

**NACIONALINĖS ŠVIETIMO AGENTŪROS DIREKTORIUS**

**ĮSAKYMAS**

**DĖL SKAITMENINIŲ MOKYMO PRIEMONIŲ TIPŲ KLASIFIKATORIAUS PATVIRTINIMO**

2022 m. gruodžio 8 d. Nr.  VK-802

Vilnius

Vadovaudamasi 2019 m. liepos 24 d. Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro įsakymu Nr. V-852 „Dėl Ugdymo plėtotės centro, Specialiosios pedagogikos ir psichologijos centro, Švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centro, Nacionalinio egzaminų centro, Švietimo informacinių technologijų centro ir Nacionalinės mokyklų vertinimo agentūros reorganizavimo“ patvirtintų Nacionalinės švietimo agentūros nuostatų 14.5 papunkčiu, projekto Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001 „Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“ poreikiams įgyvendinti,

tvirtinu Skaitmeninių mokymo priemonių tipų klasifikatorių (pridedama).

Direktorė Rūta Krasauskienė

 PATVIRTINTA

Nacionalinės švietimo agentūros direktoriaus

2022 m. guodžio 8 d. įsakymu

Nr. VK-802

**SKAITMENINIŲ MOKYMO PRIEMONIŲ TIPAI**

|  |  |
| --- | --- |
| Klasifikatoriaus pavadinimas lietuvių kalba | Skaitmeninių mokymo priemonių tipai |
| Klasifikatoriaus pavadinimas anglų kalba | *Digital Learning Resourses Types* |
| Klasifikatoriaus pavadinimo santrumpa | KL\_PROJ\_22 |
| Klasifikatoriaus paskirtis | Suskirstyti skaitmenines mokymo(si) priemones tipais pagal naudojimo paskirtį |
| Klasifikatoriaus tipas | Lokalus |
| Klasifikatoriaus rengėjo pavadinimas | Nacionalinė švietimo agentūra |

Klasifikatoriaus reikšmės:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Eil. Nr. | Kodas | Pavadinimas lietuvių kalba | Pavadinimas anglų kalba | Aprašymas |
| 1. | 10 | Virtuali mokymo aplinka | *Virtual Learning Environment* | Mokymosi valdymo sistema, su mokymosi turiniu, komunikavimo ir vertinimo priemonėmis. |
| 2. | 20 | Skaitmeninė užduotis | *Digital Task* | Mokymo objektas, skirtas užduotims atlikti, vertinti, įsivertinti ir gauti grįžtamąjį ryšį. |
| 3. | 30 | Simuliacija | *Simulation* | Aplinka, skirta realiems reiškiniams, procesams ar eksperimentams atvaizduoti ir atlikti. |
| 4. | 40 | Vaizdo ir garso (medijų) medžiaga | *Video and audio material* | Mokymosi turinys, pateiktas naudojant medijas. |
| 5. | 50 | Skaitmeninis vadovėlis | *E-Textbook* | Mokiniui skirta skaitmeninė mokymo priemonė, turinti metodinę struktūrą, padedanti siekti dalyko bendrojoje programoje apibrėžtų pasiekimų. |
| 6. | 60 | Edukacinis žaidimas | *Educational game* | Skaitmeninis žaidimas, ugdantis mokinio kompetencijas, skatinantis kritinį mąstymą ir gebėjimą spręsti problemas. |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_