

NACIONALINĖS ŠVIETIMO AGENTŪROS

DIREKTORIUS

**ĮSAKYMAS**

DĖL VIRTUALIŲJŲ MOKYMO(SI) PRIEMONIŲ INTERAKTYVUMO LYGIŲ KLASIFIKATORIAUS PATVIRTINIMO

 Nr.

 Vilnius

Vadovaudamasis Lietuvos Respublikos valstybės informacinių išteklių valdymo įstatymo 6 straipsnio 7 dalimi, Bendrojo ugdymo dalykų spausdintų ir įvairių interaktyvumo lygių virtualiųjų vadovėlių ir mokymo(si) priemonių atitikties teisės aktams įvertinimo ir aprūpinimo jais tvarkos aprašu, patvirtintu Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministro 2024 m. vasario 15 d. įsakymu Nr. V-184 „Dėl Bendrojo ugdymo dalykų spausdintų ir įvairių interaktyvumo lygių virtualiųjų vadovėlių ir mokymo(si) priemonių atitikties teisės aktams įvertinimo ir aprūpinimo jais tvarkos aprašo patvirtinimo“,

tvirtinu Virtualiųjų mokymo(si) priemonių interaktyvumo lygių klasifikatorių (pridedama).

Direktorius Aidas Aldakauskas

PATVIRTINTA

Nacionalinės švietimo agentūros direktoriaus

2024 m.  d. įsakymu Nr.

**VIRTUALIŲJŲ MOKYMO(SI) PRIEMONIŲ INTERAKTYVUMO LYGIAI**

|  |  |
| --- | --- |
| Klasifikatoriaus pavadinimas lietuvių kalba | Virtualiųjų mokymo(si) priemonių interaktyvumo lygiai |
| Klasifikatoriaus pavadinimas anglų kalba | *Levels of interactivity of virtual learning tools* |
| Klasifikatoriaus pavadinimo santrumpa | KL\_VIRTUAL\_LYG |
| Klasifikatoriaus paskirtis | Nustatyti virtualiojo vadovėlio ir virtualiosios mokymo priemonės interaktyvumo lygiųpožymius |
| Klasifikatoriaus tipas | Lokalus |
| Klasifikatoriaus rengėjo pavadinimas | Nacionalinė švietimo agentūra |

Klasifikatoriaus reikšmės:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Eil. Nr. | Kodas | Pavadinimas lietuvių kalba | Pavadinimas anglų kalba | Aprašymas |
| 1. | 100 | I lygis | I level | Mokinys priemonėje esantį turinį, vaizdus, grafinius elementus gali peržiūrėti tik nuosekliai, pvz., slinkdamas aukštyn arba žemyn, kopijuoti turinio dalis, komentuoti, paspaudęs nuorodas, QR kodus, gali patekti į kitas tos pačios priemonės vietas arba kitus šaltinius. Anglų kalba dažnai šis lygis įvardijamas kaip „***Passive Interactivity“.*** |
| 2. | 200 | II lygis | II level | Mokinys naudodamas priemonę gali būti įtraukiamas į veiklas per funkcijas „spustelk ir atverk“, „nuvilk ir numesk“ ir pan., naudotis interaktyvaus meniu teikiamomis galimybėmis: dalintis ir kurti turinį, sekti savo mokymosi rezultatus ir gauti grįžtamąjį ryšį. Priemonėje yra bazinių daugialypės terpės elementų: garso, vaizdo įrašų, nesudėtingos animacijos. Anglų kalba dažnai šis lygis įvardijamas kaip ***„Limited Interactivity“.*** |
| 3. | 300 | III lygis | III level | Mokinys gali priemonėje nurodytomis sąlygomis ir galimybėmis eksperimentuoti, modeliuoti procesus, konstruoti, atlikti kitas praktines užduotis, naudotis įsivertinimo, skatinimo mokytis ir pagalbos, virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo įrankiais. Priemonėje yra sudėtingesnių daugialypės terpės elementų: garso, vaizdo įrašų, dvimatės arba trimatės animacijos. Mokymo priemonės turinys gali būti valdomas kompiuterio klavišais ar liečiant ekraną. Anglų kalba dažnai šis lygis įvardijamas kaip „***Complex Interactivity“.*** |
| 4. | 400 | IV lygis | IV level | Mokinys mokosi virtualioje ar papildytoje (angl. augmented) realybėje, savarankiškai kurdamas situacijas, aplinkas, modelius. Veikia imituojamose, visiškai arba iš dalies įtraukiančiose aplinkose individualiai arba bendradarbiaudamas kartu su kitais mokiniais. Mokinio pasirinkimai turi įtakos rezultatui, sprendimus gali priimti realiuoju laiku.Anglų kalba dažnai šis lygis įvardijamas kaip „***Full Immersion“.*** |

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