VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION



Skaitmeninių įrankių taikymas ugdant būsimųjų pedagogų kūrybiškumą

Inga Bertašienė

2026 10 15

Tyrimo aktualumas

- Šiuolaikinis švietimo kontekstas ir skaitmenizacija
- Kūrybiškumo sampratos plėtotė skaitmeniniame amžiuje
- Kūrybiškumas ir standartizacija
- Praktinė vertė pedagogų rengimui

Tyrimo problematika

Skaitmeninių įrankių taikymas ugdymo procese atveria vis naujų galimybių kurti patrauklų ir įtraukiantį mokymo(si) turinį. Tačiau daugelyje skaitmeninių platformų naudotojui siūlomi iš anksto parengti šablonai, struktūros, dizaino sprendimai ir standartizuoti turinio kūrimo būdai.

Tyrimu buvo siekiama išsiaiškinti, kaip būsimieji pedagogai kuria užduotis naudodamiesi skaitmeniniais įrankiais:

- kokius kūrybinius sprendimus jie priima veikdami apibrėžtose skaitmeninės aplinkos ribose,
- kaip interpretuoja, modifikuoja ir pritaiko pateiktus sprendimus, siekdami įgyvendinti konkrečius pedagoginius tikslus.

Kūrybiškumas šiuo atveju suprantamas ***ne tik kaip gebėjimas*** sukurti ***visiškai originalų*** produktą, bet ir kaip **gebėjimas interpretuoti, transformuoti, derinti** bei ***individualizuoti*** jau egzistuojančius sprendimus, atsižvelgiant į ugdymo(si) tikslus ir mokinių poreikius.

Tyrimo problema – Kaip skaitmeninių įrankių galimybių ir ribų kontekste atsiskleidžia būsimųjų pedagogų kūrybiškumas?

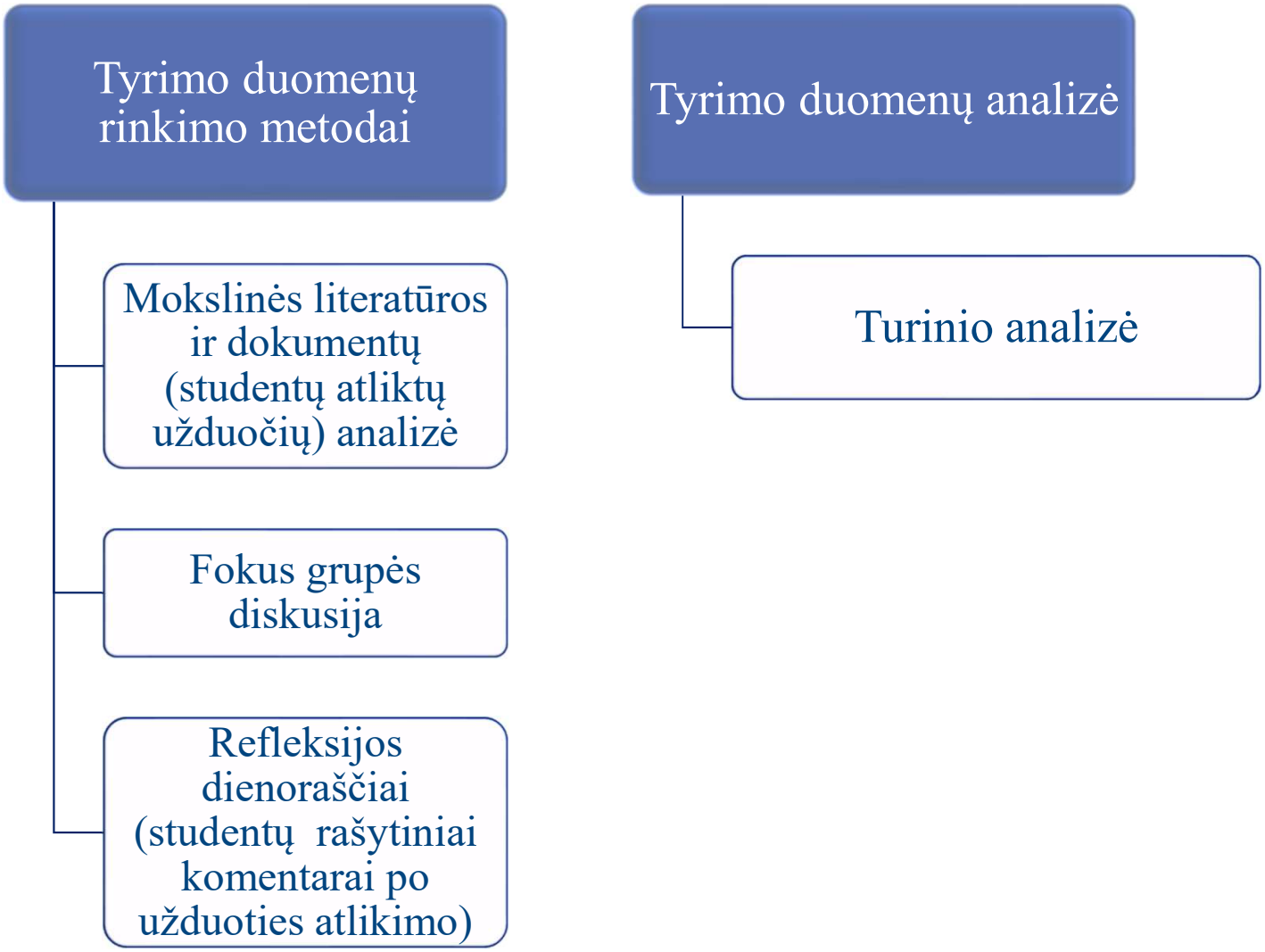
Tyrimo objektas – būsimųjų pedagogų patirtis, požiūris ir priimami kūrybiniai sprendimai taikant skaitmeninius įrankius ugdymo procese.

Tyrimo tikslas – atskleisti būsimųjų pedagogų patirtį ir požiūrį į skaitmeninių įrankių taikymą, jų priimamus kūrybinius sprendimus bei šių sprendimų pritaikomumo galimybes ugdymo procese.

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

Tyrimo uždaviniai

1. Išanalizuoti būsimųjų pedagogų patirtį ir požiūrį į skaitmeninių įrankių taikymą ugdymo procese.
2. Nustatyti, kokius kūrybinius sprendimus būsimieji pedagogai priima, taikydami skaitmeninius įrankius.
3. Išryškinti skaitmeniniais įrankiais grįstų kūrybinių sprendimų pritaikomumą ugdymo procese.



Tyrimo duomenų rinkimo metodai

- Mokslinės literatūros ir dokumentų (studentų atliktų užduočių) analizė
- Fokus grupės diskusija
- Refleksijos dienoraščiai (studentų rašytiniai komentarai po užduoties atlikimo)

Tyrimo duomenų analizė

- Turinio analizė

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

Viso tyrimo metu laikytasi pagrindinių Europos elgesio kodekso mokslinių tyrimų etikos principų (ALLEA, 2019):

- patikimumo;
- sąžiningumo;
- pagarbos kolegoms, tyrimo dalyviams, visuomenei;
- atsakomybės už mokslinius tyrimus.

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

TYRIMO EIGA

Tyrimo metodologija

Siekiant atskleisti būsimųjų pedagogų patirtį ir požiūrį, tiriamųjų grupė buvo sudaryta taikant patogiąją kriterinę atranką.

Tyrime dalyvavo 80 antro kurso būsimų pradinių klasių mokytojų.

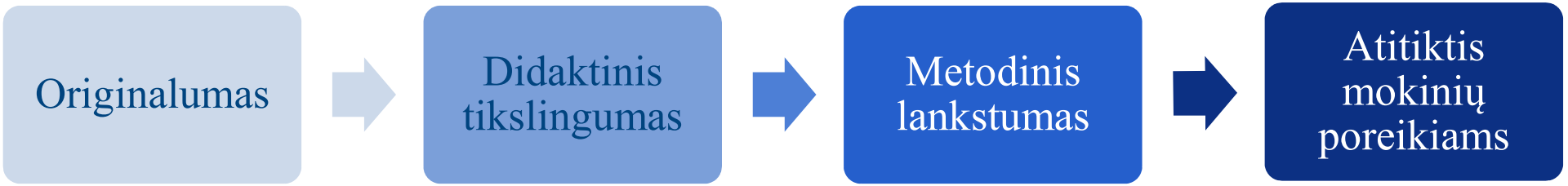
Tyrimas vyko 2026 m.

Mokslinės literatūros ir dokumentų analizė; Fokus grupės diskusija; refleksijos dienoraščiai

Dokumentų analizė.
Objektas – studentų (būsimųjų pradinių klasių mokytojų) praktinės užduotys, sukurtos taikant skaitmeninius įrankius.

Išryškėjo trijų skaitmeninių įrankių (Canva, Wordwall ir Lumio) taikymas.

Kriterijai:



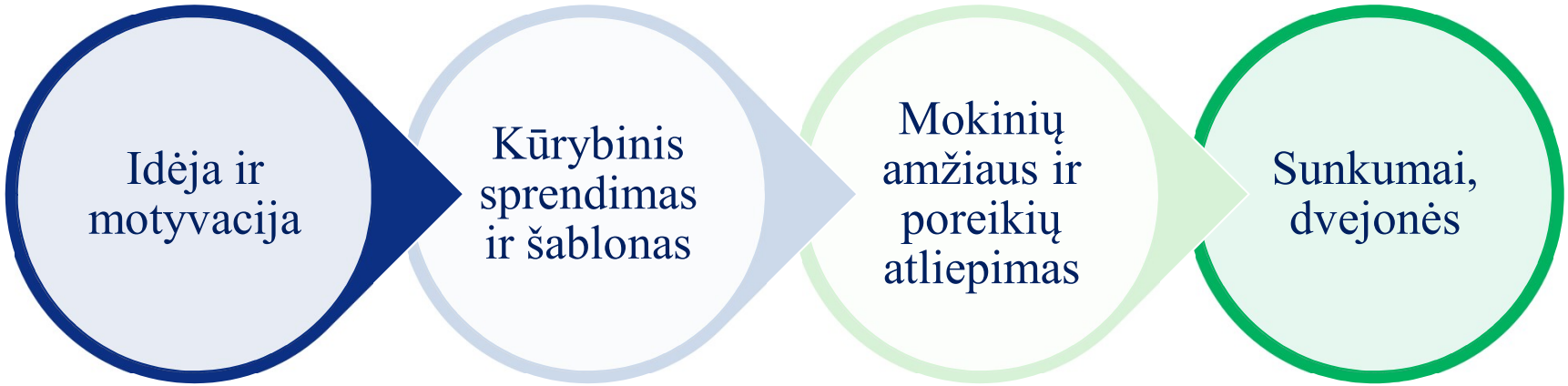
Fokus grupės klausimų struktūra pagal 3 dimensijas

- Požiūris: skaitmeninių įrankių poveikis kūrybiškumo raiškai, šablonai, mokinių įsitraukimas
- Patirtys: kūrybinis procesas ir transformacija, iššūkiai, netikėtumai, mokymasis iš klaidų, įrankių lankstumas
- Atsakomybė: pedagoginė, etinė ir skaitmeninė

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

Siekiant atskleisti būsimų pedagogų kūrybinį mąstymą ir sprendimų priėmimo motyvus, buvo taikytas **Refleksijos dienoraščių metodas.**

Refleksijos dienoraštį sudarė 4 grupių klausimų gairės, skatinančios apgalvoti:



Skaitmeninių įrankių keliami apribojimai ir būsimų pedagogų kūrybiniai sprendimai

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION

Tyrimo rezultatai parodė, kad skirtingi skaitmeniniai įrankiai kelia specifinius apribojimus, reikalaujančius skirtingų būsimojo pedagogo sprendimų:

- **Canva** (vizualinio turinio kūrimas – vaizdinės priemonės, taisyklės, plakatai, darbo lapai ir pan.)
- Wordwall (interaktyvūs žaidimai, trumpos, smagios užduotys – sudominimo ir motyvavimo sprendimai)
- Lumio (integruotos pamokų aplinkos, aktyvus mokinių įsitraukimas)

Tyrimo objektai	Analizės kriterijai	Konkrečios įrankių raiškos formos (Canva, Wordwall, Lumio)	Rodikliai / Kaip tai pasireiškia užduotyje?
Požiūris į šablonus ir ribotumus	**Šablono transformacijos laipsnis** (ar šablonas naudojamas „aklai“, ar koreguojamas?)	**Wordwall:** Renkamasi iš anksto sukurtos šabloninės žaidimo struktūros (pvz., „Atspėk žodį“, „Suderink poras“).	Pakeistas tik tekstas ir paveikslėliai, paliekant visą originalią struktūrą. Šablonas „išardomas“, keičiama elementų logika, jungiami keli šablonai į vieną.
		Canva: Naudojami paruošti pristatymų ar plakatų šablonai.	
		Lumio: Naudojamos paruoštos pamokų struktūros, interaktyvūs puslapiai.	
Kūrybinė raiška ir sprendimai	**Elementų derinimas, sintezė ir autorinė kūryba**	**Wordwall:** Kūrybiškas užduoties turinio (klausimų, vizualų) pritaikymas pasirinktam šablonui.	Skirtingų elementų kombinavimas. Įrankio panaudojimas ne pirminei jo paskirčiai (pvz., *Wordwall* šablonas pritaikytas ne žinių patikrinimui, o refleksijai). Autorinių elementų kūrimas.
		Canva: Įrankių ir elementų (animacijų, grafikos) derinimas ne pagal standartinį šabloną.	
		Lumio: Skirtingų aktyvinimo elementų (apklausų, žaidimų, PDF įkėlimo) jungimas į bendrą pamokos tėkmę.	
Pedagoginis tikslingumas ir individualizavimas	**Ugdymo tikslų ir mokinių poreikių atitikimas**	**Wordwall:** Žaidybiškumo elementų taikymas mokymosi motyvacijai skatinti.	Užduotis aiškiai veda link numatyto ugdymo rezultato. Atsižvelgta į skirtingus mokinių gebėjimus (diferenciacija). Balansas tarp vizualinio grožio ir realios mokymosi vertės.
		Canva / Lumio / Wordwall: Užduoties sudėtingumo lygio pritaikymas konkrečiai amžiaus grupei	
		Lumio: Formatyviojo vertinimo elementų (klausimynų, grįžtamojo ryšio) integruojimas.	

Būsimųjų pedagogų atsakomybė

Kiekvienas studentas, sukūręs skaitmeninę užduotį (*Canva*, *Wordwall* ar *Lumio* aplinkose), pildė trumpą refleksijos formą, skatinančius apgalvoti:

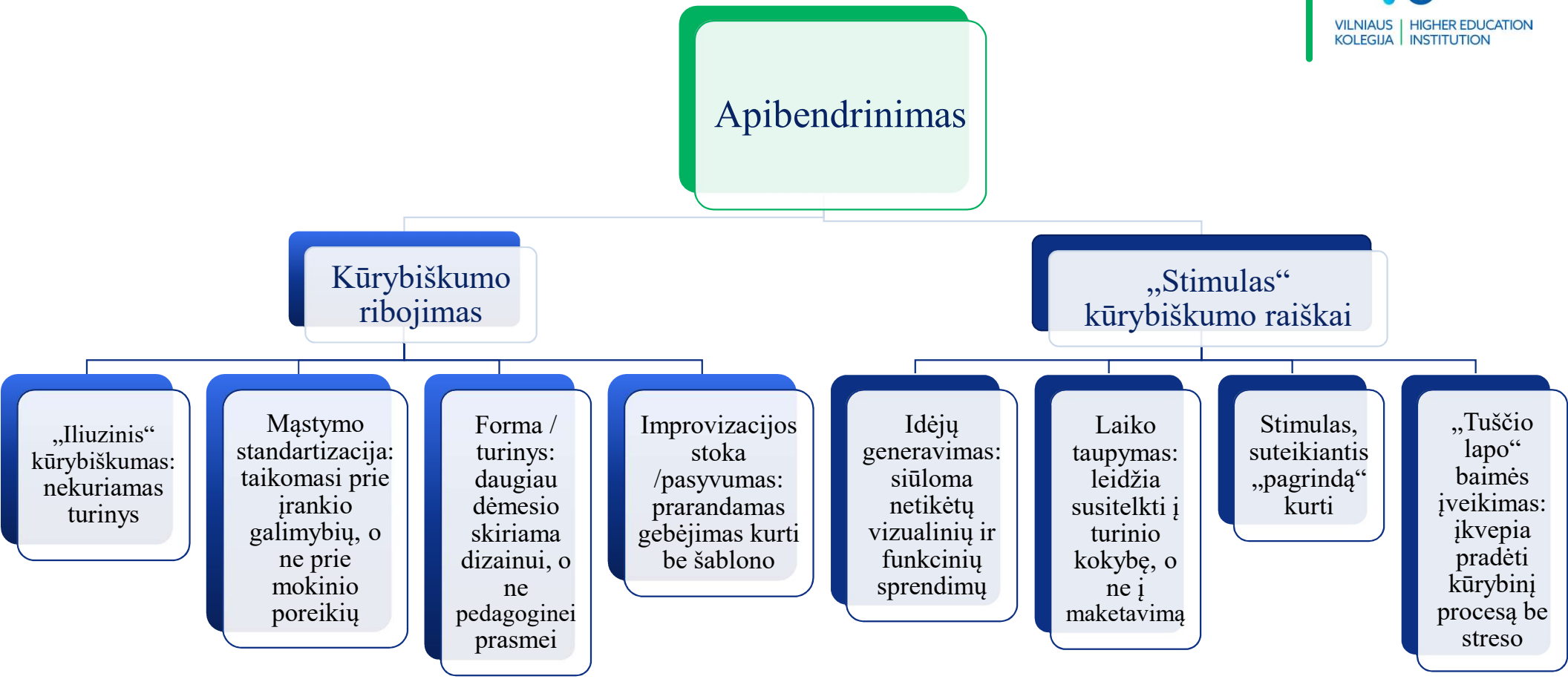
- pedagoginį pasirinkto įrankio tikslingumą;
- sprendimus dėl šablonų naudojimo ar jų esminio transformavimo;
- kūrybinių elementų adaptaciją 1-4 klasių specifikai;
- kūrybiniame procese kilusius iššūkius ir priimtas alternatyvas.

Pastebėjimai

- ✓ **gražu, bet ar funkcionalu?** Studentai dažnai nukrypo į vizualumą (gražūs paveikslėliai, animacijos), tačiau refleksijos metu suprato, kad tai ne visada padeda siekti mokymo(si) tikslo;
- ✓ **individualizavimas pagal mokinio poreikius:** labiausiai kūrybiškumas reiškėsi tada, kai studentas šabloną pritaikė konkrečiai amžiaus grupei (pvz., supaprastina šriftą pirmokui, prideda garsinius ar vizualinius signalus mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymosi poreikių).



Apibendrinimas



Išvados

- Nustatyta, kad skaitmeninių įrankių šablonai būsimiesiems pedagogams dažniausiai yra ***atspirties taškas ir idėjų generatorius***, o ne tiesioginis kūrybiškumo ribojimas, tačiau tam reikalingas **sąmoningas būsimojo pedagogo nusiteikimas** ieškoti kūrybinių sprendimų.
- Būsimųjų pedagogų ***kūrybiškumas skaitmeninėje aplinkoje reiškiasi ne visiškai naujų įrankių kūrimu***, o pateiktų *sprendimų* ***transformavimu, derinimu***.
- Didžiausias kūrybinis potencialas atsiskleidžia tada, ***kai studentai modifikuoja skaitmeninį šabloną atsižvelgdami į konkretų pedagoginį tikslą*** ir mokinių specifiką (individualizavimo lygmuo), o ne vien tik estetinį apipavidalinimą.
- Nustatyta, kad skaitmeninių įrankių (Canva, Wordwall, Lumio) šablonai savaime ***neriboja kūrybiškumo*** – tai, ar šablonas taps „rėmais“, ar „stimulu“, priklauso nuo būsimojo pedagogo gebėjimo derinti ***„technologinį“ kūrybiškumą su pedagoginiu tikslingumu.***

VILNIAUS KOLEGIJA | HIGHER EDUCATION INSTITUTION



Skaitmeninių įrankių taikymas ugdant būsimųjų pedagogų kūrybiškumą

Inga Bertašienė

2026 10 15