6 SKYRIUS. Mokymų lankstumas ir prieinamumas

Skyriaus struktūra

1. Tikslas ir uždaviniai
2. Mokymosi rezultatai
3. Šiame skyriuje taikomi IM principai
4. Sąsajos su WP2 moduliais
5. Iššūkiai
6. Pagrindimas
7. Veiklos
8. Papildomi ištekliai
9. Kuo naudingas šis skyrius?

1. Tikslas ir uždaviniai

Tikslas – suteikti suaugusiųjų edukatoriams praktinę sistemą ir informatinio mąstymo (IM) priemones, padedančias vykdyti lanksčios struktūros mokymus, kurių turinys būtų lengvai suprantamas senjorams ir žemos kvalifikacijos suaugusiesiems.

UŽDAVINIAI

1. Suaugusiųjų edukatoriai gebės:
2. taikyti modulinį mokymą, pasitelkdami IM principą – dekompoziciją: sudėtingas pamokas suskaidyti į 15 minučių dalis;
3. derinti skirtingus turinio pateikimo būdus – spausdintus užduočių lapus, įrašytus paaiškinimus ir vaizdines priemones – prieinamumui užtikrinti;
4. įdiegti nuoseklų kartojimo ir susiejimo ciklą, grindžiamą suaugusiųjų besimokančiųjų gyvenimiška patirtimi ir užtikrinantį mokymosi tęstinumą.

Co-funded by the European Union

Projektą „COMPutational Seniors“ bendrai finansuoja Europos Sąjunga. Šiame dokumente išreikštos nuomonės ir požiūriai yra autorių ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Ispanijos švietimo internacionalizavimo tarnybos (SEPIE) nuomones. Nei Europos Sąjunga, nei SEPIE nacionalinė agentūra negali būti laikomos už jas atsakingomis.

2. Mokymosi rezultatai

Suaugusiųjų edukatoriai geba:
pritaikyti bet kurį IM pamokos planą, ypač apie dezinformaciją, moduliniam ir prieinamam mokymui, atsižvelgdami į skirtingą skaitmeninio raštingumo lygį, nereguliarų lankomumą ir įvairius mokymosi stilius;
derinti skirtingus turinio pateikimo būdus – spausdintus užduočių lapus, įrašytus paaiškinimus ir vaizdines priemones – prieinamumui užtikrinti;
įdiegti nuoseklų kartojimo ir susiejimo ciklą, grindžiamą suaugusiųjų besimokančiųjų gyvenimiška patirtimi ir užtikrinantį mokymosi tęstinumą.

3. Taikomi IM principai

- **Dekompozicija**: sudėtingo 60 minučių užsiėmimo apie dezinformaciją skaidymas į mažus modulius, pavyzdžiui, 15 minučių užduotis.
- **Abstrakcija**: sudėtingų techninių instrukcijų apie melagingas naujienas internete supaprastinimas, vartojant aiškią kalbą ir pasitelkiant vaizdines priemones.
- **Algoritminis mąstymas:** nuoseklių „receptų“ kūrimas, kuriais suaugusieji besimokantieji galėtų vadovautis tikrindami internetinio straipsnio šaltinį.
- **Šablonų atpažinimas:** pagalba suaugusiesiems besimokantiesiems atpažįstant pasikartojančius dezinformacijos požymius, pavyzdžiui, sensacingas antraštes, viliojančias spustelėti, ar įtartinus interneto adresus.





4. Sąsajos su WP2 moduliais

Šis skyrius padeda praktiškai taikyti WP2 informatinio mąstymo (IM) teorinę sistemą.
6-ajame skyriuje aiškinama, kaip šias sąvokas suaugusiesiems besimokantiesiems pateikti paprastai ir suprantamai.
Jame taikomi andragogikos principai: siūlomi įvairūs mokymosi būdai, įtraukiant ir pasitelkiant besimokančiųjų gyvenimišką patirtį.



5. Iššūkiai

Suaugusiųjų edukatoriams tenka įveikti kelis tarpusavyje susijusius iššūkius: nereguliarų lankomumą, skirtingą įgūdžių lygį, ribotus skaitymo gebėjimus, menką pasitikėjimą savimi, ribotą prieigą prie technologijų ir nerimą naudojant skaitmenines priemones. Nelankstus, paskaitomis grindžiamas mokymas gali šias kliūtis sustiprinti, ypač kai besimokantieji praleidžia užsiėmimus, jiems reikia daugiau laiko ar sunku suprasti rašytines instrukcijas.

Edukatoriai turėtų kurti į besimokančiųjų poreikius reaguojančią aplinką, teikdami pirmenybę lankstumui ir prieinamumui. Modulinis mokymas suteikia alternatyvių mokymosi kelių: besimokantieji gali ugdyti konkrečias informatinio mąstymo (IM) kompetencijas net praleidę užsiėmimą, prisijungę vėliau ar neturėdami galimybės naudotis technologijomis namuose.

Edukatoriai taip pat turėtų vartoti paprastą kalbą, pateikti aiškias instrukcijas, kurti psichologiškai saugią aplinką ir pripažinti turimas besimokančiųjų žinias bei gyvenimišką patirtį. Tai padeda mažinti skaitmenines kliūtis, skatinti dalyvavimą ir užkirsti kelią įsitraukimo mažėjimui ar mokymosi nutraukimui.

6. Pagrindimas

Suaugusiųjų švietimą dažnai apsunkina nereguliarus lankomumas ir skirtingas įgūdžių lygis. Kai trūksta lankstumo, atsiliekantys suaugusieji besimokantieji dažnai nutraukia mokymąsi.
Prieinamumas – regos, klausos ir fiziniu požiūriu – padeda įveikti „skaitmeninę sieną“, su kuria dažnai susiduria senjorai, ir lengviau bei įtraukiau pereiti prie IM sąvokų.

Gyvenimo įsipareigojimų derinimas	Suaugusieji besimokantieji, ypač senjorai ir žemos kvalifikacijos suaugusieji, dažnai derina darbo, šeimos ir bendruomenės įsipareigojimus. Tai tiesiogiai veikia jų galimybes dalyvauti ir protinius išteklius.
Orientacija į tikslus	Suaugusieji yra orientuoti į tikslus ir praktiški. Jie labiau įsitraukia, kai mato tiesioginę mokomų informatinio mąstymo (IM) sąvokų naudą kasdieniame gyvenime.
Pažeidžiamumas ir pasitikėjimas savimi	Daugelis senjorų patiria stiprų mokymosi nerimą arba nepasitiki savo gebėjimu naudotis skaitmeninėmis priemonėmis. Tai suprasdami, edukatoriai gali vengti stresą keliančių veiklų, pavyzdžiui, privalomo prisistatymo.
Gyvenimiškos patirties pripažinimas	Suprasdamas turtingą besimokančiojo gyvenimišką patirtį, edukatorius gali pasitelkti „Gyvenimiškos patirties žemėlapį“ ir pripažinti jau turimas žinias. Taip techninės sąvokos virsta pažįstamais „skaitmeniniais receptais“ ar kasdienio gyvenimo algoritmais.

Kodėl šis skyrius svarbus?

Besimokančiųjų poreikių supratimas padeda edukatoriams pritaikyti mokymų tempą, pagalbą ir turinio pateikimą.

7.1. Veikla. Gyvenimiškos patirties žemėlapis

Dirbant su senjorais svarbūs lankstumas ir prieinamumas. Šiame gyvenimo etape suaugusieji besimokantieji nesiekia „veiklų dėl pačių veiklų“ – jie nori jausti, kad ilgametė patirtis yra vertybė, o ne praeities reliktas.

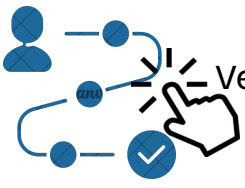
Toliau pateikiamas susipažinimo veiklos pavyzdys, skirtas suaugusiųjų besimokančiųjų gyvenimiškai patirčiai pripažinti, prieinamumui ir dalyvavimui be spaudimo užtikrinti.

Gyvenimiškos patirties žemėlapis
Ši veikla įprastą prisistatymą paverčia vaizdiniu prasmingo gyvenimo įvertinimu. Dėmesys perkeliamas nuo „ko noriu išmokti“ prie „kuo jau galiu pasidalyti“.

Prieinamumo patarimas:
Judėjimo ar regos sunkumų turintys dalyviai gali kurti „žodinį žemėlapį“: papasakoti savo kelią partneriui, kuris užsirašo.

Veiklos eiga

1 užduotis:
Kiekvienam dalyviui duokite didelį popieriaus lapą, o nuotoliniuose mokymuose naudokite skaitmeninę lentą, pavyzdžiui, „Miro“. Paprašykite nupiešti paprastą „kelią“ arba „žemėlapį“, vaizduojantį jų profesinę ir asmeninę gyvenimo kelionę.
2 užduotis:
Paprašykite dalyvių pažymėti 3–4 įvykius, per kuriuos jie išmoko to, ką taiko iki šiol.
3 užduotis:
Užuot tik pasakęs vardą, kiekvienas besimokantysis prisistato kaip „ekspertas iš patirties“.



Veiklos šablonas: gyvenimiškos patirties žemėlapis

7.2. Veiklos. „Ekspertas vienai minutei“

„Ekspertas vienai minutei“
Senjorai neretai jaučiasi nedrąsiai susidūrę su naujomis technologijomis ar šiuolaikiniais mokymo metodais. Šis žaidimas pakeičia įprastą vaidmenų pasiskirstymą: jie iš karto tampa mokytojais.

„Ekspertas vienai minutei“

Prieinamumo patarimas:

Pasirūpinkite, kad patalpoje būtų mažai foninio triukšmo ir dalyviai aiškiai girdėtų savo partnerius.



Veikla „Gyvenimiška gudrybė dezinformacijai atpažinti“

Užduotis: porose besimokantieji dalijasi viena gudrybe, padėjusia atpažinti melą ar apgaulę, pavyzdžiui, turguje ar kalbantis telefonu.
IM integravimas: edukatorius paaiškina, kad tai šablonų atpažinimas – ankstesnės patirties taikymas naujai skaitmeninei problemai spręsti.
Prieinamumas: nuotoliniuose užsiėmimuose klausos sutrikimų turintiems dalyviams patarimą trumpai užrašykite pokalbių lange.

Veiklos eiga

1 užduotis:
Suskirstykite grupę poromis. Kiekvienas per 60 sekundžių išmoko partnerį vienos gyvenimiškos gudrybės ar per daugelį metų įgyto įgūdžio – nuo „kaip užauginti puikų pomidorą“ iki „kaip susitarti dėl sudėtingos sutarties“.
2 užduotis:
Paklauskite: „Ką mokate taip gerai, kad galėtumėte tai padaryti užsimerkę?“
3 užduotis:
Pabrėžkite, kad kiekvienas dalyvis turi vertingų žinių, kuriomis gali pasidalyti. Taip kuriama abipusio mokymosi aplinka.

7.3. Veikla. Išminties tinklas

Bendros gijos (Išminties tinklas)
Tai energinga, bet mažai fizinių pastangų reikalaujanti susipažinimo veikla, atskleidžianti bendrą patirtį ir kolektyvines žinias.

Išminties tinklas

Prieinamumo patarimas:
Jei dėl motorikos sunkumų sudėtinga mesti siūlų kamuoliuką, ekrane sudarykite „skaitmeninę ryšių schemą“: dalyviams atradus bendrumų, jų vardus sujunkite linijomis.



Veiklos eiga:
1 žingsnis:
Edukatorius paima siūlų kamuoliuką ir pasako vieną iš gyvenimo išmoktą dalyką, pavyzdžiui: „Supratau, kad kantrybė svarbesnė už greitį.“ Sutinkantieji arba panašią patirtį turintys dalyviai pakelia ranką. Laikydamas siūlo galą, edukatorius meta kamuoliuką vienam iš jų. Šis pasidalija savo patirtimi ir pasako savąją mintį.
2 žingsnis:
Paprašykite dalyvių: „Pasidalykite tuo, ko išmokote darbe ar kasdieniame gyvenime.“
3 žingsnis:
Pabaigoje grupę fiziškai sujungia bendrų patirčių „tinklas“, rodantis, kad visi dalyviai yra ekspertų bendruomenė.

Vesdami šias veiklas, laikykitės trijų principų:
Pagarba: pripažinkite dalyvių patirtį.
Aktualumas: susiekite žaidimą su mokymų tema.
Atsipalaidavimas: kurkite lengvą atmosferą, mažinančią technologijų ir mokymosi nerimą.

7.3.1. Kaip pritaikyti veiklas nuotolinei ar skaitmeninei aplinkai?

Šis praktinis kontrolinis sąrašas padės edukatoriams užtikrinti, kad veiklos virtualioje klasėje būtų įtraukios ir veiksmingos.

🌐 Skaitmeninio prieinamumo kontrolinis sąrašas
Prieš pradėdami skaitmeninį žaidimą su senjorais, patikrinkite:

Techninė patikra: ar dieną prieš užsiėmimą pasiūlėte 15 minučių įvadą mikrofonams, kameroms ir platformos funkcijoms išbandyti?
Didelio šrifto taisyklė: ar visose skaidrėse ir skaitmeninėse instrukcijose naudojamas bent 24 punktų šriftas be užraitų?
Pagalbininkas: ar turite moderatorių, kuris jums vedant veiklą reaguotų į pokalbių lange pateikiamus pranešimus, pavyzdžiui, „Nieko negirdžiu“ ar „Kur tas mygtukas?“
Paprasta navigacija: ar sudėtingas nuorodas pakeitėte lengvai paspaudžiamais mygtukais ar QR kodais?

🛠️ Atskirų veiklų pritaikymas

1. Gyvenimiškos patirties žemėlapis (skaitmeninė versija)
Vietoj popieriaus naudokite bendradarbiavimo priemonę, pavyzdžiui, „Padlet“ ar „Google“ skaidres.

- Pritaikymas: kiekvienam dalyviui skirkite po skaidrę bendroje pateiktyje. Iš anksto įkelkite paprastą kelio piešinį.
- Veiksmas: paprašykite įterpti 3 teksto laukus ar nuotraukas, žyminčias svarbius gyvenimo įvykius.
- Prieinamumas: jei dalyviui sunku vilkti objektus, tegul jis pasakoja, o edukatorius ar moderatorius tuo metu kuria jo žemėlapį ekrane.

2. Ekspertas vienai minutei (skaitmeninė versija)
Naudokite atskirus virtualius kambarius jutiminei perkrovai mažinti.

- Pritaikymas: suskirstykite dalyvius poromis į atskirus kambarius. Taip sukuriama asmeninio pokalbio atmosfera ir išvengiama nuovargio, kai visi kalba vienu metu.
- Veiksmas: bendru pranešimu visiems kambariams nurodykite, kada keistis vaidmenimis.
- Prieinamumas: dalyvaujant klausos sutrikimų turintiems žmonėms, skatinkite „besimokantįjį“ įjungti kamerą, kad „ekspertas“ matytų jo reakcijas. Svarbiausią gudrybę trumpai užrašykite pokalbių lange.

3. Bendros gijos (skaitmeninė versija)
Siūlus pakeiskite bendra skaitmenine lenta, pavyzdžiui, „Miro“ ar „Zoom Whiteboard“.

- Pritaikymas: ekrane išdėstykite dalyvių vardus ratu.
- Veiksmas: vienam pasidalijus išmintimi, o kitiems pritarus, edukatorius sujungia jų vardus spalvota linija – „skaitmenine gija“.
- Prieinamumas: garsiai pasakykite, kuriuos vardus jungiate, pavyzdžiui: „Mariją ir Joną jungiu mėlyna gija, nes abu vertina bendruomenę.“ Taip regos sutrikimų turintys dalyviai gali sekti tinklo augimą.

7.4.1. Veikla. Modulinio plano iššūkis

Ši praktinė užduotis padeda edukatoriams nuo 60 minučių paskaitos pereiti prie lanksčios 15 minučių modulių sistemos. Tiesiogiai taikomas informatinio mąstymo (IM) principas – dekompozicija: didelis, bauginantis tikslas suskaidomas į mažus, pasiekiamus laimėjimus. Valandos trukmės mokymai gali varginti ir būti sunkiai įgyvendinami dėl nereguliaraus lankomumo. Trims užduotims skirkite po 15 minučių, o įvadui ir aptarimui – 15 minučių. Taip net pavėlavęs ar anksčiau išeinantis dalyvis galės įgyti konkretų gebėjimą.

Užduotis:
60 minučių pamoka „Saugus apsipirkimas internetu“: trys užduotys po 15 minučių ir 15 minučių įvadui bei aptarimui.

Veiklos eiga:
A užduotis: rasti prekę (šablonų atpažinimas).
B užduotis: palyginti dvi kainas (vertinimas).
C užduotis: atlikti bandomąjį užsakymą (algoritmas).

Praktinė priemonė:
Modulinis šablonas, kuriame edukatoriai gali pažymėti pagrindines, pasirenkamąsias ir papildomas dalis pagal grupės darbo tempą.





Veikla. Modulinis dezinformacijos iššūkis

Atsisiunčiamos priemonės nuoroda

7.4.2. Veikla. Modulinio plano iššūkis

Praktinis pavyzdys: „Saugus apsipirkimas internetu“
60 minučių planas: 5 min. įvadui, trys užduotys po 15 min. ir 10 min. aptarimui.

A užduotis: rasti prekę (šablonų atpažinimas) – 15 min.
IM tikslas: atpažinti įprastus internetinių parduotuvių šablonus – kur yra paieškos laukelis, kur nurodyta kaina?
Praktinis veiksmas: besimokantieji randa konkrečią prekę dviejose svetainėse. Taip atpažįsta internetinių parduotuvių struktūros šablonus.

B užduotis: palyginti dvi kainas (vertinimas ir abstrakcija) – 15 min.
IM tikslas: įvertinti informaciją ir atmesti „triukšmą“, pavyzdžiui, blaškančias reklamas, sutelkiant dėmesį į bendrą kainą su pristatymu.
Praktinis veiksmas: besimokantieji palygina galutines kainas. Taip mokosi išskirti svarbius duomenis iš informacijos perpildyto ekrano.

C užduotis: atlikti bandomąjį užsakymą (algoritmas) – 15 min.
IM tikslas: laikytis nuoseklios instrukcijų sekos tikslui pasiekti.
Praktinis veiksmas: besimokantieji vykdo užsakymo algoritmą: įdėti į krepšelį → peržiūrėti krepšelį → įvesti adresą → patikrinti.
Pastaba: saugumui užtikrinti tai visada atliekama mokomojoje ar bandomojoje svetainėje.



7.4.3. Veikla. Modulinio plano iššūkis

Praktiniai įgyvendinimo patarimai:

15 minučių taisyklė

Jei užduotis trunka ilgiau nei 15 minučių, tikėtina, kad ji per sudėtinga ir turėtų būti skaidoma toliau.





Atsarginės spausdintos priemonės
Kiekvienai mažai užduočiai paruoškite spausdinamą užduočių lapą. Dingus internetui ar ekranui pasirodžius per ryškiam, besimokantysis galės tęsti vertinimo užduotį popieriuje, neprarasdamas darbo ritmo.

Maži laimėjimai
Kiekvieno 15 minučių modulio pabaigoje paklauskite besimokančiųjų: „Ką dabar gebate padaryti, ko negalėjote prieš 15 minučių?“



7.5. Veikla. Įsitraukimas ir kartojimas

Siekiant psichologinio saugumo ir mokymosi tęstinumo, kiekvieną užsiėmimą reikėtų pradėti kartojimo ir susiejimo etapu.

Trumpas kartojimo ciklas:
Prieš naują pamoką ar veiklą skirkite 5 minutes ankstesnei medžiagai prisiminti, pasitelkdami interaktyvias priemones.
Praktinis patarimas:
naudokite paprastus žaidimus su mokymosi kortelėmis arba pasidalijimo ratą „Vienas dalykas, kurį prisimenu“.

„Ledlaužio“ veiklos senjorams:

Rinkitės šio skyriaus veiklas: „Gyvenimiškos patirties žemėlapis“ (7.1), „Ekspertas vienai minutei“ (7.2) arba „Išminties tinklas“ (7.3).

Pažeidžiamų grupių įtraukimas:
patarimai, ko klausti.

Pavyzdys: užuot klausę „Ar suprantate?“, klauskite: „Kaip šį žingsnį galėtumėte pritaikyti savo ryto rutinoje?“ arba „Kuri dalis jums atrodo naudingiausia kasdienėms užduotims?“

Kuo norėtumėte papildyti šią veiklą?



7.6. Veikla. „Kada?“ ir „Kaip?“

Šioje veikloje dėmesys skiriamas klausimams „kada“ ir „kaip“ dalyvauti, kad gyvenimo įsipareigojimai netrukdytų nė vienam suaugusiajam besimokančiajam mokytis.

Įrašytas mokymosi turinys: užsiėmimą praleidusiems dalyviams pateikite trumpą garso santrauką.

Veiklos eiga:
Telefono diktofonu įrašykite temą, tris pagrindines mintis ir vieną užduotį.
Perklausykite įrašą ir pasidalykite juo su grupe.

Mažų segmentų strategija: 60 minučių temas suskaidykite į 10–15 minučių modulius.

Praktinė užduotis:
Sudėtingą temą, pavyzdžiui, „Viešosios paslaugos internetu“, suskaidykite į tris mažas užduotis:
(1) prisijungti, (2) rasti formą, (3) pateikti užpildytą formą.

Lankstus pamokų tvarkaraštis:

Numatykite konsultacijų laiką ir galimybę tą patį užsiėmimą lankyti kitu metu. Tvarkaraštį suderinkite su dalyviais ir paskelbkite iš anksto.



7.7. Veikla. Įvairių formatų prieinamumas

Prieinamumas apima ne tik technologijas, bet ir fizinį patogumą bei lengvą supratimą. Toks požiūris mažina mokymosi nerimą ir padeda besimokantiesiems iš karto pamatyti sąvokų naudą kasdienėje veikloje.

Mišrusis metodas
Kiekviena skaitmeninė užduotis turi turėti spausdinamą atitikmenį.

Situacija: mokydami tvarkyti namų ūkio biudžetą, pateikite nuorodą į „Excel“ failą ir tokios pačios struktūros spausdinamą užduočių lapą.

Vaizdinga ir paprasta kalba: gairės, kaip vengti abstrakčių sąvokų. Techninį žargoną keiskite kasdienio gyvenimo metaforomis.

Pavyzdys:
Užuot sakę „sukurkite algoritmą“, klauskite: „Koks yra sąskaitos apmokėjimo internetu receptas? Kokie yra 1, 2 ir 3 žingsniai?“

Paprastas turinio formato keitimas
Tekstas į garsą: atverkite tekstą naršyklėje su skaitymo balsu funkcija. Įjunkite ją ir parinkite kalbą bei skaitymo tempą.
Vaizdo santraukos: telefonu įrašykite 2 minučių santrauką – pristatykite temą, parodykite vieną pavyzdį ir apibendrinkite.



8. Papildomi ištekliai

6-ąjį skyrių „Mokymų lankstumas ir prieinamumas“ papildo toliau pateikiami ištekliai. Jie padės suaugusiųjų edukatoriams kurti pamokas, atliepiančias įvairius suaugusiųjų besimokančiųjų poreikius.

Vaizdo ištekliai

„Microsoft“ prieinamumo pagrindai:
Trumpų vaizdo modulių ciklas apie įtraukaus skaitmeninio turinio kūrimą, naudingas edukatoriams, rengiantiems savo skaidres.
Daugiau

UNESCO: vyresnio amžiaus žmonių skaitmeninės atskirties mažinimas
Aptariamos inovatyvios skaitmeninio mokymosi iniciatyvos, pritaikytos vyresnio amžiaus žmonių poreikiams.
Žiūrėti čia

M veiklų be kompiuterių ir skaitmeninėje aplinkoje palyginimas

IM principas	Pavyzdys be skaitmeninių priemonių	Pavyzdys skaitmeninėje aplinkoje
Dekompozicija	**„Arbatos algoritmas“:** arbatos ruošimo skaidymas į mažus, logiškus žingsnius, kuriuos galėtų atlikti „robotas“.	**„Aplankų hierarchija“:** 10 nuotraukų suskirstymas į 3 aiškiai pavadintus aplankus, pvz., „Šeima“, „Sodas“, „Atostogos“.
Šablonų atpažinimas	**„Dainos žodžių paieška“:** pažįstamoje dainoje atpažįstamos pasikartojančios frazės (priedainiai) ir pavadinamos „funkcijomis“.	**„Nuspėjamasis tekstas“:** stebima, kaip telefonas pagal ankstesnius šablonus „atspėja“ kitą žodį.
Abstrakcija	**„Paprastas žemėlapis“:** braižomas kelias nuo klasės iki artimiausios kavinės, praleidžiant visas detales, išskyrus posūkius.	**„Piktogramų supratimas“:** mokomasi, kad šiukšliadėžės simbolis reiškia ištrynimą, nepriklausomai nuo programėlės.
Algoritminis mąstymas	**„Lobio paieška“:** vienas dalyvis parašo instrukcijas (kodą) paslėptam daiktui rasti, kitas tiksliai jas vykdo ir ieško „klaidų“.	**„Užsakymas internetu“:** laikantis 3 žingsnių sekos, mokomojoje aplinkoje „įsigyjama“ nemokama prekė.

9. Kuo naudingas šis skyrius?

Šis skyrius padeda mokymus grįsti individualiu požiūriu į besimokančiuosius. Tai stiprina suaugusiųjų besimokančiųjų pasitikėjimą savimi: mokymosi medžiagą galima pritaikyti jiems, užuot vertus juos prisitaikyti prie nelanksčios, sudėtingos sistemos. Suaugusiųjų gyvenime pasitaiko įvairių aplinkybių: apsilankymas pas gydytoją, skubi šeimos situacija ar tiesiog diena, kai sunku susikaupti.

Praktinis veiksmas

Lankstumas: modulinės pamokos (15 min. užduotys).
Prieinamumas: paprasta kalba ir vaizdiniai simboliai.
Individualizavimas: pagrindinės ir papildomos užduotys.
Įtrauktis: fizinės ir spausdintos atsarginės priemonės.





Poveikis besimokantiesiems

Mažina nerimą ir tikimybę nutraukti mokymus.

Padeda įveikti žargono kuriamą „skaitmeninę sieną“.

Pripažįsta individualų mokymosi tempą.

Užtikrina prieinamumą nepaisant technologinių įgūdžių.

Skyriaus pabaiga