

Švietimo technologijos (EdTech) - kas tai?

EdTech bei švietimo inovacijų apžvalga ir pavyzdžiai

Ginvilė Ramanauskaitė | “BitDegree” produkto vadovė
2021 m. lapkričio 9 d.

EdTech - 50+ švietimo inovacijų kategorijų

Švietimo technologijų taksonomija sudaryta HolonIQ

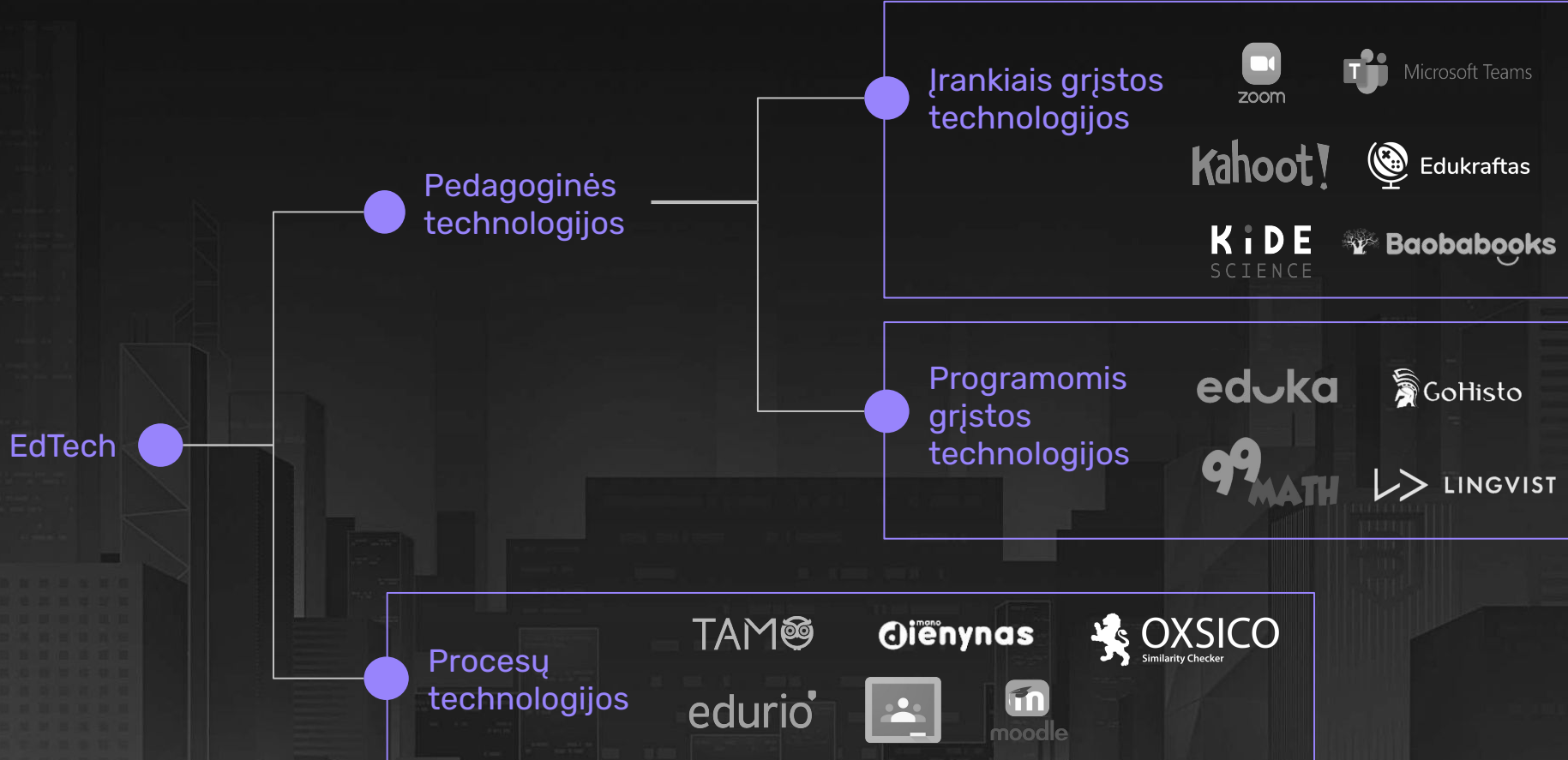
Knowledge & Content	Education Management	Traditional Models	New Delivery Models	Experiencing Learning	International Education	Learning Support	Assessment & Verification	Workforce & Talent	Skills & Jobs	
K 1 Knowledge B2B, B2C	Em 6 Management B2B	Pk 11 Pre K B2C	Mo 16 MOOC B2C, B2B2C	X 21 XR, AR, VR B2C, B2B2C	L 26 Language Lrn B2C	Tr 31 Teacher P2P, B2C	A 36 Assessment B2B, B2B2C	Wp 41 Workforce B2B	Us 46 UpSkilling B2C, P2P	Gg 51 Global Giants B2B, B2C
Or 2 Op Research P2P, B2C	Le 7 Learning Env B2B	S 12 School B2C	Pr 17 Prop Online B2C, B2B2C	Ro 22 Robotics B2C, B2B2C	Lt 27 Language Test B2C	Sn 32 Study Notes B2C, P2P	Po 37 Portfolio B2C, B2B2C	T 42 Talent Acq B2B	It 47 Internships B2C, B2B2C	I 52 Investors B2B
Cu 3 Curriculum B2B	Ct 8 Class Tech B2B	V 13 Vocational B2C	Op 18 OPM B2B	Ai 23 Voice & Chat B2C, B2B2C	Di 28 Discovery B2B2C, B2C	As 33 After School B2C, P2P	C 38 Credentialing B2B2C, B2C	Cd 43 Development B2B2C	At 48 Apprenticeship B2C, B2B2C	Ac 53 Accelerators B2B
Er 4 Ed Resources B2B, B2C	Ad 9 Admissions B2B	Al 14 Alternate B2C	Bc 19 Bootcamp 2.0 B2C, B2B2C	Ga 24 Games & Sim B2C, B2B2C	Is 29 Intl Schools B2C	Tu 34 Tutoring P2P, B2C	Cp 39 Career B2C, B2B	Pm 44 Performance B2B	Gi 49 Gigs P2P, B2B2C	Ev 54 Events B2C, B2B
Qa 5 Q&A P2P	Fi 10 Finance B2C	U 15 University B2C	Ap 20 Apps B2C, P2P	St 25 STEM/Coding B2C, B2B2C	In 30 Intl Study B2C, B2B2C	Tp 35 Test Prep B2C	Sv 40 Verification B2B2C, B2C	WI 45 Wellness B2B, B2B2C	Mn 50 Mentoring P2P	Aw 55 Awards B2B, B2C

Lietuva turi augančią EdTech bendruomenę

Apie 20-50 sprendimų, pajamos 10-30M Eur, 30M+ Eur investicijos

Knowledge & Content	Education Management	Traditional Models	New Delivery Models	Experiencing Learning	International Education	Learning Support	Assessment & Verification	Workforce & Talent	Skills & Jobs
K 1 Knowledge B2B, B2C	Em 16 Management B2B	Pk 11 Pre-K B2C	Mo 16 MOOC B2C, B2B2C	X 21 XR, AR, VR B2C, B2B2C	L 26 Language Lrn B2C	Tr 31 Teacher P2P, B2C	A 36 Assessment B2B, B2B2C	Wp 41 Workforce B2B	Us 46 Upskilling B2C, P2P
Or 2 Op. Research P2P, B2C	Le 7 Learning Env. B2B	S 12 School B2C	Pr 17 Prop. Online B2C, B2B2C	Ro 22 Robotics B2C, B2B2C	Lt 27 Language Test B2C	Sn 32 Study Notes B2C, P2P	Po 37 Portfolio B2C, B2B2C	T 42 Talent Acq. B2B	It 47 Internships B2C, B2B2C
Cu 3 Curriculum B2B	Ct 8 Class Tech B2B	V 13 Vocational B2C	Op 18 OPM B2B	Ai 23 Voice & Chat B2C, B2B2C	Di 28 Discovery B2B2C, B2C	As 33 After School B2C	C 38 Credentialing B2B2C, B2C	Cd 43 Development B2B2C	At 48 Apprenticeship B2C, B2B2C
Er 4 Ed. Resources B2B, B2C	Ad 9 Admissions B2B	Al 14 Alternate B2C	Bc 19 Bootcamp 2.0 B2C, B2B2C	Ga 24 Games & Sim B2C, B2B2C	Is 29 Intl Schools B2C	Tu 34 Tutoring P2P, B2C	Cp 39 Career B2C, B2B	Pm 44 Performance B2B	Gi 49 Gigs P2P, B2B2C
Qa 5 Q&A P2P	Fi 10 Finance B2C	U 15 University B2C	Ap 20 Apps B2C, P2P	St 25 STEM/Coding B2C, B2B2C	In 30 In-Study B2C, B2B2C	Tp 35 Test Prep B2C	Sv 40 Verification B2B2C, B2C	Wl 45 Wellness B2B, B2B2C	Mn 50 Mentoring P2P

EdTech klasifikacija



1. Procesų technologijos

Sritis: dienynas

Segmentas: 1-12 kl. mokiniai, mokykla, mokytojai, tėvai



Mokykloms



Mokytojams



Tėvams



Mokiniams

- Automatinis archyvų generavimas, visų ataskaitų atitikimas reikalavimams, einamųjų ir išvestų vertinimų keitimų rakinimas, fiksavimas ir stebėseną bei dokumentų saugykla.
- Nekontaktinių valandų ir kitų veiklų pildymas darbuotojams, socialinės-pilietinės veiklos pildymo galimybė, individualios pažangos modulis.
- Stabilus ir greitas e. dienyno veikimas piko laikotarpiams, dideli serverių pajėgumai.
- TAMO Bibliotekos modulis – patogus ir mokyklos poreikiams pritaikytas įrankis.
- Elektroninių moksleivių pažymėjimų ir elektroninių darbuotojų pažymėjimų įkėlimo ir valdymo bei praėjimo sistemos aptarnavimo modulis.
- Nuolat atnaujinami ir tobulinami dienyno funkcionalumai, atsižvelgiant į mokytojų poreikius (atliekamos apklausos).
- Aukščiausio lygio duomenų apsauga, SSL sertifikatas, automatiškai išsaugomos papildomos duomenų kopijos.

TAMO

PRISIJUNGTI

Neturi TAMO paskyros? [Registruokis](#)

[Nepavyksta prisijungti?](#)
[Pamiršote prisijungimo duomenis?](#)

Prisijungti su



©2021 UAB „Tavo mokykla“.
Visos teisės saugomos. v4.3.21451

Sritis: apklausu vykdymas

Segmentas: mokyklos bendruomenė (mokytojai, tėvai, mokiniai)

A new way for schools to survey pupils, parents and staff members

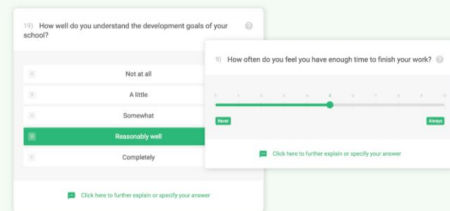
Learn how to use surveys for school improvement

[Book a free consultation](#)

Already have an account? [Log in](#)



POWERFUL SURVEY PLATFORM FOR SCHOOLS

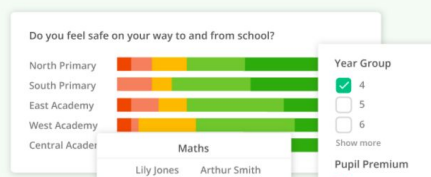


SEAMLESS DATA COLLECTION

Quickly and easily collect feedback from students, parents and teachers.

SIMPLE AND POWERFUL ANALYSIS

Make sure everyone on your team benefits from survey responses with dynamic, shared results.



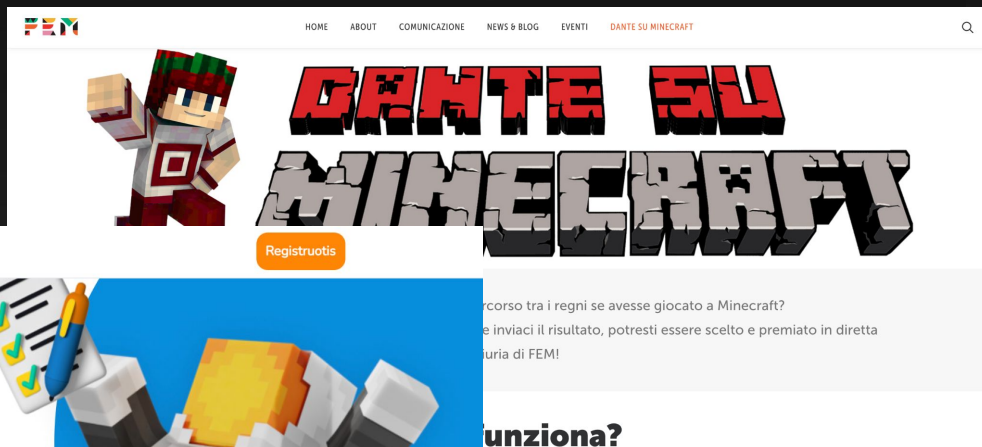
"This is one of the best things we've done in terms of having real impact on learner outcomes and helping schools take improvement actions."

- Dominic Norrish, United Learning

2. Įrankiais grįstos pedagoginės technologijos

Sritis: mokomosios patirtys Minecraft aplinkoje

Segmentas: 2-6 kl. mokiniai ir mokytojai



HOME ABOUT COMUNICAZIONE NEWS & BLOG EVENTI DANTE SU MINECRAFT

GANTE SU MINECRAFT

Registruotis

corso tra i regni se avesse giocato a Minecraft?
e inviati il risultato, potresti essere scelto e premiato in diretta
tura di FEM!

unziona?



Pamokos Minecraft klasėje

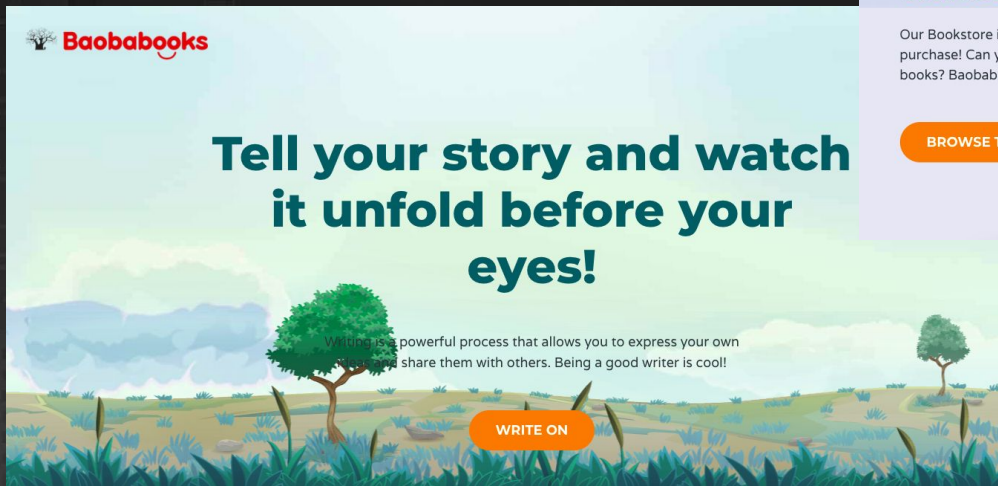
Užmegzkite ryšį su moksleiviais naudodami jų mėgstamiausius žrankius!

Registruotis į bandomąją pamoką



Sritis: kūrybinis rašymas

Segmentas: 1-12 kl. mokiniai, mokytojai



Baobabooks

Tell your story and watch it unfold before your eyes!

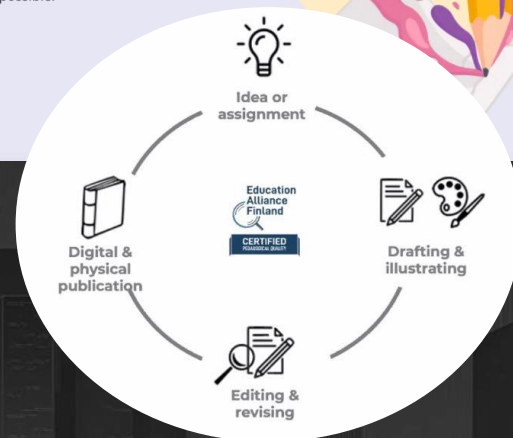
Writing is a powerful process that allows you to express your own thoughts and share them with others. Being a good writer is cool!

[WRITE ON](#)

Do you love a good story? Read and be inspired by other writers.

Our Bookstore is full of books to discover, enjoy and even purchase! Can you imagine people buying your published books? Baobabooks makes that dream possible!

[BROWSE THE BOOKSTORE](#)



3. Programomis grįstos pedagoginės technologijos

Sritis: bendrojo ugdymo mokymo turinys

Segmentas: 1-12 klasės mokiniai, mokytojai



Daugiau nei 25000 skaitmeninių užduočių bankas

Įdomiais profesionalių autorių paruoštais testais, papildomomis, interaktyviomis ir pagal vadovėlių medžiagą paruoštomis užduotimis praturtinsite šiuolaikines pamokas.



Užduočių diferenciacija ir kūrimas

Mokiniams pateiksite iš skaitmeninių užduočių banko ar kursite pasirinkto tipo skaitmenines užduotis, testus pagal jų sudėtingumo lygį.



Daugiau nei 400 skaitmeninių vadovėlių ir jų komplektų

Pamokoms pasiruošti ir vesti rasite profesionalių autorių kurtų skaitmeninių vadovėlių, mokytojo knygų, uždavinynų.



Efektyvus grįžtamasis ryšys

Naudokitės automatinio užduočių taisymu ir sutaupykite laiko. Mokinių rezultatus gausite ir galėsite analizuoti vienoje sistemoje internete.



Mokytojams skirta metodinė medžiaga

Ruoškites pamokoms efektyviai naudodami mokytojo knygas, metodines rekomendacijas, ilgalaikius veiklos planus bei nuotolinio ugdymo paketus.

eduka

EDUKA klasė

Licencija

Prisijungti

D.U.K.

Skaitmeninė mokymo(si) aplinka

„EDUKA klasė“ – mokytojų pasirinkimas nr. 1 Lietuvoje!

- Šiuolaikiškam mokymui(si) ir individualiai mokinio pažangai.
- Ikmokykliniam ugdymui ir 1-12 klasėms.
- Turinys atitinka bendrąsias ugdymo programas.
- Tinka įprastam, mišriam ir nuotoliniam mokymui(si).



baltos lankos



Daugiau

Sritis: STEM programos

Segmentas: 3-8 m. vaikai, mokytojai

Kainodara: 30 dienų nemokamai, 185 EUR/ metus

FOR TEACHERS

The Best STEAM Teaching Experience for Early Education

As dedicated, passionate, and well-informed as the world's eight million early educators are, many feel they lack the skills to guide fruitful, rewarding science activities.

Kide Science was founded to change this.



PLAY-BASED PEDAGOGY

Your squeal-inducing, research-backed pedagogy

Children are active learners by nature, with a strong tendency to explore and experiment. Yes? The three core elements present in all of our lessons – hands-on, heads-on, and hearts-on learning – are rooted in this simple yet transformational change in mindset.

[Read more →](#)



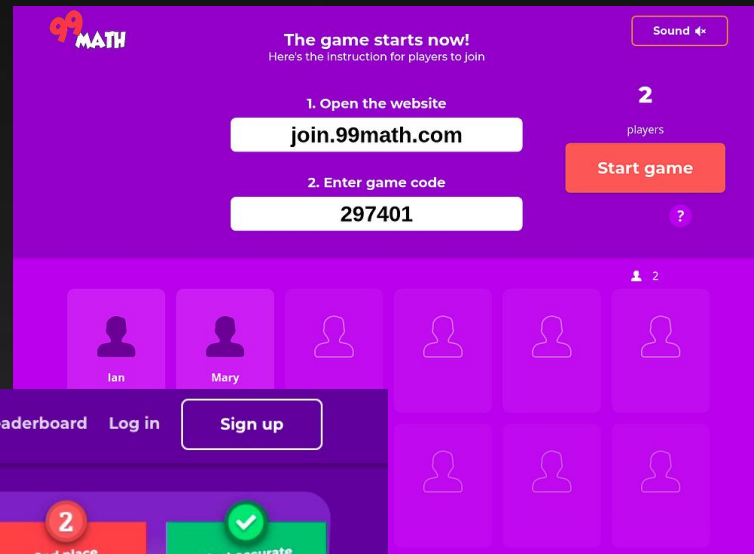
Technology

Use your imagination to design your own machine and learn computational thinking with the demanding but loving Mrs Noblegas.

S
T
E
A
M

Sritis: matematika

Segmentas: 1-8 kl. mokiniai, mokytojai



The game starts now!
Here's the instruction for players to join

1. Open the website
join.99math.com

2. Enter game code
297401

2 players

Start game

2

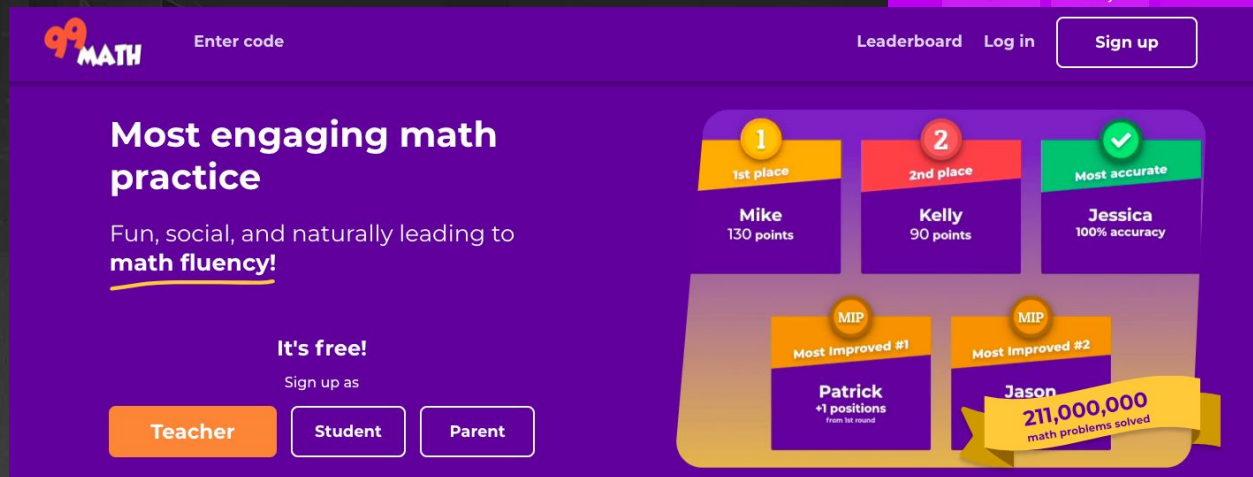
Ian Mary

Leaderboard

Rank	Name	Score
1st place	Mike	130 points
2nd place	Kelly	90 points
Most accurate	Jessica	100% accuracy

Most Improved #1: Patrick (+1 positions from 1st round)

Most Improved #2: Jason (211,000,000 math problems solved)



99 MATH Enter code

Leaderboard Log in Sign up

Most engaging math practice

Fun, social, and naturally leading to math fluency!

It's free!

Sign up as

Teacher Student Parent

1st place: Mike (130 points)

2nd place: Kelly (90 points)

Most accurate: Jessica (100% accuracy)

Most Improved #1: Patrick (+1 positions from 1st round)

Most Improved #2: Jason (211,000,000 math problems solved)

Ką verta prisiminti?

1. EdTech nėra tik turinys - visus švietimo procesus galima “palengvinti”
2. Skaitmeninis turinys nėra PDF - keičiasi dizainas, praktikos, technologijos
3. EdTech tikslas gerinti mokymosi kokybę/rezultatus bei įtraukti, o ne apsunkinti mokytojo darbą
4. Lankstumas svarbiausia - niekada niekas nepagamins sprendimo 100% atitinkančio norus ar įsivaizdavimą
5. Neverta visų sprendimų kurti patiems (Lietuvoje)
6. Sprendimus galima adaptuoti kalboms - europinės vertybės ir programos nėra tokios skirtingos