

VADOVĖLIO VERTINIMAS

Vadovėlių ir kitų mokymo priemonių duomenys:		
1	Kalba, kuria parengtas vadovėlis ar kita mokymo priemonė	Anglų kalba
2	Mokomasis dalykas	Anglų kalba
3	Klasė, mokymo metai	2 kl., I m. m.
4	Švietimo posritis	Pagrindinės / Bendrosios programos
5	Vadovėlio ar kitos mokymo priemonės kategorija	Užsienio kalba
6	Vadovėlio ar kitos mokymo priemonės autorius(iai)	Jenny Dooley, Steve Dooley
7	Vadovėlio ar kitos mokymo priemonės pavadinimas	HAPPY TOONS 1
8	Komplekto serija	HAPPY TOONS 1 - 1-a dalis iš 4
9	PASKIRTIS METODINIAI PRINCIPAI SANDARA	Vadovėlis <i>HAPPY TOONS 1</i> orientuotas į A1 (pradedantysis) kalbos mokėjimo lygį ir gali būti naudojamas pradinio ugdymo 1 arba 2 klasėje (1 mokymo metai): mokinys išmoksta skaityti ir rašyti, taisyklingai tarti žodžius; užduoda lengvus klausimus ir trumpai atsako į juos, sudaro paprastą sakinių struktūrą. Vadovėlis tinkamas ugdyti besimokančiuosius pagal atnaujintas Bendrąsias programas. Vadovėlyje apimta visa atnaujinta BP numatyta tematika (pvz., šeima, draugus, laisvalaikį, mokyklą), kompetencijų ugdymas, komunikacinės intencijos ir kiti turinio dalykai. ----- <i>HAPPY TOONS 1</i> vadovėlyje pagal Bendrąjį Europos standartą (<i>angl.</i> CEFR) integruota kalbinė veikla, apimanti recepciją, produkavimą, interakciją ir mediaciją. Vadovėlis <i>HAPPY TOONS 1</i> sukurtas remiantis komunikaciniu mokymo metodu, todėl ypatingas dėmesys skiriamas pagrindinėms komunikacinėms situacijoms, paprastam žodynui, trumpoms frazėms, supratimui iš konteksto; klausymo ir tarpusavio bendravimo įgūdžių lavinimui. Gramatikos ir vartosenos mokoma indukciniu būdu, einant nuo pavyzdžio prie taisyklės. Kalbėjimo gebėjimai plėtojami palaipsniui, pereinant nuo lengvesnių užduočių prie sunkesnių. Dėmesys skiriamas kultūriniam kontekstui, gyvenimo įgūdžių formavimui ir vertybėms. ----- Vadovėlio komplektą sudaro: <i>Mokinio knyga su integruotu skaitmeniniu kodu:</i> vadovėlį sudaro 8 moduliai, kurių pagrindą sudaro užduotys, skirtos išmokti abėcėlę, tarimą, gramatikos struktūras, taip pat lavinti visus keturis įgūdžius: klausymą, skaitymą, rašymą ir kalbėjimą; ir visa tai mokoma per realaus gyvenimo situacijas, projektus, dainas, kūrybines užduotis kiekviename modulyje. Mokiniai pratinami reikšti mintis autentiška kalba, vartoti tinkamas kolokacijas, natūralius išsireiškimus. Kiekviena vadovėlio tema papildyta vaizdine medžiaga. Aiškiai struktūruotos temos, spalvingos iliustracijos bei įtraukiantys veiklos pratimai padeda mokiniams lengvai įsisavinti naują žodyną ir gramatines struktūras. Taip pat kiekviename modulyje yra tarpdalykiniai (<i>angl.</i> CLIL) ir vertybių skyriai (<i>angl.</i> VALUES). Yra keturios <i>TOONS WORLD</i> dalys, kuriose daugiausia dėmesio skiriama kultūrai: mokiniai susipažįsta su animacinių filmukų personažais ir mokosi įvairių temų skaitydami, piešdami, kalbėdami ir klausydamiesi. Vadovėlis yra su lipdukais (<i>angl.</i> STICKERS), kas

dar mokymąsi patrauklesnį. Kiekvieno modulio pabaigoje yra pakartojimo ir refleksijos dalys, leidžiančių mokiniui apžvelgti ir įsivertinti savo pažangą. Moduliai yra pagrįsti realia mokymosi patirtimi, atsižvelgiant į mokinių jausmus, socialinį elgesį ir įpročius. Tai šiuolaikiškas vadovėlis skatinantis įtraukų kalbos vartojimą atliekant tarpininkavimo (*angl. Mediation*) užduotis.

- ***Express Digibooks platforma*** - skaitmeninė mokymo(si) aplinka, prieinama asmeniniame kompiuteryje ar išmaniuosiuose įrenginiuose. Ji leidžia mokiniams stebėti savo pažangą, mokytojams valdyti mokinių veiklą, analizuoti dažniausiai daromas klaidas ir bendrauti už klasės ribų. Skaitmeninė platforma įtraukia mokinius, pritaiko užduotis skirtingiems mokymosi stiliams ir leidžia individualiai bei savarankiškai įtvirtinti įgytas žinias.

Pratybų knyga su integruotu skaitmeniniu kodu mokiniui (*angl. DigiBooks App kodas*), ***Extra Online Practice*** bei ***„Papildytos Realybės“ programėlė*** (*angl. Augmented Reality app (AR)*) susieta su vadovėlio medžiaga, padeda įtvirtinti ir aktualizuoti kalbines žinias, tobulinti klausymo, skaitymo, kalbėjimo ir rašymo įgūdžius. Taip pat mokiniai turi prieigą prie papildomų internetinių veiklų. Užduotys skatina mokinių patirtinį ir holistinį mokymąsi: keturi skyriai su STEAM užduotimis skatina eksperimentinį mokymąsi ir įvairiapusišką mokslo, technologijų ir matematikos integraciją.

- ***„Papildytos Realybės“ programėlė*** (*angl. Augmented Reality app (AR)*). Sąsiuvinį dar patrauklesnį ir pelningesnį daro tai, kad prie jo pridedama programėlė „Papildytoji realybė“ (*angl. Augmented Reality - AR*). Tereikia nuskaityti kodą, pasirinkti knygos lygį, nukreipti telefono kamerą į sąsiuvinį ir tada, nuskenavę reikiamus knygos puslapius, mokiniai gali mokytis per 3D detales modulius, įtraukiantį vaizdo įrašą ir interaktyvias simuliacijas.
- ***Abėcėlės knyga ABC***.
- ***Mokytojo knyga*** apima mokinio ir pratybų knygas su integruotais pamokų planais, metodinėmis rekomendacijomis bei patarimais, kaip naudoti vadovėlio medžiagą, į ką atkreipti ypatingą dėmesį, kaip efektyviai derinti ją su skaitmenine medžiaga, kokios kompetencijos plėtojamos taikant įvairius darbo būdus ir pan. Mokytojo knygoje pateikiamos kiekvieno skyriaus gairės ir idėjos, patarimai kaip taikyti formuojamąjį ir galutinį vertinimą.
- ***Vaizdinė medžiaga - kortelės*** (*angl. FLASHCARDS*), ***plakatai*** (*angl. POSTERS*), ***3D istorijos*** (*angl. 3D STORIES*), ***vaizdo įrašai*** (*angl. VIDEO*). Žiūrėdami ir klausydami 3D istorijas, garso įrašo, mokiniai gali atlikti įvairias užduotis, padedančias jiems suprasti mokomąją medžiagą, vėliau mokiniai gali atlikti užduotis, patikrinančias jų bendrą supratimą.
- ***Atsisiunčiama skaitmeninė programa interaktyviai lentai*** (*angl. DIWB*) prieinama prisijungiant su skaitmeniniu kodu, kuris galioja 36 mėnesius nuo aktyvavimo dienos.
- ***Atsisiunčiama medžiaga***: apima testus kiekvienam moduliui, mokytojo informacinius šaltinius bei visų klausymo užduočių garso įrašus.
- ***DigiBooks App kodas*** galioja 15 mėnesių nuo aktyvavimo dienos ir yra skirtas atsisiuntimui interaktyvių knygų versijų,

IŠVADOS	prisijungus prie Express DigiBooks platformos. Kodas komplektuojamas prie vadovėlio, pratybų. • <i>Express Digibooks platforma</i> - skaitmeninė mokymo(si) aplinka, prieinama asmeniniame kompiuteryje ar išmaniuosiuose įrenginiuose. Ji leidžia mokiniams stebėti savo pažangą, mokytojams valdyti mokinių veiklą, analizuoti dažniausiai daromas klaidas ir bendrauti už klasės ribų. Skaitmeninė platforma įtraukia mokinius, pritaiko užduotis skirtingiems mokymosi stiliams ir leidžia individualiai bei savarankiškai įtvirtinti įgytas žinias. ----- Vadovėlyje <i>HAPPY TOONS 1</i> nėra fakto ir dalyko klaidų, turinys parengtas remiantis patikrintais ir patikimais šaltiniais. Vadovėlio ir 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. Vadovėlis užtikrina pagarbos asmenų įvairovei principą. Leidžia įsivertinti mokinio pažangą ir pasiekimus. Atitinka demokratinės visuomenės vertybes, neprieštaruja LR teisės aktams ir yra nešališkas. <i>HAPPY TOONS 1</i> – tai modernus, turiningas kursas, kuris moko šiuolaikinius moksleivius mąstyti kritiškai; didelis dėmesys skiriamas realaus gyvenimo vertybėms bei socialiniams ir emociniams įgūdžiams. Amžiui pritaikytas turinys ugdo teigiamą požiūrį į mokymąsi ir skatina jaunos besimokančiuosius tapti pasitikinčiais savimi ir smalsiais. -----
-----------------------	--

Vadovėlį vertino: Tatjana Bruskina, anglų kalbos mokytoja ekspertė

