

Projektas „Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas“



# INOVATYVIŲ MOKYMO(SI) METODŲ IR IKT DIEGIMO PRADINĖSE KLASĖSE METODIKOS IŠBANDYMO REZULTATŲ APIBENDRINIMAS. MOKYKLOS GEROSIOS PATIRTIES ĮVERTINIMAS IR SKLAIDOS GALIMYBĖS

**Koks konkretus strateginio plano  
rengimo etapas padėjo ar trukdė  
pasiekti pokyčio tikslus? Kaip tai  
pasireiškė?**

# Koki poveikį mokyklos esminis pokytis padarė mokiniams?

# Bingo

Projekto veikla paskatino naujai įvertinti savo gebėjimus (Ką suvokėte?).	Projekto veikla paskatino asmeninį iniciatyvumą.	Projekto veikla padėjo suvokti, kad strateginis planavimas įtakoja darbo sėkmę (paremkite pavyzdžiais).
Buvo įvertintas mokinių ir jų tėvų.	Dalyvaudamas projekte įgijo naujų, darbui reikalingų žinių (pateikite pavyzdžių).	Įvardino nors tris projekto privalumus.
Įžvelgė naujų, anksčiau nepastebėtų komandos narių asmeninių savybių.	Džiaugiasi dalyvavęs šiame projekte.	Sužinojo naujų mokomųjų programų ir jas taiko.

- Kas nulėmė jūsų, mokyklos komandos sėkmę?
- Ką galėtumėm patarti kitoms mokykloms, kurios norėtų įdiegti IKT ir inovatyvius mokymo(si) metodus pradinėse klasėse?

# SĖKMĖS ISTORIJŲ PAVYZDŽIAI



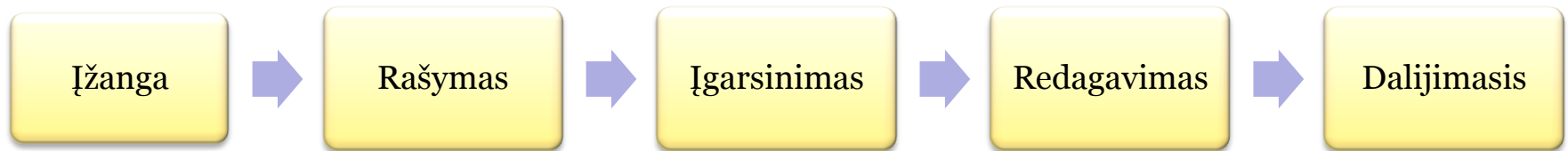
Skaitmeniniai pasakojimai – tai pasakojimai apie mūsų gyvenimo patirtį, sukurti panaudojant skaitmenines technologijas.

# Skaitmeninio pasakojimo sukūrimas reikalauja:

- pasakojamo dalyko supratimo, kuris užtikrina nuoseklų ir aiškų dėstymą,
- kūrybiškumo, kad pasakojimas taptų patrauklus ir savitas,
- tam tikros techninės ir programinės įrangos naudojimo įgūdžių.



# Skaitmeninių pasakojimų kūrimo procesas



# Ižangoje svarbu:

- pasakyti skaitmeninių pasakojimų kūrimo elementus
- tiksliai paaiškinti pasakojimo kūrimo procesą
- iš anksto pranešti, ko reikės pasakojimo kūrimui (pvz.: nuotraukų, pasakojimo juodraščio)
- aptarti kūrinių, apsaugotų autorystės teisėmis, panaudojimą

# Filmo „Kaip ežerai atvėrė duris į Europaą” peržiūra

# Rašymas

- „Istorijos rato” žaidimai
- Pasakojimo scenarijaus kūrimas

# „Istorijos rato” žaidimai

## Žaidimas *Asmeninės nuotraukos*

Žaidimo pradžioje dalyvis savo atsineštą nuotrauką parodo grupės nariams. Grupės nariai paskatinami parašyti pasakojimą apie įvykį ar žmogų, užfiksuotą nuotraukoje. Kai visi sugalvoja ir papasakoja savo sugalvotas istorijas, nuotraukos savininkas pasakoja tikrąją istoriją. Tai įdomus būdas pamatyti, kaip dalyviai skirtingai suvokia tam tikrą įvykį.

# Žaidimas *Apsispręsk (1)*

Parašykite apie savo gyvenimo laikotarpį, kai Jūs priėmėte svarbų sprendimą, naudodami 50 žodžių.

# Žaidimas *Apsispręsk (2)*

Žaidimas padeda pasiekti du tikslus:

- 1) parodo tai, kas svarbu gyvenime priimant sprendimą, ir kokia tuo metu buvo savijauta;
- 2) galimybė mintis perteikti glaustai (parašyti tik 50 žodžių).

# Pasakojimo scenarijus

[pasakojimo scenarijus.docx](#)



# Microsoft Photo Story 3 for Windows

*Photo Story* – tai nemokama programa vaizdo įrašams kurti. Panaudojant įvairias nuotraukas, muzikos failus bei užrašus, galima sukurti įspūdingus vaizdo įrašus.

# Kaip naudoti Photo Story 3 for Windows programa

# Sukurty pasakojimų demonstravimas

# AČIŪ UŽ DARBĄ!