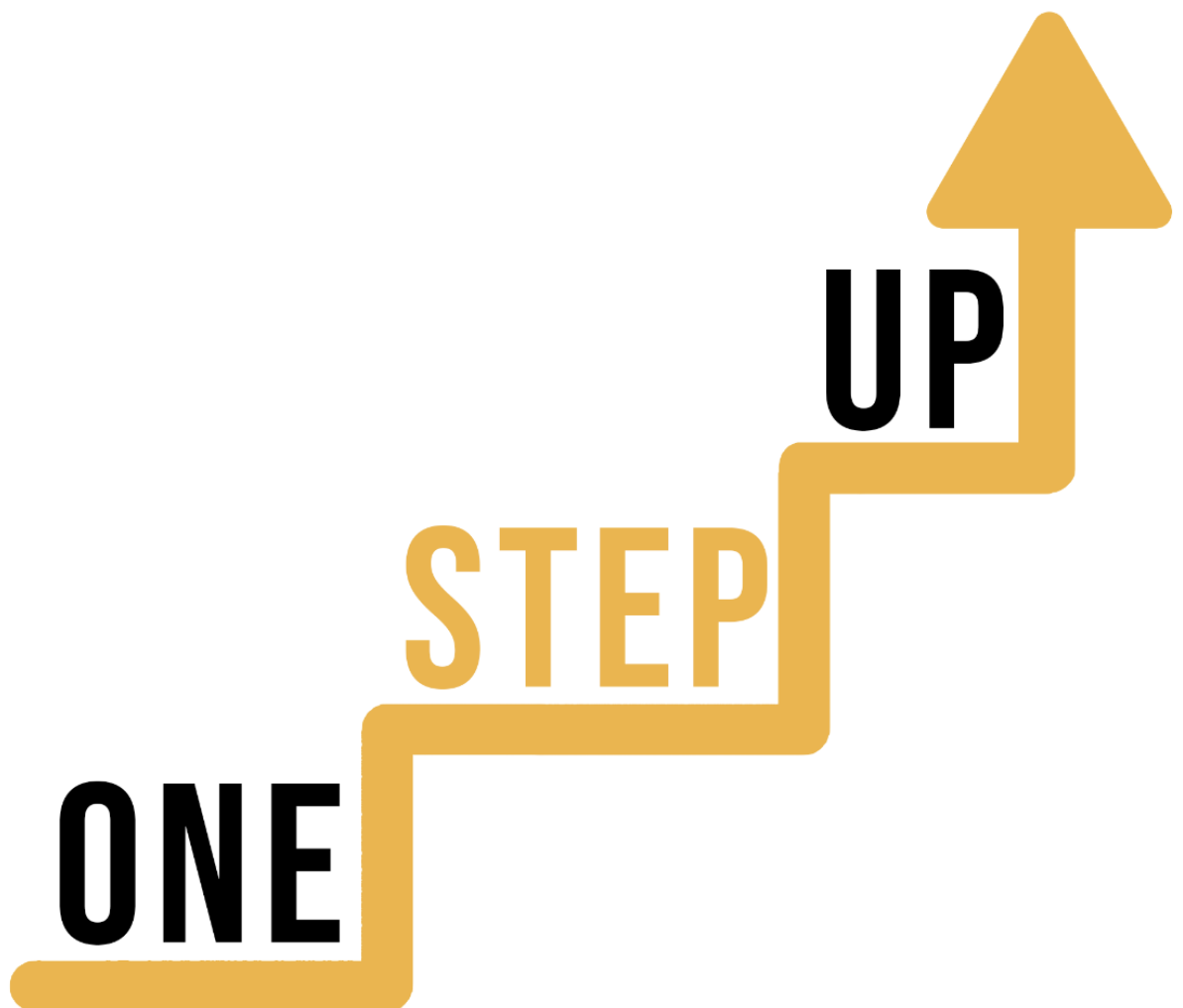


WP3 3 MODULIS: ĮVADAS Į ĮSITRAUKIMO STRATEGIJAS SKAITMENINĖJE APLINKOJE

UŽSIĖMIMO PLANAS





3 MODULIS: ĮVADAS Į ĮSITRAUKIMO STRATEGIJAS SKAITMENINĖJE APLINKOJE

UŽSIĖMIMO PLANAS

Veiklos pavadinimas	Susipažinimas su įsitraukimo strategijomis skaitmeninėje aplinkoje
Tikslinė grupė	Suaugusiųjų švietėjai
Tikslai	<ul style="list-style-type: none">● Suprasti įsitraukimo į skaitmeninę mokymosi aplinką svarbą.● Iširti įvairias įtraukimo strategijas, taikomas suaugusiųjų švietimui skaitmeninėje aplinkoje.● Sužinoti, kaip efektyviai taikyti įtraukimo strategijas mokymosi rezultatams pagerinti.● Ugdyti įgūdžius, kaip pritaikyti įtraukimo strategijas pagal besimokančiųjų poreikius ir pageidavimus.● Puoselėti suaugusiųjų švietėjams skirtą aplinką patirties ir geriausių praktikų dalinimuisi.
Trukmė	6 valandos gyvo mokymo (F2F) (6 užsiėmimai po 45 minutes)
Temos	<ul style="list-style-type: none">● 1 sesija: Įvadas apie įsitraukimą į skaitmenines aplinkas;● 2 sesija: Įtraukiančios mokymosi patirties kūrimas;● 3 sesija: Bendravimas ir sąveika;● 4 sesija: Žaidimo momentai ir motyvacija;● 5 sesija: Įvertinimas ir atsiliepimai;● 6 sesija: Įsitraukimo strategijų pritaikymas.
Pasiruošimas	<ul style="list-style-type: none">● Reikės auditorijos su kėdėmis ir stalais, kompiuteriais (nebūtina, užtektų telefonų ar asmeninių kompiuterių), projektoriumi ir kita reikalinga technine įranga. Rezervuokite bent 2 mėnesius iki užsiėmimo.● Pakvieskite edukatorius į užsiėmimą;● Informuokite dalyvius apie užsiėmimo tikslą, siekius ir tvarkaraštį, kurio reikia laikytis. Be to, aiškiai nurodykite,

	<p>kad jiems nereikia turėti jokios specialios patirties ar žinių tose srityse, kurias mokinsis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasirūpinkite kavos pertraukėlėmis ir pietumis arba suteikite informaciją apie netoliese esančias vietas, kur galima pavalgyti. • Po užsiėmimo su dalyviais pasidalinkite mokymosi medžiaga ir prezentacijomis.
--	---

Užsiėmimo planas, gyvo kontakto (F2F)

N.	Temos / Veiklos	Trukmė (minutėmis)	Metodai	Įranga ir medžiagos
1	<p>1 sesija: Įtraukimo į skaitmeninį mokymasi tyrinėjimas.</p> <p>Veiklos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Įvadas į užsiėmimą ir jo tikslus; 2. Trumpas <i>ledlaužis</i>; 3. Pristatymas apie įsitraukimo į skaitmeninį mokymasi reikšmę; 4. Grupinė diskusija apie iššūkius ir įsitraukimo galimybes; 5. Klausimai, atsakymai ir apibendrinimas. 	<p>45 minutės:</p> <p>5min</p> <p>5min</p> <p>10min</p> <p>15min</p> <p>10min</p>	<p>Prezentacija, grupinė diskusija, <i>ledlaužis</i>, straipsniai</p>	<p>Projektorius/ ekranas, prezentacija, žymekliai, konferencinis bloknatas</p>
2	<p>2 sesija: Mokymų planavimo principų taikymas, siekiant sustiprinti sunkiai pasiekiamų besimokančiųjų suaugusių įtraukimą.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ankstesnės sesijos santrauka; 2. Pristatymas apie įtraukimo mokymo projektavimo principus; 3. Mažos grupės veikla: Mini užsiėmimo kūrimas naudojant pateiktus šablonus; 	<p>45 minutės:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	<p>Prezentacija, grupinė veikla</p>	<p>Projektorius/ ekranas, laptopai/ planšetės/ išmanieji telefonai, dizainų šablonai</p>

	4. Dalijimasis grupėmis ir grįžtamasis ryšys;			
3	<p>3 sesija: Įsitraukimo stiprinimas per veiksmingą bendravimą ir ryšį. Strategijos sunkiai pasiekiamų suaugusiųjų įtraukimui per socialines medijas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ankstesnės sesijos santrauka; 2. Pranešimas apie komunikacijos strategijas skaitmeniniame ugdyme; 3. Interaktyvi apklausa: aptarkite pageidaujamas komunikacijos priemones ir socialinės žiniasklaidos platformas; 4. Grupinė diskusija: Dalijimasis patirtimi ir iššūkiais; 5. Klausimai ir atsakymai ir pabaiga. 	<p>45 minutės:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>10min</p> <p>10min</p> <p>5min</p>	<p>Pristatymas, grupinė diskusija, interaktyvūs įrankiai</p>	<p>Projektorius / ekranas, nešiojamieji kompiuteriai / planšetės / išmanieji telefonai, interaktyvus apklausos įrankis (<i>Mentimeter, Padlet, Google Jamboard, Kahoot</i>)</p>
4	<p>Pertrauka</p> <p>Laisvas laikas kavai!</p>	20 minučių		
5	<p>4 sesija: Žaidimo vaidmens, skatinančio įsitraukimą ir motyvaciją, tyrimas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ankstesnės sesijos santrauka; 2. Pristatymas apie lošimo principus ir motyvaciją; 3. Veikla mažose grupėse: žaismingos mokymosi veiklos kūrimas; 	<p>45 minutės:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p>	<p>Pristatymas, veikla mažose grupėse</p>	<p>Projektorius / ekranas, žymekliai, žaidybiniai išteklių</p>

	4. Dalijimasis grupėmis ir diskusija.	5min		
6	<p>5 sesija: Įvertinimo ir grįžtamojo ryšio naudojimas siekiant paskatinti įsitraukimą.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ankstesnės sesijos santrauka; 2. Vertinimo strategijų ir efektyvaus grįžtamojo ryšio pristatymas; 3. Vaidmenų žaidimas: grįžtamojo ryšio teikimo praktika skaitmeninėje aplinkoje („kintantis edukatoriaus vaidmuo“); 4. Grupinė diskusija: Dalijimasis įžvalgomis ir iššūkiais. 	<p>45 minutės:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>15min</p> <p>10min</p>	Pristatymas, vaidmenų žaidimo scenarijus, grupinė diskusija	Projektorius / ekranas, nešiojamieji kompiuteriai / planšetės/ išmanieji telefonai, pasirinkite skaitmeninę aplinką atsiliepimams teikti ir gauti
7	<p>6 sesija: Įtraukimo strategijų pritaikymas įvairiems besimokančiųjų poreikiams.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ankstesnės sesijos santrauka; 2. Pristatymas apie personalizavimo strategijas ir adaptaciją; 3. Bendradarbiavimo veikla: dalijimasis individualizuotais veiklos planais ir jų tobulinimas; 4. Dalijimasis grupėmis ir pabaiga. 	<p>45 minutės:</p> <p>5min</p> <p>15min</p> <p>20min</p> <p>5min</p>	Pristatymas, bendradarbiavimo veikla	Projektorius / ekranas, konferencinis bloknatas, žymekliai

8	<p>Klausimai, atsakymai ir apibendrinimas</p> <p>1. Klausimai, atsakymai – vedėjas kviečia dalyvius užduoti bet kokius klausimus, susijusius su šiandienos seminaro turiniu.</p> <p>2. Atsiliepimai – vedėjas prašo dalyvių pateikti neoficialų grįžtamąjį ryšį, užduodamas tokius klausimus: Ko išmokote šiandien? Kaip galėsite panaudoti savo naujas žinias ir įgūdžius ateityje?</p> <p>3. Vedėjas pasidalina spausdintomis arba internetinėmis vertinimo apklausomis ir paprašo dalyvių jas užpildyti.</p> <p>4. Galiausiai, vedėjas dėkoja dalyviams už šiandieninį dalyvavimą ir kviečia juos dalyvauti kitame seminare.</p>	<p>15 minutės:</p> <p>5min</p> <p>5min</p> <p>5min</p>	<p>Diskusija, vertinimas</p>	<p>Nešiojamas kompiuteris</p> <p>Išmanieji telefonai</p> <p>Projektorius</p> <p>Skaidrių pristatymas</p> <p>Vertinimo forma</p>
Bendras trukmės laikas		6 valandos 35 min (1 akademinė valanda = 45 minutės; + pertrauka ir apibendrinimo laikas)		
Mokomoji medžiaga gyvam mokymui F2F	Pristatymų skaidrės, dalomoji medžiaga, dizaino šablonai, komunikacijos scenarijai, vertinimo rubrikos, žaidimų pavyzdžiai, įtraukimo plano šablonas, užsiėmimo planas, vertinimo forma.			
Ištekliai	Kompiuteris, išmanieji telefonai / kompiuterinis vaizdo projektorius / ekranas, internetiniai straipsniai, atvejų analizė, mokomieji projektavimo ištekliai, veiklos žaidybinimo įrankiai, interaktyvios apklausos platformos, vertinimo platformos ir komunikacijos strategijų vadovai, žymekliai, konferencinis bloknotas.			



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Šis kūrinys atspindi tik autoriaus nuomonę, todėl Nacionalinė agentūra ir Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už jame pateiktą informaciją.

Projekto Nr. 2022-1-LT01-KA220-ADU-000085898