



**Vilniaus
universitetas**

Pratybų metodinė medžiaga

Informacinės, komunikacinės ir skaitmeninės
technologijos specialiajam ugdymui



Kuriame
Lietuvos ateitį
2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



**Vilniaus
universitetas**

Metodinė medžiaga sukurta įgyvendinant projektą „Aukštųjų mokyklų tinklo optimizavimas ir studijų kokybės gerinimas Šiaulių universitetą prijungiant prie Vilniaus universiteto“ (Nr. 09.3.1-ESFA-V-738-03-0001), finansuojamą iš Europos socialinio fondo lėšų pagal 2014–2020 metų Europos Sąjungos fondų investicijų veiksmų programos 9 prioriteto „Visuomenės švietimas ir žmogiškųjų išteklių potencialo didinimas“ įgyvendinimo priemonę Nr. 09.3.1-ESFA-V-738 „Aukštųjų mokyklų tinklo tobulinimas“.

„Pratybų metodinė medžiaga“ skirta Specialiosios pedagogikos studijų programos moduliui „Informacinės, komunikacinės ir skaitmeninės technologijos specialiajam ugdymui“. Tikslinė grupė – būsimi specialieji pedagogai, logopedai. Pratybų metodinėje medžiagoje supažindinama su skaitmeninių išteklių panaudojimu individualizuojant vaikams pagalbos kryptis ir mokymosi strategijas esant kalbos ir mokymosi sutrikimams. Pristatoma alternatyvios komunikacijos priemonė žmonėms, kurie dėl turimų sutrikimų negali savo minčių reikšti žodžiais. Pateikiami interaktyvių pamokų kūrimo įrankiai. Suteikiamas pastoliavimas studentams ruošiantis kūrybiškai mokiniams parengti įveiklinančią mokymosi aplinką. Pratybų užduotys įgalina studentus tobulinti bendruosius skaitmeninius gebėjimus, supažindina su įvairių internetinių įrankių ir platformų panaudojimo galimybėmis švietime.

Pratybų metodinės medžiagos autoriai: Spec. pedagogas, logopedas Dainius Mauricas, lekt. Egidijus Elijošius

Projekto vykdytojas: Vilniaus universitetas

Turinys

1.	Skaitmeninių išteklių rinkinys „EduSensus“	4
1.1.	Pasiruošimas mokyklai	4
1.2.	Logožaidimai	4
1.3.	Žodžių žaidimai.....	5
1.4.	Logoritmika	5
1.5.	Pažiūrėk ir pasakyk.....	6
1.6.	Kalbantys paveikslėliai	6
1.7.	Žingsnis po žingsnio.....	7
	Užduotis.....	8
2.	Lavinamieji žaidimai „DYS2GO“	9
	Užduotis.....	9
3.	Alternatyviosios komunikacijos priemonė „LINGOLT“	11
	Užduotis.....	11
4.	Mokomųjų ir lavinamųjų žaidimų rinkinys „GCompris“	12
	Užduotis.....	13
5.	Interaktyvių pamokų kūrimo įrankis SMART Notebook	14
	Užduotis.....	15
6.	Interaktyvių mokymo(si) turinio kūrimo priemonių platforma „Wordwall“	15
	Užduotis.....	16

1. Skaitmeninių išteklių rinkinys „EduSensus“

Šioje temoje pristatomos 7 edukacinės priemonės paruoštos, remiantis Europos disleksijos draugijos viceprezidentės M. Bogdanowicz rekomendacijomis. Skaitmeninių išteklių rinkinys „EduSensus“, skirtas mokymosi sunkumų ir raidos sutrikimų turinčių vaikų ugdymui. Ši priemonė, padeda užkirsti kelią kalbos sutrikimams ir mokymosi sunkumams bei įveikti jau esančius. Naudojant šiuos įrankius atliekame vaiko gebėjimų vertinimą, individualizuojame pagalbos kryptis bei mokymo strategijas. Skaitmeninio ugdymo programos paremtos holistiniu požiūriu į vaiką. Ugdomi motoriniai, socialiniai, emociniai, intelektiniai, kalbiniai įgūdžiai.

1.1. Pasiruošimas mokyklai

Skaitmeninės įtraukiojo ugdymo programa „Pasiruošimas mokyklai“ sudaryta iš dviejų pagrindinių dalių: vertinimo ir užduočių. Šioje programoje virš 380 interaktyvių ir virš 140 papildomų veiklų. Jos padeda specialistui įvertinti mokinio raidą, numatyti skaitymo, rašymo bei matematikos mokymosi sunkumus. Gauti vertinimo rezultatai įgalina mokytoją tiksliau individualizuoti ir diferencijuoti užduotis. Užduotis lydintys personažai užtikrina vaikams teigiamą emocinę patirtį ir skatina siekti sėkmės. Užduotys esančios šioje programoje padeda mokytis orientuotis erdvėje, vaizdžiai supažindina su laiko bei metų laikų sąvokomis. Visas užduotis galima atsispausdinti ir pateikti vaikams kaip padalomąją medžiagą.

Plačiau apie programą „Pasiruošimas mokyklai“ rasite čia:

<https://online.fliphtml5.com/zqtlq/guno/#p=1>



1.2. Logožaidimai

„Logožaidimai“ – žaidybinių užduočių programa, skirta artikuliacinio aparato judesiams lavinti, skatinti garsų tarimą ir balsui valdyti. Ekrane matomus žaidimo elementus vaikas valdo balsu. Naudojant šią programą vaikas motyvuojamas tarti garsus ir žodžius, mokosi taisyklingo kvėpavimo, lavina kalbos sklandumą, ritmą bei intonaciją. Vaikams, turintiems klausos sutrikimų, suteikiama galimybė „matyti“ savo balsą ekrane. Padedama mokytis valdyti savo balso garsumą.



Plačiau apie programą „Logožaidimai“ rasite čia:

https://s3.emokykla.lt/logozaidimai/Vartotojo_zinynai_su_vz/Logo_Zaidimai_vartotojo_zinynas.pdf

1.3. Žodžių žaidimai

Programa skirta kalbos ir kalbėjimo gebėjimams bei įgūdžiams ugdyti. Žaidžiant lavinamos skirtingos kalbos sritys: leksika, gramatika, rišioji kalba ir pragmatika. Programos tikslas – padėti vaikui pasiekti tokį kalbos lygį, kurio užtektų laisvai bendrauti su jo aplinkoje esančiais žmonėmis. „Žodžių žaidimai“ padeda ugdyti vaiko kalbos supratimą ir gebėjimą reikšti nuomonę. Be to, ji padeda užkirsti kelią galimoms lingvistinėms problemoms. Plėtoja ir tikslina aktyvųjų ir pasyvųjų vaikų žodyną. Ugdo gramatiškai taisyklingą rišiąją kalbą. Lavina gebėjimą logiškai atsakyti į klausimą jį tinkamai intonuoti. Ugdo įgūdį pritaikyti kalbą prie situacijos. Lavina gebėjimą suprasti įvykių eiliškumą, priežastinį ryšį. Moko kurti dienotvarkę (pagal paveikslėlius, kuriuose vaizduojami tam tikri veiksmai). Gali būti naudojama visų vaikų kalbos lavinimui.



Plačiau apie programą „Žodžių žaidimai“ rasite čia:

https://s3.emokykla.lt/logozaidimai/Vartotojo_zinynai_su_vz/Zodziu_zaidimai_vartotojo_zinynas.pdf

1.4. Logoritmika

„Logoritmika“ – muzikos terapiniu poveikiu grįžta programa, padedanti lavinti ir koreguoti kalbinę komunikaciją bei užkirsti kelią galimam kalbos raidos vėlavimui. Be to, dėl motorinės, girdimosios ir verbalinės muzikinės stimuliacijos, šios programos naudojimas gali teigiamai paveikti bendrąją vaiko raidą. Šią programą sudaro 60 skirtingų veiklų, jas galima naudoti individualiai ir grupėje. Programa padeda lavinti girdimąją motorinę koordinaciją, klausą, kalbos sklandumą.



Plačiau apie programą „Logoritmika“ rasite čia:

https://s3.emokykla.lt/logozaidimai/Vartotojo_zinynai_su_vz/Logoritmika_vartotojo_zinynas.pdf

1.5. Pažiūrėk ir pasakyk

Pagrindinis programos „Pažiūrėk ir pasakyk“ tikslas yra plėsti vaiko aktyvųjų bei pasyvųjų žodyną ir ugdyti komunikacinius įgūdžius. Žodynas apima 30 kategorijų, kuriose pateikiami paveikslėliai ir įvairaus sudėtingumo užduotys. Kiekvieno paveikslėlio pavadinimas ne tik ištariamas, bet ir parodomas gestu, todėl šia programa gali naudotis ir vaikai, turintys klausos sutrikimų. Be to, gestų ir šnekamosios kalbos mokymasis aktyvuoja abu smegenų pusrutulius, o tai padeda užkirsti kelią galimiems skaitymo ir rašymo sutrikimams. Programoje esantis vaizdo įrašų ir komiksų kūrimo įrankis ugdo vaikų kūrybiškumą ir leidžia įvertinti, ar vaiko vartojami žodžiai atitinka kontekstą. Pasinaudojant pamokų kūrimo įrankiu mokytojas gali paruošti pamokų rinkinius ir pridėti savo medžiagą.



Plačiau apie programą „Pažiūrėk ir pasakyk“ rasite čia:

https://s3.emokykla.lt/logozaidimai/Vartotojo_zinynai_su_vz/Paziurek_ir_pasakyk_vartotojo_zinynas.pdf

1.6. Kalbantys paveikslėliai

„Kalbantys paveikslėliai“ yra interaktyvi mokomoji programa, skirta balsui lavinti ir kalbai ugdyti. Programoje naudojama onomatopėja (tikrovės reiškinių, nekalbinių garsų pamėgdžiojimas, imitacija panašiais kalbos garsais). Naudodamiesi programa vaikai išmoka skirti įvairius aplinkos garsus. Spustelėjus paveikslėlį pasigirsta gyvūno ar daikto skleidžiamas garsas, tad vaikas vienu metu gali girdėti garsą, matyti, kas jį skleidžia, ir perskaityti garsažodį. Programos pagalba lavinami: vaikų erdvinis (viršus, apačia, kairė, dešinė ir pan.) suvokimas, atmintis, mąstymas, žodynas plečiamas antonimais,

prielinksniais, prieveiksmiais, būdvardžiais. Pagrindinė programos paskirtis yra darbas su vaikais, turinčiais:

- kalbos neišsivystymą;
- sulėtėjusią kalbos raidą;
- kitų kalbos ir kalbėjimo sutrikimų;
- klausos sutrikimų;
- kochlearinius implantus;
- autizmo spektro sutrikimų;
- cerebrinį paralyžių;
- pažintinės raidos sunkumų ar sutrikimų.



Plačiau apie programą „Kalbantys paveikslėliai“ rasite čia:

https://s3.emokykla.lt/logozaidimai/Vartotojo_zinynai_su_vz/Kalbantys_paveikslėliai_vartotojo_zinynas.pdf

1.7. Žingsnis po žingsnio

„Žingsnis po žingsnio“ yra daugialypė programinė įranga, suskirstyta į keturias dalis: Pavasaris, Vasara, Ruduo, Žiema. Kiekviena dalis yra skirta naudoti atitinkamu metų laiku. Metodologinis programos pagrindas yra orientuotas į pagrindinių įgūdžių, reikalingų tinkamai vaiko raidai, vystymą. Tai priešastinių ryšių suvokimas; vizualinis suvokimas ir vizualinė-motorinė koordinacija; girdimasis suvokimas ir girdimoji-motorinė koordinacija; girdimoji-vizualinė-motorinė koordinacija; matematiniai įgūdžiai; erdviniai ryšiai; socialiniai įgūdžiai; mąstymo įgūdžiai. Ši programa gali būti naudojama pažinimo ir suvokimo-motorinių gebėjimų korekcijai; skatinti multisensorinę stimuliaciją ugdant vaikus sumokymosi sunkumais ir sutrikimais, Dauno sindromu, cerebrinį paralyžiumi, autizmu bei klausos sutrikimu.



Plačiau apie programą „Žingsnis po žingsnio“ rasite čia:

https://s3.emokykla.lt/logozaidimai/Vartotojo_zinynai_su_vz/Zingsnis_po_zingsnio_vartotojo_zinynas.pdf

Užduotis

1. Susipažinkite su visų „EduSensus“ programų vartotojų žinynais.
2. Atsisiųskite programėles ir jas paanalizuokite. Atsisiuntimo nuorodą rasite čia:



<https://www.emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/skaitmeniniu-priemoniu-rinkinys-itraukiajam-ugdymui-edusensus?fbclid=IwAR0MQYS1iQS5SZBoNOqnUuueALiKTGQNYro2iWxBEoEZWJSMhUiNxrksDfg>

3. Minčių žemėlapių tinklo programoje nubraižykite minčių žemėlapi. Žemėlapyje turi atsispindėti kokias galimybes suteikia EduSensus programos ugdant mokymosi sunkumų ir raidos sutrikimų turinčius mokinius, kaip atliepia jų poreikius. Visas kursas braižo vieną žemėlapi. Norint kurti būtina prisijungti tinklapyje: <https://coggle.it/login>

Nuoroda į užduoties atlikimo vietą:



<https://coggle.it/diagram/ZLbnuZnX8RXLnbcwC/t/edusensus-program%C5%B3-pritaikymas-ugdant-turin%C4%8Dius-mokinius>

2. Lavinamieji žaidimai „DYS2GO“

Kompiuterinės programos DYS2GO tikslas – motyvuojantys ir stimuliuojantys lavinamieji žaidimai, kuriuos galima naudoti tiek kompiuteriuose, tiek mobiliuose įrenginiuose ir kurie padeda lavinti būtinus įgūdžius, jaunuoliams, turintiems disleksiją. Disleksiją turintis asmuo turi reguliariai lavinti savo įgūdžius, kitaip visos įtraukiojo ugdymo priemonės, pavyzdžiui, profesiniame mokyme, aukštajame moksle ar tęstiniuose suaugusiųjų mokymuose, gali nepasiteisinti. Toks lavinimas yra būtina fonologinio ir ortografinio informacijos apdorojimo sąlyga. Įtraukiojo ugdymo sistemoje visos individualios lavinimo priemonės (pavyzdžiui, skaitmeninės priemonės, pritaikytos bendriesiems ar specialiesiems ugdymosi poreikiams) turi būti prieinamos norint mokytis įvairiais būdais, kompensuojančiais trūkumus. Disleksiją turintiems asmenims interaktyvios užduotys gali padėti lavinti specifinius įgūdžius. Tokių užduočių yra, tačiau dauguma jų yra skirtos vaikams ir dažniausiai nesprendžia specifinių problemų vyresnės klasėse. Jaunuoliams, turintiems disleksiją, tokios užduotys nepatinka dėl jų vaikiško pobūdžio arba dėl to, kad jos neatrodo tinkamos. DYS2GO lavinamieji žaidimai atliepia vyresnių mokinių, turinčių disleksiją poreikius. Juose lavinamos 7 sritys: regimasis išskyrimas, regimoji atmintis, regimoji seka /nuosekli regimoji seka, girdimasis išskyrimas, girdimoji atmintis, girdimoji seka /nuosekli girdimoji seka, erdvinis išsidėstymas (pvz., viršuje, apačioje, už, priešais, kairėje, dešinėje).



Plačiau apie programą „DYS2GO“ rasite čia:

https://dys2go.eu/download/dys2go_guide_li.pdf

Užduotis

1. Susipažinkite su visų „DYS2GO“ programos vadovu.
2. Atsisiųskite programą ir ją paanalizuokite. Atsisiuntimo nuorodas rasite čia:

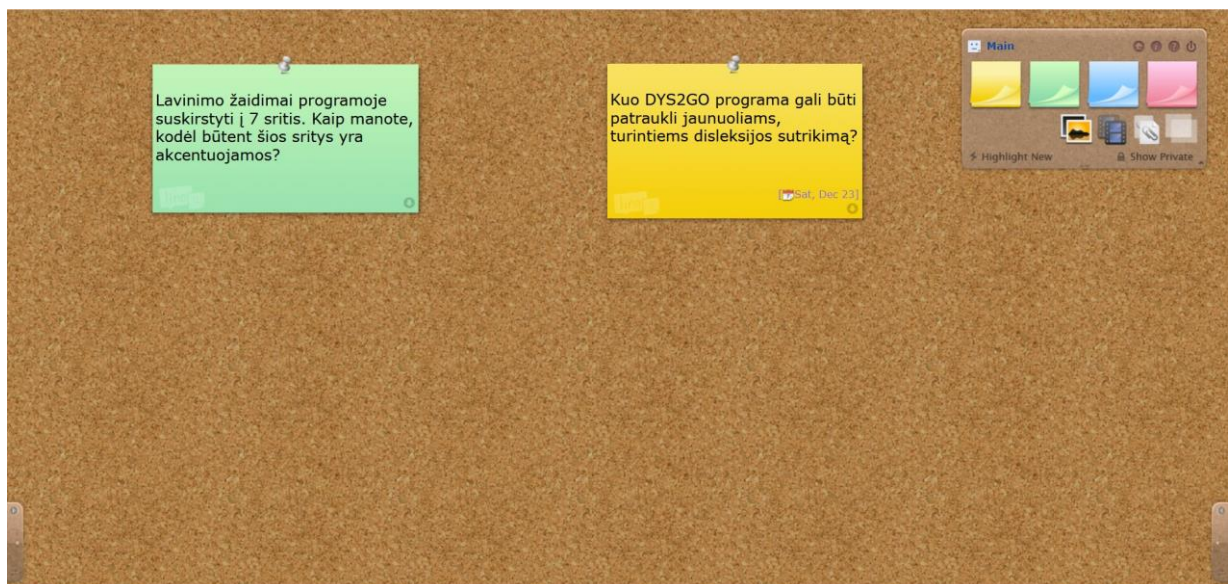


Atsisiuntimas į kompiuterį: <https://www.dys2go.eu/li/download>

Atsisiuntimas į mobilųjį įrenginį: <https://apkpure.com/dys2go-learning-game-for-dys/com.gedonsoft.dys2go?fbclid=IwAR0RafQW5xV6bIKr1WoUMLK5XxiqfngofYbFD8OsU5BHjxiw1dfi-cPwO9g>



3. Prisijungę tinklapyje, <https://linoit.com/session/login> parašykite ir prisekite savo refleksijas apie programą DYS2GO. Refleksijoje parašykite savo pastebėjimus, kodėl DYS2GO programa gali būti patraukli jaunuoliams, turintiems disleksijos sutrikimą bei kodėl lavinimo žaidimai programoje suskirstyti į 7 sritis.



3. Alternatyviosios komunikacijos priemonė „LINGOLT“

Mūsų visuomenėje yra žmonių, kurie turi kalbėjimo sutrikimų ir negali savo minčių reikšti žodžiais. Tuo tikslu yra sukurtas alternatyviosios komunikacijos – simbolių sistemos metodas. Šio metodo pagalba verbaliniu būdu nekalbantys iš tam tikrų žodžių kortelių su jose atvaizduotais paveikslėliais gali sudėlioti žodžių derinius ir tokiu būdu išreikšti savo minčių. Daug metų Lietuvoje yra tik popierinės žodžių kortelės, kas nėra labai patogu, kadangi jas galima pamesti, taip pat yra ribotas bendravimo greitis, kortelės susidėvi, be to jas dėlioiant reikia turėti vietos kur jas išdėlioti. Šiuolaikiniame pasaulyje vis daugiau problemų sprendžiama bei vis daugiau veiksmų yra atliekama mobiliųjų įrenginių pagalba. Mobilios aplikacijos „LINGOLT“ pagalba vietoj popierinių kortelių nekalbantys vaikai gali bendrauti ir dėlioti žodžių junginius mobilios aplikacijos pagalba. Panašiai kaip ir su popierinėmis kortelėmis, programėlėje galima pasirinkti norimus pasakyti žodžius atvaizduotus simboliais, juos sudėti į žodžių seką, o programėlė juos ištars žmogaus balsu.



Programėlės pristatymas: <https://online.fliphtml5.com/zqtlq/qvyz/#p=1>

Užduotis

1. Susipažinkite su „LINGOLT“ pristatymu.
2. Į mobiliųjų įrenginį iš Google Play atsisiųskite programėlę ir ją paanalizuokite.



Atsisiuntimo nuorodą rasite ir nuskenavę QR kodą:

3. Parenkite lankstinuką/skrajutę, kurioje supažindintumėte mokinių tėvus su alternatyviosios komunikacijos priemone „LINGOLT“.

4. Parengtą skrajutę konvertuokite į pdf formatą ir užkoduokite QR kodu. Tai galite padaryti prisijungę tinklapyje:

https://login.qr-code-generator.com/signup/?utm_source=qrcm&utm_medium=upload

5. Parengtą QR kodą pdf formatu atsiųskite į Microsoft Teams platformą.

6. Patarimus kaip reikia generuoti QR kodus rasite čia:

https://www.youtube.com/watch?v=KopU_RQFulk

4. Mokomųjų ir lavinamųjų žaidimų rinkinys „GCompris“

„GCompris“ – tai mokomųjų ir lavinamųjų žaidimų rinkinys 3–12 metų vaikams, skirtas mokytis skaityti, rašyti, skaičiuoti, pažinti gamtos dėsnius, lavinti atmintį, mąstymą, dėmesį bei išmokti naudotis kompiuteriu. Programoje galima rasti 150 užduočių, dar daugiau jų yra kuriamos ir išleidžiami programos atnaujinimai. Dalis pamokėlių yra žaidžiamojo pobūdžio, tačiau ir jos padeda ugdyti tam tikrus įgūdžius. Pamokėlių kategorijų sąrašas su keliais pavyzdžiais:

- **pažink kompiuterį:** klaviatūra, pelė, jutiklinis ekranas...
- **skaitymas:** raidės, žodžiai, skaitymo praktika, teksto rašymas...
- **aritmetika:** skaičiai, veiksmas, daugybos lentelė, skaičiavimas iš eilės, susikirtimų lentelė...
- **mokslas:** kanalų šliuzai, vandens ciklas gamtoje, atsinaujinantieji energijos šaltiniai...
- **geografija:** šalys, regionai, kultūra...
- **žaidimai:** šachmatai, atminties lavinimas, sujunk 4, kartuvės, kryžiuokai nuliukai...
- **kita:** spalvos, formos, Brailio raštas, laikas...



Plačiau apie programą „GCompris“ rasite čia:

<https://www.gcompris.net/screenshots-lt.html>

Užduotis

1. Susipažinkite su programoje „GCompris“ esančių žaidimų pristatymais.
2. Atsisiųskite programą ir ją paanalizuokite. **Atkreipkite dėmesį, atsisiuntimo nuorodą reikia rinktis pagal kompiuteryje esančią operacinę sistemą.**



Atsisiuntimo nuorodas rasite čia: <https://www.gcompris.net/downloads-lt.html>

3. Sugalvokite pamokos uždavinį ir į programos pagrindinį darbalaukį iškelkite tris programėles, kurių pagalbą sieksite išsikeltą pamokos uždavinį įgyvendinti.

Pagrindinis darbalaukio langas:



4. Programėlė iškeliamą į darbalaukį paspaudus saulutę esančią viršuje, dešinėje pusėje.



5. Išsikelimą pamokos uždavinį ir ekrano kopiją su pasirinktomis programėlėmis uždaviniui įgyvendinti atsisiųskite į Microsoft Teams platformą.

5. Interaktyvių pamokų kūrimo įrankis SMART Notebook

SMART Notebook programa skirta sukurti patrauklų mokymąsi naudojant SMART lentą. Su šia programa rengiant mokiniams užduotis abstrakčias sąvokas galime padaryti labiau apčiuopiamas. Interaktyvūs įrankiai, leidžia joms manipuluoti bei išplėsti elementais, kad būtų galima geriau suprasti. Panaudodami pamokose įvairius daugialypės terpės įrankius mokiniams galime kūrybiškai pateikti dėstomą temą. Naudodami SMART Notebook programinę įrangą, galime kurti .notebook failus su piešiniais, tekstu, lentelėmis, linijomis, figūromis, animacijomis bei 3D objektais. Tai ypač aktualu mokant mokinius, turinčius specialiųjų ugdymosi poreikių.



Programos naudojimo vadovas: <https://online.fliphtml5.com/zqtlq/mgay/>



Programos skirtukai ir įrankių juostos: <https://online.fliphtml5.com/zqtlq/mvhy/>



Video mokymai: <https://www.ismaniklase.lt/lt/pagalba-naudotojui/video-mokymai>

Užduotis

1. Susipažinkite su SMART Notebook programos vadovu.
2. Atsisiųskite programą į kompiuterį. Programos atsisiuntimo nuoroda:



<https://www.ismaniklase.lt/lt/pagalba-naudotojui/smart-notebook>

3. Parenkite mokiniams dvi užduotis. Vieną užduotį parenkite naudodami programos SMART Notebook **įrankius**, o antrą užduotį parenkite naudodami programos **veiklas**. Užduotis galite rengti pasirinktinai bet kokiam mokomajam dalykui.
4. Parengtas užduotis pristatysite ir pademonstruosite pratybų metu Microsoft Teams platformoje, pasidalindami savo kompiuterio ekranu.

6. Interaktyvių mokymo(si) turinio kūrimo priemonių platforma „Wordwall“

Wordwall“ – tai įvairių skaitmeninių priemonių platforma, skirta mokytojui parengti interaktyvias užduotis. Ši platforma išversta į 43 kalbas. Vėl „Švietimo tinklas“ kartu su platformos „Wordwall“ kūrėjais „Visual Education Ltd“ atliko „Wordwall“ lokalizavimo darbus. Dabar veikia lietuviška

„Wordwall“ versija. „Wordwall“ suteikia galimybę naudotis kitų mokytojų paruoštais interaktyviais mokymo ištekliais, interaktyviomis veiklomis. Užduotys taip pat gali būti spausdinamos. Norėdami sukurti naują veiklą, pasirinkite šabloną ir įveskite turinį. Tai padaryti labai paprasta, o tai reiškia, kad vos per kelias minutes galite sukurti visiškai interaktyvią veiklą. Sukūrę veiklą, vienu spustelėjimu galite perkelti ją į kitą šabloną. Tai taupo laiką ir puikiai tinka užduočių diferencijavimui ir mokinių įgūdžių stiprinimui. Jei radote veiklą, bet ji nėra jums visiškai tinkama, jos turinį galima paprastai pritaikyti savo klasei ir pagal savo mokymo metodą. Tai yra redaguoti jau sukurtą užduotį. Interaktyvios veiklos gali būti pateikiamos įvairiomis temomis. Kiekviena tema atrodo skirtingai dėl skirtingų grafinių elementų, šrifto ir garsų.



Plačiau apie platformą „Wordwall“ rasite čia:

<https://online.fliphtml5.com/zqtlq/dbcg/#p=1>

Užduotis

1. Susipažinkite su „Wordwall“ platformos pristatymu.
2. Panaudodami skaitmeninių priemonių platformą „Wordwall“, parenkite mokiniams 4 interaktyvias užduotis: 2 užduotis – lietuvių kalbai (viena užduotis skirta žodžių garsinės analizės ir sintezės lavinimui, kita užduotis - kalbos dalių mokymui) bei 2 užduotis – matematikai (viena užduotis skirta kiekio sąvokų formavimui, kita užduotis – geometrinių plokštumos ir erdvės figūrų mokymui).
3. Interneto naršyklėje įveskite <https://wordwall.net/lt/>
4. Pasirinkite lietuvių kalbą ir prisijunkite.
5. Puslapio viršuje esančiame meniu pasirinkite „Kurti veiklą“.
6. Pasirinkite šabloną ir sukurkite su juo užduotį. Kiekvienai užduočiai pasirinkite vis kitą šabloną.
7. Sukūrę užduotį, bendrinkite ją su bendruomene.
8. Savo sukurtų užduočių adresus naršyklėje nukopijuokite ir įkelkite į Word'o dokumentą.
9. Dokumentą pavadinkite savo vardu, pavarde ir skliausteliuose (Wordwall).

10. Dokumentą su savo atlikta užduotimi prikabinkite Microsoft Teams platformoje prie Jums priskirtos Wordwall užduoties.