

Skaitmeninių technologijų taikymas anglų kalbos pamokose

Kauno Pilėnų progimnazija

Anglų kalbos mokytoja

Deimantė Reivytienė

Įžanga

Lietuvos pažangos strategijoje „Lietuva 2030“ akcentuojamos svarbiausios užsienio kalbos mokymosi kryptys:

- aktyvus mokymasis vietoje mokymo,
- efektyvesnės mokymosi aplinkos kūrimas,
- technologijų išnaudojimas.

Skaitmeninių technologijų nauda mokymui(-si)

Dirbant su šiuolaikiniais vaikais – technologijų pasaulio čiabuviais – būtina kalbėti jų kalba.

Norint, kad mokiniai geriau įsisavintų informaciją, pasiektų aukštesnius rezultatus, būtina galvoti apie tai, kaip juos sudominti, įtraukti į mokymosi procesą.

Skaitmeninių technologijų pagalba mokytojai gali pajvairinti tradicinę pamoką, didinti mokinių įtrauktį, skatinti jų kūrybiškumą, kritinį mąstymą bei mokymosi motyvaciją.

Kompetencijų ugdymas, naudojant skaitmenines technologijas anglų k. pamokose

- Komunikavimo (kalbu; rašau; kritiškai vertinu informaciją, skiriu faktus nuo nuomonių).
- Pažinimo (ieškau informacijos anglų k., ją suvokių ir apibendrinu; plečiu savo žodyną).
- Skaitmeninė (žiūriu vaizdo įrašus, žaidžiu žaidimus anglų k., ieškau informacijos; vykdu projektus, kuriu pristatymus).
- Kūrybiškumo (keliu klausimus ir ieškau atsakymų; diskutuoju ir argumentuoju; kuriu pristatymus ir projektus; atlieku kūrybines užduotis).
- Kultūrinė (virtualiose aplinkose susipažįstu su skirtingomis kultūromis).
- Pilietiškumo (gerbiu save ir kitus; gebu priimti kito nuomonę).
- Socialinė, emocinė, sveikos gyvensenos (kontroliuoju savo elgesį, pagarbiai elgiuosi, laikausi taisyklių).

Mokymo(-si) žaidybinimas

Mokymosi žaidybinimas (angl. gamification) įvardijamas kaip ugdymo metodas, kuris skatina mokytis dalyko naudojant kompiuterinių žaidimų elementus.

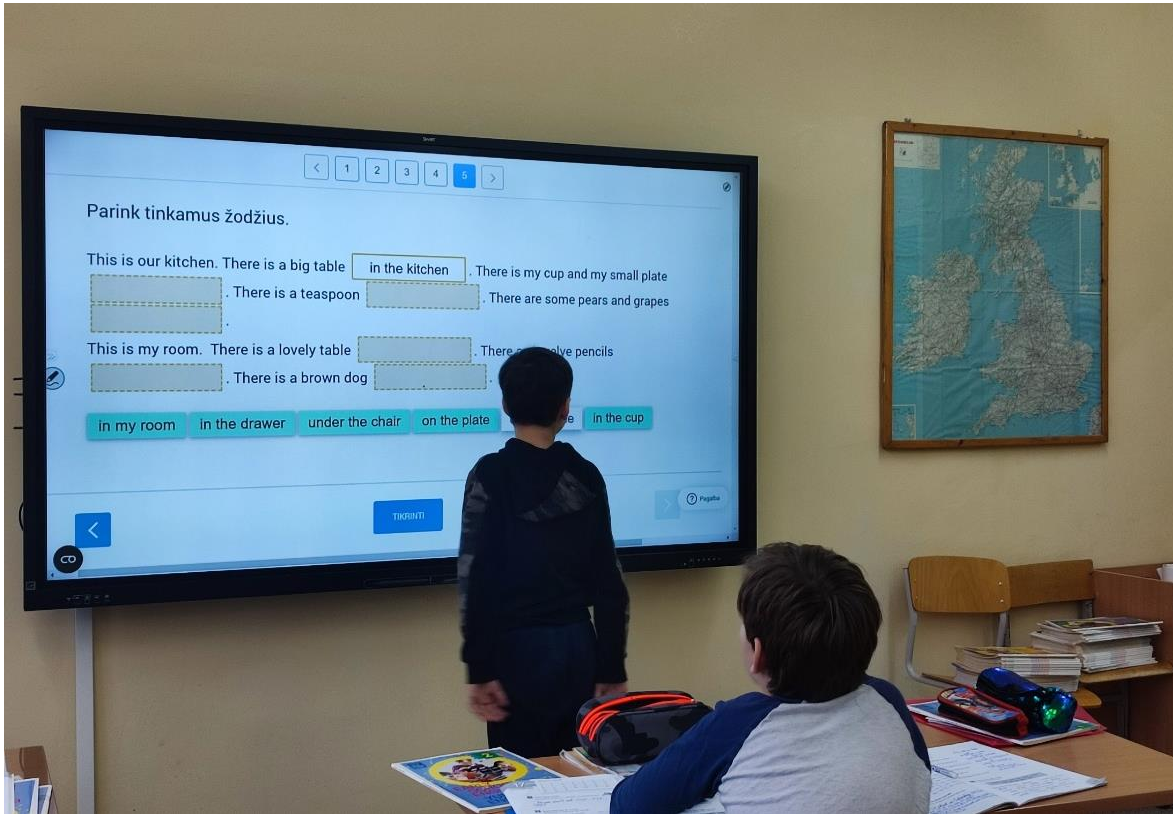
Žaidybinimo elementų ugdymo procese nauda mokiniams:

- Kūrybiškumas
- Reakcija
- Loginis mąstymas
- Disiplina
- Problemų sprendimas
- Socialinė interakcija
- Kalbos įgūdžiai
- Mokymosi sėkmė

Anglų kalbos pamokose pasitelkiamos skaitmeninės priemonės

Pamokose aktyviai naudojamos šios programos:

- SMART Notebook
- MS Powerpoint
- Eduka klasė
- Solutions Practice Kit
- Kahoot!
- Quizizz
- Quizlet
- Wordwall
- Baamboozle
- Padlet
- Mentimeter
- Classroom Screen



Eduka klasė

Quizizz ir Kahoot!



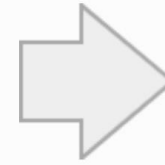


Wordwall





Spin It



Wordwall

Baamboozle

Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
30	5	25	0
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24

Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
0	30	25	5

15



buy

buy-bought-bought

Oops!

Okay!

Mentimeter

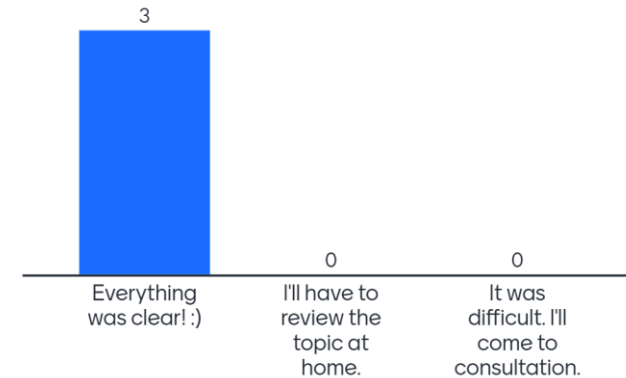
Go to www.menti.com and use the code 1474 8937

Sports' cloud



Go to www.menti.com and use the code 1474 8937

Did you understand the topic?



Classroom Screen

The Classroom Screen interface features a background image of a rocky coastline at sunset. The main content area includes several interactive elements:

- Paulius**: A name card with a blue circular icon containing a white 'X'.
- Timer**: A large digital clock showing **04:25** with a blue circular progress indicator and a pause button.
- Noise Level**: A semi-circular gauge with a blue segment and a slider labeled "Max. noise".
- Group Lists**: Four lists of names arranged in a 2x2 grid, each with a "Shuffle" button below them.

Group 1	Group 2
Joris	Jonas
Tadas	Marius
Ugnė	Medeina

Group 3	Group 4
Domantas	Benas
Elzė	Edgaras
Viltė	Lukas
	Paulius

The bottom toolbar contains icons for various functions, each with a label and a notification badge:

- background
- poll
- random
- ar code
- sound level
- image
- text
- draw
- work
- traffic light
- timer
- clock
- more

Išvados

Šiais laikais turime didžiulį programų, kurias galime naudoti pamokose, pasirinkimą. Įvairios interaktyvios užduotys ne tik pagyvina pamokas, tačiau dažnai motyvuoja vaikus papildomai padirbėti namuose.

Naudojant interaktyvias užduotis namų darbams, pastebima, kad vaikų žodynas tampa platesnis, žodžių diktantų rezultatai ženkliai pagerėja.

Įvairios programėlės, skirtos įsivertinimui, aiškiai parodo mokymosi spragas. Atsižvelgiant į tai, galima kurti turinį sekančioms pamokoms.