



Kauno technologijos universitetas

Informatikos fakultetas

**Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant
interaktyviasias programėles**

Baigiamasis magistro projektas

Vilma Pitkauskienė

Projekto autorė

Lekt. Vitalija Jakštienė

Vadovė

Kaunas, 2022



Kauno technologijos universitetas

Informatikos fakultetas

Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant interaktyviasias programėles

Baigiamasis magistro projektas

Nuotolinio mokymosi informacinės technologijos (6211BX010)

Vilma Pitkauskienė

Projekto autorė

Lekt. Vitalija Jakštienė

Vadovė

Doc. dr. Daina Gudonienė

Recenzentė

Kaunas, 2022



Kauno technologijos universitetas

Informatikos fakultetas

Vilma Pitkauskienė

Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant interaktyvias programėles

Akademinio sąžiningumo deklaracija

Patvirtinu, kad:

1. baigiamąjį projektą parengiau savarankiškai ir sąžiningai, nepažeisdama(s) kitų asmenų autoriaus ar kitų teisių, laikydamasi(s) Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo nuostatų, Kauno technologijos universiteto (toliau – Universitetas) intelektinės nuosavybės valdymo ir perdavimo nuostatų bei Universiteto akademinės etikos kodekse nustatytų etikos reikalavimų;
2. baigiamajame projekte visi pateikti duomenys ir tyrimų rezultatai yra teisingi ir gauti teisėtai, nei viena šio projekto dalis nėra plagijuota nuo jokių spausdintinių ar elektroninių šaltinių, visos baigiamojo projekto tekste pateiktos citatos ir nuorodos yra nurodytos literatūros sąrašė;
3. įstatymų nenumatytų piniginių sumų už baigiamąjį projektą ar jo dalis niekam nesu mokėjęs (-usi);
4. suprantu, kad išaiškėjus nesąžiningumo ar kitų asmenų teisių pažeidimo faktui, man bus taikomos akademinės nuobaudos pagal Universitete galiojančią tvarką ir būsiu pašalinta(s) iš Universiteto, o baigiamasis projektas gali būti pateiktas Akademinės etikos ir procedūrų kontrolieriaus tarnybai nagrinėjant galimą akademinės etikos pažeidimą.

Vilma Pitkauskienė

Patvirtinta elektroniniu būdu

Pitkauskienė, Vilma. Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant interaktyvias programėles. Magistro baigiamasis projektas vadovė lekt. dr. Vitalija Jakštienė; Kauno technologijos universitetas, informatikos fakultetas.

Studijų kryptis ir sritis (studijų krypties grupė): Informatikos inžinerija (B04), Informatikos mokslai.

Reikšminiai žodžiai: interaktyviosios programėlės, anglų kalbos mokymasis, pradinės klasės.

Kaunas, 2022. 52 p.

Santrauka

Užsienio kalbų mokymasis jau tampa būtinybe. Požiūris į kalbų mokymąsi kinta, suvokiami kalbų mokėjimo privalumai už savo šalies ribų ar net šalies viduje, nes didėja galimybės bendrauti, mokytis ar dirbti. Lietuvoje pirmosios užsienio kalbos mokiniai pradeda mokytis antroje klasėje. Pradiniame užsienio kalbos ugdyme svarbiausia komunikacinė kompetencija, kuri ugdoma per kalbėjimą, skaitymą, klausymą bei rašymą. Išmaniosios technologijos keičia ir kalbų mokymąsi. Interaktyviųjų programėlių panaudojimas pamokose kelia mokinių mokymosi motyvaciją, gerina mokymosi rezultatus.

Šio darbo objektas – interaktyviųjų programėlių panaudojimas anglų kalbos mokymosi pradinėje mokykloje.

Baigiamojo projekto tikslas – pagerinti pradinių klasių mokinių anglų kalbos mokymosi rezultatus, naudojant interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi metodiką ir priemonę šios metodikos realizavimui.

Tikslui įgyvendinti, sprendžiami šie uždaviniai: apibūdinti anglų kalbos mokymosi pradinėje mokykloje ypatumus; apžvelgti interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi galimybes; sukurti interaktyviųjų programėlių taikymo pradinukų anglų kalbos mokymosi metodiką; parengti priemonę, įgalinančią taikyti interaktyvias programėles pradinėse klasėse, mokantis anglų kalbos; ištirti suprojektuotos priemonės ir metodikos tinkamumą konkrečioje mokykloje.

Darbe taikyta mokslinės literatūros analizės, projektavimo, apklausos raštu, statistinės duomenų analizės metodai.

Analitinėje darbo dalyje apžvelgta anglų kalbos mokymosi pradinėje mokykloje ypatumai, analizuotos interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi galimybės, sudaryta interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalboje metodika.

Projektinėje darbo dalyje pristatytas priemonės, reikalingos interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos pamokose metodikai įgyvendinti projektavimas.

Sukurta priemonė *Mokytojos Vilmos svetainė*, kuri buvo išbandyta 2-4 klasėse anglų kalbos ugdymui. Atlikus priemonės ir metodikos tinkamumo tyrimą, išryškėjo, jog priemonę naudojusiujų pradinukų mokymosi rezultatai pagerėjo. Darbe pateikiama sukurtos metodikos ir priemonės tinkamumo vertinimo tyrimas ir išvados.

Pitkauskienė, Vilma. The Implementation of Interactive Applications in Learning English in Primary Classes. Master's Final Degree Project / supervisor lect. Vitalija Jakštienė; Faculty of Informatics, Kaunas University of Technology.

Study field and area (study field group): Informatics Engineering (B04), Computing.

Keywords: interactive applications, learning English, primary classes.

Kaunas, 2022. 52 p.

Summary

Learning foreign languages has become a necessity. Although the opinion on learning languages is changing, benefits of learning foreign languages cross borders as there are more possibilities to communicate, learn or work. The first foreign language in Lithuania is taught since grade 2. The most fundamental competence at this stage is communicative which is developed through speaking reading, listening and writing skills. Smart applications transform the process of learning foreign languages. These applications boost learners' motivation and improve their learning achievements.

The object of this thesis is the usage of interactive applications in learning English in primary classes.

The aim of this thesis project- to improve learning achievement of learnign English among primary students while using the methodology and teacing material with interactive applications to learn teach English.

To reach the goal the following objectives are set: to specify the peculiarities of teaching English at the primary stage; to overview the opportunities of using interactive applications for teaching English; to work out the methodology of using interactive applications to teach English at the primary stage; to assess the relevance of the designed teaching material and methodology in a particular school.

This thesis includes methods of scientific literature analysis, design, written questionnaires, empirical analysis of statistical data.

The analysis of scientific resources overviews the peculiarities of learning English at the primary school, what is more, possibilities of impementing interactive applications in learning English have been analized as well as the methodology of applying interactive appllications for English has been developed.

The project part of thesis highlights the means necessary to implement the design of the methodology for English classes.

The teaching material *Mokytojos Vilmos svetainė* has been desgned and practiced with students when teaching English at the primary stage: classes 2-4. After carrying out the suitability of the methodology, it became obvious that achievements of primary pupils have improved. haveThe thesis includes the designed methodology and teaching material relevance, evaluation and conclusions.

Turinys

Lentelių sąrašas	7
Paveikslų sąrašas	8
Santrumpų ir terminų sąrašas	9
Įvadas.....	10
1. Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje	12
1.1. Anglų kalbos mokymosi pradinėje mokykloje ypatumai	12
1.2. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi galimybės	16
1.3. Informacinių technologijų panaudojimo anglų kalbos pamokose pradinėje mokykloje sociologinis tyrimas	17
1.4. Skyriaus išvados	20
2. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos pamokose metodika.....	22
2.1. Interaktyviųjų programėlių palyginimas	22
2.2. Reikalavimai pasirinktoms interaktyviosioms programėlėms ir jų parinkimas	25
2.3. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalboje metodika	26
2.4. Skyriaus išvados	28
3. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos pamokose pradinėse klasėse priemonės projektavimas ir realizavimas	29
3.1. Svetainės įrankio pasirinkimas	29
3.2. Svetainės funkciniai ir nefunkciniai reikalavimai	30
3.3. Svetainės panaudojimo atvejų ir veiksmų sekos diagramos.....	31
3.4. Priemonės Mokytojos Vilmos svetainės realizavimas	36
3.5. Skyriaus išvados	43
4. Metodikos ir priemonės tinkamumo tyrimas.....	44
4.1. Tyrimo planas	44
4.2. Tyrimo rezultatų analizė	44
4.3. Tyrimo rezultatų išvados ir rekomendacijos	48
Išvados	49
Literatūros sąrašas	50
Priedai.....	53
1 priedas. Pažyma	53
2 priedas. Pranešimas.	54
3 priedas. Žodyno ir gramatikos išplanavimas.....	55
4 priedas. Anketa mokiniams.	66
5 priedas. Anketa mokytojams.	69

Lentelių sąrašas

lentelė 1. Skaitmeniniai įrankiai, naudojami pamokose.....	17
lentelė 2. Interaktyviųjų programėlių techninių parametrų lyginimas	22
lentelė 3. Programėlių aplinkos parametrai.....	23
lentelė 4. Programėlių kūrimo ir panaudojimo galimybės	23
lentelė 5. Interaktyviųjų programėlių panaudojimas pamokoje	25
lentelė 6. Temų išplanavimas.....	27
lentelė 7. Įrankio pasirinkimo kriterijai.....	29
lentelė 8. Pridėti testą 2 klasei.....	33
lentelė 9. Pridėti naujų žodžių mokymuisi užduotį.....	34
lentelė 10. Atlikti gramatikos užduotį.....	35
lentelė 11. Tyrimo rezultatai (tradicinis/programėlė)	47
lentelė 12. Tyrimo rezultatai (programėlė/tradicinis)	47

Paveikslų sąrašas

pav. 1 Užsienio kalbos mokymo kalbinės veiklos sandara	13
pav. 2 Mokymosi piramidė	13
pav. 3 Problemų medis	15
pav. 4 IKT naudojimas pamokose	18
pav. 5 Interaktyviųjų programėlių panaudojimas pamokose	18
pav. 6 Programėlių panaudojimas pamokų veiklose	19
pav. 7 Interaktyviųjų programėlių pasirinkimas	19
pav. 8 Problemos pradėjus naudotis programėlėmis	20
pav. 9 Interaktyviųjų programėlių taikymo metodika	26
pav. 10 Svetainės struktūra	30
pav. 11 Interaktyviųjų programėlių panaudojimo struktūra	31
pav. 12 Administratoriaus/mokytojo panaudojimo atvejo diagrama	32
pav. 13 Mokinio panaudojimo atvejo diagrama	33
pav. 14 Veiksmų sekų diagrama „Pridėti testą“	34
pav. 15 Veiksmų sekų diagrama „Pridėti naujų žodžių mokymuisi užduotį“	35
pav. 16 Veiksmų sekų diagrama „Atlikti gramatikos užduotį“	36
pav. 17 Svetainės pagrindinis puslapis	37
pav. 18 Užduotis Mėnesių pavadinimai	38
pav. 19 Užduotis <i>Mėnesių pavadinimai</i> atlikta klaidingai	38
pav. 20 Užduoties <i>Laukiniai gyvūnai</i> mokomosios kortelės	38
pav. 21 Užduoties <i>Laukiniai gyvūnai</i> rašymo pratimas	39
pav. 22 Užduoties <i>Laukiniai gyvūnai</i> testas	39
pav. 23 Laiko parinkimas <i>Quizizz</i>	40
pav. 24 Užduoties atlikimo parinkimo būdai	40
pav. 25 Mokinių rezultatų lentelė	40
pav. 26 Užduotis <i>Viktorina</i>	41
pav. 27 Interaktyviosios ir spausdinamos užduotys	41
pav. 28 Užduotis <i>Žodžių paieška</i>	42
pav. 29 Testo užduotis	42
pav. 30 Kaip sekasi mokytis naujus žodžius	45
pav. 31 Mokinių mėgstamiausios interaktyviosios programėlės	46

Santrumpų ir terminų sąrašas

Santrumpos:

IKT – informacinės komunikacinės technologijos;

HTML (*Hyper text Markup Language*) – kompiuterinė žymėjimo kalba;

PDF (Portable Document Format) – atviro standarto formatas, skirtas elektroniniam dvimačiam dokumentui atvaizduoti;

QR kodas (QR code) – greito atsakymo kodas.

Terminai:

Tinklaraštis – bendrai naudojamas internetinis žurnalas, kuriame publikuojami asmeninių dienoraščių įrašai apie savo pomėgius, dalijamasi patirtimi ir pan.

Excel – elektroninė skaičiuoklė;

Įvadas

Užsienio kalbų mokėjimas šiuolaikiniame gyvenime yra ne siekiamybė, o jau būtinybė. Dabartinis pasaulis neišsivaizduojamas be kompiuterio, interneto ar kitų interaktyvių įrankių ir technologijų. Visa tai neišvengiama ir mokymesi. Mokytojo entuziazmo dėka, kūrybiškumo informacinės ir komunikacinės technologijos (IKT) gali tapti puikiu pagalbininku daugelyje veiklų [1]. Technologijų taikymas mokymesi plačiai analizuojamas mokslinėje literatūroje. D.Gudonienė, D.Rutkauskienė, A.Lauraitis [2] teigia, kad mokymosi kokybė priklauso ne tik nuo turimų informacinių technologijų, bet ir nuo jų sėkmingo panaudojimo. R.Degirmenci [3] akcentuoja, kad technologijos integruotos į mokymosi aplinką, gali būti naudingos mokiniams. Technologijų panaudojimas teigiamai veikia kalbos įgūdžius, motyvaciją ir mokinių pasitikėjimą. V.Brazdeikis [4] pabrėžia, kad informacinių technologijų panaudojimas pradinėse klasėse leidžia padidinti ugdymo proceso efektyvumą, praturtina ugdymo(si) aplinką, padeda naudotis naujaisiais išteklių ir integruoti įvairias temas, ugdyti kritinio mąstymo gebėjimus, taikyti aktyvaus mokymo(si) metodus, išryškinti individualius mokinio gebėjimus. M.Vilkonienė [5] pabrėžia, kad naudojant IT priemones ugdymo procese sudaromos sąlygos efektyvesniam individualizuotam, aktyviam ir sąmoningam mokymuisi ir tai skatina mokinius domėtis mokymosi procesu. Užsienio kalbų mokymuisi didelę įtaką daro skaitmeninės mokymosi priemonės. Jos palengvina mokytojo darbą, skatina mokinių savarankiškai mokytis ne tik pamokoje, mokytis savu tempu, įsivertinti.

Žaidimai yra viena iš patraukliausių interaktyvaus mokymosi būdų. Jie praturtina mokymosi procesą, padeda lengviau įsiminti mokomąją medžiagą, o svarbiausia – įtraukia besimokančius į mokymąsi. J.Bryce, J.Rutter'is [6] analizuoja edukacines žaidimų galimybes. P.Gee [7] – žaidimais grįstą mokymą bei žaidimų taikymo ypatumus. Ch.Pim'as [8] tiria skaitmeninių žaidimų taikymo anglų kalbos mokyme atvejus. Autorius kalba apie sėkmingą skaitmeninių žaidimų įtraukimą į užsienio kalbos pamokas. V.Simokaitienė [9] tyrinėja žaidimų įtaką pradinio ugdymo anglų kalbos mokyme.

Pradinio ugdymo programoje [10] pažymima, kad mokytojas integruodamas IKT į pradinio ugdymo procesą, gali supažindinti mokinius su jų amžiui skirtomis įvairių dalykų mokomosiomis kompiuterių programomis ir edukaciniais žaidimais, tikslingai taikyti juos ugdymo procese. Mokyti yra įdomiau, patraukliau naudojantis informacinėmis technologijomis. Tinkamai parenkami ir naudojami mokymo(si) metodai, taikant IKT, padeda veiksmingiau mokytis(s) [11].

Šiuo metu yra sukurta žaidimų ir interaktyvių programėlių, kurios padeda mokytis anglų kalbos. Internete yra didelė pasiūla nemokamų žaidimų mokytis anglų kalbos. Galima juos rasti įvairiuose tinklalapiuose, tad juos naudoti mokymuisi reikia prieigos prie interneto. Taip pat galima į išmaniuosius telefonus parsisiųsti nemokamas programėles, kurios suteikia galimybę savarankiškai mokytis užsienio kalbos. Mokytojas naudodamasis įrankiais gali ir pats sukurti interaktyvias užduotis.

Temos aktualumas. Skaitmeninė vaikų karta, technologijų laikmetis skatina mokytojus galvoti apie šiandieninius vaikų ugdymosi poreikius ir ugdymo metodų įvairovę pradinėje mokykloje. Mokyti tradiciniu būdu yra neįdomu, nuobodu. Žaidimai praturtina mokymosi procesą, padeda lengviau įsiminti mokomąją medžiagą, motyvuoja mokinius mokytis. Mokyti yra įdomiau, patraukliau naudojantis interaktyviosiomis priemonėmis.

Mokslinėje literatūroje analizuojami informacinių technologijų, tarp jų ir interaktyviųjų programėlių taikymo ugdyme klausimai, aptariamos ir anglų kalbos mokymosi galimybės, vis dėlto kyla probleminis klausimas: kokias interaktyvias programėles tikslinga taikyti ir kaip jas panaudoti anglų kalbos mokymuisi pradinėje mokykloje siekiant pagerinti mokymosi rezultatus.

Sprendžiama problema. Nepakankamai geri mokinių anglų kalbos mokymosi rezultatai, taikant tradicinius, nepakankamai patrauklius, į informacinių technologijų taikymą neorientuotus metodus.

Darbo objektas. Interaktyviųjų programėlių panaudojimas anglų kalbos mokymesi pradinėje mokykloje.

Baigiamojo projekto darbo **tikslas** – pagerinti pradinukų anglų kalbos mokymosi rezultatus, naudojant interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi metodiką ir priemonę šios metodikos realizavimui.

Darbo uždaviniai:

1. apibūdinti anglų kalbos mokymosi pradinėje mokykloje ypatumus;
2. apžvelgti interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi galimybes;
3. sukurti interaktyviųjų programėlių taikymo pradinukų anglų kalbos mokymesi metodiką;
4. parengti priemonę, įgalinančią taikyti interaktyvias programėles pradinėse klasėse, mokantis anglų kalbos;
5. ištirti suprojektuotos priemonės ir metodikos tinkamumą konkrečioje mokykloje.

Darbo rezultatas. Pagerinę pradinų klasių mokinių anglų kalbos mokymosi rezultatai.

Darbo produktas. Parengta anglų kalbos mokymosi pradinėse klasėse metodika, suprojektuota ir sukurta priemonė *Mokytojos Vilmos svetainė*, kuri patalpinta Kalvarijos gimnazijos tinklalapyje <https://www.kalvarijosgimnazija.lt/> (Kalvarijos gimnazijos pažyma apie metodikos įgyvendinimą pateikta 1 priede).

Skaitytas pranešimas „Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant interaktyvias programėles“ ir jo metu pristatyta priemonė 2022-04-21 respublikinėje metodinėje dienoje „Mokytojo ir mokinio dialogas, ugdant bendrąsias kompetencijas: pasiruošimas atnaujintų ugdymo turinio programų įgyvendinimui“, Kalvarijos gimnazijoje (žr. priedas 2).

Darbą sudaro santraukos lietuvių ir anglų kalbomis, lentelių ir paveikslų sąrašai, santrumpų ir terminų sąrašas, įvadas, 4 skyriai, išvados, literatūros sąrašas ir priedai.

Pirmame skyriuje nagrinėjama anglų kalbos mokymas(is) pradinėje mokykloje ir interaktyviųjų programėlių taikymo galimybės anglų kalbos mokymesi.

Antrame skyriuje atliekamas interaktyviųjų programėlių palyginimas ir metodikos projektavimas.

Trečiame skyriuje atliekamas priemonės projektavimas, sukuriama *Mokytojos Vilmos svetainė*, kurioje realizuojama sukurta metodika.

Ketvirtame skyriuje pateikiama sukurtos metodikos ir priemonės tinkamumo tyrimo rezultatai.

1. Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje

Kalbų mokymas yra svarbi ugdymo dalis. Kalbų jau buvo mokoma Senovės Graikijos ir Romos valstybėse. Kalbų svarbą išvelgė ir Lietuvos didieji kunigaikščiai bei vienuoliai. Svetimų kalbų pradinėje mokykloje buvo mokoma įvairių, tai priklausė nuo istorinio laikmečio. Požiūris į kalbų mokymąsi kinta, suvokiami kalbų mokėjimo privalumai, nes didėja galimybės bendrauti, mokytis ar dirbti.

1.1. Anglų kalbos mokymosi pradinėje mokykloje ypatumai

Užsienio kalbos pradinių klasių mokiniai pradeda mokytis vis jaunesni [12]. Europos šalyse, tokiose kaip Vokietijoje, Ispanijoje, Prancūzijoje, Italijoje ir kt., užsienio kalbos mokymas įeina į privalomą pradinės mokyklos programą nuo pirmosios klasės. Lietuvoje užsienio kalbai pradinėje mokykloje yra skiriama 7 proc. valandų nuo bendro pamokų skaičiaus [13]. Kitose šalyse – kaip Latvijoje, Estijoje, Lenkijoje, Italijoje, Prancūzijoje skiriamia 8-11 proc. valandų. Užsienio kalbos vaikai mokosi su jų kasdieniu gyvenimu susijusius žodžius ir frazes, kurių reikšmės gimtojoje kalboje jiems žinomos. Šioje mokymosi fazėje vaikai dar nesuvokia gramatinių struktūrų, todėl juos perima kaip pastovius junginius. Užsienio kalbos mokymo programos turinys turi atitikti mokinių amžių ir individualius interesus. Mokinys, kuris pamokoje jaučiasi gerai, nejaučia spaudimo, tenkina vaikišką savo smalsumą ir aktyviau įsitraukia į mokymosi procesą. Vaikas gali reikštis, kai medžiaga perteikiama per žaidimą, galima eksperimentuoti, judėti, kūrybiškai dirbti.

Pirmosios užsienio kalbos Lietuvos mokykloje pradedama mokytis nuo 2-osios klasės. Ankstyvoji užsienio kalba yra pasirenkama iš trijų Europos kalbų: anglų, vokiečių, prancūzų. Pagal Lietuvoje atliktą tyrimą [14] net 94-96 proc. mokinių pasirenka mokytis anglų kalbos.

Anglų kalba – tai sudedamoji kalbinio ugdymo dalis. Tikslas – išsiugdyti elementarią užsienio kalbos komunikacinę kompetenciją.

Tuo tikslu siekiama, kad mokiniai:

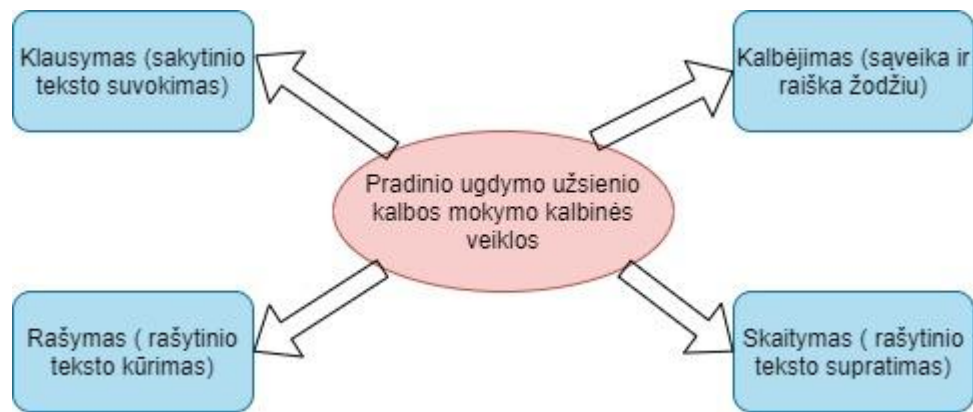
- suprastų ir bendrautų nauja kalba, lygintų su gimtąja;
- ugdytųsi teigiamas kalbų mokymosi nuostatas;
- suvoktų užsienio kalbą kaip bendravimo priemonę;
- susiformuotų pagrindus tolesniam kalbos mokymuisi.

Užsienio kalbos mokymas(is) yra skirstomas į dvi pakopas:

- I-oji pakopa trunka vienerius metus (2 klasė). Šioje pakopoje vaikai mokosi su jų kasdieniu gyvenimu susijusius žodžius ir frazes, kurių reikšmės gimtojoje kalboje jiems žinomos;
- II-oji pakopa tęsiasi antraisiais ir trečiaisiais mokymosi metais (3-4 klasės). Šioje pakopoje mokiniai plečia žodyną ir temas, mokosi gramatikos [10].

Pradiniame užsienio kalbos ugdyme svarbiausia yra komunikacinė kompetencija, kuri ugdoma per kalbėjimą, skaitymą, klausymą bei rašymą. Mokiniai mokosi jų kasdienybėje vartojamų žodžių ir frazių, kai medžiaga pateikiama žaidimo forma.

Kiekvienoje pakopoje kalbinę veiklą sudaro: klausymas (sakinio teksto supratimas), kalbėjimas (sąveika ir raiška žodžiu), skaitymas (rašytinio teksto supratimas) ir rašymas (rašytinio teksto kūrimas) (žr. 1 pav.). Pakopose skiriasi temos bei potėmės, komunikacinės intencijos, abstrakčiosios ir konkrečiosios sąvokos bei sociokultūrinės žinios.



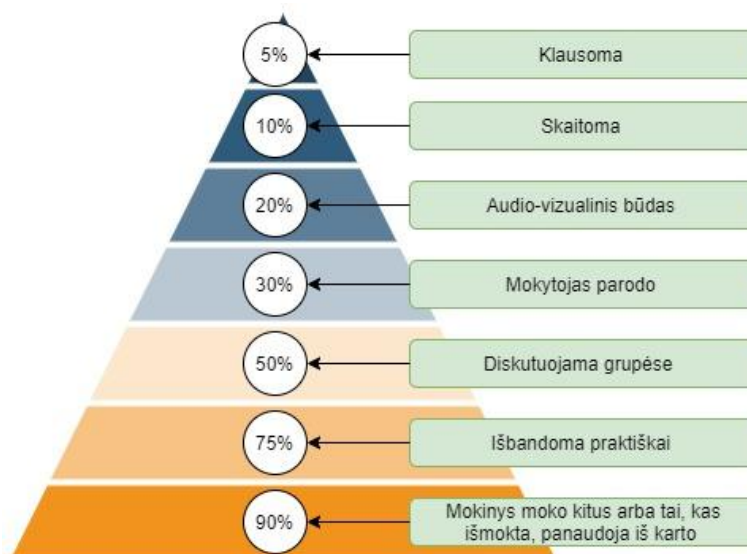
pav. 1 Užsienio kalbos mokymo kalbinės veiklos sandara

Baigus pirmąją pakopą mokinio žodyno apimtis – 250 leksinių vienetų, o baigus ketvirtą klasę – 1000 leksinių vienetų. Baigdamas pradinę mokyklą, mokinys turėtų atitikti užsienio kalbos A1 lygio reikalavimus.

Mokinių skaičius klasėse. Užsienio kalbos grupės yra dalinamos į pogrupius, kai yra 20 mokinių klasėje, nes siekiama, kad kiekvienas vaikas būtų išklaudytas ir galėtų pasisakyti [10]. Ugdant mokinius nedidelėse grupėse siekiama, kuo geriau pažinti mokinį, išsiaiškinti problemas su kuriomis susiduria mokinys. Tik nedidelėse grupėse tai įmanoma pastebėti ir laiku išspręsti ugdymosi sunkumus.

Pamokų skaičius. Mokyklose pagal ugdymo planą yra skiriama po dvi savaitines pamokas mokytis užsienio kalbos visose klasėse išskyrus pirmąją. Pagal mokyklos galimybes mokiniams yra sudaromos sąlygos papildomai mokytis anglų kalbos, lankant neformaliojo ugdymo užsiėmimus.

Aktyvių mokymo metodų – žaidimų panaudojimas. Anglų kalbos pamokose svarbu žinios, tai yra žodžių, gramatikos ir taisyklių, atskirų frazių mokėjimas. Tik žinių nepakanka norint užtikrinti kokybišką ugdymą. Pradiniame etape mokant anglų kalbos mokytojai naudoja aktyvius mokymosi metodus. Aktyvūs mokymosi metodai įtraukia mokinius į mokymąsi, mokiniai labiau įsimena mokomąją medžiagą.



pav. 2 Mokymosi piramidė

G.Petty [15] remdamasis tyrimais nustatė, kiek procentų skirtingai išdėstytos ar mokymosi medžiagos mokinys pajėgia atsiminti (žr. 2 pav.). Žaidimus galima priskirti prie veiklų, kurias mokinys išbando praktiškai. Mokinys pats įsitraukdamas į žaidimą, geriau įsisavina mokymosi medžiagą. Įvairūs žaidimai skatina mokinius pačius įsitraukti į aktyvias mokymosi veiklas. Mokiniai iš pasyvių besimokančiųjų lengvai tampa įsitraukiančiais, kurie dalyvauja atliekant užduotis [16]. Todėl interaktyvių žaidimų ir programėlių panaudojimas pamokose suteikia galimybę mokiniams aktyviai veikti pamokoje, patiems įsitraukti į mokymąsi. Palmer'is ir Goetz'as [17] teigia, kad motyvacija yra esminis veiksnys, padedantis mokiniams tapti atsakingesniais mokymosi metu ir skatina savarankišką mokymąsi.

Bendrosios programos nurodo [10], kad ugdymo procesas grindžiamas nuostatomis:

- ugdymo procesas aktyvus. Mokiniai skatinami savarankiškai ieškoti, dirbti, kurti praktinėje veikloje;
- ugdymas diferencijuojamas ir individualizuojamas. Ugdymo procesas organizuojamas atsižvelgiant į kiekvieno mokinio individualias savybes;
- ugdymas patrauklus ir džiaugsmingas. Parenkami metodai ir priemonės stiprinančios domėjimąsi mokymosi procesu, mokymosi motyvacija. Siekiama sudaryti sąlygas mokiniams išgyventi mokymosi ir veiklos sėkmę.

Mokytojas norėdamas įgyvendinti šias nuostatas ugdymo procese, turi taikyti kuo įvairesnius mokymo metodus, būdus ar formas. Naudodamas informacines technologijas, jis mokymąsi gali paversti aktyvia veikla, kurioje užduotys bus diferencijuojamos ir individualizuojamos bei mokymasis mokiniams suteiks džiaugsmo bei kels jų motyvaciją [14].

Sparti technologijų pažanga skatina pokyčius ir mokykloje. Kaip teigia K.U.Isisag'as [18], IKT naudojimas teigiamai veikia užsienio kalbų mokymą, jis išskiria kelis IKT privalumus mokant užsienio kalbos:

- galimybė lengvai pritaikyti mokymo medžiagą atsižvelgiant į besimokančio poreikius;
- IKT leidžia naudotis naujaisiais įrankiais;
- atsiranda galimybė naudoti įvairius formatus (tekstą ir vaizdą, garsą ir vaizdo įrašą ir kt.);
- pamoka tampa įdomesnė, o tai skatina besimokančių įsitraukimą;
- IKT leidžia sutelkti dėmesį į vieną konkrečią pamokos veiklą (tarimas, žodynas, gramatika ir kt.).

Informacinių technologijų naudojimas daro teigiamą įtaką mokiniams, tačiau pats jų taikymas nelemia geresnių ugdymo rezultatų [10]. Rezultatai priklauso nuo kelių veiksnių:

- pasirinktos programinės įrangos ir mokinių veiklos su šia įranga;
- pedagogo veiklos organizavimo bei mokymosi proceso valdymo;
- galimybės naudotis IKT;
- mokinio savybių;
- mokomojo dalyko;
- mokytojo pasirengimo ir kt.

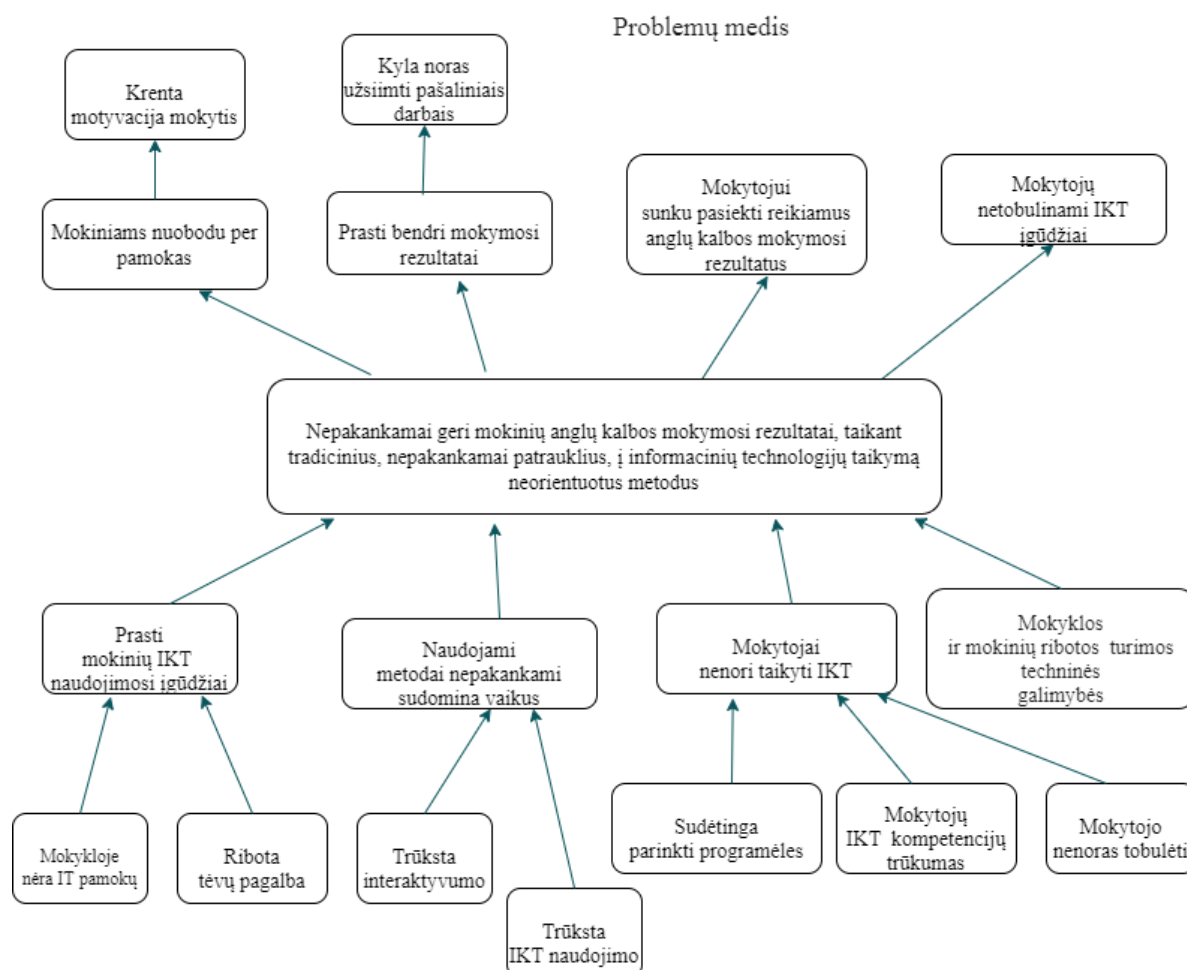
Tikslingas IKT naudojimas anglų kalbos pamokose gali palengvinti mokymosi procesą ir suteikti teigiamą emocijų.

Bendrosiose programose [10] yra akcentuojamas aktyvus mokymasis bei ugdymo proceso organizavimas, atsižvelgiant į mokinio individualias savybes, metodų ir priemonių parinkimas, siekiant stiprinti domėjimąsi mokymusi.

Mokyti anglų kalbos tradiciniu būdu yra neįdomu, ypač pradinukams, todėl ir mokinių nepakankamai geri anglų kalbos mokymosi rezultatai. Kokios kyla problemos? Problemų medyje (žr. 3 pav.) yra iškiriamos šios problemos:

- mokytojas nenori taikyti IKT pamokoje, nes informacinių technologijų kompetencijų trūkumas, sudėtinga naudoti programėles, mokytojo nenoras tobulėti;
- ribotos techninės galimybės. Mokyklose nėra galimybės mokiniams naudotis kompiuteriais;
- naudojami metodai nepakankamai sudomina mokinius, nes užduotyse nėra interaktyvumo;
- prasti mokinių IKT naudojimosi įgūdžiai. Pradinėse klasėse mokinių naudojimosi informacinėmis technologijomis įgūdžiai dar nesusiformavę, jiems reikalinga pagalba.

Tad galime teigti, kad mokiniams tradicinės pamokos yra neįdomios, nuobodžios, krenta mokinių mokymosi motyvacija, atsiliepia bendriems mokymosi rezultatams, jiems kyla noras užsiimti pašaliniais darbais, o mokytojui sunku pasiekti reikiamus anglų kalbos mokymosi rezultatus.



pav. 3 Problemų medis

1.2. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi galimybės

Žaidimus gali žaisti bet kas, jei supranta taisykles. Tai viena iš veiklų, kuri įtraukia. Žaidimai yra patrauklūs nepriklausomai nuo besimokančiojo amžiaus [20]. Žaidimas gali būti naudojamas bet kurioje pamokos dalyje: tiek mokantis naujus žodžius ar frazes ir taisykles, tiek juos įtvirtinant, mokant gramatikos ar net atliekant klausymo užduotis ir testus. Tai priklauso nuo mokytojo išradingumo. Naudojant žaidimus anglų kalbos pamokose, didėja mokinių motyvacija, pasitenkinimas, į veiklas yra įtraukiami drovūs ir savimi nepasitikintys vaikai. Žaidimai pajvairina pamoką, neleidžia jai tapti nuobodžia ir įprastine [10]. Jie yra naudingi instrumentai mokymosi turiniui įsisavinti, žinioms įgyti, motyvacijai didinti, ugdymo rezultatams gerinti [21]. Mokiniai natūraliai per žaidybines veiklas įsimena žodžius ir frazes. V. Simokaitienė [9] atlikusi tyrimą keliose anglų kalbos 4 klasėse dviejų metų laikotarpyje nustatė, kad 80 proc. mokinių pritarė teiginiui, kad žaidimai pamokoje palengvina mokymąsi. Dainelės, kurios siejasi su žaidybiniais elementais, efektyviau ir greičiau padeda išmokti posakius, frazes. Rungtyniavimas, kuris yra vienas iš žaidimo elementų, skatina mokinius aktyviai dalyvauti pamokoje, nebijoti suklysti, nesivaržyti reikšti savo nuomonę. Žaidimu pagrįstas mokymasis padidina mokymosi efektyvumą dėl vidinės motyvacijos, kai mokymosi medžiaga yra susieta su konkrečiu tikslu „laimėti žaidimą“ [22]. Galima teigti, kad žaidimas ar jo elementai žadina teigiamas mokinių emocijas, kelia mokymosi motyvaciją.

Mokymasis per žaidimą gali būti organizuojamas panaudojant išmaniusias technologijas. Išmaniųjų technologijų panaudojimas keičia kalbų mokymosi metodus, įgalina įvairiais būdais perteikti mokymo turinį, nes žodynai pasiekiami keliais paspaudimais, o programėlės siūlo įtraukiančius kalbos mokymo būdus. Anglų kalbų mokymasis su išmaniuoju įrenginiu primena žaidimą, kuriame įveikę vieną lygį gali keliauti į aukštesnį besimokydami žodžius ar gramatiką. Vaikams tai yra stiprūs traukos objektai, kurie mokymo laikotarpiu gali perteikti žinias bei smarkiai padidinti motyvaciją mokytis. Vaikai labai domisi informacinėmis technologijomis, mėgsta patys jas savarankiškai valdyti. Interaktyvių programėlių taikymas mokymąsi padaro įdomesnę, efektyvesnę, patrauklesnę. Mokytojas turi nemažą pasirinkimą programėlių, kurias gali naudoti tiek pamokoje, tiek užduodant namų darbus [16].

Kalbos mokymesi ypač svarbu žodyno įsisavinimas. Žodynas – tai tarsi kalbos statybinė medžiaga. Ribotas žodžių skaičius sumažina kitų kalbos įgūdžių, tokių kaip klausymas, kalbėjimas, skaitymas ir rašymas, raidą. Mokantis anglų kalbos, žodyno plėtra yra svarbus mokinio kalbos raidos veiksnys [23]. S. Hasram'as ir kt. [24] teigia, kad interaktyvios programėlės pagerina kalbų mokymąsi. Žaidimo elementai yra veiksniai, skatinantys ir motyvuojantys mokytis ir išmokti naujos kalbos. Interaktyvi programėlė *Wordwall* yra puikus įrankis, kuris veiksmingai integruojamas į kalbos išmokimą, ir mokymasis tampa kaip pramoga. Tai paskatina mokinių susidomėjimą ir motyvaciją mokytis. Naudojantis šia programėle, kaip autoriai teigia, mokiniai geriau supranta žodžius ir įsimena jų rašybą, daromas teigiamas poveikis mokinių motyvacijai [24].

Kiekvienoje klasėje mokiniai skirtingi, todėl mokytojas turi mokymą pritaikyti prie mokinio raidos, motyvacijos mokytis ar pasiekimų. *Quizizz* yra viena iš interaktyviųjų programėlių, kurios pagalba mokinys gali mokytis savarankiškai, įsivertinti savo pažangą, pagerina kalbų mokymosi kokybę ir skatina skaitmeninį raštingumą [25].

Interaktyviosios programėlės *Quizlet* užduotys skatina mokinius mokytis žodžius rungtyniaujant su draugais, stebint savo ir kitų rezultatus. Jie gali bandyti užduotis atlikti keletą kartų, kad surinktų

geresnį rezultatą. Svarbu, kad mokiniai gali mokytis savarankiškai. M. R. Setiawan ir kt. [26] atliktas tyrimas nustatė, kad *Quizlet* naudojimas yra efektyvus būdas didinti mokinių motyvaciją mokytis anglų kalbos. Autoriai atkreipė dėmesį į sėkmingos programėlės panaudojimo veiksnius: reikalingi išmanieji telefonai ar kompiuteriai, prieiga prie interneto ir nesudėtingas *Quizlet* naudojimas.

Šiuo metu yra daug skaitmeninių įrankių, kuriuos galima naudoti pamokose. Internetiniai puslapiai, naudoti pamokose: atspausdinti užduotis, peržiūrėti vaizdo medžiagą, užduoti mokiniams savarankiškai atlikti užduotis ir kt. Interaktyvias užduotis gali kurti ir pats mokytojas naudodamasis įvairiais įrankiais ir programėlėmis (*Screencast-o-matic*, *Edpuzzle*, *Loom*, *Wordwall* ir kt.). Taip pat galima mokiniams pasiūlyti žaidimų programėlių išmaniesiems telefonams. Viena iš svarbiausių priemonių mokiniams, mokantis anglų kalbos, yra žodynai. Svarbu yra mokėti jais pasinaudoti. Internetu galima rasti įvairių automatinių tekstų vertėjų (<https://www.tekstovertimas.lt/>, *Google vertėjas*, <https://www.translator.eu/lietuviu/> ir kt.). *Anglonas* – leksikografo B.Piesarsko parengtas kompiuterinis anglų-lietuvių, lietuvių-anglų kalbų žodynas, kuriame pateikiami žodžiai su vertimu ir vartosenos pavyzdžiai. Žodynas veikia su Windows, MacOS, iOS, Android operacinėmis sistemomis ir nesudėtinga naudotis. Mokiniai turi galimybes atlikti interaktyvias užduotis elektroninėje mokymosi aplinkoje (*Eduka klasė*) (žr. 1 lent.). Mokytojai taip pat dalinasi savo patirtimi, kuria savo tinklalapius ir dalijasi informacija (pvz. *Išmani mokykla*, *IKT pradinėse klasėse*, *IKT pamokoje*).

lentelė 1. Skaitmeniniai įrankiai, naudojami pamokose

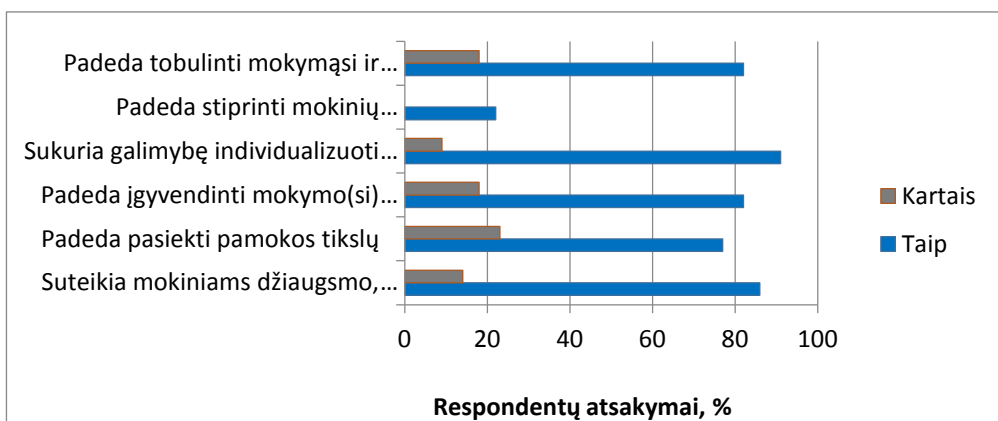
Internetiniai puslapiai	Interaktyvios priemonės	programėlės,	Programėlės išmaniesiems telefonams
<i>British Council „Learn English kids“</i> <i>PBS KIDS</i> <i>PBS LearningMedia</i> <i>mes-games</i> <i>ABSya</i> <i>ESL Galaxy</i> <i>Worksheet Library</i> <i>English Interactives</i> <i>Mokinukai.lt</i> ir kt.	<i>LearningApps</i> <i>EDpuzzle</i> <i>Quizlet</i> <i>Liveworksheets</i> <i>Quizizz</i> <i>Mentimeter</i> <i>Wordwall</i> <i>I'm a puzzle</i> <i>EMA ir Eduka klasė</i> <i>Socrative</i> <i>Jeopardy</i> <i>Genially</i> <i>H5P</i> ir kt.		<i>Interactive Teling Time</i> (mokytis pasakyti valandas) <i>Hangman</i> (mokytis žodžius) <i>Jumbled sentences</i> (lavina sakinių sudarymo įgūdžius) <i>BrainPOP Jr.Move Of the Week</i> (nuotaikingi animaciniai filmukai su interaktyviomis užduotimis)

Interaktyvūs įrankiai padeda pasiekti pamokos tikslus. Vieno universalaus, viskam tinkamo įrankio nėra, todėl mokytojas pats renkasi atsižvelgdamas į pamokos veiklas ir tikslus, mokinių gebėjimus, mokyklos ir mokinių technines galimybes.

1.3. Informacinių technologijų panaudojimo anglų kalbos pamokose pradinėje mokykloje sociologinis tyrimas

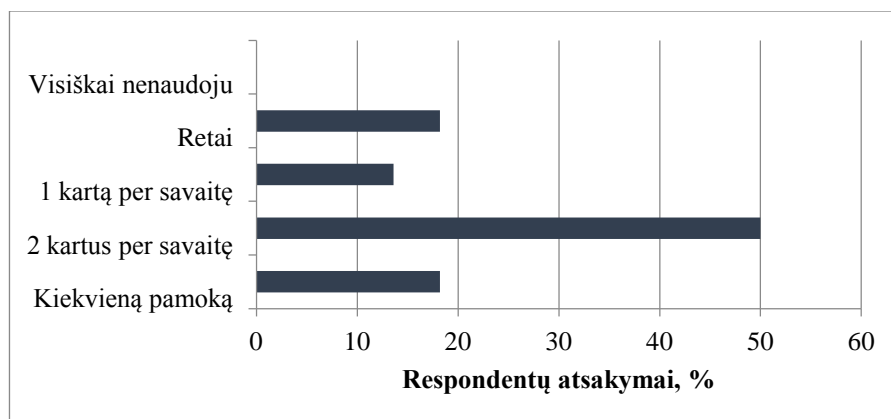
Šio darbo autorė 2020 m. lapkričio mėnesį atliko sociologinį tyrimą, siekiant nustatyti, kaip IT panaudojamos anglų kalbos pamokose pradinėje mokykloje. Šiuo laikotarpiu Lietuvoje visas mokymas vyko nuotoliniu būdu. Tuo tikslu sudarytas uždaro tipo klausimynas ir atlikta apklausa

raštu. Tyrime dalyvavo 24 anglų kalbos mokytojai, mokantys anglų kalbos pradinėse klasėse. Apklausoje dalyvavusių mokytojų amžius: 31-40 m. – 54 %, 41-50 m. – 42 %, 51-60 m. – 4 %. Tyrime dalyvavusių mokytojų kvalifikacinės kategorijos: neatestuotas mokytojas – 4 %, mokytojas – 21 %, vyresnysis mokytojas – 42 %, mokytojas metodininkas – 25 %, mokytojas ekspertas – 8 %. Remiantis atlikto sociologinio tyrimo rezultatais, visi tyrime dalyvavę mokytojai nepriklausomai nuo amžiaus ar kvalifikacinės kategorijos, anglų kalbos pamokose naudoja informacines technologijas. Jie pažymi, kad IKT naudojimas suteikia mokiniams naujų žinių ir įgūdžių; džiaugsmo, teigiamų emocijų; padeda pasiekti pamokos tikslų; sukuria galimybę individualizuoti ugdymą; padeda stiprinti mokinių mokymosi motyvaciją; palengvina mokinių vertinimą (žr. 4 pav.)



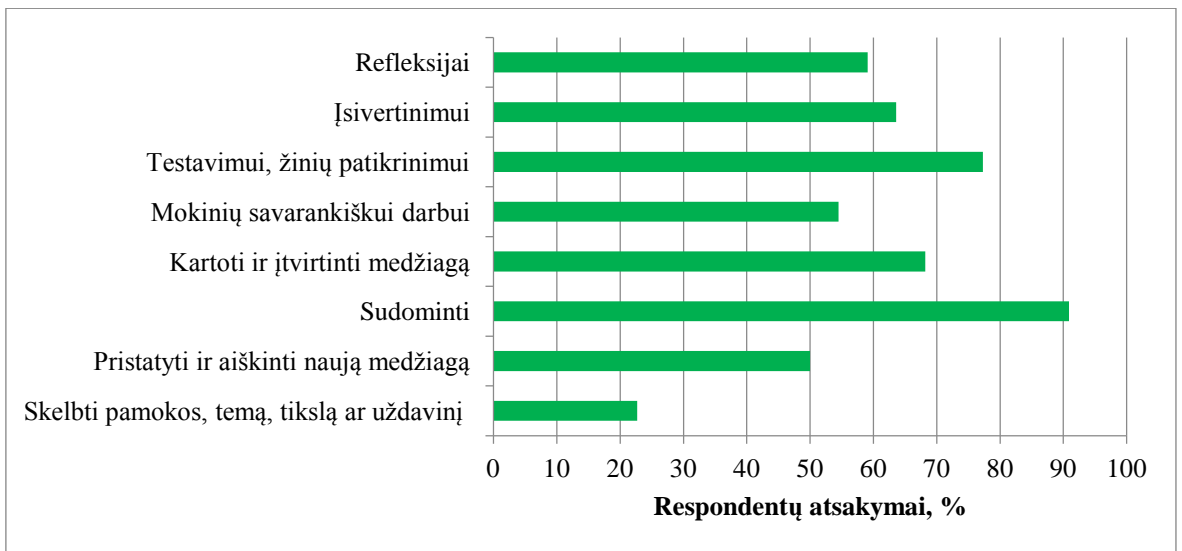
pav. 4 IKT naudojimas pamokose

Dirbdami nuotoliniu būdu tyrime dalyvavę mokytojai, jų teigimu, aktyviai naudoja interaktyvias programėles: 18 % nurodo, kad naudoja žaidimus ar interaktyvias programėles kiekvieną pamoką, o net 50 % - bent du kartus per savaitę, o 18 % teigia, kad naudoja, bet retai (žr. 5 pav.). Mokytojams patogiu tai naudoti, nes yra sąlygos – mokiniai turi įrangą ir internetą – ko nebūna per pamoką dirbant kontaktiniu būdu.



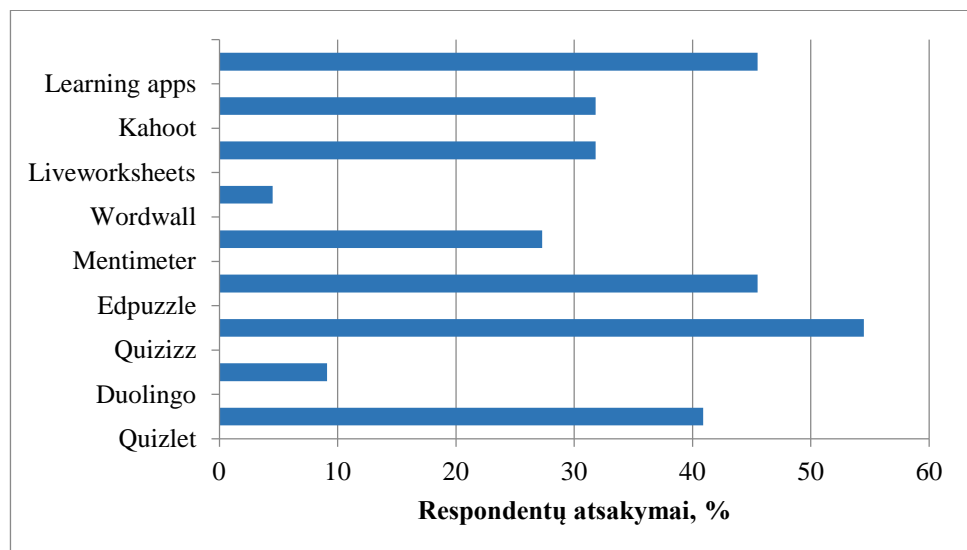
pav. 5 Interaktyviųjų programėlių panaudojimas pamokose

Pamokoje vyksta įvairios veiklos. Interaktyvias programėles apklausoje dalyvavę mokytojai, remiantis jų išvalgomis, panaudoja taip pat įvairiai: sudominti mokinius (90 %), testavimui ir žinių patikrinimui (77 %), kartojimui ir įtvirtinimui medžiagos (68 %), įsivertinimui (64 %), refleksijai (59 %), mokinių savarankiškam darbui (55 %) (žr. 6 pav.).



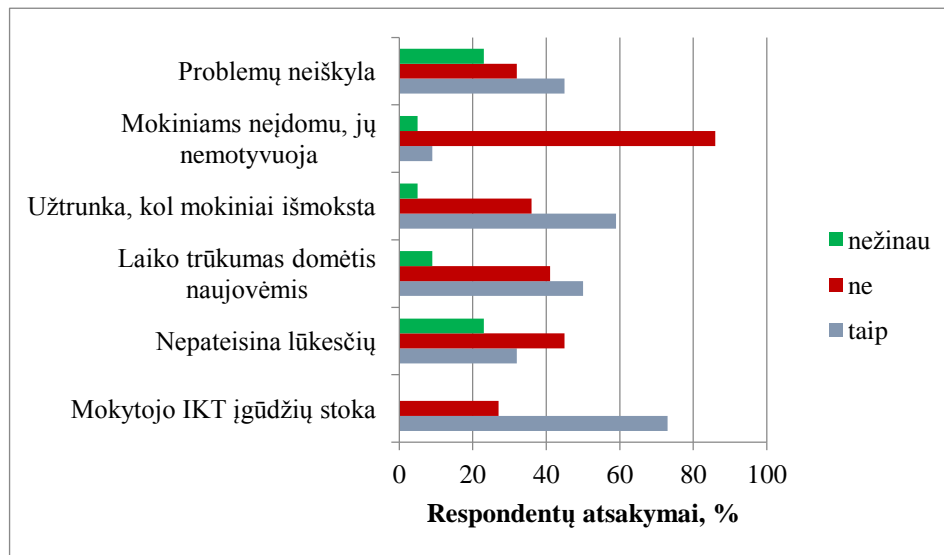
pav. 6 Programėlių panaudojimas pamokų veiklose

Interaktyvių programėlių pasirinkimas yra didelis. Kiekvienas mokytojas renkasi jam tinkamus įrankius ir naudoja keletą priklausomai nuo užduoties pobūdžio, pamokos tikslo, mokinių amžiaus. Daugelis tyrime dalyvavę mokytojų (net 82%) įvardino *Kahoot*, kiti pažymėjo – *Quizizz* (54 %), *Edpuzzle* (46 %), *Learning Apss* (46 %), *Quizlet* (41 %), *Liveworksheets* (32 %), *Mentimeter* (27 %), *Duolingo* (9%), *Wordwall* (5%) (žr. 7 pav.)



pav. 7 Interaktyviųjų programėlių pasirinkimas

Daugelis mokytojų, dalyvavusių tyrime (73 %), pažymėjo, jog susiduria su problemomis pradėjus naudotis nauja interaktyviąja programėle, nes kaip teigia, stokoja IKT įgūdžių. 59 % teigia, kad užtrunka, kol mokiniai išmoka naudotis programėle. Tyrimo dalyviai įvardija, kad trūksta laiko domėtis naujovėmis, nepateisina lūkesčių, o kiti, kad problemų neiškyla. Net 86 % prieštarauja, kad mokiniams neįdomu ir jų nemotyvuoja (žr. 8 pav.).



pav. 8 Problemos pradėjus naudotis programėlėmis

Naujos programėlės panaudojimas pamokose kelia ir iššūkių: pradinukams sunku prisijungti, valdyti programėlę, nes dar menki kompiuterinio raštingumo pradmenys, reikalinga tėvų pagalba arba tikslios ir nuoseklios programėlės naudojimosi instrukcijos, kurias verta išbandyti su mokiniais praktiškai. Net 72,7 % tyrimo dalyvių teigia, kad susiduria su problema, bet ji yra laikina. 18 % nurodo, kad problemų neiškyla, 4,5 % pažymėjo, kad silpniesiems mokiniams tai sukelia sunkumų.

Tyrimo dalyviai pažymėjo, jog apie programėles sužino įvairiais būdais: 90,9 % domisi patys, 77,3 % sužino ir dalinasi su kolegomis, 68,2 % – sužino seminaruose.

Remiantis tyrimo rezultatais galima teigti, kad interaktyviųjų programėlių panaudojimas pamokose priklauso nuo mokytojo bei mokinių informacinių technologijų naudojimosi įgūdžių. Išskyla problema, kad sukurtos užduotys yra atskirose programėlėse ir nėra vieningos, aiškios jų panaudojimo metodikos.

1.4. Skyriaus išvados

1. Pradinėse klasėse užsienio kalbos mokymosi svarbiausias tikslas – išsiugdyti elementarią užsienio kalbos komunikacinę kompetenciją, kuri ugdoma per kalbėjimą (sąveiką ir raišką žodžiu), skaitymą (rašytinio teksto supratimą), klausymą (sakinio teksto supratimą) ir rašymą (rašytinio teksto kūrimą). Mokiniai mokosi jų kasdienybėje vartojamų žodžių ir frazių, kai medžiaga pateikiama žaidimo forma. 3-4 klasėse plečiamas žodynas, daugėja temų, mokomasi gramatikos, mokiniai geriau įsimena ir įsitraukia į mokymąsi, taikant aktyvaus mokymosi metodus.
2. Interaktyviųjų programėlių taikymas mokymąsi padaro įdomesnę, efektyvesnę, patrauklesnę. Mokytojas turi nemažą pasirinkimą programėlių, kurias gali naudoti tiek pamokoje, tiek užduodant namų darbus. Lietuviškai sukurtų žaidimų mokyti anglų kalbos pasiūla nėra didelė (mokinukai.lt), todėl mokytojai naudoja nelietuviškus internetinius puslapius (*British Council Learn English kids, mes-games, ESL Games Plus* ir kt.), programėles (*Interactive Teling Time, Jumbled sentences* ir kt.) ar užduotis kuria patys (*Learning Apps, Quizlet, Wordwall*) priklausomai nuo pamokos temos ir tikslų.

3. Atlikus tyrimą, galima teigti, kad apklausos dalyviai, jų teigimu, pažymėjo naudoja programėles: sudominimui (90 %), testavimui ir žinių patikrinimui (77 %), kartojimui ir medžiagos įtvirtinimui (68 %), mokinių įsivertinimui (64 %), mokinių savarankiškam darbui (55 %). Interaktyviųjų programėlių pasirinkimas yra didelis ir programėlių panaudojimas pamokose priklauso nuo mokytojo bei mokinių informacinių technologijų naudojimosi įgūdžių. Iškyla problema, kad mokytojo sukurtos užduotys yra atskirose programėlėse ir nėra vieningos, aiškios jų panaudojimo metodikos atliepančios mokyklos programą.

2. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos pamokose metodika

2.1. Interaktyviųjų programėlių palyginimas

Siekiant sukurti interaktyviųjų programėlių naudojimo anglų kalbos mokymuisi metodiką, tikslinga apžvelgti jų panaudojimo galimybes. Tuo tikslu atliktas interaktyviųjų programėlių funkcinių galimybių palyginimas. Lyginamos dažniau naudojamos (tai išryškėjo tyrime) interaktyviosios programėlės: *LearningApps* [27], *Quizlet* [28], *Liveworksheets* [29], *Quizizz* [30] ir *Wordwall* [31].

Programėlių techninių parametrų lyginimas. Visos programėlės (išskyrus *LearningApps*) su minimaliomis funkcijomis yra nemokamos, bet norint naudoti papildomas funkcijas – reikalingas mokestis (žr. 2 lent.). Su nemokamu planu galima taip pat pakankamai nemažai kurti užduočių. Diegti nereikia, galima prieiga internete ir suderinama su visomis naršyklėmis. Taip pat yra prieiga mobiliems telefonams. Registracija mokytojui būtina, nes galima susidaryti grupes ir kaupti mokinių darbus. Mokytojui reikia susikurti savo paskyrą (*Wordwall*, *Quizizz*, *Liveworksheets*, *LearningApps*, *Quizlet*), jungtis galima per el. paštą arba *Facebook* paskyrą (*Wordwall*, *Quizizz*, *Quizlet*) ar su savo prisijungimo duomenimis (*Liveworksheets*, *LearningApp*).

lentelė 2. Interaktyviųjų programėlių techninių parametrų lyginimas

Charakteristika	<i>Wordwall</i>	<i>Quizizz</i>	<i>Liveworksheets</i>	<i>LearningApps</i>	<i>Quizlet</i>
Mokama /Nemokama	Nemokama, o su daugiau funkcijų – mokama	Nemokama, o su daugiau funkcijų – mokama	Nemokama iki 100 mokinių, 10 grupių, 30 interaktyvių lapų, didesni kiekiai – mokama	Nemokama priemonė	Nemokama, o su papildomomis funkcijomis mokama
Registracijos poreikis ir būdai (mokytojui)	Reikalinga registracija. Reikalinga susikurti paskyrą	Reikalinga registracija. Registruotis galima <i>el. paštu</i> , <i>Facebook</i> ar <i>Google</i> paskyromis	Reikalinga registracija. Reikalinga susikurti paskyrą	Reikalinga registracija. Reikalinga susikurti paskyrą	Reikalinga registracija. Registruotis galima <i>el. paštu</i> , <i>Facebook</i> ar <i>Google</i> paskyromis
Diegimo poreikis	Nereikia	Nereikia	Nereikia	Nereikia	Nereikia
Prieiga internete, suderinama su naršyklėmis	Prieiga internete ir suderinta su visomis naršyklėmis	Prieiga internete ir suderinta su visomis naršyklėmis	Prieiga internete ir suderinta su visomis naršyklėmis	Prieiga internete ir suderinta su visomis naršyklėmis	Prieiga internete ir suderinta su visomis naršyklėmis
Prieiga mobiliaisiais įrenginiais	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra

Programėlių aplinkos parametrų lyginimas. Dalyvių įtraukimo būdai: jungiasi per mokytojo atsiųstą nuorodą (*Wordwall*, *Quizlet*, *LearningApps*), taip pat per kodą ar OR kodą, arba net patiems mokiniams užsiregistruoti (*Liveworksheets*) (žr. 3 lent.). Dalyvių skaičius nėra ribojamas. Visų programėlių aplinka anglų kalba, išskyrus *LearningApps* (lietuviška), bet darbo aplinka ir valdymas nėra sudėtingas, navigacija aiški. Programėlės *LearningApps* aplinka yra daugiakalbė, bet yra galimybė persijungti į lietuvių kalbą.

lentelė 3. Programėlių aplinkos parametrai

Charakteristika	<i>Wordwall</i>	<i>Quizizz</i>	<i>Liveworksheets</i>	<i>LearningApps</i>	<i>Quizlet</i>
Dalyvių įtraukimo būdai	Kodas QR kodas nuoroda	Kodas nuoroda	Kodas nuoroda užsiregistravus	QR kodas nuoroda	Kodas nuoroda
Dalyvių skaičius	Neribotas	Neribotas	Nemokamai 100 mokinių	Neribotas	Neribotas
Lietuviška aplinka (kalbos pasirinkimas)	Lietuvių kalba ir daugiakalbė	Anglų kalba ir daugiakalbė	Anglų kalba ir daugiakalbė	Lietuvių kalba ir daugiakalbė	Anglų kalba ir daugiakalbė
Darbo aplinkos ir valdymo patogumas	Patogus naudojimas	Patogus naudojimas	Patogus, aiškus, nesudėtingas naudojimas	Patogus, aiškus naudijimas	Patogus, aiškus naudojimas
Navigacijos aiškumas/sudėtingumas	Navigacija aiški, nesudėtinga	Navigacija aiški, nesudėtinga	Navigacija aiški, nesudėtinga	Navigacija aiški, nesudėtinga, net yra įdiegtas trumpas supažindinimas su priemonės funkcionalumu	Navigacija aiški, nesudėtinga

Šablonų kiekis minimalus (*Quizizz*, *Quizlet*), bet *Wordwall*, *Liveworksheets* ir *LearningApps* – pasirinkimas daug didesnis (žr. 4 lent.). Tai įrankiai, kuriuos galima panaudoti anglų kalbos pamokose individualizuojant ugdymą. Taip pat yra grįžtamasis ryšys tiek iš mokinio, tiek iš mokytojo. Mokytojui nebereikia taisyti mokinio darbų, tai daroma automatiškai. Tiek mokinys, tiek mokytojas gali matyti rezultatus. Užduočių atlikimas ir analizė gali vykti realiu laiku. Tai ypač patogu, kai norima analizuoti užduotis, aiškintis klaidas. Sukurtoje klasėje mokytojas mato kiekvieno mokinio atliktus darbus. Produktą galima išsaugoti ir pagal galimybes papildyti ar koreguoti. Visose programėlėse sukurtą produktą galima panaudoti kelis kartus, taip pat naudoti ir kitų sukurtas užduotis.

lentelė 4. Programėlių kūrimo ir panaudojimo galimybės

Charakteristika	<i>Wordwall</i>	<i>Quizizz</i>	<i>Liveworksheets</i>	<i>LearningApps</i>	<i>Quizlet</i>
Šablonų produkto kūrimui įvairovė	Daug įvairių šablonų su pavyzdžiais	Yra šablonų, tačiau mokytojas gali kurti savo	Yra šablonų, tačiau mokytojas gali kurti savo	Daug įvairių šablonų su pavyzdžiais	Vienas šablonas, kurį mokytojas gali papildyti paveiksliais, garso įrašais, diagramomis
Individualaus mokymosi galimybė	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra
Grįžtamojo ryšio iš mokinio gavimo galimybės	Yra	Yra	Yra	Sukūrus klasę, rezultatai matomi iš karto. Naudojant atskirai, ne	Automatiškai išsaugomi paskutiniai veiklos rezultatai
Grįžtamojo ryšio iš mokytojo gavimo galimybės (darbų)	Darbai vertinami automatiškai, mokytojas gali siųsti rezultatus	Darbai vertinami automatiškai, mokytojas gali siųsti rezultatus	Jei mokiniai atlieka pratimus interaktyviose darbaknygėse, galima rašyti pastabas ar	Sukūrus klasę, rezultatus galima pateikti	Priemonė neskirta vertinimui, tačiau mokytojas gali stebėti mokinių veiklą, rezultatus

vertinimo galimybė)			komentarus apie pratimą, mokiniai gaus pranešimą prisijungę prie savo paskyros		ir skatinti kaupiamaisiais balais
Užduočių atlikimas ir analizė realiu laiku	Yra	Yra	Yra	Yra	<i>Quizlet Live</i> komandinis ar individualus žaidimas
Skurto produkto išsaugojimo galimybės (formatai)	Išsaugota priemonė išlieka aplanke	Išsaugota priemonė išlieka aplanke	Sukurta produkta galima išsaugoti savo paskyroje, nemokamai 30 darbalapių, 10 darbo knygų	Skurta priemonė išlieka profilio aplanke <i>Mano priemonės</i>	Išsaugoma paskyroje, galima parsisiųsti, spausdinti, įkelti, dalintis. <i>HTML</i> ir <i>PDF</i> formatai
Pakartotinio produkto panaudojimo galimybė	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra
Kitų žmonių sukurtų produktų panaudojimo galimybė, jų įvairovė	Galima nemokamai naudotis kitų sukurtomis priemonėmis	Yra galimybė naudoti kitų sukurtas užduotis	Yra galimybė naudoti kitų žmonių sukurtus produktus	Galima nemokamai naudotis kitų sukurtomis priemonėmis	500 mln. kortelių rinkinių biblioteka
Skurto produkto papildymo ir koregavimo galimybė	Yra	Yra	Yra	Yra	Yra

Išanalizavus interaktyvių programėlių panaudojimo galimybes, galima išskirti svarbiausius kriterijus, kurie turi būti realizuojami, norint programėles naudoti anglų kalbos ugdyme:

- nemokama prieiga prie priemonės;
- nesudėtingas valdymas;
- prieiga mobiliaisiais įrenginiais;
- mokytojo paskyros sukūrimas;
- mokinių klasės sudarymas;
- mokinių įtraukimo būdas (per nuorodą);
- individualaus mokymosi galimybė;
- užduočių atlikimas sinchroniniu ir asinchroniniu būdu;
- grįžtamasis ryšys.

Mokytojai programėles pasirenka pagal mokymosi veiklas (žr. 5 lent.). Jas naudoja sudominimui, nuteikimui (I'm a puzzle), įsivertinimui ir refleksijai (*Mentimeter*, *Formative*), naujų žodžių ir frazių mokymuisi (*LearningApps*, *Quizlet*, *Duolingo*, *Wordwall*), medžiagos įtvirtinimui ir savarankiškam darbui (*Liveworksheets*, *Quizlet*, *Eclipsecrossword*, *Bamboozle*), testavimui, patikrinimui (*Quizizz*, *Forms*, *Testmoz*), bendradarbiavimui, grupiniam darbui (*Bookcreator*, *Storyboard*, *Storyjumper*), kūrybiniais darbams (*Canva*, *Scratch*, *Storyboardthst*). Dažniausiai programėlės skirtos vienai, konkrečiai veiklai. Taip pat programėles mokytojai pasirenka atsižvelgdami į mokinių amžių: kas tinka pradinių klasių mokiniui, nelabai tiks vyresnių klasių

mokiniui. Pradinių klasių mokiniams tinkamiausios tos programėlės, kuriose nereikalinga registracija, asmeninė elektroninio pašto paskyra.

lentelė 5. Interaktyviųjų programėlių panaudojimas pamokoje

Veiklos	Interaktyvios programėlės
Sudominimas, nuteikimas, įsivertinimas	<i>Mentimeter, I'm a puzzle, Formative</i>
Žodžių, frazių mokymasis	<i>LearningApps, Quizlet, Duolingo, Wordwall</i>
Bendradarbiavimas, grupinis darbas	<i>Bookcreator, Storyboard, Storyjumper</i>
Savarankiškas darbas	<i>Liveworksheets, Quizlet, Eclipsecrossword, Bamboozle</i>
Žinių patikrinimas, apklausos	<i>Quizizz, Forms, Testmoz</i>
Kūrybiniai darbai	<i>Canva, Scratch, Storyboardthst</i>

Interaktyviųjų programėlių naudojimas anglų kalbos pamokse skatina mokinių mokymosi motyvaciją, gerina kalbos mokymąsi, mokinių savarankišką mokymąsi ir skaitmeninį raštingumą.

Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi galimybės yra kai kuriais aspektais ribotos – tai mokytojo pasiruošimas ir gebėjimas naudotis IKT.

2.2. Reikalavimai pasirinktoms interaktyviosioms programėlėms ir jų parinkimas

Apžvelgus anglų kalbos mokymosi pradinėse klasėse ypatumus bei atlikus interaktyviųjų programėlių lyginimą, detalizuojami kriterijai, pagal kuriuos parenkamos programėlės:

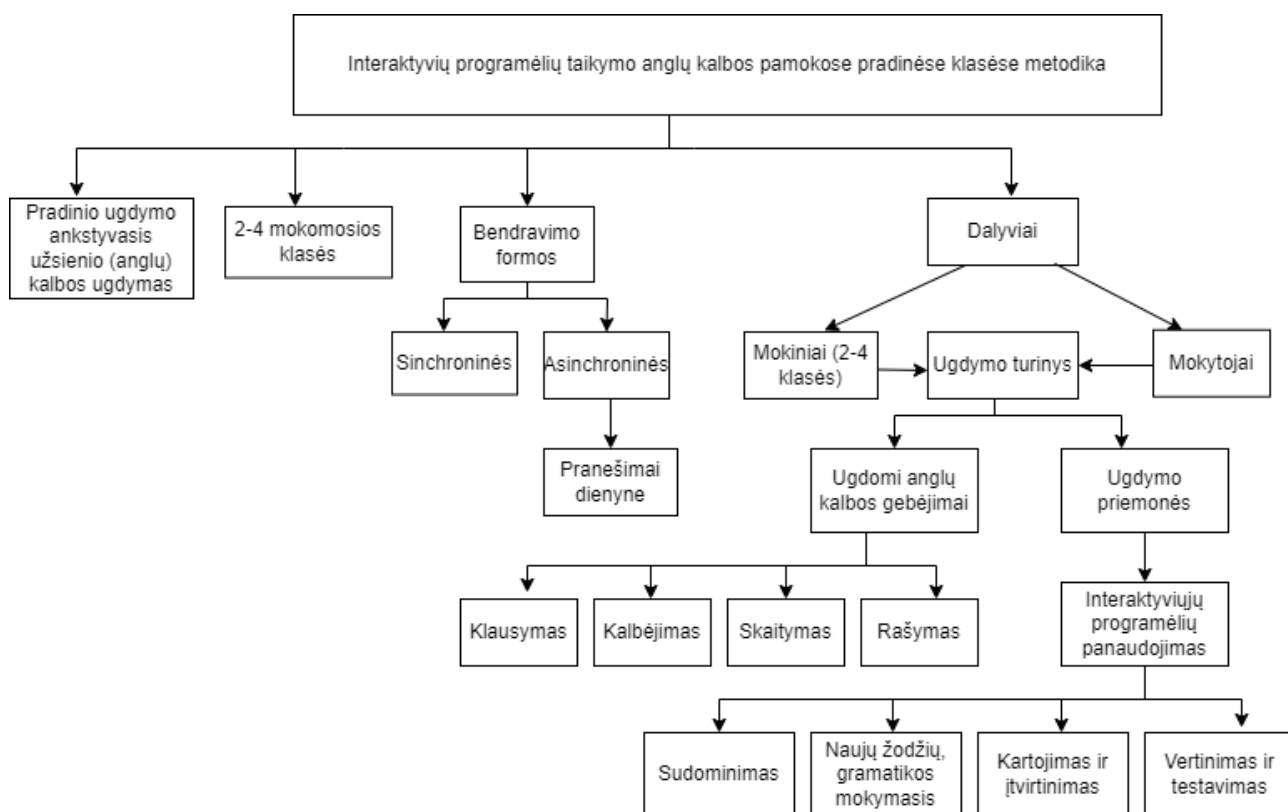
- prieiga internete ir suderinta su visomis naršyklėmis. Programėlės veikia per įvairias naršyklės ir tai patogus mokiniams dirbant asinchroniniu būdu. Mokiniai nesusiduria su jungimosi problemomis, nes naršyklės gali būti skirtingos;
- nėra diegimo poreikio. Nesudėtinga pradėti naudotis, nes nereikalingas programėlių diegimas. Tokiomis programėlėmis galima pradėti naudotis iš karto ir mokiniams nesudaro sunkumų. Jos automatiškai ir atsinaujina;
- prieiga mobiliais įrenginiais. Patogus būdas mokiniams jungtis prie programėlių;
- registracija mokiniui – nebūtina. Mokinių klases gali sukurti mokytojas, mokiniai jungiasi per nuorodą, QR kodą. Patogus būdas pradinių klasių mokiniui, nes nereikalingi įsiminti slaptažodžiai bei užtikrinamas mokinių duomenų saugumas internete;
- registracija mokytojui – privaloma. Mokytojas susikuria savo paskyrą, kurioje talpina sukurtas užduotis, sudaro mokinių klases bei kaupia mokinių rezultatus (tai priklauso nuo interaktyvios programėlės paskirties ir jos panaudojimo būdo);
- dalyvių skaičius neribojamas. Mokytojas gali įtraukti visus savo mokinius, nes skaičius nėra ribojamas. Patogus mokytojui tą pačią programėlę naudoti su keletu klasių;
- šablonų produkto kūrimui įvairovė. Mokytojas gali pasirinkti kurti užduotis iš pateiktų šablonų. Ta pati užduotis gali būti sukurta keliais būdais;
- individualaus mokymosi galimybė. Mokiniams labai svarbu mokytis savo tempu ir pagal savo galimybes;
- užduočių atlikimas ir analizė realiu laiku. Tai puikus būdas dirbant sinchroniniu būdu;
- vertinimas ir grįžtamasis ryšys. Mokytojui svarbu žinoti mokinio rezultatus ir jo pažangą. Vertinimą mokinys sužino tik atlikęs užduotį;

- užduočių išsaugojimas, koregavimas ir pakartotinas panaudojimas. Mokytojui patogų užduotį koreguoti ir panaudoti kelis kartus. Užduotį galima koreguoti pagal mokinio gebėjimus;
- programėlės – patogus būdas individualizuoti mokymą.

Įvertinus programėlių tinkamumo panaudoti pradinį klasių mokinių mokymuisi kriterijus pasirinktos šios programėlės: *Liveworshets*, *Quizlet*, *Quizizz*, *LearningApps*, *Wordwall*. Jų pagrindu kuriamos interaktyviosios užduotys, skirtos anglų kalbos mokymuisi pradinėse klasėse.

2.3. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalboje metodika

Išanalizavus anglų kalbos mokymo ypatumus bei interaktyvių programėlių panaudojimo galimybes, sukurta metodika (žr. 9 pav.), kuri apima: anglų kalbos ugdymą, mokomąsias klases, bendravimo formas, dalyvius, ugdymo turinį, ugdomus gebėjimus, ugdymo priemones. Sukurtos metodikos realizavimas organizuojamas 2-4 klasių anglų kalbos pamokose.



pav. 9 Interaktyviųjų programėlių taikymo metodika

Metodika apima pradinio ugdymo ankstyvosios užsienio kalbos ugdymą. Pagal pradinio ugdymo programą nuo antrosios klasės mokiniai pradeda mokytis užsienio kalbos. Ankstyvasis anglų kalbos ugdymas apima 2-4 klases. Programa suskirstyta temomis, kurios kiekvienoje klasėje plėtojamos. Tema plėtojama kelias pamokas, kurių metu integruotai ugdomi visi gebėjimai – klausymas, kalbėjimas, skaitymas ir rašymas. Kiekvienai temai mokytis ar įtvirtinti parinkta interaktyvioji programėlė, kuri ugdo anglų kalbos gebėjimus (žr. 6 lent.). Metodika sudaryta vadovaujantis pradinio ugdymo bendrosiomis programomis ir kiekvienai klasei parengtu *Early School English*. *Yummy English* vadovėliu (žr. 3 priedas).

lentelė 6. Temų išplanavimas

Moko moji klasė	Tema	Ugdomi gebėjimai	Žodyno mokymas	Gramatikos mokymas
2 klasė	Bitė (2 pamokos) Pagal BP <i>Namas, baldai.</i>	Klausymas Kalbėjimas Skaitymas Rašymas	a bee on a lamp now under a sofa a bed a box in https://wordwall.net/lt/resource/29142862	Prielinksniai in, on, under https://wordwall.net/lt/resource/27870984
3 klasė	Pavasaris Lietuvoje (2 pamokos) Pagal BP <i>Gamta, drabužiai</i>	Klausymas Kalbėjimas Skaitymas Rašymas	wind rain a cloud too a plane badminton blow beautiful a sweater a scarf gloves https://wordwall.net/lt/resource/30681931	Esamojo tęstinio laiko neigiamų sakinių sudarymas https://www.liveworksheets.com/m2068965cc
4 klasė	Tyrinėkime naktinį dangų (2 pamokos) Pagal BP <i>Gamta</i>	Klausymas Kalbėjimas Skaitymas Rašymas	explore late parents bright everyone study a planet time space gas liquid a bar a moon a ring https://wordwall.net/lt/resource/28917723	Būdvardžių laipsniavimas https://learningapps.org/watch?v=p1zvm3zgt22

Bendravimo formos metodikoje – synchroninė bei asinchroninė. Atliekant užduotis neformaliojo švietimo metu mokiniai bendrauja synchronine forma, o dirbant namuose – asinchronine. Bendraujant asinchronine forma pagrindinė priemonė – dienynas, kur mokinys gali rašyti pranešimą ir gauti reikalingą informaciją.

Metodikoje išskiriami **dalyviai**: mokiniai ir mokytojai. Mokiniai, naudodamiesi interaktyviomis programėlėmis, tobulina anglų kalbos gebėjimus. Gebėjimai išskiriami į atskiras šakas: klausymas, skaitymas, kalbėjimas ir rašymas. Mokytojas užduotis, sukurtas pagal ankstyvosios anglų kalbos ugdymo turinį panaudodamas interaktyviasias programėles, įkelia į dienyną po pamokos. Dienyne yra nurodomas užduoties atlikimo terminas. Dirbant kompiuterių klasėje užduotys pateikiamos pamokos eigoje ir darbo atlikimo laikas yra fiksuojamas. Užduotys skirtos ugdyti atskiriems gebėjimams. Programėlės nėra visiškai universalios, todėl jos parenkamos pagal mokymosi tikslus.

Mokymo individualizavimas. Besimokantysis gali dirbti savo tempu, užduotis atlikti kelis kartus, kol suranda teisingą atsakymą. Ta pačia programėle galima sukurti kelis užduočių variantus pagal mokymosi lygius. Užduotys mokiniui skiriamos pagal jo turimą žinių lygį.

Metodikai kurti naudojamos šios **priemonės**:

- interaktyviosios programėlės (*Liveworsheets, Quizlet, Quizizz, LearningApps, Wordwall*);
- vaizdo įrašymo priemonės (*Screen-o-matic, Loom*);
- apklausų priemonė (*Google Forms*);
- teksto apdorojimo programa (*Word*);
- skaidrių ruošimo programa (*Google slide, Prezi*);
- kitos (*PDF, Word Art*).

Interaktyviųjų programėlių panaudojimo anglų kalbos pamokose metodikos privalumas tai, kad leidžia mokytis anglų kalbos naudojantis šiuolaikiniais interaktyviais būdais.

2.4. Skyriaus išvados

1. Pradinėse klasėse taikomos programėlės turi tenkinti to amžiaus vaikų poreikius: nemokama prieiga, nesudėtingas valdymas, prieiga mobiliuosiuose įrenginiuose, individualaus mokymosi galimybė, grįžtamojo ryšio gavimas. Be to, aktuali klasės sudarymo galimybė, sinchroninis ir asinchroninis užduočių atlikimas. Atlikus programėlių palyginimą, metodikai kurti pasirinktos *Wordwall*, *Quizizz*, *Liveworksheets*, *LearningApps* ir *Quizlet*.
2. Sukurta metodika apima pradinio ugdymo ankstyvosios užsienio kalbos ugdymo sritį, 2-4 mokomąsias klases, bendravimo priemones, dalyvius, ugdymus anglų kalbos gebėjimus ir priemones. Metodikoje paaiškinama, kaip taikomos interaktyvios programėlės mokinių anglų kalbos tobulinimui. Parinktos interaktyviosios programėlės, vaizdo įrašymo ir apklausų priemonės, teksto apdorojimo ir skaidrių ruošimo programos ir kitos priemonės metodikos kūrimui.

3. Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos pamokose pradinėse klasėse priemonės projektavimas ir realizavimas

Šiame skyriuje lyginami *Google Sites* ir *TVS WordPress* įrankiai svetainės kūrimui. Nagrinėjami abiejų įrankių pasirinkimo kriterijai. Apžvelgiami svetainės funkciniai ir nefunkciniai reikalavimai. Pristatoma panaudojimo atvejų ir veiksmų sekų diagramos. Aprašoma svetainės realizacija.

3.1. Svetainės įrankio pasirinkimas

Metodikai realizuoti projektuojama priemonė, kurioje realizuojama interaktyvių programėlių panaudojimo anglų kalboje pradinėse klasėse metodika.

Lyginami *Google sites* ir *TVS WordPress* įrankiai (žr. 7 lent.). Įrankiui *Google sites* nereikalingas domenas, sistemos diegimas, įskiepių atnaujinimas. *TVS WordPress* reikalingas domenas, žinios sistemos diegimui, įskiepių ieškojimas ir atnaujinimas, specialios žinios. Abu įrankiai veikia naršyklėje, sinchronizuoja duomenis tarp kelių įrenginių, kalba – lietuvių, kaina, naudotojų skaičius peržiūros ir darbui aplinkoje – neribota.

lentelė 7. Įrankio pasirinkimo kriterijai

Įrankio pasirinkimo kriterijai	Google sites	TVS WordPress
Reikalingas internetinis vardas (domenas)	-	+
Sistemos diegimas	-	+
Sistemą, dizainą įskiepius reikia dažnai atnaujinti ir daryti atsargines kopijas	-	+
Įrankis veikia naršyklėje	+	+
Reikalinga registracija mokytojui	+	+/-
Reikalinga registracija besimokančiajam	+/-	-
Leidžia bendradarbiauti keliems vienu metu	+	-
Sinchronizuoja duomenis tarp kelių įrenginių	+	+
Kalba	lietuvių k.	lietuvių k.
Kaina	nemokamas	nemokamas
Naudotojų skaičius peržiūroms	neribota	neribota
Naudotojų skaičius darbui aplinkoje	neribota	neribota
Reikalingos specialios žinios	-	+
Įskiepių paieška	-	+

Google sites – tai struktūrizuotas wiki ir tinklalapių įrankis. Turint asmeninį *Google* elektroninį paštą, galima nemokamai naudotis *Google sites*.

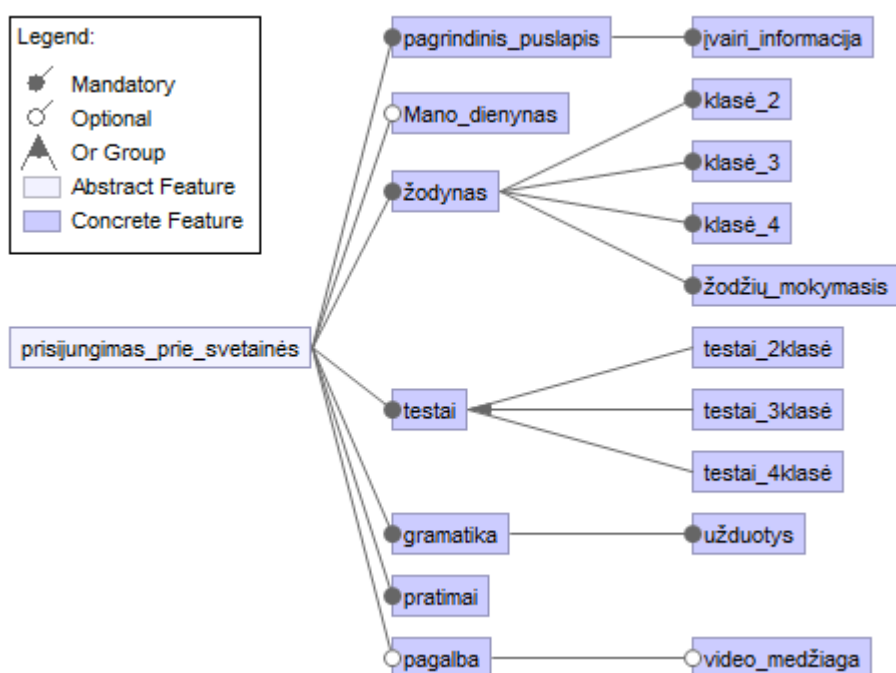
Kriterijai, kuriais remiantis pasirinktas įrankis *Google sites*. *Google sites* veikia naršyklėje, jo diegti nereikia. Patogus būdas prisijungti turint *Google* elektroninio pašto paskyrą. Registracija mokytojui būtina tik kaip *gmail* vartotojui. Registracija besimokančiajam nėra būtina. Mokinys gali jungtis per nuorodą. 2-4 klasių mokiniai dar neturi arba turi tik keletas elektroninius paštus. Dėl duomenų apsaugos mokiniams jungtis patogesnis būdas yra per nuorodą. Šis įrankis yra nemokamas. Visas valdymas, kūrimas ir navigacija lietuvių kalba. Mokiniais tai nesukelia problemų, nes jie geba patys skaityti lietuviškai. Nėra ribojamos naudotojų peržiūros bei naudotojų skaičius darbui

aplinkoje. Mokytojas gali kurti svetainę naudodamas šablonus arba dizainą susikurti pats. Patogus būdas redaguoti tekstą, įkelti įvairius dokumentus, paveikslėlius įvairiais formatais, kurti su kitais asmenimis, dalintis ir bendradarbiauti. Šiuo įrankiu yra paprasčiau naudotis nei *WordPress*, nes nereikia gilesnių IKT žinių.

Darbai realizuoti pasirinktas įrankis *Google sites* dėl jo nesudėtingo valdymo ir naudojimo.

Projektuojama svetainės struktūra (žr. 10 pav.). Prisijungiama prie svetainės per nuorodą, kuri patalpinta Kalvarijos gimnazijos tinklalapyje. Svetainė sudaryta iš šių puslapių: pagrindinio, Mano dienyno, žodyno (suskirstyto į klases), testų (sudarytų pagal klases), gramatikos, pratimų ir pagalbos.

Svetainės puslapio valdymas aiškus ir suprantamas, kad jaunesniojo amžiaus mokiniai gebėtų susirasti atitinkamas užduotis.



pav. 10 Svetainės struktūra

3.2. Svetainės funkciniai ir nefunkciniai reikalavimai

Svetainė turi atitikti tam tikrus reikalavimus, kad galėtų sklandžiai veikti. Aptariami tiek funkciniai, tiek nefunkciniai reikalavimai.

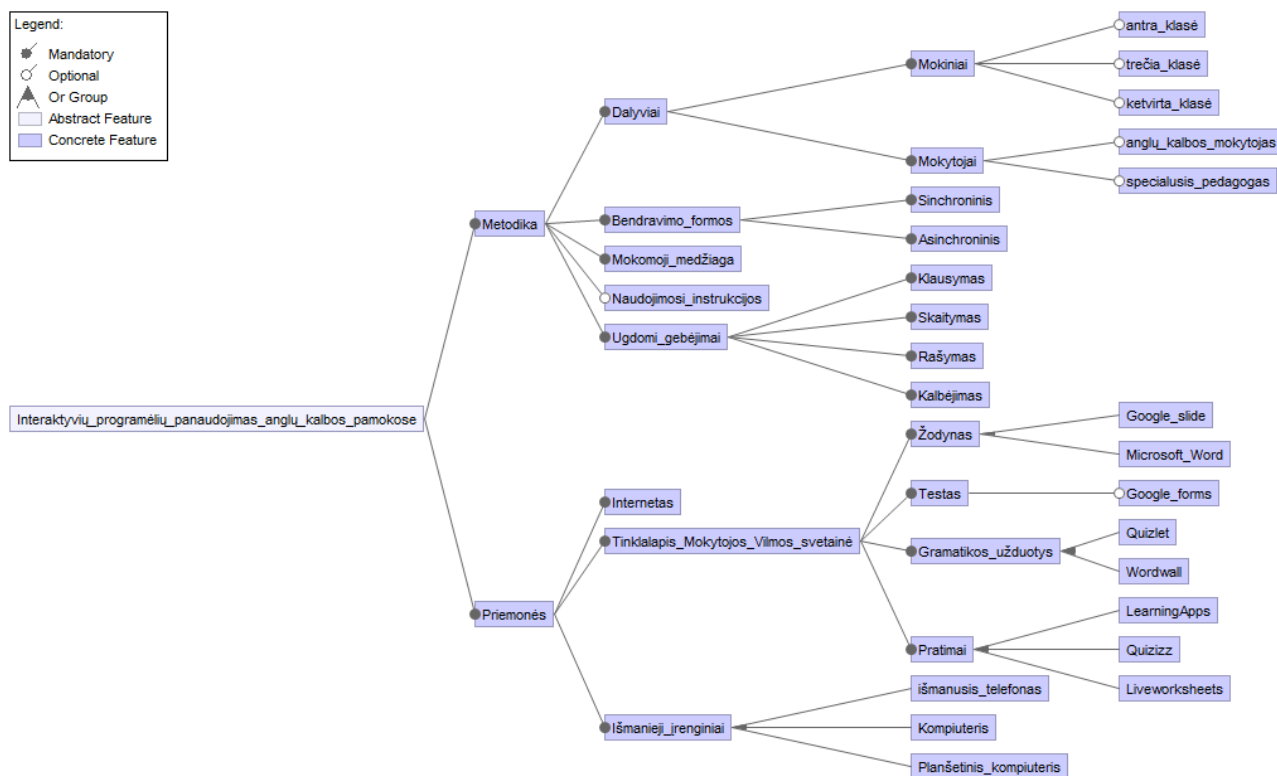
Svetainės funkciniai reikalavimai:

- naudotojui prisijungti prie svetainės;
- administratoriui/mokytojui įkelti užduotį;
- mokiniui atlikti užduotį;
- administratoriui/mokytojui įkelti testą;
- mokiniui atlikti testą;
- administratoriui/mokytojui įkelti mokomąją medžiagą;
- mokiniui peržiūrėti mokomąją medžiagą;
- administratoriui/mokytojui įkelti vaizdo medžiagą;

- mokiniui peržiūrėti vaizdo medžiagą;
- administratoriui/mokytojui peržvelgti mokinių rezultatus;
- mokiniui susipažinti su atliktu darbu ir įvertinimu.

Svetainės nefunkciniai reikalavimai:

- naudotojas turi turėti tinkamą interneto ryšį;
- aiškus, patogus valdymas, kad naudotojas rastų reikiamą informaciją;
- svetainės dizainas paprastas, šriftas tinkamo dydžio.



pav. 11 Interaktyviųjų programėlių panaudojimo struktūra

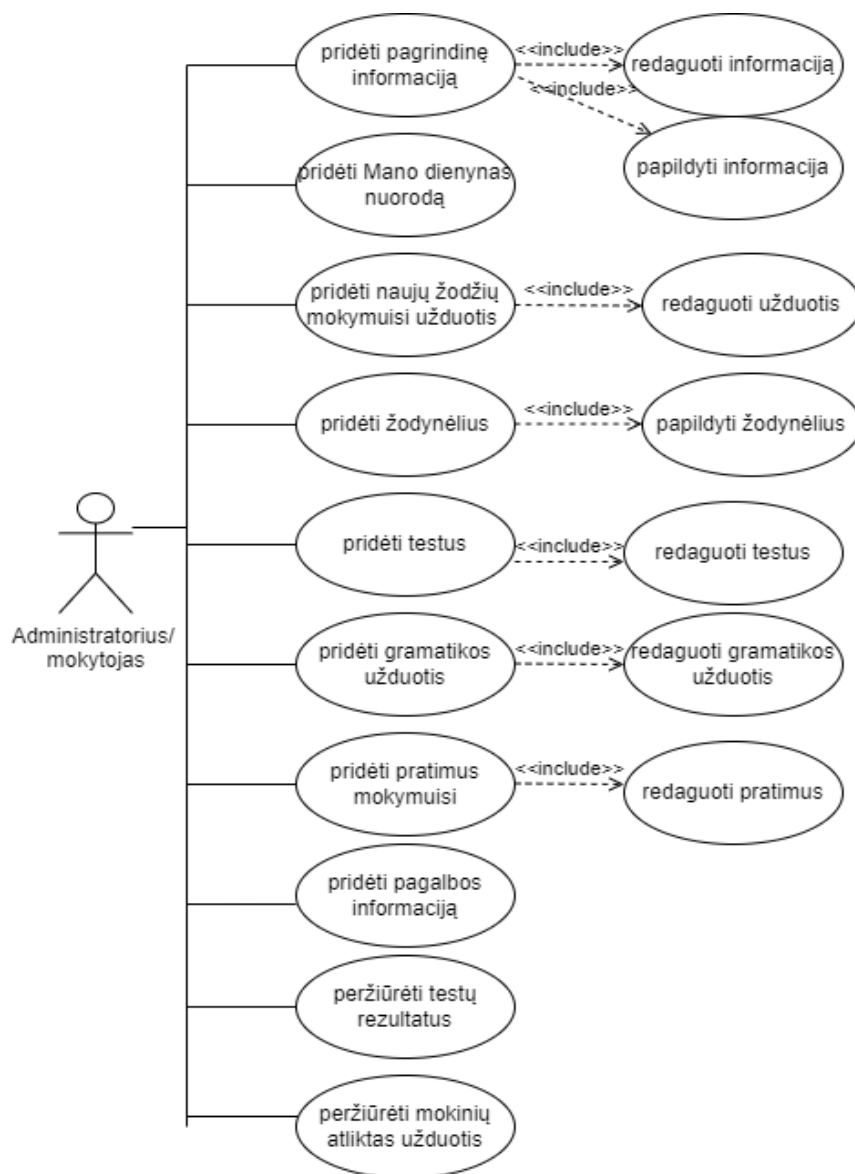
Interaktyviųjų programėlių panaudojimo struktūrą (žr. 11 pav.) sudaro metodika, kuri apima dalyvius, bendravimo formas, mokomąją medžiagą, naudojimosi instrukcijas bei ugdomus gebėjimus. Taip pat svarbus elementas yra priemonės tai – svetainė, kurioje keliamos sukurtų užduočių nuorodos ir išmanieji įrenginiai, kuriais naudojama prisijungus prie svetainės.

3.3. Svetainės panaudojimo atvejų ir veiksmų sekos diagramos

Svetainės panaudojimo atvejų diagramoje vaizduojama, ką gali atlikti dviejų naudotojų tipai:

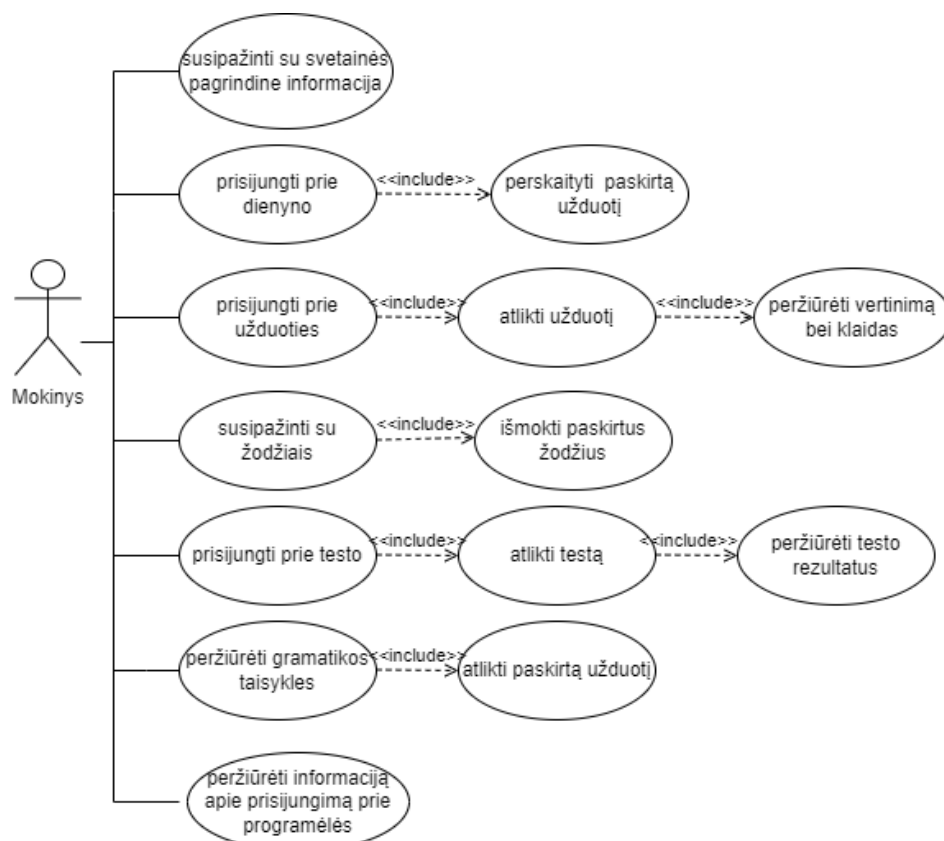
- administratorius/mokytojas, kuris valdo svetainės turinį, kuria ir kelia įvairias užduotis, mokomąją medžiagą, stebi mokinių rezultatus;
- mokinys, kuris turi prieigą prie svetainės, prie medžiagos bei užduočių, atlieka užduotis, testus, stebi savo rezultatą ir pažangą.

Šioje svetainėje daugiausia funkcijų atlieka administratorius/mokytojas. Kiekvieno naudotojo funkcijas galimas pavaizduoti schemeje (žr. 12 pav.).



pav. 12 Administratoriaus/mokytojo panaudojimo atvejo diagrama

Administratoriaus/mokytojo pagrindiniai veiksmai visos svetainės priežiūra, t.y. medžiagos pildymas, koregavimas, užduočių kėlimas, testų pridėjimas ir peržiūra jų rezultatų, peržiūra mokinių atliktų užduočių, grįžtamojo ryšio pateikimas (žr. 12 pav.).



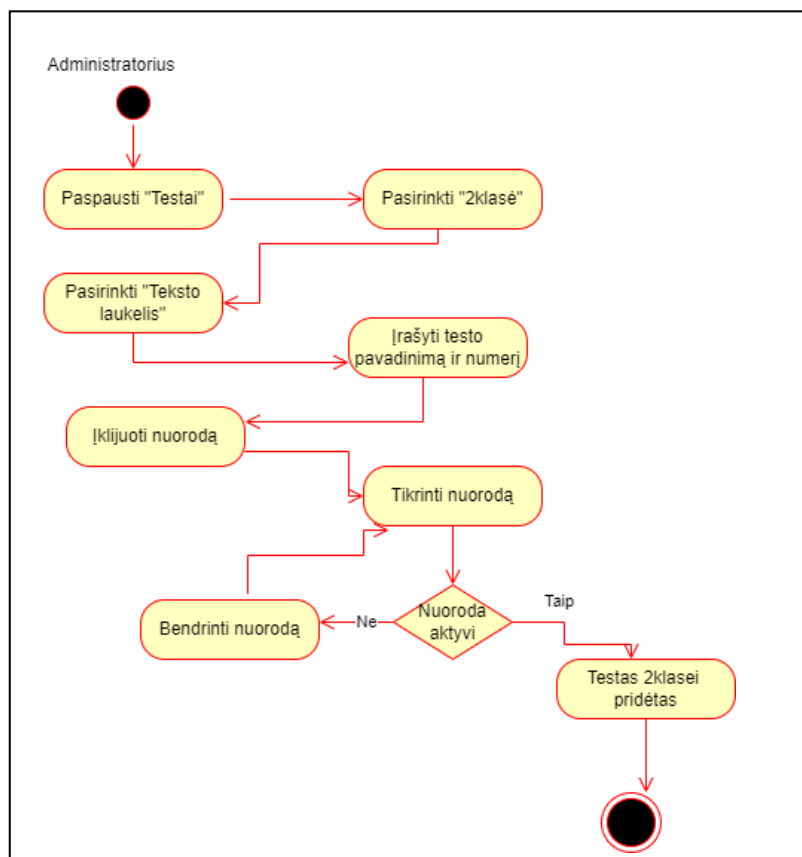
pav. 13 Mokinio panaudojimo atvejo diagrama

Mokinio pagrindiniai veiksmai (žr. 13 pav.) prisijungus susipažinti su svetainės pagrindine informacija, prisijungti prie dienyno ir perskaityti paskirtą užduotį, prisijungti prie paskirtos užduoties ir ją atlikti, prisijungti prie testo ir jį atlikti, peržiūrėti savo rezultatus, susipažinti su papildoma informacija.

Svetainės panaudojimo atvejo diagramose nurodyta, ką gali atlikti kiekvienas dalyvis, bet kaip tuos veiksmus atliks, toliau pateikiama veiksmų sekų diagramose, t.y. kokia veiksmų seka atliekamas užduočių talpinimas svetainėje.

lentelė 8. Pridėti testą 2 klasei.

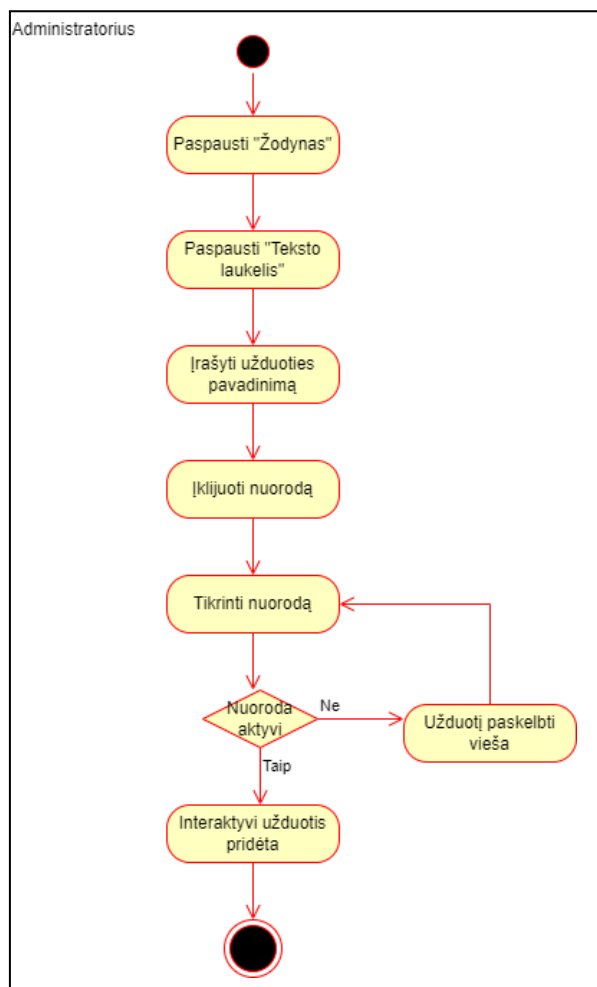
Pavadinimas	Pridėti testą 2 klasei
Aprašymas	Administratorius/mokytojas nori pridėti testą 2 klasei
Naudotojai	Mokiniai
Priešsąlygos	Norėdamas pridėti testą, administratorius turi prisijungti prie svetainės bei atsidaryti testą ir nukopijuoti nuorodą
Pagrindinis scenarijus	1.Administratorius paspaudžia „Testai“ 2.Administratorius pasirenka „2 klasė“ 3.Administratorius pasirenka „Teksto laukelis“ 4.Administratorius teksto laukelyje įrašo testo pavadinimą ir numerį 5.Administratorius įklijuoja nuorodą 6.Administratorius patikrina nuorodą
Alternatyvūs scenarijai	Nuoroda neaktyvi
Po sąlygos	Testas 2 klasei pridėtas



pav. 14 Veiksmų sekų diagrama „Pridėti testą“

lentelė 9. Pridėti naujų žodžių mokymuisi užduotį

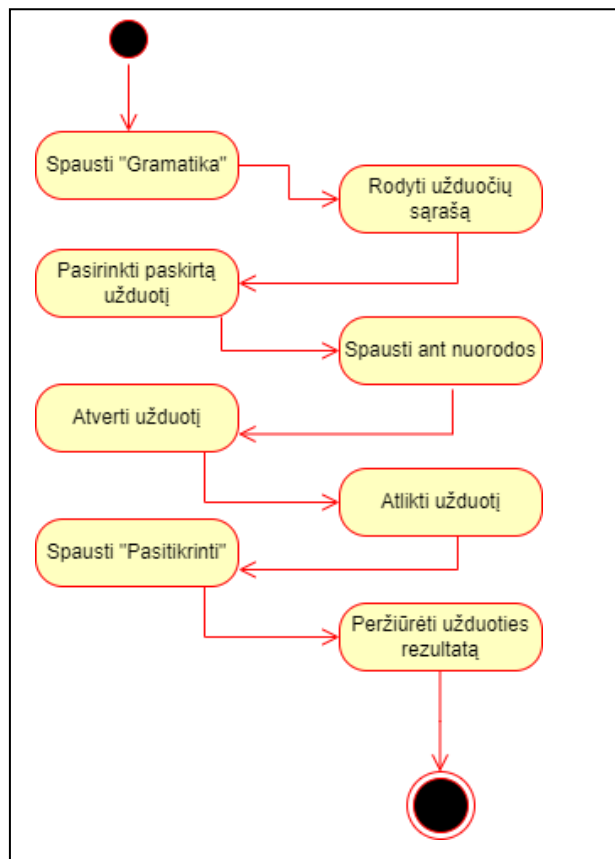
Pavadinimas	Pridėti naujų žodžių mokymuisi užduotį
Aprašymas	Administratorius/mokytojas nori pridėti užduotį naujų žodžių mokymuisi
Naudotojai	Mokiniai
Priešsąlygos	Norėdamas pridėti naujų žodžių mokymuisi užduotį, administratorius turi prisijungti prie svetainės, atsidaryti interaktyvią programėlę ir nukopijuoti nuorodą
Pagrindinis scenarijus	<ol style="list-style-type: none"> Administratorius paspaudžia „Žodynas“ Administratorius paspaudžia „Teksto laukelis“ Administratorius teksto laukelyje įrašo užduoties pavadinimą Administratorius įklijuoja nuorodą Administratorius patikrina nuorodą
Alternatyvūs scenarijai	Nuoroda neaktyvi
Po sąlygos	Užduotis naujų žodžių mokymuisi pridėta



pav. 15 Veiksmų sekų diagrama „Pridėti naujų žodžių mokymuisi užduotį“

lentelė 10. Atlikti gramatikos užduotį

Pavadinimas	Atlikti gramatikos užduotį
Aprašymas	Mokinys nori atlikti gramatinę užduotį
Naudotojai	Mokinys
Priešsąlygos	Norėdamas atlikti gramatinę užduotį, mokinys turi atsidaryti svetainę
Pagrindinis scenarijus	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mokinys paspaudžia „Gramatika“ 2.Puslapyje pateikiamas užduočių sąrašas 3.Mokinys pasirenka paskirtą užduotį 4.Mokinys spaudžia ant nuorodos 5.Mokinys atsidaro užduotį ir atlieka 6.Mokinys paspaudžia „Pasitikrinti“ 7.Programėlė parodo mokinio rezultatą
Alternatyvūs scenarijai	
Po sąlygos	Atlikta gramatinė užduotis



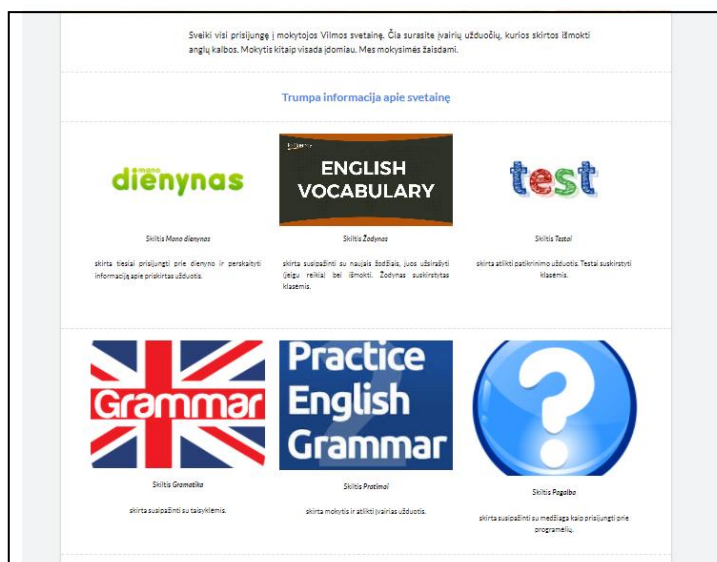
pav. 16 Veiksmų sekų diagrama „Atlikti gramatikos užduotį“

3.4. Priemonės Mokytojos Vilmos svetainės realizavimas

Svetainėje realizuojama interaktyviųjų programėlių panaudojimas anglų kalbos mokymuisi pradinėje mokykloje metodika. Sukurtoje svetainėje mokytojai gali įkelti sukurtas užduotis naudojant interaktyvias programėles. Mokiniai, prisijungę prie svetainės, gali užduotis atlikti, susipažinti su žodžiais, atlikti testą, susipažinti su informacija kaip prisijungti prie programėlių. Svetainė naudojama Kalvarijos gimnazijoje 2-4 klasėse mokantis anglų kalbos.

Prisijungimas prie svetainės. Mokytojas mokiniams pateikia svetainės nuorodą. Paspaužę ant nuorodos mokiniai patenka į *Mokytojos Vilmos svetainę*. Svetainės nuorodą mokytojas gali patalpinti *Mano dienynas* žinutėse ar patys mokiniai susiradę Kalvarijos gimnazijos tinklalapyje. Yra galimybė bendradarbiauti, kelti užduotis, įvairių medžiagą keliems mokytojams. Tai galima atlikti pridejus mokytojus.

Svetainės puslapiai. Pagrindiniame svetainės puslapyje trumpai supažindinama su svetainės struktūra (žr. 17 pav.). Puslapio pradžioje pateikiamas svetainės tikslas – išmokti anglų kalbą atliekant įvairias užduotis naudojantis interaktyviomis programėlėmis. Pristatomi svetainės puslapiai: *Mano dienynas*, *žodynas*, *gramatika*, *pratimai* bei *pagalba*.



pav. 17 Svetainės pagrindinis puslapis

Puslapyje *Mano dienynas* mokinys tiesiogiai nukreipiamas į dienyną, kuriame gali perskaityti informaciją apie užduotas užduotis. Tai patogus būdas dirbant asinchroniniu būdu.

Puslapyje *Žodynas* mokinys turi galimybę mokytis žodžius naudojantis interaktyviomis programėlėmis. Programėlės yra skirtingos, nes vienos skirtos mokymuisi, o kitos pasitikrinimui. Taip pat šiame puslapyje žodžiai žodynėlyje sudėti pagal klases. Mokinys gali susirasti žodžius, kuriuos mokėsi klasėje tam tikrą pamoką.

Puslapyje *Testai* patalpinti testai, kuriuos mokinys turi atlikti išėjus atitinkamą pamokų skaičių. Testai ne visi yra prieinami, mokytojas juos įkelia pagal poreikį. Kiti testai įsivertinimui ir pasitikrinimui.

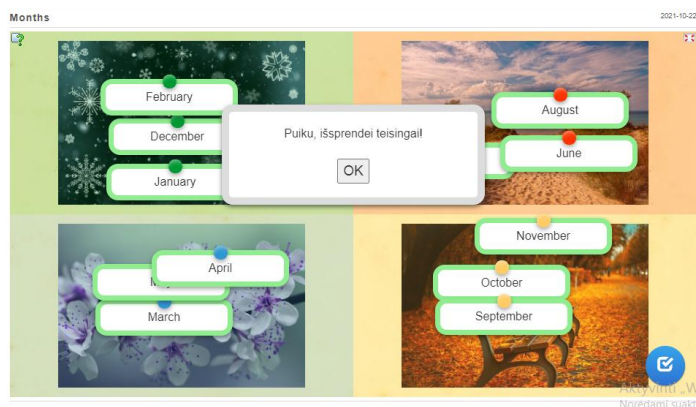
Puslapyje *Gramatika* patalpinta medžiaga susipažinti ir mokytis anglų kalbos gramatikos. Interaktyvios programėlės skirtos mokymuisi. Atlikęs užduotis, mokinys gali matyti savo klaidas ir užduotis atlikti neribotą kartą.

Puslapyje *Pratimai* patalpinta medžiaga įvairioms užduotims atlikti: skaitymo, teksto suvokimo, kartojimo, įtvirtinimo. Mokinys, atlikęs užduotis, gali matyti padarytas klaidas.

Puslapyje *Pagalba* patalpinta vaizdo medžiaga mokiniui kaip prisijungti prie programėlių, mokytojams – kaip kurti užduotis pasinaudojant interaktyvia programėle, taip pat nuorodos į kitus įrankius naudingus pamokose.

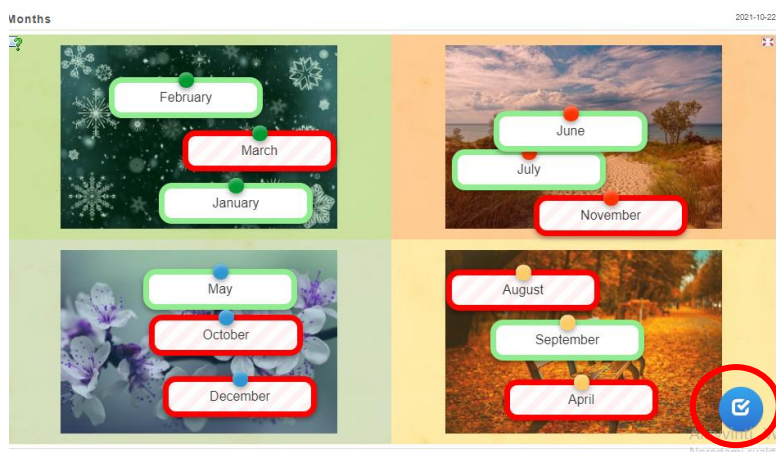
Interaktyviosios užduotys svetainėje. Šioje svetainėje pagrindinėms užduotims kurti naudojamos interaktyvios programėlės: *LearningApps*, *Quizlet*, *Liveworksheets*, *Quizizz*, *Wordwall*. Žodžių mokymuisi 2, 3 ir 4 klasėms sukurta po 30 užduočių.

Užduotis *Mėnesių pavadinimai*. Ši užduotis sukurta naudojantis *LearningApps* programėle. Pasirinktas šablonas *Priskyrimas grupėms*. Mokinys angliškus mėnesių pavadinimus turi priskirti teisingam metų laikui. Pradžioje mokinys supažindinamas su užduotimi. Taip pat sukurtas ir grįžtamojo ryšio komentaras atlikus užduotį: Puiku, išsprendei teisingai! (žr. 18 pav.)



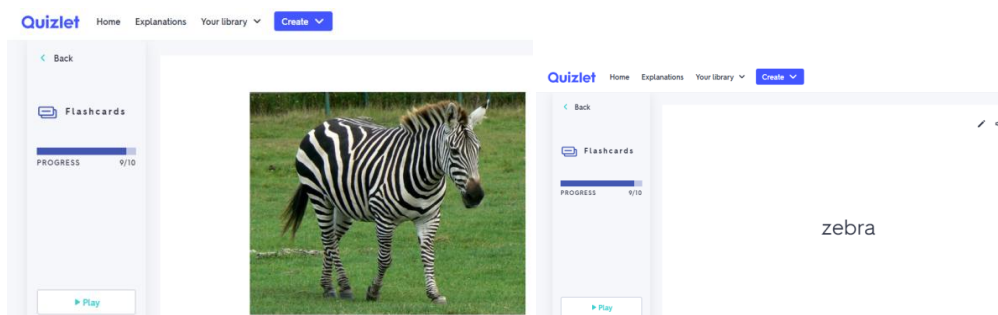
pav. 18 Užduotis Mėnesių pavadinimai

Atlikus užduotį, mokinys turi galimybę pamatyti savo padarytas klaidas (žr. 19 pav.) ir mokytis bei užduotį atlikti keletą kartų. Ši užduotis skirta mokymuisi.



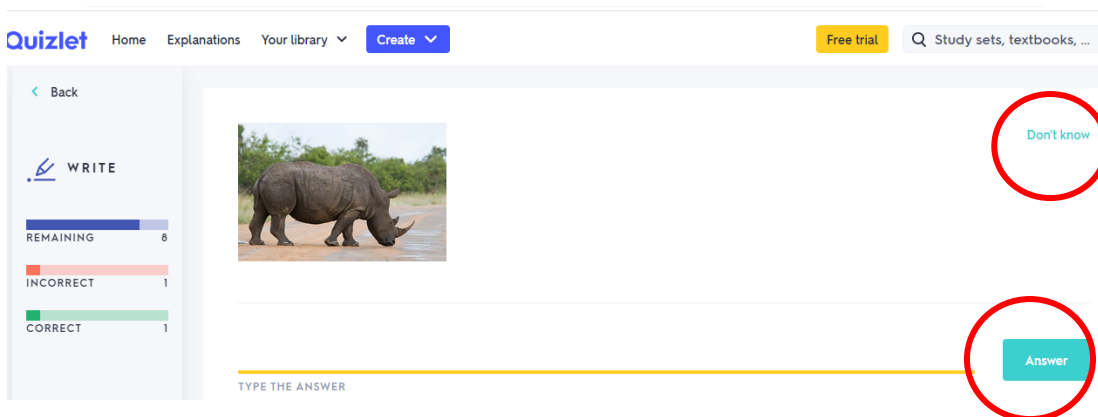
pav. 19 Užduotis *Mėnesių pavadinimai* atlikta klaidingai

Užduotis *Laukiniai gyvūnai*. Ši užduotis sukurta programėle *Quizlet*. Mokinys išmoks angliškai pasakyti ir parašyti 10 gyvūnų pavadinimų. Šioje užduotyje yra net keletas pratimų su naujais žodžiais. Pirmas pratimas – mokomosios kortelės, kurių pagalba mokinys susipažįsta su anglišku gyvūno pavadinimus bei gali išklaudyti taisyklingą žodžio tarimą (žr. 20 pav.).



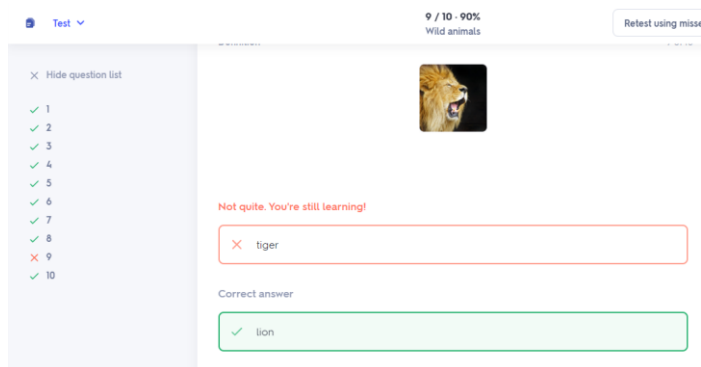
pav. 20 Užduoties *Laukiniai gyvūnai* mokomosios kortelės

Antras pratimas – žodžių rašymas. Mokinys mato gyvūno paveikslėlį ir turi parašyti anglišką pavadinimą. Jeigu neprisimena žodžio, yra pagalba (*Don't know*). Kairėje pusėje mokinys mato kiek teisingų ir kiek neteisingų žodžių parašė. Užduoties pabaigoje dar kartą turi rašyti žodį, kuris buvo blogai parašytas. Mokinys išmoksta parašyti žodžius (žr. 21 pav.).



pav. 21 Užduoties *Laukiniai gyvūnai* rašymo pratimas

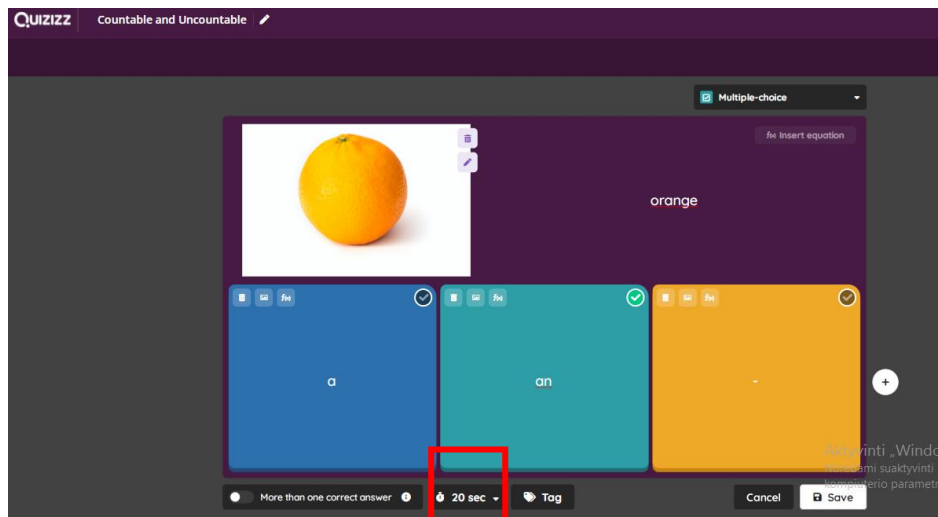
Trečias pratimas – testas. Mokinys atlieka įvairias užduotis: pasirenka atsakymą tiesa/netiesa, pasirenka tinkamą žodį iš kelių duotų, sujungia paveikslėlį su teisingu atsakymu, įrašo žodį. Testas sudarytas iš įvairių užduočių. Atlikęs testą, mokinys iš karto mato savo rezultatą, komentarus prie kiekvienos užduoties (žr. 22 pav.).



pav. 22 Užduoties *Laukiniai gyvūnai* testas

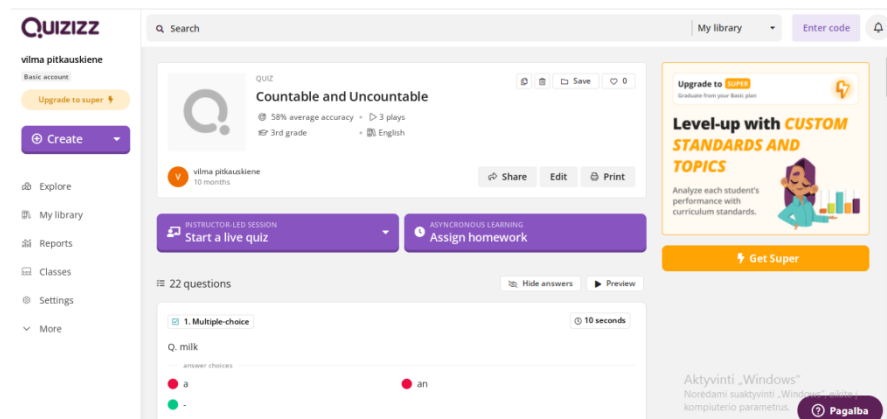
Ketvirtas pratimas – sujungti žodį su paveikslėliu. Ši užduotis skirta laikui. Tikslas – per kuo trumpesnę laiką sujungti žodį su teisingu paveikslėliu. Šioje užduotyje fiksuojasi laikas ir mokinys gali gerinti rezultatą kuo greičiau ir teisingiau atlikdamas užduotį.

Užduotis *Skaičiuojami ir neskaičiuojami daiktavardžiai*. Ši užduotis sukurta su programėle *Quizizz* ir gali būti skirta atlikti sinchroniniu ar asinchroniniu būdu. Užduotis kuriama su pasirenkamais atsakymais, yra parenkamas ir nustatomas laiko tarpas per kurį mokinys turi pasirinkti teisingą atsakymą (žr. 23 pav.).



pav. 23 Laiko parinkimas *Quizizz*

Užduotis gali būti skirta atlikti pamokoje ir kaip namų darbas nustatant laiko terminą (žr. 24 pav.).



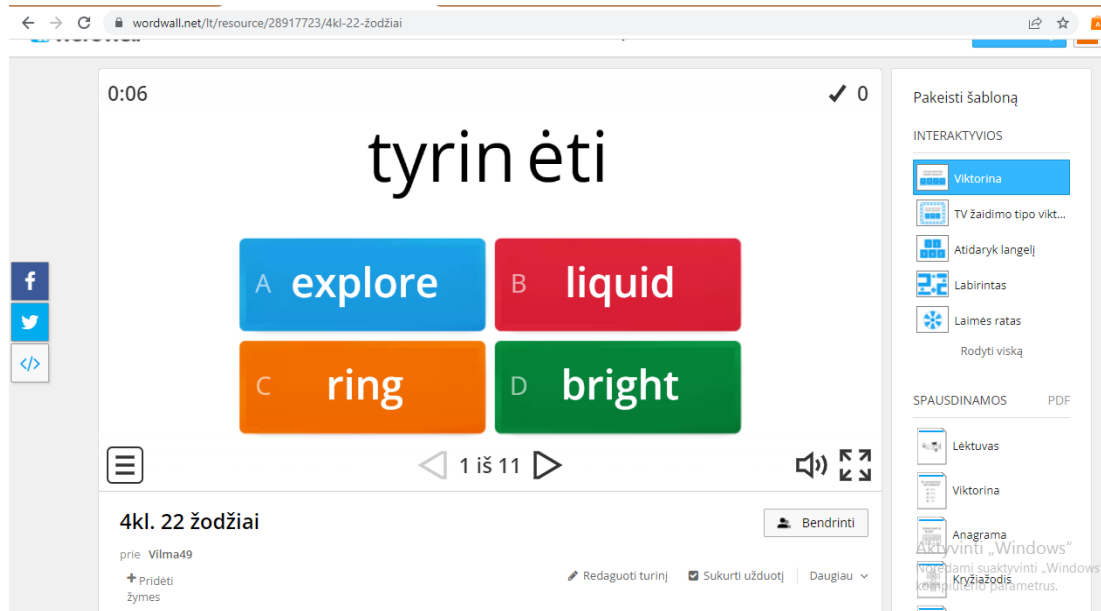
pav. 24 Užduoties atlikimo parinkimo būdai

Mokinių rezultatai yra išsaugomi programėlėje ir mokytojas juos gali parsisiųsti xlsx formatu (žr. 25 pav.).

Question	Austeja (Austeja)	Titas boottttt (Titas boottttt)	Ainis (Ainis)	Emilija (Emilija)	aleksa noob proo (aleksa noob proo)	Dominykas (Dominykas)	rusne (rusne)	Emilis (Emilis)	Lėja (Lėja)	Ugnė (Ugnė)	dovydas (dovydas)
1 milk	-	-	-	-	-	-	-	a	-	-	-
2 camera	a	a	a	-	a	a	a	a	-	a	-
3 meat	-	-	an	an	-	a	-	-	-	an	a
4 snail	-	a	a	-	a	-	a	-	-	-	an
5 bread	-	a	-	-	-	-	-	-	-	-	an
6 insect	-	-	an	-	-	a	-	an	-	-	a
7 tea	-	a	-	an	-	-	-	-	-	an	a
8 ring	a	a	-	-	-	a	a	a	a	-	a
9 ghosts	a	a	-	-	-	a	an	a	-	-	a
10 honey	-	a	a	-	-	a	-	a	a	an	a
11 flag	-	a	-	a	-	a	-	-	-	-	-
12 sand	-	-	-	-	-	-	an	-	an	-	-
13 elf	a	an	an	-	-	an	-	a	-	a	an
14 hair	-	-	-	-	-	-	-	-	a	-	a
15 cone	a	a	a	a	a	a	-	a	-	-	-
16 lessons	a	a	a	-	a	a	a	a	-	-	-

pav. 25 Mokinių rezultatų lentelė

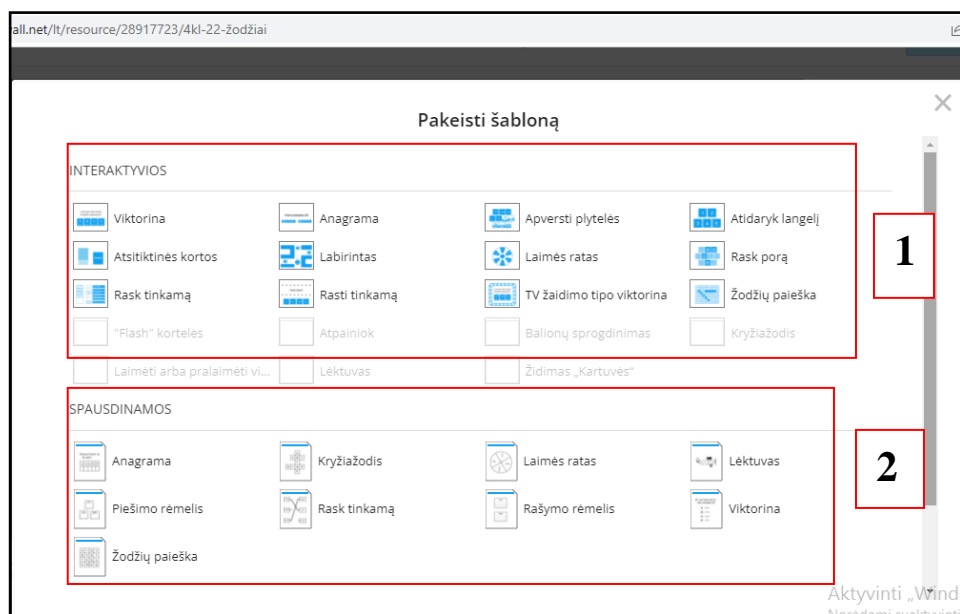
4 užduotis skirta *išmokti žodžius*. Ši užduotis sukurta su programėle *Wordwall*. Mokyti tuos pačius žodžius mokinys gali žaisdamas, atlikdamas įvairias interaktyvias užduotis. Kuriant užduotį pasirenkamas šablonas *viktorina*. Mokinys turi pasirinkti teisingą atsakymo variantą iš keturių pateiktų atsakymų. (žr. 26 pav.). Užduotis turi būti atlikta per tam tikrą laiko tarpą. Mokytojas turi galimybę užduoties atlikimo laiką koreguoti pagal užduoties sudėtingumą.



pav. 26 Užduotis *Viktorina*

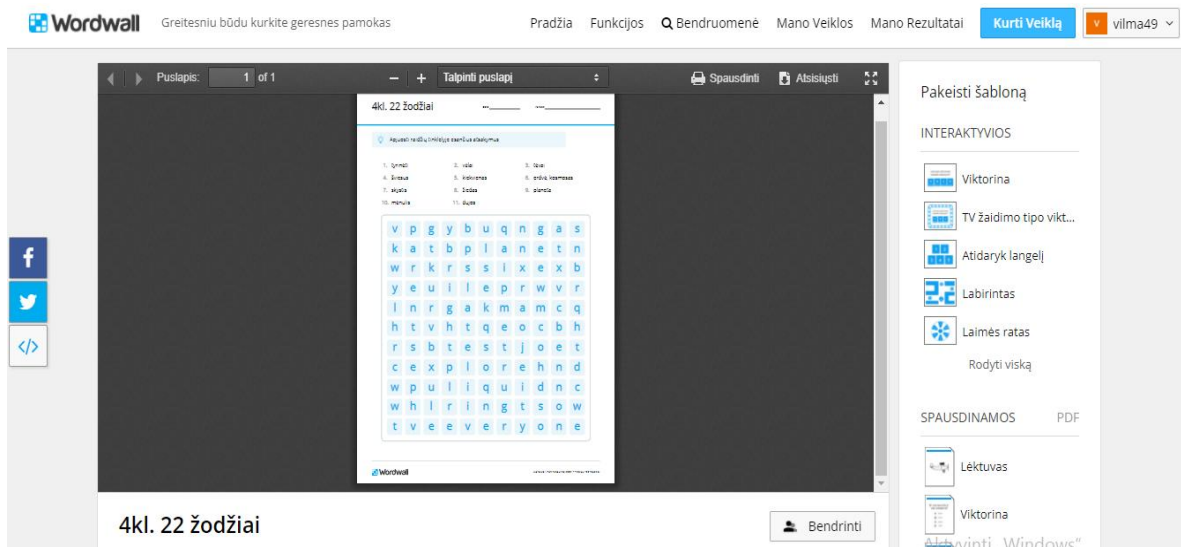
Užduoties pabaigoje mokinys įsirašo savo vardą. Mokytojas gauna grįžtamąjį ryšį kaip mokiniui sekėsi. Taip pat mokinys mato savo rezultatą tarp draugų rezultato. Mokinys turi galimybę užduotį atlikti kelis kartus ir pagerinti savo rezultatą.

Ši programėlė universali, nes tuos pačiais žodžius sugeneruoja dar net į 11 užduočių (žr. 27.1 pav.). Interaktyvios užduotys yra įdomios, įtraukiančios, kopijuojančios kompiuterinius žaidimus, skatinančios mąstyti.



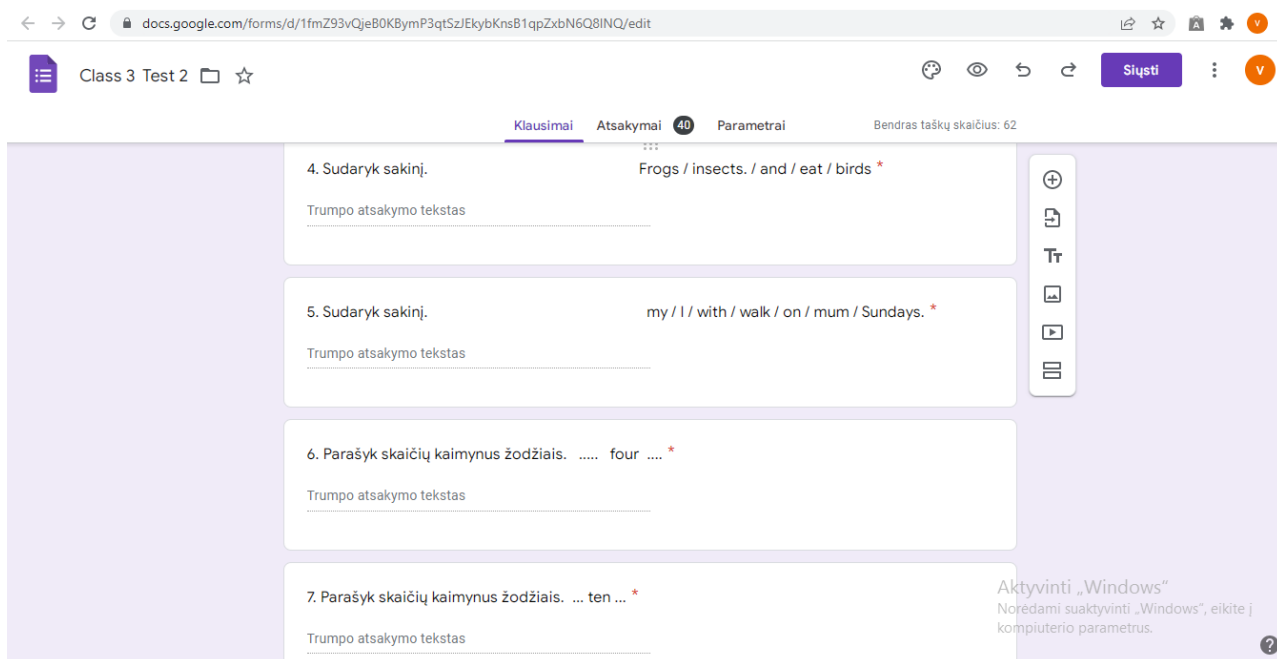
pav. 27 Interaktyviosios ir spausdinamos užduotys

Wordwall programėle sukurtas užduotis galima atspausdinti PDF formatu.(žr. 27.2 pav.). Labai patogus būdas interaktyvias užduotis užduoti namuose, o spausdintas – patikrinti mokykloje kaip mokiniai išmoko. Spausdinamų užduočių variantų yra įvairių (žr. 28 pav.).



pav. 28 Užduotis Žodžių paieška

Testų užduotys. Testų užduotys sukurtos Google forms įrankiu. Svetainėje yra patalpinti mokomieji testai. Juos spręsdami mokiniai gali įsivertinti savo gebėjimus. Google forms įrankis patogus testams kurti. Testas gali būti atliekamas tiek dirbant sinchroniniu, tiek asinchroniniu būdu. Testo atlikimas mokiniams nesukelia sunkumų, nes dauguma užduočių sudarytos, kai mokinys teisingą atsakymą pasirenka iš kelių duotų variantų. Tai pat yra sukurtos užduotys, kurių atsakymus mokinys privalo pats parašyti. Kuriant tokias užduotis, teisingas atsakymas turi būti konkretus. Jeigu galimi keli atsakymai, tada mokytojas turi juos visus ir suvesti (žr. 29 pav.).



pav. 29 Testo užduotis

Papildoma informacija svetainėje. Prisijungimas prie *Mano dienynas*. Mokinys gali prisijungti prie dienyno, peržiūrėti klasės ar namų darbus, susipažinti su įvertinimais, taip pat perskaityti pranešimus ar pats išsiųsti pranešimą.

Skiltyje *Pagalba* mokinys gali susipažinti su vaizdo medžiaga kaip prisijungti prie programėlių ir atlikti užduotis. Vaizdo medžiaga kuriama *Screen-o-matic*, *Loom* įrankiais. Mokytojui pateikta informacija kaip kurti užduotis naudojant interaktyvius įrankius, temų, žodžių ir gramatikos taisyklių sąrašas 2-4 klasėms pagal vadovėlį *Early School English Yummy*, įvairių įrankių nuorodos, pavyzdžiai ir metodinė medžiaga pamokoms.

3.5. Skyriaus išvados

1. Išnagrinėjus ir palyginus *Google sites* ir *TVS WordPress* įrankių pasirinkimo kriterijus ir galimybes, svetainę kurti pasirinktas *Google sites* įrankis. Jis veikia naršyklėje, registracija reikalinga tik mokytojui (kaip *gmail* vartotojui), šis įrankis yra nemokamas, galimas lietuvių kalbos pasirinkimas, nėra ribojamos naudotojų peržiūros bei naudotojų skaičius darbu aplinkoje, mokytojas gali kurti svetainę naudodamas šablonus arba dizainą susikurti pats, patogus būdas redaguoti tekstą, įkelti įvairius dokumentus, paveikslėlius įvairiais formatais, kurti su kitais asmenimis, dalintis ir bendradarbiauti. Šiuo įrankiu paprasta naudotis.
2. Svetainėje yra numatyti du naudotojų tipai: administratorius/mokytojas, kuris valdo svetainės turinį, kuria ir kelia įvairias užduotis, mokomąją medžiagą, stebi mokinių rezultatus, ir mokinys, kuris turi prieigą prie svetainės, prie medžiagos bei užduočių, atlieka užduotis, testus, stebi savo rezultatą ir pažangą. Svetainės struktūra sudaryta iš šių puslapių: *pagrindinio*, *Mano dienyno*, *žodyno* (suskirstyto į klases), *testų* (sudarytų pagal klases), *gramatikos*, *pratimų ir pagalbos*. *Žodyno* skiltyje kiekvienai klasei sukurto po 30 užduočių. *Gramatikos* skiltyje pateikta visoms klasėms 40 užduočių. Skiltyje *Pagalba* įdėta 4 vaizdo įrašai mokiniams kaip atlikti užduotis prisijungus prie interaktyviųjų programėlių.

4. Metodikos ir priemonės tinkamumo tyrimas

4.1. Tyrimo planas

Problemai spręsti sukurta metodika bei priemonė metodikos taikymui. Sukurtu produktu *Mokytojos Vilmos svetainė* atliekamas priemonės ir metodikos tinkamumo vertinimas. Priemonės vertinimas atliekamas šiais etapais:

1. anglų kalbos mokytojų supažindinimas su priemone ir metodika;
2. priemonės *Mokytojos Vilmos svetainės* išbandymas pradinukų anglų kalbos mokymuisi;
3. mokinių ir mokytojų apklausos vykdymas;
4. mokinių mokymosi rezultatų palyginimas, mokantis su priemone ir be jos;
5. svetainės tobulinimas pagal mokytojų įžvalgas

apklausiant Kalvarijos gimnazijos 2-4 klasių mokinius, kurie mokosi anglų kalbos. Taip pat apklausiami ir anglų kalbos mokytojai.

Klausimynai sukurti *Google forms* įrankiu. Šis įrankis nesudėtingas naudoti kuriant apklausas. Šio įrankio privalumai:

- klausimų rūšių įvairovė;
- galimybė patogus būdas pateikti anketą;
- nesudėtinga atsakyti į klausimus naudojantis šiuo įrankiu pradinių klasių mokiniams;
- lietuviška aplinka;
- greitas duomenų apdorojimas (įrankis pats sugeneruoja duomenų atsakymus);
- diagramų braižymas;

Tyrimas atliktas gimnazijoje pradinių klasių mokinių kompiuterių klasėje ir mokinių namuose.

4.2. Tyrimo rezultatų analizė

Interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi atvejo analizė. Atvejo analizei pasirinkta gimnazija, kurioje mokomi pradinių klasių mokiniai. Mokiniai nuo antrosios klasės mokomi anglų kalbos (iš viso 8 klasės). Mokinių skaičius klasėse yra nevienodas. Kai kurios klasės anglų kalbos pamokose yra dalijamos į pogrupius, bet kitos – išlieka gausios (po 15-19 mokinių). Mokiniams mokytis žodžius tradiciniu būdu yra nuobodu, neįdomu, todėl jų mokymosi motyvacija silpnėja. Vienas iš būdų įdomiau mokytis anglų kalbos yra interaktyviųjų programėlių panaudojimas. Šiam tikslui pasiekti reikalingi kompiuteriai ir internetas. Tokią galimybę turi gimnazijos pradinių klasių mokiniai, nes yra pradinių klasių kompiuterių klasė. Mokiniai gali prisijungti *Teams* platformoje, tačiau reikia atsiminti prisijungimo duomenis. Pradinių klasių mokiniams namuose prisijungti *Teams* platformoje dažniausiai padeda tėvai arba prisijungimo nustatymuose atlikti veiksmai, kurie nereikalauja kiekvieną kartą jungiantis įvesti slaptažodį. Mokykloje naudotis *Teams* sudėtinga dėl prisijungimo. Mokiniams patogus būdas surasti svetainę gimnazijos tinklalapyje. Tai jie gali padaryti tiek namuose, tiek mokykloje savarankiškai.

Tyrimo organizavimas. Tyrimo tikslas – ištirti interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos mokymuisi metodikos ir sukurtos svetainės tinkamumą.

Tyrimo uždaviniai:

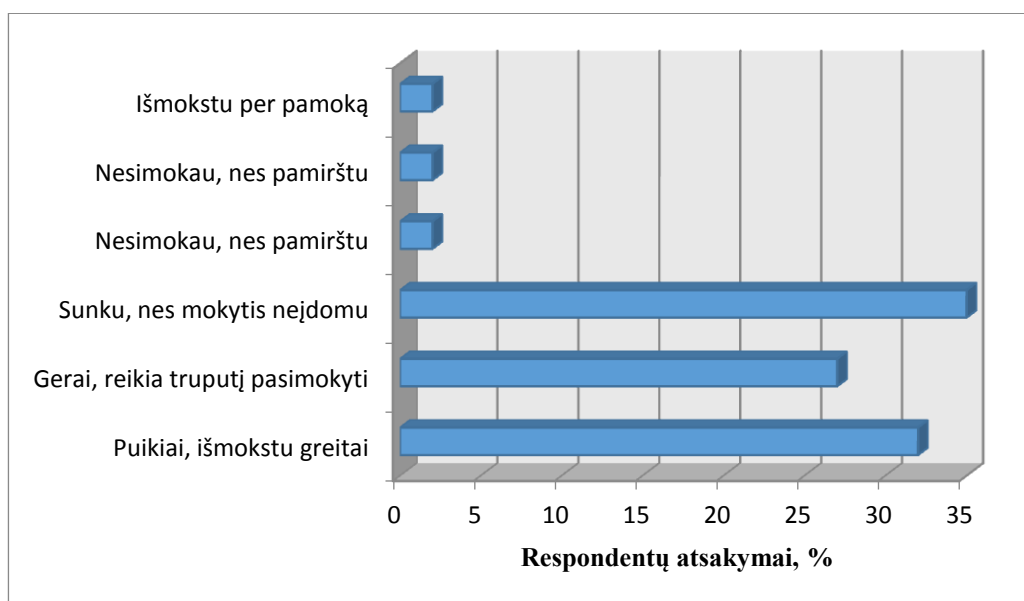
- parengti klausimyną mokiniams ir mokytojams;
- ištirti sukurto svetainės ir metodikos tinkamumą.

Tyrimo instrumentu pasirinkti klausimynai. Jie sudaryta iš uždaro tipo klausimų. Uždarų klausimų privalumai – lengviau analizuoti, lyginti gautus duomenis, didesnis patikimumas. Parengti du klausimynai – mokiniams ir mokytojams. Jie parengti *Google forms* įrankiu. Apklausa atlikta balandžio 4-13 dienomis. Tyrime dalyvavo 2-4 klasių mokiniai ir gimnazijos užsienio kalbų mokytojos.

Mokinių tyrimų rezultatų analizė. Apklausoje iš viso dalyvavo 41 mokinys: 12 antroklų (29 %), 16 trečiokų (39 %) ir 13 ketvirtokų (32 %). Į klausimą *Kaip sekasi mokytis anglų kalbos?* Mokinių atsakymai pasiskirstė: 32 % nurodė, kad puikiai, 20 % – labai gerai, 15 % – gerai, 30 % – vidutiniškai, o 5 % nurodė – silpnai.

Ar įdomu mokytis anglų kalbos per pamokas? Daugelis mokinių (78 %) nurodė, kad įdomu, o 22 % – kartais nuobodu. Pagal anketos duomenis net 66 % mokinių nurodė, kad mokytoja anglų kalbos pamokose dažnai naudoja interaktyvias programas.

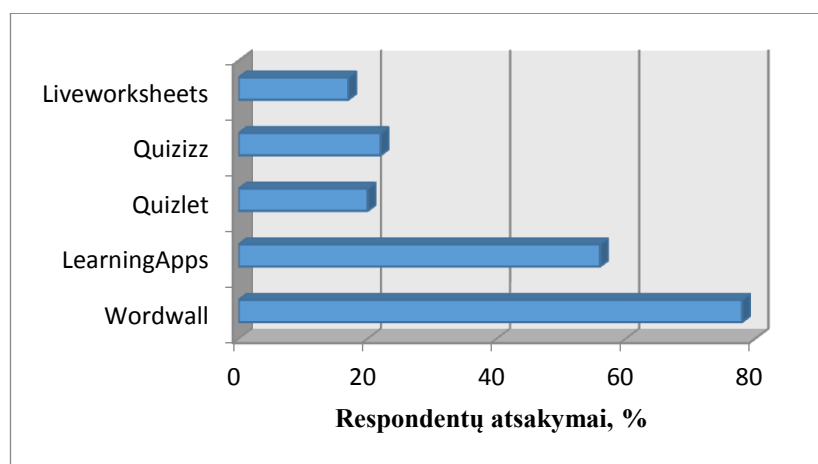
Naujų žodžių mokymasis yra sudėtingas procesas. Mokiniai žodžius mokosi ne tik per pamokas, bet turi pasimokyti ir namuose. Vieni tyrime dalyvavę mokiniai (32 %) pažymėjo, jog išmoksta puikiai ir greitai, kiti (27 %) nurodė, kad reikia pasimokyti, o 35 % nurodė, kad sunku, nes mokytis neįdomu (žr. 30 pav.).



pav. 30 Kaip sekasi mokytis naujus žodžius

Pradinių klasių kai kurie mokiniai savarankiškai mokytis dar negeba, jiems reikalinga pagalba ir kontrolė. Į klausimą *Kaip tu įprastai mokaisi žodžius namuose?* Tyrime dalyvavę mokiniai atsakė: „padeda mama ir klausinėja“; „aš skaitau, po to rašau ir mama patikrina“; „aš išmokstu ir mamai duodu sąsiuvinį ir klausia žodžiu“; „mokausi su mama – ji manęs klausinėja, o aš atsakinėju, o po to vėl ji sako lietuvišką žodį ir aš pasakau arba parašau ir mama paskui patikrina“; „mokausi su močiute“; „sesė sako lietuviška, o aš angliškai“; „kartais mokausi su mama“.

Mokytis žodžius mokytoja dažnai (46 %) užduoda naudojantis interaktyviosiomis programėlėmis.



pav. 31 Mokinių mėgstamiausios interaktyviosios programėlės

Tyrime dalyvavusiems mokiniams labiausiai patinka užduotis atlikti *Wordwall* ir *LearningApps* programėlėmis (žr. 31 pav.).

Iš anketos rezultatų galime teigti, kad net 76 proc. tyrime dalyvavusių mokinių anglų kalbos rezultatai pagerėjo, kai žodžius pradėjo mokytis ne tradiciniu būdu, o naudojantis interaktyviomis programėlėmis.

Mokiniams buvo pristatyta mokytojos sukurta *Mokytojos Vilmos svetainė*, kurioje patalpinta anglų kalbos užduotys. Šioje svetainėje tyrime dalyvavę mokiniai lankosi dažnai (56 %) ir kartais (34 %) net tada, kai užduočių nebūna paskirta. Tai parodo, kad mokiniams mokytis kitaip yra įdomiau. Mokiniai visada (63 %) randa paskirtas užduotis svetainėje.

Mokinių buvo klausiama apie svetainės puslapius. Puslapis *Žodynas* reikalingas, nes ten surašyti žodžiai (49 %) ir mokinsys gali pasimokyti žodžius, kurių dar nesimokė (46 %). Puslapyje *Testai* 54 % mokinių nesilanko. Pradinių klasių mokiniams, ypač žemesnių klasių, šis puslapis nėra svarbus. Puslapyje *Gramatika* tyrime dalyvavę mokiniai išskyrė, kad gali pasimokyti, kai nebūna klasėje (42 %), gali pakartoti taisykles (32 %), iš lėto paskaityti ir atlikti (27 %). Iš tyrimo dalyvių atsakymų matome, kad mokiniams reikalingas mokymosi individualizavimas bei skirtingas laiko limitas užduotims atlikti. Tą problemą išsprendžia interaktyviosios programėlės, kai mokinsys gali užduotis atlikti savo tempu. Puslapyje *Pratimai* mokiniams svarbu palenktyniauti su draugu (46 %) ir pasimokyti savarankiškai (44 %). Lenktyniavimas tarpusavyje kelia mokinių motyvaciją mokytis, sužinoti ir aplenktyti draugą. Puslapis *Pagalba* mokiniams reikalinga pasižiūrėti, kaip atlikti užduotį (42 %), o kitiems – pagalba nereikalinga (34 %).

Tyrime dalyvavę mokiniai šią svetainę įvertino puikiai (49 %) ir nurodė, kad reikalinga, o 46 % – gerai ir dažnai joje apsilanko.

Apie svetainę buvo klausiami ir neformaliojo ugdymo mokiniai. Mokiniams patiko užduotys svetainėje. Juos motyvavo žaidimai, kuriuose gali lenktyniauti su draugu, rinkti taškus, gauti virtualius apdovanojimus. Mokinių anglų kalbos žinios nebuvo tiriamos, bet mokymosi motyvacija buvo aukšta.

Mokytojų apklausa. Gimnazijoje dirba aštuonios užsienio kalbų mokytojos. Svetainė buvo pristatyta užsienio kalbų metodinėje grupėje, vėliau mokytojos svetainę išbandė savarankiškai. Mokytojoms buvo pateiktas uždaro tipo klausimynas. Apklausa atlikta raštu. Klausimynas

parengtas *Google Forms* įrankiu. Visos apklausoje dalyvavusios mokytojos pritarė, kad svetainė puikus būdas patalpinti įvairią medžiagą vienoje vietoje. Tyrimo dalyvės pripažįsta, kad savo metodinę medžiagą ir užduotis laiko įvairiose laikmenose. Nė viena tyrime dalyvavusi mokytoja, jų teigimu, neturi susikūrusi savo svetainės. Visos apklausos dalyvės teigė, jog naudoja interaktyvias programėles užsienio kalbos pamokose, bet daug rečiau, nes kitos mokytojos dirba su vyresniųjų klasių mokiniais (5-IV). Tyrime dalyvavusios mokytojos svetainę įvertino puikiai, išsakė savo rekomendacijas svetainės tobulinimui: užduočių pavadinimus rašyti tik lietuvių kalba, užduotis suskirstyti atskiromis klasėmis, peržiūrėti užduočių klasifikaciją pagal gramatikos taisykles. Išreiškė pageidavimą svetainę plėsti ir prijungti 5 ir 6 klasių užduotis. Rusų kalbos ir vokiečių mokytojos pageidauja turėti po atskirą puslapį bent 5 klases mokinių užduotims.

Mokinių rezultatų tyrimas. Mokinių anglų kalbos žinios tiriamos trijose klasėse, kuriose dalyvauja: 2 kl. – 12 mokinių, 3 kl. – 15 mokinių ir 4 kl. – 10 mokinių. Mokiniais duodami nauji žodžiai mokytis namuose tradiciniu būdu (taip, kaip jie įpratę, ir mokosi visada). Kitą pamoką mokinių žinios patikrinamos. Jie turi užrašyti išmoktus žodžius angliškai. Mokytoja mokinių darbus ištaiso ir įvertina. Vėliau tuos pačius žodžius dar mokiniai namuose mokosi, bet jau su interaktyviaja programėle. Mokinių žinios vėl patikrinamos. Lentelėje (žr. 11 lent.) matomas rezultatų pokytis. Visose trijose klasėse balų vidurkis pakilo, kai mokiniai žodžius mokėsi su interaktyviaja programėle. Šis pokytis gana žymus. Vadinasi, mokantis interaktyviomis programėlėmis, mokinių rezultatai yra aukštesni.

lentelė 11. Tyrimo rezultatai (tradicinis/programėlė)

Klasė/tema	Žodžių skaičius	Mokantis tradiciniu būdu (balų vidurkis)	Mokantis naudojant interaktyvias programėles (balų vidurkis)	Pokytis
2 klasė <i>Geri draugai</i>	7	8,2	9,1	0,9
3 klasė <i>Pavasaris Lietuvoje</i>	9	7,3	8,0	0,7
4 klasė <i>Tyrinėkime naktinį dangų</i>	11	6,8	7,6	0,8

Kitas tyrimas atliekamas – pirmiau mokantis su programėle, o tik vėliau tradiciniu būdu. Mokiniai žodžius mokosi naudojantis interaktyviaja programėle, klasėje patikrinamos žinios. Tuos pačius žodžius mokiniai namuose dar mokosi tradiciniu būdu. Tada žodžiai vėl patikrinami. Tyrimo rezultatų pokytis yra mažesnis už pirmąjį tyrimą (žr. 12 lent.).

lentelė 12. Tyrimo rezultatai (programėlė/tradicinis)

Klasė/tema	Žodžių skaičius	Mokantis naudojant interaktyvias programėles (balų vidurkis)	Mokantis tradiciniu būdu (balų vidurkis)	Pokytis
2 klasė <i>Bitė</i>	5	8,9	9,2	0,3
3 klasė <i>Kiekvieną rytą</i>	11	7,8	8,1	0,3
4 klasė <i>Jūs galite apsaugoti Žemę</i>	13	7,1	7,5	0,4

Galima teigti, kad tuos pačius žodžius mokantis kelis kartus bet kokiais būdais, rezultatas yra aukštesnis, tačiau remiantis šio tyrimo rezultatais, balai po pirmojo mokymosi etapo yra aukštesni, kai tyrime dalyvavę mokiniai iš pradžių žodžius mokėsi interaktyviųjų programėlių pagalba.

Šio tyrimo išvada – tyrime dalyvavusių mokinių anglų kalbos rezultatai mokantis interaktyviosiomis programėlėmis yra aukštesni nei mokantis tradiciniu būdu. Norint gauti tikslesnius rezultatus, reikia tirti didesnę kiekį mokinių ir apimti ilgesnį tyrimo laiką.

4.3. Tyrimo rezultatų išvados ir rekomendacijos

Apibendrinus atlikto tyrimo rezultatus, galima teigti, kad interaktyviųjų programėlių taikymo anglų kalbos pamokose pradinėse klasėse metodika ir priemonė *Mokytojos Vilmos svetainė*:

1. sudaro galimybę mokiniams mokytis individualiai, savo tempu;
2. mokiniams patrauklesnis būdas mokytis lyginant su tradiciniu;
3. ugdomos užsienio kalbos mokymo kalbinės veiklos;
4. pakyla mokinių mokymosi motyvacija ir anglų kalbos mokymosi rezultatai;
5. įgalina mokymąsi sinchroniniu būdu dirbant klasėje ir asinchroniniu, kai mokinys užduotis atlieka namuose;
6. mokytojams parengta metodika ir priemonė palengvina darbą, nes užduotys parengtos pagal pradinio ugdymo bendrąsias programas;
7. efektyviam priemonės panaudojimui reikalinga interneto prieiga, pirminė pagalba mokiniams;
8. atsižvelgiant į tyrime dalyvavusių mokytojų patarimus, numatomas svetainės patobulinimas.

Išanalizavus tyrimo metu gautus rezultatus, parengtos rekomendacijos mokytojams dirbantiems su interaktyviosiomis programėlėmis ir naudojančioms *Mokytojos Vilmos svetainę*:

1. susipažinti svetainėje su interaktyviųjų programėlių panaudojimu konkrečioje anglų kalbos pamokoje ir pagal poreikį pasirinkti;
2. išklausti vaizdo įrašus *Mokytojos Vilmos svetainėje*, kad būtų aišku, kaip kurti užduotis su interaktyviosiomis programėlėmis;
3. užduotis parinkti atsižvelgiant į mokinių gabumus, diferencijuojant ir individualizuojant mokymosi turinį;
4. sudaryti galimybes mokykloje mokiniams mokytis pagal sudarytą metodiką ir svetainėje atlikti užduotis.

Išvados

1. Pradinėse klasėse užsienio kalbos mokymosi svarbiausias tikslas – išsiugdyti elementarią užsienio kalbos komunikacinę kompetenciją, kuri ugdoma per kalbėjimą (sąveiką ir raišką žodžiu), skaitymą (rašytinio teksto supratimą), klausymą (sakytinio teksto supratimą) ir rašymą (rašytinio teksto kūrimą). Pradinukai geriau įsitraukia į mokymąsi ir įsimena žodžius ir frazes, kai mokosi žaisdami. Aktyvūs mokymosi metodai įtraukia mokinius į mokymąsi, mokiniai labiau įsimena mokomąją medžiagą.
2. Lietuviškai sukurtų žaidimų mokytis anglų kalbos pasiūla nėra didelė (mokinukai.lt), todėl mokytojai naudoja nelietuviškus internetinius puslapius (*British Council Learn English kids, mes-games, ESL Games Plus* ir kt.), programėles (*Interactive Teling Time, Jumbled sentences* ir kt.) ar užduotis kuria patys (*Learning Apps, Quizlet, Wordwall*). Interaktyviųjų programėlių naudojimas anglų kalbos pamokose skatina mokinių mokymosi motyvaciją, gerina kalbos mokėjimą, mokinių savarankiško mokymosi ir skaitmeninio raštingumo įgūdžius, tačiau mokytojui reikia laiko ir gebėjimų programėlių paieškai ar užduočių kūrimui.
3. Sukurta metodika apima pradinio ugdymo ankstyvosios užsienio kalbos ugdymo sritį, 2-4 mokomąsias klases, bendravimo priemones, dalyvius, ugdomus angų kalbos gebėjimus ir priemones. Parinktos interaktyviosios programėlės, vaizdo įrašymo ir apklausų priemonės, teksto apdorojimo ir skaidrių ruošimo programos ir kitos priemonės, tenkinančios vaikų amžių ir mokymosi poreikius atliepančius kriterijus.
4. Palyginus *Google sites* ir *TVS WordPress* įrankius svetainei kurti pasirinktas *Google sites* įrankis dėl jo paprastumo ir patogumo naudoti. Svetainės administratorius/mokytojas valdo svetainės turinį, stebi mokinių rezultatus; mokinys atlieka užduotis, testus, stebi savo rezultatą ir pažangą. Svetainės struktūra sudaryta iš šešių puslapių: *pagrindinio, Mano dienyno, žodyno (suskirstyto į klases), testų (sudarytų pagal klases), gramatikos, pratimų ir pagalbos*. Žodyno skiltyje kiekvienai klasei sukurta ir patalpinta po 30 užduočių. *Gramatikos* skiltyje – medžiaga ir užduotys, *pratimų* – visoms klasėms užduotys gramatikos įtvirtinimui (40 užduočių). *Pagalbos* skiltyje – 4 vaizdo įrašai mokiniams kaip dirbti su programėlėmis.
5. Ištyrus sukurtos metodikos ir svetainės tinkamumą konkrečioje mokykloje, daroma išvada, kad suprojektuota metodika ir priemonė pagerina tyrime dalyvavusių pradinukų anglų kalbos mokymosi rezultatus. Tyrime dalyvavusių mokinių anglų kalbos rezultatai mokantis interaktyviosiomis programėlėmis yra aukštesni (0,8 balo) nei mokantis tradiciniu būdu (0,33 balo). Svetainė mokiniams reikalinga, patraukli, motyvuoja mokytis anglų kalbos, siekti geresnių rezultatų, tobulinti skaitmeninius įgūdžius. Tyrime dalyvavusių mokytojų teigimu, svetainė puiki priemonė, kurioje patalpintos užduotys, atliekamos naudojantis interaktyviomis programėlėmis.

Literatūros sąrašas

1. Dudzinskienė, R., Kalesnikienė, D., Paurienė, L., Žilinskienė, I. *Inovatyvių mokymo (-si) metodų ir IKT taikymas II knyga*. Ugdymo plėtotės centras. Vilnius, 2010. SBN 978-609-95185-2-7 (2 knyga) [žiūrėta 2020-10-02]. Prieiga per: <http://www.inovacijos.upc.smm.lt/uploads/2%20knyga.pdf>
2. Gudonienė, D., Rutkauskienė, D., Lauraitis, A. *Pažangių mokymosi technologijų naudojimas ugdymo procese*. Informacijos mokslai. 2013, Nr.66. ISSN 1392-0561 [žiūrėta 2020-10-25]. Prieiga per: <https://www.zurnalai.vu.lt/informacijos-mokslai/article/view/2064/1291>
3. Degirmenci, R., *The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review*. Language Education and Technology (LET Journal), 2021. [žiūrėta 2022-02-12]. Prieiga per: <http://www.langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12/1>
4. Brazdeikis, V., *Informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis papildytų edukacinių aplinkų kaita*. Informacijos mokslai. 2009 Nr.50, p. 57-63. ISSN 1392-0561 [žiūrėta 2021-01-20]. Prieiga per: <https://www.zurnalai.vu.lt/IM/article/view/3305/2378>
5. Vilkonienė, M. (2009). Informacinių komunikacinių technologijų diegimo ir taikymo švietime įtaka pedagoginės sistemos kaitai: diskurso analizė. *Pedagogika*, Nr. 95, p. 126–133. [žiūrėta 2021-01-20]. Prieiga per: <https://www.lituanistika.lt/content/23338>
6. Bryce, J., Rutter, J., *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications Ltd. 2006
7. Gee, J.P., *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003. ACM Computers in Entertainment, Vol. 1, No. 1. [žiūrėta 2022-03-15]. Prieiga per: <https://historysfuture.files.wordpress.com/2013/09/gee-what-video-games-3pp.pdf>
8. Pim, Ch., *Emerging technologies, emerging minds: Digital innovations within the primary sector*. In: Innovations in learning technologies for English language teaching. Manchester: British Council, pp.15-42. 2013, ISBN 978-0-86355-713-2. [žiūrėta 2022-03-15]. Prieiga per: https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/38535355/FULL_TEXT.pdf
9. Simokaitienė, V. Mokinių aktyvinimas ankstyvojo anglų kalbos ugdymo pamokose: teorinė ir praktinė refleksija. *Socialiniai mokslai. Edukologija*, 2021 [žiūrėta 2020-10-25]. Prieiga per: <https://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/objects/LT-LDB-0001:J.04~2012~1367182478580/datastreams/DS.002.0.01.ARTIC/content>
10. Pradinio ugdymo bendroji programa. [žiūrėta 2020-10-02]. Prieiga per: https://www.nsa.smm.lt/wp-content/uploads/2016/01/ugdpr_1priedas_pradinio-ugdymo-bendroji-programa.pdf
11. Niurnbergo rekomendacijos dėl ankstyvojo užsienio kalbų mokymosi [žiūrėta 2020-10-17]. Prieiga per: <https://www.goethe.de/ins/lt/lt/spr/unt/kum/dfk/nue/per.html>
12. European Commission/EACEA/Eurydice, 2017. *Key Data on Teaching Languages at School in Europe – 2017 Edition*. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union. [žiūrėta 2020-10-19]. Prieiga per: https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/sites/default/files/2017_publications_list_february_2017.pdf
13. European Commission/EACEA/Eurydice, 2016. *Recommended Annual Instruction Time in Full-time Compulsory Education in Europe 2015/16*. Eurydice – Facts and Figures.

- Luxembourg: Publications Office of the European Union. [žiūrėta 2020-10-17]. Prieiga per: http://www.nmva.smm.lt/wp-content/uploads/2012/12/197_EN_IT_2016.pdf
14. Užsienio kalbų mokymas pradinėse klasėse. Tyrimo ataskaita. Tyrimo užsakovas: LR Švietimo ir mokslo ministerija. Tyrimo grupės vadovė doc. dr. Bulajeva T. [žiūrėta 2020-10-11]. Prieiga per: https://smsm.lrv.lt/uploads/smsm/documents/files/kiti/uzs_klb_prad_kl_tyrimo_ataskaita.pdf
 15. Petty, G. Šiuolaikinis mokymas. Praktinis vadovas, Vilnius, 2007. ISBN 9986-16-475-3
 16. Wang, M., Shen, R., Novak, D. and Pan, X. *The impact of mobile learning on students' learning behaviours and performance: Report from a large blended classroom*, Brit. J. Educ. Technol., vol. 40, no. 4, pp. 673-695, 2009. [žiūrėta 2022-03-19]. Prieiga per: <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8535.2008.00846.x>
 17. Palmer, D. J., Goetz, E. T., *Selection and use of study strategies: The role of the studier's beliefs about self and strategies in Learning and Study Strategies*, Amsterdam, The Netherlands: Elsevier, pp. 41-61, 1988. [žiūrėta 2021-11-25]. Prieiga per: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780127424606500104>
 18. Isisag, K.U, *The Positive Effects of Integrating ICT in Foreign Language Teaching*, International Conference *ICT for Language Learning* [žiūrėta 2021-05-10]. Prieiga per: https://conference.pixel-online.net/conferences/ICT4LL2012/common/download/Paper_pdf/235-IBT107-FP-Isisag-ICT2012.pdf
 19. Terminų žodynas *Raštija*. [žiūrėta 2021-05-29]. Prieiga per: https://www.xn--ratija-ckb.lt/?act=search&f%5Bq%5D=nuotolinis+mokymasis&f%5Bpublishing_from%5D=&f%5Bpublishing_to%5D=
 20. Musa, N., Shaffie, Z. A., and Mokhsin, M., *A review of persuasive techniques in developing children educational system*, *Conference on Science and Social Research*, pp. 1110-1113, Dec. 2010.
 21. Elaish, M.M., Ghani, N. A., Shuib, L. and Al-Haiqi, A. M., *Development of a Mobile Game Application to Boost Students' Motivation in Learning English Vocabulary* [žiūrėta 2022-03-25] Prieiga per: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=8611332>
 22. M. R. Lepper and D. I. Cordova, *A desire to be taught: Instructional consequences of intrinsic motivation*, *Motivat. Emotion*, vol. 16, no. 3, pp. 187-208, 1992 [žiūrėta 2022-03-25]
 23. Alqahtani, M., *The importance of vocabulary in language learning and how to be taught*, *International Journal of Teaching and Education*, vol. 3, no. 3, pp. 21-34, 2015.
 24. Hasram, S., Nasir, M. K.M., Mohamad, M., Daud, Md. Y., Rahman, M. J. A., Mohammad, W. M. R. W., *The Effects of WordWall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils* ISSN 1799-2591 *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 11, No. 9, pp. 1059-1066, September 2021. [žiūrėta 2022-03-29]. Prieiga per: <https://tpls.academypublication.com/index.php/tpls/article/view/1402/1131>
 25. Yunus, C. C. A., Hua, T. K. *Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz*, *Journal of Education and e-Learning Research*, Vol. 8, No. 1, 103-108, 2021 ISSN(E) 2410-9991. [žiūrėta 2022-03-25]. Prieiga per: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1289663.pdf>
 26. Setiawan, M. R., Wiedarti, P., *The Effectiveness of Quizlet Application towards Students' Motivation in Learning Vocabulary*. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83-95,

2020. E-ISSN 2461-0275. [žiūrėta 2022-03-20]. Prieiga per:
<http://jurnal.unsyiah.ac.id/SiELE/article/view/15359>
27. Svetainė *LearningApps* [interaktyvus]. [žiūrėta 2021-11-20]. Prieiga per:
<https://learningapps.org/>
28. Svetainė *Quizlet* [interaktyvus]. [žiūrėta 2021-11-20]. Prieiga per: <https://quizlet.com/>
29. Svetainė *Liveworksheets* [interaktyvus]. [žiūrėta 2021-11-20]. Prieiga per:
<https://www.liveworksheets.com/>
30. Svetainė *Quizizz* [interaktyvus]. [žiūrėta 2021-11-20]. Prieiga per: <https://quizizz.com/>
31. Svetainė *Mentimeter* [interaktyvus]. [žiūrėta 2021-11-20]. Prieiga per:
<https://www.mentimeter.com/>
32. Svetainė *Wordwall* [interaktyvus]. [žiūrėta 2022-03-20]. Prieiga per: <https://wordwall.net/lt/>

Priedai

1 priedas. Pažyma.



KALVARIJOS GIMNAZIJA

Biudžetinė įstaiga, J. Basanavičiaus g. 16, LT-69202 Kalvarija,
tel. / faks. (8 343) 21 060, el. p. kalvar@kalvarija.lm.lt
Duomenys kaupiami ir saugomi Juridinių asmenų registre, kodas 190379992

Kauno technologijos universitetui

PAŽYMA

2022-02-23 Nr. D3-57

Pažymima, kad Kalvarijos gimnazijos pradinių klasių anglų kalbos mokytoja, KTU informatikos fakulteto Nuotolinio mokymosi informacinių technologijų studijų programos magistrantė Vilma Pitkauskienė parengė „Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant interaktyvias programėles“ metodiką, kuri taikoma gimnazijos veikloje. Mokytoja skatina mokinius bei mokytojus naudoti interaktyvias programėles pamokose bei neformaliajame ugdyme.

Direktore



Dijana Kavaliauskienė

2 priedas. Pranešimas.

Metodinės dienos organizatoriai:

Rosita Stanevičienė, Kalvarijos gimnazijos direktoriaus pavaduotoja ugdymui;

Kristina Palubinskienė, Kalvarijos gimnazijos technologijų vyresnioji mokytoja.

Užsienio kalbų mokytojų grupė:

Giedrė Guzavičienė, Kalvarijos gimnazijos anglų kalbos mokytoja eksperte;

Vilma Pitkauskienė, Kalvarijos gimnazijos anglų kalbos vyresnioji mokytoja;

Danutė Ramaneuskienė, Kalvarijos gimnazijos rusų kalbos mokytoja metodininkė;

Asta Linkaitienė, Kalvarijos gimnazijos anglų kalbos vyresnioji mokytoja;

Jurgita Vaičiūnaitė, Kalvarijos gimnazijos anglų kalbos vyresnioji mokytoja;

Zina Jarimavičienė, Kalvarijos gimnazijos vokiečių kalbos mokytoja metodininkė.



KALVARIJOS GIMNAZIJA REPUBLIKINĖ METODINĖ DIENA

*„Mokytojo ir mokinio dialogas,
ugdant bendrąsias kompetencijas:
pasiruošimas atnaujintų ugdymo
turinio programų įgyvendinimui“*

KALVARIJA

2022-04-21

PROGRAMA

9.30 – 10.00 val. Dalyvių registracija

10.00 val. – Metodinės dienos atidarymas. Kalvarijos gimnazijos direktorius Evaldas Ulevičius

10.05 – 11.15 val. Metodinės dienos pagrindiniai pranešimai:

1. „Didaktinės priemonės „Geros pamokos bruožai“ aktualumas planuojant šiuolaikinę pamoką“. Kalvarijos gimnazijos direktoriaus pavaduotoja ugdymui Rosita Stanevičienė, anglų kalbos mokytoja ekspertė Giedrė Guzavičienė

2. „Mūsų sėkmės istorija – mokytojo ir mokinio dialogas“. Vilkaviškio raj. Keturvalakių mokyklos - daugiafunkcio centro direktorė Neringa Jankauskienė, dailės – technologijų vyresnioji mokytoja Laura Urbšytė

3. „Kūrybiškumo kompetencijos ugdymas per projektines veiklas. KTU Vaižganto progimnazijos atvejais“. KTU Vaižganto progimnazija, direktoriaus pavaduotoja ugdymui, anglų kalbos mokytoja metodininkė Kristina Grigaitė-Bliūmienė

4. „ST(R)EAM veikla ruošiantis ugdymo turinio atnaujinimui“. Alytaus Šaltinių progimnazija, fizikos mokytoja metodininkė Rasa Kižienė, biologijos vyresnioji mokytoja, chemijos mokytoja Ramunė Raguckienė

5. „Praktinė istorija - tyrimai ir kompetencijos istorijos pamokų kontekste“. Kalvarijos gimnazijos direktoriaus pavaduotoja ugdymui, istorijos

11.25 – 12.45 val. Veiklos darbo grupė:

1. Lietuvių kalbos ir užsienio kalbų mokytojų darbo grupė: 217 kabinetas, moderatorius Giedrė Guzavičienė

Pranešimai:

„Efektyvių mokymosi aplinkų komponentai“. Vilkaviškio raj. Keturvalakių mokyklos - daugiafunkcio centro anglų kalbos mokytoja metodininkė Vida Senkuviene

„Skaitmeninių priemonių naudojimas lietuvių kalbos pamokose ugdant kūrybiškumo kompetenciją“. Alytaus Šaltinių progimnazijos lietuvių kalbos vyresnioji mokytoja Ina Grigūnaitė – Skrabulienė

„2 - 4 klasių mokinių bendrųjų kompetencijų ugdymas anglų kalbos pamokose naudojant mobiliąsias programas“. Alytaus Šaltinių progimnazijos anglų kalbos vyresnioji mokytoja Jurgita Vaitkevičienė

2. Pradinių klasių mokytojų darbo grupė: 130 kabinetas, moderatorius Vilma Pitkauskienė

Pranešimai:

„Anglų kalbos mokymasis pradinėje mokykloje taikant interaktyvias programas“. Kalvarijos gimnazijos pradinių klasių vyresnioji mokytoja Vilma Pitkauskienė

„Bendrųjų kompetencijų ugdymo minčių žemėlapis“. Alytaus Šaltinių progimnazijos

3. Matematikos, IT mokytojų darbo grupė: 213 kabinetas, moderatorius Jolanta Skroblienė

Pranešimas:

„Baltų ženklų simbolika matematikoje“ ugdant matematinio kūrybiškumo, problemų sprendimo ir komunikavimo kompetencijas“. KTU Vaižganto progimnazijos matematikos mokytojas metodininkas Artūras Bliūmas

„Tradicinė grafika geografijos pamokose“. Kalvarijos gimnazijos geografijos mokytojas ekspertas Jonas Malinauskas

4. Geografijos, gamtos mokslų mokytojų darbo grupė: 202 kabinetas, moderatorius Jonas Malinauskas

Pranešimai:

„Jaunųjų bendrovių veikla progimnazijoje“. Alytaus Šaltinių progimnazijos geografijos mokytoja metodininkė Danguolė Zdanavičienė

5. Istorijos, tilybos, fizinio ugdymo mokytojų darbo grupė: gimnazijos muziejus, moderatorius Arūnė Vaičiūnaitė - Levuškinienė

6. Dailės, muzikos, technologijų mokytojų, pagalbos mokiniui specialistų darbo grupė: 316 kabinetas, moderatorius Kristina Palubinskienė

Pranešimas:

„SketchUp programos panaudojimo galimybės. 3d spausdinimas“. Alytaus Šaltinių progimnazijos dailės mokytojas metodininkas Vitas Zabita

3 priedas. Žodyno ir gramatikos išplanavimas.

Tema	Žodynas	Gramatika
2 klasė		
Sveika, mokykla! (2 pamokos)	Hello! a school Good morning! Hi! Goodbye! a kid kids a teacher https://wordwall.net/lt/resource/32471201	Mokykimės pasisveikinti ir atsisveikinti https://www.liveworksheets.com/vb1528120vt https://www.liveworksheets.com/ix2027002lo https://www.liveworksheets.com/tk1152578qv
Yummy English talentas (2 pamokos)	Fine! I'm a dog a cat a cow a pig https://wordwall.net/lt/resource/32471673	Žodžių junginys I am - I'm
Mano vardas ... (2 pamokos)	my name is a rabbit a girl a boy https://wordwall.net/lt/resource/32472059	Klausimas What's your name? My name is ... https://www.liveworksheets.com/fd1777275bu
Vaikai išvyksta (2 pamokos)	go all one,1 two,2 three,3 four,4 five,5 https://wordwall.net/lt/resource/32472119	
Automobilių lenktynės (2 pamokos)	a car a race six, 6 seven, 7 eight, 8 nine, 9 ten, 10 and How old are you? https://wordwall.net/lt/resource/32472181	Prašymai. Paliepimai. https://learningapps.org/view17393294
Mano gimimo diena (2 pamokos)	a cake it's a present it a kite a book a ball an apple an ice cream https://wordwall.net/lt/resource/32472226	Artikeliai a, an www.liveworksheets.com/kc1154830q www.liveworksheets.com/cn1867922es
Spalvos (2 pamokos)	blue brown green nice yellow red orange https://www.liveworksheets.com/cq1353923ji https://www.liveworksheets.com/co1700237xa https://wordwall.net/lt/resource/32472287	Artikeliai: a red apple https://www.liveworksheets.com/dy2633777mi https://www.liveworksheets.com/kc1154830qp https://www.liveworksheets.com/hb1601095bu
Gera višta (2 pamokos)	good a hen an egg big look a chick little www.liveworksheets.com/zg1265091p https://wordwall.net/lt/resource/32472335	Daiktavardžių daugiskaita https://www.liveworksheets.com/yn1600589mu https://www.liveworksheets.com/te2020146zd
Mano namas	a house this a tree black a bird a	Daikto įvardijimas: This is...

(2 pamokos)	flower white a door a picture https://wordwall.net/lt/resource/32472405	
Visa mano šeima (2 pamokos)	Mum she's short Dad he's tall a sister small a brother https://wordwall.net/lt/resource/32472481	Veiksmažodžio is vartojimas (she is, he is, it is) https://www.liveworksheets.com/en2887321it
Tai bent! Sniegas! (2 pamokos)	snow can see jeans a T-shirt a cap a jacket a sock a dress you https://wordwall.net/lt/resource/32472553	Veiksmažodis can www.liveworksheets.com/yn2178061pb www.liveworksheets.com/gy2404152b
Mes žaidžiame (2 pamokos)	can't run draw they eat shout we play https://wordwall.net/lt/resource/32472585	Veiksmažodis cannot – can't https://www.liveworksheets.com/do731355mh https://learningapps.org/view17343624
Kalėdų eglutė (2 pamokos)	Christmas let's give me Thank you. a star put an angel make a snowman https://wordwall.net/lt/resource/32472663	Liepimas, prašymas, ką nors daryti https://learningapps.org/view14332812
Džiaugsmingų šv. Kalėdų (2 pamokos)	for a doll a boat a pencil a train don't a nut a banana sleep https://wordwall.net/lt/resource/32472716	Liepimas, prašymas, ką nors nedaryti
Abėcėlės šventė (2 pamokos)	a day are a bag a desk an eraser a pen a ruler a tablet a tab an umbrella a window www.liveworksheets.com/jq2105471o z https://wordwall.net/lt/resource/32472781	Veiksmažodžių is / are vartojimas https://www.liveworksheets.com/tz17515ip https://www.liveworksheets.com/ij2288131ui
Sena ir nauja (2 pamokos)	old new a skate strong fast too race ready tired sad happy https://wordwall.net/lt/resource/32472929	Klausimas Are you ...?
Godus (2 pamokos)	greedy like a skirt a shirt yummy a chair a table help a doctor https://wordwall.net/lt/resource/32472990	Sakinio I like... vartojimas
Gedimino pilis (2 pamokos)	a castle up Great! I don't like. Why? a hill do try a flag down https://quizizz.com/admin/quiz/607dc4	I don't like ... vartojimas

	<p>9ab91c16001ff0dd1f https://wordwall.net/lt/resource/32473255</p>	
Sušalę ir alkani (2 pamokos)	<p>cold hungry winter ham bread fish a carrot cheese hot tea https://wordwall.net/lt/resource/32473318</p>	Klausimas Do you like...?
Bitė (2 pamokos)	<p>a bee on a lamp now under a sofa a bed a box in https://wordwall.net/lt/resource/29142862</p>	Prielinksniai in, on, under wordwall.net/lt/resource/27870984
Ar gali...? (2 pamokos)	<p>a room a fork talk a cup a spoon a teaspoon a plate sing dance https://wordwall.net/lt/resource/32473393</p>	Klausimas Can you..? https://learningapps.org/view4059975
Mokslo centras (2 pamokos)	<p>science centre smart a TV a phone a laptop have got a robot our a map a computer https://wordwall.net/lt/resource/32473478</p>	Veiksmažodis have got (I've got)
Geri draugai (2 pamokos)	<p>a friend a street a lorry a bus a taxi a shop cry https://wordwall.net/lt/resource/32473520</p>	Klausimas Have you got...?
Raudonkepuraitė (2 pamokos)	<p>her hair long an eye a nose a wolf his a head an ear an arm a leg https://wordwall.net/lt/resource/32473586</p>	Įvardžiai her, his
Augintinis! (2 pamokos)	<p>a pet a fly fly a spider hop a hamster a horse swim a duck https://wordwall.net/lt/resource/32473628</p>	I am not – I'm not
Žaislų parduotuvė (2 pamokos)	<p>a toy a bear eleven, 11 twelve, 12 a frog a fox isn't here https://wordwall.net/lt/resource/32473658</p>	He is not – he isn't She is not – she isn't It is not – it isn't
Sporto diena (2 pamokos)	<p>today sports a rope pull basketball aren't quick fish climb jump https://wordwall.net/lt/resource/32473704</p>	You are not – you aren't We are not – we aren't They are not – they aren't

Vasara (2 pamokos)	summer a yard a river ride a bike a park a garden a forest https://wordwall.net/lt/resource/32473757	Laiko prielinksniai in (in summer)
3 klasė		
Vaikai, vasara ir mokykla (2 pamokos)	autumn at school a cousin catch a lizard a stone with walk an animal https://wordwall.net/lt/resource/32473927	Sakinių sudarymas (It's... It isn't...)
Skaitymas yra malonumas (2 pamokos)	reading fun have fun tomorrow read bring your a morning the sun the sky start interesting https://wordwall.net/lt/resource/32474102	Artikeliai a, an, the www.liveworksheets.com/rf1183956ni
Pažinkime laikrodį (2 pamokos)	What's the time? Wait please time o'clock get up home watch TV a half past https://wordwall.net/lt/resource/32474160	Laikrodis
Mūsų mokyklos parkas (2 pamokos)	plant a plant a bush a pond Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday Sunday https://wordwall.net/lt/resource/32474465 https://learningapps.org/view8772662	Laiko prielinksniai on, at in www.liveworksheets.com/lg1255882nz
Žolėje (2 pamokos)	grass an insect a ladybird has got a wing a spot a grasshopper some honey a butterfly from https://wordwall.net/lt/resource/32474516	Veiksmažodis has got He has got – he's got She has got – she's got It has got – it's got
Puiki mintis dovanai! (2 pamokos)	an idea next a week a birthday Don't worry! Buy a camera a clock a watch a surprise a song https://wordwall.net/lt/resource/32474568	Has not got – hasn't got Have not got – haven't got https://learningapps.org/view4059664
Miesto turguje (2 pamokos)	a city a market to take a basket hurry up a plum a grape a pear full https://wordwall.net/lt/resource/32474609	Nusakyti vietą (in) ir kryptį (to)
Tingusis žiogas ir sumanioji	an ant spring work clever OK later It's a pity. Lazy thirsty ill	Sakino žodžių tvarka wordwall.net/lt/resource/28124075/%C5%

skruzdėlė (2 pamokos)	bad https://wordwall.net/lt/resource/32489474	BEod%C5%BEi%C5%B3-tvarka-sakinyje www.liveworksheets.com/bs2337761ia
Paslėpto lobio beieškant (2 pamokos)	a game ask hide find use a number a hospital a supermarket a cinema a playground twenty, 20 https://wordwall.net/lt/resource/32489626	Skaičiai iki 20 https://www.liveworksheets.com/ok1599587hr https://www.liveworksheets.com/rk1594520le
Senasis namas (1 dalis) (2 pamokos)	horrible dark a ghost I'm afraid. Upstairs a hall a mirror listen downstairs https://wordwall.net/lt/resource/32489761	There is... There are ... https://www.liveworksheets.com/rv1552175ux https://www.liveworksheets.com/ae842821ax
Senasis namas (2 dalis) (2 pamokos)	where lost look for them open come us an attic need help a letter a drawer https://wordwall.net/lt/resource/32489883	Where is ...? Where are ...? https://learningapps.org/view17124655
Senasis laiškas (2 pamokos)	dear a son fine a storm a sea a ship a turkey decorate love him miss https://wordwall.net/lt/resource/32489968	Šokliukai: am, is, are, can, have got, has got sakinyje ir klausimuose Ar...?
Geras darbas Kalėdoms (2 pamokos)	a job light lovely still a living room a dining room a bedroom a kitchen think cosy https://wordwall.net/lt/resource/32490091	Šokliukai bendruose klausimuose
Nuostabus Kalėdų metas (2 pamokos)	wonderful a family leave a stocking a shoe milk visit write send a card https://wordwall.net/lt/resource/32490213	Vėžliukai. Pagalbinis žodis do https://www.liveworksheets.com/pv13182491g
Žirgai (2 pamokos)	grey usually stand when drink water meat fire live people wild https://wordwall.net/lt/resource/32490414	Vėžliukai. Neigiami sakiniai do not – don't https://www.liveworksheets.com/ft769084lz
Pasaka (2 pamokos)	a princess brave a prince angry a dragon ugly a witch hate fight a wizard an elf a fairy https://wordwall.net/lt/resource/32490584	Paprastas esamasis laikas (vns III asm +s) https://wordwall.net/lt/resource/28123779 https://www.liveworksheets.com/hr39728hk

Žirgų lenktynės žiema (2 pamokos)	an aunt an uncle very much often a lake near a mother a father a year meals https://wordwall.net/lt/resource/32490666 www.liveworksheets.com/ni1703865jl	Paprastas esamasis laikas. Klausimai (do, does) https://www.liveworksheets.com/ev1978139kk
Kasryt (2 pamokos)	every early a bathroom wash a face always brush teeth clean comb tidy https://wordwall.net/lt/resource/28220882	Paprastas esamasis laikas. Neigiami sakiniai (does not – doesn't) https://wordwall.net/lt/resource/28595337
Jie šaunūs! (2 pamokos)	a grandma a grandpa celebrate behind in front of tennis an afternoon an evening sit between https://wordwall.net/lt/resource/32491058	Vietos prielinksniai: near, between, behind, in front of https://learningapps.org/view4002861
Pasitikime žvaigždę (2 pamokos)	meet a reporter report a hotel weather shine smile football a fan https://wordwall.net/lt/resource/29147620	Esamasis tęstinis laikas. Sudarymas.
Miesto šventė (2 pamokos)	a baker bake a singer paint a painter a gardener sell a shop assistant goods teach https://wordwall.net/lt/resource/32491362	Laikų lyginimas. https://learningapps.org/view7251013 https://learningapps.org/view7251554
Lėtas ir greitas (2 pamokos)	Slow slowly sunny a mouse a snail move look funny so before https://wordwall.net/lt/resource/30353476	Esamasis tęstinis laikas. Sudarymas.
Pavasaris Lietuvoje (2 pamokos)	wind rain a cloud too a plane badminton blow beautiful a sweater a scarf gloves https://wordwall.net/lt/resource/30681931	Esamojo tęstinio laiko neigiamų sakinių sudarymas. www.liveworksheets.com/mt2068965cc
Gera komanda (2 pamokos)	a team wear water cut what pick litter a sign clean children https://wordwall.net/lt/resource/32491614	Esamojo tęstinio laiko klausimų sudarymas. https://wordwall.net/lt/resource/31086909
Įdomi pasaulio pažinimo pamoka (2 pamokos)	science a lesson around this that smell a drop sand tiny a stick a cone	Skaičiuotini ir neskaičiuotini daiktavardžiai (a, an, -) https://quizizz.com/admin/quiz/609ad041ee

	https://wordwall.net/lt/resource/32491719	8715001bc70072
Keli įdomūs faktai (2 pamokos)	wet jungle a lot of easy a desert dry a plain a lion a zebra an elephant a giraffe https://wordwall.net/lt/resource/32491860	Skaičiuotini ir neskaičiuotini daiktavardžiai (is, are)
Pižamų vakarėlis mokykloje (2 pamokos)	a night stay their imagine together a weekend whole a hobby https://wordwall.net/lt/resource/32491948	Sakinių sudarymas
Prie Baltijos jūros (2 pamokos)	a wave high over build join a shell air a balloon us https://wordwall.net/lt/resource/32492030	Prielinksniai (by)
4 klasė		
Atgal į mokyklą (2 pamokos)	Back a picnic a pupil September a bottle a blanket dinner a drink a dessert a fruit share jam a tart delicious favourite https://wordwall.net/lt/resource/32492324	Paprastas esamasis laikas quizizz.com/admin/quiz/600c41f86438b9001b6d5fb5
Kelionė po Europos šalis (2 pamokos)	a tour a country (countries) Europe tell a place travel learn about an island a capital a tower a boot famous a building a king https://wordwall.net/lt/resource/32492487	Esamasis tęstinis laikas https://learningapps.org/view4007418
Kur yra klasės draugai? (2 pamokos)	a classmate a class a classroom Maths a library then Lithuanian a stadium a gym a playground Arts music Religion a canteen a break; at break breakfast lunch https://wordwall.net/lt/resource/32492673	Laikų lyginimas https://www.liveworksheets.com/eu2566546ll
Renginiai mokslo metams (2 pamokos)	an offer an event present a programme a relay throw; throwing a costume a show fireworks independence potery a member a guest a poet a sale https://wordwall.net/lt/resource/32492888	Skaičiai. Datos www.liveworksheets.com/qy1661276t
Kas gali ateiti	modern a floor perfect everybody	Kelintiniai skaitvardžiai

pirmas? (2 pamokos)	a ticket the Internet check a seat a row these those only a lift a joke need who https://wordwall.net/lt/resource/32493181	
Įdomioji laukinė Australija (2 pamokos)	large sharp a tooth (teeth) fur bark hunt a tail a pouch a baby grey a bill a body food laugh a man (men) https://wordwall.net/lt/resource/32493384	Daiktavardžių daugiskaita learningapps.org/watch?v=p6hakxea21
Pokalbis su Australija?! Oho. (2 pamokos)	a chat a season middle holidays exactly a mountain strange the world different a continent (the) same https://wordwall.net/lt/resource/32493632	Laiko prielinksniai in, on In winter, in October, in 2022, on the 28th of March https://www.liveworksheets.com/lg1255882nz https://www.liveworksheets.com/ly21997me
Sukurkime beprotišką istoriją (2 pamokos)	create crazy a story add a sentence last because jolly a woman somebody a daughter a monkey https://wordwall.net/lt/resource/32493855	Būtasias laikas (was, were). Sakinių sudarymas. https://www.liveworksheets.com/iv53769vo
Jonas gali daug ką papasakoti... (2 pamokos)	awesome a human ask a question Earth a million ago a life hard a tool skin a leaf (leaves) clothes a berry https://wordwall.net/lt/resource/32495377	Būtasias laikas. Klausimai. Was...? Were...?
Slaptas ingredientas (2 pamokos)	secret a vegetable, a veg, dgs.- veg cook soup a potato a cabbage a garlic an onion a pepper salad a tomato a cucumber a melon mix taste guess a pumpkin https://wordwall.net/lt/resource/32495601 www.liveworksheets.com/qi1398496d	Būtasias laikas. Taisyklingų veiksmažodžių vartojimas (play – played, cry – cried) www.liveworksheets.com/gy255238fy https://www.liveworksheets.com/gy255238fy
Kelionės laiku (2 pamokos)	a machine a guide glasses safe a dinosaur appear climate a (centi)metre divide warm huge heavy could disappear https://wordwall.net/lt/resource/32495801	Būtasias laikas. Taisyklingi veiksmažodžiai. Neigiami sakiniai, klausimai (did not – didn't, Did...?) https://www.liveworksheets.com/fl1414160lx
Prasideda labdaros	charity a month did tolerance had	Būtasias laikas. Netaisyklingi

metas (2 pamokos)	drew sent made read learnt wrote an e-mail respect a Zoo if collect money https://wordwall.net/lt/resource/32495948	veiksmažodžiai www.liveworksheets.com/fv1415177et
Spragtukas (2 pamokos)	ran a godfather gave a party become became break broke fix after well went alive suddenly a mouse mice threw bump https://wordwall.net/lt/resource/32496082	Būtaisiai laikas. Netaisyklingi veiksmažodžiai. Neigiami sakiniai, klausimai (did not – didn't, Did...?)
Kalėdų naktis (2 pamokos)	magic a kingdom light a snowflake a sweet sweet sugar met told hear tasty a thing a candy a biscuit a sleigh https://wordwall.net/lt/resource/32496458	Laikrodžio (past, to) https://learningapps.org/view7803456
Ieškomi jaunieji savanoriai (2 pamokos)	a volunteer snowy take (took) care (of) feed fed put put some hay a trough a corn a seed a bird feeder rescue (from) https://wordwall.net/lt/resource/28376087	Some, any vartojimas
Labai trumpas pirkinių sąrašas (2 pamokos)	shopping a list on the way however drive much juice coffee butter flour a fridge a purse No problem. a product soon https://wordwall.net/lt/resource/32496823	A lot of, many, much vartojimas
Mes mylim Lietuvą (2 pamokos)	a state an anniversary a fact a neighbor a tricolor a coat of arms a sword an anthem national an author a word a language a president a part the European Union https://wordwall.net/lt/resource/32496995	Savybinis linksnis su of
Gyvūnų šventė mokykloje (2 pamokos)	excited bring brought called fat thin a melody protect count spin a wheel jump out hang glass good at https://wordwall.net/lt/resource/28221848	Savybinis linksnis su 's ir ' wordwall.net/lt/resource/28124754/the-possessive-case-with-or-s
Pietūs restorane (2 pamokos)	a restaurant important a waiter a husband a cocktail a colour a	Klausimai How many...?

	steak fresh a wife curd a piece a pie a bar a shake a bowl a choice wordwall.net/lt/resource/28123292/dinner-at-the-restaurant	How much...?
Tyrinėjame naktinį dangų (2 pamokos)	explore late parents bright everyone study a planet time space gas liquid a bar a moon a ring https://wordwall.net/lt/resource/28917723 https://wordwall.net/lt/resource/28916362	Būdvardžių laipsniavimas www.liveworksheets.com/cg2871974lj https://www.liveworksheets.com/jx5853ob https://www.liveworksheets.com/ra853164qi
Gedimino pilies legenda (2 pamokos)	saw iron a dream heard loud a wise man said want came decide stood push dust built fall fell wordwall.net/lt/resource/28918502	Daugiaskiemenių būdvardžių laipsniavimas https://www.liveworksheets.com/tv1325tf
Mėgautis pavasariu (2 pamokos)	enjoy everywhere next to beside a town cool melt joy ice by a stream run along out of merry an hour https://wordwall.net/lt/resource/32497339	Vietos prielinksniai: under, in front of, behind, between, in, on, into, out of, next to, beside, by, near, from A to B https://www.liveworksheets.com/cr1975171do https://www.liveworksheets.com/my1973073zf https://www.liveworksheets.com/ot54297zn
Jūs taip pat galite padėti apsaugoti Žemę (2 pamokos)	watch unwelcome a tornado a hurricane a flood reduce less avoid waste turn on (off) shower reuse recycle clear stay https://wordwall.net/lt/resource/30678943 https://learningapps.org/view19099601	Įvardžiai https://www.liveworksheets.com/qj1425078bx https://www.liveworksheets.com/zv1220778ar https://www.liveworksheets.com/vh1335792kc
Velykų šventė mieste (2 pamokos)	easter founded City Hall a square Old Town happen is going to a mayor dressed like a bunny a lamb a parade invite know such as paper https://wordwall.net/lt/resource/32497527	To be going to vartojimas https://www.liveworksheets.com/kp602608kg https://www.liveworksheets.com/dz2019095dy
Žąsis ir gandras (2 pamokos)	a goose a stork once soft a sofa thought a cupboard spill out pour most (of) a puddle a carpet a mouth dirty again busy https://wordwall.net/lt/resource/32497694	Būsimasis laikas https://www.liveworksheets.com/yi170470tx https://www.liveworksheets.com/pr419961eg

<p>Apibūdinkime žmones (2 pamokos)</p>	<p>police a policeman, a policewoman a profession an actor a bank yesterday describe blonde nervous into attack https://wordwall.net/lt/resource/32497818</p>	<p>Who ir What klausimuose https://learningapps.org/view15005944</p>
<p>Atspėk, koks tai gyvūnas? (2 pamokos)</p>	<p>a tiger have had length weight match in the daytime a deer a stripe a root a branch a trunk a tusk a kilogram https://wordwall.net/lt/resource/32497987</p>	<p>Klausimų žodžiai: who, what, when, where, why, how, how many/much https://learningapps.org/view25361035 https://www.liveworksheets.com/qb844138vq</p>
<p>Viešbučio užsakymas atostogoms (2 pamokos)</p>	<p>book call a receptionist a dolphin a whale certainly stay leave double room a view really a cost spell chotose https://wordwall.net/lt/resource/32498133</p>	<p>Data https://www.liveworksheets.com/lk1443288ly https://www.liveworksheets.com/fy2426749js</p>

4 priedas. Anketa mokiniams.

Moksleivi, pasakyk savo nuomonę apie *Mokytojos Vilmos svetainę*. Anketa anoniminė, vardo rašyti nereikia tik nepamiršk nurodyti klasę ir pabaigoje anketą *Pateikti*. Tavo atsakymas man labai svarbus dėl svetainės tobulinimo. Dėkui už atsakymus.

Tavo klasė:

- 2 klasė
 - 3 klasė
 - 4 klasė
1. Kaip tu manai, kaip tau sekasi mokytis anglų kalbos?
 - Puikiai
 - Labai gerai
 - Gerai
 - Vidutiniškai
 - Silpnai nesiseka
 2. Ar įdomu mokytis anglų kalbos per pamokas?
 - Taip, visada
 - Įdomu
 - Kartais įdomu
 - Nuobodu
 - Kita
 3. Ar pamokoje mokytoja naudoja interaktyviasias programėles?
 - Taip
 - dažnai
 - kartais
 - retai
 - niekada
 4. Kaip tau sekasi įprastu būdu namuose mokytis naujus žodžius?
 - puikiai, išmokstu greitai
 - gerai, reikia truputį pasimokyti
 - sunku, nes mokytis neįdomu
 - sunku, nes mokytis neįdomu
 - kita
 5. Kaip tu įprastai mokaisi žodžius namuose?
 6. Ar mokytoja užduoda mokytis žodžius įvairiomis programėlėmis?
 - Visada
 - Dažnai
 - Kartais
 - Retai
 - Niekada
 7. Kokiomis programėlėmis labiausiai patinka atlikti užduotis? (gali pasirinkti kelis variantus)
 - Wordwall
 - Quizlet
 - Quizizz
 - Liveworksheets
 - Learningapps

- Kita
8. Kaip tavo anglų kalbos mokymosi rezultatai pasikeitė, kai mokantis naudoji interaktyvias programėles.
 - pagerėjo, nes įdomiau mokytis
 - nėra skirtumo, niekas nepasikeitė
 - man neįdomu taip mokytis
 9. Ar dažnai lankaisi Anglų kalbos svetainėje?
 - Taip, dažnai
 - Retai
 - Kartais
 - Ne, nerandu, nežinau
 10. Ar svetainėje randi paskirtą užduotį?
 - Visada
 - Kartais
 - nerandu, reikalinga pagalba
 11. Ar lankaisi svetainėje, kai mokytoja neužduoda užduočių?
 - Taip
 - Dažnai
 - Kartais
 - Ne, nesilankau
 12. Kuo naudinga skiltis "Žodynas"? (gali pasirinkti kelis atsakymus)
 - yra surašyti žodžiai
 - galiu pasimokyti žodžius, kurių dar nesimokiau
 - galiu patyrinėti kitų klasių žodžius
 - man visai nenaudinga
 13. Kuo naudinga skiltis "Testai"?
 - galiu spręsti testą
 - ten nesilankau
 14. Kuo naudinga skiltis "Gramatika"? (gali pasirinkti kelis atsakymus)
 - galiu pakartoti taisykles
 - galiu įtvirtinti medžiagą
 - galiu pasimokyti, kai nebuvo klasėje
 - galiu iš lėto paskaityti
 - man nenaudinga ši skiltis
 15. Kuo naudinga skiltis "Pratimai"? (gali pasirinkti kelis atsakymus)
 - galiu mokytis savarankiškai
 - galiu tą pačią užduotį atlikti kelis kartus
 - galiu palenktyniauti su draugu
 16. Kuo naudinga skiltis "Pagalba"? (gali pasirinkti kelis atsakymus)
 - galiu peržiūrėti įrašą kaip prisijungti prie programėlių
 - galiu pažiūrėti kaip atlikti užduotį
 - galiu susipažinti su naujomis temomis
 - man pagalbos nereikia
 - man neįdomu
 17. Kaip vertini šią svetainę?
 - puikiai, reikalinga

- gerai, dažnai apsilankau
- patenkinamai
- nereikalinga

5 priedas. Anketa mokytojams.

Mieli užsienio kalbų mokytojai, prašau atsakyti į anketos klausimus apie *Mokytojos Vilmos svetainę*. Dėkui už Jūsų atsakymus.

1. Ar naudojate interaktyvias programėles mokant anglų kalbos?
 - Taip
 - Dažnai
 - Kartais
 - Retai
 - Nenaudoju
2. Kodėl tikslingas interaktyviųjų programėlių panaudojimas pagerina mokinių žinias?
 - įdomiau mokytis
 - lengviau įsimena mokomąją medžiagą
 - didesnė motyvacija mokytis
 - programėlėse skatina varžytis su bendraklasiais
 - jokie poveikio nepastebėjau
3. Kokias dažniausiai naudojate interaktyvias programėles?
 - Learningapps
 - Quizizz
 - Wordwall
 - Quizlet
 - Liveworksheets
 - Kahoot
4. Užduotis programėlėse ...
 - tik kuriu pati/pats
 - tik naudoju kitų sukurtas
 - ir kuriu savo, ir naudoju kitų sukurtas
5. Ar turite savo svetainę, kurioje patalpinta Jūsų sukurta metodinė medžiaga?
 - taip, turiu
 - ne, neturiu
 - planuoju kurti
6. Kaip vertinate "Anglų kalbos svetainę"?
7. Kokie Jūsų pastebėjimai, pasiūlymai dėl svetainės (svetainės dizainas, užduočių išdėstymas, puslapių poreikis)?