



Co-funded by
the European Union

NEWSLETTER

2024 m. liepos mėn.



UX@SCHOOL

Vartotojo patirties dizainas skaitmeniniam švietimui vidurinėse mokyklose gerinti



Designed by [Freepik](#)

SUSIPAŽINIMAS SU "UX@SCHOOL" PROJEKTU



PROJEKTAS

Projektu "UX@School" siekiama sustiprinti mokytojų vaidmenį kuriant į mokinius orientuotas skaitmenines aplinkas, mokymo veiklas ir medžiagą, išnaudojant naudotojo patirčių (angl., UX – user experience) dizaino potencialą švietime taip siekiant pagerinti e. mokymo/si mokyklose taikymą ir veiksmingumą.

SVETAINĖ IR SOCIALINIAI TINKLAI



**DAUGIAU
SEKITE MUS
SUSISIEKITE SU
MUMIS**

KOKIOS PROJEKTO IDĖJOS ŠAKNYS?

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO

>>> PRADŽIA

Institucijų - Learnable, Budakov Films ir AKOE Educació - komandos įgyvendino "Erasmus+" programos projektą "UX for Teachers" (liet., Naudotojo patirčių dizainas skirtas mokytojams), kuriuo siekta išnaudoti naudotojo patirčių (angl., UX – user experience) dizaino metodikos potencialą siekiant padidinti e. mokymosi išteklių, esančių internetinėse platformose, patrauklumą ir veiksmingumą. Rezultatas - vertinimo priemonė, kurią naudojant mokytojai įgyja naujų skaitmeninių įgūdžių ir kompetencijų. Ji leidžia jiems vertinti ir tobulinti savo skaitmeninę mokomąją medžiagą, mokymo/si veiklas ir aplinką. Naudojant šią priemonę atsižvelgiama į tokius veiksnius kaip mokymo/si veiklų, medžiagos prieinamumas, įtraukumas, veiksmingumas ir mokinių įsitraukimo į patį mokymosi procesą lygis.

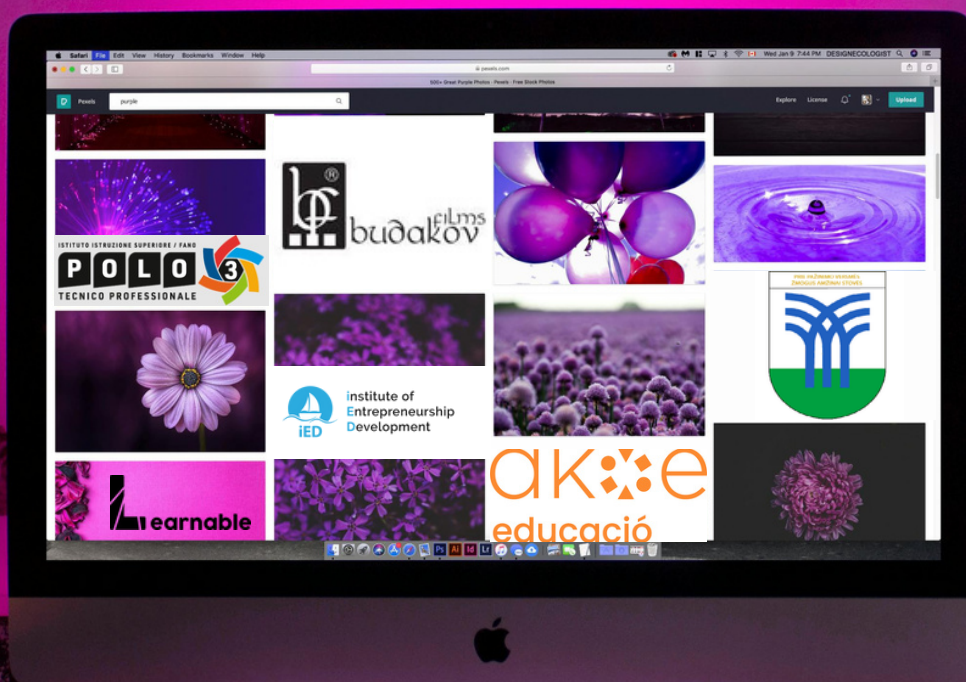
REZULTATAI:

- **UX@SCHOOL VADOVAS**
- **UX@SCHOOL INTERNETINĖ STEBĖJIMO SISTEMA**
- **UX@SCHOOL MOOC**

>>> PARTNERYSTĖ

Budakov Films iš Bulgarijos ir AKOE Educació iš Ispanijos, vadovaujami Learnable projektą koordinuojančios institucijos iš Italijos, nusprendė žengti dar vieną žingsnį į priekį ir ieškoti partnerių, kurie galėtų papildyti esamų partnerių pajėgumus.

Naujai prisijungę partneriai - Raseinių Šaltinio progimnazija iš Lietuvos, iED- Institute of Entrepreneurship Development iš Graikijos ir I.I.S. POLO 3 iš Italijos - užtikrina projekto kokybės plėtrą ir šių institucijų mokytojai padeda kurti, išbandyti ir įgyvendinti "UX@School" projekte sukurtas priemones.



KOKIOS PROJEKTO IDĖJOS ŠAKNYS?

ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO

➤➤➤ PIRMASIS PROJEKTO PARTNERIŲ SUSITIKIMAS

Pirmasis partnerystės susitikimas vyko 2023 m. gruodžio mėn., Fano mieste, Italijoje. Susitikimo organizatoriai: Istituto Istruzione Superiore Polo 3 ir projektą koordinuojanti institucija Learnable. Susitikimo metu buvo pristatytos projekto veiklų diagramos, numatyti ir aptarti veiklų įgyvendinimo ir rezultatų sukūrimo terminai, detalai aptartos artimiausios užduotys. Taip pat kiekviena partnerinė institucija prisistatė, daugiau papasakojo apie institucijoje įgyvendinamas veiklas, sietinas su projektu, apie savo patirtis. Detalai pristatytas ir "UX@School" projektas. Taip pat susitikimo metu buvo suorganizuota ekskursija po istorinį pastatą, kuriame ir įsikūręs Istituto d'Istruzione Superiore Polo 3, Ekskursiją vedė mus priėmusios mokyklos mokiniai, tai buvo jiems puiki proga atlikti praktiką, o mums - sužinoti apie mokyklą ir mokymosi procesą šiek tiek daugiau.



**UX DIZAINAS,
IKT ĮGŪDŽIAI,
SKAITMENINĖ
ĮTRAUKTIS,
INTERNETINIS
IR MIŠRUS
MOKYMASIS...**

➤➤➤ ŽODYNĖLIS

Pradedant įgyvendinti projektą, ypač susijusį su IKT (informacinėmis komunikacinėmis technologijomis), svarbu kartu apsibrėžti kai kurias bendras sąvokas. Nusprendėme parengti žodyną, kurį kiekvienas partneris, o ir projekto rezultatų naudotojas, galėtų perskaityti, kad susiažintų su projekto medžiagoje naudojamais terminais. Šis dokumentas suteikia tam tikrų privalumų bendraujant ir bendradarbiaujant, pavyzdžiui, aiškumo ir nuoseklumo, supratimo, sklandesnio veiklų įgyvendinimo bei bendradarbiavimo tarp komandų, dokumentacijos tvarkymo, kokybės užtikrinimo, o taip pat ir dviprasmybių išvengimo.

Susipažinkite su mūsų žodynėliu apsilankę svetainėje www.uxatschool.eu

VADOVAS

TRUMPAS APRAŠYMAS

>>> NUO Į BESIMOKANTĮJĮ ORIENTUOTO POŽIŪRIO IKI UX DIZAINO

Šiame skyriuje išsamiai apžvelgiami pagrindiniai į besimokantįjį orientuoto požiūrio principai ir kaip UX dizainas gali būti taikomas švietimo įstaigose.

>>> INTERNETINĖ STEBĖJIMO SISTEMA IR MAIK

Šiame skyriuje paaiškinama, kaip efektyviai naudoti "UX@School" internetinę stebėjimo sistemą ir "UX@School" MAIK (masiniai atvirieji internetiniai kursai) švietimo kontekste.

>>> GAIRĖS, KAIP IŠSIAIŠKINTI MOKINIŲ POŽIŪRĮ Į MOKYMOSI MEDŽIAGĄ

Šiame skyriuje pateikiamos praktinės rekomendacijos, kaip išgauti mokinių nuomonę ir grįžtamąjį ryšį, siekiant veiksmingo mokymo/si proceso.

>>> ĮRANKIAI IR ŠABLONAI

Šiame skyriuje pateikiami pedagogų poreikiams pritaikyti įrankiai ir šablonai, skirti UX dizaino principais pagrįstai mokyklos strategijai planuoti.

>>> MOKYMOSI RESURSŲ PRIEINAMUMO GERINIMAS, EFEKTYVUMAS IR ĮSITRAUKIMAS

Šiame skyriuje pristatomos įvairios internetinės priemonės, skirtos skaitmeninės mokomosios medžiagos prieinamumui, veiksmingumui ir mokinių į mokymosi procesą įsitraukimui didinti.



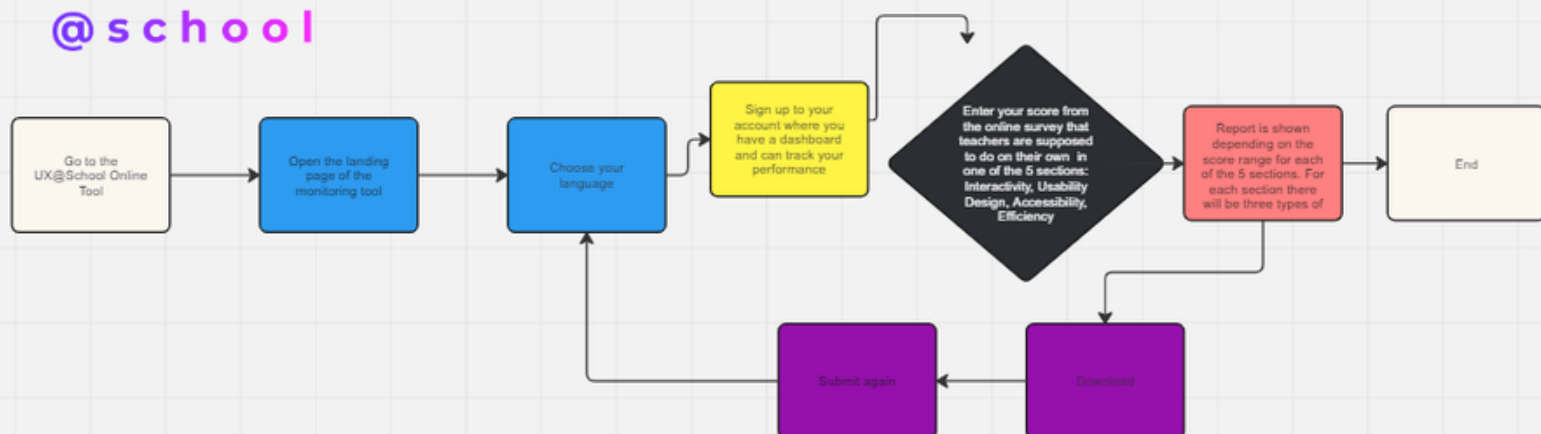
ATSISIŪSKITE VADOVĄ APSILANKĘ WWW.UXATSCHOOL.EU

INTERNETINĖ STEBĖJIMO SISTEMA

KŪRIMO PROCESE

>>> KARKASAS

Paaugliai tikisi, kad internetinės mokymosi priemonės bus intuityvios, patrauklios ir vizualiai patrauklios. Geras UX dizainas neapsiriboja vien estetika, bet atsižvelgia į įvairius mokymosi stilius, aiškią navigaciją, aiškiai suskirstytą ir pateikiamą mokymo/si medžiagą ir daugialypės terpės elementus, pavyzdžiui, vaizdo įrašus ar interaktyvius pratimus. Taip sukurama teigiama mokymosi aplinka, didinama mokinių motyvacija mokytis ir tenkinami individualūs mokymosi poreikiai. Ši sistema, sukurta išanalizavus mokinių poreikius šalyse partnerėse (Italijoje, Ispanijoje, Graikijoje, Lietuvoje ir Bulgarijoje), vidurinių mokyklų mokytojams pateikia gaires, kaip įvertinti ir tobulinti skaitmeninę medžiagą atsižvelgiant į mokinių pageidavimus penkiose pagrindinėse srityse: prieinamumo, veiksmingumo, įtraukimo ir įsitraukimo.



**INTERAKTYVUM
AS
NAUDINGUMAS
DIZAINAS
PRIEINAMUMAS
EFEKTYVUMAS**

>>> PANAGRINĖKIME IŠSAMIAU

Internetinis mokymasis klesti tuomet, kai sudominami mokiniai.

- Interaktyvūs elementai, tokie kaip viktorinos ir diskusijos, padeda mokytis aktyviai ir atitinka įvairius vidurinių mokyklų mokymosi stilius.
- Lengva navigacija ir aiškus mokymo/si medžiagos organizavimas leidžia užtikrinti, kad mokiniai mažiau laiko praleistų naršydami, o daugiau mokydamiesi.
- Patrauklus dizainas ir aiški multimedija padeda mokiniams įsitraukti į mokymosi procesą ir supaprastina sudėtingos ar naujos informacijos suvokimą.
- Prieinamumas užtikrina lygias galimybes visiems, nes suteikiami įvairūs formatai ir suderinamumas su pagalbinėmis technologijomis.
- Efektyvūs ištekliai padeda mokiniams greitai mokytis ir stebėti savo mokymosi pažangą, taip išlaikant jų motyvaciją.