



EdDiCo skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis

EdDiCo projekto II-asis rezultatas

Darbinis dokumentas

2021 m. spalio mėn.

Autoriai

Stefania Aceto, Lisa Marie Blaschke, Anthony Camilleri, Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz, Raimund Hudak, Aida Lopez Serano, Ildiko Mazar, Stefano Menon, Carmen Padrón-Nápoles, Henri Pirkkalainen, Ira Sood, Matteo Uggeri, Daiva Urmonienė, Airina Volungevičienė, Vida Žvinienė

Kontributoriai

Šis darbas daugiausia grindžiamas DigCompEdu sandaros elementais. DigCompEdu sandara ir jos turinys cituojami pagal DigCompEdu panaudojamumo politiką. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466.

Anglų k. redaktoriai

Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz

Maketavimas

Tara Drev

Autorinės teisės

(C) 2021, EdDiCo

"EdDico" konsorciumas

Duale Hochschule Baden-Württemberg Heilbronn	DHBW	DE
Knowledge Innovation Centre	KIC	MT
Tampereen Korkeakoulusaatio Sr	TUNI	FI
Vytauto Didžiojo universitetas	VMU	LT
Fondazione Politecnico di Milano	FPM	IT
Stifterverband	SV	DE
Universidad Internacional de La Rioja	UNIR	ES

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autorių požiūrį ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Šiam kūriniiui taikoma Creative Commons Priskyrimas-Analogiškas platinimas 4.0 Tarptautinė licencija



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1	Santrauka ir tikslai	4
2	Įvadas	5
2.1	Proceso apžvalga	5
2.2	Skaitmeninio dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis	6
2.3	EdDiCo projekto indėlis į DigCompEdu	7
2.3.1	Žaidybinimas	9
2.3.2	(Mikro)kredencializacija	9
2.3.3	Pripažinimas	10
2.3.4	Lankstus darbas	11
2.3.5	Sveikata	12
2.4	Kvietimas imtis veiksmų	15
3	EdDiCo skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis	16

1 Santrauka ir tikslai

Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis buvo sukurtas [EdDiCo projekto](https://eddico.eu/)¹ (Supporting the Development and Certification of the Digital Competences of Educators, projekto nr.: 2019-1-DE01-KA203-005070) pirmojo etapo metu. Tikslas - sukurti **mokymosi turinį, skirtą dėstytojo skaitmeninių kompetencijų tobulinimui**. Modelio struktūrą suderinus su Tuning-CALOHEE sandara (KSA - Knowledge, Skills, Attitudes - žinios, įgūdžiai, požiūris), buvo siekiama jo suderinamumo su ankstesniais darbais (pvz. [Tuning/CALOHEE mokytojų rengimo sandara](https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf)²). Taigi, tai suteikia galimybę „Tuning-CALOHEE“ sandarą papildyti „skaitmeninio švietimo elementais“ ir sudaro sąlygas jos tobulinimui ateityje. Šis modelis yra EdDiCo pagrindinio rezultato - **mokymosi katalogo** su daugiau nei 500 kokybiškomis skaitmeninio mokymosi galimybėmis (pvz., atvirieji nuotolinio mokymosi dalykai arba atvirieji švietimo ištekliai) - pagrindas. Mokymosi galimybės yra suderintos su konkrečiais kompetencijų pogrupiais ir pažangos lygiais, ir bus siūlomos dėstytojams **naudojantis įsivertinimo** priemone.

Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelyje kiekvienas kompetencijų pogrupis, įvardintas [Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų meta-modelyje](#)³, apibūdinamas **trimis kompetencijų meistriškumo lygiais** – tyrėjo, eksperto, iniciatoriaus – ir kiekviena kompetencija skaidoma į 1) **žinias**, 2) **įgūdžius** ir 3) **savarankiškumą ar atsakomybę**. Toks skaidymas, viena vertus, patvirtina, kad dėstytojai gali vertinti savo konkrečių skaitmeninių kompetencijų lygį ne tik binariniu požiūriu, bet veikiau meistriškumo lygiais. Kita vertus, trišalė struktūra atspindi, kad kompetencijos yra su turiniu susijusių specifinių žinių (pvz., apie skaitmenines technologijas ir pedagogines strategijas), šių žinių taikymo ir požiūrio arba mąstysenos, kurią demonstruoja dėstytojai, visuma. Kadangi skaitmeninių dėstytojo kompetencijų meta-modelis grindžiamas [Europos dėstytojo skaitmeninių kompetencijų sandara \(DigCompEdu\)](#)⁴, skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis gali būti suprantamas kaip pasiūlymas toliau naudoti DigCompEdu.

Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis buvo patvirtintas įvairiuose jo kūrimo proceso etapuose, ir jo tobulinimui didelė įtakos turėjo grįžtamasis ryšys bei diskusijos su įvairiomis suinteresuotosiomis grupėmis. EdDiCo projekto konsorciumas siūlo šį modelį kaip **pagrindą diskusijoms**.

¹ <https://eddico.eu/>

²

<https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf>

³ <https://eddico.eu/outputs/wp1/>

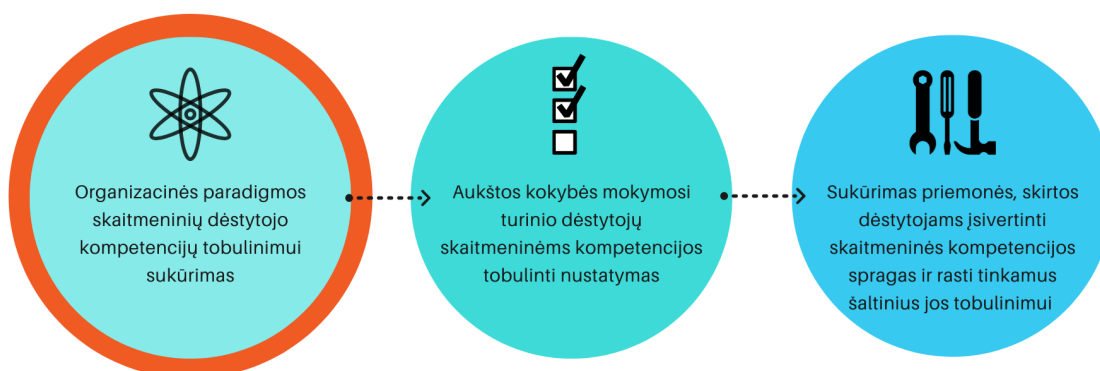
⁴ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

2 Įvadas

Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis pasiūlytas siekiant sukurti **skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo organizacinę paradigmą**.

Šis modelis yra pagrindas pagrindiniam EdDiCo rezultatui - **mokymosi galimybių katalogui**, kuriame pateikiama daugiau kaip 500 kokybiškais pripažintų nemokamų skaitmeninio mokymosi galimybių, kurioms, jei įmanoma, suteiktos atvirosios licencijos (pvz., atvirieji nuotolinio mokymosi dalykai ar interaktyvūs vaizdo įrašai). Šios mokymosi galimybės aprašytos pagal konkrečius modelyje numatytus kompetencijų pogrupius ir tobulinimo lygius. Jos bus siūlomos dėstytojams, kad jie galėtų toliau tobulinti savo kompetencijas pagal savo skaitmeninių kompetencijų lygį, įvertinamą naudojant trečiajame projekto etape sukurtą **įsivertinimo priemonę**.

2.1 Proceso apžvalga



Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų meta-modelis⁵(intelektinis produktas IO1)

Išanalizavus 20 nacionalinių ir Europos kompetencijų modelių⁶, Europos dėstytojų skaitmeninių kompetencijų sandara (DigCompEdu)⁷ buvo pasirinkta meta-modelio pagrindu, atsižvelgiant į tai, kad DigCompEdu visapusiškai apima aktualias kompetencijų sritis ir yra pripažįstamas tarptautiniu mastu.

⁵ <https://eddico.eu/outputs/wp1/>

⁶ <https://eddico.eu/wp-content/uploads/sites/24/2020/11/EDDICO-Frameworks-2.pdf>

⁷ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelis (intelektinis produktas IO2)

Siūlomame skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelyje DigCompEdu sandara **detalizuojama** skaidant kompetencijų dimensijas į sudedamąsias dalis – žinias, įgūdžius ir požiūrį. Be to, jis **išplečia DigCompEdu**, pasiūlydamas keturis naujus kompetencijų pogrupius ir vieną naują dimensiją.

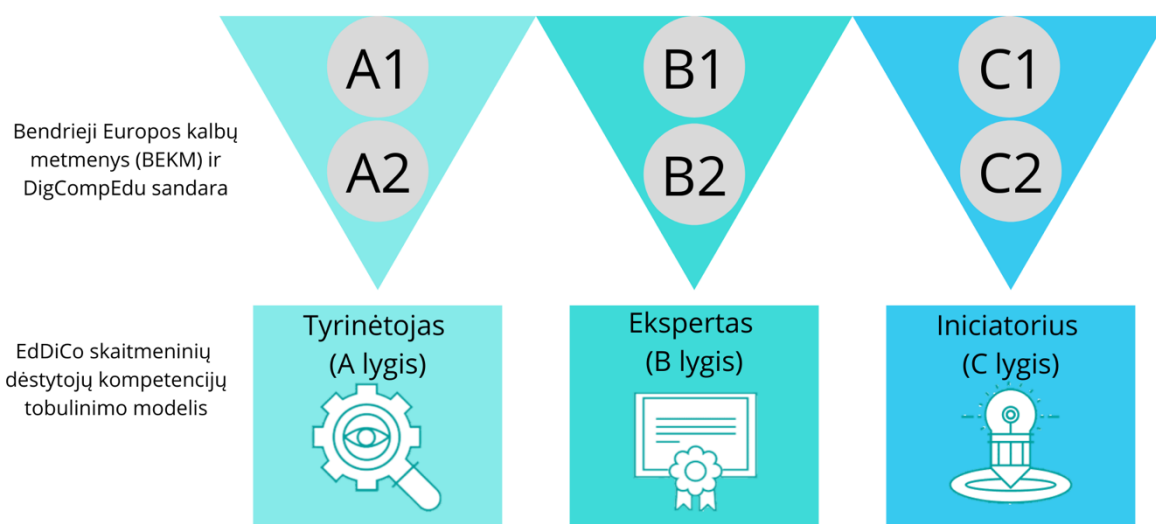
Pagal skaitmeninių dėstytojų kompetencijų meta-modelį (DigCompEdu sandarą) ir skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelį, EdDiCo projektas:

- **kuria atvirųjų skaitmeninių mokymosi galimybių ir atvirųjų švietimo išteklių katalogą**, į kurį bus įtraukta daugiau nei 500 atvirųjų nuotolinio mokymosi dalykų, atvirų vadovėlių, atvirųjų mokymo programų, vaizdo įrašų ir kitų išteklių, skirtų dėstytojų skaitmeninės kompetencijos tobulinimui (Intelektinis produktas IO3).
- **kuria dėstytojų skaitmeninių kompetencijų įsivertinimo ir rekomendacijų įrankį**, kuris pasiūlys tinkamas (atvirosios) mokymosi galimybes. (Intelektinis produktas IO4).

2.2 Skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelis

Trys meistriškumo lygiai

Kiekvienai nustatytai kompetencijos sričiai (dimensijai) skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelyje išskirti trys skirtingi kompetencijos tobulinimo etapai.



Šie etapai susieti su šešiais Bendruosiuose Europos kalbų metmenyse (BEKM) naudojamais kalbos mokėjimo lygiais **nuo A1 iki C2**, kaip siūloma DigCompEdu sandaroje. Skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelyje naudojami aprašai yra susiję su DigCompEdu sandaros lygmenimis: **tyrinėtojas** (A lygis), **ekspertas** (B lygis) ir **iniciatorius** (C lygis). B ir C lygiuose **progresas yra kaupiamasis** ta prasme, kad kiekvienas aukštesnio lygio aprašas apima visus žemesnio lygio aprašus.

Žinios, įgūdžiai ir požiūris

Lygių nustatymo veikloje skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelyje naudojami Tuning/CALOHEE projekte aprašyti žinių, įgūdžių ir požiūrio požymiai, siekiant pasiūlyti bendro pobūdžio skaitmeninių dėstytojų kompetencijų lygių aprašymus.



Žinios

Su turiniu susijusi kompetencija (pvz., skaitmeninių technologijų ir pedagoginių strategijų srityse)



Įgūdžiai

šių žinių taikymas



Požiūris

Dėstytojo požiūris arba mąstysena

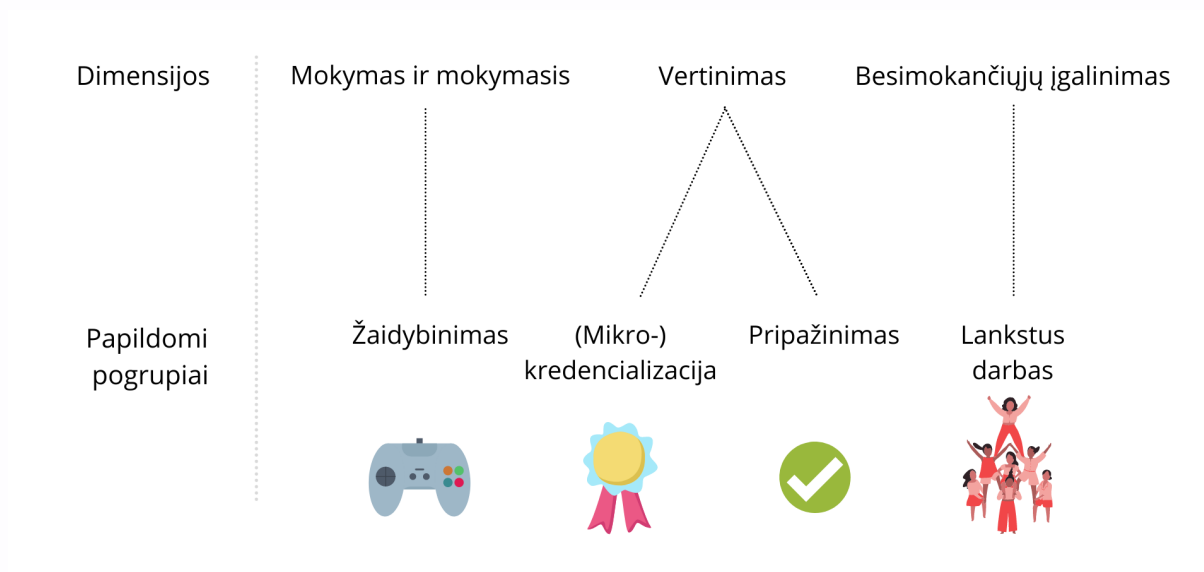
Suderinus skaitmeninių dėstytojų kompetencijų tobulinimo modelio struktūrą su CALOHEE sandara, buvo siekiama jo suderinamumo su ankstesniais darbais (pvz., [Tuning/CALOHEE mokytojų rengimo sandara](https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf))⁸.

2.3 EdDiCo projekto indėlis į DigCompEdu

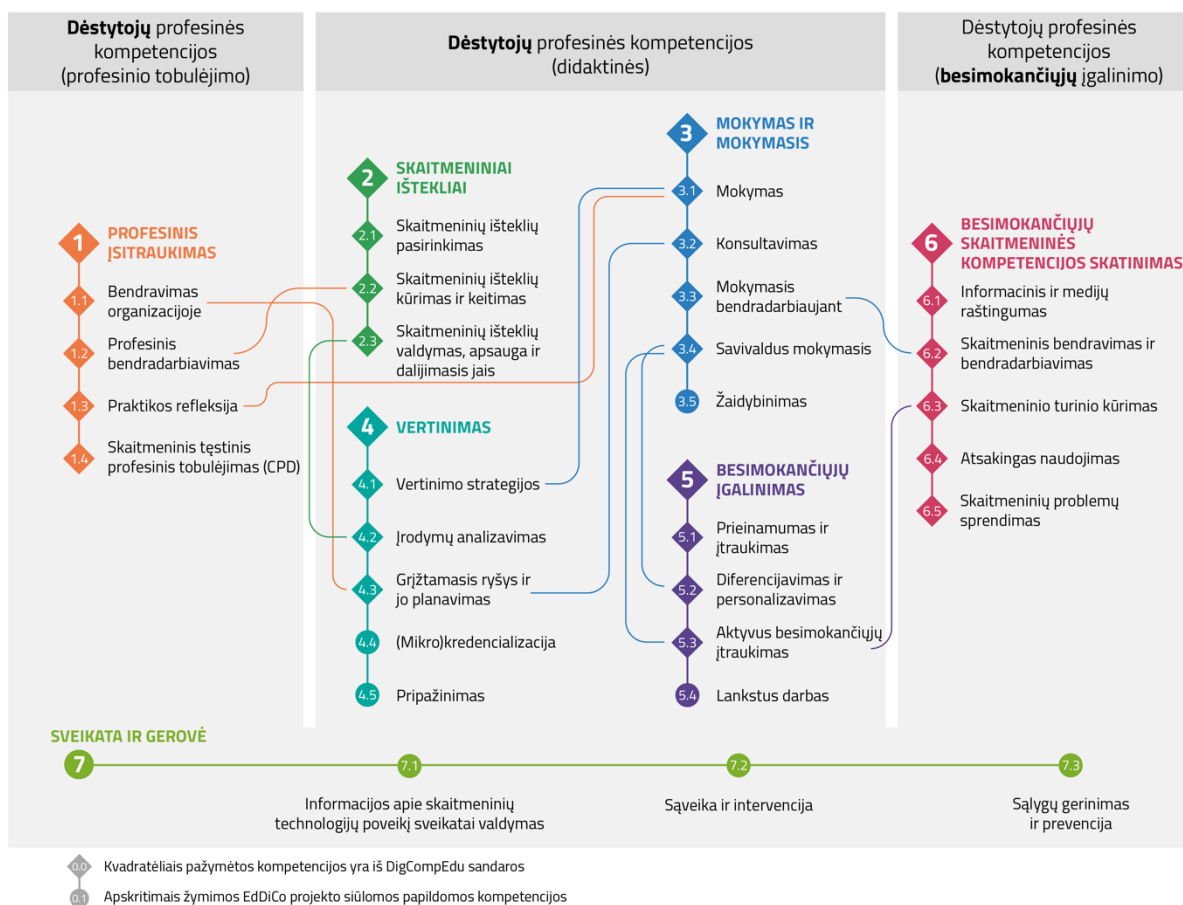
Siekiant prasmingai ir pagal poreikius papildyti DigCompEdu sandarą, į ją buvo įtraukti keturi kompetencijų pogrupiai - **žaidybinimas**, **(mikro)kredencializacija**, **pripažinimas**, **lankstus darbas** ir – visiškai nauja dimensija – **sveikata**.

8

<https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf>



EdDiCo projekto pasiūlymas



2.3.1 Žaidybinimas

Pripažįstant žaidimo elementų, kaip į besimokančiųjų orientuoto, motyvuojančio ir tvaraus mokymo ir mokymosi proceso dalies svarbą šiuo metu ir ateityje, dimensija "Mokymas ir mokymasis" papildyta pogrupiu "Žaidybinimas".

Aprašymas

Naudoti žaidimų elementus, pavyzdžiui, iššūkius, varžybas, taškus, ženklukus ir lyderių lenteles, kad mokymosi patirtis taptų smagesnė, o mokymosi rezultatai – tvaresni.

3.5 pogrupis

Žaidybinimas

Naudoti žaidimų elementus, pavyzdžiui, iššūkius, varžybas, taškus, ženklukus ir lyderių lenteles, kad mokymosi patirtis taptų smagesnė, o mokymosi rezultatai - tvaresni (EdDiCo projekto siūlymas)

	Žinios (su turiniu susijusios žinios)	Įgūdžiai (žinių taikymas)	Požiūris (savarankiškumas ir atsakomybė)
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kas tai skaitmeninėmis technologijomis grindžiamas (skaitmeninis) žaidybinimas; kaip žaidimai taikomi, pagal konkrečius pavyzdžius.	Geba taikyti skaitmeninių žaidimų elementus mokymo ir mokymosi situacijose, siekiant pagerinti besimokančiųjų įsitraukimą, jei jiems suteikiamos technologijos.	Domisi skaitmeniniais žaidimų elementais.

Ekspertas (B lygis)	Žino skaitmeninių žaidimų integracijos procesą ir įvairių žaidybinio pasiūlymų įvairovę bei galimybes.	Geba taikyti skaitmeninius žaidimus mokymo ir mokymosi situacijose ir pasirinkti geriausią technologiją norimiems mokymosi rezultatams pasiekti.	Tyrinėjamas požiūris į technologijų, galinčių skatinti skaitmenines žaidimų veiklas, mokymosi veiklos pasirinkimą ir pertvarkymą žaidybinio tikslais.
Iniciatorius (C lygis)	Turi daug žinių apie skaitmeninius žaidimus ir žaidybinio procesus mokymui ir mokymuisi.	Geba kurti, įgyvendinti ir vertinti skaitmeninius žaidimus, nepriklausomai nuo turimų skaitmeninių technologijų, ir integruoti veiklas į visą mokymosi procesą; išnaudoja skaitmeninio žaidybinio proceso potencialą besimokančiųjų motyvacijai, kūrybiškumui ir savarankiškumui, taip pat toleruojant sudėtingumą ir nesėkmes.	Kūrybiškas požiūris į besimokančiuosius orientuotų skaitmeninio žaidybinio proceso kūrimą; tyrinėjamos naujos sritys, kuriose galima taikyti skaitmeninių žaidimų elementus mokymosi procese

2.3.2 (Mikro)kredencializacija

(Mikro)kredencializacija buvo pasiūlyta kaip papildomas dimensijos "Vertinimas" pogrupis, atsižvelgiant į tai, kad svarbu skatinti lankstesnę ir mažesnės apimties pasiektų mokymosi rezultatų ir kompetencijų sertifikavimą bei palengvinti pripažinimą Europos aukštojo mokslo erdvėje ir už jos ribų.

Aprašymas

Sukurti ženklelius/kredencialus, kuriuose būtų pateikta visa turima informacija, siekiant lengvesnio (tarpinių pasiekimų) pripažinimo.

4.4 pogrupis (Mikro)kredencializacija Sukurti ženklelius/kredencialus, kuriuose būtų pateikta visa turima informacija, siekiant lengvesnio (tarpinių pasiekimų) pripažinimo (EdDiCo projekto siūlymas)			
	Žinios (su turiniu susijusios žinios)	Įgūdžiai (žinių taikymas)	Požiūris (savarankiškumas ir atsakomybė)
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie mikrokredencialų kūrimo procesą mikro ir makro mokymo turinio lygmenyse; taip pat apie sąsajas ir metaduomenis tarp kredencialų ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Naudoja egzistuojančias sistemas skaitmeniniams kredencialams išduoti; mikro ir makro mokymo turinio lygmenyse kuria mikrokredencialus, sąsajas ir metaduomenis tarp kredencialo ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Domėjimasis mikrokredencialų galimybėmis užskaitant mokymosi rezultatus ir perkeltant ECTS kreditus tarp institucijų EAME.
Ekspertas (B lygis)	Turi daugiau žinių apie mikrokredencialų kūrimo procesą mikro ir makro mokymosi turinio lygmenyse ir geba paaiškinti metaduomenis ir sąsajas tarp kredencialų ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Naudoja ir geba apibūdinti kredencialų išdavimo sistemas; konsultuoja skaitmeninių kredencialų kūrimo proceso klausimais ir atlieka mikrokredencialų, sukurtų mikro ir makro mokymosi turinio lygmenimis, tarpusavio vertinimą, taip pat peržiūri ir atnauja kredencialų metaduomenis apie mokymosi rezultatus, vertinimo metodą, EKS lygį ir kt., gautus iš IT sistemų, pvz., skaitmeninio turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Smalsumas dėl skaitmeninių ir mikrokredencialų, kaip priemonės mokymosi rezultatų pripažinimui ir ECTS kreditų perkėlimo EAME.

Iniciatorius (C lygis)	Turi daug įvairių bei visapusiškų žinių apie mikrokredencijų kūrimo procesą mikro ir makro mokymo turinio lygmenyse, taip pat apie sąsajas ir metaduomenis tarp kredencijų ir skaitmeninio mokymosi turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Nuolat stebi skaitmeninę veiklą, apmąsto ir apibendrina skaitmeninius besimokančiųjų duomenis, kad nustatytų mokymosi modelius ir pritaiktų savo mokymo strategijas; kritiškai vertina ir aptaria įvairių duomenų šaltinių vertę ir pagrįstumą, taip pat įprastų duomenų analizės metodų tinkamumą.	Įsipareigojimas skatinti kolegas kurti skaitmeninius ir mikrokredencijas kaip priemonę mokymosi rezultatų pripažinimui ir ECTS kreditų perkėlimui EAME.
-----------------------------------	---	---	---

2.3.3 Pripažinimas

Mokymosi internetu ir didėjančio besimokančiųjų mobilumo pasaulyje vis svarbesnis tampa formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimas ir užskaitymas įvairiose institucijose ir šalyse. Pripažinimas vykdomas pagal nacionalines ir tarptautines normas ir konkrečių institucijų gaires. Tai visada daroma siekiant konkrečios mokymo programos ar kvalifikacijos.

Aprašymas

Vertinti mokymosi kredenciale pateiktą ir papildomą informaciją, siekiant įgūdžių ir kompetencijų pripažinimo ir didesnio kredencionalo.

4.5 pogrupis Pripažinimas Vertinti mokymosi kredenciale pateiktą ir papildomą informaciją, siekiant įgūdžių ir kompetencijų pripažinimo ir didesnio kredencionalo. (EdDiCo projekto siūlymas)			
	Žinios (su turiniu susijusios žinios)	Įgūdžiai (žinių taikymas)	Požiūris (savarankiškumas ir atsakomybė)
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino institucines formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo rekomendacijas ir priemones.	Palygina dokumentais grindžiamus pasiekimus ir vertinimo metodus su pripažintais mokymosi rezultatais ar kompetencijomis; patikrina kredencionalo galiojimą; konvertuoja įvertinimą, dokumentuoja ir praneša apie sprendimą dėl pripažinimo; vadovaujasi institucinėmis formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo rekomendacijomis ir priemonėmis.	Teigiamas požiūris į formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimą.
Ekspertas (B lygis)	Išmano institucines rekomendacijas ir priemones bei galiojančius formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo reglamentus ir principus.	Moko ir konsultuoja formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo procesų klausimais; kuria mokymosi turinį tokiu būdu, kad jį galima būtų pripažinti. Rengia ir pasirašo kreditų pripažinimo sutartis; teikia besimokantiems informaciją apie atvirąjį mokymąsi ir kaip jis gali būti pripažintas; taiko institucines formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo gaires ir priemones.	Įsipareigojimas įtikinti kolegas pripažinimo privalumais. Pasisakymas už skaidrius ir lengvai įgyvendinamus pripažinimo procesus savo institucijoje.

Iniciatorius (C lygis)	Žino ir tobulina institucines rekomendacijas ir priemones, atsižvelgiant į naujausias diskusijas ir atnaujintus atitinkamus formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo principus ir reglamentus.	Aiškina, kuria, įgyvendina ir nuolat tobulina institucines pripažinimo procedūras ir priemones, pavyzdžiui, aiškiai apibrėžtus ir suderintus pripažinimo procesus, pripažinimo duomenų bazę, duomenų standartus ir keitimąsi skaitmenine informacija, besimokančiųjų informavimą apie atvirąjį mokymąsi ir jo pripažinimą, suinteresuotųjų šalių įtraukimą. Dalijasi patirtimi ir aptaria naujoves su reikiama bendruomene.	Įsipareigojimas užtikrinti, kad visoje institucijoje būtų taikomi vienodo lygio pripažinimo kriterijai, ir (toliau) tobulinti pripažinimo duomenų bazę savo institucijoje.
-----------------------------------	---	---	--

2.3.4 Lankstus darbas

Atsižvelgiant į VUCA (volatile, uncertain, complex, ambiguous -nepastovus, neaiškus, sudėtingas, dviprasmiškas) pasaulyje kylančius iššūkius ir didėjančią poreikį juos spręsti bendradarbiaujant ir nuolat keičiant tinkamus darbo metodus ir mąstyseną, į modelį svarbu įtraukti kompetencijų pogrupį „Lankstus darbas“ ("Agile Working").

Aprašymas

Taikant lanksčius ir iteracinius metodus įgalinti besimokančiuosius bendradarbiaujant tarpdisciplininėje komandoje kurti greitą problemos sprendimo prototipą, kuris vertinamas naudotojo.

5.4 pogrupis Lankstus darbas Taikant lanksčius ir iteracinius metodus įgalinti besimokančiuosius bendradarbiaujant tarpdisciplininėje komandoje kurti greitą problemos sprendimo prototipą, kuris vertinamas naudotojo. (EdDiCo projekto siūlymas)			
	Žinios (su turiniu susijusios žinios)	Įgūdžiai (žinių taikymas)	Požiūris (savarankiškumas ir atsakomybė)
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie lanksčius metodus ir jų potencialą suteikti studentams galimybę bendradarbiauti ir iteratyviai kurti į naudotoją orientuotus prototipus.	Naudoja skaitmenines technologijas ir lanksčius metodus, kad motyvuotų studentus ir parengtų juos prisitaikyti prie pokyčių (pvz., naudoja lanksčias mokymosi aplinkas ir skaitmenines technologijas, siekiant taikyti aktyvius ir bendradarbiavimu grindžiamus mokymosi metodus).	Domėjimasis lanksčių metodų taikymo galimybėmis studentų mokymosi procese.
Ekspertas (B lygis)	Išmano įvairius metodus ir skaitmenines technologijas, padedančias taikyti lanksčios klasės („agile classroom“) metodus, grindžiamus lankstaus darbo filosofija, padedančia įgalinti besimokančiuosius ir skatinančią augimą.	Aktyviai taiko lankstaus darbo metodus, sėkmingai integruodamas juos į mokymo ir mokymosi procesus; naudoja bendravimo, bendradarbiavimo ir inovacijų priemones ir taiko inovatyvias praktikas (pvz., naudoja realaus gyvenimo iššūkius), kad paskatintų kūrybišką besimokančiųjų mąstymą ir pasirengimą.	Lankstumas kuriant lanksčiu darbu ir bendradarbiavimu grindžiamą studentų mokymosi aplinką.

Iniciatorius (C lygis)	Išmano įvairius lankstaus darbo metodus, panaudojimo atvejus, skaitmenines technologijas ir pedagogines strategijas, leidžiančias bendradarbiauti komandoje ir kurti į naudotoją orientuotus prototipus tarpdisciplininėje mokymosi aplinkoje.	Plėtoja inovatyvius pedagoginius metodus, kuriais sukurama aplinka, orientuota į pagalbą studentams ugdytis prisitaikymo įgūdžius ir bendradarbiaujant bei iteratyviai dirbti įvairiose tarpdisciplininėse komandose (pvz., kartu su besimokančiais kuria bendrų idėjų laboratorijas, kuriose naudojamos naujos technologijos, tokios kaip virtualios realybės erdvės).	Verslumu ir kūrybiškumu grįstas požiūris skatinantis lankstaus darbo ir bendradarbiavimo mokymosi aplinką.
-----------------------------------	--	---	--

2.3.5 Sveikata

Remiantis PSO sveikatos apibrėžtimi, pagal kurią sveikata yra "visiškos fizinės, psichinės ir socialinės gerovės būseną, o ne tik ligos ar negalios nebuvimas", skaitmeninių technologijų poveikis studentams ir dėstytojams taip pat laikomas sudedamoji čia aptariamo modelio dalimi.

Šią naują dimensiją apibūdina skirtingi tobulinimo etapai, kurie atitinka švietėjų sąmoningumo lygį ir lemia tris pagrindines veiklos grupes:

- informacijos apie sveikatą ir jos būklę valdymas;
- sąveika ir intervencija;
- sąlygų gerinimas ir prevencija.

Aprašymas

Žinoti apie skaitmeninių technologijų naudojimo poveikį sveikatai, gebėjimą bendrauti bei imtis veiksmų atsižvelgiant į besimokančiųjų ir savo, kaip švietėjo, fizinę ar psichinę sveikatą. Atpažinti galimus pavojus, užkirsti jiems kelią ir prisidėti prie sveikatos gerinimo.

7 dimensija: sveikata ir gerovė			
7.1 pogrupis Informacijos apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai valdymas Žinoti apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai ir gebėti išnagrinėti naujausią, su sveikata susijusią informaciją. Stebėti savo ir besimokančiųjų situaciją ir taikyti įvertintą informaciją siekiant tikslingo skaitmeninių technologijų naudojimo mokymosi procesuose (EdDiCo projekto siūlymas).			
	Žinios (su turiniu susijusios žinios)	Įgūdžiai (žinių taikymas)	Požiūris (savarankiškumas ir atsakomybė)
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kad skaitmeninės technologijos gali turėti įtakos sveikatai, ir kaip gauti su sveikata susijusios informacijos.	Lygina ir įvertina savo ir besimokančiųjų situacijas pagal turimą, su sveikata susijusią informaciją.	Įsipareigojimas rūpintis savo ir besimokančiųjų sveikata, grindžiamas atviru ir nešališku požiūriu; bendras susidomėjimas poveikiu sveikatai, kurį daro skaitmeninių technologijų naudojimas.

Ekspertas (B lygis)	Supranta skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai ir žino apie paramos schemas ar į ką kreiptis.	Didina informuotumą bei ugdo sąmoningumą apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai; naudoja organizacines, pedagogines ir technologines žinias įgyvendinant skaitmeninių technologijų poveikio sveikatai prevencijos priemones ir gerinant sąlygas arba mažinant skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai	Vadovaujantis atsakingu ir tiriamuoju požiūriu, kritiškai stebint informaciją apie sveikatą, laikytis nuomonės, kad sveikata yra labai svarbi mokymo ir mokymosi procesuose.
Iniciatorius (C lygis)	Daug žino apie sveikatos problemas, susijusias su skaitmeninių technologijų naudojimu, taip pat apie metodus, kaip įžvalgiai įvertinti savo ar besimokančiųjų situaciją.	Numato būsimą skaitmeninių technologijų poveikį savo ir besimokančiojo sveikatos būklei ir kuria naująsias, su sveikata susijusias, informacijas.	Kūrybiškas požiūris į skaitmeninių technologijų poveikio sveikatai suvokimą, vertinimą ir tolesnį tyrinėjimą; įsipareigojimas gerinti informacinę bazę, taip pat besimokančiųjų ir savo sveikatos būklę.
7.2 pogrupis Sąveika ir intervencija Pritarti sveikam skaitmeninių technologijų naudojimui ir atsakingai naudotis jomis sąveikaujant su besimokančiais kolegais. Siūlyti arba ieškoti paramos, jei reikia. (EdDiCo projekto siūlymas)			
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino pagrindinius požymius, kada reikia intervencijos ir kaip suteikti pirmąją pagalbą besimokantiems/švietėjams, kurie patiria sveikatos problemų, atsirandančių dėl skaitmeninių technologijų naudojimo.	Pozityviai bendrauja su besimokančiais ir kolegais dėl savo arba besimokančiųjų sveikatos būklės; įvertinę realią situaciją inicijuoja reikiamas intervencijas dėl savo ar besimokančiojo (-ųjų) sveikatos būklės.	Yra atviras bendraujant ir dalinantis iššūkiais, su kuriais susiduria pats ar besimokantieji; suvokia būtinybę skubiai padėti besimokantiems ar kolegoms, susiduriantiems su iššūkiais, kurių pasėkoje kyla sveikatos problemų dėl skaitmeninių technologijų naudojimo/ daromo poveikio.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip įvertinti besimokančiojo (-ių) ar savo situaciją, ir kada reikia intervencijos, ir žino, kur kreiptis pagalbos, jei kažkam (kolegoms, kitiems asmenims) jos reikia.	Palaiko besimokančiųjų „sveiką“ naudojimąsi skaitmeninėmis technologijomis ir siūlo asmeninę paramą, jei to reikia; ieško kolegų pagalbos savo problemoms spręsti ir kreipiasi konsultacijos į trečiąją šalį, jei to reikia; aktyviai padeda besimokantiems arba organizuoja (skubią) medicininę/psichologinę pagalbą; vertina besimokančiųjų arba savo situaciją pagal intervencijos būtinumo kriterijus.	Užuojauta ir empatija besimokantiems kaip asmenybėms, kai jie susiduria su sveikatos problemomis (tiek fizinėmis, tiek psichologinėmis); pasitikėjimas savimi, kai kalbama apie savo paties fizinės ar psichinės sveikatos problemas; pasirengimas aktyviai padėti ir palaikyti besimokančiuosius ar kolegas, susidūrusius su iššūkiais dėl skaitmeninių technologijų poveikio sveikatai.
Iniciatorius (C lygis)	Nuolat gilina žinias apie bendravimo ir sąveikos strategijas ir metodus, susijusius su skaitmeninių technologijų poveikiu sveikatai; žino, kaip įsikišti į įvairias situacijas, kuriose atsiduria besimokantieji ir švietėjai, ir kuriose sprendžiami su sveikata ir skaitmeninėmis technologijomis susiję klausimai.	Sistemiškai įsikiša, kai reikia besimokančiųjų sveikatos būklės taisymo/ situacijos gerinimo; aktyviai, tinkamai ir nedelsiant imasi veiksmingų priemonių, jei to reikia, arba protingai remia ir padeda trečiųjų šalių intervencijai, siekiant padėti besimokantiems, turintiems sveikatos problemų dėl skaitmeninių technologijų naudojimo.	Nusiteikimas padėti kurti pozityvią ir atvirą bendravimo / sąveikos kultūrą atitinkamoje mokymosi aplinkoje (tarp besimokančiųjų ir švietėjų); jausti atsakomybę už tinkamą intervenciją visose sveikatos srityse, susijusiose su skaitmeninių technologijų naudojimu

7.3 pogrupis

Sąlygų gerinimas ir prevencija

Išnagrinėti, aptarti, imtis ir tobulinti priemones, susijusias su besimokančiųjų ir savo paties sveikata. Ugdyti savo ir besimokančiųjų gebėjimą naudotis skaitmeninėmis technologijomis saugant sveikatą. (EdDiCo projekto siūlymas)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino galimybes stebėti, kontroliuoti ir valdyti skaitmeninių technologijų naudojimą rūpinantis besimokančiųjų ar savo sveikata.	Įvertina, kaip skaitmeninių technologijų naudojimo stebėsenos, kontrolės ir valdymo galimybės gali sudaryti geresnes sąlygas naudoti šias technologijas.	Pasirengę aptarti sveikatos būklę/ sąlygas bei galimybes siekiant saugoti/gerinti sveikatą.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip įvertinti ir nustatyti, kokios organizacinės, pedagoginės ir technologinės galimybės galėtų sumažinti neigiamą skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai.	Didina informuotumą apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai; naudojasi organizacinėmis, pedagoginėmis ir technologinėmis žiniomis, kad įgyvendintų priemones, skirtas užkirsti kelią pavojams ir pagerinti sąlygas arba sumažinti skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai.	Tiriamasis požiūris į naujas koncepcijas ir metodus, susijusius su skaitmeninių technologijų neigiamo poveikio sveikatai mažinimu; skatinti savo ir besimokančiųjų gebėjimą kontroliuoti ir naudoti skaitmenines technologijas sveikatos labui.
Iniciatorius (C lygis)	Žino apie galimas pasekmes/ situacijas, taip pat aktualias, naujausias galimybes; nuolat ieško tinkamų situacijos kontrolės ir valdymo metodų; žino apie skaitmeninių technologijų potencialą sveikatos stebėsenai ir kontrolei.	Numato ir konceptualizuoja paramą pagalbai siekiant sveikatos užtikrinimo ir pasiūlo realius sprendimus, kaip pagerinti besimokančiųjų ir švietėjų fizinės ir psichinės sveikatos būklę bei sąlygas.	Strateginis tikslas - tvariai užkirsti kelią skaitmeninių technologijų keliamiems pavojams švietimo srityje; etinė atsakomybė už naudingos ir sveikos ateities kūrimą, numatant, kad skaitmeninių technologijų naudojimas didės.

2.4 Kvietimas imtis veiksmų

Skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis buvo patvirtintas įvairiuose jo kūrimo proceso etapuose, buvo tobulinamas įvertinus grįžtamąjį ryšį iš modelio pristatymų bei diskusijų su įvairiomis suinteresuotosiomis šalimis. EdDiCo projektas siūlo šį modelį diskusijoms, ir ragina visas suinteresuotąsias šalis dalyvauti iteraciniame modelio patvirtinimo ir tolesnio tobulinimo procese, įtraukiant, bet neapsiribojant, šias suinteresuotųjų šalių grupes:

- mokytojų rengimo skyrius;
- skaitmeninio švietimo ekspertus;
- suinteresuotųjų šalių organizacijas;
- kompetencijų ekspertus ir sandarų/metmenų autorius.

Modelis planuojamas tobulinti atsižvelgiant į grįžtamojo ryšio anketos pastabas (Pvz., dėl esamų ar trūkstamų dimensijų ar pogrupių, jų aprašymų ir pan.), kurias prašome pateikti projekto svetainėje esančioje anketoje. Daugiau informacijos: <https://eddico.eu/outputs/wp2/>.

3 EdDiCo skaitmeninių dėstytojo kompetencijų tobulinimo modelis

	Žinios (su turiniu susijusios žinios)	Įgūdžiai (žinių taikymas)	Požiūris (savarankiškumas ir atsakomybė)
1 dimensija: Profesinis įsitraukimas			
1.1 pogrupis Bendravimas organizacijoje Naudoti skaitmenines technologijas siekiant pagerinti komunikaciją organizacijoje su besimokančiaisiais, tėvais ir trečiosiomis šalimis. Prisidėti prie bendradarbiavimo kuriant ir tobulinant organizacijos komunikacijos strategijas. (Pagal DigCompEdu)			
Tyrinėtojas (A lygis)	Yra girdėjęs apie pagrindines priemones ir skaitmenines technologijas, skirtas komunikacijai organizacijoje gerinti.	Naudojasi pagrindinėmis skaitmeninėmis technologijomis, kad pagerintų bendravimą su mokiniais, tėvais, kolegomis, paramą teikiančiais darbuotojais ar trečiosiomis šalimis, susijusiomis su projektais švietime (pvz., kvestiniais ekspertais, lankytinomis vietomis).	Domėjimasis organizacijos komunikacijos strategijų tobulinimu.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip naudotis įvairiomis skaitmeninėmis technologijomis, kad pagerintų organizacijoje bendravimą, ir žino, kokias technologijas naudoti atsižvelgiant į konkretų tikslą ir kontekstą.	Naudoja skirtingus skaitmeninės komunikacijos kanalus ir priemones, priklausomai nuo komunikacijos tikslo ir konteksto (pvz., per organizacijos interneto svetainę, institucijos skaitmenines technologijas, platformas ar komunikacijos kanalus) ir pritaiko savo komunikacijos strategijas konkrečiai auditorijai.	Atsakingas požiūris, etiškas bendravimas naudojantis skaitmeninėmis technologijomis (pvz., interneto etiketo laikymasis).
Iniciatorius (C lygis)	Naudoja platų skaitmeninių technologijų ir strategijų repertuarą, kad pagerintų komunikaciją organizacijoje.	dažnai vertina, aptaria ir pritaiko savo komunikacijos strategijas ir naudoja skaitmenines technologijas, kad administracinės procedūros taptų skaidresnės besimokantiems ir (arba) tėvams ir jie galėtų priimti pagrįstus sprendimus dėl būsimų mokymosi prioritetų.	Reflektyvus požiūris, bendradarbiaujant aptariant ir pertvarkant organizacijos komunikacijos strategijas, laikantis nuoseklios vizijos tobulinimo.
1.2 pogrupis Profesinis bendradarbiavimas Naudoti skaitmenines technologijas bendradarbiaujant su kitais pedagogais, dalytis ir keistis žiniomis bei patirtimi ir kartu kuriant inovatyvias pedagogines praktikas. (Pagal DigCompEdu)			
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino skaitmenines technologijas, kurios leidžia bendradarbiauti su kitais pedagogais.	Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis, kad galėtų bendradarbiauti su savo kolegomis (pvz., vykdydamas bendrą projektą arba tarpusavyje dalindamasis turiniu, žiniomis ir nuomonėmis).	Bendras domėjimas skaitmeninėmis technologijomis siekiant bendradarbiauti su kitais pedagogais.
Ekspertas (B lygis)	Žino įvairias skaitmenines technologijas ir skaitmenines bendruomenes, kad galėtų bendradarbiauti su kitais pedagogais.	Naudoja skaitmenines technologijas, kad galėtų keistis idėjomis ir ištekliais su kitais pedagogais ir kartu su kitais savo organizacijos pedagogais kurti skaitmeninius išteklius.	tiriamasis požiūris, smalsumas dėl įvairių būdų bendradarbiauti su kitais pedagogais.
Iniciatorius (C lygis)	Žino, kaip veiksmingai, atsakingai ir saugiai naudotis įvairiomis skaitmeninėmis technologijomis bendradarbiaujant su kitais pedagogais ir žino įvairių priemonių naudojimo atvejus.	Naudojasi skaitmeninėmis technologijomis, kad bendradarbiautų su kitais pedagogais savo institucijoje ir už jos ribų, dalytųsi žiniomis, patirtimi ir ištekliais, kartu tyrinėtų, permąstytų ir plėtotų (inovatyvias) pedagogines praktikas; puoselėja ir teikia paramą pedagogų tinkle ir tobulina savo profesinę pažangą.	Įsipareigojimas skaitmeniniu būdu bendradarbiauti su kitais pedagogais ir mokytis iš kolegų, taip pat strateginis požiūris į bendravimą ir partnerystę kūrimą ir išlaikymą.

1.3 pogrupis

Praktikos refleksija

Individualiai ir kartu su kolegomis apsvarstyti, kritiškai vertinti ir aktyviai plėtoti savo ir savo švietimo bendruomenės skaitmenines pedagogines praktikas. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino savo skaitmeninės kompetencijos ribas ir savo tobulėjimo poreikius.	Apmąsto savo skaitmeninę ir pedagoginę praktiką bei mokymo poreikius.	Kritiškas požiūris į savo skaitmeninę ir pedagoginę praktiką.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip rasti geriausios praktikos pavyzdžių, kursų ar kitų patarimų, kaip tobulinti savo skaitmeninę ir pedagoginę praktiką.	Kritiškai apmąsto savo skaitmeninę ir pedagoginę praktiką, nustato kompetencijos spragas ir naudoja įvairiais ištekliais, kad tobulintų savo skaitmeninę ir pedagoginę praktiką eksperimentuodamas ir taikydamas tarpusavio mokymosi scenarijus.	refleksyvus požiūris į skaitmeninę politiką ir praktiką organizacijos lygmeniu, teikiant kritinį grįžtamąjį ryšį.
Iniciatorius (C lygis)	Seka naujausius inovatyvaus mokymo mokslinius tyrimus ir žino, kaip integruoti tyrimų rezultatus į savo praktiką.	Nuolat (bendradarbiaudamas ir) aktyviai plečia ir tobulina savo skaitmeninės pedagoginės praktikos repertuarą ir padeda kitiems tobulinti skaitmenines kompetencijas.	Įsipareigojimas bendrai svarstyti, tobulinti ir atnaujinti švietimo politiką ir praktiką apskritai.

1.4 pogrupis

Skaitmeninis tęstinis profesinis tobulėjimas (CPD)

Naudoti skaitmeninius šaltinius ir išteklius nuolatiniam profesiniam tobulėjimui. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie internetinius išteklius, kurie padeda gilinti dalykines ar didaktines žinias.	Naudojasi internetu, kad atnaujintų savo dalykines ir didaktines žinias.	Informuotumas apie internetinių išteklių galimybes profesiniam tobulėjimui (CPD).
Ekspertas (B lygis)	Žino kur rasti įvairių internetinių išteklių ir mokymosi galimybių, atitinkančių skirtingus poreikius.	Naudojasi įvairiomis formalios ir neformalios mokymosi galimybėmis profesiniam tobulėjimui, pvz., konferencijos, internetiniai seminarai, mokymasis internetinėse bendruomenėse, vaizdo paaiškinimai.	Tiriamasis požiūris į internetines kvalifikacijos tobulinimo galimybes (CPD).
Iniciatorius (C lygis)	Žino, kaip rasti įvairių mokymosi išteklių ir galimybių bei kaip juos pasirinkti siekiant konkrečių poreikių tobulinimo.	Pagal poreikius naudoja aktualiais skaitmeniniais ištekliais ir mokymosi galimybėmis siekiant tobulinti žinias ir įgūdžius tobulinti, aktyviai dalyvauja internetinėse bendruomenėse ir padeda kitiems tobulėti (pvz., kuria mokymo išteklius kitiems).	Įsipareigojimas pasinaudoti pasiekiamais ištekliais savo kvalifikacijos tobulinimui (CPD) ir padėti kitiems tobulinti žinias ir įgūdžius.

2 dimensija: Skaitmeniniai ištekliai

2.1 pogrupis

Skaitmeninių išteklių pasirinkimas

Identifikuoti, įvertinti ir parinkti skaitmeninius išteklius mokymui ir mokymuisi. Renkantis skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą atsižvelgti į specifinius mokymosi tikslus, kontekstą, didaktinius metodus ir besimokančiųjų grupę. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie skaitmeninių technologijų galimybes ieškant išteklių (pvz., platformas, kuriose pateikiami švietimo ištekliai) ir išmano paprastas paieškos internete strategijas.	Naudojasi pagrindinėmis skaitmeninėmis technologijomis išteklių paieškai (pvz., naudoja paprastas paieškos internete strategijas).	Mažai pasitiki savimi vertinant ir renkantis skaitmeninius išteklius.
Ekspertas (B lygis)	Žino kriterijus, pagal kuriuos galima identifikuoti tinkamus išteklius.	Vertina ir pasirenka skaitmeninius išteklius pagal kriterijus: įvertina skaitmeninių išteklių kokybę ir jų tinkamumą savo besimokančiųjų grupei bei konkrečiam mokymosi tikslui ir atitinkamai pritaiko paieškos strategijas.	Strateginis požiūris į skaitmeninių išteklių atranką; įsipareigojimas tobulinti turimus išteklius teikiant atsiliepimus ir rekomendacijas.

Iniciatorius (C lygis)	Žino, kaip įvairius metodus, kaip identifikuoti ir pasirinkti tinkamus išteklius.	Vertindamas ir pasirinkdamas išteklius atsižvelgia į visus svarbius aspektus ir šaltinius (pvz., bendradarbiavimo platformas, oficialias saugyklas); skatina kolegas naudotis skaitmeniniais ištekliais, nurodydamas šaltinius ir strategijas, taip pat dalijasi savo išteklių saugyklomis. Naudodamasis ištekliais auditorijoje, jis (ji) juos kontekstualizuoja besimokantiejiems (pvz., nurodydamas jų šaltinį ir galimą šališkumą).	Pasiryžimas įgalinti kitus ir skatinti skaitmeninių išteklių naudojimą švietime, tarp savo besimokančiųjų ir kolegų.
-------------------------------	---	---	--

2.2 pogrupis

Skaitmeninių išteklių kūrimas ir keitimas/redagavimas.

Redaguoti ir kurti esamus atvirai licencijuotus išteklius ir kitus išteklius, kai tai leidžiama. Individualiai arba kartu su kolegomis kurti naujus skaitmeninius švietimo išteklius. Kuriant skaitmeninius išteklius ir planuojant jų naudojimą atsižvelgti į specifinius mokymosi tikslus, kontekstą, didaktinius metodus ir besimokančiųjų grupę. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino pagrindines skaitmeninių išteklių kūrimo ir redagavimo priemones ir įrankius.	Naudoja pagrindines programas (pvz., MsWord or PPT/Gdocs or slides / Apple Pages ar pan.) paprastiems skaitmeniniams ištekliais kurti ir šiek tiek juos redaguoja (pvz., skaitmeniniai pratimų lapai (worksheets), viktorinos, skaitmeniniai pristatymai).	Domisi kūrimo ir redagavimo procesais.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip kurti skaitmeninius išteklius, praturtintus interaktyvios daugialypės terpės elementais, ir kaip redaguoti (atvirai licencijuotus) skaitmeninius švietimo išteklius, kad jie būtų konkrečiam mokymosi kontekstui ir atitiktų licencijos reikalavimus.	Taiko sudėtingesnes strategijas ir priemones, kad galėtų pagal licenciją kurti ir redaguoti skaitmeninius išteklius, kuriuose integruojami interaktyvūs elementai (pvz., animacija, nuorodos, daugialypė terpė, žaidimai) ir kurie atitinka specifinį mokymosi tikslą ir besimokančiųjų grupę.	Tiriamasis požiūris į skaitmeninių išteklių kūrimą ir redagavimą.
Iniciatorius (C lygis)	Gera žino, kaip kurti ir redaguoti sudėtingus skaitmeninius išteklius, atitinkančius atitinkamus mokymosi tikslus.	Kuria ir redaguoja sudėtingus, inovatyvius ir interaktyvius skaitmeninius išteklius ir mokymosi veiklas (pvz., interaktyvūs pratimų lapai (worksheets), internetinius testus, internetines bendradarbiavimo reikalaujančias mokymosi veiklas (tokias kaip viki, tinklaraščiai, žaidimai, programėles, vizualizacijos), suderintas su mokymosi tikslais ir pritaikytas besimokančiųjų grupėms; tai daro tiek individualiai, tiek bendradarbiaujant su kolegomis.	Kūrybiškumas ir didelis pasitikėjimas savimi (bendrai) kuriant ir redaguojant skaitmeninius išteklius.

2.3 pogrupis

Skaitmeninių išteklių valdymas, apsauga ir dalijimasis jais

Valdyti skaitmeninį turinį ir padaryti jį prieinamą besimokantiejiems, tėvams ir kitiems pedagogams. Veiksmingai apsaugoti neskelbtiną skaitmeninį turinį. Gerbti ir tinkamai taikyti privatumo ir autorių teisių taisykles. Išmanyti atvirųjų licencijų ir atvirųjų švietimo išteklių naudojimą ir kūrimą, įskaitant tinkamą jų priskyrimą. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino pagrindines skaitmeninio turinio valdymo ir dalijimosi juo strategijas. Žino, kad kai kurie skaitmeniniai ištekliai yra saugomi autorių teisių.	Saugo ir tvarko skaitmeninį turinį savo tolesniam naudojimui ir dalinasi skaitmeniniu turiniu naudodamasis pagrindinėmis strategijomis (pvz., siunčiant kaip el. pašto priedą arba pateikiant kaip nuorodą).	Duomenų apsaugos, privatumo ir autorių teisių taisyklių žinojimas.
------------------------------	--	--	--

Ekspertas (B lygis)	Išmano skaitmeninio turinio valdymo, bendrinimo ir apsaugos strategijas.	Tinkamai tvarko skaitmeninį turinį ir dalijasi juo (pvz., įterpia jį į skaitmeninę aplinką). Teisingai nurodo išteklius, kuriems taikomos autorių teisės, ir saugo asmeninius bei neskelbtinus duomenis (pvz., egzaminus, mokinių ataskaitas).	Atsakingas požiūris į duomenų apsaugos, privatumo ir autorių teisių taisykles.
Iniciatorius (C lygis)	Profesionaliai išmano skaitmeninio turinio kūrimo, valdymo, bendrinimo ir apsaugos strategijas.	Profesionaliai tvarko skaitmeninį turinį ir juo dalijasi (pvz., kaupia išsamias skaitmeninio turinio saugyklas ir suteikia galimybę jomis naudotis besimokantiesiems ar kitiems pedagogams); skaitmeniniu būdu skelbia savo sukurtus išteklius ir atitinkamam turiniui priskiria (atvirąsias) licencijas; veiksmingai saugo asmeninius ir neskelbtinus duomenis.	Inovatyvus požiūris į skaitmeninio turinio valdymą ir dalijimąsi juo. Duomenų apsaugos, privatumo ir autorių teisių taisyklių laikymasis.

3 dimensija: Mokymas ir mokymasis

3.1 pogrupis

Mokymas

Suplanuoti ir tinkamai parinkti skaitmeninius prietaisus ir išteklius mokymo procese, siekiant padidinti mokymo intervencijų veiksmingumą. Tinkamai valdyti ir organizuoti skaitmenines mokymo intervencijas. Eksperimentuoti ir kurti naujus didaktinius metodus bei dėstymo būdus. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie auditorijose turimas skaitmenines technologijas (pvz., skaitmenines lentas, projektorius, kompiuterius).	Mokymo procese naudoja pagrindinius skaitmeninius prietaisus ir išteklius.	Domisi skaitmeniniais prietaisais ir ištekliais mokymo ir mokymosi procese.
Ekspertas (B lygis)	Žino įvairius skaitmeninius prietaisus ir išteklius, ir kaip tikslingai juos integruoti į mokymo ir mokymosi procesą.	Į mokymo ir mokymosi procesą prasmingai ir interaktyviai integruoja įvairius skaitmeninius prietaisus ir išteklius; rengia mokymosi sesijas ar organizuoja kitokio poūžio sąveiką skaitmeninėje aplinkoje.	Smalsumas naudoti skaitmeninius prietaisus ir išteklius mokymo ir mokymosi procese, siekiant padidinti metodinę įvairovę.
Iniciatorius (C lygis)	Gera žino kaip tikslingai ir inovatyviai integruoti skaitmeninius prietaisus ir išteklius bei pritaikyti juos konkrečiai mokymosi aplinkai.	Naudoja įvairius skaitmeninius prietaisus ir išteklius, kad sukurtų sudėtingą ir inovatyvią skaitmeninę mokymosi veiklą, kuri pagerina mokymą; nuolat vertina skaitmeninių mokymo strategijų veiksmingumą ir atitinkamai koreguoja savo strategijas.	Kūrybiškas, novatoriškas ir lankstus požiūris į skaitmeninių prietaisų ir išteklių naudojimą bei mokymo metodų pritaikymą.

3.2 pogrupis

Konsultavimas

Naudoti skaitmenines technologijas ir paslaugas, kad būtų pagerinta sąveika su besimokančiais, individualiai ir kolektyviai, mokymosi sesijos metu, prieš ir po jos. Naudoti skaitmenines technologijas, kad būtų laiku ir tikslingai teikiamos rekomendacijos ir pagalba. Eksperimentuoti ir kurti naujas orientavimo ir pagalbos siūlymo formas ir formatus. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino pagrindines skaitmenines technologijas ir bendravimo su besimokančiais strategijas.	Naudojasi pagrindinėmis skaitmeninėmis technologijomis ir skaitmeninėmis strategijomis, kad atsakytų į besimokančiųjų klausimus ir problemas, susijusias su dėstomu dalyku (pvz., el. paštu ar pokalbiais).	Domisi sąveikos su besimokančiais stiprinimu.
Ekspertas (B lygis)	Išmano skaitmenines technologijas ir strategijas, skirtas stebėti besimokančiųjų elgesį ir individualiai bei kolektyviai padėti besimokantiesiems mokymosi procese.	Naudoja skaitmenines technologijas, kad pagerintų sąveiką su besimokančiais skaitmeninėje aplinkoje, stebi jų elgesį ir, jei reikia, teikia patarimus ir paramą; eksperimentuoja naujomis skaitmeninėmis formomis ir formatais, kaip teikti patarimus ir paramą.	Save supranta kaip mokymosi vadovą; tiriamasis požiūris į profesinio orientavimo paslaugų teikimą.

Iniciatorius (C lygis)	Gera žino kaip skaitmeninės technologijos gali būti strategiškai ir tikslingai naudojamos siekiant padėti besimokantiejiems individualiai ir kolektyviai mokytis.	Strategiškai ir tikslingai naudoja skaitmenines technologijas orientavimui ir paramai teikti; kurdamas mokymosi aplinką numato mokinių orientavimo poreikius ir nuotoliniu būdu stebi mokinių elgesį, kad prireikus galėtų įsikišti, kartu sudarydamas sąlygas savireguliacijai; kuria naujas skaitmenines orientavimo ir paramos teikimo formas ir formatus.	Novatoriškas ir kūrybiškas požiūris į profesinio orientavimo paslaugų teikimą.
-----------------------------------	---	---	--

3.3 pogrupis

Mokymasis bendradarbiaujant

Naudoti skaitmenines technologijas siekiant skatinti ir stiprinti besimokančiųjų bendradarbiavimą. Sudaryti sąlygas besimokantiejiems naudoti skaitmenines technologijas atliekant bendradarbiavimo užduotis, kuriomis siekiama skatinti bendravimą, bendradarbiavimą ir žinių kūrimą bendradarbiaujant. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kaip skaitmeninės technologijos gali būti naudojamos mokymosi bendradarbiaujant veiklose.	Vykdydamas bendradarbiavimo veiklą, kartais paskatina mokinius naudoti skaitmeninėmis technologijomis, pavyzdžiui, ieškant informacijos internete arba pristatant rezultatus.	Ribotas lankstumas pritaikant suplanuotas veiklas; noras mokytis strategiškai diegti skaitmenines technologijas kuriant bendradarbiavimo veiklą.
Ekspertas (B lygis)	Žino populiariausias bendradarbiavimo veiklas ir skaitmenines technologijas, atsižvelgiant į jų ribotumus ir galimybes.	Įgyvendina veiklą, kurios metu besimokantieji naudoja skaitmeninėmis technologijomis, kad bendradarbiaudami kurtų žinias (pvz., kauptų informaciją ir ją keistųsi) ir dokumentuotų savo bendras pastangas (pvz., skaitmeniniai pristatymai, vaizdo įrašai, tinklaraščio įrašai); sukuria bendradarbiavimo veiklą skaitmeninėje aplinkoje (pvz., tinklaraščiai, viki, moodle, virtualios mokymosi aplinkos).	Įsipareigojimas suteikti besimokantiejiems galimybę bendradarbiauti ir bendrauti. Tiriamasis požiūris į skaitmeninių technologijų, palengvinančių bendradarbiavimo procesus, naudojimą.
Iniciatorius (C lygis)	Žino įvairias mokymosi bendradarbiaujant veiklas ir įvairias skaitmenines technologijas, skirtas besimokančiųjų bendram žinių kūrimui ir tarpusavio vertinimui.	Kurti ir valdyti įvairias mokymosi bendradarbiaujant veiklas, kuriose mokiniai naudoja įvairiomis skaitmeninėmis technologijomis, kad bendradarbiaudami atliktų tyrimus, dokumentuotų rezultatus ir apmąstytų savo mokymąsi; mokymąsi bendradarbiaujant taip pat naudoja kaip priemonę besimokančiųjų bendradarbiavimo įgūdžiams tobulinti, kartu su kitais susijusiais įgūdžiais, pavyzdžiui, derybų, problemų sprendimo, bendravimo.	Novatoriškas požiūris, naudojant skaitmenines technologijas, kad būtų išrasti nauji mokymosi bendradarbiaujant formatai.

3.4 pogrupis

Savivaldus mokymasis

Naudoti skaitmenines technologijas savivaldaus mokymosi procesams palaikyti, t. y. suteikti besimokantiejiems galimybę planuoti, stebėti ir apmąstyti savo mokymąsi, pateikti pažangos įrodymus, dalytis įžvalgomis ir siūlyti kūrybiškus sprendimus. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino kaip mokiniai galėtų naudoti skaitmenines technologijas savarankiško mokymosi veikloje.	Skatina besimokančiuosius naudoti skaitmeninėmis technologijomis (pvz., tinklaraščiais, dienoraščiais, planavimo įrankiais) savarankiško/savivaldaus mokymosi veikloje, pvz., informacijos paieškai ar rezultatų pateikimui.	Domisi skaitmeninių technologijų galimybėmis savivaldaus mokymosi proceso palaikymui.
----------------------------------	--	--	---

Ekspertas (B lygis)	Gera žino apie skaitmeninių technologijų ir aplinkų naudojimą savarankiško mokymosi procesams palaikyti.	Naudoja skaitmenines technologijas ar aplinkas (pvz., el. portfolio, besimokančiųjų tinklaraščiai, dienoraščiai, planavimo priemonės, garso ar vaizdo įrašai, nuotraukos), kad besimokantieji galėtų valdyti ir dokumentuoti visus savo mokymosi etapus, taip pat fiksuoti ir pristatyti savo darbą naudojant skaitmenines technologijas besimokančiųjų savęs vertinimui ir padeda besimokantiems kurti, taikyti ir peržiūrėti skaitmeninio savęs vertinimo kriterijus.	Įsipareigojimas įgalinti besimokančiuosius prisiimti atsakomybę už savo mokymosi procesą. Tiriamasis požiūris į skaitmeninių technologijų naudojimą siekiant geriau organizuoti savarankiško mokymosi procesus.
Iniciatorius (C lygis)	Labai gerai žino kaip naudoti skaitmenines technologijas ir aplinkas, kad padėtų savarankiškam mokymosi procesui.	Kritiškai apmąsto savo skaitmeninių strategijų tinkamumą savivaldžiam mokymuisi skatinti ir nuolat tobulina savo strategijas; kuria naujus skaitmeninius formatus ir/arba didaktinius metodus savivaldžiam mokymuisi.	Kūrybiškas, inovatyvus ir iteracinis požiūris į skaitmenines strategijas, padedančias savarankiškai reguliuoti mokymosi procesus. Savęs kaip pavyzdžio besimokantiems suvokimas - pats nuolat besimokantis.

3.5 pogrupis Žaidybinimas

Naudoti žaidimų elementus, pavyzdžiui, iššūkius, varžybas, taškus, ženklukus ir lyderių lenteles, kad mokymosi patirtis taptų smagesnė, o mokymosi rezultatai - tvaresni (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kas tai skaitmeninėmis technologijomis grindžiamas (skaitmeninis) žaidybinimas; kaip žaidimai taikomi, pagal konkrečius pavyzdžius.	Geba taikyti skaitmeninių žaidimų elementus mokymo ir mokymosi situacijose, siekiant pagerinti besimokančiųjų įsitraukimą, jei jiems suteikiamos technologijos.	Domisi skaitmeniniais žaidimų elementais.
Ekspertas (B lygis)	Žino skaitmeninių žaidimų integracijos procesą ir įvairių žaidybinimo pasiūlymų įvairovę bei galimybes.	Geba taikyti skaitmeninius žaidimus mokymo ir mokymosi situacijose ir pasirinkti geriausią technologiją norimiems mokymosi rezultatams pasiekti.	Tyrinėjamas požiūris į technologijų, galinčių skatinti skaitmenines žaidimų veiklas, mokymosi veiklos pasirinkimą ir pertvarkymą žaidybinimo tikslais.
Iniciatorius (C lygis)	Turi daug žinių apie skaitmeniniu būdu palaikomus žaidybinimo procesus mokymo ir mokymosi srityje.	Geba kurti, įgyvendinti ir vertinti skaitmeninius žaidimus, nepriklausomai nuo turimų skaitmeninių technologijų, ir integruoti veiklas į visą mokymosi procesą; išnaudoja skaitmeninio žaidybinimo proceso potencialą besimokančiųjų motyvacijai, kūrybiškumui ir savarankiškumui, taip pat toleruojant sudėtingumą ir nesėkmes.	Kūrybiškas požiūris į besimokančiuosius orientuotų skaitmeninio žaidybinimo proceso kūrimą; tyrinėjamos naujos sritys, kuriose galima taikyti skaitmeninių žaidimų elementus mokymosi procese

4 dimensija: Vertinimas

4.1 pogrupis Vertinimo strategijos

Skaitmenines technologijas naudoti formuojamajam ir apibendrinamajam vertinimui. Didinti vertinimo formų ir metodų įvairovę ir tinkamumą. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie skaitmenines technologijas, kurios gali būti naudojamos arba integruojamos į formuojamąjį ir apibendrinamąjį vertinimą.	Naudoja skaitmenines technologijas tradicinėms vertinimo strategijoms (pvz., sukuria vertinamas užduotis, kurios vėliau atliekamos popieriniu formatu).	Domisi skaitmeninių technologijų naudojimu naujoms vertinimo formoms.
Ekspertas (B lygis)	Žino įvairius skaitmeninio vertinimo formatus ir gali nustatyti skaitmenines technologijas, kurios tinka formuojamajam ar apibendrinamajam vertinimui.	Naudoja įvairias skaitmeninio vertinimo formas (pvz., viktorinas, e. portfelį, žaidimus).	Noras tyrinėti skaitmenines technologijas vertinimui.

Iniciatorius (C lygis)	Žino kaip nustatyti ir pritaikyti įvairias skaitmenines technologijas formuojamojo ir apibendrinamojo vertinimo formoms pagal įvairius naudojimo atvejus; žino jų privalumus ir trūkumus.	Geba tikslingai integruoti skaitmenines ir neskaitymenines vertinimo formas ir kurti naujas inovatyvias skaitmenines vertinimo formas, atitinkančias reikiamus mokymosi rezultatus. Kritiškai apmąsto savo skaitmeninių technologijų naudojimą vertinimui ir atitinkamai pritaiko savo strategijas.	Kūrybiškas požiūris į tinkamų, naujų vertinimo strategijų ir formų kūrimą.
4.2 pogrupis Įrodymų analizavimas Generuoti, atrinkti, kritiškai analizuoti ir interpretuoti skaitmeninius įrodymus apie besimokančiųjų veiklą, rezultatus ir pažangą, siekiant informuoti apie mokymą ir mokymąsi. (Pagal DigCompEdu)			
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kad mokinių veikla ir rezultatai skaitmeninėje aplinkoje generuoja duomenis, kurie gali būti naudojami mokinių pažangai stebėti.	Vertina pagrindinius duomenis apie besimokančiųjų veiklą (pvz., lankomumą) ir mokinių pasiekimus (pvz., pažymius), kad galėtų teikti individualų grįžtamąjį ryšį ir imtis tikslių intervencinių priemonių.	Bendras domėjimasis skaitmeninių duomenų galimybėmis siekiant gauti informacijos apie mokymą ir mokymąsi.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip galima strategiškai panaudoti skaitmenines technologijas, siekiant gauti ir vertinti duomenis apie besimokančiųjų pažangą.	Naudoja, lygina ir vertina įvairius besimokančiųjų pasiekimų įrodymų šaltinius: naudoja skaitmenines technologijas (pvz., viktorinas, balsavimo sistemas, žaidimus) mokymo procese, taip pat skaitmeninės aplinkos duomenų analizės priemones, kad galėtų stebėti ir vizualizuoti besimokančiųjų veiklą bei geriau suprasti atskirų besimokančiųjų paramos poreikius.	Tiriamasis požiūris į duomenis generuojančias priemones, galinčias padėti stebėti besimokančiųjų pažangą ir teikti paramą.
Iniciatorius (C lygis)	Žino sudėtingesnius duomenų generavimo ir vizualizavimo metodus (pvz., grįžtus mokymosi analitika), taip pat jų išskirtinę vertę ir tinkamumą duomenų analizės naudojimo atvejams.	Nuolat stebi skaitmeninę veiklą, apmąsto ir apibendrina skaitmeninius duomenis apie besimokančiuosius, kad nustatytų kaip besimokantieji mokosi ir pagal tai pritaikytų savo dėstymo strategijas. Kritiškai įvertina ir svarsto įvairių duomenų šaltinių vertę ir pagrįstumą, taip pat įprastų duomenų analizės metodų tinkamumą.	Stiprus įsipareigojimas laikytis holistinio požiūrio į duomenų rinkimą ir vertinimą.
4.3 pogrupis Grįžtamasis ryšys ir jo planavimas Panaudoti skaitmenines technologijas, kad besimokantieji būtų laiku ir tikslingai teikiamas grįžtamasis ryšys. Atitinkamai pritaikyti mokymo strategijas ir teikti tikslingą pagalbą, remiantis naudojamų skaitmeninių technologijų įrodymais. Sudaryti sąlygas besimokantiejiems ir tėvams suprasti skaitmeninių technologijų generuojamus įrodymus ir naudoti juos priimančias sprendimus. (Pagal DigCompEdu)			
Tyrinėtojas (A lygis)	Žino technologijas, kurios gali būti naudojamos grįžtamajam ryšiui besimokantiejiems teikti.	Naudoja technologijas besimokančiųjų pažangai fiksuoti ir konsultuoti teikiant grįžtamąjį ryšį.	Domėjimasis asmeninio grįžtamojo ryšio teikimu.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip vertinti ir teikti grįžtamąjį ryšį besimokantiejiems naudojant technologijas.	Naudojasi technologijomis, kad galėtų teikti asmeninį grįžtamąjį ryšį ir skaidriai informuoti apie padarytą pažangą, teikti diferencijuotą paramą besimokantiejiems ir pritaikyti mokymo strategijas pagal naudojamų technologijų sugeneruotus duomenis.	Įsipareigojimas teikti asmeninį grįžtamąjį ryšį ir pritaikyti mokymo strategijas pagal duomenis apie besimokančiuosius.
Iniciatorius (C lygis)	Žino kokios / kaip technologijos gali teikti asmeninį grįžtamąjį ryšį, ir žino, kaip analizuoti skaitmeninius duomenis apie besimokančiuosius.	Teikia individualizuotą grįžtamąjį ryšį ir pritaiko mokymą pagal besimokančiojo duomenis; moko studentus suprasti ir panaudoti suteiktą grįžtamąjį ryšį, kad galėtų kartu kurti individualius mokymosi planus.	Lankstumas pertvarkant ir įvairiais būdais atnaujinant mokymo strategijas, pagal duomenis apie besimokančiųjų prioritetus ir poreikius, taip pat įvairių mokymo ir mokymosi formų taikymo efektyvumas.

4.4 pogrupis

(Mikro)kredencializacija

Sukurti ženklelius/kredencialus, kuriuose būtų pateikta visa turima informacija, siekiant lengvesnio (tarpinių pasiekimų) pripažinimo (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie mikrokredencialų kūrimo procesą mikro ir makro mokymo turinio lygmenyse; taip pat apie sąsajas ir metaduomenis tarp kredencialų ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Naudoja egzistuojančias sistemas skaitmeniniams kredencialams išduoti; mikro ir makro mokymo turinio lygmenyse kuria mikrokredencialus, sąsajas ir metaduomenis tarp kredencialo ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Domėjimasis mikrokredencialų galimybėmis užskaitant mokymosi rezultatus ir perkelti ECTS kreditus tarp institucijų EAME.
Ekspertas (B lygis)	Turi daugiau žinių apie mikrokredencialų kūrimo procesą mikro ir makro mokymosi turinio lygmenyse ir geba paaiškinti metaduomenis ir sąsajas tarp kredencialų ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Naudoja ir geba apibūdinti kredencialų išdavimo sistemas; konsultuoja skaitmeninių kredencialų kūrimo proceso klausimais ir atlieka mikrokredencialų, sukurtų mikro ir makro mokymosi turinio lygmenimis, tarpusavio vertinimą, taip pat peržiūri ir atnauja kredencialų metaduomenis apie mokymosi rezultatus, vertinimo metodą, EKS lygį ir kt., gautus iš IT sistemų, pvz., skaitmeninio turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Smalsumas dėl skaitmeninių ir mikrokredencialų, kaip priemonės mokymosi rezultatų pripažinimui ir ECTS kreditų perkėlimo EAME.
Iniciatorius (C lygis)	Turi daug įvairių bei visapusiškų žinių apie mikrokredencialų kūrimo procesą mikro ir makro mokymo turinio lygmenyse, taip pat apie sąsajas ir metaduomenis tarp kredencialų ir skaitmeninio mokymo turinio virtualioje mokymosi aplinkoje.	Nuolat stebi skaitmeninę veiklą, apmąsto ir apibendrina skaitmeninius besimokančiųjų duomenis, kad nustatytų mokymosi modelius ir pritaiktų savo mokymo strategijas; kritiškai vertina ir aptaria įvairių duomenų šaltinių vertę ir pagrįstumą, taip pat įprastų duomenų analizės metodų tinkamumą.	Įsipareigojimas skatinti kolegas kurti skaitmeninius ir mikrokredencialus kaip priemonę mokymosi rezultatų pripažinimui ir ECTS kreditų perkėlimui EAME.

4.5 pogrupis

Pripažinimas

Vertinti mokymosi kredenciale pateiktą ir papildomą informaciją, siekiant įgūdžių ir kompetencijų pripažinimo ir didesnio kredencialo (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino institucines formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo rekomendacijas ir priemones.	Palygina dokumentais grindžiamus pasiekimus ir vertinimo metodus su pripažįstamais mokymosi rezultatais ar kompetencijomis; patikrina kredencialo galiojimą; konvertuoja įvertinimą, dokumentuoja ir praneša apie sprendimą dėl pripažinimo; vadovaujasi institucinėmis formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo rekomendacijomis ir priemonėmis.	Teigiamas požiūris į formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimą.
Ekspertas (B lygis)	Išmano institucines rekomendacijas ir priemones bei galiojančius formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo reglamentus ir principus.	Moko ir konsultuoja formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo procesų klausimais; kuria mokymosi turinį tokiu būdu, kad jį galima būtų pripažinti. Rengia ir pasirašo kreditų pripažinimo sutartis; teikia besimokančiesiems informaciją apie atvirąjį mokymąsi ir kaip jis gali būti pripažįstamas; taiko institucines formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo gaires ir priemones.	Įsipareigojimas įtikinti kolegas pripažinimo privalumais. Pasisakymas už skaidrius ir lengvai įgyvendinamus pripažinimo procesus savo institucijoje.

Iniciatorius (C lygis)	Išmano ir tobulina institucines rekomendacijas ir priemones, atsižvelgiant į naujausias diskusijas ir atnaujintus atitinkamus formaliojo ir neformaliojo mokymosi pripažinimo principus ir reglamentus.	Aiškina, kuria, įgyvendina ir nuolat tobulina institucines pripažinimo procedūras ir priemones, pavyzdžiui, aiškiai apibrėžtus ir suderintus pripažinimo procesus, pripažinimo duomenų bazę, duomenų standartus ir keitimąsi skaitmenine informacija, besimokančiųjų informavimą apie atvirąjį mokymąsi ir jo pripažinimą, suinteresuotųjų šalių įtraukimą. Dalijasi patirtimi ir aptaria naujoves su reikiama bendruomene.	Įsipareigojimas užtikrinti, kad visoje institucijoje būtų taikomi vienodo lygio pripažinimo kriterijai, ir (toliau) tobulinti pripažinimo duomenų bazę savo institucijoje.
-----------------------------------	---	---	--

5 dimensija: Besimokančiųjų įgalinimas

5.1 pogrupis

Prieinamumas ir įtraukimas

Užtikrinti mokymosi išteklių ir veiklų prieinamumą visiems ir specialiųjų poreikių turintiems besimokantiejiems. Atsižvelgti į besimokančiųjų (skaitmeninius) lūkesčius, gebėjimus, naudojimo būdus ir klaidingą supratimą, taip pat į kontekstinius, fizinius ar kognityvinius skaitmeninių technologijų naudojimo apribojimus ir reaguoti į juos. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino prieinamumo ir įtraukties iššūkius skaitmeninėje mokymosi aplinkoje ir tai, kaip svarbu užtikrinti visiems besimokantiejiems vienodą prieigą prie naudojamų technologijų. Supranta, kad skaitmeninės technologijos gali gerinti prieinamumą arba kelti tam iššūkių.	Dar nenaudoja skaitmeninių technologijų ir pedagoginių strategijų, skatinančių prieinamumą ir įtrauktį.	Susirūpinimas dėl prieinamumo ir įtraukties skaitmeniniame švietime.
Ekspertas (B lygis)	Žino skaitmenines pedagogines strategijas, kurios pritaikomos prie besimokančiųjų skaitmeninio konteksto (pvz., ribotas naudojimosi laikas, turimo įrenginio tipas). Žino, kad specialios skaitmeninės technologijos gali būti naudojamos besimokantiejiems, kuriems reikia specialios pagalbos (pvz., besimokantiejiems, turintiems fizinių ar psichinių apribojimų; besimokantiejiems, turintiems mokymosi sutrikimų).	Užtikrina, kad visi mokiniai galėtų naudotis dalyke naudojamomis skaitmeninėmis technologijomis. Naudoja skaitmenines technologijas ir strategijas (pvz., pagalbines technologijas), skirtas besimokantiejiems, kuriems reikia specialios pagalbos (pvz., studentams, turintiems fizinę ar psichinę negalią, turintiems mokymosi sutrikimų, regos ar klausos sutrikimų).	Tiriamasis požiūris į technologijas ir pedagogines strategijas, skirtas besimokantiejiems, kuriems reikia specialios pagalbos.
Iniciatorius (C lygis)	Išmano skaitmenines pedagogines strategijas, pritaikytas prie besimokančiųjų naudojimosi technologijomis, jų kompetencijų, lūkesčių, požiūrio, klaidingo supratimo ir netinkamo naudojimo, taip pat užtikrina prieinamumą ir įtrauktį.	Didina prieinamumą ir įtrauktį taikydamas skaitmenines pedagogines strategijas, kurios atitinka besimokančiųjų technologijų naudojimą, kompetencijas, lūkesčius, požiūrį, klaidingą supratimą ir netinkamą naudojimą, taip pat taikydamas dizaino principus prieinamumui didinti (pvz., šrifto, dydžio, spalvų, kalbos, išdėstymo, struktūros atžvilgiu); nuolat svarsto, ar įgyvendintos priemonės, skirtos prieinamumui didinti, yra tinkamos; atitinkamai pertvarko ir atnauja strategijas.	Reflektyvus, novatoriškas ir į besimokantįjį orientuotas požiūris į technologijas ir pedagogines strategijas, skatinančias prieinamumą ir įtrauktį skaitmeniniame švietime.

5.2 pogrupis

Diferencijavimas ir personalizavimas

Panaudoti technologijas, kad būtų patenkinti įvairūs besimokančiųjų mokymosi poreikiai, suteikiant besimokantiejiems galimybę tobulėti skirtingu lygiu ir greičiu, siekiant išsikelti mokymosi tikslų ir laikantis individualaus mokymosi kelio. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kad technologijos gali padėti diferencijuoti ir individualizuoti veiklą (pvz., siūlydamos skirtingo lygio ir pobūdžio veiklas).	Dar nenaudoja skaitmeninių technologijų, kad patenkintų specialius atskirų mokinių poreikius (pvz., disleksija, ADHD, išskirtinių gabumų studentai).	Noras sužinoti, kaip technologijos gali jam (jai) padėti pasiūlyti individualizuoto mokymosi galimybes.
Ekspertas (B lygis)	Žino įvairias diferencijavimo ir personalizavimo strategijas, naudojant technologijas.	lanksčiai naudojami įvairiomis skaitmeninėmis technologijomis, kad pasirinktų, suplanuotų ir įgyvendintų mokymosi veiklą, kuri leidžia besimokantiems mokytis skirtingu greičiu, pasirinkti skirtingus sudėtingumo lygius ir (arba) pakartoti anksčiau tinkamai neišspręstą veiklą (pvz., viktorinos ar rimti žaidimai).	Lankstumas pritaikant savo strategijas prie besikeičiančių aplinkybių ar poreikių.
Iniciatorius (C lygis)	Žino daug įvairių diferencijavimo ir personalizavimo strategijų, kurioms naudojamos technologijos.	Bendradarbiaudamas su besimokančiais ir (arba) jų tėvais, sudaro individualius mokymosi planus, kurie leidžia visiems besimokantiems vadovautis savo individualiais mokymosi poreikiais ir prioritetais, naudojantis atitinkamais skaitmeniniais išteklių.	Inovatyvus požiūris, apmąstant, aptariant ir iš naujo kuriant pedagogines strategijas, skirtas individualizuoti ugdymą naudojant skaitmenines technologijas.

5.3 pogrupis

Aktyvus besimokančiųjų įtraukimas

Panaudoti skaitmenines technologijas, kad būtų skatinamas aktyvus ir kūrybiškas besimokančiųjų įsitraukimas į mokomąjį dalyką. Naudoti technologijas pedagoginėse strategijose, kurios skatina besimokančiųjų transversalius įgūdžius, gilų mąstymą ir kūrybinę raišką. Atverti mokymąsi naujiems, realaus pasaulio kontekstams, kurie įtraukia pačius besimokančiuosius į praktinę veiklą, mokslinius tyrimus ar sudėtingų problemų sprendimą, arba kitais būdais didina aktyvų besimokančiųjų įsitraukimą į sudėtingus dalykus. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Turi bazinių žinių, kaip naudoti technologijas ir skaitmenines mokymosi veiklas, kad motyvuotų ir įtrauktų besimokančiuosius.	Naudoja technologijas naujoms sąvokoms vizualizuoti ir paaiškinti motyvuojančiu ir įtraukiančiu būdu (pvz., naudojant animaciją ar vaizdo įrašus); naudoja skaitmeninę mokymosi aplinką ar veiklą, kuri yra motyvuojanti ir įtraukianti (pvz., žaidimus, viktorinas).	atvirumas naujoms priemonėms, padedančioms didinti besimokančiųjų įsitraukimą, tačiau neryžtingumas jas taikyti
Ekspertas (B lygis)	Žino skaitmenines technologijas ir tinkamas mokymo strategijas, skatinančias aktyvų ir kūrybišką besimokančiųjų įsitraukimą į mokomąjį dalyką.	Skatina aktyvų mokymąsi pasirinkdamas tinkamas skaitmenines technologijas ir mokymo strategijas; naudoja įvairias technologijas, kad sukurtų tinkamą ir veiksmingą skaitmeninę mokymosi aplinką (pvz., orientuodamasis į skirtingus jutimo kanalus, atliepdamas skirtingus mokymosi stilius ir strategijas, arba metodiškai keisdamas veiklos rūšis ir grupių sudėtį).	Tiriamasis ir reflektyvus požiūris į skaitmeninių technologijų ir naujų mokymo / mokymosi metodų derinimą.
Iniciatorius (C lygis)	Išmano (novatoriškas) skaitmenines strategijas, skirtas aktyviai įtraukti besimokančiuosius.	Kritiškai apmąsto, kiek įvairios naudojamos technologijos yra tinkamos aktyviam besimokančiųjų mokymuisi, ir atitinkamai pasirenka bei pritaiko strategijas; aptaria, perkuria, diegia naujoves ir eksperimentuoja su pedagoginėmis strategijomis, skirtomis aktyviai įtraukti besimokančiuosius.	Pasitikėjimas savimi ir inovatyvus požiūris kuriant ir vertinant naujas idėjas, kuriomis siekiama sudominti besimokančiuosius pasitelkiant technologijas.

5.4 pogrupis

Lankstus darbas

Taikant lanksčius ir iteracinius metodus įgalinti besimokančiuosius bendradarbiaujant tarpdisciplininėje komandoje kurti greitą problemos sprendimo prototipą, kuris vertinamas naudotojo (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie lanksčius metodus ir jų potencialą suteikti studentams galimybę bendradarbiauti ir iteratyviai kurti į naudotoją orientuotus prototipus.	Naudoja skaitmenines technologijas ir lanksčius metodus, kad motyvuotų studentus ir parengtų juos prisitaikyti prie pokyčių (pvz., naudoja lanksčias mokymosi aplinkas ir skaitmenines technologijas, siekiant taikyti aktyvius ir bendradarbiavimo grindžiamus mokymosi metodus).	Domėjimasis lanksčių metodų taikymo galimybėmis studentų mokymosi procese.
Ekspertas (B lygis)	Išmano įvairius metodus ir skaitmenines technologijas, padedančias taikyti lanksčios klasės („agile classroom“) metodus, grindžiamus lankstaus darbo filosofija, padedančia įgalinti besimokančiuosius ir skatinančią augimą.	Aktyviai taiko lankstaus darbo metodus, sėkmingai integruodamas juos į mokymo ir mokymosi procesus; naudoja bendravimo, bendradarbiavimo ir inovacijų priemones ir taiko inovatyvias praktikas (pvz., naudoja realaus gyvenimo iššūkius), kad paskatintų kūrybišką besimokančiųjų mąstymą ir pasirengimą.	Lankstumas kuriant lanksčiu darbu ir bendradarbiavimo grindžiamą studentų mokymosi aplinką.
Iniciatorius (C lygis)	Išmano įvairius lankstaus darbo metodus, panaudojimo atvejus, skaitmenines technologijas ir pedagogines strategijas, leidžiančias bendradarbiauti komandoje ir kurti į naudotoją orientuotus prototipus tarpdisciplininėje mokymosi aplinkoje.	Plėtoja inovatyvius pedagoginius metodus, kuriais sukurama aplinka, orientuota į pagalbą studentams ugdytis prisitaikymo įgūdžius ir bendradarbiaujant bei iteratyviai dirbti įvairiose tarpdisciplininėse komandose (pvz., kartu su besimokančiais kuria bendrų idėjų laboratorijas, kuriose naudojamos naujos technologijos, tokios kaip virtualios realybės erdvės).	Verslumu ir kūrybiškumu grįstas požiūris skatinantis lankstaus darbo ir bendradarbiavimo mokymosi aplinką.

6 dimensija: Besimokančiųjų skaitmeninės kompetencijos skatinimas

6.1.1. pogrupis

Informacinis ir medijų raštingumas

Įtraukti mokymosi veiklas, užduotis ir vertinimą, kuriuos atliekant iš besimokančiųjų reikalaujama formuluoti, kokios informacijos ieškoma; rasti informaciją bei išteklius skaitmeninėje aplinkoje; tvarkyti, apdoroti, analizuoti ir interpretuoti informaciją; lyginti ir kritiškai įvertinti informacijos ir jos šaltinių tinkamumą ir patikimumą. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino pagrindines strategijas, skatinančias besimokančiųjų informacinį raštingumą.	Skatina besimokančiuosius naudotis technologijomis informacijos paieškai (pvz., atliekant užduotis).	Domėjimasis ir parama, skatinant besimokančiuosius naudotis technologijomis informacijos paieškai.
Ekspertas (B lygis)	Žino įvairias pedagogines strategijas, skirtas studentų informaciniam ir medijų raštingumui ugdyti.	Vykdo mokymosi veiklą, kuri leidžia studentams analizuoti, lyginti ir kritiškai vertinti duomenų, informacijos ir skaitmeninio turinio šaltinių tinkamumą ir patikimumą. Moko besimokančiuosius pritaikyti paieškos strategijas, atsižvelgiant į rastos informacijos kokybę; skatina besimokančiuosius prasmingai derinti informaciją iš skirtingų šaltinių ir moko juos tinkamai cituoti šaltinius; įtraukia mokymosi veiklas, reikalaujančias, kad besimokantieji tvarkytų, saugotų ir gautų duomenis, informaciją ir turinį skaitmeninėje aplinkoje.	Tiriamasis ir įgalinantis požiūris į besimokančiųjų informacinio ir medijų raštingumo ugdymą.
Iniciatorius (C lygis)	Išmano inovatyvias pedagogines strategijas, skirtas studentų informaciniam ir medijų raštingumui ugdyti.	Kritiškai apmąsto, kiek tinkamos yra pedagoginės strategijos, skatinančios besimokančiųjų informacinį ir medijų raštingumą, ir atitinkamai pritaiko strategijas.	Novatoriškas požiūris, apmąstant, permąstant ir iš naujo kuriant pedagogines strategijas, skirtas studentų informaciniam ir medijų raštingumui ugdyti.

6.2 pogrupis

Skaitmeninis bendravimas ir bendradarbiavimas

Įtraukti mokymosi veiklas, užduotis ir vertinimus, kurie reikalauja, kad besimokantieji veiksmingai ir atsakingai naudotųsi skaitmeninėmis technologijomis bendravimui, bendradarbiavimui ir pilietiniam dalyvavimui. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino skaitmeninių technologijų galimybes bendrauti ir bendradarbiauti įvairiose skirtingų dalyvių grupėse.	Skatina besimokančiuosius naudotis technologijomis, kad galėtų bendrauti su kitais besimokančiaisiais, pedagogais, administracijos darbuotojais ir trečiosiomis šalimis.	Atvirumas technologijoms ir pedagoginėms strategijoms, skatinančioms besimokančiųjų skaitmeninį bendravimą ir bendradarbiavimą.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip taikyti įvairias pedagogines strategijas, skatinančias besimokančiuosius naudotis technologijomis bendravimui, bendradarbiavimui ir pilietiniam įsitraukimui.	Vykdo mokymosi veiklas ir taiko pedagogines strategijas, kai besimokantieji naudoja technologijas bendravimui ir bendradarbiavimui; moko besimokančiuosius laikytis elgesio normų, pritaikyti bendravimo strategijas konkrečiai auditorijai ir suvokti kultūrinę ir socialinę įvairovę skaitmeninėje aplinkoje. Remia ir skatina besimokančiuosius naudoti technologijas dalyvaujant viešose diskusijose ir pilietiškumo skatinimui.	Strateginis požiūris į besimokančiųjų skaitmeninio bendravimo ir bendradarbiavimo skatinimą bei jų skatinimą dalyvauti visuomenės gyvenime naudojantis skaitmeninėmis technologijomis.
Iniciatorius (C lygis)	Žino inovatyvias pedagogines strategijas, skatinančias besimokančiųjų skaitmeninį bendravimą ir bendradarbiavimą.	Įgytas žinias apie technologijas, metodus ir strategijas, skirtas besimokančiųjų sąveikai ir dalyvavimui skatinti, paverčia praktika. Įtraukia mokymosi veiklas, kurios skatina ir reikalauja, kad besimokantieji naudotųsi skaitmeninėmis technologijomis bendravimui ir bendradarbiavimui, bendram žinių ir išteklių kūrimui bei pilietiniam įsitraukimui; apmąsto, aptaria, iš naujo kuria ir diegia pedagogines strategijas, skirtas besimokančiųjų bendravimui ir bendradarbiavimui technologijomis skatinti, ir pritaiko strategijas, remdamasis į besimokančiuosius orientuotais apmąstymais. Moko besimokančiuosius, kaip sukurti ir valdyti vieną ar kelias skaitmenines tapatybes ir kaip apsaugoti savo reputaciją.	Reflektyvi pozicija ir novatoriškas požiūris į pedagogines strategijas, skatinančias besimokančiųjų skaitmeninį bendravimą ir bendradarbiavimą.

6.3 pogrupis

Skaitmeninio turinio kūrimas

Įtraukti užduotis ir mokymosi veiklas, kurios reikalauja, kad besimokantieji išreikštų save skaitmeninėmis priemonėmis, keistų ir kurtų skaitmeninį turinį įvairiais formatais. Mokyti besimokančiuosius, kaip skaitmeniniam turiniui taikomos autorių teisės ir licencijos, kaip nurodyti šaltinius ir priskirti licencijas. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino skaitmeninių technologijų galimybes kurti skaitmeninį turinį.	Skatina besimokančiuosius kurti skaitmeninį turinį, pavyzdžiui, tekstus, vaizdus, vaizdo įrašus, kaip saviraiškos formą.	Teigiamas požiūris į technologijų naudojimą kuriant skaitmeninį turinį.
Ekspertas (B lygis)	Žino įvairias pedagogines strategijas, padedančias mokiniams kurti elementarų skaitmeninį turinį. Gerai žino privatumo ir autorių teisių taisykles.	Vykdo mokymosi veiklas ir prireikus taiko pedagogines strategijas, kad besimokantieji galėtų kurti skaitmeninį turinį ir dalytis juo naudodamiesi skaitmeninėmis technologijomis; leidžia besimokantiems suprasti autorių teisių ir licencijų sąvokas ir atsižvelgti į jas, kuriant ar pakartotinai naudojant skaitmeninį turinį.	Aktyvus ir skatinantis požiūris į skaitmeninio turinio kūrimą ir tinkamą dalijimąsi juo, adaptaciją, taip pat atidumas autorių teisių ir licencijų klausimams.

Iniciatorius (C lygis)	Gera žino pedagogines strategijas, skaitmenines technologijas ir platformas, taip pat leidybos ir licencijavimo teises, leidžiančias besimokantiesiems kurti sudėtingą skaitmeninį turinį.	Vadovauja besimokantiesiems kuriant, pakartotinai naudojant, publikuojant ir licencijuojant sudėtingą skaitmeninį turinį (pvz., interneto svetaines, tinklaraščius, žaidimus, programėles), naudojant naujoviškus formatus. Apmąsto, aptaria, perkuria, atnaujina, diegia naujoves ir pritaiko savo mokymo strategijas prie konkrečių besimokančiųjų poreikių. Taiko žinias apie autorių teises ir licencijas, pasitelkdamas skaitmenines technologijas, pvz. plagijavimo aptikimui ir kovai su juo.	Savo atsakomybės ir saviraiškos supratimas dėl studentų kuriamo skaitmeninio turinio.
-------------------------------	--	--	---

6.4 pogrupis

Atsakingas naudojimas

Imtis priemonių, kad būtų užtikrinta besimokančiųjų fizinė, psichologinė ir socialinė gerovė naudojantis technologijomis. Skatinti besimokančiuosius valdyti riziką ir saugiai bei atsakingai naudotis technologijomis. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kad technologijos gali turėti teigiamą ir neigiamą poveikį besimokančiųjų fizinei, psichologinei ir socialinei gerovei.	Skatina besimokančiųjų supratimą apie technologijų privalumus ir trūkumus bei interneto atvirumą.	Rūpinimasis besimokančiųjų gerove, skatinimas saugiai ir atsakingai naudotis technologijomis.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip įgyvendinti atitinkamas priemones ir pedagogiškai padėti besimokantiesiems naudotis skaitmeninėmis technologijomis, kad būtų užtikrinta jų gerovė.	Teikia praktinius ir patirtimi pagrįstus patarimus, kaip apsaugoti privatumą ir duomenis (pvz., naudoti slaptažodžius, koreguoti socialinės žiniasklaidos nustatymus). Padeda besimokantiesiems apsaugoti savo skaitmeninę tapatybę ir valdyti savo skaitmeninius pėdsakus, bei kuria strategijas, kaip užkirsti kelią skaitmeniniam elgesiui, kuris neigiamai veikia besimokančiųjų sveikatą ir gerovę (pvz., kibernetinės patyčios), nustatyti jį ir jį reaguoti. Skatina besimokančiuosius teigiamai vertinti technologijas, bet būti budriems.	Palaikantis požiūris, skatinantis besimokančiuosius teigiamai vertinti technologijas, suvokiant galimą riziką ir ribas, tačiau pasitikint savo efektyviais navigacijos įgūdžiais.
Iniciatorius (C lygis)	Žino kaip taikyti įvairias pedagogines strategijas, skatinančias besimokančiųjų gebėjimą atsakingai ir saugiai naudotis technologijomis ir užtikrinti jų gerovę.	Leidžia besimokantiesiems suprasti riziką ir grėsmes skaitmeninėje aplinkoje (pvz., tapatybės vagystė, sukčiavimas, persekiojimas, apgaulė) ir kaip tinkamai reaguoti. Kitiškai apmąsto, aptaria, perkuria, diegia naujoves ir lanksčiai pritaiko savo pedagogines strategijas, kad skatintų besimokančiųjų skaitmeninę gerovę ir jų gebėjimą naudotis skaitmeninėmis technologijomis savo gerovei.	Novatoriškas ir įgalinantis požiūris į pedagogines strategijas, kurios skatina besimokančiųjų gerovę ir jų atsakomybę už ją.

6.5 pogrupis

Skaitmeninių problemų sprendimas

Įtraukti mokymosi ir vertinimo veiklas, kurios reikalauja, kad mokiniai nustatytų ir spręstų technines problemas arba kūrybiškai perkeltų technologines žinias į naujas situacijas. (Pagal DigCompEdu)

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino apie technologijas ir strategijas, skirtas skatinti studentų skaitmeninių problemų sprendimą.	Skatina besimokančiuosius spręsti technines problemas bandymų ir klaidų metodu ir perkelti savo skaitmeninę kompetenciją į naujas situacijas.	Domėjimasis įgyvendinimu mokymosi veiklų, skatinančių besimokančiuosius naudotis technologijomis sprendžiant problemas.
------------------------------	--	---	---

Ekspertas (B lygis)	Žino įvairias pedagogines strategijas, skirtas skatinti besimokančiųjų skaitmeninių problemų sprendimą.	Vykdo mokymosi veiklą, kurios metu besimokantieji kūrybiškai naudoja skaitmenines technologijas, plečia savo techninį išmanymą ir teikia tarpusavio pagalbą kitiems besimokantiejiems. Taiko įvairias pedagogines strategijas, kurios padeda besimokantiems pasinaudoti savo skaitmeninėmis kompetencijomis naujose situacijose arba naujame kontekste. Įgalina besimokančiuosius nustatyti kompetencijų spragas ir kurti kompetencijų tobulinimo strategijas.	Palaikantis požiūris ir tikėjimas besimokančiųjų gebėjimu būti savo ir savo bendraamžių kompetencijų ugdymo varomąja jėga.
Iniciatorius (C lygis)	Daug žino apie naujoviškas pedagogines strategijas ir formatus, skirtus skatinti besimokančiųjų skaitmeninių problemų sprendimą.	Sukuria ir įgyvendina mokymosi veiklą, kuri leidžia studentams ieškoti įvairių kūrybiškų technologinių problemos sprendimų, tirti jų privalumus ir trūkumus bei kritiškai ir kūrybiškai siūlyti naują sprendimą ar produktą. Apmąsto, aptaria, perkuria, atnauja ir pritaiko pedagogines strategijas, kurios skatina besimokančiųjų skaitmeninių problemų sprendimo įgūdžius.	Inovatyvus ir iteracinis požiūris, siekiant ugdyti besimokančiųjų skaitmeninių problemų sprendimo įgūdžius.

7 dimensija: Sveikata ir gerovė

7.1 pogrupis

Informacijos apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai valdymas

Žinoti apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai ir gebėti išnagrinėti naujausią, su sveikata susijusią informaciją. Stebėti savo ir besimokančiųjų situaciją ir taikyti įvertintą informaciją siekiant tikslingo skaitmeninių technologijų naudojimo mokymosi procesuose (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino, kad skaitmeninės technologijos gali turėti įtakos sveikatai, ir kaip gauti su sveikata susijusios informacijos.	Lygina ir įvertina savo ir besimokančiųjų situacijas pagal turimą, su sveikata susijusią informaciją.	Įsipareigojimas rūpintis savo ir besimokančiųjų sveikata, grindžiamas atviru ir nešališku požiūriu; bendras susidomėjimas poveikiu sveikatai, kurį daro skaitmeninių technologijų naudojimas.
Ekspertas (B lygis)	Supranta skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai ir žino apie paramos schemas ar į ką kreiptis.	Didina informuotumą bei ugdo sąmoningumą apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai; naudoja organizacines, pedagogines ir technologines žinias įgyvendinant skaitmeninių technologijų poveikio sveikatai prevencijos priemones ir gerinant sąlygas arba mažinant skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai	Vadovaujantis atsakingu ir tiriamuoju požiūriu, kritiškai stebint informaciją apie sveikatą, laikytis nuomonės, kad sveikata yra labai svarbi mokymo ir mokymosi procesuose.
Iniciatorius (C lygis)	Daug žino apie sveikatos problemas, susijusias su skaitmeninių technologijų naudojimu, taip pat apie metodus, kaip įžvalgiai įvertinti savo ar besimokančiųjų situaciją.	Numato būsimą skaitmeninių technologijų poveikį savo ir besimokančiojo sveikatos būklei ir kuria naujausią, su sveikata susijusią, informaciją.	Kūrybiškas požiūris į skaitmeninių technologijų poveikio sveikatai suvokimą, vertinimą ir tolesnį tyrinėjimą; įsipareigojimas gerinti informacinę bazę, taip pat besimokančiųjų ir savo sveikatos būklę.

7.2 pogrupis

Sąveika ir intervencija

Pritarti sveikam skaitmeninių technologijų naudojimui ir atsakingai naudotis jomis sąveikaujant su besimokančiais ar kolegomis. Siūlyti arba ieškoti paramos, jei reikia (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino pagrindinius požymius, kada reikia intervencijos ir kaip suteikti pirmąją pagalbą besimokantiems/švietėjams, kurie patiria sveikatos problemų, atsirandančių dėl skaitmeninių technologijų naudojimo.	Pozityviai bendrauja su besimokančiais ir kolegomis dėl savo arba besimokančiųjų sveikatos būklės; įvertinę realią situaciją inicijuoja reikiamas intervencijas dėl savo ar besimokančiojo (-ųjų) sveikatos būklės.	Yra atviras bendraujant ir dalinantis iššūkiais, su kuriais susiduria pats ar besimokantieji; suvokia būtinybę skubiai padėti besimokantiems ar kolegomis, susiduriantiems su iššūkiais, kurių pasėkoje kyla sveikatos problemų dėl skaitmeninių technologijų naudojimo/ daromo poveikio.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip įvertinti besimokančiojo (-ių) ar savo situaciją, ir kada reikia intervencijos, ir žino, kur kreiptis pagalbos, jei kažkam (kolegoms, kitiems asmenims) jos reikia.	Palaiko besimokančiųjų „sveiką“ naudojimąsi skaitmeninėmis technologijomis ir siūlo asmeninę paramą, jei to reikia; ieško kolegų pagalbos savo problemoms spręsti ir kreipiasi konsultacijos į trečiąją šalį, jei to reikia; aktyviai padeda besimokantiems arba organizuoja (skubią) medicininę/ psichologinę pagalbą; vertina besimokančiųjų arba savo situaciją pagal intervencijos būtinumo kriterijus.	Užuojauta ir empatija besimokančios kaip asmenybės, kai jie susiduria su sveikatos problemomis (tiek fizinėmis, tiek psichologinėmis); pasitikėjimas savimi, kai kalbama apie savo paties fizinės ar psichinės sveikatos problemas; pasirengimas aktyviai padėti ir palaikyti besimokančiuosius ar kolegas, susidūrusius su iššūkiais dėl skaitmeninių technologijų poveikio sveikatai.
Iniciatorius (C lygis)	Nuolat gilina žinias apie bendravimo ir sąveikos strategijas ir metodus, susijusius su skaitmeninių technologijų poveikiu sveikatai; žino, kaip įsikišti į įvairias situacijas, kuriose atsiranda besimokantieji ir švietėjai, ir kuriose sprendžiami su sveikata ir skaitmeninėmis technologijomis susiję klausimai.	Sistemiškai įsikiša, kai reikia besimokančiųjų sveikatos būklės taisymo/ situacijos gerinimo; aktyviai, tinkamai ir nedelsiant imasi veiksmingų priemonių, jei to reikia, arba protingai remia ir padeda trečiųjų šalių intervencijai, siekiant padėti besimokantiems, turintiems sveikatos problemų dėl skaitmeninių technologijų naudojimo.	Nusiteikimas padėti kurti pozityvią ir atvirą bendravimo / sąveikos kultūrą atitinkamoje mokymosi aplinkoje (tarp besimokančiųjų ir švietėjų); jausti atsakomybę už tinkamą intervenciją visose sveikatos srityse, susijusiose su skaitmeninių technologijų naudojimu

7.3 pogrupis

Sąlygų gerinimas ir prevencija

Išnagrinėti, aptarti, imtis ir tobulinti priemones, susijusias su besimokančiųjų ir savo paties sveikata. Ugdyti savo ir besimokančiųjų gebėjimą naudotis skaitmeninėmis technologijomis saugant sveikatą (EdDiCo projekto siūlymas).

Tyrinėtojas (A lygis)	Žino galimybes stebėti, kontroliuoti ir valdyti skaitmeninių technologijų naudojimą rūpinantis besimokančiųjų ar savo sveikata.	Įvertina, kaip skaitmeninių technologijų naudojimo stebėsenos, kontrolės ir valdymo galimybės gali sudaryti geresnes sąlygas naudoti šias technologijas.	Pasirengę aptarti sveikatos būklę/ sąlygas bei galimybes siekiant saugoti/gerinti sveikatą.
Ekspertas (B lygis)	Žino, kaip įvertinti ir nustatyti, kokios organizacinės, pedagoginės ir technologinės galimybės galėtų sumažinti neigiamą skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai.	Didina informuotumą apie skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai; naudojasi organizacinėmis, pedagoginėmis ir technologinėmis žiniomis, kad įgyvendintų priemones, skirtas užkirsti kelią pavojams ir pagerinti sąlygas arba sumažinti skaitmeninių technologijų poveikį sveikatai.	Tiriamasis požiūris į naujas koncepcijas ir metodus, susijusius su skaitmeninių technologijų neigiamo poveikio sveikatai mažinimu; skatinti savo ir besimokančiųjų gebėjimą kontroliuoti ir naudoti skaitmenines technologijas sveikatos labui.

Iniciatorius (C lygis)	Žino apie galimas pasekmes/ situacijas, taip pat aktualias, naujausias galimybes; nuolat ieško tinkamų situacijos kontrolės ir valdymo metodų; žino apie skaitmeninių technologijų potencialą sveikatos stebėsenai ir kontrolei.	Numato ir konceptualizuoja paramą pagalbai siekiant sveikatos užtikrinimo ir pasiūlo realius sprendimus, kaip pagerinti besimokančiųjų ir švietėjų fizinės ir psichinės sveikatos būklę bei sąlygas.	Strateginis tikslas - tvariai užkirsti kelia skaitmeninių technologijų keliamiems pavojams švietimo srityje; etinė atsakomybė už naudingos ir sveikos ateities kūrimą, numatant, kad skaitmeninių technologijų naudojimas didės.
-----------------------------------	---	--	--



Apie "EdDico" projektą

Su kiekviena nauja technologija ateina prognozės apie esminius pokyčius švietime. Tačiau tik nedaugelis šių pokyčių buvo įgyvendinti. Skaitmeninis mokymasis iš tiesų gali būti technologija, kuri pakeis šį modelį, tačiau tai įvyks tik tuo atveju, jei pedagogams bus suteikta galimybė pasinaudoti jiems prieinamomis technologijomis ir metodikomis. EdDiCo projekto tikslas - suteikti atskiriems pedagogams galimybę

nustatyti, kad technologijos gali pakeisti ir patobulinti jų teikiamą išsilavinimą,

nustatyti skaitmeninius gebėjimus, kuriuos jie turėtų įgyti, kad galėtų pasinaudoti šiomis technologijomis ir susijusiomis metodikomis;

rasti švietimo išteklių, reikalingų šiems gebėjimams įgyti.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union