



General Skill



Smalsumas

Gebėjimas norėti iširti įvairas galimybes

1 PROPOSED TECHNICAL/THEORETICAL FRAMEWORKS

SIŪLOMOS TECHNINĖS/TEORINĖS SISTEMOS

Smalsumas laikomas stipria mokymosi paskata ir yra susijęs su geresniais mokymosi rezultatais (Reio & Wiswell, 2000).

Smalsumas atspindi žmogaus polinkį suvokti pasaulio prasmę ir tai, kad mums įdomūs dalykai, kurie yra nenumatyti arba kurių negalime paaiškinti. Smalsumą mums kelia „žinių spraga“.

Geriausias būdas mokytis „kaip mokytis“ yra tapti priklausomam nuo smalsumo.

2 KEY GENERAL COMPONENTS: KNOWLEDGE, ATTITUDES, SKILLS, VALUES, ETC.

PAGRINDINIAI BENDRIEJI ASPEKTAI: ŽINIOS, NUOSTATOS, ĮGŪDŽIAI, VERTYBĖS IR T.T.

Yra du pagrindiniai smalsumo tipai: **pažinimo** (naujos informacijos troškimas) ir **jutimo** (naujų pojūčių ir įspūdžių troškimas) (Reio, 2012).

Yra penki pagrindiniai smalsumo sužadavimo principai: **naujovė, dalinis poveikis, sudėtingumas, netikrumas ir prieštaravimas** (1 pav.). 1) O kai tai įvyksta, pasiekiamas toks poveikis, kaip parodyta 2 pav.

3 POSSIBLE KEY FACTORS/VARIABLES IN ONLINE TUTORING ENVIRONMENTS RELATED TO THE SKILL OF THE DIGITAL TUTOR IN VOCATIONAL TRAINING

GALIMI PAGRINDINIAI/KINTAMIEJI VEIKSNIAI INTERNETINIO MOKYMO APLINKOSE, SUSIJĘ SU SKAITMENINIO MOKYTOJO ĮGŪDŽIAIS PROFESINIO MOKYMO SRITYJE

Susidurti: būti plačių pažiūrų

Tyrinėti: noras tyrinėti „naujų dalykų“ galimybes

Atrasti: sužinoti / atrasti, kaip veikia nauji dalykai ir kaip juos būtų galima pritaikyti savo darbe (kaip skaitmeninio mokytojo).

Prisitaikyti: pritaikyti naujai išmokus dalykus savo darbe (kaip skaitmeninio mokytojo).



1

PROPOSED TECHNICAL/THEORETICAL FRAMEWORKS

SIŪLOMOS TECHNINĖS/TEORINĖS SISTEMOS

SMALSUMAS

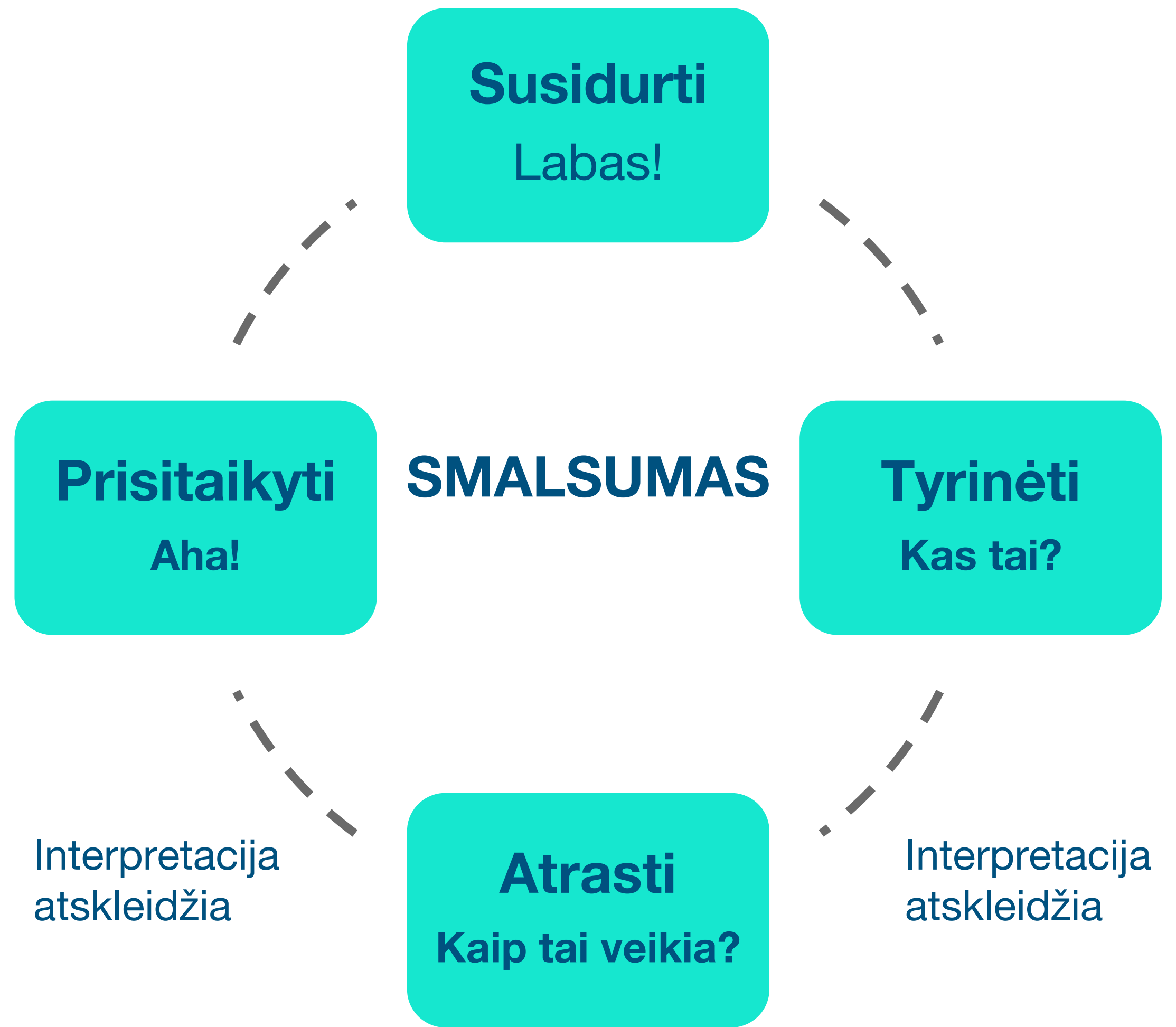


Pav. 1
(Anderson, 2013)



1 PROPOSED
TECHNICAL/THEORETICAL
FRAMEWORKS

SIŪLOMOS TECHNINĖS/TEORINĖS SISTEMOS



Interpretacija
atskleidžia

Interpretacija
atskleidžia

Pav. 2
(Anderson, 2013)



General Skill



Curiosity

Literatūros šaltiniai

1. Reio, T.G., & Wiswell, A. (2000). *Field investigation of the relationship among adult curiosity, workplace learning, and job performance*. Human Resource Development Quarterly, 11, 5-30.
2. Reio, T.G. (2012). *Curiosity and Exploration*. In: Seel, N.M. *Encyclopedia of the sciences of Learning*. Springer, Boston, MA.
3. Anderson, S. (2013). *Applying Curiosity to Interaction Design: Tell me Something I don't know*.