

Skaitmeninēs mokymo priemonēs

## **Etninē kultūra**

5–8 klasēms, I–IV gimnazijos klasēms

Naudotojo vadovas



## **Turinys**

Įvadas .....	2
SMP tikslas ir uždaviniai .....	2
SMP rekomendacijos.....	3
SMP techniniai reikalavimai.....	4
SMP navigacija .....	4
SMP struktūra .....	6
SMP mokomieji objektai.....	9
SMP užduotys .....	10

## **Įvadas**

Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) naudotojo vadovas yra sukurtas siekiant supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis demonstracinių objektų medžiaga, kaip atlikti kūrybines užduotis, simuliacinius žaidimus ir situacijos analizės užduotis.

Naudotojo vadovas susideda iš keleto dalių: pirmiausia aprašomi SMP tikslai ir uždaviniai, veikimas ir techniniai reikalavimai, o toliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija.

## **SMP tikslas ir uždaviniai**

### **Šios skaitmeninės mokymo priemonės tikslas:**

- 1) ugdyti bendrosiose programose numatytas kompetencijas;
- 2) sudaryti sąlygas ugdytis asmenybei, pasižyminčiai kultūriniu sąmoningumu, suvokti save kaip tautos kultūros kūrybingą tęsėją;
- 3) ugdyti patriotiškumą, tautinę savimonę, savivertę ir kitas laiko patikrintas vertybines nuostatas;
- 4) suteikti galimybę giliau pažinti ir analizuoti lietuvių etninę kultūrą savo bei kitų šalių kontekste.

### **Šios skaitmeninės mokymo priemonės uždaviniai:**

- 1) sudaryti sąlygas mokiniams įgyti etninės kultūros pagrindus ir formuoti kultūrinį sąmoningumą;
- 2) padėti pažinti etninės kultūros įvairovę, simbolių, papročių, objektų kilmę ir prasmę;
- 3) suteikti galimybę integruoti kultūros paveldo sritis į kitas tarpdalykines disciplinas;
- 4) mokytis vertinti ir gerbti Lietuvos tautinių bendrijų etnines tradicijas;
- 5) analizuoti ir vertinti etninių kultūrų įvairovę savo ir kitose šalyse.

## **SMP rekomendacijos**

Atnaujinus ugdymo programas, nauja skaitmeninė mokymosi priemonė papildo ir atliepia BP pokyčius ugdymosi procese. 5–6 klasių, 7–8 klasių mokiniai, 9–10 (I–II gimnazijos) ir III–IV klasių mokiniai, tiek savarankiškai, tiek diskutuodami su mokytojais ar bendraklasiais, turi galimybę susipažinti bei mokytis puoselėti etninės kultūros palikimą, pritaikyti tautos paveldą šių dienų kontekste.

Skaitmeninė mokymo priemonė parengta taip, kad būtų patogi naudoti tiek nuosekliai susipažįstant su demonstraciniais objektais, tiek panaudoti atskirus jos elementus, tokius kaip kūrybinės užduotys, probleminių situacijų analizė ar simuliaciniai žaidimai.

Šioje priemonėje galima rasti 41 temą, kuriose atskleidžiami skirtingi etninės kultūros ugdymo aspektai, skirti 5–6 klasių, 7–8 klasių, 9–10 (I–II gimnazijos) ir III–IV klasių mokiniams. Visos temos yra suskirstytos moduliais, remiantis etninės kultūros bendrąja ugdymo programa. Kiekvienas modulis turi interaktyvų pristatymą, o kiekviena tema pradedama interaktyviu mokinių sudominimu ir pagrindimu, kodėl ši tema svarbi ir reikalinga. Demonstraciniai objektai pateikti tekstais, kuriuos nuolat lydi papildoma vizualinė ar garsinė medžiaga. Simuliacinio žaidimo, kūrybinės užduoties ir probleminių situacijų analizės dalyse pateikiamos veiklos padeda pakartoti ir išmokti naują medžiagą, skatina savarankiškai mąstyti ir suteikia galimybę pritaikyti žinias realiame gyvenime.

Sudėtingesnės bei temai aktualios sąvokos yra paaiškintos atskirame sąvokų lange, o naudota medžiaga yra pateikta literatūros ir šaltinių sąrašo puslapyje.

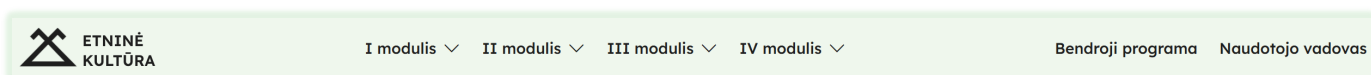
## SMP techniniai reikalavimai

SMP veikia interneto naršyklės pagrindu („Mozilla FireFox“, „Google Chrome“, „Safari“ ir kt.). Ši mokymo priemonė palaiko operacines sistemas „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“, todėl ją galima naudoti tiek stacionariuose, tiek mobiliuosiuose įrenginiuose (kompiuteryje, planšetiniame kompiuteryje, išmaniajame telefone). SMP yra optimizuota veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba, užtikrinant aukštą kokybę ir patogumą nepriklausomai nuo naudojamo įrenginio.

## SMP navigacija

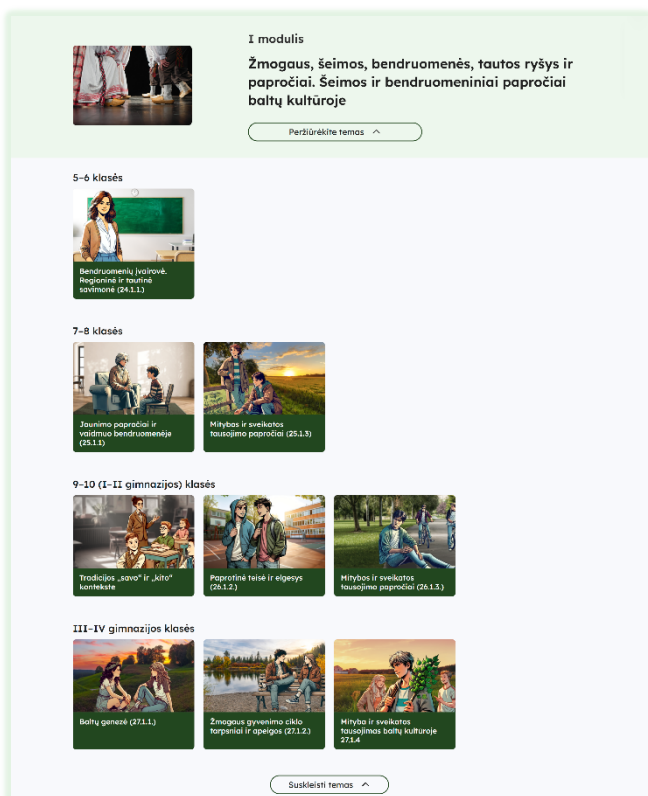
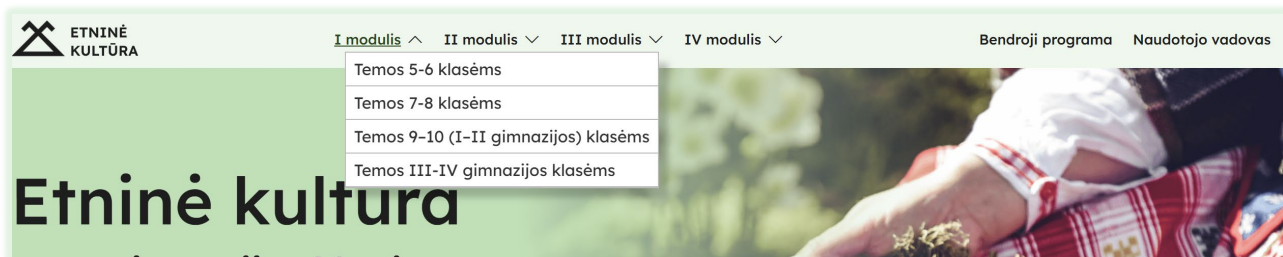
Norint naudotis SMP, reikia pasirinkti įrenginį ir atidaryti interneto naršyklę.

Pagrindiniame puslapyje pateikiamas SMP valdymo meniu su šiais mygtukais:



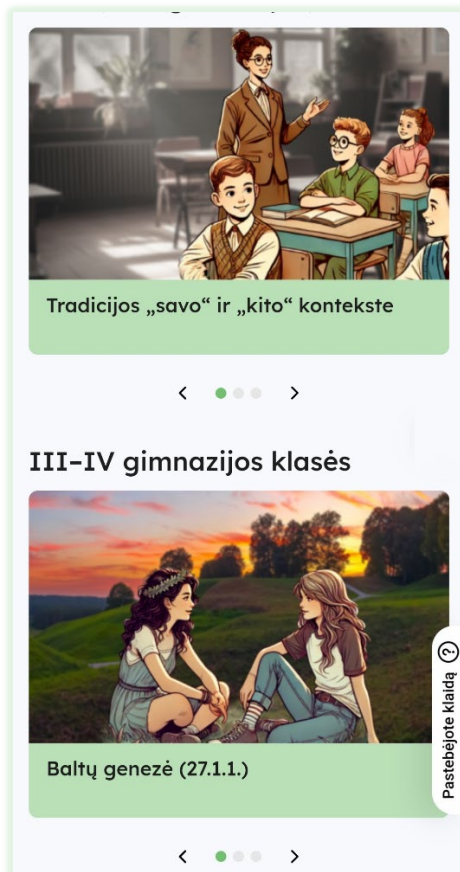
	– <b>Logotipas:</b> grįžtama į pagrindinį SMP langą.
I modulis ▾	– <b>Modulių pasirinkimas:</b> <b>I modulis.</b> Žmogaus, šeimos, bendruomenės, tautos ryšys ir papročiai. Šeimos ir bendruomeniniai papročiai baltų kultūroje. <b>II modulis.</b> Regioninės tapatybės raiška ir gyvenamoji aplinka. Baltų kultūros atspindžiai aprangoje ir gyvenamojoje aplinkoje. <b>III modulis.</b> Pasaulėjauta, žmogaus ryšys su gamta ir ūkinė veikla. <b>IV modulis.</b> Liaudies kūrybos palikimas ir tęstinumas. Baltų kūrybos palikimas ir tęstinumas.
Bendroji programa	– <b>Bendroji programa:</b> atidaromas puslapis, kuriame galima susipažinti su lietuvių kalbos ir literatūros dalyko bendrąja programa.
Naudotojo vadovas	– <b>Naudotojo vadovas:</b> atidaromas puslapis su SMP instrukcijomis.

Viršutiniame meniu galima rinktis ir greitai patekti į kiekvieno modulio temas pagal klases.



Modulius ir jų temas galima pasirinkti tituliname puslapyje, kiekvieno modulio kortelėje paspaudus mygtuką.

Naudojantis mobiliaisiais įrenginiais, temas rinktis galima vilkimo (*drag-and-drop*) principu arba spaudžiant rodykles į kairę ir į dešinę.



## SMP struktūra

Iš viso šioje SMP priemonėje yra 4 turinio moduliai:

- **I modulis.** Žmogaus, šeimos, bendruomenės, tautos ryšys ir papročiai. Šeimos ir bendruomeniniai papročiai baltų kultūroje.
- **II modulis.** Regioninės tapatybės raiška ir gyvenamoji aplinka. Baltų kultūros atspindžiai aprangoje ir gyvenamojoje aplinkoje.
- **III modulis.** Pasaulėjauta, žmogaus ryšys su gamta ir ūkinė veikla.
- **IV modulis.** Liaudies kūrybos palikimas ir tęstinumas. Baltų kūrybos palikimas ir tęstinumas.

**Kiekviename modulyje** temos suskirstytos pagal klases:

- 5–6 klasės.
- 7–8 klasės.
- 9–10 (I–II gimnazijos) klasės.
- III–IV gimnazijos klasės.

**Kiekvienoje temoje** rasite:

- interaktyvų temos pristatymą, kuriame nurodomi mokymosi uždaviniai, ugdomos kompetencijos, mokymosi veiklos, vertinimo ir įsivertinimo kriterijai, refleksija.
- Interaktyviu pristatymu siekiama sužadinti mokinio smalsumą;

The screenshot displays an interactive learning interface. At the top, there is a navigation bar with six tabs: 'Susipažink su tema', 'Mokymosi uždaviniai', 'Ugdamosios kompetencijos', 'Mokymosi veiklos', 'Vertinimo ir įsivertinimo kriterijai', and 'Refleksija'. The main content area features an illustration of an elderly woman with glasses sitting in a blue armchair, talking to a young boy sitting on a wooden chair. A speech bubble from the woman says: '- Toks yra gyvenimo ciklas, vaikel. Viskas vyksta savo laiku.' Below this, a 'Toliau' button is visible. A speech bubble from the boy asks: '- Močiute, kodėl žmonės sensta?' At the bottom right of the interface, there is another 'Toliau >' button.

## Jaunimo papročiai ir vaidmuo – bendruomenėje

### Mokymosi objektai

- Brandos apeiga
- Meilės dainos
- Draugystė ir meilė
- Jaunimo vaidmuo šventėse
- Jaunimo burtai per Jonines

### Užduotys

- Žaidimas
- Kūrybinė užduotis
- Probleminių situacijų analizė

### Šaltiniai

– mažiausiai 5 demonstracinius objektus (*Mokymosi objektai*), skirti temos mokymuisi, pagilinimui arba aptarimui, kuriuose pateiktos meninių, dokumentinių filmų ištraukos ir kiti vaizdo ar garso siužetai ir tekstiniai pasakojimai, iliustruoti vaizdiniais šaltiniais, rašytinių dokumentų ištraukomis;

– didaktinį simuliacinį žaidimą (*Žaidimas*), skirtą praktiškai išbandyti temos medžiagą;

– kūrybinę užduotį;

– probleminių situacijų analizę, kai pateikiama probleminė situacija arba klausimas, kurie skatina tyrinėti mokymosi temą per patirtį.

– literatūros ir šaltinių sąrašą, kuo buvo remtasi, kuriant

temą ir užduotis.

## Temos pavadinimas

### Mokymosi objektai / Užduotys

- Pilnai peržiūrėta temos dalis / Atliktos užduotys
- Nepilnai peržiūrėta temas dais / Neatliktos užduotys
- Neperžiūrėta temas dalis / Neperžiūrėtos užduotys

Šoniniame meniu matoma, kuri SMP dalis šiuo metu yra aktyvi. Burbuliukai progreso juostoje parodo, kiek temoje yra peržiūrėta dalių.

Kai naudotojas ateina į kurią nors temas dalį, dalies užrašas pažalioja, taip pat šviesiai žaliai nudažomas progreso burbuliukas.

Kai naudotojas pilnai peržiūri visas mokomojo objekto dalis arba atlieka užduotis, progreso burbuliukas nusidažo tamsiai žaliai. Kai visa tema peržiūrėta ir atliktos visos užduotys, temas skirtukas nusidažo tamsiai žaliai.



I modulis

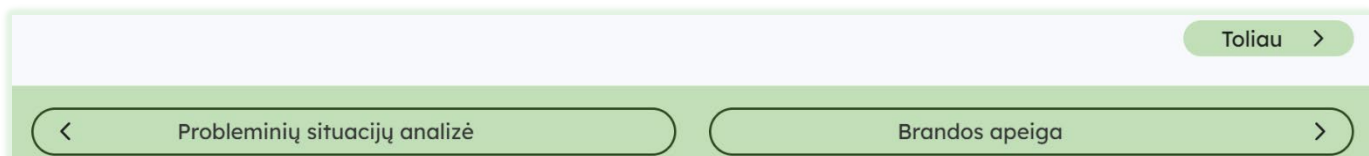
Žmogaus, šeimos, bendruomenės, tautos ryšys ir papročiai. Šeimos ir bendruomeniniai papročiai baltų kultūroje

Suskleisti



Temų sąrašas šoniniame meniu gali būti atveriamas ir užveriamas *Suskleisti* / *Išskleisti* mygtuku.

Kiekvienoje temoje naviguoti galima ir per apatinę navigacijos juostą.



Mygtukas *Toliau* parodo, kad mokomasis objektas yra sudarytas iš skirtingų dalių, tad tarp tų dalių naviguoja.

Kai visos mokomojo objekto dalys peržiūrėtos – mygtuko *Toliau* nebelieka ir galima naviguoti apatiniu mygtuku, ant kurio užrašytas kitos turinio dalies pavadinimas (dešinėje pusėje) arba grįžti atgal į ankstesnę turinio dalį (kairėje pusėje).



## SMP mokinieji objektai

Mokomuosiuose objektuose naudojami interaktyvaus turinio tipai:

– **akordeono principu atskleidžiamos kortelės**. Varnelė suskleidžia ir atidaro paslėptą informaciją;




Ukrainiečių karvojus. Aut. nežinomas

- „Svetimas“ pulkas ^
- Piršlio „teismas“ ^
- Jaunosios „vadavimas“ ^
- Dovanos ^
- Vestuvių vaišės ^
- Linksmybės ^

– **slankioji pateiktis (ang. slider)**. Varnelė perkelia į kitą pateikties puslapį;


O kas būdinga aukštaičiams? Apie sudėtingą ir dainingą aukštaičių kalbą pasižiūrėkite dokumentinio filmo „Aukštaitija“ ištraukoje.



< ● ● ● >

– **atverčiamos kortelės**. Rodyklėmis atverčiama kita kortelės pusė;

Perskaitykite padavimus apie Medvėgalį ir Šatrijos kalną.

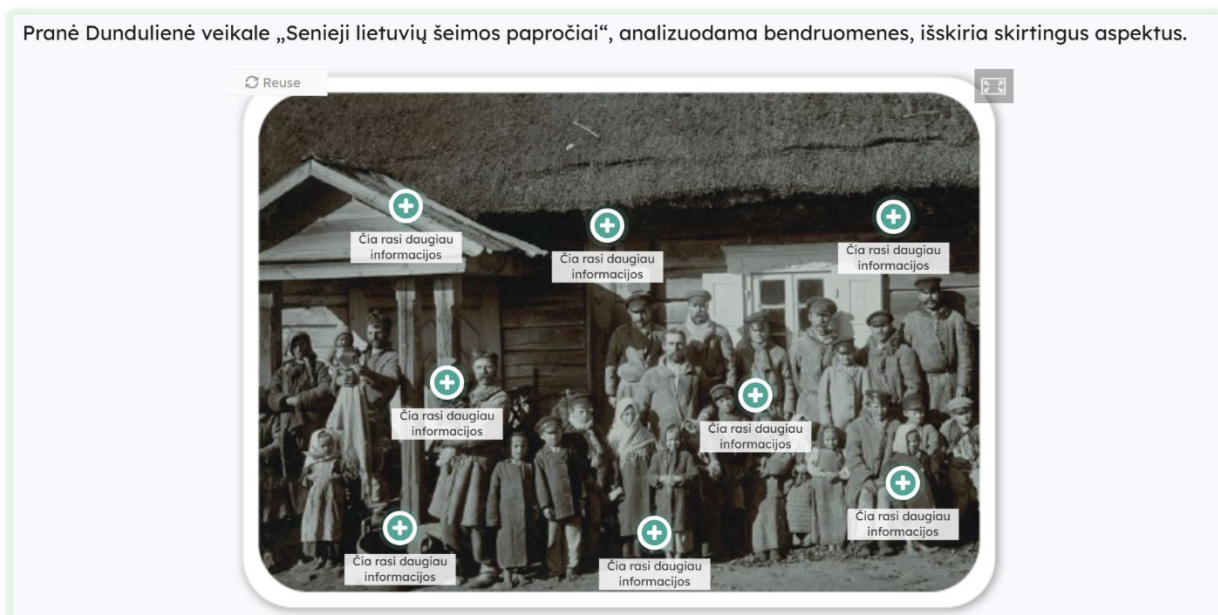


Padavimas apie Medvėgalį ↻

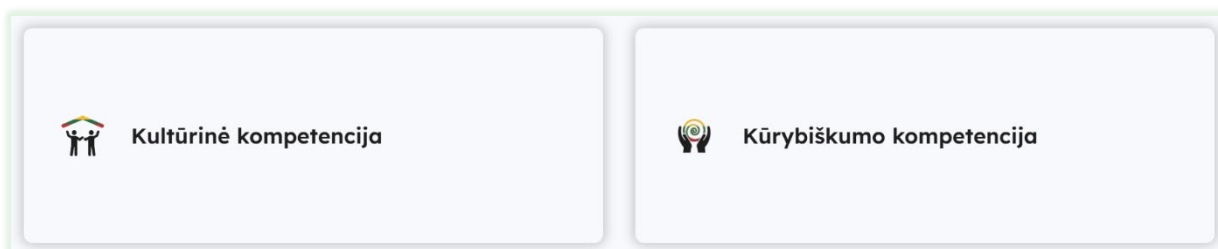
Padavimas apie Šatrijos kalną ↻

– **informaciniai taškai (ang. hotspots)**. Paspaudus interaktyvius taškus, pažymėtus +, ?, i simboliais,

atveriamą daugiau informacijos;



– **slankiosios kortelės**. Paspaudus ant kortelės, iš apačios į viršų pasirodo informacija.

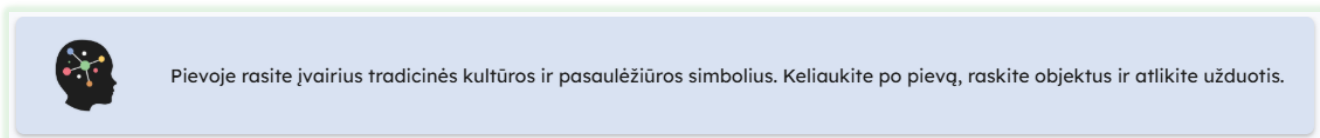


## SMP užduotys

– **Didaktiniai simuliaciniai žaidimai** meniu juostoje pažymėti *Žaidimas*.

Didaktinių simuliacinių žaidimų paskirtis yra sukurti mokymosi užduotis, kurios skatina aktyvų dalyvavimą, realių situacijų modeliavimą ir teorinių žinių pritaikymą praktikoje.

Žaidimo sąlyga užrašyta mėlyname fone:



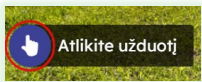
SMP rasite kelių tipų žaidimus. Vienas iš jų – **virtualūs 360 laipsnių turai**, kuriuose naviguodami mokiniai gali atlikti užduotis.

Žaidimo valdymas:

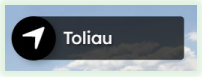
Žaidimas valdomas pele (drag principu) arba klaviatūra ir Tab klavišu, o mobiliuosiuose įrenginiuose – pirštu. Taip pat jame rasite įvairias funkcijas atliekančių mygtukų:



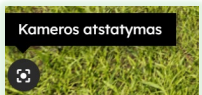
Paspaukę šį mygtuką, galėsite susipažinti su užduoties aprašymu;



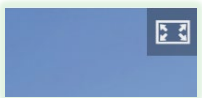
Paspaukę šį mygtuką, galėsite atlikti užduotį;



Paspaukę šį mygtuką, galėsite patekti į kitą erdvę;



Paspaukę šį mygtuką, grįšite į pradinį puslapį;

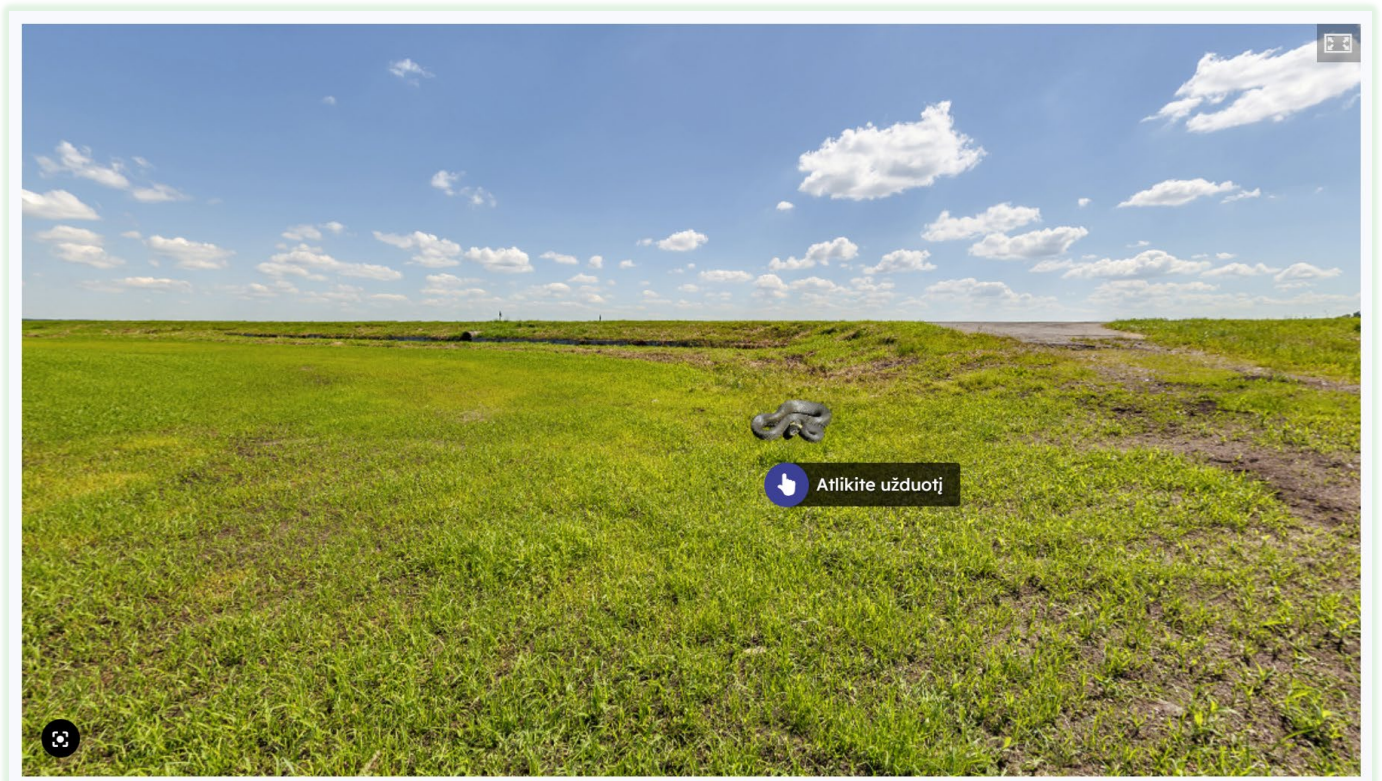


Paspaukę šį mygtuką, išdidinsite vaizdą per visą langą;



Paspaukę šį mygtuką, galėsite sužinoti daugiau informacijos.

Žaidimo lango pavyzdys:

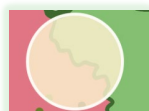


Kitas žaidimų tipas – **žaidimų žemėlapiai**, kuriuose keliaujama per skirtingus žaidimo lygius:





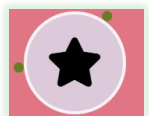
Sekdami pagal linijas įveikite visas interaktyvias žemėlapių užduotis.



Taip žymima užduotis, kurią reikia atlikti;



Taip žymima užrakinta užduotis;



Taip žymima jau atlikta užduotis;



Čia matome jau įveiktus lygius;



Čia matome surinktus taškus;

Trečias tipas – kelių lygių **simuliacijos**.

Tokiuose žaidimuose reikia atkurti tam tikras situacijas, pvz. padengti šventinį stalą, atkurti archeologinį kostiumą ir t. t. Dažnai tokie žaidimai susideda iš kelių dalių. Kiek žaidimas turi dalių, matoma progreso juostoje apačioje, o tarp žaidimo dalių naviguojama su rodyklėmis.

Jei galimi teisingi ir neteisingi atsakymai – baigus simuliaciją spauskite „Tikrinti“ ir bus parodyti atsakymai, jei nėra teisingų ir neteisingų atsakymų (pvz., Velykų margučio dekoravimas), paspaudus „Tikrinti“ gausite vieną balą ir galėsite pereiti į kitą žaidimo dalį arba baigti žaidimą.



Užvedus pelyte ant paveikslukų, matysite patiekalų pavadinimus. Sugrupuokite patiekalus juos nutempdami ant stalų, pagal tai šventei būdingas tradicijas.

### Kūčių stalas

### Velykų stalas



✓ Tikrinti

## – Kūrybinės užduotys ir probleminių situacijų analizė.

Kūrybinių užduočių aprašas pateiktas geltoname fone:



Prisiminę, kas būdinga bendruomenei, sukurkite savo bendruomenių „žemėlapi“, galite naudotis pateiktu pavyzdžiu. Nepamirškite įvardyti bendruomenės pavadinimo, pvz., ŠEIMA, o kitoje pusėje nurodykite:

- kokias pareigas atitinkamoje bendruomenėje užimate,
- kokios jūsų veiklos, atsakomybės, santykis su kitais bendruomenės nariais,
- kodėl jums svarbu priklausyti tai bendruomenei,
- kokias tradicijas bei papročius puoselėjate ir kt.

Probleminių situacijų analizės aprašas pateiktas rausvame fone:

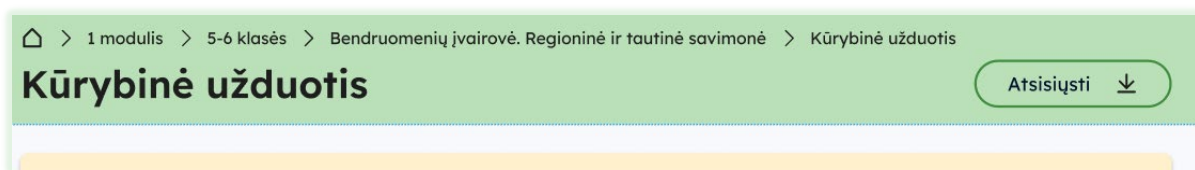


Pasvarstykite ir paruoškite apklausą, ar išnykus jaunimo iniciacijos ritualams, šių dienų paaugliams, lengva integruotis į suaugusiųjų gyvenimą.

Koks dabar yra paauglių vaidmuo bendruomenėje? Apklauskite 10 savo mokyklos moksleivių, apibendrinkite jų atsakymus ir pateikite išvadas.

Kūrybinių užduočių ir probleminių situacijų analizės užduočių lapus .doc formatu galima atsiųsti į

savo kompiuterį naudojantis atsisiuntimo funkcija užduoties viršuje:



Taip pat užduotį galima atlikti SMP ir atsisiųsti jau užpildytą *.pdf* formatu.

