

SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS VERTINIMAS

Skaitmeninės mokymo priemonės pavadinimas: Python programavimo platforma „Angis“

Bendrieji reikalavimai:	Atitinka / neatitinka
1. Tekstinė, vaizdinė, skaitmeninė ir interaktyvi medžiaga pritaikyta siekti dalyko bendrojoje programoje įvardytų tikslų ir uždavinių, ugdyti dalyko bendrojoje programoje apibrėžtas mokinių kompetencijas, atitikti dalyko bendrojoje programoje apibrėžtą mokymo(si) turinį ir pasiekimų lygių požymius.	Atitinka Angies platformoje galima ne tik išmokyti programuoti Python kalba, bet peržiūrėti sukurtas pamokas apie pagrindinius programavimo konceptus, atlikti įvairių lygių užduotis, bei naudotis platformoje esančia programavimo aplinka. Informatikos valstybinio brandos egzamine galima naudoti programavimo kalbas: C++, Python.
2. Mokymo priemonės struktūra atitinka didaktinius dalyko mokymo principus, pateikiamos įvairių tipų užduotys, atliepančios visus bendrosiose programose aprašytus pasiekimų lygius ir skatinančios taikyti įvairius mokymosi metodus.	Atitinka Pateikta įvairi medžiaga ir užduotys, apimančios algoritmų ir programavimo pasiekimų srities mokymo(si) turinį. Atskirai sukurtas portalas mokytojams su daug papildomos medžiagos ir galimybe kurti savo klases ir pateikti joms tam tikras užduotis.
3. Nėra fakto ir dalyko klaidų, turinys parengtas remiantis patikrintais ir patikimais šaltiniais.	Atitinka Turinys parengtas didelę patirtį turinčių programavimo ekspertų ir remiantis patikimais šaltiniais.
4. Mokymo priemonės turinyje nėra diskriminavimo ir diskriminavimo propagavimo lyties, rasės, tautybės, pilietybės, kalbos, kilmės, socialinės padėties, tikėjimo, įsitikinimų ar pažiūrų, amžiaus, lytinės orientacijos, negalios, etninės priklausomybės, religijos pagrindu. Mokymo priemonė užtikrina pagarbos asmenų įvairovei principą.	Atitinka Turinyje nėra diskriminavimo požymių.
5. Mokymo priemonės turinys atitinka asmens duomenų apsaugos pagal 2016 m. balandžio 27 d. Europos Parlamento ir Tarybos reglamentą (ES) 2016/679 dėl fizinių asmenų apsaugos tvarkant asmens duomenis ir dėl laisvo tokių duomenų judėjimo ir kuriuo panaikinama Direktyva 95/46/EB (Bendrasis duomenų apsaugos reglamentas), Lietuvos Respublikos asmens duomenų teisinės apsaugos įstatymą bei kitų asmens duomenų tvarkymą reglamentuojančių teisės aktų reikalavimus.	Atitinka

6. Mokymo priemonės turinys nesusijęs su realiai veikiančių įmonių, įstaigų, organizacijų ar kita veikla užsiimančių ūkio subjektų reklama, turinyje nėra realiai veikiančių įmonių, įstaigų, organizacijų ar kitų ūkio subjektų pavadinimų, rekvizitų, kontaktinių duomenų.	Atitinka
7. Mokymo priemonės turinyje pateikiami situacijų, įvykių, reiškinių, procesų, asmenybių veiklos aprašymai, iliustracijos, užduotys, nepažeidžiantys asmens teisių ir laisvių bei pagrindinių tarptautinės teisės principų, vengiama neigiamas emocines reakcijas keliančių asociacijų, būdvardžių ir kategoriškų apibendrinimų, nėra neigiamų ar kitokių lyčių stereotipų, mergaitės ir berniukai, moterys ir vyrai vaizduojami nešališkai.	Atitinka Priešingai, autoriai programavimo pamokose ir užduotyse įtraukia abiejų lyčių veikėjus bei siekia paskatinti ir mergaites susidomėti programavimu.
8. Mokymo priemonės turinyje nėra nekorektiško, antidemokratiško, antivalstybinio turinio.	Atitinka
9. Mokymo priemonės turinyje nėra tendencingai pateikiamos ir (arba) klaidinančios informacijos geopolitinių įvykių kontekste.	Atitinka
10. Mokymo priemonės turiniu ar užduotimis nėra kurstoma tautinė nesantaika.	Atitinka
Specialieji reikalavimai:	Atitinka / neatitinka
1. Mokymo priemonėje pateikti užduočių rinkiniai atitinka dalyko bendrojoje programoje nustatytus tikslus ir uždavinius, padeda įgyvendinti mokymo(si) turinį, ugdytis dalyko bendrojoje programoje apibrėžtas kompetencijas.	Atitinka Labai atitinka, kadangi pagal atnaujintas BUP mokiniai jau nuo pradinį klasių mokosi Informatikos ir ypač supažindinami su algoritmais ir programavimu. Šioje platformoje progresyviai pateikiama 14 skirtingų lygių, kurie susiję su pagrindiniais programavimo konceptais/temomis. Pradedama nuo komandų, toliau seka kintamieji, ciklai ir t.t.
2. Mokymo priemonėje pateikta skirtingo sudėtingumo užduočių, atitinkančių dalyko bendrojoje programoje apibrėžtus visų pasiekimų lygių požymius ir mokinių amžiaus tarpsnio ypatumus.	Atitinka Pateiktas algoritmų ir programavimo pasiekimų srities mokymo(si) turinys ir užduotys tinka 5-12 klasių mokiniams. Bet pirmosios temos gali būti naudojamos ir pradiniam ugdyme.
3. Mokymo priemonė atitinka oficialius W3C arba ISO PDF/A-2 standartus.	Atitinka
4. Tekstai parengti naudojant „Unicode“ standarto UTF-8 koduotę.	Atitinka
5. Mokymo priemonės peržiūrai sudaryta galimybė naudotis laisvai prieinama ir nemokama programine įranga.	Atitinka Abi platformos yra nemokamos ir nereikia nieko įsdiegti, viską galima peržiūrėti ir atlikti pasinaudojus naršykle.
Pažymėkite, kurį interaktyvumo lygį atitinka priemonė:	

I lygis. Mokinys priemonėje esantį turinį, vaizdus, grafinius elementus gali peržiūrėti tik nuosekliai, pvz., slinkdamas aukštyn arba žemyn, kopijuoti turinio dalis, komentuoti, paspaudęs nuorodas, QR kodus, gali patekti į kitas tos pačios priemonės vietas arba kitus šaltinius.	Atitinka
II lygis. Mokinys naudodamas priemonę gali būti įtraukiamas į veiklas per funkcijas „spustelk ir atverk“, „nuvilk ir numesk“ ir pan., naudotis interaktyvaus meniu teikiamomis galimybėmis: dalintis ir kurti turinį, sekti savo mokymosi rezultatus ir gauti grįžtamąją ryšį. Priemonėje yra bazinių daugialypės terpės elementų: garso, vaizdo įrašų, nesudėtingos animacijos.	Atitinka
III lygis. Mokinys gali priemonėje nurodytomis sąlygomis ir galimybėmis eksperimentuoti, modeliuoti procesus, konstruoti, atlikti kitas praktines užduotis, naudotis įsivertinimo, skatinimo mokytis ir pagalbos, virtualaus bendravimo ir bendradarbiavimo įrankiais. Priemonėje yra sudėtingesnių daugialypės terpės elementų: garso, vaizdo įrašų, dvimatės arba trimatės animacijos. Mokymo priemonės turinys gali būti valdomas kompiuterio klavišais ar liečiant ekraną.	Atitinka
IV lygis. Mokinys mokosi virtualioje ar papildytoje (angl. augmented) realybėje, savarankiškai kurdamas situacijas, aplinkas, modelius. Veikia imituojamose, visiškai arba iš dalies įtraukiančiose aplinkose individualiai arba bendradarbiaudamas kartu su kitais mokiniais. Mokinio pasirinkimai turi įtakos rezultatui, sprendimus gali priimti realiuoju laiku.	Atitinka
Pažymėkite, jei mokymo priemonėje rašytiniai tekstai pateikiami garso ir vaizdo įrašų (lietuvių gestų kalba) formatu ir / ar vaizdo įrašų (lietuvių gestų kalba) pavidalu.	

Patvirtinu, kad pateikta informacija yra teisinga.

(parašas)

Dr. Gabrielė Stupurienė, Vilniaus universiteto mokslo darbuotoja

(vardas, pavardė, pareigos)