

# 6 SKYRIUS. Mokymų įgyvendinimo lankstumas ir prieinamumas



## Etapo struktūra

Etapą sudaro 9 dalys:

- 1 Tikslas ir uždaviniai
- 2 Siekiami rezultatai
- 3 Įvadas
- 4 Pagrindiniai IM principai taikyti per pamoką
- 5 Sąryšiai su WP2 moduliais (teorija)
- 6 Pagrindimas (kodėl šis etapas yra svarbus)
- 7 3 veiklos
- 8 Rezultatai
- 9 Kokia šio etapo vertė?

# 6 SKYRIUS. Mokymų įgyvendinimo lankstumas ir prieinamumas



## Tikslas ir uždaviniai

**6 skyriaus tikslas** – suteikti suaugusiųjų mokytojams **praktinį modelį** ir **informatinio mąstymo (IM) įrankius**, kad jie galėtų rengti struktūriškai lanksčius ir pažintiniu požiūriu tinkamus mokymus vyresnio amžiaus žmonėms ir žemos kvalifikacijos suaugusiesiems.

### Uždaviniai:

- Suteikti suaugusiųjų mokytojams galimybę įvaldyti pamokų „modulinį formatą“, taikant IM dekompozicijos principą, suskirstant sudėtingas pamokas 15 minučių trukmės segmentais.
- Padėti suaugusiųjų mokytojams įgyvendinti „daugiakanalį“ mokymą siekiant užtikrinti turinio prieinamumą, derinant neprisijungus prie interneto naudojamus darbalapius, įrašytus paaiškinimus ir vaizdines priemones,
- Siekiant užtikrinti mokymosi tęstinumą, sukurti nuoseklų peržiūros ir susiejimo“ ciklą, kuris pasinaudoja suaugusiųjų mokinių gyvenimo patirtimi.



## Siekiami rezultatai

Suaugusiųjų mokytojas galės pritaikyti bet kokį informatinio mąstymo ugdymo pamokos planą, ypač susijusį su dezinformacija. Planas turėtų būti modulinio formato ir atitikti skirtingus skaitmeninio raštingumo lygius, įvairius mokymosi stilius, taip pat atsižvelgti į užsiėmimų lankomumo problemas.



## Suaugusiųjų mokytojų vaidmuo

Suaugusiųjų mokytojų vaidmuo – ne tiek dėstyti klasėje, kiek įtraukti suaugusiuosius besimokančiuosius, ypač senjorus ir žemos kvalifikacijos asmenis, kuriant „reaguojančią aplinką“. Lankstumas ir prieinamumas nėra tik „papildomi privalumai“, bet esminiai įsitraukimo reikalavimai. Suaugusiųjų švietimą dažnai apsunkina nereguliarus lankomumas ir nevienodi įgūdžių lygiai; netaikant lankstaus požiūrio, suaugusieji besimokantieji, praleidę užsiėmimą ar susiduriantys su skaitymo sunkumais, dažnai pasitraukia iš mokymosi.

Pereinant nuo „paskaitų“ modelio prie „modulinės“ sistemos, suaugusiųjų mokytojai gali užtikrinti, kad net ir pavėlavęs besimokantysis ar neturintis technologijų namuose galėtų įgyti konkrečias informatinio mąstymo (IM) kompetencijas alternatyviais keliais. Šis etapas padeda panaikinti „skaitmeninę sieną“, su kuria susiduria senjorai, teikiant pirmenybę psichologiniam saugumui, paprastai kalbai ir didelės jų gyvenimo patirties pripažinimui.



## Taikyti pagrindiniai IM principai

- **Dekompozicija:** sudėtingo 60 minučių trukmės mokymo apie dezinformaciją suskaidymas į „mikromodulius“ (pvz., 15 minučių trukmės užduotis).
- **Abstrakcija:** sudėtingų techninių instrukcijų apie internetines „melagingas naujienas“ supaprastinimas, pateikiant jas aiškia, paprasta kalba ir naudojant suprantamas vaizdines priemones.
- **Algoritmai:** nuoseklių, žingsnis po žingsnio „receptų“ kūrimas, kurių suaugusieji besimokantieji gali laikytis tikrindami internetinio straipsnio šaltinį.
- **Šablonų atpažinimas:** pagalba suaugusiesiems besimokantiems atpažinti pasikartojančius dezinformacijos bruožus, tokius kaip „clickbait“ tipo antraštės ar įtartini interneto adresai (URL).



## Sąryšiai su WP2 moduliais

Šiame modulyje pateikiamas praktinis požiūris į WP2 teorinę informatinio mąstymo (IM) sistemą.

Nors WP2 apibrėžia, kas yra informatinis mąstymas (dekompozicija, modelių atpažinimas, abstrakcija, algoritmai ir kt.), 6-asis modulis paaiškina, kaip šias sąvokas perteikti suaugusiajam besimokančiajam paprastai ir suprantamai.

Jame taikomi andragoginiai principai, daugiausia dėmesio skiriant įvairių mokymosi būdų užtikrinimui ir besimokančiųjų gyvenimo patirties integravimui į mokymosi procesą.





## Pagrindimas

Suaugusiųjų švietimą dažnai apsunkina nereguliarus lankomumas ir nevienodi įgūdžių lygiai. Nesant lankstumo, suaugusieji besimokantieji, kurie atsilieka, dažnai nutraukia mokymąsi.

Prieinamumas (vizualinis, audialinis ir fizinis) padeda pašalinti „skaitmeninę sieną“, su kuria dažnai susiduria senjorai, ir daro perėjimą prie informatinio mąstymo (IM) sąvokų sklandesnį bei labiau įtraukiantį.

### Įsipareigojimų derinimas

Suaugę besimokantieji, ypač vyresnio amžiaus ir žemos kvalifikacijos suaugusieji, dažnai stengiasi suderinti darbą, šeimą ir bendruomenės mokymąsi, o tai tiesiogiai veikia jų užimtumą ir mentalinę energiją.

### Tikslo siekimas

Suaugusieji yra natūraliai praktiški ir orientuoti į tikslą; jie labiau linkę įsitraukti, kai mato informatinio mąstymo (IM) sąvokų, kurias mokosi, tiesioginę, realią vertę.

### Pažeidžiamumas ir pasitikėjimas savimi

Daugelis vyresnio amžiaus žmonių patiria didelį „mokymosi nerimą“ arba nepasitiki savimi skaitmeninėje aplinkoje. Mokytojai, kurie tai supranta, gali vengti didelį stresą keliančios veiklos, pavyzdžiui, priverstinio savęs pristatymo, kuri galėtų priversti besimokantįjį atsiriboti.

### Pažeidžiamumas ir pasitikėjimas savimi

Suprasdamas besimokančiojo didelę gyvenimo patirtį, mokytojas gali naudoti tokias priemones kaip „Gyvenimo patirties žemėlapis“, kad patvirtintų tai, ką jau žino, paversdamas technines sąvokas pažįstamais „skaitmeniniais receptais“ arba kasdienio gyvenimo algoritmais.

### Kodėl šis etapas svarbus?

Kad suprastume, kodėl suaugusiųjų mokytojai turėtų suprasti suaugusius besimokančiuosius.





# 1 veikla – Gyvenimo patirties žemėlapis

Dirbant su vyresnio amžiaus žmonėmis svarbu būti **lanksčiam** ir **prieinamam**. Šiame gyvenimo etape suaugę mokiniai neieško „veiklos dėl veiklos“ – jie nori jausti, kad jų ilgametė patirtis yra turtas, o ne praeities reliktas.

Čia pateikiamas pavyzdys, kaip **pradėti veiklą**, skirtą **suaugusiųjų mokinių gyvenimo patirčiai** įvertinti, užtikrinant prieinamumą ir nesukeliant spaudimo.

## 1. Gyvenimo patirties žemėlapis

Ši veikla paverčia įprastą „prisistatymą“ vizualiu prasmingai nugyventų metų šventimu. Ji perkelia dėmesį nuo „ko noriu išmokti“ prie „ką jau turiu sukaupęs“.

## Patarimas dėl prieinamumo:

Riboto judumo ar regėjimo asmenims galima padaryti „žodinį žemėlapi“, kuriame jie apibūdina savo kelionę partneriui, užsirašinėjančiam pastabas.

## Žingsnis po žingsnio:

### 1 užduotis:

Kiekvienam dalyviui duokite didelį popieriaus lapą (arba skaitmeninę baltą lentą, pvz., „Jamboard“ / „Miro“, jei dirbate internete). Paprašykite jų nupiešti paprastą „kelią“ arba „žemėlapi“, vaizduojantį jų profesinę ir asmeninę kelionę.

### 2 užduotis:

Pažymėkite 3–4 svarbius momentus, per kuriuos išmokote pamokas, kuriomis vis dar naudojate šandien.

### 3 užduotis:

Vietoj savo vardo kiekvienas mokinys prisistato kaip „patirties ekspertas“.



Veiklos šablonas: Gyvenimo patirties žemėlapis

[Parsisiųskite šabloną](#)



## 2 veikla – „Ekspertas per minutę“

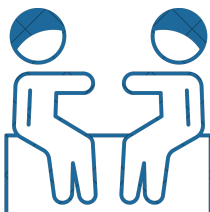
### „Ekspertas per minutę“

Senjorai dažnai jaučiasi šiek tiek nedrąsiai susidūrę su naujomis technologijomis ar šiuolaikiniais mokymo metodais. Šis žaidimas apverčia galios santykį ir iš karto pasodina juos į mokytojo vietą.

### „Ekspertas per minutę“

#### Prieinamumo patarimas:

Užtikrinkite, kad patalpoje būtų kuo mažiau foninio triukšmo, kad dalyviai galėtų aiškiai girdėti savo partnerius.



#### Veikla: „Dezinformacijos gyvenimo triukas“

- **Užduotis.** Porose besimokantieji pasidalija vienu „triuku“, kurį yra naudoję gyvenime, kad atpažintų melą ar apgaulę (pvz., turguje ar telefonu).
- **IM integravimas.** Mokytojas paaiškina, kad tai yra šablonų atpažinimas – ankstesnės patirties taikymas sprendžiant naują skaitmeninę problemą.
- **Pasiekiamumas.** Asmenims, turintiems klausos sutrikimų, skaitmeninių užsiėmimų metu naudokite „pokalbių“ (Chat) funkciją, kad būtų galima pateikti patarimo santrauką raštu.

### Žingsnis po žingsnio:

#### 1 užduotis:

Padalykite grupę į poras. Kiekvienas dalyvis turi 60 sekundžių, kad išmokytų savo poros partnerį vieno „gyvenimo triuko“ ar įgūdžio, kurį yra įvaldęs per daugelį metų – tai gali būti bet kas: nuo „kaip užauginti tobulą pomidorą“ iki „kaip derėtis dėl sudėtingos sutarties“.

#### 2 užduotis:

Klausimas: „Kokį vieną dalyką jūs mokate taip gerai, kad galėtumėte tai atlikti užsimerkę?“

#### 3 užduotis:

Grupėje įtvirtinkite nuostatą, kad kiekvienas patalpoje esantis žmogus turi ką vertingo pasiūlyti, taip skatinant abipusės mokymosi aplinkos kūrimą.



## 3 veikla – Išminties tinklas

### Bendri ryšiai (Išminties tinklas)

Tai didelės energijos, tačiau fiziškai mažo intensyvumo susipažinimo veikla, kuri išryškina bendrą istoriją ir kolektyvines žinias.

#### Išminties tinklas

#### Prieinamumo patarimas:

Jei dėl motorinių įgūdžių sunku mėtyti siūlų kamuolį, naudokite ekrane rodomą „skaitmeninį ryšių sąrašą“, kuriame braižomos linijos tarp vardų, kai žmonės randa bendrumų.



#### Žingsnis po žingsnio:

##### 1 žingsnis:

Mokytojas pradeda su siūlų kamuoliu. Jis pasako vieną „įgytos išminties“ pavyzdį (pvz., „išmokau, kad kantrybė yra svarbesnė už greitį“). Visi, kurie sutinka ar yra patyrę ką nors panašaus, pakelia ranką. Kamuolys metamas vienam iš jų (laikant siūlo galą), o tas žmogus pasidalija savo patirtimi ir tuomet pasako savo išminties pamoką.

##### 2 žingsnis:

Paprašykite: „Pasidalykite tiesa, kurią atradote per savo darbą ar gyvenimą.“

##### 3 žingsnis:

Pabaigoje grupė fiziškai sujungiama „tinklu“ iš bendrų patirčių, parodančių, kad jie yra ekspertų bendruomenė.



Įgyvendinant tokio pobūdžio veiklą, svarbu prisiminti **tris taisykles** dirbant su senjorais:

**Pagarba:** pripažinkite jų gyvenimo patirtį.

**Aktualumas:** susiekite žaidimą su realia mokymų tema.

**Atsipalaidavimas:** palaikykite lengvą ir jaukią atmosferą, kad sumažėtų „technologijų baimė“ ar „klasės jaudulys“.



# Kaip pritaikyti šias veiklas nuotolinei/skaitmeninei aplinkai?

Štai praktiškas kontrolinis sąrašas **mokytojams**, padedantis užtikrinti, kad šios veiklos būtų įtraukios ir veiksmingos **virtualioje klasėje**.

## Bendrasis skaitmeninio prieinamumo kontrolinis sąrašas

Prieš pradėdant bet kokį skaitmeninį žaidimą su senjorais, įsitikinkite, kad yra parengti šie pagrindiniai elementai:

- **Techninė patikra prieš sesiją:** ar dieną prieš tai pasiūlėte 15 minučių „techninę įžangą“, kad padėtumėte dalyviams išbandyti mikrofonus, kameras ir platformos funkcijas?
- **„Didelio šrifto“ taisyklė:** ar visose jūsų bendrinamose skaidrėse ir skaitmeninėse instrukcijose naudojamas bent 24 pt dydžio sans serif šriftas?
- **Pagalbininkas:** ar turite moderatorių, kuris, kol jūs vedate veiklą, pokalbių lange spręstų tokias problemas kaip „nieko negirdžiu“ ar „kur tas mygtukas?“
- **Supaprastinta navigacija:** ar sudėtingas nuorodas pakeitėte lengvai paspaudžiamais mygtukais arba QR kodais?

## Veikloms pritaikyti pakeitimai

### 1. Gyvenimo patirties žemėlapis (skaitmeninė versija)

Vietoj popieriaus naudokite bendradarbiavimo įrankius, pavyzdžiui, „Padlet“ arba „Google Slides“.

- Pritaikymas: kiekvienam dalyviui priskirkite po vieną skaidrę bendroje pateiktyje. Iš anksto užpildykite skaidres paprasta „kelio“ grafika.
- Veiksmas: paprašykite mokinių įterpti 3 teksto laukelius arba nuotraukas, vaizduojančias jų svarbius etapus.
- Prieinamumas: jei dalyviui sunku naudotis „vilkimo ir numetimo“ (drag and drop) sąsaja, paprašykite jo apibūdinti savo etapus, o mokytojas arba moderatorius realiuoju laiku juos pažymės žemėlapyje ekrane.

### 2. Ekspertas per minutę (skaitmeninė versija)

Kad mokiniai lengviau susikauptų ir jaustųsi ramiau naudokite atskirus pokalbių kambarius (Breakout Rooms)

- Pritaikymas: suskirstykite dalyvius poromis atskirose darbo grupėse. Tai kuria gyvą pokalbį ir padeda išvengti nuovargio, kai visi kalba vienu metu.
- Veiksmas: naudokite funkciją „Transliuoti žinutę“ (Broadcast Message), kad praneštumėte, kada dalyviai turėtų pasikeisti kalbėtojais.
- Prieinamumas: dalyviams, turintiems klausos sutrikimų, skatinkite „besimokantįjį“ laikyti įjungtą kamerą, kad „ekspertas“ galėtų matyti jo reakcijas, ir pasiūlykite naudoti pokalbių (Chat) funkciją pagrindiniam „gyvenimo triuko“ patarimui apibendrinti.

### 3. Bendros gijos (skaitmeninė versija)

Vietoj siūlų naudokite bendradarbiavimui skirtą skaitmeninę lentą (pvz., „Miro“ arba „Zoom Whiteboard“).

- Pritaikymas: ekrane išdėliokite visų dalyvių vardus ratu.
- Veiksmas: kai kas nors pasidalija išmintimi ir kiti tam pritaria, mokymų vedėjas nubrėžia spalvotą liniją (tarsi „skaitmeninį siūlą“), sujungiančią jų vardus.
- Prieinamumas: būtinai garsiai įvardykite, kurių dalyvių vardai yra sujungiami (pvz., „brėžiu mėlyną siūlą nuo Marijos iki Jono, nes jiems abiem svarbi bendruomenė“). Tai padeda regėjimo sutrikimų turintiems dalyviams sekti, kaip „auga“ ryšų tinklas.



## 1 veikla

### "Modulinio plano" iššūkis

Tai praktinis pratimas mokytojams, padedantis pereiti nuo 60 minučių „paskaitos“ prie lankstaus, 15 minučių „modulinio“ mokymo modelio. Šis požiūris tiesiogiai taiko informatinio mąstymo (IM) dekompozicijos principą – didelis, bauginantis tikslas suskaidomas į mažas, pasiekiamas pergales. Suaugusiųjų švietime viena valanda skaitmeninių mokymų gali būti varginanti ar net neįmanoma dėl nereguliaraus lankomumo. Suskaidžius pamoką į tris 15 minučių segmentus, užtikrinama, kad net ir vėliau prisijungęs ar anksčiau išėjęs besimokantysis vis tiek įsisavins bent vieną pilną „mikroužduotį“.

#### Užduotis:

Standartinę 60 minučių trukmės informatinio mąstymo (IM) pamoką (pvz., „Saugus apsipirkimas internete“) ir suskaidykite ją į tris 15 minučių trukmės „mikroužduotis“.

#### Žingsnis po žingsnio:

**A užduotis:** nustatykite produktą (šablonų atpažinimas).

**B užduotis:** palyginkite 2 kainas (vertinimas).

**C užduotis:** imituokite atsiskaitymą už prekes (algoritmas).

#### Praktinis įrankis:

„Modulinis šablonas“, kuriame mokytojai gali pažymėti, kurie segmentai yra „pagrindiniai“, o kurie – „pasirenkami / papildomi“, atsižvelgiant į grupės darbo tempą.



Veikla: Iššūkis „Modulinė dezinformacija“

[Parsisiųskite šabloną](#)



## 2 veikla

### „Modulinio plano“ iššūkis

Praktinis pavyzdys „Saugus pirkimas internetu“

Demonstruojama kaip 60 minučių pamoka praktiškai „išskaidoma“ naudojant IM principus.

**A užduotis:** identifikuokite produktą (šablonų atpažinimas) – 15 minučių

- **IM tikslas:** atpažinti įprastus internetinių parduotuvių modelius (kur yra paieškos juosta? kur yra kaina?).
- **Praktinė veikla:** mokiniai randa konkretų elementą dviejose skirtingose svetainėse. Jie „atpažįsta prekybos svetainių struktūros šabloną“.

**B užduotis: palyginkite dvi kainas** (vertinimas/abstrakcija) – 15 minučių

- **IM tikslas:** įvertinkite informaciją ir pašalinkite „triukšmą“ (pvz., blaškančius skelbimus), kad sutelktumėte dėmesį į bendrą kainą, įskaitant siuntimą.
- **Praktinė veikla:** mokiniai palygina galutines kainas. Tai moko juos išskirti svarbius duomenis iš informacijos pertekliaus.

**C užduotis:** Imituokite atsiskaitymą (algoritmas) – 15 minučių

- **IM tikslas:** norėdami pasiekti tikslą, vykdykite nuoseklias instrukcijas.
- **Praktinė veikla:** mokiniai vadovaujasi atsiskaitymo „algoritmu“: Įdėti į krepšelį – Peržiūrėti krepšelį – Įvesti adresą – Peržiūra.

Pastaba: siekiant užtikrinti saugumą atsiskaitymo imitacija visada turėtų būti atliekama bandomojoje svetainėje .





## 2 veikla

### „Modulinio plano“ iššūkis

Patarimai praktiniam įgyvendinimui



#### 15 minučių taisyklė

Jei užduotis trunka ilgiau nei 15 minučių, ji greičiausiai yra per daug sudėtinga ir turėtų būti skaidoma.



#### Atsarginės kopijos neprisijungus

Kiekvienai mikroužduočiai turėkite paruoštą spausdinamą darbalapį. Jei dingsta interneto ryšys arba besimokantysis pastebi, kad ekranas per ryškus, jis gali tęsti „Vertinimo“ užduotį ant popieriaus neprarasdamas laiko.

#### „Mažos pergalės“

Kiekvieno 15 minučių modulio pabaigoje paklauskite besimokančiųjų: „Kokį vieną dalyką galite padaryti dabar, ko negalėjote padaryti prieš 15 minučių?“





## 3 veikla

### Įsitraukimas ir apžvalga

Siekiant užtikrinti psichologinį saugumą ir tęstinumą, kiekvienas užsiėmimas turėtų prasidėti „Apžvalgos ir ryšio užmezgimo“ etapu.

#### Trumpas apžvalgos ciklas:

prieš pradėdami naują pamoką / veiklą, naudokite 5 minučių interaktyvius įrankius ankstesniam turiniui prisiminti.

#### Praktinės rekomendacijos:

Naudokite paprastus „kortelių“ žaidimus arba apskritimą „Vienas dalykas, kurį prisimenu“.

#### Įvadiniai žaidimai senjorams

Nuorodos į 2–3 paprastus įvadinius žaidimus (pvz., „Gyvenimo patirties žemėlapis“), kurie patvirtina jų turimas žinias.

#### Įtraukiantis darbas su pažeidžiamomis grupėmis:

Patarimai, ką ir kaip klausti

Pavyzdys: vietoje „Ar suprantate?“, klauskite: „Kaip šį žingsnį galėtumėte pritaikyti savo rytinėje rutinoje?“

arba

„Kuri šio žingsnio dalis jums atrodo naudingiausia kasdienėms veikloms?“





## 4 veikla

### Lankstumo principu grįstas projektavimas

Ši veikla sutelkta į dalyvavimo „kada“ ir „kaip“ aspektus, užtikrinant, kad nė vienas suaugęs besimokantysis nebūtų paliktas nuošalyje dėl gyvenimo įsipareigojimų.

#### Įrašyti mokymosi keliai:

Rekomendacijos, kaip įrašyti užsiėmimus, kad besimokantieji galėtų pasivyti praleistą pamoką.

#### Žingsnis po žingsnio:

Paprastas vadovas, kaip įrašyti, pavyzdžiui, „Zoom“ sesiją arba kaip išmaniuoju telefonu įrašyti „Pamokos santrauka“ garso įrašą.

#### „Mažų segmentų strategija“:

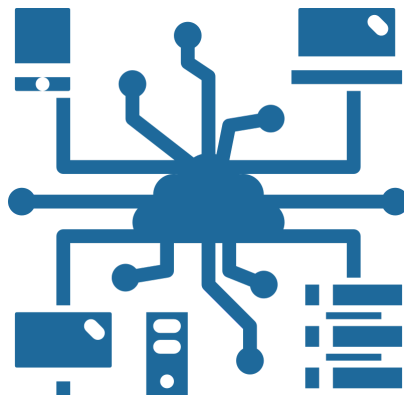
60 minučių temas suskaidykite į 10–15 minučių modulinius segmentus.

#### Praktinė užduotis:

Paimkite sudėtingą temą, pavyzdžiui, „Viešosios elektroninės paslaugos“, ir išskaidykite ją į tris mikro-užduotis: 1. prisijungimas, 2. formos suradimas, 3. galutinis pateikimas.

#### Lankstus pamokų tvarkaraščio sudarymas:

Patarimai, kaip siūlyti „atviras (drop-in) valandas“ arba skirtingus laiko intervalus, kad būtų atsižvelgta į nereguliarių suaugusiųjų besimokančiųjų lankomumą.





## 5 veikla

### Daugiaformatis prieinamumas

Prieinamumas turi apimti ne tik technologinius sprendimus, bet ir fizinį bei kognityvinį patogumą. Toks požiūris mažina mokymosi nerimą ir padeda besimokantiems aiškiau matyti tiesioginę nagrinėjamų sąvokų naudą kasdienėje veikloje.

#### Hibridinis požiūris:

Kiekviena skaitmeninė užduotis turi turėti „spausdinamą ekvivalentą“.

**Scenarijus:** Jei mokote temą „Namų ūkio biudžeto valdymas“, pateikite „Excel“ nuorodą ir spausdintiną tos pačios struktūros popierinį darbo lapą.

#### Vaizdinė ir paprasta kalba:

gairės, kaip išvengti abstrakčių sąvokų. Techninius terminus pakeiskite „kasdienėmis metaforomis“.

#### Pavyzdys:

Vietoj „sukurti algoritmą“ paklauskite: „Koks yra sąskaitos apmokėjimo internetu receptas? Kokie yra 1, 2 ir 3 žingsniai?“

#### Paprastas turinio pritaikymas:

- **Teksto pavertimas garsu:** instrukcijos, kaip naudotis nemokamais įrankiais (pvz., naršyklės funkcija „Read Aloud“), kad besimokantieji galėtų klausytis mokomosios medžiagos.
- **Vaizdo santraukos:** kaip naudojant telefoną sukurti 2 minučių „vaizdinę paskaitos santrauką“ tiems, kurių skaitymo gebėjimai yra silpnesni.





## Papildomi ištekliai

Siekiant patobulinti 6 skyrių „Mokymų įgyvendinimo lankstumas ir prieinamumas“, siūlomi šie ištekliai, padėsiantys suaugusiųjų instruktoriams kurti pamokas suaugusiems besimokantiems, atsižvelgiant į jų įvairius poreikius.

### Video ištekliai

#### Microsoft prieinamumo pagrindai

Trumpų vaizdo įrašų serija apie įtraukų skaitmeninį turinį (naudinga mokytojams, kurie kuria savo skaidres).

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/accessibility-fundamentals/>

#### UNESCO: pilkosios skaitmeninės atskirties mažinimas

Aptariamos novatoriškos skaitmeninio mokymosi iniciatyvos, pritaikytos vyresnio amžiaus žmonių unikaliems poreikiams.

[Video peržiūra](#)



### Veiklos be kompiuterio ir skaitmeninės veiklos

#### IM principas

#### Veiklos be kompiuterio pavyzdys

#### Skaitmeninės veiklos pavyzdys

#### Dekompozicija

„Arbatos algoritmas“ – arbatos puodelio paruošimo išskaidymas į labai mažus, logiškus žingsnius, kuriuos galėtų vykdyti „robotas“.

„Aplankų hierarchija“ – 10 nuotraukų suskirstymas į 3 aiškiai pavadintus aplankus (pvz., „Šeima“, „Sodas“, „Atostogos“).

#### Šablonų

#### atpažinimas

„Dainos žodžių medžioklė“ – atpažinti pasikartojančias frazes (priedainius) gerai žinomoje dainoje ir pavadinti jas „funkcijomis“.

„Nuspėjamas tekstas“ – stebėjimas, kaip telefonas „atspėja“ kitą žodį, remdamasis ankstesniais rašymo modeliais.

#### Abstrakcija

„Paprastas žemėlapis“ – nupiešti žemėlapi nuo klasės iki artimiausios kavinės, paliekant tik posūkius ir praleidžiant visas kitas detales.

„Piktogramų raštingumas“ – supratimas, kad „šiukšliadėžės“ simbolis visada reiškia ištrynimą, nepriklausomai nuo programos.

#### Algoritmas

„Lobių paieška“ – vienas asmuo rašo instrukcijas (kodą), kaip rasti paslėptą daiktą, o kitas jų tiksliai laikosi, siekdamas rasti „klaidas“.

„Atsiskaitymas internetu“ – trijų žingsnių sekos laikymasis norint „išgityti“ nemokamą prekę mokomojoje (bandomojoje) aplinkoje.



## Kokia šio etapo vertė?

Planuodamas lankstumą, mokytojas sukuria „saugos tinklą“. Šiame etape užtikrinama, kad mokymai nebūtų universalūs, o individualizuotas požiūris į besimokančiuosius. Tai ugdo suaugusio besimokančiojo pasitikėjimą savimi, įrodant, kad medžiaga gali būti pritaikyta jam, o ne verčiant jį prisitaikyti prie griežtos, sudėtingos sistemos. Suaugusiųjų švietime „gyvenimas nutinka“. Mokinui gali būti paskirtas vizitas pas gydytoją, gali įvykti šeimos nelaimė arba tiesiog gali būti diena, kai mokinys negali susikaupti.

### Praktiniai veiksmai

**Lankstumas.** Modulinės pamokos (15-min. trukmės užduotiniai).

**Prieinamumas.** Paprasta kalba ir vizualios piktogramos.

**Individualizavimas.** Pagrindinės ir papildomos užduotys.

**Įtrauktis.** Fizinės/popierinės kopijos.

### Poveikis

#### besimokantiesiems

Mažina nerimą ir mokymosi nutraukimo galimybę.

Pašalina „skaitmeninę sieną“.

Palaiko individualų mokymosi tempą.

Užtikrina prieigą nepriklausomai nuo techninių įgūdžių.

