

EDTECH GRUPĖ – KAS TAI IR KĄ JI VEIKIA?

EdTech grupė yra Nacionalinės švietimo agentūros padalinys, veikiantis edukacinių technologijų diegimo ir EdTech tematikos vystymo srityse. Grupės veikla orientuota į inovatyvių skaitmeninių sprendimų integravimą į Lietuvos švietimo sistemą bei technologijų diegimo skatinimą mokyklose.

Įgyvendindama savo tikslus, EdTech grupė aktyviai bendradarbiauja su švietimo bendruomene – organizuoja pristatymus, konsultacijas ir kitus informacinius renginius, kuriuose pristatomi aktualūs EdTech sprendimai (testbed) ir jų taikymo galimybės.

KAS YRA EDTECH SPRENDIMAI (TESTBED) IR KAM JIS SKIRTAS?

EdTech sprendimai – tai švietimui skirti inovatyvūs skaitmeniniai įrankiai ir technologijos, kurių tikslas – gerinti ugdymo kokybę ir efektyvumą. Testavimo aplinka (angl. testbed) suteikia galimybę šiuos sprendimus išbandyti realiomis mokyklos sąlygomis, įvertinti jų praktinį pritaikomumą bei poveikį mokymosi procesui. Tokiu būdu sudaromos sąlygos atsakingai ir tikslingai diegti technologinius sprendimus švietimo sistemoje.

KĄ EDTECH GRUPĖ SIŪLO INOVACIJŲ KŪRĖJAMS?

INOVACIJŲ KŪRĖJUS kviečia teikti savo švietimo technologijas bei inovatyvius sprendimus, kurie gali būti išbandomi mokyklose, nes:

- > Tai puiki galimybė sprendimų kūrėjams išbandyti savo produktus realiomis mokymo(si) sąlygomis, geriau suprasti ugdymo proceso specifiką bei besimokančiųjų poreikius, gauti vertingą grįžtamąjį ryšį ir tobulinti savo kuriamus sprendimus. Tuo pačiu švietimo įstaigos galės susipažinti su naujausiomis švietimo technologijomis, praktiškai jas išbandyti ir įsivertinti jų taikymo galimybes bei naudą kasdienėje ugdymo veikloje.
- > išbandyti ir pasiteisinę EdTech sprendimai bus viešinami kaip geri pavyzdžiai ir galės būti siūlomi ugdymo procesui, sudarant galimybę mokykloms bei pedagogams juos laisvai rinktis ir taikyti praktikoje. Tai padės integruoti pažangias švietimo technologijas

į kasdienį mokymą, gerinti jo kokybę ir stiprinti mokytojų, dėstytojų bei lektorių kompetencijas kuriant šiuolaikišką ugdymo aplinką.

Tokių sprendimų pavyzdžiai gali būti interaktyvūs mokymosi įrankiai, išmanusis skaitmeninis turinys bei įvairios edukacinės priemonės, kurios remiasi naujausiomis informacinių technologijų galimybėmis ir yra pritaikytos ugdymo kokybei gerinti bei besimokančiųjų įsitraukimui skatinti.

KĄ EDTECH GRUPĖ SIŪLO MOKYKLOMS?

MOKYKLAS EdTech centras kviečia prisijungti prie švietimo inovacijų išbandymo iniciatyvos ir tapti erdve, kurioje kuriami sprendimai susitinka su realiomis ugdymo praktikos sąlygomis.

Dalyvavimas inovacijų išbandyme mokyklai suteiks galimybę iš arti susipažinti su naujausiomis švietimo technologijomis, pabandyti jas praktikoje ir įsivertinti jų taikymo galimybes bei naudą kasdieniam ugdymui.

Sprendimų išbandymas su kūrėjų bei asistentų pagalba mokykloms yra NEMOKAMAS!

Kai kurių žemiau pateiktų sprendimų pristatymus galima peržiūrėti „YouTube“ kanale https://www.youtube.com/watch?v=zPkOjJ_Dwr4

Daugiau informacijos [EdTech sprendimai mokykloms](#) | [Švietimo portalas](#) | [Emokykla](#)



PLATFORMOS

„EDTOOL“ EDUKACINĖ PLATFORMA

Pradinis ugdymas (Primary educationa)

Priemonė sukūrta ir jau naudojama (The tool is fully developed and already in use)

Galimybė priemonę išbandyti nemokamai. (Opportunity to try the tool for free) (1–3 mėn.)

Nuoroda į sprendimą: <https://www.edtool.com/>

Kūrėjas

LEARNETIC SA

Kontaktas

filip.chojnacki@learnetic.com

Aprašymas

Tai dirbtiniu intelektu pagrįsta edukacinė platforma, leidžianti mokytojams greitai kurti interaktyvias pamokas ir vertinimo užduotis naudojant tekstines užklausas, PDF failus ar net vadovėlių puslapių nuotraukas – visa tai paverčiant patraukliu skaitmeniniu turiniu. Intuityvi „vilk ir mesk“ sąsaja palaiko įvairius užduočių tipus, tokius kaip pasirinkimo, atitikmenų parinkimo, eiliškumo nustatymo ir spragų pildymo. Visa tai pateikiama mobiliems įrenginiams pritaikytoje ir WCAG standartus atitinkančioje aplinkoje. Mokytojai gali paskirti šias užduotis mokiniams, realiuoju laiku stebėti jų pasiekimus bei bendradarbiauti klasėse ar grupėse naudodamiesi centralizuota ataskaitų ir analizės valdymo sritimi. „EdTool“ taip pat siūlo momentinį vertimą ir formatavimą keliomis kalbomis, todėl puikiai tinka įvairialypėms švietimo aplinkoms.

Description

EdTool is an AI-powered educational platform that enables teachers to quickly create interactive lessons and assessment tasks using text prompts, PDF files, or even textbook page photos—transforming them into engaging digital content. Its intuitive drag-and-drop interface supports a variety of task types, such as multiple choice, matching, sequencing, and fill-in-the-blanks. All content is delivered in a mobile-friendly environment that complies with WCAG accessibility standards.

Teachers can assign tasks to students, track their progress in real time, and collaborate within classes or groups using a centralized dashboard for reporting and analytics. **EdTool** also offers instant translation and formatting in multiple languages, making it ideal for diverse educational settings.

Tikslas

Suteikdami platformą mokykloms išbandyti ugdymo procese, teikėjai siekia įvertinti sprendimo tinkamumą realiose mokymo situacijose, surinkti vertingą grįžtamąjį ryšį tobulinimui, didinti produkto žinomumą bei sudaryti prielaidas ilgalaikiam bendradarbiavimui ir licencijų įsigijimui ateityje.

Purpose

By offering the platform for schools to try out in the learning process, the providers aim to evaluate its suitability in real teaching scenarios, gather valuable feedback for improvement, increase

	product visibility, and lay the groundwork for long-term collaboration and potential license adoption in the future.
„EDUKAMENTAS.LT“ PLATFORMA	
Vidurinis ugdymas (Upper secondary education)	
Priemonė dar nėra veikianti, yra tik beta versija (The tool is not fully operational yet, only a beta version is available)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.)	
Nuoroda į sprendimą: https://www.edukamentas.lt/mokykloms	
Sprendimo kūrėjas	MB UNCASCADE
Kontaktai	mantas@edukamentas.lt
Aprašymas	Edukamento internetinis portalas – tai šiuolaikiška skaitmeninė mokymo platforma, skirta tiek mokiniams, tiek mokytojams. Mokiniam pateikiamos aiškios, struktūruotos temų santraukos, padedančios greitai suprasti ir įsisavinti svarbiausią informaciją. Mokytojams siūloma metodinė medžiaga, kuri palengvina pamokų planavimą ir praturtina ugdymo procesą. Portale integruota inovatyvi dirbtinio intelekto (DI) pagrindu veikianti testavimo aplinka, sukurta pagal valstybinių egzaminų struktūrą. Ji leidžia ne tik spręsti užduotis, bet ir vertinti mokinio atsakymus, pateiktus savais žodžiais – taip skatinamas giluminis mąstymas, o ne vien pasirinkimas iš ABCD variantų. Ši sistema padeda mokiniams efektyviai ruoštis egzaminams ir įsivertinti savo žinias realiomis sąlygomis.
Description	The Edukamentas online portal is a modern digital learning tool designed for both students and teachers. Students are provided with clear, well-structured topic summaries that help them quickly grasp and internalize key information. For teachers, the portal offers methodological resources that support lesson planning and enrich the teaching process. An innovative AI-powered testing environment is integrated into the platform, modeled after the structure of national exams. It allows students not only to complete tasks but also to receive feedback on open-ended responses expressed in their own words — encouraging deeper thinking rather than simply choosing from multiple-choice answers (A, B, C, D). This system helps learners prepare more effectively for exams and assess their knowledge under realistic conditions.
Tikslas	Grįžtamasis ryšys, įtrauktis ir tolesnė plėtra. Ypatingas dėmesys skiriamas grįžtamajam ryšiui dėl parengto turinio iš mokytojų ir mokinių, taip pat dirbtinio intelekto testavimo platformos įvertinimui. Svarbi projekto kryptis – įtrauktis. Siekiame, kad sprendimas būtų pritaikytas žmonėms su įvairiais specialiaisiais poreikiais: turintiems ADHD, autizmo spektro sutrikimų, disleksiją ar prastą regėjimą. Platforma Edukamentas.lt bus integruojama su Edukamentas Mobiliesiems, kurios pasirodymas numatomas 2025 metais.

Purpose	Feedback, inclusion, and further development. Special attention is given to gathering feedback from both teachers and students on the quality and relevance of the developed content, as well as evaluating the AI-powered testing platform. One of the project's key priorities is inclusion. We aim to ensure the solution is accessible to users with diverse needs, including those with ADHD, autism spectrum disorders, dyslexia, or visual impairments. The Edukamentas.lt platform will be integrated with the upcoming mobile version – Edukamentas Mobiliesiems, scheduled for release in 2025.
----------------	---

„ELICĖJUS“ PLATFORMA

Vidurinis ugdymas (Upper secondary education)	
Priemonė jau yra veikianti (The tool is already operational)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.)	
Nuoroda į sprendimą: https://elicejus.lt	
Sprendimo kūrėjas	ŠVIETIMO RENESANSAS, UAB
Kontaktai	info@elicejus.lt
Aprašymas	„Elicėjus“ – išmanioji skaitmeninė mokymosi priemonė 5–12 klasių mokiniams, skirta pasiruošti nacionaliniams testams ir egzaminams: NMPP, PUPP bei VBE I ir II etapams. Priemonėje integruota tūkstančiai nuolat atnaujinamų užduočių, šimtai valandų mokomųjų vaizdo įrašų bei individualius poreikius atliepantis adaptuojamas mokymosi modelis. Mokiniai gali mokytis savo tempu ir gauti asmeniškai pritaikytas rekomendacijas. Veikia dirbtinio intelekto (AI) asistentas, sukurtas remiantis Lietuvos bendrosiomis ugdymo programomis, kuris yra patikimas pagalbininkas tiek kasdieniam mokymuisi, tiek ruošiantis atsiskaitymams ar egzaminams. „Elicėjus“ tinka tiek mokykloms, tiek savarankiškai besimokantiems mokiniams.
Description	Elicėjus is a smart digital learning tool designed for students in grades 5–12 to prepare for national tests and exams, including NMPP, PUPP, and both stages of the VBE. The platform features thousands of regularly updated tasks, hundreds of hours of educational video content, and an adaptive learning model that responds to individual needs. Students can study at their own pace and receive personalized learning recommendations. An integrated artificial intelligence (AI) assistant, aligned with the Lithuanian national curriculum, supports both everyday learning and exam preparation, making it a reliable educational companion. Elicėjus is suitable for both schools and independent learners.
Tikslas	Norime įvertinti, kaip mūsų sprendimas veikia realioje klasėje: ar pateikiamos užduotys atitinka tinkamą sudėtingumo lygį, ar

	dirbtinio intelekto asistentas suteikia mokytojams ir mokiniams naudingą pagalbą, ir ar mokymosi procesas atitinka tiek mokytojų, tiek mokinių lūkesčius. Taip pat siekiame identifikuoti papildomas funkcijas ar turinio sritis, kurios galėtų būti patobulintos ar įtrauktos, siekiant dar efektyvesnio sprendimo pritaikymo kasdienėje ugdymo praktikoje.
Purpose	We aim to evaluate how our solution performs in real classroom settings: whether the tasks provided are appropriately challenging, whether the AI assistant offers meaningful support to both teachers and students, and whether the overall learning experience meets their expectations. We are also looking to identify additional features or content areas that could be improved or added to ensure the solution is even more effective and better suited for daily teaching and learning practices.

„LEARNSHARP“ PLATFORMA

Vidurinis ugdymas (Upper secondary education)	
Priemonė pilnai sukurta ir jau naudojama (The tool is fully developed and already in use)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.).	
Sprendimo kūrėjas	LEARNSHARP BV
Kontaktai	d.geisleris@gmail.com
Aprašymas	Šis sprendimas sėkmingai taikomas bendrojo lavinimo ir profesinėse mokyklose. Juo gali naudotis mokiniai nuo 4 iki 12 klasės. Sprendimas suteikia galimybę mokytojams kurti individualius klausimynus, vertinti mokinių darbus pasitelkiant dirbtinį intelektą arba atliekant vertinimą savarankiškai. Daugiausia dėmesio skiriama atviriems klausimams, skatinantiems mokinių mąstymą ir kūrybiškumą. Sprendime integruota duomenų analizės ir archyvavimo funkcija, užtikrinama saugi darbo aplinka. Šis sprendimas priskiriamas dirbtinio intelekto pagrindu veikiančių vertinimo, bendravimo, pagalbos mokytojams ir vadovams, taip pat turinio kūrimo priemonių kategorijai.
Description	This solution is successfully used in general education and vocational schools. It can be utilized by students from grades 4 to 12. The solution enables teachers to create individual questionnaires and assess students' work either by using artificial intelligence or through manual evaluation. The main focus is on open-ended questions that encourage students' thinking and creativity. The solution includes data analysis and archiving features, ensuring a secure working environment. It falls into the category of AI-based tools for assessment, communication, support for teachers and school leaders, as well as content creation.
Tikslas	Išsiaiškinti, ko mokykloms reikia ir ko joms šiuo metu trūksta, kad jos galėtų sklandžiai ir be didelių sunkumų naudoti šią platformą. Taip pat siekiama suprasti, su kokiais iššūkiais susiduria mokyklos bei kokiais būdais šiuo metu juos sprendžia.

	Didžiausias dėmesys būtų skiriamas vertinimo procesui ir vertinimo kriterijams, turinio kūrimui, duomenų analitikai, mokymo proceso efektyvumui bei dirbtinio intelekto taikymui kasdienėje ugdymo praktikoje.
Purpose	To identify what schools need and what they currently lack in order to use this platform smoothly and without major difficulties. The aim is also to understand the challenges schools are facing and how they are currently addressing them. The main focus would be on the assessment process and criteria, content creation, data analytics, the effectiveness of the teaching process, and the application of artificial intelligence in daily educational practice.

„SPOTISELF“ PLATFORMA

Vidurinis ugdymas (Upper secondary education)	
Priemonė jau yra veikianti (The tool is already operational)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.)	
Nuoroda į sprendimą: https://www.spotiself.lt	
Sprendimo kūrėjas	KARJEROS KELIAS, UAB
Kontaktai	kotryna@spotiself.lt
Aprašymas	Tai mokinio pažangos ir karjeros planavimo platforma, kuri padeda mokiniams atrasti savo stipriąsias puses, kelti tikslus ir planuoti ateitį. Ji suteikia personalizuotą mokymosi ir karjeros planavimo galimybę, leidžia stebėti pažangą bei įsivertinti kompetencijas, pasitelkiant dirbtinį intelektą (DI). Naudojant platformą mokiniai turi galimybę aiškiau suprasti savo potencialą, priimti informuotus sprendimus ir kryptingai siekti asmeninės sėkmės. Mokytojams ir mokykloms – tai duomenimis grįstas sprendimas, kuris leidžia efektyviau valdyti ugdymo procesą, skatinti mokinių įsitraukimą ir priimti pagrįstus sprendimus dėl kiekvieno mokinio pažangos.
Description	The Spotiself platform is a student progress and career planning tool that helps learners discover their strengths, set goals, and plan for the future. It provides a personalized approach to learning and career planning, allowing students to track their progress and assess their competencies with the support of artificial intelligence (AI). By using the platform, students gain a clearer understanding of their potential, make informed decisions, and purposefully strive for personal success. For teachers and schools, Spotiself is a data-driven solution that enables more effective management of the learning process, fosters student engagement, and supports evidence-based decisions regarding each learner's progress.
Tikslas	Įvertinti Spotiself platformos panaudojimą mokyklose – vartotojo sąsajos patogumą, funkcionalumą ir integravimą į ugdymo procesą. Analizuoti mokinių patirtį, siekiant nustatyti, kaip platforma padeda ugdyti savęs pažinimą, kelti tikslus ir aktyviau įsitraukti į mokymąsi. Surinkti grįžtamąjį ryšį iš mokytojų ir administracijos dėl praktinio naudojimo, metodinio potencialo ir poveikio ugdymo personalizavimui. Įvertinti duomenų analitikos sistemą strateginiam planavimui ir pažangos stebėsenai.

Purpose	To evaluate the use of the Spotiself platform in schools, including user interface convenience, functionality, and integration into the learning process. To analyze student experience to determine how the platform supports self-awareness, goal-setting, and active engagement in learning. To gather feedback from teachers and administrators regarding practical use, methodological potential, and impact on personalized learning. To assess the data analytics system for strategic planning and monitoring student progress.
----------------	---

„WAYGROUND“ PLATFORMA

Visos ugdymo pakopos: pradinis, pagrindinis, vidurinis (All levels of education: primary, lower secondary, upper secondary)	
Priemonė pilnai sukurta ir jau naudojama (The tool is fully developed and already in use)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.).	
Nuoroda į sprendimą: softex.lt/tinklarastis/visi-pranesimai/Pagrindinės-Wayground-funkcijos-lengvesnis-darbas-mokytojui-daugiau-naudos-mokiniui	
Sprendimo kūrėjas	SOFTEX BALTIC UAB
Kontaktai	info@softex.lt
Aprašymas	Tai moderni mokymo(si) platforma su integruotomis dirbtinio intelekto funkcijomis, padedanti mokykloms ir švietimo institucijoms efektyviau organizuoti ugdymo procesą. Ji sukurta kartu su mokytojais, todėl atliepia realius jų poreikius ir nuolat tobulinama, kad dar geriau atitiktų ugdymo kasdienybės iššūkius. Tai profesionalus ir kryptingam mokymui(si) skirtas sprendimas, orientuotas į kokybišką ugdymo turinio kūrimą bei mokinių pažangos stebėseną. Platforma leidžia taupyti laiką ruošiantis pamokoms, kuriant užduotis ar analizuojant mokinių rezultatus. Kiekvienas mokytojas gali pasirinkti – kurti pats ar pasitelkti dirbtinio intelekto pagalbą, kuri lydi beveik kiekviename etape. Wayground tinka įvairaus amžiaus ir žinių lygio mokiniams, užtikrinant mokymąsi pagal individualius poreikius ir didesnę įsitraukimą. Platforma 80-90 % pasiekama lietuvių kalba, o vertimo procesas nuosekliai tęsiamas.
Description	Wayground is a modern teaching and learning platform with integrated artificial intelligence features that helps schools and educational institutions organize the learning process more effectively. Developed in collaboration with teachers, it reflects their real needs and is continuously improved to better address the everyday challenges of education. It is a professional solution designed for purposeful teaching and learning, focusing on high-quality content creation and student progress monitoring. The platform saves time in lesson preparation, task creation, and student performance analysis. Each teacher can choose whether to create materials independently or use AI support, which is available at nearly every stage. Wayground is suitable for students of different ages and knowledge levels, ensuring personalized learning and greater engagement.

	Currently, 80–90% of the platform is available in Lithuanian, with the translation process being continuously expanded.
Tikslas	Suteikti mokykloms galimybę praktiškai išbandyti „Wayground“ platformą, įvertinti jos pritaikomumą ugdymo procese ir surinkti grįžtamąjį ryšį. Tai padės dar geriau atliepti mokytojų bei mokinių poreikius, tobulinti funkcionalumus ir užtikrinti, kad sprendimas efektyviai prisidėtų prie kokybiško ugdymo bei pažangos stebėsenos.
Purpose	To provide schools with the opportunity to practically test the Wayground platform, assess its applicability in the learning process, and collect feedback. This will help to better address the needs of teachers and students, improve functionalities, and ensure that the solution effectively contributes to quality education and progress monitoring.



PROGRAMĖLĖS

„EDUKAMENTAS MOBILIESIEMS“

Vidurinis ugdymas (Upper secondary education)	
Priemonė dar nėra veikianti, yra tik beta versija (The tool is not fully operational yet, only a beta version is available)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free)	
Nuoroda į sprendimą: https://www.edukamentas.lt/mobile	
Sprendimo kūrėjas	UNCASADE MB
Kontaktai	mantas@edukamentas.lt
Aprašymas	Tai inovatyvi mokymosi programėlė 9–12 klasių mokiniams. Kuriamą „Edukamentas Mobiliesiems“ – inovatyvi, daugiaplatformė (iOS, Android) mokymosi programėlė, skirta 9–12 klasių mokiniams. Ši programėlė papildys jau veikiančią platformą Edukamentas.lt, kuri šiuo metu orientuota į 11–12 klasių ugdymo turinį. Programėlė siūlo nuoseklų ir ilgalaikį būdą įsisavinti sudėtingą medžiagą per trumpus, įvairialypius (multimodalius) mokymosi modulius. Šis mokymosi principas grindžiamas tarptautine praktika, kurios efektyvumas įrodytas sėkmingų pavyzdžių, tokių kaip <i>Duolingo</i>, pagrindu. Programėlės originalus mokomasis turinys kruopščiai pritaikytas atnaujintoms 9–12 klasių bendrojo ugdymo programoms, ypač atsižvelgiant į akivaizdų šiuolaikiškų, mokiniams pritaikytų išteklių (pvz., vadovėlių) trūkumą. Turinį trims pagrindiniams dalykams – lietuvių kalbai ir literatūrai, biologijai ir istorijai – rengia aukštos kvalifikacijos dalyko mokytojai.

	Dirbtinio intelekto (DI) vertinimo įrankiai bus specialiai pritaikyti Lietuvos valstybinių egzaminų specifikai, o jų kūrimas vykdomas atsakingai valdant galimas rizikas, tokias kaip DI „haliucinacijos“. „Edukamentas“ siekia tapti pirmąja lietuviška mokymosi platforma su integruotu teksto įgarsinimu (TTS) bei specialiais naudotojo sąsajos nustatymais, pritaikytais mokiniams, turintiems regos sutrikimų, disleksiją, ADHD ar autizmo spektro sutrikimų.
Description	This is an innovative learning app designed for students in grades 9–12. "Edukamentas Mobile" is a cutting-edge, multiplatform (iOS, Android) learning application created specifically for students in grades 9–12. The app will complement the existing Edukamentas.lt platform, which currently focuses on content for grades 11–12. The app offers a consistent and long-term approach to mastering complex material through short, multimodal learning modules. This learning model is based on international best practices and has proven effectiveness, inspired by successful examples such as Duolingo. The app's original educational content is carefully tailored to the updated general education curricula for grades 9–12, with special attention given to the evident lack of modern, student-friendly learning resources (e.g., textbooks). Content for three core subjects – Lithuanian language and literature, biology, and history – is being developed by highly qualified subject teachers. Artificial intelligence (AI) assessment tools will be specifically adapted to the structure and requirements of Lithuania's national exams. Their development is being carried out with a responsible approach to managing potential risks, such as AI "hallucinations." Edukamentas aims to become the first Lithuanian learning platform with integrated text-to-speech (TTS) functionality and customizable user interface settings designed to support students with visual impairments, dyslexia, ADHD, or autism spectrum disorders.
Tikslas	Po išbandymo įvertinti programėlės „Edukamentas Mobiliesiems“ mokymosi modulių efektyvumą, turinio (lietuvių kalbos, biologijos ir istorijos 9–12 kl.) atitiktį bendrosioms ugdymo programoms bei mokinių lūkesčiams. Ypatingas dėmesys skiriamas specialiujų prieinamumo funkcijų – tokių kaip teksto įgarsinimas (TTS) ir vartotojo sąsajos pritaikymas – naudai neuroįvairovei, t. y. mokiniams, turintiems įvairių mokymosi ar raidos ypatumų. Svarbūs ir bendri naudotojų įspūdžiai, palyginimai su kitomis mokymosi priemonėmis bei siūlymai, susiję su papildomų funkcijų ar turinio tobulinimu. Ilgalaikis tikslas – programėlės integracija į ugdymo procesą, ją siūlant tiek individualiems mokiniams, tiek mokykloms.
Purpose	After the testing phase, the goal is to evaluate the effectiveness of the "Edukamentas Mobile" learning modules, as well as the

	alignment of the content (Lithuanian language, biology, and history for grades 9–12) with the national curriculum and students' expectations. Special attention is given to the value of accessibility features – such as text-to-speech (TTS) and user interface customization – for neurodiverse learners, including students with various learning or developmental differences. Equally important are overall user impressions, comparisons with other learning tools, and suggestions for additional features or content improvements. The long-term goal is to integrate the app into the educational process, offering it both to individual students and schools.
„SCREENTREAT“ PROGRAMĖLĖ	
Pradinis ugdymas (Primary education)	
Priemonė jau yra veikianti (The tool is already operational)	
Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.)	
Nuoroda į sprendimą: https://screentreat.app/	
Sprendimo kūrėjas	ignas@screentreat.app
Kontaktai	SCREENTREAT UAB
Aprašymas	„Screentreat“ – išmanus ekranų laiko valdymo sprendimas vaikams. Tai programėlė, kuri atrakina ekranų laiką tik atlikus priskirtas užduotis. Tėvai ar mokytojai gali sukurti kasdienės pareigas, pavyzdžiui, namų darbų paruošimą ar lovos pasiklojimą. Užduotis įvykdžius, vaikui suteikiamas dienos ekrano laiko limitas, o papildomi darbai leidžia užsidirbti dar daugiau minučių. Programėlė suteikia galimybę patogiai valdyti ekranų laiką, blokuoti arba palikti prieinamas tam tikras programėles, koreguoti ar kurti užduotis bei bet kada keisti ekrano prieigą. Vaikai gali personalizuoti savo ekraną, sekti minučių likutį ir pažymėti atliktas užduotis.
Description	Screentreat – a smart screen time management solution for children. It is an app that unlocks screen time only after completing assigned tasks. Parents or teachers can create daily chores, such as preparing homework or making the bed. Once tasks are completed, the child receives their daily screen time allowance, and additional tasks allow them to earn extra minutes. The app provides an easy way to manage screen time, block or allow access to specific apps, adjust or create tasks, and control screen access at any time. Children can personalize their screen, track remaining minutes, and mark completed tasks.
Tikslas	Padėti vaikams formuoti atsakingą požiūrį į ekranų laiką, susiejant prieigą prie įrenginio su užduočių atlikimu. Programėlė leidžia tėvams ir mokytojams kurti kasdienės užduotis, valdyti prieigą prie programėlių bei stebėti pažangą, o vaikams – personalizuoti ekraną, sekti likusį laiką ir pažymėti atliktas užduotis.
Purpose	To help children develop responsible screen time habits by linking device access to task completion. The app allows parents and teachers to assign daily tasks, manage app access, and track

progress, while children can personalize their screen, monitor remaining time, and mark completed tasks.



MULTIFUNKCINIAI ĮRENGINIAI

„IMSAND“

Papildytos realybės smėlio dėžė

Pradinis ugdymas (Primary education)

Priemonė pilnai sukurta ir jau naudojama (The tool is fully developed and already in use)

Galimybė priemonę išbandyti nemokamai (Opportunity to try the tool for free) (1-3 mėn.)

Nuorodos į sprendimą:

<https://lithuaniatech.eu/lt/home>

<https://www.youtube.com/watch?v=dewANbvdRKM>

Sprendimo kūrėjas

UAB LITHUANIA TECH

Kontaktai

agne@lithuaniatech.eu

Aprašymas

IMSAND – papildytosios realybės smėlio dėžė - tai daugiaformatė ugdymo, mokymosi ir terapinė priemonė, sukurta remiantis neuroįvairovės, psichologinės gerovės bei kalbinės įtraukties stiprinimo principais. Ši priemonė gali būti sėkmingai taikoma įvairiose švietimo įstaigose – kaip edukacinė priemonė pamokose, terapinė priemonė specialistų užsiėmimuose ar sensoriniuose kambariuose. IMSAND ypač tinkama vaikams iki 12 metų.

Description

IMSAND – an augmented reality sandbox – is a multi-format educational, learning, and therapeutic tool designed based on the principles of neurodiversity, psychological well-being, and linguistic inclusion.

This tool can be successfully used across various educational settings – as a learning aid during lessons, a therapeutic resource during specialist sessions, or in sensory rooms. IMSAND is particularly well-suited for children up to the age of 12.

Tikslas

Įvertinti IMSAND priemonės veikimą realiomis sąlygomis ir surinkti profesionalų įžvalgas tobulinimui.

Siekiame gauti įvairių sričių specialistų (mokytojų, logopedų, psichologų, specialiųjų pedagogų ir kt.) grįžtamąjį ryšį apie tai, kas IMSAND priemonėje jau veikia sėkmingai, kas yra tinkama ar netinkama skirtingoms tikslinėms grupėms.

Remdamiesi šiuo vertinimu, identifikuosime, kokių funkcijų ar sprendimų dar trūksta, kad priemonė būtų dar universalesnė ir naudingesnė. Taip pat siekiame įvertinti, kaip IMSAND galėtų būti derinama ar integruojama su kitomis švietimo ir terapijos priemonėmis kasdienėje praktikoje.

Purpose

To evaluate the real-life application of the IMSAND tool and gather expert insights for further development.

	We aim to collect feedback from a range of professionals – including teachers, speech and language therapists, psychologists, and special education specialists – to understand what works well, what may not be suitable, and how the tool is currently used in practice. Based on this input, we will identify missing features or areas for improvement to make IMSAND more universally effective and user-friendly. Additionally, we seek to explore opportunities for integrating IMSAND with other educational and therapeutic tools in daily practice.
--	---

„MAKER’S RED BOX“

Projektinis ugdymas „Ateities miestas“

Pagrindinis ugdymas (secondary education)

Priemonė sukurta ir jau naudojama (The tool has been developed and is already in use)

Demo versija leis nemokamai naudotis 20–30 % viso turinio ir bus prieinama bet kuriam mokytojui kelis mėnesius. (The demo version will allow free access to 20–30% of the full content and will be available to any teacher for several months)

Nuorodos į sprendimą:

„Maker’s Red Box“ projektinio ugdymo „Ateities miestas“ – Ugdymo Meistrai

<https://www.youtube.com/@makersredbox4621>

Sprendimo kūrėjas

MAKER’S RED BOX

Kontaktai

ljupcho.mihailovski@makersredbox.com

Aprašymas

„Ateities miestas“ - tai pirmoji projektinio ugdymo priemonė Lietuvoje apimanti STEAM ugdymų įgūdžių visumą.

Kuriant "Ateities miestą" 5-10 klasių moksleiviai generuoja idėjas, susijusias su ateities iššūkiais (užterštumas, didėjantis gyventojų skaičius, transportas, sveikata ir kt.), pasitelkia technologijas (3D spausdintuvus, micro:bit'us, litavimą ir kt.) - mokosi projektinių principų, įgydami kompetencijas praktiškai.

„Ateities miestas“ - tai įtraukiančios istorijos, diskusijos, planavimas, pasiskirstymas atsakomybių sritimis, kad pažingsniui būtų sukurtas klestintis miestas bei galimybė moksleiviams eksperimentuoti, kurti, įgyjant ateities įgūdžius ir jaučiantis vienodai svarbiu.

Ji lengvai integruojama į ugdymo procesą - mokytojui jau parengtas kokybiškas turinys, kurį gali naudoti kaip laisvai pasirenkamo 30% mokymo turinio, tausojant laiką!

Suderinta su Tarptautinio bakalaureato programos standartais!

Description

„City of the Future" is the first project-based learning tool in Lithuania that fully integrates the development of STEAM skills.

While creating the "City of the Future," students from grades 5 to 10 generate ideas related to future challenges—such as pollution, population growth, transportation, health, and more—using technologies like 3D printers, micro:bits, soldering tools, and others. They learn through project-based methods, gaining practical competencies.

„City of the Future” offers engaging stories, discussions, planning, and division of responsibilities, allowing students to collaboratively

	build a thriving city. It gives them space to experiment, create, and acquire future skills while feeling equally important in the process. This tool is easy to integrate into the educational process—the teacher is provided with ready-to-use, high-quality content that can be used as part of the 30% flexible curriculum content, saving time! It is aligned with the standards of the International Baccalaureate programme.
Tikslas	Išbandyti „Ateities miestas“ projektinio mokymosi priemonę mokyklose, didinti pedagogų informuotumą apie inovatyvų STEAM turinį ir sudaryti sąlygas jo aktyviam taikymui. Siekiama, kad nuo 2025–2026 mokslo metų programėlė būtų plačiau pritaikoma švietimo įstaigų tinkle, ugdant moksleivių praktines kompetencijas ir ateities įgūdžius.
Purpose	To pilot the “City of the Future” project-based learning tool in schools, raise teachers’ awareness of innovative STEAM content, and create opportunities for its active application. The goal is for the program to be more widely implemented across educational institutions from the 2025–2026 school year, fostering students’ practical skills and future-ready competencies.



PROGRAMINĖ ĮRANGA

„SENSESPHERE“

Pradinis, pagrindinis ugdymas (Primary, secondary education)	
Priemonė sukurta ir jau naudojama (The tool has been developed and is already in use)	
Programinės įrangos išbandymui švietimo įstaigos jau turi turėti įrengtą sensorinį kambarį. Programinė įranga nemokamai bus suteikta (1–3 mėn.). For testing the software, educational institutions must already have a sensory room installed. The software will be provided free of charge for 1–3 months.	
Nuorodos į sprendimą: https://lithuaniatech.eu/lt/sensesphere1	
Sprendimo kūrėjas	UAB LITHUANIA TECH
Kontaktai	agne@lithuaniatech.eu
Aprašymas	SenseSphere - tai programinė įranga skirta sensorinių kambarių programinei įrangai valdyti. Programinė įranga veikia planšetiniame kompiuteryje ir leidžia kontroliuoti (valdyti) sensoriniuose kambariuose įrengtą apšvietimą, garso sistemą, vaizdo turinį ir kitus sensoriniame kambaryje esančius įrenginius. Įrankis skirtas palengvinti mokytojų ir specialistų, dirbančių su vaikais sensoriniuose kambariuose, darbą.
Description	SenseSphere is software designed to manage sensory room systems. The software runs on a tablet and allows control of lighting, sound

	systems, video content, and other devices in the sensory room. The tool is intended to make the work of teachers and specialists working with children in sensory rooms easier.
Tikslas	Išbandyti SenseSphere programinę įrangą mokyklose, vertinant jos funkcionalumą, valdymo patogumą ir pritaikomumą sensorinių kambarių veiklai. Surinkti grįžtamąjį ryšį iš mokytojų ir specialistų, kad būtų galima tobulinti sprendimą ir užtikrinti jo efektyvų naudojimą vaikų ugdymo ir terapinėje veikloje.
Purpose	To pilot the SenseSphere software in schools, evaluating its functionality, ease of use, and suitability for sensory room activities. To collect feedback from teachers and specialists to improve the solution and ensure its effective use in children's educational and therapeutic activities.