





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

Naudojimosi kompiuterine mokymo(si) priemone "Liema ir padamukų planetos"

ELEKTRONINIS ŽINYNAS



2012 m.

Turinys

1	Api	e projektą	3
2	Ben	dras kompiuterinės mokymo(si) priemonės "Liema ir padamukų planetos" aprašas	4
	2.1	Kompiuterinės mokymosi priemonės tikslai	4
	2.2	KMP struktūra vartotojo atžvilgiu	4
	2.3	Mokomieji dalykai	4
	2.4	Mokomieji objektai	6
	2.5	KMP siužetas	7
	2.5.	1 1 klasė	7
	2.5.	2 2 klasė	8
	2.5.	3 3 klasė	8
	2.5.	4 4 klasė	9
3	KM	IP naudotojo vadovas	10
	3.1	Pradinis svetainės puslapis	10
	3.2	Svečio prieiga	11
	3.3	Registracija	12
	3.4	Prisijungimas	14
	3.4.	1 Slaptažodžio priminimas	15
	3.5	Mokinio aplinka	15
	3.6	Mokytojo aplinka	18
	3.7	Planetų žemėlapiai ir MO pasirinkimas	20
	3.8	MO struktūra	21
	3.9	Virtualios išvaizdos keitimas	22
4	Kor	ntaktai	23



1 Apie projektą

Projektas "*Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas*" finansuojamas iš Europos socialinio fondo ir Lietuvos Respublikos valstybės biudžeto lėšų pagal 2007–2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto "Mokymasis visą gyvenimą" VP1-2.2-ŠMM-02-V priemonę "Bendrojo lavinimo, profesinio mokymo institucijų ir aukštųjų mokyklų pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas". Projekto kodas – VP1-2.2-ŠMM-02-V-01-004.

Projektas yra sudėtinė Mokyklų tobulinimo programos (MTP plius) dalis ir yra įgyvendinamas pagal trišalę finansavimo ir administravimo sutartį, pasirašytą Švietimo ir mokslo ministerijos, Europos socialinio fondo agentūros ir Ugdymo plėtotės centro.

Projektą įgyvendino: Ugdymo plėtotės centras

Projekto įgyvendinimo laikotarpis: 2009 m. liepos 24 d. – 2012 m. birželio 24 d.

Pagrindinis projekto tikslas – modernizuoti šalies pradinį ugdymą, diegiant inovatyvius mokymo(si) metodus ir informacines komunikacines technologijas.

Projekto esminis uždavinys – gerinti pradinio ugdymo prieinamumą ir kokybę sprendžiant aktualius pradinių klasių mokytojų ir specialiųjų pedagogų pedagoginio pasirengimo atnaujinimo, specialiųjų ugdymosi poreikių turinčių mokynių kokybiškesnio ugdymo ir informacinių komunikacinių technologijų bei inovacijų diegimo pradiniame ugdyme klausimus.

Naudojantis projekte sukurtomis prielaidomis organizuoti intensyvus pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų mokymasis taikyti inovatyvius mokymo metodus ir IKT, t.y. dirbti virtualiose mokymosi aplinkose; naudoti mokomąsias kompiuterines priemones ir mokymo objektus; įsivertinti ir tobulinti savo pedagoginę praktiką, gerinti ugdymo kokybę; taikyti IKT ugdymo procesui modernizuoti, individualizuoti, specialiųjų poreikių bei gabiems vaikams ugdyti; taikyti IKT ruošiantis pamokoms, bendradarbiaujant su kolegomis.

Projekto vadovė: dr. Ramutė Skripkienė

Projekto stebėtoja: dr. Audronė Girdzijauskienė

Projekto svetainė internete: http://www.inovacijos_upc.smm.lt

Sprendimas: UAB "LearnKey"

2 Bendras kompiuterinės mokymo(si) priemonės "Liema ir padamukų planetos" aprašas

2.1 Kompiuterinės mokymosi priemonės tikslai

Kompiuterinės mokymo(si) priemonės (toliau – KMP) "Liema ir padamukų planetos" tikslai – padėti mokiniui suprasti ir įsisavinti mokomųjų dalykų turinį ir įgyti savarankiško mokymosi gebėjimų, didinti mokymosi patrauklumą bei kelti motyvaciją; padėti mokytojui efektyviai įgyvendinti Pradinio ugdymo bendrąją programą, diferencijuoti ir individualizuoti ugdymo turinį, palengvinti mokinių pasiekimų raidos stebėseną.

2.2 KMP struktūra vartotojo atžvilgiu

KMP struktūrą vartotojo atžvilgiu sudaro:

- Mokytojo aplinka. Skirta vykdyti klasės ir kiekvieno mokinio darbo su KMP administravimo funkcijas, atlikti mokinio savarankiško mokymosi rezultatų stebėseną;
- Mokinio aplinka yra skirta pradinių klasių mokiniams (atskirai pirmos, antros, trečios ir ketvirtos klasių) savarankiškai arba pagal poreikį, su mokytojo pagalba žaisti ir mokytis, taikyti ugdymo procese įgytas žinias ir gebėjimus, ugdytis bendrąsias ir dalykines kompetencijas.

Naudotis KMP mokiniai ir mokytojai gali prisijungę vartotojo arba svečio teisėmis:

- vartotojo teisėmis prisijungusių mokinių ir mokytojų informacija bei rezultatai yra išsaugomi ir kaupiami (t. y. vartotojui suteikiama mokinio arba mokytojo *paskyra*);
- svečio teisėmis prisijungę vartotojai gali žaisti ir atlikti visas užduotis, tačiau informacija apie jų pasiektus rezultatus nekaupiama, neanalizuojama ir neišsaugoma.

2.3 Mokomieji dalykai

KMP "Liema ir padamukų planetos" sudaryta iš **4 dalių**. Kiekviena dalis skirta vieneriems mokslo metams, t. y. mokymuisi 1, 2, 3 ir 4 klasėje, bei sudaryta iš 6 elementų arba planetų (žr. 1 pav.), kuriose gyvena KMP personažai *padamukai*.



1 pav. Planetos pirmoje KMP dalyje

Bendrųjų kompetencijų ugdymui skirta visa KMP, tuo tarpu KMP ugdymo turinys sudarytas pagal galiojančią pradinio ugdymo programą ir yra skirtas mokytis šių dalykų:

- 1) lietuvių kalbos,
- 2) matematikos,
- 3) pasaulio pažinimo (integruojant esmines pilietinio ugdymo bei etikos dalykų sritis),
- 4) dailės ir technologijų,
- 5) muzikos,
- 6) kūno kultūros.

Kiekviena padamukų planeta turi pavadinimą, semantiškai siejamą su atitinkamu mokomuoju dalyku. Visose planetose žaidimas ir mokymasis vyksta skirtingose, mokiniui patraukliose vietovėse:

- *Planeta Lie* (aplinka, skirta lietuvių kalbos gebėjimams ugdyti):
 - * Lie jūra,
 - * Senoji Lie pilis,
 - * Lie šilas,
 - * Didžioji Lie laukymė;
- Planeta Ma (aplinka, skirta matematikos gebėjimams ugdyti, žr. 2 pav.):
 - * Ma cirkininkų miestelis,
 - * Ma giria,
 - * Ma ežero sala,
 - * Didysis Ma turgus,
 - * Maramu parkas (3–4 klasė);



2 pav. Planetos Ma vaizdas ir vietovės

KMP "Liema ir padamukų planetos" elektroninis žinynas

- Planeta Pa (aplinka, skirta pasaulio pažinimo gebėjimams ugdyti):
 - * Madam Padam dvaras,
 - * Pa giria,
 - * Padamfesorių akademija,
 - * Skrajojantis Padamukų kaimas;
- Planeta Dat (aplinka, skirta dailės ir technologijų gebėjimams ugdyti):
 - * Spalvotasis Dat miestelis,
 - * Datukų kaimas,
 - * Užmirštojo Dat miesto griuvėsiai;
- Planeta Kū (aplinka, skirta kūno kultūros gebėjimams ugdyti):
 - * Didysis Kū ežeras,
 - * Kū miestelis,
 - * Padapalmių sala;
- Planeta Mu (aplinka, skirta muzikos gebėjimams ugdyti):
 - * Senasis Mu ąžuolynas,
 - * Muzikaliujų padamukų miestelis,
 - * Mu karaliaus Rūmai.

Kiekvienoje planetoje eančiose vietovėse pateikiami atitinkami mokomieji objektai (toliau – MO).

2.4 Mokomieji objektai

Kiekvienam *mokomajam dalykui* mokytis skirta po 5–21 MO. Bendras MO skaičiaus pasiskirstymas pagal klases ir mokomuosius dalykus pateiktas 1 lentelėje.

1 lentelė. KMP "Liema ir padamukų planetos" sudarančių MO pasiskirstymas pagal klases ir dalykus

Dalykas	1 klasė	2 klasė	3 klasė	4 klasė	lš viso:
Lietuvių kalba	21	21	21	21	84
Matematika	15	15	15	15	60
Pasaulio pažinimas	14	14	15	15	58
Dailė ir technologijos	6	6	6	6	24
Kūno kultūra	6	6	6	6	24
Muzika	5	5	5	5	20
lš viso:	67	67	68	68	270

KMP ugdymo turinys sudarytas iš 270 MO. MO gali būti 3 lygių: lengvas, vidutinis, sunkus.

2.5 KMP siužetas

Kiekvienoje iš keturių KMP dalių vartotojas susiduria su tam tikru nauju siužetu. Siužetinė dalis skirta labiau mokiniams nei pedagogams. Šie siužetai detaliau aprašyti tolimesniuose skyreliuose bei pristatomi kiekvienos KMP dalies pradžioje. Pagrindiniai siužetų herojai (žr. 3 pav.):

- Vėžlė Liema: seniausia ir išmintingiausia Padamukijos planetų gyventoja. Visu naudojimosi KMP metu, ji vartotojui pristato užduotis ir pateikia instrukcijas, kaip jas atlikti;
- Padamukai: išmintingieji Padamukijos (KMP sudarančių planetų) gyventojai;
- Makaulė: KMP piktadaris, pavogęs padamukų žinias ir kitaip norintis jiems pakenkti.



3 pav. Vėžlė Liema ir padamukai

Nepriklausomai nuo siužeto ypatybių, vartotojo tikslas – teisingai atlikti visas užduotis ir padėti padamukams nugalėti Makaulę.

2.5.1 1 klasė

Pradžia. Išmintingieji Padamukijos gyventojai padamukai nuo seno buvo įsikūrę ir laimingai gyveno šešiose planetose: Lie, Ma, Pa, Dat, Mu ir Kū. Jų išminties ir sukauptų žinių labai pavydėjo apsukrusis Makaulė, kuris ilgai apsimetinėjo padamukų draugu, tačiau slapčia planavo klastą – jų žinių vagystę. Kartą jis apgaule pasisavino visas Padamukijos gyventojų padamukų žinias ir paslėpęs jas savo nematomame kosminiame laive paspruko. Nematomą kosminį laivą pamatys ir žinias padamukams sugrąžins KMP vartotojas, įjungęs specialius, kiekvienoje padamukų planetoje esančius švyturius. Švyturiai užrakinti daugybe užraktų, kuriuos atrakinti vartotojas galės tik apsilankęs visose planetose, atlikęs visas vėžlės Liemos užduotis ir surinkęs visus raktus.

Veiksmas. Vėžlė Liema pramiegojo žinių vagystę, o atsibudusi pamatė, jog padamukai nebeturi savo žinių ir nebemoka gyventi taip, kaip anksčiau, todėl planetose kilo baisi sumaištis. Vėžlė Liema

yra per sena ir per lėta, kad galėtų padėti padamukams nugalėti Makaulę ir susigrąžinti prarastas žinias. KMP ji atlieka pasakotojos ir žaidėjo pagalbininkės vaidmenį. Vėžlė Liema mokiniui patrauklia forma pateikia instrukcijas ir užduočių įvestis. Teisingai atlikęs užduotį, vartotojas gauna **raktą nuo tos planetos švyturio** durų.

Pabaiga. Kai KMP vartotojas surenka **visus raktus**, įžiebiami visi švyturiai, kurių spinduliai apšviečia Makaulės kosminį laivą. Vartotojas pamato laivą ir patekęs į jį atlieka paskutinę užduotį (specialus žaidimas) bei išlaisvina žinias. Žaidimas baigiasi, planetose vėl įsivyrauja tvarka ir ramybė. Visi Padamukijos gyventojai džiaugiasi pergale, vėžlė Liema sveikina jiems pagelbėjusį žaidėją ir nepastebi, kaip Makaulė pasprunka mažu laiveliu...

2.5.2 2 klasė

Pradžia. Antroje dalyje klastingasis Makaulė grįžta į atstatytą Padamukiją ir vėl apkvailina planetų gyventojus. Tikėdamasis, jog šį kartą pasiseks geriau, sudaužo švyturius. Suirus įprastai tvarkai, vėžlė Liema ir padamukai ieško pagalbos, kurią gali suteikti KMP vartotojas.

Veiksmas. KMP vartotoją vėl pasitinka nusiminusi vėžlė Liema ir papasakoja, kas nutiko padamukų planetose. Kaip ir pirmoje dalyje, ji atlieka pasakotojos ir žaidėjo pagalbininkės vaidmenį, mokiniui patrauklia forma pateikia instrukcijas ir užduočių įvestis. Teisingai atlikęs užduotį, KMP vartotojas randa sudaužyto švyturio dalį, o apsilankęs visose planetose, atlikęs visas užduotis ir surinkęs visas švyturių dalis, juos atstato ir įžiebia, taip dar kartą nugalėdamas Makaulę ir išgelbėdamas taikiuosius Padamukijos gyventojus nuo chaoso ir sumaišties.

Pabaiga. Galingų prožektorių spinduliai apšviečia Makaulės kosminį laivą. Žaidėjas atlieka paskutinę užduotį (specialus žaidimas), kuris skirtas Makaulei nugalėti. Žinios vėl išlaisvinamos, o Makaulės kosminis laivas sudūžta, skeveldros išsisklaido kosminėje erdvėje. Žaidimas baigiasi. Planetose vėl įsivyrauja tvarka ir ramybė. Visi Padamukijos gyventojai džiaugiasi pergale, sveikina jiems pagelbėjusį žaidėją ir nepastebi, jog dalis Makaulės kosminio laivo skeveldrų tarsi maži meteoritai nukrinta į kiekvieną planetą...

2.5.3 3 klasė

Pradžia. Po Makaulės kosminio laivo sprogimo, žinios sugrįžo ne į tas pačias planetas ir ne tiems gyventojams, kuriems prieš tai priklausė. Dėl to padamukai patiria daug problemų ir negali gyventi kaip anksčiau. KMP vartotojui vėl reikės atstatyti tvarką Padamukijos planetose: žinias bus galima sugrąžinti tikriesiems jų savininkams tik surinkus ir atstačius susprogusį kosminį Makaulės laivą bei jame buvusį žinių siurbimo įrenginį, kuriuo bus galima iš naujo perpumpuoti žinias į atitinkamas planetas.

Veiksmas. Planetos pasipildė naujomis vietovėmis ir gyventojais, tačiau esminiai žaidimo ir mokymosi principai yra tokie patys, kaip ir ankstesnėse dalyse. Teisingai atlikęs užduotį, žaidėjas, gauna susprogusio kosminio Makaulės laivo skeveldrą, o apsilankęs visose planetose, atlikęs visas užduotis ir surinkęs visas skeveldras, atstato Makaulės kosminį laivą.

Pabaiga. Surinkus laivą ir žinių siurbimo įrenginiu sugrąžinus žinias teisėtiems jų savininkams, padamukų planetose viskas grįžta į savo vietas. Padamukijos gyventojai džiaugiasi pergale, sveikina jiems pagelbėjusį žaidėją ir nepastebi, jog planetose atsirado "pasiklydusių" gyventojų, kurie drauge su perpumpuojamomis žiniomis "netyčia" pateko į kitas planetas…

2.5.4 4 klasė

Pradžia. Padamukijos gyventojai tarp planetų keliaudavo naudodamiesi interaktyviu žemėlapiu. Kažkada vienas padamukas, garsus Padamukijos geografas ir keliautojas, buvo sukūręs labai tikslų visų Padamukijos planetų žemėlapį, kuris buvo saugomas didžiausioje Padamukijos bibliotekoje. Žemėlapyje pasirinkus bet kurią vietą buvo galima akimirksniu ten atsidurti. Negana to, jis turėjo neprilygstamą paieškos sistemą: įvedus kokio nors gyventojo vardą, žemėlapis nurodydavo vietą, kur tas gyventojas yra. Makaulė įsibrovė į biblioteką ir suplėšė stebuklingąjį žemėlapį, o žemėlapio skiautes išslapstė visose planetose. Dėl šios priežasties padamukų kelionės ir bendravimas tarp planetų nutrūko. Dabar visi suka galvas, kaip padaryti, kad "pasiklydę" padamukai galėtų pasiekti savo planetas, o Padamukijos gyventojai vėl galėtų laisvai keliauti.

Veiksmas. Vėžlė Liema mano, jog vienintelė išeitis – surasti užsimaskavusį Makaulę ir gražiuoju susitarti, kad jis leistų pasinaudoti sukurtuoju prietaisu ir padėtų padamukams. Teisingai atlikęs užduotį, žaidėjas gauna stebuklingojo žemėlapio, kuris atskleistų Makaulės buvimo vietą ir padėtų žaidėjui pas jį nukeliauti, skiautę, o apsilankęs visose planetose, atlikęs visas užduotis ir surinkęs visas stebuklingojo žemėlapio skiautes.

Pabaiga. Surinkęs žemėlapį, žaidėjas patenka pas Makaulę. Čia jis žaidžia žaidimą "Derybos", kurio metu jam pavyksta įtikinti Makaulę daugiau nekovoti su padamukais. Pasirodo, Makaulei jau seniai nusibodo gyventi su visais susipykus. Jis yra labai kūrybiškos prigimties, tikras išradėjas, todėl iš tiesų trokšta sukurti kažką ypatinga, nori būti pastebėtas ir įvertintas. Pagaliau jis supranta, kad visi jo kūriniai pražuvo todėl, kad jis nuskriausdavo kitus, o susitaikęs su padamukais ir pasitelkęs juos į pagalbą, Makaulė pagaliau galės įgyvendinti pačias netikėčiausias savo kūrybines idėjas, ir jo svajonė išsipildys.

3 KMP naudotojo vadovas

3.1 Pradinis svetainės puslapis

Atvėrus KMP "Liema ir padamukų planetos" interneto svetainę, pradiniame puslpyje (žr. 4 pav.) galite atlikti keletą pagrindinių funkcijų (prisijungimas, registracija ir kt.) bei iš karto pasiekti ugdymo turinį (žr. *"3.2 Svečio prieiga*").



4 pav. KMP svetainės pradinis puslapis. Pagrindiniai mygtukai pažymėti raudonai

Viršutiniame meniu spustelėjus mygtuką "Apie projektą", atsivėrusiame puslapyje pateikiamas trumpas projekto "*Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas*" aprašas. Informaciją apie projektą galite rasti ir šio dokumento skyriuje "*I Apie projektą*".

Spustelėjus "**Registruotis**", pradedama registracijos KMP puslapyje procedūra (žr. "3.3 *Registracija*").

Viršutinio meniu centre esantys laukeliai bei mygtukas "**Prisijungti**" skirti prisijungti prie KMP sistemos vartotojo teisėmis (žr. *"3.4 Prisijungimas*").

Mygtukas "Pradžia" sugrąžina į KMP svetainės pradinį puslapį.

Puslapio centre esantis mygtukas "Žaisti" skirtas pasiekti ugdymo turinį neprisijungus prie pačios KMP svetainės, t. y. naudotis KMP svečio teisėmis (žr. "*3.2 Svečio prieiga*").

Spustelėjus pradinio puslapio apačioje, dešinėje esantį mygtuką "**Pranešti apie klaidą**", atveriamas naujas puslapis, skirtas pranešti apie KMP pastebėtą klaidą. Norėdami išsiųsti pranešti apie klaidą, užpildykite atvertame puslapyje pateiktos lentelės laukelius (žr. 5 pav.).

Pranešti apie klaidą			
Vardas, Pavardė	Svečias		
El.pašto adresas			
Mokykla	-Pasirinkti-		
Klasė	1		
Pranešimas			
Apsaugos kodas	8618		
	Išsaugoti		

5 pav. Norėdami pranešti apie KMP pastebėtą klaidą, tiesiog užpildykite šią lentelę

Norėdami pranešti apie pastebėtą klaidą, lentelės laukeliuose įveskite savo vardą, pavardę, el. pašto adresą, pasirinkite mokyklą ir klasę, įveskite pranešimo tekstą bei matomą apsaugos kodą, ir spustelėkite mygtuką "**Išsaugoti**".

3.2 Svečio prieiga

Naudojantis KMP "Liema ir padamukų planetos" ugdymo turiniu neprisijungus prie KMP svetainės ir sistemos, vartotojui suteikiama *svečio prieiga*. Pradiniame svetainės puslapyje spustelėję "**Žaisti**", atsidariusiame lange (žr. 6 pav.) pasirinkite pageidaujamą KMP dalį (klasę).



6 pav. KMP dalies (klasės) pasirinkimo puslapis

Pasirinkus vieną iš KMP dalių, animuotai pristatomas tos dalies siužetas (žr. 7 pav.). Norėdami praleisti pasakojimą, spustelėkite mygtuką "**Praleisti**".



7 pav. Animuoto trečios KMP dalies siužeto pristatymo vaizdai

Po pasirinktos KMP dalies siužeto pristatymo būsite nukreipti į šios dalies planetų žemėlapį bei galėsite pasirinkti pageidaujamą MO (žr. "*3.7 Planetų žemėlapiai ir MO pasirinkimas*").

Svečio prieiga suteikia teisę naudotis KMP ugdymo turiniu, tačiau rezultatai ir pasiekimai nėra išsaugomi. Norėdami išsaugoti naudojimosi KMP informaciją, mokytojai ir mokiniai turi registruotis KMP svetainėje.

3.3 Registracija

Registracijos metu KMP vartotojui sukuriama asmeninė paskyra (profilis), kuriame saugoma ir kaupiama vartotojo informacija, susijusi su KMP naudojimu. Vartotojo registracija vykdoma pradiniame svetainės lange spustelėjus mygtuką "**Registruotis**", o atsidariusiame lange galima pasirinkti registraciją "**Mokytojams**" arba "**Mokiniams**" (žr. 8 pav.).



8 pav. Registracijos tipo ("Mokytojams" arba "Mokiniams") pasirinkimo langas

Mokytojo ir mokinio registracija yra trumpa ir nesudėtinga. Registraciją sudaro 2 etapai: registracijos formos pildymas ir išvaizdos keitimas.

Pasirinkus registracijos tipą, matomas naujas puslapis, kuriame pateikiama atitinkama registracijos forma. Norėdami užsiregistruoti kaip **mokytojas** (žr. 9 pav.), registracijos formos laukeliuose įveskite reikiamą informaciją (pasirinktą *prisijungimo vardą*, savo *vardą*, *pavardę*, *el. pašto adresą*, pasirinktą *slaptažodis*, savo *telefono numerį*, *lytį* ir *mokyklą*), ir spustelėkite mygtuką "**Toliau**".

É	Pradžia Apie projekta	Siaptyardis arba el paŝto ad Siaptažodis	Registruotis	igti
Carlor Carlo		Registracija mokytoja	ams	
the second	Prisijungimo vardas	Mokytojas		
and the second sec	Vardas	Vardas		
	Pavardê	Pavardé		Sec. 5
Carlo Carlo	El paŝto adresas	teacher@gmail.com	66	Var 1
	Slaptažodis			Car and the
	Telefono nr.	+37061234567		
0°° 0 0	Lytis	Moteris 💌		N 88 8
	Mokykla	-Pasirinkti-	.	
		Toliau		

9 pav. Registracijos forma mokytojams

Mokiniams skirta registracijos forma šiek tiek skiriasi (žr. 10 pav.). Pasirinkus personažą "*Mergaitė*" arba "*Berniukas*", pildomi registracijos formos laukeliai nurodant pasirinktą *slapyvardį*, savo *vardą*, *pavardę*, pasirinktą *slaptažodį*, savo *el. pašto adresą*, *mokyklą* ir/ar *mokytoją* bei *klasę*. Užpildžius lentelę, registracija tęsiama spustelėjus mygtuką "**Toliau**".



10 pav. Registracijos forma mokiniams

Virš registracijos formos atsiradus įspėjimams (žr. 11 pav.), teisingai įveskite prašomus duomenis.



11 pav. Pasirodžius šiam įspėjimui, reikėtų pasirinkti kitą prisijungimo vardą

Teisingai užpildžius registracijos formą, vartotojas (mokytojas arba mokinys) nukreipiamas į išvaizdos keitimo langą (žr. "*3.9 Virtualios išvaizdos keitimas*") susikurti savo virtualią išvaizdą, kuri bus matoma KMP aplinkoje (žr. 12 pav.). Ši žingsnį galima praleisti spustelėjus "**Praleisti**".



12 pav. Išvaizdos keitimo langas

Susikūrus virtualią išvaizdą arba praleidus šį žingsnį, registracija baigiama, o jau *registruotas vartotojas* nukreipiamas į jam sukurtą paskyrą (mokytojo arba mokinio aplinką).

3.4 Prisijungimas

Registruotam vartotojui sugrįžus į KMP svetainę ir norint įsijungti savo paskyrą, vykdomas prisijungimas prie KMP sistemos (svetainės). Prisijungti galima tiesiog pradiniame svetainės puslapyje viršutiniame meniu specialiuose laukeliuose (žr. 13 pav.) įvedus prisijungimo duomenis: prisijungimo vardą (slapyvardį) *arba* el. pašto adresą, *ir* slaptažodį. Spustelėjus *rodyklę*, vykdomas prisijungimas.



13 pav. Prisijungti prie KMP galima KMP svetainės pradiniame puslapyje, viršutiniame meniu specialiuose laukeliuose įvedus prisijungimo duomenis arba spustelėjus "Prisijungti"

KMP svetainėje spustelėjus mygtuką "**Prisijungti**", atidaromas kitas puslapis, kuriame taip pat pateikiami laukeliai prisijungimo duomenims (žr. 14 pav.). Čia įvedus vartotojo prisijungimo duomenis, spaudžiamas mygtukas "**Prisijungti**" ir vykdomas prisijungimas.

Prisijungti	
Prisijungimo vardas arba el pašto adresas	
Slaptažodis	
Prisijungti	Pamiršai slaptažodį?

14 pav. Prisijungimo lange pateikiama lentelė duomenims įvesti ir slaptažodžiui priminti

Teisingai įvedus prisijungimo duomenis, atidaroma vartotojo paskyra. Jei prisijungti nepavyksta ir ekrane matote pranešimus apie klaidą (žr. 15 pav.), pasitikrinkite, ar teisingai įvesti duomenys, pvz., galbūt reikėtų perjungti kalbą.



15 pav. *Pranešimas dėl neteisingai įvestų prisijungimo duomenų*

3.4.1 Slaptažodžio priminimas

Jei pamiršote slaptažodi, pirmame KMP svetainės puslapyje spustelėkite mygtuką "Prisijungti" ir atsidariusiame prisijungimo lange paspauskite "Pamiršai slaptažodi?" (žr. 14 pav.). Atsiradusioje naujoje lentelėje įveskite savo el. pašto adresą ir spustelėkite mygtuką "Priminti slaptažodį" (žr. 16 pav.). El. paštu bus išsiustas automatiškai sukurtas laiškas su tolimesniais paaiškinimais, kaip atstatyti slaptažodį.



16 pav. Slaptažodžio priminimo lentelė

Jei slaptažodžio priminti nebereikia, galite iš karto prisijungti ar registruotis slaptažodžio priminimo puslapyje ar viršutiniame meniu atitinkamai spustelėjus užrašus "**Prisijungti**" ar "**Registruotis**".

3.5 Mokinio aplinka

Mokiniui pirmą kartą užsiregistravus KMP svetainėje, priklausomai nuo jo nurodytos klasės, po registracijos automatiškai animuotai pristatomas atitinkamos KMP dalies siužetas (žr. "2.5 KMP siužetas"). Po siužeto pristatymo mokinys gali atlikti veiksmus savo paskyroje. Ekrano viršuje matomas pagrindinis meniu, o centre - šešios planetos, kuriose sudėti tai KMP daliai skirti MO (žr. 17 pav.).



17 pav. Mokinio aplinka: pagrindinis meniu viršuje ir planetų žemėlapis (II KMP dalis)

Mokinio profilyje esančiame meniu pateikimi 5 pagrindiniai mygtukai, suteikiantys galimybę vaikui nesudėtingai naudotis KMP.

Spustelėjus pirmąjį meniu mygtuką (**vartotojo virtuali išvaizda**), įjungiamas virtualios išvaizdos keitimo puslapis (žr. "*3.9 Virtualios išvaizdos keitimas*");

Mygtukas "**Planetos**" įjungia planetų žemėlapį, matomą 17 pav., per kurį galima pasiekti MO (žr. "Planetų žemėlapis ir MO pasirinkimas").

Paspaudus mygtuka	Nuostatos".	atidaromas	puslapis su	vartotoio	informacija	(žr.	18 pay	v.).
i aspaaaas my Stang	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	andanomas	pastapis sa		miormaorja	(21.	10 pm	· • /•

Nuostatos			
Slapyvardis	KMPberniukas		
Vardas	Vardas		
Pavardė	Pavardė		Keisti isvaizdą
El.pašto adresas	kmpberniukas@gmail.com		Keisti slaptažodį
Mokykla	-Pasirinkti-	~	Panaikinti paskyrą
Mokytojas	-Kitas-	~	
Klasė	2	~	
Muzika	ljungta	~	
	Išsaugoti		
10 nov	Suituio Necostatos" en atoma mo	1	informa acii a

18 pav. Srityje "Nuostatos" matoma mokinio informacija

Srityje "*Nuostatos*", mokinys gali:

- atnaujinti asmeninę informaciją, pvz., pasirinkti kitą klasę, mokytoją ar mokyklą. Atliktus pakeitimus norint išsaugoti, spaudžiamas mygtukas "Išsaugoti",
- patekti į virtualios išvaizdos keitimo puslapį (mygtukas "Keisti išvaizdą"),
- pasikeisti slaptažodį (mygtukas "Keisti slaptažodį"),
- ištrinti savo profilį (mygtukas "Panaikinti paskyrą").

DĖMESIO! Panaikinus vartotojo paskyrą, visi vartotojo duomenys ir rezultatai yra panaikinami neatstatomai.

Pasirinkus pagrindinio meniu mygtuką "**Mano rezultatai**", mokinys gali stebėti, kaip jam sekasi naudotis KMP "Liema ir padamukų planetos" (žr. 19 pav.).

Vardas Pavardė	Planetos Nuostatos Mano rezultatai Atsijungti
Mano rezultatai - Liema Surinkta žvaigždučių: 0 📡	ir padamukų planetos Vykdyta užduočių: 0 iš 64 VM Geriausiai sekasi:
Paskutiniai veiksmai	Įrašų nėra Ansilankyk skiltyje "Planetos"
	e e

19 pav. Srityje "Mano rezultatai" pateikiama informacija

Srityje "Mano rezultatai" mokinys gali sužinoti:

- surinktų žvaigždučių skaičių. Už kiekvieną puikiai atliktą MO skiriama žvaigždutė, kurią galima iškeisti į naujas savo virtualios išvaizdos detales;
- įvykdytų užduočių skaičių. Teisingai atlikus MO užduotį, mokiniui suteikiamas tam tikras virtualus daiktas. Priklausomai nuo pasirinktos KMP dalies siužeto, gali būti renkami raktai nuo švyturio užraktų, sudužusio švyturio dalys, Makaulės laivo skeveldros ar stebuklingo žemėlapio skiautės. Taigi, teisingai atlikus užduotis, užbaigiama KMP dalis;
- dalyką, kuris sekasi geriausiai, pagal vaiko rezultatus KMP erdvėje;
- paskutinius atliktus veiksmus (paskutinius išbandytus MO).

Paskutinis meniu mygtukas – "Atsijungti" – skirtas atsijungti nuo KMP sistemos baigus darbą.

Taigi, mokinio aplinkoje vartotojas gali prieiti ugdymo turinį, matyti ir pasikeisti asmeninę informaciją bei vizualiai stebėti savo rezultatus.

3.6 Mokytojo aplinka

Mokytojo aplinka yra labiau struktūrizuota nei mokinio ir pritaikyta mokytojo poreikiams. Užsiregistravus kaip mokytojui, atidaroma naujai sukurta paskyra (žr. 20 pav.).

	Vardas Pavardé	Mokytojo meniu Planetos	Nuostato	Atsijungti	
	Mokytojo meniu Apžvalga	Paskutiniai mokinių veiksmai			
R.	Mokinių sąrašas	Rašome su jūreiviu preši 1 ninutę Lietuvių kalba	Taškai: <mark>0</mark> S	Lygis: unkus 🖈 🖈 🖈	
32 .	Mokinių rezultatai	Rašome su jūreiviu preš 12 minučių Lietuvių kalba	Taškai: <mark>0</mark> S	Lygis: unkus 🖈 🖈 🖈	-
	MO sąrasas	Rašome su jūreiviu prež 14 nanučių Lietuvių kalba	Taškai: <mark>0</mark> S	Lygis: unkus 🖈 🖈 🖈	e = 200
6 9		Rašome su jūreiviu preš 15 ninučių Lietuvių kalba	Taškai: <mark>0</mark> S	Lygis: unkus 🖈 🖈 🖈	1
		Rašome su jūreiviu peši 15 ninušų Lietuvių kalba	Taškai: <mark>0</mark> S	Lygis:	
		Rašome su jūreiviu preš 10 ninučų Lietuvių kalba	Taškai: 64 S	Lygis: unkus 🖈 🜟 🜟	

20 pav. Mokytojo aplinkos sritis "Mokytojo meniu"

Pagrindinio meniu mygtukų funkcijos:

- virtuali išvaizda: ijungiamas virtualios išvaizdos keitimo puslapis (žr. "3.9 Virtualios išvaizdos keitimas").
- "Mokytojo meniu": atidaromas puslapis, pavaizduotas 20 pav. (mokytojo meniu).
- "Planetos": prieiga prie MO išdėstymo planetų žemėlapiuose. Spustelėjus "Planetos", pirmiausiai pasirenkama klasė (KMP dalis, žr. 6 pav.), tuomet atidaromas atitinkamas planetų žemėlapis (žr. "3.7 Planetų žemėlapiai ir MO pasirinkimas").
- "Nuostatos": atidaromas puslapis su vartotojo informacija (žr. 21 pav.), kuriame galima šią informaciją atnaujinti, pasikeisti išvaizdą ar slaptažodį, arba ištrinti savo paskyrą.

Nuostatos		
Slapyvardis	Elektroniniszinynas	
Vardas	Vardas	
Pavardė	Pavardė	ISVAIZDĄ
El.pašto adresas	teacher@gmail.com	laptažodį
Mokykla	-Pasirinkti-	nti paskyrą
	Išsaugoti	

21 pav. Mokytojo aplinkos srityje "Nuostatos" matoma informacija

• "Atsijungti": atsijungti nuo KMP sistemos baigus darbą.

DĖMESIO! Panaikinus vartotojo paskyrą, visi vartotojo duomenys ir rezultatai yra panaikinami neatstatomai.

"Mokytojo meniu" mygtukai (žr. 20 pav.):

- "*Apžvalga*". Ekrane matomi paskutiniai mokinių atlikti MO ir jų rezultatai.
- "Mokinių sąrašas". Vaikas mokinio aplinkoje, "Nuostatų" srityje gali pasirinkti savo mokytoją. Tai atlikus, mokinys tampa "matomu" ir mokytojo aplinkoje bei gali būti pridėtas prie mokinių sąrašo. Srityje "Mokinių sąrašas" esanti paieška palengvina navigaciją esant dideliam mokinių skaičiui (paieška vykdoma tik tarp mokinių, esančių sąraše). Atvirkštinis veiksmas mokytojas pats priskiria mokinį prie mokinių sąrašo negalimas.
- "Mokinių rezultatai". Pateikiamas mokytojo mokinių sąrašas KMP sistemoje, kuriame galima pasirinkti mokinį ir peržiūrėti jo rezultatus (žr. 22 pav.).

	Jonas J. Jonaitis	Mokytojo meniu Planetos	Nuostatos Atsiju	ungti	Mokinio Bandomasis M Apžvalga	lokinys rezultatai	okinys
-	1. 75 .		10 m		Mokinių sąrašas	3 klasė	
	Mokinių rezultatai				Mokinių rezultatai	Rezultatai	
	Apźvalga	Rasta rezultatų: 7	Paleška	3	MO sąrašas	Pažanga šį mėnesį: 0% Dailė ir technologijos 0% Kūno kultūra 0%	Pažanga šlandien: 0% Dailė ir technologijos 0% Kūno kultūra 0%
-	Mokinių sąrašas	Bandomasis Mokinys (3 klase)	2012-09-06	•		Lietuvių kalba 0% Matematika 0% Muzika 0%	Lietuvių kalba 0% Matematika 0% Muzika 0%
35	Mokinių rezultatai	Jolita Mokiné (1 klase)	2012-04-19			Pasaulio pažinimas 0% Paskutiniai veiksmai	Pasaulio pažinimas 0%
3		Jonas Jonaitis (1 klasė)	2012-03-13	o 🔁		Tekstas apie gaisrą prei 3 menesias Lietuvių kalba	Taška: 0 Lygis: 🗙 🗙 🗙
9		Jonas Mokinys (1 kiasė)	2012-04-19	•		Kelionės kosmosu prožižinimas Pasaulio pažinimas	Taška: 16 Lygis: 🗙 🔆 📩
		Modo Pod (2 klasé)	2012-09-03	•		Kelionės kosmosu prei 2 reimenus Pasaulio pažinimas	Taškai: 100 Lygis Lengvas

22 pav. Skiltis "Mokinių rezultatai" ir mokinio rezultatų pavyzdys

"MO sąrašas". Matomas bendras visų MO sąrašas, infomacija apie MO, bei suteikiama tiesioginė prieiga prie kievieno MO. Mokymo objektai suskirstyti pagal dalykus ir klases (žr. 23 pav.). Spustelėjus pavadinimą, įjungiamas pasirinktas MO.



KMP "Liema ir padamukų planetos" elektroninis žinynas

3.7 Planetų žemėlapiai ir MO pasirinkimas

Kiekviena KMP dalis turi savo planetų žemėlapį, vaizduojantį 6 planetas, kuriose pateikiamas ugdymo turinys, suskirstytas pagal dalykus. Tokia MO prieiga (MO pasirenkamas naviguojant tarp planetų ir jose esančių vietovių) matoma mokinio ir mokytojo aplinkoje. Dėl patogumo, mokytojas pasirinkti MO gali tiesiogiai iš MO sąrašo (*Mokytojo aplinka » Mokytojo meniu » MO sąrašas*).

Norėdamas pasirinkti MO planetų žemėlapyje, vartotojas (mokytojas arba mokinys) viršutiniame meniu turi spustelėti mygtuką "**Planetos**" – ekrane bus matomas *planetų žemėlapis* (žr. 24 pav.).



24 pav. Planetų žemėlapis

Planetų žemėlapyje spustelėjus planetą, ji priartinama ir matomos *planetos vietovės* (žr. 25 pav.).



25 pav. Priartintos planetos vaizdas, jos vietovės

Planetoje pasirinkus (spustelėjus) vietovę, ji taip pat priartinama ir vartotojas gali pasirinkti MO – spustelėti lentelę su MO pavadinimu (žr. 26 pav.).



26 pav. MO pasirinkimas planetos vietovėje

Spustelėjus lentelę su pasirinkto MO pavadinimu, ekrane atidaromas MO.

3.8 MO struktūra

Dėl aiškumo, visų MO struktūra (sandara) yra panaši. Atidarius MO, galima pasirinkti lygį (mygtukai "Lengvas", "Vidutinis", "Sunkus"), peržiūrėti rezultatus (mygtukas "Rezultatai"), reguliuoti garsą (garsiakalbio mygtukas) arba sugrįžti į planetą spustelėjus rodyklę kairiajame viršutiniame kampe (žr. 27 pav.).



27 pav. MO pradinis vaizdas

Pasirinkus MO lygį, vėžlė Liema pristato užduotį, tuomet spustelėjus ekrane atsiradusį mygtuką "Pardėti", pradedamas vykdyti MO. MO lygiai gali skirtis užduotimis ar užduoties sunkumu, bei yra pritaikyti įvairių gebėjimų vaikams.

Užbaigus MO, parodomi *rezultatai* (žr. 28 pav.). Jei KMP vartotojas pasirodė puikiai, jam skiriama žvaigždutė. Žvaigždutė skiriama už kiekvieną puikiai atliktą MO lygį, tad viename MO galima surinkti 3 žvaigždutes.



28 pav. MO rezultatai

Rezultatų lange nurodomas užduoties atlikimo laikas bei surinkti taškai. Toliau KMP vartotojas gali pakartoti užduotį (mygtukas "**Iš naujo**"), pasirinkti kitą MO lygį (mygtukas "**Grįžti į meniu**") arba kitą MO (mygtukas "**Grįžti į planetą**").

3.9 Virtualios išvaizdos keitimas

Registracijos metu arba savo paskyroje spustelėjęs virtualų personažą, kiekvienas KMP vartotojas gali susikurti ir keisti savo virtualią išvaizdą (žr. 29 pav.).



29 pav. Virtualios išvaizdos keitimo erdvė

Išvaizda keičiama realiu laiku, t. y., KMP vartotojas visuomet mato savo personažą. Norint pasirinkti, kas bus keičiama (drabužiai, aksesuarai, plaukai, veidas ir pan.), reikia spustelėti vieną iš

mygtukų viršuje. Tuomet žemiau parodomi pasirinkimo variantai. Spustelėjus vieną iš jų, virtuali išvaizda atitinkamai pasikeičia. Daugeliui virtualių daiktų (drabužiams, aksesuarams, šukuosenai ir kt.) įgyti reikalingos žvaigždutės, kurios suteikiamos puikiai atlikus MO užduotis.

Naujai virtualiai *išvaizdai išsaugoti* reikia spustelėti mygtuką su fotoaparatu – naujai atrodantis virtualus personažas nufotografuojamas, o nauja nuotrauka matoma vartotojo paskyroje.

Spustelėjus mygtuką su rodykle, išvaizdos keitimo sritis uždaroma.

4 Kontaktai

Biudžetinė įstaiga "Ugdymo plėtotės centras"

M. Katkaus g. 44, 09217 Vilnius Tel. (8 5) 275 2362, faks. (8 5) 272 4315, El. p.: <u>info@upc.smm.lt</u>

Svetainė internete: <u>http://www.upc.smm.lt</u>