

# 2 pamoka:

Pradžia.

Kaip naudotis  
išteklių rinkiniu



Co-funded by  
the European Union



## 1. Tikslas / Mokymosi uždaviniai

Šioje pamokoje jūs sužinosite, kaip visapusiškai panaudoti „Green Saga“ projekto išteklių rinkinį:

- Suprasite pateiktos mokymosi medžiagos (nemokama, daugiakalbė ir pritaikoma) įvairovę ir edukacinę vertę.
- Efektyviai panaudosite išteklių rinkinį, kad rastumėte reikiamą medžiagą.
- Integruosite išteklius į įvairias mokymosi aplinkas (tiek formalias, tiek neformalias).
- Maksimaliai išnaudosite išteklių potencialą, kad sukurtumėte įdomias nuotykių knygas ir edukacinius pasakojimų projektus.

## 2. Įvadas

Projekto „Green Saga“ išteklių rinkinys – tai novatoriškas švietimo priemonių rinkinys, kuris jaunimo darbuotojams ir pedagogams siūlo mokymo programą ir praktinę medžiagą raštingumui apie klimato kaitą ugdyti. Jo pagrindinė misija – padėti specialistams įkvėpti jaunimą (16–26 metų) kurti aplinkosaugos naratyvus pasitelkiant nuotykius pagrįstus pasakojimus, skatinančius kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir aktyvų dalyvavimą klimato kaitos mažinimo iniciatyvose. Tai ne tik išteklių rinkinys, bet ir gairės veiksmingam jų įgyvendinimui.

Išteklių rinkinys yra prieinamas skaitmeniniu formatu „Green Saga“ projekto svetainėje šešiomis kalbomis (anglų, ispanų, prancūzų, italų, lietuvių ir slovėnų). Jis yra išleistas pagal „Creative Commons BY-NC-SA“ licenciją, leidžiančią nemokamai atsisiųsti ir pritaikyti įvairioms švietimo aplinkoms.

## 3. Nuoseklios rinkinio naudojimo gairės

### 3.1 Kas yra rinkinyje? Kaip naudotis ištekliais?

Priemonių rinkinį sudaro:

#### 1. Penkių kategorijų skaitmeniniai įrankiai:

- Grafinis dizainas ir maketavimas: Canva, Adobe Express, Genially.
- Iliustracijos ir vaizdai: Pixlr, Inkscape, GIMP (GNU Image Manipulation Program), VECTR.
- Kūrybinis rašymas ir pasakojimai: Obsidian, Twinery.org, Inklewriter, Storybird.
- Garso įrašymas: Audacity, Loom, Ocenaudio.
- Prienamumas ir kalba: Chat GPT, Natural Reader, LanguageTool.

Kiekvieną skaitmeninių įrankių aprašymą sudaro dvi dalys:

- 1 dalis – techninė informacija apie įrankį (kalbos, nemokama versija, privalumai, trūkumai).

• 2 dalis – veiksmų seka/praktiniai pavyzdžiai, kaip naudoti įrankį žaidimų rinkinyje, kurį sukurė „Green Saga“ projektas. Šis rinkinys – tai novatoriškas švietimo priemonių rinkinys, kuris jaunimo darbuotojams ir pedagogams siūlo mokymo programą ir praktinę medžiagą raštingumui apie klimato kaitą ugdyti. Jo pagrindinė misija – padėti specialistams įkvėpti jaunimą (16–26 metų) kurti aplinkosaugos naratyvus pasitelkiant nuotykiškai pagrįstus pasakojimus, skatinančius kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir aktyvų dalyvavimą klimato kaitos mažinimo iniciatyvose. Tai ne tik išteklių rinkinys, bet ir gairės veiksmingam jų įgyvendinimui.

Išteklių rinkinys yra prieinamas skaitmeniniu formatu „Green Saga“ projekto svetainėje šešiomis kalbomis (anglų, ispanų, prancūzų, italų, lietuvių ir slovėnų). Jis yra išleistas pagal „Creative Commons BY-NC-SA“ licenciją, leidžiančią nemokamai atsisiųsti ir pritaikyti įvairioms švietimo aplinkoms.

## „Green Saga“ navigacijos vadovas (žingsniai):

### **Apsilankykite „Green Saga“ svetainėje:**

Eikite į mūsų oficialią svetainę [www.greensagaproject.eu](http://www.greensagaproject.eu)

### **Raskite įrankių dėžutę:**

Pagrindiniame meniu pasirinkite skyrių „Išteklių įrankių dėžutė“

### **Naršykite išteklius:**

Ištyrinėkite mūsų suskirstytas kategorijas

Spustelėkite jus dominančią skaitmeninį įrankį arba išteklių piktogramą

### **Atsisiųskite medžiagą:**

Spustelėkite pasirinkto įrankio atsisiuntimo mygtuką

Failai bus išsaugoti jūsų numatytame atsisiuntimų aplanke.

## 3.2 Kaip naudoti įrankių rinkinį

„Green Saga“ įrankių rinkinys suteikia galimybę įgyvendinti pasakojimu grindžiamą mokymąsi naudojant interaktyvius metodus ir kruopščiai atrinktus išteklius. Nėra vienintelio būdo naudoti įrankių rinkinį – jis yra lankstus. Galite surengti trumpą 20 minučių trukmės užsiėmimą arba visą pasakojimų kūrimo seminarą. Tai padės jums:

1. **Pasirinkti tinkamus skaitmeninius įrankius** – suskirstytus pagal funkcijas ir suderintus su „Green Saga“ ekspertų pamokomis:
  - **2 pamoka:** Sukurkite nuotykiams pagrįstą mokymosi patirtį (pvz., „Audacity“, „Twine“)

- **3 pamoka:** Taikykite interaktyvų pasakojimą (pvz., „Arcweave“, „Canva“, „Twine“ vaidmenų žaidimams ir sprendimų priėmimui)
  - **4 pamoka:** Sukurkite pasakojimą apie klimato kaitą pvz., „Genially“, „Audacity“)
  - **5 pamoka:** Pritaikykite istorijas skirtingiems besimokantiejiems (amžiaus grupės ir mokymosi stilius)
  - **6 pamoka:** Įsisavinkite multimedijos pasakojimo meną (skaitmeniniai įrankiai išsamesniems pasakojimams)
  - **7 pamoka:** Palaikykite jaunimo diskusijas (pvz., Miro, Google Docs, FigJam problemų sprendimui)
2. **Įgyvendinkite su pasitikėjimu** – kiekvienas rekomendacijų rinkinys yra pritaikytas siekiant maksimaliai padidinti įsitraukimą ir mokymosi rezultatus. Naudodami pritaikomas ir interaktyvias veiksmų sekas, galite derinti išteklius pagal savo tikslus, kad sukurtumėte istoriją nuo nulio, suprojektuotumėte skaitmeninę veiklą arba padėtumėte grupei reflektuoti.

## 4. Praktinės veiklos pavyzdys

Veiksmų sekos pavyzdys: „Istorijos apie klimato kaitą kūrimas naudojant „Genially“

### Tikslas:

- Sukurdami bendrą skaitmeninę istoriją, besimokantieji supras klimato kaitos priežastis ir pasekmes.

### Trukmė:

- 3 sesijos po 45 minutes.

### Medžiaga:

- Kompiuteris arba planšetinis kompiuteris su prieiga prie „Genially“.
- Paprastas mikrofonas (balsams įrašyti).

- Lenta arba dideli popieriaus lapai idėjoms generuoti/pavaizduoti (Miro lenta).

### **Veiksmų seka - žingsnis po žingsnio:**

#### **1. Įvadas (10 min.)**

- Pedagogas/moderatorius užduoda provokuojantį klausimą: „Kas atsitiktų, jei mūsų mieste vieną mėnesį nebūtų vandens?“
- Trumpas grupinis aptarimas idėjoms generuoti.

#### **2. Idėjų generavimas ir personažai (20 min.)**

- Kiekviena grupė pasirenka pagrindinį personažą (pvz., vaiką, gyvūną, upę) ir apibrėžia su klimato kaita susijusį konflikto siužetą.

#### **3. Scenarijus (30 min.)**

- Besimokantieji ant popieriaus arba lentos nupiešia pagrindines scenas.

#### **4. Skaitmeninis kūrinys (45 min.)**

- Jie naudoja „Genially“ programą, kad scenarijų paverstų interaktyvia prezentacija.
- Jie prideda vaizdus, tekstą ir interaktyvius mygtukus.

#### **5. Garso įrašas (30 min.)**

- Kiekviena grupė įrašo trumpą savo istorijos pasakojimą garso įrašu.
- Jie integruoja garso įrašą į savo pristatymą.

#### **6. Pristatymas ir refleksija (20 min.)**

- Kiekviena grupė pasidalina savo istorija su kitomis grupėmis.
- Moderuojama diskusija: „Kokius sprendimus galime pasiūlyti šiai su klimato kaita susijusiai problemai spręsti?“

### **Tikėtini rezultatai:**

- Viena interaktyvi skaitmeninė istorija kiekvienai grupei.

- Geresnis supratimas apie klimato kaitą, kūrybiškumo ir kritinio mąstymo įgūdžių ugdymas.

## 5. Įtraukties aspektai

Pagrindinis Green Saga įrankių rinkinio principas – tvirtas įsipareigojimas užtikrinti prieinamumą ir įtrauktį. Šis įrankių rinkinys sukurtas siekiant padėti įvairios kilmės jauniems besimokantiejiems, įskaitant tuos, kurie turi specifinių mokymosi sutrikimų (SLD - Specific Learning Disabilities).

Siekiant užtikrinti, kad kiekvienas besimokantysis galėtų prasmingai dalyvauti, įrankių rinkinys siūlo:

- Turinį įvairiais formatais – garso, teksto ir vaizdo.
- Aiškią ir prieinamą kalbą – paprastą formuluotę, vengiant žargono.
- Lanksčias veiklas – pritaikomas įvairiems mokymosi stiliams ir kognityviniams poreikiams (vizualiniams, auditoriniams, kinestetiniams, refleksiniams).
- Įvairias istorijas ir personažus – atspindinčius įvairias kultūrinės ir tapatybės aplinką.
- Interaktyvius formatus – skatinančius aktyvų dalyvavimą ir sąmoningą sprendimų priėmimą.



Kaip pedagogas, esate raginamas taikyti šias prieinamumo gaires derindamas skaitmeninius įrankius ir išteklius, užtikrindamas, kad visi jauni žmonės jaustųsi įtraukti ir įgalinti.


## 6. Tikėtini rezultatai / išvados

Green Saga įrankių rinkinys sukurta tam, kad jūsų, kaip pedagogo, darbas taptų lengvesnis, įdomesnis ir įtakingesnis. Laikykite jį kūrybingu partneriu, kuris suteikia jums parengtus išteklius ir pritaikomas veiklas, kad galėtumėte įtraukti pasakojimus į savo mokymą.

Naudodami Green Saga įrankių rinkinį, jūs:

- Įgysite praktinių priemonių – parengtų šablonų, vadovų ir pasakojimais pagrįstų veiklų, kuriuos galėsite pritaikyti savo kontekstui.
- Sutaupysite laiko ir pastangų – mažiau planavimo, daugiau erdvės kūrybiškumui ir sąveikai.
- Jausitės užtikrintai dėl įtraukties – ištekliai sukurti atsižvelgiant į prieinamumą, kad būtų galima remti įvairius besimokančiuosius, įskaitant tuos, kurie turi specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).

- Išplėsite savo mokymo metodus – pasakojimai padeda susieti aplinkosaugos temas su realaus pasaulio patirtimi, todėl mokymasis tampa prasmingas ir įsimintinas.
- Suteiksite galių besimokantiejiems – skatinsite kūrybiškumą, empatiją, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.
- Būsime lankstūs – veiklas galima vykdyti klasėse, jaunimo centruose, internete ar lauke; trumpuose seminaruose ar ilgesnėse programose.

 Svarbiausia išvada: šis įrankių rinkinys suteikia jums galimybę mokyti efektyviai, tuo pačiu išlaikant mokymąsi įdomų, įtraukų ir pritaikomą.

## 7. Rekomenduojami įrankiai / Ištekliai / Tolesni veiksmai / Papildomi ištekliai

### Skaitmeniniai įrankiai

#### **Grafinis dizainas ir maketavimas**

- Canva – <https://www.canva.com>
- Adobe Express – <https://www.adobe.com/express/>
- Genially – <https://www.genial.ly>

#### **Iliustracijos ir vaizdai**

- Pixlr – <https://pixlr.com>
- Inkscape – <https://inkscape.org>
- GIMP – <https://www.gimp.org>

- VECTR – <https://vectr.com>

### **Kūrybinis rašymas ir pasakojimai**

- Obsidian – <https://obsidian.md>
- Twinery.org – <https://twinery.org>
- Inklewriter – <https://www.inklestudios.com/inklewriter/>
- Storybird – <https://storybird.com>

### **Garso įrašymas**

- Audacity – <https://www.audacityteam.org>
- Loom – <https://www.loom.com>
- Ocenaudio – <https://www.ocenaudio.com>

### **Prieinamumas ir kalba**


- ChatGPT – <https://chat.openai.com>
- Natural Reader – <https://www.naturalreaders.com>
- LanguageTool – <https://languagetool.org>

## Patarimai pedagogams

Naudokite šiuos išteklius kaip įrankių rinkinio papildymus – jie sujungia jus su pasaulinėmis sistemomis, nemokamomis mokymo medžiagomis ir novatoriškais pasakojimo metodais.

#### ◆ **Universalus mokymosi dizainas (UDL)** – CAST

 [Apsilankykite UDL gairėse](#)

 Įtraukaus ir prieinamo mokymosi sistema.


#### ◆ **UNESCO** – Švietimas darniam vystymuisi (ESD)

 [Ištyrinėkite vadovą](#)

Praktinės strategijos, kaip integruoti tvarumą į švietimą.

#### ◆ **CLEAN** – Klimato raštingumo ir energetinio sąmoningumo tinklas

 [Prieiga prie išteklių](#)

 Daugiau nei 1000 recenzuotų mokymo išteklių apie klimatą ir energiją.


◆ **Europos Komisija** – Įtraukusis švietimas

 [Apsilankykite išteklių centre](#)

Gairės dėl lygybės ir įtraukties švietime.

◆ **EduGraal** – pedagoginis įrankių rinkinys žaidybiniam pasakojimui

 [Naršyti EduGraal priemonių rinkinį](#)

 Gausus patarimų, pamokų, spausdintinų medžiagų ir žaidybinio pasakojimo priemonių rinkinys, įskaitant pritaikymus studentams su specifiniu mokymosi sutrikimu (SLD)

## 8. Bibliografija

- Bruner, J. (1991). Naratyvinė realybės konstrukcija. Kritinis tyrimas, 18(1), 1–21. <https://doi.org/10.1086/448619>
- Cunsolo, A., & Landman, K. (Eds.). (2017). Gamtos gedulas: viltis ekologinės netekties ir sielvarto centre. McGill-Queen's University Press.
- Europos Komisija. (2020). Lygybė ir įtrauktis švietime. Europos Sąjungos leidinių biuras. <https://doi.org/10.2766/593604>
- Lambert, J. (2013). Skaitmeninis pasakojimas: gyvenimų fiksavimas, bendruomenės kūrimas (4-asis leidimas). Routledge.
- Meadows, D. H. (2008). Mąstymas sistemomis: įvadas. Chelsea Green Publishing.
- UNESCO. (2020). Švietimas darniam vystymuisi: gairės. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>

- UNESCO. (2017). Švietimas tvaraus vystymosi tikslams: mokymosi tikslai. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- Pasaulio bankas. (2021). Mokytojai, mokymas ir švietimo skaitmeninė transformacija. Pasaulio bankas. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1665-4>



**Co-funded by  
the European Union**

Finansuoja Europos Sąjunga. Tačiau išreikštos nuomonės ar požiūriai yra tik autorių nuomonės ir požiūriai, kurie nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Jaunimo reikalų agentūros nuomonę ar požiūrį. Nei Europos Sąjunga, nei finansavimą skirianti institucija negali būti laikomos



Projekto kodas: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Visam turiniui taikoma CC BY-NC-SA 4.0 licencija