



Funded by the European Union

Šviesti, įtraukti, įgalinti: per kultūrą į bendruomenę

Nr. 2023-1-LT-KA210-ADU-000152069

Gerosios praktikos pavyzdys. Lietuva	
Pavadinimas	Skaitmeninių įgūdžių ugdymas kuriant komiksus
Įgyvendinimo vieta	Lietuva, Utena
Veiklos tipas (kursai/seminaras/socialinis renginys/ir kt.)	Seminaras
Formatas (internetu/gyvai/mišrus)	Gyvai
Įgyvendinimo lygis (vietinis, regioninis, nacionalinis, tarptautinis)	Vietinis
Tikslinės grupės	1. Senjorai. Vyresnio amžiaus žmonės, norintys pagerinti savo skaitmeninį raštingumą ir planšetinių kompiuterių įgūdžius per kūrybinę raišką. 2. Globėjai ir šeimos nariai. Asmenys, kurie palaiko senjorus ir nori juos įtraukti į prasmingas veiklas, skatinančias mokymąsi ir kūrybiškumą. 3. Bendruomenės organizacijos. Grupės, orientuotos į technologijų švietimo ir kūrybinių menų skatinimą tarp senjorų. 4. Pedagogai ir instruktoriai. Specialistai, besidomintys programų, kurios gerina vyresnio amžiaus žmonių įgūdžius ir skatina kartų mokymąsi, kūrimu.

Tikslai	1. Mokyti naudotis mobiliaisiais įrenginiais. Teikti instrukcijas apie išmaniųjų telefonų, planšetinių kompiuterių ir kompiuterių naudojimą, siekiant pagerinti vyresnio amžiaus žmonių skaitmeninį raštingumą. 2. Skatinti kartų bendravimą. Skatinti bendradarbiavimą ir dialogą tarp senjorų ir jaunesnių kartų per bendrus kūrybinius projektus. 3. Skatinti mokymąsi tarp skirtingų amžiaus grupių. Palengvinti bendras kūrybines veiklas, kurios skatina žinių mainus ir įgūdžių ugdymą įvairiose amžiaus grupėse.
Veiklos aprašymas.	Šiandienos skaitmeniniame amžiuje gebėjimas naudotis išmaniosiomis technologijomis yra būtinas norint palaikyti ryšį ir bendrauti su pasauliu. Ši veikla pabrėžia, kad mokymosi procesas tampa patrauklesnis ir efektyvesnis, kai jame yra žaidimo ir kūrybiškumo elementų. Programa specialiai moko senjorus naudotis planšetiniu kompiuteriu komiksams kurti, paverčiant technologijas iš sunkiai suprantamo į smagų ir prieinamą saviraiškos įrankį. Skirtos senjorams ir jų šeimoms, pamokos skatina kartų bendradarbiavimą ir kūrybiškumą. Dalyviai naudoja nemokamą komiksų kūrimo programą „Comic Page Creator“, kuri siūlo intuityvią platformą istorijoms kurti. Per šią programą dalyviai mokosi kurti savo personažus ir pasakojimus, rašyti dialogus ir iliustruoti savo patirtį. Jie gali aprašyti kelionių nuotraukas, dalytis brangiomis prisiminimais ar net kurti išgalvotas istorijas, leidžiančias jiems plėtoti vaizduotę ir tobulinti techninius įgūdžius. Šis patrauklus ir malonus mokymosi metodas įgalina senjorus, padaro technologijas prieinamomis ir skatina prasmingus ryšius su artimaisiais ir bendruomene. Integruodama kūrybiškumą, technologijas ir kartų bendradarbiavimą, ši programa praturtina vyresnio amžiaus žmonių gyvenimą ir ragina pasinaudoti naujomis augimo ir ryšio galimybėmis.

Metodika ir procedūra.	Animacinės istorijos kūrimas suskirstytas į dvi dalis: - Vaikai ir vyresnio amžiaus žmonės kuria personažus ir istorijas naudodami piešinius, nuotraukas, konstravimo medžiagas, natūralias medžiagas ir rašytinius kūrybinius pasakojimus. - Jie įdiegia „Comic Page Creator“ į savo planšetinius kompiuterius ir perkelia savo istorijas į virtualią erdvę kurdami animacinės istorijas - komiksus.
Reikalingi ištekliai/medžiagos/aplinka	Medžiagos: - Planšetiniai kompiuteriai, mobilieji telefonai, kompiuteriai, spausdintuvai, skaitytuvai. Tai svarbūs įrenginiai skaitmeniniams komiksams kurti. - Rankdarbių medžiagos: spalvoti rašikliai, popierius, klijai, plastilinas, konstravimo rinkiniai ir kitos priemonės kūrybai. Ištekliai: - Knygos ir žurnalai įkvėpimui. Literatūra siūlanti idėjų ir užuominų komiksų kūrimui. - Mobilioji programa „Comic Page Creator“. Tai pagrindinė programa, kurią naudojame komiksams kurti ir projektuoti. Aplinka: - kambarys arba mokymo klasė – erdvė su stalais ir kėdėmis, kad dalyviai galėtų patogiai užsiimti veikla.
Poveikis	- Skaitmeniniai įgūdžiai. Senjorai įgyja pasitikėjimo planšetiniais kompiuteriais ir programėlėmis, sumažėja technologijų baimė. - Kūrybinė raiška. Komiksų kūrimas leidžia dalytis savo istorijomis, taip didėja emocinis pasitenkinimas, mažėja izoliacija. - Šeimos ryšiai. Bendradarbiavimo projektai stiprina kartų ryšius, skatina bendravimą ir supratimą. - Kognityvinė stimuliacija. Pasakojimas lavina atmintį, kritinį mąstymą ir problemų sprendimo įgūdžius. - Pasisekimo jausmas. Kūrybiniai projektai ugdo savivertę ir skatina mokymąsi visą

	gyvenimą. - Bendruomenės kūrimas. Grupinės pamokos skatina draugystę ir mažina vienatvę per bendrą patirtį.
Organizatoriai	
Organizacijos pavadinimas	Lietuvos regioninių bibliotekų asociacija (LRBA) LRBA yra gyvybingas, į ateitį orientuotas tinklas, jungiantis bibliotekas visoje šalyje, įskaitant didžiąsias institucijas Vilniuje ir Kaune, kituose didžiausiuose Lietuvos miestuose. Įkurta 2012 m., LRBA atlieka gyvybiškai svarbų vaidmenį stiprinant bibliotekų kultūrinį, švietimo ir socialinį poveikį bendruomenėse. Būdama įsipareigojusi Vadovaujama įsipareigojimo inovacijoms ir bendradarbiavimui, asociacija remia bibliotekas diegiant naujas technologijas, didinant skaitmeninį raštingumą ir skatinant mokymąsi visą gyvenimą. Ji skatina profesinį tobulėjimą užtikrina, kad bibliotekininkai būtų kvalifikuoti ir gerai prisitaikantys sparčiai besikeičiančiame pasaulyje. LRBA taip pat propaguoja bibliotekų, kaip įtrauklių, prieinamų erdvių, kurios skatina bendruomenės ryšius ir įgalina asmenis per žinias, svarbą. Dalyvaudama modernizavimo programose, organizuodama novatoriškus projektus ir kurdama partnerystes su vietos ir tarptautinėmis organizacijomis, LRBA padeda formuoti Lietuvos bibliotekų ateitį, paversdama jas esminiais kultūros ir švietimo centrais savo bendruomenėms.
Tinklapis/kontaktai	www.lrba.lt www.utau.lt www.uvb.lt