



Erasmus+ darbuotojų mobilumo (KA1) projektas  
„IKT gabių mokinių ugdymui“

Baigiamosios konferencijos

# IT PANAUDOJIMO PATIRTIS UGDYMO PROCESSE JONIŠKIO „AUŠROS“ GIMNAZIJoje

pranešimų tezės



Joniškio „Aušros“ gimnazija  
2018

# Kahoot ir QR programų panaudojimo galimybės matematikos pamokose

***Dina Petrošiūtė,***

*Matematikos mokytoja metodininkė*

---

Informacinių technologijų plėtra mokyklose kelia naujus iššūkius pedagogams, siekiantiems sudominti skirtingų poreikių ir gebėjimų mokinius, skatinti jų motyvaciją, diferencijuoti užduotis ir testus, padedančius greitai ir efektyviai įvertinti mokinių žinias. Skaitmeniniai įrankiai skatins kūrybiškumą, gerins strateginį mąstymą bei motyvuos kokybiškesniam mokymo(si) procesui. Privers susimąstyti keisti darbo būdus.

Pranešime pristatoma internetinis įrankis Kahoot bei QR kodų generatorius.

„Kahoot!“ – tai nemokamas internetinis įrankis, skirtas apklausoms, viktorinoms ar diskusijoms organizuoti. Didžiausias šio įrankio privalumas yra tas, kad jis veikia visose interneto naršyklėse su įvairiais mobilieisiais įrenginiais, kompiuteriais, išmaniaisiais telefonais ir kt. Be to, juo naudotis labai smagu, nes dalyviai skatinami varžytis, po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas bei užimama vieta, o ryškios spalvos bei smagi muzika sukuria ypatingą nuotaiką!

QR- nemokamas internetinis įrankis. Kodų generatorius.

Pamoka kitoje aplinkoje, darbas grupėse, bendradarbiavimas, QR įrankio taikymas ir matematinių uždavinių sprendimas. Dalyviai, pasidalinę į komandas, rungtyniaudami tarpusavyje ieško paslėptų matematinių mįslių ir jas sprendžia. Vertiname komandos darbą kaupiamaisiais balais (3 balai, 2 balai ir 1 balas).

***Pranešimo skaidrės:***

[http://prezi.com/ljlhrkl7yzp7/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/ljlhrkl7yzp7/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)

# Elektroniniai testai matematikos pamokose

**Arūnas Nesavas,**

Matematikos mokytojas metodininkas

---

Testo metodas leidžia greitai pamatyti mokinių žinių spragas arba greitai ir kokybiškai atlikti temos kartojimą. Elektroniniai testai leidžia greitai ir vaizdžiai pamatyti esamą situaciją. Virtualioje erdvėje yra gausu elektroninių testų kūrimo programėlių. Šiame pranešime apžvelgiamas Google Forms elektroninių apklausų, testų kūrimo įrankis ir jo panaudojimo matematikos pamokose galimybės. Pranešime pristatomi trumpi testukai, leidžiantys pamatyti, kaip mokiniams sekėsi išmokti ar suprasti naują temą. Testai leidžia pamatyti mokinių žinių spragas. Elektroniniai testai taip pat gali būti naudojami refleksijai, įtvirtinimui, grįžtamajam ryšiui. Vieną kartą sukūrei – galėsi naudoti ateity.

Pranešimo tikslas: parodyti, kaip naudojant testus galima greitai ir efektyviai rasti ir likviduoti spragas.

Pranešimo metu apžvelgiami elektroninių testų pavyzdžiai, testo vykdymo eiga, galimybės, reikalinga įranga bei rezultatų pateikimas. Google Forms testo kūrimas bus pademonstruotas.

# Kalbėjimo įgūdžių lavinimas kuriant vaizdo įrašus anglų kalbos pamokose

**Vilma Hussein,**

Anglų kalbos vyresnioji mokytoja

---

Technologijos yra neatskiriama šiuolaikiškos pamokos dalis. Įvairus jų panaudojimas anglų kalbos pamokose, padeda sudominti mokinius, skatina juos tyrinėti, bendrauti ir bendradarbiauti bei lengviau įsisavinti mokomąją medžiagą ir taip pat pagyvinti pamokos rutiną. Vaizdo medžiagos kūrimas per anglų kalbos pamokas yra smagus būdas įtraukti visus moksleivius į ugdymo(si) procesą, kai kiekvienas iš jų tampa aktyviu proceso dalyviu.

Nagrinėjant temas ir siekiant įtvirtinti teminį žodyną ar tam tikras gramatines formas, moksleiviams sudaroma galimybė nufilmuoti savo atsiskaitymą, pavyzdžiui dialogą ar trumpą vaizdo pateiktį, ir pristatyti pamokoje. Kurdami savo dialogus nurodyta tema, moksleiviai praktiškai lavina platų spektrą kalbinių įgūdžių, įskaitant planavimą, darbo porose ar grupėse įgūdžius ir IT žinių bei gebėjimų pritaikymą.

Kuriant vaizdinę medžiagą, mokiniai turi galimybę atlikti užduotį už klasės ribų ir pasirinkti darbo partnerius. Tai suteikia moksleiviams daugiau pasitikėjimo savimi, padeda atsiskleisti jų gebėjimus, įtvirtina žinias, lavina kūrybiškumą ir skatina tobulėti. Moksleiviai taip pat aktyviai dalyvauja darbų vertinime, įsivertindami grupinį darbą ir įvertindami kitų komandų kūrybišką užduoties atlikimą.

**Pranešimo skaidrės:**

<https://www.slideshare.net/motiejuitis/kalbimo-gdi-lavinimas-kuriant-vaizdo-raus-angl-kalbos-pamokose>

# Kalbėjimo įgūdžių formavimas pasinaudojant Speaker Studio programėle

**Ingrida Jakienė,**

Anglų kalbos mokytoja metodininkė

---

Speaker Studio - tai programėlė leidžianti įrašyti garso įrašą dirbant individualiai, porose, ar net grupėse. Ji gali būti skirta mokymo/si tikslams pagerinant moksleivių komunikacinius įgūdžius. Speaker Studio programėlė padeda mokytojui patraukliau mokyti moksleivius panaudojant IKT pamokoje, o moksleivis mokosi atlikdamas individualizuotas ar diferencijuotas užduotis. Ši programėlė leidžia ugdymo turinį pritaikyti taip, kad kiekvienas moksleivis pagal savo poreikius ir išgales patirtų sėkmę ir bręstų kaip asmenybė, bei įgytų visų bendrųjų kompetencijų.

**Pranešimo skaidrės:**

<https://www.slideshare.net/motiejuitis/speaker-studio-panaudojimas>

# Skaitmeninio istorijos pasakojimo kūrimas - skaitmeninių kompetencijų ugdymas

**Kęstutis Motiejūitis,**

IT mokytojas metodininkas

---

Istorijų pasakojimas – kūrybinė veikla leidžianti mokiniams susieti savo turimą patirtį su kitais žmonėmis, praeitimi, dabartimi ar ateitimi. Istorijų pasakojimas lavina keturis mokinių kūrybingumo įgūdžius: smalsumą, atvirą mąstymą, vaizduotę ir problemų sprendimą. Šis kūrybinis ugdymo metodas turtina mokinių žodyną, ugdo meilę kalbai bei mokinių raštingumą. Istorijų pasakojimas gali būti svarbus mokymo metodas ne tik kalbų mokyme, bet ir mokant kitus dalykus. Istorijos pasakojime yra svarbūs tarpdalykiniai ryšiai, nes pasakojimai gali apimti įvairių dalykų temas: istoriją, geografiją, muziką, fiziką, sportą, meną ar kitus dalykus. Istorijų klausymas taip pat yra aktyvus ugdymo metodas.

Skaitmeniniame amžiuje atsiranda naujos galimybės, todėl istorijos gali būti pasakojamos ne tik tradiciniu būdu. Šiuolaikinės technologijos leidžia kurti skaitmeninius istorijos pasakojimus bei juos pasakoti klausytojams pasitelkiant įvairias media bei skaitmenines priemones. Skaitmeniniai istorijos pasakojimai be mokinių kalbinio raštingumo taip pat lavina ir skaitmeninį raštingumą.

Šiame pranešime nagrinėjami skaitmeninių istorijų pasakojimo kūrimo įrankiai bei skaitmeninių istorijų galimų temų pavyzdžiai, apžvelgiami skaitmeninių istorijų pasakojimo privalumai bei trūkumai, tarpdalykiniai ryšiai. Moksleiviai gali kurti pasakojimus naudodami įvairius media įrankius: garsą, vaizdą, judesį, animaciją bei kitus IKT įrankius. Pranešime taip pat apžvelgiami moksleivių įgūdžiai, kuriuos lavina skaitmeninių istorijų kūrimas.

**Pranešimo skaidrės:**

[http://prezi.com/qzfa8galtfn/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/qzfa8galtfn/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)

# IT panaudojimas matematikos pamokose

**Jonas Balzarevičius**

Matematikos mokytojas metodininkas

---

Naudojant informacines technologijas mokiniai skatinami mokytis, tyrinėti, dirbti individualiu tempu ir pagal sugebėjimus, taip pat naudojant informacines technologijas pamoka tampa įdomesnė, vaizdesnė.

Pranešime aptariamas programos „Dinaminė geometrija“ panaudojimas sudėtingesnių brėžinių brėžimui; programos „Kohoot“ naudojimas testų kūrimui ir pateiktos ir įsisavintos medžiagos refleksijai; interaktyvių audiovizualinių priemonių panaudojimas matematikos pamokose (<http://mkp.emokykla.lt/imo/lt/dalykai/matematika>).

# Skaitmeninis žemėlapis - dalykų integracijos įrankis

## **Giedrė Motiejūtė**

Geografijos mokytoja ekspertė

---

Geografinės informacinės sistemos (GIS) padeda patraukliau mokyti geografijos bei kitų mokomųjų dalykų, mokiniams – lengviau mokytis, o mokykloms šiuolaikiškiau dirbti. Skaitmeniniuose žemėlapiuose gali būti pavaizduoti ne tik geografiniai duomenys, duomenys gali būti susiję su istorija, literatūra, sportu, ekonomika, gamta ir t.t., tad skaitmeninis žemėlapis gali būti naudojamas ne tik mokant geografijos. Žemėlapis šiuolaikinėje mokykloje tampa dalykų integracijos įrankis.

Joniškio „Aušros“ gimnazija pirmoji Lietuvos ugdymo įstaiga, 2014 metais įsigijusi ArcGIS online naudojimo licenciją. Mokiniai ir įvairių dalykų mokytojai turi galimybę nemokamai prisijungti prie ArcGIS žemėlapių kūrimo sistemos, naudojantis erdvinių duomenų valdymo ir analizės sistema, kurti skaitmeninius žemėlapius, žemėlapio istorijos pasakojimus. Per kelerius metus sukurta žemėlapių, kurių autoriai – gimnazijos moksleiviai buvo įvertinti įvairiuose nacionaliniuose konkursuose. Keletas darbų siūsti tarptautiniam konkursui į JAV ESRI – The International Year of Global Understanding, kuris skatina domėtis kasdieniais globaliais reiškiniais. Stebina mokinių idėjos, kūrybiškumas ir aktyvumas. ArcGIS online įrankis naudojamas ir sėkmingai vykdant tarptautinius eTwinning projektus.

Šiame pranešime pateikiami skaitmeniniai žemėlapiai – tarpdalykinės integracijos pavyzdžiai.

### **Pranešimo skaidrės:**

<https://www.slideshare.net/motiejuitis/skaitmeninis-emlapis-dalyk-integracijos-rankis>



# IT panaudojimas mikroskopijoje

**Valentas Ramonas**

Biologijos mokytojas metodininkas

---

Mikroskopija biologijos mokslų studijose leidžia geriau suvokti įvairius gyvojo pasaulio sandaros lygmenis. Atliekant mikroskopinius tyrimus yra lavinami mokinių praktiniai įgūdžiai, didinama mokymosi motyvacija, ugdomas kūrybiškumas. Ši įvairi veikla turi daug sąsajų su kitais gamtos mokslais : fizika (šviesos reiškiniai), chemija (tirpalai, audinių fiksavimas, dažymas). Panaudodami matematinės žinias, mokiniai atlieka biologinių objektų įvairius matavimus.

Sukauptos mikroskopinės medžiagos analizę mokiniai atlieka panaudodami įvairias IT technologijas. Mikroskopai su skaitmeninėmis kameromis įgalina išsaugoti vaizdinę informaciją (fotografuoti, filmuoti). Programinė mikroskopo įranga leidžia gautus tyrimų rezultatus analizuoti, lyginti, paruošti projektinės veiklos pateikimui.

Pranešime nagrinėjami mikroskopijos ir IT technologijų integracijos metodai. Pateikiami tiriamosios veiklos būdai, ir metodikos. Nagrinėjamos galimybės atlikti tyrimus virtualioje aplinkoje.

# Moodle programos taikymas

**Aldona Laucienė**

IT vyresnioji mokytoja

---

VMA – virtualiosios mokymo aplinkos suteikia daug įvairių priemonių organizuoti mokymo procesą.

„Moodle“ – tai viena iš populiariausių virtualių mokymosi aplinkų. Elektroninio mokymosi reikmėms sumodeliuota ir pritaikyta virtualaus mokymosi aplinka, suprojektuota padėti pedagogams organizuoti mokymosi kursus tinkle. Programa leidžia lengvai ir lanksčiai organizuoti mokymo(si) procesą – pateikti mokomąją medžiagą, visą reikiamą informaciją, tikrinti ir vertinti mokinių žinias.

**Pranešimo skaidrės:**

<https://www.slideshare.net/motiejuitis/moodle-programos-taikymas>

# Sanako pagalba pamokoje.

## **Loreta Jankauskienė**

Anglų kalbos mokytoja metodininkė

---

Sanako Study 700 - tai darbo klasėje valdymo programa su pagrindinėmis kalbų laboratorijos funkcijomis, skirtomis komunikacinių įgūdžių gerinimui.

Programa padeda mokytojams taikyti įvairias programas, skiriant individualias ar diferencijuotas užduotis mokiniams; kurti garso įrašus, orientuotus į mokymosi veiklas; leidžia stebėti mokinių atliekamą darbą monitoriuose, individualiai bendrauti su mokiniais, bei suteikti pagalbą jos prireikus. Mokytojas pilnai kontroliuoja ir valdo mokinių kompiuterius. Darbui naudojamos ausinės.

Mokinių kompiuterių grotuvai suteikia galimybę įrašinėti jų kalbas ir nusiųsti jas mokytojui, kuris gautus įrašus vertina jam patogiu laiku. Savo kalbos įrašymas – puiki priemonė savo gebėjimų vertinimui.

Tik kelias sekundes trunka mokinių porų bei grupių sudarymas bei jų keitimas dirbant poromis ar grupėmis, nekeičiant sėdėjimo vietos. Dirbant su skirtingų gebėjimų mokiniais klasėje ar grupėje, poras ar grupes galima sudaryti naudojant skirtingomis spalvomis koduotą diferencijavimo metodą, kas leidžia mokytojui suteikti mokiniams individualią pagalbą - mažiau gebantys mokiniai nepraranda motyvacijos.

Taip atlikdami užduotis mokiniai laisviau reiškia mintis, taip pat jie įgyja pasitikėjimo savimi, o tai motyvuoja mokantis užsienio kalbos.

## **Pranešimo skaidrės:**

<https://www.slideshare.net/motiejuitis/sanako-pagalba-pamokoje>

# QR kodų taikymas pamokoje

**Lina Karkliuvienė**

IT mokytoja metodininkė

---

QR kodai tampa vis labiau populiariesni dėl išmaniųjų telefonų, planšečių plėtros. Tai puikus įrankis mokytojui. QR kodų taikymas pamokoje kelia mokinių mokymosi motyvaciją, individualizuoja mokymosi procesą, leidžia mokymosi procesą vykdyti bet kurioje aplinkoje (klasėje, skaitykloje, parke, išvykoje ir kt.). QR kodus galima taikyti tiek pamokoje, tiek užklasinėje veikloje. Tačiau ši technologija yra tik priemonė, reikia, kad ji atitiktų tikslą.

# Vadybos ir ekonominio modeliavimo pratybos „Ja Titan“ programoma

**Juratė Pinkienė**

Ekonomikos mokytoja metodininkė

---

Susipažinę su teorinėmis ekonomikos ir vadybos žiniomis moksleiviai dažnai stokoja praktinių įgūdžių, nesuvokia strateginio įmonės valdymo, verslo pagrindų.

Šias spragas mokymosi procese padeda užpildyti Lietuvos Junior Achievement siūloma vadybos ir ekonominio modeliavimo programa „JA Titan“. Programos pagrindą sudaro verslo simuliacija. Jos metu mokiniai tampa įmonės vadovais ir priimdami svarbiausius įmonei sprendimus, valdydami savo įmones, konkuruoja vieni su kitais. Maksimaliai rinkoje gali varžytis aštuonios įmonės.

Modeliavimo metu mokiniai susipažįsta su gamybinių įmonių veiklos specifika, išmoksta skaičiuoti gamybos sąnaudas, susipažįsta su įmonės rinkodara, reklamos efektyvumu. Gavę finansines ataskaitas, geba jas analizuoti. Išmoksta planuoti, įgauna strateginio mąstymo įgūdžių, suvokia darbą konkurencinėmis sąlygomis. Planuodami įmonės veiklą turi galimybę skirti lėšų labdarami. Dirbdami komandoje mokiniai tobulina bendravimo įgūdžius.

Modeliuojant veiklą, teorinės ekonomikos ir vadybos žinios sujungiamos su verslo modeliu, ugdomas mokinių verslumas, tobulinami anglų kalbos įgūdžiai.

# „EDpuzzle“ aplinkos panaudojimo galimybės ugdymo procese

**Gediminas Mikulėnas**

Matematikos ir IT vyresnysis mokytojas

---

Video medžiaga neabejotinai pajvairina mokymo(si) procesą. Šiuolaikiški mokytojai sunkiai įsivaizduoja savo pamokas be šių priemonių. Video medžiagos yra gausu, tačiau ką daryti jeigu sunku rasti norimas užduotis arba rasta vaizdo priemonė neatitinka Jūsų pamokos turinio? Atsakymas vienas – belieka susikurti norimą video medžiagą ar pamoką patiems.

„EDpuzzle“ – virtuali mokymosi erdvė, skirta dirbti su įvairaus pobūdžio video medžiaga. Puikus nemokamas puslapis skirtas mokytojams ir mokiniams. Kuriantiems vaizdo pamokas ar norintiems, bet kurį vaizdo įrašą (pvz. iš svetainės „YouTube“ ar kt.) papildyti interaktyviais klausymais, bei kita mokomąja medžiaga. Ši programėlė gali būti naudojama įvairiose ugdymo veiklose. Viena svarbiausių funkcijų yra ta, kad mokytojas gali stebėti savo mokinių pažangą. Edpuzzle leidžia mokytojams stebėti kiek mokinių peržiūrėjo jo įdėtą video, per kiek laiko buvo atlikta užduotis. Mokytojai gali nustatyti vaizdo apribojimus, kurie neleidžia mokiniams persukti video, taigi jie negalės gudrauti. Mokytojas tokiu būdu gali lengvai stebėti kiekvieno mokinio pažangą, progresą, bei vertinti kiekvieną mokinį.

Mokiniai jungtis prie klasių bei dalyvauti pamokose gali ir su programėle, bet kurti pamoką kol kas galima tik per interneto naršyklę.

# Phet tinklapio panaudojimas fizikos pamokoje ir savarankiškam mokymuisi

**Gintautas Poliakas**

Fizikos mokytojas metodininkas

---

Pranešime parodoma, kaip galima pritaikyti internete esančią informaciją Fizikos pamokoje ir savarankiškame fizikos mokymesi.

Pranešime pristatomos internetinio tinklapio Phet ( JAV Colorado universiteto) panaudojimo galimybės:

1. Iliustruoti teorinę medžiagą.
2. Demonstruoti bandymus.
3. Padėti išsiaiškinti koks fizikinis dydis priklauso nuo kitų dydžių.
4. Atlikti virtualius laboratorinius darbus.
5. Pasinaudoti sprendžiant uždavinius, įvertinti gautą atsakymą.
6. Panaudoti savarankiškame mokymesi.
7. Kokie yra tinklapio trūkumai.

# Mokymo(si) metodo „Žodžių žemėlapis“ taikymas chemijos pamokose.

**Lina Martinkienė**

Chemijos vyresnioji mokytoja

---

Ne visi metodai mokymo požiūriu yra vienodai vertingi. Mokytojas kartu su mokiniu turi surasti jiems patogius, tinkamus mokymo ir mokymosi metodus. Šis metodas naudojamas įvairiose ugdymo proceso pakopose. Pirmiausia pademonstruojamas pavyzdys, po to pateikiama konkreti tema ir siūloma mokiniams savarankiškai sudaryti žodžių sisteminį žemėlapij. Skiriamas laikas savarankiškai veiklai. Apibūdinama kiekvienos grupės veikla ir darbo rezultatai. Pagrindiniai „Žodžių žemėlapio“ kūrimo etapai:

- Branduolinis žodis ar frazė vaizduojamoje erdvėje – tai žemėlapio pagrindas arba centras.
- Sferų išskyrimas – žemėlapio šakos.
- Išskirtų sferų skaidymas į smulkesnes sritis – kiekviena šaka turi smulkesnių šakelių, kurios papildo, praplečia svarbesnius faktus.

Šį metodą sėkmingai taikau 10 klasėje (2 gimnazijos klasėje) mokantis temos „Azoto rūgštis“. Žodžių žemėlapio braižymas – tai strategija, kuri skatina mokinį pavaizduoti tai, ką jis mokosi. Braižant nustatomi ryšiai padeda mokiniui suprasti įvairių sąvokų ir minčių tarpusavio santykius.

Mokiniai, remdamiesi vadovėlio medžiaga, naudodamiesi IKT priemonėmis ir taikydami „Žodžių žemėlapio“ metodą, nubraižo azoto rūgšties savybių žemėlapij ir jį pristato klasei. Šiuo metodu skatinama mokinių laisvas improvizavimas nusakytą tema.

**Pranešimo skaidrės:**

<https://www.slideshare.net/motiejuitis/mokymosi-metodo-odi-emlapis-taikymas-chemijos-pamokose>



# Aktyvieji mokymo metodai, naudojant SMART interaktyvios lentos technologijas, muzikos pamokoje

## **Birutė Jurgaitytė**

Muzikos mokytoja ekspertė

---

Sparčiai kintančiame pasaulyje naujų technologijų amžiuje vis aktualesnis tampa IKT aktyviųjų metodų naudojimas ugdymo procese. Taikant SMART interaktyvios lentos technologijas, plėtojamoms informacinių technologijų naudojimui, asmeninio tobulėjimo, ugdymo/si aplinkų kūrimo bei bendrųjų ir dalykinių ugdymo galimybių kompetencijos. Aktyvieji mokymo/si metodai, naudojant SMART interaktyvios lentos technologijas, gali būti daugkartinio (pedagoginio ir technologinio) panaudojimo priemonė konkrečiai pamokai.

Muzikos pamokoje SMART interaktyvi lenta gali būti ne tik vaizdinės bei garsinės muzikos informacijos perdavimo, demonstravimo ar pateikčių prezentavimo priemonė, bet ir aktyvaus mokymo būdas. Kūrybiškai ir išradingai naudojant SMART interaktyvios lentos įrankius bei į ją integruojant interaktyvius tinklapius, įvairias kompiuterines (muzikines ir ne muzikines) programas, galima sukurti aktyvų muzikos pamokos scenarijų, modernią mokymo/si aplinką įvairiose muzikos veiklose.

Populiariausi interaktyvūs, aktyvieji mokymo metodai, naudojant SMART lentos technologijas, muzikos pamokoje: muzikiniai loginiai žaidimai, kryžiažodžiai, raktažodžiai, muzikos suvokimo bei muzikos klausymo testai, muzikinių užduočių redagavimas, modeliavimas, muzikos atlikimas (interaktyviu instrumentu), vertinimas bei įsivertinimas.

Mokymosi procese aktyvieji mokymo metodai, naudojant SMART interaktyvios lentos technologijas, ugdo mokymosi įgūdžius, kūrybiškumą, skatina mokinių susidomėjimą, mokymosi motyvaciją (motyvuoja moksleivius siekti geresnių rezultatų), pažintinį aktyvumą, lavina mokinių loginį mąstymą bei atmintį. SMART interaktyvios lentos technologijos leidžia mokytojams pritaikyti mokymo/si procesą, atsižvelgiant į jų mokymo stilių. Mokytojai pamokoje greitai gali gauti grįžtamąjį ryšį. Interaktyvius, lietimui valdomas ekranas daro pamoką šiuolaikiškesnę ir patrauklesnę.

Naudojant IKT aktyviuosius metodus mokiniai, interaktyviai kurdami, redaguodami, modeliudami, atlikdami, pasirinkdami, vertindami ir įsivertindami, tampa ne pasyvūs klausytojai, bet aktyvūs pamokos dalyviai.