

(Neformaliojo suaugusiųjų švietimo programos forma)



2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa

NEFORMALIOJO SUAUGUSIŲJŲ ŠVIETIMO PROGRAMA

Skaitmeninių technologijų taikymas interaktyviam turiniui kurti

(programos pavadinimas)

2022-03-31

(programos parengimo data)

PROGRAMOS APRAŠAS	
1. Bendrosios nuostatos	
1.1. Programos aktualumas	<p><i>Kiekvieną dieną mus pasiekia dideli kiekiai informacijos ir kiekvieną dieną ieškoma būdų, kaip išsiskirti iš gausos bei sudominti vartotoją pateikiama informacija, kokybiškai ištransliuoti žinutę. Patraukliam turinio pateikimui vien statinio, daug teksto turinčio turinio nepakanka. Šiuolaikiniai vartotojai labiau susidomi vaizdiniu turiniu, mėgsta suprasti informaciją akimirksniu, bendrauti ir dalintis, pasiekti informaciją įvairiais įrenginiais. Tyrimais nustatyta, kad panaudojus net mažus interaktyvius elementus, susidomėjimas informacija išauga 25%.</i></p> <p><i>Ši mokymo programa skirta norintiems išmokti kurti ir pateikti interaktyvų turinį, kuris būtų naudojamas įvairiuose situacijose: pristatant prekes, paslaugas, duomenis, pateikiant mokymo medžiagą, renkant informaciją, atliekant vertinimą, bendraujant su klientu, prisistatant. Programa ugdyt gebėjimus kūrybiškai panaudoti skaitmenines technologijas, kad turinys būtų patrauklus, pasiektų tikslinę auditoriją ir išlaikytų jos dėmesį.</i></p>
1.2. Tikslas ir uždaviniai	<p><i>Tikslas: ugdyti įvairaus turinio pateikimo naudojant skaitmenines technologijas įgūdžius.</i></p> <p><i>Uždaviniai:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>• Ugdyti gebėjimą analizuoti turinį, suformuluoti pagrindinę mintį.</i><i>• Pasiruošti medžiagą, pasirinkti programinę įrangą.</i><i>• Panaudoti programinę įrangą interaktyviam turiniui kurti.</i><i>• Pritaikyti turinį įvairiems skaitmeniniams įrenginiams ir ekranams.</i>
1.3. Programos trukmė ir apimtis	<i>40 akademinėjų valandų</i>
1.4. Programos tikslinė (-ės) dalyvių grupė (grupės)	<i>Programa skirta suaugusiems asmenims, turintiems bazinius kompiuterinio raštingumo įgūdžius ir norintiems išmokti animacijos bei vartotojo elgesio pagrįsto informacijos atvaizdavimo.</i>
1.5. Programos dalyvių skaičius	<i>10</i>
1.6. Minimalūs reikalavimai, norint mokytis pagal programą (jeigu nustatyta)	<i>Kompiuterinio raštingumo žinios ir gebėjimai.</i>
1.6. Programos anotacija	<i>Mokymų dalyviai susipažins su skaitmeninėmis technologijomis, leidžiančiomis kurti HTML5 turinį: animacijos pagrindais, interaktyviais elementais ir turinio atvaizdavimo įvairiuose įrenginiuose galimybėmis.</i>
2. Programoje įgyjamos ar tobulinamos kompetencijos:	
Kompetencija(-os)	Kompetencijos(-jų) pasiekimą nurodantys mokymosi rezultatai
Planuoti interaktyvų turinį.	<i>Atlikti informacijos analizę, išskiriant svarbiausius elementus. Suformuluoti pagrindinę mintį, norimą ištransliuoti žinutę. Atlikti pirminius eskizus.</i>
Paruošti paveikslėlius, video ir audio interaktyviam turiniui kurti.	<i>Išvardinti populiariausius, skaitmeninėje aplinkoje naudojamus paveikslėlių failų formatus, audio ir video failų formatus, apibūdinant jų savybes. Apdoroti pasirinktą resursą pagal reikalavimus nustatant tinkamas savybes.</i>

Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.	<p><i>Pasirinkus programinę įrangą, nustatyti darbo aplinkos parametrus. Įkelti ir redaguoti grafinius elementus ir tekstus. Kurti animacijas. Naudoti pelės ir klaviatūros įvykius interaktyviam turiniui kurti. Pritaikyti komponentus ir ruošinius interaktyviam turiniui kurti. Įkelti ir redaguoti video turinį. Pritaikyti turinį įvairiems įrenginiams ir ekranų dydžiams. Peržiūrėti ir publikuoti interaktyvų turinį.</i></p>			
3. Programos turinys ir metodai				
Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Trumpas dėstomos temos aprašymas	Mokymo(si) metodai	Planuojamos įgyti / patobulinti kompetencijos
1.	Turinio planavimas ir eskizavimas.	Informacijos analizė. Pagrindinės minties/ transliuojamos žinutės išskyrimas. Turinio pateikimo būdai. Eskizavimas.	Paskaita, demonstravimas, praktinės užduotys.	Planuoti interaktyvų turinį.
2.	Paveikslėlių savybės ir redagavimas.	Paveikslėlio dydžio sąvoka, dydžio keitimas. Skiriamoji geba. RGB spalvų sistema. Proporcijos. Grafinių bylų failų formatai. Programinė įranga grafikai redaguoti. Pagrindiniai paveikslėlių apdorojimo darbai.	Paskaita, demonstravimas, praktinės užduotys.	Paruošti paveikslėlius, video ir audio interaktyviam turiniui kurti.
3.	Video failų savybės ir redagavimo pagrindai.	Video failų formatai. Video failų charakteristikos ir jų koregavimas. Video karpymo ir montavimo pagrindai. Programinė įranga, skirta darbui su video failais.	Paskaita, demonstravimas, praktinės užduotys.	Paruošti paveikslėlius, video ir audio interaktyviam turiniui kurti.
4.	Audio failų redagavimo pagrindai.	Audio failų formatai ir savybės. Audio failų redagavimo pagrindai. Programinė įranga audio failų redagavimui.	Paskaita, demonstravimas, praktinės užduotys.	Paruošti paveikslėlius, video ir audio interaktyviam turiniui kurti.
5.	Įvadas į Google Web Designer.	Programos paskirties ir galimybių apžvalga. Programos darbo aplinka ir jos konfigūravimas.	Paskaita, demonstravimas.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.
6.	Vaizdo elementų (paveikslėlių, audio, video ir kt.) kūrimas ir redagavimas.	Vaizdo elementų pridėjimas. Elementų vietos ir dydžio keitimas. Elementų spalva, stilius ir kitos savybės. Elementų biblioteka. Grupavimas ir sudėtiniai elementai. Kaukės, filtrai.	Demonstravimas, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.
7.	Animacija.	Animacijos kūrimas naudojant scenas. Animacijos kūrimas naudojant laiko juostą. Animacijos sulėtėjimas/pagreitėjimas. Sudėtinės animacijos kūrimas. Animacijos kartojimas.	Demonstravimas, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.

8.	Google web designer komponentai.	Smulkių interaktyvių komponentų panaudojimas. Galerija. Žemėlapiai. Įvairūs vizualieji efektai. Formų komponentai. Datos ir laiko komponentai.	Demonstravimas, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.
9.	Įvykiai, įvykių valdymas.	Įvykio sąvoka ir tipai. Įvykių pridėjimas ir šalinimas. Įvykio konfigūracija. Įvykių žymės.	Demonstravimas, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.
10.	Video ir audio naudojimas interaktyviam turiniui kurti.	Audio ir video takeliai. Media klipai. Video derinimo su statiniais vaizdais technologijos.	Demonstravimas, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.
11.	Interaktyvaus turinio pritaikymas įvairiems ekranams.	Ekranų dydžiai, ekranų dydžio keitimas. Statinis ir kintantis maketas. Procentinė elementų dydžių išraiška. Ekranų dydžių ir turinio pateikimo būdo susiejimas. Pritaikant maketo peržiūra ir reguliavimas.	Paskaita, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.
12.	Interaktyvaus turinio peržiūra ir publikavimas.	Dokumentų peržiūros galimybės. Dokumentų publikavimas ir bendrinimas. Interaktyvaus dokumento atvaizdavimas HTML. Dažniausiai pasitaikančios klaidos ir jų sprendimo būdai.	Demonstravimas, praktinės užduotys.	Programinės įrangos pagalba kurti interaktyvų turinį.

4. Programos planas

Eil. Nr.	Temos pavadinimas	Skiriama valandų		
		Iš viso	Teoriniam mokymui	Praktiniam mokymui
1.	Turinio planavimas ir eskizavimas.	2	1	1
2.	Paveikslėlių savybės ir redagavimas.	4	1	3
3.	Video failų savybės ir redagavimo pagrindai.	2	1	1
4.	Audio failų redagavimo pagrindai.	2	1	1
5.	Įvadas į Google Web Designer.	1	1	0
6.	Vaizdo elementų (paveikslėlių, audio, video ir kt.) kūrimas ir redagavimas.	2	1	1
7.	Animacija.	6	2	4
8.	Google web designer komponentai.	5	1	4
9.	Įvykiai, įvykių valdymas.	5	1	4
10.	Video ir audio naudojimas interaktyviam turiniui kurti.	5	1	4
11.	Interaktyvaus turinio pritaikymas įvairiems ekranams.	4	1	3
12.	Interaktyvaus turinio peržiūra ir publikavimas.	2	1	1
Iš viso		40	13	27

5. Įgytos/patobulintos kompetencijos atitiktis atitinkamame profesiniame standarte nustatytai (-oms) atitinkamos kvalifikacijos kompetencijai (-oms) (jei atitinkamas profesinis standartas yra patvirtintas)		Netaikoma.
6. Pasirengimas vykdyti neformalųjį suaugusiųjų švietimą, mokymui reikalingos priemonės		
6.1. Reikalavimai, keliami mokytojams (dėstytojams) (nurodyti, jei taikoma):		
1.	Išsilavinimas	<i>Aukštasis. Informacinių technologijų kvalifikacinis laipsnis</i>
2.	Darbo patirtis	<i>Ne mažesnė kaip 2 metai</i>
3.	Kita	<i>Netaikoma</i>
6.2. Detalus mokymui reikalingų materialinių ir metodinių išteklių, atitinkančių numatomą mokyti dalyvių skaičių bei programos tikslus ir uždavinius, aprašymas.		
Eil. Nr.	Mokymui reikalingi materialiniai ir metodiniai išteklių, naudojami mokymo procese (nurodyti, jei taikoma)	
1.	Mokymo patalpų aprūpinimo aprašymas	<i>Praktinio mokymo klasė, kurioje įrengti 11 kompiuterių su įdiegtomis grafikos, audio ir video redagavimo programomis, programa Google Web Designer ir interneto ryšiu.</i>
2.	Įranga	<i>Vaizdo projektorius skirtas mokymo medžiagai pateikti.</i>
3.	Literatūra	1. <i>Google web designer resursai, prieiga per internetą: https://webdesigner.withgoogle.com/resources/</i> 2. <i>Google web designer help, prieiga per internetą: https://support.google.com/webdesigner#topic=3181123</i> 3. <i>Google web designer video pamokos anglų kalba, prieiga per internetą: https://www.youtube.com/c/googlewebdesigner/videos</i>
4.	Kitos priemonės	<i>Netaikoma</i>
6.3. Teorinio ir praktinio mokymo organizavimo vietos (-ų) adresas (-ai)		Kalvarijų g. 159, Vilnius; Pamėnkalnio g. 11, Vilnius; Nuotoliniu būdu.

Programos rengėjas

Kvalifikacijų ir profesinio mokymo plėtros centras

Programa parengta įgyvendinant projektą „Suaugusiųjų švietimo sistemos plėtra suteikiant besimokantiems asmenims bendrąsias ir pagrindines kompetencijas“ Nr. 09.4.2-ESFA-V-715-01-0002.