UNIVERSITY OF SS. CYRIL AND METHODIUS IN TRNAVA

Vilniaus universitetas

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) skaitmeninėje erdvėje

Metodinės gairės

Išleido Virginija Masiulionytė ir Diana Šileikaitė-Kaishauri

PAMOKA

PAMOKA

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) internetinėje erdvėje
Metodinės gairės

Išleido Virginija Masiulionytė ir Diana Šileikaitė-Kaishauri

Bendrai finansuojama pagal
Europos Sąjungos programą
„Erasmus+“

Leidinys parengtas įgyvendinant projektą „Practical and methodical handbook for teaching German online 2020-1-SK01-KA226-SCH-094410“, kurį iš dalies finansavo Europos Komisija. Atsakomybė už šį leidinį tenka tik autoriams. Komisija ir nacionalinė agentūra SAAIC nėra atsakingos už jame pateiktą informaciją.

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) internetinėje erdvėje. Metodinės gairės
leid. Virginija Masiulionytė ir Diana Šileikaitė-Kaishauri

© Autorės ir autoriai
Aina Būdvytytė | Vilniaus universitetas
Ján Demčišák | Universita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Simona Fraštíková | Universita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Petra Fuková | Universita Jan Evangelista Purkyně v Ústí nad Labem
Monika Hornáček Banášová | Universita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Martin Lachout | Universita Jan Evangelista Purkyně v Ústí nad Labem
Virginija Masiulionytė | Vilniaus universitetas
Diana Šileikaitė-Kaishauri | Vilniaus universitetas

Iš vokiečių kalbos vertė
Virginija Masiulionytė ir Diana Šileikaitė-Kaishauri

Recenzavo
Dr. Justina Daunorienė
a. o. Prof. Dr. Saša Jazbec

© Universita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2022 m.
1-as leidimas
279 puslapiai

ISBN 978-80-572-0302-5

Turinys

Įžanga **5**

A DALIS Svetimųjų kalbų mokymo(si) skaitmeninimas Teorinis pagrindas

I. Ateities kompetencijos

I.1 Ateities kompetencijos (ne tik) mokykloje 11

Virginija Masiulionytė, Diana Šileikaitė-Kaishauri

I.2 Skaitmeninės kompetencijos 23

Ján Demčišák

II. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) internetinėje erdvėje

II.1 Virtualus vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) ir jo organizavimas 47

Petra Fuková

II.2 Virtualus vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) ir jo formos 59

Martin Lachout

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

III.1 Bendrieji Europos kalbų metmenys ir vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) skaitmeninimas 71

Diana Šileikaitė-Kaishauri

III.2 Recepcijos kompetencijos ugdymas internetinėje aplinkoje 73

Simona Fraštíková

III.3 Produkcijos kompetencijos ugdymas internetinėje aplinkoje 91

Monika Hornáček Banášová

III.4 Sąveikos kompetencijų ugdymas internetinėje aplinkoje 107

Diana Šileikaitė-Kaishauri, Virginija Masiulionytė

III.5 Tarpininkavimas (mediacija) mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos 129

Aina Būdvytytė

III.6 Medijomis paremtos kalbinės veiklos 133

Aina Būdvytytė

IV. Apibendrinimas: Išvados ir perspektyvos: kas laukia užsienio kalbų mokymo(si)?

Išvados ir perspektyvos: kas laukia užsienio kalbų mokymo(si)? 145

Ján Demčišák

B DALIS Pasirinkti įrankiai ir aplikacijos užsienio kalbų mokymui(si)

Dėl B dalies koncepcijos ir priemonių pasirinkimo 149
Petra Fuková

AnswerGarden 150
BitteFeedback 155
Bitpaper 157
Classroomscreen 162
„Deutsch-to-go“ 169
EduPad 172
Flippity 175
Half-a-Crossword 202
Jamboard („Google“ įrankis) 205
Kahoot! 207
Learningapps 216
Learning Snacks 220
Liveworksheets 225
Mal den Code 229
Mentimeter 234
miMind – Easy Mind Mapping 236
Miro 240
Nuudel 247
Padlet 249
Picker Wheel 253
PollEverywhere 259
QRCode Monkey 262
Scrumblr 264
Socrative 267
Symbaloo 270
Tweedback 271
Wordwall 277

Įžanga

Šiame leidinyje, parengtame įgyvendinant Erasmus+ projektą „Practical and methodical handbook for teaching German online“ (2020-1-SK01-KA226-SCH-094410), aptariami užsienio kalbų mokymo(si) internetinėje erdvėje iššūkiai. Jis atitinka du Europos Komisijos prioritetus švietimo srityje ir siekia atspindėti ir skatinti tiek inovatyvias skaitmeninio amžiaus praktikas, tiek kompleksinį požiūrį į svetimųjų kalbų mokymą(si), kaip pavyzdį pasitelkiant vokiečių kalbą.

Mūsų nuomone, mokymas(is) internetinėje aplinkoje ir atvirieji švietimo ištekliai leidžia iš esmės pakeisti švietimo koncepciją ir išplėsti jo pasiūlą už tradicinių formų ir ribų. Mokymas(is) naudojant atviruosius internetinius švietimo išteklius turėtų būti ne tik įprasto ugdymo proceso alternatyva, bet ir kokybiškai papildyti esamas mokymo(si) formas ir metodus. Ieškant naujų mokymo(si) formų, svarbus vaidmuo tenka skaitmeninėms medijoms, sąveikai, principui „iš apačios į viršų“ (*bottom up*) bei siekiui, kad mokytojos (-ai) ir besimokančiosios (-tieji) pačios (patys) kurtų mokymo(si) turinį. Skaitmeniniai įrankiai taip pat atveria naujų mokymo(si) galimybių potencialą, leidžiantį labiau individualizuoti mokymo(si) procesą, padaryti jį lankstesnį, diegti naujus didaktikos metodus. Šie įrankiai gali paįvairinti pamokas, padidinti besimokančiųjų motyvaciją ir bendrai palengvinti prieigą prie mokymo(si) medžiagos. Tačiau mokykloms ir svetimųjų kalbų mokymu suinteresuotoms šalims reikia ne tik pačių įrankių ir mokymo(si) medžiagos, bet ir tinkamos kompetencijos jas parinkti, veiksmingai naudoti ir tobulinti. Todėl manome, kad besimokančiosioms (-tiesiems) svetimųjų kalbų būtina suteikti tinkamų skaitmeninių įgūdžių ir įvairių kitų kompetencijų, kurios leistų tinkamai ir veiksmingai naudotis atviraisiais švietimo ištekliais ir skaitmeniniais įrankiais.

Minėtame projekte trys universitetai (Universita šv. Cyrila a Metoda v Trnave (Slovakija); Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústi nad Labem (Čekija); Vilniaus universitetas (Lietuva)) ir šešios gimnazijos (Gymnázim Janka Matúšku v Galante (Slovakija); Gymnázium Jána Holého v Trnave (Slovakija); Gymnázium a strední odborná škola dr. V. Smejkala (Ústi nad Labem, Čekija); Gymnázium a strední odborná škola Mikulov (Čekija); Vilniaus Gabijos gimnazija (Lietuva); Vilniaus jėzuitų gimnazija, Lietuva) suvienijo jėgas, kad ištirtų skaitmeninio mokymo(si) galimybes ir iššūkius. Viena vertus, buvo kuriama medžiaga, skirta nuotoliniam mokymui(si), kurią parengė ir su besimokančiaisiais išbandė gimnazijų mokytojos ir mokytojai. Visi projekto metu sukurti pratimai ir užduotys skelbiamos laisvai prieinamoje internetinėje duomenų bazėje **https://duo.germanistik-ucm.eu/uebungen/**. Kita vertus, pratimų ir užduočių kūrimo ir testavimo procesas, kuriame išryškėjo metodologinių skirtumų, neatitikimų tarp didaktikos teorijos ir realios praktinės patirties ar mokytojų įpročių, tapo savotišku bandymų lauku užsienio kalbų didaktikos specialistėms (-ams) universitetuose. Bendradarbiaujant gimnazijoms ir universitetams bei atliekant mokytojų ir besimokančiųjų apklausas, pavyko surinkti vertingų duomenų tolesniems moksliniams tyrimams metodikos ir didaktikos srityje, kurie suteikė svarbių impulsų rengiant šią publikaciją.

Pirmoje dalyje pirmiausia apibūdinamos į ateitį orientuotos kompetencijos, be kita ko, skaitmeniniai gebėjimai, kurie yra būtini siekiant kitaip pažvelgti į švietimą. Toliau aptariami kai kurie

virtualaus vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) ypatumai, daugiausia dėmesio skiriant recepcijos, produkcijos, sąveikos ir mediacijos kompetencijų ugdymui. Antroje dalyje trumpai pristatomi pasirinkti internetiniai įrankiai ir aplikacijos, kurios gali būti naudojamos mokant(is) svetimųjų kalbų, pateikiant pavyzdžius bei nurodant jų privalumus ir trūkumus.

Tikimės, kad teoriniai samprotavimai, praktiniai pavyzdžiai, įrankių katalogas ir sukurta pratimų duomenų bazė padės mokytojoms ir mokytojams ir motyvuos juos plėsti savo kompetencijas, išbandyti skaitmeninius ir internetinius įrankius savo pamokose ir kurti jais savo pačių mokomąją medžiagą.

Leidėjos

A DALIS

Svetimųjų kalbų mokymo(si) skaitmeninimas
Teorinis pagrindas

I.

Ateities kompetencijos

I. Ateities kompetencijos

1 Ateities kompetencijos (ne tik) mokykloje

Virginija Masiulionytė, Diana Šileikaitė-Kaishauri (Vilniaus universitetas, Lietuva)

Besikeičiantis darbo pasaulis

Tiek nacionaliniu, tiek tarptautiniu lygmeniu kvalifikuotos darbo jėgos stebėsena ir tendencijų prognozavimas seniai yra tapę instrumentu, padedančiu pritaikyti švietimo programas prie nuolat besikeičiančių darbo rinkos poreikių (plg. projektą „QuBe“ Vokietijoje [URL 1], Pasaulio ekonomikos forumo (WEF) reguliarias ataskaitas „Future of Jobs“ arba Ekonominio bendradarbiavimo ir plėtros organizacijos (EBPO) kompetencijų duomenų bazę [URL 2]). Prognozėse nuolat pabrėžiami ekonominiai ir profesiniai struktūriniai pokyčiai, kurie lems didelę kaitą darbo rinkoje ateityje. Šie pokyčiai vyksta globalizacijos, skaitmeninimo, demografinės raidos ir perėjimo prie „Pramonės 4.0“ sąlygomis, kurios tęsis iki 2030 m. (OECD 2019, 20; Zika et al. 2019, 12; taip pat plg. Deloitte 2021, 3). Techninės inovacijos ir automatizavimo procesai daro žmogaus rankų darbą vis mažiau reikalingą (Zika et al. 2019, 18; WEF 2020, 5), debesų kompiuterija, didieji duomenys ir elektroninė prekyba tampa vis svarbesniais įmonių prioritetais. Taip pat didėja susidomėjimas duomenų šifravimu, nehumanoidiniais robotais ir dirbtiniu intelektu (WEF 2020, 27). Pasak EBPO (OECD 2019, 21), vykstant automatizacijai iki 2030 m. apie 14 % profesijų bus visiškai automatizuotos, o apie 34 % profesijų labai pasikeis.

Spartėjant pokyčiams darbo pasaulyje, taip pat pastebima, kad atsisakoma linijinio karjeros kelio konkrečioje profesinėje srityje. Šiuolaikinėje darbo rinkoje darbuotojos (-jai) keičia turimą profesiją į visiškai kitos srities profesiją, todėl tenka persikvalifikuoti ir įgyti papildomų kompetencijų (WEF 2020, 45).

„Pramonės 4.0“ pasaulyje svarbus vaidmuo teks ne tik perkvalifikavimui, bet ir kompetencijų tobulinimui: tam, kad sėkmingai naudotųsi naujomis skaitmeninėmis technologijomis, iki 2030 m. 80 % įmonių darbuotojų turės dalyvauti papildomuose mokymuose (Zika et al. 2019, 15-16). 2020 m. Pasaulio ekonomikos forumo ataskaitoje daroma prielaida, kad iki 2025 m. reikės perkvalifikuoti 73 % visų darbuotojų (WEF 2020, 35). 2021 m. „Deloitte“ atliktoje apklausoje (Deloitte 2021, 4) 74 % apklaustų darbdavių teigė, kad darbuotojų perkvalifikavimas yra svarbus, norint sėkmingai tęsti veiklą per ateinančius 12–18 mėnesių.

Pirmiau nurodytos tendencijos savo ruožtu lemia kompetencijas, kurių reikia norint sėkmingai veikti vis sudėtingesniame pasaulyje, įveikti neapibrėžtumo keliamus iššūkius ir prisitaikyti prie sparčių pokyčių (OECD 2019, 20). Tinkamos kompetencijos leidžia iššūkius paversti galimybėmis ir aktyviai kurti savo ateitį.

Ateities kompetencijos ir sėkmingas išsilavinimas iš darbdavių perspektyvos

Kaip pabrėžiama „Deloitte“ ataskaitoje (Deloitte 2021, 7), „the modern workforce may not be entirely human“. Pasak Pasaulio ekonomikos forumo prognozių, algoritmai ir mašinos pirmiausia atliks

tokias užduotis kaip informacijos ir duomenų apdorojimas, informacijos paieška, administracinės užduotys ir tradicinis rankų darbas. Užduotys, kurias atlikdami žmonės turėtų išlaikyti savo pranašumą, apima valdymą, konsultavimą, sprendimų priėmimą, argumentavimą, bendravimą ir sąveiką. Ateityje **tarpasmeninė sąveika** išliks labai svarbi tokiose srityse kaip vadinamoji rūpybos ekonomika (*Care Economy*), rinkodara, pardavimai ir turinio kūrimas. Gebėjimas suprasti skirtingus žmones ir dirbti su jais bus ypač reikalingas (WEF 2020, 28-31).

Darbdavių nuomone, iki 2025 m. didesnė reikšmė teks **kritiniam ir analitiniam mąstymui** bei **problemų sprendimui** – šios kompetencijos jau seniai minimos darbdavių apklausose. Darbdaviai taip pat nurodo naujas kompetencijas, kaip antai **savikontrolė (*Self Management*)**, **aktyvus mokymasis, atsparumas** (be kita ko, stresui) ir **lankstumas** (WEF 2020, 35-36; taip pat plg. Deloitte 2021, 8).

Kitoje ataskaitoje, skirtoje „Švietimui 4.0“ (WEF 2022), nurodomos šios kompetencijos, kurios bus svarbios ateityje:

- **globalus pilietiškumas** *(Global Citizenship)*: tai yra gebėjimas įgyti žinių ir įgūdžių, kurie būtini gyvenant globaliame pasaulyje, suvokti tvarumo svarbą bei imtis aktyvaus vaidmens kuriant pasaulio bendruomenę;
- **inovatyvumas ir kūrybiškumas**, apimantis ir sudėtingų problemų sprendimą bei sisteminį ir analitinį mąstymą;
- **technologinės kompetencijos**, ypač skaitmeninės kompetencijos, apimančios programavimą, su skaitmeninėmis technologijomis susijusį atsakingumą ir technologijų naudojimą;
- **tarpasmeninės kompetencijos**: tai tarpasmeninio emocinio intelekto (t. y. empatijos, bendradarbiavimo, derybinių įgūdžių, lyderystės ir socialinio sąmoningumo) ugdymas (žr. WEF 2022, 6)

Akivaizdu, kad pirmiau išvardytos kompetencijos turi būti ugdomos aktyviai mokant(is). Pasaulio ekonomikos ataskaitoje apie „Švietimą 4.0“ taip pat aprašomi kiti metodiniai principai, padedantys užtikrinti sėkmingą mokymą(si):

- **individualizuotas** ir **savivaldis** mokymas(is): standartizuoto mokymo(si) sistemą siūloma pakeisti sistema, kuri būtų pagrįsta skirtingais kiekvieno(s) besimokančiosios (-ojo) individualiais poreikiais ir pakankamai lanksti, kad kiekviena(s) galėtų tobulėti savo tempu;
- **prieinamas** ir **įtraukus** mokymas(is): mokymas(is) turėtų būti prieinamas ne tik tiems, kurie turi galimybę patekti į mokyklų pastatus; jis turėtų būti įtraukus, t. y. kiekvienas turėtų turėti galimybę mokytis;
- **probleminis** ir **bendradarbiavimu grindžiamas** mokymas(is): ne į procesą, o į projektus ir problemų sprendimą orientuotas mokymasis, reikalaujantis bendradarbiavimo su kitais besimokančiaisiais ir geriau atspindi būsimą darbo pasaulį (plg. WEF 2022, 6).

Iš to, kas išdėstyta pirmiau, matyti, kad mokymo(si) vaidmuo ateityje bus labai svarbus. Mokymas(is) turėtų būti organizuojamas taip, kad pirmiau minėtas kompetencijas būtų galima ugdytis sistemingai, žingsnis po žingsnio. (Darbo) pasaulis nuolat kinta, kasdieniniame gyvenime ir darbe susiduriama su naujais iššūkiais, todėl ateityje vis dažniau reikės nuolat tobulinti turimus įgūdžius ir įgyti naujų, atsižvelgiant į individualius poreikius. Taigi, kaip teigiama Pasaulio

ekonomikos forumo ataskaitoje, mokymas(is) turėtų būti **trunkantis visą gyvenimą** ir **orientuotas į besimokančiąją (-tįjį)** (žr. WEF 2022, 6).

EBPO kompetencijų strategija „Mokymosi kompasas 2030“: nuo bendrųjų prie transformuojančių kompetencijų

Ir EBPO kompetencijų strategijoje pabrėžiama, kad nuolat ir sparčiai besikeičiančiame pasaulyje labai svarbu pasiryžimas aktyviai mokytis visą gyvenimą: siekiama, kad individas įgytų platų kompetencijų (žinių, įgūdžių, gebėjimų, nuostatų ir vertybių) spektrą ir taip užsitikrintų vietą darbo rinkoje ir visuomenėje (OECD 2019, 63).

Mokymo(si) visą gyvenimą kryptį rodo EBPO „Mokymosi kompasas 2030“, kuriame nurodomos trys pagrindinės prioritetinės **transformuojančios kompetencijos**: gebėjimas kurti naują vertę, gebėjimas švelninti įtampą, gebėjimas prisiimti atsakomybę (OECD 2020, 45 ir paskesni; plg. OECD 2020/2021, 9). Transformuojančios kompetencijos apibrėžiamos kaip besimokančiųjų įgalinimas prisidėti kuriant pasaulį (OECD 2020/2021, 18). Šios kompetencijos grindžiamos trimis bendrųjų kompetencijų kategorijomis, kurias EBPO kadaise parengė „DeSeCo“ projekte [URL 3]: 1) interaktyvus naudojimasis medijomis ir ištekliais (pavyzdžiui, užsienio (kalbos), IT priemonės), 2) sąveika heterogeniškose grupėse (įskaitant darbą komandoje, konfliktų sprendimą) ir 3) savarankiškas veikimas (apimantis tikslingą planų įgyvendinimą). Transformuojančios kompetencijos yra labai svarbios sėkmingam gyvenimui ir gerai funkcionuojančiai visuomenei (OECD 2005, 6-7; OECD 2020, 19; plg. Šileikaitė-Kaishauri, Masiulionytė 2020, 133).

Pirmiau minėtos besimokančiųjų transformuojančios kompetencijos suprastinos kaip bendros kategorijos, apimančios kitas (meta)kognityvines kompetencijas, kurios, remiantis EBPO vertinimais, bus svarbios ateityje, pavyzdžiui, kritinis mąstymas ir problemų sprendimas, mokėjimas mokytis, taip pat nuostatos ir vertybės, kaip antai pagarba ir pasitikėjimas. Taip pat reikėtų ugdyti nuspėjimą (*Anticipation*), veikmę (*Agency*) ir refleksiją, nes tai gali padėti įveikti neapibrėžtumą (OECD 2020/2021, 9). Šių gebėjimų sąveika atskleidžiama EBPO „Mokymosi kompase 2020“. Mokymosi kompasas apima toliau nurodytus elementus, kurių reikia besimokančiosioms (-tiesiems) tam, „kad jie ne pasyviai stebėtų aplinkos ir kasdienio gyvenimo pokyčius, bet aktyviai prisidėtų prie pageidaujamos ateities kūrimo“, t. y. kad jų gyvenimas būtų sėkmingas (OECD 2020, 20):

1. Besimokančiųjų ***veikmė*** ir ***bendra veikmė*** (*Agency* ir *Co-Agency*) grindžiamos prielaida, kad besimokančiosios (-tieji) turėtų gebėti daryti teigiamą poveikį savo gyvenimui ir (juos supančiam) pasauliui. Tai suprantama kaip gebėjimas išsikelti tikslus, reflektuoti ir atsakingai veikti siekiant pokyčių. Tai reiškia, kad besimokančiosios (-tieji) turėtų imtis iniciatyvos ir aktyviai veikti, o ne pasyviai priimti tai, kas vyksta, pačios (patys) kurti savo ateitį ir atsakingai priimti sprendimus, o ne paklusti kitų sprendimams (OECD 2020/2021, 17). Be socialiniame kontekste įgyvendinamos veikmės, svarbi ir *bendra veikmė*, kuri plėtojama „sąveikoje, abipusiškuose ir praturtinančiuose santykiuose su bendraamžiais, mokytojais, tėvais ir bendruomenėmis, organiškai įsiliejant į platesnę mokymosi ekosistemą“ (OECD 2020, 20).

2. **Transformuojančios kompetencijos**, t. y. gebėjimas kurti naują vertę, gebėjimas švelninti įtampą ir gebėjimas prisiimti atsakomybę, suteikia naują, globalią dimensiją besimokančiųjų gebėjimui veikti ir kurti ir leidžia besimokančiosioms (-tiesiems) „prisidėti kuriant pasaulį, kuriame gerovė ir tvarumas yra pasiekiami jiems patiems, kitiems ir visai planetai“ (OECD 2020, 20; plg. OECD 2020/2021, 18).
3. **Mokymosi pagrindai** (angl. ***Core Foundations***) yra suprantami kaip pagrindinės žinios, gebėjimai, nuostatos ir vertybės, sudarančios esmines sąlygas tolesniam mokymuisi. Šie mokymosi arba esminiai pagrindai yra būtini siekiant ugdyti besimokančiųjų veikmę ir transformuojančias kompetencijas ir leidžia besimokantiesiems išnaudoti savo potencialą. Šie pagrindai apima ne tik elementarų raštingumą ir skaičiavimo įgūdžius, bet ir skaitmeninę kompetenciją bei duomenų kompetenciją. Tačiau taip pat svarbūs yra ir socialiniai bei emociniai pagrindai ir sveikatos pagrindai (fizinė ir psichinė sveikata) (OECD 2020, 20; plg. OECD 2020/2021, 18).
4. Profesinės, tarpdisciplininės, episteminės ir procedūrinės **žinios** 2030 m. apima teorinius konceptus ir idėjas bei praktines žinias, grindžiamas konkrečia patirtimi (OECD 2020, 20; plg. OECD 2020/2021, 18).
5. 2030 m. reikalingi **gebėjimai** suprantami kaip gebėjimai atsakingai naudotis turimomis žiniomis siekiant konkretaus tikslo. Skiriamos trys šių gebėjimų rūšys: kognityviniai ir metakognityviniai; socialiniai ir emociniai bei praktiniai ir fiziniai gebėjimai (OECD 2020, 20). Konkrečiai minimi kritinis mąstymas, problemų sprendimas, mokėjimas mokytis, bendradarbiavimas, savikontrolė, gebėjimas prisitaikyti ir atsparumas (OECD 2020/2021, 18).
6. 2030 m. reikalingos **nuostatos** ir **vertybės** apima „principus ir įsitikinimus, kurie daro įtaką asmenų sprendimams, vertinimams, elgesiui ir veiksmams, susijusiems su jų pačių, visuomenės ir aplinkos gerove“ (OECD 2020, 20). Į taikų sambūvį orientuota bendruomenė įmanoma tik tada, jei laikomasi tokių vertybių kaip teisingumas, įtrauktis ir tvarumas (OECD 2020/2021, 18).
7. **Nuspėjimo, veikimo ir refleksijos** ciklas (*Anticipation*, *Action and Reflection*, AAR) yra mokymosi procesas, kurio metu „besimokantieji nuolat tobulina savo mąstymą ir taip veikia tikslingai ir atsakingai“ (OECD 2020, 20). Nuspėjimo etapu besimokančiosios (-tieji) apsvarsto, kokias pasekmes jų veiksmai gali turėti ateityje. Veikimo etape besimokančiosios (-tieji) nori ir gali veikti taip, kad jų veiksmai prisidėtų prie bendros gerovės kūrimo. Refleksijos etape besimokančiosios (-tieji) tobulina savo mąstymą, o tai skatina imtis geresnių veiksmų, naudingų asmeniui, bendruomenei ir aplinkai (OECD 2020, 20; plg. OECD 2020/2021, 18).

Pirmiau pateiktas Pasaulio ekonomikos forumo ir EBPO kompetencijų prognozes galima apibendrinti 1 lentelėje. Iš pirmo žvilgsnio lentelė rodo tarpdiscipliniškumo svarbą, didėjantį skaitmeninio ir duomenų raštingumo bei metakognityvinių sisteminių kompetencijų vaidmenį. Pasak Sánchez ir Ruiz, sisteminės kompetencijos grindžiamos instrumentinėmis ir tarpasmeninėmis kompetencijomis (plg. Sánchez & Ruiz 2008, 60-61). Šį poslinkį link sisteminių kompetencijų galima paaiškinti tuo, kad pasaulis (aplinka) ir kiti žmonės yra labai įvairūs ir kad su jais tenka ne tik

susidurti, bet ir reikia gebėti elgtis taip, kad individo veiksmai būtų nukreipti į bendrąjį gėrį, ir prisiimti už atsakomybę už savo veiksmus. Akivaizdu, kad didelė reikšmė tenka moraliniam kompasui ir atsakingumui.

	OECD 2019	**WEF 2020**	**WEF 2022**	**OECD mokymosi kompasas 2030 (OECD 2020)**		
				gebėjimas kurti naują vertę	**gebėjimas švelninti įtampą**	**gebėjimas prisiimti atsakomybę**
mokymosi pagrindai (fundamentalios ir techninės kompetencijos)	raštingumas, matematiniai gebėjimai			raštingumas, matematiniai gebėjimai		
	skaitmeninis ir su duomenimis susijęs skaitmeniškumas	technologijų naudojimas	skaitmeninės kompetencijos (tarp jų programavimas)	skaitmeninis ir duomenų raštingumas: suprasti, interpretuoti ir komunikuoti apie skaitmeninius tekstus ir šaltinius iš įvairių internetinių medijų, kompetentingai naršyti, interpretuoti duomenų rinkinius ir komunikuoti naudojant juos		
			atsakingas elgesys skaitmeninėje erdvėje			
				sveikata kaip mokymosi pagrindas		
Dalykinės kompetencijos	dalykinių kompetencijų perkėlimas į naujas sritis	tarpdisciplinišku mas, persikvalifikavimas ir (arba) veiklos srities keitimas		nuo disciplinišku mo prie tarpdisciplinišku mo. Žinios: tinklų kūrimas ir susijusių temų iš skirtingų dalykų sujungimas į tarpdisciplinines temines sritis		
(meta)kognityvinės kompetencijos	aktyvus mokymasis visą gyvenimą			metapažinimas ir mokymasis visą gyvenimą		
	kritinis ir analitinis mąstymas		sisteminis mąstymas	kritinis mąstymas		
	savireguliacija				savivoka, savireguliacija ir refleksija	
		atsparumas, streso toleravimas				
	kūrybinis mąstymas		inovacijos ir kūrybiškumas	kūrybiškumas		
		lankstumas		atvirumas	kognityvinis lankstumas, perspektyvos keitimas	
	problemų sprendimo kompetencija: sudėtingų problemų sprendimas			problemų sprendimas bendradarbiaujant su kitais: nauji atsakymai į sunkiai išsprendžiamas sudėtingas problemas		
				rizikos valdymas, gebėjimas prisitaikyti	atsparumas, tolerancija sudėtingumui ir dviprasmybėms	
tarpasmeninės (socialinės ir emocinės) kompetencijos	bendradarbiavimas (komunikacija ir sąveika su kitais)			bendradarbiavimas su kitais sprendžiant problemas		
	empatija		emocinis intelektas (empatija)		atjauta ir pagarba kitų nuomonei	
			derybų įgūdžiai		konfliktų sprendimo įgūdžiai	
	pareigingumas		socialinis sąmoningumas, lyderystė		atsakingumas prieš kitus	pasitikėjimo stiprinimas
			globalus pilietiškumas: globalus pilietiškumas, supratimas apie tvarumą, aktyvus vaidmuo pasaulio bendruomenėje			

1 lentelė: EBPO (2019, 2020) ir Pasaulio ekonomikos forumo (WEF 2020, 2022) kompetencijų prognozių palyginimas.

Pliuralistinis požiūris į kalbas ir kultūras: daugiakalbystė ir daugiakultūriškumas – Europos švietimo politikos tikslas

Vienas iš Europos švietimo politikos tikslų tebėra dar pirmojoje Bendrųjų Europos kalbų metmenų versijoje (toliau – BEKM, Europarat 2001) pabrėžta tarpkultūrinės kompetencijos ir daugiakalbystės svarba. Šiandieninių globalizacijos, migracijos ir kt. procesų kontekste šie tikslai tebėra aktualūs.

Pagal BEKM **daugiakalbystė** nėra kelių atskirų kalbų mokėjimas ar kelių kalbų egzistavimas visuomenėje. Daugiakalbystė reiškia, kad kelios kalbos ir kultūros kartu sudaro komunikacinę kompetenciją, apimančią visų daugiakalbio individo kalbinių įgūdžių ir kalbinės patirties tarpusavio sąveikos ryšius, todėl jis prireikus gali lanksčiai pasinaudoti tam tikromis dalinėmis kompetencijomis tam, kad priklausomai nuo komunikacinės situacijos galėtų veiksmingai bendrauti (Europarat 2001, 17). Be sociokultūrinių žinių apie tokias kalbinės bendruomenės visuomenei ir kultūrai būdingas ypatybes kaip kasdienio gyvenimo tradicijos, gyvenimo sąlygos, tarpasmeniniai santykiai, vertybės, įsitikinimai ir nuostatos, socialinės konvencijos, ritualinis elgesys tam tikrose situacijose, šiai kompetencijai taip pat svarbus tarpkultūrinis sąmoningumas ir tarpkultūriniai įgūdžiai (Europarat

2001, 104 ir paskesni). Tarpkultūrinis sąmoningumas – tai sąmoningas dviejų kultūrų panašumų ir skirtumų suvokimas ir supratimas, kad egzistuoja ir kitos kultūros (Europarat 2001, 105). Šis supratimas sudaro pagrindą tarpkultūriniams įgūdžiams, t. y. gebėjimui susieti savo ir svetimą kultūrą, ugdytis jautrumą kitoms kultūroms, veiksmingai tarpininkauti tarp kultūrų, spręsti tarpkultūrinius nesusipratimus ir konfliktines situacijas, išsivaduoti nuo stereotipų (Europarat 2001, 106). Pastarieji įgūdžiai ypač svarbūs kalbant apie tokias kompetencijas kaip įtampos švelninimas ir atsakomybės prisiėmimas, kurie yra būtini mokant užsienio kalbų. Be to, BEKM kalbama apie kompleksinę daugiakalbystės ir daugiakultūriškumo kompetenciją, kuri „apima visą žmogui prieinamų kalbų spektrą“ (Europarat 2001, 163).

Tiesa, reikia pripažinti, kad besimokančiųjų kompetencijos BEKM visgi yra ganėtinai atskirtos viena nuo kitos. Tam, kad kalbų mokytojos (-ai) ir besimokančiosios (-tieji) galėtų į pamokas įtraukti kelias kalbas ir kultūras, susieti kiekvieno(s) besimokančiosios (-ojo) individualias kompetencijas ir patirtis tarpusavyje ir galbūt priskirti jas bendrai kompetencijos sąvokai, taip pat skatinti kalbų mokymo(si) refleksiją, Europos Tarybos Europos užsienio kalbų centras 2007 m. parengė Pliuralistinę prieitį prie kalbų ir kultūrų (FREPA) [URL 4, taip pat žr. URL 5], t. y. tarpkalbinio mokymo(si) metmenis (Candelier et al. 2007, 5). FREPA autorės (-iai) išskiria keturias pliuralistines prieitis: 1) tarpkultūrinį mokymą(si), 2) integruotą užsienio kalbų didaktiką (įvairių kalbų ir dalykų mokymą(si)), 3) tarpusavyje giminingų kalbų supratimą ir 4) *eveil aux langues* prieitį (kalbinį sąmoningumą) arba kalbinės ir kultūrinės įvairovės suvokimą (Candelier et al. 2007, 5-6; plg. Fäcke 2021, 66). Šiuo metu atnaujinta FREPA versija paskelbta anglų kalba (Candelier et al. 2012).

FREPA autorės (-iai) kalba apie globaliąsias kompetencijas ir tarpkultūrinius arba daugiakultūrinius išteklius (viena vertus, individualius arba vidinius išteklius, tokius kaip žinios, nuostatos ir elgesys, taip pat įgūdžiai, ir, kita vertus, išorinius išteklius), kurie apima skirtingus tarpkultūrinio mokymo(si) aspektus, nes tam tikrose situacijose besimokantieji naudojasi atitinkamais vidiniais ir išoriniais ištekliais. Priklausomai nuo situacijos, aktyvuojami įvairūs išteklių deriniai, o jų sąveika lemia kompetencijas (Candelier et al. 2007, 15 ir paskesni; plg. Candelier et al. 2012, 13-14; Goethe-Institut 2015).

Išskiriamos dvi pagrindinės tarpkultūrinės kompetencijos: kompetencija bendrauti kitoniškumo kontekste (C1) ir kompetencija kurti ir plėsti daugiakalbį ir daugiakultūrį repertuarą (C2), o kiekvieną iš jų galima suskirstyti į keletą mikrokompetencijų. Pirmoji apima tokias mikrokompetencijas kaip konfliktų sprendimo, kliūčių šalinimo, nesusipratimų aiškinimosi tarpkultūrinėje srityje kompetencija (C1.1), derybų kompetencija (C1.2), kalbinio tarpininkavimo (mediacijos) kompetencija (C1.3) ir adaptacijos kompetencija (C1.4); antroji apima tokias mikrokompetencijas kaip savo tarpkultūrinės ir daugiakalbės patirties panaudojimo kompetencija (C2.1) ir sistemingo ir kontroliuojamo mokymosi tarpkultūriniame kontekste inicijavimo kompetencija (C2.2). Be to, FREPA autoriai išskiria kompetenciją keisti perspektyvą (C3), kompetenciją suteikti prasmę kalbine ir (arba) kultūrine prasme nepažįstamiems dalykams (C4), kompetenciją atsiriboti (K5), kompetenciją kritiškai analizuoti savo komunikacinę situaciją arba mokymo(si) situaciją ir su ja susijusias veiklas (K6) ir kompetenciją atpažinti ir pripažinti skirtumus ir panašumus (K7) (Candelier et al. 2012, 20). Palyginus šį kompetencijų sąrašą su EBPO „Mokymosi kompaso 2030“ sąrašu (žr. 1 lentelę), galima pastebėti, kad abu šie sąrašai atitinka vienas kitą.

Kalbant apie išteklius, kuriuos mobilizavus aktyvinamos kompetencijos, FREPA pateikia tris atskirų išteklių aptarčių sąrašus, pavyzdžiui, deklaratyvios žinios (*Knowledge / Savoir*) (K), su asmeniu susijusios žinios arba nuostatos (*Attitudes / Savoir-être*) (A) ir procedūrinės žinios arba įgūdžiai (*Skills / Savoir-faire)* (S). Taigi kompetencijos, kurios aktyvuojamos ir taikomos refleksijos ir veikimo procesuose mobilizuojant išteklius, apima deklaratyvias, asmenines ir procedūrines žinias, „kurios galioja visoms kalboms ir kultūroms bei kalbų ir kultūrų santykiams“ (Candelier et al. 2007, 34; plg. Candelier et al. 2012, 30).

Per pamoką šias kompetencijas galima ugdyti naudojant tinkamą medžiagą ir užduotis. Ugdymo planų ir programų autorės (-iai) bei mokytojos (-jai), rengdamos (-i) ir atnaujindamos (-i) ugdymo planus, formuluodamos (-i) mokymo(si) tikslus, analizuodamos (-i) esamas užduotis ir kurdamos (-i) naujas, gali naudotis FREPA aptartimis ir FREPA duomenų bazėje esančia mokomąja medžiaga [URL 6] bei prieinamais FREPA naudojimo pavyzdžiais [URL 7] (Goethe-Institut 2015). Pavyzdžiui, pranešime „The use of the FREPA for curricula: Three cases“ (Candelier, n. d.) yra aprašyti trys įdomūs konkretūs atvejai, kaip FREPA buvo panaudota rengiant ar įgyvendinant ugdymo programas. Tarp jų paminėtinas Oulu (Suomija) projektas „Path to global citizenship", kuris yra priemonė, skirta įgyvendinti 2016 m. Suomijos įsigaliojusią naująją ugdymo programą, kurioje, be kita ko, daug dėmesio skiriama kalbų ir kultūrų pažinimui. Bet kokiu atveju FREPA gali padėti siekti integracinio ir refleksyvaus požiūrio į kalbas ir kultūras, kai galima atsižvelgti į visus besimokančiųjų kalbinius ir kultūrinius išteklius (Goethe-Institut 2015), taip pat „plėtoti (užsienio kalbų) mokymą, orientuotą į kelių kalbų ir kultūrų kompetencijas“ (Quetz, Vogt 2021, 11).

Šioje vietoje reikėtų pažymėti, kad jau yra išleistas BEKM papildymas (en. *Companion Volume*, de. *Begleitband*) (Council of Europe 2018–2020, plg. Europarat 2020). Praplečiant originalųjį BEKM, į jį įtrauktos naujos skalės ir aptarčių pavyzdžiai, tarp jų ir daugiakalbystės ir daugiakultūriškumo A1-C2 lygių skalės, kurios buvo neįtrauktos į BEKM, nes šios dvi kompetencijos sritys „dabar tampa vis svarbesnės dėl globalizacijos ir migracijos bei didėjančio daugiakalbių ir daugiakultūrių žmonių ir, svarbiausia, užsienio kalbų besimokančiųjų skaičiaus mokymo įstaigose visoje Europoje“ (Quetz, Vogt 2021, 10). Iš viso yra 6 naujos daugiakalbystės ir daugiakultūriškumo kompetencijos skalės, susijusios su tarpininkavimu („Daugiakultūrės erdvės skatinimas“, „Tarpininkavimas neformaliose situacijose (tarp draugų ir kolegų)“, „Bendravimo palengvinimas jautriose situacijose ir kilus nesutarimams“) (Europarat 2020, 135 ir paskesni) ir tiesiogiai su daugiakalbystės ir daugiakultūriškumo kompetencija („Rėmimasis daugiakalbiu repertuaru“, „Daugiakalbis supratimas“, „Rėmimasis daugiakalbiu repertuaru“) (Europarat 2020, 146 ir paskesni). Taigi daugiakalbystei ir daugiakultūriškumui skiriama daugiau dėmesio, ir tai vertintina teigiamai, nes „kalbos ir kultūros atžvilgiu nevienalytėse visuomenėse daugiakalbystės ir daugiakultūriškumo aktualumą lemia visuomenės pamatinės sąlygos, kurių negalima ignoruoti kalbant apie socialinę-politinę, švietimo ir mokyklų (kalbų) politiką“ (Fäcke 2021, 67).

XXI a. mokyklinio ugdymo didaktiniai ir metodiniai postulatai

Atsižvelgiant į pirmiau išdėstytas prognozes ir tendencijas, galima nustatyti tam tikras didaktines ir metodines ateities mokymo(si) kryptis, kurios pateikiamos toliau.

2005 m. ir 2019 m. EBPO iškeltos kompetencijos buvo atnaujintos ir susistemintos EBPO „Mokymosi kompase 2030“, taip išryškinant jų aktualumą. Tokios (meta)kognityvinės kompetencijos kaip gebėjimas spręsti problemas ir tarpasmeninė kompetencija, pavyzdžiui, bendradarbiavimas, yra susijusios tarpusavyje ir praturtintos naujais aspektais. Problemos turi būti sprendžiamos bendradarbiaujant su kitais, o bendradarbiavimo tikslas – spręsti ne paprastas, o sudėtingas problemas, kartu ieškant naujų sprendimų seniai egzistuojančioms problemoms. „Mokymosi kompaso metafora siekiama aiškiai parodyti, kad šiandien mokiniai turi išmokti patys orientuotis nepažįstamoje vietovėje ir prasmingai bei atsakingai rasti savo kelią, o ne beatodairiškai sekti mokytojų nurodymais ar instrukcijomis.“ (OECD 2020, 23).

Jei, remdamiesi EBPO „Mokymosi kompasu 2030“ (OECD 2020), įvertinsime, kaip per šimtmečius keitėsi mokyklinės ugdymo programos, pirmiausia pastebėsime, kad šiandien svarbiausias didaktinis tikslas nebėra XIX a. postuluotas pasirengimas darbo rinkai, t. y. mokymas(is) profesijai ir apmokamam darbui, taip pat nebėra aktualus XX a. buvęs tikslas mokytis veikti savarankiškai ir prielaida, kad švietimas skirtas savirealizacijai. Šiandien ugdymo programa turi būti sudaryta taip, kad leistų besimokančiosioms (-iesiems) pasirengti pasaulio (aplinkos) „tarpusavio ryšiams ir sąsajoms“ ir visuomeninei veiklai. Todėl šiandien svarbu į dalykų kanoną įtraukti ne tik akademinius dalykus, pavyzdžiui, matematiką ir užsienio kalbas, bet ir siekti subalansuoto ugdymo programos „pločio ir gylio“ per tarpdalykinį turinį. Šiandien nei ugdymo programa, nei mokymo(si) procesas negali būti linijiniai, t. y. statiški ir standartizuoti; jie turi būti **individualizuoti**, **dinamiški** ir **lankstūs** (plg. OECD 2020, 15; paryškinta autorių). Kalbant apie mokyklinį ugdymą, tai reiškia, kad reikia ne tik vesti pamokas ir vertinti rezultatus, bet ir leisti mokinėms (-iams) dalyvauti sudarant mokymo(si) programą. Besimokančiosios (-tieji) ir mokytojos (-ai), taip pat tėvai ir bendruomenės turėtų dirbti kartu, kad padėtų besimokančiosioms (-tiesiems) pasiekti jų kartu užsibrėžtus tikslus (OECD 2020/2021, 17).

Be kita ko, taip sudaromos palankios sąlygos skatinti **daugiakalbystę** ir **daugiakultūriškumą**, kurie laikytini svarbiausiais kalbų mokymo(si) aspektais. Tai ypač pasakytina apie kalbinio ir kultūrinio sąmoningumo ugdymą. Vertinant optimistiškai, tai, kad BEKM papildyme (Europarat 2020), atsižvelgiant į globalizaciją, migraciją ir skaitmeninimą, daugiau dėmesio skiriama daugiakultūrinei kompetencijai, gali lemti ne tik didesnį supratimą apie jos svarbą kalbų mokymui(si), bet ir tai, kad mokyklose didesnis dėmesys bus pradėtas skirti ir kitoms nei anglų (užsienio) kalboms, pavyzdžiui, antrajai ir trečiajai užsienio kalboms (plg. Fäcke 2021, 68). Mokant(is) užsienio kalbų nebėra būtina vadovautis gimtosios kalbos modeliu: „Perėjimas nuo vienakalbio ir vienakultūrio užsienio kalbos mokymo(si) neatsiejamas nuo visa apimančio kalbos ir bendravimo supratimo, kuris pabrėžia daugiakalbiškumą ir daugiakultūriškumą, o ne orientaciją į idealų gimtakalbį“ (Fäcke 2021, 68). Taigi, pasak Fäcke, kalbant apie pamokų planavimą ir turinio bei temų pasirinkimą mokant užsienio kalbų galima tikėtis didelės laisvės, kuri leidžia atsižvelgti į **kalbinį ir kultūrinį heterogeniškumą**. Kaip pavyzdžius ji, be kita ko, mini subalansuotą frankofoniškų šalių aptarimą prancūzų kalbos pamokose arba anglų kalbos atmainas (Fäcke 2021, 68). Camerer nurodo, kad „daugiakultūrės kompetencijos dabar turėtų būti laikomos aiškiais užsienio kalbos mokymo(si) tikslais, ne papildymais ar papildomais moduliais, o būtinais kalbos kaip socialinio veiksmo aspektais“ (Camerer 2021, 86).

EBPO ataskaitoje kalbant apie XXI a. ugdymo programas nurodomi šie svarbūs bruožai:

1. **skaitmeninė** ugdymo programa;
2. **individualiai pritaikyta** ugdymo programa;
3. **kompetencijomis grindžiama** ugdymo programa, apimanti **tarpdisciplininį** turinį;
4. **lanksti** ugdymo programa (plg. OECD 2020/ 9: 9).

Šiuo atžvilgiu patartina atkreipti dėmesį į naujų technologijų ir skaitmeninių įrankių vaidmenį sudarant ir įgyvendinant ugdymo programą.

Naujosios technologijos gali pakeisti švietimo sistemas ir pagerinti mokymosi rezultatus. Tinkamai naudojami technologijomis paremti modeliai padeda mokytis bendradarbiaujant, didina besimokančiųjų motyvaciją ir palengvina formuojamąjį vertinimą, o kartu mažina švietimo prieinamumo išlaidas (OECD 2019, 52). Naudodamosi (-iesi) naujosiomis technologijomis, mokytojos (-ai) gali daug lengviau dalytis patirtimi ir medžiaga, greitai ir tikslingai teikti mokiniams grįžtamąjį ryšį ir realiuoju laiku pasiekti kuo daugiau mokinių, taip pat ir tuos mokinius, kurie neturi galimybės dalyvauti pamokoje gyvai (OECD 2019, 67).

Dar vienas skaitmeninių įrankių privalumas yra tas, kad jais suteikiama galimybė pamoką pritaikyti asmeniniams poreikiams: besimokančiosios (-tieji) gali daryti pažangą savo tempu, o mokytojos (-ai) gali daugiau laiko skirti besimokančiosioms (-tiesiems), kurioms (-iems) kyla sunkumų (OECD 2019, 66). Be to, technologijos keičia žinių turinį ir šaltinius: tradicines knygas galima papildyti mokomąja programine įranga, nuotolinėmis pamokomis ar skaitmeniniu turiniu. Tai ypač jaunoms (-iems) besimokančiosioms (-tiesiems) suteikia galimybę ir rasti informacijos, ir lavinti skaitmeninius įgūdžius (OECD 2019, 66). Ypač svarbu kuo anksčiau ugdyti atitinkamas kompetencijas. PISA tyrimų, kuriais vertinami mokyklų rezultatai, ir PIAAC[1] tyrimų, kuriais vertinami pagrindiniai suaugusiųjų pasaulio gyventojų gebėjimai, rezultatai yra aiškiai susiję: šalys, gerai pasirodžiusios PISA tyrime, taip pat pasiekia gerų rezultatų PIAAC ir atvirkščiai (OECD 2019, 78).

Tačiau apibendrinant reikėtų pabrėžti, kad ugdymo programos ir praktinio mokymo(si) skaitmeninimas neturėtų būti savitikslis, o turėtų tarnauti svarbiausiam švietimo tikslui – kurti pasaulį. Andreas Schleicher tai labai taikliai išdėstė EBPO „Mokymosi kompaso 2030“ įžangoje: „Gyvename pasaulyje, kuriame dalykai, kurių lengva išmokyti ir kuriuos lengva išbandyti, gali būti ir lengvai suskaitmeninti ir automatizuoti. Atlygį gauname nebe tik už tai, ką žinome – „Google“ jau viską žino – bet ir už tai, ką galime padaryti su įgytomis žiniomis. Ateityje bus svarbu susieti dirbtinį kompiuterių intelektą su žmonių kognityviniais, socialiniais ir emociniais įgūdžiais bei vertybėmis. Mūsų vaizduotė, sąmoningumas ir atsakingumas padės panaudoti technologijas tam, kad pasaulis taptų geresnis. <...> Svarbiausia, jei norime neatsilikti nuo technologinės pažangos, turime atrasti ir tobulinti mums, žmonėms, būdingas savybes. Turime ugdytis šiuos gebėjimus, kad mūsų ir mūsų kompiuterių įgūdžiai vieni kitus papildytų, o ne konkuruotų tarpusavyje“ (OECD 2020, 6-7).

1 Tarptautinio suaugusiųjų kompetencijų vertinimo programa.

Literatūra

CAMERER, R. (2021): Plurikulturelle Kompetenzen: Anmerkungen zur Theorie und Praxis. Vogt, Karin, Quetz, Jürgen (leid.), 2021. *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin. 77–96.

CANDELIER, M., CAMILLERI GRIMA, A., CASTELLOTTI, V., de PIETRO, J.-F., LÖRINCZ, I., MEIßNER, F.-J., SCHRÖDER-SURA, A., NOGUEROL, A. (2007): *REPA – Ein Referenzrahmen für plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen*. Kompetenzen und Ressourcen. Graz. Prieiga internete: https://archive.ecml.at/mtp2/publications/C4_RePA_090724_IDT.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

CANDELIER, M., CAMILLERI GRIMA, A., CASTELLOTTI, V., de PIETRO, J.-F., LÖRINCZ, I., MEIßNER, F.-J., SCHRÖDER-SURA, A., NOGUEROL, A. (2012): *FREPA. A Framework of Reference for Pluralistic Approaches to Languages and Cultures*. Competences and resources. Graz. Prieiga internete: https://www.ecml.at/Resources/ECMLresources/tabid/277/ID/20/language/en-GB/Default.aspx (žiūrėta 2022-10-31)

CANDELIER, M. (n. d.): *The use of the FREPA for curricula: Three cases*. Prieiga internete: https://carap.ecml.at/SeservirdeCARAP/tabid/3637/language/en-GB/Default.aspx (žiūrėta 2022-10-31)

COUNCIL OF EUROPE (2018–2020): *CEFR – Companion volume with new descriptors*. Strasbourg. Prieiga internete: https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages (žiūrėta 2022-10-31)

DELOITTE (2021): *Building the future-ready workforce*. Prieiga internete: https://www2.deloitte.com/ca/en/pages/consulting/articles/future-ready-workforce.html (žiūrėta 2022-11-04)

EUROPARAT (2001): *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Berlin et al.

EUROPARAT (2020): *Gemeinsamer europäischer Rahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Begleitband mit neuen Deskriptoren*. Stuttgart.

FÄCKE, Ch. (2021): Plurikulturelle Kompetenz im schulischen Fremdsprachenunterricht. Vogt, Karin, Quetz, Jürgen (leid.), 2021. *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin. 59–76.

GOETHE-INSTITUT (2015): = SCHRÖDER-SURA, A. (2015): *„Referenzrahmen für plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen". Interkulturelle Kompetenzen im Unterricht*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/ins/kr/de/spr/mag/20476419.html (žiūrėta 2022-10-31)

OECD (2005): *Definition und Auswahl von Schlüsselkompetenzen. Zusammenfassung*. Prieiga internete: https://www.oecd.org/pisa/35693281.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

OECD (2019): *OECD Skills Strategy 2019: Skills to Shape a Better Future*. Paris: OECD Publishing. Prieiga internete: https://read.oecd-ilibrary.org/education/oecd-skills-strategy-2019_9789264313835-en#page4 (žiūrėta 2022-10-21)

OECD (2020): *OECD Lernkompass 2030*. OECD-Projekt Future of Education and Skills 2030. Rahmenkonzept des Lernens. Prieiga internete: https://www.oecd.org/education/2030-project/contact/OECD_Lernkompass_2030.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

OECD (2020/2021): *What Students Learn Matters. Towards a 21st Century Curriculum*. Paris: OECD Publishing. Revised version, 2021. Prieiga internete: https://read.oecd-ilibrary.org/education/what-students-learn-matters_d86d4d9a-en#page4 (žiūrėta 2022-10-22)

QUETZ, J., VOGT, K. (2021): Einleitung zum Sammelband. Vogt, Karin, Quetz, Jürgen (leid.), 2021. *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin. 7–33.

SÁNCHEZ, A. V., RUIZ, M. P. (2008): *Competence-based learning. A proposal for the assessment of generic competences*. Deusto: University of Deusto. Prieiga internete: https://www.unideusto.org/tuningeu/images/stories/Publications/Book_Competence_Based_Learning.pdf (žiūrėta 2022-10-22)

ŠILEIKAITĖ–KAISHAURI, D., MASIULIONYTĖ, V. (2020): Berufsfelder für Auslandsgermanist(inn)en heute und morgen. Ulrike Haß, Vaiva Žeimantienė, Eglė Kontutytė (leid.). *Germanistik für den Beruf* (= Forum Angewandte Linguistik, Band 64). Berlin et al.: Peter Lang. 129–149.

VOGT, K., QUETZ, J. (leid.) (2021): *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin.

WEF (2020): *The Future of Jobs Report 2020*. Prieiga internete: https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020 (žiūrėta 2022-10-21)

WEF (2022): *Catalysing Education 4.0: Investing in the Future of Learning for a Human-Centric Recovery*. Prieiga internete: https://www.weforum.org/reports/catalysing-education-4-0-investing-in-the-future-of-learning-for-a-human-centric-recovery (žiūrėta 2022-10-22).

ZIKA, G., SCHNEEMANN, C., GROSSMAN, A., KALINOWSKI, M., MAIER, T., MÖNNIG, A., PARTON, F., WINNIGE, S., WOLTER, M. I. (2019): *BMAS-Prognose „Digitalisierte Arbeitswelt"* (= IAB-Forschungsbericht 05/2019). Nürnberg. Prieiga internete: https://doku.iab.de/forschungsbericht/2019/fb0519.pdf (žiūrėta 2022-10-21).

Interneto šaltiniai (žiūrėta 2022-12-20)

URL 1: http://www.qube-projekt.de/

URL 2: http://www.oecdskillsforjobsdatabase.org/

URL 3: https://www.deseco.ch/

URL 4: https://carap.ecml.at/

URL 5: https://www.goethe.de/ins/kr/de/spr/mag/20476419.html

URL 6: https://carap.ecml.at/, žr. „Teaching and learning materials“

URL 7: https://carap.ecml.at/SeservirdeCARAP/tabid/3637/language/en-GB/Default.aspx

I. Ateities kompetencijos

2 Skaitmeninės kompetencijos

Ján Demčišák (Universita šv. Cyrila a Metoda v Trnave, Slovakija)

Kelias link skaitmeninių kompetencijų

Profesinės diskusijos apie medijų naudojimą klasėje iš pradžių vyko medijų didaktikos arba medijų pedagogikos srityje. Medijų didaktikos diskusijos prasidėjo dar XX a. pradžioje. Atsiradus kinui, to meto pedagogai naujoje žiniasklaidos priemonėje pirmiausia įžvelgė pavojų jaunimui ir į tai iš esmės reagavo dvejopai. Vieni jų, užimdami gynybinę poziciją, siekė atmesti naująją mediją, kiti bandė išmokyti jaunimą žiūrėti „gerus“ filmus. Gynybinis požiūris dominavo, o iš pažiūros pozityvus požiūris tų diskusijų atsiradimo kontekste buvo susijęs su nacionalsocialistine kultūros politika, o tai rodo galimo ideologinio šališkumo problemą normatyvinio požiūrio į žiniasklaidą atveju ir kituose kontekstuose ir kitose epochose. Erhard U. Heidt konstatuoja, kad gynybinė medijų didaktikos pozicija pokario laikotarpiu iš esmės nepasikeitė iki pat XX a. aštuntojo dešimtmečio (Heidt 1979, 119). Be to, jis pažymi, kad jo laikų medijų didaktika, kaip „normatyvinė elgesio teorija“, atsižvelgė tik į recipiento perspektyvą, o aktyvaus ir savarankiško produktyvaus medijų naudojimo ugdymas iš esmės buvo ignoruojamas. Be kritinio komponento, orientuoto į medijų analizę ir refleksiją, aštuntajame dešimtmetyje pradėjo vystytis konstruktyvesnis medijų didaktikos komponentas, kuriuo siekiama aktyvios produkcijos naudojant medijas. Taigi šis požiūris sujungia kritinį ir į komunikaciją orientuotą požiūrį, kurį galima rasti ir šiandieniniame skaitmeninių kompetencijų suvokime. Laikui bėgant į veikimą orientuotas medijų naudojimas mokymo(si) praktikoje tapo grindžiamas didaktiniais kriterijais, o ne pragmatiniais veiksniais, tokiais kaip prieinamumas, laikas ar kaina. Nepaisant to, medijų naudojimas klasėje devintajame dešimtmetyje vis dar susilaukia dėmesio, o laikraščiuose pasirodo tokios antraštės kaip „Revoliucija klasėje. Kompiuteris tampa privalomas“ (plg. Biermann 2020, 20). Tačiau net ir profesiniuose sluoksniuose vėl įsiplieskia beveik šimtą metų trukęs ginčas tarp skeptiškai nusiteikusių „luditų“, kurie svaidosi skaitmeninės demencijos sąvokomis, ir entuziastų, kurie vis dėlto neretai reliatyvizuoja mokytojo vaidmenį klasėje, o kartais laiko jį beveik nereikalingu; XXI a. vis dar galima rasti abiejų kraštutinių požiūrių (plg. Graf 2021, 22).

Tiesa, šiandien kalbama apie skaitmeninės revoliucijos amžių. Tačiau tai yra labiau procesas nei būsena, todėl dabartis turi būti suprantama kaip skaitmeninė transformacija. Net Europos Sąjunga pripažįsta didžiulę šių pokyčių svarbą, o siekis sukurti bendrąją skaitmeninę rinką (daugiausia dėmesio skiriant skaitmeninių technologijų įsisavinimui) yra viena iš 2014 m. Europos Komisijos politikos gairių; skaitmeninės transformacijos spartinimas taip pat yra vienas iš šešių Komisijos 2019–2024 m. prioritetų. 2021 m. buvo pristatytas vadinamasis skaitmeninis kompasas, kuris apima keturis pagrindinius aspektus: pamatines skaitmenines kompetencijas, saugią ir tvarią infrastruktūrą, skaitmeninę transformaciją versle ir viešųjų paslaugų skaitmeninimą [URL 1]. Todėl dešimtmetis iki 2030 m. skelbiamas Europos skaitmeniniu dešimtmečiu.

Nors ES skaitmeniniame kompase iškeltas tikslas, kad iki 2030 m. bent 80 % gyventojų turėtų pamatinę skaitmeninę kompetenciją, kol kas, kaip teigia, pavyzdžiui, Rolf Biermann, vargu ar galima kalbėti apie revoliuciją švietimo srityje. Mokyklų skaitmeninimą jis apibūdina kaip „šliaužiantį procesą“, kurį lydi tik fragmentiškos tvarios pastangos (Biermann 2020, 20). Gebėjimas kompetentingai dirbti su skaitmeninėmis medijomis vis dar nėra savaime suprantamas dalykas, o skaitmeninis švietimas yra tik pradedamas suvokti. Tai, kad skaitmeninių kompetencijų pagrindų modelis kuriamas jau daugiau nei 16 metų, taip pat liudija, kad procesas vyksta lėtai. Pirmą kartą skaitmeninė kompetencija buvo apibrėžta 2006 m. Tarybos rekomendacijoje dėl bendrųjų mokymosi visą gyvenimą gebėjimų ir atnaujinta 2018 m. Tuo tarpu 2010 m. Europos Komisijos Jungtinis tyrimų centras (*Joint Research Centre*) pradėjo vykdyti projektą „DigComp“. Įgyvendinant šį projektą, 2013 m. buvo sukurta pirmoji skaitmeninių kompetencijų programa, kuri vėliau buvo pavadinta „DigComp 1.0“ (plg. Ferrari 2013). Vėliau pasirodė 2.0 (2016 m.), 2.1 (2017 m.) ir naujausia 2.2 versija, išleista 2022 m. kovo mėn. Toliau daugiausia dėmesio skiriame pagrindiniams skaitmeninių kompetencijų aspektams apibūdinti, remdamiesi naujausia paskelbta programa (Vuorikari et al. 2022).

Skaitmeninės kompetencijos pagal „DigComp 2.2“

Nors „DigComp 2.2“ yra naujausia peržiūrėta skaitmeninių kompetencijų programos versija, skaitmeninių kompetencijų apibrėžtis, kuria grindžiama ši programa, paimta iš 2018 m. Tarybos rekomendacijos dėl bendrųjų mokymosi visą gyvenimą gebėjimų. Skaitmeninė kompetencija yra viena iš 8 bendrųjų kompetencijų ir suprantama taip:

> Skaitmeninė kompetencija apima patikimą, kritišką ir atsakingą skaitmeninių technologijų naudojimą mokymosi, darbo ir dalyvavimo visuomenės gyvenime tikslais ir jų išmanymą. Ji apima gebėjimą naudotis informacija ir duomenimis, bendravimą ir bendradarbiavimą, gebėjimą naudotis medijomis, skaitmeninio turinio kūrimą (įskaitant programavimą), saugumą (įskaitant skaitmeninę gerovę ir su kibernetiniu saugumu susijusias kompetencijas), su intelektine nuosavybe susijusius klausimus, problemų sprendimą ir kritinį mąstymą [URL 2].

Gebėjimas naudotis medijomis į apibrėžtį buvo įtrauktas tik per paskutinę peržiūrą. Pabrėžiama, kad atskiros kompetencijos ir jų dalys yra tarpusavyje susijusios, viena kitą veikia ir papildo. Pavyzdžiui, mokėjimas skaityti ir rašyti, be kita ko, apima „gebėjimus atskirti ir naudoti skirtingų tipų šaltinius, ieškoti informacijos, ją rinkti ir apdoroti“ (ten pat), o tai, atsižvelgiant į internetinių šaltinių egzistavimą, neįsivaizduojama be skaitmeninės kompetencijos. Panašiai tarpusavyje susijusios ir visos kitos bendrosios kompetencijos, nes šiais laikais jos taip pat įgyjamos pasitelkiant skaitmenines technologijas. Skaitmeninė kompetencija apima penkias sritis:

1) gebėjimą naudotis informacija ir duomenimis,
2) bendravimą ir bendradarbiavimą naudojant skaitmenines technologijas,
3) skaitmeninio turinio kūrimą,
4) saugumą (atsakingą medijų naudojimą),
5) problemų sprendimą.

Pirmosios trys iš šių sričių yra susijusios su konkrečia veikla ir naudotojų grupėmis, o sąmoningumas saugumo ir problemų sprendimo srityje glaudžiai susijęs su visomis kitomis sritimis. Pirmiau minėtos penkios sritys sudaro pirmąjį aspektą, kuris apima iš viso 21 kompetencijų deskriptorių ir pavadinimus, susijusius su kiekviena sritimi. Atskirų kompetencijų priskyrimas bendresnėms sritims atrodo taip (žr. Vourikari et al. 2022, 9-50):

1. Gebėjimas naudotis informacija ir duomenimis

1.1 Naršymas, duomenų, informacijos ir skaitmeninio turinio paieška ir filtravimas: suformuluoti informacijos poreikius, ieškoti duomenų, informacijos ir turinio skaitmeninėse aplinkose, naudotis jomis ir orientuotis jose. Kurti ir atnaujinti asmenines paieškos strategijas.

1.2 Duomenų, informacijos ir skaitmeninio turinio vertinimas: Analizuoti, lyginti ir kritiškai vertinti duomenų šaltinių, informacijos ir skaitmeninio turinio patikimumą. Analizuoti, interpretuoti ir kritiškai vertinti duomenis, informaciją ir skaitmeninį turinį.

1.3 Duomenų, informacijos ir skaitmeninio turinio valdymas: Organizuoti, saugoti ir gauti duomenis, informaciją ir turinį skaitmeninėse aplinkose. Organizuoti ir apdoroti juos struktūruotoje aplinkoje.

2. Bendravimas ir bendradarbiavimas naudojant skaitmenines technologijas

2.1 Sąveika naudojant skaitmenines technologijas: Bendrauti naudojant įvairias skaitmenines technologijas ir suprasti, kokios skaitmeninės komunikacijos priemonės yra tinkamos tam tikrame kontekste.

2.2 Bendravimas naudojant skaitmenines technologijas: Dalytis duomenimis, informacija ir skaitmeniniu turiniu su kitais naudojant atitinkamas skaitmenines technologijas. Veikti kaip tarpininkas ir gebėti formuoti nuorodas ir priskirti jas.

2.3 Visuomeninė veikla pasitelkiant skaitmenines technologijas: Dalyvavimas visuomenės gyvenime naudojantis viešosiomis ir privačiomis skaitmeninėmis paslaugomis. Ieškoti savęs įgalinimo ir pilietiško dalyvavimo galimybių pasitelkiant atitinkamas skaitmenines technologijas.

2.4 Bendradarbiavimas naudojant skaitmenines technologijas: Naudoti skaitmeninius įrankius ir technologijas bendradarbiavimo procesams, bendram išteklių ir žinių konstravimui ir kūrimui.

2.5 Tinklo etiketas: Žinoti elgesio normas ir taisykles naudojant skaitmenines technologijas ir bendraujant skaitmeninėse aplinkose. Pritaikyti komunikacijos strategijas atitinkamai auditorijai ir atsižvelgti į kultūrų ir kartų įvairovę skaitmeninėse aplinkose.

2.6 Skaitmeninės tapatybės valdymas: Gebėti sukurti ir valdyti vieną ar daugiau skaitmeninių tapatybių, gebėti apsaugoti savo reputaciją ir tvarkyti duomenis, kurie sukuriami naudojantis įvairiais skaitmeniniais įrankiais, aplinkomis ir paslaugomis.

3. Skaitmeninio turinio kūrimas

3.1 Skaitmeninio turinio kūrimas: Kurti ir redaguoti skaitmeninį turinį įvairiais formatais, išreikšti save skaitmeninėmis priemonėmis.

3.2 Skaitmeninio turinio integravimas ir peržiūra: Keisti, tobulinti, gerinti ir integruoti informaciją ir turinį į esamą žinių visumą, kad būtų sukurtas naujas, originalus ir aktualus turinys ir žinios.
3.3 Autorių teisės ir licencijos: Suprasti, kaip autorių teisės ir licencijos taikomos duomenims, informacijai ir skaitmeniniam turiniui.
3.4 Programavimas: Planuoti ir kurti suprantamų instrukcijų seką kompiuterinei sistemai, kad būtų išspręsta tam tikra problema arba atlikta tam tikra užduotis.

4. Saugumas (atsakingas medijų naudojimas)
4.1 Įrangos apsauga: Apsaugoti įrenginius ir skaitmeninį turinį, suprasti riziką ir grėsmes skaitmeninėse aplinkose. Žinoti saugumo priemones, atsižvelgti į duomenų patikimumą ir duomenų apsaugą.
4.2 Asmens duomenų apsauga ir privatumas: Apsaugoti asmens duomenis ir privatumą skaitmeninėse aplinkose. Suprasti, kaip naudoti ir dalytis asmenį identifikuojančia informacija, gebant apsaugoti save ir kitus nuo žalos. Suprasti, kad skaitmeninės paslaugos naudoja privatumo politiką, kad informuotų, kaip naudojami asmens duomenys.
4.3 Sveikatos ir gerovės apsauga: Gebėti išvengti rizikos sveikatai ir grėsmių fizinei ir psichinei gerovei naudojantis skaitmeninėmis technologijomis. Gebėti apsaugoti save ir kitus nuo galimų pavojų skaitmeninėje aplinkoje (pavyzdžiui, patyčių kibernetinėje erdvėje). Naudoti skaitmenines technologijas socialinei gerovei ir įtraukčiai užtikrinti.
4.4 Aplinkos apsauga: Žinoti apie skaitmeninių technologijų ir jų naudojimo poveikį aplinkai.

5. Problemų sprendimas
5.1 Techninių problemų sprendimas: Nustatyti ir spręsti technines problemas, susijusias su įrangos eksploatavimu ir skaitmeninės aplinkos naudojimu (nuo trikčių šalinimo iki sudėtingesnių problemų sprendimo).
5.2 Poreikių ir techninių sprendimų suvokimas: Įvertinti poreikius ir nustatyti, įvertinti, pasirinkti bei naudoti skaitmenines pagalbines priemones ir galimus technologinius sprendimus šiems poreikiams tenkinti. Pritaikyti skaitmeninę aplinką prie asmeninių poreikių (pavyzdžiui, prieinamumas).
5.3 Kūrybiškas skaitmeninių technologijų naudojimas: Naudoti skaitmeninius įrankius ir technologijas žinioms kurti ir procesų bei produktų inovacijoms. Individuali ir kolektyvinė kognityvinė veikla siekiant suprasti ir spręsti konceptualias problemas ir problemines situacijas skaitmeninėje aplinkoje.
5.4 Skaitmeninės kompetencijos spragų nustatymas: Suprasti, kur reikia tobulinti ar atnaujinti savo skaitmeninę kompetenciją. Gebėti padėti kitiems ugdyti skaitmeninę kompetenciją. Ieškoti galimybių tobulėti ir neatsilikti nuo skaitmeninės plėtros.

Pagal trečiąjį programos aspektą iš viso aprašyti 4 lygiai ir 8 kompetencijos pakopos; jie atitinka Europos kvalifikacijų sąrangą (EKS), prie kurios vėliau buvo pritaikytos kelios nacionalinės kvalifikacijų sąrangos. Pereinama nuo pagrindinio lygio (1 ir 2 pakopos) prie savarankiško (3 ir

4 pakopos) ir pažengusio (5 ir 6 pakopos) iki labai specializuoto lygio (7 ir 8 pakopos). Atskiros pakopos pirmiausia skiriasi pagal atliekamų užduočių sudėtingumą, savarankiškumą ir kognityvinius gebėjimus. Šioje lentelėje pateikiama supaprastinta apžvalga:

Pagrindiniai kvalifikacijos lygių reikšminiai žodžiai								
4 bendrieji lygmenys	Pradedantysis		Pagrindinis		Pažengusysis		Žinovas / ekspertas	
8 pakopos	1	2	3	4	5	6	7	8
Užduočių sudėtingumas	paprastos užduotys	paprastos užduotys	gerai apibrėžti, paprasti uždaviniai, paprastos problemos	gerai apibrėžtos, nekasdienės užduotys / problemos	skirtingos užduotys ir problemos	būdingiausios užduotys	sudėtinių ir sudėtingų problemų, kai yra ribotai sprendinių, sprendimas	sudėtingų problemų, kai yra daug sąveikaujančių veiksnių, sprendimas
Savarankiškumas	remiantis gairėmis, su pagalba	savarankiškai ir remiantis gairėmis, kur jų reikia	savarankiškai	savarankiškai, pagal savo poreikius	vadovaujama kitiems	gebėjimas prisitaikyti prie sudėtingų kontekstų	profesinės praktikos ir vadovavimo kitiems integravimas	naujų idėjų ir procesų siūlymas tam tikrai sričiai
Kognityvinė sritis	įsiminimas	įsiminimas	supratimas	supratimas	taikymas	vertinimas	kūrimas	kūrimas

1 lentelė (plg. DIGCOMP 2, p. 71)

Programą papildo 259 žinių, įgūdžių ir nuostatų pavyzdžiai, kurie taikomi atskirai kompetencijai ir iš tiesų atspindi ketvirtąjį aspektą. Penktąjį aspektą sudaro kompetencijų taikymo įvairiomis aplinkybėmis pavyzdžiai – iš esmės konkretūs darbo ir mokymo(si) scenarijai.

Nacionaliniu lygmeniu kartais gali būti atskirų nukrypimų, papildymų ir pakeitimų. „Digitales Kompetenzmodell für Österreich DigComp 2.2 AT“[2], pavyzdžiui, išplečia skaitmenines kompetencijas 0 pakopa. Ši pakopa, kuri vadinasi „Pagrindai ir prieiga“, priskirtos trys naujos kompetencijos: „01. Suprasti skaitmeninimo konceptus“, „0.2 Naudotis skaitmeniniais prietaisais“ ir „0.3 Išmanyti, naudoti ir teikti įtraukias prieigos prie skaitmeninių paslaugų formas“. Be to, kai kurie kompetencijų deskriptoriai pakeisti (pavyzdžiui, programavimas (ES) / programavimas ir procesų automatizavimas (AT) arba problemų sprendimas (ES) / problemų sprendimas ir tęstinis mokymas(is) (AT) ir t. t.) arba papildyti, pavyzdžiui, srityje „Saugumas“ pridėtas naujas deskriptorius „Apsisaugoti nuo sukčiavimo ir piktnaudžiavimo vartotojų teise“ [URL 3]. Dėl papildymų skaitmeninių kompetencijų skaičius šiame modelyje išauga nuo 21 iki 25. Austrijos modelis yra geras įgyvendinimo ir pritaikymo prie nacionalinių sąlygų, strategijų ir prioritetų pavyzdys. Tačiau iki šiol daugelyje ES šalių programa nėra išversta į nacionalinę kalbą, o tai apskritai stabdo „DigComp“ sklaidą. Skaitmeninių kompetencijų ugdymui trukdo ir daug kitų veiksnių (išsamiau žr. Schaffar 2013, 5).

Kita vertus, praktiškai įgyvendinti programą padeda kelios skaitmeninių kompetencijų vertinimo, stebėsenos ir sertifikavimo priemonės. Naudodamiesi toliau pateiktais įrankiais, kuriuos galima nemokamai rasti internete, visi suinteresuotieji asmenys gali nustatyti savo kompetencijos lygį savirefleksijos procese:

1) Skaitmeninių įgūdžių ir darbo vietų platforma
   - šiame teste, kuris trunka apie 25 minutes, užduodami klausimai apie įvairias kompetencijas. Įsivertinimo atveju galima rinktis iš šių variantų: „Nežinau, kaip tai padaryti. / Galiu tai daryti, jei man kas nors padeda. / Moku tai daryti savarankiškai. / Moku tai daryti užtikrintai ir, jei reikia, galiu padėti ir patarti kitiems.“. Pagal tai nustatomas

2 Nors šiame modelyje vartojama santrumpa „DigComp 2.2 AT“, jis vis dar grindžiamas 2.1 programa.

naudotojo(s) lygis. Tačiau atsižvelgiama tik į 1–6 programos pakopas. Testą galima atlikti 29 kalbomis.
Nuoroda: https://digital-skills-jobs.europa.eu/digitalskills

2) „MyDigiSkills“
   - šiuo testu bandoma nustatyti kompetencijos lygį, pateikiant 82 klausimus apie įgūdžius, žinias ar nuostatas. Įsivertinimas atliekamas naudojant panašius klausimus kaip ir 1 pavyzdyje. Galima rinktis iš 11 kalbų, įskaitant vokiečių ir lietuvių (čekų ir slovakų kalbų nėra).
   - Nuoroda: https://mydigiskills.eu/
3) Skaitmeninės kompetencijos ratas
   - skaitmeninių kompetencijų rate analizuojamos tik 4 iš 5 kompetencijų sričių, tačiau grafiniame vertinime galima apžvelgti kiekvienos srities stiprumą (nuo 0 iki 100 %) ir 15 atskirų kompetencijų raidą (nuo 0 iki 100 %).Vertinimas pateikiamas 10 kalbų (slovakų, čekų ir lietuvių kalbų nėra).
   - Nuoroda: https://digitale-kompetenzrad.de

Be šių, yra ir daug kitų savirefleksijos priemonių, dažnai komercinių.

Įgyvendinant skaitmeninių kompetencijų programą, taip pat buvo sukurta platforma DIGCOMP COMMUNITY OF PRACTICE (COP), kurią galima rasti projekto „All Digital“ puslapyje [URL 4]. Ji atvira ir pavieniams asmenims, ir organizacijoms, kurios plėtoja skaitmenines kompetencijas ir nori pasidalyti savo patirtimi. Iki 2022 m. pavasario šioje platformoje buvo užsiregistravę 575 nariai. Apžvelgus sektorius, kuriuose dirba suinteresuotosios šalys, matyti, kad iki šiol skaitmeninių kompetencijų programa daugiausia (47,8 %) buvo įgyvendinama švietimo sektoriuje.

Būtent švietimo sektoriuje 2017 m. buvo sukurtas konkretiems sektoriams skirtas programos variantas, pavyzdžiui, Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistema („DigCompEdu“), kuria siekiama padėti ugdyti švietimui skirtas skaitmenines kompetencijas. Ji skirta visiems švietimo lygiams, įskaitant bendrąjį ir profesinį ugdymą, specialiųjų poreikių asmenų ugdymą ir neformalųjį mokymą(si). Svarbiausi jos aspektai bus pristatyti kitame skyriuje.

Europos pedagogų skaitmeninių kompetencijų sistema („DigCompEdu“)

Europos skaitmeninių kompetencijų sistema bendrai apima ir mokytojo, ir mokinio kompetencijas, kurias, be kita ko, galima nustatyti pirmiau minėtomis įsivertinimo priemonėmis, o „DigCompEdu“ orientuojasi į pedagogų kompetencijas. Nepaisant to, kad vienas iš šios sistemos aspektų yra susijęs su besimokančiųjų kompetencijomis, čia remiamasi jau aprašyta bendrąja skaitmeninių kompetencijų programa („DigComp“). Naujausia „DigCompEdu“ versija paskelbta 2017 m. (iš esmės ankstesnių versijų nėra) ir, be angliškos versijos, kol kas yra tik vertimai į kai kurias Europos kalbas[3].

3 Kol kas ES jungtinių tyrimo centro (JRC) sąraše yra vertimai į čekų, italų, lietuvių, portugalų, slovėnų, baskų, vokiečių, kroatų, rumunų ir ispanų kalbas. Tai vertimai, atsiradę atskirų švietimo sektoriaus institucijų iniciatyva. Plg. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework/digcompedu-translations_en.

Į esamą pedagogų profesinę praktiką, jų mokymą ir tolesnį mokymąsi ši sistema iš esmės nėra integruota[4].

Panašiai kaip ir „DigComp“, šiame modelyje kompetencijos suskirstytos į skirtingas sritis. Tačiau skirtumas tas, kad mokytojų skaitmeninė kompetencija apima ne tik skaitmeninių technologijų naudojimą ir reflekciją mokymo(si) kontekste, bet ir daugiau. Iš tiesų, aptariant mokymo(si) veiklą atsižvelgiama į platesnę profesinę aplinką, kurioje ši veikla vykdoma. Tai apima, viena vertus, skaitmeninių medijų naudojimą už klasės ribų (bendraujant su kolegomis, tėvais ar besimokančiaisiais, tobulinant savo profesinę kvalifikaciją ir gerinant pedagoginės praktikos organizavimą bei plėtrą) (1 kompetencijų sritis) ir, kita vertus, besimokančiųjų skaitmeninių kompetencijų skatinimą ir ugdymą (6 kompetencijų sritis). Tačiau daugiausia dėmesio skiriama mokytojų pedagoginėms ir didaktinėms kompetencijoms (2–5 kompetencijų sritys), kurios siejamos su bendrosiomis skaitmeninėmis kompetencijomis. Šešios kompetencijų sritys apima iš viso 22 dalines kompetencijas, kurioms priskirti šie deskriptoriai:

1. Profesinis aktyvumas

1.1 Bendravimas organizacijoje: Skaitmeninės technologijos naudojamos, siekiant pagerinti bendravimą su mokiniais, tėvais ir trečiosiomis šalimis. Jos padeda sukurti ir patobulinti organizacinio bendravimo strategijas.

1.2 Profesinis bendradarbiavimas: Skaitmeninės technologijos naudojamos bendradarbiaujant su kitais pedagogais, dalijantis žiniomis ir patirtimi bei kuriant pedagoginės praktikos naujoves.

1.3 Praktikos refleksija: Atskirai ir kartu apmąstyti, kritiškai vertinti ir aktyviai tobulinti savo pačių bei švietimo bendruomenės skaitmeninę pedagoginę praktiką.

1.4 Skaitmeninis tęstinis profesinis tobulinimas: Skaitmeniniai šaltiniai ir ištekliai naudojami siekiant tęstinio profesinio tobulėjimo.

2. Skaitmeniniai ištekliai

2.1 Skaitmeninių išteklių pasirinkimas: Identifikuojami, vertinami ir pasirenkami mokyti ir mokytis reikalingi skaitmeniniai ištekliai. Renkantis skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą, atsižvelgiama į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, pedagoginį metodą bei mokinių grupę.

2.2 Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas: Keičiama ir kuriama remiantis atvirosios licencijos bei kitais leistinais ištekliais. Kuriami ir bendradarbiaujant kuriami nauji skaitmeniniai švietimo ištekliai. Kuriant skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą, atsižvelgiama į konkretų mokymosi tikslą, kontekstą, pedagoginį metodą bei mokinių grupę.

2.3 Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis: Skaitmeninis turinys sutvarkomas ir pateikiamas mokiniams, tėvams ir kitiems pedagogams. Efektyviai apsaugomas slaptas skaitmeninis turinys. Laikomasi ir tinkamai taikomos privatumo bei autorių teisių

4 Toliau remiamasi originaliu „DigiCompEdu“ tekstu (Redecker 2017) ir „Goethe Institut e.V.“ vertimu į vokiečių kalbą [URL 5].

taisyklės. Suprantama, kaip naudojamos ir kuriamos atvirosios licencijos bei atvirieji švietimo ištekliai, įskaitant tinkamą jų paskirstymą.

3. Mokymas ir mokymasis

3.1 Mokymas: Skaitmeninių prietaisų ir išteklių pritaikymo mokymo procesui planavimas, siekiant padidinti mokymo veiklos efektyvumą. Tinkamas skaitmeninių mokymo strategijų valdymas ir organizavimas. Eksperimentavimas naujais formatais ir pedagoginiais mokymo metodais.

3.2 Konsultavimas: Skaitmeninių technologijų ir paslaugų naudojimas gerinant sąveiką su mokiniais (atskirai ir kartu) pamokų metu ir vėliau. Skaitmeninių technologijų naudojimas, siekiant laiku ir tikslingai konsultuoti bei padėti. Eksperimentuojama su naujomis formomis bei formatais konsultuojant ir teikiant pagalbą, taip pat kuriamos naujos formos ir formatai.

3.3 Mokymasis bendradarbiaujant: Skaitmeninių technologijų naudojimas skatinant ir gerinant mokymosi bendradarbiaujant patirtį. Mokiniams suteikiama galimybė skaitmenines technologijas naudoti užduočių metu, pagerinant jų bendravimo, bendradarbiavimo ir žinių gavimo bendradarbiaujant galimybes.

3.4 Savivaldis mokymasis: Skaitmeninių technologijų naudojimas skatinant savivaldį mokymąsi, t. y. leidžiant mokiniams planuoti, stebėti ir apsvarstyti savo pačių mokymąsi, teikti informaciją apie pažangą, dalytis pastebėjimais bei rasti kūrybiškus sprendimus.

4. Vertinimas

4.1 Vertinimo strategijos: Skaitmeninės technologijos naudojamos formuojamajam ir kaupiamajam vertinimams atlikti. Siekiama padidinti vertinimo formatų ir metodų įvairovę bei tinkamumą.

4.2 Įrodymų analizavimas: Skaitmeninių mokinio veiklos įrodymų, rezultatų ir pažangos duomenų kūrimas, pasirinkimas, kritinis analizavimas bei interpretavimas, siekiant surinkti mokymui ir mokymuisi reikalingos informacijos.

4.3 Atsiliepimai ir planavimas: Skaitmeninės technologijos naudojamos mokiniams skirtiems tiksliniams atsiliepimams laiku pateikti. Pritaikomos mokymo strategijos ir teikiama tikslinė pagalba, remiantis įrodymais, surinktais naudojant skaitmenines technologijas. Mokiniams ir tėvams padedama suprasti įrodymus, gautus naudojant skaitmenines technologijas, bei juos panaudoti priimant sprendimus.

5 Mokinių įgalinimas

5.1 Prieinamumas ir įtraukimas: Prieigos prie mokymosi išteklių ir veiklų užtikrinimas visiems mokiniams, įskaitant turinčius specialiųjų ugdymosi poreikių. Atsižvelgiama į mokinių (skaitmeninius) lūkesčius, gebėjimus, naudojimo galimybes ir supratimą bei kontekstinius, fizinius ar kognityvinius suvaržymus skaitmeninių technologijų naudojimo kontekste.

5.2 Diferencijavimas ir pritaikymas: Skaitmeninės technologijos naudojamos pritaikant pagal skirtingus mokinių mokymosi poreikius, leidžiant jiems progresuoti skirtingais lygiais bei greičiu ir mokantis skirtingais būdais bei turint skirtingus tikslus.

5.3 Aktyvus mokinių įtraukimas: Skaitmeninės technologijos naudojamos siekiant skatinti aktyvų ir kūrybingą mokinių įsitraukimą į tam tikrą sritį. Skaitmeninės technologijos naudojamos pedagoginėse strategijose, skatinančiose universalius mokinių įgūdžius, gilų mąstymą bei kūrybingą išraišką. Mokymosi atvėrimas naujiems, realaus pasaulio kontekstams, pačius mokinius įtraukiant į savarankišką veiklą, mokslinius tyrinėjimus ar sudėtingų problemų sprendimą, arba kitu būdu didinant aktyvų mokinių dalyvavimą sprendžiant sudėtingus dalykus.

6. Mokinių skaitmeninių kompetencijų gerinimas

6.1 Informacijos ir medijų naudojimo raštingumas: Mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, iš mokinių reikalaujantys perteikti informaciją, surasti informaciją ir išteklius skaitmeninėje aplinkoje, sutvarkyti, apdoroti, išanalizuoti bei interpretuoti informaciją ir palyginti bei kritiškai įvertinti informacijos ir jos šaltinių tinkamumą bei patikimumą.

6.2 Bendravimas ir bendradarbiavimas skaitmeninėje aplinkoje: Įtraukiama mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, kurių metu mokiniai turi efektyviai ir atsakingai naudoti skaitmenines technologijas, kad galėtų bendrauti, bendradarbiauti ir būti pilietiški.

6.3 Skaitmeninio turinio kūrimas: Įtraukiama mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, kurių metu mokiniai save turi išreikšti skaitmeninėmis priemonėmis bei keisti ir skirtingais formatais kurti skaitmeninį turinį. Mokiniai mokomi apie skaitmeninio turinio autorių teises ir licencijas, kaip nurodyti šaltinius bei priskirti licencijas.

6.4 Atsakingas naudojimas: Imamasi priemonių fizinei, psichologinei ir socialinei mokinių gerovei užtikrinti, naudojant skaitmenines technologijas. Mokiniams suteikiama galimybė valdyti rizikas bei saugiai ir atsakingai naudoti skaitmenines technologijas.

6.5 Skaitmeninių problemų sprendimas: Įtraukiamos mokymosi veiklos, užduotys ir vertinimai, kai mokiniai privalo atpažinti ir išspręsti technines problemas arba kūrybingai perkelti technologines žinias, priimdami naujus sprendimus.

Kiekvieną iš minėtų kompetencijos sričių ir visas išvardytas kompetencijas galima laipsniškai tobulinti aštuoniais lygiais. Pažangos modelis remiasi Europos kvalifikacijų sąranga ir Skaitmeninių kompetencijų sistemoje apibrėžtais lygiais ir pakopomis, tačiau, skirtingai nuo jų, neatsižvelgiama į labai specializuotą lygį (7 ir 8 lygis) ir, panašiai kaip ir įsivertinimo scenarijuose, nesitikima, kad mokytojai pasieks skaitmeninių technologijų srities specialistų lygį[5]. Papildomai „DigiCompEdu“ pritaikomas lygių modelis pagal Bendruosius Europos kalbų metmenis, numeruojant lygius nuo A1 iki C2 ir suteikiant atskiriems lygiams atitinkamus pavadinimus. Kompetencijos lygmenys auga nuo naujoko (A1) iki tyrinėtojo (A2), diegėjo (B1), eksperto (B2), lyderio ir iniciatoriaus (C2)[6].

5 Tačiau teoriškai taip pat reikia tikėtis, kad bent jau aukštojo mokslo sektoriaus dėstytojai, rengiantys būsimus IT srities specialistus, patys turėtų pasiekti aukščiausią 7 ir 8 kompetencijų lygmenį. Taip pat kyla klausimas, ar tai taikytina ir užsienio kalbų mokytojams, kurie turėtų mokyti dalyko kalbos šiuo lygiu, ar šiuo konkrečiu atveju mokytojų kompetencijų lygis šeštojoje kompetencijų srityje nėra svarbus.

6 Vokiečių kalbos terminai paimti iš Goethe's instituto parengto „DigiCompEdu“ vertimo (URL 8). Originalioje angliškoje versijoje naudojami pavadinimai, kurie iš dalies skamba pernelyg įmantriai, pavyzdžiui, „explorer“ arba „pioneer“;

Visoms 22 kompetencijoms „DigiCompEdu“ siūloma konkreti veikla, o A1–C2 lygiams priskiriami atitinkami deskriptoriai. Modelio ir, tiesą sakant, Europos mokytojų skaitmeninių kompetencijų sistemos tikslas paaiškinamas taip:

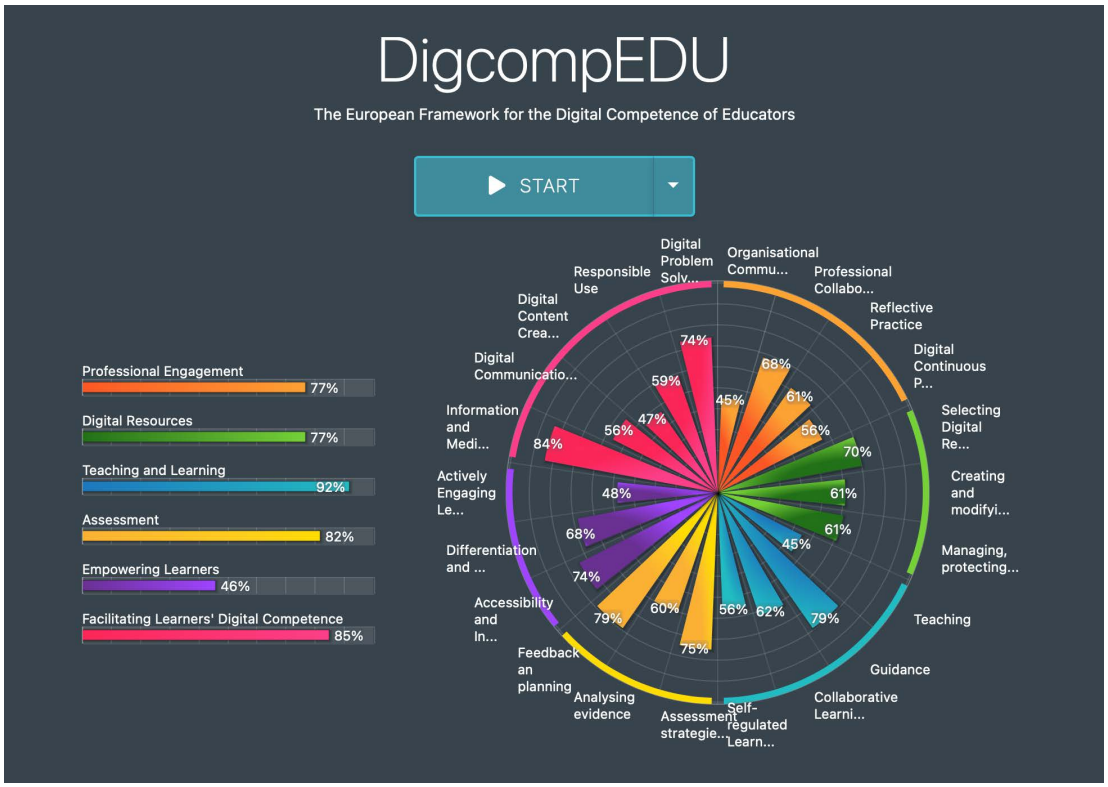
> „Tai nėra norminė sistema ar įrankis rezultatams gerinti. Priešingai, šešiuose etapuose 22 kompetencijos yra paaiškintos tam, kad pedagogai žinotų savo padėtį, ko jiems jau pavyko pasiekti ir kokie turėtų būti tolesni veiksmai, jei norėtų toliau tobulinti konkrečią kompetenciją. Kompetencijų raiška skirta pasiekimams įvertinti, pedagogai skatinami gerinti savo kompetencijas nedideliais etapais, kurie palaipsniui didins pasitikėjimą ir kompetenciją.“ (Redecker 2017, 28)

Nepaisant idealios ir motyvuojančios sampratos, tokios institucionalizuotos sistemos sukūrimas, atskirų lygių klasifikavimas ir aprašymas bei gebėjimų aprašymų priskyrimas sukuria norminį instrumentą. Tai tampa dar aiškiau dėl paralelės su BEKM, pagal kuriuos buvo parengtos standartinės testavimo procedūros ir sertifikuoti kalbinės kompetencijos vertinimo matavimai. Negalima atmesti galimybės, kad ateityje bus sukurta panaši skaitmeninių kompetencijų vertinimo procedūra. Pavyzdžiui, šiuo metu pedagogai, norėdami nustatyti savo kompetencijos lygį, gali naudotis šiomis internetinėmis įsivertinimo priemonėmis:

1. SELFIE (*Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational Technologies*)
   - Vertinimo priemonė mokiniams, mokytojams ir mokyklų vadovams, padedanti įtraukti skaitmenines technologijas į mokymą, mokymąsi ir vertinimą. Norėdama naudotis šia priemone, mokykla pirmiausia turi būti joje užsiregistravusi. Šios priemonės naudojimas ir registracija yra nemokami. Šis internetinis įrankis prieinamas visomis oficialiomis ES kalbomis.
   - Nuoroda: https://education.ec.europa.eu/de/selfie

2) DigcompEDU (Powered by MapUs)
   - Ši priemonė sukurta toje pačioje platformoje kaip ir „Skaitmeninių kompetencijų ratas“ (žr. pirmiau). Vertinimas apima visas 6 kompetencijų sritis ir visas 22 kompetencijas. Šiuo metu vertinimas prieinamas tik anglų kalba.
   - Nuoroda: https://digital-competence.eu/digcompedu/en/

pavyzdžiui, jau ketvirtajam lygiui (iš tikrųjų aukštesniajam lygiui) suteikiamas terminas „expert“, nors pagal Europos kvalifikacijų sąrangą ekspertinis lygis greičiau atitinka 7 ir 8 lygius.



1 pav. Analizės, atliktos naudojant „DigcompEDU“, rezultatų pavyzdys

3. „DigCompEdu Bavaria“ įsivertinimo priemonė

- Bavarijos mokytojų rengimo ir personalo valdymo akademijos internetinis klausimynas vokiečių kalba. Teste užduodami klausimai apie visas 22 kompetencijas, taip pat naudojami „DigCompEdu“ kompetencijų ir veiklų deskriptoriai.
- Nuoroda: https://digcompedu.alp.dillingen.de/selbsteinschaetzung/index.php

Įsivertinimas taip pat yra pagrindas įvairiems mokslinių tyrimų projektams ir statistinėms apklausoms apie mokytojų skaitmeninių kompetencijų lygį. Dažnai prašoma informacijos apie medijų naudojimo dažnumą arba taikymo sritis. ICILS tyrimo[7] 2018 autorės ir autoriai, remdamiesi Vokietijos mokytojų pavyzdžiu ir lygindami Europos mokytojus, nustatė, kad, pavyzdžiui, mokytojai dabar geriau vertina savo su mokymu susijusius IT įgūdžius ir labiau pasitiki savimi daugelyje sričių (Drossel et al. 2019, 235). Lyginant Europos mastu, 97,8 % pedagogų gali rasti naudingos mokomosios medžiagos internete, 81,5 % gali parengti pamoką, kurioje besimokančiosios (-tieji) turi naudoti skaitmenines medijas, 70,2 % gali patikrinti besimokančiųjų mokymosi būklę naudodamiesi skaitmeninėmis technologijomis, bet tik 46,2 % gali naudotis mokymo(si) valdymo sistema (ten pat, 227). Tačiau šie įsivertinimai iš dalies prieštarauja tam, kaip dažnai pedagogai klasėje naudoja skaitmenines medijas. Pateikiant informaciją frontalinėje pamokoje, šis rodiklis siekia 56,8 %, organizuojant mokinių diskusijas klasėje – 29 %, teikiant individualią pagalbą atskiriems mokiniams ar mažoms mokinių grupėms – 27,2 %, teikiant grįžtamąjį ryšį apie mokinių darbą – 18,2 %, o

7 ICILS trumpinys reiškia *International Computer and Information Literacy Study 2018*.

organizuojant mokinių bendradarbiavimą – tik 16,65 % (ten pat, 220). Iš kitų tyrimų, kuriuose išsamiau nagrinėjamas skaitmeninių medijų naudojimas pamokoje, paaiškėja, kad naudojant medijas dominuoja paieška internete, mokomieji vaizdo įrašai ir pateikčių įrankiai (įskaitant „PowerPoint“), PDF dokumentai arba klasikinė programinė įranga, kaip antai „Word“, „Excel“ ir kt. Mažai arba beveik visai nenaudojamos mokymo(si) aplikacijos ar socialinės medijos, o mokiniai nėra mokomi naudotis skaitmeninėmis medijomis ruošiantis pamokai ir darant namų darbus. Be to, dauguma instrumentų pamokoje naudojami retai[8]. Remiantis šiais duomenimis, galima spręsti, kad besimokančiųjų skaitmeninė kompetencija daugiausia skatinama informacinės ir medijų kompetencijos srityje, o į kitas sritis, pavyzdžiui, skaitmeninį bendravimą ir bendradarbiavimą, skaitmeninio turinio kūrimą ar skaitmeninių problemų sprendimą, atsižvelgiama mažiau.

Minėtų tyrimų trūkumas yra tas, kad pedagogų skaitmeninė kompetencija nėra vertinama kitų kompetencijų kontekste, kaip „DigiCompEDU“ sistemoje. Tačiau šiuo atžvilgiu labai įdomūs Gerhard Brandhofer (2017) empirinio tyrimo, kuriame, remiantis TPCK modeliu[9], buvo nagrinėjama turinio, techninių ir pedagoginių žinių ir kompetencijų sąveika, rezultatai. Skirtingą pedagoginio darbo stažą turinčių mokytojų savęs vertinimas trijose minėtose srityse yra gana panašus ir tik nežymiai skiriasi, tačiau stebina tai, kad savo techninę kompetenciją jie paprastai vertina geriau nei pedagoginę (plg. Brandhofer 2017, 198).

Akivaizdu, kad savęs vertinimas dažnai gali būti susijęs su savo gebėjimų pervertinimu arba nuvertinimu. Kitas neatitikimas taip pat pastebimas lyginant pedagogų skaitmeninių kompetencijų įsivertinimą ir išorinį vertinimą. 2020 m. apklausoje, kurioje reikėjo įvertinti mokytojų kompetenciją vesti nuotolinę pamoką kompiuteriu ar planšete, mokytojus neigiamai ir gana neigiamai įvertino 60 % respondentų[10].

Tačiau šiais atvejais problema iš dalies yra tai, kad tiek plačioji visuomenė, tiek patys pedagogai dažnai labai miglotai supranta skaitmeninės kompetencijos sąvoką. Šiuo atžvilgiu pirmiau aprašytos sistemos gali būti naudingos, tačiau tai reiškia, kad būsimos ir jau dirbančios mokytojos (-jai) turi būti supažindintos (-i) su šiomis sistemomis ir bendrųjų kompetencijų sąvokomis, taip pat turi turėti galimybių toliau tobulinti savo skaitmenines kompetencijas. Visų pirma besimokančiųjų skaitmeninių kompetencijų gerinimo srityje reikia, kad pedagogų kompetencijos lygis būtų aukštesnis nei besimokančiųjų. Tačiau praktikoje šiuo metu dažnai būna atvirkščiai – patys besimokantieji geriau susidoroja su naujomis technologijomis, ypač socialinėmis medijomis. Šia prasme kartais vartojamas Marc Prensky (2001) įvestas terminas „skaitmeniniai čiabuviai“ (*digital natives*), nurodantis, kad jaunosios kartos skaitmeninių medijų pasaulyje iš esmės jaučiasi kaip

8 Dėl pav. žr. Schmid et al. 2017, 28.

9 Remiantis šiuo modeliu, technologijų naudojimas mokymo procese reikalauja įvairių sričių žinių. Pagrindą sudaro turinio žinios (*content knowledge* = CK), technologinės žinios (*technological knowledge* = TK) ir pedagoginės žinios (*pedagogical knowledge* = PK), o šioms sritims persidengiant, susiformuoja kitos specifinės žinių sritys, svarbios pedagogų darbui. Tai yra: pedagoginio turinio žinios, technologinio turinio žinios, technologinės-pedagoginės žinios ir technologinio-pedagoginio turinio žinios (plg. Mishra, Koehler 2006, 1025).

10 Apklausą atliko „Statista“. Respondentai atsakė į klausimą „Ar manote, kad mokytojos (-jai) Vokietijoje turi pakankamai skaitmeninių kompetencijų tam, kad galėtų vykdyti nuotolinį mokymą kompiuteriu ar planšete?“: 9 % – taip, 25 % –greičiau taip, 44 % –greičiau ne, 16 % –ne ir 6 % –nežinau [URL 6].

namie. Net jei kai kurie teoretikai šią tezę laiko mitu (plg. pavyzdžiui, Funk 2019, 73 arba Schaffar 2013), mokymo procese taip pat gali kilti situacijų, kai besimokančiųjų individualios skaitmeninės dalinės kompetencijos yra labiau išvystytos nei pedagogų. Pedagogų skaitmeninė kompetencija, kaip ją galima vertinti pagal TPCK modelį arba „DigiCompEdu“ sistemą, neapsiriboja vien tik technine medijų kompetencija. Šiuo požiūriu tokia situacija pamokoje gali sukurti tokią mokymo(si) aplinką, kurioje besimokančiosios (-tieji) ir mokytojos (-ai) taptų tikrais partneriais, galinčiais mokytis vieni iš kitų ir ugdyti savo kompetencijas bendradarbiaujant. Tai taip pat gali būti konkretus žingsnis mokymo(si) skaitmeninės transformacijos procese. Kokie kiti aspektai gali būti svarbūs ugdant pedagog(i)ų ir besimokančiųjų skaitmeninę kompetenciją, aprašoma šio skyriaus baigiamojoje dalyje.

Pedagogų ir besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos ugdymo iššūkiai

Kalbėdamas apie skaitmeninį raštingumą, R. Biermann siūlo grįžti prie medijų įpročių sąvokos, kurią, remdamiesi Pierre Bourdieu, išplėtojo keli teoretikai. Medijų įpročius autoriai supranta kaip nuolatinių su medijomis susijusių dispozicijų ir vaizdinių sistemą; šios dispozicijos įgyjamos ontogenezės metu ir priklauso nuo vietos socialinėje erdvėje ir struktūrinių sąsajų su medijų bei socialine aplinka (Kommer ir Biermann, cituojama iš Biermann 2020, 23). Sociologiniu požiūriu įpročiai, be kita ko, pasižymi stabiliais socializacijos modeliais, kurie taip pat gali būti susiję su pokyčių baime. Kalbant apie mokytojų rengimą, Biermann aprašo keturis socializacijai svarbius etapus, į kuriuos reikėtų atsižvelgti skaitmeninimo ir požiūrio į skaitmeninį ugdymą metu. Pirma, kalbama apie ugdomojo asmens požiūrį į medijas. Antra, būsimieji pedagogai turi veikti aplinkoje, kurioje yra tinkama techninė ir personalo įranga ir kurioje mokoma medijų pedagogikos ir medijų didaktikos. Trečia, į egzaminų standartus turėtų būti įtrauktas medijų pedagoginis ir medijų didaktinis turinys ir, ketvirta, mokyklose turi būti sukurtos finansinės, infrastruktūros ir teisinės sąlygos mokymosi kultūrai (žr. ten pat, 30-31). Remiantis Biermann mintimis, dabartinei mokymo(si) praktikai taip pat būtina, kad pedagogai domėtųsi besimokančiųjų patirtimi su medijomis, t. y. kad jie susipažintų su besimokančiųjų įpročiais ir medijų naudojimu ir galbūt patys iš jų sužinotų ką nors naujo. Vėliau naujus skaitmeninius įrankius galima integruoti į pamoką. Tačiau prieš žengiant šį žingsnį, pedagogų skaitmeninės kompetencijos ugdymas „DigCompEdu“ prasme suteikia galimybę apmąstyti skaitmeninių įrankių, kurie galbūt dar nebuvo išbandyti bendradarbiaujant su kitais kolegomis, naudojimą. Atsižvelgiant į tai, kad gali trūkti techninės įrangos, kai kuriose situacijose taip pat galima pasinaudoti BYOD (*bring your own device*) koncepcija ir leisti besimokančiosioms (-tiesiems) klasėje dirbti su savo įrenginiais, pavyzdžiui, planšetiniais kompiuteriais ar išmaniaisiais telefonais.

Vienas iš skaitmeninio pasaulio iššūkių – informacijos gausa ir perteklius. Todėl besimokančiosios (-tieji) turėtų gebėti ne tik rasti informaciją, bet ir kritiškai ją apmąstyti, atskirti faktus nuo alternatyvių tiesų, toliau apdoroti informaciją, teisingai nurodyti šaltinius ir t. t., o svarbiausia – susiaurinti informacijos kiekį iki esminių dalykų. Pavyzdžiui, Hartmann ir Hundertpfund (2020) sudėtingų faktų redukavimą supranta kaip vieną iš pagrindinių mokyklos uždavinių; jie mano, kad redukavimo strategijų įvaldymas yra ne tik pedagogų amato dalis, bet ir tai, kad besimokančiosios

(-tieji) vėliau savo profesinėje karjeroje taip pat susidurs su daugybe informacijos, todėl jie turi išmokti su ja tvarkytis (Hartmann, Hundertpfund, 2020, 22).

Tačiau pedagogės (-ai) taip pat turi reaguoti į kitus kintančius aplinkos veiksnius, kurie atsispindi mūsų įpročius. Pastarieji apima ir bendravimo formų pokyčius. Tai susiję ne tik su tuo, kad klasikinį laišką pakeitė elektroninis susirašinėjimas, bet ir su tuo, kad elektroniniai laiškai šiais laikais dažnai adresuojami ne vienam, o keliems asmenims. Be to, bendravimas neapsiriboja vien tekstu ir vaizdais, keičiamasi balso ir vaizdo pranešimais ir pan. (plg. Hartmann, Hundertpfund 2020, 32). Tai sukuria visiškai naujas pragmatines situacijas, į kurias, be kita ko, reikia atsižvelgti mokant užsienio kalbų. Besimokančiosios (-tieji) turėtų išmokti, kokios kalbinės priemonės yra tinkamos tam tikrose situacijose. Internetu vykstantis konferencinis pokalbis pristatomas, vykdomas ir baigiamas kitaip nei pokalbis telefonu, kuris vadovėliuose vis dar laikomas standartine situacija. Tačiau į ką reikia atsižvelgti siunčiant balso ar vaizdo žinutę, paprastai nenagrinėjama. Šiame kontekste Hermann Funk kalba apie tai, kad medijų naudojimo scenarijai tampa vis labiau heterogeniški ir kad privatus medijų naudojimas nėra tas pats, kas profesionali medijų kompetencija (Funk 2020, 72). Vokiečių kalbos kaip svetimosios kalbos mokymo kontekste jis taip pat įžvelgia papildomų iššūkių, susijusių su skaitmeninimu. Tai, pavyzdžiui,

- yra skaitmeninės mokymo(si) medžiagos kūrimo atsiejimas nuo didaktinės-metodinės plėtros ir kalbos mokymosi tyrimų rezultatų;
- besimokančiųjų įpročiai keičiasi ne taip greitai, kaip tikėtasi (priešingai nei teigiama apie „skaitmeninius čiabuvius“);
- užsienio kalbų didaktika neturi aplikacijų integravimo į mokymą modelio, todėl mokomoji medžiaga rengiama pagal tradicinę mokymo(si) proceso eigą (tik šiuolaikiškai);
- neatitikimas tarp pratimų ir užduočių formų įvairovės, atvirumo ir diferenciacijos didaktinėje diskusijoje ir daugiausia standartizuotų uždarų skaitmeninių pratybų formų (spragos ir priskyrimo užduotys) (plg. Funk 2020, 72-73).

Dvi paskutines tezes patvirtina ir Erasmus projekto „Deutsch-Unterricht-Online“ patirtis. Remdamosi (-iesi) savo ankstesne mokymo patirtimi, skaitmeninių pratimų autorės (-iai) daugiausia naudojo tradicines pratimų formas, ypač recepcijos ir produkavimo gebėjimų srityje. Be to, šiose užduotyse iš esmės nenagrinėjamos galimybės susieti kalbinių gebėjimų ugdymą su skaitmeninių įgūdžių ugdymu (ypač skaitmeninio turinio kūrimo srityje). Tačiau Funk rodo, kad aplikacijų naudojimas priklauso nuo kompetencijos lygio ir gali padėti mokiniui iš vartotojo tapti kūrėju. Šia prasme kalbama apie penkis interaktyvumo lygmenis: vartojimo – reaktyvųjį – reproduktyvųjį / konstruktyvųjį – reproduktyvųjį-produktyvųjį (valdomą besimokančiojo ir programos) – bendradarbiavimo. Šie interaktyvumo lygiai palaipsniui veda prie kontrolės iš programos pusės mažėjimo ir produkavimo elementų, socialinės sąveikos, bendradarbiavimo procesų, grupinio bendravimo, socialinio pažinimo, dalijimosi mokymo(si) produktais ir jų skelbimo didėjimo (Funk 2020, 76).

Ir užsienio kalbų didaktikoje, ir pačioms (-tiems) pedagogėms (-ams) trūksta apčiuopiamų priemonių, kurios padėtų jiems ugdyti savo ir besimokančiųjų skaitmeninę kompetenciją. Be to, iš besimokančiųjų pusės pagrindinis dėmesys turėtų būti skiriamas užsienio kalbos kompetencijos ugdymui. Mėginimai sukurti konkrečias užsienio kalbų mokytojų kompetencijų sistemas yra vienas

iš atsakų į šiuos specifinius dalyko poreikius. Vienas iš tokių pavyzdžių – 2021 m. paskelbta „Digital Competence Assessment Framework & Tool for Language Teachers“ („DC4LT“). Panašiai kaip ir „DigiCompEdu“, užsienio kalbų mokytojų kompetencijos skirstomos į 3 lygius:

- pradedantieji (A1–A2): Šio lygio kalbų mokytojai yra kompetentingi reproduktoriai. Jie gali įsisavinti naują informaciją ir naudoti pagrindines skaitmenines technologijas;
- pažengusieji (B1–B2): Šio lygio kalbų mokytojai yra sąmoningi praktikai. Jie gali taikyti, tobulinti ir apmąstyti savo skaitmeninę praktiką;
- ekspertai (C1–C2): Šio lygio kalbų mokytojai yra patyrę tarpininkai. Jie perduoda savo žinias, kritikuoja esamą praktiką ir kuria naują (plg. Perifanou 2021, 14).

Be to, apibrėžtos šešios užduočių ir temų sritys, skirtos mokytojų kompetencijoms užsienio kalbų srityje tobulinti (žr. 3 lentelę). Iš dalies šie aspektai taip pat apibrėžti „DigiCompEdu“. Tačiau, priešingai nei „DC4LT“, „DigiCompEdu“ stengiamasi atskiras sritis susieti į kontekstą ir kartu pateikti prasmingą šių kompetencijų sričių raidą ir tarpusavio persipynimą.

TECHNOLOGIJOS	**PEDAGOGIKA**	**VERTINIMAS**	**TURINYS**	**PROFESINIS TOBULĖJIMAS**	**PARAMA BESIMOKANTIESIEMS**
Skaitmeniniai įrankiai ir prietaisai	Pedagoginės prieigos / metodai, skirti technologijomis paremtam mokymui(si)	Skaitmeninis kalbų mokymosi kompetencijų vertinimas	Ieškoti, vertinti ir rasti skaitmeninį kalbinį turinį	Organizavimas ir bendravimas	Parama besimokantiesiems naudojant IKT kalbų mokymosi procese
Skaitmeniniai įrankiai mokant kalbų	Pedagoginės prieigos / metodai skaitmeninių kalbų mokymo(si) srityje	Skaitmeninės vertinimo strategijos, skirtos besimokančiųjų kalbos pažangai stebėti / vertinti	Skaitmeninio kalbinio turinio naudojimas ir saugojimas	Profesinis bendradarbiavimas	Pagalba besimokantiesiems valdant savo skaitmeninę tapatybę
Socialinės medijos ir platformos, skirtos bendradarbiavimui pamokoje	Interaktyvus technologijomis paremtas kalbų mokymasis	Skaitmeninio vertinimo strategijos, skirtos vertinti besimokančiųjų kalbinius pasiekimus	Skaitmeninio kalbinio turinio pritakymas ir kūrimas	Įsivertinimas ir refleksija	Padėti besimokantiesiems rasti, naudoti, kurti ir dalytis skaitmenine kalbine medžiaga, laikantis teisinių reikalavimų
Tinklo etiketas / etika	Technologijomis paremtas kalbų mokymasis bendradarbiaujant	Mokymosi pažangos analizės strategijos siekiant skatinti kalbos mokymąsi	Skaitmeninio kalbinio turinio tvarkymas ir dalijimasis juo	Nuolatinis profesinis tobulėjimas	Parama besimokantiesiems tobulinant bendravimo ir sąveikos gebėjimus
Saugumas	Savarankiškas, technologijomis paremtas kalbos mokymasis	Skaitmeninio grįžtamojo ryšio režimai	Autorių teisės	Bendradarbiavimas projektuose su gimtakalbiais	Parama besimokantiesiems, kad jie geriau gebėtų dirbti kartu

2 lentelė: „DC4LT“ kompetencijų sričių temos[11]

11 Plg. Perifanou 2021, 16.

Kitaip yra Airijos projekte su santrumpa „HELECs“ (*Higher Education Language Educator Competences*), kuriame išdėstyta užsienio kalbų dėstytojų asistentų, universitetų dėstytojų, universitetų lektorių, kalbų mokytojų, kalbų dėstytojų asistentų kompetencijų sistema [URL 7]. Ir šioje sistemoje pedagogai skirstomi į 3 kompetencijų lygius (praktikai, ekspertai ir lyderiai) ir apibrėžiamos septynios kompetencijų sritys. Sričių sujungimas pavaizduotas apskritimo modelyje (žr. 2 pav.).

2 pav. „HELECs“ modelis[12]

Modelyje pabrėžiama, kad tarp atskirų kompetencijos sričių nėra hierarchijos. Atskiras sritis galima apibendrinti taip:

- Šio modelio centre yra ego, kuris rodo, kad kalbų mokymas(is) turi afektyvų ir asmeninį aspektą, kuris gali būti išreikštas aistra, entuziazmu, padrąsinimu, bet taip pat baime ar demotyvacija. Tapatybė kartu suprantama kaip sudėtinga ir daugiakalbė tapatybė. Ego ir jo kompetencija įsisąmoninti asmenines savybes ir nuostatas gali turėti įtakos kalbos mokymo veiksmingumui.
- Atitinkamos dalykinės žinios yra susijusios su kalbų pedagogika ir apima kūrybiškų ir novatoriškų kalbų mokymo priemonių planavimą, kūrimą ir įgyvendinimą bei profesinį tobulėjimą.
- Kitas aspektas – profesinis bendravimas ir bendradarbiavimas, susijęs su kalbos mokytojo(s) kompetencija užmegzti ryšius su kitomis (-ais) kalbų mokytojomis (-ais) ir keistis idėjomis bei gerąja patirtimi savo srityje.
- Pedagogės (-ai) turėtų gebėti suprasti kalbą ir kultūrą metalygmeniu ir perteikti šias žinias besimokančiosioms (-tiesiems). Tai reiškia ne tik atitinkamos kalbos mokėjimą ir šios kalbos

12 Plg. https://www.helecs.ie/framework/

kultūros patirtį, bet ir diferencijuotą kalbinių ir kultūrinių reiškinių pažinimą, gebėjimą palyginti ir perteikti gimtosios ir svetimosios kalbos kultūrų konceptus.

- Kalbinės ir komunikacinės kompetencijos grindžiamos Europos bendrųjų kalbos metmenų sistema. Kalbų mokytojos (-ai) – ir gimtakalbės (-iai), ir negimtakalbės (-iai) – turi gebėti padėti besimokančiosioms (-tiesiems) bendrauti ir mokytis kalbos.
- Profesinės tapatybės ir vertybių kompetencijų sritis leidžia mokytojoms (-ams) apmąstyti savo profesinę tapatybę ir plėtoti savo tapatybę organizacijoje ir savo darbo srityje. Besimokančiųjų ir visos visuomenės akyse jie atspindi, skatina ir atstovauja socialines vertybes.
- Kalbant apie skaitmeninę kompetenciją, pedagogės (-ai) gali nustatyti technologijų, skaitmeninių įrankių, socialinių medijų ir pan. galimybes padėti besimokančiosioms (-tiesiems) kalbų ir panaudoti jas kalbų mokymui(si) ir vertinimui (žr. [URL 7]).

Kitaip nei „DigiCompEdu“, „HELECs“ modelyje skaitmeninė kompetencija nelaikoma visa apimančia kompetencija, ji yra tik viena iš užsienio kalbos mokytojo(s) kompetencijų sričių, be to, galima sakyti, kad šis modelis taip pat nesiekia apimti visų galimų kompetencijų, o orientuojasi tik į tas, kurios būdingos kalbų mokymui. Vis dėlto negalima paneigti, kad skaitmeninė kompetencija taip pat yra susijusi su kitomis kompetencijomis – visų pirma su profesinėmis ir turinio žiniomis, todėl, panašiai kaip ir anksčiau minėtame TPCK modelyje, skaitmeninė (techninė) kompetencija yra tiesiogiai susijusi ir su etine perspektyva.

Tarpusavyje susijusios ne tik pedagogų kompetencijos sritys, bet ir besimokančiųjų ugdytinų kompetencijų sritys; į tai būtina atsižvelgti skatinant ir ugdant kompetencijas. Panašios pozicijos laikosi ir Kerstin Mayrberger, pabrėždama dvejopą medijų didaktikos poziciją, kuriai būdingas tarpdisciplinišku mas ir transdisciplinišku mas, ir kalbėdama apie dalyvavimą ir bendradarbiavimą (Mayrberger 2020, 70-71).

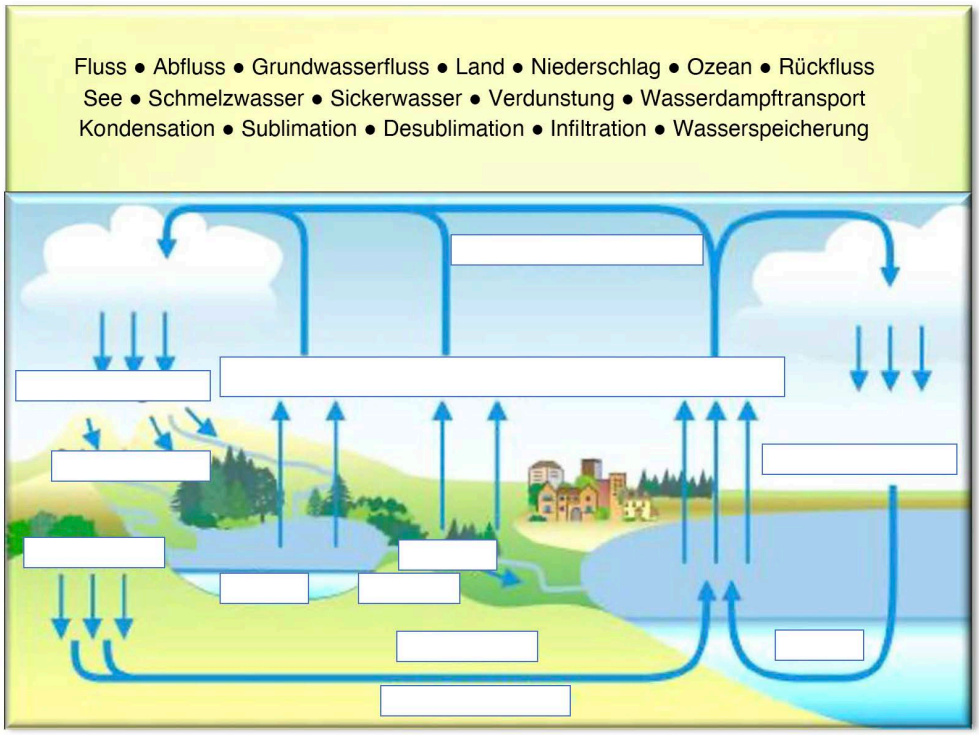
Pastaruoju metu taip pat pasirodė nemažai leidinių, kuriuose siekiama pateikti skaitmeninių kompetencijų gaires ir praktinę pagalbą įvairiais gyvenimo ir darbo atvejais (įskaitant švietimo sektorių). Daugelis jų atspindi skaitmeninio pasaulio įvairovę ir beveik painiavą, nes autorės (-iai) stengiasi aprėpti kuo daugiau sričių, o tai praktiškai neįmanoma. Knygų struktūra suskaidyta į daugybę mažesnių skyrių, kuriuose galima tik apžvelgti atitinkamą problemą (pavyzdžiui, Carsten Lexa: *Fit für die digitale Zukunft*, 2021) arba ji atitinka modulinę sistemą (pavyzdžiui, Tim Kantereit (red.): *Hybridunterricht 101*, 2020), kurioje vartotojui sunku orientuotis, jam tenka naršyti po knygą panašiai kaip internete. Be to, antruoju atveju kliūtimi tampa klasikinė spausdintinė leidinio forma, nes neįmanomos intertekstinės sąsajos, kaip esame įpratę internete. Taigi, kai kuriais atvejais, kalbant apie skaitmeninę kompetenciją ir nuotolinį mokymą, tradicinės medijos pasirodo esančios pasenusios.

Werner Hartmann ir Alois Hundertpfund savo darbe *Digitale Kompetenz* (Hartmann, Hundertpfund 2020) taip pat bando atsižvelgti į problemos sudėtingumą. Jų svarstymuose ir kai kuriuose praktiniuose pavyzdžiuose, kaip ir keliuose anksčiau aprašytuose modeliuose ir orientacinėse sistemose, daroma prielaida, kad skaitmeninė kompetencija yra būtinai susijusi su kitomis kompetencijomis. Konkrečiai, be kita ko, aptariamos sąsajos su socialiniu intelektu, kritiniu mąstymu ir kultūriniu bei socialiniu heterogeniškumu (ten pat, 29-68). Užsienio kalbos mokymo

atveju tai galėtų reikšti, kad besimokančiosios (-tieji) turėtų būti jautrios (-ūs), pavyzdžiui, taisyklingam kalbos vartojimui tam tikrose situacijose ir kontekstuose (pavyzdžiui, pagarbi kalba, kalbiniai tabu, lyčių aspektai).

Hartmann ir Hundertpfund taip pat pabrėžia, viena vertus, būtinybę mažinti skaitmeninio pasaulio sudėtingumą (žr. pirmiau), kita vertus, jie aiškiai nurodo, kad besimokančiosios (-tieji) taip pat turėtų ugdyti gebėjimą abstrahuoti ir kurti modelius remdamosi (-iesi) duomenų rinkiniais ir atsižvelgdami į įvairių klausimų sudėtingumą. Kaip pavyzdį galima paminėti įrankį, kurią galima naudoti šiuo tikslu, – sąvokų žemėlapį (*Concept Mapping*) (žr. ten pat, 76-82). Mokant užsienio kalbų, iki šiol daugiausia naudotas asociatyvinis minčių lietaus ir minčių žemėlapio metodas; sąvokų žemėlapio modelis, kurio esmė – grafinis sudėtingos problemos procesų ir ryšių sisteminimas ir aprašymas, naudojamas rečiau arba beveik nenaudojamas. Kaip pavyzdį galima pateikti šį pratimą (žr. 3 pav.). Nors šiuo atveju su sąvokų žemėlapiu siejama recepcinė veikla, šis pratimas gali būti pasiruošimas vėlesniam kitų sistemų ir kontekstų konceptualizavimui ir grafiniam vaizdavimui. Skaitmeniniai įrankiai šiuo atveju gali būti būti naudojami informacijos paieškai ir tyrimui bei koncepcijų žemėlapių kūrimui (pavyzdžiui, „Miro“, „Stormboard“, „Collaboard“, „Microsoft Whiteboard“, „Ziteboard“ ir daugelis kitų). Be to, sąvokų vizualizaciją galima papildyti (pačių sukurta) audiovizualine medžiaga. Norint aprašyti ir pateikti sąvokų žemėlapį, užsienio kalbos mokymo atveju besimokančiosioms (-tiesiems) gali prireikti pagalbos – kalbinių išteklių arba patarimų, kaip daiktavardžius paversti veiksmažodžiais ir pan. (plg. 4 pav.).

Suche die Bedeutung der unbekannten Begriffe auf und trage möglichst alle Begriffe in das Schema des Wasserkreislaufs ein.



3 pav. Sąvokų žemėlapio sudarymo užduoties pavyzdys[13]

13 Demčišák et. al 2021, 72.

Beschreibe den Wasserkreislauf mit Hilfe der Begriffe aus der Übung 3. Welche Rolle spielen in diesem Kreislauf die Sonne, der Boden und die Atmosphäre?

Tipp: Transformation → transformieren

Bei der Beschreibung musst du in der Regel die Substantive in Verben transformieren. Zum Beispiel:

Grundwasserfluss → das Grundwasser fliest
Sickerwasser → das Wasser sickert in …
Wasserspeicherung → das Wasser wird in … gespeichert

4 pav. Kalbėjimo ir sąvokų žemėlapio pristatymo pratimo pavyzdys[14]

Būtent kalbinių gebėjimų, susijusių su skaitmenine aplinka, ugdymas turėtų būti vienas iš užsienio kalbų mokymo prioritetų, besimokančiosios (-tieji) turėtų gebėti įvardyti ir kalbėti apie įvairiausius skaitmeninio pasaulio reiškinius. Be to, per užsienio kalbų pamokas turėtų būti pateikiamos ir praktiškai išbandomos kalbinės priemonės, kuriomis, pavyzdžiui, galima analizuoti, vertinti ir tinkamai kritikuoti interneto svetainę ar socialinę mediją. Kritinis ir reflektyvus požiūris į medijas taip pat reiškia, kad besimokančiosios (-tieji) gali atitinkamai formuluoti ir argumentuoti.

Daugeliu atžvilgių skaitmeninių mokymo įrankių potencialas pamokoje vis dar neatskleistas. Žinoma, šie instrumentai, be kita ko, gali būti naudojami klasifikavimui, žinių perteikimui, kompetencijų ugdymui arba skaitmeninimo galimybių ir pavojų nurodymui, tačiau reikėtų integruoti ir įrankius, kuriuos mokyklos iki šiol vertino skeptiškiau, pavyzdžiui, rašybos taisymo ir vertimo programas (plg. Hartmann, Hundertpfund 2020, 92-100). Būtent su kalba susijusios aplikacijos yra tinkamos naudoti mokant užsienio kalbų. Naudodamiesi kompiuterio atliekamu rašybos tikrinimu, besimokančiosios (-tieji) gali ne tik mokytis ortografijos, bet ir ugdyti gebėjimą tikrinti ir vertinti automatinių taisymų teisingumą. Panašiai jos / jie galėtų naudotis išmaniaisiais telefonais ir kalbos atpažinimo programomis, kad konvertuotų sakomus žodžius į tekstus ir tada juos pataisytų pagal kalbinę intenciją, nes šios programos vis dar yra gana netobulos. Tas pats pasakytina ir apie vertimo programas, kurios dar tik kuriamos, todėl dažnai gali daryti klaidų. Gebėjimas tinkamai įvertinti, pataisyti ar patobulinti vertimą yra susijęs su kalbinio jautrumo ugdymu. Be to, daugelis ankstesnių kompetencijų, kurios yra svarbios patyrusiai (-iam) kalbos vartotojai (-ui), pavyzdžiui, vertėjai (-ui) raštu ar žodžiu, ateityje greičiausiai keisis ir vystysis kita linkme. Skaitmeninėje eroje gyvenančios (-tys) besimokančiosios (-tieji) turėtų būti pasirengusios (-ę) šiai realybei.

14 Ten pat.

Literatūra

BIERMANN, R. (2020): Digitalisierung und Digitalität im Kontext von medialem Habitus und Feld. Patrick Bettinger, Kai-Uwe Hugger (leid.): *Praxistheoretische Perspektiven in der Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS, 2020, 19–35.

BRANDHOFER, G. (2017): *Die Kompetenzen der Lehrenden an Schulen im Umgang mit digitalen Medien und die Wechselwirkungen zwischen Lehrtheorien und mediendidaktischem Handeln* (disertacija). Dresden: TU Dresden. DOI: 10.5771/9783828867321-75.

DEMČIŠÁK, J., AMBROŽIČ DOLINŠEK, J., ŠILEIKAITĖ-KAISHAURI, D., VOVK, A. (2021): *20 Fragen zum nachhaltigen Tourismus*. Unterrichtseinheiten für Deutsch als Fremdsrpache. Trnava: UCM, 2021.

DROSSEL, K., EICKELMANN, B., SCHAUMBURG, H., LABUSCH, A. (2018): Nutzung digitaler Medien und Prädiktoren aus der Perspektive der Lehrerinnen und Lehrer im internationalen Vergleich. Birgit Eickelmann et al. (leid.): *ICILS 2018 #Deutschland Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking*. Münster, New York: Waxmann, 205–240.

FERRARI, A. (2013): *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.* Luxembourg: Publications Office of the European Union. DOI: 10.2788/52966.

FUNK, H. (2019): Feindliche Übernahme oder erweiterte didaktisch-methodische Szenarien? Fremdsprachenunterricht in Zeiten digitalen Wandels. Eva Burwitz-Melzer et. al (leid.): *Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel.* Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 68–79.

GRAF, D. (2021): Geschichtliche Aspekte der Computernutzung am Beispiel des Biologieunterrichts. Dittmar Graf et al.: *Digitale Bildung für Lehramtsstudierende*. Wiesbaden: Springer Nature, 21–33.

HARTMANN, W., HUNDERTPFUND, A. (2020): *Digitale Kompetenz*. Bern: hep Verlag.

HEIDT, E. U. (1979): Mediendidaktik – Schöne Theorien ohne Praxisbezug? *Bildung und Erziehung* 32, Vol. 2, 114–129.

KANTEREIT, T. (leid.) (2020): *Hybridunterricht 101*. Dornstadt: Visual Ink Publishing.

LEXA, C. (2021): *Fit für die digitale Zukunft. Trends der digitalen Revolution und welche Kompetenzen Sie dafür brauchen*. Wiesbaden: Springer Gabler.

MAYRBERGER, K. (2020): Praxistheoretisch informierte partizipative Mediendidaktik – Erörterung am Beispiel von Open Educational Practice(s) im Sinne eines Doing-mediatizied-participatorylearning. Patrick Bettinger, Kai-Uwe Hugger (leid.): *Praxistheoretische Perspektiven in der Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer VS, 61–85.

MISHRA, P., KOEHLER, M. J. (2006): Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher. *Teachers College Record*, Volume 108, Number 6 (2006), 1017–1054.

PRENSKY, M. (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, No. 5, 1–6.

PERIFANOU, M. (2021): *DC4LT. Digital Competence Assessment Framework & Tool for Language Teachers. DC4LT Consortium*. https://www.dc4lt.eu/. Prieiga internete: https://www.researchgate.net/publication/359083477_Digital_Competence_Assessment_Framework_Tool_for_Language_Teachers

REDECKER, C. (2017): *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu.* Luxemburg: Publications Office of the European Union. DOI: 10.2760/159770, JRC107466

SCHAFFAR, A. (2013): Digital natives: myth busted Digitale Kompetenzen und habituell Verstrickungen. *Medienimpulse-Online*, Ausgabe 4/2013. Prieiga internete: http://www.medienimpulse.at/articles/view/613.

SCHMID, U., GOERTZ, L., BEHRENS, J. (2017): *Monitor Digitale Bildung. Die Schulen im digitalen Zeitalter.* Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. Internetinė nuoroda: https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/BSt_MDB3_Schulen_web.pdf

VUORIKARI, R. (2022): *DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes.* Luxemburg: Publications Office of the European Union. DOI: 10.2760/115376. Prieiga internete: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en.

Interneto šaltiniai (žiūrėta 2022-12-20)

URL 1: https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_de

URL 2: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN

URL 3: https://www.bmf.gv.at/dam/jcr:bcc699cb-a55b-46d1-8ba2-4cd58645159d/2021-07_DigComp%202.2_Digitales%20Kompetenzmodell_DE_barrierefrei.pdf

URL 4: https://all-digital.org/invitation-to-digcomp-cop/

URL 5: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu_german_final.pdf

URL 6: https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1135186/umfrage/umfrage-zur-digitalen-kompetenz-von-lehrerinnen/

URL 7: https://www.helecs.ie/framework/

II.

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) internetinėje erdvėje

II. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) internetinėje erdvėje

1 Virtualus vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) ir jo organizavimas

Petra Fuková (Universita Jan Evangelista Purkyně v Ústí nad Labem, Čekija)

Užsienio kalbų mokymas(is) nuolat tobulėja. Žvelgiant diachroniškai, nuo XIX a. buvo kuriamos įvairios institucinio mokymo metodinės koncepcijos, kuriomis visada buvo siekiama to paties tikslo – sudaryti sąlygas besimokančiosioms (-tiesiems) kuo sėkmingiau mokytis kalbų, remiantis naujausiais mokymosi psichologijos, lingvistikos ir kitų pamatinių disciplinų atradimais. Didelę įtaką užsienio kalbų mokymui(si) taip pat darė įvairūs socialiniai, politiniai ir ekonominiai pokyčiai, lėmę atskirų šalių kalbų politiką; tai pabrėžia ir Butzkamm (2004, 152) teigdamas, kad „akivaizdžiai egzistuojantis pagrindinis socialinis sutarimas dėl užsienio kalbų mokymo, kaip sudėtinės bendrojo išsilavinimo dalies, svarbos pateisino užsienio kalbų didaktikos dėmesį vis sudėtingesniems mokymo metodams“. Keičiantis įvairiems metodiniams požiūriams į užsienio kalbų mokymą(si), keitėsi ir supratimas, koks turėtų būti tikrasis kalbos mokymo(si) tikslas – kalbos žinios, kalbos mokėjimas ar abiejų šių dalykų derinys.

Dabartinis požiūris į užsienio kalbų mokymą(si) apibrėžiamas tarpkultūrinio metodo arba metodų derinio sąvokomis. Net ir šiame požiūryje laikui bėgant išryškėja įvairios įtakos, kurios toliau jį plėtoja ar praturtina. Vienas iš svarbių šios tolesnės plėtros šaltinių yra bendra techninė pažanga. Todėl pastaraisiais dešimtmečiais į užsienio kalbų mokymą(si) vis dažniau įtraukiamos skaitmeninės medijos ir kuriami įvairūs e. mokymosi scenarijai. Nuo 2020 m., kilus „Covid 19“ pandemijai, nuotolinis mokymas tapo nuolatine užsienio kalbų mokymo, taigi ir čia nagrinėjamų vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si), dalimi.

Šiame skyriuje pirmiausia aptariamas įprastas kontaktinis mokymas(is), jo tikslai ir principai. Kartu aptariami nuotolinio vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) ypatumai. Vėliau dėmesys sutelkiamas į galimas mokymo(si) proceso ir jo dalyvių, t. y. besimokančiųjų ir mokytojų, problemas.

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) tikslai šiandien

Šiandien gyvename atvirame, globalizuotame pasaulyje. Žmonės keliauja profesiniais ir (arba) privačiais tikslais, bendrauja įvairiais ryšio kanalais visame pasaulyje. Todėl lemiamas veiksnys visais atžvilgiais yra žmogaus gebėjimas bendrauti. Tuo grindžiamas svarbiausias šiuolaikinio užsienio kalbos mokymo(si) tikslas – suteikti besimokančiosioms (-tiesiems) galimybę tinkamai bendrauti, t. y. gebėti lingvistiškai adekvačiai reaguoti autentiškose tarpkultūrinėse situacijose (Doyé 1995, 162).

Doyé (1995, 161-164) išskiria tris mokymo(si) tikslų dimensijas: pragmatinę, kognityvinę ir emocinę. Kalbant apie pragmatinę dimensiją, kalbama apie komunikacines kompetencijas arba gebėjimus (kalbėjimas, rašymas, sakytinio ir rašytinio teksto supratimas), kurie šiais laikais laikomi

vienodai svarbiais, ir dalines kompetencijas (tarimas, rašyba, gramatika, žodynas), kurios taip pat gali būti laikomos komunikacinių kompetencijų sąlyga. Per kognityvinę dimensiją besimokančiosios (-tieji) gauna šalityros žinių, t. y. informacijos apie šalį, jos gyventojus ir kultūrą. Mokymo tikslų emocinę dimensiją atspindi besimokančiųjų nuostatos. Ypač daug dėmesio skiriama atvirumui, tolerancijai ir norui bendrauti.

Šiems mokymosi tikslams pasiekti mokytojos (-ai) naudoja įvairią medžiagą. Dar iki 2020 m. skaitmeninės ir elektroninės medijos vis labiau buvo įtraukiamos į užsienio kalbų mokymą(si), tačiau dažnai buvo minima, kad e. mokymosi integracija vyksta pernelyg lėtai (Arnold et al. 2018, 13). Jų įtraukimo mastas priklausė nuo mokytojo(s) ir jo(s) požiūrio į tai, taip pat, pavyzdžiui, nuo atitinkamos mokyklos įrangos. Dažniausiai jos buvo suprantamos kaip papildomi elementai, kurie pajvairina pamokas ir (arba) savarankiško mokymosi etapus, turi motyvuojantį poveikį ir palaiko besimokančiųjų aktyvumą bei savarankiškumą. Tačiau, jei visas užsienio kalbos mokymas staiga turi būti perkeltas į nuotolį, kaip tai įvyko 2020 m., gali kilti įvairių sunkumų, susijusių su mokymo(si) tikslais, kuriuos gali lemti, pavyzdžiui, bendri per dideli reikalavimai, mokytojo(s) ir (arba) besimokančiųjų techniniai trūkumai, susiję su jų technine kompetencija ir (arba) technine įranga. Todėl planuojant nuotolines pamokas patartina savęs paklausti:

- **Ar visų dalinių kompetencijų ir gebėjimų mokoma ir praktikuojama subalansuotai?**

Nė vienos iš keturių dalinių kompetencijų nereikėtų pamiršti ar praleisti. Be to, neužtenka mokyti(s) vien dalinių kompetencijų, jos turi būti integruotos į komunikacines kompetencijas (Doyé 1995, 162), todėl visos keturios komunikacinės kompetencijos turėtų būti vienodai svarbios ir mokant(is) nuotoliu. Reikėtų nepamiršti, kad visų dalinių kompetencijų ir gebėjimų pusiausvyrai gali kilti grėsmė dėl to, kad besimokančiąsias (-uosius) nuotoliu sunkiau mokyti vienų dalykų nei kitų. Internetiniais instrumentais daug lengviau parengti gramatikos pratybas, nei, pavyzdžiui, praktikuoti tarimą, sakytinio teksto supratimą ar kalbėjimą su besimokančiosiomis (-aisiais). Tai gali lemti, kad pamokoje vyraus gramatika, kas trumpuoju laikotarpiu neturėtų kelti problemų, tačiau ilgainiui labai pablogintų besimokančiųjų gebėjimą bendrauti.

- **Kaip dėstyti šalityros turinį?**

Šiandien šalityra nebėra tik faktinė informacija apie vokiškai kalbančias šalis. Nuo XX a. aštuntojo dešimtmečio pabaigos jai priskiriama komunikacinė šalityra, o nuo devintojo dešimtmečio pabaigos – ir tarpkultūrinė šalityra (Schweiger 2021, 360-362).

Komunikacinės šalityros metu besimokančiosios (-tieji) veikia kuo autentiškesnėse situacijose, pavyzdžiui, ieško traukinio, perka bilietus, rezervuoja viešbučio kambarį, planuoja kelionę arba užsisako maistą restorane. Tam tinka autentiška medžiaga, pavyzdžiui, eismo tvarkaraščiai, interneto svetainės, kelionių agentūrų katalogai, valgiaraščiai, kuriuos dažnai galima rasti internete. Šiuo metu galima teigti, kad nuotolinis mokymas(is) yra naudingas, nes besimokančiosios (-tieji) gali pačios (patys) ieškoti tokios medžiagos internete ir su ja dirbti. Tačiau, kadangi mokoma(si) užsienio kalbos, tai visada turi būti susiję su aktyviu besimokančiųjų bendravimu. Šiomis aplinkybėmis nuotolinis mokymas(is) gali atrodyti iššūkis, verčiantis mokytoją ieškoti naujų būdų, kurie skirtųsi nuo kontaktinio mokymo(si), ir rengti scenarijus, skatinančius tiesioginį bendravimą.

Galiausiai nereikėtų pamiršti ir tarpkultūrinės šalityros, kuri yra glaudžiai susijusi su afektine mokymo(si) tikslų dimensija. Čia dėmesio centre atsiduria besimokančiųjų požiūriai ir nuostatos, jie

skatinami nagrinėti ne tik svetimą, bet ir savo kultūrą, kas lyginti, ir prireikus permąstyti savo pirminę nuomonę.

Be pirmiau aptartų užsienio kalbos mokymo(si) tikslų, Doyé (1995, 164–165) taip pat priduria, kad yra ir bendrieji mokyklos tikslai, kaip antai savarankiškumo ir atsakomybės jausmo, kritinių gebėjimų, socialinio elgesio, solidarumo, emancipacijos ugdymas, kurių taip pat reikėtų siekti mokant užsienio kalbų.

Apibendrinant galima teigti, kad tam, jog būtų laikomos lygiavertėmis, nuotolinės vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokos turėtų siekti tų pačių tikslų kaip ir kontaktinės pamokos. Pagrindinis tikslas yra besimokančiųjų komunikacinė kompetencija, t. y. jų gebėjimas bendrauti. Tai, kad tai ne visada yra paprasta, lemia skirtingos sąlygos, kuriomis vyksta kontaktinis ir nuotolinis mokymas(is). Mokytojos (-ai), įpratusios (-ę) mokyti kontaktiniu būdu, nuotolinėje pamokoje yra priverstos (-i) permąstyti daugelį dalykų, kuriuos jau automatiškai naudoja pamokoje, pritaikyti juos naujoms sąlygoms ir galbūt ieškoti naujų kelių. Toliau išsamiau aptariami metodai, kuriuos galima taikyti nuotolinėje pamokoje.

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) tikslai šiandien

Empiriniai tyrimai parodė, kad kalbų mokymas(is) yra labai įvairus, todėl jo praktiškai neįmanoma aprėpti vienu metodiniu konceptu. Šiandien užsienio kalbų mokymas(is) grindžiamas principais (o ne aiškiu metodu), kurių dėka skatinama kokybė, o kartu ir sėkmingas užsienio kalbų mokymas(is). Šie principai yra labai bendro pobūdžio, todėl juos lengviau taikyti konkrečiomis mokymo(si) sąlygomis nei uždarą metodinį konceptą (Janíková 2012, 111). Skirtingi autoriai nesutaria dėl principų skirstymo į kategorijas. Butzkamm (2005, 45) iš viso išvardija dešimt principų: šnekamosios kalbos, bendravimo, funkcionalumo, orientacijos į veikimą, sistemingos praktikos, pasirengimo gimtąja kalba, individualizavimo arba orientacijos į mokinį, savarankiško mokymo(si), visos mokinio asmenybės ugdymo ir emocinio saugumo. Funk (2010, 942-943) mini dvylika principų: orientacija į veikimą, orientacija į turinį, orientacija į užduotį, individualizavimas ir suasmeninimas, savarankiškumo skatinimas, orientacija į sąveiką, refleksijos skatinimas, automatizavimas, skaidrumas ir dalyvavimas, vertinimo kultūra, daugiakalbystė ir mokymo(si) kultūros svarba. Königs (2010, 326–328) kalba apie šešis principus, pagrįstus psicholingvistikos ir mokymosi psichologijos įžvalgomis: strategijos formavimas, autonomija, individualizavimas, sąmoningumas ir įsisąmoninimas, modelio formavimas, susiejimas su tuo, kas žinoma, ir teigiama perkėlimo pusė. Fritz ir Faistauer (2008) principus skirsto į tris grupes: a) didaktiniai principai, kurie suformuluoti bendrai ir apima orientaciją į besimokančiąją (-tįjį), bendradarbiavimą, daugiakalbystę, autentiškumą ir savarankiškumą, b) metodiniai principai, susiję su pamokos organizavimu, pavyzdžiui, kartojimas, gebėjimų pusiausvyra, įvairovė, tekstų tipų įvairovė, skaidrumas, socialinių formų įvairovė, ir c) kalbos įsisavinimo principai, susiję su išmokimo procesais, pavyzdžiui, netiesioginių ir tiesioginių žinių pusiausvyra, sąveika, intensyvi įvestis arba atsižvelgimas į individualius besimokančiųjų skirtumus.

Iš pirmo žvilgsnio visi šie minėti skirstymai skiriasi, tačiau, atidžiau įsižiūrėjus, jie turi daug bendro. Toliau aptariami kai kurie principai, daugiausia dėmesio skiriant tiems, kurie, mūsų nuomone, yra ypač svarbūs nuotoliniam mokymui(si).

a) Orientacija į besimokančiąją (-tįjį)

Kalbų mokymas(is) yra individualus procesas, nes kiekvienas žmogus turi specifinių gebėjimų, patirčių, žinių. Todėl orientacija į besimokančiąją (-tįjį) šiandien yra teorinis visų mokymo(si) procesų pagrindas (Janíková 2012, 114). Taigi, kiekvieno(s) besimokančiosios (-jo) individualumas yra svarbiausias šiuolaikinio mokymo(si) aspektas. Jo(s) gyvenimo pasaulis, poreikiai ir interesai turėtų daryti įtaką temų ir medžiagos pasirinkimui, taip pat reikėtų atsižvelgti į jo mokymo(si) ypatumus, pavyzdžiui, mokymo(si) patirtį, prielaidas ir įpročius, mokymo(si) tipą ar mokymo(si) greitį. Mokant(is) nuotoliu svarbesni tampa kiti besimokančiųjų ypatumai, pavyzdžiui, jų techninės kompetencijos arba gebėjimas susikaupti prie kompiuterio (paprastai ilgai sėdint). Iš esmės visa tai kelia didelius reikalavimus mokytojai (-ui), nes būtina sąlyga į besimokančiąją (-tįjį) orientuotam mokymui įgyvendinti yra, viena vertus, geras individualių mokinių pažinimas, kita vertus, lankstumas, kad mokytoja(s) galėtų pritaikyti savo mokymą prie individualių besimokančiųjų.

Atsižvelgiant į orientaciją į besimokančiąją (-tįjį), reikia pridurti, kad labai konkrečiais atvejais galima atsisakyti visų tikslų, pavyzdžiui, jei reikia mokyti mokines (-ius), turinčias (-ius) nepakankamas išankstines prielaidas, ir dėl to visų keturių kompetencijų nebūtų pasiekta arba būtų labai sunku pasiekti (Doyé 1995, 162-163). Tokiu atveju pagrįsta skirti dėmesį „svarbesniems“ šių mokinių gebėjimams.

Koeppel (2016, 63–65) dar plačiau apibrėžia į besimokančiąją (-tįjį) orientuoto mokymo(si) sąvoką ir supranta, kad ji apima pasikeitusį elgesį užsienio kalbos mokymo(si) procese. Todėl besimokančiosioms (-tiesiems) turėtų būti suteikta daugiau galimybių aktyviai dalyvauti mokymo(si) procese, jo organizavime ir eigoje. Daugelį veiklų, už kurias anksčiau buvo atsakinga(s) mokytoja(s), gali perimti besimokančiosios (-tieji), pavyzdžiui, pačios / patys atsinešti į pamoką medžiagą arba bent jau padėti ją atrinkti, vadovauti diskusijai vietoj mokytojo(s), taisyti vieni kitus arba vertinti savo darbą. Taip besimokančiosios (-tieji) labiau įsitraukia į mokymą(si), o tai motyvuoja ir suteikia daugiau galimybių aktyviai vartoti kalbą.

Organizaciniams klausimams, kuriuose turėtų dalyvauti ir besimokančiosios (-tieji), spręsti mokanti(is) per nuotolį tinka įvairios apklausų priemonės („AnswerGarden“, „Bittefeedback“, „Mentimeter“, „PollEverywhere“, „Polllab“ ir kt.) ir interaktyvios lentos („Bitpaper“, „Jamboard“, „Scrumblr“ ir kt.). Juos naudojant galima greitai surinkti besimokančiųjų nuomones ir pasiūlymus ir juos aptarti. Besimokančiosios (-tieji) mato, kad į jų nuomonę labiau atsižvelgiama, kai jos / jie dalyvauja organizuojant pamokas, ir dėl to pamokas vertina palankiau.

b) Bendradarbiavimas ir sąveika

Kalba yra bendravimo priemonė, todėl kalbos mokymas(is) glaudžiai susijęs su bendravimu ir bendradarbiavimu, nes tai leidžia mokymo(si) procesą paversti aktyviu. Kaip teigia Frinz ir Faistauer (2008, 125), mokymas(is) bendradarbiaujant yra daugiau nei tik grupinis mokymas(is). Dirbdamos (-i) grupėmis ir poromis besimokančiosios (-tieji) sprendžia bendras problemas ir užduotis, prisiima

atsakomybę ir padeda vieni kitoms / kitiems. Į mokytojas (-us) žiūrima kaip į padėjėjas (-us) ir pagalbininkes (-us).

Tai taip pat glaudžiai susiję su sąveikos principu, kuris padeda ugdyti mokomos kalbos komunikacinę kompetenciją (Fritz, Faistauer 2008, 131). Besimokančiosioms (-tiesiems) turėtų būti suteikta kuo daugiau galimybių bendrauti tarpusavyje klasėje arba naudoti kalbą, laisvai kalbėti ir rašyti. Faßler (cituojama pagal Rösler 2010, 15-16) šiuo atžvilgiu išskiria dvi sąvokas. Sąveika jis laiko tik tiesioginio bendravimo situaciją tarp toje pat vietoje ir tuo pat laiku esančių žmonių. Tai jis lygina su interaktyvumo sąvoka, kuri „suponuoja perjungimo, saugojimo, apdorojimo ir žmogaus veiksmo dimensijų standartus kaip vienalaikes bendravimo sąlygas“.

Norint patenkinti bendradarbiavimo ir sąveikos poreikį nuotolinėse pamokose, mokytojai (-ui) reikia daug organizacinių ir metodinių įgūdžių, ypač kalbant apie bendravimą žodžiu, nes, priešingai nei kontaktinėse pamokose, organizuoti darbą grupėmis jau yra daug sunkiau. Suskirstymas į grupes gali užtrukti daug laiko, priklausomai nuo nuotolinio mokymo platformos, mokytoja(s) vienu metu gali stebėti tik vienos grupės darbą ir praranda bendrą visų grupių veiklos vaizdą, galimus tarpinius klausimus ar sunkumus, kuriuos turėtų padėti išspręsti. Tai reiškia didesnius reikalavimus pačioms (-tiems) besimokančiosioms (-tiesiems), jų bendradarbiavimo įgūdžiams ir savarankiškumui, o kartu ir tikslioms užduotims bei geram mokytojo(s) darbo organizavimui.

Priešingai, internetiniai instrumentai, pavyzdžiui, pokalbiai ar forumai, susiję su bendravimu raštu, leidžia natūraliai keistis informacija tarp besimokančiųjų, o tai kartu skatina toliau minėtą mokymo autentiškumą. Rösler (2010, 50-63) skirsto pastarąsias į sinchronines bendradarbiavimo formas, pavyzdžiui, pokalbius, ir asinchronines bendradarbiavimo formas, pavyzdžiui, elektroninius laiškus. Kiekviena iš šių darbo formų turi ne tik privalumų, bet ir pavojų. Internetiniuose pokalbiuose reikia reaguoti greitai, todėl tai praktiškai yra spausdinamas žodinis bendravimas. Tačiau besimokančiosioms (-tiesiems) tai gali labai sunku ir jos / jie gali padaryti daug klaidų. Be to, kyla grėsmė, kad turinys bus banalus, o apie rašymą, kaip gebėjimą, bus sukurta klaidinga nuomonė. Kita vertus, rašydama(s) elektroninį laišką besimokančioji (-tysis) turi daug daugiau laiko apgalvoti, kaip teisingai suformuluoti tekstą, be to, vėliau gali pataisyti ir patobulinti tai, ką parašė. Tačiau reikia pridurti, kad šiais laikais besimokančiosios (-tieji) beveik niekada nerašo elektroninių laiškų, todėl šis bendravimo būdas yra labai nutolęs nuo jų kasdienio gyvenimo ir neturi autentiškumo požymių.

c) Daugiakalbystė

Europos Komisijos raginimas Europos piliečiams ugdyti daugiakalbystę nėra naujas, tačiau vis dar aktualus. Be naudos, kurią daugiakalbystė turėtų duoti visai Europos bendruomenei, ji taip pat turi teigiamą poveikį kiekvienam asmeniui.

Neuner (2003, 14-25) skiria vidinę ir išorinę daugiakalbystę, pabrėždamas, kad daugiakalbystė iš esmės mums būdinga, nes kiekvienas žmogus turi vidinę daugiakalbystę, t. y. įvairius gimtosios kalbos variantus (pavyzdžiui, literatūrinę kalbą, dialektą, sociolektą, dalykinę kalbą). Kita vertus, išorinė daugiakalbystė reiškia, kad asmuo, be savo gimtosios kalbos, moka bent dvi svetimąsias kalbas (L1[15]). Mokantis šių svetimųjų kalbų nebūtina siekti gimtosios kalbos lygio, bet reikia turėti

[15] Tekste kalbos žymimos pagal vartojimą taip: L1 = gimtoji kalba, L2 = pirmoji užsienio kalba, L3 = antroji užsienio kalba.

šias kalbas konkrečiais bendravimo tikslais vienoje ar keliose srityse (Vollmer 2004, 238). Tokiu būdu galima pasiekti skirtingus mokomų kalbų kompetencijos lygius ir kalbų profilius. Europos Komisijos manymu, daugiakalbiai Europos piliečiai reiškia ne tik didesnį Europos konkurencingumą, bet ir geresnį atskirų šalių, ypač kaimyninių, tarpusavio supratimą.

Daugelyje Europos šalių, kuriose nekalbama vokiškai, vokiečių kalbos paprastai mokoma tik kaip L3 po anglų kalbos. Kadangi anglų ir vokiečių kalbos priklauso tai pačiai kalbų šeimai, galima pasinaudoti ankstesnėmis besimokančiųjų anglų kalbos žiniomis, ypač pradedančiųjų vokiečių kalbos pamokose. L3 mokymosi pradžioje besimokančiosios (-tieji) nebėra tuščias popieriaus lapas (Hufeisen 2003, 9). Jie jau turi tam tikros svetimos kalbos mokymosi patirties, gali pasinaudoti savo deklaratyviosiomis ir procedūrinėmis žiniomis apie kalbas ir kalbų mokymąsi, todėl jiems nereikia pradėti mokytis nuo nulio ir jie gali daug greičiau ir lengviau išmokti L3, bent jau per pirmąsias pamokas.

Neurodidaktiniai tyrimai (Grein 2013, 43–44) parodė, kad atskiros kalbos smegenyse saugomos ne atskirai, o yra tarpusavyje susijusios. Todėl, siekiant veiksmingesnio mokymo(si), vokiečių kalbos kaip svetimosios pamokose turėtų būti skatinama integruota daugiakalbystė (Hallet, Königs, cituojama pagal Janíková 2012, 117), t. y. reikia ne mokytis išmoktų kalbų atskirai viena nuo kitos, bet ieškoti bendrumo tarp kalbų, kuris palengvintų L3 mokymą(si), ir kartu aiškiai parodyti skirtumus, kad būtų išvengta neigiamo perkėlimo. L2 pamokose sukurtos mokymo(si) strategijos gali būti naudojamos ir toliau tobulinamos L3 pamokose.

Nors visuotinai baiminamasi, kad eilės tvarka, kai vokiečių kalbos mokoma(si) po anglų kalbos, nėra pati idealiausia, ypač dėl mažėjančios motyvacijos mokytis vokiečių kalbos, nes anglų kalba, kaip *lingua franca*, daugeliui gali atrodyti pakankama bendravimo tikslais (Hufeisen 2003, 9), besimokančiųjų turimos anglų kalbos žinios mokant(is) vokiečių kalbos kaip svetimosios nuotoliu yra naudingos dar dėl vienos priežasties. Jas jie gali naudoti, pavyzdžiui, ieškodami informacijos internete arba tarpininkavimo (mediacijos) tikslais.

d) Autentiškumas

Jau seniai siekiama mokymo(si) autentiškumo. Tai reiškia, kad pamokose reikia ne tik naudoti autentišką medžiagą, pavyzdžiui, gimtakalbių parašytus tekstus, skirtus gimtakalbiams, bet visų pirma kurti pamokas taip, kad besimokančiosios (-tieji) galėtų patys veikti autentiškose, realiose situacijose (Fritz, Faistauer, 2008, 126).

Kalbant apie pamokose naudojamą medžiagą, nuotolinį mokymą(si) šiuo požiūriu galima laikyti naudingu, nes besimokančiosios (-tieji) gali rasti ir dirbti su daugeliu dalykų internete – valgiaraščiais, žemėlapiais, eismo tvarkaraščiais, tinklalapiais, reklamomis ir pan. Tačiau realios situacijos realizavimas nuotolinėse pamokose gali būti daug sudėtingesnis. Jei, pavyzdžiui, kontaktinėje pamokoje galima suvaidinti sceną restorane, besimokančiosioms (-tiesiems) prisiimant padavėjo ir svečio vaidmenis, tai nuotolinėse pamokose tai atrodytų labai dirbtina, todėl reikėtų rinktis alternatyvą, pavyzdžiui, užsakyti patiekalus telefonu iš pristatymo tarnybos. Taigi mokytojai (-ui) vėlgi reikia lankstumo ir kūrybiškumo, kad apsvarstytų kai kuriuos klasėje žinomus scenarijus ir galbūt sukurtų naujus.

e) Savarankiškumas

Savarankiškas mokymas(is) yra bendras pedagoginis tikslas, į kurį reikėtų orientuotis kiekvienoje pamokoje. Besimokančiosios (-tieji) turėtų palaipsniui prisiimti atsakomybę už savo mokymąsi, nesvarbu, ar tai būtų tikslų nustatymas, planavimas, įgyvendinimas, ar savo mokymosi proceso vertinimas, ir taip galiausiai būtų pasirengusios (-ę) mokytis visą gyvenimą. Savarankiškumo ugdymas yra ilgas procesas, kurį mokytoja(s) turėtų palaikyti ir aktyviai skatinti. Taigi besimokančiosios (-tieji) gali dalyvauti nustatant pamokos tikslus, turinį ir metodus, savarankiškai bendradarbiauti su kitomis (-ais) besimokančiosiomis (-aisiais), taip pat vertinti pamokos eigą, jos rezultatus ir savo mokymąsi (Fritz, Faistauer, 2008, 127).

Dėl e. mokymo(si) Rösler (2010, 10-11) nurodo, kad nors toks mokymas(is) pirmiausia užtikrina besimokančiosios (-ojo) savarankiškumą, reikia nepamiršti, kad geriausiai su laisvėmis ir pasirinkimo galimybėmis tvarkosi įsitraukusios (-ę) besimokančiosios (-tieji), kurios / kurie mokosi veiksmingai ir tvariai, vadinamieji mokymosi profesionalai. Priešingai, tiems, kuriems sunku valdyti savo mokymąsi, tai gali būti labiau grėsmingas scenarijus. Šis pastebėjimas taip pat gali būti taikomas nuotoliniam mokymui(si). Tai reiškia, kad mokytoja(s) turi gerai pažinti atskiras (-us) besimokančiąsias (-uosius) ir suteikti silpnesnėms (-iems) mokinėms (-iams) pakankamą pagalbą, kad jos / jie galėtų valdyti savo mokymo(si) procesą. Atsižvelgdami į tai, Arnold et al. (2018, 296) rekomenduoja pradžioje suteikti besimokančiosioms (-tiesiems) pirmąją apytikslę idėją, ko jos / jie turėtų mokytis, kodėl ir kokiu tikslu, kad galėtų aktyviai pradėti mokymosi procesą. Svarbi mokymo(si) dalis – aptarti ir išbandyti įvairias mokymo(si) strategijas, kad besimokančiosios (-tieji) galėtų rasti joms / jiems tinkančias ir įtraukti jas į savo repertuarą.

Be to, Rösler (2010, 39) teigia, kad, nepaisant mokytojo(s) atsakomybės už gerai struktūruotą mokymo(si) turinį ir kalbą, dėl skaitmeninės prieigos prie informacijos ir naujai sukurtų komunikacijos kanalų turėtų būti lengviau motyvuoti besimokančiąsias (-iuosius) savarankiškai apsispręsti, pavyzdžiui, dėl turinio.

f) Įvairovė

Monotonija žudo motyvaciją. Todėl pageidautina, kad pamokoje nuolat būtų keičiamos įvairios socialinės formos, medijos ir medžiaga, veikla, užduotys ir bendravimo kanalai, siekiant suaktyvinti besimokančiąsias (-iuosius), patraukti jų dėmesį, sudominti ir motyvuoti. Be to, taip bus patenkintos kiekvieno(s) besimokančiosios (ojo) preferencijos ir mokymo(si) įpročiai.

Šiuo metu yra daugybė internetinių įrankių, kuriuos galima naudoti įvairiems pratimams kurti. Kaip teigia Boeckmann (2008, 51), daugelio internetinių įrankių privalumas yra jų interaktyvumas. Priešingai nei tradiciniai darbalapiai ir pratybos, jie suteikia galimybę iš karto gauti grįžtamąjį ryšį, taip pat galimybę bandyti antrą kartą, o tai skatina ne tik mokymo(si) savarankiškumą, bet ir sėkmės jausmą, taigi ir motyvaciją. Tačiau šiuo atžvilgiu reikia pabrėžti, kad tuo pat metu reikia atsižvelgti į bendrą atskirų pamokų struktūrą, kad nuotolinės pamokos taip pat būtų metodiškai ir logiškai struktūruotos ir netaptų tik atskirų, nors ir įdomių, pratimų seka, kuri leidžia interaktyviai mokytis, bet neskatina komunikacinių gebėjimų. Šios atskiros užduotys turi būti naudingos kaip sudedamosios dalys, kurias galima įterpti į įvairių bendravimą skatinančių veiklų mozaiką.

Kaip matyti, visi minėti šiuolaikinio mokymo(si) principai yra visuotinai galiojantys, todėl jų reikia laikytis kiekvienoje mokymo(si) formoje, kad nekiltų pavojus mokymo kokybei ir taip būtų užtikrintas sėkmingas mokymas(is). Tai, kad šiandien mokymas(is) vyksta ne pagal nusistovėjusią metodinę koncepciją, o pagal principus, taip pat gali būti laikoma privalumu tokiais atvejais, kaip antai perėjimas nuo kontaktinio prie nuotolinio mokymo(si), nes tai suteikia mokytojoms (-ams) daugiau veiksmų laisvės. Vis dėlto tai susiję su dideliais reikalavimais tiek besimokančiosioms (-tiesiems), tiek mokytojoms (-ams), kurie aptariami toliau.

Iššūkiai, su kuriais susiduria virtualaus mokymo(si) dalyviai

Kaip nurodyta pirmiau, 2020 m. perėjimas nuo tiesioginio prie nuotolinio mokymo(si) įvyko staiga, be įspėjimo. Vieną dieną mokytojos (-ai) ir mokinės (-iai) buvo priversti reaguoti ir prisitaikyti prie naujų sąlygų. Žinomus mokymo(si) metodus reikėjo pakeisti naujais. Kad būtų galima toliau mokyti besimokančiąsias (-iuosius) ir taip siekti bei įgyvendinti švietimo tikslus net ir tokiomis pasikeitusiomis sąlygomis, reikėjo sukurti ir taikyti naujus skaitmeninius metodus. Ne paslaptis, kad tai buvo susiję su tam tikrais sunkumais. Toliau aprašomos kelios pagrindinės sritys, kurias šiuo atžvilgiu galima apibūdinti kaip sudėtingas.

1) Įranga

Pirmiausia reikia paminėti besimokančiųjų pasiekiamumą, kuris gali būti laikomas pagrindiniu nuotolinių pamokų atspirties tašku. Tam reikia pakankamos techninės įrangos besimokančiosioms (-tiesiems) ir mokytojoms (-ams). Ne kiekviena šeima karantino pradžioje turėjo kompiuterį kiekvienam vaikui; daugelyje šeimų problema buvo ta, kad nebuvo interneto prieigos arba ji buvo nepakankamai stipri ar stabili. Panašios problemos kamavo ir mokytojas (-us). Be to, nuotolinio mokymo(si) dalyvėms (-iams) teko išmokti dirbti su konkrečiomis platformomis ir atskirais įrankiais.

2) Socialiniai ryšiai

Apskritai, iš įvairių tyrimų[16]matyti, kad mokinės (-iai) dėl nuotolinių pamokų ilgainiui patyrė socialinių kontaktų trūkumą. Be to, per nuotolines pamokas sunkiau palaikyti ryšį su mokytoja (-u) ir bendraklasėmis (-iais). Pavyzdžiui, jei mokinė (-ys) kontaktinės pamokos metu staiga nebežino, ką reikia daryti, gali pasižiūrėti pas kaimynę (-ą) arba tyliai jo(s) paklausti. Dirbant individualiai (ar grupėmis) galima paprašyti mokytojo(s) paaiškinimo ar nedidelės pagalbos, netrukdant likusioms (-iems) klasiokėms (-ams), nes mokytoja(s) gali ateiti pas konkrečią mokinę ar mokinį (arba grupę) ir padėti. Nuotolinėse pamokose tokios galimybės nėra. Klausimą mokytojai (-ui) galima užduoti tik visiems girdint, o tai dažnai nutraukia arba sutrikdo nuotolinės pamokos eigą. Norėdama(s) to išvengti, mokytoja(s) turi pateikti dar tikslesnes užduotis.

[16] Pavyzdžiui, Rokos, Vančura (2020), Smetáčková (2021).

3) Judėjimas

Remiantis empiriniais neurodidaktiniais tyrimais, judėjimas padeda mokytis, nes skatina gebėjimą suvokti, koncentraciją ir bendrą darbingumą (Grein 2013, 70). Be to, jis palaiko teigiamas, su mokymusi susijusias emocijas, kurios turi motyvuojantį poveikį (Marečková 2011, 79-80). Jeigu kontaktinėse pamokose visada galima priversti besimokančiąsias (-iuosius) pajudėti, nesvarbu, ar tai būtų tiesiog ėjimas prie lentos, ar įvairūs su judėjimu susiję užsiėmimai, tai nuotolinėse pamokose jie nuolat sėdi prie kompiuterių, dažnai po kelias valandas, o tai, be kita ko, gali neigiamai paveikti jų dėmesį. Todėl nuotolinėse pamokose taip pat reikėtų į tai atsižvelgti.

4) Pamokos struktūra ir turinys

Kalbant apie atskirų nuotolinių pamokų struktūrą ir turinį, kyla tam tikrų galimų sunkumų. Šiuo metu, kad nesikartotume, juos tik išvardijame. Daugiausia tai yra šie dalykai:

- subalansuotai lavinti visus gebėjimus ir dalines kompetencijas,
- suteikti pakankamai erdvės kalbai naudoti,
- įvairiai ir logiškai kurti atskiras pamokas,
- atsižvelgti į visas (-us) besimokančiąsias (-iuosius) ir aktyvinti jų kognityvinę veiklą,
- matyti ir atskiras (-us) besimokančiąsias (-uosius), ir grupes,
- suformuluoti pakankamai aiškius nurodymus ir taisykles.

Galiausiai reikėtų pridurti, kad čia paminėti galimi sunkumai neturėtų būti suprantami kaip išsamus visų galimų sunkumų sąrašas, o veikiau kaip tipiniai pavyzdžiai, nes, priklausomai nuo konkrečių besimokančiųjų grupių ir (arba) atskirų besimokančiųjų, gali kilti ir kitų jiems būdingų sunkumų.

Apibendrinimas

Šiame skyriuje aptarti virtualaus vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) tikslai ir principai, atskleisti šios mokymo(si) formos privalumai ir galimi sunkumai. Iš esmės reikėtų pabrėžti, kad abiem aspektais virtualus mokymas(is) neturėtų skirtis nuo kontaktinio mokymo(si). Juo turėtų būti siekiama, kad besimokančiosios (-tieji) gebėtų adekvačiai naudoti kalbą autentiškose situacijose. Metodiniu požiūriu mokymas(is) turėtų būti orientuotas į mokinę (-į) ir autentiškas, skatinti bendradarbiavimą, sąveiką ir savarankiškumą bei remtis mokinių daugiakalbyste. Kiekviena pamoka, siekiant padėti mokytis, turėtų būti gerai struktūruota, logiškai suplanuota ir įvairiapusė veiklos, socialinių formų ir medijų požiūriu.

Apibendrinant reikėtų pabrėžti, kad nors 2020 m. perėjimas prie nuotolinio mokymo(si) nebuvo savanoriškas dėl pandemijos lemto karantino, visos (-i) dalyvės (-iai) dėl to išmoko naujų dalykų. Teigiamai galima vertinti tai, kad, grįžus prie kontaktinio mokymo(si), tai nebuvo prarasta. Daugelį dalykų, pavyzdžiui, įvairius įrankius, vis dar galima naudoti ir kontaktinio mokymo(si) metu ir taip jį praturtinti. Be to, dabar galime organizuoti pamokas mišria forma, pavyzdžiui, ekstremalių situacijų atvejais, ir taip sudaryti galimybę jas lankyti net tiems, kurie kitu atveju jas praleistų, pavyzdžiui, dėl ilgos ligos.

Literatūra

ARNOLD, P., KILIAN, L., THILLOSEN, A., ZIMMER, G. (2018). *Handbuch E-Learning*. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag.

BOECKMANN, K.-B. (2008). Technologie ist kein Ersatz für Didaktik. Wie bei der Nutzung digitaler Technologien in der Sprachvermittlung oft die Prioritäten verwechselt werden. E. Bogenreiter-Feigl (leid.): *¿Paradigmenwechsel? Sprachenlernen im 21. Jahrhundert: Szenarios – Anforderungen – Profile – Ausbildung* . Wien: Verband österreichischer Volkshochschulen, 50–53.

BUTZKAMM, W. (2004). *Lust zum Lehren, Lust zum Lernen*. Tübingen: A. Franke.

BUTZKAMM, W. (2005). Zehn Prinzipien des Fremdsprachenlernens und -lehrens. J.-P. Timm (leid.): *Anglų kalbos mokymasis ir mokymas*. Berlin: Cornelsen, 45–52.

DOYÉ, P. (1995). Lehr- und Lernziele. K.-R. Bausch, H. Christ, & H.-J. Krumm (leid.), *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Francke Verlag, 161–166.

FRITZ, T., FAISTAUER, R. (2008). Prinzipien eines Fremdsprachenunterrichts. E. Bogenreiter-Feigl (leid.): *¿Paradigmenwechsel? Sprachenlernen im 21. Jahrhundert: Szenarios – Anforderungen – Profile – Ausbildung*. Wien: Verband österreichischer Volkshochschulen, 50–53.

FUNK, H. (2010). Methodische Konzepte für den Deutsch als Fremdsprache-Unterricht. C. Fandrych, B. Hufeisen, H.-J. Krumm ir C. Riemer (leid.): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache.* Berlin: Walter de Gruyter, 939–951.

GREIN, M. (2013). *Neurodidaktik. Grundlagen für Sprachlehrende.* Ismaning: Hueber Verlag.

HUFEISEN, B. (2003). Kurze Einführung in die linguistische Basis. B. Hufeisen, & G. Neuner (leid.): *Mehrsprachigkeitskonzept – Tertiärsprachenlernen – Deutsch nach Englisch.* Strasbourg: Council of Europe Publishing, 7–11.

JANÍKOVÁ, V. (2012). Prinzipien eines Sprachunterrichts im Wandel der Zeit. *Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache*, 5(2), 109–118.

KOEPPEL, R. (2016). *Deutsch als Fremdsprache – Spracherwerblich reflektierte Unterrichtspraxis.* Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

KÖNIGS, F. G. (2010). Lernpsychologische und psycholinguistische Grundlagen des Fremdsprachenlernens. W. Hallet, & F. G. Königs (leid.): *Handbuch Fremdsprachendidaktik.* Seelze-Velber: Kallmeyer, 326–329.

MAREČKOVÁ, P. (2011). Emoce a učení se cizímu jazyku. V. Janíková et al. (leid.). *Výuka cizích jazyků*. Praha: Grada, 78–103.

NEUNER, G. (2003). Mehrsprachigkeitskonzept und Tertiärsprachendidaktik. B. Hufeisen & G. Neuner (leid.): *Mehrsprachigkeitskonzept – Tertiärsprachenlernen – Deutsch nach Englisch*. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 13–34.

ROKOS, L., VANČURA, M. (2020). Distanční výuka při opatřeních spojených s koronavirovou pandemií – pohled očima učitelů, žáků a jejich rodičů. *Pedagogická orientace*, 30(2), 122–155.

RÖSLER, D. (2010). *E-Learning Fremdsprachen – eine kritische Einführung.* Tübingen: Stauffenburg Verlag GmbH.

SCHWEIGER, H. (2021). Konzepte der Landeskunde und des kulturellen Lernens. Birgit Eickelmann et al. (leid.): *Handbuch Deutsch als Fremd- und Zweitsprache; Kontexte – Themen – Methoden*. Berlin: J. B. Metzler Verlag, 358–375.

SMETÁČKOVÁ, I. (2021). Žákovské hodnocení distanční výuky: podzim 2020 v perspektivě druháčků. R. Švaříček, & H. Voňková (leid.): *Na cestě ke spravedlnosti ve vzdělávání: pedagogický výzkum pro lepší praxi a politiku*. Brno: Masarykova univerzita, 326–329.

VOLLMER, H. J. (2004). Auf dem Wege zur Mehrsprachigkeit – Ansätze, Erfahrungen, Aufbruch. K.-R. Bausch, F. G. Königs, & H.-J. Krumm (leid.): *Mehrsprachigkeit im Fokus*. Tübingen: Narr, 238–248.

II. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) internetinėje erdvėje

2 Virtualus vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymas(is) ir jo formos

Martin Lachout (Univerzita Jan Evangelista Purkyně v Ústí nad Labem, Čekija)

Įvadas

Kaip ir kitos disciplinos, kalbos didaktika nuolat tobulėja. Didaktų tikslas – sukurti mokymo(si) metodus, kurie būtų ne tik veiksmingi, bet ir skatintų mokinių susidomėjimą užsienio kalba, praturtintų tradicinę kalbos mokymo(si) sampratą, motyvuotų mokines (-ius) dirbti savarankiškai ir atsakingiau žiūrėti į mokymą(si). Svarbus vaidmuo čia tenka naujoms mokymo(si) technologijoms ir medijoms. Tačiau šioje vietoje reikia paaiškinti dvi sąvokas. Pirma, kas slypi už medijos sąvokos? Pavyzdžiui, „Langenscheidt-Großwörterbuch“ mediją supranta kaip „[...] priemonę, kuria galima perduoti informaciją“ (Götz 2003, 654) Pavyzdžiui, „DUDEN“ žodyne pateikiamas toks termino „medija“ apibrėžimas: „priemonė, organizacinis ir techninis aparatas, skirtas nuomonėms, informacijai, kultūros vertybėms perteikti; viena iš žiniasklaidos priemonių – filmas, radijas, televizija, spauda“(Duden 2006).

Be klasikinės medijos sampratos, šiandien taip pat vartojamas terminas „naujosios medijos“. Tai „šiuolaikinių [tarpusavyje įtinklintų] technologijų visuma buitinės elektronikos, duomenų apdorojimo ir telekomunikacijų srityje“ (ten pat).

Taigi, kai kalbame apie medijas, turime kalbėti apie skaitmeninių technologijų plėtrą. Terminas „skaitmeninės technologijos“ gali būti suprantamas kaip kitų terminų, pavyzdžiui, informacinių ir ryšių technologijų, sinonimas. Elementarios skaitmeninės technologijos, kurios naudojamos ne tik mokant(is) užsienio kalbų, yra duomenų projektoriai, stacionarūs kompiuteriai, interaktyvios lentos, planšetiniai kompiuteriai, išmanieji telefonai, nešiojamieji kompiuteriai, televizoriai, kurie veikia kaip interaktyvūs jutikliniai ekranai, bet gali būti naudojami ir kaip interaktyvūs jutikliniai skydeliai, vizualizatoriai. Be išvardytos techninės įrangos, yra ir programinė įranga.

Skaitmeninės technologijos ir jų plėtra neabejotinai laikomos vienu iš pagrindinių socialinių pokyčių veiksnių. Jos yra pagrindinė informacijos kūrimo, apdorojimo ir perdavimo infrastruktūra ir naudojamos visose dabartinio gyvenimo srityse, pavyzdžiui, politikoje, ekonomikoje, kultūroje, socialiniuose moksluose ir švietime. Skaitmeninės technologijos naudojamos daug, tačiau jų naudojimo efektyvumas labai priklauso nuo gebėjimo veiksmingai su jomis dirbti. Su tuo glaudžiai susijusi informacinė kompetencija, kuri reiškia gebėjimą veiksmingai naudotis skaitmeninėmis technologijomis, ir ne vien tik technine prasme. Svarbų vaidmenį čia taip pat vaidina informacijos paieška ir gautų duomenų tvarkymas atsižvelgiant į mokymo(si) tikslus.

Skaitmeninių technologijų, kaip didaktinių pagalbinių priemonių, kategorijai taip pat priskiriami elektroniniai vadovėliai, elektroniniai žodynai su galimybe ieškoti ir išgirsti konkretaus žodžio ar frazės tarimą, internetiniai redaktoriai su gramatikos ir rašybos taisymo galimybėmis. Šiais laikais skaitmeninių technologijų spektras yra labai platus. Kad mokytojas galėtų klasėje naudoti

skaitmenines technologijas, jis turi būti pakankamai gerai susipažinęs su įvairiais įrankiais ir konkrečiais jų naudojimo būdais. Skaitmeninės technologijos suteikia mokytojams galimybę valdyti mokinių ir studentų veiklą klasėje, nuolat stebėti jų mokymosi pažangą ir gauti iš jų grįžtamąjį ryšį. Klasėje būtina intensyvi mokytojų ir mokinių sąveika. Neabejotinas skaitmeninių technologijų privalumas yra tas, kad mokinės (-iai) ir studentės (-ai) gali dirbti savo tempu. Skaitmeninės technologijos užsienio kalbų pamokoje gali būti taikomos visais kalbos lygmenimis, visiems kalbos ištekliams ir kalbos kompetencijoms (sakytinio ir rašytinio teksto supratimo, rašymo ir kalbėjimo gebėjimams) ugdyti. Atsižvelgiant į „Covid 19“ patirtį, su kuria susidūrė beveik visas pasaulis, e. mokymas(is) tapo svarbus ir gali būti toliau naudojamas kaip nuotolinio mokymo(si) forma.

Tačiau prieš išsamiau aptardami nuotolinio mokymo(si) galimybes, norėtume išskirti dvi mokymo(si) rūšis – kontaktinį ir nuotolinį.

Kontaktinis ir nuotolinis mokymas(is)

Sąvoka „kontaktinis mokymas(is)“ reiškia pamoką, kurioje fiziškai dalyvauja ir besimokančiosios (-tieji), ir pati / pats mokytoja(s). Nuotolinis mokymas(is) – tai, labai supaprastintai tariant, kontaktinis mokymas(is) per atstumą. Galima išskirti du nuotolinio mokymo(si) tipus. Tai yra sinchroninis ir asinchroninis nuotolinis mokymas(is).

Sinchroninis nuotolinis mokymas(is) vyksta virtualiai „gyvai“, kitaip tariant, tai interaktyvi dvipusė internetinė pamoka, kurioje mokytojos (-ai) moko realiuoju laiku, o mokinės (-iai) arba studentės (-ai) dalyvauja pamokoje vaizdo ar garso konferencijos būdu. Jie turi galimybę užduoti klausimus ir bendrauti su mokytoju. Taip pamokos išlieka interaktyvios.

Asinchroninio nuotolinio mokymosi esmė – mokinės (-iai) arba studentės (-ai) mokosi pačios (-tys). Mokytojos (-ai) parengia medžiagą, pavyzdžiui, darbo / užduočių lapus, mokomuosius vaizdo įrašus ar garso failus tam tikrose mokymo(si) platformose, mokinės (-iai) dirba su jais iš anksto nustatytu laiku ir tada pateikia mokytojai (-ui). Pedagog(i)ų ir besimokančiųjų bendravimas ir keitimasis užduotimis vyksta elektroniniu paštu arba naudojantis išorinėmis paslaugomis, pavyzdžiui, „WhatsApp“, „Moodle“ ir kt.

Vienas iš nuotolinio mokymo(si) tipų yra e. mokymasis, kuriam skirsime dėmesį kitame skyriuje.

Nuotolinio mokymo(si) tipai

1) E. mokymas(is)

Terminas e. mokymas(is) susideda iš dviejų dalių: raidė „e.“ gali būti šifruojama kaip „elektroninis“, t. y. jis reiškia skaitmeninių technologijų išteklius ir įrankius, o po jo einantis „mokymas(is)“ turi pirminę žodžio „mokymas(is“ reikšmę: taigi taškas tarp „e.“ ir žodžio „mokymosi“ iš tikrųjų gali simbolizuoti ne tik internetinių technologijų ir mokymo(si) principų, bet ir visų švietimo proceso dalyvių (individualių) poreikių „susiliejimą“ ar konvergenciją. E. mokymo(si) apibrėžtys nevisiškai sutampa, o ekspertų nuomonės kai kuriais klausimais skiriasi.

E. mokymas(is) yra speciali švietimo veiklos forma, kai mokytojos (-ai) ir mokinės (-iai) bendrauja tarpusavyje naudodamosi (-iesi) kompiuteriu. Šiuo atveju taip pat siekiama to paties mokymo(si)

tikslo, kaip ir tradicinio tiesioginio mokymo(si) metu, tačiau būtina e. mokymo(si) priemonė yra kompiuteris. Svarbu, kad nebūtų pamirštas žmogiškasis veiksnys. Mokytojos (-ai) vis dar rengia pamokas, veda jas, tvarko e. kursus ir keičia e. mokymo(si) aplinką pagal reikalavimus.

Taigi, labai supaprastintai tariant, e. mokymas(is) – tai mokymo(si) metodas, kai informacinės ir ryšių technologijos naudojamos kursams rengti, mokomajam turiniui skleisti, visų dalyvių bendravimui ir pamokų ar studijų valdymui. Mūsų tikslais e. mokymą(si) galima apibendrintai apibūdinti kaip mokymo(si) formą, kai mokomajai medžiagai pateikti ir platinti naudojama elektroninės (skaitmeninės) medijos ir tinklai tam, kad būtų pasiekti mokymo(si) tikslai.

E. mokymą(si) paprastai sudaro kelios į vientisą sistemą integruotos veiklos dalys. Iš esmės tai gali būti, pavyzdžiui, išsamių nuotolinio mokymo(si) kursų arba sudėtingų mokymo(si) bendradarbiaujant priemonių kūrimas, arba tiesiog kontaktinio mokymo(si) papildymas.

Po pradinio entuziazmo, kai dešimtajame dešimtmetyje e. mokymasis buvo pradėtas laikyti idealiu užsienio kalbų mokymo(si) metodu, pamažu prasidėjo nusivylimas. Priežastis tikriausiai buvo veiklos pobūdis. Paaiškėjo, kad e. mokymas(is), kaip asinchroninis mokymo(si) metodas, nėra ir negali tapti optimaliu sprendimu efektyviam užsienio kalbų mokymui(si), jei neatsižvelgiama į kai kuriuos svarbius tradicinio mokymo(si) aspektus. Tai, pavyzdžiui, negalimumas gauti grįžtamąjį ryšį iš mokytojo arba tarpasmeninio kontakto tarp mokytojo ir mokinių trūkumas, kuris yra ypač svarbus mokant(is) užsienio kalbų. Todėl XX a. dešimtojo dešimtmečio pabaigoje vis dažniau dėmesio centre ėmė atsidurti mišraus mokymo(si) (*Blended Learning*) sąvoka.

2) Mišrus mokymas(is)

Mišrųjį mokymą(si) taikliai ir glaustai apibrėžė Sauter ir Bender savo leidinyje *Blended Learning. Effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining*: „Mišrusis mokymas(is) – tai integruota mokymo(si) koncepcija, kurioje optimaliai išnaudojamos šiandien turimos galimybės jungtis į tinklą per internetą ar intranetą kartu su „klasikiniais“ mokymo(si) metodais ir medijomis, kad mokymas(is) būtų prasmingas. Jis suteikia galimybę mokyti(s), bendrauti, informuoti ir valdyti žinias, nepriklausomai nuo vietos ir laiko, kartu keičiantis patirtimi, žaidžiant vaidmenų žaidimus ir susitinkant asmeniškai klasikinio kontaktinio mokymo(si) metu“ (Sauter, Bender 2004, 68).

Mišrusis mokymas(is) yra elektroniniu būdu palaikomo mokymo(si) forma, pagrįsta e. mokymu(si), nes jis išnaudoja įrodytus e. mokymosi privalumus, papildydamas juos tradicinio mokymo(si) privalumais. Todėl jis yra kontaktinio mokymo(si), nuotolinio mokymo(si) (e. mokymo(si)) ir dažnai neakivaizdinio mokymo(si) komponentų derinys. Šie trys mišraus mokymo(si) komponentai sudaro derinį ir taip pat leidžia lanksčiau suvokti individualaus mokymo(si) koncepciją. Taigi, mišrus mokymas(is) yra aktyvi mokymo(si) proceso parama. Mokyklos kontekste terminas „mišrus mokymas(is)“ dažniausiai buvo vartojamas kalbant apie pamokas arba pasiruošimą namuose, naudojant neprisijungusias (*offline*) e. mokymo(si) priemones, dažniausiai kompaktinius diskus. Mišraus mokymo(si) privalumai – optimalus pasirengimo ir tolesnio mokymo(si) proceso etapo planavimas.

Mišraus mokymo(si) koncepcija sistemingai derina elektroninių mokymo(si) formų veiksmingumą ir lankstumą su socialiniais mokymo(si) bendradarbiaujant aspektais. Handke ir

Schäfer (2012, 41), atlikę įvairius tyrimus, daro išvadą, kad „mišrus mokymas(is) yra veiksmingesnis ir malonesnis besimokantiesiems nei vien tik kontakinis ar nuotolinis mokymas(is).“

Kaip jau minėta, mišrusis mokymas(is) – tai tam tikras pasirinktų dabartinio (neakivaizdinio) mokymo(si) ir nuotolinio mokymo(si) komponentų „mišinys“, kuris vėliau „sumaišomas“ į dar sudėtingesnę formą.

Todėl kokybiškose mišriojo mokymo(si) programose, viena vertus, turėtų būti panaudoti svarbiausi abiejų komponentų - ir mišraus mokymo(si), ir kontaktinio mokymo(si) – privalumai, kita vertus, kompensuojami jų trūkumai arba stengiamasi juos visiškai pašalinti. Svarbu tai, kad vienas komponentas negali būti veiksmingas be kitų komponentų, t. y. vien tik kontaktinio mokymo(si) elementai nebus pakankamai veiksmingi, jei jie nebus susieti su nuotolinio mokymo(si) elementais ir atvirkščiai.

Mišrus mokymas(is) iš dalies keičia ir mokytojų vaidmenį. Mokytoja(s) ir toliau vadovauja pamokoms, tačiau palaipsniui palieka savo tradicinę autoriteto poziciją ir tampa labiau mentore (-iumi) arba patarėja (-u). Kartu ji / jis suteikia mokinėms (-iams) pakankamai erdvės priimti savarankiškus sprendimus. Mokinės (-iai) renkasi pratimus, testus, straipsnius ir kt. pagal mokytojų nurodymus arba pagal savo poreikius ir interesus. Tai suteikia galimybę geriau besimokančioms (-tiems) mokinėms (-iams) dirbti su sudėtingesnėmis ir sunkesnėmis užduotimis arba, atvirkščiai, silpnesnėms (-iems) mokinėms (-iams) vėl ir vėl grįžti prie tų reiškinių, kurie dar nėra visiškai automatizuoti.

Mokytoja(s) visada žino grupės mokymo(si) būklę, stebi, kaip mokinės (-iai) ruošiasi mokytis, o per testus, kuriais tikrinamos įgytos žinios, gali iš karto kontroliuoti ir gauti grįžtamąjį ryšį. Jei mokinei (-iui) reikia pagalbos, mokytoja(s) apie tai žino ir ją suteikia.

Be minėtų mokymo(si) formų, kaip antai kontaktinis mokymas(is), nuotolinis mokymas(is), e. mokymas(is) ar mišrusis mokymas(is), šiais laikais taip pat susiduriame su terminu „m. mokymas(is)“.

3) M. mokymas(is)

M. mokymą(si) galima iššifruoti kaip mobilųjį mokymą(si). Tai šiuolaikinė nuotolinio mokymo(si) atmaina, kai naudojame mobiliuosius įrenginius. Mobiliaisiais galiniais įrenginiais dažniausiai vadiname mobiliuosius telefonus arba įvairias planšetes, taip pat nešiojamuosius kompiuterius arba MP3 ar MP4 grotuvus, kuriais galime dalyvauti pamokose per nuotolį. [URL 1]

Nors m. mokymasis yra nuotolinio mokymo forma, jo naudojimas ir nauda skiriasi nuo tradicinio e. mokymosi.

Visos minėtos mokymo(si) formos, be abejo, turi ir teigiamų, ir neigiamų aspektų. Todėl kitame skyriuje dėmesį skirsime atskirų mokymo(si) formų privalumams ir trūkumams.

Atskirų komponentų privalumų ir trūkumų palyginimas

Kaip jau buvo minėta, visos aptartos mokymo(si) formos turi tiek privalumų, tiek trūkumų. Šio skyriaus tikslas – juos išvardyti.

1) Kontaktinis mokymas(is)

Kontaktinio mokymo(si) privalumai yra šie:

- mokinės (-iai) palaiko glaudžius socialinius ryšius vieni su kitais, sudaro socialinę grupę, kurioje svarbiausias vaidmuo tenka socialiniams procesams.
- Mokytojos (-ai) ir besimokančiosios (-tieji) susipažįsta vieni su kitais.
- Mokinės (-iai) mokosi mokytis pagal savo preferencijas.
- Per pamoką mokytojos (-ai) turi galimybę duoti nurodymus, reaguodamos (-i) į galimus nesusipratimus, sunkumus suprasti dėstomą medžiagą arba tiesiogiai reaguoti į mokinių pasiūlymus.
- Mokinės (-iai) pamokoje gali padėti vieni kitoms (-iems).
- Bendravimas yra holistinis.

Kita vertus, kaip trūkumai gali būti vertinami šie dalykai:

- Visi pamokoje dalyvaujantys asmenys turi būti toje pačioje vietoje (mokykloje, klasėje) tuo pačiu metu.
- Visos (-i) mokinės (-iai) turėtų turėti tas pačias atitinkamas pasaulio ir dalyko žinias, kad būtų užtikrinta mokymo(si) pažanga.
- Mokinės (-iai) negali pačios / patys nustatyti mokymo(si) tempo, o tai gali sukelti stresą ir demotyvaciją.

2) E. mokymas(is)

E. mokymas(is) taip pat turi aiškių privalumų ir trūkumų.

Teigiami e. mokymo(si) aspektai yra:

- Mokinės (-iai) gali mokytis jiems patogiu metu ir vietoje, jie nėra priklausomi nuo laiko ir vietos.
- Mokinės (-iai) gali pasirinkti, ties kuria problema jie nori dirbti šiuo metu.
- Priešingai nei kontaktinio mokymo(si) atveju, mokinės (-iai) pačios (-tys) nustato savo mokymo(si) tempą.
- Optimaliu atveju mokinės (-iai) dirba su gerai parengta ir didaktiškai apgalvota medžiaga.
- Paveikslų, garso įrašų, teksto, žaidimų ir kt. naudojimas yra patrauklus įvairių tipų mokiniams.
- Techninis e. mokymo(si) medžiagos apdorojimo aspektas ir interaktyvumas yra mokines (-ius) motyvuojantis veiksnys (mokomosios medžiagos vizualizacija ir garsinė pusė, žaidimai, muzika, filmai ar vaizdo įrašai ir t. t.).

Neigiami dalykai yra šie:

- Trūksta tiesioginio socialinio kontakto su kitomis (-ais) mokinėmis (-iais).
- Mokinės (-iai) taip pat neturi tiesioginio socialinio kontakto su mokytoja (-u).
- Trūksta mokytojo(s), kaip pagalbininkės (-o), vaidmens.
- Kontrolė, kurią turi atlikti mokytoja(s), ir jo pagalba gali būti netinkama arba nepakankama.

- Mokinės (-iai) turi būti labai drausmingi.
- Yra rizika, kad nemotyvuotos (-i) mokinės (-iai) nedalyvaus darbe („pasislėps“ už kompiuterio).

Tą patį galime pastebėti ir mišraus mokymo(si) atveju. Teigiamos mišriojo mokymo(si) pusės yra šios:

- Mokytoja(s) paprastai negali įsikišti kaip tarpininkė (-as).
- Mokytoja(s) negali atsakyti į mokinių klausimus.
- Mokinės (-iai) bendrauja tarpusavyje, gali dirbti kartu. Socialiniai procesai yra svarbūs.
- Mokytojos (-ai) ir mokinės (-iai) taip pat palaiko socialinius ryšius.
- Mokytoja(s) atlieka moderatoriaus funkciją, nes gali tiesiogiai atsakyti į mokinių klausimus.
- Bendravimas yra sudėtingas.
- Mokinės (-iai) gali papildyti viena(s) kitą, padėti bendrauti ir mokytis bei motyvuoti.

Kita vertus, mišrusis mokymas(is) turi ir neigiamų aspektų. Tai, pavyzdžiui:

- Mokymo(si) tempo nereikia pritaikyti prie individualių mokinės (-io) poreikių.
- Šiuo tikslu mokytoja(s) ir visos (-i) mokinės (-iai) vienu metu turi naudotis tinkamu mobiliuoju įrenginiu.
- Siekiant užtikrinti optimalią mokymo(si) pažangą, visos (-i) mokinės (-iai) turėtų būti to paties mokymosi lygio, kiek tai įmanoma.

3) M. mokymas(is) (privalumai ir trūkumai)

Vienas didžiausių mobiliojo įrenginio naudojimo mokymui(si) privalumų yra jo lankstumas, t. y. mokytis galima bet kur ir bet kada, tiek namuose, tiek, pavyzdžiui, pakeliui į mokyklą, mokymus, grįžtant iš jų ir t. t., nes šiais laikais besimokančiosios (-tieji) visada su savimi turi mobilųjį telefoną, kartais net planšetinį kompiuterį. Naudodamosi (-iesi) mobiliuoju įrenginiu mokinės (-iai) gali dalyvauti pamokose praktiškai bet kur, jei tik turi interneto ryšį per savo duomenų perdavimo tinklą arba WLAN, arba jei prieš tai atsisiuntė mokymo(si) medžiagą į savo išmanųjį telefoną ar planšetinį kompiuterį, kad galėtų skaityti neprisijungusios (-ę) prie interneto. Be to, mokinės (-iai) taip pat gali nustatyti atskirų pratimų, užduočių ir kitos veiklos sudėtingumo lygį. Tai neatsiejama nuo tempo, kurį mokinės (-iai) pasirenka pagal savo gebėjimus.

Kitas m. mokymo(si) privalumas – jo patrauklumas mokinėms (-iams). Išmaniaisiais telefonais dabar naudojasi 80 % pasaulio gyventojų [žr. 2 URL]. Tarp tūkstantmečio kartos atstovų (*Millennials*), kurie dabar sudaro daugiau nei pusę pasaulio darbo jėgos, mobiliaisiais telefonais naudojasi 97 %. Tačiau tūkstantmečio kartos atstovai ne tik naudojasi mobiliaisiais telefonais, bet ir yra prie jų prisirišę. 90 % atvejų jie visada su savimi turi išmanųjį telefoną. Todėl logiška, kad šiuolaikinį besimokantįjį lengviausia pasiekti per įrenginį, kurį jis dažniausiai naudoja ir kuriuo labiausiai pasitiki. Mokinės (-iai), kurios / kurie mokosi naudodamosi (-iesi) savo mobiliaisiais telefonais, puikiai žino, kaip veikia šis įrenginys, todėl mokytis naudojant jį greičiausiai nebus taip sunku, kaip mokantis visiškai naujos programinės įrangos. Mobiliųjų prietaisų jutiklinis ekranas taip pat užtikrina, kad m. mokymas(is) būtų interaktyvesnis, nes skatina besimokančiąsias (-uosius) fiziškai įsitraukti į turinį. Tikėtina, kad besimokančiosios (-tieji), kurie mokymui(si) gali naudoti savo

prietaisus, gali patirti labiau individualizuotą mokymo(si) kelionę, kai jie gali kontroliuoti mokymo(si) apimtį ir laikytis savo laiko apribojimų. Visa tai gali prisidėti prie didesnės besimokančiųjų motyvacijos.

Mobiliuoju mokymu(si) galima palengvinti klasės draugų bendradarbiavimą: mokinės (-iai) gali diskutuoti forumuose ir prireikus gauti paramą iš savo bendraamžių. Mobilusis mokymas(is) taip pat skatina mokinius naudotis įrenginiu, kad įtvirtintų savo žinias arba ieškotų mokymo(si) medžiagos, nes nuo paieškos internete juos skiria vos vienas paspaudimas.

Akivaizdus m. mokymosi privalumas yra dalinis besimokančiųjų anonimiškumas daugelyje internetinių aplikacijų. Kitos (-i) mokinės (-iai), o dažnai ir mokytojos (-ai) tiesiogiai nemato atskirų mokinių rezultatų ir negali į juos reaguoti, todėl mokinės (-iai) nepatiria nereikalingo streso.

Be privalumų, žinoma, yra ir neigiamų pusių.

Mobilieji įrengiai gali labai blaškyti mokinių dėmesį. Jie labiau įpratę žaisti žaidimus ar žiūrėti filmus mobiliuosiuose telefonuose ar planšetiniuose kompiuteriuose, o tai, be abejo, smagiau nei mokytis jais. Deja, mes, mokytojos (-ai), ne visada turime galimybę patikrinti, ką mokinės (-iai) veikia savo mobiliuosiuose telefonuose ar planšetiniuose kompiuteriuose.

Kitas pavojus yra tas, kad mokines (-ius), besimokančias (-ius) m. mokymosi būdu, gali išblaškyti nuolatiniai tekstiniai pranešimai ar pranešimai. Todėl m. mokymuisi reikia disciplinos ir susikaupimo. Todėl mūsų uždavinys – kuo labiau sumažinti galimą mokinių dėmesio blaškymą.

Problematiška gali tapti ir tai, kad mokinėms (-iams) sunku rasti prieigą prie elektros ar interneto.

Vis dėlto *GSMA Inteligence* [URL 3] duomenys rodo, kad pasaulyje jau dabar yra daugiau mobiliųjų įrenginių nei žmonių. Atsižvelgiant į tai, kaip sparčiai plinta mobiliųjų prietaisų naudojimas, interneto ryšio nebuvimas arba prastas interneto ryšys, taip pat prieigos prie elektros nebuvimas netrukus turėtų tapti praeitimi.

Čia siūlome keletą priemonių, kurios tinka visoms pirmiau aptartoms mokymo(si) formoms.

Įrankio pavadinimas	**Paskirtis / tikslas**	**Interneto adresas**
AnswerGarden	Grįžtamasis ryšys klasėje	https://answergarden.ch/
BittPaper	Pamokos organizavimas	https://bitpaper.io/
BitteFeedback	Grįžtamasis ryšys klasėje	https://bittefeedback.de/
Classclick	Mokomosios medžiagos kūrimas	https://classkick.com/
Classroomscreen	Pamokos organizavimas	https://classroomscreen.com/
Deutsch-to-go	Klausymosi tekstai	https://deutsch-to-go.de
Edupad	Darbas grupėmis	https://edupad.ch/
Flippity	Interaktyvūs pratimai, darbas su partneriais, darbas su žodynu	https://flippity.net/

Half a Crossword	Pasiekimų kontrolė	https://github.com/monolithpl/half-a-crossword
Jambord	Pamokos organizavimas	https://edu.google.com/products/jamboard/
Kahoot	Interaktyvūs pratimai	https://create.kahoot.it/auth/login
Learningapps	Interaktyvūs pratimai	https://learningapps.org/
Learningsnacks	Interaktyvūs pratimai	https://www.learningsnacks.de
Liveworksheets	Interaktyvūs pratimai	https://www.liveworksheets.com/
Mal den Code	QR kodo sukūrimas	https://mal-den-code.ch/
Mentimeter	Grįžtamasis ryšys, prezentacija, rašymas, savarankiškas mokymasis	https://www.mentimeter.com
MiMind	Darbas grupėmis	https://mimind.cryptobees.com/
MindMeister	Darbas grupėmis	https://www.mindmeister.com/de
Miro	Darbas grupėmis	https://miro.com/
Nuudel	Susitikimų planavimas, gramatikos pratimai	https://nuudel.digitalcourage.de/
Padlet	Medžiagos organizavimas	https://padlet.com/
Perltrees	Medžiagos organizavimas	https://www.pearltrees.com/
Pickerwheel	Darbas grupėmis	https://www.polleverywhere.com/
PollEverywhere	BitteFeedback	https://poll.lab.io
QRcodemonkey	Medžiagos organizavimas	https://www.qrcode-monkey.com/
Scrumblr	Pamokos organizavimas, besimokančiųjų varžybos	http://www.scrumblr.ca/
Socrative	Mokomosios medžiagos kūrimas	https://www.socrative.com/
Symbaloo	Medžiagos organizavimas	https://www.symbaloo.com/
Tricider	Balsavimas	https://www.tricider.com/
Tweedback	BitteFeedback	https://tweedback.de/
Vocabtoday	Žodyno pratimai	https://vocab.today/worksheets/half-a-crossword/
Wizer	Interaktyvūs pratimai	https://wizer.me/
Wordwall	Interaktyvūs pratimai	https://wordwall.net/

1 lentelė: įrankių sąrašas

Kaip nurodyta pirmiau, tai tik sąrašas, o ne išsami apžvalga. Yra daug kitų įrankių, tinkamų užsienio kalbų mokymui(si).

Pabaiga

Skaitmeninės technologijos yra ir mokytojų mokymo priemonė, ir svarbus indėlis į mokinių mokymąsi. Tačiau šių technologijų vystymosi greitis gali būti laikomas problemišku, nes jis toks spartus, kad daugeliu atvejų praktikuojantis mokytojas net neturi laiko susipažinti su naujomis technologijomis, todėl jis netenka galimybės naudotis kitomis mokymo priemonėmis, kurias galėtų naudoti internetinėje aplinkoje. Mūsų nuomone, taip yra ne dėl mokytojų nesuinteresuotumo ar galbūt patogumo, o dėl to, kad jiems trūksta laiko susipažinti su naujomis internetinėmis aplikacijomis. Mokytojų pasirengimo laiko trūkumą lemia tokie kintamieji veiksniai kaip didelis pamokų skaičius, klasės auklėtojo darbas, vis didėjantis administracinis darbas švietimo sistemoje, laikas, reikalingas mokinių kontroliniams darbams parengti ir taisyti.

Gera žinia ta, kad būtent dėl jų užsienio kalbų įgūdžių naujausios mokymo(si) inovacijos sparčiausiai plinta tarp kalbų mokytojų – bene sparčiausiai iš visų švietimo sektorių. Taip yra todėl, kad kalbų mokytojos (-ai) gali semtis įkvėpimo iš internetinių puslapių užsienio kalba.

Šiuolaikinio nuotolinio mokymo(si) ir visų jo veiklų privalumas yra tas, kad mokinių kalbiniai įgūdžiai ugdomi kompleksiškai, t. y. ne tik recepciniai (klausymo ir skaitymo supratimo) ar tik produkavimo (kalbėjimo ir rašymo), bet visi vienu metu. Šiuolaikiniai skaitmeniniai didaktiniai nuotolinio mokymo(si) įrankiai nebėra orientuoti į mechaninį mokomosios medžiagos praktikavimą, gryną kartojimą ar testavimą, kaip buvo jų pradžioje. Visos šiuolaikinės nuotolinio mokymo(si) formos dažniausiai yra linksmos, mokinėms (-iams) patinka su jomis dirbti, be to, jos stipriai motyvuoja mokines (-ius). Todėl verta jas įtraukti į užsienio kalbų pamokas. Tačiau būkite atsargūs! Per daug jų gali būti blogai. Virtualus mokymas(is) įprastu metu (ne pandemijų metu) turėtų būti labai pagrįstas, nes priešingu atveju jis nuvertės ir praras savo patrauklumą.

Literatūra

DUDEN (2006): *Deutsches Universalwörterbuch*. 6-as leidimas. Mannheim: Duden. [kompaktinis diskas].

HANDKE, J., SCHÄFER, A. M. (2012): *E-Learning, E-Teaching und E-Assessment in der Hochschullehre. Eine Anleitung*. München: Oldenbourg.

GÖTZ, D. et al. (leid.) (2003): *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache: das einsprachige Wörterbuch für alle, die Deutsch lernen*. Naujas 2003 m. leidimas. Berlin: Langenscheidt.

SAUTER, A. et al. (2004): *Blended Learning. Effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining*. Neuwied: Luchterhand.

Interneto šaltiniai (žiūrėta 2022-10-28)

URL 1: https://www.edume.com/blog/mobile-learning

URL 2: https://www.gsmaintelligence.com

URL 3: https://www.gsmaintelligence.com

III.

Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

1 Bendrieji Europos kalbų metmenys ir vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) skaitmeninimas

Diana Šileikaitė-Kaishauri (Vilniaus universitetas)

2020 m. buvo išleistas Bendrųjų Europos kalbų metmenų papildymas vokiečių kalba (Europarat 2020), kuris nuo 2016 m. egzistavo tik kaip juodraštinis variantas, o vėliau buvo paskelbtas anglų kalba (Council of Europe 2018–2020). Trumpą, bet aiškią apžvalgą, kas naujo yra šiame BEKM papildyme (2020), palyginti su BEKM (2001), pateikė Hermann Funk (Funk 2020), o išsamią viso papildymo analizę galima rasti antologijoje „Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen“ (Vogt, Quetz 2021). Toliau bus paminėti tik kai kurie ypač svarbūs aspektai.

Be daugiakalbystės ir daugiakultūriškumo, kurie iš dalies buvo aptarti nagrinėjant ateities kompetencijas, BEKM papildyme kaip pagrindinė sąvoka atsiranda tarpininkavimas (mediacija) arba kalbinis tarpininkavimas, kuriam suteikiamos naujos, iki šiol neegzistavusios skalės ir aptartys, ir kuris, pasak Quetz ir Vogt, peržengia kalbinio tarpininkavimo tradicine prasme (vertimas žodžiu, vertimas raštu, perfrazavimas ir pan.) ribas, kai kalbos tarpininkai stengiasi kognityviniu lygmeniu perteikti kieno nors žodžius adresatams, ir pasiekia santykių lygmenį kaip tarpininkavimas plačiąja prasme, t. y. kaip socialinė sąveika, kartais ir pliuralistinėje erdvėje, kurioje visi dalyviai aktyviai dalyvauja kalbinėje veikloje: „Santykių dimensiją atspindi kalbos tarpininkavimo skalės „Sąveikos ir bendradarbiavimo grupėje palengvinimas“, taip pat „Daugiakultūrės erdvės skatinimas“ ir „Bendravimo palengvinimas kebliose situacijose ir nesutarimuose“ (Quetz, Vogt 2021, 12). Priklausomai nuo kalbos vartojimo (kūrybinis ir tarpasmeninis, transakcinis ar vertinamasis, skirtas problemoms spręsti), BEKM papildyme išskiriamas bendravimo tarpininkavimas, tekstų tarpininkavimas ir sąvokų tarpininkavimas (Europarat 2020, 39). Pasiūlymų, kaip įgyvendinti tarpininkavimą mokant užsienio kalbų, savo straipsnyje „Wegweisende Expansion oder unscharfes Konstrukt? Zu Konzeption und Umsetzungsmöglichkeiten von Mediation im *Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*“ pateikia Leonhard Krombach (Krombach 2021).

Sąveikos kompetencijų srityje, palyginti su BEKM (Europarat 2001) įtrauktos trys naujos skalės: viena skalė, skirta sakytinei sąveikai („Naudojimasis telekomunikacijų priemonėmis“), ir dvi skalės, skirtos virtualiai komunikacijai („Pokalbiai ir diskusijos internete“ bei „Tikslingi transakciniai pokalbiai ir bendradarbiavimas“). Pastarosios dalykinėje literatūroje kritikuojamos, nes „šios srities aptartys gali greitai pasenti“, kita vertus, pripažįstama jų svarba: „Nepaisant to, dvi virtualios komunikacijos skalės yra svarbus tiesioginės komunikacijos skalių papildymas“ (Quetz, Vogt 2021, 26). Daugiau apie tai bus kalbama vėliau, aptariant sąveiką. Iš viso, pasak Funk (2020), BEKM papildyme dabar yra pateikta 80 skalių su aptartimis vietoj ankstesnių 50 skalių.

Literatūra

COUNCIL OF EUROPE (2018–2020): *CEFR – Companion volume with new descriptors*. Strasbourg. Prieiga internete: https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages (žiūrėta 2022-10-31)

EUROPARAT (2001): *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Berlin u.a.

EUROPARAT (2020): *Gemeinsamer europäischer Rahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Begleitband mit neuen Deskriptoren*. Stuttgart.

KROMBACH, L. (2021): Wegweisende Expansion oder unscharfes Konstrukt? Zu Konzeption und Umsetzungsmöglichkeiten von Mediation. K. Vogt, J. Quetz (Hrsg.): *Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin: Peter Lang, 115–136.

QUETZ, J., VOGT, K. (2021): Einleitung zum Sammelband. Vogt, Karin, Quetz, Jürgen (leid.) *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin: Peter Lang, 7–33.

VOGT, K., QUETZ, J. (Hrsg.) (2021): *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin: Peter Lang.

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

2 Recepcijos kompetencijos ugdymas internetinėje aplinkoje

Simona Fraštíková (Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, Slovakija)

Rašytinio ir *sakytinio teksto supratimas* dažnai laikomas pasyvia veikla dėl recepcinio pobūdžio. Žodžiai „aktyvus“ ir „produktyvus“ minimi kaip priešingybės žodžiui „receptyvus“, o tai dar labiau patvirtina šį požiūrį [URL 1]. Tačiau šis požiūris prieštarauja išsamesniems recepcinių gebėjimų aprašymams užsienio kalbos didaktikoje, kuriuose daroma prielaida, kad šie gebėjimai, iš pirmo žvilgsnio atrodantys pasyvūs, slepia sudėtingus aktyvius psichinius procesus (plg., pavyzdžiui, Decke-Cornill, Küster 2010, 181; Faistauer 2010, 961-966; Kilper-Welz 2003; Dalhaus 1994; Ehlers 1992 ir kt.). Tai taikoma ir gimtajai, ir svetimai kalbai.

Todėl sakytinio teksto supratimas nėra vienpusis procesas, kai tekste esanti informacija perduodama klausytojui. Tai labai sudėtingas procesas, vykstantis koordinuojant procesus „iš apačios į viršų“ ir „iš viršaus į apačią“ (žr. Solmecke 2010, 970; Decke-Cornill, Küster 2010, 182; Oxford 1993, 206). Jo sudėtingumą galima įvertinti pagal tai, kokias dalines kompetencijas jis apima. Pasak Schumann (2009, 189; cituojama pagal Decke-Cornill, Küster 2010, 181-182), tai kalbinė, sociolingvistinė, pragmatinė ir strateginė kompetencija. Taigi, nagrinėdama(s) konkretų klausomą tekstą, klausytoja(s) pasitelkia savo gebėjimus skirti fonetinius garsus, gramatines ir leksines konstrukcijas, suvokti socialinę situaciją, įskaitant kalbėtojų vaidmenis, logiškai mąstydamas pridėti trūkstamas kalbinių struktūrų ir diskursų žinias, tinkamai reaguoti į tai, ką girdi, ir t. t. (plg. ten pat). Dominuojantis vieno iš šių gebėjimų naudojimas gali skirtis priklausomai nuo klausytojo(s) lygio.

Tas pats pasakytina ir apie skaitymą (skaitomo teksto supratimą). Ši pamatinė kompetencija nėra betikslis mechaninis raidžių skaitymas. Išskaidžius sudėtingus skaitymo gebėjimus, galima rasti jų sudedamąsias dalis, pavyzdžiui: priskirti fonemas grafemoms, atpažinti žodžius, nustatyti referentinius ryšius, sintaksiškai skaidyti sakinius, suvokti propozicines reikšmes, dekoduoti teksto struktūras, daryti išvadas ir kelti hipotezes, t. y. formuoti aukštesnio lygmens vienetus (plg. Henseler-Surkamp 2010, 88; Ehlers 1998, 78). Panašiai ir čia tuo pat metu koordinuojami procesai „iš apačios į viršų“ ir „iš viršaus į apačią“.

Jei gimtojoje kalboje sudėtingumas palaipsniui mažėja ir atskiri žingsniai atliekami automatiškai, tai užsienio kalboje jų daugiau ar mažiau nesąmoningas lygiagretus vyksmas pasiekiamas tik po ilgo tikslingo mokymosi. Mokykloje tai vyksta vadovaujant mokytojai (-ui), kuri(s) žino, kaip pritaikyti pamokų eigą ir papildomą mokomąją medžiagą taip, kad mokinės (-iai) ne tik galėtų, bet ir norėtų daryti pažangą tobulindami savo gebėjimus. Klasikinė kontaktinio mokymo(si) forma su nustatytais vadovėliais šiuo požiūriu gali būti ribota, tačiau skaitmeninė klasių įranga leidžia naudoti ir modernesnius įrankius. Tai leis mokytojoms (-ams) ieškoti daugiau iššūkių vedant pamokas ir rasti būdų, kaip naudoti skaitmeninius įrankius ne tik nuotolinėse pamokose. Toliau tai bus aptarta kalbant apie recepcinius gebėjimus, keliant klausimą, ar internetinė erdvė yra tinkamas autentiškos

medžiagos šaltinis ir ar ji gali suteikti galimybes šią medžiagą didaktizuoti mokymo(si) proceso įgyvendinimo požiūriu.

Recepciniai gebėjimai internetinėje erdvėje: skaitmeniniai įrankiai, skirti recepciniams gebėjimams ugdyti ir praktikuoti

Norint lavinti sakytinio ar rašytinio teksto supratimą, reikia pradinio taško, t. y. teksto, su kuriuo dirbama. Todėl tikslinga pirmiausia aptarti (sakytinius ir rašytinius) tekstus, kurie yra / bus naudojami užsienio kalbos pamokoje. Pagrindinė sąlyga – šių tekstų autentiškumas. Su tuo susiję ir kiti bruožai, pavyzdžiui, realybe pagrįsta teminė ir struktūrinė įvairovė, natūralus kalbėjimo tempas ir spontaniškai šnekamosios kalbos elementų buvimas sakytiniuose tekstuose, natūralus kalbos struktūrų sudėtingumas, ekstralingvistinių veiksnių buvimas ir kt.

Pamokoje paprastai dirbama su nustatytuose vadovėliuose esančiais tekstais. Mokytojos (-ai) turi galimybę papildyti ar net pakeisti tekstą, su kuriuo bus dirbama, kitu rekomendacijas atitinkančiu tekstu, tačiau tai suponuoja jo didaktinį parengimą atitinkamos pamokos tikslams, todėl šis kelias dažnai nepasiteisina (apie rekomendacijas žr., pavyzdžiui, Henseler-Surkamp 2010, 91; Westhoff 1997, 7; Krumm 1991, 98 ⟨skaitymo tekstai⟩; Solmecke 2001, 898-899; Lüger 1993, 113 ⟨klausymo tekstai⟩). Tačiau šiandien yra skaitmeninių portalų, kurie mokytojoms (-ams) palengvina daugelį šių veiksmų, todėl tradicines pamokas galima praturtinti naujais, įdomiais ir temiškai patraukliais tekstais. Kalbant apie sakytinio teksto supratimą, reikėtų paminėti, pavyzdžiui, mokomąjį projektą ***Deutsch-to-go*** [URL 2] (šios priemonės aprašymas pateiktas B dalyje „Parinkti įrankiai ir aplikacijos užsienio kalbų mokymui(si)“). ***Deutsch-to-go*** – tai kasdienių, įdomių ir tarptautiniu mastu populiarių garsinių tekstų, išdėstytų pagal sudėtingumo lygį ir temą, rinkinys. Įrašai papildyti PDF failu su užduotimis ir atsakymais, kurie gali palengvinti pasiruošimą pamokai arba pasitarnauti kaip paskata. Kiti panašūs įrankiai, skirti sakytinio teksto supratimui lavinti, yra šie:

- ***Hörtexte Deutsch –*** klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 3]
- ***Audio-Lingua*** – klausymo tekstai be papildomų užduočių [URL 4]
- ***Österreich digital*** – klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 5]
- ***DW – Langsam gesprochene Nachrichten*** – klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 6]
- ***Top-Thema mit Vokabeln –*** klausymo tekstai su papildomomis užduotimis
- ***Video-Thema –*** vaizdo įrašai su papildomomis užduotimis
- ***SchulArena.com*** – klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 7]
- ***Deutsch perfekt*** – klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 8]
- ***DeutschMusikBlock*** – dainos kaip klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 9]
- ***Lingua.com*** – klausymo tekstai su papildomomis užduotimis [URL 10]
- ***YouTube*** – klausymo tekstai be papildomų užduočių [URL 11]

Palyginti su vadovėlių garso įrašais, darbas su laisvai prieinamais internetiniais klausymo tekstais kai kuriais atžvilgiais yra panašus, o kai kuriais atžvilgiais – lengvesnis ar praktiškesnis. Naudojant internetinę klausomąją medžiagą, su ja galima dirbti ne tik sinchroniškai klasėje, bet ir asinchroniškai

namuose, ir tai yra vienas iš pagrindinių jos privalumų. Kadangi besimokančiosios (-tieji) turi galimybę vėl ir vėl grįžti prie klausomo teksto, jiems taip pat galima duoti namų darbų apie girdėtą tekstą. Taip jiems iš dalies perduodama atsakomybė už šio gebėjimo pažangą, t. y. skatinamas savarankiškas mokymasis, tačiau, kita vertus, stiprinama savikontrolė atliekant užduotis. Vis dėlto internetiniai klausymo tekstai gali būti naudojami klasėje ir kitais būdais. Jei klasėje yra tinkama techninė įranga arba jei klasėje leidžiama naudotis mobiliaisiais telefonais, mokytojas gali suskirstyti besimokančiąsias (-uosius) į grupes pagal jų lygį ir šiose grupėse paprašyti jų savarankiškai paleisti atitinkamą klausomą tekstą ir išspręsti kitas su tekstu susijusias užduotis. Mokytoja(s) gali aptarti tik problemines vietas atskirose grupėse.

Svarbus vaidmuo tenka ir tinkamo rašytinio teksto pasirinkimui. Norint ugdyti ir lavinti rašytinio teksto supratimą, reikia patirti malonumą ir motyvaciją skaityti, kuriuos taip pat ugdo įdomūs ir patrauklūs tekstai. Patys pasirinkdamos (-i) skaitomus tekstus, mokinės (-iai) turi galimybę pritaikyti temą prie savo interesų, taip sustiprindami savo smalsumą ir motyvaciją aktyviai dalyvauti rašytinio teksto suvokimo praktikoje. Norint rasti tinkamų autentiškų tekstų, kuriuos būtų galima skaityti, vėlgi galima pasinaudoti keliais pirmiau minėtais portalais. Viena vertus, jie siūlo įrašų transkripcijas, kurias galima naudoti per pamokas, kita vertus, kai kurie iš jų atskirai pateikia tekstus, skirtus skaitomo teksto supratimui lavinti ***(Lingua.com, SchulArena.com, Deutsch perfekt***). Be to, galima naudoti skaitmeninius laikraščius, žurnalus, tekstynus, literatūros kūrinius, kelionių portalus, internetines restoranų meniu versijas ir t. t., tačiau jie turi būti pritaikyti besimokančiųjų lygiui (dėl konkrečių pavyzdžių žr. užduočių duomenų bazę).

Pačių recepcinių gebėjimų ugdymas ir lavinimas grindžiamas jų, kaip proceso, sudėtingumu. Tuo remiantis galima išskirti tris pagrindinius supratimo proceso etapus (tiek rašytinio, tiek sakytinio teksto): etapas prieš klausymą ir (arba) skaitymą, jo metu ir po jo. Mokant užsienio kalbų, besimokančiosios (-tieji) mokomi naudoti tam tikras strategijas, kad lengviau suprastų nagrinėjamą tekstą. Atlikdami tikslines užduotis, jos / jie palaipsniui išmoksta automatiškai taikyti šias strategijas. Kadangi internetinėje erdvėje atsiranda daugiau erdvės kūrybinei veiklai, automatizavimą galima dar labiau išplėsti. Toliau apžvelgsime skaitmeninius įrankius, kuriuos galima naudoti kuriant veiklą ir užduotis minėtuose etapuose. Tai nėra galutinis galimų programų ir portalų sąrašas, o greičiau pasiūlymas, kurį galima papildyti ir (arba) pakeisti.

1. Etapas prieš skaitymą ir (arba) klausymąsi

Susiduriant su tekstu užsienio kalba (klausant ir skaitant), svarbus vaidmuo tenka besimokančiųjų ankstesnėms žinioms, nes būtent jomis remiantis formuojasi pradiniai lūkesčiai. Šios žinios gali būti aktyvuotos įvairiais būdais. Viena iš labiausiai žinomų veiklų, tinkamų visiems gebėjimams lavinti, yra minčių žemėlapių sudarymas. Tai bendradarbiavimo metodas, suteikiantis besimokančiosioms (-tiesiems) galimybę susieti turimas žinias ir patirtį su nauju turiniu. Kadangi minčių žemėlapį galima praturtinti spalvomis, paveikslėliais, grafika ir t. t., kad jis taptų įdomesnis, gražesnis ir individualesnis, jis gali skatinti kūrybiškumą ir informacijos apdorojimą įvairiose amžiaus grupėse ir skirtingais kalbos lygiais (plg. Buzan-Buzan 1994, 63). Anksčiau minčių žemėlapiai arba asociogramos buvo kuriami ant popieriaus lapo, o šiandien tradicinio kontaktinio mokymo(si) metu

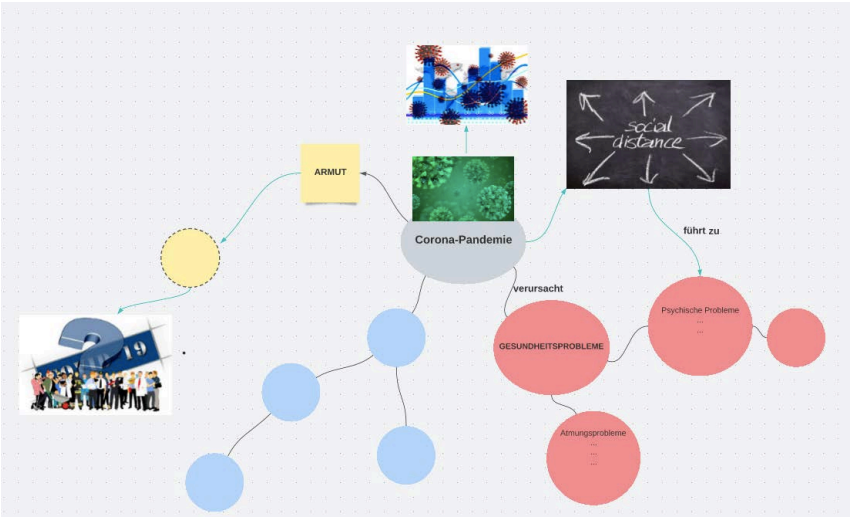
naudojamos lentos, ant kurių besimokančiosios (-tieji) arba jų grupės skirtingomis spalvotomis rašymo priemonėmis, paprastai viena po kitos, piešia savo mintis apie pagrindinę sąvoką, žodžių junginį ar net antraštę. Skaitmeniniam minčių žemėlapiui naudojamose internetinėse lentose idėjas galima fiksuoti lygiagrečiai, kad besimokančiosios (-tieji) galėtų iš karto pamatyti, kurios idėjos jau įtrauktos, o kurios ne. Tai skatina vis platesnę sąmoningumo ir patirties sistemą, taip pat jų tarpusavio konkurenciją. Kitas ypatingas privalumas yra tas, kad juos galima naudoti tiek sinchroniniam, tiek asinchroniniam mokymui(si). Todėl šį pasirengimo etapą galima pradėti jau namuose, o paskui tęsti klasėje su baigtais minčių žemėlapiais. Mokytoja(s) apžvelgia besimokančiųjų turimas žinias ir gali į pamoką įtraukti papildomų naudingų pasiūlymų. Šiuo metu yra daug skaitmeninių įrankių, kuriais galima kurti minčių žemėlapius. Tačiau jų siūlomos galimybės gali skirtis viena nuo kitos. Toliau pateikiami įrankiai, kurie yra patogūs naudoti (atrinktų įrankių aprašymas pateiktas B dalyje „Parinkti įrankiai ir aplikacijos užsienio kalbų mokymui(si)“):

- ***Miro*** [URL 12]
- ***Bitpaper*** [URL 13]
- ***Jambord*** [URL 14]
- ***Scrumblr*** [URL 15]
- ***Padlet*** [URL 16]
- ***Lucidspark*** [URL 17]
- ***Tutorialspoint*** [URL 18]
- ***Mindomo*** [URL 19]

Priklausomai nuo besimokančiųjų amžiaus, ankstesnių žinių, užsienio kalbos lygio ir mokymo(si) formos, sukurti minčių žemėlapiai gali būti įvairaus sudėtingumo – nuo paprastų vienmačių minčių žemėlapių iki daugiamačių sąvokų žemėlapių. Nuo minčių žemėlapių jie skiriasi tuo, kad reikia nurodyti ir sąvokų tarpusavio ryšius.

Pavyzdžiui, jei klasė dirbs su klausomuoju tekstu *Wie Corona das Einkaufen veränderte* (B1 lygis [URL 20]), besimokančiosios (-tieji) gali gauti užduotį prieš tai sukurti minčių / sąvokų žemėlapį sąvokai „korona / koronos pandemija“. Kadangi žemėlapiuose taip pat gali būti nuotraukų, grafikos, šypsenėlių ir t. t., galima minčių ir (arba) sąvokų žemėlapyje užfiksuoti pačias įvairiausias asociacijas su pagrindine sąvoka ir taip kartu išsiaiškinti nežinomus dalykus. Grupėje užduotis galima paskirstyti taip, kad viena(s) mokinė (-ys) ieškotų statistinių duomenų, kitas – tinkamų nuotraukų, trečias – dar kažko ir t. t. Paskirstyti uždavinius gali tiek mokytoja(s), tiek pati grupė. Pastaruoju atveju būtų skatinamas grupės savarankiškumas, o atsakomybė už visos užduoties atlikimą būtų perduota pačioms (-tiems) besimokančiosioms (-tiesiems).

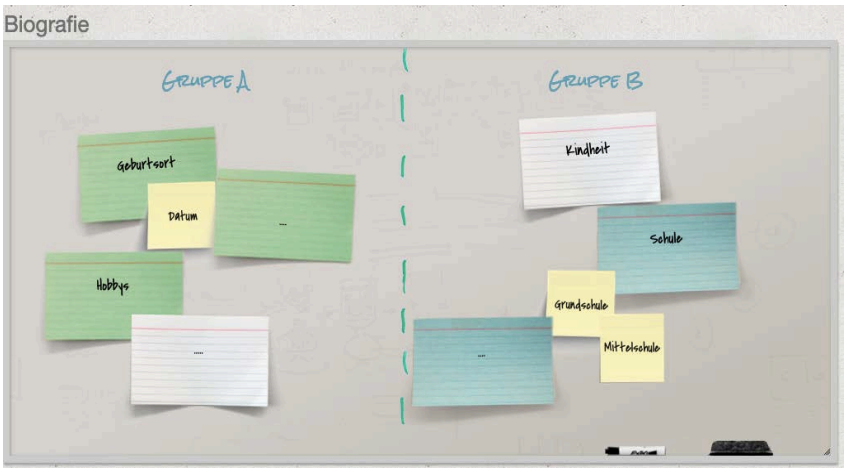
Kas jums ateina į galvą, kai išgirstate žodį „koronos pandemija“?



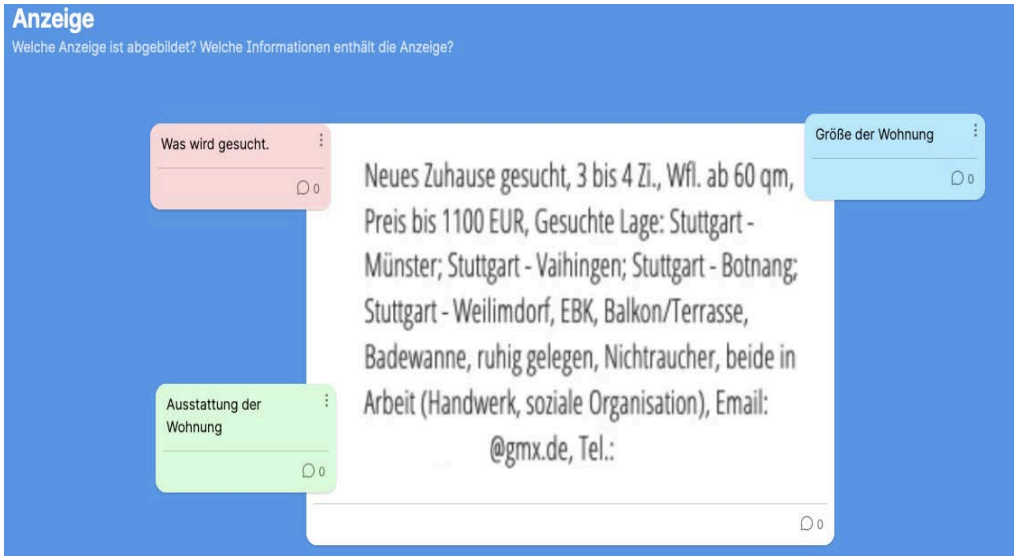
1 pav. Minčių ir (arba) sąvokų žemėlapio kūrimo galimybių iliustracija naudojant skaitmeninį įrankį ***Lucidspark*** [URL 21]

Internetinę lentą taip pat galima naudoti, jei, pavyzdžiui, reikia iš anksto aptarti skaitomo teksto, su kuriuo bus dirbama, struktūrines charakteristikas (žr. 13 pav.). Jei mokytoja(s) ketina pamokoje nagrinėti žinomo asmens biografiją, pirmiausia jis gali patikrinti mokinių išankstines žinias apie biografijos, kaip teksto žanro, bruožus ir taip suaktyvinti jų lūkesčius. Pamokos metu šią veiklą galima atlikti įvairiais būdais. Mokinės (-iai) gali dirbti grupėmis ir patys išvardyti tinkamus komponentus, arba mokytoja(s) gali iš anksto paruošti įvairių komponentų sąrašą, o mokinės (-iai) turi suskirstyti šiuos komponentus į tinkamus ir netinkamus, o tada pagrįsti savo sprendimą. Tas pats pasakytina ir apie tekstus, kurie turi standartizuotą formą (galimybė išsiaiškinti žanro požymius, struktūrinius požymius – tekstui svarbias sintaksines struktūras, tipišką žodyną ir t. t.).

Kokia informacija turėtų būti pateikta gyvenimo aprašyme?



2 pav. Struktūrinių elementų tvarkymas naudojant ***Scrumblr*** skaitmeninę lentą [URL 22]



3 pav. Struktūrinių elementų tvarkymas naudojant ***Padlet*** skaitmeninę lentą [URL 23]

Dar viena jau seniai išbandyta parengiamoji veikla – paveikslėlių, istorijų su paveikslėliais ar trumpų vaizdo įrašų naudojimas. Interneto pasaulio dėka mokytoja(s) gali nemokamai atsisiųsti įvairiausių naujausių nuotraukų, vaizdų ir vaizdo įrašų. Vaizdiniai impulsai suvokiami pirmiausia, todėl jie gali būti labai svarbūs siekiant atkreipti besimokančiųjų dėmesį ir paskatinti juos aktyviai dalyvauti.

Jei, pavyzdžiui, per pamoką reikia nagrinėti klausomąjį tekstą *Der Mensch und seine Lieblingsgerüche* (A2 lygis [URL 24]), mokytoja(s) pirmiausia gali parodyti besimokančiosioms (-tiesiems) vieną ar kelias nuotraukas ir paprašyti, kad jie su jomis susietų savo asociacijas:

Kas jums ateina į galvą žiūrint į šias nuotraukas?
Su kuo jos susijusios?

4 pav. Nuotraukos iš *Pixabay*, naudojamos išankstinėms žinioms suaktyvinti prieš pradedant klausytis teksto *Der Mensch und seine Lieblingsgerüche* [URL 25]

Daugiau kūrybiškumo suteikia paveikslėlių istorija, sudaryta iš kelių nuotraukų ir (arba) paveikslėlių, arba paveikslėlių ir teksto derinys. Priklausomai nuo poreikių, mokinėms (-iams) gali būti pateikiami įvairūs klausimai apie atitinkamus paveikslėlius arba jos / jie gali gauti užduotį teisingai sudėlioti atskirus paveikslėlius ir (arba) tekstus.

Kalbant apie vaizdus, nuotraukas ir vaizdo įrašus, dabar jau neginčijamas faktas, kad dalijimasis nuotraukomis ir vaizdo įrašais yra viena populiariausių jaunimo veiklų. Tai gali būti panaudota siekiant dar labiau įtraukti besimokančiąsias (-iuosius) į aktyvinimo procesą. Jos pačios / jie patys gali būti paraginti pateikti savo nuotraukas tam tikra tema. Taip mokytoja(s) gauna autentišką vaizdinę medžiagą, o besimokančioji (-tysis) – pažįstamą elementą, kuriuo ji / jis gali remtis aktyvindama(s) ankstesnes žinias. Nuotraukų siuntimui pagreitinti galima naudoti skaitmeninius įrankius, pavyzdžiui, ***WhatsApp***, ***Slack***, ***Edmodo*** ar kitus.

2. Skaitymo ir (arba) klausymosi etapas

Tinkamų užduočių naudojimas klausymo ir skaitymo metu priklauso nuo konkretaus klausymo ir (arba) skaitymo būdo, kuris savo ruožtu yra susijęs su skaitymo ir (arba) klausymo tikslu. Pasak Lutjeharms (2001, 906-907), atrankinis skaitymas lavinamas atliekant skaitymo užduotis, kai mokinė (-ys) susitelkia ties simbolio (žodžio, vardo, vietos, skaičiaus...) paieška, o detalusis skaitymas lavinamas atliekant skaitymo užduotis, kai prašoma pateikti išsamią informaciją apie tekstą, nes tai taip pat svarbu teksto supratimui. Kiti skaitymo būdai yra visuminis skaitymas, kai dėmesys sutelkiamas į teksto struktūrą, siekiant suprasti turinį, ir apžvalginis skaitymas, kai dėmesys sutelkiamas į teksto temą (taip pat plg. Westhoff 1997, 101-102). Panašiai yra ir su klausymu: skiriamas intensyvusis (detalusis) ir ekstensyvusis klausymas, kuris savo ruožtu skirstomas į visuminį ir atrankinį (plg. Dahlhaus 1994, 52). Pasak autoriaus, intensyviojo klausymo užduotys apima, pavyzdžiui, skaičių bingo, skaičių žodžių ir skaičių loto, vaizdinį diktantą, orientavimąsi miesto žemėlapyje, darbą su žodžių sąrašais, įrašymo užduotis (teksto papildymą skaitymo metu), vadinamųjų „W-Frage“ klausimų (kas, kur, kada ir pan.) užduotis, tinklelio užduotis; ekstensyviojo klausymo užduotys atliekamos, pavyzdžiui, su pasirenkamaisiais atsakymais, „teisinga–neteisinga“ užduotimis, „taip–ne“ užduotimis, priskyrimo užduotimis (plg. ten pat, 52-125). Užsienio kalbų didaktikoje yra ir kitokių užduočių tipologijų, kuriose nėra skirstymo į etapus prieš klausymą, klausymo metu ir po jo, bet vadovaujamasi, pavyzdžiui, sudėtingumo kriterijumi (užduotys, susijusios su teksto vienetais; nuo mažesnių prie didesnių vienetų) arba atsižvelgiama į atskirus atitinkamo įgūdžių proceso komponentus (užduotys, susijusios su įdėmiu klausymu, semantizavimu, teksto struktūrizavimu, intencijos nustatymu ir t. t.) (apžvalgą žr. Solmecke 2010, 899-900).

Minėtos užduotys žinomos jau seniai, daugelis jų yra įtrauktos į vadovėlius ir naudojamos mokant(is) užsienio kalbų. Tačiau ar jas galima sukurti ir internetinėje erdvėje? Toliau kai kurios iš jų iliustruojamos konkrečiais pavyzdžiais.

Darbas kompiuteriu kasdieniame gyvenime rengiant įvairaus pobūdžio oficialius ir neoficialius dokumentus iš esmės yra darbas su „Word“ dokumentais. Mokytojos (-ai) ir besimokančiosios (-tieji) yra gerai susipažinusios (-nę) su šiuo formatu, todėl **bendras dokumentas** yra vienas patogiausių skaitmeninių įrankių. Abi pusės paprastai žino svarbiausias funkcijas, todėl mokinėms

(-iams) nekyla problemų dalyvauti darant užduotį. Bendrame dokumente galima kurti beveik visų tipų užduotis: į „Word“ failą galima įterpti tekstą, lentelę, paveikslėlį, nuotrauką, schemą. Tačiau užduotis keli(os) mokinės (-iai) tuo pat metu gali atlikti ir kitais skaitmeniniais įrankiais – toliau pateikiami tik keli pavyzdžiai:

Įrankis: **YOUTUBE, *Google Docs***
Gebėjimas: **Sakytinio ir (arba) rašytinio teksto supratimas**
Užduotis: **Klausimai apie tekstą**

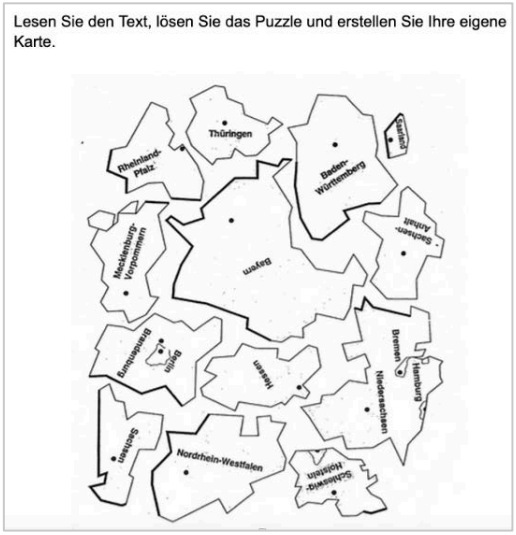
Schauen Sie sich das Video an und beantworten Sie die Fragen!

https://www.youtube.com/watch?v=Y-vF_zrwRUs

1. Wie nennt man die ehemalige Übergangsgrenze zwischen BRD und DDR?
2. Wie nennen die Deutschen das Gebäude des Bundeskanzleramts?
3. Wie heißt das bekannteste Bauwerk und das Wahrzeichen von Berlin?
4. Aus wie vielen Betonblöcken besteht das Holocaust Denkmal?
5. Wann wurde der Berliner Hauptbahnhof renoviert?
6. Wie heißt die Kirche, die ganz im zweiten Weltkrieg zerstört wurde und heutzutage als Mahnmal dient?
7. An welchem Platz befinden sich viele neue und moderne Gebäude?
8. Wo steht der Berliner Fernsehturm und wie hoch ist er?
9. Wie heißt das bekannte Kaufhaus in Berlin?
10. In welchem Gebäude sitzt das deutsche Parlament?
11. Aus welcher Epoche stammt das Schloss Charlottenburg?
12. Wie heißt der Fluss, der mitten durch Berlin fließt?
13. Wie heißt die Galerie unter dem freien Himmel, die aus den Resten der Berliner Mauer gebildet wird?

5 pav. Užduoties „Klausimai apie tekstą“ sukūrimas ***bendrame dokumente*** [URL 26]

Įrankis: ***Google Docs***
Gebėjimas: **Rašytinio teksto supratimas** (tekstas apie Vokietijos geografinę padėtį)
Užduotis: **Dėlionė, savo žemėlapio kūrimas**



6 pav. Dėlionės sukūrimas *bendrame dokumente* [URL 27]

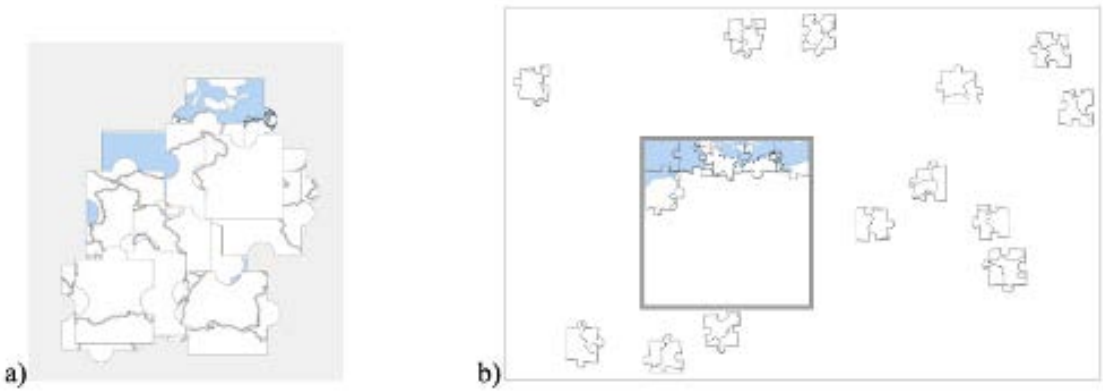
Mokinių darbų iliustracija

7 pav. Mokinių darbai

Dėlionės užduotis taip pat galima kurti naudojant specialiai tam sukurtą skaitmeninį įrankį. Tokie įrankiai taip pat yra patogūs naudoti ir gali būti susieti su kitais įrankiais. Tai, pavyzdžiui, yra ***Puzzel.org***, ***I'm a puzzle***, ***Interacty.me***.

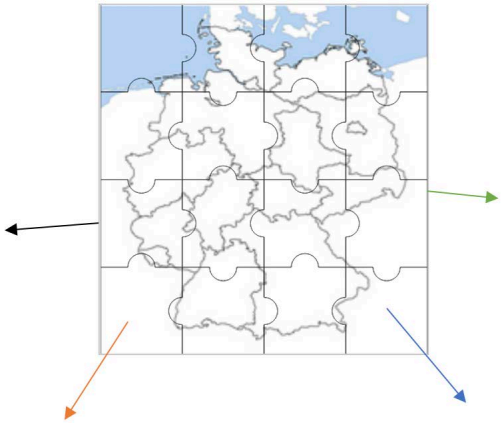
Įrankis: **YOUTUBE, *Puzzel.org* | *I'm a puzzle***
Gebėjimas: **Rašytinio teksto supratimas** (tekstas apie Vokietijos geografinę padėtį)
Užduotis: **Dėlionė** (+ žemėlapio užbaigimas)

Sudėliokite dėlionę!



8 pav. Dėlionės užduoties kūrimas naudojant dėlionės įrankį
(a) ***Puzzel.org*** [URL28]; b) ***I'm a puzzle*** [URL29])

Darbą galima tęsti naudojant paruoštus žemėlapius, kuriuose besimokančiosios (-tieji) pažymės perskaitytame tekste aprašytus geografinius objektus (valstybių sienas, didelius miestus, kalnus ir pan.). Tai vėlgi gali būti atliekama bendrame dokumente.



9 pav. Darbas su baigtais žemėlapiais bendrame dokumente

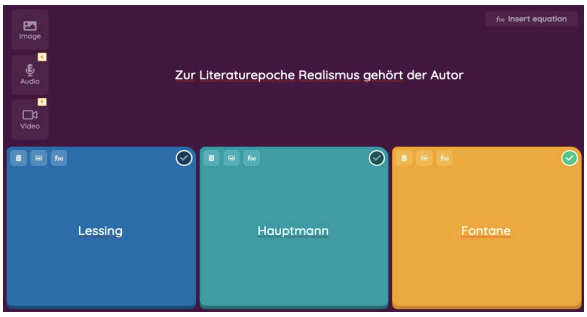
Besimokančiosios (-tieji) labiausiai mėgsta užduotis su keliais atsakymų variantais arba su keliais pasirinkimais. Lyginant su klasikiniu „Word" / „PDF" formato failu ir šio uždavinio naudojimu tiesioginio mokymo metu, jų skaitmeninės versijos turi daugiau automatinių funkcijų, tokių kaip teisingo / neteisingo atsakymo rodymas iš karto po atsakymo pasirinkimo, uždavinio sprendimo laiko nustatymas ir automatinis jo paleidimas, statistinis sprendimų įvertinimas. Garso ir vaizdo efektai taip pat yra patrauklesni, kaip matyti iš toliau pateiktų pavyzdžių:

Įrankis: **YOUTUBUE, *Wordwall* | *Quizizz***
Gebėjimas: **Sakytinio / audiovizualinio teksto supratimas** (tekstas apie vokiečių literatūros epochas)

Užduotis: **Keli atsakymų variantai**
Pasižiūrėkite vaizdo įrašą: https://www.youtube.com/watch?v=zqrA5SdyjcE

Pasirinkite teisingą atsakymą!

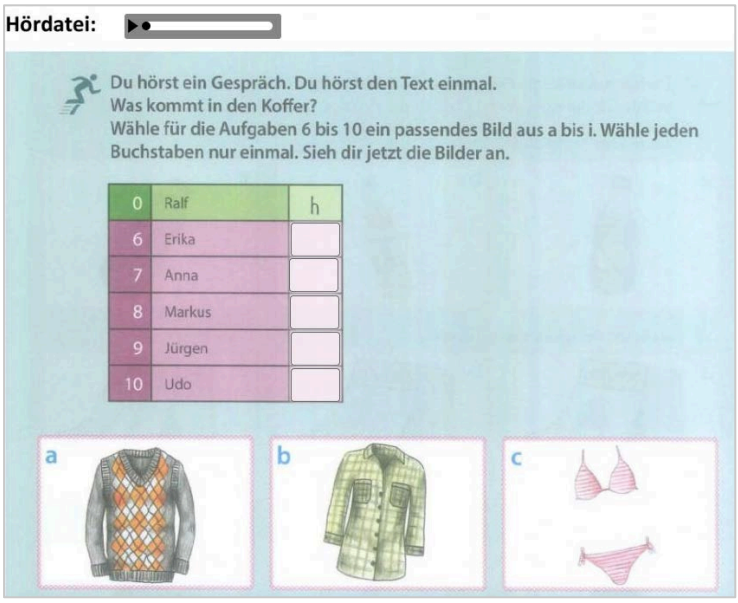
a)

b) 

10 pav. Užduoties su keliais pasirinkimais kūrimas a) ***Wordwall*** [URL30] ir b) ***Quizizz*** [URL31]

Kiti skaitmeniniai įrankiai, skirti užduotims su keliais atsakymų variantais kurti, yra, pavyzdžiui, ***Kahoot*** (žr. [URL32]), ***Liveworksheets*** (žr. [URL33]), ***Wizer.me*** (žr. [URL34]), ***LearningApps.org*** (žr. [URL35]). Dauguma šių įrankių taip pat siūlo kitus užduočių variantus, pavyzdžiui, rūšiuoti atsakymus pagal kriterijus, užduotis su teisingu / neteisingu atsakymais, užduotis su „Taip“ ir „Ne“ atsakymais, pildyti lenteles, klausimai apie tekstą, priskyrimo užduotis ir t. t. Ypatingas privalumas dažnai yra galimybė integruoti skaitomus tekstus, taip pat garso ir vaizdo įrašus tiesiogiai į atitinkamą užduotį ir suvokti juos lygiagrečiai su atitinkamais klausimais. Klausymo tekstą netgi galima suskirstyti į tam tikras sekvencijas, kurioms yra skirti konkretūs klausimai arba priskyrimo užduotys, į kuriuos atsakoma iškart, kai tik sekvencija paleidžiama, kaip parodyta pavyzdžiuose:

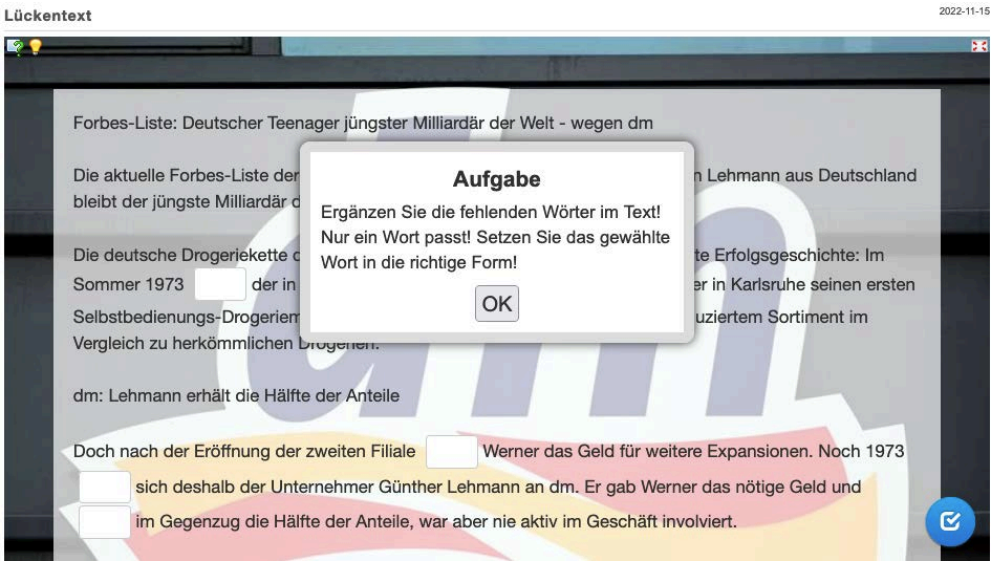
a)

b) 

11 pav. Užduotis su klausimais apie tekstą
a) ***LearningApps.org*** [URL35] ir priskyrimo užduotis b) ***Liveworksheets*** [URL36]

Besimokančiosioms (-tiesiems) taip pat smagu, kai jie dirba su kažkuo nebaigtu (plg. Häussermann, Piepho 1996, 313). Todėl dažnas užsienio kalbos mokymo(si) komponentas yra įrašymo užduotis. Mokant(is) nuotoliu atitinkama nuoroda gali būti pateikta **bendrame dokumente** arba mokytoja(s) gali padaryti vaizdinę medžiagą kūrybiškesniais būdais, pavyzdžiui, naudodama(s) ***LearningApps*** (žr. 10 pav.).

Įrankis: ***Learningapps***
Gebėjimas: **Rašytinio teksto supratimas**
Užduotis: **Įrašymo užduotis**



12 pav. Įrašymo užduoties kūrimas naudojant ***LearningApps.org*** [URL37]

Kitas galimas tekstų, kuriuose reikia ką nors įrašyti, panaudojimo būdas – diktantas. Principas iš esmės yra tas pats: besimokančiosios (-tieji) intensyviai koncentruojasi į tai, ką girdi, kad įrašytų trūkstamą informaciją. Taigi, svarbiausias dalykas yra identifikuoti išraiškos (fonetinę) pusę. Spragos tekste gali būti tuščios, užpildytos panašiu žodžiu arba neteisingu žodžiu.

Vargu ar yra kokia nors rašytinio ar sakytinio teksto suvokimo užduotis, kurios nebūtų įmanoma sukurti naudojant prieinamus skaitmeninius įrankius. Daugiau siūlymų galima rasti užduočių duomenų bazėje [URL38].

3. Etapas po skaitymo ir (arba) klausymo

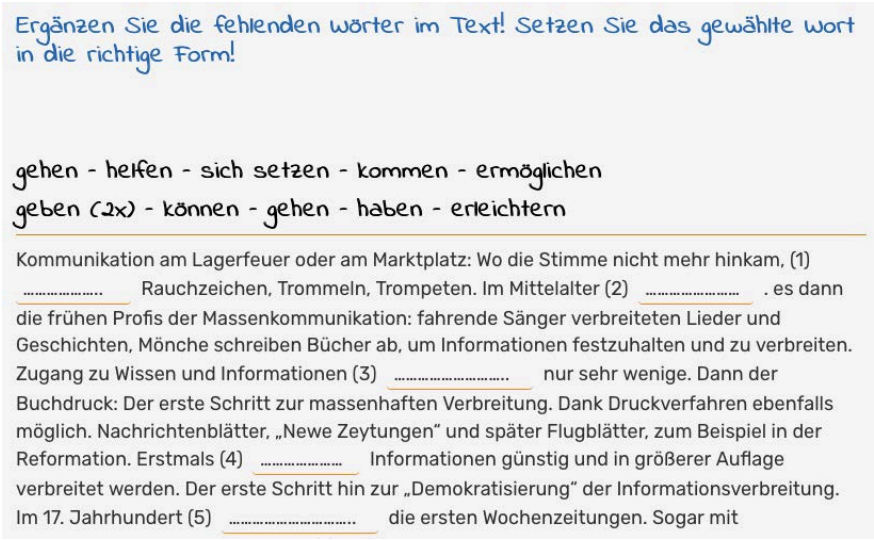
Etapas po skaitymo ir (arba) klausymo daugiausia susijęs su rašytinio ir (arba) sakytinio teksto supratimo tikrinimu. Šiam tikslui vėlgi naudojamos priskyrimo užduotys, užduotys su teisingu / neteisingu atsakymais, užduotys su teigiamu ir neigiamu atsakymais, teisingos eilės tvarkos nustatymo užduotys, teisingų teiginių parinkimas, darbas su žodynu (sinonimų ar panašių žodžių paieška) (žr. Dahlhaus 1994, 126). Be to, šis etapas dažnai derinamas su veikla, kuri tuo pačiu metu integruoja kitus komunikacinius gebėjimus ir taip padeda juos lavinti. Tai reakcija į atitinkamą tekstą, kuri gali būti rašytinė (tekstas su priešinga nuomone, recenzija, laiškas, pasiūlymas ir t. t.) arba žodinė (diskusija, pokalbis, kritika, nuomonė ir pagrindimas, interpretacija ir t. t.) (plg. Häussermann, Piepho 1996, 319). Populiarios veiklos yra pratęsti pasakojimą, apibendrinti tai, kas perskaityta / išgirsta, arba pristatyti savo pasirinktą asmenį ar veikėją iš perskaityto / išgirsto teksto ir t. t. Dirbant su toliau pateiktu audiovizualiniu tekstu galima susieti kelis įrankius, o paskutinis etapas yra susijęs su diskusija apie žiniasklaidos priemonių privalumus ir trūkumus.

Įrankis: ***Youtube*, *Padlet*, *Wizer.me*, bendras dokumentas**
Gebėjimas: **Sakytinio teksto supratimas** (audiovizualinis tekstas: žiniasklaidos priemonių istorija Vokietijoje)
Užduotis: **Minčių žemėlapis ankstesnėms žinioms suaktyvinti, tekstas su praleistais žodžiais / frazėmis prieš klausymą, diskusija po klausymo**

a)

13 pav. Minčių žemėlapio kūrimas naudojant ***Padlet*** [URL39]

b)


Ergänzen Sie die fehlenden wörter im Text! Setzen Sie das gewählte wort in die richtige Form!

gehen - helfen - sich setzen - kommen - ermöglichen
geben (2x) - können - gehen - haben - erleichtern

Kommunikation am Lagerfeuer oder am Marktplatz: Wo die Stimme nicht mehr hinkam, (1) ..... Rauchzeichen, Trommeln, Trompeten. Im Mittelalter (2) ..... . es dann die frühen Profis der Massenkommunikation: fahrende Sänger verbreiteten Lieder und Geschichten, Mönche schreiben Bücher ab, um Informationen festzuhalten und zu verbreiten. Zugang zu Wissen und Informationen (3) ..... nur sehr wenige. Dann der Buchdruck: Der erste Schritt zur massenhaften Verbreitung. Dank Druckverfahren ebenfalls möglich. Nachrichtenblätter, „Newe Zeytungen" und später Flugblätter, zum Beispiel in der Reformation. Erstmals (4) ..... Informationen günstig und in größerer Auflage verbreitet werden. Der erste Schritt hin zur „Demokratisierung" der Informationsverbreitung. Im 17. Jahrhundert (5) ..... die ersten Wochenzeitungen. Sogar mit

14 pav. Teksto su praleistais žodžiais / frazėmis kūrimas naudojant ***Wizzer.me*** [URL40]

c) *Peržiūrėkite vaizdo įrašą ir palyginkite savo atsakymus!*
https://www.youtube.com/watch?v=LDHXsWrV3fQ

d) *Aptarkite su kitais, kuri žiniasklaidos priemonė šiandien atlieka svarbiausią vaidmenį? Kokie su tuo susiję privalumai ir trūkumai?*

Norint naudoti šias veiklas internetinėje erdvėje, taip pat reikia pasiruošti. Kaip namų darbą besimokančiosios (-tieji) gali parengti tekstą su priešinga nuomone, laišką ar rašytinę santrauką, tačiau pokalbis, diskusija, ko nors iš perskaityto teksto pristatymas turi vykti tiesiogiai nuotolinės pamokos metu, t. y. būti sąveikinis. Tai kelia papildomų klausimų, visų pirma, ar sąveika internetu yra panaši į sąveiką tradicinio kontaktinio mokymo(si) metu. Tolesniuose skyriuose bus nagrinėjamas šis ir kiti aspektai.

Apibendrinimas

Ankstesniuose skyriuose daugiausia dėmesio buvo skiriama recepciniams gebėjimams interneto erdvėje. Į pagrindinį klausimą, ar juos galima ugdyti internetu, galima atsakyti vienareikšmiškai „TAIP". Tai, žinoma, lemia šių gebėjimų pobūdis ir visų pirma tai, kad jie lavinami naudojant paruoštus (klausomus ar skaitomus) tekstus. Internete daug autentiškos medžiagos, kurią galima pakartotinai nagrinėti ne tik „klasėje", bet ir „namuose". Tai ypač skatina savarankišką mokymąsi.

Teigiamai galima atsakyti ir į dar vieną klausimą, kuris yra susijęs su recepcinių gebėjimų lavinimu ir tiesiogiai susijęs su užduočių skaitmeninimu. Šiandien egzistuoja daugybė skaitmeninių įrankių, skirtų įvairioms užduotims kurti, kurie atlieka savo funkciją ir atrodo vizualiai patraukliai. Jų privalumas – dauguma jų turi ir nemokamą versiją. Kai kurie iš jų buvo iliustruoti konkrečiais pavyzdžiais.

Mokomosios medžiagos, jos prieinamumo ir galimybės ją kurti internetinėje erdvėje požiūriu atrodo, kad galima visiškai atsisakyti klasikinio kontaktinio mokymo(si). Galima konstatuoti, kad jie suteikia daugiau įvairovės ir kūrybiškesnių metodų, kurie gali padidinti mokinių motyvaciją (įdomesnės, linksmesnės ir pan. užduotys).

Kita vertus, tai nėra vienintelis mokymo(si) aspektas. Norint suskaitmeninti mokomąją medžiagą, reikia tinkamos techninės įrangos, šiuo atveju kompiuterio ir interneto prieigos. Be to, mokytoja(s) turi būti susipažinusi (-ęs) su pamokų rengimu internetinėje aplinkoje – tiek pamokų vedimu konkrečioje platformoje, tiek mokomosios medžiagos kūrimu įvairiais skaitmeniniais įrankiais. Kitoje komunikacinio mokymo(si) proceso pusėje yra besimokančiosios (-tieji), apie kurias (-iuos) iš esmės galima pasakyti tą patį, nes tik tokiu atveju jie gali aktyviai dalyvauti pamokoje. Tačiau niekas negali pasakyti, kad mokymas(is) internetu bus be komplikacijų. Tai primena pandemijos metu įgytą mokymo(si) internetu patirtį. Besimokančiosios (-tieji) dalyvavo pamokose, tačiau kameros buvo išjungtos, o daugelis jų kompiuterių funkcijų, kaip jie patys teigė, dažnai buvo nepasiekiamos. Dėl to kyla didesnė rizika, kad besimokančiosios (-tieji) internetinėje aplinkoje bendradarbiaus neigiama prasme. Tai, kad besimokančiosios (-tieji) negali būti tiesiogiai stebimi, atveria daugiau galimybių spręsti užduotis ne savarankiškai, o su klasės draugais arba kopijuoti atsakymus. Nors tiesioginis kontaktas yra labai svarbus, ypač kalbant, jis taip pat svarbus ir recepciniams gebėjimams ugdyti, nors čia jis atlieka daugiau kontrolės funkciją. O tai šimtu procentų galima užtikrinti tik tradicinio kontaktinio mokymo(si) metu.

Literatūra

BUZAN, T., BUZAN, B. (1993): *The mind map book: how to use radiant thinking to maximize your brain's untapped potential.* London: BBC Books.

DAHLHAUS, B. (1994): *Fertigkeit Hören – Fernstudieneinheit 5*. München: Langenscheidt.

DECKE-CORNILL, H., KÜSTER, L. (2010): *Fremdsprachendidaktik: Eine Einführung.* Tübingen: Narr Francke Attempto.

EHLERS, S. (1998): *Lesetheorie und fremdsprachliche Lesepraxis aus der Perspektive des Deutschen als Fremdsprache.* (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik). Tübingen: Narr.

EHLERS, S. (1992): *Lesen als Verstehen. Fernstudieneinheit 2*. München: Langenscheidt.

FAISTAUER, R. (2010): Die sprachlichen Fertigkeiten. Hans-Jürgen Krumm et al. (leid.): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: ein internationales Handbuch, 1.* Berlin, New York: De Gruyter Mouton, 961–968.

HÄUSSERMANN, U., PIEPHO, H.-E. (1996): *Aufgaben-Handbuch. Deutsch als Fremdsprache: Abriss einer Aufgaben- und Übungstypologie.* München: Iudicium.

HENSELER, R., SURKAMP, K. (2010): Lesen und Leseverstehen. Hallet, Wolfgang-Königs, Frank G. (leid.): *Handbuch Fremdsprachendidaktik.* Stuttgart: Klett, 87–92.

KILPER-WELZ, D. (2003): *Der Prozess des Leseverstehens im Lichte neuerer psycholinguistischer Forschung.* (German Edition) Kindle Edition. GRIN Verlag.

KRUMM, H.-J. (1991): Die Funktion von Texten beim Lehren und Lernen von Fremdsprachen. Karl-Richard Bausch et al. (leid.): *Texte im Fremdsprachenunterricht als Forschungsgegenstand.*

Arbeitspapiere der 11. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts. Bochum: Brockmeyer, 97–103.

LÜGER, H.-H. (1993): Partnerorientiertes Sprechen in Lehrbuchdialogen? Beispielanalysen und didaktische Vorschläge. Heinz-Helmut Lüger (leid.): *Gesprächsanalyse und Gesprächschulung.* Konstanz, 111–123.

LUTJEHARMS, M. (2010): Vermittlung der Lesefertigkeit. Hans-Jürgen Krumm et al. (leid.): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: ein internationales Handbuch, 1.* Berlin, New York: De Gruyter Mouton, 976–982.

LUTJEHARMS, M. (2001): Leseverstehen. Hans-Jürgen Krumm et al. (leid.): *Deutsch als Fremdsprache*. Berlin et al.: De Gruyter, 901–908.

SOLMECKE, G. (2010): Vermittlung der Hörfertigkeit. Hans-Jürgen Krumm et al. (leid.): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: ein internationales Handbuch, 1.* Berlin, New York: De Gruyter Mouton, 969–975.

SOLMECKE, G. (2001): Hörverstehen. Hans-Jürgen Krumm et al. (leid.): *Deutsch als Fremdsprache (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 19.1).* Berlin et al.: De Gruyter, 893–900.

OXFORD, R. L. (1993): Research update on teaching L2 listening. *System*, vol. 21, No. 2, 205–211.

WESTHOFF, G. (1997): *Fertigkeit Hören – Fernstudieneinheit 17.* München: Langenscheidt.

Interneto šaltiniai (žiūrėta 2022-12-20)

URL1: https://www.wortbedeutung.info/rezeptiv/

URL2: https://www.deutsch-to-go.de

URL3: http://www.hoertexte-deutsch.at/

URL4: https://audio-lingua.eu/?lang=de

URL5: https://www.oesterreichinstitut.at/lernmaterialien/ hoeraufgaben-aus-oesterreich/

URL6: https://www.dw.com/de/deutsch-aktuell/s-2146

URL7: https://www.schularena.com/deutsch/hoerverstehen/hvst-einfach

URL8: https://www.deutsch-perfekt.com/

URL9: https://deutschmusikblog.de/category/fertigkeiten/hoeren/

URL10: https://lingua.com/de/deutsch/hoeren/

URL11: https://www.youtube.com/

URL12: https://miro.com/app/board/uXjVPIWbs08=/

URL13: https://bitpaper.io/

URL14: https://edu.google.com/products/jamboard/

URL15: http://www.scrumblr.ca/

URL16: https://padlet.com/dashboard

URL17: https://lucid.app/documents#/dashboard

URL18: https://www.tutorialspoint.com/whiteboard.htm

URL19: https://www.mindomo.com/dashboard

URL20: https://www.deutsch-to-go.de/wie-corona-das-einkaufen-veraenderte/

URL21:https://lucid.app/lucidspark/4f92a702-0091-4ed0-8260-b826cf610691/edit?viewportloc=1424%2C-214%2C3031%2C1517%2C0_0&invitationId=inv_f3a468b7-3b20-477e9476-308b3ae029f5

URL22: http://www.scrumblr.ca/Lebenslaufkomponenten

URL23: https://padlet.com/simonafrastikova/7bvm2x57j3lf9mj1

URL24: https://www.deutsch-to-go.de/der-mensch-und-seine-lieblingsgerueche/

URL25: https://pixabay.com/de/images/search/gerüche/?manual_search=1

URL26: https://docs.google.com/document/d/1aNPjfQitRaMtKdGXRfcwNGjjWp5kgNh5xACFIpbKu2s/edit?usp=sharing

URL27: https://docs.google.com/document/d/1SatKI6YZ5ryLs9uVbmTb6uM03ejKKk0pQW4XQavsfkE/edit?usp=sharing

URL28: https://puzzel.org/de/jigsaw/play?p=-NGTPPY4JRSj1st-Vt6H

URL29: https://im-a-puzzle.com/share/04373ba662aa51c

URL30: https://wordwall.net/resource/29329273/literaturepochen-der-deutschen-literatur

URL31: https://quizizz.com/quiz/creator/6372250f9d8d78001d3219c7/edit

URL32: https://create.kahoot.it/details/d828c41f-bcea-4d79-8462-2ed689999605

URL33: https://www.liveworksheets.com/worksheets/de/Deutsch_als_Fremdsprache_(DaF)/Hörverstehen/Ausbildung_und_Schule_Fernunterricht_nn2959756be

URL34: https://app.wizer.me/dashboard/community

URL35: https://learningapps.org/display?v=p56u935qj21

URL36:https://www.liveworksheets.com/worksheets/de/Deutsch_als_Fremdsprache_(DaF)/H%C3%B6rverstehen/A2_PV_Test_3_H%C3%B6ren_iq2993260bl

URL37: https://learningapps.org/27533334

URL38: https://duo.germanistik-ucm.eu/uebungen/

URL39: https://padlet.com/simonafrastikova/x71rnk81avlkgyai

URL40: https://app.wizer.me/category/worksheet/1ZVAUR-massenmedien

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

3 Produkcijos kompetencijos ugdymas internetinėje aplinkoje

Monika Hornáček Banášová (Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, Slovakija)

Produkavimo gebėjimai reiškia, kad besimokančiosios (-tieji) turėtų gebėti savarankiškai ir nuosekliai reikšti mintis žodžiu ar raštu. Kalbėjimas ir rašymas yra aktyvūs produkavimo gebėjimai, o klausymas ir skaitymas – pasyvūs recepciniai gebėjimai. Tačiau šis skirstymas yra neaiškus, nes visi šie gebėjimai yra tarpusavyje susiję: norint atsakyti pašnekovei (-ui), reikia klausytis. Tokia veikla kaip skaitymas garsiai apima ir skaitymą, ir kalbėjimą. Todėl gebėjimų mokymas(is) dažnai suvokiamas integruotai (plg. Krumm, H.-J. et al. 2010, 983).

Šiame kontekste vartojama sąvoka **„kalbėjimo gebėjimai“**, kuri, kaip didaktinis konceptas, supaprastintai atspindi sudėtingus reiškinius (plg. ten pat). Komunikacinės didaktikos metodas veda besimokančiąsias (-iuosius) prie savarankiško, su situacija susijusio kalbėjimo, kuris šiame kontekste laikomas bendrine sąvoka. Kalbėjimo gebėjimai užsienio kalbos didaktikoje siejami su komunikacine kompetencija ir suprantami kaip gebėjimas tinkamai reaguoti kaip kalbėtoja(s) ar klausytoja(s) įvairiose komunikacinėse situacijose.

Kalbėjimo gebėjimas

Kalbant apie bendravimą žodžiu, galima išskirti dviejų tipų bendravimo situacijas (plg. Ehlich 2007; Graefen ir Liedke 2008 pagal Krumm, H.-J. et al. 2010: 984):

1. Situacijos, kai kalbėjimas yra rašytinio teksto arba teksto, fiksuoto žodinės tradicijos rėmuose (garsinis skaitymas, deklamavimas), verbalizavimas
   Kalbama apie kalbinę rašytinio teksto realizaciją. Skirtinguose žodiniuose diskursuose planuoti kalbėjimą nebūtina, tačiau išryškėja klausytojo(s) vaidmuo. Visa struktūra (atsižvelgiant į rašytinį tekstą) ir forma (aiškumas, kalbos garsumas) yra orientuota į klausytoją, jo(s) supratimą.
2. Situacijos, kai kalbama daugiausia spontaniškai (sakytiniai diskursai)
   Sakytiniai diskursai labiausiai atspindi realias kasdienes bendravimo situacijas, nes apima verbalinius (akustinius) ir neverbalinius (vizualinius) momentus. Bendravimas įvairiomis medijomis (pokalbis telefonu, pokalbis per vaizdo konferenciją, virtuali pamoka ir t. t.) gali kelti problemų. Šis medijomis grindžiamas bendravimas arba neturi vaizdinės dalies (pokalbiai telefonu), arba **neverbalinė** bendravimo **dalis** yra antraeilė (pokalbis per vaizdo konferenciją, nuotolinė pamoka). Pastaroji problema labiausiai susijusi su nuotoliniu mokymu(si) ir kelia naujų iššūkių šiuolaikinei didaktikai.

Brand et al. (2021, 58) daugiausia dėmesio skiria skaitmeniniam mokymui(si) ir mano, kad monologinės kalbėjimo formos (kalbėjimas prieš kitus / kitiems) gali būti išsaugotos skaitmeniniu būdu ir realizuojamos per atstumą, jei neatsižvelgiama į galimas reakcijas. Dialoginėms formoms iš

esmės reikia bent vienos gyvos situacijos, kurioje besimokančiosios (-tieji) galėtų bendrauti tarpusavyje.

Be šios **nepakankamos** pašnekovų **sąveikos** internetinėje erdvėje problemos, reikia atsižvelgti ir į tai, kad besimokančiosios (-tieji) dažnai **bijo kalbėti**. Viena vertus, taip yra dėl to, kad besimokančiosios (-tieji) nėra pripratusios (-ę) prie šių veikmės modelių savo gimtojoje kalboje. Kita vertus, yra tipiškų problemų, susijusių su užsienio kalbos mokymu(si) – nepakankamos leksikos ir ribotos gramatikos žinios konkrečiose komunikacinėse situacijose. Be to, bijoma galimų klaidų.

Visoms šioms problemoms nuotolinėse pamokose reikia užkirsti kelią, o jų sprendimo būdai turi būti specialiai skatinami. Prieš išsamiai aptardami konkrečius didaktinius pasiūlymus, norėtume pabrėžti, kaip svarbu iš anksto pasiruošti kalbėjimui konkrečioje komunikacinėje situacijoje. Krumm, H.-J. et al. (2010, 989) išskiria šias pasirengimo kalbėjimui rūšis:

- klausymo ir kartojimo pratimai (imitaciniai pratimai): besimokančioji (-tysis) kalba kartodama(s), žiūrėdama(s) į rašytinį tekstą arba ne, suprasdama(s) arba nesuprasdama(s) prasmės;
- rašytiniu tekstu paremti pratimai: besimokančiosioms (-tiesiems) pateikiamas rašytinis šablonas, kurį jos / jie turi realizuoti. Atitinkami metodai yra, pavyzdžiui, teksto skaitymas garsiai ir teatro vaidinimas;
- iš dalies rašytiniu tekstu paremti pratimai: pasakymas, kurį besimokančiosios (-tieji) turi realizuoti, pateikiamas raktiniais žodžiais, pavyzdžiui, žaidžiant vaidmenų žaidimus arba argumentuojant pagal vaidmenų korteles;
- pratimai be parengiamųjų užduočių kalbėjimui: besimokančiosios (-tieji) pasisakymus turi planuoti savarankiškai konkrečioje situacijoje, pavyzdžiui, laisvai ar valdant pokalbį klasėje ir laisvai žaidžiant vaidmenų žaidimą.

Į visus šiuos veiksnius reikia dar labiau atsižvelgti mokant(is) virtualiai. Trūkstamą pašnekovų sąveiką, kuri yra natūrali bendraujant, reikia papildyti specialiu būdu: apie tai bus kalbama kituose skyriuose pateikiant konkrečius pasiūlymus skaitmeninėje srityje.

Rašymo gebėjimas

Rašymo gebėjimas, kaip vienas iš produkcijos gebėjimų, suprantamas kaip dalinė kalbinės veiklos kompetencija, tačiau ne visose srityse vienodai svarbi. Pasak Krumm, H.-J. et al. (2010, 992), rašymas tiek kasdieniame gyvenime, tiek pamokos metu paprastai apima klausymo, skaitymo ir kalbėjimo veiklas, taigi skatina ir kitų gebėjimų ugdymą; yra daugybė kalbinių veiklų, pavyzdžiui, pranešimo skaitymas, į kurį atsakome rašydami, ir tai rodo integruotą įvairių įgūdžių ugdymą.

Mokant(is) vokiečių kalbos kaip svetimosios, rašymo mokoma(si) ir praktikuojama(si) lygiagrečiai su kalbėjimu, todėl negalima aiškiai atskirti šių dviejų įgūdžių. Pagal Krumm et al. (ten pat), mokant(is) svetimųjų kalbų, svarbus ne tik rašymas, kaip kalbos mokymo(si) medija, bet ir funkcinis-komunikacinis rašymas. Besimokančiosios (-tieji) sužino, kaip kuriama rašytinė kalba (tekstai) ir kaip jos / jie gali formuluoti mintis raštu konkrečiuose komunikaciniuose kontekstuose. Svetimųjų kalbų mokymo(si) tekstų formos – tai užrašai, žinutės, laiškai kaip mišrios laisvos ir griežtai konvencionalizuotos tekstų formos, ataskaitos, pasakojimai, santraukos, komentarai ir

argumentaciniai tekstai. Pasakojamieji fikciniai tekstai taip pat yra kūrybinio rašymo proceso produktai. Tokiu būdu rašymas praktikuojamas atsižvelgiant į komunikacinių poreikių kriterijus.

Besimokančiosios (-tieji) sužino, kaip kuriami tekstai rašytine kalba ir kaip galima formuluoti mintis raštu konkrečiuose komunikaciniuose kontekstuose. Šiam tikslui tinka šios teksto formos: užrašai, pranešimai, oficialūs ir neoficialūs laiškai, ataskaitos, pasakojimai, santraukos, komentarai. Taigi, viena vertus, rašymas yra susietas su įprastiniais teksto tipais, kita vertus, ugdomas kūrybinis rašymas, kuriuo lavinami pasakojimo rašymo įgūdžiai.

Perėjimas į internetinę erdvę didaktiniu požiūriu mažiausiai paveikė rašymo gebėjimą. Galima net daryti prielaidą, kad rašymo kompetencija padeda ugdyti komunikacinius kalbėjimo įgūdžius. Komunikuojant virtualiai, monologo ar dialogo forma, užrašai, komentarai ar santraukos dažnai yra kalbėjimo pagrindas. Taigi, rašymas lavinamas ne atskirai, kaip atskira mokymo(si) užduotis, bet kartu su kalbėjimu, kad abu gebėjimai būtų susieti su autentiškomis komunikacinėmis užduotimis.

Pagal didaktinį požiūrį skiriami į produktą ir į procesą orientuoti rašymo pratimai (plg. Krumm, H.-J. et al. 2010, 995). Mokant į produktą orientuoto rašymo, daugiausia dėmesio skiriama tekstui kaip rašymo proceso rezultatui ir jo formai. Reprodukcinio ir produktyvaus rašymo pratimai ar užduotys padeda besimokančiosioms (-tiesiems) iš tekstų išgauti su turiniu, teksto struktūra ir kalba susijusią informaciją ir panaudoti ją rašant savo tekstus. Reprodukcinio rašymo užduotys – tai užbaigimo užduotys (įrašyti trūkstamus žodžius, pabaigti sakinius, pastraipas tekstuose), transformavimo užduotys (perrašyti tekstą į kito tipo tekstą), sutrumpinimo užduotys (parašyti santrauką) arba užduotys, skirtos teksto pertvarkymui pagal tam tikrus kriterijus. Produktyvių užduočių tipai orientuoti į realias komunikacines-pragmatines rašymo situacijas ir atitinkamus tekstų tipus, tačiau taip pat leidžia laisvai rašyti (perteikti jausmus, pasakoti ir pan.).

Į procesą orientuotos užduotys yra orientuotos į rašymo procesą ar procedūrą ir skatina besimokančiąsias (-iuosius) jį įvertinti bei išbandyti alternatyvias rašymo strategijas. Taip gali paaiškėti, kad rašymas yra sudėtingas problemų sprendimo procesas, bet jį galima palengvinti (pavyzdžiui, minčių žemėlapiai, skirti temai aktualioms idėjoms surinkti, teksto kriterijų kontroliniai sąrašai, skirti teksto taisymo procesui).

Dabartinėje pamokoje nebeatskiriami į produktą ir į procesą orientuoti rašymo kompetencijos ugdymo būdai; dirbant su tekstu taikomi abu. Tai pašalina besimokančiųjų baimę dėl ilgesnių tekstų ir skatina jų kūrybiškumą. Pavyzdžiui, rašymas bendradarbiaujant, kai besimokančiosios (-tieji) kartu rašo tekstą, padeda aktyvinti jų bendras žinias ir padeda dirbti komandoje. Žinoma, žinios apie teksto struktūrą, teksto žanrus ir pan. turi būti perteikiamos didaktiškai teisingai.

Dabartinėje situacijoje didelis privalumas yra tai, kad besimokančiosios (-tieji) yra įpratę rašyti, ypač elektroninėje aplinkoje, naudodamiesi tokiomis komunikacijos priemonėmis kaip pokalbiai (*chat*), elektroninis paštas, socialiniai tinklai. Joms / jiems nesvetimas rašymas – daugiausia trumpesnių tekstų. Taip jos / jie mato galimybę užmegzti ryšį su kitais žmonėmis, bendrauti. Ši kasdienė patirtis, susijusi su rašytiniu tekstu, yra svarus argumentas naudoti rašymo gebėjimą nuotolinėse pamokose ir glaudžiai susieti jį su kalbėjimo gebėjimu, nes būtent čia jaunuolės (-iai) mato galimybę bendrauti ir dažnai net teikia pirmenybę rašytinei formai, o ne tiesioginiam bendravimui (žodžiu).

Todėl elektroninių medijų naudojimas yra geras ir tinkamas būdas mokyti besimokančiąsias (-iuosius) su dalyku ir kalba susijusio turinio. Žinoma, jas / juos reikia mokyti taisyklingos rašybos ir teksto formos, tačiau, kaip teigia Krumm, H.-J. et al. (2010, 997), rašymo ir kalbėjimo užduotimis tokiomis aplinkybėmis siekiama ne tik plėsti kalbos ir su tekstu susijusias žinias, bet ir receptyviai bei produktyviai perteikti faktines žinias; pastarosios suintensyvina rašymo procesus ir taip didina teksto kokybę.

Veiksmingas kalbėjimo ir rašymo gebėjimų susiejimas mokant(is) per nuotolį

Tai, kas buvo pasakyta iki šiol, rodo, kad kalbėjimo ir rašymo gebėjimų visiškai atskirti neįmanoma. Ypač šiais laikais, kai besimokančiosios (-tieji) laikomos (-i) „skaitmeniniais čiabuviais“ (*digital natives*)[17], žmonėmis, užaugusiais skaitmeniniame pasaulyje, ši sąvoka tampa vis svarbesnė.

Tačiau reikia atsižvelgti į tai, kad besimokančiosios (-tieji) skaitmeninėje erdvėje elgiasi taip pat, kaip ir kasdieniame gyvenime. Besimokančiosios (-tieji) vartoja paprastas sakinių struktūras ir mažiau sudėtingą žodyną. Todėl jų kalbai būdingi žodinio bendravimo bruožai. Todėl mokykloje, nuotolinėse pamokose, jie turėtų gauti dalykinių žinių, dalyko turinio, kuris yra labai svarbus jų sėkmei mokykloje.

Šiomis aplinkybėmis Gibbons (2006) siūlo pamokos sąveikos formą, kurią ji vadina pastolių statymu (*scaffolding*). "Pastolių statymas“ reiškia, kad besimokančiųjų kalba per pamoką ugdoma ir plėtojama sistemingai. Gibbons mano, kad nors sakytinė ir rašytinė kalba turi aiškiai atskiriamų bruožų, vis dėlto absoliutaus atskyrimo tarp jų nėra. Šiuolaikinės technologijos dar labiau sušvelnina šią ribą (plg. Gibbons 2006, 272).

Pasak Gibbons (taip pat plg. Kniffka-Siebert-Ott, 111), pamokos gali būti organizuojamos taip, kad besimokančiosios (-tieji) dalyko mokytųsi per jiems gerai pažįstamą kalbos variantą, t. y. konceptualiai sakytinę kalbą. Tai gali vykti įvairiomis formomis:

- darbas mažose grupėse,
- minčių žemėlapio arba asociogramos sudarymas visoje klasėje,
- paveikslėlių istorija mažesnėse grupėse,
- surinkti argumentus „už“ ir „prieš“.

Tokiose situacijose besimokančiosioms (-tiesiems) natūralu bendrauti tarpusavyje kasdiene kalba. Kitas žingsnis – įvesti naujus kalbos reiškinius, techninius terminus ir frazes, kurie vėliau vartojami žodžiu pristatant rezultatus klasėje. Šiuo atveju svarbu suteikti besimokančiosioms (-tiesiems) pakankamai laiko naujai kalbinei medžiagai apdoroti ir suplanuoti savo kalbinę produkciją. Mokytoja(s) padeda besimokančiosioms (-tiems) rasti tinkamus žodžius ir suteikia galimybę pakartoti, jei iš karto nepavyksta. Kitame etape formuluojami pirmieji rašytiniai pasakymai, pavyzdžiui, mokymosi dienoraščio forma. Čia vėlgi reikia daugiau konceptualios rašytinės kalbos elementų. Šiame kontekste svarbu pažymėti, kad mokytojo(s) pateikiama nauja kalbinė medžiaga visada yra susijusi su vartojimo kontekstu, kad leksinės ir gramatinės priemonės nėra išmokstamos

17 Terminas pagal Prensky (2001).

izoliuotai. Konceptualiai rašytinės kalbos kompetencijos įgijimas taip pat apima žinias apie tai, kuris variantas tinka tam tikrame kontekste.

„Pastolių statymo“ metodas reiškia, kad pamokos pradžioje besimokančiosios (-tieji) naudojo savo turimus kalbinius išteklius, o vėlesniuose etapuose daugiausia dėmesio skyrė naujiems kalbiniams ištekliams. Tokia seka leidžia joms / jiems remtis jau turimu supratimu ir kalba bei susieti ankstesnį mokymąsi su dabartiniu mokymusi, todėl jos / jie sėkmingai priartėjo prie tikslinių tekstų, o ne pradėjo nuo jų (plg. Gibbons 2006, 289).

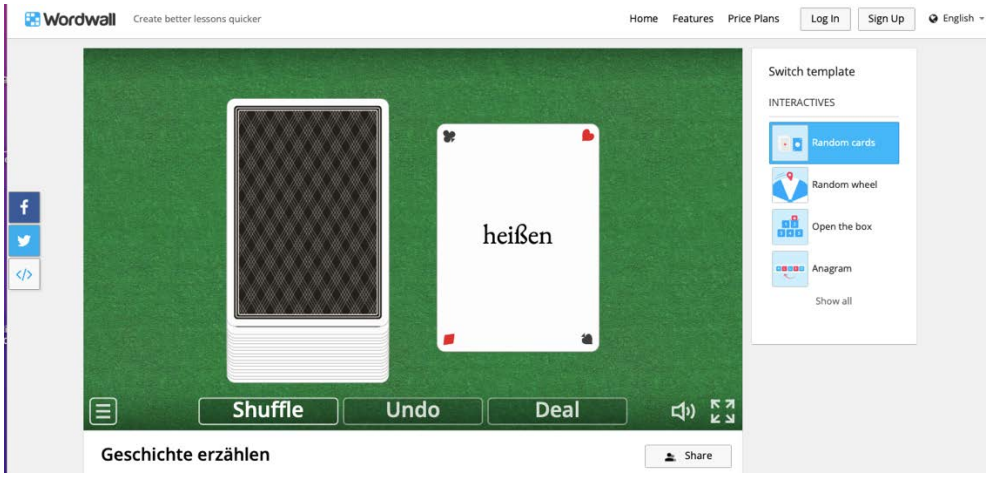
Didaktiniai pasiūlymai

Toliau pateikiami keli pasiūlymai, kuriuose labai veiksmingai panaudojamas kalbėjimo ir rašymo gebėjimų ryšys ir kurie yra pagrįsti projekto tikslų patirtimi. Kaip nurodyta pirmiau, kalbinės produkcijos gebėjimai virtualiose pamokose dažniausiai taikomi tada, kai reikia žodžiu pasirengti kitai užduočiai ar naujai temai arba įtvirtinti mokomąją medžiagą, naują žodyną. Jei kalbėjimo ir rašymo kompetencija planuojama kaip pagrindinė nuotolinės pamokos tema, reikia labai kruopščiai suplanuoti jų įgyvendinimą, nes, pavyzdžiui, laisvas kalbėjimas nuotoliu dalyvaujančioje grupėje yra beveik neįmanomas. Todėl tolesniuose skyriuose siūloma keletas būdų, kaip veiksmingai mokyti kalbėti ir rašyti mokant(is) virtualiai.

1. Pasirengimas – įtvirtinimas: žodžiu

Tinkamas ir kūrybiškas būdas pasirengti kitai užduočiai ar naujai temai gali būti trumpi pratimai su paveikslėliais. Tai nebūtinai turi būti paveikslėlio aprašymas, nes kontroliuoti atskirus laisvus teiginius per nuotolį būtų sudėtinga. Geras būdas, turintis aiškią struktūrą, yra aplikacija WORDWALL. Šioje aplikacijoje galima labai įdomiai ir kūrybingai praktikuoti ir išmokti pažįstamus ir naujus žodžius. Pavyzdžiui, jei dirbame su tema „CV“, pažįstamą žodyną galima aktyvinti taip:

Užduotis: *Išsirinkite kortelę, sukurkite sakinį su šiuo žodžiu:*



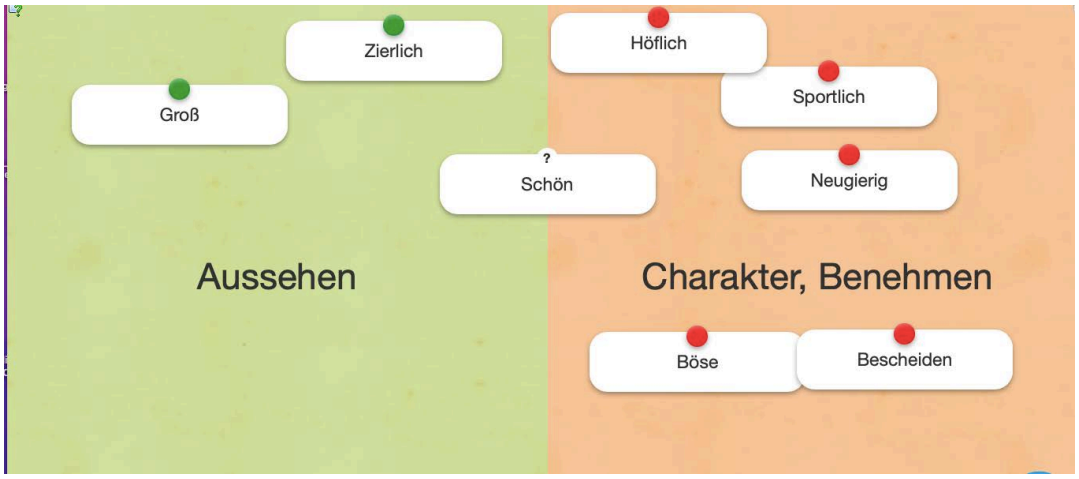
1 pav. https://wordwall.net/resource/30248136

Kai kurių temų atveju tolesnė užduotis gali būti: *Papasakokite istoriją. Ištraukite kortelę, suformuluokite sakinį su šiuo žodžiu ir pasakykite, kas tęs istoriją.*

Taip papildomai aktyvinamas sakytinio teksto supratimas, nes besimokančiosios (-tieji) kuria istoriją, kuri turėtų turėti tęsinį, t. y. prasmingą pasakojimą. Kalbėdami besimokančiosios (-tieji) turi reaguoti greitai, žodynas ir kalbinė veikla aktyvinami maksimaliai.

Aplikaciją LEARNINGAPPS galima naudoti ne tik žodynui aktyvinti (bet ir įtvirtinti), kūrybiškai praktikuojant (arba įtvirtinant), pavyzdžiui, žmonių apibūdinimo žodyną.

Užduotis: *Priskirkite būdvardžius:*



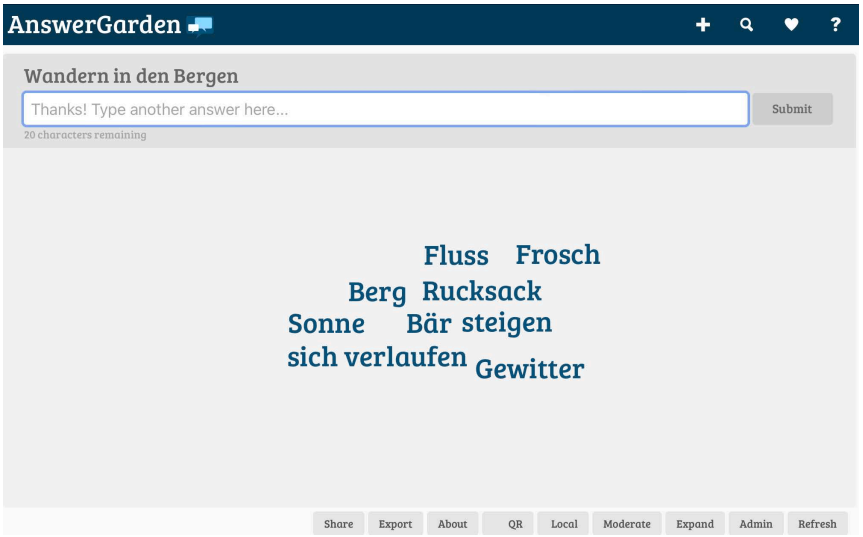
2 pav. https://learningapps.org/view22832934

Tada išspręsta užduotis gali būti pagalbinė priemonė faktiniam asmens aprašymui, dalijantis ja ekrane. Tęsiant šią užduotį, asmenų aprašymą galima pagrįsti įvairių asmenų nuotraukomis ar paveikslėliais. Besimokančiosios (-tieji) (taip pat mažesnėmis grupelėmis) gali apibūdinti asmens išvaizdą ir pagal išvaizdą atspėti kai kurias charakterio savybes. Tai pažadina kūrybiškumą, o pristatant rezultatus – ir natūralų smalsumą.

Paprastai temai pristatyti naudojami vadinamieji minčių žemėlapiai. Skaitmeninėje erdvėje tokio tipo pratimai gali būti rengiami naudojant įvairias aplikacijas. Juos parengti gana paprasta. Efektyvus būdas atlikti šią užduotį yra tada, kai besimokančiosios (-tieji) patys gali užrašyti atskiras idėjas / žodžius minčių žemėlapyje. Tokiu būdu kalbėjimo gebėjimas vėl susiejamas su rašymo gebėjimu. Šiam tikslui pasitarnauja šios aplikacijos:

ANSWERGARDEN: https://answergarden.ch
Įrankis naudojamas atsiliepimams / atsakymams / sąvokoms, susijusioms su klausimu ar tema, rinkti. „Answergarden“ sukuriamas vos 2 etapais: Įvedama tema ar klausimas ir skelbiamas per nuorodą, QR kodą, socialinę mediją. Po to galima pradėti rinkti atsakymus.

Užduotis: *Surinkite žodžius tema „Žygiai kalnuose“: ką galima nuveikti, pamatyti, patirti?*



3 pav. *AnswerGarden* pavyzdinė užduotis

Tolesnė užduotis rašymo gebėjimui lavinti gali būti:

Užduotis: *Parašykite trumpą tekstą, naudodami bent 5 iš surinktų žodžių.*

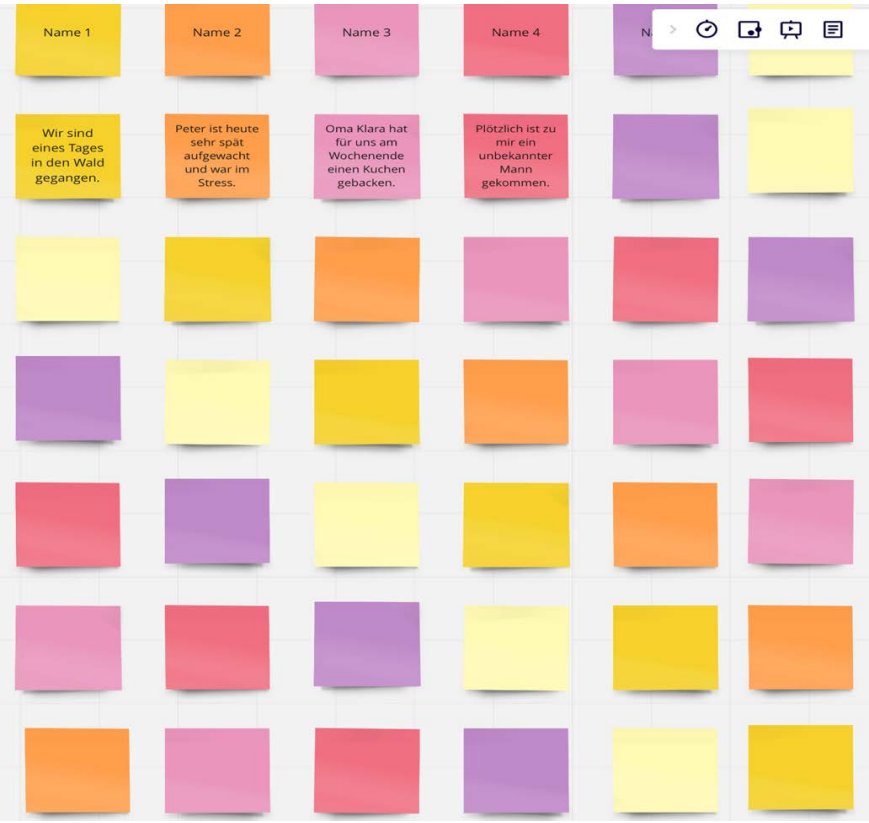
MIRO įrankį (www.miro.com) galima naudoti kaip interaktyviąją lentą, nes ji leidžia sujungti žodžius ir paveikslėlius. Aplikacijoje siūloma keletas galimybių, kuriomis galima derinti kalbėjimo ir rašymo gebėjimus. Minčių žemėlapio šablonu galima remiantis diskutuojant tam tikra tema ar apie tam tikrą problemą. Mokytojas jau dabar gali pateikti keletą minčių žemėlapio taškų, kurie turėtų būti pradinis impulsas mokinių darbui.

Užduotis: *Kas yra sveika gyvensena? Kartu sukurkite minčių žemėlapį ir aptarkite su šia tema susijusius dalykus.*

4 pav. MIRO užduoties pavyzdys

Sudėtingesniems klausimams spręsti galima naudoti **BRAINWRITING** įrankį. Rašoma ant skirtingų spalvų popieriaus lapelių, kiekviena(s) dalyvė (-is) užrašo savo idėją ant pirmojo savo spalvos lapelio, o kiti dalyviai po vieną šią idėją papildo. Tokiu pavidalu šablonas gali būti naudojamas, pavyzdžiui, kūrybiniam rašymui:

Užduotis: *Parašykite trumpas mini istorijas. Pradžioje kiekvienas ant pirmojo savo spalvos popieriaus lapo užrašo vieną ar du sakinius. Kiti tęsia istoriją. Kiekvienas rašo tik į savo skiltį. Kiekviena istorija yra skirtingos spalvos. Kuri iš šių istorijų bus geriausia?*



5 pav. *Brainwriting* rašymo užduoties pavyzdys

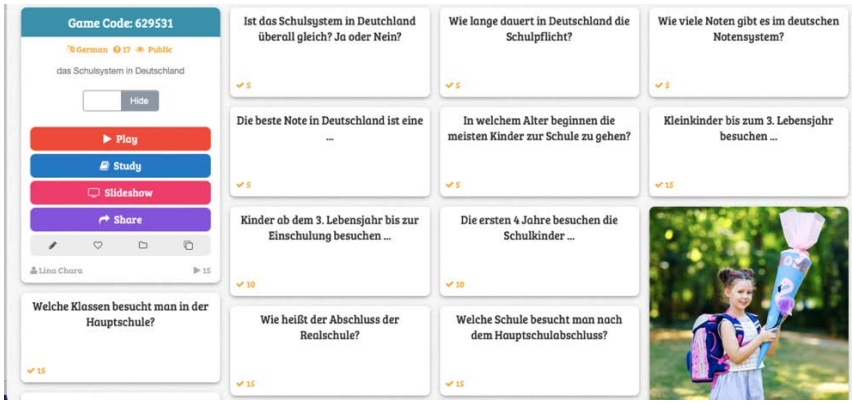
Kūrybiškumą taip pat galima ugdyti šia užduotimi:

Užduotis: *Išprotėję sakiniai*
Pirmiausia kiekvienoje skiltyje parašykite po sakinį. Tada perskaitykite sakinius įstrižai – kiekviena spalva reiškia skirtingą sakinį. Kai kuriuos įstrižinius sakinius reikia gramatiškai pataisyti. Kuris sakinys buvo beprotiškiausias?

6 pav. Užduoties „Išprotėję sakiniai“ pavyzdys

Mokomosios medžiagos santrauką ir jos įtvirtinimą galima atlikti naudojantis aplikacija **BAAMBOOZLE** (baamboozle.com). Pavyzdžiui, mokytoja(s) gali užduoti klausimus ir taip įvertinti mokymo(si) rezultatus, kai besimokančiosios (-tieji) atsako į kiekvieną klausimą. Klausimai yra labai aiškiai vizualizuoti ir padeda besimokančiosioms (-tiesiems) komunikuoti mokanti(is) virtualiai. Atskirus klausimus taip pat galima išdalyti mažesnėms grupėms.

Užduotis:



7 pav. Pavyzdinė užduotis BAMBOOZLE https://www.baamboozle.com/game/629531

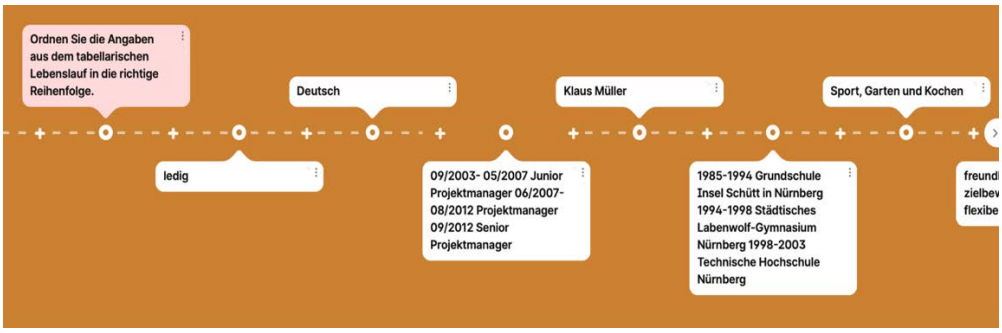
2. Proceso apibūdinimas žodžiu

Palyginti su „Kalbėjimo pagal paveikslėlius“ tipo pratimais, kai įprastoje klasėje besimokančiosios (-tieji) laisvai reiškia mintis ir pateikia savo prielaidas, mokant per nuotolį ši užduotis labiau susijusi su struktūruotu procesu, nes laisvą, spontanišką besimokančiųjų raišką interneto erdvėje labai sunku kontroliuoti ir kiltų chaosas. Rekomenduojama, kad po paaiškinimo ir užduočių paskirstymo didesnė grupė būtų padalinta į kelias mažesnes grupes ir suskirstyta į vadinamuosius kambarius (*breakout rooms*). Darbas mažesnėse grupėse yra efektyvesnis, tačiau mokytojas visada turi galimybę apsilankyti ir patikrinti atskirus kambarius.

Vis dėlto laisvo kalbėjimo metu visada reikia rašytinės pagalbos, nes besimokančiosios (-tieji) gali kalbėti pagal tam tikrą struktūrą, pagal iš anksto paruoštus atskirus punktus.

Geras to pavyzdys būtų tema „Mano gyvenimas“, dar vadinama „gyvenimo aprašymu“. Pasirengimas virtualioje pamokoje gali būti paieška internete, kai besimokančiosios (-tieji) suranda ir užrašo tam tikrą svarbią informaciją gyvenimo aprašymui (vardas, pavardė, gimimo vieta, adresas, išsilavinimas ir t. t.). Tada, pavyzdžiui, galima naudoti aplikaciją ***Padlet***.

Užduotis: *Kiekvienam teiginiui priskirkite kategoriją. Tinkama tvarka sudėliokite gyvenimo aprašymo kategorijas.*



8 pav. Užduoties pavyzdys PADLET (https://sk.padlet.com/nikoletaolexova/o4bjg8fazsrbpxjt)

Galima pateikti papildomą užduotį: *Palyginkite savo pasiūlymą su gyvenimo aprašymo pavyzdžiu internete.*

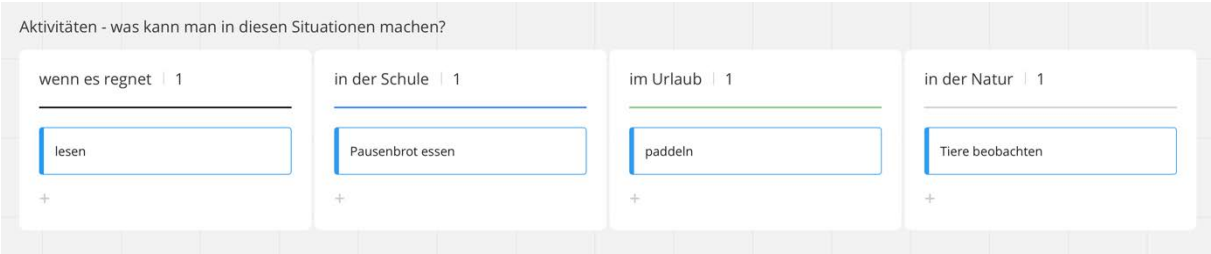
Teisingai įvedus ir priskyrus visą informaciją, galima atskiras užduotis suformuluoti žodžiu. Remdamosi (-iesi) atskiromis užduotimis, besimokančiosios (-tieji) palaipsniui aprašo visą žmogaus gyvenimą pavyzdyje. Duomenų *Vardas ir pavardė – Klaus Müller* atveju jie perteikia informaciją žodžiu – *Jo vardas ir pavardė yra Klaus Müller*. Atskiri teiginiai gali būti išdalyti individualiai. Taip besimokančiosios (-tieji) gali pakartoti jau žinomą informaciją (vardą, pavardę, amžių, adresą) ir sužinoti naujos informacijos (išsilavinimą, patirtį, gebėjimus). Žinoma, naudojama ir gramatika – būtasis laikas.

Kaip pratęsimą arba namų darbą besimokančiosios (-tieji) gauna užduotį raštu: *Parašykite savo gyvenimo aprašymą pagal pavyzdį*. Tokiu būdu jos / jie, laikydamiesi aiškios struktūros, taiko rašytiniame tekste jau aptartą informaciją.

Apskritai PADLET aplikacija puikiai tinka kalbėjimo gebėjimui lavinti pagal aiškiai struktūrizuotą koncepciją. Besimokančiosios (-tieji) labiau pasitiki savimi nei laisvai kalbėdami, o tai galima laikyti kalbėjimo gebėjimo ugdymu, nes mokanti(is) nuotoliu trūksta sąveikos. Tas pats pasakytina ir apie rašytinio teksto kūrimą.

Aplikacija MIRO (miro.com) leidžia vizualizuoti darbo etapus ir darbo eigą naudojant popieriaus lapelius ***Kanban*** režimu. Renkami reikiami žodžiai ir žodžiai tam tikrai temai:

Užduotis: *Suraskite veiklos pavyzdžių šiose situacijose. Užpildykite skiltis.*

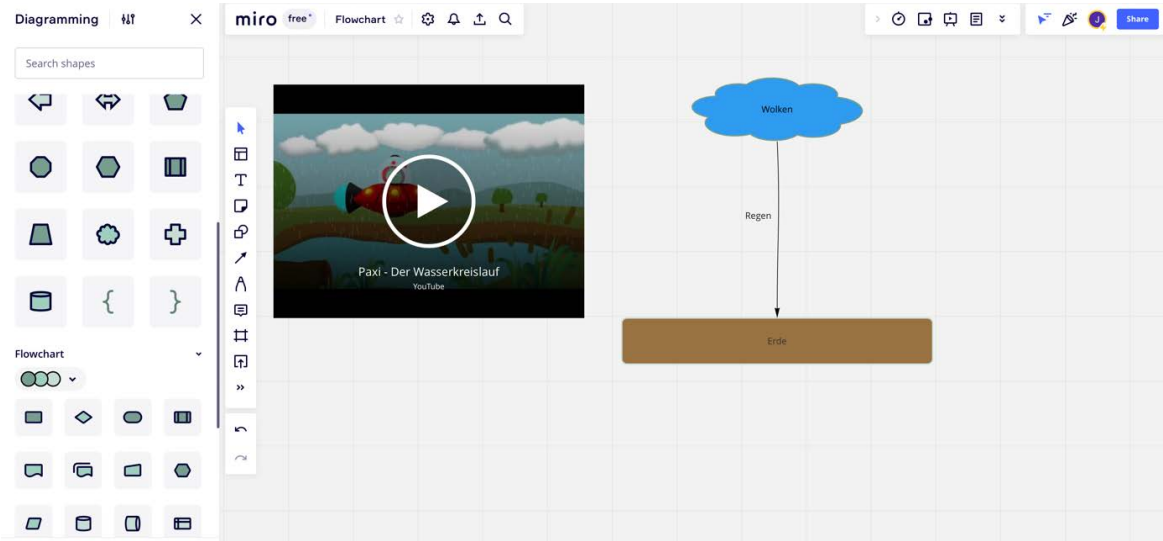


9 pav. *Kanban*

Išsprendus šią užduotį, atliktas pratimas gali būti pagrindas verbalizuoti atskiras veiklas, procesus.

Diagramming naudojamas tam tikriems procesams verbalizuoti. Pavyzdžiui, rašytinį tekstą, sakytinį tekstą ar vaizdo įrašą galima schematizuoti, pavaizduoti grafiškai ir pateikti žodžiu kaip santrauką. Skirtingus procesus galima pavaizduoti kaip diagramą. (Maisto gaminimo receptas, ko nors sukūrimas, instrukcijos ir pan.). Šios schemos pasitarnauja kaip atramos taškai kalbant šia tema. Tai vėlgi yra rašymo ir kalbėjimo gebėjimų susiejimas su recepcija.

Užduotis: *Peržiūrėkite „YouTube“ vaizdo įrašą apie vandens ciklą. Sukurkite vandens ciklo schemą. Pristatykite diagramą klasei.*



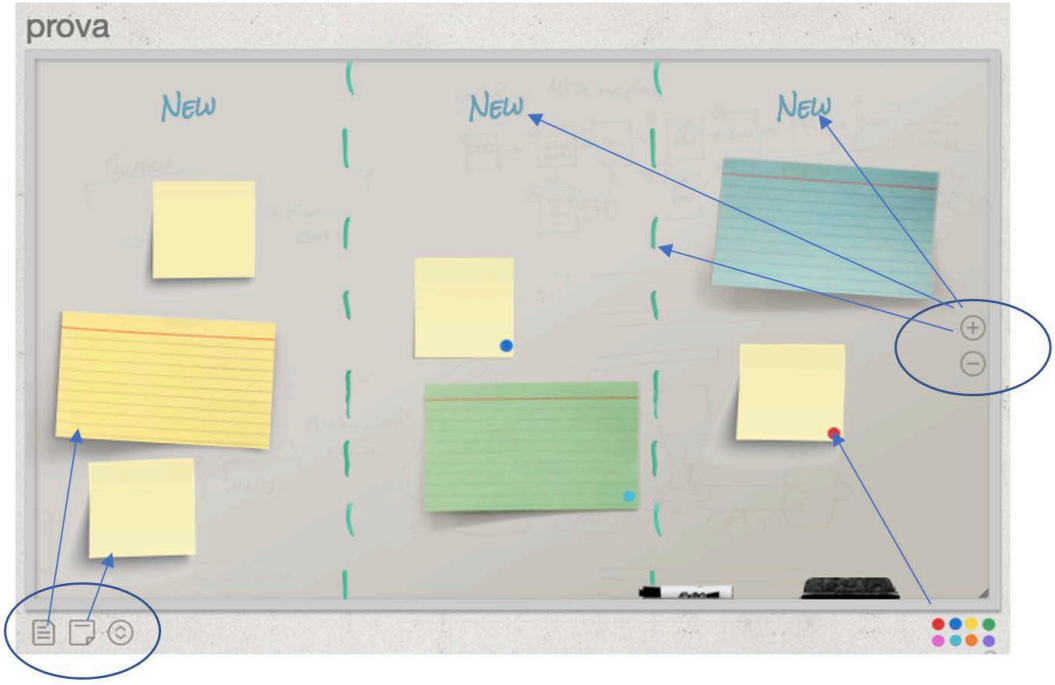
10 pav. *Diagramming*

3. Užrašai

Jau ne kartą buvo pabrėžta, kad geriausias būdas ugdyti kalbėjimo gebėjimą nuotolinėse pamokose yra rašytinė pagalba. Taip yra dėl skaitmeninės aplinkos, kurioje trūksta tiesioginės sąveikos. Užrašai yra rašytinė pagalba kalbant. Internete jau yra daugybė įrankių, kurie atlieka virtualių lentų funkciją.

Įrankis **JAMBOARD** („Google“ įrankis, https://edu.google.com/intl/ALL_de/products/jamboard/) pakeičia klasikinę lentą. Galite įterpti ir perkelti paveikslėlius, pridėti užrašų, atsisiųsti elementus tiesiai iš interneto arba vilkti turinį iš *Google Docs*, lentelių ar pateikčių į ekraną. Įrankis taip pat padeda besimokančiosioms (-tiesiems) bendradarbiauti sprendžiant problemas. Įrankis padeda dirbti mažesnėse grupėse, naudojant „Dubliuoti *Jam*" galima padaryti kelias kopijas, pažymėti jas, pavyzdžiui, pastaba (geltona, raudona, mėlyna grupė) ir dalytis tik su atitinkamos grupės mokiniais. Taip išvengiama per daug veiklų vienu metu ir efektyviau dirbama mažesnėse grupėse, kurios vėliau galės palyginti ir aptarti savo rezultatus. Įrankis daugiausia tinka šioms veikloms: Dalijimasis idėjomis minčių lietaus metu – kaip interaktyvus minčių žemėlapis, kiekvienas mokinys gali priklijuoti užrašą / paveikslėlį ir t. t., arba diskusija – idėjų, argumentų rinkimas, vizualizavimas ir verbalizavimas.

SCRUMBLR (http://www.scrumblr.ca) suteikia galimybę mokytojai (-ui) pagal poreikį pritaikyti lentos struktūrą. Besimokančiosios (-tieji) gali „užrašyti“ savo idėjas lentoje:

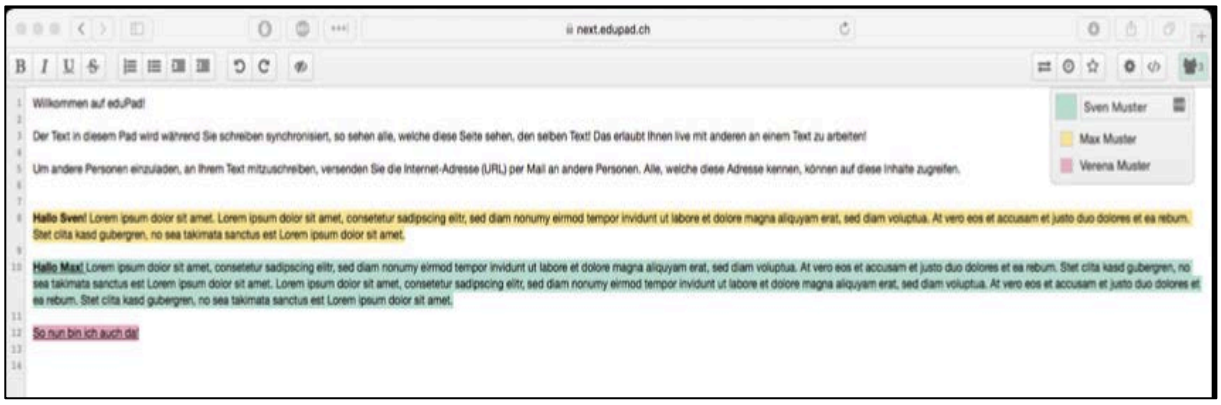


11 pav. SCRUMBLR

Šis įrankis gali būti įvairiai naudojamas pamokoje, tačiau ypač dominuoja renkant, apdorojant ir lyginant įvairių rūšių turinį (minčių žemėlapis, minčių lietus, ankstesnių žinių rinkimas, paieškos rezultatai ir sprendimai ir pan.). Ši aplikacija gali būti naudojama besimokančiųjų nuomonėms rinkti ir kaip užrašų priemonė vėlesnių diskusijų metu (surinktos informacijos verbalizavimas).

Paprastesnės formos pastaboms, informacijai ar pasiūlymams rinkti yra **EDUPAD** priemonės ir *Google* funkcija **BENDRAS DOKUMENTAS**.

EDUPAD (https://edupad.ch/#start) pirmiausia skirta rašymo kompetencijai ugdyti, tačiau lygiagrečiai galima lavinti ir kitas kompetencijas. Įrankis naudojamas užrašams kurti, nes vienu metu savo nuomonę gali rašyti keli žmonės:



12 pav. EDUPAD

Panašias funkcijas turi ir *Google* bendrinamas dokumentas, kuriame keli prieigą turintys žmonės gali kartu rašyti ar redaguoti dokumentą.

Surinkta informacija vėliau naudojama kaip pagrindas kalbėjimo veiklai arba teksto rašymui. Galutinę redaguojamo teksto versiją galima išsaugoti ir eksportuoti įvairiais formatais, peržiūrėti redagavimo istoriją ir eksportuoti pataisytą, netinkamą ar patobulintą versiją. Šią funkciją galima labai gerai naudoti, kai reikia palyginti skirtingas teksto / teksto dalies versijas arba skirtingų besimokančiųjų redagavimo pasiūlymus.

Šias aplikacijas, kuriose galima kaupti užrašus apie konkrečią temą ar veiklą, galima naudoti pamokoje tiek atskirai nuo kitos mokomosios medžiagos (pavyzdžiui, kurti minčių žemėlapį konkrečia tema, kuri bus aptariama kaip kalbėjimo gebėjimo užduotis), tiek po kitos mokomosios medžiagos (apibendrinant tai, kas buvo išgirsta, vaizdo įrašą ir t. t.).

4. Pateiktys

Kalbėjimo veikla, susijusi su dokumentais ar pateiktimis, vėlgi yra tipiškas perėjimo nuo rašytinės prie sakytinės kalbos pavyzdys. Besimokančiosios (-tieji) parengia kelių skaidrių, puslapių, kuriuose nėra ištisinių tekstų, o informacija užrašyta tik raktiniais žodžiais, pateiktį. Taigi besimokančiosios (-tieji) turi rašytinius tekstus, tačiau tikimasi, kad kalbėtoja(s), perteikdama(s) tekstą, atsiribos nuo rašytinio modelio ir kalbės gana laisvai.

Pasak Baurmann ir Berkemeier (2004), pateiktį sudaro šie daliniai gebėjimai:

	Praktikavimas + Kalbėjimas	Vizualizavimas	Sukurti šablonus kalbėjimui	Ištrauka	Rasti tinkamų pirminių tekstų
Pristatyti pamokoje aptartą grafiką savais žodžiais	■				
Pristatyti pamokoje aptartą temą	■	■			
Pristatyti žinomą temą (pavyzdžiai: savo hobis, veikla klube ir pan.)	■	■	■		
Pristatyti temą pagal teksto žanro reikalavimus (pavyzdžiai: knygos pristatymas, pasirinktų lankytinų vietų pristatymas prieš klasės išvyką)	■	■	■	■	
Savarankiška pateiktis tam tikra tema	■	■	■	■	■

1 lentelė: Pateikčių tipai pagal Baurmann ir Berkemeier 2004

Yra daugybė pateikčių formatų, pavyzdžiui, *PowerPoint* (taip pat su vaizdo įrašais), daugialypės terpės pristatymai, vaizdo įrašai (mokomieji vaizdo įrašai, pamokos, receptų vaizdo įrašai).

Pasak von Brand et al. (2021, 66) skaitmeninės pateiktys yra labai svarbios kasdieniame gyvenime ir leidžia geriau skleisti informaciją nei kalbėjimas prieš auditoriją. Tačiau tuo pat metu jos kelia ir kitų (naujų) iššūkių, kuriuos reikia specialiai mokyti įveikti. Kartu su specialiais techniniais naudojimo įgūdžiais ypatingas vaidmuo tenka ir kitiems virtualios srities įgūdžiams. Autoriai (ten pat) lygina pateiktį prieš auditoriją su pateiktimi per nuotolį ir teigia, kad nors tiek erdvinės sąlygos, tiek tiesioginis ryšys su auditorija yra labai svarbūs pristatant pranešimą auditorijai, šiuo metu jie yra persikėlę į virtualią erdvę. Erdvinės sąlygos svarbios tik abstrakčiai, o auditoriją reikia nuspėti.

Tai nauji iššūkiai ne tik didaktiniu požiūriu ir ne tik mokytojoms (-ams), bet ir besimokančiosioms (-tiesiems), kurie turi prisitaikyti prie aprašytų sąlygų.

5. Projektinis darbas

Projektų galimybės yra labai populiarios tarp besimokančiųjų, skatina jų kūrybiškumą ir leidžia įdomiai pristatyti savo pasiekimus, taip pat ir virtualiai. Projektinis darbas lavina kalbėjimo gebėjimą, be kita ko, skatindamas besimokančiąsias (-uosius) kurti įvairių tipų sakytinius tekstus ir bendradarbiauti.

Paprastas bendro projektinio darbo pavyzdys yra, pavyzdžiui, MIRO įrankis, kuris ypač tinka projektinėms užduotims atlikti. Besimokančiosios (-tieji) taip pat gali dirbti prie bendros užduoties skirtingu laiku. Įrankis ne tik padeda atlikti projektinį darbą, bet ir gali būti naudojamas darbui pristatyti. Priklausomai nuo užduoties, be kita ko, lavinamos kalbėjimo ir rašymo kompetencijos. Tačiau ugdoma ir daug ekstralingvistinių kompetencijų.

Užduotis: *Projektas: Prekybos centras*
Mažose grupėse suplanuokite prekybos centrą. Viename aukšte sudėkite įvairias parduotuves ir naudodami Miro nubraižykite prekybos centro planą. Nepamirškite įvairių lankytojams skirtų objektų ar pramogų. Pristatykite prekybos centrą klasei.

Be to, besimokančiosioms (-tiesiems) galima duoti ir sudėtingesnes užduotis. Projektiniame darbe galima apibrėžti keletą pateikčių formų: teatro spektaklis (kompleksiška rašymo ir kalbėjimo gebėjimų sąveika, taip pat estetinis pateikimas), radijo programa (daugiausia dėmesio skiriama kalbėjimo kompetencijai), reklama arba vaizdo įrašas su komentaru.

Daugiau dėmesio norime skirti pastarajai galimybei, nes darome projektinio darbo patirties prielaidą. Kaip projekto užduotis visose mokyklose partnerėse buvo paskelbtas vaizdo įrašų konkursas. Tema buvo: „Tai – mes“. Besimokančiosios (-tieji) turėjo pristatyti savo mokyklą, savo komandą. Buvo sukurti labai įdomūs vaizdo įrašai, kuriuos galima peržiūrėti šioje nuorodoje: https://duo.germanistik-ucm.eu/2022/10/03/videowettbewerb-das-sind-wir/.

Remiantis mokytojų ir besimokančiųjų pranešimais, tai buvo puiki patirtis, nes besimokančiosios (-tieji) turėjo derinti savo techninius įgūdžius su kalbiniais gebėjimais, sutelkdamos (-i) dėmesį į tinkamą pristatymą. Kalbėjimo gebėjimas buvo stipriai lavinamas, mokiniai vaizdo įraše pamatė, kaip svarbu taisyklingai tarti ir būti gerai suprastam. Projekto partneriai geriausiu išrinko penktąjį vaizdo įrašą, mokinės (-iai) buvo apdovanoti už savo pasirodymą.

Apibendrinimas

Šis skyrius skirtas produktyviesiems kalbos gebėjimams. Nustatyta, kad dėl nepakankamos sąveikos mokanti(is) nuotoliu dažnai sunku tinkamai motyvuoti besimokančiąsias (-iuosius) ir pasiekti teigiamų didaktinių rezultatų. Dėl šios priežasties atskiruose skyriuose pirmiausia aptariami kalbėjimo ir rašymo gebėjimai, pažymint, kad internetinėje erdvėje šie du kalbiniai gebėjimai neišvengiamai glaudžiai susiję. Todėl buvo pristatyti keli didaktiniai metodai, kuriais skatinama šias kompetencijas susieti. Pavyzdžiai pateikti iš šio projekto.

Literatūra

BAURMANN, J., BERKEMEIER, A. (2014): Präsentieren – multimedial. *Praxis Deutsch*, H. 244, 4–11.

von BRAND, T. et al. (2021): *Digital Deutsch unterrichten. Grundlagen, Impulse und Perspektiven.* Hannover: Kallmeyer, Klett.

GIBBONS, P. (2006): Unterrichtsgespräche und das Erlernen neuer Register in der Zweitsprache. Mecheril, P., Quehl, Th. (leid.): *Die Macht der Sprachen. Englische Perspektiven auf die mehrsprachige Schule*. Münster: Waxmann, 269–290.

KNIFFKA, G., SIEBERT-OTT, G. (2007): *Deutsch als Zweitsprache. Lehren und lernen.* Padeborn: Ferdinad Schöningh.

KRUMM, H. J. et al. (2010): *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch.* Berlin: De Gruyter.

Interneto šaltiniai (žiūrėta 2022-12-19)

URL 1: Wordwall: https://wordwall.net/resource/30248136

URL 2: Learningapps: https://learningapps.org/view22832934

URL 3: Answergarden: https://answergarden.ch

URL 4: MIRO: www.miro.com

URL 5: Baamboozle: https://www.baamboozle.com/game/629531

URL 6: Padlet: https://sk.padlet.com/nikoletaolexova/o4bjg8fazsrbpxjt

URL 7: Jamboard: https://edu.google.com/intl/ALL_de/products/jamboard/)

URL 8: Scrumblr: http://www.scrumblr.ca

URL 9: EduPad: https://edupad.ch/#start

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

4 Sąveikos kompetencijų ugdymas internetinėje aplinkoje

Diana Šileikaitė-Kaishauri, Virginija Masiulionytė (Vilniaus universitetas, Lietuva)

Sąveika ir interaktyvumas vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose: skaitmeninės medijos ir virtuali komunikacija

Spartus IKT ir ypač interneto vystymasis paskutiniais XX a. dešimtmečiais paskatino ne mažiau audringą internetinės komunikacijos plėtrą, kuri labai greitai ir sėkmingai įsitvirtino daugelyje gyvenimo sričių.

Tradicinis *sinchroninės* (realiuoju laiku vykstančios) ir *asinchroninės* (nevienalaikės) komunikacijos bei *rašytinės* ir *sakytinės kalbos* atskyrimas pagal mediją ir pagal koncepciją, kurį galima rasti, pavyzdžiui, Koch ir Osterreicher (1985; 1994) darbuose, lingvistikoje buvo papildytas naujais elementais, pavyzdžiui, *kvazisinchronine* komunikacija. Dürscheid, pavyzdžiui, kalba apie 1) medialinę sakytinę ir sinchroninę, 2) medialinę sakytinę ir asinchroninę, 3) medialinę rašytinę ir kvazisinchroninę bei 4) medialinę rašytinę ir asinchroninę komunikaciją (Dürscheid 2003, 12). Be to, buvo išskirta komunikacijos sritis, svyruojanti ties riba tarp žodiškumo ir raštiškumo, t. y. *konceptualiai sakytinė*, bet *pagal mediją rašytinė* komunikacija, kurią įgalino naujos technologijos ir komunikacijos formos, ir ji iš karto sulaukė didelio populiarumo tarp kalbininkų kaip tyrimų objektas (plačiau apie tai žr., pavyzdžiui, Storrer 2001a, Storrer 2001b, Dürscheid 2011). Daug mokslinių straipsnių skirta internetinių pokalbių svetainių kalbai arba „rašytiniams pokalbiams“, vartojant Storrerio (2001a) terminą, sukurti ir ištirti bendravimo naudojant kompiuterį tekstynai (plačiau apie tai žr. Beißwenger 2007). Atitinkamuose tyrimuose pokalbiai internetu laikomi „kraštutine į sąveiką orientuoto rašymo forma“ (Beißwenger, Storrer 2012, 94), kuriuose atsiranda interaktyvūs skaitymo žaidimai, pokalbio dalyviai sukuria fiktyvią bendravimo erdvę ir žaismingai ją apipavidalina (Beißwenger, Storrer 2012, 104-105).

Be pokalbių interneto svetainėse, kurie, kokie jie vyko prieš 20 metų, dabar jau yra istorija, atsirado ir kitų bendravimo internetu formų, patraukusių kalbos tyrėjų dėmesį. Sisteminga *Empirikom* tinklo mokslinių tyrimų rezultatų apžvalga „Empiriniai interneto komunikacijos tyrimai“ pateikiama, pavyzdžiui, 2017 m. antologijoje apie interneto komunikaciją, kurios sudarytojas yra Michael Beißwenger. Internetinės komunikacijos formos (IKF) antologijoje apibūdinamos kaip „kalbos vartojimo formos, kurios organizuojamos dialogiškai ir sąveikaujant ir kurioms realizuoti kompiuterių tinklai yra infrastruktūros prielaida“. Ryškiausios IKF yra pokalbiai internetu, naujienų grupės ir interneto forumai, tinklaraščių komentarai, „Twitter“ žinutės, diskusijos Vikipedijoje, SMS, „WhatsApp“ ir „Instant Messaging“ bendravimas, „Skype“, taip pat atitinkamos bendravimo funkcijos socialiniuose tinkluose, internetiniai kompiuteriniai žaidimai ir „virtualūs pasauliai“. IKF yra svarbi daugelio socialinių medijų sudedamoji dalis ir vis dažniau naudojamos mobiliuosiuose įrenginiuose, ypač pastaraisiais metais“ (Beißwenger 2017, 1).

Nors internetiniai pokalbiai arba pokalbių kambariai, kokie jie buvo XXI a. pradžioje, šiandien nebėra tokie populiarūs, tačiau įvairūs socialiniai tinklai ir žinučių siuntimo programėlės yra labai populiarios. Pasak *Digital 2022: Global Overview Report*, metų pradžioje internetu naudojosi 62,5 % (4 % daugiau nei pernai) pasaulio gyventojų, o aktyvūs socialinių medijų vartotojai sudarė 58,4 % ir daugiau nei pusę pasaulio gyventojų, t. y. 10,1 % daugiau nei pernai (Kemp 2022, 9-10). 2022 m. sausio mėn. *socialinių medijų* naudotojų skaičius visame pasaulyje viršijo 4600 mln., t. y. per pastaruosius 10 metų jis patrigubėjo (2012 m. – 1482 mln.) (Kemp 2022, 88). Tarp populiariausių socialinių platformų 2022 m. aukščiausią vietą užėmė „Facebook“ (2910 mln. vartotojų), „YouTube“ (2562 mln.), „Whatsapp“ (2000 mln.), „Instagram“ (1478 mln.) ir „Wechat“ (1263 mln.), toliau tarp populiariausių (mažėjančia tvarka) buvo „TikTok“, „FB Messenger“, „Douyin“, „QQ“, „Sina Weibo“, „Kuaishou“, „Snapchat“, „Telegram“, „Pinterest“, „Twitter“, „Reddit“ ir „Quora“ (Kemp 2022, 99). Kai kurios iš šių platformų, pavyzdžiui, „Reddit“ ar „Quora“, labiau tinka asinchroninei komunikacijai, kitos – sinchroninei arba ir asinchroninei, ir sinchroninei, tačiau visoms joms, kaip minėta, būdingas dialogiškumas ir interaktyvumas.

Skaitmeninių medijų naudojimas užsienio kalboms mokyti(s) ir interaktyvumui skatinti klasėje visada buvo kalbininkų ir kalbų didaktų dėmesio centre. Pavyzdžiui, šiuo metu serijoje „Gießener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik“ pasirodė kelios antologijos, tarp jų „Fremdsprachenlernen mit digitalen Medien“ (Legutke, Rösler 2003), „Kooperation und Steuerung – Kooperatives Lernen im Fremdsprachenunterricht“ (Schneider, Würffel 2007), „Aufgaben 2.0 – Konzepte, Materialien und Methoden für das Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien“ (Biebighäuser, Zibelius, Schmidt 2012), „Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien“ (Zeyer, Stuhlmann, Jones 2016) ir „Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel“ (Burwitz-Melzer, Riemer, Schmelter 2019).

Skaitmeninių medijų naudojimą vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose iš kalbos didaktikos perspektyvos bandyta tirti dar prieš pandemiją. Šiame kontekste verta paminėti, pavyzdžiui, straipsnį „Videokonferenzen im DaF-Bereich? Überlegungen zu Möglichkeiten und Grenzen am Beispiel *Skype in the classroom*“ (Bahlo et al. 2014). Sąveikos kompetencijos ugdymo per vaizdo konferencijas tema buvo nagrinėjama ir vėliau, pavyzdžiui, Hoshii ir Schumacher (2020) straipsnyje. Šiais bandymais siekiama ištirti sinchroninės sakytinės sąveikos ugdymą naudojant skaitmenines priemones vokiečių kaip užsienio kalbos pamokoje. Pabrėžiama tokio ugdymo nauda ir apribojimai.

Markus Bär straipsnyje „Fremdsprachenlehren und -lernen in Zeiten des digitalen Wandels. Chancen und Herausforderungen aus fremddidaktischer Sicht“, paskelbtame minėtoje antologijoje „Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel“ (Burwitz-Melzer, Riemer, Schmelter 2019), be kita ko, pažymima, kad skaitmeninės medijos pačios savaime nepadaro mokymo(si) geresnio ar nemotyvuoja besimokančiųjų (Bär 2019, 13) ir kad svarbu „kurti į procesą ir rezultatus orientuotas skaitmenines mokymosi aplinkas arba užduotis, kurios leidžia individualiai mokytis naudojant skaitmenines medijas ir skatina kritinį požiūrį“ (Bär 2019, 21). Tik tokiu būdu galima pasiekti tokius svetimosios kalbos mokymo(si) tikslus, kaip antai suteikti besimokančiosioms (-tiesiems) galimybę „išsiugdyti komunikacinę kompetenciją tikslinės kalbos arba tikslinės kultūros(-ų) atžvilgiu“, prie kurių labai prisideda tiesioginis bendravimas su kitų kalbų ir kultūrų

atstovais, įvairūs komunikaciniai ir bendradarbiavimo elementai, bendras užduočių ar problemų sprendimas (Bär 2019, 14-15).

Žinoma, interaktyvumas čia vaidina svarbų vaidmenį, nes skaitmenines medijas, kuriomis jaunimas aktyviai naudojasi šiuolaikiniame itin tinklaveikos paveiktame pasaulyje leisdamas laisvalaikį ir bendraudamas, iš esmės galima apibūdinti kaip interaktyvias medijas (Jones, Stuhlmann, Zeyer 2016, 12-13). Skaitmeninių medijų interaktyvumas ir neformalusis mokymasis naudojantis skaitmeninėmis medijomis už mokyklos ribų, laisvalaikiu reiškia, kad besimokančiosios (-tieji) yra įpratę daryti įtaką (virtualiajai) tikrovei, modeliuoti ją ir save ar savo įvaizdį, t. y. jie nori turėti galimybę ne tik vartoti tam tikras žinias, bet ir jas kurti (Jones, Stuhlmann, Zeyer 2016, 12-13).

Be skaitmeninių medijų interaktyvumo, vokiečių kaip svetimosios kalbos užduotims formuluoti svarbus ir kitas nuotolinio bendravimo aspektas. Rösler atkreipia dėmesį į viešumo ir privatumo sampratų pokyčius ir jaunosios kartos polinkį į „savęs paparacinimą“: „Vaikai ir jaunimas yra įpratę naudotis *MySpace*, *Facebook* ir kt. svetainėmis, kad galėtų privačiai bendrauti su „draugais“, kad ir ką tai reikštų, viešai. Anot Burt (2010, 22), privataus gyvenimo raidos procesą, kai privati sfera tampa vis labiau vieša, bendrai galima apibūdinti kaip savęs paparacinimą arba, perfrazuojant Warholo žodžius apie „pagarsėjimą 15-ai minučių", kaip „pagarsėjimą tarp 15 draugų“.“ (Rösler 2012, 104). Šią tendenciją galima išnaudoti mokant(is) užsienio kalbų, skiriant besimokančiosioms (-tiesiems) tokias užduotis, kai reikia nufilmuoti vaizdo įrašus apie savo pomėgius ar kasdienę veiklą, pavyzdžiui, maisto gaminimą, apsipirkinėjimą ir pan., ir patiems šiuose vaizdo įrašuose vaidinti.

Dar prieš pandemiją, o ypač koronos laikotarpiu, skaitmeninių medijų poreikis mokant(is) (užsienio) kalbų labai išaugo, todėl mokytojams buvo pasiūlyta daugybė kompetencijų tobulinimo kursų, internetinių seminarų ir kt. Šiame kontekste reikėtų paminėti Goethe's instituto skaitmeninį pasiūlymą „Online-Seminare für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache“, apimantį internetinių seminarų įrašus, kuriais galima naudotis nemokamai (Goethe-Institut 2019–2022). EDDU projekto virtualiuose mokymuose (Goethe-Institut Thailand 2017) „EDDU: Erfolgreich digital Deutsch unterrichten“, kuriame pristatomos EDDU projekto skaitmeninių įrankių naudojimo mokymo(si) tikslais idėjos, Häring pabrėžia, kad „mokymas(is) <...> daugelyje kontekstų yra orientuotas į veikimą ir besimokantjįį tik tada, kai į jį įtraukiamos skaitmeninės medijos“, nes skaitmeninimas sukuria naujas kalbines veiklas (pavyzdžiui, išklausyti sakytinę *WhatsApp* žinutę ir atsakyti į ją raštu, paskambinti į klientų aptarnavimo tarnybą ir išsiaiškinti problemą, susijusią su užsakymu ir (arba) mokėjimu internetu, įvertinti internetinių žinučių kokybę, per pokalbį internetu susitarti dėl bendros veiklos savaitgalį). Be kita ko, svarbu, kad mokiniai patys ką nors kurtų (*user-generated content*), ir tai vėliau galėtų panaudoti tolesniame darbe. Häring taip pat kalba apie kriterijus, kuriuos turi atitikti skaitmeninė mokomoji veikla tam, kad ji būtų įgyvendinama ir prasminga. Vienas iš šių kriterijų yra tas, kad besimokančiosios (-tieji) klasėje turėtų atlikti skaitmeninę veiklą, kurią jie atlieka ir kasdieniame gyvenime, kad galėtų lavinti savo (užsienio) kalbos įgūdžius skaitmeniniame pasaulyje (Häring 2019). Kitame internetiniame seminare pabrėžiamas skirtumas tarp pratimų ir užduočių: per pratimus mokoma(si) žodyno, tarimo, gramatikos ar atskirų gebėjimų, o užduotyse dėmesys sutelkiamas į visą kalbinę veiklą, kurią asmuo atlieka gyvenime, t. y. į viską, ką jis daro ar gali daryti su kalba kasdieniame gyvenime (Siakagianni 2020). Mokytojas, planuodamas ir vesdamas vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokas ir jų ciklus, turėtų to nepamiršti.

Skirtumas tarp pratimų ir užduočių bei sąveikos ir interaktyvumo svarba vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose yra Goethe's instituto serijos "DLL – Deutsch Lehren Lernen" 4 skyriaus „Užduotys, pratimai, sąveika“ (Funk et al. 2014; Goethe-Institut 2012–2014) dėmesio centre. Savo internetiniame seminare Hermann Funk nurodo pagrindinius šio skyriaus principus, tokius kaip orientacija į besimokantįjį ir individualizavimas, orientacija į veiklą, orientacija į komunikaciją, daugiakalbystė ir mokymo(si) ekonomika, orientacija į temą ir turinį bei orientacija į užduotį, ir, be kita ko, pabrėžia, kad vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose „kalbos struktūros ir tekstai eina paskui funkciją ir temą, o ne atvirkščiai“ ir kad pratimų apimtis ir rūšis priklauso nuo užduoties.

Funk taip pat pabrėžia individualizuoto, suasmeninto mokymo svarbą, t. y. kad besimokančiosios (-tieji) kalbėtų apie save (pavyzdžiui, naudodamiesi mokomąja parama, angl. *scaffolding*) ir automatiškai nekartotų sakinių iš vadovėlio. Kaip užduočių pavyzdžius Funk, be kita ko, mini interaktyvias „užduotis su spragomis“, kurių metu pašnekovai kalba apie save ir turėtų, pavyzdžiui, išsiaiškinti, kokių dalykų kitas asmuo „niekada nedarė, bet norėtų daryti“ bei tas spragas užpildyti (Funk 2020).

Tai taikoma vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokoms, tiek vykstančioms kontaktiniu būdu klasėje, tiek per nuotolį: abiem atvejais mokymas(is) turėtų būti interaktyvus – kalbant ir apie interaktyvų autentiškumą, ir apie užduočių interaktyvumą (Europarat 2012, 14; plg. Bachman, Palmer 1996, 25), ir apie vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose naudojamų įrankių interaktyvumą.

Funk išskiria kelis aplikacijų interaktyvumo lygius iš naudotojo perspektyvos ir pateikia atitinkamų aplikacijų ir medžiagos pavyzdžių: Žemiausioje (1-oje) mokymo(si) pažangos pakopoje besimokantysis yra tik vartotojas (skaitytojas/klausytojas/žiūrovas), o aukščiausioje (5-oje) pakopoje jis jau veikia kaip kūrėjas. Taigi, atsižvelgiant į interaktyvumo laipsnį, aplikacijos ir (arba) mokomoji medžiaga, pasak Funk, gali būti skirta:

1) vartoti (*Youtube*),
2) reaguoti (teisinga/neteisinga, priskyrimo pratimai),
3) reprodukuoti / rekonstruoti (tekstai su praleistais žodžiais / frazėmis),
4) reprodukuoti ir produkuoti (valdomos besimokančiojo ir programos) (*ThingLink*) ir
5) bendradarbiauti (kaip pagalbinė priemonė, naudojama kuriant tekstą leksikos lygmeniu, pavyzdžiui, *Mentimeter*, arba teksto lygmeniu, pavyzdžiui, *Padlet*) (Funk 2016, 76).

Nors interaktyvumo sąvoka dalykinėje literatūroje dažnai siejama su žmogaus ir mašinos komunikacija, t. y. galima kalbėti apie aplikacijų, medžiagos ir užduočių *interaktyvumą*, *sąveika* daugiausia susijusi su žmonių tarpusavio bendravimu, nors toks šių dviejų sąvokų atskyrimas nėra visiškai idealus (plačiau apie tai žr. Jones, Stuhlmann, Zeyer 2016, 17-18). Todėl sąvoka *sąveika* čia suprantama kaip *kalbinė sąveika* ir vartojama kaip *kalbinės veiklos* sinonimas (plg. Auer 2013, 1).

Kalbinė sąveika gali vykti tiek *klasėje*, tiek *per nuotolį*, žodžiu ir raštu, pokalbiai gali vykti „tiek neformalioje, tiek oficialioje, tiek privačioje, tiek institucionalizuotoje, tiek tiesioginėje, tiek netiesioginėje (medijų) aplinkoje“ (Auer 2013, 5-6). Šiuo atžvilgiu BEKM teigiama, kad „[i]š esmės vartojant kalbą ir jos mokantis sąveika laikoma ypač svarbia, nes bendraujant jai tenka pagrindinis vaidmuo." (Europarat 2001, 26). Taigi akivaizdu, kad (kalbinė) sąveika yra populiari kalbos didaktų ir kalbininkų tyrimų tema, kuri, vykstant skaitmeninei transformacijai, įgavo papildomą svarbą, todėl,

pavyzdžiui, nuo 2020 m. organizuojamos kasmetinės konferencijos apie sąveiką mokant(is) vokiečių kaip svetimosios ir antrosios kalbos[18], kuriose „sąveikos kompetencija“ aptariama kaip svarbus mokymo(si) tikslas (Hoshii, Schumacher 2021, 13), ir netgi leidžiamas šiai problemai skirtas žurnalas pavadinimu „Zeitschrift für Interaktionsforschung in DaFZ“ (ZIAF 2021).

Sąveika BEKM (2001 m.) ir BEKM papildyme (2020 m.): pavyzdžiai ir pasiūlymai mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos per nuotolį

Iš pradžių paskelbtuose Bendruosiuose Europos kalbų metmenyse (BEKM) jau buvo įtvirtintas į veiklą, bendravimą ir sąveiką orientuotas požiūris į kalbų mokymą(si): dėmesys buvo sutelktas į komunikacines kalbines kompetencijas, kurios „įgalina asmenį veikti būtent kalbos priemonėmis“ (Europarat 2001, 21). Komunikacines kalbines kompetencijas besimokančiosios (-tieji) taiko žodžiu ir (arba) raštu atlikdami tokias komunikacines kalbines veiklas, kaip antai recepcija, produkcija, sąveika ir tarpininkavimas (Europarat 2001, 25).

Kaip pabrėžta pirmiau, sąveika atlieka ypač svarbų vaidmenį bendraujant, todėl ji turėtų būti svarbi ir mokantis kalbų: „**Sąveikoje** žodžiu ir / ar raštu dalyvauja mažiausiai du individai. Čia produkcija ir recepcija kaitaliojasi ir gali net „užkloti“ viena kitą, kai bendraujama žodžiu. Du pašnekovai tuo pačiu metu gali ir kalbėti, ir klausyti vienas kito. Net tada, kai pasikeitimo kalbėtojo–klausytojo vaidmenimis griežtai paisoma, iš esmės klausytojas jau iš anksto prognozuoja tolesnę kalbančiojo pranešimo dalį ir rengia atsakymą. Taigi sąveikos mokymasis apima daugiau nei mokymąsi suprasti ir produkuoti pasakymus.“ (Europarat 2001, 25). Funk kalba apie sąveiką kaip apie universalų konceptą, „L2 kalbos išmokimo sėkmės veiksnį“, „dėmesio kontrolės ir kalbos suvokimo variklį“ ir nurodo bendradarbiavimo dialogo, kaip kalbos mokymosi šaltinio, vaidmenį (Funk 2020) bei remiasi Swain ir Watanabe, kurie bendradarbiavimu grįstą dialogą apibrėžia kaip dialogą, kuriame pašnekovai bendradarbiauja siekdami spręsti problemas ir pažinti, t. y. naudoja kalbą kaip pažinimo priemonę keistis mintimis ir tarpininkauti, konstruoti prasmę (-es) bendradarbiaujant; tokio pokalbio tema gali būti bet kokia tema (Swain, Watanabe 2013, 1). Todėl, Funk žodžiais tariant, pažinimas tokiame dialoge yra bendradarbiavimo ir bendravimo rezultatas (Funk 2020). Iš esmės sąveika visada apima recepciją ir produkciją, be to, tam tikrų sąveikos strategijų naudojimą.

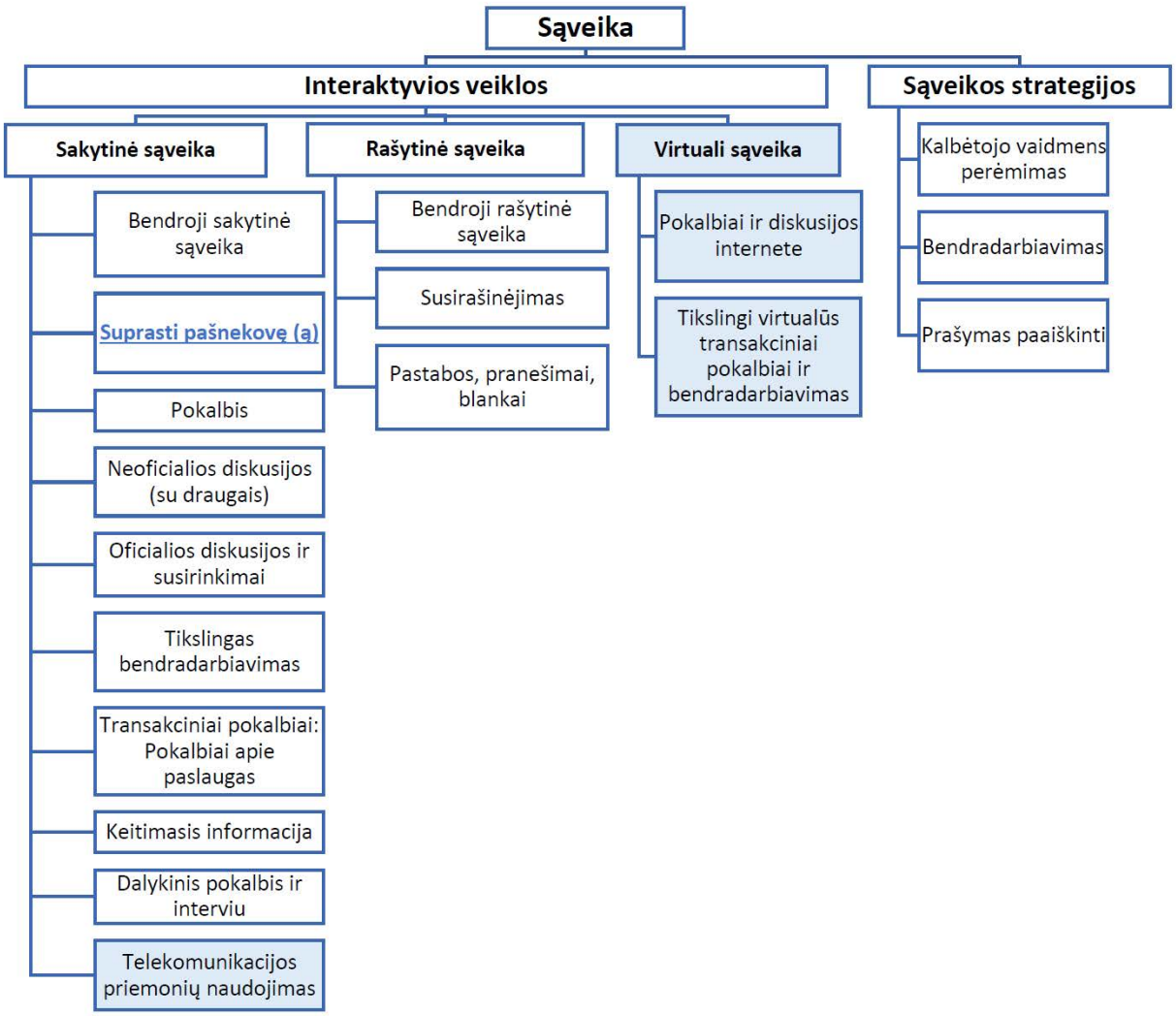
Sakytinė sąveika paprastai vyksta bendradarbiaujant, pašnekovai konstruoja bendrą diskursą kartu derėdamiesi dėl reikšmių, o jas įgyvendindami pasitelkia tokias veiklas kaip transakciniai pokalbiai, neoficialios ir oficialios diskusijos, debatai, interviu ir t. t. (Europarat 2001, 78) jie taip pat naudoja tokias sąveikos strategijas kaip kalbėtojo vaidmens perėmimas, bendradarbiavimas, prašymas paaiškinti (Europarat 2001, 87).

Pagal originalųjį BEKM rašytinei sąveikai priskiriamos tokios kalbinės veiklos kaip keitimasis žinutėmis ir užrašais, susirašinėjimas (laiškais, elektroniniais laiškais), kolektyvinis rašymas (skirtingų tekstų kūrimas, keitimasis juodraščiais, versijų taisymas ir t. t.), dalyvavimas kompiuterinėse konferencijose ir kt. (Europarat 2001, 85).

18 https://www.interaktion-dafz.de/

Kaip nurodyta pirmiau, Bendrųjų Europos kalbų metmenų (Europarat 2020) papildyme yra keletas naujovių sąveikos kompetencijos srityje, susijusių su pačios srities ir atskirų aptarčių suskirstymu į atitinkamus pamatinius lygius bei jų formuluotėmis.

Pirma, sąveika padalinta nebe į dvi, o į tris dalis: be sakytinės ir rašytinės sąveikos, trečiasis elementas yra virtuali sąveika (žr. 1 pav.). Taip stengiamasi neatsilikti nuo sparčiai vykstančios skaitmenizacijos visose gyvenimo srityse, apimančios ugdymą mokyklose ir universitetuose apskritai ir konkrečiai užsienio kalbų mokymą(si), nors, kaip bus parodyta toliau, tokia logika yra gana ginčytina.



1 pav. Sąveikos skalių pavyzdžiai pagal BEKM (Europarat 2001) ir BEKM papildymą (Europarat 2020).

Sąveikos kalbinių veiklų ir sąveikos strategijų aptarčių skalės (Europarat 2020, 87–104) taip pat šiek tiek pakeistos, kad atspindėtų dabartines kalbų vartojimo ir mokymo(si) tendencijas.

Skalė „Gimtakalbio pašnekovo supratimas“ pervadinta į „Pašnekovės (-o) supratimas“. Gimtakalbio koncepto atsisakymas ir nuoroda į regioninius variantus atrodo prasmingas,

atsižvelgiant į daugiakalbystės, daugiakultūriškumo ir apskritai globalizacijos skatinimą. (žr. paryškinimą 1 lent.). Be to, kalbama apie gestų vaidmenį bendraujant žodžiu.

Lygis	BEKM (Europarat 2001)	BEKM (Europarat 2020)
C2	Geba suprasti **bet kokį gimtakalbį** pašnekovą, net jei pastarasis kalba abstrakčiomis ir sudėtingomis specifinio pobūdžio temomis, nesusijusiomis su jo sritimi, jei suteikiama galimybė priprasti prie nenorminio akcento ar tarmės.	Geba suprasti **bet kokį** pašnekovą, net jei pastarasis kalba abstrakčiomis ir sudėtingomis specifinio pobūdžio temomis, nesusijusiomis su jo sritimi, jei suteikiama galimybė priprasti prie nenorminio akcento ar tarmės.
C1	Geba detaliai suprasti, kai kalbama abstrakčiomis ir sudėtingomis specifinio pobūdžio temomis, nesusijusiomis su jo specialybe, tačiau gali prireikti pasitikslinti kai kurias detales, ypač jei **tartis yra neįprasta**.	Geba detaliai suprasti, kai kalbama abstrakčiomis ir sudėtingomis specifinio pobūdžio temomis, nesusijusiomis su jo specialybe, tačiau gali prireikti pasitikslinti kai kurias detales, ypač jei **kalbos variantas yra neįprastas**.
B2	Geba detaliai suprasti, kas jam yra sakoma bendrine kalba net ir triukšmingoje aplinkoje.	Geba detaliai suprasti, kas jam yra sakoma bendrine kalba arba **įprastu kalbos variantu** net ir triukšmingoje aplinkoje **ar aplinkoje su vizualiniais trikdžiais**.
B1	Geba suprasti, kas kasdieniuose pokalbiuose jam sakoma aiškia tartimi, tačiau kartais turi paprašyti pakartoti tam tikrus žodžius ar posakius.	Geba suprasti, kas kasdieniuose pokalbiuose jam sakoma aiškia tartimi / **gestais**, tačiau kartais turi paprašyti pakartoti tam tikrus žodžius / **gestus** ar posakius.

1 lentelė: Sakytinės sąveikos skalių pavyzdžiai pagal BEKM (Europarat 2001) ir BEKM papildymą (Europarat 2020).

Be to, pridedama nauja skalė su sakytinės sąveikos aptartimis – „Telekomunikacijos priemonių naudojimas". Šios skalės A2 lygio aptartis yra tokia: „Geba suprasti paprastus telefoninius pranešimus (pavyzdžiui, „Mano skrydis vėluoja. Atvyksiu 10 val.“), patvirtinti pranešimo detales ir perduoti jį kitiems asmenims telefonu.“ (Europarat 2020, 100).

Komunikacijos telekomunikacijų priemonėmis priskyrimas sakytinės komunikacijos skalei atrodo abejotinas, nes B1+ atskaitos lygio aptartyje minimas nebe „telefonas“, o „(vaizdo) telefonas“: „Geba (vaizdo) telefonu pateikti svarbią informaciją apie netikėtą įvykį (pavyzdžiui, problemą viešbutyje, užsakant kelionę ar nuomojantis automobilį)“ (Europarat 2020, 100). Taigi tai multimodalinė komunikacija, kuri greičiausiai vyksta internetu, naudojant tam tikras aplikacijas ar programėles, ir yra dvi atskiros virtualios komunikacijos skalės su aptartimis, pavyzdžiui, „Pokalbiai ir diskusijos internetu“ ir „Tikslingi transakciniai pokalbiai ir bendradarbiavimas“ (Europarat 2020, 105).

Toks nenuoseklus skaitmeninimo pateikimas kritikuojamas ir dalykinėje literatūroje: „Dėl to, kad šios trys naujai sukurtos pavyzdinės skalės, susijusios su skaitmeninėmis technologijomis,

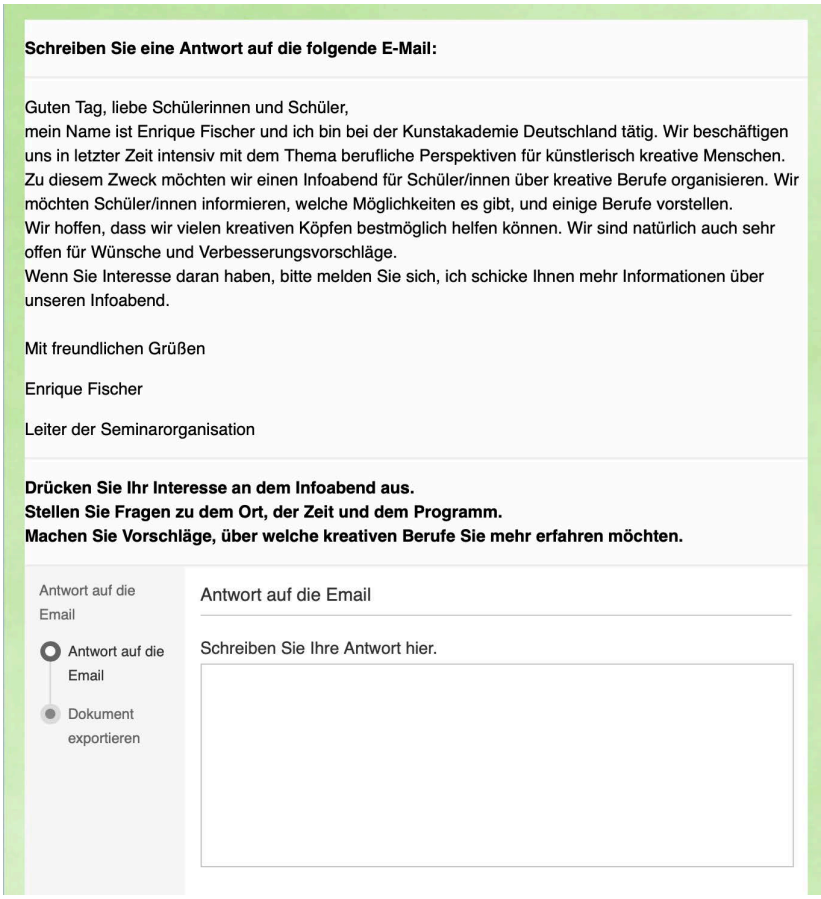
priskiriamos skirtingoms, tačiau turinio požiūriu persidengiančioms kategorijoms, skalių klasifikacija net iš pirmo žvilgsnio atrodo neįtikinama. Pavyzdžiui, naujai sukurtos virtualios sąveikos skalės apibendrinamos komentuojant, kad jos susijusios su multimodaline veikla arba sakytine sąveika naudojantis internetu. Tačiau tas pats pasakytina ir apie telekomunikacijų naudojimą, kuris pagal BEKM papildymo logiką vis dėlto priskiriamas „sakytinei sąveikai“ (Wilden 2021, 160). Be to, virtualios sąveikos skalės kritikuojamos ir dėl to, kad aptartys jau gali atrodyti netinkamos ar net pasenusios, nes virtuali komunikacija sparčiai vystosi. Šiandien komunikacija yra multimodalinė ir gali būti tiek sakytinė, tiek rašytinė, sinchroninė ir asinchroninė, „kalbos“ terminas apima ne viską, plg. žinučių įrašymą ir išklausymą, jaustukų ir paveikslėlių naudojimą ir pan. (Quetz, Vogt 2021, 26). Šiuo atžvilgiu Wilden pirmiausia kalba apie *daugiaraštiškumus* (*multiliteracies*) ir skirtingus „derybų dėl prasmės ir jos kūrimo būdus“, t. y. apie komunikacijos ir žinių procesų multimodalumą apskritai (Wilden 2021, 161), o paskui išsamiai apie „su kompiuteriais ir informacija susijusias kompetencijas“ (Wilden 2021, 162). Galiausiai, pasak Wilden, reikėtų pažymėti, kad abi internetinės sąveikos skalės gali būti tinkamos ir tiesioginei komunikacijai, atitinkamai pašalinus žodžius „internetinis“ ir „virtualus“ (Wilden 2021, 160).

Tačiau, nepaisant atskleistų trūkumų, šios skalės laikomos „svarbiu tiesioginės komunikacijos skalių papildymu“ (Quetz, Vogt 2021, 26). Pirminiame BEKM, kalbant apie rašytinę sąveiką, buvo paminėtas tik dalyvavimas *tiesioginėse* ir *netiesioginėse (autonominėse)* konferencijose internetu (Europarat 2001, 85) ir tik trumpai užsiminta apie IKT plėtrą, dėl kurios „žmogaus ir mašinos sąveika pradeda vaidinti dar svarbesnį vaidmenį viešosios veiklos, profesinėje, mokymo ir mokymosi ar net asmeninėje srityje“ (Europarat 2001, 86).

Visiškai nauja ir tikrai sveikintina tai, kad BEKM skalės įtrauktos į naujus, skirtingus kontekstus: išskiriami trys komunikacinių kalbinių veiklų kategorijų makrofunkciniai pagrindai: kūrybinis arba tarpasmeninis kalbos vartojimas (pavyzdžiui, pokalbis), transakcinis kalbos vartojimas (pavyzdžiui, keitimasis informacija, pokalbiai apie paslaugas) ir vertinamasis kalbos vartojimas problemų sprendimo tikslais (pavyzdžiui, diskusija) (Europarat 2020, 39; plg. Quetz, Vogt 2021, 13). Visos trys kalbos vartojimo sritys gali ir turi rasti savo vietą mokant(is) kalbų šiuolaikiniame pasaulyje. Tai rodo ir papildytos bei išplėstos skalės su pavyzdinėmis aptartimis.

Toliau pasirinktos sąveikos kalbinių veiklų skalės su aptartimis iliustruojamos užduočių pavyzdžiais ir komentuojama, kaip atitinkama veikla gali būti praktikuojama ir atliekama mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos per nuotolį.

Pirmiausia pažvelkime į B1 lygio **susirašinėjimo**, kaip vienos iš **rašytinės sąveikos** kompetencijos srities veiklų, aptartį. Pirminė B1 lygio aptartis „Geba rašyti asmeninius laiškus su tam tikromis detalėmis aprašydamas patirtį, jausmus ar įvykius“ (Europarat 2001, 86) buvo papildyta: „Geba rašyti paprastus (elektroninius) laiškus faktine tema (pavyzdžiui, siekdamas gauti informacijos, ką nors patvirtinti ar paprašyti patvirtinti)“ ir „Geba rašyti paprastą aplikavimo laišką su ribotu kiekiu paremiamųjų detalių“ (Europarat 2021, 83). Toliau pateikta užduotis iliustruoja B1 lygio susirašinėjimo aptartį (žr. 2 pav.):

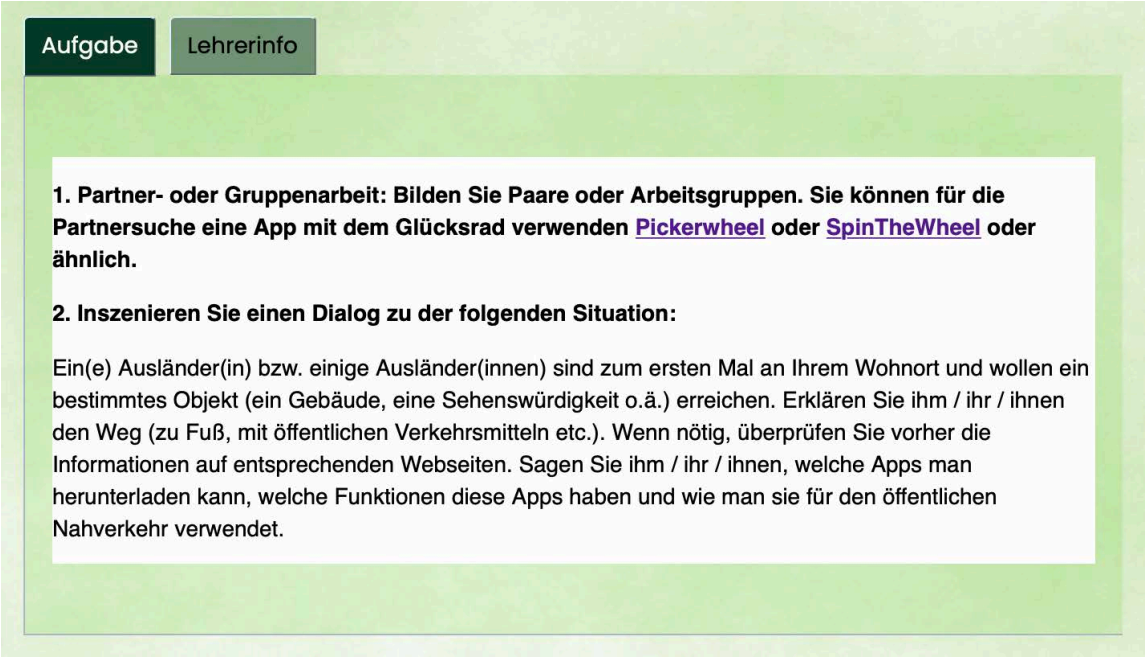


2 pav. Atsakyti / parašyti dalykinį elektroninį laišką (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt065/)

Elektroninio laiško tekstas yra iš esmės autentiškas – jis yra tik šiek tiek redaguotas ir pritaikytas užduočiai[19]. Pagal aptartį besimokančioji (-tysis) turėtų gebėti rašyti gana paprastus elektroninius laiškus faktiniais klausimais, surinkdama(s) konkrečią informaciją ir pateikdama(s) faktinius pasiūlymus. Svarbu tai, kad elektroninis laiškas taip pat skaitomas ir rašomas internete, o ne ranka, kaip prieš kurį laiką galėjo būti kai kuriose mokyklose.

Toliau pateikta užduotis iliustruoja B1 lygio **sakytinės sąveikos** aptartį (žr. 3 pav.):

19 Tekstas paimtas iš interneto svetainės https://www.schueler-forum.com .



3 pav. Sakytinė sąveika (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt070/)

Tikimasi, kad besimokančiosios (-tieji), gavusios (-ę) tokią užduotį, imituojančią autentišką bendravimą, gebės vartoti įvairias paprastas kalbines priemones, spręsdamos (-i) realią situaciją, kuri paprastai gali kilti keliaujant, plg. „Bendrosios sakytinės sąveikos“ skalės B1 lygio aptartį (Europarat 2001, 79).

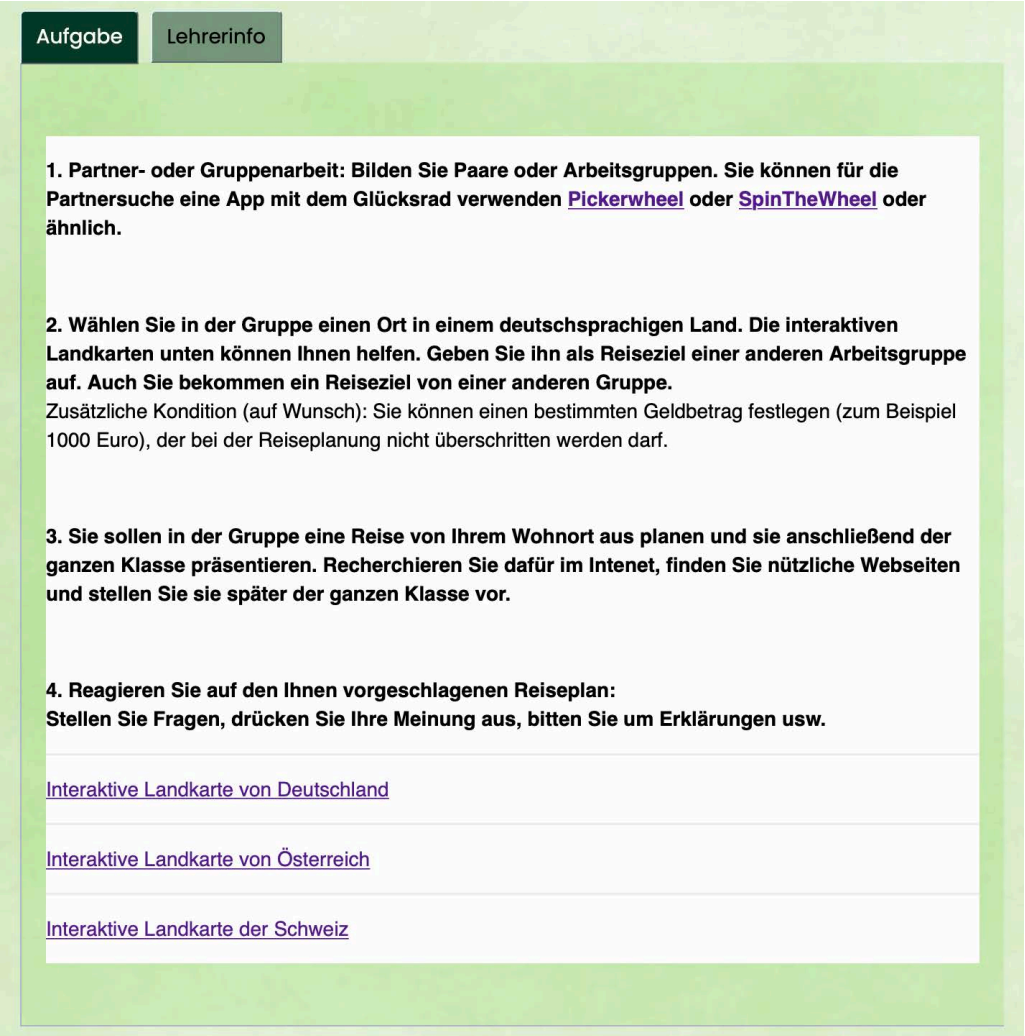
Priklausomai nuo besimokančiųjų gebėjimų, jų sakytinė sąveika gali vykti ir B1+ lygiu: „Geba su tam tikru pasitikėjimu sąveikauti žinomomis kasdienio ar nekasdienio gyvenimo temomis, susijusiomis su jo pomėgiais ar profesija. „Geba keistis informacija, ją patikrinti ir patvirtinti, susidoroti su netikėtomis situacijomis ir paaiškinti problemą.“ (Europarat 2001, 79). Be to, skatinama besimokančiųjų skaitmeninė kompetencija, nes jos (jie) turi rasti autentiškas aplikacijas ir paaiškinti, kaip jos veikia.

Negalima pamiršti ir tarpkultūrinės komunikacijos aspekto: atliekant užduotį besimokančiosioms (-tiesiems) reikia pagalvoti, kas jų vietovėje galėtų sudominti svečius iš užsienio ir kaip galima būtų supažindinti kitos kultūros atstovus su tam tikromis realijomis.

Be to, galima pažymėti, kad ši užduotis (3 pav.) gali būti išsamiai naudojama sakytinei sąveikai – **keitimuisi informacija** – praktikuoti. Tikimasi, kad B1 lygio besimokančiosios (-tieji) gebės „gauti ir perteikti tiesmuką faktinę informaciją“, „paklausti nurodymų ir jais vadovautis“ ir „gauti smulkesnę informaciją“ (Europarat 2001, 84).

Tačiau BEKM papildymo autoriai siūlo dar vieną naują šios skalės pavyzdinę aptartį, kurią galima pasiekti atliekant šią užduotį: „Geba patarti dėl paprastų reikalų, kuriuose turi patirties“ (Europarat 2020). Ši aptartis labai gerai iliustruoja sakytinės sąveikos pobūdį keičiantis informacija: pašnekovai turėtų ne tik reaguoti į vienas kito pasisakymus, bet ir aktyviai kalbėti.

Kaip **keitimosi informacija** B1+ lygiu pavyzdį galima pateikti tokią užduotį (4 pav.):


Aufgabe
Lehrerinfo

1. Partner- oder Gruppenarbeit: Bilden Sie Paare oder Arbeitsgruppen. Sie können für die Partnersuche eine App mit dem Glücksrad verwenden Pickerwheel oder SpinTheWheel oder ähnlich.

2. Wählen Sie in der Gruppe einen Ort in einem deutschsprachigen Land. Die interaktiven Landkarten unten können Ihnen helfen. Geben Sie ihn als Reiseziel einer anderen Arbeitsgruppe auf. Auch Sie bekommen ein Reiseziel von einer anderen Gruppe.
Zusätzliche Kondition (auf Wunsch): Sie können einen bestimmten Geldbetrag festlegen (zum Beispiel 1000 Euro), der bei der Reiseplanung nicht überschritten werden darf.

3. Sie sollen in der Gruppe eine Reise von Ihrem Wohnort aus planen und sie anschließend der ganzen Klasse präsentieren. Recherchieren Sie dafür im Intenet, finden Sie nützliche Webseiten und stellen Sie sie später der ganzen Klasse vor.

4. Reagieren Sie auf den Ihnen vorgeschlagenen Reiseplan:
Stellen Sie Fragen, drücken Sie Ihre Meinung aus, bitten Sie um Erklärungen usw.

Interaktive Landkarte von Deutschland

Interaktive Landkarte von Österreich

Interaktive Landkarte der Schweiz

4 pav. Sakytinė sąveika: keitimasis informacija (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt071/)

Šia užduotimi siekiama ugdyti besimokančiųjų gebėjimą daugiau ar mažiau pasitikint savo jėgomis „keistis sukaupta faktine informacija“ kelionių tema; ši informacija gali būti susijusi ir „nekasdienė“ (Europarat 2001, 84). Atliekant užduotį galima parodyti ir B2 lygį, t. y. gebėjimą patikimai perteikti smulkią informaciją (Europarat 2001, 84). Be to, atliekant šią užduotį galima ugdyti ir kitas kompetencijas: skaitmeninę kompetenciją (besimokančiosios (-tieji) turi atlikti paiešką internete) ir tikslingą bendradarbiavimą siekiant atlikti konkrečią užduotį, ypač jei besimokančiosios (-tieji) imituoja pokalbį ne poromis, o daugiau nei dviejų žmonių darbo grupėje.

Sąveika, kaip jau minėta, apima ne tik pirmiau minėtas kalbines veiklas ir recepcijos bei produkcijos strategijas, bet ir „specifinę veiklą – bendro diskurso kūrimą; <...>“, tai yra susiję „su šio proceso kontrole. <...>. [Sąveikos] metu kalbos vartotojai taiko kalbėtojo vaidmens perėmimo strategijas tam, kad perimtų kalbėjimo iniciatyvą (*žodžio perėmimas*), kad glaudžiau bendradarbiautų atlikdami užduotį ir palaikytų kalbėjimą (*bendradarbiavimas palaikant tarpusavio santykius*), kad užtikrintų abipusį supratimą ir susikauptų prie atliekamos užduoties (*bendradarbiavimas perteikiant turinį*), taip pat kad galėtų paprašyti pagalbos norėdami ką nors suformuluoti (*pagalbos prašymas*). Vertinimas, kaip ir planavimas, vyksta komunikaciniu lygmeniu:

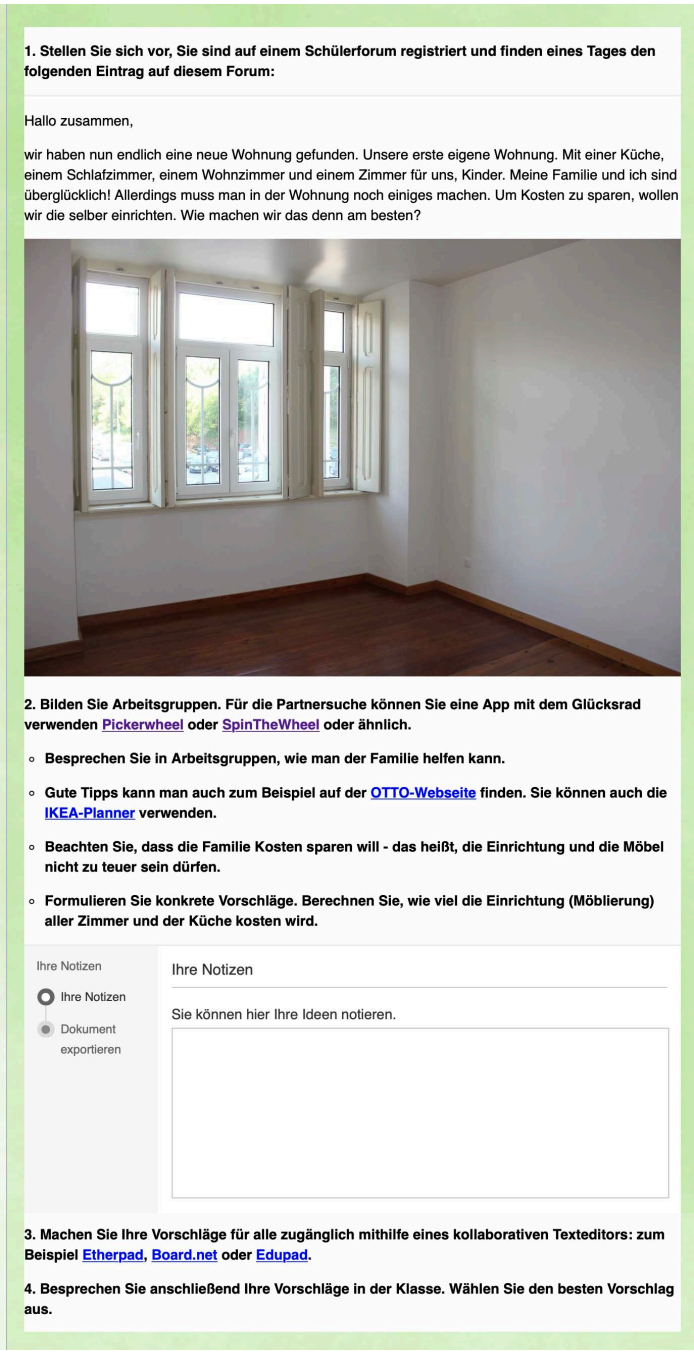
<…>. Kai nesuprantama ar atsiranda dviprasmybių, prašoma paaiškinimo – komunikacinio ar lingvistinio (*paaiškinimo prašymas; aiškinimas*), taip pat tokiu atveju aktyviai įsiterpiama siekiant atkurti komunikaciją ir išsiaiškinti nesusipratimus, kai būtina (*komunikacijos taisymas*)“ (Europarat 2001, 87-88). Formuluojant užduotis reikėtų atsižvelgti į šį aspektą ir užduotį suformuluoti taip, kad besimokančiosios (-tieji) turėtų taikyti atitinkamas sąveikos strategijas, pavyzdžiui, perimti kalbėtojo vaidmenį, bendradarbiauti, prašyti paaiškinimo ir pan. Tai matyti iš užduoties LT071, kurios 4 dalyje, atsižvelgiant į besimokančiosios (-jo) gebėjimų lygį, tikimasi, kad minėtos strategijos bus įvaldytos nuo B1+ iki B2 lygio (žr. 2 lent.).

Lygis	**Kalbėtojo vaidmens perėmimas**	**Bendradarbiavimas**	**Prašymas paaiškinti**
B2	Geba deramai, vartodamas tinkamas kalbos priemones, įsiterpti į diskusiją.	Geba palaikyti pokalbį kasdienio gyvenimo tema, patvirtindamas, kad suprato, pakviesdamas kitus dalyvauti pokalbyje ir pan.	Gali užduoti papildomus klausimus grupės nariui, kad išsiaiškintų, kas nebuvo pasakyta tiesiogiai arba buvo suformuluota neaiškiai.
B1+	Geba įsiterpti į diskusiją žinoma tema pavartodamas tinkamą frazę, kad perimtų žodį.	Geba naudotis pagrindiniu kalbos priemonių ir strategijų repertuaru, kad palaikytų pokalbį ar diskusiją.	Gali paprašyti kitų grupės narių pateikti daugiau informacijos ir paaiškinimų, kad diskusija vyktų toliau.

2 lentelė: Sąveikos strategijos: B1+ ir B2 lygių aptarčių pavyzdžiai pagal BEKM papildymą (Europarat 2021).

Svarbi kalbinė veikla sakytinės sąveikos srityje yra **tikslingas bendradarbiavimas**. BEKM papildyme kaip pavyzdžiai pateikiamos tokios veiklos kaip maisto gaminimas kartu, dokumento aptarimas, renginio organizavimas (Europarat 2021, 78). Šią kalbinę veiklą galima praktikuoti vaidmenų žaidimuose ir lavinti per projektus, kuriuose reikia autentiškai bendrauti. Jei mokytoja(s) palaiko ryšius su klasėmis partnerėmis kitose šalyse, galima rengti virtualias tarptautines konferencijas ir projektus. Tokiuose tarptautiniuose virtualiuose susitikimuose vienintelė bendravimo kalba paprastai yra išmokta užsienio kalba, todėl visi dalyviai turi stengtis bendrauti šia kalba. Be to, šiuo atžvilgiu aktualus tampa ir tarpkultūrinės kompetencijos aspektas.

Kaip tikslingo bendradarbiavimo B1–B1+ lygiu lavinimo pavyzdį galima paminėti šią užduotį, susijusią su realistišku namų apstatymo planavimu (5 pav.):



1. Stellen Sie sich vor, Sie sind auf einem Schülerforum registriert und finden eines Tages den folgenden Eintrag auf diesem Forum:

Hallo zusammen,

wir haben nun endlich eine neue Wohnung gefunden. Unsere erste eigene Wohnung. Mit einer Küche, einem Schlafzimmer, einem Wohnzimmer und einem Zimmer für uns, Kinder. Meine Familie und ich sind überglücklich! Allerdings muss man in der Wohnung noch einiges machen. Um Kosten zu sparen, wollen wir die selber einrichten. Wie machen wir das denn am besten?

2. Bilden Sie Arbeitsgruppen. Für die Partnersuche können Sie eine App mit dem Glücksrad verwenden Pickerwheel oder SpinTheWheel oder ähnlich.

- **Besprechen Sie in Arbeitsgruppen, wie man der Familie helfen kann.**
- **Gute Tipps kann man auch zum Beispiel auf der OTTO-Webseite finden. Sie können auch die IKEA-Planner verwenden.**
- **Beachten Sie, dass die Familie Kosten sparen will - das heißt, die Einrichtung und die Möbel nicht zu teuer sein dürfen.**
- **Formulieren Sie konkrete Vorschläge. Berechnen Sie, wie viel die Einrichtung (Möblierung) aller Zimmer und der Küche kosten wird.**

Ihre Notizen

Ihre Notizen

Dokument exportieren

Ihre Notizen

Sie können hier Ihre Ideen notieren.

3. Machen Sie Ihre Vorschläge für alle zugänglich mithilfe eines kollaborativen Texteditors: zum Beispiel Etherpad, Board.net oder Edupad.

4. Besprechen Sie anschließend Ihre Vorschläge in der Klasse. Wählen Sie den besten Vorschlag aus.

5 pav. Sakytinė sąveika: tikslingas bendradarbiavimas arba virtuali sąveika: tikslingi virtualūs transakciniai pokalbiai ir bendradarbiavimas (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt096/)

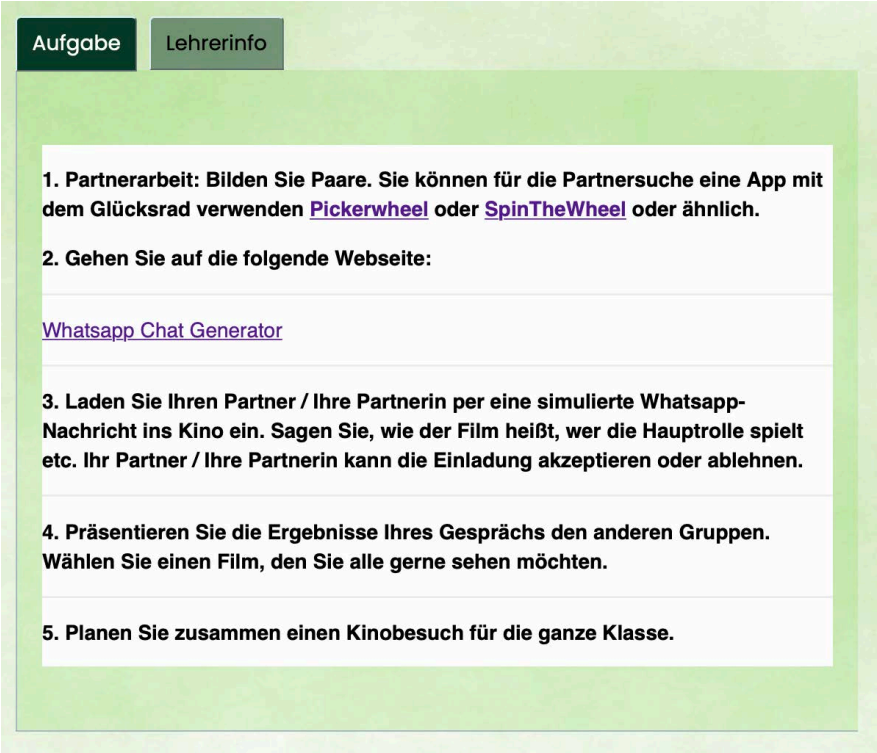
Atlikdamos (-i) šią užduotį besimokančiosios (-tieji), išanalizavusios (-ę) tekstinį stimulą, pateiktą kaip įrašas mokinių forume, turėtų dirbti kartu grupėje, kad išspręstų problemą, išreikštų „savo nuomonę ir reakciją į galimus problemos sprendimo būdus ar klausimus, pavyzdžiui, ką daryti toliau“, taip pat kad pakviestų „kitus išdėstyti savo požiūrius tokiais klausimais, kaip ką daryti toliau“ (Europarat 2001, 83). B1+ lygiu besimokančiosios (-tieji) turėtų gebėti „paaiškinti, kodėl kai kas kelia sunkumų, apsvarstyti, ką daryti toliau, palyginti ir priešinti alternatyvas“ (Europarat 2001, 83). Jei besimokančiųjų žodyno spektras yra per menkas, jie gali patys išsiaiškinti reikiamą žodyną,

naudodamiesi „OTTO“ ir „Ikea“ interneto svetainėmis. Kartu skatinamas gebėjimas atlikti paiešką internete ir kritiškai vertinti informaciją.

Jei užduotis atliekama per virtualų susitikimą su klase partnere, šią užduotį galima vadinti **virtualia sąveika**, pavyzdžiui, **tikslingu transakciniu pokalbiu ir bendradarbiavimu**. BEKM papildyme pateiktos šios veiklos B1 lygio aptartys apima šiuos pavyzdžius: „Geba bendrauti internetu su partneriu ar maža grupe, dirbančia su projektu, jei yra vaizdinės priemonės, pavyzdžiui, paveikslėliai, statistiniai duomenys ar grafikai, iliustruojantys sudėtingesnes sąvokas“ ir „Geba reaguoti į nurodymus ir užduoti klausimus ar prašyti paaiškinimų, kad atliktų bendrą užduotį internetu“ (Europarat 2021, 87). Tikimasi, kad B1+ lygio besimokančiosios (-tieji) gebės „dalyvauti transakciniuose pokalbiuose internetu, reikalaujančiuose ilgesnio keitimosi informacija [...], su sąlyga, kad pašnekovai vengia nepažįstamos / nestandartinės ir sudėtingos kalbos ir yra pasirengę prireikus pakartoti ir perfrazuoti“ ir „bendrauti internetu su grupe, dirbančia prie projekto, vadovaudamiesi aiškiais nurodymais, prašydami paaiškinimų ir apsiimdami padėti, kad būtų įvykdytos bendros užduotys“ (Europarat 2021, 87).

Šioje užduotyje derinamos kelių kompetencijų sričių veiklos, t. y. ne tik sakytinė sąveika ir virtuali sąveika, bet ir recepcija (perskaityti kaip impulsą pateiktą įrašą mokinių forume ir panagrinėti rekomenduojamus internetinius katalogus) bei tarpininkavimas (konkrečios informacijos perdavimas raštu, tekstų apdorojimas raštu, užrašų darymas), taip pat sakytinė produkcija pristatant grupės darbo rezultatus (nuoseklus kalbėjimas: informacijos pateikimas, argumentavimas, kreipimasis į auditoriją). Tai taip pat rodo autentiškos sakytinės sąveikos ir komunikacijos sudėtingumą: realiame gyvenime minėtos veiklos taip pat atliekamos ne atskirai, o derinant jas tarpusavyje priklausomai nuo komunikacinės situacijos. Žinoma, besimokančiosios (-tieji) turi būti priartinti prie tokios užduoties, užtikrinant mokymo(si) pažangą parengiamaisiais, struktūruojančiais ir imitavimo pratimais, nes tik tada užduotį galima sėkmingai atlikti net ir B1 lygiu, kuris nėra pernelyg sudėtingas.

Virtualią sąveiką galima skatinti ir žemesniuose lygiuose. Kaip **pokalbio internetu** A2+ lygiu pavyzdį galima pateikti šią užduotį (žr. 6 pav.):

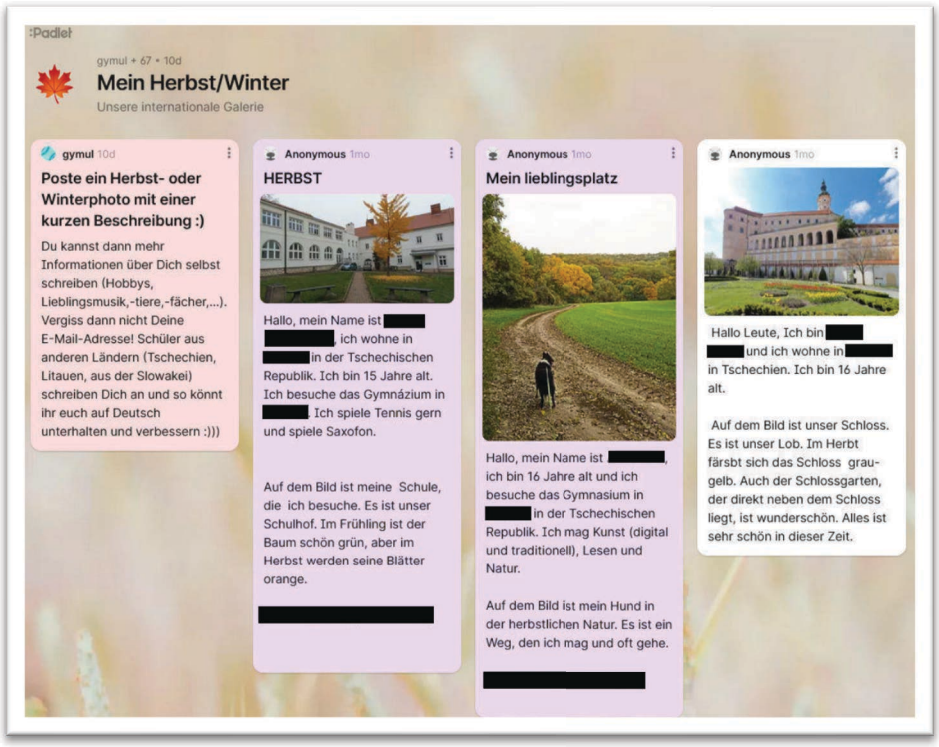


6 pav. Virtuali sąveika: pokalbis ir diskusijos internete (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt064/)

Ši užduotis (6 pav.) skirta tam, kad besimokančiosios (-tieji) galėtų įveikti paprastas sąveikas: užduoti ir atsakyti į klausimus, pasidalyti mintimis kasdiene tema, suteikiant pakankamai laiko atsakymams suformuluoti. Tuo pat metu jie bendrauja su pokalbio partneriu.

Geras virtualios sąveikos – **pokalbio ir diskusijos internete** naudojant skaitmeninį įrankį – pavyzdys yra gimnazijos „Gymnázium a SOŠ dr.Václava Šmejkala“ (Čekija) vokiečių kalbos mokytojo Mgr. Radek Rybář iniciatyva. Jis sukūrė *Padlet* nuotraukų galeriją rudens tema, kuri taip pat padėjo užmegzti ryšį tarp DUO projekte dalyvaujančių mokyklų mokinių (žr. 7 pav.).

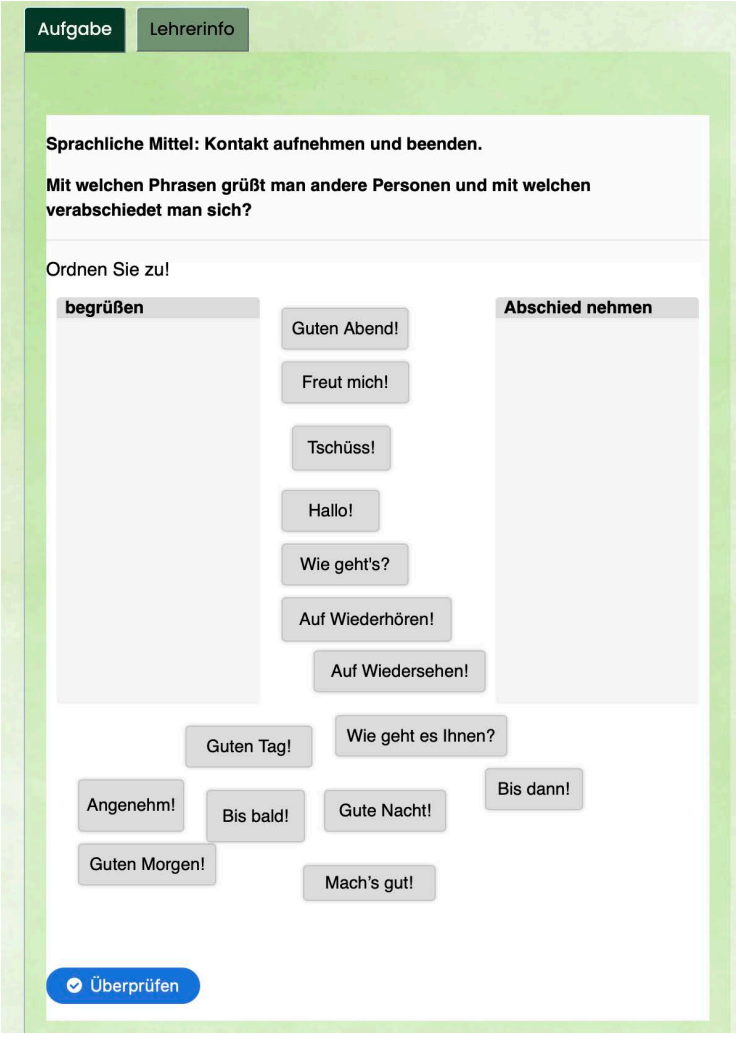
Iniciatyva buvo labai sėkminga: 2023 m. sausio 1 d. ten buvo paskelbti 73 pranešimai ir, tikimės, užsimezgė internetinės draugystės. Šioje *Padlet* galerijoje paskelbti tekstai rodo, kad besimokančiosios (-tieji) vokiečių kalbos geba „rašyti trumpas žinutes internete apie kasdienius dalykus, socialinę veiklą ir jausmus, paminėdami paprastas pagrindines detales“, o tai atitinka A2+ orientacinį lygį (Europarat 2021, 85).



7 pav. Mgr. Radek Rybář nuotraukų galerija rudens tema *Padlet*
Mgr. (https://padlet.com/gymul/zjbhpijtt01pfigh)

Kaip pabrėžta pirmiau, tam, kad besimokančiosios (-tieji) galėtų įsitraukti į produkcijos ir sąveikos veiklas užsienio kalba, reikia deramos mokymo(si) pažangos. Viena vertus, naudojant pratimus ir užduotis kaip mokomąją medžiagą, reikia laikytis *recepcijos – reprodukcijos – produkcijos / sąveikos* sekos, kita vertus, reikia atsižvelgti į tai, kad parengiamieji ir struktūruojantys pratimai naudojami prieš užduotis, kuriose numatoma imituoti bendravimą ir autentišką laisvą bendravimą. Taigi, prieš atliekant sąveikos užduotis, reikėtų atlikti kalbinės kompetencijos ugdymo pratimus (žodyno ar gramatikos pratimus). Toliau pateikti pratimai gali būti paminėti kaip darbo su žodynu ir sociolingvistinės kompetencijos skatinimo, rengiantis sakytinei komunikacijai, pavyzdžiai:

A1 lygio besimokančiosios (-tieji), atlikdamos (-i) toliau pateiktą užduotį, gali atpažinti paprasčiausias kasdienio mandagumo frazes ir priskirti jas atitinkamai kategorijai *(pasisveikinimas* arba *atsisveikinimas*) (žr. 8 pav.):



8 pav. Parengiamieji kalbinės ir sociolingvistinės kompetencijos pratimai: A1 (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt090/)

Esant šiek tiek aukštesniam lygiui (A2), galima atlikti tokį pratimą (žr. 9 pav.):

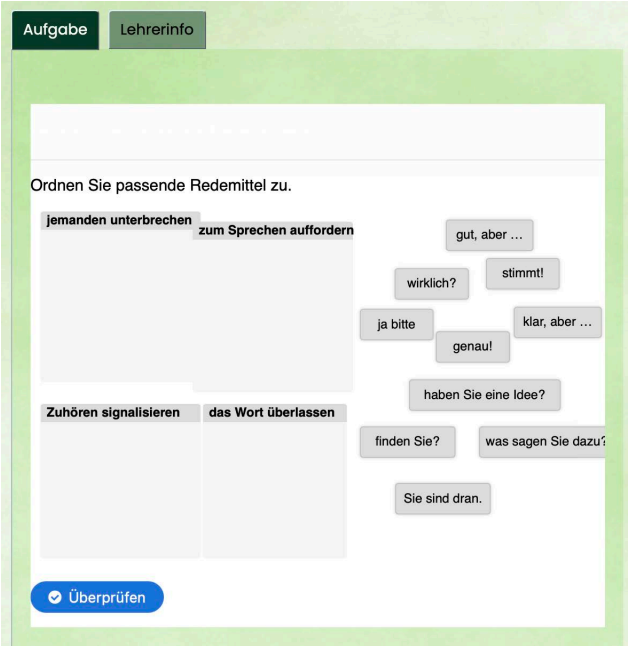
9 pav. Parengiamieji kalbinės ir sociolingvistinės kompetencijos pratimai: A2 (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt075/)

Kalbama apie tam tikrus tipiškas pasisveikinimo frazes ir kitas įprastas kalbines formules, kurias besimokančiosios (-tieji) jau turėtų žinoti ir kurios tik pakartojamos arba aktyvinamos atliekant pratimą.

Atlikdamos (-i) panašų pratimą, skirtą A1 lygiui, besimokančiosios (-tieji) turi nustatyti kalbines priemones, kuriomis išreiškiami teigiami ir neigiami jausmai, ir priskirti jas atitinkamoms kategorijoms (žr. 10 pav.):

10 pav. Pratimai, kaip išreikšti teigiamus/neigiamus jausmus (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt091/).

Pasiruošti sakytinei sąveikai A2 lygiu taip pat gali padėti kitas pratimas, skirtas kalbinėms priemonėms, naudojamoms pokalbio metu (žr. 11 pav.):



11 pav. Sąveikos strategijų parengiamieji pratimai: A2 (https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt073/)

Mokytoja(s) turėtų paaiškinti besimokančiosioms (-tiesiems) kalbinių veiklų kategorijas arba išversti jas į jų gimtąją kalbą, nes šias kategorijas žyminčius terminus sunku suprasti A2 lygiu.

Apibendrinant galima teigti, kad užduočių ir pratimų, kurie padeda ugdyti pirmiau minėtas kompetencijas, svarba ir poreikis ateityje toliau augs, ypač atsižvelgiant į tai, kad, remiantis Pasaulio ekonomikos forumo (WEF 2020, 28-31; WEF 2022– 6) prognozėmis, tarpasmeninė sąveika bus labai svarbi ateities globalioje visuomenėje. Gebėjimas suprasti skirtingus žmones ir dirbti su jais bus ypač reikalingas.

Literatūra

AUER, P. (Hrsg.) (2013): *Sprachliche Interaktion: Eine Einführung anhand von 22 Klassikern.* Berlin, Boston: De Gruyter.

BACHMAN, L. F., PALMER, A. S. (1996): *Language testing in practice*. Oxford: Oxford University Press.

BAHLO, N. et al. (2014): Videokonferenzen im DaF-Bereich? Überlegungen zu Möglichkeiten und Grenzen am Beispiel »Skype in the classroom«. *Informationen DaF* 1, 55–66. Prieiga internete: http://www.daf.de/contents/InfoDaF_2014_Heft_1.htm (žiūrėta 2022-12-10)

BÄR, M. (2019): Fremdsprachenlehren und -lernen in Zeiten des digitalen Wandels. Chancen und Herausforderungen aus fremddidaktischer Sicht. Burwitz-Melzer, Eva, Riemer, Claudia, Schmelter, Lars (Hrsg.): *Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel.* Tübingen: Narr, 12–23.

BEISSWENGER, M. (2007): *Corpora zur computervermittelten (internetbasierten) Kommunikation. Zeitschrift für germanistische Linguistik*, Band 35, Heft 3, 496–503.

BEISSWENGER, M. (2017): Das Wissenschaftliche Netzwerk „Empirische Erforschung internetbasierter Kommunikation“: Themen, Projekte und Ergebnisse. Beißwenger, Michael (Hrsg.). 2017. *Empirische Erforschung internetbasierter Kommunikation.* Berlin, Boston: De Gruyter, 1–6. Prieiga internete: https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110567786/html (žiūrėta 2022-12-10)

BEISSWENGER, M., STORRER, A. (2012): Interaktionsorientiertes Schreiben und interaktive Lesespiele in der Chat-Kommunikation. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 42, 92–124.

BIEBIGHÄUSER, K. et al. (leid.) (2012): *Aufgaben 2.0 – Konzepte, Materialien und Methoden für das Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien*. Tübingen: Narr.

BURWITZ-MELZER, E. et al. (leid.) (2019): *Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel.* Tübingen: Narr.

COUNCIL OF EUROPE (2018–2020): *CEFR – Companion volume with new descriptors*. Strasbourg. Prieiga internete: https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages (žiūrėta 2022-10-31)

EUROPARAT (2001): *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Berlin u.a.

EUROPARAT (2012): *Handbuch zur Entwicklung und Durchführung von Sprachtests. Zur Verwendung mit dem GER*. Frankfurt a. M.: telc GmbH.

EUROPARAT (2020): *Gemeinsamer europäischer Rahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Begleitband mit neuen Deskriptoren*. Stuttgart.

DÜRSCHEID, C. (2003): Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 38, 37–56. Prieiga internete: https://userpages.uni-koblenz.de/~diekmann/zfal/zfalarchiv/zfal38_2.pdf (žiūrėta 2022-12-10)

DÜRSCHEID, C. (2011): Parlando, Mündlichkeit und neue Medien. Anmerkungen aus linguistischer Sicht. *Schweizerische Zeitschrift für Bildungswissenschaften* 2/2011. Numerio tema: Mündlichkeit – aktuelle Entwicklungen in verschiedenen Kontexten, 175–190. Prieiga internete: https://www.ds.uzh.ch/dam/jcr:c8c54893-4842-41f9-a452-d4ac9f3c08a3/Duerscheid2011_Parlando_SGB_33.pdf (žiūrėta 2022-12-10)

FUNK, H. et al. (2014): *Aufgaben, Übungen, Interaktion. Deutsch Lehren Lernen 4*. München: Klett.

FUNK, H. (2016): Feindliche Übernahme oder erweiterte didaktisch-methodische Szenarien? Fremdsprachenunterricht in Zeiten des digitalen Wandels. Zeyer, Tamara, Stuhlmann, Sebastian, Jones, Roger Dale (leid.). *Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien*. Tübingen: Gunter Narr, 68–79.

FUNK, H. (2020): Aufgaben, Übungen, Interaktion mit den Erweiterungen des Referenzrahmens verknüpfen. *DLL-Einheit 4 und der Begleitband zum GER 2020: Kontinuität & Fokus Interaktion und Mediation. Goethe-Institut. 2019–2022. Online-Seminare für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/de/spr/unt/for/kur/kos.html (žiūrėta 2022-12-18)

GOETHE-INSTITUT (2012–2014): *DLL – Deutsch Lehren Lernen*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/de/spr/unt/for/dll/summary-of-content.html (žiūrėta 2022-12-18)

GOETHE-INSTITUT (2019–2022): *Online-Seminare für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/de/spr/unt/for/kur/kos.html (žiūrėta 2022-12-18)

GOETHE-INSTITUT THAILAND (2017): *EDDU: Erfolgreich digital Deutsch unterrichten*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/ins/th/de/spr/unt/kum/ddu.html (žiūrėta 2022-12-18)

HÄRING, S. (2019): *EDDU: Erfolgreich digital Deutsch unterrichten. Goethe-Institut. 2019–2022. Online-Seminare für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/de/spr/unt/for/kur/kos.html (žiūrėta 2022-12-18)

HOSHII, M., SCHUMACHER, N. (2020): Förderung interaktionaler Kompetenz per Videokonferenz. Gryszko, Anna, Lammers, Christoph, Pelikan, Kristina, Roelcke, Thorsten (leid.). *Perspektiven für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache in Schule, Beruf und Wissenschaft. 44. Jahrestagung des Fachverbandes Deutsch als Fremd- und Zweitsprache an der Technischen Universität Berlin 2020.* Göttingen. 103–124. Prieiga internete: https://univerlag.uni-goettingen.de/bitstream/handle/3/isbn-978-3-86395-412-3/MatDaF101_Gryszko.pdf?sequence=1& (žiūrėta 2022-12-18)

HOSHII, M., SCHUMACHER, N. (2021): Interaktionale Kompetenz als Lernziel für Lernende und Lehrende des Deutschen als Fremdsprache. Einblicke in kollaboratives Lernen per Videokonferenz Zeitschrift für Interaktionsforschung. *DaFZ* (1), 13–34. Prieiga internete: https://journals.uni-marburg.de/ziaf/article/view/8416 (žiūrėta 2022-12-18)

JONES, R. et al. (2016): Interaktives Fremdsprachenlernen: Potenziale und Herausforderungen. Zeyer, Tamara, Stuhlmann, Sebastian, Jones, Roger Dale (leid.). *Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien*. Tübingen: Gunter Narr, 11–42.

KEMP, S. (2022): *Digital 2022: Global Overview Report.* Prieiga internete: https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report (žiūrėta 2022-12-17)

KOCH, P., OESTERREICHER, W. (1985): Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. *Romanistisches Jahrbuch* 36.

KOCH, P., OESTERREICHER, W. (1994): Schriftlichkeit und Sprache. Günther, H., Ludwig, O. (leid.). *Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung. An Interdisciplinary Handbook of International Research. 1. Halbband.* Berlin, New York: de Gruyter, 587–604.

LEGUTKE, M., RÖSLER, D. (leid.) (2003): *Fremdsprachenlernen mit digitalen Medien*. Tübingen: Gunter Narr.

QUETZ, J., VOGT, K. (2021): Einleitung zum Sammelband. Vogt, Karin, Quetz, Jürgen (leid.). *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin. 7–33.

RÖSLER, D. (2012): So echt wie möglich und/oder so tun als ob? Aufgaben im Kontext sich verändernder Privatheitskonzepte. Biebighäuser, Katrin, Zibelius, Marja, Schmidt, Torben (leid.). *Aufgaben 2.0 – Konzepte, Materialien und Methoden für das Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien*. Tübingen: Narr, 91–118.

SCHNEIDER, S., WÜRFFEL, N. (leid.) (2007): *Kooperation und Steuerung – Kooperatives Lernen im Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Gunter Narr.

SIAKAGIANNI, E. (2020): *Vom Präsenzunterricht zum digitalen Unterricht – Aufgaben und Übungen. Goethe-Institut. 2019–2022. Online-Seminare für Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Prieiga internete: https://www.goethe.de/de/spr/unt/for/kur/kos.html (žiūrėta 2022-12-18)

Storrer, A. (2001a): Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation. Lehr, Andrea, Kammerer, Matthias, Konerding, Klaus-Peter, Storrer, Angelika, Thimm, Caja, Wolski, Werner (leid.): *Sprache im Alltag. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik. Herbert Ernst Wiegand zum 65. Geburtstag gewidmet.* Berlin u.a.: de Gruyter, 439–465. Prieiga internete: https://ids-pub.bsz-bw.de/frontdoor/deliver/index/docId/6437/file/Storrer_Getippte_Gespraeche_oder_dialogische_Texte_2001.pdf (žiūrėta 2022-12-10)

STORRER, A. (2001b): Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche. Sprecherwechsel und Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. Beißwenger, Michael (leid.). *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld.* Stuttgart: Klett, 3–24. Prieiga internete: https://ids-pub.bsz-bw.de/frontdoor/index/index/year/2018/docId/6655 (žiūrėta 2022-12-10)

SWAIN, M., WATANABE, Y. (2013): Languaging: Collaborative Dialogue as a Source of Second Language Learning. Chapelle, Carol A. (leid.). *The Encyclopedia of Applied Linguistics*. Oxford: Blackwell. Prieiga internete: https://www.researchgate.net/publication/267633649 (žiūrėta 2022-10-21)

WEF (2020): *The Future of Jobs Report 2020.* Prieiga internete: https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020 (žiūrėta 2022-10-21)

WEF (2022): *Catalysing Education 4.0: Investing in the Future of Learning for a Human-Centric Recovery.* Prieiga internete: https://www.weforum.org/reports/catalysing-education-4-0-investing-in-the-future-of-learning-for-a-human-centric-recovery (žiūrėta 2022-10-22).

WILDEN, E. (2021): Digitalisierung und der Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen. Vogt, Karin, Quetz, Jürgen (leid.) *Der neue Begleitband zum Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen*. Berlin: Klett, 157–171.

ZEYER, T., STUHLMANN, S., JONES, R., DALE, R. (leid.) (2016): *Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

ZIAF (2021): *Zeitschrift für Interaktionsforschung in DaFZ*. Prieiga internete: https://journals.uni-marburg.de/ziaf/issue/view/251 (žiūrėta 2022-12-18)

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

5 Tarpininkavimas (mediacija) mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos

Aina Būdvytytė (Vilniaus universitetas, Lietuva)

Išplėtus Bendruosius Europos kalbų metmenis (2020), dėmesio centre atsidūrė tarpininkavimas (mediacija). Pasak Schmitz ir Rusch (2019, 13), tarpininkavimas yra lygiavertė kalbinė veikla su kitomis trimis veiklomis: recepcija (klausymas ir skaitymas), produkcija (rašymas ir kalbėjimas) ir sąveika (pokalbis ar susirašinėjimas). Bendruosiuose Europos kalbų metmenyse (toliau – BEKM 2001) tarpininkavimo sąvoka aiškinama taip: „Ir recepcijos, ir produkcijos požiūriu rašytinė ir / ar sakytinė tarpininkavimo veikla leidžia keistis informacija asmenims, kurie dėl kokios nors priežasties negali vienas su kitu bendrauti tiesiogiai. Verčiant raštu ar žodžiu, perfrazuojant, darant santraukas arba įrašus trečiajam asmeniui pateikiamas performuluotas tekstas, tiesiogiai pastarajam neprieinamas. Tarpininkavimas – teksto pateikimas kitaip – yra labai svarbus, kad įvairios kalbinės bendruomenės galėtų normaliai funkcionuoti.“ (GeR 2001, 2.1.3 poskyris). Ankstesniuose BEKM tarpininkavimas dažnai buvo suprantamas tik kaip vertimas žodžiu ir raštu. Atnaujintame BEKM papildyme (2020) tarpininkavimas apima ne tik tarpininkavimą tarp kalbų, bet ir tarpininkavimą bendraujant ir mokantis, taip pat socialinį ir kultūrinį tarpininkavimą. Kalbant apie darbo pamokoje formas, tarpininkavimo deskriptoriai ypač svarbūs mažose grupėse duodant bendradarbiavimo užduotis (GeR 2020, 43). Vadovavimas grupės darbui ir tarpininkavimas sprendžiant problemas yra svarbūs įvairiose mokymo(si) ir darbo situacijose. Šis platesnis požiūris labiau tinka vis heterogeniškesnėms mokymo(si) situacijoms, pavyzdžiui, integruotose dalyko ir užsienio kalbos (CLIL) pamokose arba tarpkultūrinėse klasėse.

Tarpininkavimo veiklose gali būti vartojamos dvi ar daugiau kalbų (gimtoji kalba, nacionalinė kalba, užsienio kalba) arba skirtingi vienos kalbos variantai (sakytinė ir rašytinė kalba).

BEKM (2020, 112–142) skiriamos trys mediacijos grupės: teksto mediacija, konceptų mediacija ir komunikacijos mediacija.

1) **Teksto mediacija** – tai teksto, su kuriuo kiti asmenys neturi galimybės susipažinti, turinio perteikimas jiems. Daugiau informacijos apie skales ir pagrindimą pateikiama lentelėje:

Teksto mediacija
Skalė **„Specifinės informacijos perteikimas“**, pavyzdžiui: iki A1 ir A1 lygio besimokantieji geba perteikti paprastą informaciją, pavyzdžiui, apie laiką, vietą, skaičius. Aukštesniuose lygiuose, pavyzdžiui, A2 ar B1, – nurodymai ir pranešimai arba konkreti svarbi informacija.
Skalė **„Duomenų paaiškinimas“**, pavyzdžiui: ši skalė susijusi su informacijos iš skaičių (grafikų, diagramų) perteikimu žodžiu. Kuo aukštesnis lygis, tuo sudėtingesnė vaizdinė informacija. Deskriptoriai prasideda nuo A2 lygio.

Skalė „**Tekstų apdorojimas“** – tai originalaus teksto informacijos ir (arba) argumentų supratimas ir jų perkėlimas į kitą tekstą, dažniausiai sutrumpinta forma.
Skalė **„Rašytinio teksto vertimas“** reiškia rašytinio teksto, užrašo, laiško ir elektroninio laiško vertimo žodžiu procesą.
Skalė „**Užsirašymas“** susijusi su gebėjimu suvokti pagrindinę informaciją ir ją užsirašyti.
Skalėje „**Asmeninė reakcija į sukurtus tekstus“** daugiausia dėmesio skiriama literatūros kūrinio poveikio kalbos vartotojams raiškai.
Skalė „**Sukurtų tekstų analizė ir kritika“** būdinga vidurinio lavinimo ir universitetinio lygmens švietimo įstaigoms ir yra susijusi su formalesniais, intelektualiais atsakymais.

1 lentelė: Teksto mediacija (GeR 2020, 115–129)

2) **Konceptų mediacija.** Kalba naudojama kaip priemonė mąstyti apie temą ir suteikia galimybę susipažinti su žinių turiniu ir konceptais: viena vertus, tai vyksta bendradarbiaujant, kita vertus, kai kas nors imasi tarpininko, mokytojo ar instruktoriaus vaidmens. Todėl viena skalė susijusi su veiksmingo bendradarbiavimo prielaidomis, kita – su idėjų plėtojimu (GeR 2020, 129):

Konceptų mediacija	
Bendradarbiavimas grupėje	**Vadovavimas grupei**
Skalė **„Sąveikos ir bendradarbiavimo grupėje palengvinimas“**. Besimokantieji prisideda prie sėkmingo bendradarbiavimo grupėje, kuriai jie priklauso, užduodami klausimus ir prisidėdami prie produktyvaus diskusijos plėtojimo.	Skalė **„Sąveikos organizavimas“** reiškia sąmoningą komunikacijos etapų organizavimą.
Skalė „**Bendras prasmės kūrimas“** yra susijusi su idėjų skatinimu ir plėtojimu būnant grupės nariu. Tai ypač svarbu bendradarbiaujant ir sprendžiant problemas, kuriant ir plėtojant idėjas bei dirbant projektuose.	Skalė **„Pokalbių apie konceptus ir idėjas palengvinimas“** – tai pagalba kitam asmeniui ar asmenims patiems kurti naują sąvoką, o ne pasyviai sekti nurodymus.

2 lentelė: Konceptų mediacija (GeR 2020, 129–134)

3) **Komunikacijos mediacija** yra tiesiogiai skirta mokytojoms (-ams), instruktorėms (-iams), studentėms (-ams) ir dirbančiosioms (-tiesiems), kurios / kurie nori tobulinti savo žinias ir kompetenciją šioje srityje, ypač kai tai susiję su tarpkultūriniu elementu:

Komunikacijos mediacija
Skalė „**Daugiakultūrės erdvės skatinimas“** atspindi bendros erdvės tarp kalbiškai ir kultūriškai skirtingų kalbėtojų sampratą ir siekia skatinti bendravimą ir bendradarbiavimą. Užduoti klausimus, domėtis, parodyti jautrumą ir pagarbą skirtingoms socialinėms, kultūrinėms ir sociolingvistinėms perspektyvoms bei normoms.

Skalė „**Tarpininkavimas neformaliose situacijose**“ skirta situacijoms, kuriose naudotojai ir (arba) besimokantieji pagal savo gebėjimus kaip daugiakalbiai asmenys tarpininkauja peržengiant kultūrines ir kalbines ribas neformalioje visuomeninėje, privačioje, profesinėje ar švietimo situacijoje.
Skalė „**Bendravimo palengvinimas jautriose situacijose ir esant nesutarimams**“ skirta situacijoms, kai kalbos naudotojai ir (arba) mokiniai gali imtis formalaus tarpininko vaidmens tarp trečiųjų šalių arba neformaliai bandyti išspręsti nesusipratimą, jautrią situaciją arba nesutarimus tarp kalbėtojų.

3 lentelė: Komunikacijos mediacija (GeR 2020, 134–139)

Nors kiekvienos skalės galimų kalbinių veiklų aprašymai tiksliai atspindi situacijas, kuriose gali atsidurti A1–C2 kalbos lygių besimokančiosios (-tieji), ne visos skalės tinka mokykliniam kalbų mokymo(si) kontekstui: pavyzdžiui, skalės „Daugiakultūrės erdvės skatinimas“ realizavimas įmanomas tik tam tikromis sąlygomis, kai mokinėms (-iams) prieinama tarpkultūrinė aplinka.

Mokykloje mokant(is) kalbų labai svarbios dvi skalės: „Teksto mediacija“ ir „Sąveikos ir bendradarbiavimo grupėje palengvinimas“.

1) **Teksto mediacija.** Mokinės (-iai) siekia išreikšti ne savo mintis, o perteikti ir padėti suprasti įvairių tekstų turinį kitiems asmenims (tarpininko vaidmuo), kai nėra galimybės bendrauti tiesiogiai, pavyzdžiui, kai kalbos vartotojai kalba skirtingomis kalbomis, jų kalbos mokėjimo lygis yra nevienodas, jie yra nesusipažinę su tekstu. Mokykloje mokant(is) kalbų svarbios šios teksto mediacijos veiklos:
   - specifinės informacijos perteikimas žodžiu ar raštu;
   - diagramų duomenų ir kt. vizualios informacijos perteikimas žodžiu ar raštu;
   - pranešimo, pasisakymo, paskaitos užrašų rašymas;
   - teksto santraukos pateikimas žodžiu ar raštu.

Kalbinių veiklų pavyzdžiai mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos:

Mokinys per televiziją žiūri žinių laidą gimtąja kalba ir pateikia laidos turinio santrauką vokiečių kalba kitam asmeniui, kuris nesupranta jo gimtosios kalbos, bet supranta vokiečių kalbą.

Mokinys žiūri dokumentinį filmą gimtąja kalba ir pristato filmo turinio santrauką vokiečių kalba kitiems klasės mokiniams, kurie taip pat mokosi vokiečių kalbos.

2) **Sąveikos ir bendradarbiavimo grupėje palengvinimas.** Mokinės (-iai) siekia palengvinti grupės bendradarbiavimo procesą ar bendro supratimo kūrimą, pavyzdžiui, prašo pagrįsti nuomonę, atsižvelgia į kultūrinius skirtumus, kuriama pozityvią atmosferą. Galimos grupės bendradarbiavimo proceso mediacijos veiklos:
   - bendradarbiavimas įvairialypėje grupėje kuriant idėjas ir bendrą supratimą;
   - vadovavimas grupės darbui.

Kalbinės veiklos pavyzdys mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos:

Jei klasę sudaro skirtingo kalbos mokėjimo lygio mokiniai, aukštesnio kalbos mokėjimo lygio mokiniai gali padėti žemesnio kalbos mokėjimo lygio mokiniams suprasti tekstų turinį paaiškindami, perfrazuodami ir savais žodžiais išreikšdami tekstų turinį.

Atsižvelgiant į BEKM pakeitimus, mediacija vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose įgauna naują vertę. Mediacijos veiklų įgyvendinimas vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose yra sudėtinga užduotis mokytojams. Atnaujintuose vokiečių kaip užsienio kalbos vadovėliuose kai kuriose užduotyse vartojamas ženklas „Mediacija“, nurodantis mokytojams, kad konkreti užduotis padeda plėtoti mediacijos veiklą.

Literatūra

GeR 2001 = *Gemeinsamer europäischer Rahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Berlin et al.: Europarat.

GeR 2020 = *Gemeinsamer europäischer Rahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Begleitband*. Stuttgart: Klett Verlag.

SCHMITZ, H., RUSCH, P. (2019): Mediation und ihre Umsetzung in Netzwerk neu. *Klett Tipps Nr. 68: Zukunft im Blick*, 1–2. Prieiga internete: https://www.derdiedaf.com/_files_media/downloads/KT68_DaF_Netzwerk_neu.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

III. Vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) kompetencijos ir skaitmeninimas

6 Medijomis paremtos kalbinės veiklos

Aina Būdvytytė (Vilniaus universitetas, Lietuva)

Bendrieji Europos kalbų metmenys (BEKM) tradicinį keturių kompetencijų (klausymo, kalbėjimo, skaitymo ir rašymo) modelį, kuris pasirodė nepakankamas sudėtingai tikrovei atspindėti, keičia komunikacinėmis kalbinėmis veiklomis ir strategijomis. Kalbines veiklas reprezentuoja keturi komunikacijos būdai: recepcija, produkcija, sąveika (interakcija) ir tarpininkavimas (mediacija) (GeR 2020, 38). Medijomis paremtos kalbinės veiklos yra susijusios su visomis keturiomis komunikacinėmis kalbinėmis veiklomis ir strategijomis – recepcija, produkcija, sąveika ir tarpininkavimu (mediacija). Įvairių medijų ir virtualių įrankių naudojimo tikslai priklauso nuo kalbos lygio ir komunikacinės kalbinės veiklos tikslo. Be to, pateikiamos medijomis paremtos komunikacijos skalės ir deskriptoriai bei mokymo(si) praktikos pavyzdžiai. Daugiausia dėmesio skiriama A1–B2 kalbos lygiams, nes jie yra svarbiausi mokant(is) vokiečių kaip svetimosios kalbos mokyklose. Toliau pateikiami pavyzdžiai paimti iš atnaujintos antrosios užsienio kalbos mokymo programos (2022 m.), kuri buvo parengta 2020–2022 m. vadovaujant Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerijai ir bus įgyvendinama Lietuvos mokyklų sistemoje nuo 2023 m. Antrosios užsienio kalbos mokymo programa buvo atnaujinta remiantis atnaujintais Bendraisiais Europos kalbų metmenimis (GeR, 2020). Lietuvos antrosios užsienio kalbos mokymo programos rekomendacijose (2022) mokytojoms (-ams) pateikiama daug pavyzdžių, kaip pamokoje galima būtų įgyvendinti medijomis paremtas kalbines veiklas.

Recepcija

Recepcija apima tokias medijomis paremtas kalbines veiklas: *garso medijų ir garso įrašų supratimas*, *audiovizualinių tekstų supratimas* ir *korespondencijos skaitymas ir supratimas*.

1) **Garso medijų ir garso įrašų (įskaitant gestų kalbą) supratimas.** Ši skalė apima transliuojamąją žiniasklaidą ir įrašytą medžiagą (taip pat medžiagą gestų kalba be vaizdo įrašų), įskaitant naujienas, orų pranešimus, pasakojimus, naujienų biuletenius, interviu ir dokumentinius filmus (GeR 2020, 63):

Lygis	Deskriptorius ir bendroji kompetencija	Įrankiai ir ištekliai
B2	Geba suprasti daugumą radijo dokumentinių laidų, kuriose vartojama standartinė kalba, ir teisingai suprasti kalbėtojų nuotaiką, požiūrį ir pan.	Radijo programa, dokumentinė programa
B1	Geba suprasti pagrindines radijo žinių ir paprastesnių garso įrašų žinomomis temomis mintis, kai kalbama gana lėtai ir aiškiai.	Radijo naujienos
A2	Geba suprasti svarbią informaciją iš trumpų radijo laidų, pavyzdžiui, orų pranešimus, koncertų anonsus ar sporto rezultatus, kai kalbama aiškiai.	Radijo laida
A1	Geba suprasti konkrečią informaciją iš trumpų garso ir vaizdo įrašų žinomomis kasdienėmis temomis (pavyzdžiui, vietą ir laiką), jei kalbama labai lėtai ir aiškiai.	Vaizdo įrašas

1 lentelė: Garso medijų ir garso įrašų (įskaitant gestų kalbą) supratimas

2) Audiovizualinio teksto supratimas

Ši skalė apima tiek gyvai transliuojamą, tiek įrašytą medžiagą, o aukštesniame lygmenyje – vaidybinius filmus. Bendrosios šio lygio kompetencijos yra šios:

- gebėjimas sekti temų kaitą ir nustatyti pagrindinius dalykus;
- gebėjimas atpažinti detales, niuansus ir netiesiogines reikšmes (C lygis);
- Gebėjimas suprasti tekstus nuo lėtos, aiškios standartinės kalbos iki žargono ir šnekamosios kalbos (2020, 64).

Lygis	Deskriptorius ir bendroji kompetencija	Įrankiai ir ištekliai
B2	Geba išgirsti pagrindinius argumentus ir diskusijas naujienų ir politinėse programose.	Naujienų laidos, televizijos reportažai, tiesioginiai interviu, pokalbių laidos, televizijos spektakliai.
	Geba suprasti daugumą televizijos naujienų programų ir reportažų. Geba suprasti televizijos reportažus, tiesioginius interviu, pokalbių laidas, televizijos dramas ir daugumą filmų, jei kalbama standartine kalba arba gerai pažįstamu kalbos variantu.	
B1	Geba suprasti didelę dalį daugelio televizijos programų, kuriose kalbama dominančiomis temomis, pavyzdžiui, interviu, trumpas paskaitas ar naujienų laidas, kai kalbama gana lėtai ir aiškiai.	Televizijos laida (interviu, trumpas pranešimas, žinių laida), filmas, televizijos programa.
	Geba suprasti daugelį filmų, kurių siužetą iš esmės kuria vaizdas ir veiksmas, o kalba yra aiški ir nesudėtinga. Geba suprasti televizijos programų žinomomis temomis esmę, kai kalbama gana lėtai ir aiškiai.	
A2	Geba suprasti pagrindinę informaciją iš televizijos pranešimų apie įvykius, nelaimingus atsitikimus ir t. t., jei komentarą lydi vaizdas.	Televizijos pranešimas, televizijos reklama, filmo anonsas, filmo scena.

	Geba suprasti televizijos reklamą, filmo anonsą ar filmo sceną ir suprasti, kokia yra filmo tema.	
A1	Geba atpažinti žinomus žodžius, ženklus ir frazes, nustatyti naujienų antraščių temas ir atpažinti daugelį produktų reklamose, naudodamasis vaizdine informacija ir bendrosiomis žiniomis.	Internetinės naujienos, vaizdo įrašas
iki A1	Geba nustatyti vaizdinio dokumento temą remdamasis vaizdine informacija ir ankstesnėmis žiniomis.	Vaizdinis dokumentas

2 lentelė: Audiovizualinio teksto supratimas

Lentelėje matyti, kad skirtingos medijos skirtos skirtingiems tikslams. Žemesniuose lygiuose (iki A1, A1 ir A2) svarbu suprasti temą arba pagrindinę informaciją. Naudojamos medijos yra trumpesnė gyvai transliuojama medžiaga, pavyzdžiui, filmo scena, filmo anonsas arba reklama. Aukštesniuose lygiuose (B1 ir B2) besimokančiosios (-tieji) supranta didžiąją dalį informacijos ir tai daro ne tik trumpesnių TV reportažų, bet ir TV programų bei ilgesnių filmų atveju.

Toliau pateiktos užduotys yra mokyklinės praktikos pavyzdžiai iš lietuvių antrosios užsienio kalbos mokymo programos (2022, 11–12):

1 pavyzdys. Televizijos laidų (reklamų, naujienų ir pan.) supratimas. Lygis A2.

1. Namuose pažiūrėkite sporto ir/ar kultūros naujienas televizijos žiniose gimtąja kalba.

2. Pasižymėkite kelias jums įdomiausias naujienas, užsirašykite pastabas užsienio kalba.

3. Klasėje / grupelėse aptarkite, ką sužinojote, kas buvo įdomu, ką manote apie naujienas, kokias mintis ir emocijas jos sukelia.

4. Grupelėje išrinkite dvi įdomiausias naujienas ir parenkite trumpą pristatymą (plakatą ar skaidrių pateiktis) kitoms grupėms. Pateikite naujienų esmę ir vertinimą, komentarą, pvz., savo požiūrį į sportininkų pasiekimus, kultūros renginius.

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

2 pavyzdys. Vaizdo įrašų supratimas. Lygis A2.

1. Mokytoja ir mokiniai aptaria Lietuvos ir kitų šalių muziejus, kurie domina ir kurių ekspozicijos yra prieinamos virtualioje erdvėje.

2. Mokinių grupės pasirenka skirtingus muziejus.

3. Dirbdami grupėse mokiniai žiūri informacinį vaizdo įrašą apie pasirinktą muziejų Lietuvoje ar kitoje šalyje. Peržiūrėdami įrašą, užsirašo esminę informaciją.

4. Mokiniai grupėje aptaria vaizdo įrašo turinį, pasirengia pateikti santrauką apie muziejų, išskirdami esminę informaciją.

5. Grupės atstovas apibendrina grupės narių įžvalgas ir pristato santrauką apie pasirinktą muziejų kitoms mokinių grupėms.

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

3) Trečioji recepcijos skalė, apimanti įvairių medijų naudojimą, yra **rašytinio teksto supratimas (korespondencijos skaitymas ir korespondencijos supratimas)**. Ši skalė apima asmeninį ir oficialų susirašinėjimą (GeR 2020, 66).

Lygis	Deskriptorius ir bendroji kompetencija	Įrankiai ir ištekliai
B2	Geba suprasti, kas parašyta asmeniniame elektroniame laiške ar žinutėje, net jei kartais vartojama šnekamoji kalba.	Elektroninis laiškas, įrašas internete.
B1	Geba suprasti paprastus asmeninius laiškus, elektroninius laiškus ar įrašus internete, kuriuose gana išsamiai aprašomi įvykiai ir patirtis.	Elektroninis laiškas, įrašas internete.
A2	Geba suprasti paprastus oficialius elektroninius ir popierinius laiškus (pavyzdžiui, patvirtinančius užsakymą arba pirkimą internetu)	Elektroninis laiškas, interneto svetainės.
A1	Geba suprasti trumpas, paprastas žinutes (pavyzdžiui, įrašus socialiniame tinkle arba elektroninius laiškus), kuriose siūloma, kada ir kur susitikti.	Socialinis tinklas, elektroninis laiškas.
iki A1	Skaitydamas laišką, atviruką ar elektroninį laišką geba suprasti, kokia proga yra kviečiamas, taip pat informaciją apie dieną, laiką ir vietą.	Elektroninis laiškas.

3 lentelė: Rašytinio teksto supratimas (korespondencijos skaitymas ir supratimas)

Produkcija

Rašytinė produkcija BEKM (2020) skirstoma į tris skales: *Bendroji rašytinė produkcija, kūrybinis rašymas* ir *Pranešimų ir esė rašymas*. Nė vienoje iš šių skalių neminimos skaitmeninės medijos. Kitaip elgiasi Lietuvos antrosios užsienio kalbos mokymo programos autorės (-iai), papildžiusios (-ę) produkcijos skalę mokyklos kontekstui aktualiais deskriptoriais su medijomis paremtomis veiklomis, pavyzdžiui, **audiovizualinio teksto produkcija**. Rašymo gebėjimui ugdyti naudojami įrankiai ir ištekliai.

Lygis	Deskriptorius ir bendroji kompetencija	Įrankiai ir ištekliai
B1	Geba kurti pateiktis dominančiomis temomis, garso ar vaizdo įrašus, vaizdo įrašus ir tinklaraščius apie artimiausią aplinką. Vartoja paprastą žodyną. Taisyklingai vartoja paprastas gramatines struktūras. Kalba pakankamai taisyklingai, kad būtų užtikrinta, jog pateikiama medžiaga yra suprantama. Naudojasi įvairia pagalbine medžiaga ir interneto ištekliais.	Garso ar vaizdo įrašas, vaizdo įrašas, tinklaraštis ir interneto šaltinis.
A2	Geba kurti pateiktis, garso ar vaizdo įrašus arba filmus apie save ir savo artimiausią aplinką. Taisyklingai vartoja žinomą	Pateiktis, garso ir vaizdo įrašas.

	žodyną ir paprastas gramatines struktūras. Naudojasi turima pagalbine medžiaga ir interneto ištekliais.	
A1	Geba kurti pateiktis, garso ir vaizdo įrašus apie artimiausią aplinką, naudodamas žinomus žodžius, frazes ar sakinius, naudodamas pagalbinę medžiagą (paveikslėlius, vadovėlio medžiagą, užrašus, vaizdinę ir grafinę medžiagą).	Pateiktis, garso ir vaizdo įrašas.

4 lentelė: Audiovizualinio teksto kūrimas

Iš lentelės matyti, kad mokinės (-iai) ne tik naudojasi tokiomis medijomis, kaip antai filmais, vaizdo klipais ir pan., bet ir pačios / patys kuria medijomis paremtas užduotis. Toliau pateikiami pavyzdžiai iš Lietuvos mokymo programos rekomendacijų (2022, 12–14) – tai pasiūlymai, kaip atlikti audiovizualinę užduotį.

3 pavyzdys. Audiovizualinio teksto produkcija. Lygis A2.

Sukurkite filmuką / reportažą / vaizdo ir garso įrašą / įgarsintą skaidrių pateiktį apie kokią nors užsienio šalį.

1. Poroje ar grupelėje išsirinkite šalį, kurią norėtumėte aplankyti.

2. Pagal kriterijus (šalies geografinė padėtis, klimatas, kalbos, lankytinos vietos, tradicijos, papročiai, garsūs žmonės ir kt.) raskite informaciją, vaizdinę medžiagą apie pasirinktą šalį ir sukurkite audiovizualinį pristatymą.

3. Apgalvokite būsimo kūrinio turinį, parinkite tinkamą žodyną, frazes, gramatines konstrukcijas, sukurkite tekstą.

4. Pasirinkite audiovizualinio kūrinio formą, pvz., Power Point, filmukas, Podcast ir kt.

5. Reikalavimai kūriniui: filmuko trukmė ne mažiau 3 min., Power Point pateiktis ne mažiau 10 skaidrių, pavartoja ne mažiau 10 naujų su tema susijusių naujų žodžių ir/ar gramatinių konstrukcijų ar pan.

6. Pristatykite pasirinktą šalį klasėje ar virtualioje erdvėje.

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

4 pavyzdys. Mokomojo filmuko kūrimas. Lygis A2.

Sukurkite mokomąjį filmuką jus dominančia tema, įkelkite jį į pasirinktą socialinį tinklą (pvz., uždara messenger grupė), trumpai pakomentuokite kitų grupės narių virtualius įrašus.

1. Sukurkite uždarą savo grupės paskyrą pasirinktame socialiniame tinkle ar kt.

2. Porose ar grupelėse išsirinkite jus dominančią temą mokomajam filmukui, pvz., kaip sveikai maitintis, kaip planuoti mokymąsi ir laisvalaikį ir pan.

3. Apgalvokite mokomojo filmuko turinį, tinkamai parinkite žodžius, frazes, gramatines konstrukcijas (pvz., liepiamąją nuosaką), sukurkite filmuko tekstą.

Nusifilmuokite ir įkelkite savo mokomąjį filmuką į grupės paskyrą.

4. Reikalavimai filmukui: ne mažiau 3 min., panaudota ne mažiau 10 su tema susijusių naujų žodžių / frazių/ gramatinių konstrukcijų.
5. Visi grupės nariai pakomentuoja kitų grupių įrašus (ne mažiau du), užduoda klausimus jų autoriams.

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

Sąveiką sudaro dvi medijomis paremtos komunikacijos skalės. BEKM susirašinėjimo skalė apima ne tik asmeninį susirašinėjimą, bet ir oficialaus susirašinėjimo deskriptorius. Medijos – tai elektroniniai laiškai ir SMS žinutės, kurios naudojamos komunikacinei kompetencijai ugdyti.

Lygis	**Deskriptorius ir bendroji kompetencija**	**Įrankiai ir ištekliai**
B2	Rašydami asmeninius ir dalykinius (elektroninius) laiškus, geba vartoti pagal kontekstą deramą formalią kalbą ir laikytis konvencijų.	Elektroninis laiškas.
B1	Geba keistis informacija trumposiomis žinutėmis, elektroniniu paštu arba trumpais laiškais, atsakydamas į kito asmens klausimus (pavyzdžiui, apie produktą ar veiklą).	Trumpoji žinutė (SMS), elektroninis laiškas.
A2	Geba rašyti trumpas, paprastas pastabas, elektroninius laiškus ir trumpąsias žinutes (pavyzdžiui, pakviesti ar priimti kvietimą, patvirtinti ar pakeisti susitikimą).	Trumpoji žinutė (SMS), elektroninis laiškas.
A1	Naudodamasis žodynu gali rašyti žinutes ir įrašus internete apie pomėgius, patinkančius ir nepatinkančius dalykus labai trumpais sakiniais. Geba parašyti trumpą, labai paprastą žinutę (pavyzdžiui, SMS) draugams, kad praneštų jiems apie ką nors arba užduotų jiems klausimą.	Įrašai internete, trumposios žinutės (SMS).

5 lentelė: Sąveikinės veiklos susirašinėjimo deskriptoriai

Virtuali sąveika. Virtualių pokalbių ir diskusijų skalė skirta virtualiems pokalbiams ir diskusijoms kaip multimodaliniam reiškiniui, akcentuojant, kaip pašnekovės (-ai) bendrauja internete (GeR 2020, 104).

Lygis	**Deskriptorius ir bendroji kompetencija**	**Įrankiai ir ištekliai**
B2	Geba aktyviai dalyvauti virtualiuose pokalbiuose, susieti savo pasakymus su tuo, kas buvo pasakyta anksčiau, suprasti jų kultūrinę reikšmę ir tinkamai į juos reaguoti.	Socialiniai tinklai

B1	Geba realiuoju laiku dalyvauti vykstančiuose virtualiuose pokalbiuose su daugiau nei vienu dalyviu ir atpažinti visų dalyvių komunikacinius ketinimus, tačiau be papildomo paaiškinimo gali nesuprasti detalių ar implikacijų. Geba parašyti suprantamą pranešimą virtualioje diskusijoje žinomu jį dominančiu klausimu, jei gali parengti tekstą ir naudotis pagalbinėmis priemonėmis internete tam, kad užpildytų kalbos spragas ir patikrintų tikslumą.	Socialiniai tinklai
A2	Geba komunikuoti virtualiai nesudėtingoje situacijoje (pavyzdžiui, siųsti virtualius atvirukus ypatingomis progomis, dalytis naujienomis su kitais, organizuoti ar patvirtinti susitikimus). Geba pateikti trumpus teigiamus ir neigiamus komentarus internete naudodamasis įterptomis nuorodas ir medijomis, vartodamas elementarias kalbines priemones, nors paprastai jam reikia internetinio vertimo įrankio.	Socialiniai tinklai, virtualūs atvirukai.
A1	Geba rašyti labai paprastas žinutes ir asmeninius pranešimus internete apie pomėgius, patinkančius ir nepatinkančius dalykus ir pan. labai trumpais sakiniais, naudodamasis vertimo įrankiais.	Pokalbiai internetu (*chat*), *Messenger*, *Viber* ir kt.
iki A1	Geba rašyti paprastus virtualius sveikinimus, naudodamas elementarias šablonines frazes ir jaustukus. Geba skelbti trumpus paprastus tekstus apie save (pavyzdžiui, giminystės statusą, pilietybę, profesiją), jei gali juos pasirinkti iš meniu ir (arba) naudotis internetiniu vertimo įrankiu.	Internetinė forma, klausimynas

6 lentelė: Virtualios sąveikos deskriptoriai

Toliau pateiktame pavyzdyje iš lietuviškos mokymo programos (2022, 17) parodyta, kaip žingsnis po žingsnio atlikti sąveikos virtualioje erdvėje užduotį.

5 pavyzdys. Kalbinė veikla: Sąveika virtualioje erdvėje: Dalyvavimas pokalbyje ar diskusijoje virtualioje erdvėje. Dalyvavimas pokalbyje realiuoju laiku. Asmeninių įrašų ir nuorodų paskelbimas. Komentarų rašymas.

1. *Pristatykite mokiniams temą, naudodami minčių lietų, žodžių spėjimą iš sumaišytų raidžių, pvz., WHETNCHIEAN – Weihnachten, GCESENHK – Geschenk ir t.t. 3 min.*

2. Užduokite klausimą, kuris sutelktų mokinių dėmesį į temą (pvz., Kodėl vaikai labai laukia Kalėdų? Kada mes švenčiame Kalėdas? ir t. t. 3 min.

3. Darbas grupėse, skirtinguose kambariuose. Pateikite mokiniams diskusijos klausimą pvz., „Kokia kalėdinė dovana geriausia dešimtmečiui? Kodėl?". Aptarę grupės nuomonę, vaikai gali išsakyti pokalbių skiltyje ar kitoje virtualioje erdvėje, kurią naudojate su vaikais, pvz., Padlet platformoje suformuokite atskiras skiltis grupėms; matydami kitos grupės komentarus vaikai

dirbs produktyviau. Padlet nuoroda mokiniams pateikiama pokalbių skiltyje. Po duoto laiko bus patogu visiems kartu aptarti grupių nuomones. 10 min.
4. Darbas grupėse, skirtinguose kambariuose. Paprašykite mokinių grupėse susisteminti diskusijos informaciją, pvz., kokia dovana tinkamiausia berniukams ir mergaitėms, ar svarbiau dėmesys ar dovanos dydis, kaina ir t.t. 10 min.
5. Kartu su klase sugalvokite penkis trumpus klausimus apie kalėdines dovanas. Klausimus aptarkite prieš pradedant apklausą, juos užrašykite ekrane. Galite pateikti žodžius: Ar norėtumėte Kalėdoms gauti dviratį / knygą / ....? Ko norite Kalėdoms šiemet? 5 min.
6. Darbas porose, pokalbių skiltyje. Rašydami asmenines žinutes mokiniai atlieka apklausą, kurioje žinutėmis virtualioje erdvėje turite apklausti 3 žmones. 6 min.
7. Aptarkite kelių mokinių apklausos rezultatus. 3 min.
8. Pamokos aptarimas įvertinimas/ įsivertinimas. 5 min. Galima tema kitai pamokai – „Kalėdiniai sveikinimai". Mokiniai kurs virtualų sveikinimą.
Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

Pasak BEKM (2020, 42), **mediacija** sujungia recepciją, produkciją ir sąveiką. Mediacijos užduotys apima ir kitas kalbines veiklas, pavyzdžiui, rašymą, skaitymą, klausymą, kurių dauguma taip pat yra susijusios su medijomis. Toliau pateikti pavyzdžiai – tai mediacijos užduotys, apimančios medijomis paremtas veiklas.

6 pavyzdys: Teksto mediacija. Lygis A2: pranešimo, pasisakymo užrašų rašymas. Audiovizualinio teksto santraukos pateikimas raštu.

Užduotis / kalbinė veikla	*Mokiniai namuose žiūri vaizdo įrašą apie tai, kaip pasigaminti kokį nors patiekalą, pvz., salotas, ir užsirašo informaciją. Užrašus suskirsto į dvi dalis: „Ingredientai" ir „Instrukcijos".* *Klasėje grupėse palygina užrašus ir parengia galutinį receptą (skaidrėje, MS Word dokumente, Google dokumente, infografikuose ar pan.).* *Grupėse mokiniai gali sukurti savo sveiko patiekalo receptą, kurį pristato kitoms grupėms.*
Įrankiai ir ištekliai	*Vaizdo įrašai internete, kulinarinės televizijos laidos*
Kalbos	*Mokiniai žiūri įrašus ar TV laidas gimtąja kalba, patiekalų receptus pateikia užsienio kalba. Maisto gaminimo laidų įrašus galima žiūrėti užsienio kalba.*

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

7 pavyzdys: Teksto mediacija. Lygis B1: teksto mediacija. Diagramų duomenų ir kt. vizualios informacijos perteikimas žodžiu ar raštu.

Užduotis / kalbinė veikla	*Mokytojas pasiūlo galimas apklausos/tyrimo temas.*
Veikla	*Mokiniai / poros / grupės atlieka tyrimą skirtingomis temomis, sukuria statistiką atspindinčias diagramas. Tyrimui atlikti mokiniai gali pasitelkti skaitmeninius įrankius, pvz., Google forms, kur kiekybiniai anketos duomenys apdorojami automatiškai ir pavaizduojami grafikuose.* *Savo tyrimo rezultatais apsikeičia su kitais mokiniais / poromis / grupėmis, kurie interpretuoja ir komentuoja statistinius tyrimų duomenis.*
Įrankiai ir ištekliai	*Virtualūs įrankiai*
Kalbos	*Jei tyrimo metu apklausiami klasės mokiniai, vartojama užsienio kalba.* *Jei apklausiamos įvairios kitos grupės, pvz., mokytojai, darbuotojai, kaimynai ir pan., informacijai rinkti vartojama gimtoji kalba.* *Informacijai pateikti, interpretuoti, vertinti vartojama užsienio kalba.*

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

8 pavyzdys: Grupės bendradarbiavimo proceso mediacija. Vadovavimas grupės darbui. Lygis A2.

Užduotis / kalbinė veikla	*Mokiniams pateikiama užduotis – sukurti viktoriną apie įvairių pasaulio šalių įžymius žmones.* *Mokiniai paskirstomi į grupeles po 3–4 mokinius. Susitaria, kuris mokinys norėtų jai vadovauti.* *Mokytojo padedamas, grupei vadovaujantis mokinys inicijuoja grupės darbą, aptaria, kokius įžymius asmenis pasirinks, kokio pobūdžio klausimus rengs ir pan.* *Mokiniai individualiai paruošia po 2–3 klausimus ir pristato grupei.* *Vadovaujantis grupės darbui mokinys surenka visų klausimus ir apibendrina grupės darbą.* *Padedami mokytojo kiekviena grupė parengia galutinį klausimų rinkinį raštu ir pateikia jį atsakyti kitos grupės mokiniams.*
Įrankiai ir ištekliai	*Mokytojai siūlo šaltinius, iš kurių mokiniai gali sužinoti apie kitų šalių garsius žmones (pvz., Vikipediją). Sukuriama viktorina.*
Kalbos	*Mokiniai gali ieškoti informacijos gimtąja kalba.* *Klausimai žodžiu ir raštu formuluojami užsienio kalba.* *Atsakymai į klausimus pateikiami užsienio kalba.*

Šaltinis: Baciuškienė G. et al. (2022)

Literatūra

BACIUŠKIENĖ,G., BURNEIKAITĖ, N., BŪDVYTYTĖ, A., PETRONIENĖ E., POVILAITIENĖ, D., SKUČAS, S., VALUNGEVIČIENĖ B., VOLOŠINA, I. (2021): *Užsienio kalbos (antrosios) bendroji programa*. Prieiga internete: https://www.emokykla.lt/upload/EMOKYKLA/BP/2022-10-10/PATVIRTINTA_Aurelija/19_Užsienio_kalbos_antrosios+BP+2022-09-30.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

BACIUŠKIENĖ,G., BURNEIKAITĖ, N., BŪDVYTYTĖ, A., PETRONIENĖ E., POVILAITIENĖ, D., SKUČAS, S., VALUNGEVIČIENĖ B., VOLOŠINA, I. (2022): *Užsienio kalbų (pirmosios ir antrosios) pagrindinio ugdymo bendrųjų programų įgyvendinimo rekomendacijos*. Prieiga internete: https://www.emokykla.lt/upload/EMOKYKLA/BP/2022-10-10/REKOMENDACIJOS_Aurelija/U%C5%BEsienio%20kalb%C5%B3%20(antroji)%20PU%20BP%20%C4%AER_2022-10-06.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

GeR 2020 = *Gemeinsamer europäischer Rahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Begleitband*. Stuttgart: Klett Verlag.

SCHMITZ, H., RUSCH, P. (2019): Mediation und ihre Umsetzung in Netzwerk neu. *Klett Tipps Nr. 68: Zukunft im Blick*, 1–2. Prieiga internete: https://www.derdiedaf.com/_files_media/downloads/KT68_DaF_Netzwerk_neu.pdf (žiūrėta 2022-10-31)

IV.

Apibendrinimas

IV Apibendrinimas

Išvados ir perspektyvos: kas laukia užsienio kalbų mokymo(si)?

Atsižvelgiant į ankstesnius teorinės dalies skyrius ir nagrinėjant įvairius antrosios šio leidinio dalies įrankius, aiškiai matyti, kad virtualus pasaulis, kuris įsiterpia į mokymo(si) procesą, ir virtualus mokymas(is), kuris padeda formuoti šį pasaulį, nėra taip lengvai valdomos sritys, kuriose bet kokios gairės, viena vertus, atrodo naudingos, o kita vertus, beveik visiškai neįmanomos. Kalbama ne tik apie šio pasaulio sudėtingumą, bet ir apie tai, kad jis nuolat keičiasi, prie kurio kiekvienas, įskaitant švietimo dalyvius, turi prisitaikyti mokymo(si) visą gyvenimą kelyje.

Kaip jau buvo nurodyta I.1 skyriuje, dabarties ir ateities mokymui(si) visą gyvenimą ypač reikalingi transformaciniai gebėjimai, įskaitant gebėjimą kurti naują vertę, įtampos švelninimą ir atsakomybės prisiėmimą, kurie padėtų besimokančiosioms (-tiesiems) formuoti ateities pasaulį. Tai galima suprasti kaip abstraktų ir visa apimantį tikslą, tačiau jį galima sugretinti su realybe ir mokyklinio mokymo(si) praktika. Žvelgiant iš skaitmeninių kompetencijų ugdymo perspektyvos, vienas pirmųjų reikalavimų besimokančiosioms (-tiesiems) yra dalyvavimas skaitmeniniame procese, kuris apima skaitmeninio turinio prieinamumą ir įvairių grupių įtraukimą. Tik skaitmeninių technologijų ir skaitmeninio turinio išmanymas leidžia įtraukti besimokančiąsias (-iuosius) į naujoves, kurias vėliau galima tik papildyti bendro dalyvavimo galimybe. Todėl manome, kad svarbu ir toliau remti nemokamo ir atvirai prieinamo internetinio turinio ir priemonių kūrimą tiek besimokančiosioms (-tiesiems), tiek mokytojoms (-ams). Šiame kontekste mūsų „Erasmus+“ projektas taip pat yra bandymas sukurti naudingus instrumentus, skirtus virtualiam mokymui(si) ir dėstymui reikalingoms kompetencijoms ugdyti ir stiprinti. Jais, be kita ko, taip pat siekiama skatinti kitas dvi skaitmeninės kompetencijos sritis, susijusias su orientacija į besimokančiąją (-tįjį), t. y. diferencijavimą ir individualizavimą bei aktyvų besimokančiųjų dalyvavimą mokymo(si) procese. Būtent šie aspektai yra didelė pridėtinė internetinių įrankių vertė, kai jie naudojami pamokoje.

Nors virtualus pasaulis ir virtuali sąveika gali būti beveik savaime suprantama, ypač užsienio kalbų mokymo(si) srityje, iš kai kurių teorinių samprotavimų (taip pat ir šiame leidinyje) galima daryti išvadą, kad analizuojant negalima / nenorima išvengti palyginimo su kontaktiniu mokymu(si). Viena vertus, tai suprantama, tačiau, kita vertus, dėl to dažnai tikimasi, kad virtualus mokymas(is) perims tradicinius metodus ir įpročius. Dėl to tenka pasverti privalumus ir trūkumus, nurodyti silpnąsias virtualaus mokymo(si) vietas arba bandyti tradicines pratimų ir užduočių formas atkartoti internetinėje erdvėje. Deja, tai iš esmės patvirtina ir dauguma pratimų ir užduočių, sukurtų projekto duomenų bazei. Tačiau iš pradžių buvo numatyta, kad pratimus rengs pačios (-tys) mokytojos (-ai). Taigi pratimų kūrimas ir įgyvendinimas labai prisidėjo prie mokytojų skaitmeninių kompetencijų ugdymo, be to, pratimai iš tikrųjų pasiekė tikslinę besimokančiųjų grupę gimanzijose. Besimokančiosios (-tieji) labai teigiamai įvertino išbandytus pratimus, o vidutinis mūsų apklausų įvertinimas buvo 5,29 balo iš 6 galimų, o tai rodo, kad šios naujos pratimų galimybės praturtino mokymo(si) procesą. Mokytojos (-ai) pratimus įvertino dar šiek tiek geriau – 5,34 balo iš 6 galimų, nepaisant to, kad dauguma pratimų buvo tik šiek tiek arba beveik visai neinovatyvūs, atsižvelgiant į vadinamųjų ateities kompetencijų ir skaitmeninės kompetencijos ugdymą. Jie ugdo pagrindinius

gebėjimus ir dalines kompetencijas, kaip antai rašytinio teksto supratimas, sakytinio teksto supratimas, gramatinė kompetencija, mažiau kalbėjimo ir rašymo gebėjimus, bet tuo iš esmės ir išsemia savo potencialą.

Tačiau, kadangi sudėtingas ir kintantis šiuolaikinis pasaulis reikalauja daug naujų kompetencijų, tikrai būtina, kad užsienio kalbų mokymas(is) taip pat atitiktų šią situaciją. Dėl šios priežasties į mokymo(si) praktiką turi būti įtraukti ir tokie pratimai ir užduotys, kurios aprašytos ir pateiktos III.4–III.6 skyriuose. Todėl ateityje mokytojos (-ai), be kita ko, turės turėti žinių ir metodinės kompetencijos, susijusios su sąveika, ir padėti besimokančiosioms (-tiesiems) tobulinti sąveikos gebėjimus, pereinant nuo recepcijos prie produkcijos ir bendradarbiavimo, ir tai turi būti daroma rašytinės ir sakytinės sąveikos, taip pat virtualios sąveikos ar bendradarbiavimo kontekste. Vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose galima rasti tinkamų parengiamųjų pratimų ir sudėtingesnių užduočių. Tas pats pasakytina ir apie mediaciją, kuri mokant(is) užsienio kalbų gali būti plėtojama didėjančia tvarka nuo teksto mediacijos, per konceptų mediaciją iki komunikacijos mediacijos (įskaitant ir medijų naudojimą virtualioje aplinkoje). Sąveika ir mediacija gali būti suprantamos kaip kompetencijos, kurios gali ne tik integruoti „tradicinius“ skaitymo, klausymo, kalbėjimo ir rašymo įgūdžius, bet ir (be kita ko) yra labai glaudžiai susijusios su gebėjimu veikti ir kurti, su nuostatomis ir vertybėmis ar daugiakultūriškumu. Būtent šie vadinamųjų ateities kompetencijų, kurios yra būtinos taikiam sambūviui, visuotinei gerovei, geranoriškam bendradarbiavimui ir bendravimui kultūriškai įvairioje ir nuolat kintančioje visuomenėje, tarpusavio ryšiai ir priklausomybė turėtų ir ateityje būti švietimo, taip pat ir užsienio kalbų mokymo(si), dėmesio centre. Iš tiesų, mokant(is) naujų kalbų galima nutiesti tiltus – tiltus, vedančius į supratimą ir ateitį, įskaitant skaitmeninę ateitį.

Leidėjos

B DALIS

Pasirinkti įrankiai ir aplikacijos užsienio kalbų mokymui(si)

Dėl B dalies koncepcijos ir priemonių pasirinkimo

Šioje antrojoje leidinio dalyje aprašomos pasirinktos internetinės aplikacijos. Atrinktos tik tos, kurios gali būti naudojamos mokant užsienio kalbų, tačiau kartu reikia pabrėžti, kad šiame leidinyje nesiekiama pateikti visų esamų. Svarbų vaidmenį juos pasirenkant atliko platus jų panaudojimo mokant(is) užsienio kalbų spektras. Taigi, čia galima rasti įrankių ir programų, leidžiančių:

- kurti mokomąją medžiagą
- organizuoti pamoką ir medžiagą
- duoti ir gauti grįžtamąjį ryšį
- kurti interaktyvius pratimus ir užduotis
- organizuoti varžybas

Atskiri įrankiai ir aplikacijos išdėstyti abėcėlės tvarka. Jų aprašymas atitinka identišką schemą. Pirma, nurodoma prieiga prie jo. Atrenkant jas, ypatingas dėmesys buvo skiriamas jų prieinamumui plačiajai auditorijai, t. y. kad jos būtų prieinama nemokamai bent jau bazinė versija ir jomis būtų galima naudotis be registracijos arba po paprastos registracijos. Be to, toliau išvardijamos aplikacijos funkcijos ir atskiros aplikacijos bei aprašoma, kaip jomis naudotis. Toliau aptariamos jų panaudojimo galimybės mokant užsienio kalbų, taip pat pateikiami pratimų pavyzdžiai. Galiausiai paminėti šios aplikacijos privalumai ir trūkumai bei galimai alternatyvios panašias funkcijas atliekančios priemonės.

Petra Fuková

AnswerGarden

Nuoroda: https://answergarden.ch

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

- Įrankiu galima naudotis tiesiogiai be registracijos.
- Užklausoms tvarkyti galima įvesti slaptažodį.
- Norint, kad būtų išsaugota informacija (nuoroda į „AnswerGarden“ užklausą ir administratoriaus slaptažodis), galima įvesti elektroninio pašto adresą.
- Sukurtomis užklausomis galima dalytis naudojant nuorodą, QR kodą arba socialines platformas, tokias kaip „Facebook“ ar „Twitter“. „AnswerGarden“ taip pat galima integruoti į svetainę („Embed“ funkcija).

Įrankio funkcijos

Įrankis naudojamas atsiliepimams / atsakymams / sąvokoms, susijusioms su klausimu ar tema, rinkti.
„Answergarden“ sukuriamas vos 2 etapais:
1. Įvedama tema arba klausimas.
2. „AnswerGarden“ paskelbiamas (nuoroda, QR kodas, socialinis tinklas).
Po to galima pradėti rinkti atsakymus.

Išplėstinių nustatymų parinktys
Visos išplėstinių nustatymų parinktys yra neprivalomos, tačiau leidžia geriau išnaudoti įrankį. Nustatymai yra šie:

- Režimas („Brainstorming“ = neribotas atsakymų skaičius, kartoti galima; „Classroom“ = neribotas atsakymų skaičius, kartoti negalima; „Moderator“ = moderatorius gali patikrinti visus atsakymus prieš juos paskelbdamas; „Locked“ = naujų atsakymų pateikti negalima)
- Atsakymo ilgis (iki 20 arba 40 simbolių)
- Administratoriaus slaptažodis (slaptažodis gali būti naudojamas sukurtiems „AnswerGarden“ tvarkyti)
- Priminimo elektroninis laiškas (nuoroda ir slaptažodis bus išsiųsti įvestu adresu)
- Šlamšto filtras (leidžia automatiškai filtruoti nustatytus nepageidaujamus atsakymus)
- Rašymas didžiąja / mažąja raide (vokiečių kalboje rekomenduojama „uppercase“ (didžiosios raidės) arba „no change“ (didžiosios ir mažosios raidės)), svarbu: šio nustatymo vėliau keisti negalima!
- Vietinis paskelbimas / „Add Local Disoverability“ (galite paslėpti / paslėpti sukurtus „AnswerGarden“ arba padaryti juos atrandamus internete ne ilgiau kaip 1 savaitę, net ir paslėptu režimu nuoroda galima dalytis ir ją naudoti)

Vaizdo pamoką, kaip naudotis šiuo įrankiu, rasite adresu:
https://youtu.be/-nZ6rZ1ydk0?list=PLenPcI5Zc4Ig0sK0ZxBvUY0IQSOVbSKup

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Darbas su žodynu

Šią priemonę geriausia naudoti dirbant su žodynu. Pavyzdžiui, jis pakeičia lentoje piešiamą asociogramą. Žodžių ir žodžių junginių rinkinį galima naudoti pristatant naują temą arba pamokos pradžioje. (1 pavyzdinis pratimas) Lygiai taip pat šią priemonę galima naudoti ir naujam žodynui peržvelgti pamokos pabaigoje. (2 pavyzdinis pratimas)

Rūšiavimo pratimai / gramatika

Naudojant kelis „AnswerGarden“ vienu metu, kartu su skaitomu tekstu galima naudoti skirtingus rūšiavimo pratimus. Pavyzdžiui, atpažinti daiktavardžius pagal jų giminę (3 pavyzdinis pratimas), nustatyti atskiras kalbos dalis ar gramatines formas (pavyzdžiui, išrašyti visus veiksmažodžius būtuoju laiku, surasti visus būdvardžius) ir pan. Rūšiuodami visi vienu metu dirba su keliais „AnswerGarden“ (keli skirtukai naršyklėje) arba darbą galima suskirstyti į kelias grupes.

Rašytinio teksto supratimas

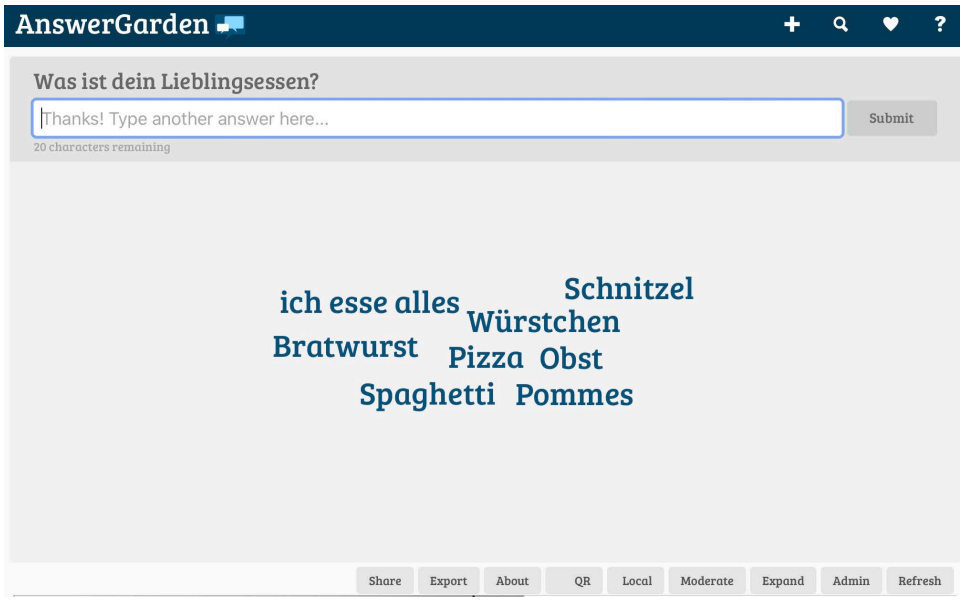
Paprašykite besimokančiųjų nurodyti, jų manymu, svarbiausius teksto žodžius. Po to grupė gali aptarti, kodėl šie žodžiai yra svarbūs atspindint teksto turinį.

Rašymas

Asociatyviai surinktus žodžius tam tikra tema arba raktažodį galima naudoti kaip paskatą rašyti trumpą istoriją. (4 pavyzdinis pratimas)

Pratimų pavyzdžiai

1 pavyzdinis pratimas
Koks yra jūsų mėgstamiausias maistas?

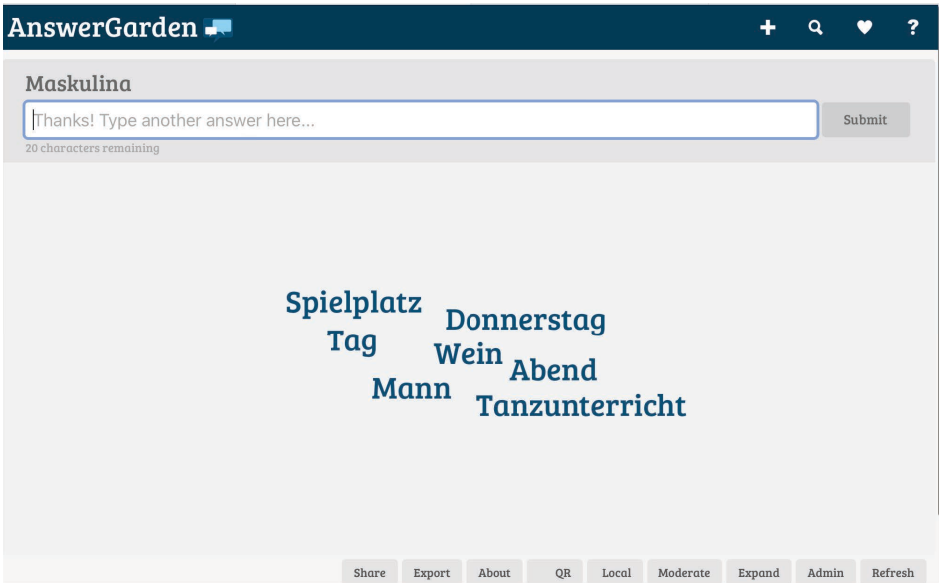


2 pavyzdinis pratimas

Kokių naujų žodžių šiandien išmokote?

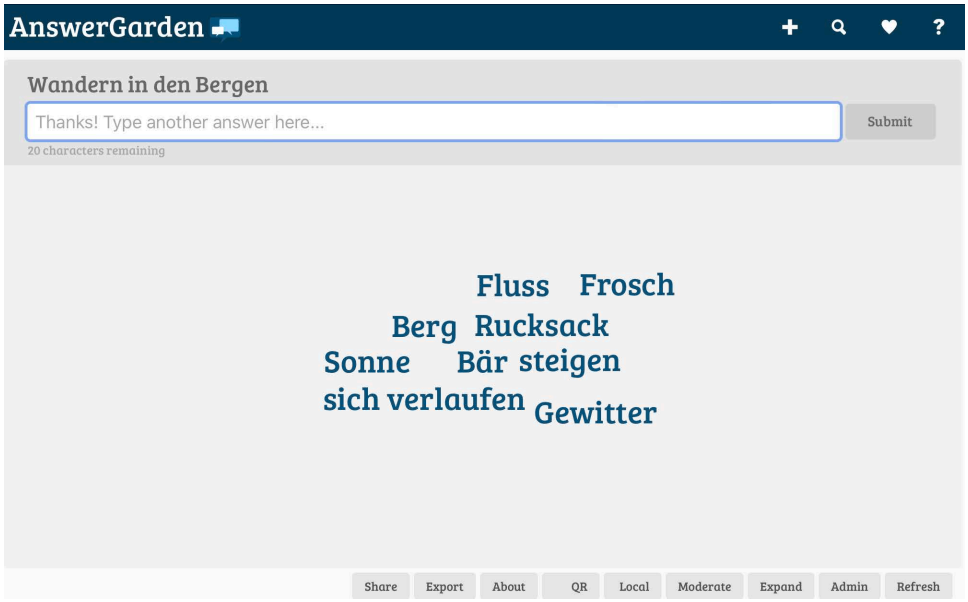
3 pavyzdinis pratimas

Perskaitykite tekstą ir surašykite visus vyriškosios giminės daiktavardžius.



4 pavyzdinis pratimas

Surinkite žodžius tema „Žygiai kalnuose“: ką galima nuveikti, pamatyti, patirti?



Parašykite trumpą tekstą, naudodami bent 5 iš surinktų žodžių.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- visiškai nemokamas, registracija nebūtina, sukurti galima greičiau nei per minutę

Trūkumai

- galimi tik trumpi atsakymai (iki 20 arba 40 simbolių, rekomenduojama rinktis trumpesnį variantą)

- kuriant dokumentą nepamiršti nuostatos „no change“ dėl didžiųjų ir mažųjų raidžių, vėliau jos keisti negalima

Įrankį aprašė *Ján Demčišák*

BitteFeedback

Nuoroda: https://bittefeedback.de

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Registruotis **nebūtina**.

Įrankio funkcijos

Ši aplikacija naudojama įvairioms atsiliepimams įvairiomis temomis kurti. Autorius gali pasirinkti vieną iš dviejų klausimų tipų – vertinimas žvaigždutėmis arba atviras atsakymas teksto lauke.

Pratimų pavyzdžiai

Klausimyno pavyzdys

1 klausimas
Ar esate patenkinti DUO pratimais?
Teksto laukas: (Respondentai atsako visu sakiniu.)

2 klausimas
Man patiko priskyrimo pratimai ... (Kuo daugiau žvaigždučių, tuo geresnis įvertinimas)
Suteikti žvaigždutes (respondentai pasirenka atitinkamą žvaigždučių skaičių)

3 klausimas
Kas jums patiko aplikacijoje „Wordwall“? (Kuo daugiau žvaigždučių, tuo geresnis įvertinimas)
Suteikti žvaigždutes (respondentai pasirenka atitinkamą žvaigždučių skaičių)

4 klausimas
Nurodykite tris aplikacijas, kurios jums labiausiai patiko. Parašykite jas tokia tvarka, kuri atitinka jūsų preferencijas: 1 vieta, 2 vieta, 3 vieta
Teksto laukas: (Respondentai atsako visu sakiniu.)

5 klausimas
Ar rekomenduotumėte DUO pratimus savo kolegoms? Pasirinkite TAIP arba NE. Jei atsakėte NE, taip pat parašykite, kodėl.
Teksto laukas: (Respondentai atsako visu sakiniu.)

Sukūręs formą, autorius paspaudžia „Sukurti“ ir atsiliepimo forma iš karto paskelbiama. Forma galioja 14 dienų, po to ji bus ištrinta.

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Bittefeedback: https://bittefeedback.de

Įrankį aprašė *Martin Lachout*

Bitpaper

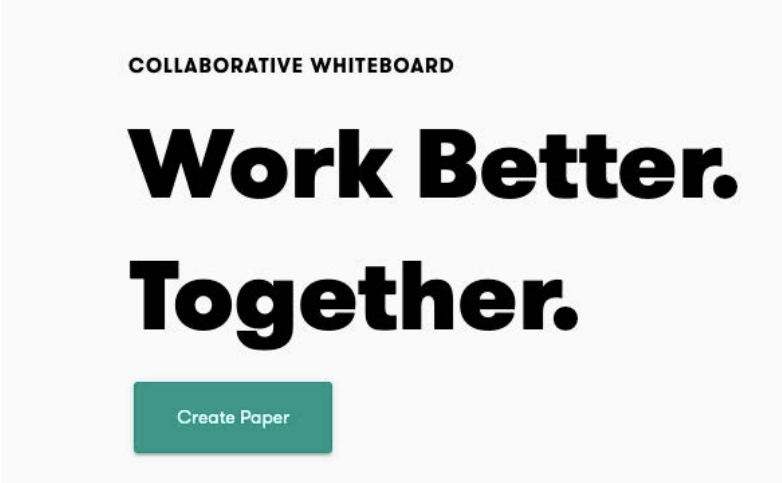
Nuoroda: https://bitpaper.io/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Ją taip pat galima pasiekti be registracijos, tiesiog prisijunkite naudodami savo elektroninio pašto adresą.

Įrankio funkcijos

Skaitmeninis įrankis „Bitpaper“ veikia kaip baltoji lenta klasėje. Jį gali naudoti ir mokytojas, aiškindamas temą, ir mokiniai (savarankiško) darbo metu. Prisijungę prie sistemos, lentą (lentos dokumentą) galite sukurti spustelėję „CREATE PAPER“. Prisijungę naudotojai gali sukurti 3 lentos dokumentus, kuriuos galima susieti su kitais.



Darbo su „BitPaper“ galimybės iš esmės prilygsta klasikinės baltos lentos galimybėms.

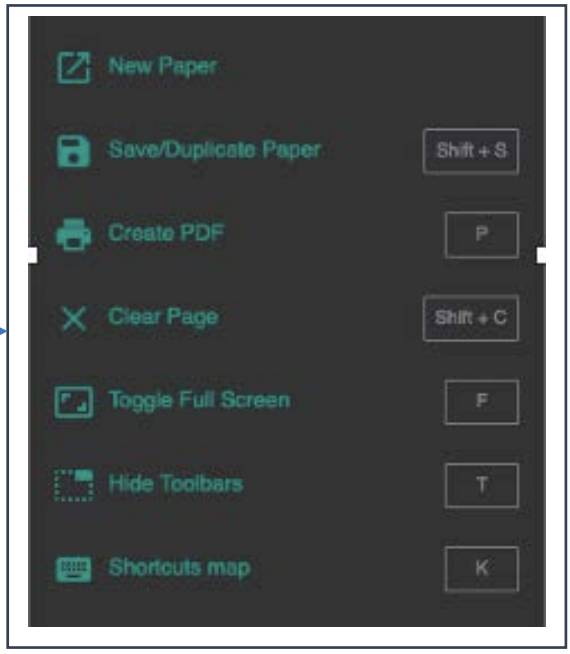
galima įkelti paveikslėlį, nuotraukas ir pan.

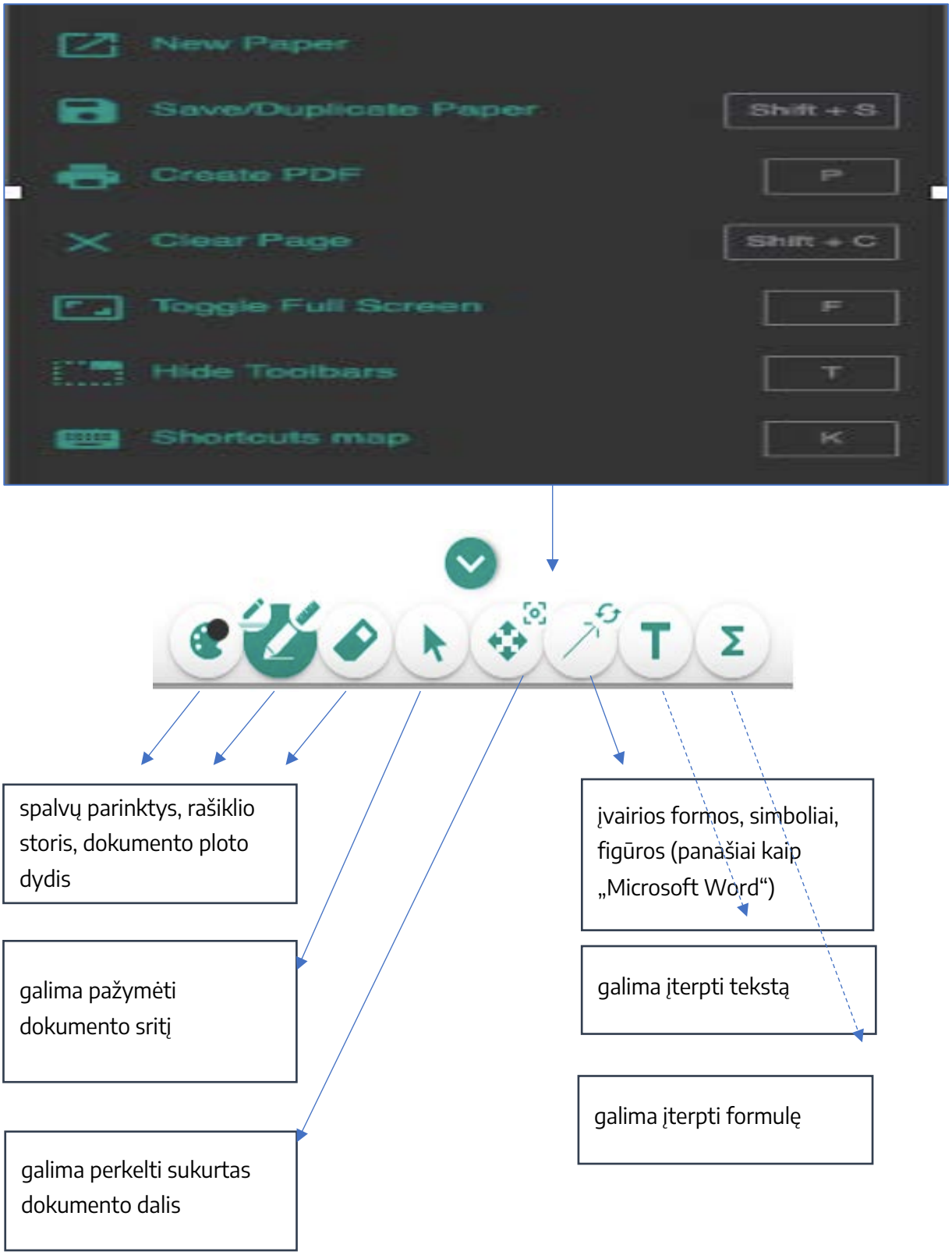
fono parinktys

galima bendrauti pokalbiais ir (arba) telefonu

galima užrakinti lentos dokumentą
galima persijungti į klasės režimą

kitos galimybės

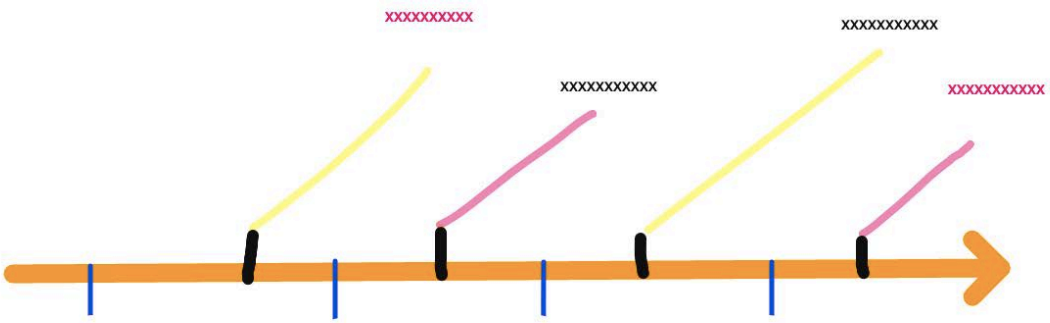



New Paper
Save/Duplicate Paper
Shift + S
Create PDF
P
Clear Page
Shift + C
Toggle Full Screen
F
Hide Toolbars
T
Shortcuts map
K
spalvų parinktys, rašiklio storis, dokumento ploto dydis
galima pažymėti dokumento sritį
galima perkelti sukurtas dokumento dalis
įvairios formos, simboliai, figūros (panašiai kaip „Microsoft Word“)
galima įterpti tekstą
galima įterpti formulę

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

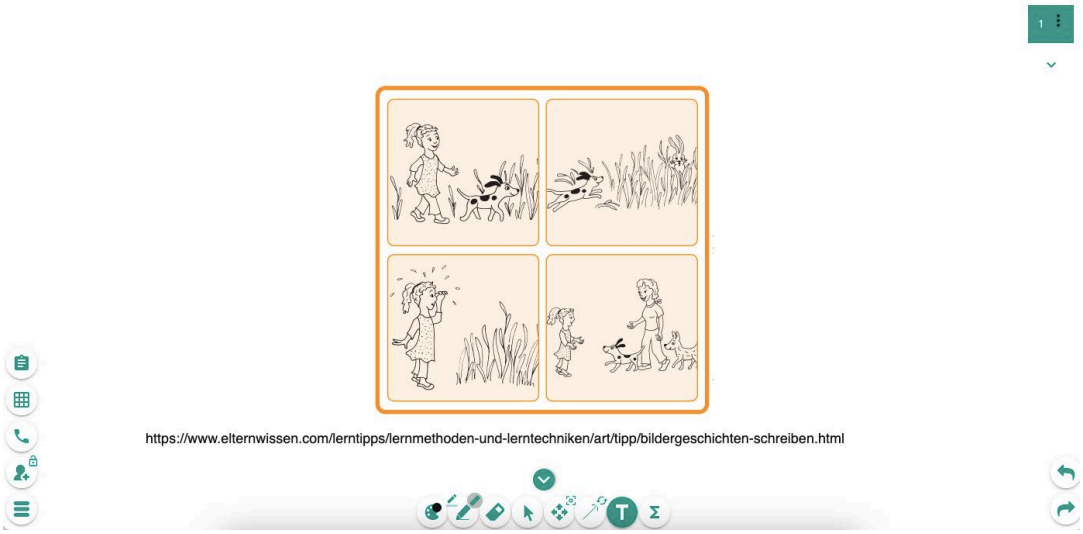
Virtualiose pamokose „Bitpaper“ gali būti naudojamas įvairiai. Pamokos pradžioje galima sukurti minčių žemėlapį, kad mokiniai įsijaustų į tam tikrą temą ir su ja susijusį žodyną. Galima pradėti nuo pagrindinio žodžio, nuotraukos, paveikslėlio, teksto ištraukos ir t. t., o mokiniai minčių žemėlapyje užrašo į galvą atėjusius žodžius.

Be to, šis skaitmeninis įrankis gali būti naudojamas ugdant arba praktikuojant rašytinio ir (arba) sakytinio teksto supratimą. Mokiniai skaito tekstą / klausosi garso įrašo ir toliau dirba „Bitpaper“ platformoje pagal mokytojo nurodymus. Jie gali, pavyzdžiui, nupiešti chronologinės tvarkos schemą (priklausomai nuo perskaityto teksto arba klausomo garso įrašo, pavyzdžiui, CV / šeimos narių gimimas / istoriniai faktai / kasdienė rutina / programa per atostogas, per šventes ir pan.).



Žemesniuose lygiuose virtualios pamokos gali būti žaismingos, t. y. mokiniai gali ką nors nupiešti pagal tai, ką perskaitė ir (arba) išklausė.

„Bitpaper“ taip pat gali būti naudojamas kalbėjimui lavinti. Mokytojas paruošia „Bitpaper“ su paveikslėliu, istorija ar pan., o mokiniai turi apibūdinti paveikslėlį arba papasakoti istoriją.



„Bitpaper“ galima naudoti individualiai, poromis arba grupėmis atliekant konkrečią užduotį.

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Groupboard: https://www.groupboard.com/products/
- Miro: https://miro.com/
- Whiteboard Fox: https://r2.whiteboardfox.com/
- Draw Chat: Virtual Classroom: https://draw.chat/C53FD5C1B2A67D9276B:f0xrjhfm#p1,0,0,r0,s1
- Padlet: https://sk.padlet.com/
- Lucidspark: https://lucidspark.com/
- Jamboard (Googe): https://edu.google.com/products/jamboard/

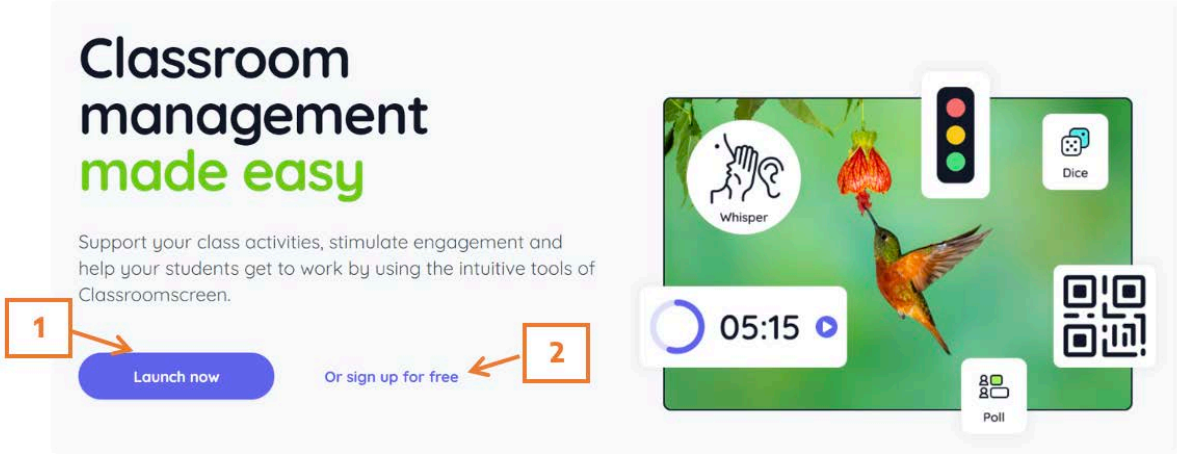
Įrankį aprašė *Simona Fraštíková*

Classroomscreen

Nuoroda: https://www.classroomscreen.com

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Šis įrankis yra laisvai prieinamas ir juo galima naudotis be registracijos. Pradžios puslapyje spustelėkite mygtuką „Launch now“ (Nr. 1 – žr. toliau).



Be to, galite užsiregistruoti naudodami mygtuką „or sign up for free“ (Nr. 2 – žr. toliau) ir taip susikurti paskyrą. Iš viso galite rinktis iš trijų galimų variantų (vienas iš jų nemokamas).

Įrankio funkcijos

„Classroomscreen“ palengvina pamokų organizavimą. 19 funkcijų padeda, pavyzdžiui, padėti mokiniams valdyti laiką, nustatyti aiškius lūkesčius mokiniams arba rinkti grįžtamąjį ryšį. Nepriklausomai nuo to, ar dirbsite neprisijungę naudodami mygtuką „„Launch now“ (žr. Nr. 1 pirmiau), ar prisijungę (žr. Nr. 2 pirmiau), pateksite į šį pagrindinį puslapį:

Toliau aprašytos pasirinktos funkcijos (pagal joms priskirtus numerius).

1. Viso ekrano režimas

Šiuo mygtuku galima perjungti ekrano režimą ir viso ekrano režimą.

2. Nustatymai

Galima nustatyti: kalbą, mygtukų foną, ekrano pavadinimą ir jo aprašymą, mygtuko Nr. 18 padėtį (į kairę ar į dešinę nuo kitų)

3. Pagrindinis

Čia galima peržiūrėti ir galbūt išsaugoti atskirus naudojamų klasių ekranų variantus. (Atminties funkcija galima tik "**Classroomscreen Pro"** versijoje) Čia taip pat galite rasti pagalbą , pranešimus ir, jei reikia, savo paskyrą . Be to, galite peržiūrėti savo išsaugotus vardų sąrašus ir fonus, galbūt pakeisti nustatytą kalbą ir nustatyti įspėjimus.

4. Piktogramų sąrašas

Piktogramas galima paslėpti rodyklės pagalba.

5. Fonas

Foną galima keisti pagal pageidavimą. Galite rinktis iš „Classroomscreen“ variantų arba įkelti ir naudoti savo vaizdus.

6. Apklausa

Šią funkciją galima naudoti norint gauti atsiliepimus, pavyzdžiui, apie pamoką. Standartinėje versijoje be paskyros balsuoti tiesiogiai „Smart Board“ lentoje gali tik atskiri mokiniai. Kaip mokytojui

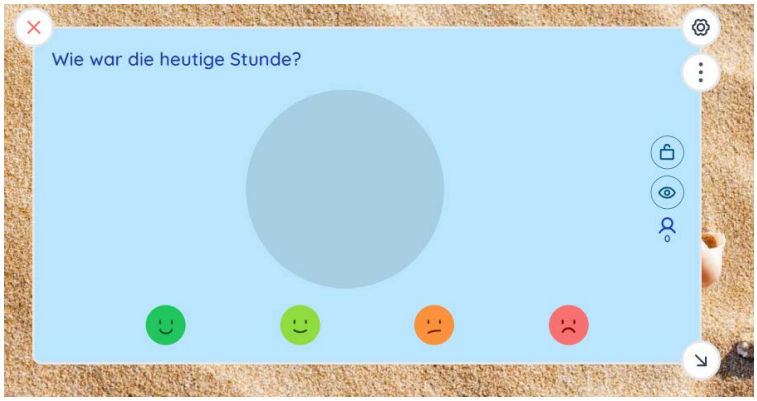
vis tiek reikėtų pagalvoti, kaip užtikrinti balsavimo slaptumą, nes tik taip galima užtikrinti atsakymų sąžiningumą. Žinoma, optimalus variantas yra nuotolinis balsavimas. Tam reikia būti prisijungus prie savo paskyros (net ir pagrindinis variantas leidžia balsuoti nuotoliniu būdu).

Apklausos rengimas:

Pirmiausia reikia pasirinkti apklausos tipą: Keli pasirinkimai / jaustukai / teisinga arba neteisinga. Atskiruose variantuose galima nustatyti apklausos rezultatus vizualizuojančios grafikos tipą ir naudojamas spalvas. Kol mokiniai balsuoja, grafiką, kuris keičiasi su kiekvienu atiduotu balsu, galima paslėpti (naudojant), kad jis nedarytų įtakos balsavimui. Galite matyti atiduotų balsų skaičių , o mygtuko pagalba galite baigti balsavimą.

Pavyzdys prieš balsavimą:

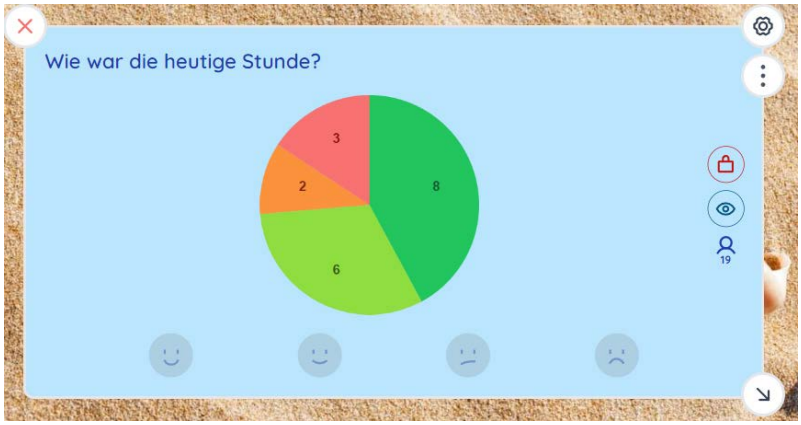
a) Variantas be nuotolinio balsavimo



b) Variantas su nuotoliniu balsavimu

Jei esate prisijungę prie savo paskyros, virš balsavimo automatiškai atsiras eilutė (žr. toliau). Čia mokiniai sužino, kokioje svetainėje galima balsuoti, ir kodą. Be to, spustelėję QR kodo piktogramą eilutės dešinėje, galite parodyti QR kodą, kad mokiniai galėtų patekti į apklausą nuskaitydami šį QR kodą savo išmaniaisiais telefonais.

Pavyzdys po balsavimo:



7. Atsitiktinis vardas

Naudodamiesi šia funkcija galite išsitraukti vardą (arba kelis vardus iš eilės), naudodami išsaugotus vardų sąrašus (tik prisijungę prie savo paskyros). Neturint paskyros, reikia įvesti vardą. Įvestus vardus galima vėl atskirai ištrinti. Galima nuspręsti, ar vieną kartą jau ištrauktas vardas gali būti traukiamas pakartotinai, ar ne.

8. QR kodo sukūrimas

Ši funkcija leidžia sukurti QR kodą, po kuriuo paslėpsite tekstą arba nuorodą, kurią mokiniai galės pasiekti nuskenavę QR kodą savo išmaniaisiais telefonais.

9. Garso reguliavimas

Šia funkcija galima išmatuoti garso lygį patalpoje. Jei mokiniai per daug garsiai kalba, skambutis liepia būti tyliau.

10. Vaizdas

Čia galima įkelti ir parodyti vaizdus.

11. Tekstas

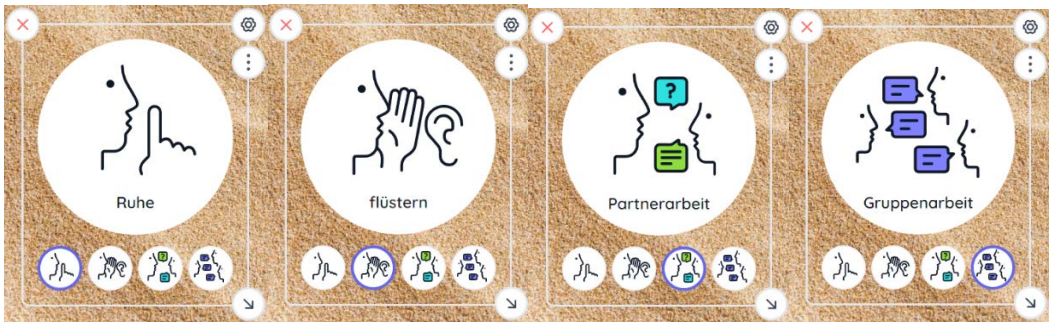
Čia galima rašyti trumpus tekstus, užrašus, žinutes ar nurodymus.

12. Piešimas

Ši funkcija leidžia kurti piešinius arba pastabas naudojant piešimo įrankį. Kaip foną galite naudoti popieriaus lapą, grafinį popierių arba paveikslėlį.

13. Darbo simboliai

Šiais simboliais galima nurodyti, ką mokiniai turėtų daryti. Čia galima pasirinkti vieną iš keturių simbolių (tyla / šnabždesys / darbas poromis / darbas grupėmis).

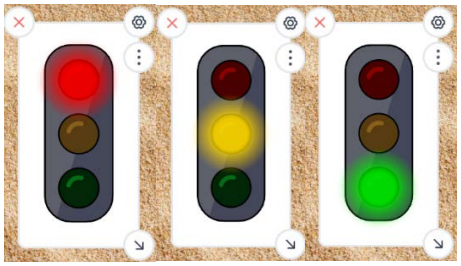


14. Šviesoforas

Prie šviesoforo galima pasirinkti atitinkamą spalvą. Galite patys nuspręsti, ką šios spalvos simbolizuoja. Štai du pavyzdžiai:

a) Leidimas arba draudimas bendrauti
Raudona spalva gali reikšti, kad mokiniai turėtų dirbti savarankiškai, niekieno neklausinėdami. Dėl geltonos spalvos jie gali (bet neprivalo) paklausti savo klasės draugų arba mokytojo. Žalia spalva reiškia, kad jie turėtų bendrauti su kitais.

b) Laiko valdymas, pavyzdžiui, testų rašymo ar projektinio darbo metu
Spalvos rodo, ar galite dirbti laisvai ir be apribojimų (žalia spalva), ar turėtumėte baigti darbą lėtai (geltona spalva), ar nebegalite rašyti ir (arba) dirbti (raudona spalva).



15. Laikmatis

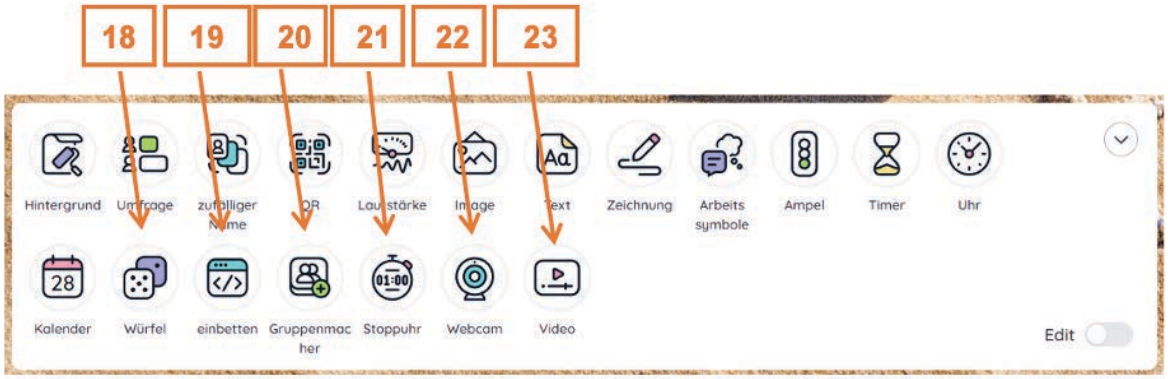
Ši funkcija tinka tais atvejais, kai užduočiai atlikti nustatytas tam tikras laikas, kad mokiniai galėtų matyti, kiek laiko jau praėjo ir kiek liko.

16. Laikrodis

Ši funkcija rodo esamą laiką tiek laikrodžio, tiek skaitmenine forma. Skaitmeniniame laikrodyje galima pasirinkti 12 valandų režimą (am/pm) arba 24 valandų režimą. Be to, čia galima nustatyti žadintuvą ir jo garsą.

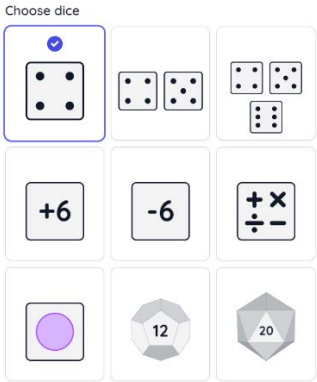
17. Daugiau valdiklių

Paspaudus šią piktogramą, pasirodo dar septynios funkcijos, iš kurių pristatomos 6.



18. Kubas

Naudojant šią funkciją galima mesti kauliukus ir pasirinkti vieną iš šių kauliukų variantų:

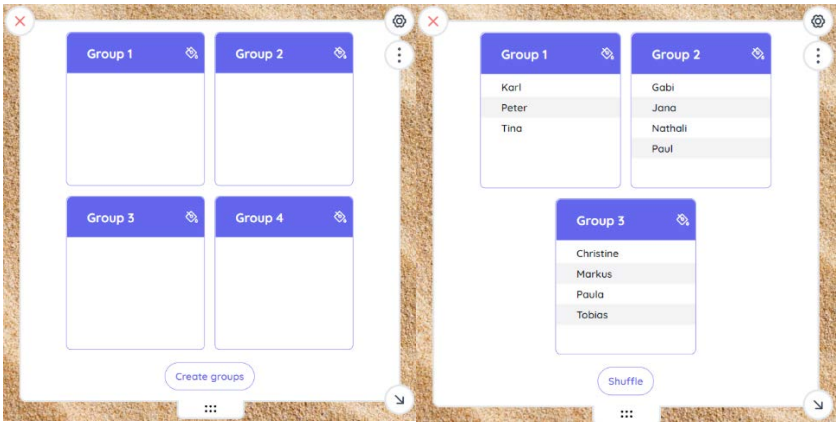


19. Įterpti

Ši funkcija generuoja kodą, kurį galima įterpti į kitas svetaines.

20. Grupės kūrėjas

Panašiai kaip ir piešiant vardą, čia reikia pasirinkti vardų sąrašą (tai įmanoma tik prisijungus prie paskyros) arba įvesti vardus. Po to iš įvestų vardų sudaromos atsitiktinės grupės ir galima nustatyti, kiek grupių turi būti sudaryta. Grupės sudaromos mygtuku „Create groups“. Vėliau grupes galima sumaišyti mygtuku „Shuffle“.



21. Chronometras
Panašiai kaip laikmatis. Atskiriems veiksmams atlikti galima naudoti chronometrą.

22. Interneto kamera
Galima prijungti internetinę vaizdo kamerą, o įrašytą vaizdą galima projektuoti.

23. Vaizdo įrašas
Galima įkelti ir paleisti vaizdo įrašą.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

„Classroomscreen“ padeda mokytojui organizuoti pamokas. Naudodamiesi 19 pirmiau aprašytų funkcijų, galite lengvai duoti nurodymus mokiniams (garso lygis, tekstas, darbo piktogramos, šviesoforo signalai), rodyti laiką (laikmatis, laikrodis, chronometras), organizuoti darbą klasėje (atsitiktinis vardas, grupės kūrėjas, kauliukai) arba gauti grįžtamąjį ryšį (grįžtamasis ryšys) ir kt. Vienu metu ekrane galima atidaryti kelias funkcijas.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- „Classroomscreen“ naudoti labai paprasta, dažniausiai intuityvu.
- Šis įrankis turi ne tik anglišką versiją, bet galite nustatyti daug įvairių kalbų (pavyzdžiui, vokiečių, prancūzų, kinų, italų, lietuvių, norvegų, lenkų, portugalų, slovakų, slovakų, ispanų, čekų, turkų, čekų).
- Įrankiu galite naudotis bet kuriuo metu neužsiregistravę.
- Užsiregistravę galite pasirinkti vieną iš trijų variantų (vienas iš jų nemokamas).

Įrankį aprašė *Petra Fuková*

„Deutsch-to-go“

Nuoroda: https://www.deutsch-to-go.de

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Joje siūlomos dvi prieigos prie pateiktos mokymosi medžiagos galimybės – viena nemokama, kita – mokama. Nemokama versija skirta besimokantiems savarankiškai, mokyklų ir universitetų multiplikatoriams šalyje ir užsienyje; mokamu skaitmeniniu įrankiu gali naudotis tos institucijos, kurios nori įsigyti licencijas leidiniams, egzaminams ir pan. Norint naudotis šiuo įrankiu, registruotis nereikia.

Įrankio funkcijos

Skaitmeninis įrankis „Deutsch-to-go“ yra edukacinis projektas, skirtas sakytinio teksto supratimo lavinimui internetu. Jis gali būti naudojama asinchroniškai savarankiškam mokymui(si), pavyzdžiui, m. mokymo(si) (= mobiliojo mokymo(si)) su išmaniaisiais telefonais kontekste, tačiau jis taip pat ypač gerai tinka sinchroniniam mokymui(si).

„Deutsch-to-go“ – tai patogus, temiškai patrauklus klausomųjų tekstų rinkinys, suskirstytas pagal sudėtingumo lygį ir temą:

Pateikiami klausymo tekstai visiems BEKM lygiams, išskyrus A1:

Hörtexte A (einfach)	Hörtexte B (mittel)	Hörtexte C (schwer)
A2	B1	C1
	B2	C2

Pateikiamos įvairios kasdienės, regioninės ir populiariosios mokslo temos:

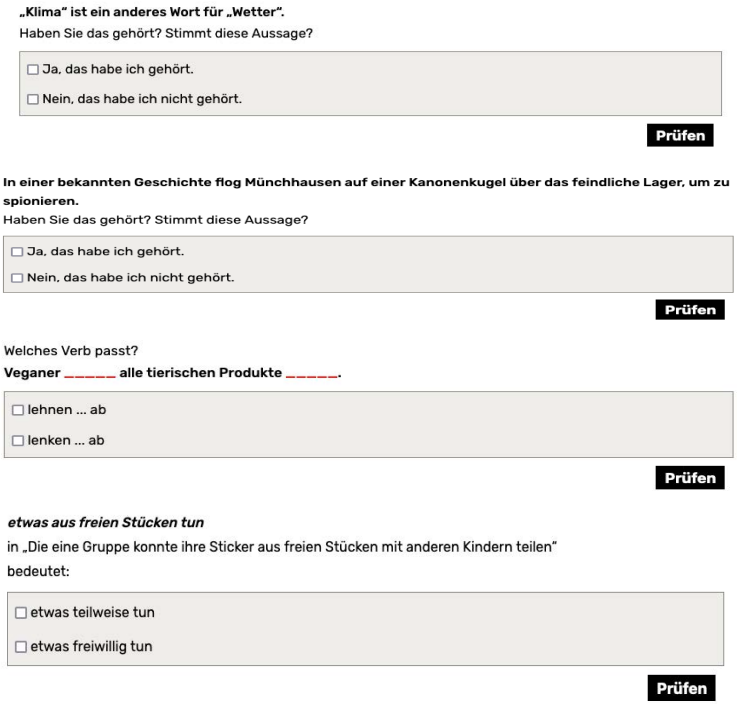
Alltag	Arbeit/Beruf	Medizin/Gesundheit	Neue Technologien
Biologie	Corona	Psychologie	Sport
Ernährung	Feste	Sprache	Tiere
Freizeit	Geschichte	Tourismus	Tradition
Idiome/Redewendungen	Internationales	Universität/Studium	Universum
Klima/Wetter	Kurioses	Verkehr/Transport	Wohnen
Künstliche Intelligenz (KI)	Landwirtschaft	Zwischenmenschliches	Ökologie/Umwelt
Leben in Deutschland	Lernen	Ökonomie	

Atskiri sudėtingumo lygiai pažymėti atitinkamomis spalvomis (A2 – raudona; B1 – šviesiai žalia, B2 – tamsiai žalia; C1 – šviesiai violetinė, C2 – tamsiai violetinė), kurios gali būti ypač naudingos ieškant tinkamo klausymo teksto konkrečia tema. Pavyzdžiui, jei ieškosite sakytinių tekstų tema „darbas / profesija“, rasite skirtingo sudėtingumo tekstų. Juos lengva atskirti pagal spalvines žymes:

Thema: Arbeit/Beruf

Šiuo metu yra 610 garso tekstų, kuriuos įrašė autorės. Jie nuolat papildomi. Klausomieji tekstai trunka ne ilgiau kaip dvi minutes, prie jų visada pridedama transkripcija, nurodant teksto šaltinį (-ius). Po kiekvieno teksto pateikiamos dvi žodyno užduotys, skirtos patikrinti, ar mokinys ar studentas teisingai suprato teksto turinį. Todėl garsinius tekstus galima naudoti kaip savarankiškus mokymo(si) vienetus klasėje.

Atsižvelgiant į užduočių tipologiją, mokymo(si) vienetai nėra itin skirtingi. Dažniausiai pateikiamos šių tipų užduotys, pritaikytos pagal sudėtingumo lygį: pasirinkti tinkamą žodį, žodžių junginį ar teiginį, paminėtą klausomame tekste, papildyti trūkstamą žodį atitinkamuose sakiniuose (galima pasirinkti), parinkti tinkamą sinonimą. Koregavimas atliekamas klausimas po klausimo. Įvykdžius visą užduotį, rezultatus galima rodyti taškais ir procentais.



Įrankio privalumai ir trūkumai

Naudodamiesi „Deutsch-to-go“ visų pirma lavinsite sakytinio teksto supratimą, tačiau pateiktos klausomų tekstų transkripcijos taip pat puikiai tinka ir rašytinio teksto supratimui lavinti. Nors užduotys skirtos darbui su žodynu, galima sukurti savo klausymo supratimo užduotis arba išplėsti esamas ir lygiagrečiai praktikuoti, pavyzdžiui, kai kuriuos gramatinius reiškinius. Tačiau tokie papildymai draudžiami arba neįmanomi platformoje „Deutsch-to-go“, nes joje jau pateikiami paruošti mokymo(si) vienetai. Šią platformą reikėtų naudoti kartu su kitais skaitmeniniais įrankiais.

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- https://www.oesterreichinstitut.at/lernmaterialien/hoeraufgaben-aus-oesterreich/ (klausymo tekstai su darbalapiais)
- http://www.hoertexte-deutsch.at/ (klausymo tekstai su darbalapiais)
- https://deutschmusikblog.de/category/fertigkeiten/hoeren/ (dainos kaip klausymo tekstai su darbalapiais)
- https://www.audio-lingua.eu/spip.php?rubrique3&lang=fr (tekstų klausymas be užduočių)

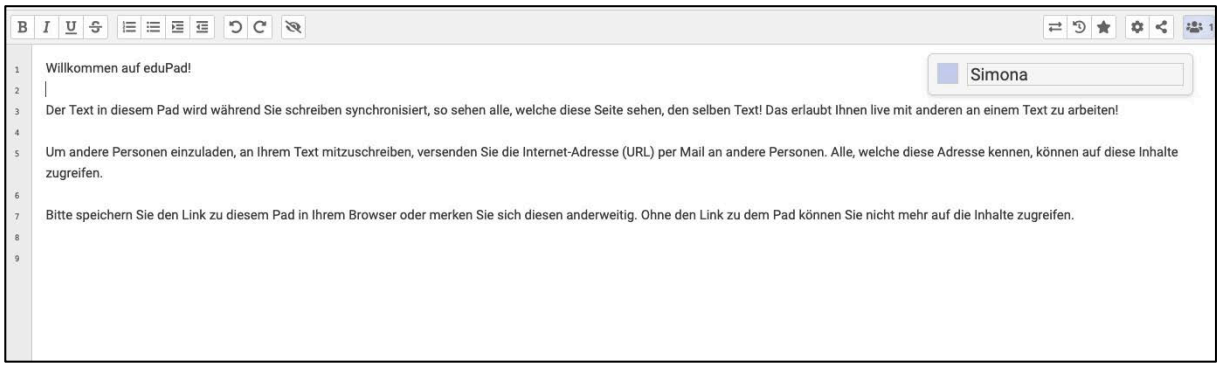
Įrankį aprašė *Simona Fraštíková*

EduPad

Nuoroda: https://edupad.ch/#start

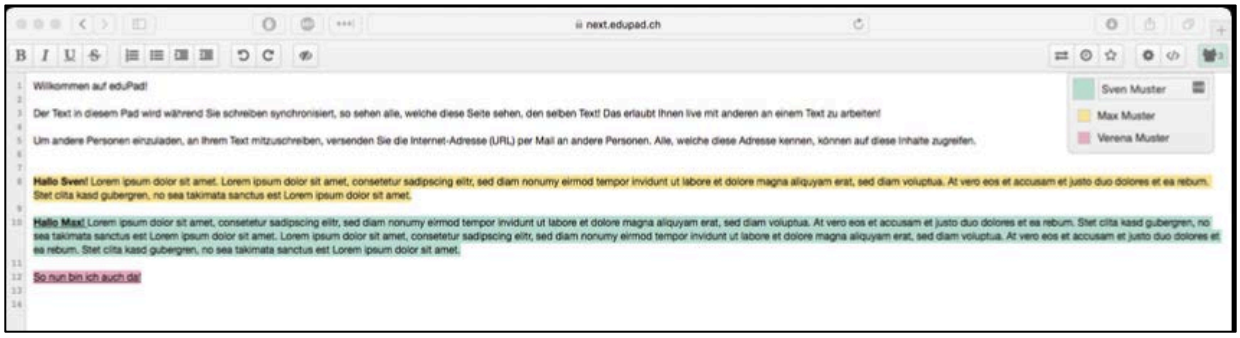
Prieiga / registracija / pasiekiamumas

„EduPad“ yra nemokama ir prieinama be registracijos. Spustelėję „CREATE FREE PAD“ sukursite trinkelę, kurią galima susieti su kitomis:



Įrankio funkcijos

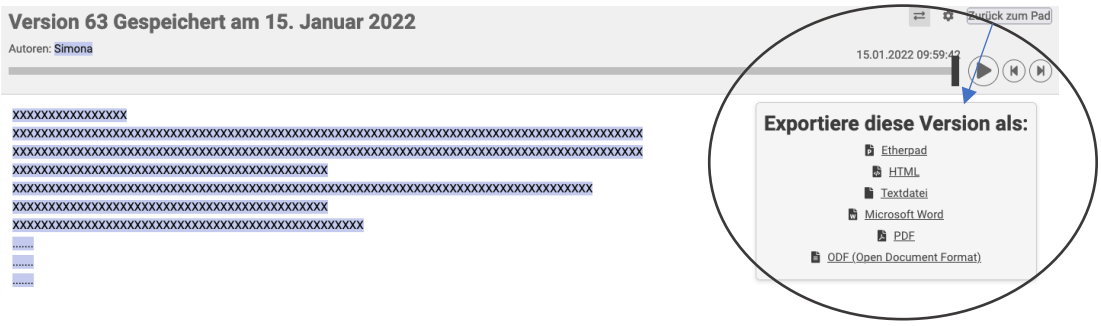
„EduPad“ yra skaitmeninis įrankis, skirtas bendrai redaguoti tekstus. Visi teksto redaktoriai yra žymimi spalvotais kodais, kad būtų galima stebėti kiekvieno mokinio atliktus pakeitimus:



Tekstas redaguojamas naudojant parinktis, panašias į „Microsoft Word“ formatavimo parinktis. Tačiau „EduPad“ šiuo požiūriu yra labiau ribotas. Teksto redagavimo metu mokiniai gali aptarti atitinkamus pasiūlymus pokalbyje, kuris yra apačioje dešinėje.

Galutinę redaguojamo teksto versiją galima išsaugoti ir eksportuoti įvairiais formatais:

Taip pat galima peržiūrėti redagavimo istoriją ir eksportuoti ištaisytą / tinkamą / kūrybišką / patobulintą ir t. t. versiją. Šią funkciją galima labai gerai naudoti, kai reikia palyginti skirtingas teksto / teksto dalies versijas arba skirtingų mokinių redagavimo pasiūlymus.



Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

„EduPad“ pirmiausia skirta rašymo kompetencijai ugdyti, tačiau lygiagrečiai galima lavinti ir kitas kompetencijas. Galimybės naudoti virtualiame mokyme yra įvairios. Jis gali būti kuriamas su konkrečiu tekstu, kuris, pavyzdžiui, turi būti supaprastintas, stilistiškai kitoks, papildytas ar perdirbtas atsižvelgiant į tam tikrus kriterijus. Dėmesys taip pat gali būti sutelktas į neteisingo teksto taisymą, pavyzdžiui, kai tekste sąmoningai vartojami netinkami žodžiai, žodžių junginiai ar sakinių struktūros, o mokinių prašoma juos atpažinti ir ištaisyti. Be to, gramatinius reiškinius galima praktikuoti su „eduPad“ arba plėsti žodyną (papildyti tekste trūkstamus prieveiksmius / pagalbinius veiksmažodžius / įvardžius ir pan.; pakeisti paryškintus žodžius jų sinonimais; ieškoti tekste internacionalizmų ir t. t.).
Sukurtas trinkeles galima naudoti vienerius metus, po metų jos automatiškai ištrinamos.

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Google Drive & Docs: https://docs.google.com
- BoardNet: https://board.net/
- ZUMPad: https://zumpad.zum.de/
- Wikimedia Etherpad: https://etherpad.wikimedia.org/

Įrankį aprašė *Simona Fraštíková*

Flippity

Nuoroda: www.flippity.net

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

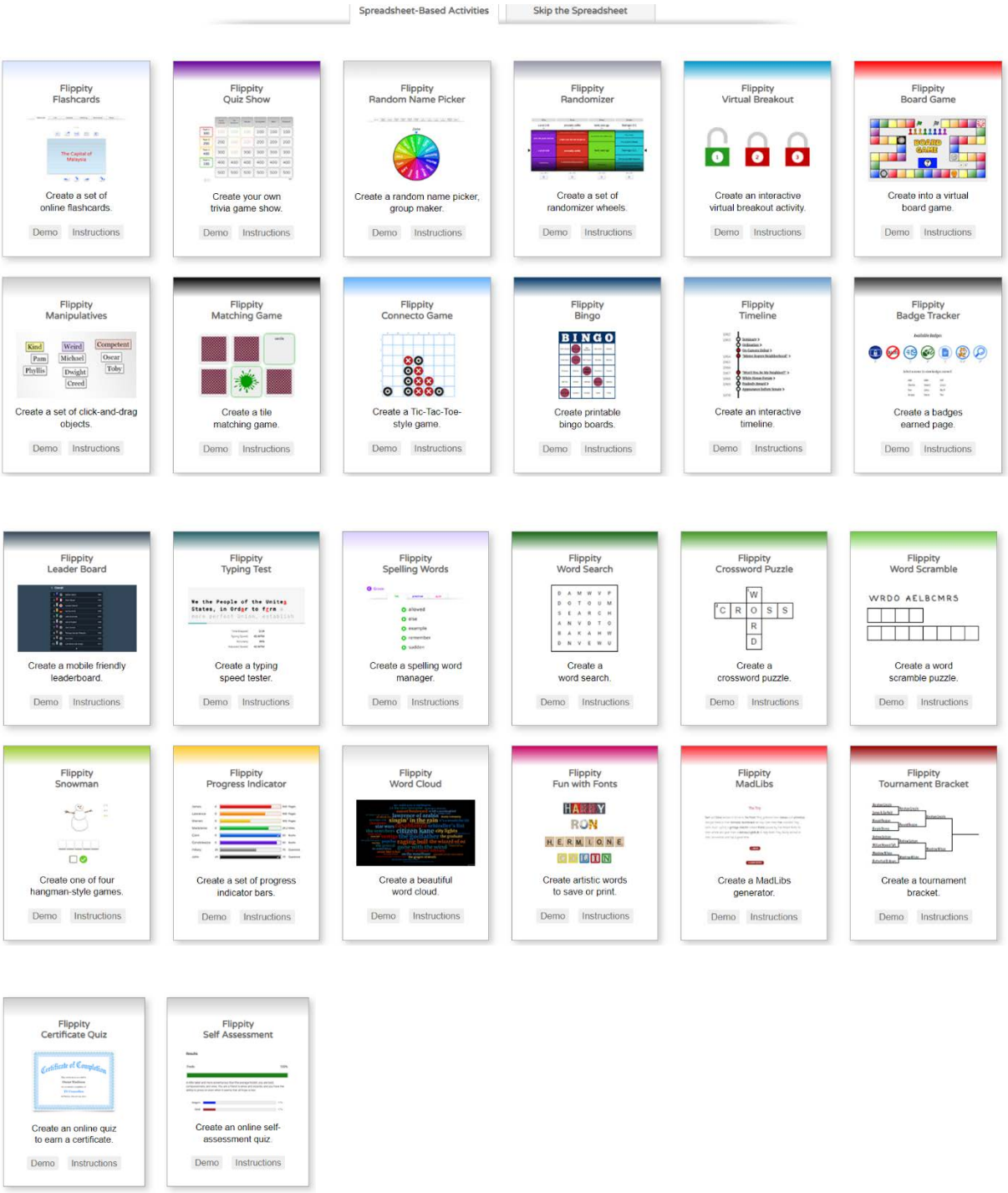
Šis įrankis yra laisvai prieinamas ir juo galima naudotis be registracijos. Vienintelis reikalavimas – prisijungti su „Google“ paskyra.

Įrankio funkcijos

„Flippity“ yra žaisminga mokymosi platforma, kurioje siūloma daug įvairių funkcijų. Dauguma iš jų pateikiamos kaip lentelių šablonai, kuriuos galima kopijuoti ir vėliau keisti, o kai kuriuose iš jų reikia tik pritaikyti jau esamus duomenis. Kai kurios iš jų tinka asinchroniniam individualiam mokymuisi (pavyzdžiui, kortelės), kitos gali būti naudojamos sinchroniškai klasėje arba varžyboms organizuoti (pavyzdžiui, viktorina), kai kurios tinka ir sinchroniniam, ir asinchroniniam naudojimui (pavyzdžiui, virtualus pabėgimas). Čia taip pat yra funkcijų, kurios gali būti naudingos organizuojant pamoką, pavyzdžiui, atsitiktinių žodžių generatorius, kuris leidžia burtų keliu parinkti pavienius mokinius arba grupes, ir dar daugiau.

Atskirų funkcijų sąrašas
(atrinktos funkcijos – Nr. 1, 2, 3, 5, 6, 8, 10, 16, 17 – aprašomos toliau):

1. Mokomosios kortelės
2. Viktorina
3. Atsitiktinių žodžių generatorius – vardai
4. Atsitiktinių duomenų generatorius
5. Virtualus pabėgimas
6. Stalo žaidimas
7. Objektų, kuriuos galima vilkti, serija
8. Atminties žaidimas
9. „Tic-tac-toe“ žaidimas
10. Bingo
11. Laiko juosta
12. Ženkliukas
13. Geriausiųjų sąrašas
14. Rašymo greičio matuoklis
15. Rašybos žodžių tvarkyklė
16. žodžių paieška
17. Kryžiažodis
18. „Scramble“
19. Kartuvių žaidimas su sniego seniu
20. Pažangos matuoklis
21. Žodžių debesis
22. Pramogos su šriftais
23. „MadLibs“ generatorius
24. Turnyro laikiklis
25. Sertifikato viktorina
26. Įsivertinimas

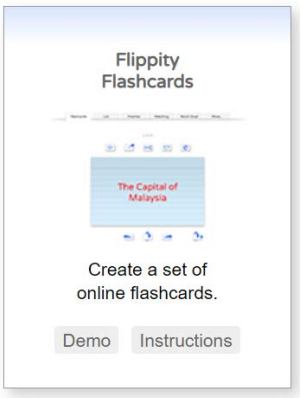


Kiekvienos funkcijos trumpą demonstracinę versiją galite peržiūrėti paspaudę mygtuką „Demo“. Instrukcijas anglų kalba rasite po mygtuku „Instructions“.

Pasirinktų funkcijų aprašymas

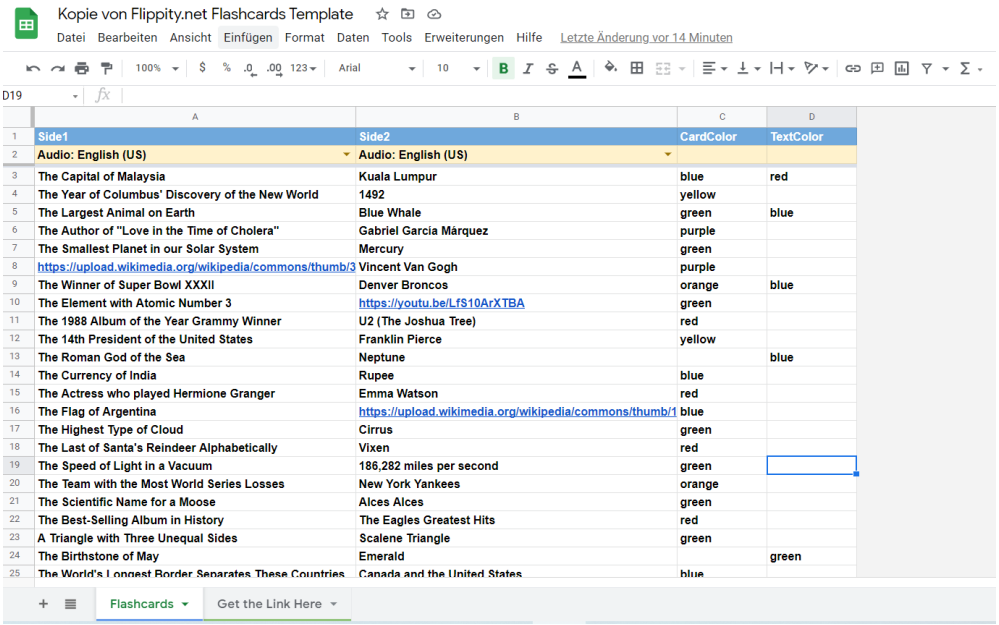
1 funkcija: Mokomosios kortelės

Mokytojas gali parengti korteles ir pateikti jas besimokantiesiems per nuorodą. Tačiau naudodamiesi šia funkcija besimokantieji taip pat gali patys susikurti korteles. Toliau aprašoma, kaip naudotis šia funkcija.



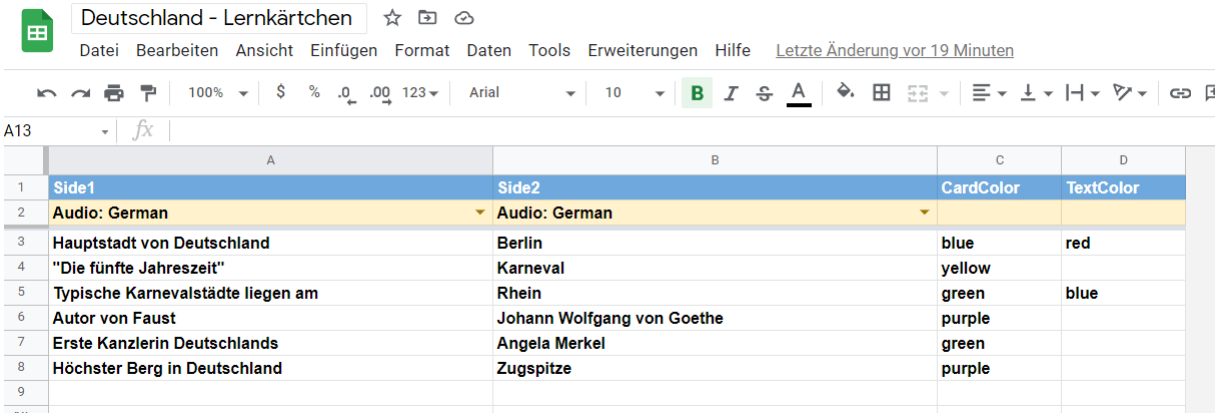
Sukurkite naujas korteles:

1. pakeiskite „Google“ šabloną
   - Padarykite **šio šablono** kopiją. (Turite prisijungti naudodami „Google“ paskyrą)
   - Neredaguokite laukelio su mėlynu fonu.
   - Redaguokite **puslapio1** ir **puslapio2** tekstą. Įveskite tiek sąvokų, kiek norite.
   - Pasirinkite kalbą.
   - Kortelės ir teksto spalvas rinkitės raudoną, oranžinę, geltoną, žalią, mėlyną arba violetinę. Jei norite juodos spalvos teksto ant baltų kortelių, palikite spalvų parinktis tuščias.
   - Pavadinkite savo kortelių rinkinį, pakeisdami darbalapio pavadinimą.
   - Šablonas:



	A	B	C	D
1	Side1	Side2	CardColor	TextColor
2	Audio: English (US)	Audio: English (US)		
3	The Capital of Malaysia	Kuala Lumpur	blue	red
4	The Year of Columbus' Discovery of the New World	1492	yellow	
5	The Largest Animal on Earth	Blue Whale	green	blue
6	The Author of "Love in the Time of Cholera"	Gabriel Garcia Márquez	purple	
7	The Smallest Planet in our Solar System	Mercury	green	
8	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3	Vincent Van Gogh	purple	
9	The Winner of Super Bowl XXXII	Denver Broncos	orange	blue
10	The Element with Atomic Number 3	https://youtu.be/LfS10ArXTBA	green	
11	The 1988 Album of the Year Grammy Winner	U2 (The Joshua Tree)	red	
12	The 14th President of the United States	Franklin Pierce	yellow	
13	The Roman God of the Sea	Neptune		blue
14	The Currency of India	Rupee	blue	
15	The Actress who played Hermione Granger	Emma Watson	red	
16	The Flag of Argentina	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1	blue	
17	The Highest Type of Cloud	Cirrus	green	
18	The Last of Santa's Reindeer Alphabetically	Vixen	red	
19	The Speed of Light in a Vacuum	186,282 miles per second	green	
20	The Team with the Most World Series Losses	New York Yankees	orange	
21	The Scientific Name for a Moose	Alces Alces	green	
22	The Best-Selling Album in History	The Eagles Greatest Hits	red	
23	A Triangle with Three Unequal Sides	Scalene Triangle	green	
24	The Birthstone of May	Emerald		green
25	The World's Longest Border Separates These Countries	Canada and the United States	blue	

Naujai sukurtų kortelių pavyzdys:



	A	B	C	D
1	Side1	Side2	CardColor	TextColor
2	Audio: German	Audio: German		
3	Hauptstadt von Deutschland	Berlin	blue	red
4	"Die fünfte Jahreszeit"	Karneval	yellow	
5	Typische Karnevalstädte liegen am	Rhein	green	blue
6	Autor von Faust	Johann Wolfgang von Goethe	purple	
7	Erste Kanzlerin Deutschlands	Angela Merkel	green	
8	Höchster Berg in Deutschland	Zugspitze	purple	
9				

2. Paskelbkite lentelę
   - Eikite į **„Failas“** → **„Dalintis“** → **„Publikuoti žiniatinklyje**“ viršuje ir spustelėkite „**Publikuoti“**.

3. Sukurkite savo „Flippity.net“ nuorodą
   - Spustelėkite žemiau esančią **nuorodą „Get the Link Here“**.
   - Spustelėkite „Flippity.net“ nuorodą ir peržiūrėkite „Flippity“ korteles.

4. Bendrinkite savo korteles
   - Pažymėkite puslapį žymėmis, kad greitai vėl jį rastumėte.
   - Pasidalykite „Flippity.net“ nuoroda su visais, kuriems norite parodyti savo korteles.

Darbas su kortelėmis:

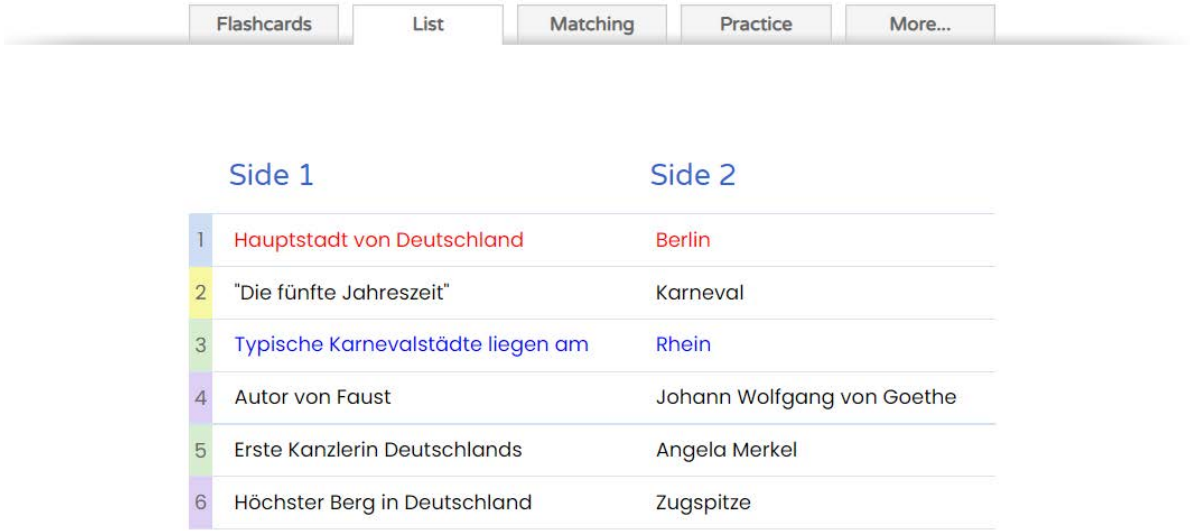
Paspaudę jiems atsiųstą nuorodą, mokiniai ras paruoštas korteles ir galės su jomis mokytis, kaip aprašyta toliau:

a) „Flashcards“

Čia atskiras korteles galima peržiūrėti iš abiejų pusių.

b) „List“

Čia galite peržiūrėti atskirų kortelių sąrašą.

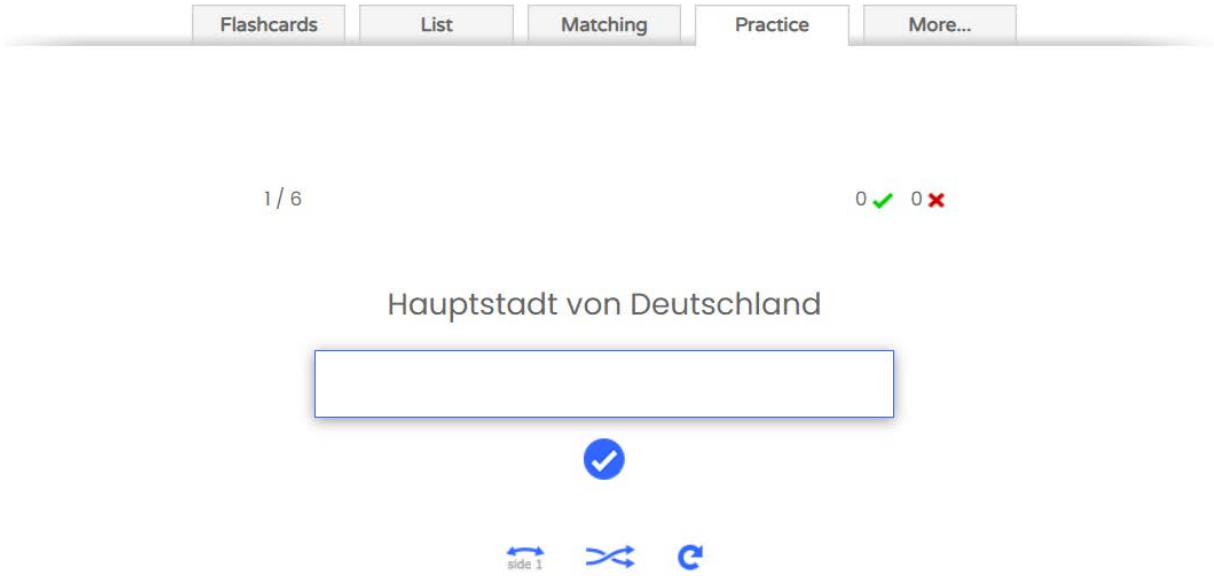


c) „Matching“

Čia galima surasti ir priskirti atitinkamas dvi atskirų kortelių puses, spustelėjus vieną po kitos ant atitinkamų mokomųjų kortelių pusių. Teisingai priskirtos mokomosios kortelės puslapiai dingsta. Matuojamas bendras užduočiai atlikti sugaištas laikas. Spalvotos kortelės padeda besimokantiesiems, todėl spalvotas korteles patartina naudoti tik tada, kai jų yra daug.

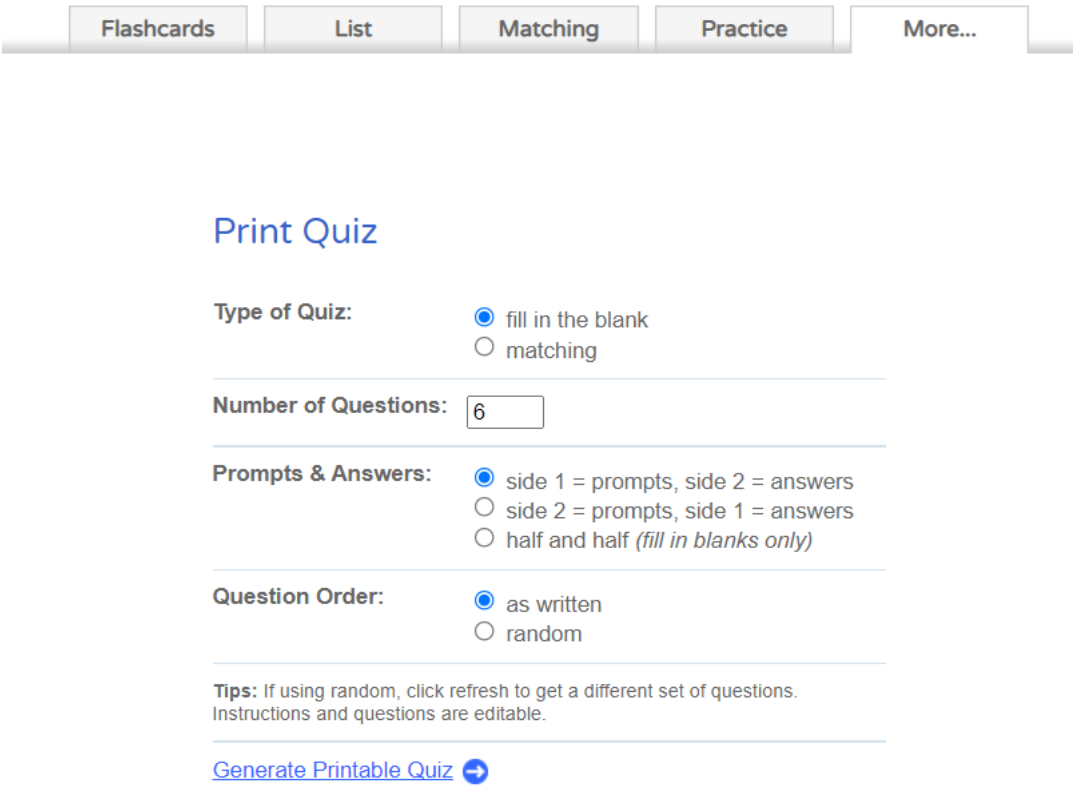
d) „Practice“

Pirmoji mokomosios kortelės pusė yra parodyta, o antrąją pusę turi įrašyti mokinys. Jei atsakymas neteisingas, rodomas teisingas sprendimas. Iš viso vertinama, kiek teisingų ir neteisingų atsakymų buvo įvesta.



e) „More“

Čia galima sukurti spausdintą versiją, pasirenkant variantus „Įrašykite atsakymą“ arba „Priskyrimas“. Be to, reikia nustatyti klausimų skaičių, mokomosios kortelės puslapį (visada pirmas arba visada antras, arba 50 % pirmo ir 50 % antro puslapio) ir klausimų eiliškumą (kaip įvesta arba atsitiktine tvarka).



Spustelėję „Generate Printable Quiz“ (generuoti spausdinamą viktoriną), gausite spausdintą versiją:

- Teisingų atsakymo užpildymo variantas:

Name:

Deutschland Quiz

Instructions: Write the correct response to each term in the blank provided.

1. Hauptstadt von Deutschland _____
2. "Die fünfte Jahreszeit" _____
3. Typische Karnevalstädte liegen am _____
4. Autor von Faust _____
5. Erste Kanzlerin Deutschlands _____
6. Höchster Berg in Deutschland _____

- Priskyrimo variantas:

Name:

Deutschland Quiz

Instructions: Match the term on the right with the term on the left.

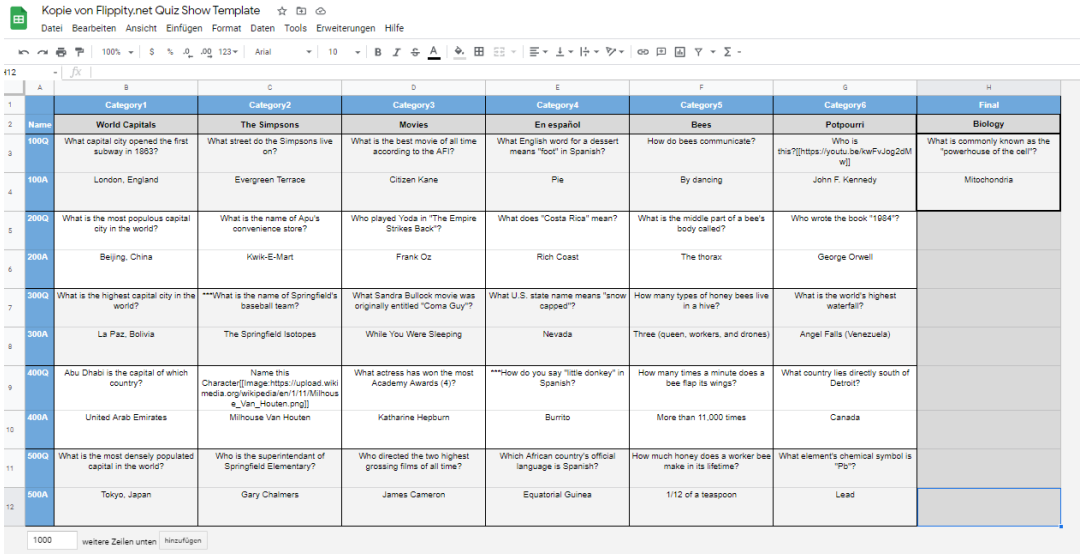
1.	____ Hauptstadt von Deutschland	a.	Johann Wolfgang von Goethe
2.	____ "Die fünfte Jahreszeit"	b.	Berlin
3.	____ Typische Karnevalstädte liegen am	c.	Rhein
4.	____ Autor von Faust	d.	Karneval
5.	____ Erste Kanzlerin Deutschlands	e.	Zugspitze
6.	____ Höchster Berg in Deutschland	f.	Angela Merkel

2 funkcija: Viktorina

Ši funkcija leidžia parengti komandų viktorinos žaidimą.

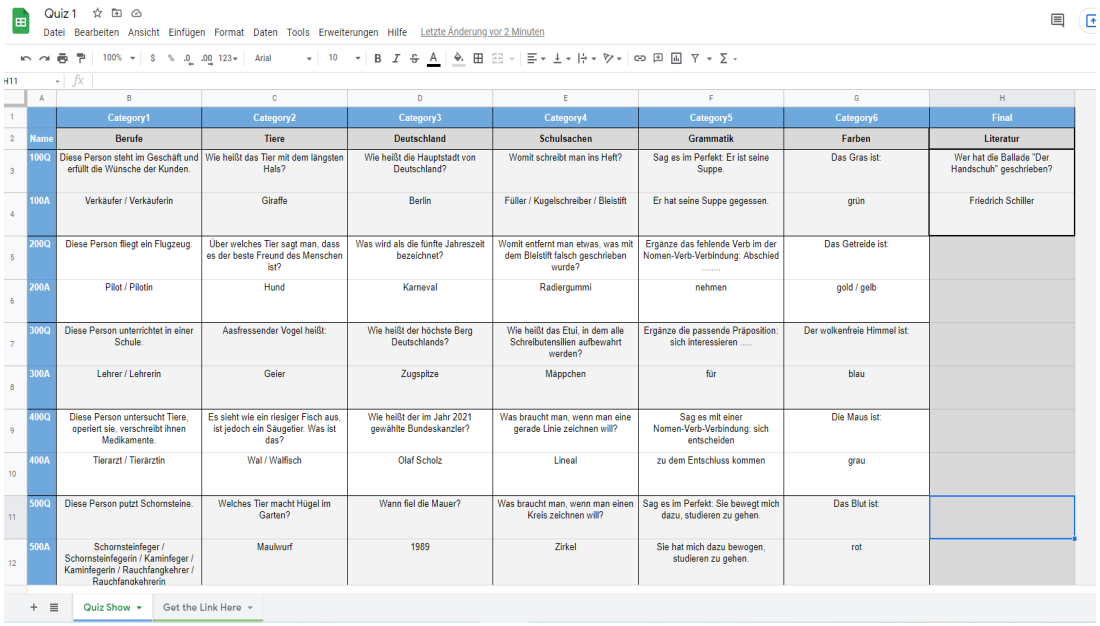
Sukurkite naują viktoriną:

1. Pakeiskite „Google“ šabloną
   - Padarykite **šio šablono** kopiją. (Turite prisijungti naudodami „Google“ paskyrą)
   - Redaguokite visus **viktorinos klausimus** (ir atsakymus bei kategorijas).
   - Neredaguokite laukelio su mėlynu fonu. Nepašalinkite jokių eilučių ar stulpelių.
   - Šablonas:



	Category1	Category2	Category3	Category4	Category5	Category6	Final
Name	World Capitals	The Simpsons	Movies	En español	Bees	Potpourri	Biology
100Q	What capital city opened the first subway in 1863?	What street do the Simpsons live on?	What is the best movie of all time according to the AFI?	What English word for a dessert means "foot" in Spanish?	How do bees communicate?	Who is this?[[https://youtu.be/kwFvJog2dMw]]	What is commonly known as the "powerhouse of the cell"?
100A	London, England	Evergreen Terrace	Citizen Kane	Pie	By dancing	John F. Kennedy	Mitochondria
200Q	What is the most populous capital city in the world?	What is the name of Apu's convenience store?	Who played Yoda in "The Empire Strikes Back"?	What does "Costa Rica" mean?	What is the middle part of a bee's body called?	Who wrote the book "1984"?	
200A	Beijing, China	Kwik-E-Mart	Frank Oz	Rich Coast	The thorax	George Orwell	
300Q	What is the highest capital city in the world?	***What is the name of Springfield's baseball team?	What Sandra Bullock movie was originally entitled "Coma Guy"?	What U.S. state name means "snow capped"?	How many types of honey bees live in a hive?	What is the world's highest waterfall?	
300A	La Paz, Bolivia	The Springfield Isotopes	While You Were Sleeping	Nevada	Three (queen, workers, and drones)	Angel Falls (Venezuela)	
400Q	Abu Dhabi is the capital of which country?	Name this Character[[Image:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/11/Milhouse_Van_Houten.png]]	What actress has won the most Academy Awards (4)?	***How do you say "little donkey" in Spanish?	How many times a minute does a bee flap its wings?	What country lies directly south of Detroit?	
400A	United Arab Emirates	Milhouse Van Houten	Katharine Hepburn	Burrito	More than 11,000 times	Canada	
500Q	What is the most densely populated capital in the world?	Who is the superintendant of Springfield Elementary?	Who directed the two highest grossing films of all time?	Which African country's official language is Spanish?	How much honey does a worker bee make in its lifetime?	What element's chemical symbol is "Pb"?	
500A	Tokyo, Japan	Gary Chalmers	James Cameron	Equatorial Guinea	1/12 of a teaspoon	Lead	

Naujos viktorinos pavyzdys:



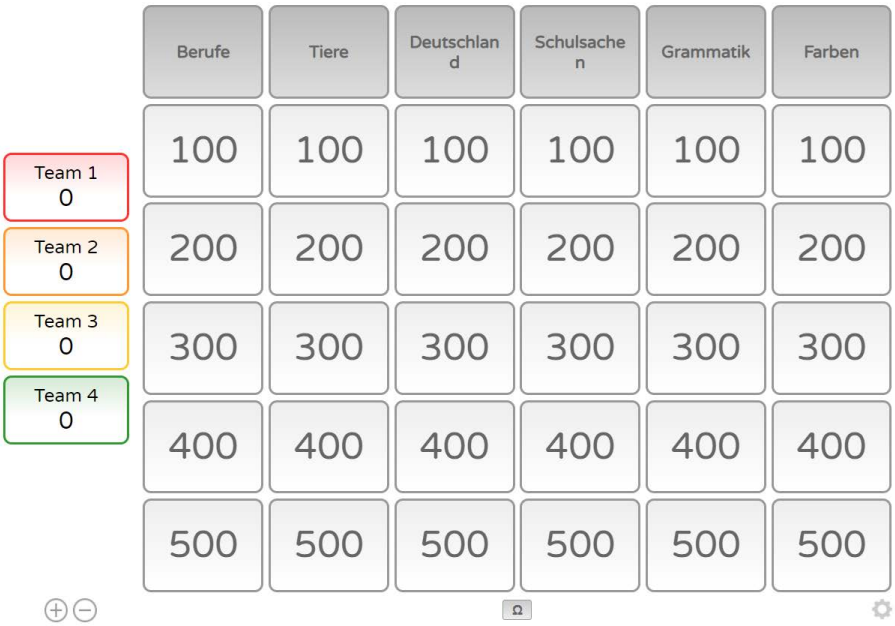
	Category1	Category2	Category3	Category4	Category5	Category6	Final
Name	Berufe	Tiere	Deutschland	Schulsachen	Grammatik	Farben	Literatur
100Q	Diese Person steht im Geschäft und erfüllt die Wünsche der Kunden.	Wie heißt das Tier mit dem längsten Hals?	Wie heißt die Hauptstadt von Deutschland?	Womit schreibt man ins Heft?	Sag es im Perfekt: Er ist seine Suppe.	Das Gras ist:	Wer hat die Ballade "Der Handschuh" geschrieben?
100A	Verkäufer / Verkäuferin	Giraffe	Berlin	Füller / Kugelschreiber / Bleistift	Er hat seine Suppe gegessen.	grün	Friedrich Schiller
200Q	Diese Person fliegt ein Flugzeug.	Über welches Tier sagt man, dass es der beste Freund des Menschen ist?	Was wird als die fünfte Jahreszeit bezeichnet?	Womit entfernt man etwas, was mit dem Bleistift falsch geschrieben wurde?	Ergänze das fehlende Verb im der Nomen-Verb-Verbindung: Abschied	Das Getreide ist:	
200A	Pilot / Pilotin	Hund	Karneval	Radiergummi	nehmen	gold / gelb	
300Q	Diese Person unterrichtet in einer Schule.	Aasfressender Vogel heißt:	Wie heißt der höchste Berg Deutschlands?	Wie heißt das Etui, in dem alle Schreibutensilien aufbewahrt werden?	Ergänze die passende Präposition: sich interessieren	Der wolkenfreie Himmel ist:	
300A	Lehrer / Lehrerin	Geier	Zugspitze	Mäppchen	für	blau	
400Q	Diese Person untersucht Tiere, operiert sie, verschreibt ihnen Medikamente.	Es sieht wie ein riesiger Fisch aus, ist jedoch ein Säugetier. Was ist das?	Wie heißt der im Jahr 2021 gewählte Bundeskanzler?	Was braucht man, wenn man eine gerade Linie zeichnen will?	Sag es mit einer Nomen-Verb-Verbindung: sich entscheiden	Die Maus ist:	
400A	Tierarzt / Tierärztin	Wal / Walfisch	Olaf Scholz	Lineal	zu dem Entschluss kommen	grau	
500Q	Diese Person putzt Schornsteine.	Welches Tier macht Hügel im Garten?	Wann fiel die Mauer?	Was braucht man, wenn man einen Kreis zeichnen will?	Sag es im Perfekt: Sie bewegt mich dazu, studieren zu gehen.	Das Blut ist:	
500A	Schornsteinfeger / Schornsteinfegerin / Kaminfeger / Kaminfegerin / Rauchfangkehrer / Rauchfangkehrerin	Maulwurf	1989	Zirkel	Sie hat mich dazu bewogen, studieren zu gehen.	rot	

2. Paskelbkite lentelę
   - Eikite į **„Failas“** → **„Dalintis“** → „Publikuoti **žiniatinklyje**“ viršuje ir spustelėkite **„Publikuoti“**.

3. Sukurkite savo „Flippity.net“ nuorodą
   - Pačiame juostos apačioje spustelėkite **"Get the Link Here"**
   - Spustelėkite „Flippity.net“ nuorodą ir peržiūrėkite „Flippity“ žaidimą.

4. Pažymėkite ir bendrinkite savo viktoriną naudodami nuorodą, kad atidarytumėte viktoriną ir parodytumėte ją klasėje arba pasidalytumėte nuoroda su besimokančiaisiais.

Viktorinos eiga:
Besimokantieji suskirstomi į komandas. Viktorinos siena projektuojama naudojant sukurtą nuorodą.



Komandų skaičių galima koreguoti naudojant toliau nurodytus „+“ ir „–“ simbolius. Komandos vieną po kito pasirenka bet kurį klausimą (pavyzdžiui, gyvūnų kategorija – 200 taškų). Paspaudus ant konkretaus klausimo, jis bus rodomas. Dar kartą spustelėjus ant klausimo, gali būti rodomas teisingas atsakymas, kurį galima patikrinti.

Atsakinėtojų komanda atsakymą pažymi kaip teisingą arba neteisingą spustelėdama varnelę (= teisingas) arba kryžiuką (= neteisingas). Tada taškai automatiškai pridedami, jei atsakymas teisingas, ir atimami, jei atsakymas neteisingas. Juos taip pat galima keisti rankiniu būdu.

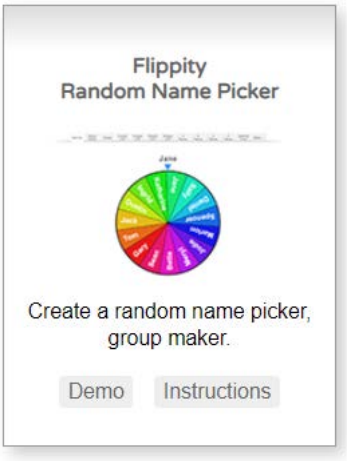
Jei dar kartą spustelėsite atidarytą lauką su klausimu, grįšite į viktorinos sieną ir galėsite pasirinkti kitą klausimą.

Kai atsakysite į visus klausimus, paspaudę mažą mygtuką pačiame apačios viduryje (į dešinę nuo ženklų „+“ ir „–“), pamatysite „Galutinę kategoriją“. Prieš užduodant paskutinį klausimą, atskiros komandos nusprendžia, kiek taškų jos statys už tą kategoriją. Tai nustatoma naudojant rodykles, esančias dešinėje nuo atskirų komandų rezultatų.

Paspaudus ant „Galutinės kategorijos“, ji bus rodoma. Čia atskiros komandos turi atsakyti vienu metu (pavyzdžiui, ant popieriaus lapo). Pakartotinai spustelėjus paskutinį klausimą, rodomas teisingas atsakymas. Po to kiekviena komanda dar kartą turi pažymėti, ar atsakė teisingai, ar neteisingai, pažymėdama arba perbraukdama langelį. Galiausiai vėl spustelėkite rodomą plotą. Nustatyti taškai automatiškai sudedami arba atimami ir taip parodomas galutinis rezultatas.

3 funkcija: Atsitiktinių žodžių generatorius – vardai

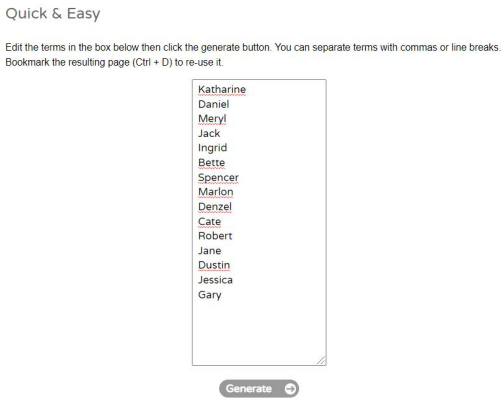
„Atsitiktinių vardų generatorius“ leidžia burtų keliu išrinkti besimokantįjį arba atsitiktine tvarka sudaryti grupes (2, 3, 4 ar 5 narių grupes arba 2, 3, 4 ar 5 grupes).



Įveskite naujus vardus

Iš anksto galite paruošti grupę pagal toliau pateiktus nurodymus:

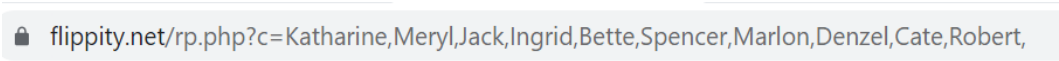
1. Spustelėkite mygtuką „Instructions“. Tada pasirodo šis šablonas:



2. Įveskite besimokančiųjų vardus (arba kitas sąvokas). Atskiri vardai (sąvokos) gali būti atskirti kableliu arba būti kitoje eilutėje. Tada apačioje spustelėkite „Generate“.
3. Norėdami rasti ir pakartotinai naudoti gautą puslapį, nustatykite žymę (Ctrl + D).

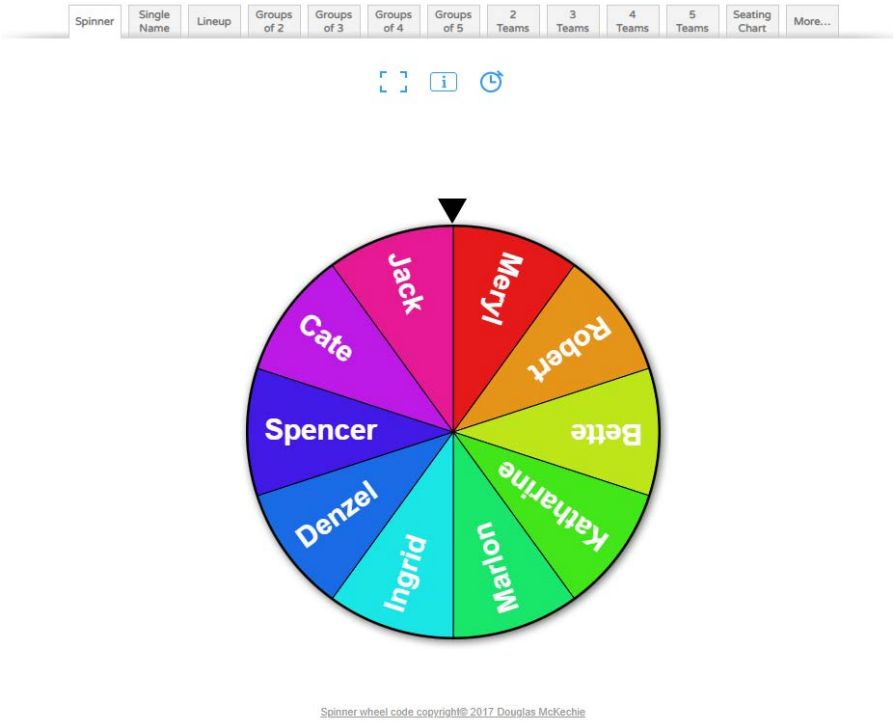
Pakeiskite, pridėkite arba ištrinkite vardus:

1. Naudodamiesi žyme raskite originalų failą ir jį atidarykite. Šio failo nuorodoje yra visi jūsų įvesti pavadinimai, pavyzdžiui, šis:



2. Bet kokius vardus galite keisti, pridėti arba ištrinti tiesiogiai nuorodoje. Du vardai visada turi būti atskirti kableliu (be tarpo). Po paskutinio vardo taip pat rašomas kablelis.
3. Norėdami išsaugoti šį pakeitimą, nustatykite naują žymę (Ctrl + D).

Taikymas:
Atidarius nuorodą, pasirodo laimės ratas su įvestais vardais (arba sąvokomis).

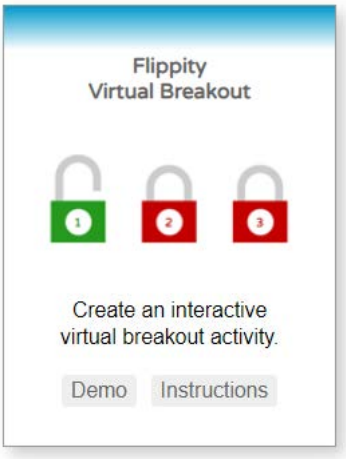


Viršutinėje juostoje rodomi visi galimi variantai:
„Spinner“: Paspaudus ant laimės rato, jis pradeda suktis ir ištraukia vardą.
Be to, siūlomos šios taikymo galimybės:

- Traukti pavienius vardus nerodant laimės rato („Single Name“)
- Rodyti vardų eiliškumą („Lineup“)
- Sudaryti grupes su skirtingu narių skaičiumi (2, 3, 4 arba 5) („Groups of 2, Groups of 3, Groups of 4, Groups of 5“)
- Sudaryti skirtingą komandų skaičių (2, 3, 4 arba 5) („2 Teams, 3 Teams, 4 Teams, 5 Teams“)
- Rodyti sėdimas vietas („Seating Chart“)

Jei norima pakeisti grupių, komandų ar eiliškumą, nuoroda turi būti uždaryta ir vėl atidaryta.

5 funkcija: Virtualus pabėgimas
Šią funkciją galima naudoti norint patraukliai organizuoti deklaratyvių žinių arba, pavyzdžiui, rašytinio teksto supratimo įgūdžių tikrinimą.



Sukurkite naują virtualųjį pabėgimą:

1. Pakeiskite „Google“ šabloną
   - Padarykite **šio šablono** kopiją. (Turite prisijungti naudodami „Google“ paskyrą)
   - Neredaguokite laukelio su mėlynu fonu.
   - Pakeiskite informaciją stulpeliuose „**Clint“** (klausimas / užduotis), „**Hint“** (užuomina) ir „**Answer“** (teisingas atsakymas)**.** Pastabos neprivalomos. Jei bet kuris atsakymas turėtų būti pripažintas teisingu, atsakymo skiltyje įrašykite žvaigždutę (*****).
   - Užraktų skaičius automatiškai keičiamas priklausomai nuo to, kiek eilučių užpildyta šablone.
   - Pavadinkite savo virtualųjį pabėgimą, pakeisdami darbalapio pavadinimą.

Šablonas:

	A	B	C
1	Clue	Hint	Answer
2	What has keys but no locks, space but no room, You can Enter but you can't exit?	Look at this: [[Image:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a2/LenovoKeyboard.jpg/1920px-LenovoKeyboard.jpg]]	keyboard
3	How many triangles are there in this picture? [[Image:https://flippity.net/images/Triangle.png]]		3|three
4	What are the next three numbers in the sequence 0,1,1,2,3, ... ?	[[Link:https://en.wikipedia.org/wiki/Fibonacci_number]]	5,8,13
5	What is 6 ÷ ½ ?		12
6	What is a butterfly to a Peruvian?	Try this: [[Link:https://translate.google.com/]]	mariposa
7	How old are you?		*
8	What is the answer to life, the universe and everything?	[[https://youtu.be/aboZctrHfK8]]	42
9	Name one of the first three U.S. Presidents.		Washington|Adams|Jefferson

Naujo virtualiojo pabėgimo pavyzdys:

	A	B	C
1		Hint	Answer
2	Ergänzen Sie die passende Präposition: Die Leute interessieren sich oft nicht ..... aktuelle politische Ereignisse.		für
3	Ergänzen Sie die passende Präposition: Meine Erinnerungen ..... meine Schulezeit sind nicht immer positiv.		an
4	Ergänzen Sie die passende Präposition: Die Angst ..... Hunden hatte ich schon als kleines Kind.		vor
5	Ergänzen Sie die passende Präposition: Er hatte keine Antwort ..... diese Frage.		auf
6	Ergänzen Sie die passende Präposition: Er hat einen bedeutenden Beitrag .... unserem Projekt geleistet.		zu
7	Ergänzen Sie die passende Präposition: Die Suche ..... ihnen blieb erfolglos.		nach
8	Ergänzen Sie die passende Präposition: Wir sind ..... der Zusammenarbeit nicht interessiert.		an
9	Ergänzen Sie die passende Präposition: Ich war ..... ihrer Perlenkette total fasziniert.		von
	Ergänzen Sie die passende Präposition: Das hängt ..... vielen		von

2. Srityje „Parinktys“ („Options“ žemiau esančioje juostoje) galite koreguokite nustatymus, pavyzdžiui:

A	B
Option	Setting
Case Sensitive	no
Sequential	no
Randomize	yes
Start Text	Um zu starten, klicken Sie ein Schloss an.
Hint Warning	Wollen Sie wirklich die Hilfestellung ansehen?
Done Text	Geschafft! Gratulation!
Email Address	
Name Prompt	Hier schreiben Sie Ihren Namen:
Email Confirmation	Ihre Ergebnisse wurden per E-Mail an Ihre Lehrerin geschickt.
Email Subject Line	Virtual Breakout Results

- Nustatykite, ar atskirti didžiąsias ir mažąsias raides (**„Case sensitive**“)
- Leiskite atidaryti užraktus tik atitinkama tvarka (**„Sequential**“ – taip)
- Nustatykite atsitiktinį klausimų paskirstymą tarp atskirų spynų (**„Randomize**“ – taip)
- Perrašykite pradžios tekstą (**„Start Text**“)
- Perrašykite pagalbos įspėjimą (**„Hint Warning**“)
- Įveskite mokytojo, kuriam turėtų būti siunčiami rezultatai, elektroninio pašto adresą (**„Email Address“**)
- Reikalaukite besimokančiojo vardo (**„Name prompt“**)
- Suformuluokite patvirtinimo mokiniui tekstą, kurį mokinys gaus išsiuntęs savo rezultatus (**„Email Conformation**“).
- Suformuluokite mokytojui siunčiamo elektroninio laiško temos eilutę (**„Email Subject Line“**)

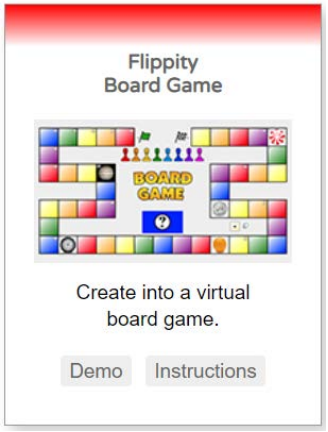
3. Paskelbkite lentelę
   - Eikite į **„Failas“** → **„Dalintis“** → „Publikuoti **žiniatinklyje**“ viršuje ir spustelėkite „**Publikuoti“**.
4. Sukurkite savo „Flippity.net“ nuorodą
   - Pačiame juostos apačioje spustelėkite **"Get the Link Here"**
   - Spustelėkite „Flippity.net“ nuorodą ir peržiūrėkite „Flippity“ žaidimą.
5. Pažymėkite ir bendrinkite savo virtualų abėgimą, persiųsdami nuorodą besimokantiesiems.

Žaidimo „Virtualus pabėgimas“ eiga:

1. Persiųskite virtualaus pabėgimo nuorodą besimokantiesiems. Ją paspaudę mokiniai ras apžvalgos puslapį su visais užraktais. Pradžioje visi jie yra raudoni (= uždaryti).
2. Užduotis: Išlaisvinkite save, atidarydami visas spynas (eilės tvarka / bet kokia tvarka) ir įvesdami teisingus atsakymus. Atidarytos spynos tampa žalios.
3. Besimokantieji paspaudžia ant raudonos spynos. Tada pasirodo atitinkamas klausimas, o po juo – langas atsakymui įvesti. Kai kuriems klausimams taip pat gali būti rodoma papildoma pagalba (nuoroda, paveikslėlis ir pan.).
4. Įvedus atsakymą, reikia spustelėti rakto simbolį. Jei atsakymas buvo teisingas, pasigirsta užrakto atidarymo garsas ir šis užraktas nusidažo žaliai (= atidaryta).
5. Naudodami rodyklę grįžkite į apžvalgos puslapį su visais užraktais. Tai galite padaryti bet kuriuo metu, t. y. atidarę užraktą arba jo neatidarę. Jei nepavyko atidaryti užrakto, galite bandyti dar kartą iš karto arba vėliau.
6. Laimi tas, kuris pirmas atidaro visus užraktus.
7. Jei mokytojo elektroninio pašto adresas buvo įvestas parinkčių skiltyje, mokytojas gaus visų sėkmingų virtualių pabėgimų rezultatus (įskaitant atsakymus ir reikalingą laiką). Nesėkmingai atliktų virtualių pabėgimų rezultatų išsiųsti negalima.

6 funkcija: Stalo žaidimas

Šia funkcija galima kurti stalo žaidimus.



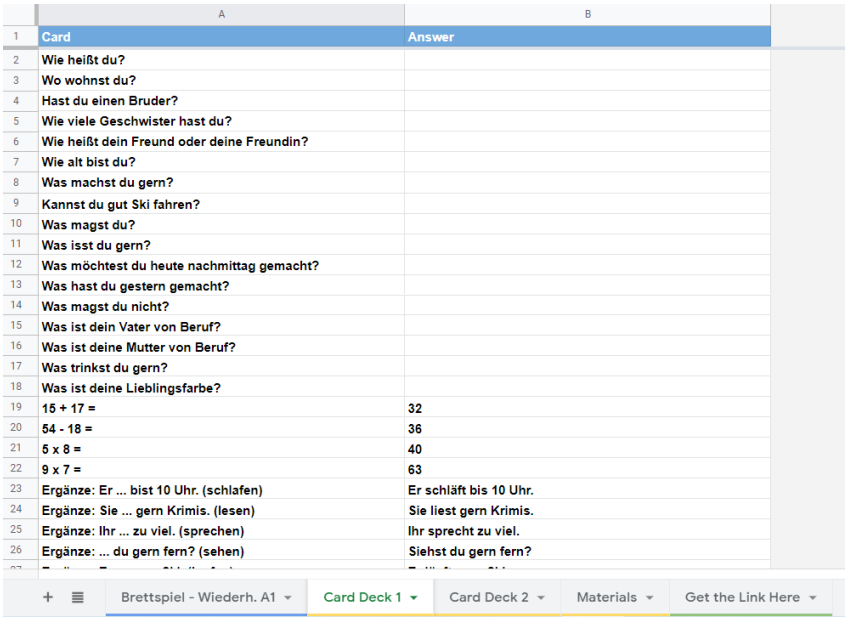
Sukurkite naują stalo žaidimą:

1. Pakeiskite „Google“ šabloną
   - Padarykite šio šablono kopiją. (Turite prisijungti naudodami „Google“ paskyrą)
   - Neredaguokite laukelio su mėlynu arba pilku fonu. Nepridėkite, neištrinkite ir nekeiskite darbalapių (skirtukų).
   - Pirmajame stulpelyje redaguokite kiekvieno stalo žaidimo lauko išvaizdą (**„Appearance“**).Galite naudoti paveikslėlius, HTML spalvų pavadinimus arba HTML spalvų kodus . (Tarpai viršutiniame kairiajame kampe automatiškai prideda baltą gradientą.)
   - Pasirinktinai galite pridėti nurodymus (**„Instruction“**), kurie rodomi tam tikruose antrojo stulpelio laukuose.

	A	B	C
1	Space	Appearance	Instruction
2	Start	https://www.flippity.net/images/Fl	
3	1	blue	Mach 3 Schritte nach vorn.
4	2		Zieh eine Karte.
5	3	blue	Zieh eine Karte.
6	4		Zieh eine Karte.
7	5	blue	Zieh eine Karte.
8	6		Mach 1 Schritt zurück.
9	7	blue	Zieh eine Karte.
10	8		Zieh eine Karte.
11	9	blue	Pech gehabt. Du lässt eine Runde aus.
12	10		Zieh eine Karte.
13	11	blue	Zieh eine Karte.
14	12		Mach 3 Schritte nach vorn.
15	13	blue	Zieh eine Karte.
16	14		Zieh eine Karte.
17	15	blue	Zieh eine Karte.
18	16		Zieh eine Karte.
19	17	blue	Mach 1 Schritt zurück.
20	18		Zieh eine Karte.
21	19	blue	Zieh eine Karte.
22	20		Zieh eine Karte.
23	21	blue	Zieh eine Karte.
24	22		Zieh eine Karte.
25	23	blue	Zieh eine Karte.
26	24		Zieh eine Karte.

Brettspiel - Wiederh. A1 | Card Deck 1 | Card Deck 2 | Materials | Get the Link Here

   - Jei norite naudoti žaidimo kortų kaladę, kortelėje „**Card Deck 1“** (toliau) redaguokite kortų langelius. Pirmajame stulpelyje (**„Card“**) įrašykite kiekvienos žaidimo kortos tekstą. Kortos sumaišomos automatiškai. Prie kiekvienos kortos antroje skiltyje (**„Answer**“) taip pat galite pridėti atsakymą, kad žaidėjai žaidimo metu galėtų pasitikrinti savo atsakymus.



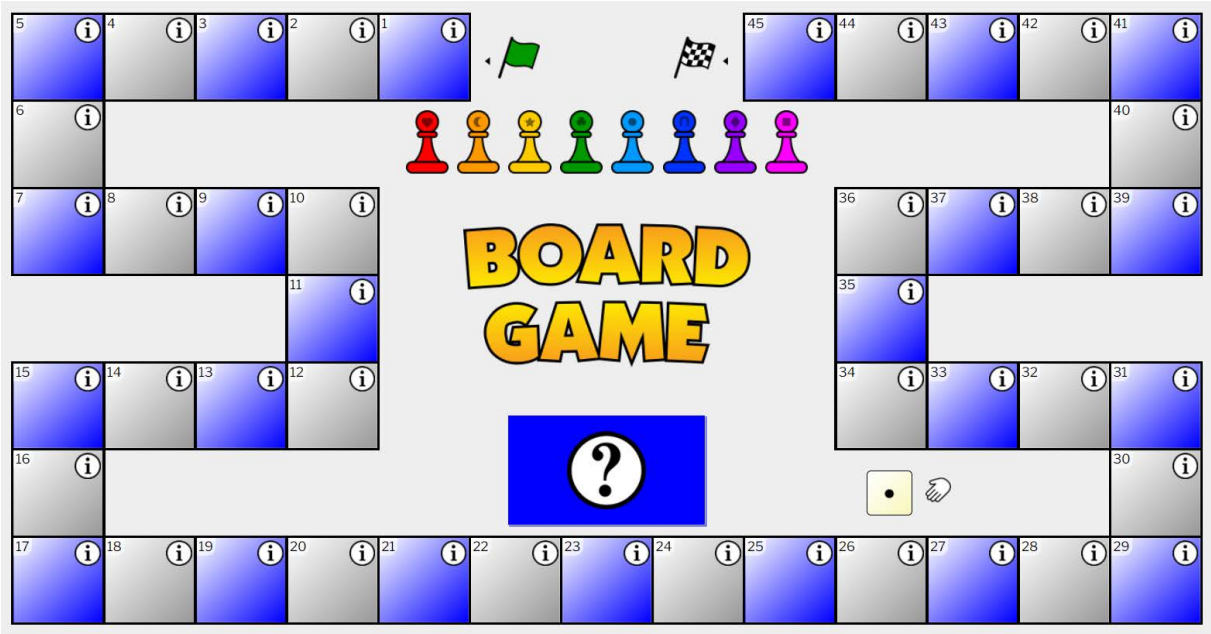
	A	B
1	Card	Answer
2	Wie heißt du?	
3	Wo wohnst du?	
4	Hast du einen Bruder?	
5	Wie viele Geschwister hast du?	
6	Wie heißt dein Freund oder deine Freundin?	
7	Wie alt bist du?	
8	Was machst du gern?	
9	Kannst du gut Ski fahren?	
10	Was magst du?	
11	Was isst du gern?	
12	Was möchtest du heute nachmittag gemacht?	
13	Was hast du gestern gemacht?	
14	Was magst du nicht?	
15	Was ist dein Vater von Beruf?	
16	Was ist deine Mutter von Beruf?	
17	Was trinkst du gern?	
18	Was ist deine Lieblingsfarbe?	
19	15 + 17 =	32
20	54 - 18 =	36
21	5 x 8 =	40
22	9 x 7 =	63
23	Ergänze: Er ... bist 10 Uhr. (schlafen)	Er schläft bis 10 Uhr.
24	Ergänze: Sie ... gern Krimis. (lesen)	Sie liest gern Krimis.
25	Ergänze: Ihr ... zu viel. (sprechen)	Ihr sprecht zu viel.
26	Ergänze: ... du gern fern? (sehen)	Siehst du gern fern?

Brettspiel - Wiederh. A1 | Card Deck 1 | Card Deck 2 | Materials | Get the Link Here

- Jei norite dar vieną naudoti žaidimo kortų kaladę, kortelėje „**Card Deck 2**“ (toliau) redaguokite kortų langelius.
- Redaguokite **URL** nustatymus skirtuke **„Materials“**.
    - Nurodykite iki aštuonių žaidimo elementų (**„Token“**) paveikslėlius.
    - Kiekvienai ne daugiau kaip trijų kubelių (**„Die“**) pusei (kiekvienas kubelis yra šešiašalis) suteikite paveikslėlius arba spalvas.
    - Nurodykite kortų spalvas ir simbolius iki dviejų žaidimo kortų kaladžių (**„Card Deck Color“, „Card Deck Symbol“**).
    - Pateikite nuorodą į savo žaidimo taisykles (svetainėje, „Google“ dokumente ir pan.)
- Pavadinkite savo stalo žaidimą, pakeisdami darbalapio pavadinimą.

2. Paskelbkite lentelę
    - Eikite į **„Failas“** → **„Dalintis“** → „Publikuoti **žiniatinklyje**“ viršuje ir spustelėkite „**Publikuoti**“.
3. Sukurkite savo „Flippity.net“ nuorodą
    - Pačiame juostos apačioje spustelėkite **"Get the Link Here“** (žemiau)
    - Spustelėkite „Flippity.net“ nuorodą ir peržiūrėkite „Flippity“ žaidimą.
4. Pažymėkite ir bendrinkite savo stalo žaidimą, persiųsdami nuorodą besimokantiesiems.

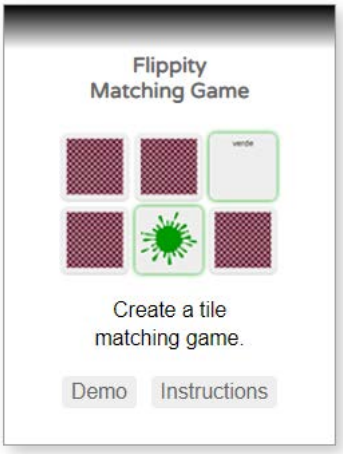
Žaidimo eiga



1. Stalo žaidimą gali žaisti iki 8 žaidėjų. Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo žaidimo figūrėlės spalvą. Jis gali juos perkelti pele.
2. Žaidėjai turi nustatyti, kokia tvarka jie žais.
3. Spustelėjus ant šalia kauliukų esančio rankos simbolio, kauliukai metami. Iškritus tam tikram kauliukų skaičiui, ant žaidimo paviršiaus žengsite atitinkamą žingsnių skaičių.
4. Lauke, kuriame sustojote, spustelėkite simbolį su informacija, kad gautumėte lauko instrukciją.
5. Gavę nurodymą traukti kortą, spustelėkite žaidimo kortų kaladę. Tada pasirodo užduotis.
6. Jei užduotis išspręsta teisingai, žaidėjas gali likti šioje aikštelėje. Jei užduotis išsprendžiama neteisingai, žaidėjas grįžta į žaidimo lauką, kuriame stovėjo prieš tai. (Ši taisyklė yra tik pavyzdys, ją taip pat galima keisti pagal pageidavimą)
7. Tada ateina kito žaidėjo eilė.
8. Laimi tas, kuris pirmas pasiekia finišo liniją.

8 funkcija: Atminties žaidimas

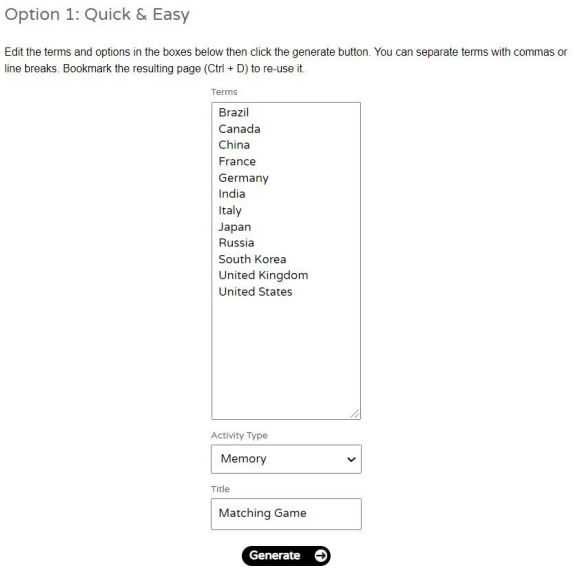
Atminties žaidimas tinka mokinių žodyno žinioms lavinti ir tikrinti, geriausia, kai žodis gali būti susietas su paveikslėliu (pavyzdžiui, spalvos, skaičiai, baldai).



Sukurkite naują atminties žaidimą:

A. Paprastesnis variantas – dviejų vienodų terminų paieška

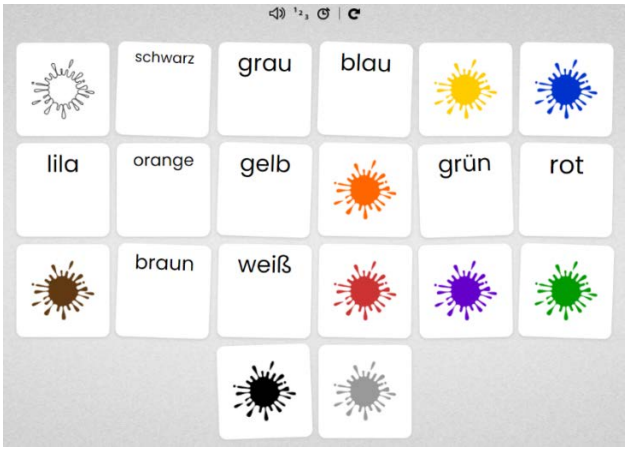
1. Spustelėkite mygtuką „Instructions“. Tada pasirodo šis šablonas:



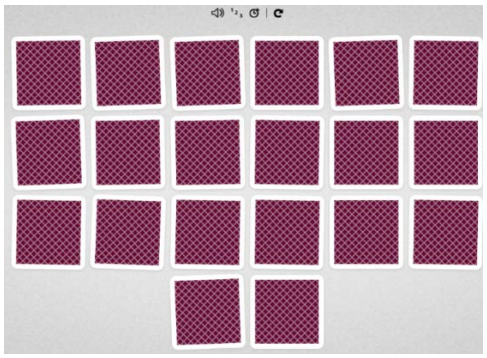
2. Įveskite savo sąvokas „Terms“ rėmelyje. Tada jos automatiškai dubliuojamos ir kiekviena iš jų parodoma kaip dvi vienodos kortelės. Atskiras sąvokas galima atskirti kableliu arba parašyti kitoje eilutėje.
3. Skiltyje „Activity Type“ pasirinkite „Memory“ (= klasikinis atminties žaidimas su paslėptomis kortelėmis) arba „Matching“ (= matomos kortelės, kurias reikia priderinti).
4. Skiltyje „Title“ galite pakeisti žaidimo pavadinimą.
5. Spustelėkite mygtuką „Generate“, kad sugeneruotumėte žaidimą. Pridėkite ją prie žymių, kad galėtumėte ją rasti ir naudoti pakartotinai.

Priskyrimo žaidimo pavyzdys („Matching“) – paprastesnis variantas:

Priskyrimo žaidimo pavyzdys („Matching“) – sudėtingesnis variantas (žr. toliau)



Atminties žaidimo („Memory“) pavyzdys:



B. Sunkesnis variantas – raskite dvi vienodas sąvokas arba sąvoką ir paveikslėlį
   1. Pakeiskite „Google“ šabloną
      - Padarykite šablono kopiją.

	A	B
1	Terms	AltTerms
2	Audio: English (US)	Audio: None
3	red	https://flippity.net/images/Splotc
4	orange	https://flippity.net/images/Splotc
5	yellow	https://flippity.net/images/Splotc
6	green	https://flippity.net/images/Splotc
7	blue	https://flippity.net/images/Splotc
8	purple	https://flippity.net/images/Splotc
9	white	https://flippity.net/images/Splotc
10	black	https://flippity.net/images/Splotc
11	gray	https://flippity.net/images/Splotc
12	brown	https://flippity.net/images/Splotc
13		

- Neredaguokite laukelio su mėlynu fonu. Nekeiskite darbalapių (skirtukų) tvarkos.
- Į pirmąjį stulpelį („Terms“) įrašykite tiek sąvokų, kiek norite. Tačiau nepamirškite, kad kuo daugiau terminų įvedate, tuo sunkiau peržiūrėti visas korteles. Be to, jei sąvokų yra daug, tikriausiai reikės slinkti aukštyn ir žemyn, kad būtų rodomos visos kortelės.
- Antrasis stulpelis (**„AltTerms**“) yra neprivalomas. Naudodami juos žaidėjai ieško dviejų vienodų sąvokų (arba, pavyzdžiui, vienodų sąvokų ir paveikslėlių). Jei antrąjį stulpelį paliksite tuščią, pirmojo stulpelio terminai bus automatiškai dubliuojami ir žaidėjai ieškos šių dviejų vienodų terminų (kaip ir paprastesniame variante – žr. pirmiau).
- Abiejuose stulpeliuose galima nustatyti garso įrašo kalbą.
- Skiltyje „**Options**“ (pačioje apačioje) galima nustatyti kortelių nugarėles („Card Back“), tekstą, kuris bus rodomas sėkmingai atlikus užduotį („Done Text“), žaidimo tipą („Game Type“), foną Background“) ir šriftą („Front“). Galima pasirinkti **„Memory“** (= klasikinis atminties žaidimas su paslėptomis kortelėmis) arba „Matching“ (= matomos kortelės, kurias reikia priskirti).

	A	B
1	Option	Setting
2	Card Back	red
3	Done Text	Done!
4	Game Type	Memory
5	Background	https://flippity.net/images/BG-Gr
6	Font	Poppins

Matching Game | Options | Get the Link

- Pavadinkite savo stalo žaidimą, pakeisdami darbalapio pavadinimą (apačioje).

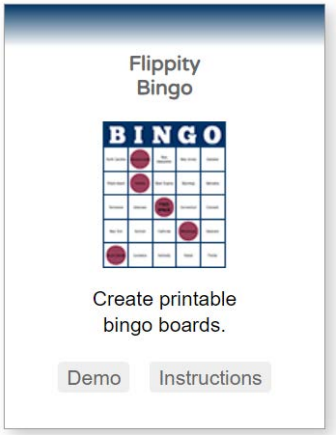
2. Paskelbkite lentelę
   - Eikite į **„Failas“** → **„Dalintis“** → „Publikuoti **žiniatinklyje**“ viršuje ir spustelėkite „**Publikuoti“**.
3. Sukurkite savo „Flippity.net“ nuorodą
   - Pačiame juostos apačioje spustelėkite **"Get the Link Here"**
   - Spustelėkite „Flippity.net“ nuorodą ir peržiūrėkite „Flippity“ žaidimą.
4. Pažymėkite ir bendrinkite savo atminties žaidimą, persiųsdami nuorodą besimokantiesiems.

Žaidimo eiga:

- Užduotis:
  a) „Matching“ variante (= atverstos kortos, kurias reikia priskirti): Ieškokite dviejų vienodų / susijusių sąvokų / susijusių sąvokų ir paveikslėlių. Pažymėkite juos tiesiog spustelėdami kiekvieną iš jų. Teisingai pažymėtos poros yra įrėminamos žaliai ir po trečio spustelėjimo išnyksta. Žaidimo tikslas – surasti visas poras.
  b) „Memory“ variante (= klasikinis atminties žaidimas su paslėptomis kortelėmis): Jūsų užduotis – surasti dvi vienodas / susijusias sąvokas / susijusias sąvokas ir paveikslėlius. Spustelėję bet kurias dvi korteles galite jas peržiūrėti. Po trečio paspaudimo šios kortelės vėl uždengiamos, jei jos nepriklausė viena kitai. Jei buvo atverstos dvi viena kitai priklausančios kortelės, jos yra įrėminamos žaliai ir po trečio paspaudimo išnyksta. Žaidimo tikslas – surasti visas poras.
- Pačiame viršuje yra keturi maži mygtukai, kuriais galite atlikti šiuos veiksmus:
  a) Įjungti ir išjungti garsą
  b) Sunumeruoti korteles
  c) Rodyti laiką
  d) Pradėti naują žaidimą

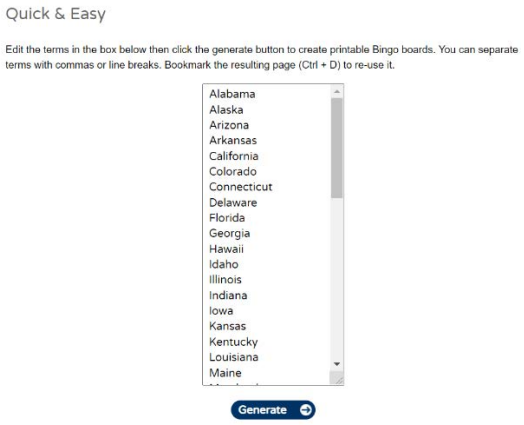
10 funkcija: Bingo

Naudojantis šia funkcija galima sukurti „Bingo“ lapus (iš viso 20 skirtingų lapų). „Bingo“ lapus galima atspausdinti, internete jo negalima žaisti.



Sukurkite naują „Bingo“ žaidimą:

1. Spustelėkite mygtuką „Instructions“. Ekrane pasirodo šis šablonas:



2. Redaguokite lauke esančias sąvokas. Atskiras sąvokas galima atskirti kableliu arba parašyti kitoje eilutėje.
3. Norėdami iš įvestų sąvokų sukurti spausdintinus „Bingo“ lapus, spustelėkite mygtuką „Generate“.
4. Pasižymėkite (*bookmark*) savo „Bingo“, kad galėtumėte jį naudoti pakartotinai.
5. Atsispausdinkite „Bingo“ lapus.

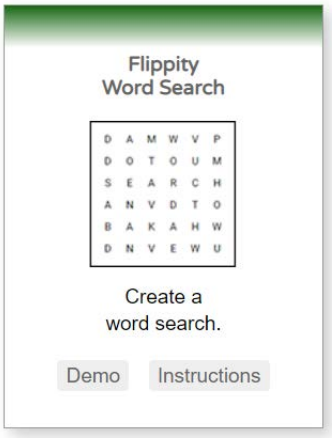
„Bingo“ lapo pavyzdys:

B	I	N	G	O
18	15	24	12	22
3	2	9	5	17
16	4	FREE SPACE	1	25
7	6	8	13	21
19	11	23	20	10

flippity.net

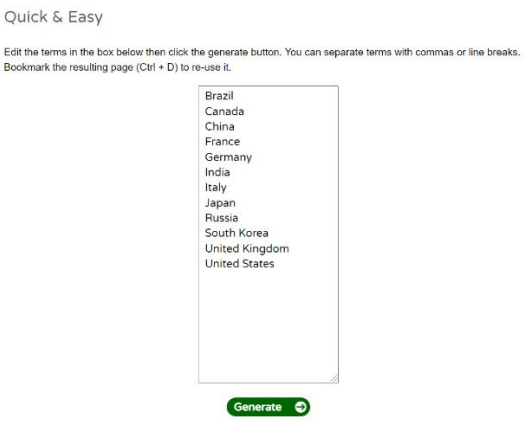
16 funkcija: žodžių paieška

Naudojantis šia funkcija galima sukurti „žodžių paieškos“ lapus. „Žodžių paieškos“ lapus galima atspausdinti, internete šio žaidimo negalima žaisti.



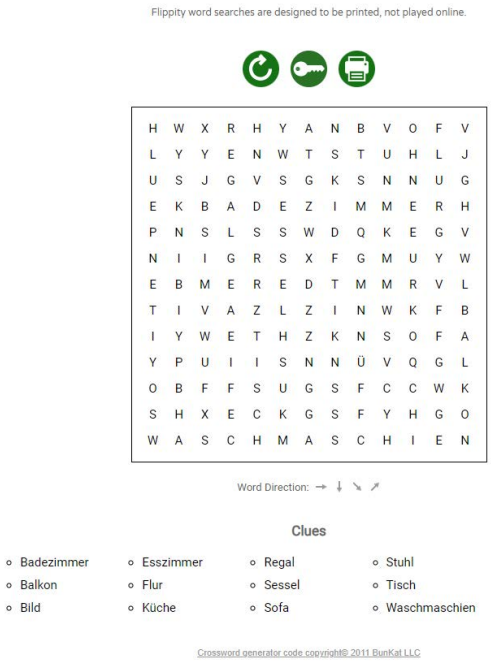
Sukurkite naują žodžių paiešką:

1. Spustelėkite mygtuką „Instructions“. Ekrane pasirodo šis šablonas:



2. Redaguokite lauke esančias sąvokas. Atskiras sąvokas galima atskirti kableliu arba parašyti kitoje eilutėje.
3. Norėdami iš įvestų sąvokų sukurti spausdintinus „žodžių paieškos“ lapus, spustelėkite mygtuką „Generate“.
4. Pasižymėkite (*bookmark*) savo „žodžių paiešką“, kad galėtumėte ją naudoti pakartotinai.

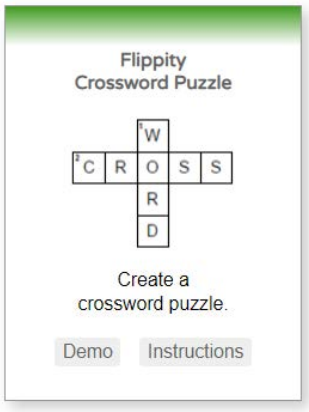
Žodžių paieškos pavyzdys:



- Viršuje yra trys žali mygtukai:
    - Norėdami sukurti skirtingas konfigūracijas, spustelėkite
    - Norėdami parodyti atsakymus, spustelėkite
    - Norėdami atsispausdinti žodžių paiešką, spustelėkite

17 funkcija: Kryžiažodis

Ši funkcija leidžia iš išmokto žodyno kurti kryžiažodžius, taip padedant įtvirtinti žodyną ir jį pakartoti. Parengtus kryžiažodžius reikia atspausdinti. Jų neįmanoma spręsti internete.



Sukurkite naują kryžiažodį:

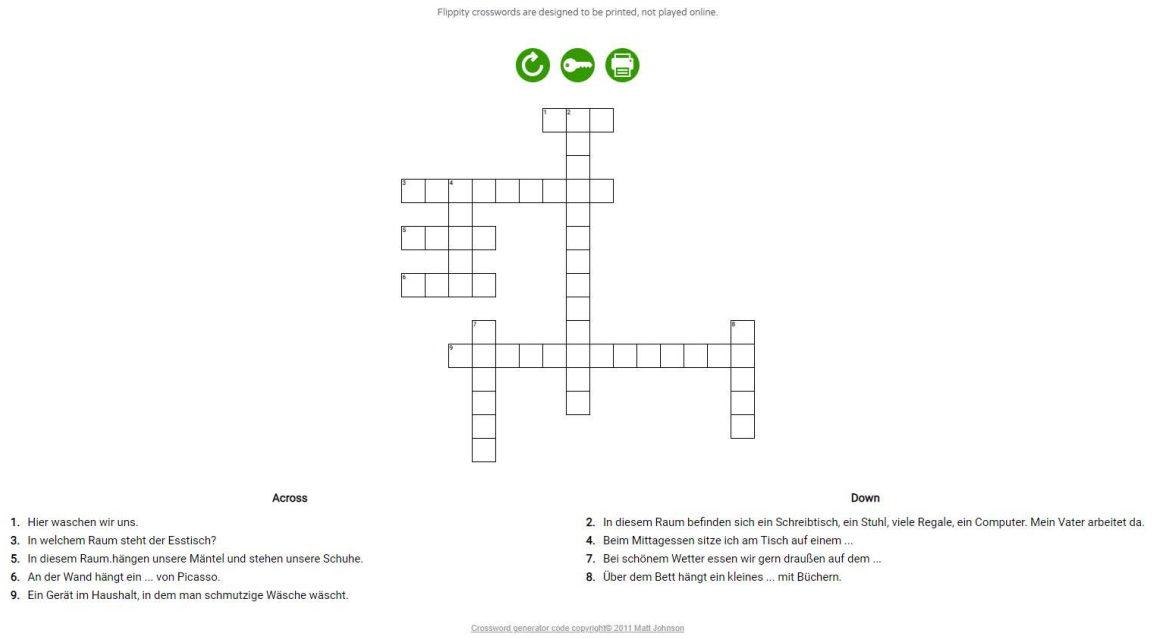
1. Pakeiskite „Google“ šabloną
   - Padarykite šablono kopiją.
   - Neredaguokite laukelio su mėlynu fonu.
   - Redaguokite pirmame stulpelyje esančius žodžius („word“), o antrame stulpelyje – atitinkamas užuominas („clue“). Naudokite tiek žodžių, kiek norite. Tačiau atminkite, kad kuo daugiau terminų naudosite, tuo mažesnė tikimybė, kad jūsų kryžiažodis tilps spausdintame puslapyje.

	A	B
1	Word	Clue
2	Waschmaschine	Ein Gerät im Haushalt, in dem man schmutzige Wäsche wäs
3	Stuhl	Beim Mittagessen sitze ich am Tisch auf einem ...
4	Bild	An der Wand hängt ein ... von Picasso.
5	Regal	Über dem Bett hängt ein kleines ... mit Büchern.
6	Esszimmer	In welchem Raum steht der Esstisch?
7	Arbeitszimmer	In diesem Raum befinden sich ein Schreibtisch, ein Stuhl, v
8	Bad	Hier waschen wir uns.
9	Flur	In diesem Raum.hängen unsere Mäntel und stehen unsere
10	Balkon	Bei schönem Wetter essen wir gern draußen auf dem ...
11		

   - Pavadinkite savo kryžiažodį, pakeisdami darbalapio pavadinimą (apačioje).
2. Paskelbkite lentelę
   - Eikite į **„Failas“** → **„Dalintis“** → „Publikuoti **žiniatinklyje**“ viršuje ir spustelėkite „**Publikuoti“**.
3. Sukurkite savo „Flippity.net“ nuorodą
   - Pačiame juostos apačioje spustelėkite **"Get the Link Here"**
   - Spustelėkite „Flippity.net“ nuorodą ir peržiūrėkite bei atsispausdinkite „Flippity“ kryžiažodį. (Kryžiažodį mokiniams reikia atspausdinti, jo negalima spręsti internetu)

4. Pasižymėkite adresą (*bookmark*), kad greitai rastumėte kryžiažodį.

Kryžiažodžio pavyzdys:



- Viršuje yra trys žali mygtukai:
    - Norėdami sukurti skirtingas konfigūracijas, spustelėkite
    - Norėdami parodyti atsakymus, spustelėkite
    - Norėdami atsispausdinti kryžiažodį, spustelėkite

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

„Flippity“ siūlo daug įvairių funkcijų. Kai kurios iš jų tik padeda organizuoti pamokas (pavyzdžiui, atsitiktinių žodžių generatorius). Kitos leidžia patikrinti besimokančiųjų deklaratyvias žinias žaidimo ar varžybų forma (pavyzdžiui, viktorina, virtualus pabėgimas). Be to, sakytinio ar rašytinio teksto supratimo įgūdžius galima patikrinti įdomesniu ir žaismingesniu būdu (pavyzdžiui, virtualiu pabėgimo kambariu). Kai kurios funkcijos yra tinkamos individualiai praktikai (pavyzdžiui, mokomosios kortelės). Kai kurios funkcijos tinka naudoti tik sinchroniniu režimu (pavyzdžiui, viktorina), kitos gali būti naudojamos ir sinchroniniu, ir asinchroniniu režimu (pavyzdžiui, virtualus pabėgimas).

Pratimų pavyzdys (-iai)

Pratimų pavyzdžių rasite čia:

- Mokomosios kortelės: https://www.flippity.net/fc.php?k=1r8yEvhHILckOQtEDX8vb5yGxHzmkTUX3UsTkaj74gQA
- Viktorina: https://www.flippity.net/qs.php?k=1yubcw9h9UuyXgdxMuanUUgO2zxojhiGXCxSeUh3gMdU

- Virtualus pabėgimas: https://www.flippity.net/vb.php?k=1nuVZb9_EXnkxPwu-Ui8VGJTB-IfOz_mXQsybTBRVCkQ
- Stalo žaidimas: https://www.flippity.net/bg.php?k=1xUwt_IPP_21P7KVkuhqQ909RdstRflyKQ3KvewJUS3w
- Atminties žaidimas: https://www.flippity.net/mg.php?k=1zX4AyxrlrL-7D7GCLPLFqT16cpNXvFXN4vTw9M3y3qw

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- „Flippity“ naudoti labai paprasta, dažniausiai intuityvu.
- „Flippity“ turi daugybę funkcijų. Daugelio jų veikimas yra labai panašus ir pagrįstas parengtomis „Google“ lentelėmis, kurias, sukūrus šablono kopiją, tereikia pakeisti ir išsaugoti. Kai kurių funkcijų atveju reikia tik pakeisti tam tikras sąvokas.
- Prie kiekvienos funkcijos pateiktas pavyzdys ir instrukcijos (tik anglų kalba).
- Paruoštas užduotis galima išsaugoti savo „Google“ paskyroje arba naudojant žymę. Todėl jos visada yra prieinamos ir gali būti naudojamos pakartotinai.
- Naudojantis kai kuriomis funkcijomis, pateikiami ne tik klausimai, bet ir teisingi atsakymai. Taip galima patikrinti mokinių pateiktus atsakymus. Kai kurių funkcijų atveju atsakymai vertinami automatiškai.

Trūkumai

- Šis įrankis yra tik anglų kalba, kitų kalbų versijų nėra.
- Kai kurioms užduotims galima sukurti tik spausdintą šabloną ir nėra internetinio varianto, kurį būtų galima išspręsti, pavyzdžiui, „Bingo“ (10 funkcija), žodžių paieška (16 funkcija), kryžiažodis (17 funkcija).

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- LearningApps (https://learningapps.org)

Įrankį aprašė *Petra Fuková*

Half-a-Crossword

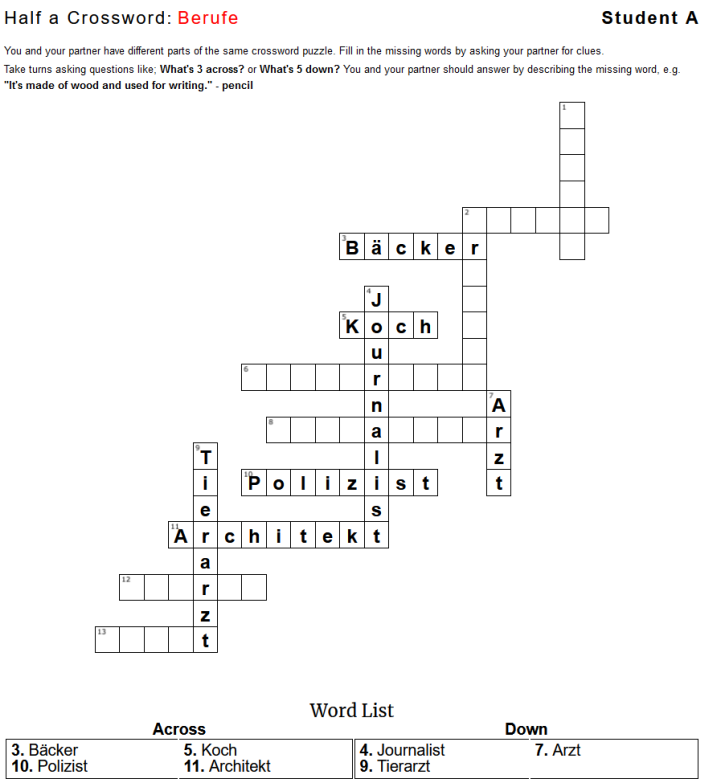
Nuoroda: http://monolithpl.github.io/half-a-crossword/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Norint naudotis aplikacija, nereikia registruotis ar prisijungti. Vokiečių kalba nepalaikoma, sąsaja yra anglų kalba. Aplikaciją sukūrė anglų kalbos mokytojas Wiktor Jakubczyc ir ją nemokamai paskelbė viešai.

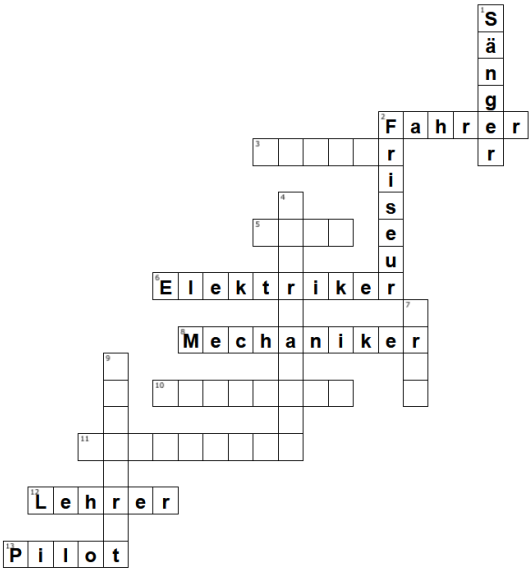
Įrankio funkcijos

„Half-a-Crossword“ – tai aplikacija, kurią galima naudoti žodynui lavinti kuriant kryžiažodžius. Socialinė forma, kuria atliekamos užduotys, yra darbas su partneriu. Mokiniai gauna po pusę kryžiažodžio ir turi vienas kito paklausti trūkstamų žodžių.
Norėdami sukurti naują kryžiažodį, pirmiausia turite įvesti reikiamus žodžius. Aplikacija sukuria du darbalapius (A ir B) ir raktą, kuriuos mokytojas gali atsispausdinti:



Half a Crossword: Berufe **Student B**

You and your partner have different parts of the same crossword puzzle. Fill in the missing words by asking your partner for clues.
Take turns asking questions like; **What's 3 across?** or **What's 5 down?** You and your partner should answer by describing the missing word, e.g. **"It's made of wood and used for writing." - pencil**

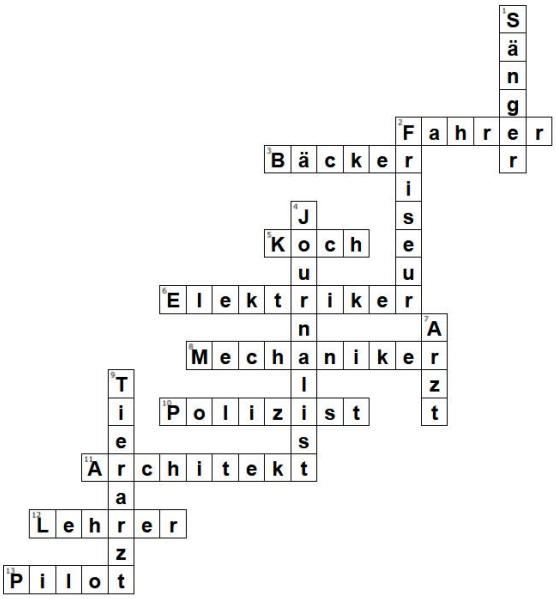


Word List

Across		Down	
2. Fahrer	**6.** Elektriker	**1.** Sänger	**2.** Friseur
8. Mechaniker	**12.** Lehrer		
13. Pilot			

Raktas mokytojui:

Half a Crossword: Berufe **Answer Key**



Word List

Across		Down	
2. Fahrer	**3.** Bäcker	**1.** Sänger	**2.** Friseur
5. Koch	**6.** Elektriker	**4.** Journalist	**7.** Arzt
8. Mechaniker	**10.** Polizist	**9.** Tierarzt	
11. Architekt	**12.** Lehrer		
13. Pilot			

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- lengva ir greita tvarkyti
- galima greitai pakeisti sukurtą kryžiažodį (išbraukiant nereikalingą žodį ir pridedant naują)
- gerai tinka žodynui pakartoti
- gali būti naudojamas kalbėjimui lavinti (žodžių reikšmei apibūdinti)

Trūkumai

- besimokantieji negali jo naudoti interaktyviai, su kryžiažodžiu galima dirbti tik jį atspausdinus
- nėra galimybės išsaugoti, galima kopijuoti tik kaip ekrano nuotrauką (paspaudus klavišų kombinaciją „Shift+Windows+S“);
- vokiečių kalba nepalaikoma, užduotį vokiečių kalba turite parengti patys.

Įrankį aprašė *Diana Šileikaitė-Kaishauri*

Jamboard („Google“ įrankis)

Nuoroda: https://edu.google.com/intl/ALL_de/products/jamboard/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Reikia užsiregistruoti „Google“, taip pat galima naudotis nemokama mobiliąja programėle. Eikite į „Google Drive“ ir pasirinkite „Jamboard“ parinktį.

Įrankio funkcijos

Įrankis siūlo debesyje veikiančią baltąją lentą, suteikiančią naujų bendradarbiavimo ir interaktyvaus mokymo(si) galimybių. Tinka tiek virtualiam, tiek kontaktiniam mokymui(si).

Naudodamiesi „Google Cloud“ pagrįsta aplikacija „Jamboard“, mokiniai gali gauna prieigą prie įvairių redagavimo priemonių ir gali bendradarbiauti su kitais mokiniais ir mokytojais planšetiniu kompiuteriu, mobiliuoju telefonu arba interneto naršykle.

„Jamboard“ yra kūrybinio interaktyvaus darbo įrankis. Kaip ir tradicinėje lentoje, galite kurti skirtingus užrašus (tai naudinga dirbant su planšetiniais kompiuteriais su rašikliu). Be to, jame galite naudoti „Google“ paieškos vaizdus, automatiškai išsaugoti užduotis debesyje.

Naudojant „Jamboard“, mokomasis turinys yra matomas ir prieinamas visiems „Jam session“ dalyviams. Pavyzdžiui, „Meet“ galima lengvai pristatyti ir bendrinti medžiagą realiuoju laiku ir tiesiogiai bendrauti su žmonėmis.

Medžiaga galima dalytis per nuorodą (pavyzdžiui, nusiųsti mokiniams per pokalbių langą (*chat*)).

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

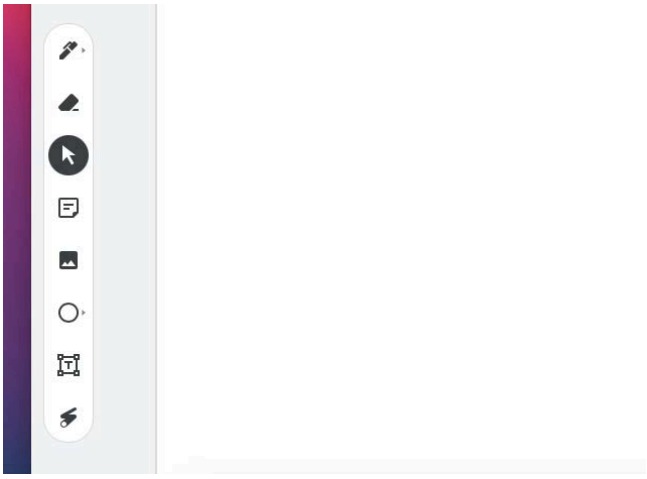
Šis įrankis pakeičia klasikinę lentą. Lenta tampa mokinių mobiliųjų telefonų arba planšetinių kompiuterių, asmeninių kompiuterių ekranu. Todėl lenta yra tiesiogiai mokinių įrenginiuose.

„Jamboard“ suteikia galimybę bendrauti tradicinėse klasėse, grupės seminaruose ar virtualiose pamokose. „Android“ ir „iOS“ skirtoje programėlėje „Jamboard“ mokiniai gali bendradarbiauti ir kurti kartu naudodamiesi išmaniuoju telefonu, planšetiniu kompiuteriu arba „Chromebook“. Šis įrankis daugiausia skirtas bendradarbiavimui vaizdinėje virtualioje aplinkoje.

Galima įterpti ir perkelti paveikslėlius, pridėti užrašų, atsisiųsti elementus tiesiai iš interneto arba vilkti turinį iš *Google Docs*, lentelių ar pateikčių į ekraną, tuo pat metu bendradarbiaujant su kitais dalyviais visame pasaulyje.

Įrankis taip pat padeda mokiniams bendradarbiauti sprendžiant problemas.

„Jamboard“ fonas paleidus yra baltas, bet galima labai lengvai pritaikyti vaizdus, motyvus, spalvotus fonus. Kairėje pusėje pateikiamas įrankių sąrašas, kuriame yra daugybė kūrimo ir pritaikymo parinkčių:



Jeigu grupė didelė, ne visi mokiniai privalo dirbti kartu – galima padaryti kelias „Jam“ kopijas, pažymėti jas, pavyzdžiui, pastaba (geltona, raudona, mėlyna grupė) ir dalytis tik su atitinkamos mažesnės grupės mokiniais. Taip išvengiama per daug veiklų vienu metu ir efektyviau dirbama mažesnėse grupėse, kurios vėliau galės palyginti ir aptarti savo rezultatus.

Pratimų pavyzdžiai

- Dalijimasis idėjomis minčių lietaus metu – kaip interaktyvus minčių žemėlapis, kiekvienas mokinys gali priklijuoti užrašą / paveikslėlį ir t. t.,
- Diskusija – idėjų, argumentų rinkimas ir vizualizavimas,
- Pateiktis – sukurkite savo pristatymą, įterpkite interaktyvaus turinio, galite sukurti tiek puslapių, kiek norite,
- Darbalapiai,
- Tekstai su praleistais žodžiais / frazėmis su interaktyviais elementais,
- Objektų (lapelių, paveikslėlių) dėliojimas tinkama tvarka,
- Klausimų formulavimas: prisekite juos lapelių pavidalu,
- Paveikslėlių ženklinimas (pavyzdžiui, kai mokomasi dalykinės leksikos (žmogaus kūnas, variklio dalys)

Įrankio privalumai ir trūkumai

Įvairūs kūrybiniai darbai su paveikslėliais, užrašais – įterpimas, perkėlimas, žymėjimas, žymėjimas etiketėmis – mokinių savaip atliekami virtualioje aplinkoje jų pačių įrenginiuose arba lentoje klasėje.

Įrankį aprašė *Monika Hornáček Banášová*

Kahoot!

Nuoroda: www.kahoot.com

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Šis įrankis yra laisvai prieinamas, bazine jo versija galima naudotis nemokamai. Mokytojas turi tik užsiregistruoti.

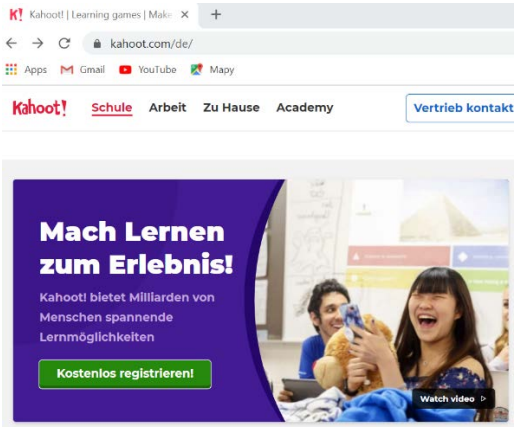
Mokytojams, norintiems sukurti ar paleisti „Kahoot“: www.kahoot.com.

Besimokantiesiems, kurie nori žaisti kahoot: www.kahoot.it.

Be nemokamos versijos, yra dar trys kitos versijos: „Kahoot! Pro“, „Kahoot! Premium“ ir „Kahoot! Premium+“. Šiuos mokamus variantus galima nemokamai išbandyti 7 dienas, vėliau mokama kas mėnesį. Mokėjimas gali būti nutrauktas bet kuriuo metu.

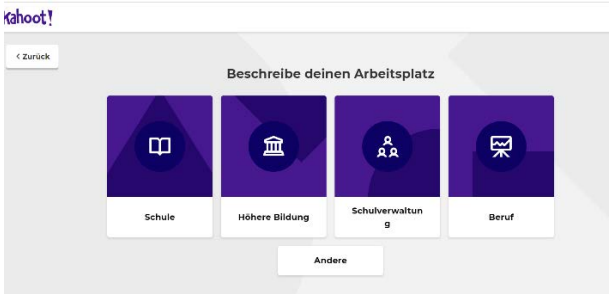
Skirtingai nuo nemokamos versijos, mokamose versijose galima įtraukti daugiau žaidėjų (nemokamai gali žaisti ne daugiau kaip 50 žaidėjų), mokytis pagal asmeninius poreikius (tik „Kahoot! Premium“ ir „Kahoot! Premium+“) ir nustatyti nuolatinius iššūkius (*challenges*) be atidavimo termino. Galima naudoti ir kitas funkcijas, pavyzdžiui, apklausas ar galvosūkius. Taip pat skiriasi, pavyzdžiui, galimybės dirbti su paruoštais maketais arba gauti prieigą prie „Premium bibliotekos“. Išsamų atskirų versijų panašumų ir skirtumų sąrašą galima rasti šioje nuorodoje: https://kahoot.com/de/pricing-schools/. Toliau aprašoma tik **nemokama versija**.

Mokytojo registravimo gairės:

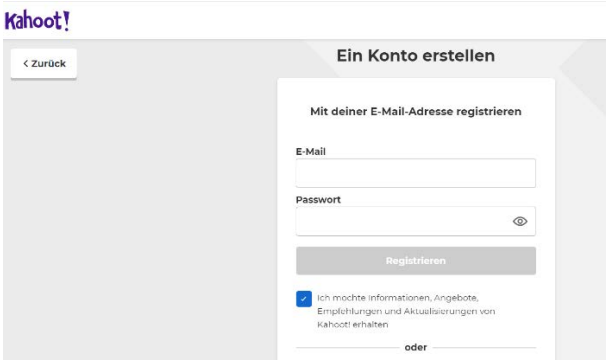
1. Svetainėje www.kahoot.com spustelėkite „Užsiregistruoti nemokamai“
2. 

3. Pasirinkite paskyros tipą „mokytojas“.

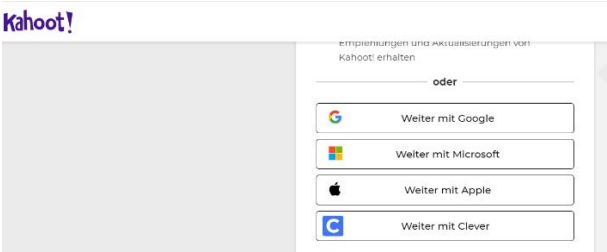
4. Pasirinkite darbovietę (mokykla / aukštesnioji mokykla / mokyklos administracija / profesija / kita)



5. Sukurkite paskyrą. Įveskite savo elektroninio pašto adresą ir „Kahoot!“ prieigos slaptažodį (jį turi sudaryti ne mažiau kaip 6 simboliai).



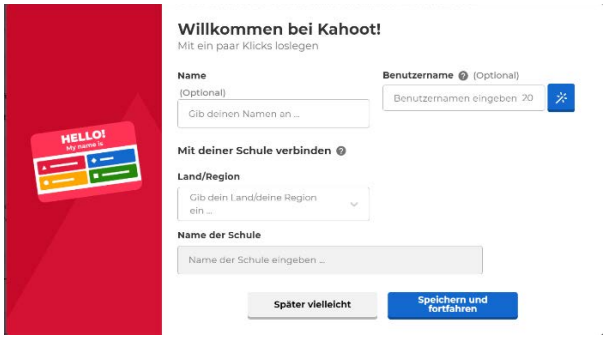
Yra ir kitų būdų, kaip susikurti paskyrą:



6. Pasirinkite vieną iš keturių versijų: Bazinis / Kahoot! Pro / Kahoot! Premium / Kahoot! Premium+. Bazinė versija yra vienintelė nemokama versija.

Komandoms, mokykloms ir didesnėms organizacijoms yra versija „Kahoot! Edu“, žr. nuorodą: https://kahoot.com/upgrade/premiumplus-schools-and-district/?lang=de

7. Pasirinkus „Kahoot!“ versiją, automatiškai pasirodys šis langas, kuriame galėsite įvesti savo duomenis arba atidėti tai vėlesniam laikui.



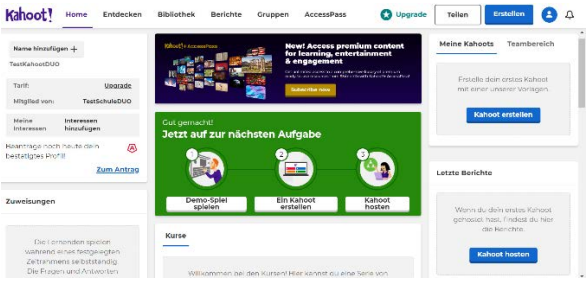
8. Tuomet būsite nukreipti į „Pradžios puslapį“.

9. Užsiregistravus, kiekvieną kartą tereikia prisijungti su savo prieigos duomenimis (žr. toliau).

Prisijunkite prie paskyros:

1. Svetainėje www.kahoot.com spustelėkite mygtuką „Prisijungti“ ir prisijunkite naudodami savo prisijungimo duomenis (naudotojo vardą arba elektroninio pašto adresą ir slaptažodį / „Google“ paskyrą / „Microsoft“ paskyrą / „Apple“ paskyrą).

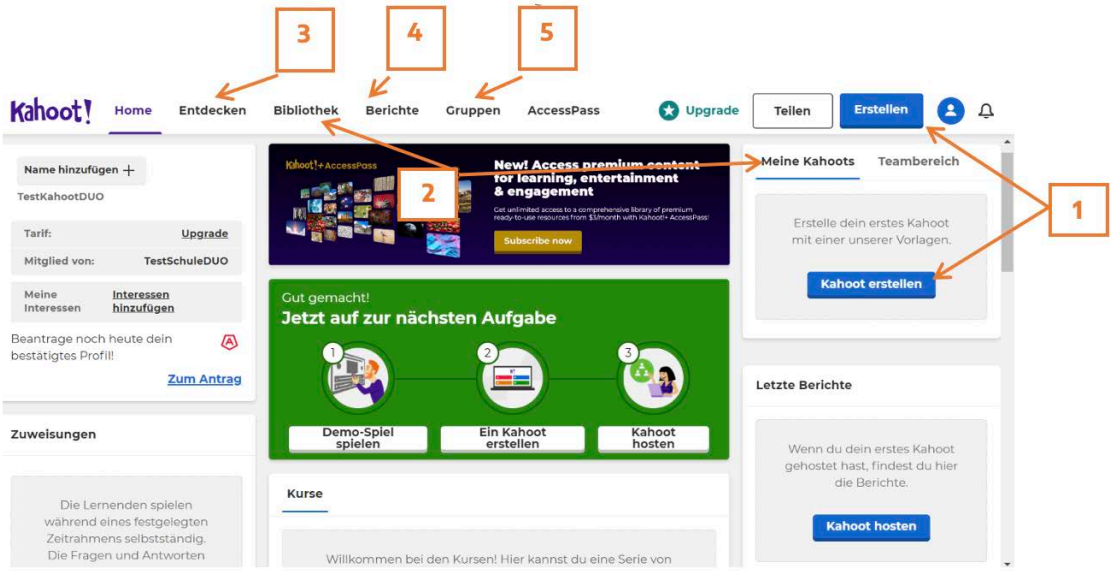
2. Tada pasirodys „Pradžios puslapis“.



Besimokantiesiems nereikia registruotis. Norėdami žaisti „Kahoot“, jie įveda mokytojo sugeneruotą žaidimo kodą („Žaidimo PIN kodas“) svetainėje www.kahoot.it. Tam jie gali naudoti savo išmaniuosius telefonus, planšetinius kompiuterius arba kompiuterius.

Įrankio funkcijos

„Kahoot!“ yra žaisminga mokymosi platforma, kurią galima naudoti įvairioms viktorinoms kurti. Jas galima naudoti sinchroniškai klasėje arba asinchroniškai, pavyzdžiui, kaip namų darbus.
Pradžios puslapyje, kurį pasieksite prisijungę prie savo paskyros, rasite atskiras funkcijas:



Naujus „kahootus“ galima kurti paspaudus mėlyną mygtuką „Sukurti“ arba „Sukurti kahootą“ (žr. **1**). Daugiau apie „kahootų“ kūrimą skaitykite toliau.

Skiltyje „Mano kahootai“ (žr. 2) galima rasti visus savo ir importuotus „kahootus“.

Skiltyje „Atrasti“ (žr. 3), naudodamiesi filtru arba įvesdami ieškomą temą, galite rasti kitų mokytojų jau sukurtus viešus „kahootus“.

Skiltyje „Ataskaitos“ (žr. 4) rodomi sužaistų žaidimų rezultatai.

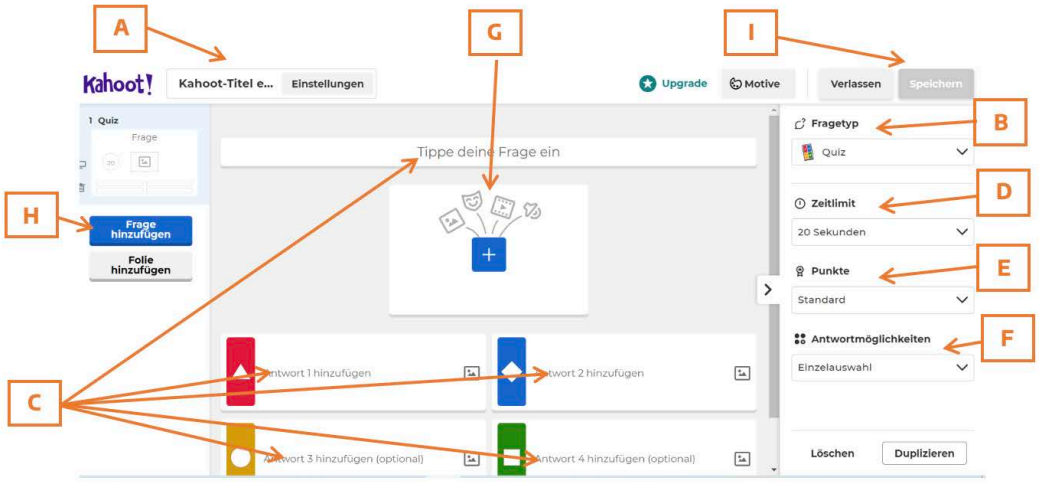
Jei norite dalytis „kahootais“ su kolegomis, kurie dėsto tą patį dalyką, galite sukurti bendrą grupę skiltyje „Grupės“ (žr. 5).

Instrukcijos, kaip sukurti „kahootą“:

1. Paspaudus mygtuką „Sukurti“ arba „Sukurti kahootą“, pasirodo šis langas, kuriame dar kartą reikia patvirtinti „Sukurti“.

(Čia taip pat yra keletas parengtų šablonų: „Mokymas su skaidrėmis“, „Kahoot žinių vertinimui“, „Naujų temų pristatymas su „akluoju Kahoot“, „Rašybos ir būdvardžių pratybos su dėlionėmis“, „Pažink savo mokytoją“, „Selfie Kahoot besimokantiesiems“).

2. Tada pasirodys šis ekranas su pirmąja skaidre ir visais nustatymais:



A) **Įveskite „Kahoot“ pavadinimą:** Čia naujam žaidimui galima suteikti pavadinimą, įterpti pavadinimo paveikslėlį, nustatyti kalbą, nustatyti prieinamumą (t. y., ar žaidimas turi būti „privatus“, t. y. matomas tik jums, ar „viešas“, t. y. matomas ir kitiems mokytojams), parinkti lydinčią muziką, galbūt taip pat trumpą žaidimo aprašymą, pakeisti saugojimo vietą ir pridėti „fojė“ vaizdo įrašą.

B) **Klausimo tipas:** Čia galima pasirinkti „Viktorina“ (= pasirinkimas iš keturių galimų atsakymų) arba „Teisinga arba neteisinga“. Kitos siūlomos parinktys pažymėtos žvaigždute, nurodančia, kad jos galimos tik mokamose versijose.

C) Skaidrėje įvedamas klausimas, o viktorinos atveju – ir keturi atsakymai, kuriuos galima pasirinkti. Teisingą atsakymą (tiek viktorinoje, tiek „Teisinga arba neteisinga“) reikia pažymėti spustelėjus apskritimą šalia teisingo atsakymo teksto!

D) **Laiko limitas:** Turi būti nustatytas laiko limitas. Kontaktinėse pamokose pakanka 10–20 sekundžių (žinoma, priklausomai nuo klausimo sudėtingumo, šis laikas gali būti

ilgesnis). Virtualiose pamokose turi būti nustatytas ilgesnis limitas, nes reikia atsižvelgti į duomenų perdavimo laiką.

E) **Taškai:** Čia nuspręskite, ar už teisingą atsakymą turi būti skiriami įprasti, dvigubi ar jokie taškai. (Mokymo(si) platforma taip pat automatiškai įvertina atsakymų greitį, t. y. du mokiniai, pateikę teisingą atsakymą, gauna skirtingus balus už atsakymą, priklausomai nuo jų atsakymo greičio.)

F) **Atsakymų variantai:** Nemokamoje versijoje galima nustatyti tik „vieną pasirinkimą“.

G) Klausimą galima papildyti paveikslėliu, spustelėjus pliusą ir pasirinkus tinkamą paveikslėlį.

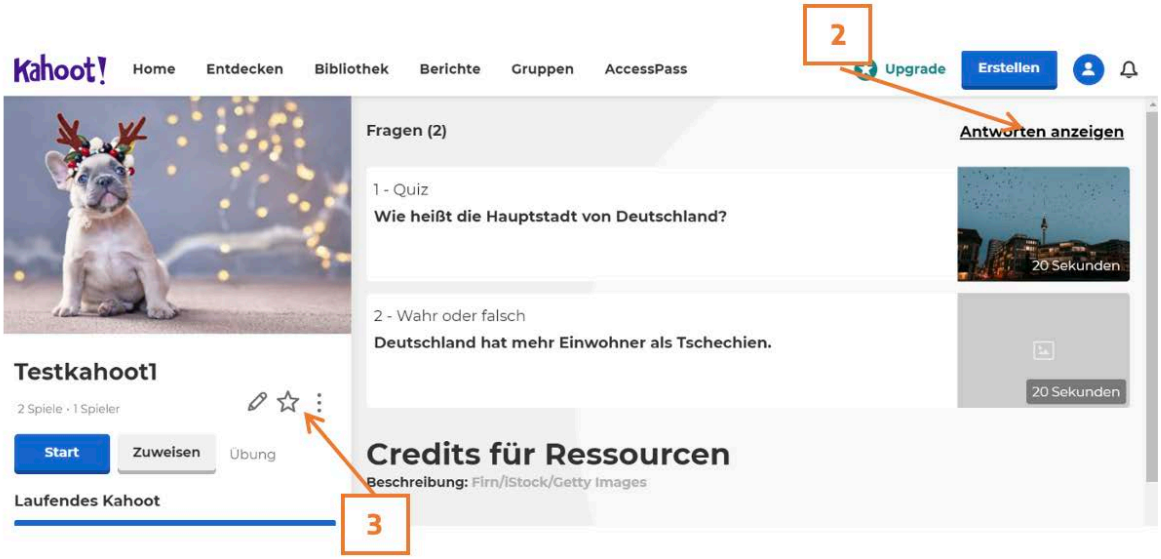
H) Baigę skaidrę, kitą skaidrę galite atidaryti spustelėję „Pridėti klausimą“. Tada vėl tęskite pagal B–H punktus, kol baigsite visą viktoriną.

I) Galiausiai, baigtas „Kahoot“ turi būti išsaugotas.

3. „Kahoot“ pavyzdį galite rasti šioje nuorodoje. Čia yra tik dvi skaidrės, kurių viena suformatuota kaip „Viktorina“, o kita – kaip „Teisinga arba neteisinga“. https://create.kahoot.it/details/01be6c43-090b-4a57-81e5-cc9de245f47f

„Kahoot“ redagavimo instrukcija:

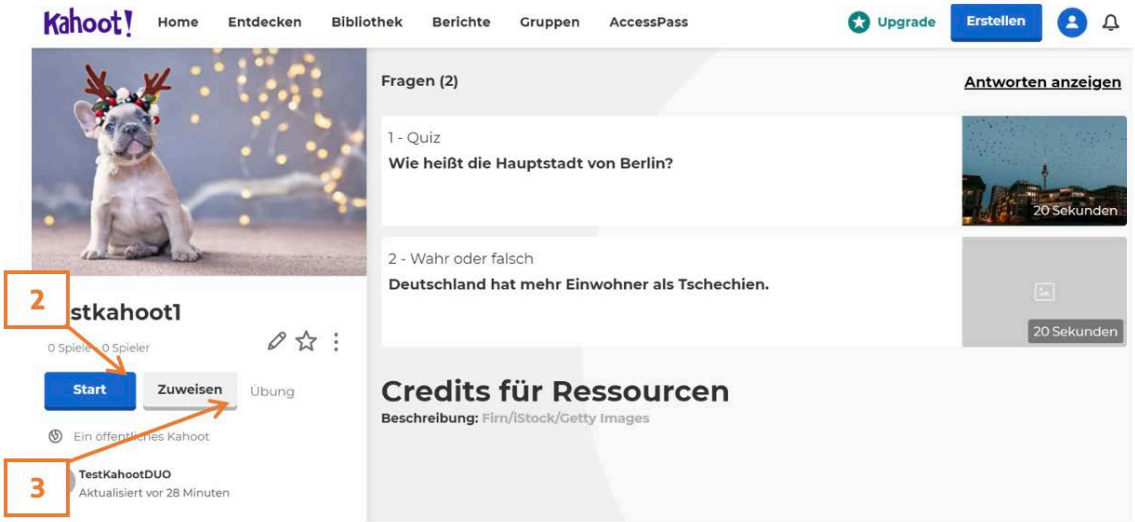
1. Paspaudus ant pasirinktų „kahootų“ skiltyje „Biblioteka“, „Mano kahootai“ arba „Atrasti“, jie bus rodomi išsamiai.



2. Skiltyje „Rodyti atsakymus“ (žr. 2) galima matyti ne tik atskirus „kahooto“ klausimus, bet ir atskirus atsakymus bei teisingo atsakymo žymėjimą.
3. Atskirus „kahooto“ klausimus ir atsakymus vis dar galima redaguoti (žr. 3). Taip pat galima pridėti naujų klausimų arba ištrinti pasirinktus klausimus. Atlikti pakeitimai visada turi būti išsaugoti.

„Kahoot“ žaidimo instrukcija:

1. Paspaudus ant pasirinkto „kahooto“, jis rodomas išsamiai.

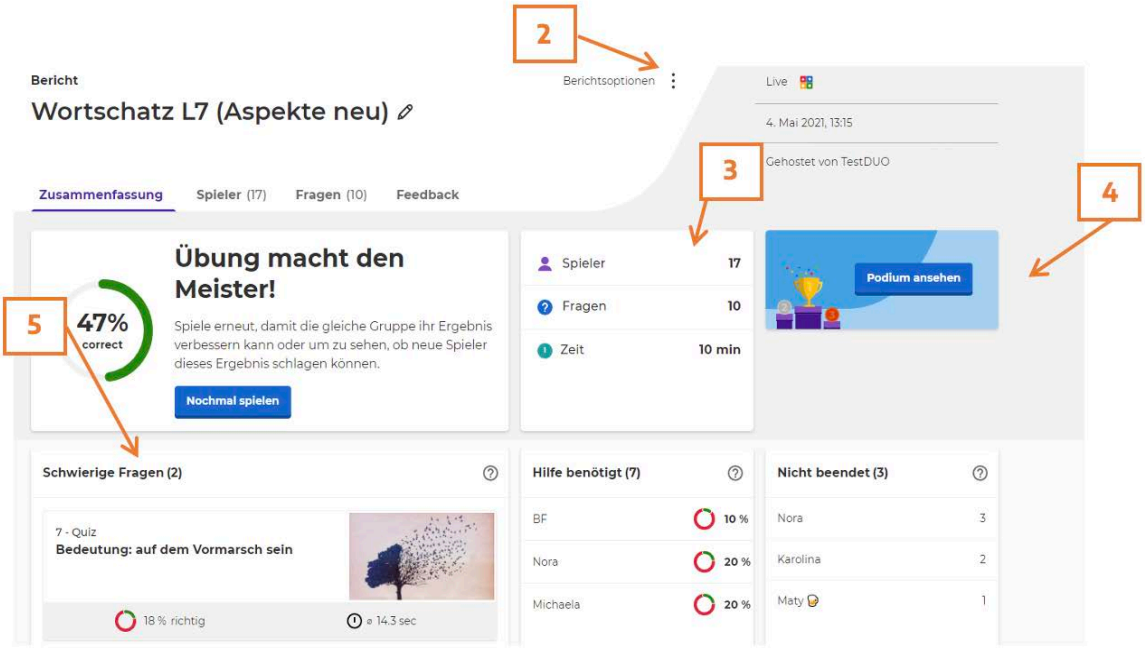


2. Paleidus (žr. 2 punktą) sinchroninį „kahootą!, galima, bet nebūtina nustatyti kitas parinktis. Praktiniais sumetimais virtualiose pamokose tinka įjungti, pavyzdžiui, funkciją „Rodyti klausimus ir atsakymus žaidėjų įrenginiuose“. Privaloma nuspręsti, ar „Kahoot“ žaidime dalyvaus pavieniai mokiniai, ar komandos. Tada sukuriamas žaidimo PIN kodas. Norėdami patekti į žaidimą, mokiniai turi įvesti šį žaidimo PIN kodą savo įrenginiuose svetainėje www.kahoot.it .
3. Jei „kahootas“ turi būti naudojamas asinchroniškai, jis turi būti nustatytas papildomai. Skiltyje „Priskirti“ (žr. 3) nustatoma, iki kada „kahootas“ turi būti pasiekiamas. Taip pat galima nustatyti kitas parinktis, pavyzdžiui, klausimų laikmatį, atsitiktinių atsakymų tvarką ir slapyvardžių generatorių. Baigę spustelėkite „Sukurti“. Po to pasirodo nuoroda, apie kurią reikia informuoti besimokančiuosius.

Įvertinimas po žaidimo:

Po žaidimo įvertinimas automatiškai rodomas pakylos pavidalu. Čia iš eilės bus apdovanoti trečią, antrą ir pirmą vietas užėmę žaidėjai, o po to bus įvardyti ir ketvirtą bei penktą vietas užėmę žaidėjai. Išsamioje ataskaitoje taip pat galite pamatyti kitus reitingus. Taip pat galima peržiūrėti atskirus klausimus, jų rezultatus ir galbūt aptarti juos su mokiniais. Tai taip pat galima padaryti dar kartą su laiko intervalu, kaip nurodyta toliau:

1. Pagrindiniame puslapyje viršutinėje juostoje spustelėkite „Ataskaitos“. Visų iki tol vykusių žaidimų ataskaitos pateikiamos čia. Pele užvedus pelę ant vienos iš ataskaitų, dešinėje atsiranda du mygtukai: „Pervadinti“ ir „Atidaryti“. Norėdami atidaryti ataskaitą, naudokite mygtuką „Atidaryti“. Štai pavyzdys:



2. Skiltyje „Ataskaitos parinktys“ (žr. 2) ataskaitą galima atsisiųsti, atsispausdinti arba perkelti į šiukšliadėžę. Be to, konkretų „kahootą“ ar kitas ataskaitas galite peržiūrėti čia.
3. Atskirų mokinių ir atskirų klausimų rezultatus (žr. 3) galima peržiūrėti išsamiai. Atskirų besimokančiųjų rezultatų atveju nurodomi visi besimokantieji, jų reitingas, teisingų atsakymų procentinė dalis, neatsakytų klausimų skaičius ir bendras rezultatas, todėl taip pat galima matyti, kuriems besimokantiesiems reikia pagalbos (pridedami besimokantieji, kurie teisingai atsakė į mažiau nei 35 % klausimų) ir kurie nebaigė žaidimo (t. y. bent į vieną klausimą atsakė per vėlai arba visai neatsakė).
4. Pakylą (žr. 4) galima peržiūrėti iš naujo.
5. Klausimai, į kuriuos teisingai atsakė mažiau nei 35 % dalyvių, vertinami kaip „sunkūs klausimai“ (žr. 5 punktą). Juos vis dar galima išsamiai peržiūrėti atskirai čia.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Naudojant „Kahoot!“ viktorinas, besimokančiųjų deklaratyviąsias žinias galima patikrinti atliekant bet kokį skaičių užduočių su keliais atsakymų variantais. Viktorina organizuojama kaip konkursas, kuriame sinchroniškai arba asinchroniškai gali dalyvauti ne tik pavieniai besimokantieji, bet ir komandos. Asinchroniniu būdu besimokantieji gali spręsti viktoriną kelis kartus. Todėl „Kahoot!“ yra tinkamas įrankis, padedantis mokymą(si) padaryti veiksmingą ir žaismingą, o mokytojas taip pat gauna grįžtamąjį ryšį apie atskirų mokinių (ar komandų) žinias. „Kahoot!“ taip pat galima laikyti paprasta žinių patikrinimo priemone. „Kahoot!“ viktorinos gali pagyvinti pamokas ir padidinti mokinių susidomėjimą bei motyvaciją.

Pratimų pavyzdys (-iai)

Pavyzdinę užduotį galima peržiūrėti čia: https: //create.kahoot.it/details/8b377fdb-1683-4c8d-8ad9-927ad8ef00a0

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai:

- „Kahoot!“ naudoti labai paprasta, dažniausiai intuityvu.
- Šis įrankis pateikiamas ne tik anglų kalba, bet ir kitomis kalbomis (vokiečių, ispanų, prancūzų, italų, kinų, norvegų, olandų, lenkų, portugalų, turkų). Jei, pavyzdžiui, nustatysite, kad jūsų profilis būtų vokiškas, svetainė automatiškai bus rodoma vokiečių kalba kiekvieną kartą, kai prisijungsite.
- Yra „Kahoot“ aplikacija „Zoom“.
- Galite naudoti ne tik savo sukurtus „kahootus“, bet ir kitų mokytojų ar leidėjų paruoštus įvairaus turinio „kahootus“.
- Visus savo sukurtus ir importuotus „kahootus“ galite suskirstyti į savo biblioteką ir naudoti juos vėl ir vėl.
- Kiekvieno atskiro žaidimo įvertinimas leidžia įvertinti, kaip mokiniai įsisavino mokymosi medžiagą.
- „Klett-Verlag“ siūlo jau paruoštus „Kahoot“ klausimus pagal savo vadovėlius.

Įrankį aprašė *Petra Fuková*

Learningapps

Nuoroda: https://learningapps.org

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Būtina susikurti vartotojo paskyrą svetainėje „LearningApps.org“.

Įrankio funkcijos

„LearningApps“ – tai svetainė, kurioje galite kurti ir išsaugoti aplikacijas. Naudotojai gali kurti savo aplikacijas ir dalytis jomis su kitais arba naudoti jau esamas kitų naudotojų aplikacijas. Kad būtų lengviau naršyti kitų naudotojų sukurtas aplikacijas, jos suskirstytos į kategorijas, pavyzdžiui, astronomija, profesinis mokymas, biologija, chemija, vokiečių kalba, vokiečių kalba kaip užsienio kalba, anglų kalba, prancūzų kalba, geografija ir kt. Atskiras aplikacijas galima filtruoti pagal lygį, t. y. nuo ikimokyklinio iki profesinio ugdymo ir kompetencijų tobulinimo. Be to, aplikacijas galima filtruoti pagal medijos tipą, t. y. paveikslėlius, garso failus ir vaizdo įrašus. Jau esamų aplikacijų rodinyje jas galima įrašyti į „Prisiminti“ rubriką. Be to, informacijos apie atitinkamą aplikaciją galima rasti čia: autorius, aplikacijos įvertinimas, kategorija, nuoroda ir QR kodas.
Galima nesirinkti iš esamų aplikacijų, galima kurti savo.
Svetainėje pateikiama daugybė galimų aplikacijų:

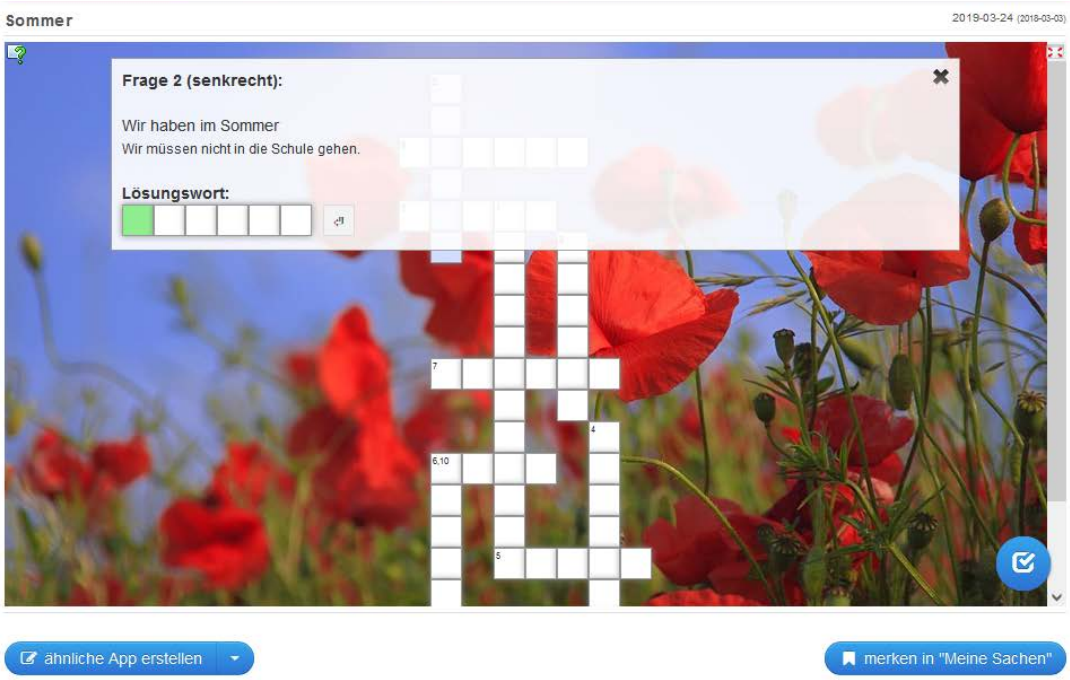
- Surasti poras
- Priskirti grupei
- Skaičių eilutė
- Paprasta seka
- Atviro teksto atsakymas
- Priskirti prie paveikslėlio
- Keli atsakymų variantai
- Įrašymo užduotis
- Interaktyvūs garso ir vaizdo įrašai
- Milijono dolerių žaidimas
- Grupės galvosūkis
- Kryžiažodis
- Žodžių tinklelis
- Kur yra kas?
- Žodžių spėliojimas
- Žirgų lenktynės
- Porų žaidimas
- Vertinimas
- Priskyrimų lentelė
- Užpildyti lentelę
- Viktorina

Toliau pristatomos pasirinktos aplikacijos:

Kryžiažodis

Pasirinkus konkretų aplikacijos tipą, rodomi keli pavyzdžiai, kaip ji gali atrodyti. Visų tipų aplikacijos kuriamos panašiai. Pirmiausia aplikacijai turi būti suteiktas pavadinimas. Tada įvedama užduotis. Jei reikia, kryžiažodžiui galima pasirinkti foninį paveikslėlį. Tada įvedami klausimai ir atitinkami atsakymai. Klausimas gali būti teksto, paveikslėlio, teksto ir garso įrašo, garso failo arba vaizdo įrašo formos. Taip pat galima pateikti užuominų. Tada nustatomas galvosūkio sprendimo žodis. Be to, galima pasirinkti fiksuotą orientaciją, kad kryžiažodis būtų vertikaliai sulygiuotas su sprendimo žodžiu. Be to, mokytojai gali siųsti mokiniams atsiliepimus, kai jie teisingai išsprendžia užduotį, arba naudoti iš anksto suformuluotą atsiliepimo variantą. Paskutiniame lange galima įvesti pagalbą. Spustelėjus „Baigti“ ir „Rodyti peržiūrą“, aplikacija baigiama kurti. Tada atidaroma sukurta aplikacija. Ją galima toliau redaguoti arba išsaugoti. Paruoštų aplikacijų galima rasti skiltyje „Mano aplikacijos“. Kartu su aplikacija rodoma jos sukūrimo data, nuoroda ir QR kodas. Dabar ją galima peržiūrėti arba sukurti panašią aplikaciją. Be to, galite nustatyti, ar aplikacija turi būti privati, ar rodoma viešai.

Baigta aplikacija galėtų atrodyti, pavyzdžiui, taip:



Šaltinis: https://learningapps.org/view4712960 (Pateikė: hedoka1)

Žodžių tinklelis

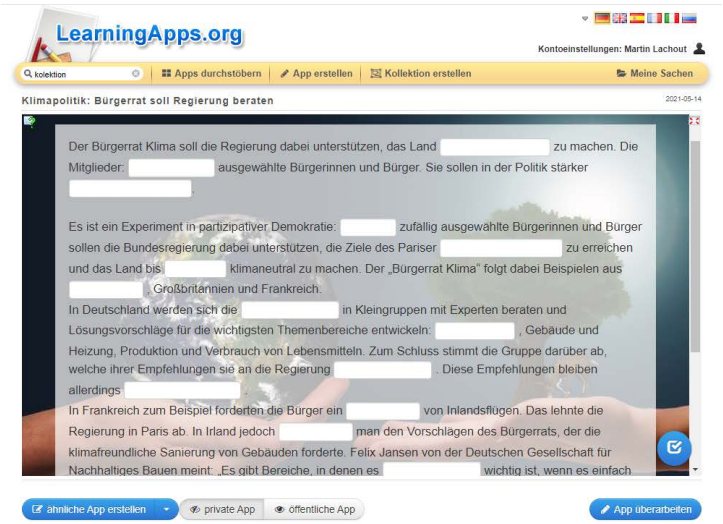
Pirmiausia aplikacijai turi būti suteiktas pavadinimas. Tada reikia suformuluoti užduotį. Jei reikia, žodžių tinkleliui galima pasirinkti foninį paveikslėlį. Po to seka svarbiausia dalis – ieškomų žodžių įvedimas. Taip pat galima pridėti užuominų. Tai gali būti tekstas, paveikslėlis, tekstas su garsu, garsas arba vaizdo įrašas. Po to galima pasirinkti kitas parinktis, pavyzdžiui, leisti įstrižinius paieškos žodžius, rodyti ieškomus žodžius, rodyti užuominas, naudoti mažąsias raides, išvardyti užpildymo

simbolius. Be to, mokytojai gali siųsti mokiniams atsiliepimus, kai jie teisingai išsprendžia užduotį, arba naudoti iš anksto suformuluotą atsiliepimo variantą. Paskutiniame lange galima įvesti pagalbą. Spustelėjus „Baigti“ ir „Rodyti peržiūrą“, aplikacija baigiama kurti. Tada atidaroma sukurta aplikacija. Ją galima toliau redaguoti arba išsaugoti. Paruoštų aplikacijų galima rasti skiltyje „Mano aplikacijos“. Kartu su aplikacija rodoma jos sukūrimo data, nuoroda ir QR kodas. Dabar ją galima peržiūrėti arba sukurti panašią aplikaciją. Be to, galite nustatyti, ar aplikacija turi būti privati, ar rodoma viešai.

Baigta aplikacija galėtų atrodyti, pavyzdžiui, taip:

Šaltinis: https://learningapps.org/view2359499 (Pateikė: Pinar Göksu)

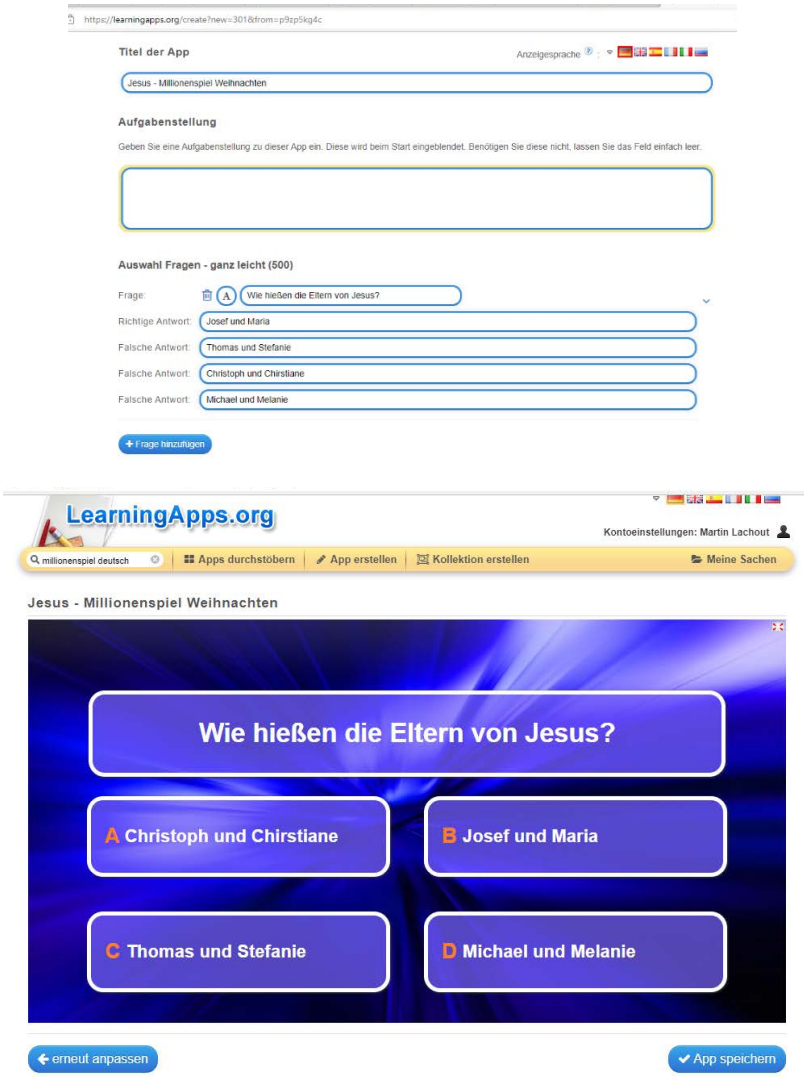
Įrašymo užduotis



Šaltinis: https://learningapps.org/watch?v=p65r79rsa21 (Pateikė: Martin Lachout

Milijono dolerių žaidimas

Aplikacijos kūrimo formos pavyzdys. Autoriai užpildo jau nustatytas lenteles konkrečiais klausimais ir atsakymais. Formos pabaigoje autoriai taip pat gali pateikti grįžtamąją informaciją, kuri bus rodoma, kai bus rastas teisingas sprendimas. Galiausiai paspauskite „Baigti ir rodyti“.



Šaltinis: https://learningapps.org/create?new=301&from=p9zp5kg4c#preview (žiūrėta 2022 3 10)

Pratimų pavyzdys (-iai)

Keletą pavyzdinių užduočių galima rasti DUO projekto užduočių duomenų bazėje adresy https://duo.germanistik-ucm.eu/uebungen/

- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt009/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt021/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt115/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt030/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt051/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt048/

Įrankį aprašė *Martin Lachout*

Learning Snacks

Nuoroda: https://www.learningsnacks.de/#/welcome

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Prieiga ir registracija yra nemokama. Įrankiu galima naudotis tiesiogiai be registracijos. Pagrindiniame meniu yra daug laisvai prieinamų „Learning Snacks“, susijusių su įvairiais vokiečių kaip svetimosios kalbos mokymo(si) lygiais (pavyzdžiui, gramatika, informacija apie šalį, pramogomis, taip pat vaizdo įrašais, kuriuose vizualiai aprašomas darbas su aplikacija). Norint tvarkyti užklausas, rekomenduojama susikurti paskyrą ir dirbti prisijungus. Sukurtais „Learning Snacks“ dalytis naudojant nuorodą, QR kodą arba socialines platformas, tokias kaip „Facebook“ ar „Twitter“,:

Įrankio funkcijos

„Learning Snacks“ – tai maži skaitmeniniai vienetai, turintys „Messenger“ išvaizdą. Jais pirmiausia siekiama pakartoti arba įtvirtinti žinomą mokymo(si) turinį. Jie taip pat gali būti naudojami kaip įvairių temų gidas arba darbui su tekstu. Tada mokiniai žaismingai dirba mažesnėmis teksto dalimis ir (arba) teksto vienetais ir gali gauti individualiai pritaikytą grįžtamąjį ryšį. Portale yra daugybė paruoštos mokomosios medžiagos, kuria galima dalytis – „Learning Snacks“ yra laisvai prieinami.

Taip pat galite rodyti ir dalytis savo mokomąja medžiaga. Ją galima toliau redaguoti ir pritaikyti. „Learning Snack“ sukurti gana paprasta ir intuityvu. Paspaudę "+" sukursite naują mokomąjį turinį, kurį galite pavadinti ir kuriam galite priskirti nuotrauką. Galima pasirinkti įvairius elementus:

1. Teksto laukas – naudodami šią parinktį galite įterpti įvairius tekstus ir informaciją. Atskiri žingsniai gali būti papildyti jaustukais, kuriuos matys mokiniai. Taip pat galima įterpti „Youtube“ vaizdo įrašus, kad jie būtų rodomi tiesiogiai „Learning Snack“, ir kurti, pavyzdžiui, sakytinio teksto supratimo klausimus ir pan.

Kiekvienoje dalyje yra galimybė „sustoti ties šiuo punktu“, kad mokiniai turėtų laiko skaityti, apmąstyti, atsakyti į klausimus ir t. t.

2. Užduotys – naudodami šią parinktį galite įterpti įvairaus pobūdžio užduotis:
    a. Daugkartinis pasirinkimas – pavyzdžiui, sudėti ką nors tinkama eilės tvarka
    b. Apklausa – dalyviai balsuoja ir iš karto mato apklausos rezultatus
    c. Dialogas – mokiniai spusteli parinktį, ir jie nukreipiami į atitinkamą atsakymą
    d. Įrašymo tekstas – galima įdėti klasikinį tekstą su trūkstamais žodžiais / frazėmis
3. Paveiksliukas – jei norite grafinės įvairovės, galite įterpti paveikslėlį, kuris bus rodomas „Learning Snack“.
4. Paveikslėlio ir atsakymo elementas – pavyzdžiui, dviejų-trijų skirtingų paveikslėlių parinkimas ir įvardijimas

Pagrindinis šio įrankio privalumas yra tas, kad galima nustatyti individualų grįžtamąjį ryšį su jaustukais, paveikslėliais ir pan. Tokiu būdu mokiniams žaismingai pateikiamas skirtingas turinys – jei mokinys atsakė teisingai, jis iš karto gauna teisingą atsakymą, o jei ne, yra nukreipiamas į teisingą atsakymą.

Aplikacijoje taip pat galima sukurti klasę. Ji naudojama mokiniams kuriant mokomąją medžiagą. Mokiniai „Learning Snack“ mato savo įrenginiuose ir jiems nereikia paskyros, tik klasės PIN kodo (ir slapyvardžio). Pakanka spustelėti „Sukurti klasę“, įrašyti pavadinimą, klasę ir „Learning Snack“ pavadinimą, tada sukurti klases. Kiekvienas „Learning Snack“ turi savo PIN kodą, kurį galima perduoti mokiniams. Priskirtų PIN kodų apžvalgą taip pat galima atsispausdinti („Redaguoti klasę“ – Spausdintuvas). Su PIN kodu mokiniai gali įeiti į klasę ir dirbti su paskirais „Learning Snacks“.

Mokytojas taip pat gali rinkti mokinių atsiliepimus, nes mokiniai gali atlikti ir pakomentuoti „Learning Snacks“ užduotis klasėje. Kuriant ar redaguojant klasę, pasirenkama parinktis „Leisti komentarus“, ir mokiniai gali iš karto atsakyti spręsdami užduotis, todėl mokytojas gauna tiesiogines mokinių reakcijas.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Kai kurios įrankio naudojimo klasėje galimybės jau buvo aprašytos. „Learning Snacks“ galima naudoti dirbant su tekstu – skaitymo mokomasi žingsnis po žingsnio, nedidelėmis dalimis, nereikia dirbti su ilgesniu tekstu vienu kartu.

„Learning Snacks“ taip pat gali būti naudojami gramatikos reiškiniams lavinti. Galima integruoti informaciją apie šalį, pramoginius tekstus, taip pat vaizdo įrašus, kuriuose vaizdžiai aprašomas darbas su įrankiu.

Įrankis taip pat tinka proceso aprašymui kurti.

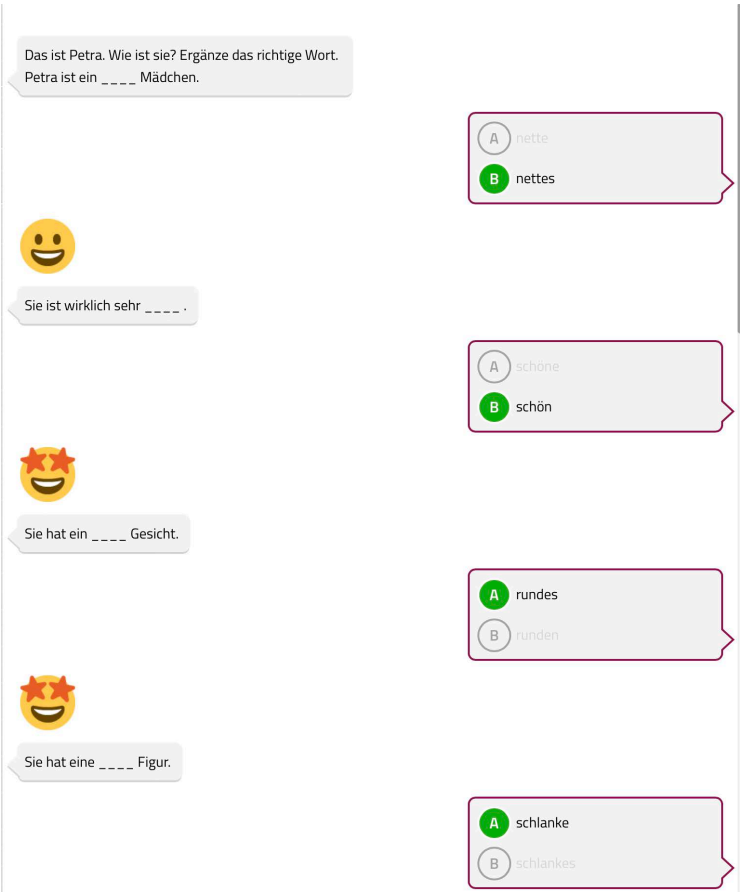
Todėl „Learning Snacks“ naudojami ne tik sakytinio ar rašytinio teksto supratimui, bet ir produktyviems kalbos įgūdžiams (rašymui) lavinti.

Pratimų pavyzdys (-iai)

Gramatinių reiškinių praktikavimas

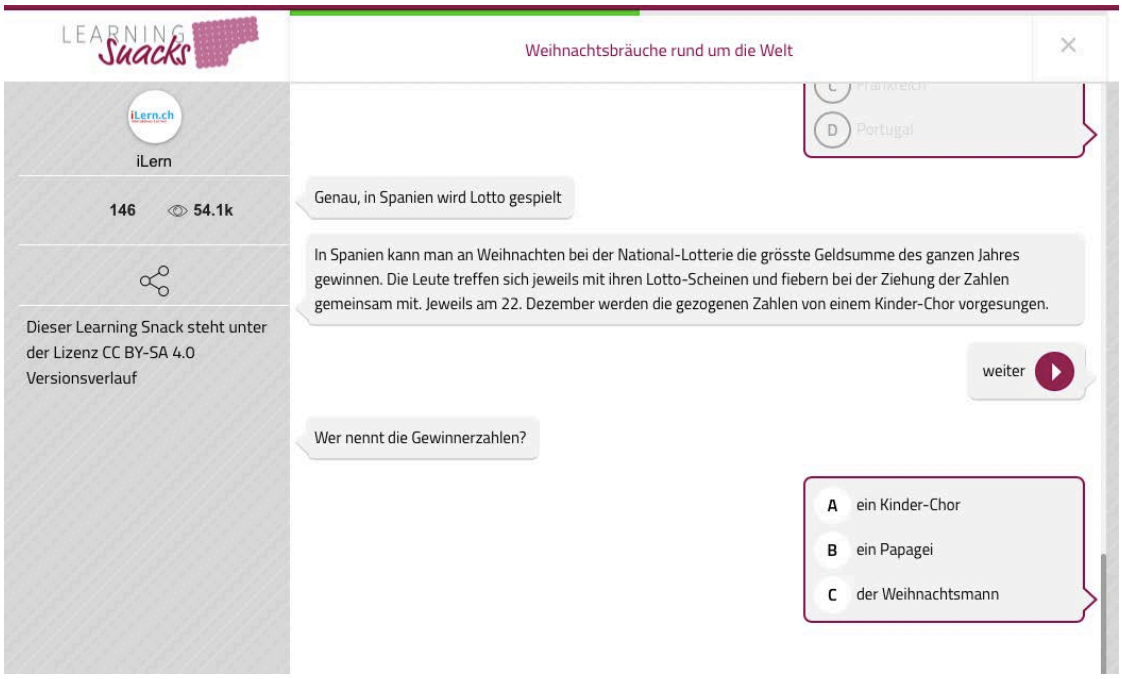
Būdvardžių linksniavimo pavyzdžių pratybos:

Das ist Petra. Wie ist sie? Ergänze das richtige Wort. Petra ist ein ____ Mädchen.



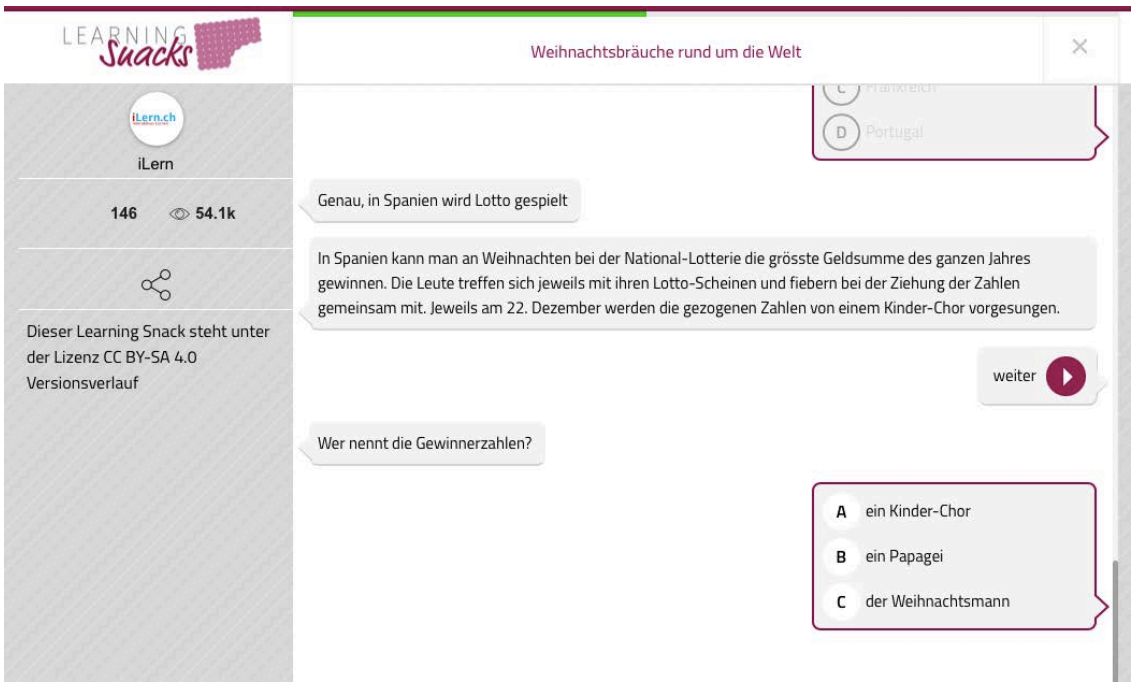
Informacijos apie šalį pateikimas

Pavyzdinė užduotis, skirta Kalėdų tradicijoms mokyti:



Papildomi klausimai išklausius / peržiūrėjus vaizdo įrašą

Sakytinio ir rašytinio teksto supratimo pratimai: „Grundlagen der Argumentation“



Pasiūlymai dėl tolesnių pratimų

- Kurti / skaityti instrukcijas žingsnis po žingsnio
- Ilgesnių tekstų apdorojimas – palaipsninis atskirų teksto dalių skaitymas + papildomi skaitymo supratimo, įtvirtinimo klausimai

- Ortografijos pratimai (su pasirenkamaisiais atsakymais)
- Sukurti (duoti sukurti) viktorinas įvairiomis temomis
- Sukurkite apklausas (rezultatus gausite iš karto)

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- Aplikaciją galima naudoti kalbos įgūdžiams lavinti: sakytinio / rašytinio teksto supratimo, rašymo
- Galima dirbti su įvairiomis temomis ir formaliaisiais kalbos aspektais

Trūkumai

- Fiksuota įrankio struktūra
- Visų „Learning Snacks“ forma yra vienoda

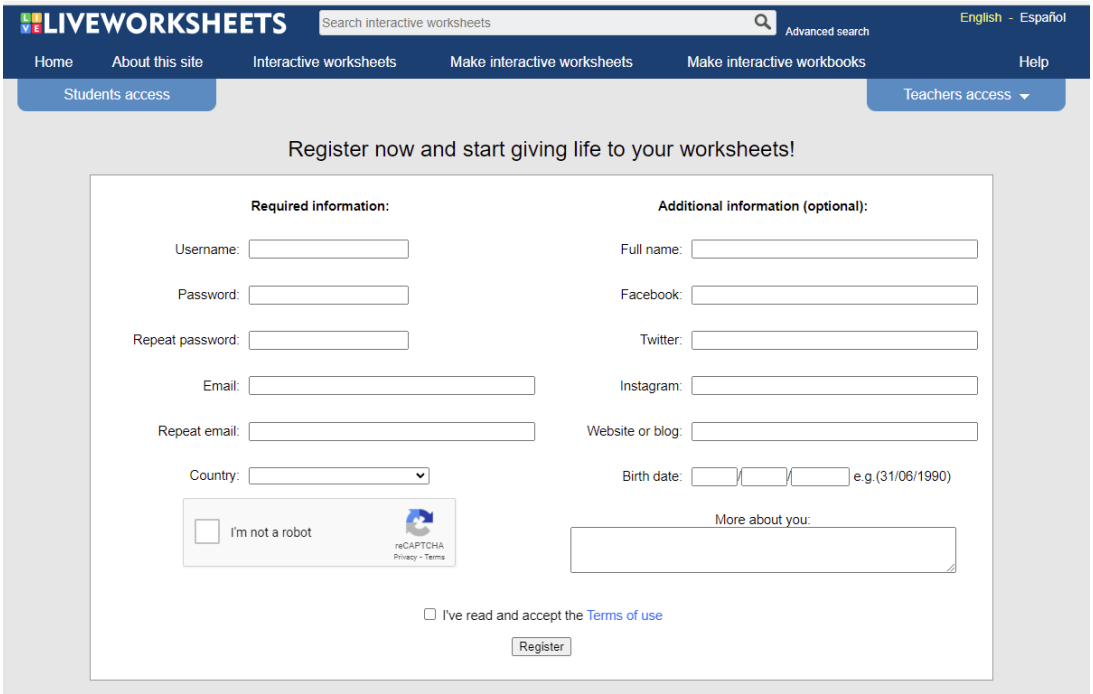
Įrankį aprašė *Monika Hornáček Banášová*

Liveworksheets

Nuoroda: https://www.liveworksheets.com/

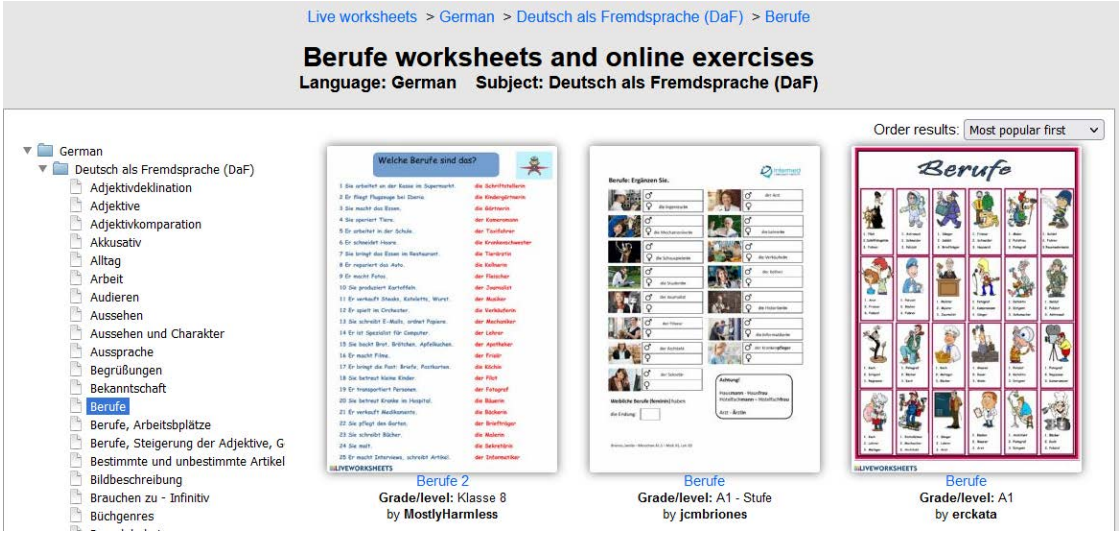
Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Būtina registracija („Google ID“ neveikia, reikia registruotis atskirai). Sąsaja prieinama dviem kalbomis: Anglų ir ispanų kalbomis. Vokiečių kalba nepalaikoma.



Įrankio funkcijos

Šioje aplikacijoje yra plati interaktyvių **darbalapių, kuriuos** aplikacijos naudotojai sukūrė įvairiems mokykliniams dalykams keliomis kalbomis, įskaitant vokiečių kalbą ir vokiečių kalbą kaip svetimąją, **duomenų bazė,** kurioje galima atlikti paiešką pagal teminius raktinius žodžius.



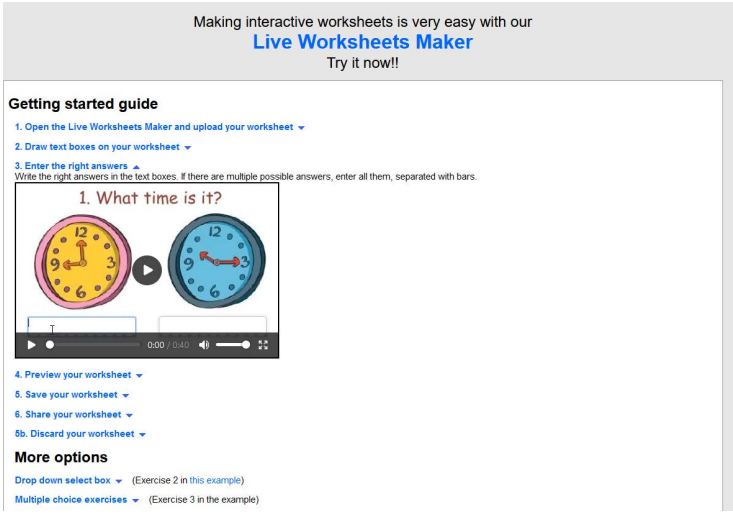
Aplikacijoje „Liveworksheets“ taip pat galima kurti interaktyvius darbalapius (*Interactive Worksheets*) ir interaktyvias knygas (*Interactive Workbooks*).

Norint sukurti interaktyvių darbalapį, reikia išsaugoti atitinkamą užduotį kaip „Word“ arba „PDF“ dokumentą ir įkelti jį iš kompiuterio. Kitas žingsnis – nubraižyti teksto langelius ir įrašyti galimus arba teisingus atsakymus. Išsaugoję darbalapį savo paskyroje, galite jį bendrinti su kitais naudotojais naudodami bendrinimo funkciją.

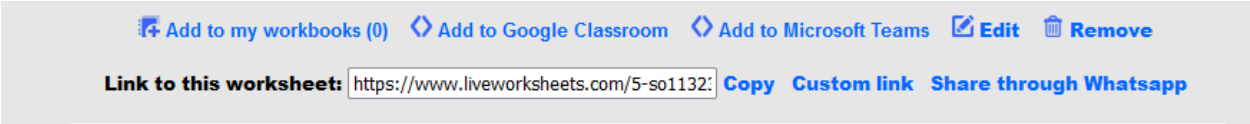
Naudodami šią aplikaciją galite kurti kelių tipų uždaras ir atviras užduotis: tai klausimai su keliais atsakymų variantais, klausimai su žymimaisiais langeliais (taip – ne / teisingai – neteisingai), priskyrimo užduotys (velkant, sujungiant rodyklėmis), žodžių paieška, atviri klausimai, sakytinio teksto supratimo užduotys ir kalbėjimo užduotys.

Į darbalapius galite importuoti ir integruoti mp3 failus, „Youtube“ vaizdo įrašus ir „Power Point“ pateiktis.

Kuriant užduočių lapus galima naudotis informatyvia, gerai struktūruota ir iliustruota instrukcija, taip pat vaizdo instrukcija.



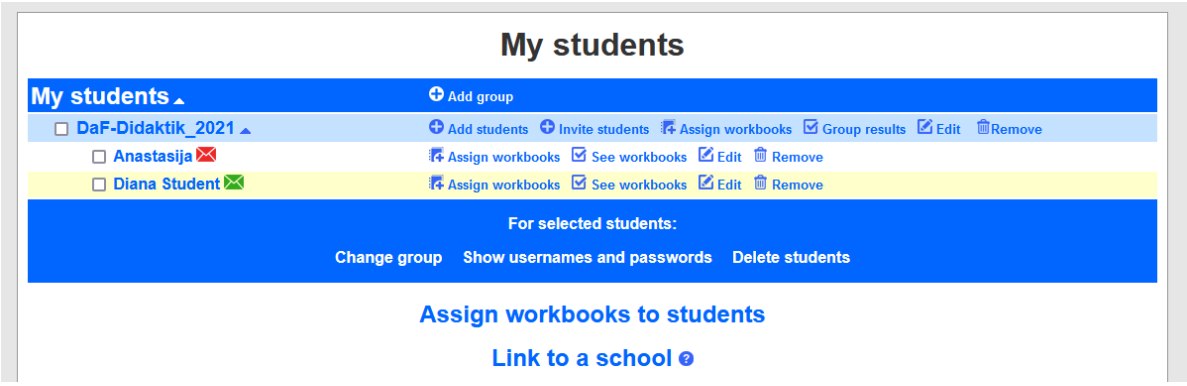
Kiekviename darbalapyje yra kopijuojama nuoroda, kuria galima dalytis su besimokančiaisiais. Nuorodą taip pat galima, pavyzdžiui, bendrinti per „Google Classroom“, „Microsoft Teams“ arba „Whatsapp“:



Norint spręsti pasidalintas užduotis, besimokantiesiems nereikia registruotis. Išsprendę užduotį galite pasitikrinti savo atsakymus.

Aplikacijoje taip pat galite kurti interaktyvias knygas (nemokamoje versijoje – ne daugiau kaip 10 knygų). Į knygą galite įtraukti ne daugiau kaip 120 savo arba kitų naudotojų sukurtų darbalapių. Knyga prieinama tik registruotiems mokiniams, turintiems prisijungimo vardą ir slaptažodį.

Galima sukurti savo klases, pakviesti besimokančiuosius ir priskirti kiekvienai klasei knygas.



Tokiu atveju galima stebėti kiekvieno mokinio ir visos klasės pasiekimus. Galima teikti individualų grįžtamąjį ryšį pateikiant tekstinius komentarus apie atliktą užduotį.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- gana lengva suprasti
- galimybė integruoti garso ir vaizdo įrašus
- kelios bendrinimo su kitais naudotojais (besimokančiaisiais ir mokytojais) galimybės
- į savo knygas galima įtraukti kitų mokytojų sukurtus darbalapius ir keisti juos pagal savo poreikius;
- grįžtamojo ryšio galimybė

Trūkumai

- duomenų bazėje nėra aiškios darbalapių klasifikacijos / sistemos, kiekvienas naudotojas įveda savo raktažodžius
- registracija besimokantiesiems gali kelti sunkumų
- darbalapių redagavimas yra sudėtingas: jei netyčia padarysite klaidą, teks iš naujo kurti visą darbalapį iš pradžių.

Įrankį aprašė *Diana Šileikaitė-Kaishauri*

Mal den Code

Nuoroda: https://mal-den-code.de/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas:

Šis įrankis yra laisvai prieinamas ir juo galima naudotis be registracijos. Pagrindiniame puslapyje (žr. toliau) rasite pagrindines funkcijas:

1. informaciją apie brūkšninius kodus, QR kodus ir spalvinius QR kodus
2. QR kodo kūrimo funkciją
3. QR kodų nuskaitymo funkciją (per kompiuterio internetinę kamerą)

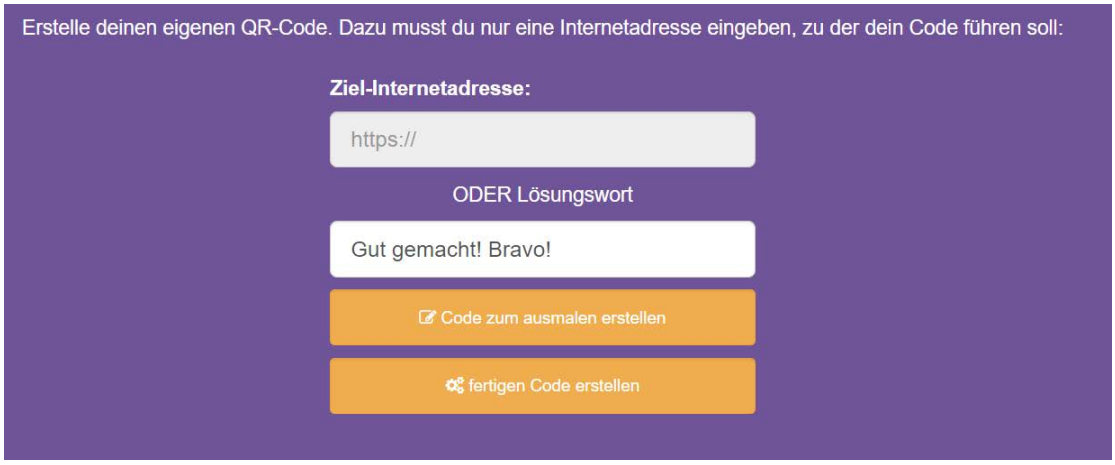
Įrankio funkcijos

Svetainėje „Mal den Code“ galima paruošti QR kodą, kurį galima nuspalvinti, o paskui naudoti klasėje viktorinoje ar kitame konkurse. Dėl to viktorina ar konkursas tampa smagesnis. Besimokantieji gauna neužbaigtą QR kodą. Neužpildytoje kodo dalyje atskiri laukai pažymėti skaičiais (arba raidėmis).

Besimokantieji gauna atspausdintą nebaigtą QR kodą ir turi jį teisingai užpildyti tamsiu rašikliu. Norėdami tai padaryti, jie turi teisingai išspręsti pridedamame lape pateiktas žaidimo užduotis. Tik teisingai nuspalvintas QR kodas gali būti nuskaitytas ir besimokantysis pasiekia tikslą (pavyzdžiui, sprendimo žodį arba interneto svetainę).

QR kodo kūrimo instrukcija:

1. Pagrindiniame puslapyje (žr. pirmiau) pasirinkite mygtuką „Sukurti kodą“.
2. Reikia nuspręsti, ar visas QR kodas turėtų vesti į interneto adresą, ar į sprendimo žodį. Čia pateikiamas pavyzdys su sprendimo žodžiu „Gerai atlikta! Bravo!“



3. Mygtukas „Sukurti kodą spalvinimui“ (čia taip pat galima sukurti gatavą kodą)
4. Reikia pasirinkti spalvinamo kodo sudėtingumo lygį. Siūlomos šios galimybės:
   a) Variantai su skaičiais:
      - Paprasta (skaičiai 1–6, reikia nuspalvinti maždaug 3 skaičius)
      - Vidutiniška (skaičiai 1–9, reikia nuspalvinti maždaug 5 skaičius)
      - Sudėtinga (skaičiai 1–20, reikia nuspalvinti maždaug 10 skaičių)
   b) Variantai su raidėmis:
      - Paprasta (A–F raidės, reikia nuspalvinti maždaug 3 raides)
      - Vidutiniška (A–O raidės, maždaug 8 raidės)
      - Sunku (raidės nuo A iki Z, maždaug 13 raidžių)
   c) Nustatymas, kas teisinga ir kas ne, naudojant savo simbolius
5. Reikia nuspręsti, kokia kodo dalis(100%/80%/60%/50%/30%/20%) turi būti spalvota, kad būtų galima nuskaityti kodą.

6. Naudojant mygtuką „Spalvinimo šablonas“ sugeneruojamas QR kodo spalvinimo šablonas. Jis turi būti išdalytas besimokantiesiems spausdintine forma. Svarbu, kad jis būtų pakankamai didelis ir atskirus laukus su skaičiais būtų lengva perskaityti.

7. Sprendimų lapas sukuriamas naudojant atitinkamą mygtuką. Apatinėje sprendimų lapo dalyje surašyti teisingi ir neteisingi skaičiai, kad juos būtų galima patikrinti rengiant darbalapį.

8. Baigiant belieka paruošti darbalapį su atitinkamu klausimų (arba užduočių ir (arba) teiginių) skaičiumi. Čia reikia atkreipti dėmesį, į kuriuos klausimus reikia atsakyti kaip į teisingus, todėl jų numeriai turi būti nuspalvoti. Pavyzdžiui, pirmiau pateiktame sprendimų lapo pavyzdyje skaičiai 2, 3, 4, 7 ir 9 buvo skirti nuspalvinti, todėl klausimai su šiais skaičiais taip pat turi būti pažymėti kaip teisingi. Toliau pateikiamas užduoties pavyzdys.

Instrukcijos mokiniams, kaip nuspalvinti QR kodą:

- Kodą reikia nuspalvinti tamsiu rašikliu. Puikiai tinka juodas flomasteris. Pieštukas paprastai nepadeda.
- Nebūtina nuspalvinti viso langelio paviršiaus, užtenka stambaus taško langelio viduryje.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

„Mal den Code“ – tai priemonė, kurią galima naudoti viktorinos žaidimams ar užduočių lapams išspręsti įdomiau ir smagiau. Viktorina arba darbalapis (spausdintas arba internetinis) gali patikrinti bet kokias besimokančiųjų deklaratyvias žinias, taip pat rašytinio ar sakytinio teksto supratimo įgūdžius.

Jo nebūtina ruošti taip paprastai, kaip toliau pateiktame pavyzdyje. Pavyzdžiui, prie skaičiaus galima priskirti kelis teiginius, nurodant, kad atitinkamas skaičius bus nuspalvintas tik tuo atveju, jei visi susiję teiginiai yra teisingi.

Pratimų pavyzdys (-iai)

Besimokantieji gauna šį darbalapį (su darbo instrukcijomis ir devyniais teiginiais) ir šį spalvinimo šabloną (su spalvinimo instrukcijomis).

Darbalapis:

Šiame lape rasite devynis teiginius apie vokiškai kalbančių šalių visuomenę ir kultūrą. Nuspręskite, ar kiekvienas teiginys yra teisingas, ar klaidingas. QR kodo spalvinimo šablone nuspalvinkite teisingus teiginių numerius ir taip jį užpildykite. Galiausiai išmaniuoju telefonu nuskaitykite paruoštą QR kodą. Štai kaip ten pateksi. Sprendimo žodis laukia tavęs. Kai jį gausi, susisiek.

1 Šveicariją sudaro 26 federalinės žemės.
2 Lichtenšteino sostinė vadinasi Vaducas.
3 Karintija yra Austrijos provincija.
4 Lorelei uola yra prie Reino.
5 Pranciškus Jozefas Praterį sukūrė tik aristokratams.
6 Šveicarijoje yra šios keturios oficialios kalbos: vokiečių, prancūzų, italų ir anglų.
7 Meklenburgo ežerų rajonas yra į šiaurę nuo Berlyno.

8 Oficialus Lichtenšteino valstybės pavadinimas yra Helvetijos Respublika.
9 Vokietijoje valstybės prezidentą renka Federalinis Susirinkimas.

Spalvinimo šablonas:

Instrukcijos mokiniams, kaip nuspalvinti QR kodą:

- Kodą spalvink tamsiai. Puikiai tinka juodas flomasteris. Pieštukas paprastai nepadeda.
- Nebūtina nuspalvinti viso langelio paviršiaus, užtenka stambaus taško langelio viduryje.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- „Mal den Code“ yra paprasta ir intuityvu naudoti
- šis įrankis pateikiamas vokiečių kalba
- QR kodo spalvinimas paįvairina pamokas

Įrankį aprašė *Petra Fuková*

Mentimeter

Nuoroda: https://www.mentimeter.com

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Būtina prisijungti (tinka „Google ID“). Mokytojams ir besimokantiesiems siūlomi papildomi pasiūlymai: nemokamas planas ir du individualūs planai („Basic“ ir „Pro“) arba mokama mokyklos prenumerata.

Įrankio funkcijos

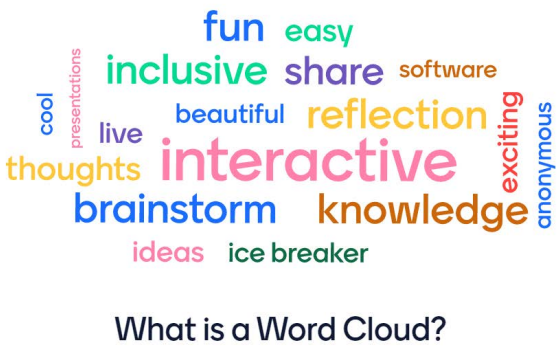
„Mentimeter“ yra interaktyvi pateikčių programinė įranga. „Mentimeter“ tikslas – užtikrinti veiksmingesnę ir efektyvesnę dalyvių sąveiką, grupinius renginius, grįžtamąjį ryšį ir vertinimą klasėje. Besimokantieji gali naudoti „Mentimeter“ apklausoms, balsavimams ir minčių lietui tiek sinchroniškai, tiek nepriklausomai nuo laiko ir vietos.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

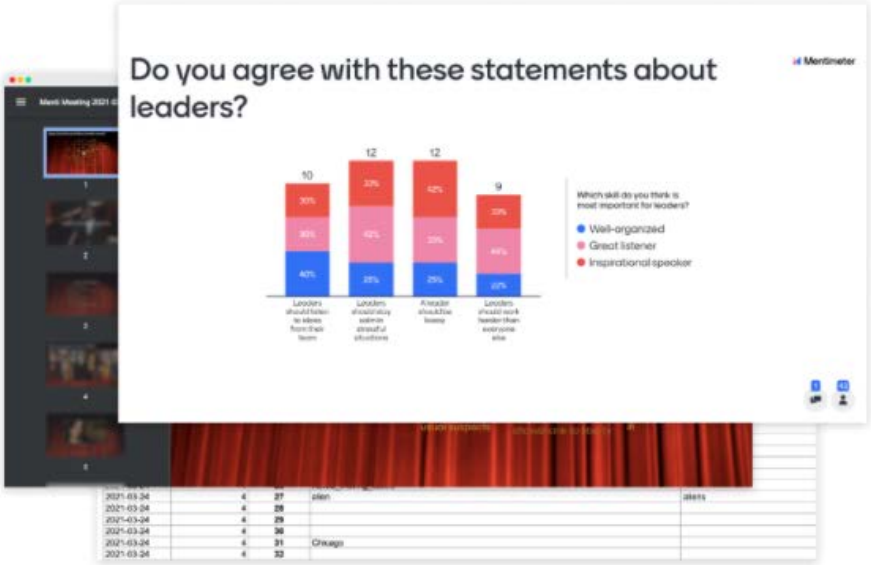
„Mentimeter“ siūlo įvairius taikymo scenarijus: įrankius diskusijai pradėti, užklausti apie ankstesnes žinias (žodžių debesis, atviras klausimas) ir „Menitmeter“ viktorinas, skirtas mokymo(si) pažangai patikrinti ir įvertinti.

Pratimų pavyzdys (-iai)

1 pavyzdys: Žodžių debesis minčių lietui



2 pavyzdys: Apklausa



Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- labai paprasta valdyti
- galima naudoti tiesiogiai naršyklėje.

Trūkumai

- vokiečių kalba nepalaikoma
- norėdami naudoti daugiau nei pagrindinius elementus, turite įsigyti planą

Įrankį aprašė *Aina Būdvytytė*

miMind – Easy Mind Mapping

Nuoroda: https://mimind.cryptobees.com/index.html

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

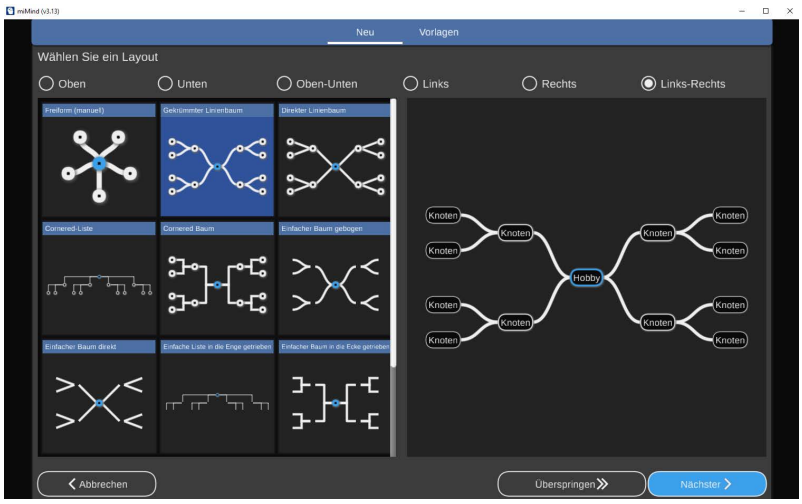
Galite atsisiųsti „miMind“ aplikaciją, įdiegti ją į kompiuterį ir mobiliuosius įrenginius ir naudotis ja nesiregistruodami ir neprisijungdami. Vokiečių kalba nepalaikoma.

Įrankio funkcijos

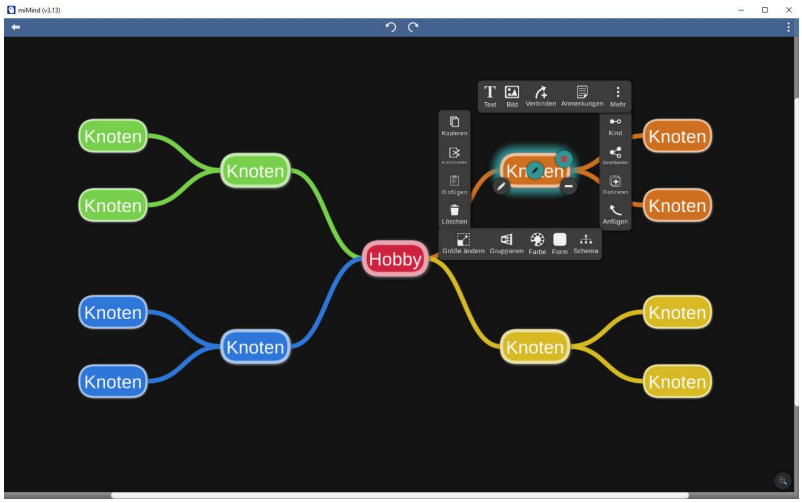
Aplikacija labai tinka infografikams (asociogramoms ir minčių žemėlapiams) kurti. Ji labai intuityvi, ją lengva kurti ir naudoti.

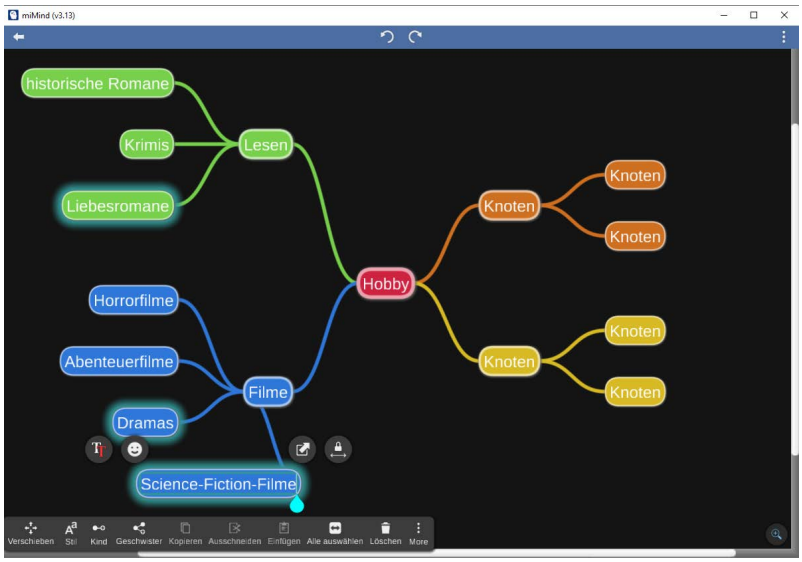
Nemokamoje versijoje pakanka funkcijų infografikams (vokiškoje versijoje vadinamoms žemėlapiais) kurti. Mokamą versiją galima įsigyti už 5,99 JAV dolerių per metus. Jei licenciją perkate ilgesniam laikotarpiui, kaina yra mažesnė (9,99 JAV doleriai 2 metams, 19,99 JAV dolerių 5 metams).

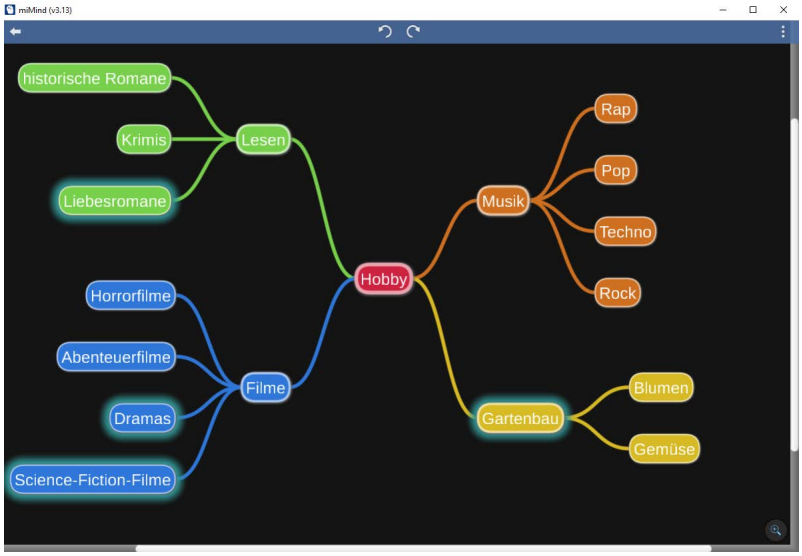
Kurdami naują infografiką, net ir nemokamoje versijoje galite rinktis iš daugybės išdėstymo šablonų, formų ir spalvų:



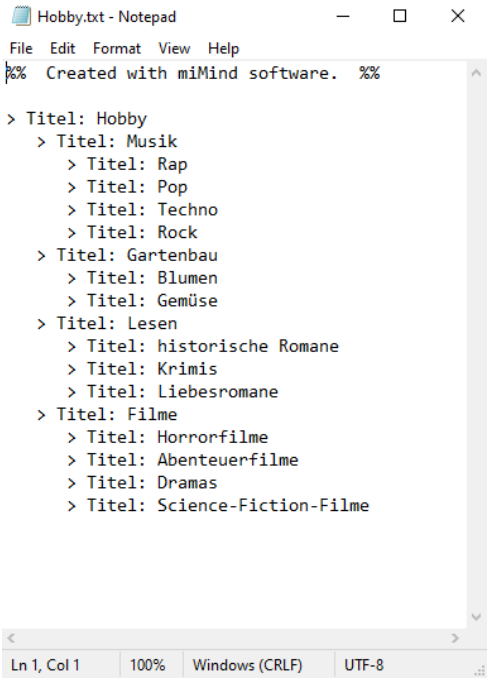
Atskirus infografiko elementus galima lengvai redaguoti, ištrinti ir įterpti pagal poreikį.







Sukurtą inforgrafiką galima eksportuoti keliais formatais (kaip vaizdą, pavyzdžiui, JPEG, PNG, PDF, HTML ir tekstą). Pastaroji galimybė ypač naudinga, jei minčių žemėlapį ketinama kurti ruošiantis rašyti tekstą (pavyzdžiui, esė). Eksportuotame tekste pateikiamas esė planas.



Mobiliojoje versijoje taip pat yra funkcija „Dalytis“, o sukurtą infografiką galima bendrinti keliais pirmiau minėtais formatais.

Pilnoje versijoje yra galimybė sinchronizuoti per „Google Drive“ arba „Dropbox“.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- intuityvus, lengvai suprantamas ir paprastas naudoti
- lengvas sukurtų failų peržiūrėjimas
- kelios bendrinimo ir minčių žemėlapių eksportavimo parinktys
- yra mobiliųjų įrenginių („Android“ ir „Apple“) versija
- vokiečių kalba palaikoma

Trūkumai

- nėra galimybės besimokantiesiems bendradarbiauti su bendrai naudojamu failu

Įrankį aprašė *Diana Šileikaitė-Kaishauri*

Miro

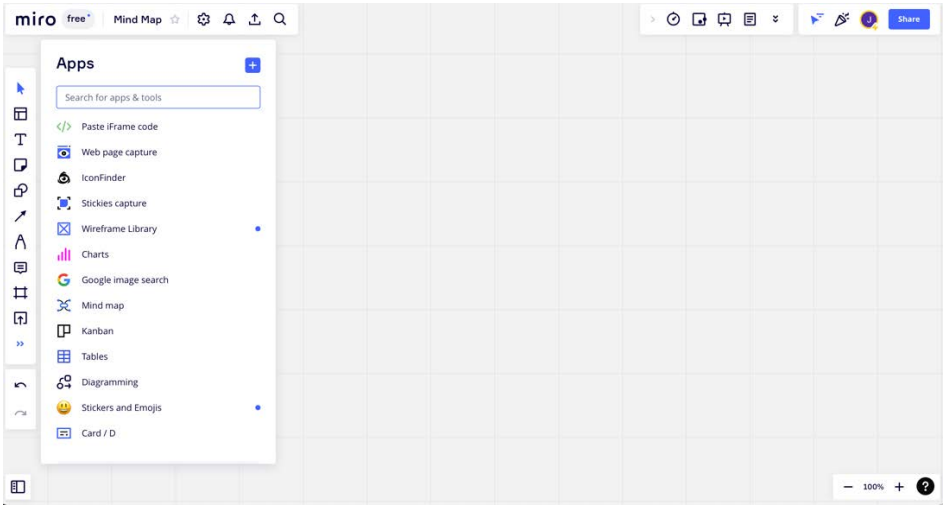
Nuoroda: www.miro.com

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

- Prie įrankio reikia prisijungti el. paštu ir slaptažodžiu (alternatyvios ir greitesnės galimybės – prisijungti per „Google“, „Slack“, „Microsoft“ ar „Facebook“ paskyrą arba „Apple ID“)
- Po pirmosios registracijos būtina sukurti naują komandą („Create a team“).
- Sukurtas lentas (*Boards*) galima bendrinti naudojant funkciją „Share“.
- Komandos nariai gali peržiūrėti, komentuoti ir redaguoti, o ne komandos nariai gali tik peržiūrėti.

Įrankio funkcijos

„Miro“ platformą geriausiai galima naudoti bendradarbiavimo užduotims atlikti.
Kiekviena lenta iš esmės veikia kaip baltoji lenta.



Kairėje meniu juostoje galima naudotis šiomis funkcijomis, skirtomis darbui su lenta:

- Tekstas: Įterpti tekstą
- Lipnus lapelis: Įterpti užrašų lapelį
- Forma: Įterpti geometrines figūras
- Prijungimo linija: Sujunkti lentos elementus linija
- Rašiklis: Rašyti naudojant žymeklį
- Komentaras: Įterpti elementų komentarus
- Rėmelis: nustatyti standartinius arba laisvus skydelio matmenis (pavyzdžiui, telefono, planšetinio kompiuterio, naršyklės, A4 formato...)
- Įkelti: Įkelti failą / perkelti failą iš tinklalapio

- Įklijuoti „iFrame“ kodą: Perimti turinį iš kitų svetainių, kuriose galima naudoti įterpimo funkciją
- Tinklalapio įterpimas: Integruoti kitą svetainę
- Piktogramų ieškiklis: Ieškoti ir įterpti piktogramas
- „Stickies Capture“: leidžia iš vaizdo ištraukti tekstą arba integruoti jį į vaizdą
- „Wireframe Library“: leidžia integruoti kitus komponentus į meniu
- Diagramos: Įterpti grafikus
- „Google“ vaizdų paieška: padeda ieškoti vaizdų
- Minčių žemėlapis: sukuria minčių žemėlapį
- „Kanban“: darbo etapų ir darbo eigos vizualizavimas naudojant popieriaus lapelius (užduotys, pradėtos užduotys, atliktos užduotys)
- Lentelės: Įterpti lenteles
- „Diagramming“: Įterpti formas
- Lipdukai / jaustukai: Jaustukų ir simbolių įterpimas
- Gauti daugiau aplikacijų: Funkcijų asortimento išplėtimas

Išplėstinių nustatymų parinktys

Išplėstinių nustatymų parinktis galima pasirinkti naudojant kairiajame viršutiniame meniu esantį smagračio simbolį.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Interaktyvi lenta

Įrankis gali būti naudojamas kaip interaktyvioji lenta. Ji leidžia integruoti žodžius ir vaizdus, grafiką, taip pat interaktyvų turinį (tinklalapius, garso ir vaizdo įrašus, įkeltus failus ir kt.).

Minčių žemėlapis

Minčių žemėlapio šablonu galima remiantis diskutuojant tam tikra tema ar apie tam tikrą problemą. Mokytojas jau dabar gali pateikti keletą minčių žemėlapio taškų, kurie turėtų būti pradinis impulsas mokinių darbui. (1 pavyzdinis pratimas)

„Brainwriting“

Sudėtingesniems klausimams spręsti galima naudoti „**Brainwriting“** įrankį. Rašoma ant skirtingų spalvų popieriaus lapelių, kiekvienas dalyvis užrašo savo idėją ant pirmojo savo spalvos lapelio, o kiti dalyviai po vieną šią idėją papildo. Tokiu pavidalu šablonas gali būti naudojamas, pavyzdžiui, sprendžiant problemas arba kuriant tekstą. (2 pavyzdinis pratimas). Modifikuota forma taip pat gali būti praktikuojamos tam tikros gramatinės struktūros (pavyzdžiui, sakinio elementų padėtis, linksniavimas ar skyryba). (3 pavyzdinis pratimas)

„Kanban“

„Kanban“ puikiai tinka įvairiems rūšiavimo ir struktūrizavimo pratimams. Idealiai tinka darbui su žodynu, taip pat kartu su skaitomu tekstu, klausomu tekstu ar vaizdo įrašu. (4 pavyzdinis pratimas)

„Diagramming“

„Miro“ galima naudoti įvairioms srauto diagramoms ir schemoms kurti. Šią funkciją galima susieti su skaitomu tekstu, garsiniu tekstu arba vaizdo įrašu. Skirtingus procesus galima pavaizduoti kaip diagramą. (Maisto gaminimo receptas, ko nors sukūrimas, instrukcijos ir pan.). Šios schemos pasitarnauja kaip atramos taškai kalbant šia tema. (5 pavyzdinis pratimas)

Darbas porose arba grupėse / bendras projektinis darbas

Įrankio potencialą geriausiai galima panaudoti dirbant poromis ir grupėmis. Šis įrankis ypač tinka projektų užduotims atlikti. Besimokantieji taip pat gali dirbti prie bendros užduoties skirtingu laiku. Įrankis ne tik padeda atlikti projektinį darbą, bet ir gali būti naudojamas darbui pristatyti. Priklausomai nuo užduoties, be kita ko, lavinamos kalbėjimo ir rašymo kompetencijos. Tačiau ugdoma ir daug ekstralingvistinių kompetencijų. (6 pavyzdinis pratimas)

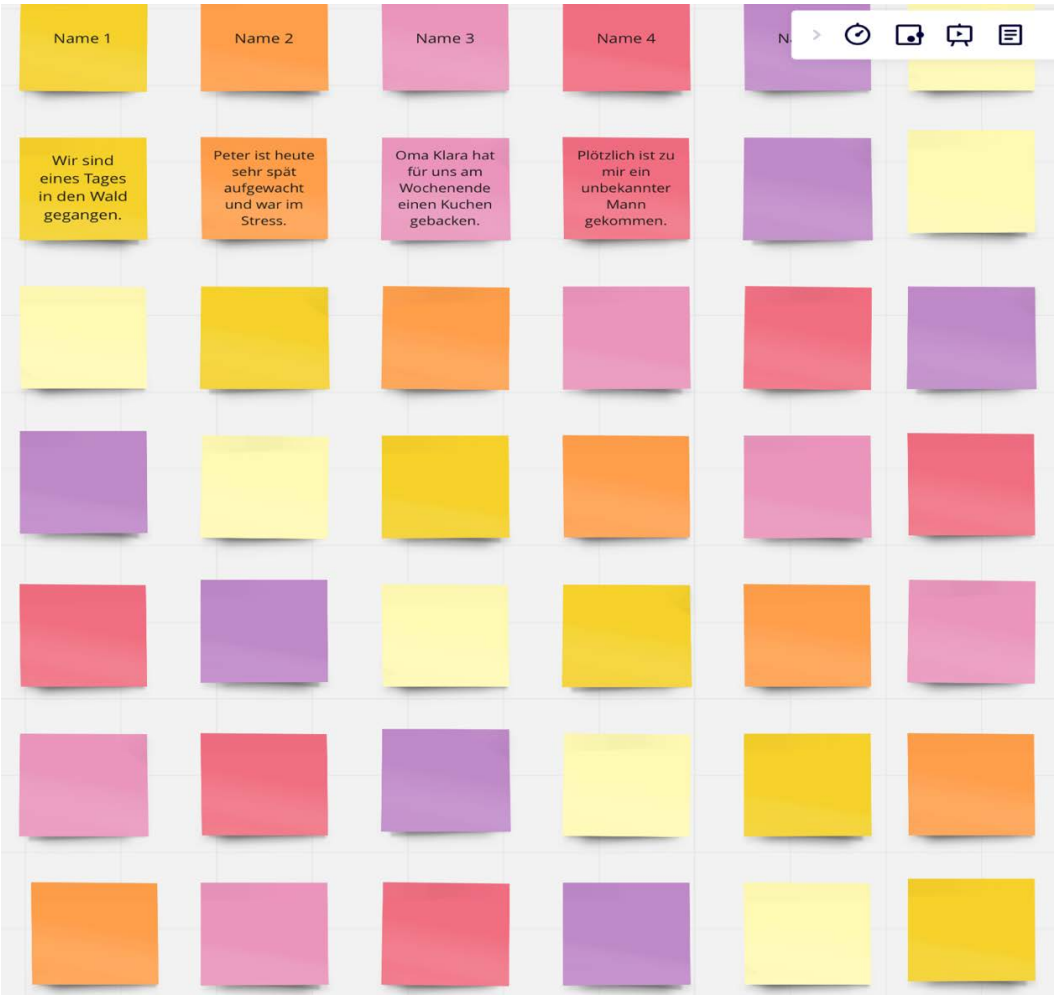
Pratimų pavyzdžiai

1 pratimo pavyzdys (šablonas: Minčių žemėlapis)

Kas yra sveika gyvensena? Kartu sukurkite minčių žemėlapį ir aptarkite su šia tema susijusius dalykus.

2 pratimo pavyzdys (šablonas: Brainwriting)

Parašykite trumpas mini istorijas. Pradžioje kiekvienas ant pirmojo savo spalvos popieriaus lapo užrašo vieną ar du sakinius. Kiti tęsia istoriją. Kiekvienas rašo tik į savo skiltį. Kiekviena istorija yra skirtingos spalvos. Kuri iš šių istorijų bus geriausia?

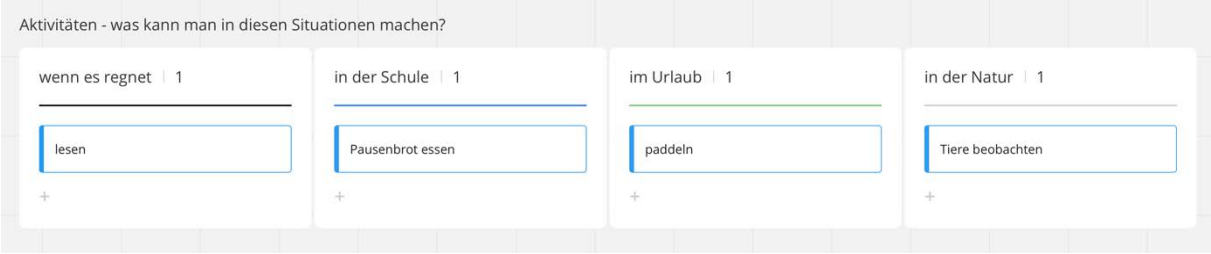


3 pratimo pavyzdys (šablonas: Brainwriting)

Išprotėję sakiniai Pirmiausia kiekvienoje skiltyje parašykite po sakinį. Tada perskaitykite sakinius įstrižai – kiekviena spalva reiškia skirtingą sakinį. Kai kuriuos įstrižinius sakinius reikia gramatiškai pataisyti. Kuris sakinys buvo beprotiškiausias?

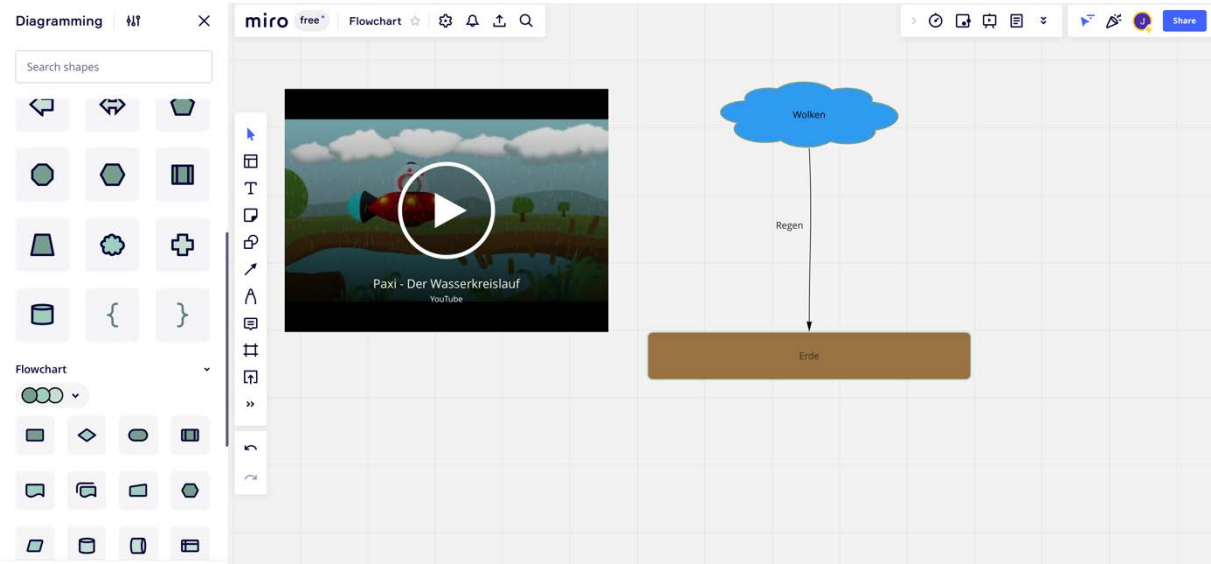
4 pratimo pavyzdys (šablonas: Kanban)

Suraskite veiklos pavyzdžių šiose situacijose. Užpildykite skiltis.



5 pavyzdžio pratimas (Srauto diagrama / Diagramming)

Peržiūrėkite „YouTube“ vaizdo įrašą apie vandens ciklą. Sukurkite vandens ciklo schemą. Pristatykite diagramą klasei.



6 pavyzdinis pratimas

Projektas: Mūsų zoologijos sodas: Mažose grupėse suplanuokite zoologijos sodą. Surinkite skirtingus gyvūnų paviljonus. Nubraižykite „Miro“ zoologijos sodo žemėlapį. Nepamirškite pagrindinių gyvūnų ir įvairių lankytojams skirtų įrenginių ar pramogų aprašymų. Pristatykite zoologijos sodą klasei.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- Įrankyje integruotos įvairios programėlės ir kitos funkcijos, tai vaizdinė pagalba, ypač skirta bendradarbiavimo užduotims atlikti.
- Taip pat galima naudoti kitų naudotojų paruoštus šablonus ir pritaikyti juos savo pamokoms.

Trūkumai

- Kad galėtumėte dirbti sukurtose lentose, būtina komandos narystė.
- Nemokamoje versijoje galima sukurti ne daugiau kaip 3 lentas.

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Stormboard: https://stormboard.com/home
- Collaboard: https://www.collaboard.app
- Microsoft Whiteboard: https://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app
- Ziteboard: https://ziteboard.com
- Limnu: https://limnu.com
- MURAL: https://www.mural.co
- Sketchboard: https://sketchboard.io

- AWW: http://awwapp.com
- Whiteboard Fox: https://r2.whiteboardfox.com

Įrankį aprašė *Ján Demčišák*

Nuudel

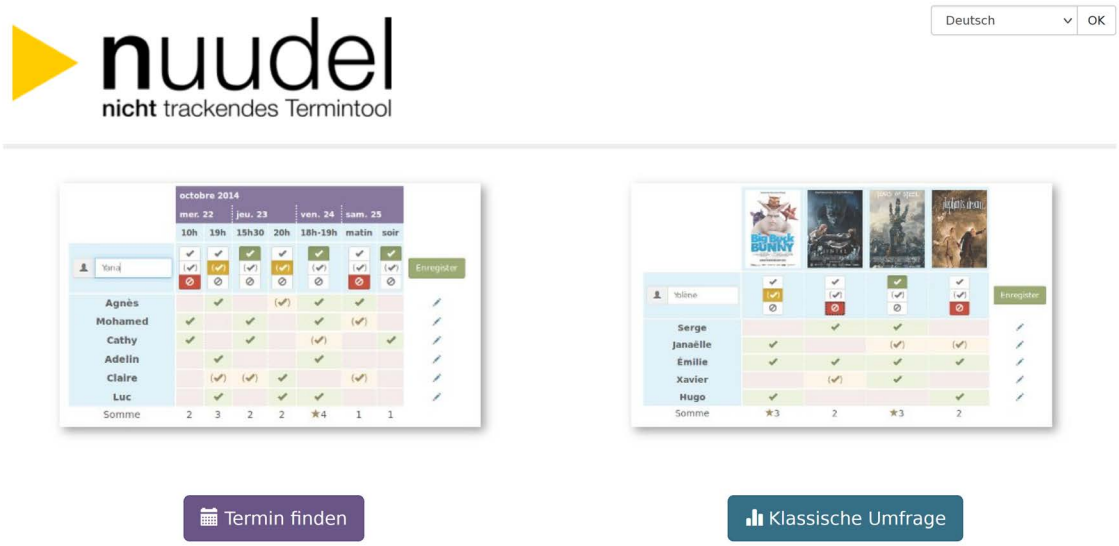
Nuoroda: https://nuudel.digitalcourage.de/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Registruotis nereikia, o įrankis yra nemokamas. Taip pat nėra naudotojų sekimo, t. y. saugoma tik tai, ką patys dalyviai įveda į formas.

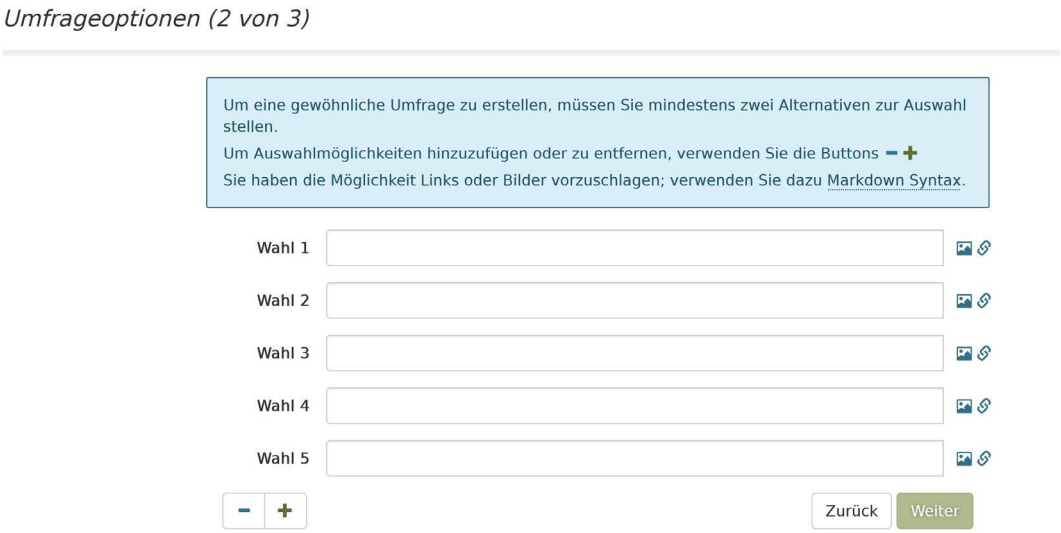
Įrankio funkcijos

Ši aplikacija yra susitikimų planavimo ir apklausų įrankis:



Susitikimų planavimo įrankis veikia taip pat, kaip ir kiti tokio pobūdžio įrankiai (pavyzdžiui, „Doodle“): Įvedate apklausos pavadinimą, o antrame etape pateikiate pasiūlymus dėl datų – reikia pasiūlyti bent du alternatyvius laikus (tą pačią dieną arba skirtingomis dienomis).

Apklausų įrankis yra labai paprastas: Iš esmės gali būti užduodamas tik vienas klausimas su bet kokiu atsakymo variantų skaičiumi:



Galimi atsakymo variantai gali būti tekstas, paveikslėlis arba nuoroda.

Tiek susitikimų planavimo, tiek apklausos įrankyje taip pat galite nustatyti datą, kada po balsavimo apklausa turėtų būti ištrinta. Jei data nenurodoma, apklausa bus automatiškai ištrinta praėjus 180 dienų nuo paskutinės balsavimo dienos.

Savo apklausas galite siųsti el. paštu.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Kadangi ši priemonė yra labai paprasta, jos panaudojimo vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose galimybės yra gana ribotos: Ji gali būti naudojama susitikimams su mokiniais (arba jų tėvais) planuoti, pamokoms vertinti ir t. t., taip pat gali būti naudojama temai pristatyti, balsuoti po diskusijos, rinkti nuomones ir pan.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- nemokamai
- labai paprastas ir patogus naudoti

Trūkumai

- galimos taikymo vokiečių kaip svetimosios kalbos pamokose galimybės gana ribotos

Įrankį aprašė *Virginija Masiulionytė*

Padlet

Nuoroda: https://padlet.com

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

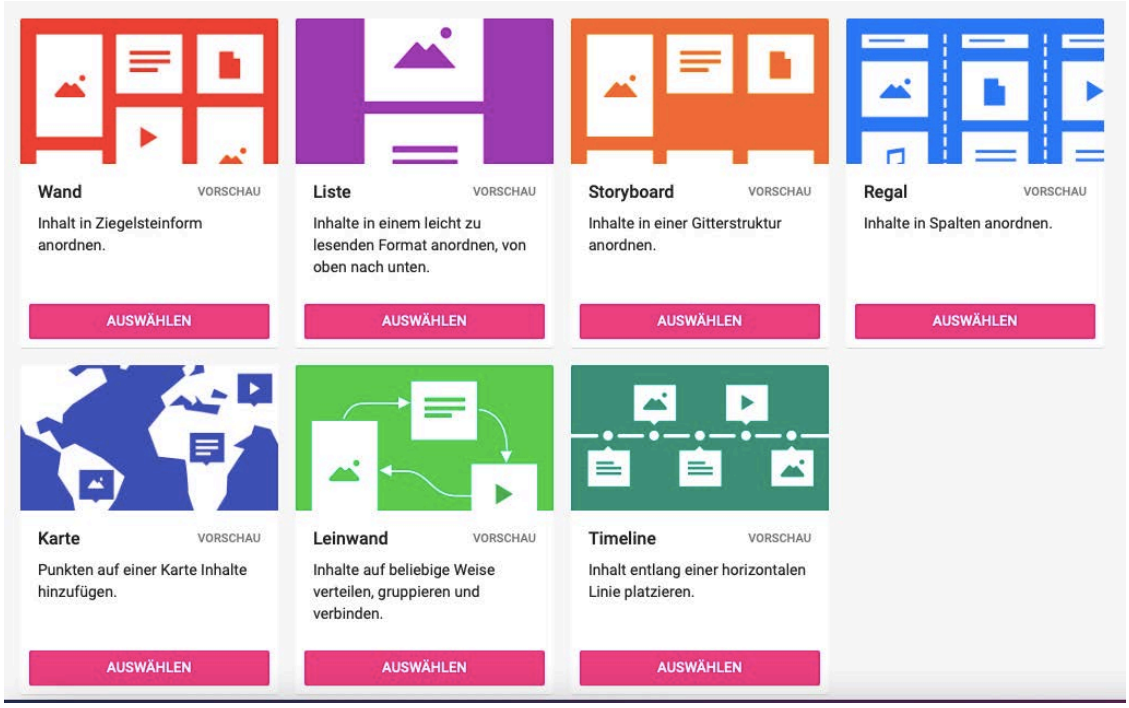
Norint sukurti „Padlet“, reikia užsiregistruoti, tada gausite nemokamą paskyrą.

Įrankio funkcijos

Ši priemonė naudojama kaip skaitmeninė skelbimų lenta klasėje, kai norite dirbti nuotoliu.

„Padlet“ naudojamas kūrybiškiems mainams klasėje.

Užsiregistravę galite kurti savo „Padlet“. Galima rinktis iš kelių parinkčių pagal iš anksto nustatytas schemas su specialiomis funkcijomis (žr. paveikslėlį):



Išdėstymas koreguojamas atitinkamame „Padlet“, atsižvelgiant į konkretaus „Padlet“ funkciją.

Mokiniai gali komentuoti atskirus įrašus (funkcija „Komentuoti“).

Prie kiekvieno „Padlet“ yra nuoroda, kur jį galima rasti.

Parinktis „Toliau“ veda į rubriką „duomenų apsauga“, kur reikia nuspręsti, ar konkretų „Padlet“ matys tik kūrėjas, ar jis apsaugotas slaptažodžiu, ar jis slaptas ar viešas.

Jei mokiniai turėtų patys rašyti, pasirinkite parinktį „Visi su prieiga“, kad jie turėtų leidimą dirbti su „Padlet“.

Tada darbas su konkrečiu „Padlet“ vyksta intuityviai, yra daugybė įrašų kūrimo galimybių. Priklausomai nuo to, kokiam tikslui klasėje naudojamas „Padlet“, prie atskirų įrašų / lipnių lapelių galima pridėti papildomą tekstą ir įvesti įvairius elementus, pavyzdžiui, nuorodas, dokumentus, paveikslėlius, nuotraukas, vaizdo įrašus, žemėlapių ištraukas ir pan.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

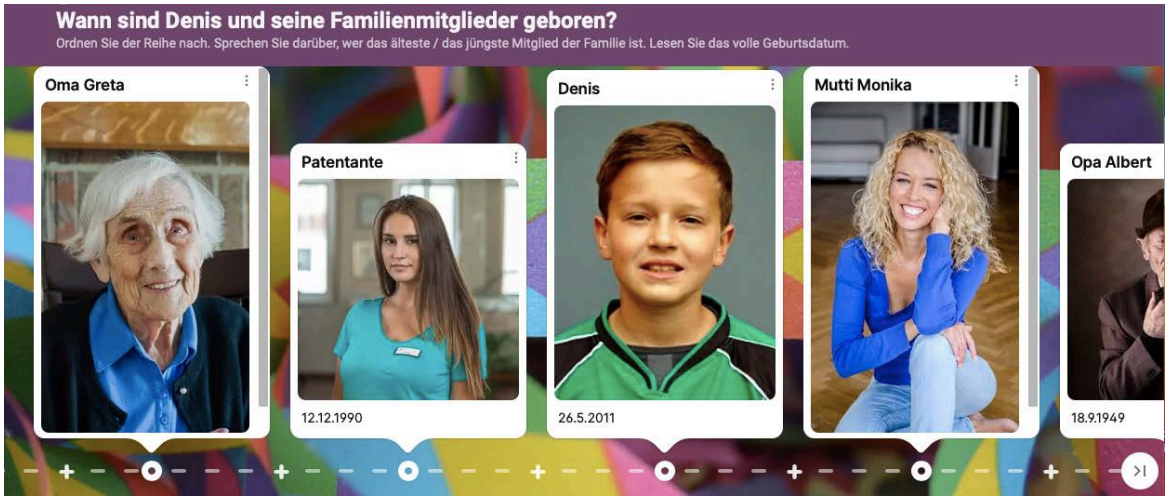
„Padlet“, kaip skaitmeninę skelbimų lentą, galima naudoti visiems įgūdžiams ugdyti, atsižvelgiant į iš anksto nustatytą schemą. „Padlet“ gali būti naudojami kalbėjimui (apibūdinimas, proceso išdėstymas tinkama tvarka ir t. t.), sakytiniam tekstui suprasti (vaizdo įrašų, filmukų žiūrėjimas ir aptarimas), rašytiniam tekstui suprasti (darbas su tekstu mažesnėmis dalimis) ir rašymui (teksto kūrimas).

Įrankis taip pat gali būti naudojamas gramatikos kompetencijai lavinti arba informacijai apie šalį perteikti.

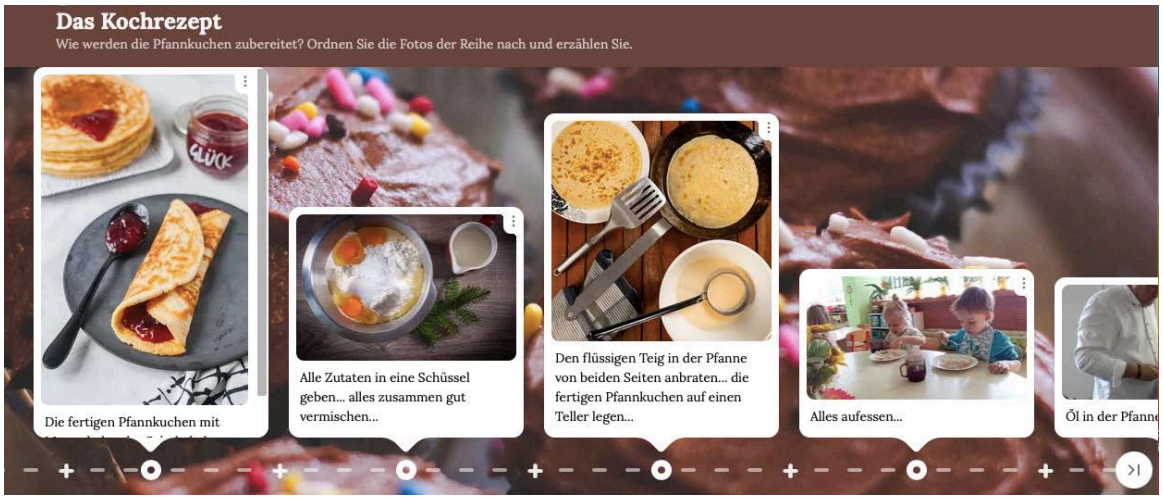
Pratimų pavyzdžiai

Naudodami „Padlet“ galite vienu metu žaismingai lavinti kelis kalbos reiškinius.

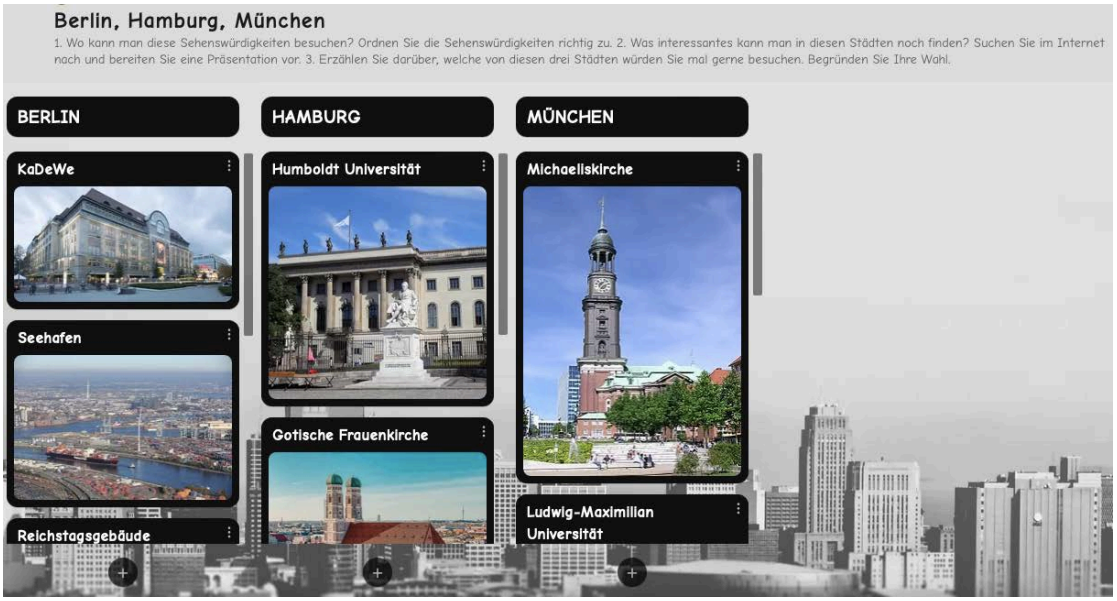
- Gramatikos (skaitmenys, eilės numeriai, datos), kalbėjimo įgūdžiai, šeimos narių tema / žodynas:



- Aprašydami procesą (maisto gaminimo receptą, sudėliodami atskirus veiksmus tinkama tvarka), taip pat galite praktikuoti neveikiamosios rūšies konstrukcijų sudarymą:



- Informacijos apie šalį pateikimas:



- be to, naudodami paveikslėlius galite praktikuoti specialųjį žodyną, pavyzdžiui, pasiruošti prieš skrydį – aprašyti registracijos oro uoste procesą:

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- „Padlet“, kaip skaitmeninė prisegtukų lenta, siūlo daugybę galimybių klasėje,
- ji padeda probleminiam mokymui(si),
- įrankis naudojamas kūrybiškiems mainams klasėje.

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Dashboard (Google Tools): https://myaccount.google.com/dashboard?hl=en

Įrankį aprašė *Monika Hornáček Banášová*

Picker Wheel

Nuoroda: https://pickerwheel.com/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

- Įrankiu galima naudotis tiesiogiai be registracijos.
- Prisijungimo galimybės: el. paštu ir slaptažodžiu, „Google“ paskyra arba „Facebook“ paskyra
- Aplikacijoje galima saugoti ir tvarkyti „Picker Wheel“ projektus. Tačiau „Picker Wheel“ taip pat galima bendrinti su visais nustatymais neprisijungus, todėl ateityje taip pat galima pritaikyti ir keisti.
- Paruoštus „Picker Wheels“ galima pasiekti per nuorodą (funkcija „Dalytis“) arba naudojant funkciją „Embed Wheel“.

Įrankio funkcijos

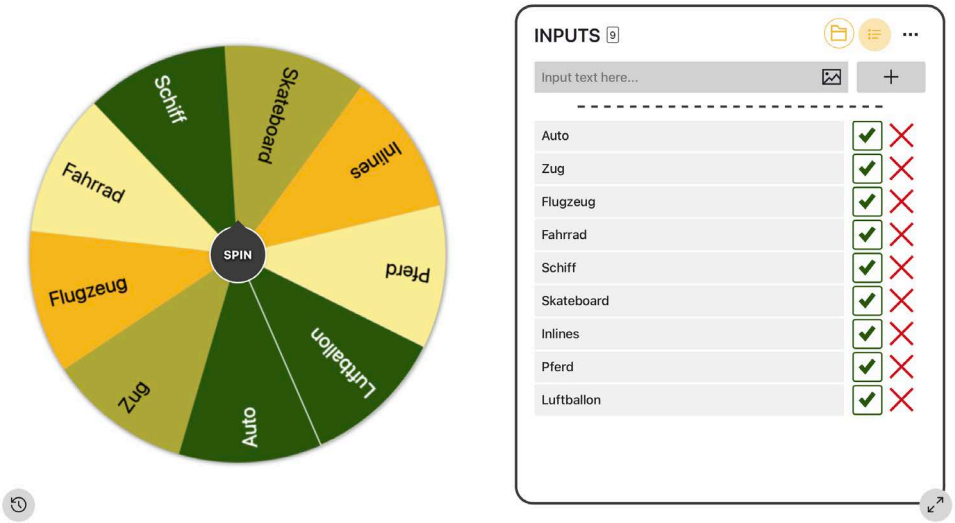
Įrankis veikia kaip atsitiktinių pasirinkimų generatorius. Jis leidžia atsitiktinai (taip pat ir pakartotinai) rinktis iš paties apibrėžto galimybių rinkinio. Galimos šios parinktys:

- Picker Wheel: pasirinkimas iš iš anksto nustatytų žodžių ir (arba) frazių
- Team Picker Wheel: atsitiktinis žmonių įtraukimas į tam tikras grupes ir (arba) komandas
- Yes No Picker Wheel: Atsitiktiniai „taip / ne“ pasirinkimai (mažiau tinkami mokymui)
- Number Picker Wheel: atsitiktinių skaičių generatorius apibrėžtame intervale (nuo – iki)
- Letter Picker Wheel: atsitiktinių abėcėlės raidžių generatorius
- Image Picker Wheel: atsitiktinių vaizdų generatorius

Paprastame „Picker Wheel“ taip pat gali būti žodžių ir (arba) frazių bei paveikslėlių mišinys.

„Picker Wheel“ sukūrimas

Atskiros parinktys įterpiamos į lauką INPUTS ir patvirtinamos įvesties klavišu arba simboliu .



Vaizdą galima įkelti per vaizdo piktogramą (simbolis:). „View/Add List“ (simbolis) parinkčių sąrašą taip pat galima paprasčiausiai įklijuoti naudojant „Copy / Paste“.

Išplėstinius nustatymus rasite piktogramoje „More“ (simbolis ···). Sukurtas „Picker Wheel“ bendrinamas piktograma „Share“ . Galite pasirinkti, ar sukurtoje nuorodoje turi būti tik parinktys („Inputs“), ar prie nuorodos turi būti prijungti visi nustatymai („Settings“). Antroji parinktis gali būti naudinga, jei vėliau reikės keisti „Picker Wheel“, jei nenorite kurti „Picker Wheel“ paskyros. „Picker Wheel“ įjungiamas spustelėjus SPIN.

Vaizdo įrašų galerijoje rasite keletą vaizdo įrašų su instrukcijomis, kaip sukurti ir nustatyti įvairius „Picker Wheels“ nustatymus: https://pickerwheel.com/video-gallery/

Išplėstiniai nustatymai ir įrankių nustatymai

Išplėstinius nustatymus galima pasiekti per piktogramą ··· .

- Open Title Section: leidžia įvesti sukurto „Picker Wheel“ pavadinimą
- Enable Weight: atskiroms parinktims galima priskirti balus.
- Shuffle: išmaišo įvestų parinkčių tvarką.
- Enable All Inputs: atskiras įvestas parinktis galima išjungti atskirai. Naudojant funkciją „Enable All Inputs“, visas parinktis galima įjungti vienu metu.
- Reset All Counts: Atsitiktinių pasirinkimų generatoriaus skaitiklį galima atstatyti į nulį.
- Remove All Inpunts: Visos parinktys ištrinamos.

Skyriuje „Tool Settings“ galite atlikti šiuos kiekvieno „Picker Wheel“ nustatymus:

- Spin Behavior: Tai yra: rato sukimosi greitis ir trukmė, rankinis stabdymas ir atsitiktinė pradinė padėtis. Kai greitis didžiausias, parinktys yra paslėptos (vadinamasis paslaptingasis sukimasis).
- Confetti & Sound: animacijos ir garso nustatymas

- Tool Colors: spalvų schemos pasirinkimas
- Background Color: fono spalvos pasirinkimas

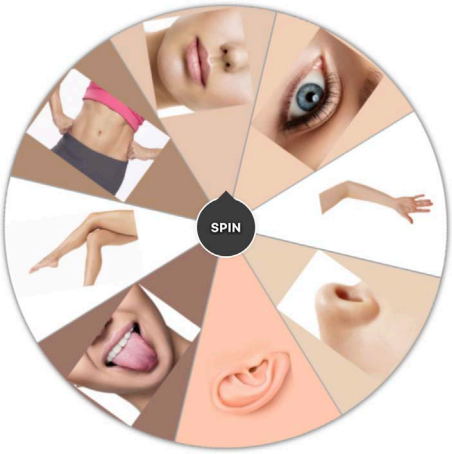
Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Įrankis daugiausia tinka žodynui ir įvairioms kalbos struktūroms (leksikai ir gramatikai) kartoti arba lavinti. Kai kurių parinkčių kartojimas gali padėti automatizuoti kalbos struktūras. Be to, šiuo įrankiu galima lavinti kalbėjimo ir rašymo įgūdžius. Šiuo požiūriu iš pažiūros paprastas įrankis suteikia įvairių galimybių jį naudoti klasėje.
Speciali paskirtis:

- „Team Picker Wheel“ galima naudoti mokiniams suskirstyti į grupes. Dalyvių lytis taip pat galima parinkti proporcingai.
- „Number Picker Wheel“ galima naudoti skaičių žodžiams pratinti.
- „Letter Picker Wheel“ galima naudoti įvairiuose raidžių žaidimuose.
- Egzaminų žodžiu metu „Picker Wheel“ galima naudoti kaip atsitiktinių klausimų, į kuriuos reikia atsakyti, generatorių.

Pratimų pavyzdžiai

1 pavyzdinis pratimas
Was kannst du mit dem Körperteil machen?
Mit ... kann ich ...



Pastaba: Paprastas šio pratimo variantas galėtų būti toks: *Wie heißt das Körperteil?* Vis dėlto labiau tinka klausimai ir parinktys, į kuriuos galima atsakyti keliais arba alternatyviais atsakymais. Pavyzdžiui, *mit den Beinen kann ich hüpfen/laufen/rennen/knien* ir pan.

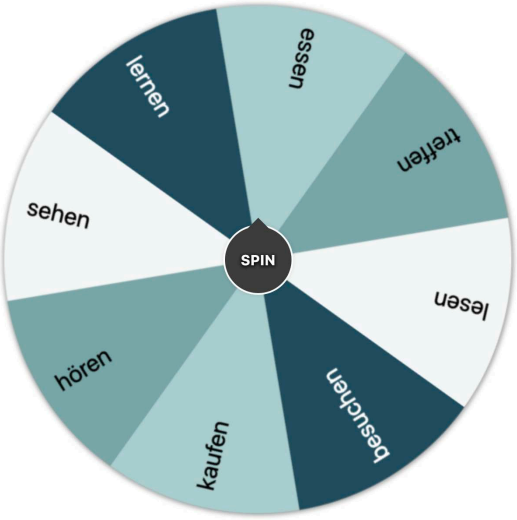
Tokio tipo pratimus taip pat galima susieti su pratimų lapu – mokiniai turi žodžius, sakinius ir pan., kuriuos gali susieti su parodytu žodžiu (pavyzdžiui, veiksmažodžius su daiktavardžiais, antonimus, sinonimus, būdvardžius su daiktavardžiais ir pan.)

2 pavyzdinis pratimas

Was hat Max gestern gemacht? Drehe das Glücksrad und ergänze den Satz.

Max hat gestern _____

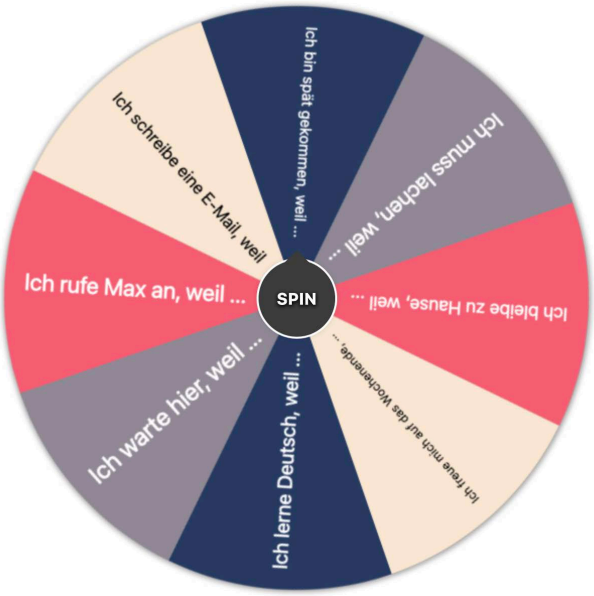
Zum Beispiel: kaufen → Max hat gestern Kartoffeln gekauft.



Pastaba: šiame pratime ratas nustato tik veiksmažodį; mokiniai turi patys surasti kitą žodį. Tačiau mokytojas taip pat gali palengvinti šį pratimą, pasiūlydamas mokiniams pasirinkti tinkamus žodžius.

3 pavyzdinis pratimas

Ergänze den Satz.



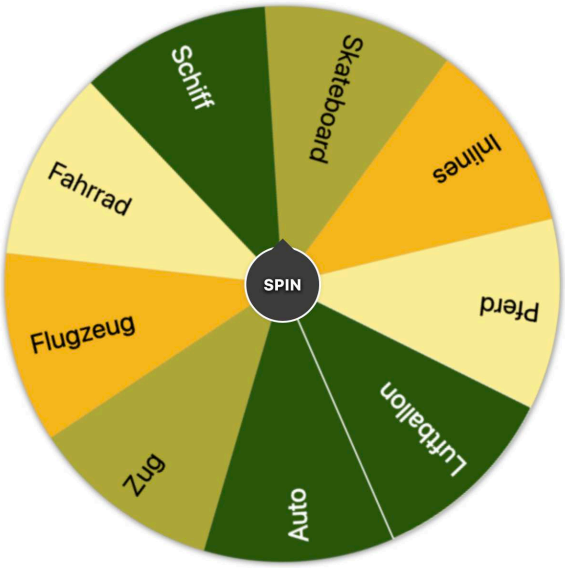
4 pavyzdinis pratimas

Ihr habt zu Hause 5 Zutaten, die euch das Glücksrad zugeteilt hat. Was könnte man mit diesen Zutaten zubereiten? Findet mehrere Möglichkeiten. Was müsste man vielleicht noch kaufen?

Pastaba: darbas mažose grupėse. Kiekviena grupė ratą suka 5 kartus. Grupavimui galima naudoti „Team Picker Wheel“.

5 pavyzdinis pratimas

Diskutiert in Kleingruppen über Vor- und Nachteile von zwei gewählten Bewegungsmöglichkeiten, die euch das Glücksrad zugeteilt hat.



Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- nemokamai, registracija nebūtina

Trūkumai

- su tam tikromis pratimų rūšimis (ypač gryno žodyno ar fiksuotų struktūrų) pratimai gali tapti nuobodoki.
- negalima užkirsti kelio pakartotiniam parinkčių pasirinkimui (dėl šios priežasties pratybose turėtų būti leidžiama skirtingai reaguoti į pasirinktą parinktį)

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Spinner Wheel: https://spinnerwheel.com
- Wheel Decide: https://wheeldecide.com

Įrankį aprašė *Ján Demčišák*

PollEverywhere

Nuoroda: https://www.polleverywhere.com/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

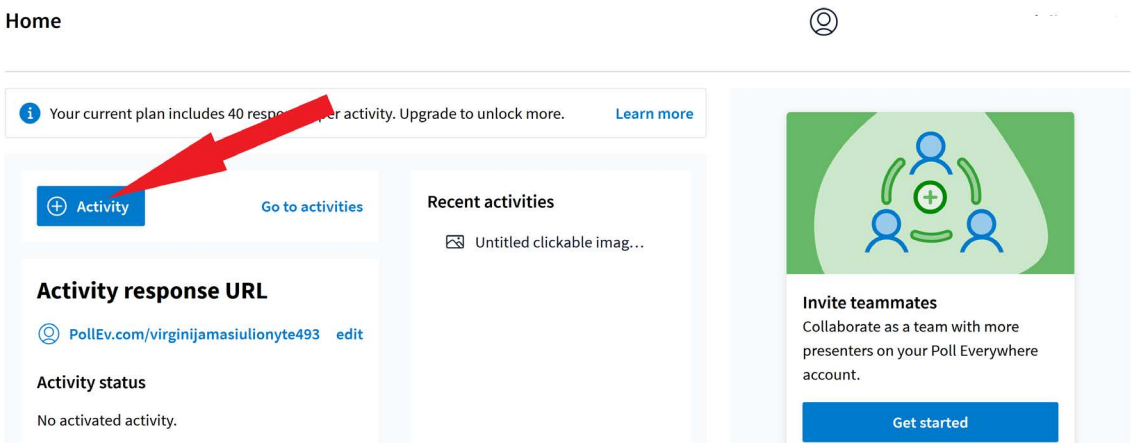
Būtina prisijungti (tinka „Google ID“). Priklausomai nuo poreikių, galima rinktis iš penkių galimų licencijos versijų, iš kurių viena yra nemokama.

Įrankio funkcijos

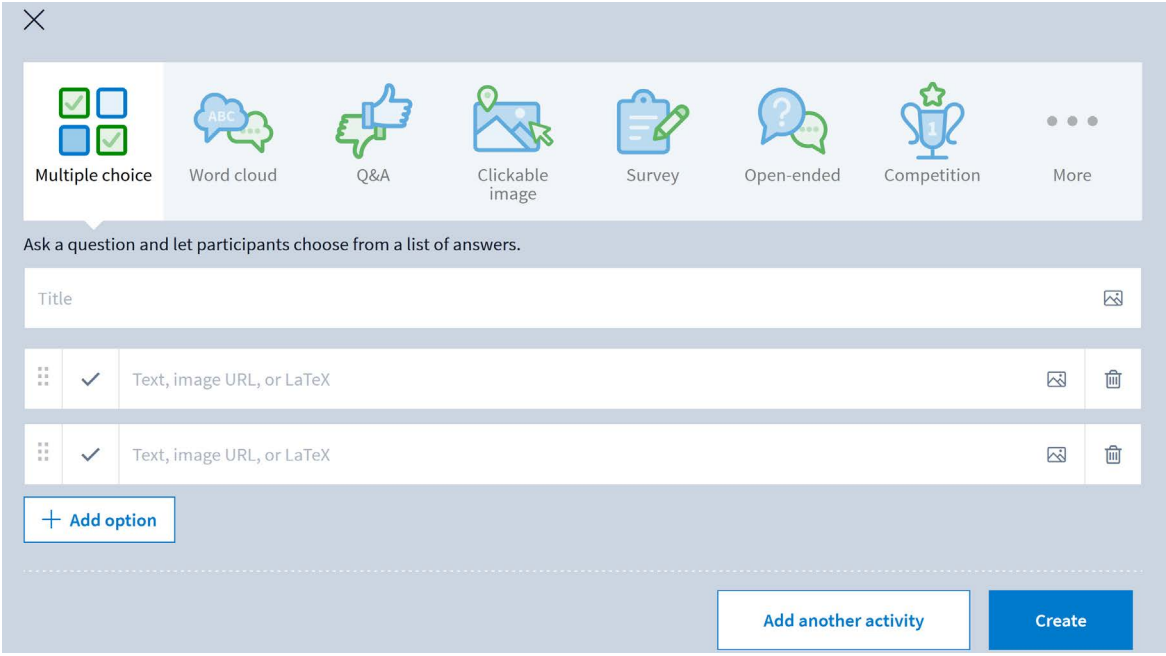
Ši aplikacija – tai balsavimo sistema, kurią galima naudoti per pamokas ir pateiktis. „PollEverywhere“ galima integruoti į kitas aplikacijas:

Balsavimo sistema leidžia užduoti klausimą ar klausimus, pateikti galimus atsakymus, elektroniniu būdu užregistruoti pateiktus atsakymus ir parodyti rezultatus skaitmeninėje pateiktyje. Užduodant konkrečius klausimus ir apibendrinant rezultatus galima motyvuoti mokinius **aktyviau dalyvauti** pamokoje. Kadangi rezultatai rodomi realiuoju laiku, t. y. gyvai, mokytojas gali inicijuoti ir konkrečiai nukreipti galimą diskusiją.

Norėdami sukurti apklausą, „Home“ rubrikoje paspauskite „Activity“:

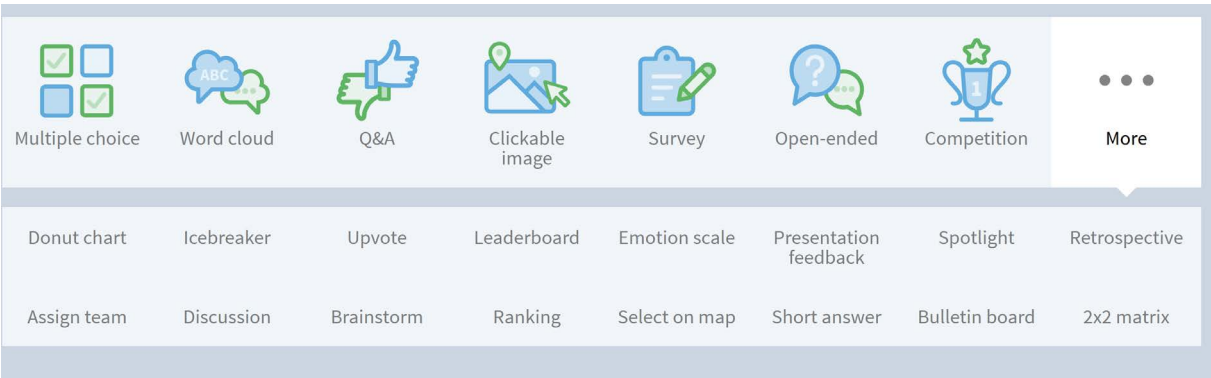


galima pasirinkti šiuos klausimų tipus:

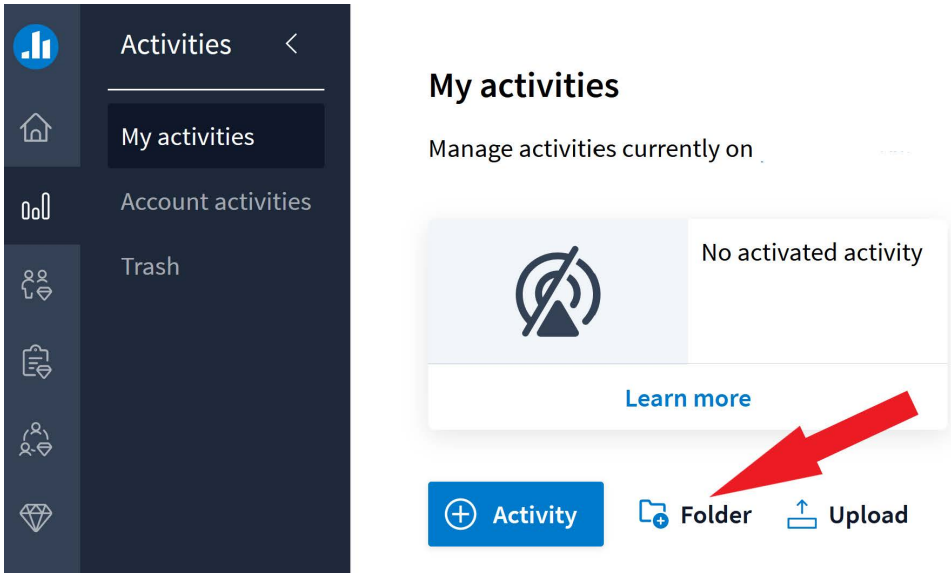


1) **Multiple Choice**: dalyviai gali rinktis iš kelių atsakymų variantų;
2) **Word Cloud**: pateikti atsakymai pateikiami kaip žodžių debesis;
3) **Q&A**: Besimokantieji atsako į klausimą, o tada gali balsuoti už vienas kito atsakymus. Tokio tipo klausimai tinka, jei norite pasiekti bendrą sutarimą;
4) **Clickable Image**: galima pasirinkti arba įkelti paveikslėlį, o dalyviai gali spustelėti bet kurią paveikslėlio dalį;
5) **Survey**: galite užduoti keletą klausimų, į kuriuos dalyviai atsakinėja savo tempu;
6) **Open-Ended**: trumpas atviras klausimas;
7) **Competition**: Galite sukurti klausimų seriją ir paprašyti dalyvių varžytis tarpusavyje, kas greičiau atsakys į klausimus.

Skyriuje **More** yra dar daugiau galimų klausimų tipų su iš anksto nustatytais klausimais (tik anglų kalba, bet juos galite pakeisti savais):



Sukurtas apklausas galima sugrupuoti į vieną ar kelis aplankus, esančius skyriuje „Activities“.



Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- su nemokama versija galite sukurti tiek apklausų, kiek norite;
- daug klausimų tipų parinkčių.

Trūkumai

- tik anglų kalba;
- dalyvius galima registruoti ir stebėti jų veiklą tik mokamose versijose.

Įrankį aprašė *Virginija Masiulionytė*

QRCode Monkey

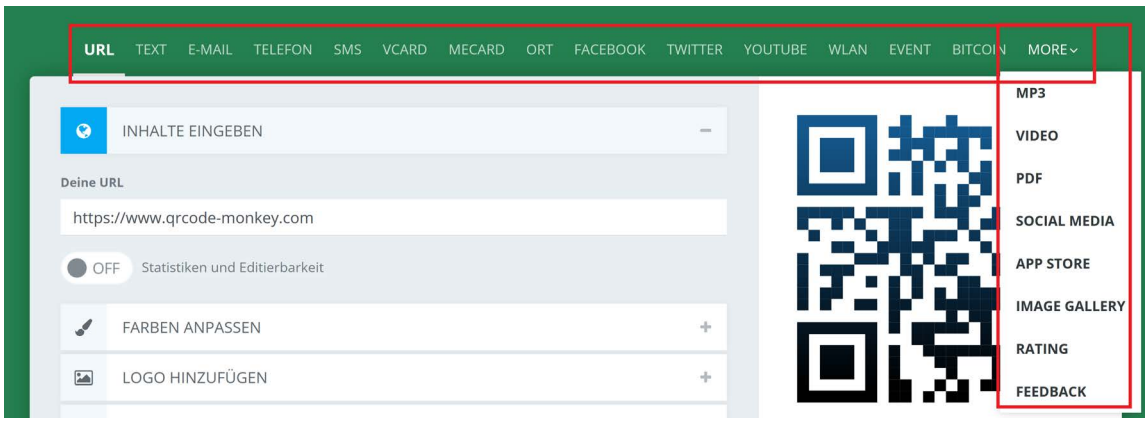
Nuoroda: https://www.qrcode-monkey.com/de/#url

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Aplikacija galite naudotis neužsiregistravę. QR kodai, sukurti URL, tekstui, el. paštui ir kt., yra nemokami ir galioja neribotą laiką. Tačiau MP3, vaizdo įrašų, PDF, socialinės žiniasklaidos ir kai kurių kitų duomenų tipų (skiltis „More“ – žr. toliau) duomenų tipai turi būti registruojami ir yra mokami.

Įrankio funkcijos

Naudodamiesi šia programa galite generuoti QR kodus su logotipu, spalva ir kitomis funkcijomis. QR kodai leidžia susieti skirtingų formų turinį, pavyzdžiui, popieriuje atspausdintą plakatą ir internetinį turinį.
Galite kurti QR kodus šių tipų duomenims:



QR kodus galima nuskaityti naudojant kameros programėlę arba kitas tam pritaikytas programėles.

Kaip matyti iš svetainėje pateikto aprašymo, atskirą QR kodą galite sukurti keturiais paprastais veiksmais:

1. Nurodykite QR kodo turinį
2. Individualizuokite dizainą
3. Sugeneruokite QR kodą
4. Atsisiųskite QR kodą

Šie veiksmai taip pat paaiškinti vaizdo instrukcijoje:
https://www.youtube.com/watch?v=D1PRTVg2R0w&ab_channel=SebastianStoll

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Klasėje mokytojas gali naudoti QR kodus, kad papildytų spausdintą medžiagą audiovizualiniu turiniu (pavyzdžiui, „YouTube“ vaizdo įrašais), arba patys mokiniai gali naudoti QR kodus, pavyzdžiui, kai turi parengti pateiktį arba dalyvauti projekte. Už klasės ribų QR kodai gali būti naudojami tam tikroms sritims ar lankytinoms vietoms tyrinėti.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- patogus naudoti
- didelės raiškos QR kodai
- plačios dizaino galimybės
- daug duomenų tipų

Trūkumai

- iš esmės atlieka vieną funkciją – susieja turinį
- naudojimas priklauso nuo mokytojo kūrybiškumo

Įrankį aprašė *Virginija Masiulionytė*

Scrumblr

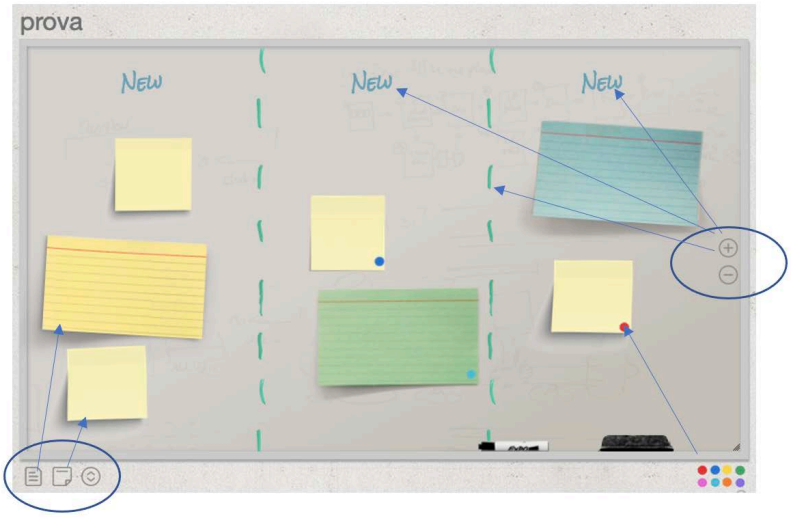
Nuoroda: http://www.scrumblr.ca

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Šiuo skaitmeniniu įrankiu galima naudotis be registracijos ir jis labai patogus. Laukelyje įveskite savo vardą (arba slapyvardį / grupės pavadinimą /...) ir šiuo vardu sukurkite savo prisegtukų sieną, kuria galėsite dalytis su kitais. Prieiga suteikiama tik per nuorodą.

Įrankio funkcijos

„Scrumblr“ yra virtuali prisegtukų lenta, tinkama mokymui(si) bendradarbiaujant. Yra du būdai, kaip į lentą įtraukti elementus. Viena iš jų yra dešinėje pusėje ir leidžia mokytojui suskirstyti prisegtukų lentą pagal poreikį, o kita yra apačioje kairėje pusėje, kur spustelėjus atsiranda rodyklė, kurią galima vilkti į atitinkamą prisegtukų lentos vietą. Tokiu būdu mokiniai gali „rašyti“ įvairias idėjas lentoje.

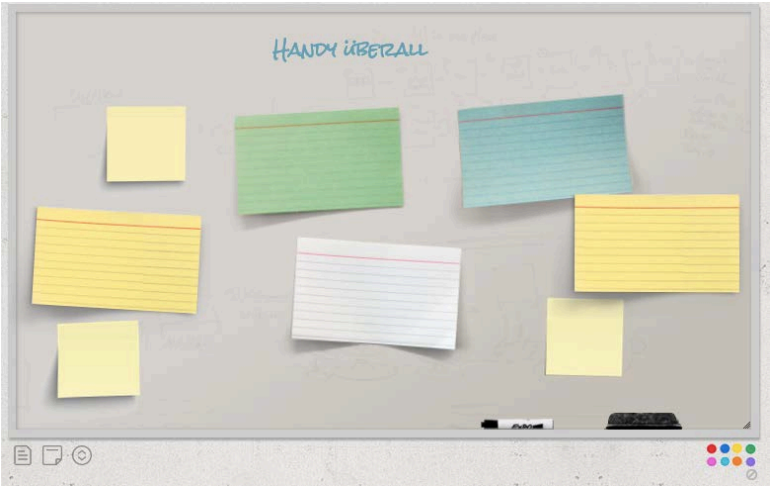


Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

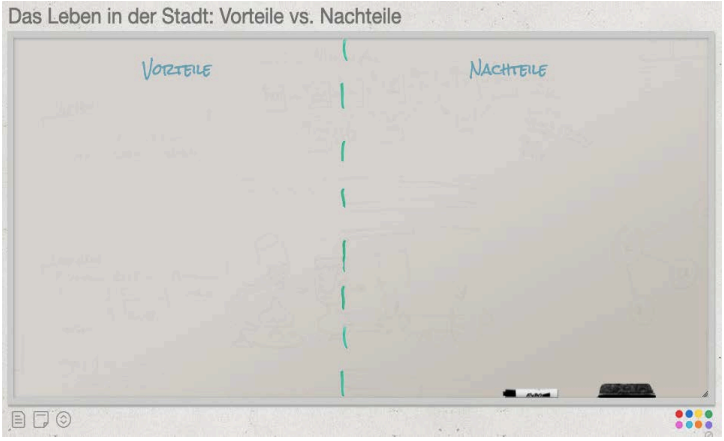
Šis įrankis pamokoje gali būti naudojamas įvairiai, visų pirma renkant, apdorojant ir lyginant įvairių rūšių turinį (minčių žemėlapis, minčių lietus, ankstesnių žinių, tyrimų rezultatų ir sprendimų rinkimas ir t. t.) Klasėje jis gali būti naudojamas atskirai nuo kitos mokomosios medžiagos (pavyzdžiui, kuriant minčių žemėlapį konkrečia tema, kuri bus aptariama kaip kalbėjimo įgūdžių užduotis; taip pat po kitos mokomosios medžiagos arba kartu su kitomis skaitmeninėmis priemonėmis (pavyzdžiui, argumentai „už“ ir „prieš“ nagrinėjant teksto turinį kaip sakytinio ir rašytinio teksto supratimo užduotis).

Pratimų pavyzdys (-iai)

1 pavyzdinis pratimas: Surinkti nuomones prieš diskusiją
Ar visur reikia naudoti mobilųjį telefoną? Kur taip, o kur ne? Kodėl? Surinkite idėjas ir nuomones.



2 pavyzdinis pratimas: Nustatyti pagrindines sakytinių ir (arba) rašytinių tekstų mintis
Kokie yra gyvenimo mieste privalumai ir trūkumai. Parašykite.



Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- mokiniai gali dirbti lygiagrečiai
- kiekvieną papildymą galima tiesiogiai stebėti iš skirtingų kompiuterių.
- todėl tuo pačiu metu vyksta ir (savi)kontrolė

Trūkumai

- tai yra tik skaitmeninė lentos versija
- ji neturi kitų funkcijų, pavyzdžiui, paveikslėlių, tekstų, grafikos, dainų ir kt. įterpimo.
- kūrybiško užduočių vizualizavimo galimybės yra labai ribotos

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Padlet: https://sk.padlet.com/ (daugiau funkcijų nei „Scrumblr“, būtina registracija, nemokama prieiga tik su pagrindine versija)
- Trello: *https://trello.com/* (daugiau funkcijų nei „Scrumblr“, būtina registracija, nemokama prieiga tik prie tam tikrų funkcijų)
- Miro: *https://miro.com/* (daugiau funkcijų nei „Scrumblr“, būtina registracija)
- Lucidspark: https://lucidspark.com/ (daugiau funkcijų nei „Scrumblr“, būtina registracija, nemokama prieiga tik prie tam tikrų funkcijų)
- Jamboard (Google įrankis): https://edu.google.com/products/jamboard/ (daugiau funkcijų nei „Scrumblr“, registracija nebūtina)
- Bitpaper: https://bitpaper.io/ (daugiau funkcijų nei „Scrumblr“, būtina registracija)

Įrankį aprašė *Simona Fraštíková*

Socrative

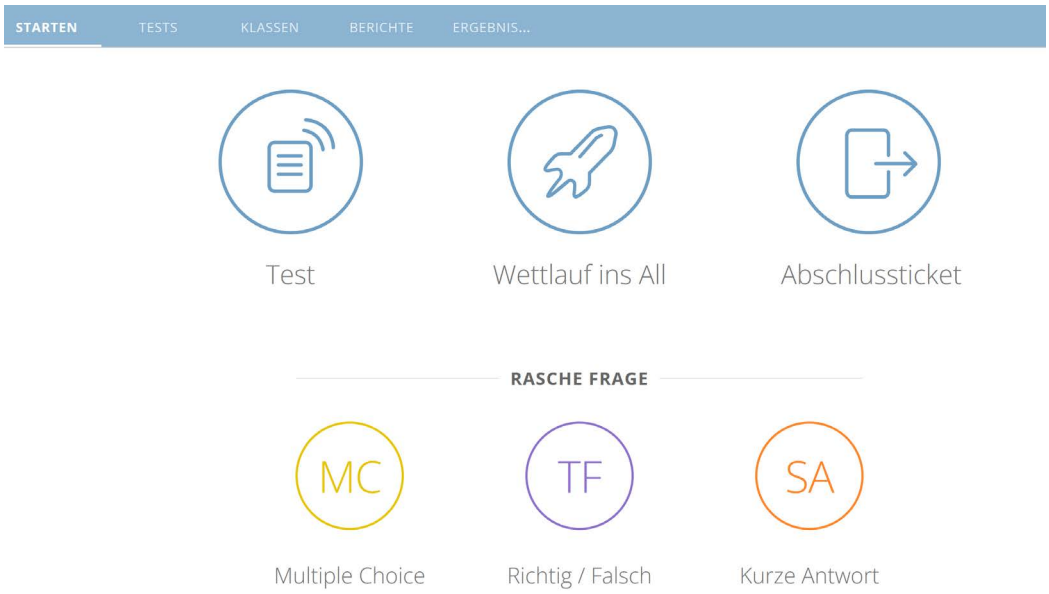
Nuoroda: https://www.socrative.com/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Būtina registracija, galima užsiregistruoti naudojant „Google ID“.

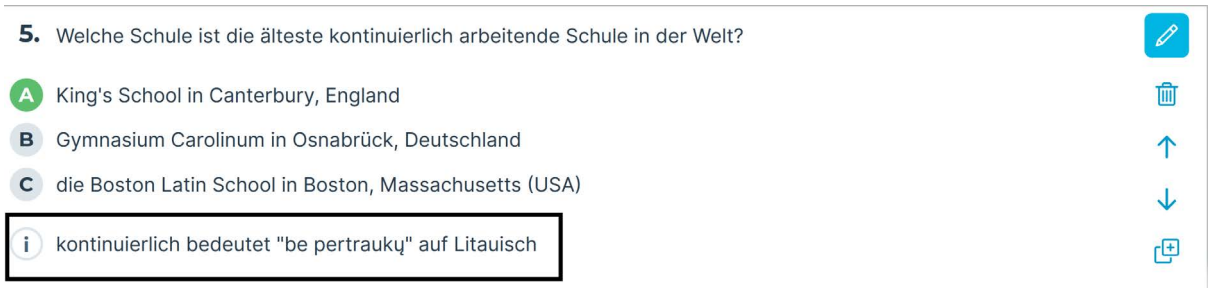
Įrankio funkcijos

„Socrative“ – tai aplikacija, kurioje iš esmės siūlomos trys veiklos: testas (viktorina), greitasis klausimas („Quick Question“) ir baigiamasis klausimas („Exit Ticket“).

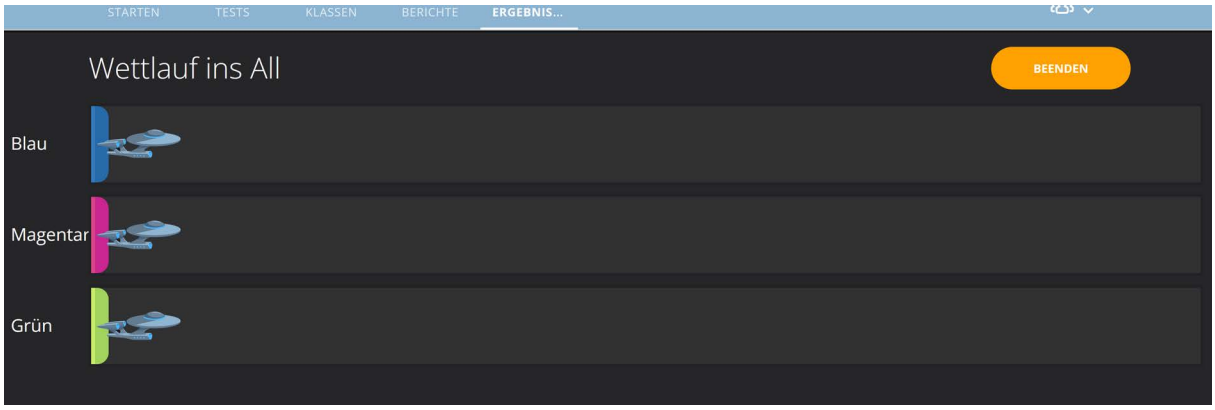


Testas leidžia kurti testus ir peržiūrėti momentines besimokančiųjų pasiekimų ataskaitas. Testą sudaro klausimai su keliais atsakymų variantais, klausimai su teisingu ir neteisingu atsakymų variantai bei atviri klausimai su trumpais atsakymais. Taip pat galite pridėti nuotraukų.

Jei reikia, klausimą galima papildyti paaiškinimais (galbūt paveikslėliais):



Viktoriną taip pat galite atlikti lenktynių („Space Race“) režimu: Tada mokiniai gali varžytis tarpusavyje komandose:

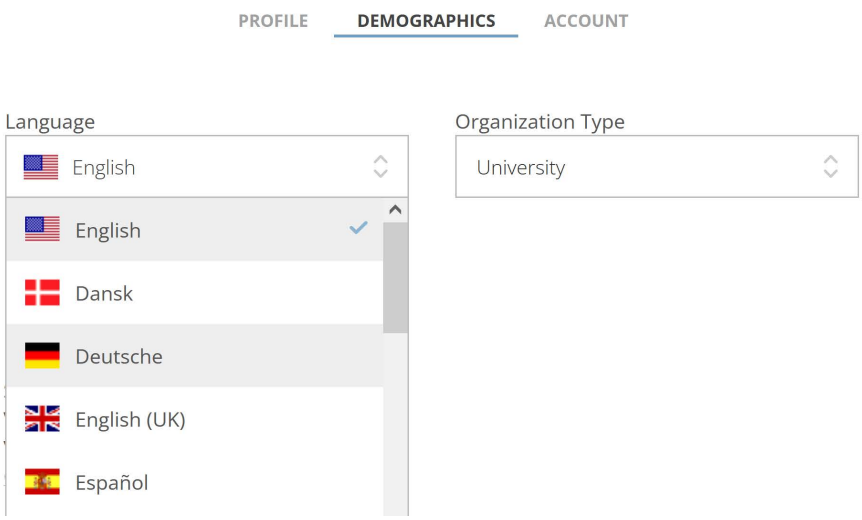


Quick Question tinka greitoms apklausoms atlikti.

Exit Ticket skirtas grįžtamajam ryšiui ir mokymosi pažangos stebėsenai: pamokos pabaigoje mokytojas gali patikrinti, ar pasiekti pamokos tikslai, ar mokiniai suprato dėstomą medžiagą ir pan.

Galite sukurti **savo klases** ir peržiūrėti besimokančiųjų pasiekimus skiltyje „Ataskaitos“ („Reports“).

Vokiečių kalba palaikoma: ją galite pasirinkti skiltyje „Profile“ -> „Demographics“ -> „Language“.



Pagalbos temose yra daug tinklaraščių (anglų kalba), kuriuose paaiškinamos tam tikros aplikacijos funkcijos ir pateikiami naudingi patarimai.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Atrodo, kad ši aplikacija geriausiai tinka pasiekimų patikrinimui, taip pat praktikai, diskusijoms ir dalijimuisi.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- intuityvus, lengvai suprantamas ir paprastas naudoti
- yra mobilioji aplikacijos versija
- mokytojai gali dalytis sukurtais testais tarpusavyje ir keisti bendrus testus pagal savo poreikius
- Pradėdami testą, galite pasirinkti daugybę skirtingų nustatymų, pavyzdžiui, nedelsiant gauti grįžtamąjį ryšį, laisvai naršyti arba mokytojo nurodytu tempu, išmaišyti klausimus, išmaišyti atsakymus ir t. t.

Trūkumai

- nemokama versija siūlo palyginti nedaug: tik 5 testus, 1 klasę ir ne daugiau kaip 50 besimokančiųjų vienoje klasėje. „Pro“ versija yra gana brangi: 90 JAV dolerių per metus;
- užduočių tipų ar veiklos spektras apsiriboja trimis minėtais klausimais: klausimas su keliais atsakymų variantais, trumpo atsakymas ir teisingas / neteisingas atsakymas.

Įrankį aprašė *Virginija Masiulionytė*

Symbaloo

Nuoroda: https://www.symbaloo.com/

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Būtina prisijungti (tinka „Google ID“). Yra nemokamas planas ir keletas mokamų planų.

Įrankio funkcijos

„Symbaloo“ yra vaizdinė įrašymo į adresyną (*bookmarking*) aplikacija, kuri sujungia mėgstamas svetaines su viena paskyra ir yra pasiekiama bet kuriame įrenginyje. Mokytojas tiesiog nurodo mokiniams atitinkamą „Symbaloo“ puslapio adresą, o mokiniams tereikia spustelėti atitinkamą piktogramą ir atidaryti norimą nuorodą.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Naudojant „Symbaloo“ galima besimokantiesiems padaryti prieinamus pratimus, „Youtube“ vaizdo įrašus, medžiagą iš „debesies“ ir pan.

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- labai paprasta valdyti
- galima naudoti tiesiogiai naršyklėje

Trūkumai

- vokiečių kalba nepalaikoma
- norėdami naudoti daugiau nei pagrindinius elementus, turite įsigyti planą

Įrankį aprašė *Aina Būdvytytė*

Tweedback

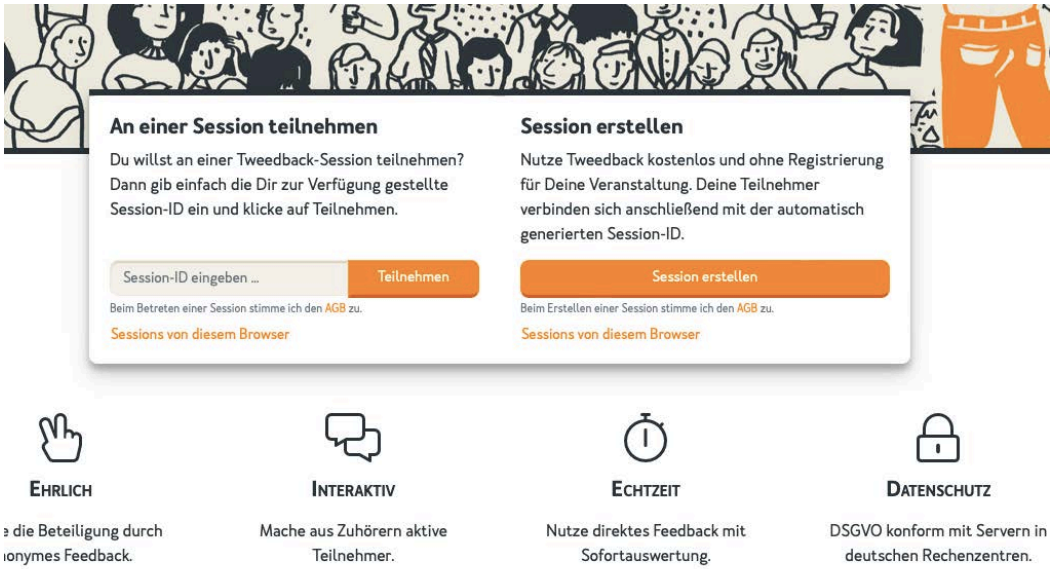
Nuoroda: https://tweedback.de/?l=de

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Prieiga prie pagrindinės versijos yra nemokama. Įrankiu galima naudotis tiesiogiai be registracijos. Taip pat galima įsigyti mokamą versiją.

Įrankio funkcijos

Įvadinis puslapis yra paprastas ir aiškus. Apačioje siūlomos dvi parinktys: *Prisijunkite prie sesijos* arba *sukurkite sesiją*.



Aplikaciją naudoti gana paprasta ir intuityvu. Spustelėję „Sukurti sesiją“, iš karto galėsite naudotis 3 galimybėmis, kuriomis galima papildyti arba praturtinti kursą:

1. Chattwall
2. Quiz
3. Panik-Buttons

Chattwall

„Chattwall“ pirmiausia tinka pokalbiams. Aplikacijos kūrėjai labai rūpinasi, kad ji būtų tinkamai naudojama mokymo(si) procese, ir dažnai pateikia naudingų rekomendacijų:

Spustelėję šią parinktį pereisite prie atitinkamos parinkties kūrimo. Galite laisvai bendrauti, netgi imtis moderatoriaus vaidmens kaip mokytojas:

Jei nesate prisijungę, tiesiog gaunate pavadinimą „naudotojas“ su tam tikra numeracija. Taip pat galite pasirinkti parinktį „anoniminis“.

Be pokalbių, čia galima už tam tikrus klausimus galima balsuoti, svarbiausią klausimą iškeliant į viršų.

Quiz

Viktorinoje galima pateikti vieno pasirinkimo klausimą. Po to galite pasirinkti atsakymo variantą ir balsuoti. Vėlgi, gamintojai pateikia gerų patarimų, kad apklausa būtų tinkama:

Hinweise zur Benutzung des Quiz

Wird ein Single-Choice-Quiz für Prüfungszwecke eingesetzt, dann ist eine klare Formulierung essentiell:

Es muss (für den Kenner der Materie) sehr deutlich werden, welche Antwort-Varianten richtig und welche falsch sind. Unscharfe Antworten bieten sich hingegen als didaktisches Hilfsmittel für einen Einstieg in Diskussionen oder Reflexionen an.

In Fällen, in denen Antwort A, aber auch Antwort B richtig sein kann, oder in Situationen, in denen die Formulierung einer Antwort Zweifel am gemeinten Inhalt aufkommen lässt, kann der Einstieg in eine Debatte gut über ein solches Quiz gefunden werden. Welche Gründe sprechen für diese oder jene Antwortoption? Wie kann man die unpräzise Formulierung einer Frage oder Antwort verbessern? Gerade bei Themengebieten, in denen oft Missverständnisse auftreten, kann dieses Hilfsmittel die aktive Beschäftigung mit dem Stoff fördern.

Alles klar!

Kurdami viktoriną galite rinktis iš kelių variantų: TAIP ir NE arba klausimas su keliais atsakymų variantais:

Neues Quiz erstellen

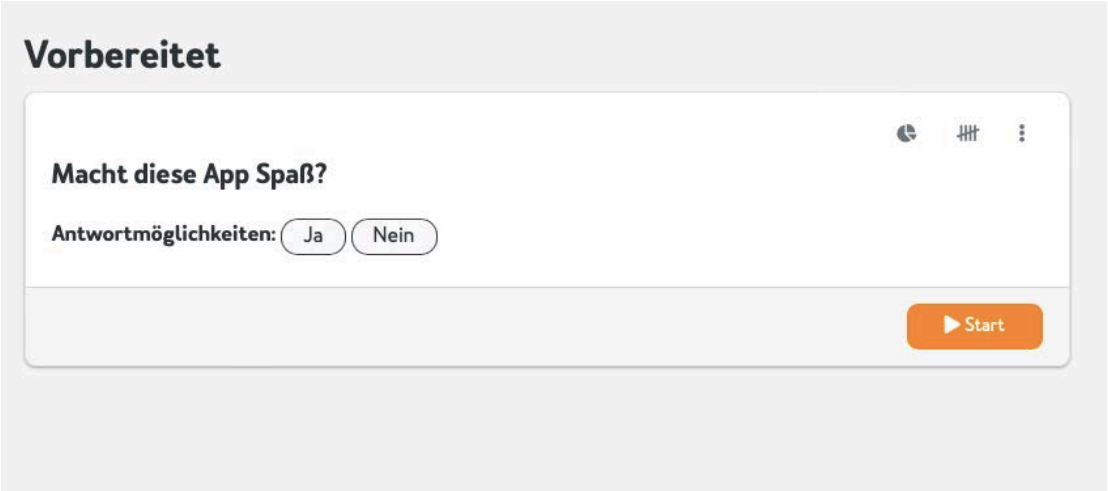
Hier Frage eingeben ...

Schnellwahl

Manuell

Ja - Nein	Zweiteilige Ja-Nein-Frage
A - B	Frage mit zwei Antwortmöglichkeiten
A - B - C	Frage mit drei Antwortmöglichkeiten
A - B - C - D	Frage mit vier Antwortmöglichkeiten
A - B - C - D - E	Frage mit fünf Antwortmöglichkeiten

Tada užtenka tik užduoti klausimą ir laukti balsavimo:



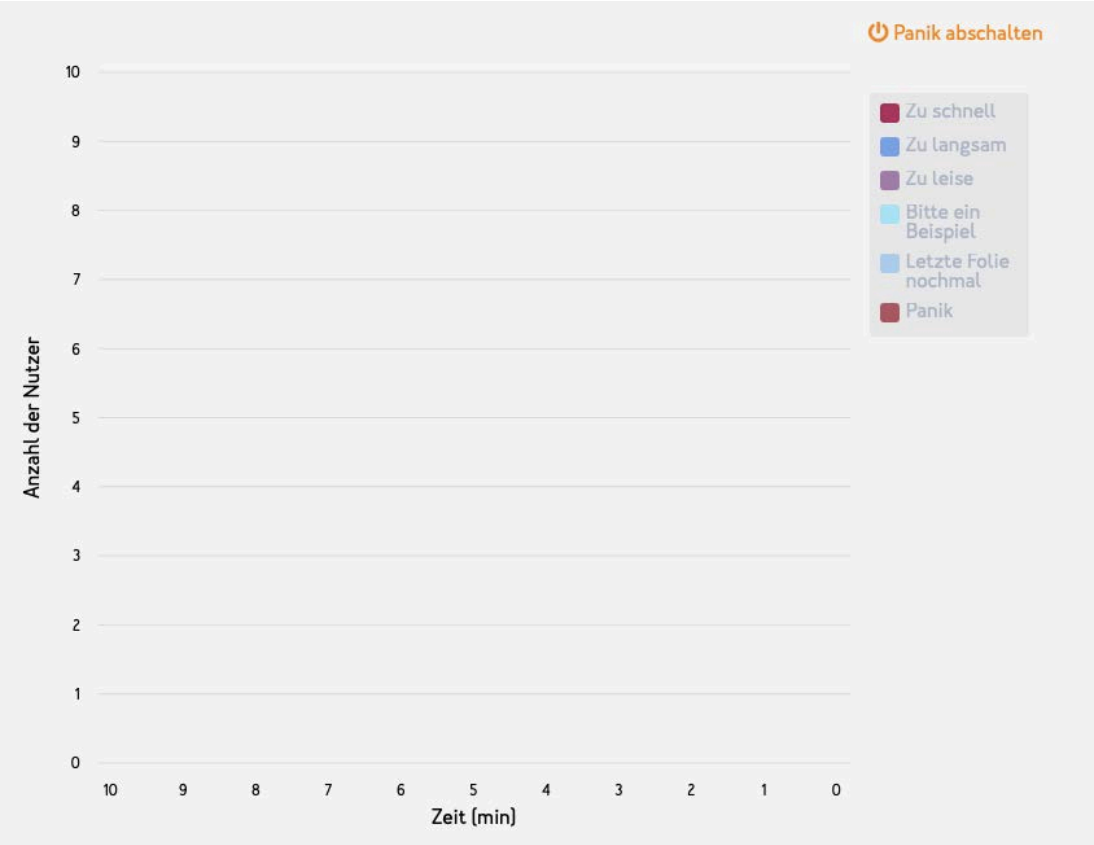
Jei spustelėsite „Pradėti“, jau matysite balsavimo apžvalgą. Sesijos ID visada rodomas dešiniajame kampe ir gali būti siunčiamas dalyviams.

Pasirinkę „kurti rankiniu būdu“, atsakymus galite nustatyti patys, jie nėra iš anksto nustatyti, kaip pasirinkus „greitojo rinkimo“ parinktį.

Panik-Buttons

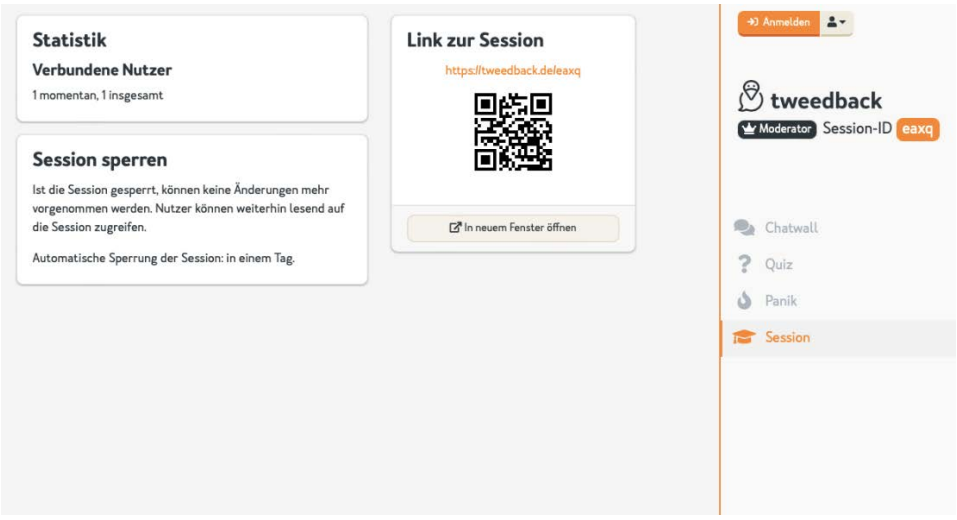
Renginio metu dalyviai gali informuoti mokytoją tam tikrų tipų problemas („per greitai“, „prašau pavyzdžio“). Rekomendacija:

Pasirinkę šią galimybę mokiniai turi galimybę reaguoti iš karto. Reakcijų yra įvairių:



Tuomet jos grafiškai atvaizduojamos pagal „naudotojų skaičių“ ir „laiką“. Jei mokinys paspaudžia, pavyzdžiui, „per greitai“, šis pranešimas išlieka vieną minutę. Mokiniai negali nuolat siųsti atsakymų ir trukdydami mokytojui – kitą reakciją jie gali nusiųsti tik praėjus tam tikram laikui.

Kairėje sąrašo pusėje visada rodomas parinkčių diapazonas. Paskutiniame pasirinkime – „Sesija“ – gausite statistinę informaciją ir QR kodą, kuriuo galite dalytis. Sesijos ID visada rodomas dešinėje pusėje. Šis ID numeris arba sukurtas QR kodas naudojamas tam, kad mokiniai galėtų užsiregistruoti kaip dalyviai, naudodamiesi šia informacija.



Pagrindinis šio įrankio privalumas yra tas, kad galite greitai ir lengvai sukurti viktoriną arba pokalbį. Mokinys išlieka anonimiškas, todėl balsuoti galima nevaržomai. Tačiau mokiniai gali pajusti, kad jie turi įtakos pamokai.

Naudojimas pamokose (gebėjimai, tikslai, galimos pratimų formos)

Kai kurios įrankio naudojimo klasėje galimybės jau buvo aprašytos.

Ši aplikacija suteikia galimybę bendrauti ir anonimiškai balsuoti virtualiose klasėse.

Viktorina naudojama, kai reikia mokinių atsakymų, todėl ją galima taikyti įvairiose situacijose:

- Rašytinio arba sakytinio teksto supratimo klausimai
- Žodyno pratimai
- Ortografijos pratimai (su pasirenkamaisiais atsakymais)
- Gramatikos pratimai
- Sukurti (duoti sukurti) viktorinas įvairiomis temomis
- Sukurkite apklausas (rezultatus gausite iš karto)

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- Ši aplikacija suteikia galimybę bendrauti anonimiškai
- Viktorina naudojama, kai reikia mokinių atsakymų, mokytojas iš karto gauna rezultatus ir statistinę informaciją
- sukurtos užduotys gali būti gana lengvai išdalytos visiems dalyviams (ID arba QR kodas), dalyvių registracija ir dalyvavimas taip pat yra labai paprastas ir aiškiai ir intuityviai struktūruotas

Alternatyvūs įrankiai su panašiomis funkcijomis

- Kahoot: https://kahoot.com
- Quizlet: https://quizlet.com

Įrankį aprašė *Monika Hornáček Banášová*

Wordwall

Nuoroda: https://wordwall.net/de

Prieiga / registracija / pasiekiamumas

Būtina prisijungti, tinka ir „Google ID“. Yra viena nemokama prenumerata ir dvi individualios prenumeratos arba viena mokama mokyklos prenumerata.

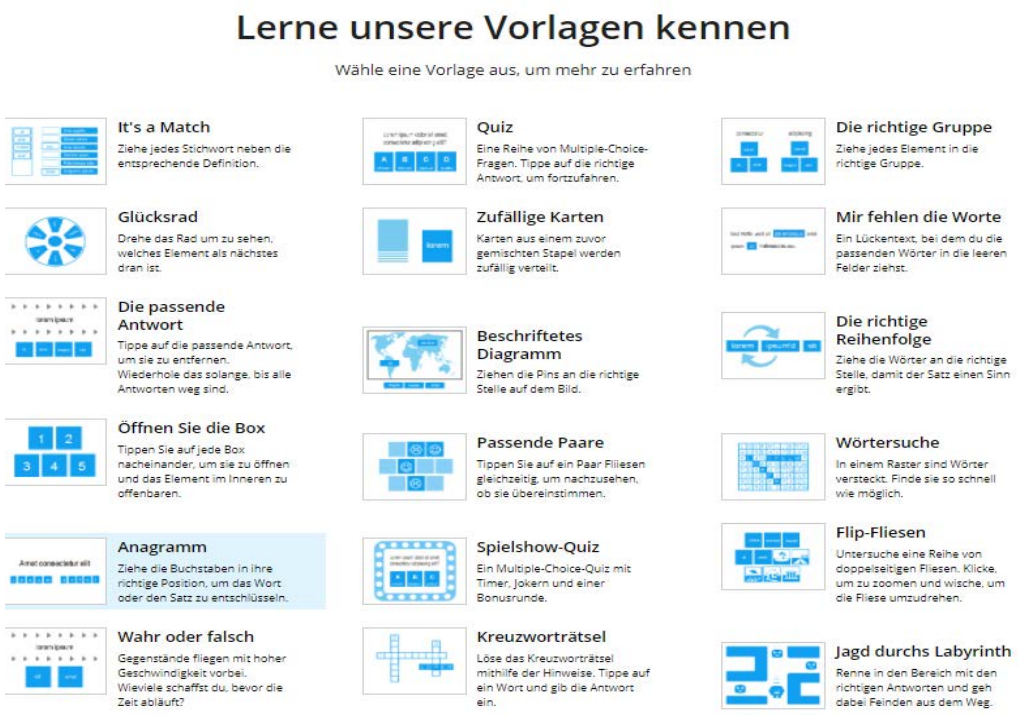
Įrankio funkcijos

„Wordwall“ – tai svetainė, kurioje siūloma daugybė galimybių kurti individualią mokomąją medžiagą. Ją galima naudoti interaktyvioms ir spausdintinoms užduotims kurti.

Interaktyvią veiklą galima atlikti bet kuriame interneto prieigą turinčiame įrenginyje, pavyzdžiui, kompiuteryje, planšetiniame kompiuteryje, mobiliajame telefone arba interaktyviojoje lentoje.

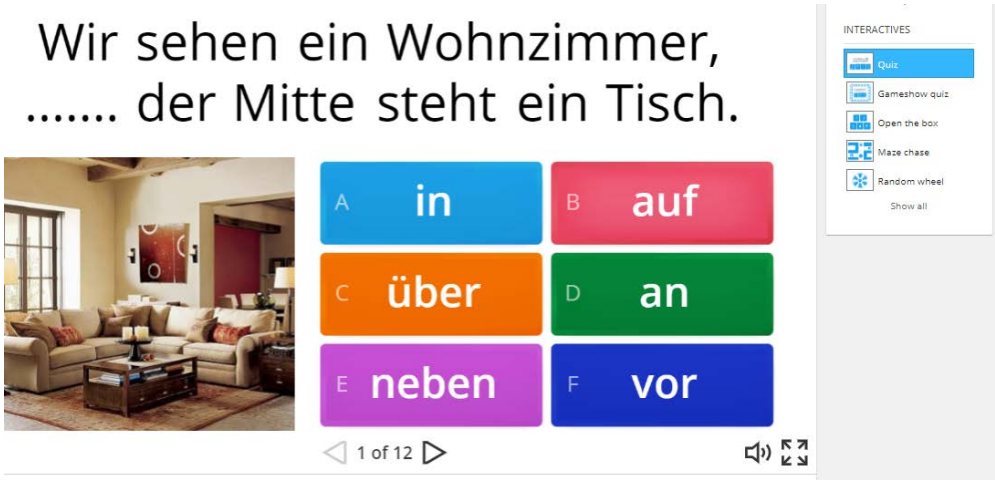
Spausdinamą veiklą galima tiesiogiai atsispausdinti arba atsisiųsti kaip PDF failą. Jie gali būti naudojami kaip papildymas interaktyvioms užduotims arba kaip atskiri užsiėmimai.

Veikla kuriama **naudojant šablonų sistemą**: pasirenkate šabloną ir įvedate savo turinį. Galimi šablonai: viktorina, kryžiažodis, anagrama, žodžių ieškojimas, „whack-a-mole“, laimės ratas ir kt.



Kai mokiniai atlieka užduotį, jie ir mokytojas gauna grįžtamąjį ryšį ir gali patikrinti, ar pasiekti pamokos tikslai, ar mokiniai suprato pateiktą medžiagą ir pan. Palaikoma vokiečių kalba.

Šabloną galima lengvai pakeisti į kitą vienu spustelėjimu.



Pratimų pavyzdžiai

Keletą pavyzdinių užduočių galima rasti DUO projekto užduočių duomenų bazėje. Štai keletas pavyzdžių:

- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/sk040/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt103/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt102/

- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt047/
- https://duo.germanistik-ucm.eu/product/lt043/

Įrankio privalumai ir trūkumai

Privalumai

- Galite keisti kitų mokytojų iš anksto parengtas užduotis ir lengvai pritaikyti jas prie savo mokymo stiliaus ir klasės poreikių. Mokytojai gali tarpusavyje dalytis sukurtais testais.
- Galite pritaikyti motyvus, grafiką, šriftus ar tonus.
- „Wordwall“ veiklas galima patalpinti kitoje svetainėje naudojant HTML kodo fragmentą.

Trūkumai

- Šablonų skaičius yra ribotas ir priklauso nuo prenumeratos tipo. Grupė žmonių gali užsisakyti mokyklinę prenumeratą ir naudotis „Wordwall“ veikla.
- Kai kurie šablonai, pavyzdžiui: anagramos, laimės ratas reikalauja minimalaus turinio ir paprastų struktūrų.

Įrankį aprašė *Aina Būdvytytė*

Skaitmeninė erdvė ir atvirieji ištekliai leidžia smarkiai praplėsti švietimo galimybes, prasmingai papildyti tradicines mokymo(si) formas naujomis ir iš esmės pakeisti mokymo(si) procesą. Tačiau mokykloms, mokytojams ir visoms kitoms svetimųjų kalbų mokymu(si) suinteresuotoms šalims pačių įrankių ir mokymo(si) išteklių nepakanka, reikia mokėti juos pasirinkti, veiksmingai naudoti ir plėtoti. Leidinyje pateikiama naudingų teorinių paaiškinimų ir rekomendacijų bei praktinių pavyzdžių šia tema, taip pat aprašomi pasirinkti svetimosioms kalboms mokyti(s) skirti skaitmeniniai įrankiai. Metodinės gairės yra skirtos naudoti kartu su pratimais, kuriuos galima rasti laisvai prieinamoje internetinėje duomenų bazėje adresu **https://duo.germanistik-ucm.eu/uebungen**.

Deutsch Unterricht Online

Projekt Erasmus+

Leidinys parengtas vykdant Erasmus+ projektą
„Praktisches und methodisches Handbuch für Online-DaF-Unterricht“
2020-1-SK01-KA226-SCH-094410

Bendrai finansuojama pagal Europos Sąjungos programą „Erasmus+“

Published by
University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, 2023
ISBN 978-80-572-0302-5