

## Lietuvių kalbos galima mokytis įdomiai ir nesudėtingai

Niekam ne paslaptis, kad šiandieninėse mokyklose mokosi vaikai, augantys kartu su skaitmeninėmis technologijomis. Todėl ir šiandieniniai mokytojai, reikalaujantys iš mokinių žinių

ir gebėjimų, turėtų ir patys pasistengti išbandyti technologines naujoves, kadangi dabartinių mokytojų vedamos pamokos, pagrįstos aiškinimu ir tikrinimu, veda vaikus iš kantrybės, o siūloma veikla yra gana nuobodi. Tie metodai, kurie tiko prieš dešimtmetį, nebetinka XXI amžiaus mokiniams, mąstantiems, priimančioms ir apdorojančioms informaciją mobiliųjų telefonų, planšečių pagalba, bendraujantiems socialiniais tinklais, programa *Skype*, internetiniais dienoraščiais. Tai rodo, kad išmanieji įrenginiai – puikus būdas sudominti ir motyvuoti apsnūdusį mokinį, padėti jam mokytis nelengvos lietuvių kalbos įdomiai, patraukliai ir nesudėtingai.

Šiame straipsnyje bus kalbama apie informacinių technologijų integravimą į lietuvių kalbos pamokas, pateikiama pavyzdžių apie kompiuterių galimybes ugdant mokinių mokėjimo mokytis, komunikavimo gimtąją lietuvių kalbą ir kitas bendrąsias bei esmines dalykines kompetencijas, įgyvendinant į kompetencijas orientuotą ugdymo turinį: planuojant, organizuojant ir vertinant ugdymo procesą.

Šiandieninius mokinius žymus Amerikos rašytojas ir lektorius Markas Prenskis pavadino skaitmeniniais čiabuviais, o mes, mokytojai, deja, patenkame į skaitmeninių imigrantų grupę. Didžiąją dalį mokytojų tikrai labai sunku suspėti su karta, kuriai būdingas paralelinis mąstymas, gebėjimas pateikti kelias idėjas, naudoti keletą bendravimo, publikavimo, pristatymo technologijų vienu metu. Nelengva žengti tuo pačiu žingsniu su karta, turinčia susiformavusius įgūdžius naudoti daug ir įvairių informacijos šaltinių (medžiagą iš spausdintinių, elektroninių šaltinių, televizijos, radijo laidų įrašus, internetinius dienoraščius, pranešimus spaudai...). Tačiau tai nereiškia, kad mokytojas privalo pulti mokytis programuoti sudėtingus žaidimus. Galima pradėti nuo paprastų, didelių informacinių technologijų kompetencijų nereikalaujančių užduočių rengimo, kurios, beje, padeda mokytojui individualizuoti ir diferencijuoti ugdymo procesą neišskiriant nei vieno vaiko. Kompiuteriu parengtos užduotys vizualiai atrodys panašios, skirsis tik jų atlikimo metodika, užduočių lygis ir kiekis. Todėl tai ypač naudinga mokytojams, ugdantiems skirtingos raidos ir gebėjimų mokinius.

Surinkę tekstą Microsoft Word programa ir įkėlę į jį keletą iliustracijų, niekuo nebenustebinsite. Nors sutrikusios klausos vaikams, priimančioms informaciją rega, tai tinka ir patinka, tačiau skaitmeninių technologijų asams reikia kai ko daugiau. Sukurkite jiems stalo žaidimą, kurio metu vaikai, patys to nepastebėdami, atliks tai, ką jūs būsite suplanavę ir numatę konkrečiai pamokai. Pavyzdžiui, mokydami vaikus būdvardžių, pasiūlykite mokiniams stalo žaidimą „**Apibūdink daiktą ar reiškinį**“ (1 lentelė).

16 ruduo	17 lapai	18 jūra	19 baldai	20 mokinys	21 žodis	Finišas
15 dramblys						
14 knyga	13 uogos	12 ledai	11 vasara	10 vardas	9 filmas	8 lietus
					7 šventė	
Startas	1 sniegas	2 saulė	3 darbas	4 medžiai	5 žmogus	6 pamoka

1 lentelė

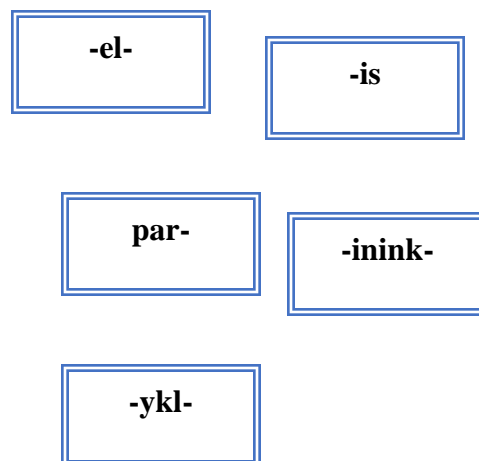
Žaidimo taisyklės – tradicinės: vaikai išsidalija skirtingų spalvų bokštelių, sagas ar kitokius nedidelius žaisliukus ir meta kauliuką. Daugiausia taškų išmetęs žaidėjas pradeda pirmas. Raudonos rodyklės rodo, kad užlipus ant to langelio teks leisti žemyn. Žalios rodyklės praneša, kad galima kilti aukštin. Atsistojus ant žalio langelio, galima dar kartą mesti kauliuką, o raudoname langelyje teks praleisti vieną ėjimą. Toliau žaidimo taisyklės kurkite pagal savo suplanuotos pamokos tikslus ir uždavinius. Pavyzdžiui, jeigu mokiniai tik pradėjo būdvardžių temą, jiems reikės vienu žodžiu apibūdinti daiktą ar reiškinį, ant kurio jie atsistos išmetę kauliuką. Jeigu jau mokotės būdvardžius kaityti linksniais, paprašykite sugalvotą būdvardį pakeisti koku nors vienaskaitos ar daugiskaitos linksniu. Gabiesiems mokiniams užduokite sugalvoti po sakinį, žemesnių gebėjimų vaikams – parinkti tinkamą būdvardį iš kelių būdvardžių sąrašo ir pan.

Vietoj žodžių žaidimą galima pajavairinti iliustracijomis. Sutrikusios klausos vaikams spalvingi žaidimai ne tik sukelia gerų emocijų, bet ir padeda suvokti sunkesnių savokų reikšmes. Tam tikslui galite naudotis universalia skaitmeninių medijų biblioteka 123RF.<sup>1</sup> Beje, šios bibliotekos paslaugomis naudojasi ir mūsų šalies leidyklos. Vienas nedidelis trūkumas – nemokamų paveikslėlių galerija leidžia išsisaugoti tik mažo formato iliustracijas. Tačiau stalo žaidimams toks formatas yra labai dėkingas.

Mokydami žodžių darybos, sukurkite labai populiarų žaidimą „Bingo!“ (2 lentelė). Jį sudaro didelių kortelių su žodžiais ir mažų kortelių su žodžių dalimis rinkinys. Žaidimo taisyklės taip pat visiems yra žinomos: vaikams išsidalijus po vieną didelę kortelę, vedantysis (juo galite būti jūs, gali būti ir mokinys) iš mažų kortelių krūvos traukia po vieną kortelę ir garsiai skaito (rodo, daktiluoja) jame esančią priesagą (priešdėlį, galūnę). Mokinys, radęs savo kortelėje žodį su paminėta žodžio dalimi, gauna iš vedančiojo kortelę ir uždengia ja savo žodį. Uždengęs visus didžiosios kortelės žodžius, vaikas turėtų sušukti: „Bingo!“ Sutrikusios klausos vaikai šį žodį gali pakeisti sutartiniu gestu.

<sup>1</sup> Žr. <http://www.123rf.com/>

<b>mokykla</b>	<b>languotas</b>	<b>senelis</b>	<b>garbanotas</b>
<b>kačiukas</b>	<b>senelė</b>	<b>trintukas</b>	<b>dulkėtas</b>
<b>parduoti</b>	<b>mamutė</b>	<b>laimingas</b>	<b>gėlynas</b>
<b>šunytis</b>	<b>darbas</b>	<b>prosenelis</b>	<b>darbininkas</b>



2 lentelė

Išnaudoję programos Microsoft Word teikiamas galimybes, pereikite prie Microsoft PowerPoint programos. Ši programa atveria dar didesnes kūrybines erdves net ir tiems mokytojams, kurie temoka kurti vaizdines pateiktis, kadangi internete gausu šablonų su jau sukurtais žaidimais. Parsisiųskite patikusį šabloną ir pakeiskite jame esančius tekstus tais, kurie jums bus reikalingi konkrečiai temai. Tokius mokomuosius žaidimus gali žaisti visa klasė interaktyvioje lentoje, galima žaisti individualiai kompiuterių klasėje, galima juos išsiųsti vaikams elektroniniu paštu, kad jie žaistų ir mokytųsi namuose savarankiškai.

Būtinai užsukite į šias svetaines, kuriose rasite daug žaidimų, stebinančių savo išmone ir originalumu:

- <http://eslgamesworld.com/members/games/pptgames/index.html> (1 iliustracija)
- <http://be-a-gameshow-host.wikispaces.com/>
- [http://people.uncw.edu/ertzbergerj/ppt\\_games.html](http://people.uncw.edu/ertzbergerj/ppt_games.html)

Nebijokite pasinaudoti kitų mokytojų siūlomomis idėjomis, nes kiekvienai pamokai parengti savo priemonę praktiškai neįmanoma ne tik dėl nepakankamų įgūdžių dirbti kompiuteriu, bet ir dėl laiko stokos.

Jeigu nerasite tinkamo žaidimo šablono, pritrūksite laiko jam perdaryti ar vis dėlto nuspręsite, kad jums nepavyks sukurti geros priemonės, įvairių pasiūlymų galima rasti mokytojų asmeninėse svetainėse, kurių šiuo metu ir Lietuvoje jau yra labai daug. Tai rodo, kad ir Lietuvos mokytojai yra be galo kūrybingi ir, nežiūrint į sugaištą laiką, mielai besidalijantys savo darbais. Užtenka paieškos sistemoje įvesti norimos užduoties pavadinimą ir jums atsivers sąrašas nuorodų į praktines-metodines mokytojų svetaines. Nenorintiems pusdienio praleisti prie kompiuterio, siūlau užsukti į savo asmeninę svetainę [www.korsigita.wordpress.com](http://www.korsigita.wordpress.com), kurioje rasite daug metodinių priemonių ir naudingų nuorodų, padėsiančių jūsų pamokas paversti smagia ir produktyvia veikla.



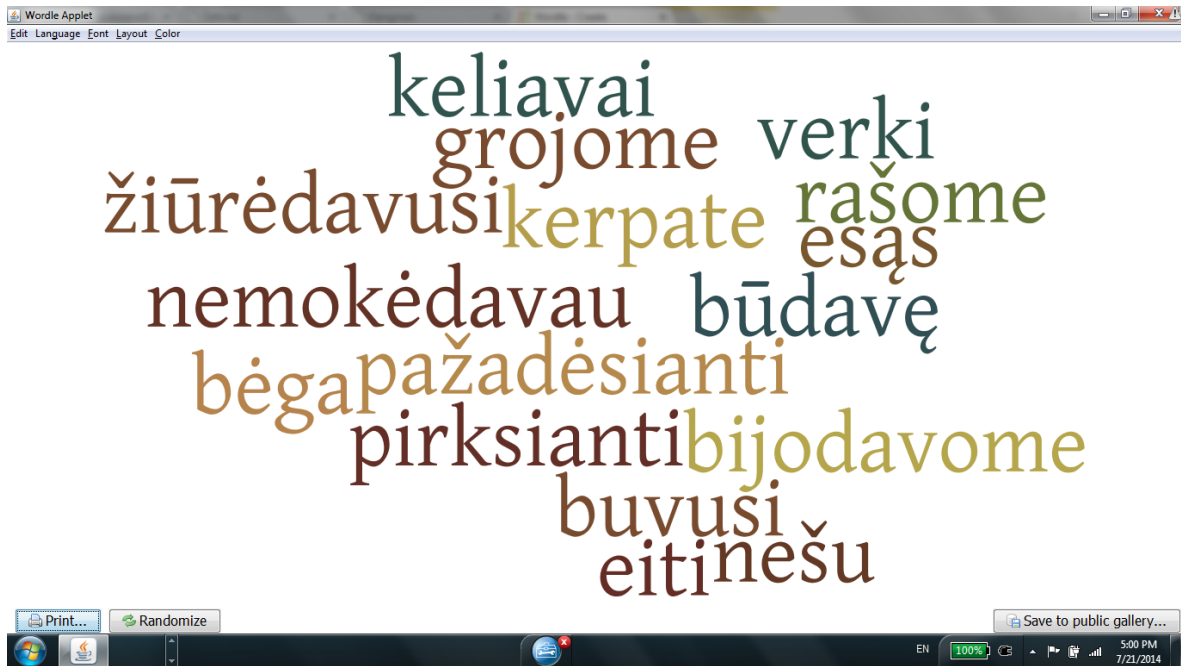
1 iliustracijoje vaizduojamas žaidimo, skirto įtvirtinti skyrybos taisykles, titulinis puslapis. Žaidimas sukurtas pagal prieš keletą metų daugelyje pasaulio šalių, taip pat ir Lietuvoje, vykusį populiarų žaidimą „Kas nori tapti milijonieriumi?“<sup>2</sup>

Kelerių paskutinių mano darbo metų praktika parodė, kad mokiniams norėtųsi kuo įvairesnių užduočių. Tačiau dažnai sugalvoti vis naujų užduočių trukdo ne laiko stoka, o įkvėpimo nebuvimas ir idėjų trūkumas. Tam tikslui puikiai pasitarnauja gausybė nemokamų programų, leidžiančių kurti dėliones, testus, paveikslėlių korteles, internetinius kryžiažodžius, žodžių išbraukymo užduotis, anagramas, paverčiančias pamoką linksma, įdomia, kartais net ir azartiška, veikla, dar labiau sudominančia dėstomu dalyku. Intenete gausu nuorodų į nemokamas ir nesudėtingas užduočių kūrimo programas, kuriomis gali naudotis net ir minimalius darbo su kompiuteriu įgūdžius turintis mokytojas.

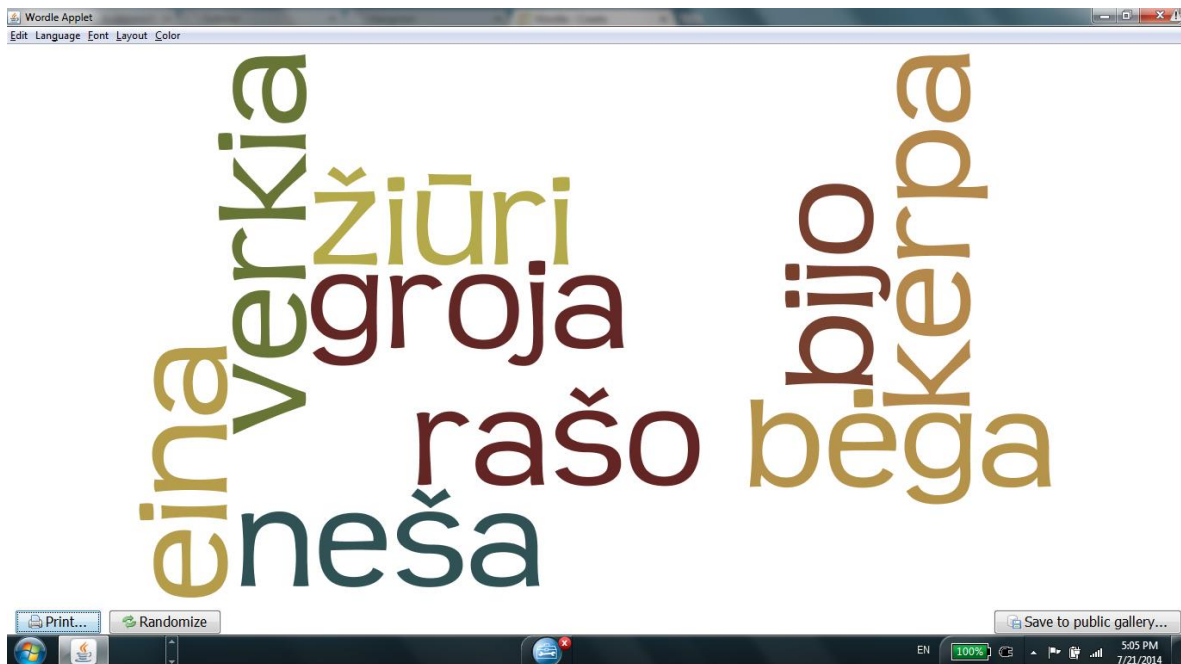
Žodyno plėtimui, gramatikos, sintaksės mokymui labai tinka programa „Žodžių debesys (Word clouds)“.<sup>3</sup> Tai vienas iš dėkingiausių būdų pateikti mokiniams diferencijuotas užduotis, kurios, kaip aukščiau minėjau, vizualiai beveik nesiskiria. Kol visi mokiniai bandys tarp sumaišytų žodžių atrasti, pavyzdžiui, nekaitomas veiksmažodžio formas (2 iliustracija), pagal individualias programas besimokantiems mokiniams pasiūlykite parinkti duotiems žodžiams (3 iliustracija) paveikslėlius, korteles su žmonių, gyvūnų, paukščių ir kt. daiktų pavadinimais, parašyti, kas gali atlikti nurodytus veiksmus ir pan.

<sup>2</sup> Žr. <http://korsigita.wordpress.com/2012/03/26/sudetiniai-sakiniai/>

<sup>3</sup> Žr. <http://www.wordle.net/>



2 iliustracija



3 iliustracija

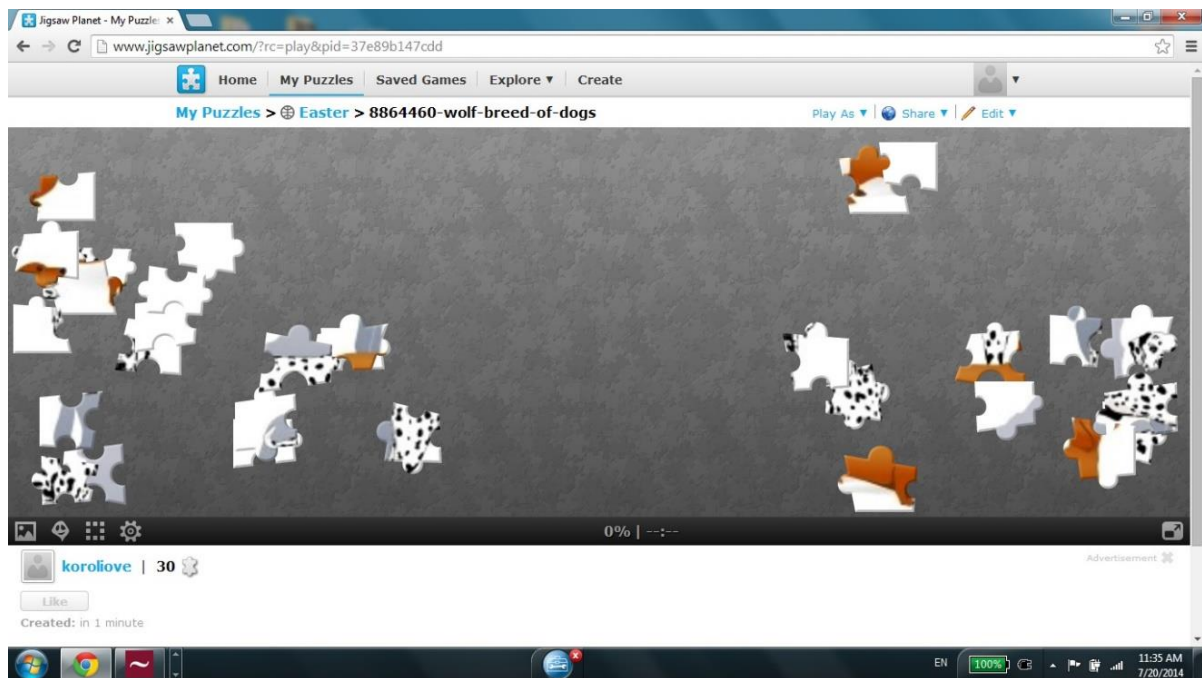
Programos „Žodžių debesys“ pliusai:

- Galima įvesti neribotą skaičių žodžių.
- Yra lietuviška abėcėlė.
- Galima pasirinkti norimą žodžių šriftą, spalvą ir padėti lape.
- Užduotį galima išsisaugoti ir bet kuriuo metu ją atspausdinti.

Minusų programa neturi.

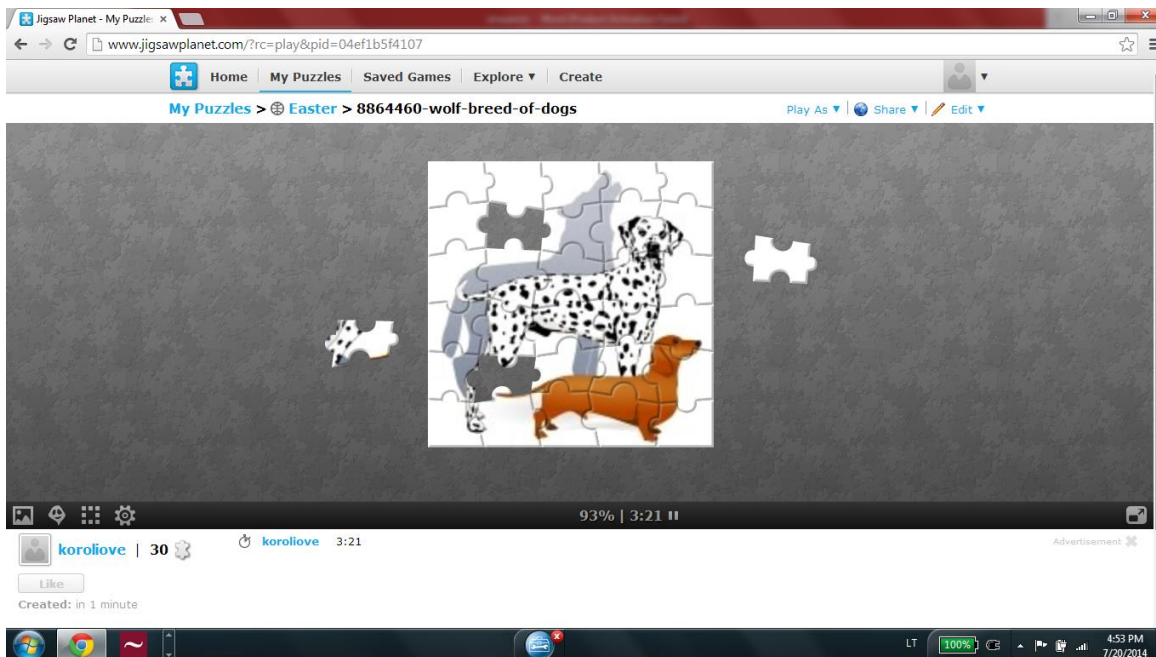
Kalbos ugdymo pamokoms pajvairinti pasiūlykite mokiniams sudėti dėlionę. Juk taip smagu aprašyti savo sudėto paveikslėlio herojus! Interaktyvias dėliones sukurti galima programa „Dėlionių planeta (Jigsaw planet)“ (4, 5 iliustracijos).<sup>4</sup>

Šis trumpas žaidimas ypatingai tinka pamokos pradžioje siekiant sudominti mokinius. Tinka jis ir pamokos pabaigoje kaip paskatinimas po sėkmingai atliktos užduoties. Dėlionės padės lengvai ir nepastebimai diferencijuoti ugdymo procesą. Pavyzdžiui, penktos iliustracijos paveikslėlis, parsisiųstas iš aukščiau minėtos skaitmeninių medijų bibliotekos, suteikia galimybę aprašymo užduotį gabesniems mokiniams papildyti pokalbiu apie šešėlio savininką, klausimais apie vilkų ir šunų panašumus bei skirtumus, gyvenimo būdo, elgsenos aptarimu ir pan. Besidomintiems kinologija pravartu bus aptarti šunų veisles, jų ypatumus. Silpnesni mokiniai po aprašymo gali parašyti kelių sakinių rašinėlį apie savo augintinį. Jei jo neturi, gali papasakoti apie mėgstamiausią gyvūną. Rengiant individualią užduotį, įtraukite klausimų apie laukinius ir naminius gyvūnus, pakartokite dydžio, ilgio matus.



4 iliustracija

<sup>4</sup> Žr. [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)



5 iliustracija

#### Programos „Dėlionių planeta“ plusai:

- Galima įkelti ne tik iš interneto parsisiųstą paveikslėlį, bet ir asmenines nuotraukas.
- Norint tik žaisti su dėlionėmis, registracija nereikalinga.
- Užsiregistravus svetainėje, galima kurti savo dėlionės, talpinti jas į atskirus teminius albumus.
- Savo dėlionėmis galima dalintis su visais svetainės lankytojais, tačiau galima jas kurti ir vien tik asmeniniam naudojimui.
- Fiksuojama, per kiek laiko žaidėjui pavyksta sudėti dėlionę.
- Pateikiamas lankytojų, bandžusių sudėti jūsų sukurtą dėlionę, sąrašas ir laikas, per kurį jie ją sudėjo.

#### Programos minusai:

- Žaisti su dėlionėmis galima tik internete.
- Nėra galimybių dėlionių atsispausdinti.

Žemesniųjų klasių mokiniams sukurkite labirintų<sup>5</sup>, vyresniesiems pasiūlykite kryžiažodžių<sup>6</sup>, žodžių išbraukimo<sup>7</sup> užduočių. Jei patiks džiuginti ir stebinti mokinius pačių kurtomis užduotimis, nepajusite, kaip patys pradėsite naršyti internete ieškodami naujų programų vis originalesnėms užduotims kurti. O gal kada ir patys išdrįsite sukurti savo mokomąją priemonę ir pasidalinsite ja su kitais. Nebijokite eksperimentuoti, nes jūsų pastangas netruks įvertinti mokiniai, mainais už tai demonstruodami puikias žinias ir didelį susidomėjimą lietuvių kalba.

<sup>5</sup> Žr. <http://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/maze/>

<sup>6</sup> Žr. <http://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>

<sup>7</sup> Žr. <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/WordSearchSetupForm.asp>