.e.: tixHYirIZwBLXBclupBD6SLHKRXwTozw9pPjmEAoaRnLRN3lji1mifwpprG4)
- Atidarykite savo FTP klientą
- Sukurkite naują jungtį, naudodami URL be <ftp://> ir „/site/wwwroot“ ir įveskite savo vartotojo vardą ir slaptažodį
- Kai prisijungsite, nukopijuokite visus aplankus ir duomenis į savo kietąjį diską
- Uždarykite jungtį.
- Atidarykite aplanką su parsisiųstais failais, eikite į : site\wwwroot\ and open the WEB.CONFIG failą naudodamiesi Notepad++
- Eikite į <connectionStrings> ir suraskite eilutę, prasidedančią "<add name", pvz. <add name="IDentifEYE" connectionString="Data Source=tcp:lpqaf9z5zy.database.windows.net,1433;Initial Catalog=IDENTIFEYE;User ID=identifeye@lpqaf9z5zy;Password=!d3nt1f3y3" providerName="System.Data.SqlClient" />
- Pakeiskite pirminį katalogo pavadinimą į savo duomenų bazės pavadinimą. Turėtų atrodyti taip: So the string should look like <add name="IDentifEYE" connectionString="Data Source=tcp:lpqaf9z5zy.database.windows.net,1433;Initial Catalog=TEST;User ID=identifeye@lpqaf9z5zy;Password=!d3nt1f3y3" providerName="System.Data.SqlClient" />
- Išsaugokite pakeitimus
- Eikite į <http://manage.windowsazure.com/>
- Eikite į WEB SITES

- Pasirinkite savo programėlę, pvz.
- Eikite į DASHBOARD
- Spauskite DOWNLOAD THE PUBLISH PROFILE
- Išsaugokite profilį savo diske ir atsiminkite, kur jį išsaugojote
- Atidarykite profilį Notepad arba Notepad ++ programa
- Dokumente ieškokite teksto kopijos: <publishProfile> (pvz. <publishProfile profileName="adt-ezdev - FTP">) ir nukopijuokite jį į kitą dokumentą:
 - Url adresas (i.e.: <ftp://waws-prod-am2-031.ft.azurewebsites.windows.net/site/wwwroot>)
 - Vartotojo vardas (i.e.: adt-ezdev\šadt-ezdev)
 - VartotojoPWD (i.e.: tixHYirlZwBLXBclupBD6SLHKRXwTozw9pPjmEAoaRnLRN3lji1mifwpprG4)
- Atidarykite savo FTP klientą
- Create a new connection using the url without "ftp://" and "/site/wwwroot) so only [waws-prod-am2-031.ft.azurewebsites.windows.net](ftp://waws-prod-am2-031.ft.azurewebsites.windows.net) and provided user name and password
- Sukurkite naują jungtį, naudodami URL be <ftp://> ir „/site/wwwroot ir įveskite savo vartotojo vardą ir slaptažodį
- Kai prisijungsite, nukopijuokite visus aplankus ir duomenis į savo kietąjį diską
- Eikite į žaidimo adresą ir išbandykite žaidimą

Naudingos nuorodos:

- <http://blogs.msdn.com/b/kaushal/archive/2014/08/02/microsoft-azure-web-site-connect-to-your-site-via-ftp-and-upload-download-files.aspx#comments>
- <http://blogs.technet.com/b/cbernier/archive/2013/09/24/deploy-your-web-application-to-windows-azure-from-with-visual-studio.aspx>
- <http://www.asp.net/mvc/overview/getting-started/database-first-development/publish-to-azure>

SUTIKIMO DĖL DALYVAVYMO IR DUOMENŲ NAUDOJIMO FORMA

SUTIKIMO DĖL DALYVAVYMO IR DUOMENŲ NAUDOJIMO FORMA



Projektas remiamas Europos Komisijos. Leidinyje išsakyta nuomonė yra paremta autorių ir projekto dalyvių nuostatomis ir negali būti traktuojama kaip Europos Komisijos pozicija.



Sutinku dalyvauti Europos švietimo projekte IDentifEYE [ID-EYE, 2013-1-GR1-LEO05-13907] – įgyvendinamo mokymosi visą gyvenimą programoje LEONARDO DA VINCI - ir sutinku dalyvauti filmuojant video įrašą ne pelno siekiančių projekto bandomųjų mokymų metu. Jaunimo karjeros centro organizuojamuose projekto renginiuose atstovauju mokyklą.

ID-EYE projekto metu dalyviai ugdydys didaktinius, profilaktinius ir technologinius įgūdžius. Be to, jie pagilins žinias apie (virtualias) tapatybes bei visuomenės sukuriamą kontekstą. Dalyvavimas projekte skatina informuotumą apie atsakingą ir saugų elgesį virtualioje erdvėje.

ID-EYE projektas įgyvendinamas bendradarbiaujant 8 partneriams 6 šalyse - CRYSTAL CLEAR SOFT S.A., FAVINOM Consultancies Ltd, FUNDACJA CITIZEN PROJECT, Gdańskie Centrum Profilaktyki Uzależnień, Viešoji įstaiga JAUNIMO KARJEROS CENTRAS, Hellenic Association for Education, Fundación Privada Joan XXIII.

Projektą remia Europos komisija. Daugiau apie projektą galima sužinoti čia: www.id-eye.eu

Įrašai bus naudojami tik nekomerciniais tikslais – tik kaip informacinės kampanijos apie projektą ir medijų švietimą, vykdomos Jaunimo karjeros centro ir kitų projekto partnerių, dalis. Sutinku su mano veiklų bei nuotraukų, darytų projekto renginių metu, viešinimu projekto internetinėje svetainėje bei projekto socialinių medijų profiliuose.

Sutinku dėl savo duomenų, susijusių su dalyvavimu projekte naudojimo projekto tyrimų ir viešinimo tikslams Lietuvoje ir užsienyje.

Dalyvio vardas, pavardė		
Kontaktai	Tel.:	El. paštas :
Parašas:	Data/vieta: 2015 m. Kovo 30 d., Kaunas, Lietuva	

INSTRUKTORIAUS VERTINIMO FORMA

Po praktinio užsiemimo

Kiek mokytojų savo įvertinime teigė, jog jų pamoka turėto teigiamą poveikį:

	#Teigiamas poveikis	Iš kelių dalyvių
Jų mokymui		
Jų mokiniams		
Mokinių saugumui internete		

Kiek mokytojų teigė, jog vėl naudos gerąsias praktikas iš praktinio užsiemimo?

Geroji praktika	# Naudos vėl	# Nenaudos

Geriausių praktikų ir išmokytojų pamokų sąrašas

Geriausios praktikos	Išmokytojų pamokos

Kaip vertinate praktinio užsiemimo poveikį mokytojams, mokiniams ir jų suaugumui internete?

Poveikis	1 – Labai neigiamas	2 – Neigiamas	3 – Neutrus	4 – Pozityvus	5 – Labai pozityvus
Mokytojams					
Mokiniams					
Mokinių saugumui internete					

Po kelių mėnesių

Kiek mokytojų vis dar naudojasi gerosiomis praktikomis?

Geroji praktika	#Besinaudojantys mokytojai

Kiek mokytojų išbandė kitas gerąsias praktikas, kurių nenaudojo savo sukurtame pamokos plane?

Geroji praktika	#Išbandę mokytojai

Kaip vertinate praktinio užsiemimo poveikį mokytojams, mokiniams ir jų suaugumui internete?

Poveikis	1 – Labai neigiamas	2 – Neigiamas	3 – Neutrus	4 – Pozityvus	5 – Labai pozityvus
Mokytojams					
Mokiniams					
Mokinių saugumui internete					

DOKUMENTAI PRAKTINIAM UŽSIEMIMUI

Šiame skyriuje rasite dokumentus, kurie Jums padės pasiruošti praktiniam užsiemimui. Pirmas dokumentas, Powerpoint pristatymas, padės dalyviams sekti praktinio užsiemimo medžiagą.

SĖKMĖS KRITERIJAI padės dalyviams suprasti, kokie užsiemimo tikslai ir uždaviniai.

GERŲJŲ PRAKTIKŲ apžvalga - mokytojai gales išsirinkti tinkamiausias ir įdomiausias sau.

ŽYMEKLIAI, ŽAIDIMO KLAUSIMYNAS IR APRAŠYMAS – po žaidimo, mokiniai turės užpildyti klausimyną apie tai, kaip jiems patiko žaidimas.

PAMOKOS PLANO ŠABLONAS – itin svarbus, kadangi mokytojai turės remiantis juo sukurti savo pamokų planus. Turėtumėte būti su juo gerai susipažinę.

MOKYTOJŲ SUTIKIMO FORMA – tai dokumentas, kurį turėsite išdalinti mokytojams prieš pradėdant užsiemimą.

Paskutinis dokumentas, INSTRUKTORIAUS ĮVERTINIMAS, skirtas užpildyti JUMS.

DALYVIŲ PAŽYMĖJIMAI, kuriuos suteiksite kiekvienam dalyviui po praktinio užsiemimo.

IdentifEYE praktinio užsiemimo pristatymas 8-11

IdentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS

PRISTATYMAS



IdentifEYE ...TOWARDS BETTER UNDERSTANDING OF ONLINE IDENTITIES

LifeLong Learning Programme

The project has been funded with support from the European Commission. The opinions expressed do not necessarily reflect the views of the Commission, the European Union, or the Member States, and the Commission cannot be held responsible for any use of the information contained therein.

CCS, in, IS SUTIES, IS SUTIES

PRAKTINIO UŽSIEMIMO TIKSLAS

Šio praktinio užsiemimo, susidedančio iš penkių sesijų, metu sužinosite, kaip sukurti, įgyvendinti ir įvertinti 45 minučių trukmės pamokų planus 8-11 amžiaus mokiniams. Pamokos bus skirtos pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti su iššūkiais, kylančiais virtualioje erdvėje bei padidinti jų saugumą internete.

Tam pasiekti naudositės papildytos realybės žaidimu, interaktyvius didaktinius metodus bei profilaktikos elementus.

Šio praktinio užsiemimo metu kiekvienas sukursite pamokos planą bei jį įgyvendinsite savo mokykloje. Po to mes ir vėl susitiksime, kad įvertintumėm savo patirtį ir sukurtumėm geriausių praktikų/išmokyti pamokų sąrašą.



TAPATYBIŲ ETIKETĖS

Jeigu galvojame apie tapatybes, kaip apie pasakojimus apie save, galime sakyti, kad jos susideda iš tapatybių etikečių. Šios etiketės gali būti plačios arba ne tokios plačios.

Kuo siauresnės mūsų tapatybių etiketės, tuo mažiau atviri grįžtamajam ryšiui ir mokymuisi mes esame.

Situacijose, kuriose vyrauja pasitikėjimas, esame atviresni grįžtamajam ryšiui.



GEROSIOS PRAKTIKOS

Leiskite mokiniams pakartoti ir suprasti šiuos sakinius:

- Kartais aš darau klaidas;
- Aš kartais būnu egoistiškas;
- Aš esu problemos dalis.

Paašškinkite, ką jie reiškia.

Paklauskite mokinių, ar sutinka su sakiniais, ir kaip jaučiasi juostardami.

Suteikite mokiniams grįžtamąjį ryšį ir padėkite jiems suprasti skirtumą tarp patarimo ir vertinimo.

Suteikite mokiniams vertinimą, ir padėkite jiems suprasti skirtumą tarp įvertinimo, pasekmių ir vertinimo.



MOKYMOSI TIPAI

Kai kurie besimokantieji suvokia savo pasiekimus kaip savo savybių rezultatą, o kai kurie – kaip savo pastangų rezultatą.

Pastariesiems dažniausiai sekasi geriau.

DISKUSIJA



GEROSIOS PRAKTIKOS

Padėkite mokiniams suprasti, kokie jie besimokantieji;

Leiskite klysti;

Sukukite “takią” situaciją”:

- Duokite užduotį, kuri yra pakankamai sudėtinga, tačiau pasiekama,
- Nubrėžkite konkrečius tikslus;



DISKUSIJA



TAPATYBIŲ TEORIJS

Erving Goffman

Paul Ricoeur

Anthony Giddens



TECHNOLOGIJOS IR VIRTUALIOS TAPATYBĖS

Nėra auditorijų atskyrimo,
Alogritmai ir duomenys vietoje nežodinio bendravimo,
Profilių šablonai,
Skirtingi pasakojimai tuo pačiu metu,
Pasakojimuose apie save nėra tęstinumo ir nuoseklumo.



INTERAKTYVŲ DIDAKTINIAI METODAI

Mokiniai yra bendrai atsakingi už savo mokymąsi,
Reikia įtraukti visus mokinius klaseje,
Mokymas ir mokymasis yra skirtingos sritys. Tik bendraujant galima nustatyti, kiek iš tikrųjų išmokstama.

DISKUSIJA



GEROSIOS PRAKTIKOS

Pamokos metu užduokite diagnostinius klausimus,

Leiskite mokiniams parodyti, ar vis dar seka pamoką, jeigu ne, paprašykite kito mokinio paaiškinti,

Parinkite mokinį, kuris atsakinės, ne "rankų pakėlimo" metodu, bet atsiktikiniu pasirinkimu.



DISKUSIJA



PROFILAKTIKA

Išlaikykite testinumą dirbant su jaunimu, nedirbkite epizodiškai. Tik sistemiškas testinumas duoda rezultatų – sukurkite reguliarias galimybes bendrauti.

Patariama "diagnozuoti" klase: sužinokite, ką mokiniai veikia, kuo domisi, kokių turi sunkumų, ko jiems reikia iš suaugusiųjų. Padėkite jiems vystyti savo gebėjimus ir potencialą, mokykite gyvenimiškų įgūdžių, kurie padės sudėtingose situacijose ateityje.

Elkitės su vaiku kaip su aktyviu bendravimo proceso dalyviu.

Šioje amžiaus grupėje svarbu įtraukti tėvus.

Būkite savo klasei autoritetu – vaikams reikia išmintingų suaugusiųjų.

Kurkite pasitikinčius santykius per mokytojo-mokinių dialogus.



GEROSIOS PRAKTIKOS

Neuokite interaktyvius metodus, kur mokytojas inicijuoja bendravimą ir įtraukia vaikus. Mokiniai aktyviai dalyvauja ir doro įtaką mokymosi procesui, pavyzdžiui, projektinis mokymasis.

Veiklos, kurių metu mokytojas stebėtojas, draugas, mentorius vadinamą ir tik koordinuoja ir moduruoja idėjas, planus ir veiklas, suformuotas pačių mokinių, yra pačios efektyviausios.

Remiantis mokinių "diagnozavimu", mokytojas planuoja, kokius įgūdžius jie turėtų įgyti projekto metu. Mokytojas nustato labai aiškių ir konkrečių mokymosi tikslų.

Įtraukite tokius elementus, kaip: minčių lėtus, diskusija, pasidalijimas uždaviniais, projekto įvertinimas, išmokyti pamokų aptarimas.

„Aš, kaip įrankis“ – tai apie mokytojo savęs tobulinimo procesą. Mokytojas turėtų tobulinti savo profesinius įgūdžius, įgūdžius, reikalingus dirbant su jaunimu. Taip pat tokiu mokytojo elgesys rodo gerą pavyzdį mokiniams ir parodo jiems savęs tobulinimo vertę.

„Aš – problemos dalis“ – toks požiūris turėtų padėti išsąj darbe bei suteikti mokiniams daugiau pasitikėjimo Jumis. Tai reiškia, jog problemine situacijoje suvokiate save, kaip problemos dalį, ir nebūtinai iš teigiamos pusės.



DISKUSIJA



ŠVIETIMO TECHNOLOGIJOS

Įgūdžiai	Įsivertinimas	Web 2.0 įrankiai
Mokymosi įgūdžiai	Kritinis mąstymas, Kognityvūs mokymai, Sondraščiaavimas, Sondravimas	<ul style="list-style-type: none"> • Blogai • Wiki svetainės • Dalijimasis mūšimoliu • Sondraščiaavimas ir sondravimo programos
Pažinimo įgūdžiai	Informacinis raštingumas Medijų raštingumas Technologinis raštingumas	<ul style="list-style-type: none"> • Blogai • Wiki svetainės • Dalijimasis mūšimoliu • Sondraščiaavimas ir sondravimo programos • Sluosi pabūdiu programos • Dvumonių klausimo programos
Organizacini įgūdžiai	Laikotarpas Individišumas Socialiniai įgūdžiai Produktivumas Užsakovė	<ul style="list-style-type: none"> • Wiki svetainės • Dalijimasis mūšimoliu • Audio blogai ir podcastai • Socialiniai tinklai • Sondraščiaavimas ir sondravimo programos • Dvumonių klausimo programos



PR ŽAIDIMAS

Papildyta realybė sukelia susidomėjimą aplinką ir mūsų tapatybėmis.

Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą virtualiomis tapatybėmis.



PR ŽAIDIMO KŪRIMAS

- Sugalvokite temą
- Sukurkite klausimus
- Sukurkite atsakymų variantus
- Kiekvienam atsakymo variantui sukurkite realybės papildymo atvaizdą
- Sukurkite garsus ir animacijas (nebūtinai)
- Sukurkite statines puslapio dalis
- Išverskite (nebūtinai)
- Sukurkite pamokos planą.



MOKYTOJO POŽIŪRIS

Ar Jūsų pamokos planas bus skirtas mokomojo dalyko, ar po pamokinės veiklos užsiemimui?

Kokiems sunkumams ar tobulėjimo progai bus skirtas?

Pasirinkite bent vieną gerąją praktiką iš kiekvieno lygmens:

- Pirmas lygis: Tapatybių etiketės ir mokymosi stiliai;
- Antras lygis: Interaktyvūs didaktiniai metodai;
- Trečias lygis: profilaktiniai metodai;
- Ketvirtas lygis: Papildytos realybės žaidimo išbandymas ar kūrimas (jeigu mokytojas nepasirengęs išbandyti PR žaidimo, gali pasirinkti vieną iš edukacinių technologijų).



PAMOKOS PLANAS

Sukurkite 45 minučių trukmės pamokos planą.

Pamokos bus skirtos pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti su iššūkiais, kylančiais virtualioje erdvėje bei padidinti jų saugumą internete.



PAMOKOS APIBENDRINIMAS

Ar tai buvo mokomojo dalyko, ar po pamokinės veiklos planas?

Kokiems sunkumams ar tobulėjimo progai bus skirtas?

Kurias gerąsias praktikas pasirinkote?

Kaip pasirinktos gerosios praktikos paveikė Jūsų mokymą?

Kaip pasirinktos gerosios praktikos paveikė Jūsų mokinius?

Kaip pasirinktos gerosios praktikos paveikė Jūsų mokinių saugumą internete?



GERIAUSIŲ PRAKTIKŲ/IŠMOKTŲ PAMOKŲ SARAŠAS

- Ar mokytojai naudojo panašias gerąsias praktikas, ir ar jos turėjo panašų poveikį trijuose lygmenyse?
- Kokių sąlygų reikia, kad gerosios praktikos turėtų teigiamą poveikį visuose trijuose lygmenyse?

Apibendrinkite diskusiją sukurdami geriausių praktikų/išmokytojų pamokų sąrašą.



IdentifEYE praktinio užsiemimo pristatymas 12-14

IDentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS

PRISTATYMAS



...TOWARDS BETTER UNDERSTANDING OF ONLINE IDENTITIES

CCS **co.in** **ESUITECH**

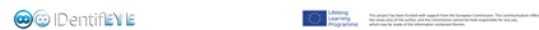
This project has been funded with support from the European Union under the Lifelong Learning Programme. The opinions expressed in this document are only those of the author(s) and do not necessarily represent those of the European Commission. The Commission cannot be held responsible for any use of the information contained therein.

PRAKTINIO UŽSIEMIMO TIKSLAS

Šio praktinio užsiemimo, susidedančio iš penkių sesijų, metu sužinosite, kaip sukurti, įgyvendinti ir įvertinti 45 minučių trukmės pamokų planus 12-14 amžiaus mokiniams. Pamokos bus skirtos pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti su iššūkiais, kylančiais virtualioje erdvėje bei padidinti jų saugumą internete, o taip pat ugdyti sąmoningus ir atsakingus piliečius.

Tam pasiekti naudositės papildytos realybės žaidimu, interaktyvius didaktinius metodus bei profilaktikos elementus.

Šio praktinio užsiemimo metu kiekvienas sukursite pamokos planą bei jį įgyvendinsite savo mokykloje. Po to mes ir vėl susitiksimė, kad įvertintumėm savo patirtį ir sukurtumėm geriausių praktikų/išmokytojų pamokų sąrašą.



TAPATYBIŲ ETIKETĖS

Jeigu galvojame apie tapatybes, kaip apie pasakojimus apie save, galime sakyti, kad jos susideda iš tapatybių etikečių. Šios etiketės gali būti plačios arba ne tokios plačios.

Kuo siauresnės mūsų tapatybių etiketės, tuo mažiau atviri grįžtamajam ryšiui ir mokymuisi mes esame.

Situacijose, kuriose vyrauja pasitikėjimas, esame atviresni grįžtamajam ryšiui.



GEROSIOS PRAKTIKOS

Leiskite mokiniams pakartoti ir suprasti šiuos sakinius:

- Kartais aš darau klaidas;
- Aš kartais būnu egoistiškas;
- Aš esu problemos dalis.

Paaškindinkite, ką jie reiškia.

Paklauskite mokinių, ar sutinka su sakiniais, ir kaip jaučiasi juostardami.

Suteikite mokiniams grįžtamąjį ryšį ir padėkite jiems suprasti skirtumą tarp patarimo ir vertinimo,

Suteikite mokiniams vertinimą, ir padėkite jiems suprasti skirtumą tarp įvertinimo, pasekmių ir vertinimo.



“TAKUS” GYVENIMAS

Globalizacija,

Ultra-vartotojiškumas,

Greiti pokyčiai – nauji įpročiai nespėja susiformuoti,

Nerimas dėl pertekliaus siekimo.

DISKUSIJA



GEROSIOS PRAKTIKOS

Vienintelis būdas užtikrinti pagarbą sau, įgyti įgūdžių, reikalingų sugyventi su kitais:

- Dialogas,
- Derybos,
- Tarpusavio supratimas,
- Konfliktų valdymas ir sprendimas,
- Gebėjimas mokytis ir reaguoti į naujas situacijas.



DISKUSIJA



TAPATYBIŲ TEORIJS

Erving Goffman

Paul Ricoeur

Anthony Giddens



TECHNOLOGIJOS IR VIRTUALIOS TAPATYBĖS

Nėra auditorijų atskyrimo,
Algoritmai ir duomenys vietoje nežodinio bendravimo,
Profilių šablonai,
Skirtingi pasakojimai tuo pačiu metu,
Pasakojimuose apie save nėra tęstinumo ir nuoseklumo.



DISKUSIJA



INTERAKTYVUS DIDAKTINIAI METODAI

Mokiniai yra bendrai atsakingi už savo mokymąsi,
Reikia įtraukti visus mokinius klaseje,
Mokymas ir mokymasis yra skirtingos sritys. Tik bendraujant galima nustatyti, kiek iš tikrųjų išmokstama.



GEROSIOS PRAKTIKOS

Pamokos metu užduokite diagnostinius klausimus,
Leiskite mokiniams parodyti, ar vis dar seka pamoką, jeigu ne, paprašykite kito mokinio paaiškinti,
Parinkite mokinį, kuris atsakins, ne “rankų pakėlimo” metodu, bet atsitiktiniu pasirinkimu.



DISKUSIJA



PROFILAKTIKA

Išlaikykite tęstinumą dirbant su jaunimu, nedirbkite epizodiškai. Tik sistemiškas tęstinumas duoda rezultatų – sukurkite reguliarias galimybes bendrauti.
Patariama “diagnozuoti” klasę: sužinokite, ką mokiniai veikia, kuo domisi, kokių turi sunkumų, ko jiems reikia iš suaugusiųjų. Padėkite jiems vystyti savo gebėjimus ir potencialą, mokykite gyvenimiškų įgūdžių, kurie padės sudėtingose situacijose ateityje.
Elkitės su vaiku kaip su aktyviu bendravimo proceso dalyviu.
Šioje amžiaus grupėje svarbu įtraukti tėvus.
Būkite savo klasei autoritetu – vaikams reikia išmintingų suaugusiųjų.
Kurkite pasitikėjimus santykius per mokytojo-mokinių dialogus.



GEROSIOS PRAKTIKOS

Neuodkite interaktyvius metodus, kur mokytojas inicijuoja bendravimą ir įtraukia vakus. Mokiniai aktyviai dalyvauja ir doro įtarią mokymosi procesui, pavyzdžiui, projektinis mokymasis.
Veiklos, kurių metu mokytojas atlieka patarėjo, draugo, mentoriaus vaidmenį ir tik koordinuoja ir moduoja idėjas, planus ir veiklas, suformuotas pačių mokinių, yra pačios efektyviausios.
Remiantis mokinių “diagnozavimu”, mokytojas planuoja, kokius įgūdžius jie turėtų įgyti projekto metu. Mokytojas nustato labai aiškių ir konkrečių mokymosi tikslų.
Įtraukite tokius elementus, kaip: minčių lietus, diskusija, pasidalijimas užduotimis, projekto įvertinimas, išmoktų pamokų aptarimas.
„Aš, kaip [rankis] – tai apie mokytojo savęs tobulinimo procesą. Mokytojas turėtų tobulinti savo profesinius įgūdžius, įgūdžius, reikalingus dirbant su jaunimu. Taip pat toks mokytojo elgesys rodo gerą pavyzdį mokiniams ir parodo jiems savęs tobulinimo vertę.
„Aš – problemos dalis” – toks požiūris turėtų padėti Jūsų darbe bei suteikti mokiniams daugiau pasiekėjimo jumis. Tai reiškia, jog problemineose situacijose suvokiate save, kaip problemos dalį, ir nebūtinai iš teigiamos pusės.



DISKUSIJA



PR ŽAIDIMAS

Papildyta realybė sukelia susidomėjimą aplinką ir mūsų tapatybėmis.

Papildytos realybės žaidimas sukelia susidomėjimą virtualiomis tapatybėmis.



DISKUSIJA



ŠVIETIMO TECHNOLOGIJOS

Įgūdys	Įgyvendinimas	Web 2.0 priemonės
Mokymosi įgūdys	CoDocis mokymai, Kūrybiškas mokymas, Sąveikiamas mokymas, Sąveikiamas mokymas	<ul style="list-style-type: none"> Slėgis Wiki puslapiai Dalyvavimas multimedija Sąveikiamas mokymas ir mokymosi programos
Mokymosi įgūdys	Informacinis mokymas Medijų mokymas Technologinis mokymas	<ul style="list-style-type: none"> Slėgis Wiki puslapiai Dalyvavimas multimedija Sąveikiamas mokymas ir mokymosi programos Slėgis mokymosi programos Slėgis mokymosi programos
Asmeniniai įgūdys	Laikotarpis mokymams Socialiniai įgūdys Produkcijos mokymas Sąveikiamas mokymas	<ul style="list-style-type: none"> Wiki puslapiai Dalyvavimas multimedija Audito slėgis ir socialiniai Socialiniai slėgiai Sąveikiamas mokymas ir mokymosi programos Slėgis mokymosi programos



PR ŽAIDIMO KŪRIMAS

- Sugalvokite temą
- Sukurkite klausimus
- Sukurkite atsakymų variantus
- Kiekvienam atsakymo variantui sukurkite realybės papildymo atvaizdą
- Sukurkite garsus ir animacijas (nebūtina)
- Sukurkite statines puslapio dalis
- Išverskite (nebūtina)
- Sukurkite pamokos planą.



MOKYTOJO POŽIŪRIS

Ar Jūsų pamokos planas bus skirtas mokomojo dalyko, ar po pamokinės veiklos užsiemimui?

Kokiems sunkumams ar tobulėjimo progai bus skirtas?

Pasirinkite bent vieną gerąją praktiką iš kiekvieno lygmens:

- Pirmas lygis: Tapatybių etiketės ir "takus" gyvenimas;
- Antras lygis: Interaktyvūs didaktiniai metodai;
- Trečias lygis: profilaktiniai metodai;
- Ketvirtas lygis: Papildytos realybės žaidimo išbandymas ar kūrimas (jeigu mokytojas nepasirengęs išbandyti PR žaidimo, gali pasirinkti vieną iš edukacinių technologijų).



PAMOKOS PLANAS

Sukurkite 45 minučių trukmės pamokos planą. Pamokos bus skirtos pagerinti mokinių gebėjimą susidoroti su iššūkiais, kylančiais virtualioje erdvėje bei padidinti jų saugumą internete, o taip pat ugdyti sąmoningus ir atsakingus piliečius.



PAMOKOS APIBENDRINIMAS

Ar tai buvo mokomojo dalyko, ar po pamokinės veiklos planas?

Kokiems sunkumams ar tobulėjimo progai bus skirtas?

Kurias gerąsias praktikas pasirinkote?

Kaip pasirinktos gerosios praktikos paveikė Jūsų mokymą?

Kaip pasirinktos gerosios praktikos paveikė Jūsų mokinius?

Kaip pasirinktos gerosios praktikos paveikė Jūsų mokinių saugumą internete?



GERIAUSIŲ PRAKTIKŲ/IŠMOKTŲ PAMOKŲ SĄRAŠAS

- Ar mokytojai naudojo panašias gerąsias praktikas, ir ar jos turėjo panašų poveikį trijuose lygmenyse?
- Kokių sąlygų reikia, kad gerosios praktikos turėtų teigiamą poveikį visuose trijuose lygmenyse?

Apibendrinkite diskusiją sukurdami geriausių praktikų/išmoktų pamokų sąrašą.



SĖKMĖS KRITERIJAI

1 sesija

(8-11) Jūs gebate paaiškinti tapatybių etikečių bei mokymosi stiliaus poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

(12-14) Jūs gebate paaiškinti tapatybių etikečių bei "takaus" gyvenimo poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

2 sesija

Jūs gebate paaiškinti interaktyvių didaktinių bei profilaktinių metodų poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

3 Sesija

Jūs gebate paaiškinti naujų edukacinių technologijų bei papildytos realybės žaidimo poveikį Jūs gebate paaiškinti interaktyvių didaktinių bei profilaktinių metodų poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

4 sesija

Jūs galite surašyti hipotezes apie pamokos plano įgyvendinimo poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

Įgyvendinimas

Galite patikrinti savo pamokos plano įgyvendinimo poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

5 Sesija

Jūs galite įvertinti savo pamokos plano įgyvendinimo poveikį trimis lygmenimis: jiems, kaip mokytojams, jų mokiniams ir mokinių saugumui internete.

GEROSIOS PRAKTIKOS 1 LYGIS Amžiaus grupė 8-11

Tapatybių etiketės

Leiskite mokiniams pakartoti ir suprasti šiuos sakinius:

- Kartais aš darau klaidas,
- Kartais aš būnu egoistiškas,
- Aš – problemos dalis.

Paaiškinkite juos. Paklauskite, ar mokiniai su jais sutinka ir kaip jaučiasi tardami.

Suteikite mokiniams grįžtamąjį ryšį ir leiskite atskirti patarimą ir vertinimą.

Suteikite mokiniams vertinimą ir leiskite atskirti įvertinimą, pasekmes ir vertinimą.

Paprašykite mokinių sukurti vertinimo korteles, kad galėtų išreikšti savo reakciją į pirmą situaciją.

Mokymosi stiliaus gerosios praktikos

Pasistenkite, kad mokiniai suvoktų, kokio tipo besimokantieji jie yra,

Leiskite klysti mokantis,

Sukurkite “takią” situaciją,

Duokite užduotis, metančias iššūkius turimiems įgūdžiams, bet taip pat realistiškai įgyvendinamas,

Nustatykite aiškius uždavinius.

GEROSIOS PRAKTIKOS 1 LYGIS Amžiaus grupė 12-14

Tapatybių etiketės

Leiskite mokiniams pakartoti ir suprasti šiuos sakinius:

- Kartais aš darau klaidas,
- Kartais aš būnu egoistiškas,
- Aš – problemos dalis.

Paaiškinkite juos. Paklauskite, ar mokiniai su jais sutinka ir kaip jaučiasi tardami.

Suteikite mokiniams grįžtamąjį ryšį ir leiskite atskirti patarimą ir vertinimą.

Suteikite mokiniams vertinimą ir leiskite atskirti įvertinimą, pasekmes ir vertinimą.

Paprašykite mokinių sukurti vertinimo korteles, kad galėtų išreikšti savo reakciją į pirmą situaciją.

“Tkaus gyvenimo” gerosios praktikos

Vienintelė galimybė išlaikyti pagarbą sau – įgyti pilietinių įgūdžių, kurie padeda sugyventi su kitais:

Dialogo,

Derybų,

Tarpusavio supratimo pasiekimo,

Konfliktų valdymo ir sprendimo,

Gebėjimo mokytis ir reaguoti ir naujas situacijas.

GEROSIOS PRAKTIKOS 2 LYGIS AMŽIAUS GRUPĖS 8-11 IR 12-14

Interaktyvių didaktinių metodų gerosios praktikos:

Pamokos metu klauskite diagnostinių klausimų,

Leiskite mokiniams parodyti, ar seka, supranta pamoką. Jei ne, paprašykite suprantančio mokinio paaiškinti.

Pasirinkite mokinius atsakinėjimui atsitiktiniu būdu, o ne kviesdami tuos, kurie kelia rankas.

GEROSIOS PRAKTIKOS 3 LYGIS 8-11 AMŽIAUS GRUPĖ

Profilaktinių metodų gerosios praktikos:

Naudokite interaktyvius metodus, kurių metu mokytojas skatina bendravimą ir įtraukia mokinius. Mokiniai – aktyvūs mokymosi proceso dalyviai ir gali nulemti jo eigą. Pavyzdys – projektinis mokymasis.

Veiklos, kuriose mokytojas atlieka patarėjo, draugo, mentoriaus vaidmenį ir tik koordinuoja mokymosi procesą, idėjas, veiklas suformuluotas ir sugalvotas mokinių, yra pačios efektyviausios.

Mokytojas nustato labai aiškų mokymosi tikslą.

Įtraukite tokius elementus kaip diskusija, minčių lietus, pasidalijimas užduotimis, kiekvienos įgyvendinimo stadijos apibendrinimas, viso projekto įvertinimas, išmoktų pamokų aptarimas.

„Vertinkite save kaip įrankį“ – tai apie mokytojo savęs tobulinimo procesą – savo profesinių, darbo su jaunais žmonėmis, įgūdžių tobulinimą. Taip pat mokytojas savo pavyzdžiu gali įteigti savęs tobulinimo svarbą ir mokiniams.

„Aš – problemos dalis“ – toks požiūris padeda mokytojo darbui ir didina mokinių pasitikėjimą Jumis. Pavyzdžiui, jeigu mokiniui sunkiai sekasi suprasti temą/pamoką, Jūs analizuojate, ką Jūs darote ne taip. Tai padeda ugdyti mokinių pasitikėjimą Jumis bei kitais suaugusiais ir teisingumo suvokimą.

GEROSIOS PRAKTIKOS 3 LYGIS 12-14 AMŽIAUS GRUPĖ

Profilaktinių metodų gerosios praktikos:

Naudokite interaktyvius metodus, kurių metu mokytojas skatina bendravimą ir įtraukia mokinius. Mokiniai – aktyvūs mokymosi proceso dalyviai ir gali nulemti jo eigą. Pavyzdys – projektinis mokymasis.

Veiklos, kuriose mokytojas atlieka patarėjo, draugo, mentoriaus vaidmenį ir tik koordinuoja mokymosi procesą, idėjas, veiklas suformuluotas ir sugalvotas mokinių, yra pačios efektyviausios.

Mokytojas nustato labai aiškų mokymosi tikslą.

Jauni žmonės turi diskutuoti apie savo idėjas su suaugusiais – todėl nevenkite ir sudėtingų temų.

Įtraukite tokius elementus kaip diskusija, minčių lietus, pasidalijimas užduotimis, kiekvienos įgyvendinimo stadijos apibendrinimas, viso projekto įvertinimas, išmokytojų pamokų aptarimas.

„Vertinkite save kaip įrankį“ – tai apie mokytojo savęs tobulinimo procesą – savo profesinių, darbo su jaunais žmonėmis, įgūdžių tobulinimą. Taip pat mokytojas savo pavyzdžiu gali įteigti savęs tobulinimo svarbą ir mokiniams.

„Aš – problemos dalis“ – toks požiūris padeda mokytojo darbui ir didina mokinių pasitikėjimą Jumis. Pavyzdžiui, jeigu mokiniui sunkiai sekasi suprasti temą/pamoką, Jūs analizuojate, ką Jūs darote ne taip. Tai padeda ugdyti mokinių pasitikėjimą Jumis bei kitais suaugusiais ir teisingumo suvokimą.

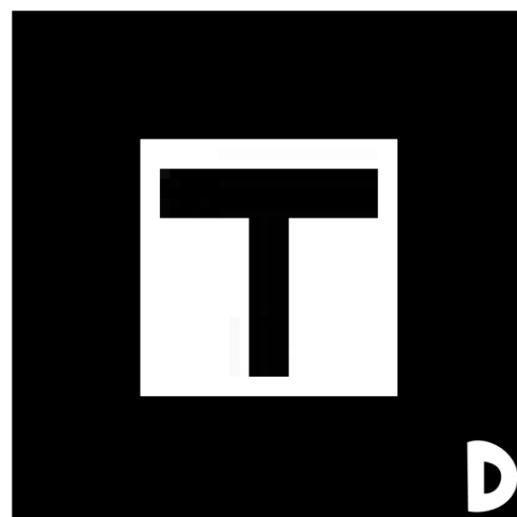
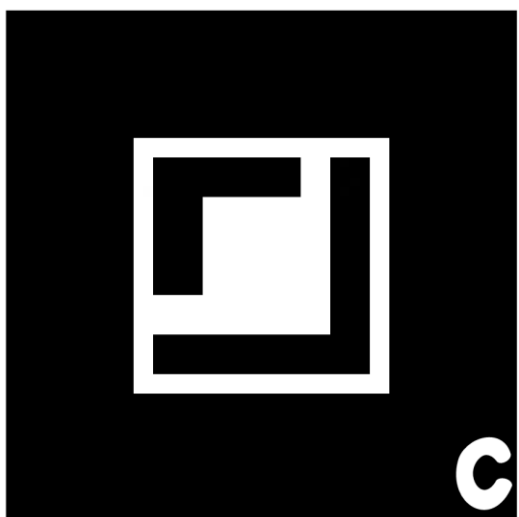
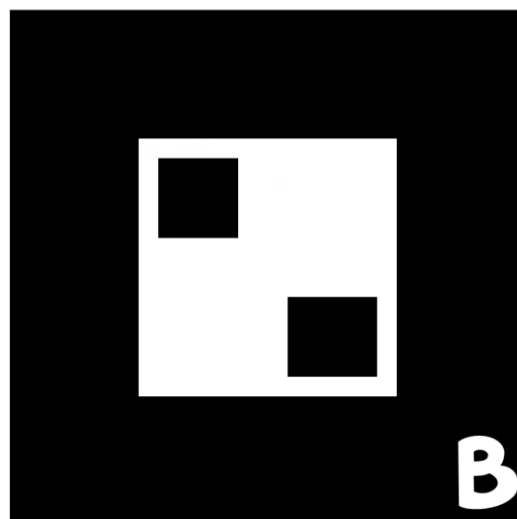
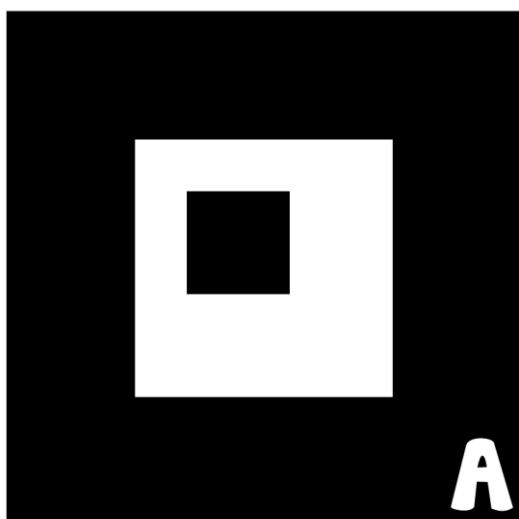
GEROSIOS PRAKTIKOS 4 LYGIS 8-11 IR 12-14 AMŽIAUS GRUPĖS

Education technology Good Practices

WEB 2.0 PRIEMONĖS	PRIEMONĖS IR SIŪLOMAS NAUDOJIMO BŪDAS
Blogai	<ul style="list-style-type: none"> • Blogger: E-portfolio www.blogger.com • Wordpress: E-portfolio www.wordpress.org
Wiki puslapiai	<ul style="list-style-type: none"> • Wikipedia: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.wikipedia.org
Žymėjimo ir informacijos rinkimo programos	<ul style="list-style-type: none"> • Delicious: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.delicious.com • Diigo: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.diigo.com
Socialiniai tinklai	<ul style="list-style-type: none"> • LinkedIn: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.linkedin.com • Instagram: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.instagram.com • Twitter: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.twitter.com • Google+: Asmeniniai ir profesiniai tinklai www.plus.google.com
Dalijimasis multimedija	<ul style="list-style-type: none"> • Edmodo: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.edmodo.com • Fotobabble: Bendravimo įgūdžių vystymas www.fotobabble.com • Vimeo: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.vimeo.com
Audio blogai ir podcast'ai	<ul style="list-style-type: none"> • AudioBoo: Bendravimo įgūdžių vystymas www.audioboo.fm • iPadio: Bendravimo įgūdžių vystymas www.ipadio.com
Bendradarbiavimo ir bendravimo programos	<ul style="list-style-type: none"> • Google Docs: Efektyvus bendradarbiavimas www.drive.google.com • Google Drive: Efektyvus bendradarbiavimas www.drive.google.com • Dropbox: Efektyvus bendradarbiavimas www.dropbox.com • YouTube: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.youtube.com • Clilstore: Bendravimas be klūčių www.multidict.net • Skype: Bendravimas be klūčių www.skype.com • WhatsApp: Bendravimas be klūčių www.whatsapp.com
Informacijos valdymo programos	<ul style="list-style-type: none"> • Khan Academy: Informacijos valdymas ir dalijimasis

	<ul style="list-style-type: none"> • www.khanacademy.org • Google Maps: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.google.com/maps • Scoop.it: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.scoop.it • Paper.li: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.paper.li • Google Alerts: Informacijos valdymas ir dalijimasis www.google.com/alerts
Pagalbinės programos	<ul style="list-style-type: none"> • Mind24: Įdomios prezentacijos www.mind24.com • Prezi: Įdomios prezentacijos www.prezi.com • Screenr: Įdomios prezentacijos www.screenr.com • Slideshare: Įdomios prezentacijos www.slideshare.net • GoAnimate: Įdomios prezentacijos www.goanimate.com
Įvertinimo įrankiai	<ul style="list-style-type: none"> • IDentifEYE PR žaidimas <ul style="list-style-type: none"> ○ 8-11: http://identifeye.ezzev.eu/ ○ 12-14: http://id-eye2.ezzev.eu/

Papildytos realybės žaidimo žymekliai



Papildytos realybės žaidimo užduotis

Projektas remiamas Europos Komisijos.

Šiame leidinyje išsakyta nuomonė yra paremta autorių ir projekto dalyvių nuostatomis ir negali būti traktuojama kaip ES pozicija.



IDentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS – Papildytos realybės žaidimo užduotis



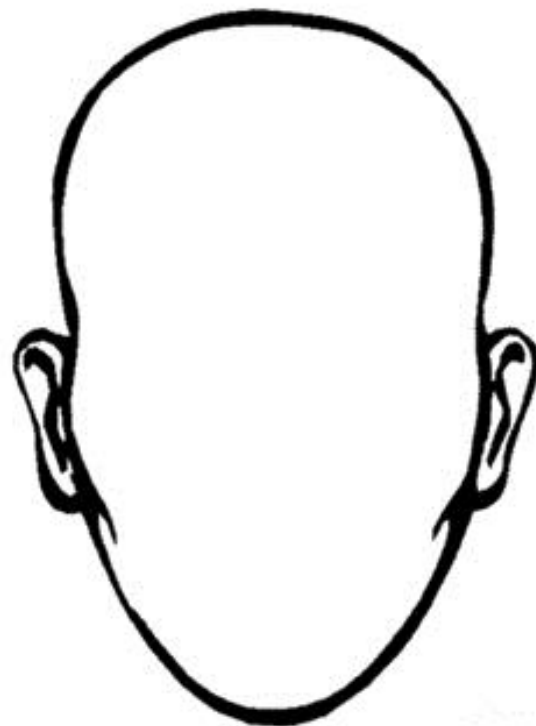
Amžiaus grupė: 8-11

VARDAS IR PAVARDĖ

KLASĖ

AMŽIUS

VIETA/DATA



Papildytos realybės žaidimo klausimynas

Projektas remiamas Europos Komisijos. Leidinyje išsakyta nuomonė yra paremta autorių ir projekto dalyvių nuostatomis ir negali būti traktuojama kaip ES pozicija.



IDentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS – Papildytos

realybės žaidimo klausimynas

Amžiaus grupės: 8-11 / 12-14



VARDAS IR PAVARDĖ			
KLASĖ		AMŽIUS	VIETA/DATA

KLAUSIMAI

1	Kaip galima panaudoti tokio pobūdžio žaidimą pamokose? (atsakykite vienu mokiniu)		
2	Ką manote apie žaidimą? Pažymėkite X		
	nuobodus	naujoviškas	įdomus smagus
3	Ar žaidimo klausimai buvo suprantami? Pažymėkite X		
	taip	ne	Iš dalies
4	Ar simboliai žaidime buvo suprantami? Pažymėkite X		
	taip	ne	Iš dalies
5	Ar norėtumėte vėl žaisti šį žaidimą? Pažymėkite X		
	taip	ne	nežinau
Kodėl? /Atsakykite vienu sakiniu/			
6	Ar labiau nei įprasta įsitraukėte ir dalyvavote pamokoje/veiklose? Pažymėkite X		
	taip	ne	nežinau
7	Ar jaučiatės atsakingais už savo mokymąsi? Pažymėkite X		
	taip	ne	nežinau
8	Jei turite komentarų, parašykite čia:		

PAMOKOS PANAS (45 minutės)

VARDAS, PAVARDĖ	
MOKYKLA	
DATA	
EL.PAŠTO ADRESAS	

PAMOKOS PAVADINIMAS	
----------------------------	--

MOKOMOJO DALYKO	PO PAMOKINĖS VEIKLOS
JEI TAIP, KOKIO?	

IŠŠŪKIS/TOBULĖJIMO SRITIS	
----------------------------------	--

MOKYMOŠI UŽDAVINIAI	
SĖKMĖS KRITERIJAI	

PASIRINKTOS GEROSIOS PRAKTIKOS		
1 LYGIS – TEMOS		
2 LYGIS – DIDAKTINIAI METODAI		
3 LYGIS – PROFILAKTINIAI METODAI		
AR NAUDOJATE PR ŽAIDIMĄ?	TAIP	NE
JEI NE, KODĖL?		

JEI NE, KOKIĄ TECHNOLOGIJĄ NAUDOSITE?	
--	--

PLANUOJAMAS POVEIKIS	
MANO MOKYMUI	
MOKINIAMS	
MOKINIŲ SAUGUMUI INTERNETE	

ĮVERTINIMAS	
--------------------	--

--	--

PAMOKOS PLANO APRAŠYMAS	
--	--

IDentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS – ĮVERTINIMAS

IDentifEYE PRAKTINIS UŽSIEMIMAS

ĮVERTINIMAS

The project has been funded by grant support from the European Union under the Lifelong Learning Programme. The content of this document does not necessarily reflect the views of the Commission or the European Union, and the Commission does not accept any liability for any use of the information for any purpose other than that for which it is provided.

KAIP SUSIDOROJOTE SU IŠŪKIAMS AR PASINAUDOJOTE PROGA TOBULĖIMUI?	
--	--

ĮVERTINIMO REZULTATAI	
-----------------------	--

POVEIKIS JŪSŲ MOKYMUI	
-----------------------	--

POVEIKIS MOKINIAMS	
--------------------	--

POVEIKIS MOKINIŲ SAUGUMUI INTERNETE	
-------------------------------------	--

KURIĄ GERAIĄ PRAKTIKĄ NAUDOSITE VĒL?	
--------------------------------------	--

KOKIOS NIEKADA NEBENAUDOSITE?	
-------------------------------	--

AR PASIEKĖTE MOKYMOSI TIKSLUS IR UŽDAVINIUS?	
---	--

PAPILDOMOS PASTABOS	
----------------------------	--



ĪVERTINIMAS

VARDAS, PAVARDĒ	
MOKYKLA	
DATA	
EL. PAŠTO ADRESAS	

PAMOKOS PAVADINIMAS	
--------------------------------	--

KAIP SUSIDORO- JOTE SU IŠŠŪKIAIS AR PASINAUDOJOTE PROGA TOBU- LĒJIMUI	
--	--

ĪVERTINIMO REZULTATAI	
----------------------------------	--

POVEIKIS JŪSŪ MOKYMUI	
----------------------------------	--

--	--

POVEIKIS MOKINIAMS	
---------------------------	--

POVEIKIS MOKINIŲ SAUGUMUI INTERNETE	
--	--

KURIAŲ GERĄJĄ PRAKTIKĄ NAUDOSITE VĒL?	
--	--

KOKIOS NIEKADA NEBENAUDOSITE?	
--------------------------------------	--

--	--

AR PASIEKĖTE MOKYMOSI TIKSLUS IR UŽDAVINIUS?	
---	--

PAPILDOMOS PASTA- BOS	
----------------------------------	--

ĮVERTINIMO PRIEMONĖS JŪSŲ MOKINIAMS

Sukurkite klausimyną naudodamiesi šiais klausimais:

1. Kartais aš darau klaidas Sutinku/nesutinku
2. Kartais būnu savanaudiškas Sutinku/nesutinku
3. Jeigu atsiranda problema, gali būti, kad aš esu jos dalis Sutinku/nesutinku
4. 8-11 Klysti kartais yra naudingas Sutinku/nesutinku
5. 12-14 Aš turiu jgūdžių, reikalingų bendrauti su visiškai skirtingai mąstančiais žmonėmis Sutinku/nesutinku
6. Jeigu internete man atsitiks kažkas negero, žinosiu, ką daryti
(skalėje nuo 1 iki 5, kur 1 – visiškai nesutinku).

Išdalinkite klausimynus mokiniams savo pamokos pradžioje. Paprašykite užpildyti ir pakartokite viską pamokos pabaigoje. Suskaičiuokite, keliais atsakymais „SUTINKU“ yra daugiau pamokos pabaigoje. Įrašykite rezultatą į įvertinimo formą.

JUMS (MOKYTOJUI)

Prieš pradėdamas pamoką, įvertinkite šių elementų teigiamą poveikį skalėje nuo 1 iki 5:

- Tapatybių teorija
- Interaktyvūs didaktiniai metodai
- Profilaktiniai metodai
- Papildytos realybės žaidimas

Po pamokos įvertinkite jos poveikį skalėje nuo 1 iki 5. Įveskite rezultatus į įvertinimo formą.

PAŽYMĖJIMAS



Project title: Augmented Reality towards better understanding of Online Identities - IDentifEYE –
2013-1-GR1-LEO05-13907

ES LLP projekto “IDentifEYE- asmens tapatybė virtualioje erdvėje” praktinis užsiemimas

Praktinis užsiemimas “Virtualios tapatybės ir naujos technologijos mokymo procese”. Mokymų temos:

1. Virtualios tapatybės.

2. “Takus” gyvenimas ir jo poveikis tapatybėms.

3. Naujos technologijos švietimo procese.

4. Pamokos plano kūrimas.

5. Pamokos plano įvertinimas.

Dalyvio vardas, pavardė:	
Data:	
Vieta:	
INSTRUKTORIAUS VARDAS PAVARDĖ	
INSTRUKTORIAUS PARAŠAS	



Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys [pranešimas] atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamos informacijos naudojimą.



PROJEKTO PARTNERIAI



CrystalClearSoft (Greece)

<http://www.ccseducation.com/>

CrystalClearSoft (CCS) susikūrė 2005 m. Grupė mokytojų ir technologijos ekspertų siekė pagerinti mokymo proceso kokybę integruojant naujas technologijas. Organizacija siekia padaryti mokymo procesą efektyvesniu per naujų etchnologijų naudojimą.



Ezzev Foundation (The Netherlands)

<http://www.ezzev.eu/>

EZZEV Foundation (EF) - maža, ne pelno siekianti organizacija, kurie siekia įtraukti jaunimą domėtis savo teisėmis, buvimo virtualioje erdvėje pasekmėmis bei technologijomis, kurios pagerina mokymosi procesą. EF susikūrė 2005 metais.



Cosmic Innovations (Cyprus)

<http://www.cosmic-innovations.eu/>

COSMIC INNOVATIONS (COIN) – labai dinamiška konsultacijų įmonė, siūlanti įvairias paslaugas sumažinančias atskirtį tarp komercinio ir viešojo sektorių, tokias kaip verslo vystymas, viešieji pirkimai, mokymai ir technologijų vystymas. Visoms paslaugoms keliami aukščiausios kokybės standartai ir siekiama geriausių rezultatų.



Fundacja Citizen Project (Poland)

<http://www.foundationcitizenproject.eu/home/>

The Citizen Project Foundation (FCP) – maža ne pelno siekianti organizacija, siekianti įgalinti pilietinę visuomenę ugdant naudojimosi naujomis medijomis įgūdžius, skleidžiant naujas daktikos idėjas Lenkijoje ir visoje Europoje. Organizacija veikia kaip asociacija, bendradarbiauja su savanoriais, ekspertais, mokyklomis ir vietinės valdžios institucijomis.



Gdańskie
Profilaktyki
(Poland)

Centrum
Uzależnień

The Gdansk dependence prevention center (GCPU) was established by the Gdansk City Council to coordinate and implement prevention activities. GCPU works in the field of school and extracurricular prevention, psychological and pedagogical support specialists. GCPU's mission – Gdansk residents' quality of life improvement, addressing dependence problems. The organization cooperates with professional and social workers, government organizations, schools and public institutions.

<http://www.gcpu.pl/>



Viešoji įstaiga JAUNIMO KARJEROS CENTRAS (Lithuania)

Public institution „JAUNIMO KARJEROS CENTRAS“ (JKC) – non-profit organization, established in 1999. It is funded by the ALF and Vytautas Magnus University (VDU) initiative. The mission of the career center – to lead the open society's initiatives and improve the quality of life of citizens, especially young people's careers, providing a system of services, which helps

www.karjeroscentras.eu

implement the mission, JKC seeks these goals: to develop social, educational, cultural and other initiatives;

to create and improve the career and professional activity of the interconnected services system; to promote academic and community work and the democratization process of the Lithuanian higher education system; to initiate strategic development and integration into European projects; to disseminate information about various levels of Lithuanian and foreign study programs, opportunities and their selection motives; to consult professional selection, career planning and personal realization issues; to implement youth and adult special education, training and continuing education.

The organization participates in state-level projects, providing expert advice, consultation and training services, developing career management training system in Vytautas Magnus University students. The career center since 2009 is an accredited institution performing teaching and training services provided by specialists' qualification improvement.



The CETEI, operated by the Joan XXIII Foundation – technological innovation center, creating new opportunities for personal and professional development for all citizens. CETEI's mission is to improve the quality of life through continuous learning.

Fundación Privada Joan XXIII

<http://www.cetei.info>

<http://www.i23.fje.edu/>

dalyvauja projektuose, skirtuose vystyto pokyčius mokyklose ir organizacijose šiose srityse:

- Pedagoginių inovacijų
- IT technologijų pritaikyme mokymosi procese
- Techno-pedagoginėje lydersytėje
- Švietimo konsultacijų paslaugų.

CETEI yra Jesuitas Educación Foundatiion ir specializuojasi švietimo inovacijose, IT technolgijose bei siūlo naujas mokymo ir mokymosi metodologijas ir mokymus mokykloms.

ASOCIJUOTI PARTNERIAI



Gdańsk

<http://www.gdansk.pl/>



Szkoła Podstawowa nr 21 w Gdańsku

Primary School no. 21 in Gdansk

www.sp21.to.pl



Szkoła Podstawowa nr 75 w Gdańsku

Primary School no. 75 in Gdansk

www.zssio.eu/szokolpodstawowa



Gimnazjum nr 2 w Gdańsku

Secondary School no. 2 in Gdansk

www.gim2.gda.pl



Ateneum Szkoła Wyższa w Gdańsku

<http://ateneum.edu.pl/>



Szkoła Podstawowa nr 57 w Gdańsku

Primary School no. 57 in Gdansk

www.sp57gda.pl



Szkoła Podstawowa nr 79 w Gdańsku

Primary School no. 79 in Gdansk

www.sp79.gda.pl

**Gimnazjum nr 10
w Gdańsku
www.gim10.edu.pl**

Gimnazjum nr 10 w Gdańsku

Secondary School no. 10 in Gdansk

www.gim10.edu.pl



Gimnazjum nr 25 w Gdańsku
Secondary School no. 25 in Gdansk

www.gimnazjum25.pl



JESUITAS BELLVITGE

BELLVITGE JESUIT

<http://www.joan23.fje.edu/>



JESUITAS EL CLOT. ESCOLA DEL CLOT

CLOT JESUIT. CLOT SCHOOL

<http://www.clot.fje.edu/>



JESUITES POBLE SEC. ESCOLA SANT PERE
CLAVER

POBLE SEC JESUIT. SANT PERE CLAVER
SCHOOL

<http://www.spclaver.fje.edu/>



JESUITES SARRIA. SANT IGNASI.

105ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

105st Primary School of Athens



JESUITAS CASP. SAGRAT COR DE JESUS

CASP JESUIT. JESUS' SACRED HEART

<http://www.casp.fje.edu/>



JESUITES GRÀCIA. ESCOLA KOTSKA

GRÀCIA JESUIT. KOTSKA SCHOOL

<http://www.kostka.fje.edu/>



JESUITES SANT GERVASI. ESCOLA INFANT JESUS

SANT GERVASI JESUIT. JESUS SCHOOL

<http://www.santgervasi.fje.edu/>



Kauno Simono Daukanto vidurinė mokykla

SARRIA JESUIT. SANT IGNASI

<http://www.santignasi.fje.edu/>



Prienų rajono Veiverių Tomo Žilinsko
gimnazija

Prienai district of Veiveriai Tomas Zilinskas
gymnasium

<http://www.vtzg.lt/>



Raseinių rajono Nemakščių Martyno
Mažvydo gimnazija

Raseiniai district of Nemaksciai Martynas
Mazvydas gymnasium

www.nemaksciugimnazija.lt



Biržų "Aušros" pagrindinė mokykla
"Ausra" high school <http://birzuausra.lt>

Kaunas Simonas Daukantas middle school

<http://www.daukantas.kaunas.lm.lt/>



Kauno Rokų gimnazija

Kaunas Rokai gymnasium



KTU Vaižganto progimnazija

KTU Vaizgantas pro-gymnasium

www.ktuprogimnazija.lt



Kauno Jono Jablonskio gimnazija

Kaunas Jonas Jablonskis gymnasium

www.jablonskis.kaunas.lm.lt

PADĒKA

DĒKOJAME VISIEMS PRISDĒJUSIEMS IR DALYVAVUSIEMS PROJEKTE:

Visiems projekto daliviams ir partneriams bei Paweł Adamowicz, Irena Adamowska, María Teresa Arbués, Mariola Ataman-Mańkowska, Anna Baranowska, Beata Bukowska, Maria Christodoulou, Patrycja Cybulska, Anna Dąbrowska-Górska , Miguel Delgado Caballero, Dimitris Diamantis, Anna Dolata, Jadwiga Drosdowska, Jelmer Evers, Alicja Fortenbach, Greta Gedgudaitė, Ewelina Gerke, Hanna Górecka, Joanna Gregorowicz, Michał Guć, Onno Hansen, Mattheos Kakaris, Petra Keller, Piotr Kowalczuk, Joanna Kowalczyk, Jakub Kownacki, Jovyta Kumpienė, Adam Landowski, Lidia Lisińska, Hans en Sofie van Manen, Elena Mantzari, Katarzyna Marczevska, Milena Misztal, Urszula Młynarczyk, Anna Mrotek, Radosław Nowak, Piotr Olech, Henryk Olszewski, Chara Papanikolaou, Monika Piotrkowska-Dziamska, Małgorzata Perzyna, Liliana Płoszaj, Agata Rafałowska, Anna Rejkowska, Piotr Romanowski, Magdalena Skiba, Sylwia Sorn, Marzena Sorokosz, Beata Staszyńska, Teresa Staszyńska, Ewelina Szajdziuk, Grzegorz Szczuka, Waldemar Tłokiński, Anna Turowska, Antonis Vlahakis, Hein Wils, Anna Wolińska, Dariusz Wołodźko, Elżbieta Zakrzewska, Michał Zapolski-Downar, Katarzyna Ziemann, Joanna Zorn-Szumiło, mokiniams iš Gdansko mokyklų bei praktinių užsiemimų Lenkijoje, Ispanijoje, Graikijoje ir Lietuvoje, daliviams.

**PROJEKTO PAVADINIMAS: Augmented Reality towards better understanding of Online Identities
IDentifEYE - 2013-1-GR1-LEO05-13907**

REDAGAVIMAS: Onno Hansen, Beata Staszyńska

PAGALBA REDAGUOJANT: Jakub Kownacki, Ewelina Gerke, Chara Papanikolaou

TEKSTAS: Onno Hansen, Beata Staszyńska, Mattheos Kakaris, Radosław Nowak, Jakub Kownacki

GRAFINIS DIZAINAS: Chara Papanikolaou, Beata Staszyńska

NUOTRAUKOS, ILIUSTRACIJOS: Jakub Kownacki, Beata Staszyńska

ISBN: 978-83-63988-10-4

AUTORINĖS TEISĖS: IDentifEYE – WWW.ID-EYE.EU

NE PARDAVIMUI



Project title: Augmented Reality towards better understanding of Online Identities
IDentifEYE - 2013-1-GR1-LEO05-13907

IDENTIFEYE



 IDentifEYE
...TOWARDS BETTER UNDERSTANDING OF ONLINE IDENTITIES