



## UX@School

Naudotojų patirčių (UX) dizainas skaitmeniniam švietimui gerinti bendrojo ugdymo mokyklose



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Agenzia nazionale Erasmus+ INDIRE. Neither the European Union nor Agenzia nazionale Erasmus+ INDIRE can be held responsible for them.



## Projekto informacija

Programa: „Erasmus+“ - KA220-SCH - Partnerystės bendradarbiavimui bendrojo ugdymo srityje

Trukmė: 24 mėnesiai (2023 11 01 – 2025 10 31)

Pagrindinė tikslinė grupė: bendrojo ugdymo mokyklų mokytojai (ne IKT specialistai)

Kitos tikslinės grupės: mokyklos administracija, mokiniai



Co-funded by  
the European Union

## Projekto partnerystė

1. Learnable – (Italija) (ekspertai inovatyvių metodologijų kūrime švietimo kontekste) – koordinatoriai
2. IED – Graikija (ekspertai e. mokyme)
3. Budakov Films – Bulgaria (ekspertai UX dizaino kūrime ir taikyme)
4. Akoe Educatio - Ispanija (mokyklų tinklas)
5. Raseinių Šaltinio progimnazija – Lietuva (mokykla)
6. Polo 3 – (Italija) (mokykla)



## Projekto tikslai

1. Ugdyti kompetencijas, padedančias kurti novatoriškus ir patrauklius, į mokinį orientuotus mokymosi būdus, aplinkas ir skaitmeninę medžiagą.
2. Gerinti įgūdžius, gebėjimą stebėti ir vertinti mokinio (kaip naudotojo) patirtį ir tobulinti esamus internetinius scenarijus, taikant UX principų dizainą.
3. Sustiprinti UX dizaino kompetencijas, kurios bus taikomos kuriant, įgyvendinant ir vertinant efektyvaus mokymosi scenarijus internete.



## Projekto uždaviniai

Padėti mokytojams kurti į mokinius orientuotas skaitmenines aplinkas, veiklas ir medžiagą, išnaudojant UX (naudotojų patirčių) dizaino galimybes, siekiant pagerinti mokinių įsitraukimą ir e. mokymosi technologijų naudojimo ugdyme veiksmingumą mokyklose:

1. Žinoti ir suprasti UX dizaino principus ir jo potencialą švietimo srityje.
2. Gerinti įgūdžius, gebėjimą stebėti ir vertinti mokinio (kaip naudotojo) patirtį.
3. Kurti veiksmingesnę ir patrauklesnę skaitmeninę medžiagą ir e. mokymosi aplinką.





# Projekto rezultatai

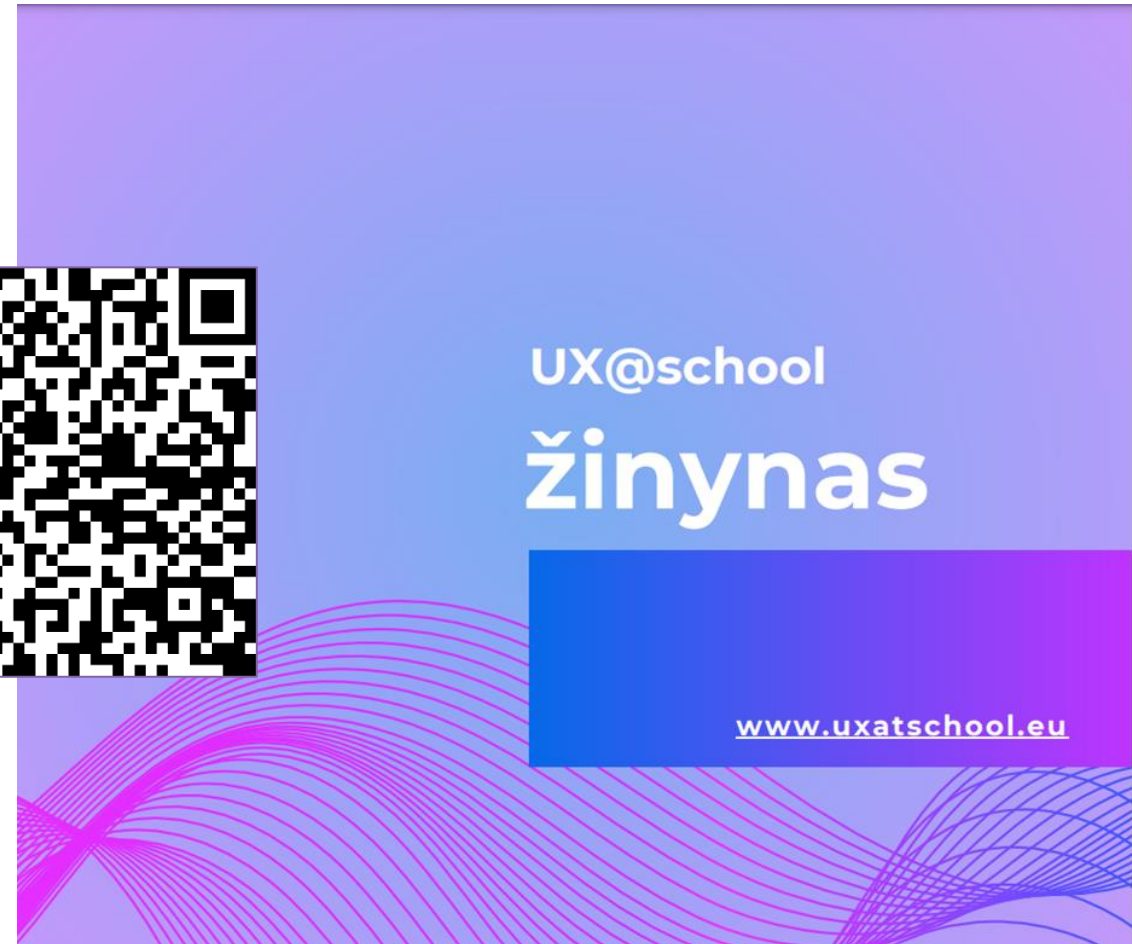


Co-funded by  
the European Union



# 1. Žinynas (angl. Handbook)

Dokumentas, kuriame pateikiama informacija apie UX principus, priemones ir pavyzdžiai, kaip taikyti UX dizainą skaitmeniniams produktams (e. mokymo medžiagai, e. mokymo sistemoms) ir aplinkoms, taikomiems švietimo kontekste



Co-funded by  
the European Union

[https://www.uxatschool.eu/wp-content/uploads/2024/07/UX@school-Handbook\\_LT-1.pdf](https://www.uxatschool.eu/wp-content/uploads/2024/07/UX@school-Handbook_LT-1.pdf)



**„UX@School“ žinyne pateikiami praktiniai skaitmeninio turinio tinkamumo naudoti vertinimo ir tobulinimo žingsniai**

Kad galėtumėte veiksmingai vertinti mokymosi medžiagą, naudodamiesi **„UX@School“ žinynu ir internetine stebėjimo sistema**, atsižvelkite į šiuos aspektus:

- **Į vartotoją orientuotas dizainas**
- **Interaktyvūs elementai**
- **Prieinamumo standartai**







**Kodėl mokytojams svarbu vertinti  
skaitmeninę mokymosi medžiagą?**



Co-funded by  
the European Union



## **Kaip įvertinti, ar mūsų skaitmeninė mokomoji medžiaga yra veiksminga, prieinama ir patraukli?**

- Kaip praktiškai taikyti šiuos išteklius, įvertinti kiekvieną skaitmeninį elementą, kad pagerintumėte mokinių mokymosi patirtį ir įsitraukimą.
- Kaip naudotis žinynu, kad galėtumėte kurti veiksmingą, intuityvią medžiagą, ir naudotis internetine stebėjimo sistema, kad galėtumėte rinkti mokinių atsiliepimus ir tobulinti medžiagą, remdamiesi duomenimis.





## **2. UX@School Internetinė e.mokymo/si resursų naudojimo stebėjimo sistema:**

internetinė priemonė, skirta mokinių (kaip naudotojų) patirtims, kai jie naudojami e. mokymo medžiaga, stebėti ir vertinti remiantis UX dizaino principais.



Co-funded by  
the European Union



## „UX@School“ internetinė stebėjimo sistema

**Internetinė stebėjimo sistema** yra labai svarbi renkant tiesioginį grįžtamąjį ryšį iš mokinių, padedantį nustatyti, kas pasiteisina, o kas ne.



# 1 dalis: mokinių atsiliepimų rinkimas

A promotional graphic for the UX@School online tracking system. It features a pink and white color scheme with illustrations of people interacting with a digital interface. The text is in Lithuanian.

**UX@School internetinė stebėjimo sistema**

Ši internetinė stebėjimo sistema sukurta įgyvendinant projektą "UX@School", kuris yra "Erasmus+" bendradarbiavimo partnerystės mokyklų sektoriuje rezultatas.

Pagrindiniai šio projekto tikslai - tobulinti mokytojų skaitmeninius įgūdžius ir kompetencijas, stebėti ir vertinti besimokančiųjų naudotojų patirtį, pagrįstą UX (liet. naudotojo patirčių) principais, naudojant skaitmeninius artefaktus ir aplinką mokykloje.



[https://www.uxatschool.eu/lt/online-tracking-system\\_lt/](https://www.uxatschool.eu/lt/online-tracking-system_lt/)



## 2 dalis: duomenų analizė



Select a Language

English



Submit



Co-funded by  
the European Union

Category	Score	Evaluation
<b>Interactivity</b>	Score: 6  (Min Score: 3, Max score: 15)	<p>It appears that the current digital tools and interactive elements may not be effectively supporting students' learning.</p> <p>Here are a few suggestions to enhance these aspects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Increase Collaboration: Try incorporating more collaborative tools like discussion boards, group work activities, or interactive whiteboards to facilitate better peer interactions.</li> <li>- Diversify Interactive Content: Integrate a wider variety of multimedia elements such as simulations, quizzes, games, interactive infographics, virtual labs, and discussion forums to make learning more dynamic and appealing.</li> <li>- Provide Guidance: Offer clearer instructions or tutorials on how to use interactive elements effectively.</li> </ul>
<b>Usability</b>	Score: 9  (Min Score: 3, Max score: 15)	<p>We appreciate your feedback on the usability of our learning resources. While it seems that finding content and navigating classes is generally manageable, there's room for improvement.</p> <p>Here are some ways we can enhance usability:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Streamline Access to Key Resources: Highlight important documents and frequently used content on the homepage or in a dedicated 'quick access' section to save time for students.</li> <li>- Refine the Layout: Ensure that each class and its materials are presented in a clear and consistent manner. Consider using collapsible sections or tabs to organise content without overwhelming students.</li> <li>- Gather More User Feedback: Regularly solicit feedback from students on which aspects of the navigation and organisation work well and which do not. Use this input to make iterative improvements.</li> </ul>

Pagal internetinę stebėjimo sistemą mokymo išteklių UX kokybė vertinama pagal penkias pagrindines kategorijas:

1. Interaktyvumas
2. Naudojimo patogumas
3. Dizainas
4. Prieinamumas
5. Veiksmingumas





### 3. UX@School MAIK (Masiniai atvirieji internetiniai kursai):

išsamus internetinis mokymosi kursas, skirtas mokytojams sužinoti ir išmolti kaip kurti, taikyti UX dizainą.



Co-funded by  
the European Union

## 4. Ambasadorių mokymo kursai:

tarptautinė veikla, skirta mokytojams (ambasadoriams) iš partnerinių institucijų, kuri suteiks įgūdžių, kaip taikyti UX dizaino metodiką.





Naudodamiesi internetinės stebėjimo sistemos „UX@School“ duomenimis galite nuolat pritaikyti išteklius, kad jie atitiktų mokinių mokymosi poreikius ir pagerintų jų bendrą patirtį.





@school



Co-funded by  
the European Union

