

**Menų istorija 3-4 klasėms**  
**Skaitmeninės mokymo priemonės**  
**Naudotojo vadovas**



## **Turinys**

Įvadas .....	2
SMP rekomendacijos .....	2
SMP techniniai reikalavimai .....	3
SMP navigacija .....	3
SMP struktūra .....	6
SMP užduočių parinktys.....	8

## **Įvadas**

Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) naudotojo vadovas yra sukurtas siekiant supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis mokomąja medžiaga, kaip atlikti įvairius testus ir kūrybines užduotis.

Naudotojo vadovas susideda iš kelios dalių: pirmiausia aprašomas SMP veikimas ir techniniai reikalavimai, o vėliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija po ją.

## **SMP rekomendacijos**

Atnaujinus ugdymo programas, nauja skaitmeninė mokymo priemonė suteikia galimybes papildyti bei pagerinti ugdymo ir ugdymosi procesą. Menų istorijos skaitmeninė mokymo priemonė 3-4 gimnazijos klasėms suteikia galimybes papildyti bei pagerinti ugdymo procesą, skatinant mokinius aktyviai įsitraukti į menų istorijos studijas. Ši mokymo priemonė skirta tiek mokiniams, tiek mokytojams, padedanti gilinti žinias apie menų istoriją ir ugdyti kritinį bei kūrybinį mąstymą.

Mokymo priemonė yra itin lanksti ir gali būti naudojama įvairiais ugdymo būdais. Mokiniai gali savarankiškai mokytis, naudodamiesi pateikta mokomąja medžiaga ir sprendžiant užduotis. Mokytojai gali naudoti šią priemonę kaip vizualinę ir interaktyvią mokymo priemonę, padedančią paaiškinti sudėtingesnes temas bei užduotis. Be to, SMP suteikia galimybę

mokinams atlikti savirefleksiją, leidžiančią geriau suprasti savo mokymosi procesą ir pasiekimus.

Priemonėje yra 25 temos, kurios atskleidžia įvairius 3-4 klasių ugdymo turinio aspektus. Kiekviena tema yra išsamiai pristatyta interaktyvioje įvadinėje dalyje, kuri ne tik supažindina su temos tikslu, bet ir skatina mokinius aktyviai įsitraukti į mokymosi procesą bei lavinti kūrybinį mąstymą. Mokymosi procesas pradedamas nuo mokymosi uždavinių, ugdomų kompetencijų, veiklų bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijų apžvalgos. Toliau esančiuose mokymosi objektuose yra interaktyviai pateikta teorinė temos dalis. Kūrybinė užduotis, mokymosi proceso prasmės klausimai ir probleminių situacijų analizės užduotys, padeda išmokti nagrinėjamą medžiagą bei įsivertinti įgytas žinias. Susipažinus su temos įvadu, mokiniai gali atlikti refleksiją, ir sužinoti kaip jiems pavyko įsisavinti informaciją. Sudėtingesnes bei temas aktualios sąvokos yra paaiškintos atskirame sąvokų lange, o naudoti šaltiniai yra pateikti šaltinių sąrašo puslapyje.

## **SMP techniniai reikalavimai**

SMP veikia interneto naršyklės pagrindu („Mozilla FireFox“, „Google Chrome“, „Safari“ ir kt.). Ši mokymo priemonė palaiko operacines sistemas „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“, todėl ją galima naudoti tiek stacionariuose, tiek mobiliuosiuose įrenginiuose (kompiuteris, planšetinis kompiuteris, išmanusis telefonas). SMP yra optimizuota veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba, užtikrinant aukštą kokybę ir patogumą nepriklausomai nuo naudojamo įrenginio.

## **SMP navigacija**

Norint naudotis SMP, reikia pasirinkti įrenginį ir atidaryti interneto naršyklę. Pagrindiniame puslapyje pateikiamas SMP valdymo meniu su šiais mygtukais:





Menų istorija

- **Logotipas:** grįžtama į pagrindinį SMP langą.

3 klasė

4 klasė

- **Klasės pasirinkimas:** atidaroma pasirinktos klasės pirma tema.

Bendroji programa

- **Bendroji programa:** atidaromas puslapis, kuriame galima susipažinti su lietuvių kalbos dalyko bendrąja programa.

Naudotojo vadovas

- **Naudotojo vadovas:** atidaromas puslapis su SMP instrukcijomis.

Temas galima rinktis per pagrindinį meniu SMP valdymo meniu pasirenkant norimą klasę arba žemiau pagrindiniame lange.

Menų istorija 3 klasė 4 klasė Bendroji programa Naudotojo vadovas

## Menų istorija

3-4 klasės

- Mokymasis lietuvių kalbos gali padėti vaikams stiprinti savo tautinį tapatumą.
- Kalbos mokėjimas suteikia galimybę suprasti ir vertinti savo kilmės paveldą.
- Mokantis lietuvių kalbos, vaikai tobulina kalbėjimo, rašymo, skaitymo ir klausymosi įgūdžius.
- Mokantis kalbos, vaikai tobulina savo kūrybinius mąstymo įgūdžius.

### 3 klasė

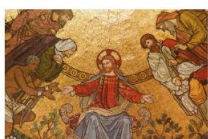
- Antikinis menas (2 dalis: Antikinė Roma)
- Ankstyvosios krikščionybės menas
- Barokas ir vėlyvosios jo transformacijos
- Renesansas

Temas rinktis galima vilkimo (drag-and-drop) principu arba spaudžiant rodykles į kairę ir į dešinę.

### 3 klasė



Antikinis menas (2 dalis: Antikinė Roma)



Ankstyvosios krikščionybės menas



Barokas ir vėlyvosios jo transformacijos



Renesansas

### 4 klasė



Impresionizmas



Postmodernizmas



Funkcionalizmas architektūroje



Secesija

## SMP struktūra


1. Atidarius SMP naršyklėje, pirmiausia pasirenkama reikiama tema. Yra galimybė rinktis temas pagal klases – 3 klasės temos arba 4 klasės temos. Kiekviena tema turi šias dalys: Įvadas; Mokymosi objektai; Kūrybinė užduotis; Probleminių situacijų analizės užduotis; Mokymosi proceso prasmės klausimai.
2. Pasirinkus norimą temą, nukreipiama į temos titulinį puslapį su pateiktimi, kurioje pristatoma tema, mokymosi uždaviniai, kokias kompetencijas siekiama ugdyti, galimos mokymosi veiklos bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijai. Navigacijai tarp skaidrių naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su skaidrės numeriu apačioje.

Menų istorija 3 klasė 4 klasė Bendroji programa Naudotojo vadovas

Titulinis > Temos > Ankstyvosios krikščionybės menas


### Ankstyvosios krikščionybės menas

#### ANKSTYVOSIOS KRIKŠČIONYBĖS MENAS

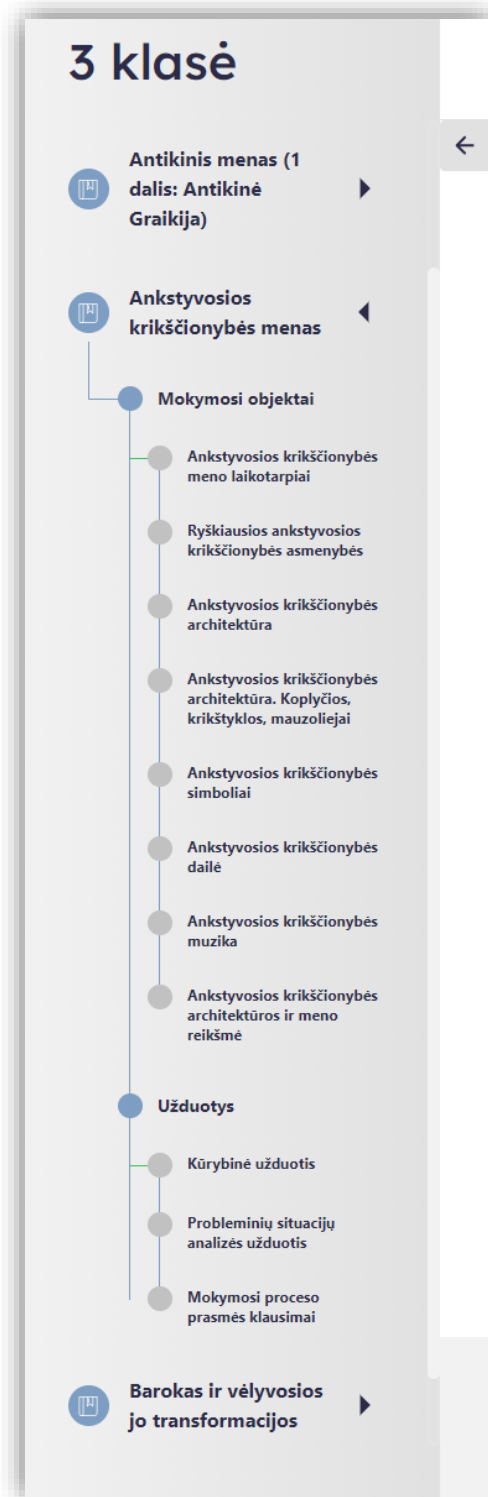


1 2 3 4 5 6 7 8 9

Ankstyvosios krikščionybės meno laikotarpiai

3. Paspaudus šį mygtuką  , esantį skaidrės dešinėje, galima išskleisti vaizdą per visą ekraną

4. Kairėje lango pusėje besimokantysis ar mokytojas gali pasirinkti norimą pasirinktos temos dalį arba pereiti prie kitos temos.



**3 klasė**

Antikinis menas (1 dalis: Antikinė Graikija) ▶

Ankstyvosios krikščionybės menas ◀



**Mokymosi objektai**

- Ankstyvosios krikščionybės meno laikotarpiai
- Ryškiausias ankstyvosios krikščionybės asmenybės
- Ankstyvosios krikščionybės architektūra
- Ankstyvosios krikščionybės architektūra. Kopyčios, krikštyklos, mauzoliejai
- Ankstyvosios krikščionybės simboliai
- Ankstyvosios krikščionybės dailė
- Ankstyvosios krikščionybės muzika
- Ankstyvosios krikščionybės architektūros ir meno reikšmė

**Užduotys**

- Kūrybinė užduotis
- Probleminių situacijų analizės užduotis
- Mokymosi proceso prasmės klausimai


Barokas ir vėlyvosios jo transformacijos ▶

5.  Mygtukas leidžia suskleisti kairėje esantį meniu, o  mygtukas – išskleisti.

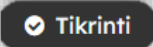
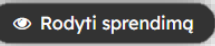
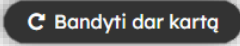
6. Kiekvieno mokomojo objekto ar užduočių lange yra mygtukai, kurie leidžia pereiti prie kitos temos dalies arba grįžti į ankstesnį langą.

Ankstyvosios krikščionybės meno laikotarpiai

Ankstyvosios krikščionybės architektūra

7. Paspaudus  mygtuką, atsidaro langas su papildoma ar kita svarbia informacija.

## SMP užduočių parinktys

Menų istorijos SMP Klausau, mokymosi objektai turi interaktyvių užduočių, skirtų atliepti visą temos mokymosi turinį ir pasiekimų sritis. Užduotys iliustruojamos paveikslais, nuotraukomis, vaizdo arba garso įrašais. Atlikus užduotį ir paspaudus mygtuką Tikrinti , sistema nurodo, kurie atsakymai buvo teisingi, o kurie neteisingi. Paspaudus mygtuką Rodyti sprendimą , sistema parodo teisingus užduoties atsakymus. Paspaudus mygtuką Bandyti dar kartą , sistema leidžia iš naujo atlikti užduotį.

Atliekant užduotys paremtas vilkimo (drag-and-drop) principu, teisingus atsakymus galima žymėti ne tik vilkint atsakymus į reikiamas vietas, bet ir žymėti juos pelės paspaudimu.