

## VADOVĖLIO VERTINIMAS

<b>Vadovėlių ir kitų mokymo priemonių duomenys:</b>		
<b>1</b>	Kalba, kuria parengtas vadovėlis ar kita mokymo priemonė	Anglų kalba
<b>2</b>	Mokomasis dalykas	Anglų kalba
<b>3</b>	Klasė, mokymo metai	3 kl., III m.m.
<b>4</b>	Švietimo posritis	Pagrindinės / Bendrosios programos
<b>5</b>	Vadovėlio ar kitos mokymo priemonės kategorija	Užsienio kalba
<b>6</b>	Vadovėlio ar kitos mokymo priemonės autorius(-iai)	Jenny Dooley, Steve Dooley
<b>7</b>	Vadovėlio ar kitos mokymo priemonės pavadinimas	HAPPY TOONS 3
<b>8</b>	Komplekto serija	HAPPY TOONS 3 – trečia dalis iš keturių
<b>9</b>	<b>PASKIRTIS</b>	<p>Vadovėlis <i>HAPPY TOONS 3</i> orientuotas į A1+ kalbos mokėjimo lygį ir gali būti naudojamas pradinio ugdymo 3 klasėje (III mokymo metai): mokiniai lavina visus keturis įgūdžius: skaitymą, klausymą, kalbėjimą ir rašymą; mokosi sudaryti sakinius; mokiniai mokosi dirbti kartu. Vadovėlis tinkamas ugdyti besimokančiuosius pagal atnaujintas Bendrąsias programas (toliau – BP). Vadovėlyje apimta visa atnaujinta BP numatyta tematika (pvz., išvaizda, charakteris, maistas ir gėrimai, apsipirkimas, aktyvus gyvenimo būdas, kasdienė veikla, laukiniai gyvūnai, vietos ir pastatai, pramogos, atostogos ir kt.), kompetencijų ugdymas, komunikacinės intencijos ir kiti turinio dalykai. Pagrindinis vadovėlio išskirtinumas – dėmesys ne tik kalbai, bet ir vertybiniam ugdymui bei socialiniams-emociniams įgūdžiams (SEL).</p> <p>----- ---</p>
<b>10</b>	<b>METODINIAI PRINCIPAI</b>	<p><i>HAPPY TOONS 3</i> vadovėlyje pagal Bendrąjį Europos standartą (<i>angl.</i> CEFR) integruota kalbinė veikla, apimanti recepciją, produkavimą, interakciją ir mediaciją. <i>HAPPY TOONS 3</i> yra pradinio ugdymo anglų kalbos mokymo metodika, sujungianti kalbos įgūdžius su kognityviniu bei emociniu vaiko vystymusi.</p> <p><b>Pagrindiniai kurso metodiniai principai:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Integruotas dalyko ir kalbos mokymas (<i>angl.</i> CLIL):</b> anglų kalba įsisavinama per kitų pamokų (gamtos mokslų, meno, geografijos) temas.</li> <li>• <b>STEAM ugdymas:</b> taikomas patirtinis mokymasis per praktines užduotis, skatinančias tyrimus, kūrybą ir refleksiją.</li> </ul>

- **Socialinis ir emocinis ugdymas** (*angl. SEL*): per istorijas ir personažus ugdomas mokinių bendradarbiavimas, empatija bei emocinis intelektas.
- **Nuoseklus komunikacinis metodas**: kalbos struktūros nuolat kartojamos, o didžiausias dėmesys skiriamas produktyviam bendravimui porose ir grupėse.
- **Išmanioji integracija** (*angl. Augmented Reality App (AR)*): naudojant „Papildyta Realybė“ programėlę ir skaitmeninę „DigiBooks“ aplinką, sukuriama interaktyvus, vaizdinis mokymosi procesas.
- **Įsivertinimas**: skatinami pradiniai metakognityviniai įgūdžiai, leidžiantys mokiniams patiems stebėti savo pažangą.
- **Klausymas**: šis įgūdis lavinamas taikant integruotą audiovizualinį metodą. Autentiški garso įrašai, dainos bei „Papildyta Realybė“ programėlės. 3D animacijos padeda mokiniams adaptuoti foneminę klausą, suprasti natūralią kalbos intonaciją ir identifikuoti prasminius vienetus tiesioginiame kontekste.
- **Skaitymas**: ugdymo procese taikomas nuoseklus perėjimas nuo trumpų situacinių dialogų prie sudėtingesnių tekstų, integruotų į CLIL bei STEAM modulius. Tekstinė informacija yra glaudžiai susieta su vizualinėmis iliustracijomis, o tai skatina semantinį supratimą netaikant tiesioginio vertimo į gimtąją kalbą.
- **Kalbėjimas**: didžiausias metodinis dėmesys skiriamas funkciniam kalbos vartojimui. Komunikacinė kompetencija ugdoma per struktūruotas interaktyvias veiklas: vaidmenų žaidimus (*angl. role-play*), diskusijas porose bei grupėse ir STEAM projektų pristatymus. Mokiniams suteikiamos kalbinės atramos sklandžiai minčių raiškai užtikrinti.
- **Kalbinis tarpininkavimas** (*angl. mediation*): vadovėlyje aktyviai ugdomi pradinukų tarpininkavimo įgūdžiai. Atlikdami STEAM projektus ir SEL užduotis, mokiniai mokosi bendradarbiauti, supaprastinti bei paaiškinti informaciją bendraklasiams, spręsti komunikacinius iššūkius grupėse ir transformuoti tekstines idėjas į vizualius sprendimus.
- **Rašymas**: rašymo įgūdžiai lavinami palaipsniui, atsižvelgiant į mokinių amžiaus tarpsnių ypatumus. Pradedama nuo mechaninių struktūrizuotų užduočių (žodžių ar frazių įrašymo) pratybų sąsiuvinyje, pereinant prie trumpų, asmenine patirtimi grįstų tekstų kūrimo, taikant pateiktus pavyzdžius bei gaires.

**Gramatikos mokymasis**

*HAPPY TOONS 3* naudoja „Praktikuokis, išmok, įtvirtink“ modelį:

- **Kontekstinis įvedimas:** naujos gramatinės struktūros pirmiausia pristatomos per iliustruotas istorijas, dainas ar dialogus, leidžiant mokiniams pirmiausia intuityviai suprasti jų reikšmę iš situacijos.
  - **Vaizdinis modeliavimas:** esminės konstrukcijos išskiriamos struktūruotose lentelėse ar grafiniuose rėmeliuose, kurie tarnauja kaip vaizdinė atrama, padedanti pradinių klasių mokiniams lengviau identifikuoti sakinio sandaros dėsniumus.
  - **Pasikartojantis įtvirtinimas:** tos pačios gramatinės formos sistemingai kartojamos ir gilinamos skirtinguose kontekstuose – CLIL moduluose bei STEAM projektuose, užtikrinant ilgalaikį žinių įtvirtinimą.
  - **Praktinis taikymas:** nuo mechaninių užduočių pratybose (pvz., įrašyti praleistą žodį) greitai pereinama prie komunikacinių žaidimų ir porinių užduočių, kur mokiniai turi patys pavartoti naują taisyklę kalbėdami.
  - **Skaitmeninė praktika:** gramatikos įgūdžiai įtvirtinami per žaidybines užduotis „DigiBooks“ platformoje, kur mokiniai gauna grįžtamąjį ryšį. *HAPPY TOONS 3* reprezentuoja naujos kartos pradinio ugdymo anglų kalbos mokymo metodiką. Leidykla „Express Publishing“ sėkmingai atsisako tradicinio, izoliuoto kalbinių struktūrų mokymo ir siūlo holistinę sistemą, kurioje kalbos įgūdžiai (skaitymas, klausymas, kalbėjimas, rašymas) vystomi kartu su vaiko kognityviu bei emociniu intelektu.
- Tikslinė grupė:** skirtingų gebėjimų pradinių klasių mokiniai, kuriems trūksta motyvacijos bei pasitikėjimo savimi; mažesnio valandų skaičiaus mokymo programos.

-----  
 -----  
**Vadovėlio komplektą sudaro:**

**Mokiniams:**

*Mokinio knyga su integruotu skaitmeniniu kodu* (angl. DigiBooks App): vadovėlis prasideda kartojimo moduliu (angl. Welcome Back!). Vadovėlį sudaro 8 moduliai, kurių pagrindą sudaro užduotys, skirtos išmokti tarimą, gramatikos struktūras, taip pat lavinti visus keturis įgūdžius: klausymą, skaitymą, rašymą ir kalbėjimą; 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. Pažymėtina, kad šrifto dydis ir

ilustracijos pateikiami gana dideliu formatu, o tai yra ypač tinkama mokinių regėjimo higienai ir užtikrina geresnę medžiagos įskaitomumą. Aiškiai struktūruotos temos, spalvingos iliustracijos bei įtraukiantys veiklos pratimai padeda mokiniams lengvai įsisavinti naują žodyną ir gramatines struktūras. Taip pat kiekviename modulyje yra tarpdalykiniai (*angl.* CLIL; pvz., dailė: spalvos ir jausmai; pasaulio pažinimas (gamtos mokslai): bakterijos; pasaulio pažinimas (socialiniai mokslai): gyvūnai; geografija: vandenynai ir daugybė kitų temų) ir vertybių skyriai (*angl.* Values; pvz., kaip išlikti saugiam; dosnumas, dėkingumas, pagalba aplinkai ir kt.).

Yra keturios TOONS WORLD (*liet.* PASAULIS) dalys, kuriose daugiausia dėmesio skiriama kultūrai: mokiniai susipažins su neįprastais pomėgiais, muziejais, mokyklomis, mokinių gyvenimu kitose šalyse ir kt., skaitydami, dainuodami, piešdami, kalbėdami ir klausydamiesi. Nepaisant to, kad kiekviename modulyje yra atskira istorija, vadovėlyje papildomai pateikiamos dar dvi animacinės istorijos (*angl.* Toons Story): realaus gyvenimo istorija ir fantastinė istorija. Kiekvieno modulio pabaigoje yra kartojimo (*angl.* CHECKPOINT) ir refleksijos (*angl.* REFLECT with NALA) dalys, leidžiančios mokiniams apžvelgti ir įsivertinti savo pažangą. Moduliai yra pagrįsti realia mokymosi patirtimi, atsižvelgiant į mokinių jausmus, socialinį elgesį ir įpročius. Baigus visas temas, vadovėlyje pateikiami LEARNING SITUATION (*liet.* „mokymosi situacijų“) puslapiai, kuriuose siūlomos įvairios papildomos veiklos, bei GRAMMAR REFERENCE (*liet.* gramatikos santrauka), kurioje nuosekliai apibendrinamos visos vadovėlyje pateiktos gramatikos taisyklės.

**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** (*angl.* DigiBooks App code) ir su „**Papildyta Realybė**“ programėle (*angl.* „Extra Online Practice“) mokiniui: susieta su vadovėlio medžiaga, padeda įtvirtinti ir aktualizuoti kalbines žinias, tobulinti klausymo, skaitymo, kalbėjimo ir rašymo įgūdžius.

DigiBook, interaktyvios užduotys ir „Papildyta Realybė“ programėle suteikia galimybę klausytis autentiškos kalbos, gauti tiesioginį grįžtamąjį ryšį, integruoti klausymo ir kalbėjimo įgūdžius bei savarankiškai praktikuotis.

Taip pat kiekviename modulyje yra tarpdalykiniai (*angl.* CLIL) ir kartojimo (*angl.* MODULE CHECK) dalys. Mokiniai turi prieigą

## IŠVADOS

prie papildomos praktikos internetu. Užduotys skatina mokinių patirtinį ir holistinį mokymąsi: keturi skyriai su STEAM užduotimis skatina eksperimentinį mokymąsi ir įvairiapusišką mokslo ir technologijų integraciją. Yra papildomas skyrius „Veikla atlikusiems užduotis anksčiau“ (*angl.* ACTIVITIES FOR EARLY FINISHERS), kuri suteikia galimybę diferencijuoti mokymo ir mokymosi procesą.

**„Papildyta Realybė“ programėlė.** Šąsiuvinį dar patrauklesnį daro tai, kad prie jo pridedama „Papildyta realybė“ programėlė. Programa papildomai sustiprina mokymosi patirtį, nes leidžia turinį patirti interaktyviai ir vizualiai, taip didinant mokinių įsitraukimą, motyvaciją bei kalbos įsisavinimo efektyvumą. Tai ypač naudinga ugdant žodinę komunikaciją, nes mokiniai gali girdėti gimtakalbiams būdingą tarimą, kartoti frazes ir praktikuotis už klasės ribų, mokantis patrauklioje ir technologijomis praturtintoje aplinkoje.

Nuskaitytą kodą, pasirinkę knygos lygį, nukreipę telefono kamerą į šąsiuvinį ir nuskenavę reikiamus knygos puslapius, mokiniai gali mokytis per 3D detales modulius, įtraukiantį vaizdo įrašą ir interaktyvias simuliacijas.

**Mokytojams:**

**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). Vizualinė pagalba: iliustracijų, kortelių ir skaitmeninių įrankių naudojimas siekiant padėti jauniems besimokantiems suprasti tekstą ir įsiminti žodyną, pagrįstą realiomis situacijomis.

**Atsisiunčiama skaitmeninė programa interaktyviai lentai** (*angl.* DigiIWB) prieinama prisijungiant su skaitmeniniu kodu, kuris galioja 36 mėnesių nuo aktyvavimo dienos.

**Atsisiunčiama medžiaga** (*angl.* Teacher's Resource Material) ir **garso įrašai** (*angl.* CLASS AUDIO) apima testus kiekvienam moduliui, mokytojo informacinius šaltinius bei visų klausymo užduočių garso įrašus. Žiūrėdami ir klausydami istorijų, garso įrašo, mokiniai gali atlikti įvairias užduotis, padedančias jiems suprasti mokomąją medžiagą, vėliau mokiniai gali atlikti užduotis, patikrinančias jų bendrą supratimą.

**DigiBooks App kodas** galioja 15 mėnesių nuo aktyvavimo dienos ir yra skirtas interaktyvių knygų atsisiuntimui, prisijungus prie

	<p>Express DigiBooks platformos. Kodas komplektuojamas prie vadovėlio, pratybų.</p> <p>-----</p> <p>----</p> <p>Vadovėlyje <i>HAPPY TOONS 3</i> nėra dalyko klaidų, turinys parengtas remiantis patikrintais ir patikimais šaltiniais.</p> <p>Vadovėlio ir mokymo priemonės turinyje nėra diskriminavimo ir skatinimo diskriminuoti lyties, rasės, tautybės, pilietybės, kalbos, kilmės, socialinės padėties, tikėjimo, įsitikinimų ar pažiūrų, amžiaus, seksualinės orientacijos, negalios, etninės priklausomybės, religijos pagrindų.</p> <p>Vadovėlis užtikrina pagarbos asmenų įvairovei principą.</p> <p>Leidžia įsivertinti mokinio pažangą ir pasiekimus.</p> <p>Atitinka demokratinės visuomenės vertybes, neprieštarauja LR teisės aktams ir yra nešališkas.</p> <p><i>HAPPY TOONS 3</i> yra itin progresyvus, metodiškai apgalvotas ir įtraukiantis mokymo įrankis, sukurtas specialiai šiandienos vaikams. Jis sėkmingai sujungia griežtą akademinę struktūrą su inovatyviais technologiniais sprendimais bei socialinio-emocinio ugdymo (<i>angl.</i> SEL) strategijomis. Tai rekomenduotinas pasirinkimas šiuolaikinėms švietimo įstaigoms, siekiančioms ne mechaninio kalbos išmokimo, o funkcinio jos valdymo. Daugelyje tradicinių vadovėlių skaitmeninės priemonės ir tarpdalykinis mokymas egzistuoja atskirai. <i>HAPPY TOONS 3</i> juos apjungia ir taip išsprendžia pagrindinį pradinių klasių iššūkį – kaip išlaikyti mokinių dėmesį analizuojant sudėtingas, su kitais mokomaisiais dalykais susijusias temas.</p>
--	--

Vadovėlį vertino: Tatjana Bruskina

anglų kalbos mokytoja ekspertė