



Funded by
the European Union

Modulis 10.

Kūrybiškumo skatinimo įrankiai

Turinys

I. Įvadas.....	2
II. Training material.....	3
1. Įvadas.....	3
2. Brainstormer.....	3
3. Brainsparker.....	6
4. SimpleMind.....	8
5. Autodesk SketchBook.....	10
6. Filmora.....	11
7. Thinglink.....	14
8. Evernote.....	16
III. Atvejo tyrimai.....	19
Atvejo tyrimai – Brainstorming.....	19
Atvejo tyrimai – Filmora.....	20
IV. Tests.....	20

I. Įvadas

Įvadas			
	Šiame modulyje trumpai apžvelgiamos kai kurios dažniausiai naudojamos kūrybiškumo skatinimo priemonės. Modulyje daugiausia dėmesio bus skiriama šiems įrankiams: • Brainstormer • Brainsparker • SimpleMind • Autodesk SketchBook • Filmora • Thinglink • Evernote Modulyje bus trumpai pristatyta kiekviena programėlė ir nurodyta, kaip ją galima naudoti kūrybinio mąstymo procese.		
Trukmė			
	1. Bendra trukmė (visam moduliui) - 10 akademinių valandų (t.y. 40 min) 2. Tuomet detalizuokite skirtingų poskyrių sąmatą: - pamokos / mokymasis - 4 akademinės valandos (t.y. 40 min) - testai - 1 akademinė valanda (t. y. 40 min.) - atvejo tyrimai - 2 akademinės valandos (t. y. 40 min.) - naudingi ištekliai – 1 akademinė valanda (t. y. 40 min.)		
Mokymosi rezultatai			
	Sėkmingai baigę modulį dalyviai turėtų gebėti...		
	Žinios • Apie esamas kūrybiškumo priemones ir išteklius arba kūrybiškumo skatinimą ir didinimą • Apie kūrybinio proceso nukreipimą naudojant tam	Techniniai įgūdžiai • Kaip naudoti 7 kūrybiškumo programas hibridinėje aplinkoje • Kaip padėti mokiniams naudotis 7 pateiktomis programėlėmis	Minkštieji įgūdžiai • Skatinti mokinius naudotis programėlėmis, kurios gali padėti jiems kurti net ir hibridinėje aplinkoje. • Motyvuoti studentus būti kūrybingais universitete ir

	skirtas programėles • Apie 7 konkrečias programėles, skirtas kūrybiškumui skatinti ir stimuliuoti	• Kaip nukreipti kūrybinį procesą, pasitelkiant kūrybines priemones	kasdieniame gyvenime, taip pat naudojant kūrybines priemones. • Skatinti kūrybinių programėlių naudojimą, kad būtų skatinamas kūrybinis mąstymas
Sąlygos ir asmeniniai reikalavimai dalyviams			
	• Nešiojamasis kompiuteris su interneto prieiga prie įvairių svetainių ir socialinės žiniasklaidos kanalų. • Reikalingi IRT įgūdžiai: interneto naršymo mašinos; atsisiųsti interneto turinį.		

II. Mokymosi medžiaga

1. Įvadas

Šiame modulyje trumpai apžvelgiamos kai kurios dažniausiai naudojamos kūrybiškumo skatinimo priemonės.

Modulyje daugiausia dėmesio bus skiriama šiems įrankiams: Brainstormer; Brainsparker; SimpleMind; Get Unstuck; Autodesk SketchBook; Filmora; Evernote; Thinglink.

Modulyje bus pateiktas trumpas kiekvieno skaitmeninio įrankio aprašymas ir informacija apie prenumeratos parinktį, taip pat kelios programėlių ekrano nuotraukos.

2. Brainstormer

Kaip sako kūrėjas, "Brainstormer" programėlė yra kūrybinių protų uždegimas. "Brainstormer" gali pasitarnauti kaip neribotas grožinės literatūros rašymo pratimų šaltinis. Idėjos iš "Brainstormer" gali paskatinti greitą greitą grožinės literatūros treniruotę, uždegti trumpus pasakojimus ar net pradėti rašyti ištikus scenarijus ar romanus. Taip pat galite naudotis "World Builder", kad sukurtumėte turtingą ir netikėtą aplinką, ir "Character Builder wheel", kad sukurtumėte žavius trimačius personažus, arba išbandyti "Sci-Fi Brainstormer", kad pajustumėte mokslinės fantastikos prieskonį.

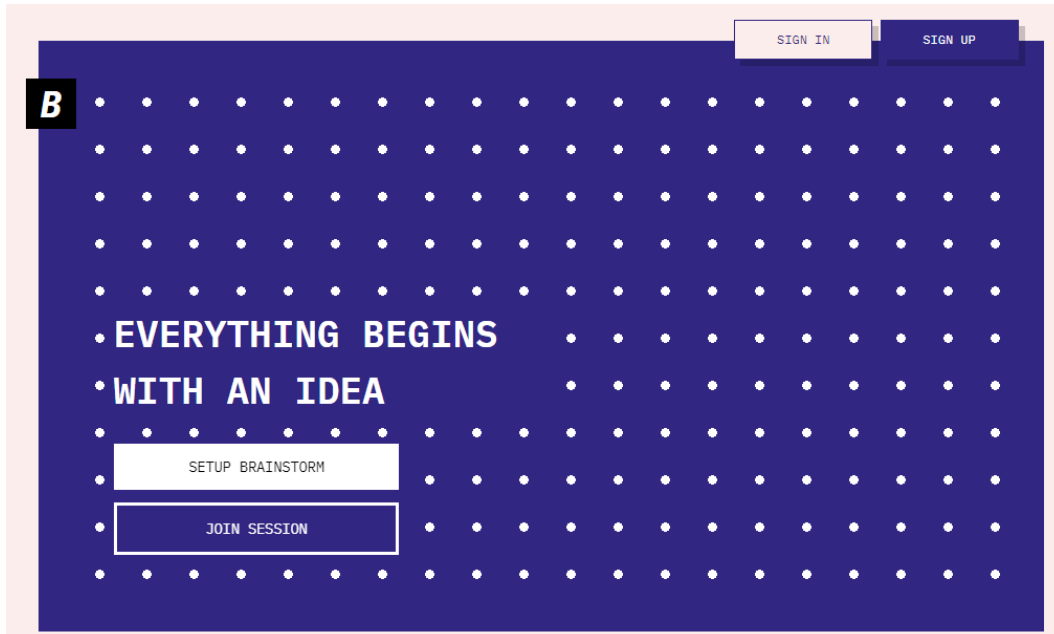
Tai apčiuopiamas įrankis, skirtas atsitiktinai sujungti siužetą, temą ir aplinką ar stilių, "Brainstormer" suteikia įkvėpimo akimirką rašytojams, dailininkams ar bet kokiam

kūrybingam protui. Įveikite kūrybinį bloką, sužadinkite naujas idėjas ir greitai sukurkite temas piešiniams, eskizams ar dienoraščiams.

Brainstormerį galima naudoti internetu arba naudojant Brainstormerio programėlę.

Internetinę versiją galima rasti: <https://www.brainstormer.online/>.

Programėlę galima atsisiųsti iš AppStore ir iš GooglePlay.



Abiejose versijose (internetinėje versijoje ir programėlėje) galima pasirinkti dvi galimybes - savarankiškai organizuoti smegenų šturmo sesiją ir prisijungti prie jau vykstančios sesijos.

Kaip veikia "Brainstormer":

- 1 žingsnis: surenkite smegenų šturmo sesiją,
- 2 žingsnis: pasidalykite smegenų šturmo nuoroda su komanda,
- 3 žingsnis: sugalvokite kuo daugiau idėjų,
- 4 žingsnis: balsuokite už mėgstamiausias.

Planai ir kainodara - programa galima naudotis trimis variantais:

- HOBBYIST - jis yra nemokamas ir pasižymi šiomis savybėmis: neribotas smegenų šturmas; iki 10 dalyvių; balsavimo galimybė ir idėjų siuntimas el. paštu.
- FACILITATOR – tai yra 7,99 \$ per mėnesį (balandžio 2023) su šiomis charakteristikomis: Galimybė balsuoti ir siųsti idėjas el. paštu + Nustatyti laikmatį; Išsaugoti smegenų šturmus; Eksportuoti į PDF ir CSV.
- ORGANIZATION – tai yra 49,99 \$ per mėnesį (balandžio 2023) su šiomis charakteristikomis: neribotas smegenų šturmas; iki 50 dalyvių; balsavimo

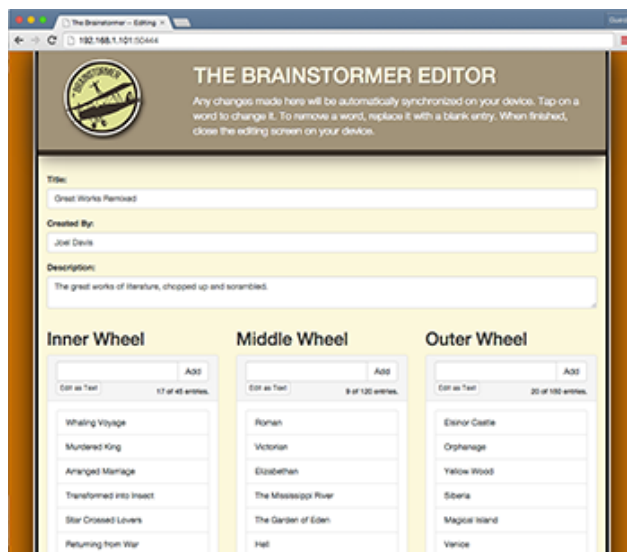


Funded by
the European Union

galimybė ir idėjų siuntimas el. paštu + laikmačio nustatymas; Išsaugoti smegenų šturmus; Eksportuoti į PDF & CSV + privatūs smegenų šturmai; Specialus klientų aptarnavimas ir įjungimo į sistemą palaikymas.

Keletas ekrano nuotraukų iš programos:





3. *Brainsparker*

Jei jaučiatės užstrigę arba turite kūrybinį bloką, puikus būdas jį įveikti yra kūrybinės užuominos. Tam puikiai tinka "Brainsparker".

"Brainsparker" veikia kaip kortų paketas. Jei jaučiatės įstrigę arba susiduriate su iššūkiu, tiesiog atsidarykite "Brainsparker" programėlę, sumaišykite kortas ir bakstelėkite į



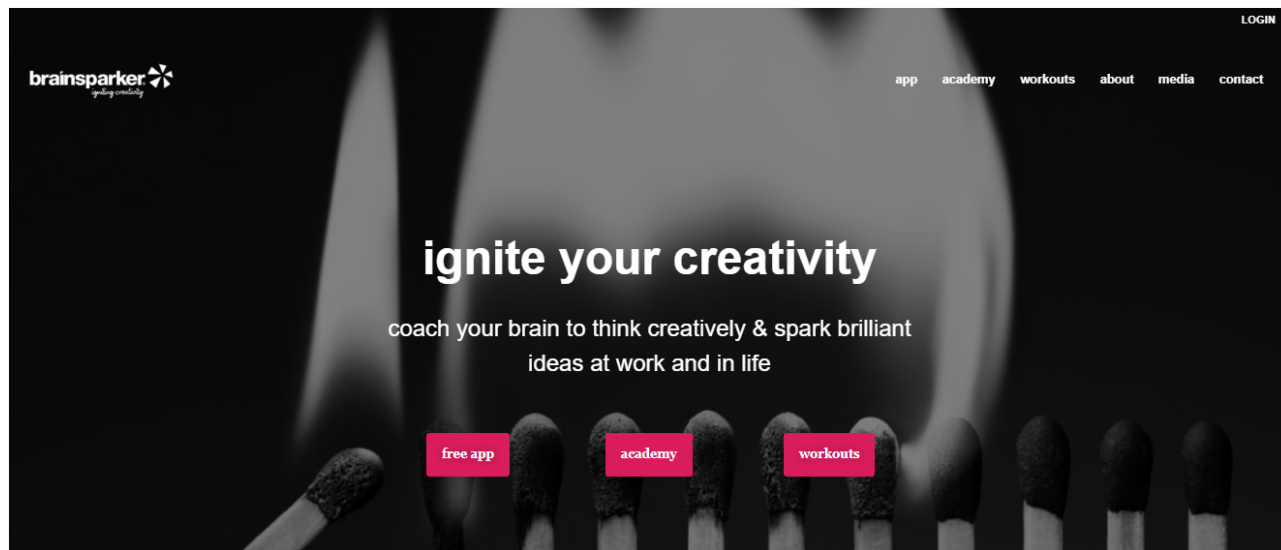
Funded by
the European Union

ekraną, kad atsidarytų atsitiktinė užuomina. Tada atsisėskite ir stebėkite, kokios naujos idėjos ir įžvalgos atsiras.

"Brainsparker" galima naudoti internetu arba per "Brainsparker" programėlę.

Internetinę versiją galima rasti: <https://brainsparker.com>.

Programėlę galima atsisiųsti iš AppStore ir iš GooglePlay.



Programėlė "Brainsparker" bando "išjudinti kūrybines sultis", pateikdama virtualias korteles, kurios maišomos purtant prietaisą: atversta kortelė veikia kaip rašytojo, menininko ar novatoriaus blokados pradžios taškas. Brainsparker pateikia daugiau nei 250 kūrybinių užuominų, kurias galite naudoti pamokose, kad padėtumėte mokiniams (arba sau) kūrybiškai mąstyti apie kūrybines galimybes.

Programėlės veikimo principas paprastas: jums pateikiama atverstų kortelių karuselė. Tiesiog palieskite ekraną ir jums bus parodyta idėja arba klausimas. Tai gana paprasta ir smagu. Yra daug kategorijų, kuriose galite susiaurinti korteles pagal savo konkrečius poreikius, taip pat galite įsigyti naujų paketų, pavyzdžiui, personažų paketų, nuotraukų paketų, rašytojo paketų ir pan.

Būsite nustebinti užuominomis ir idėjomis, kurias jums suteiks ši programėlė. Juos galite skirti klasei arba naudoti tarp pamokų, kad praskaidrintumėte pamoką. Norite mokiniams pateikti įdomių rašinio užuominų? Galite skirti jiems vieną užuominą ir pažiūrėti, ką sugalvos visa klasė, arba galite lengvai paliesti programėlę ir kiekvienam mokiniui kaip baigiamąjį projektą skirti ką nors skirtingo. Be to, norėdami kasdien skatinti kūrybiškumą, galite paprašyti mokinių suplanuoti kasdienę "Brainsparker" užduotį, kuri kasdien tuo pačiu metu bus siunčiama į jų telefonus arba "iPad".

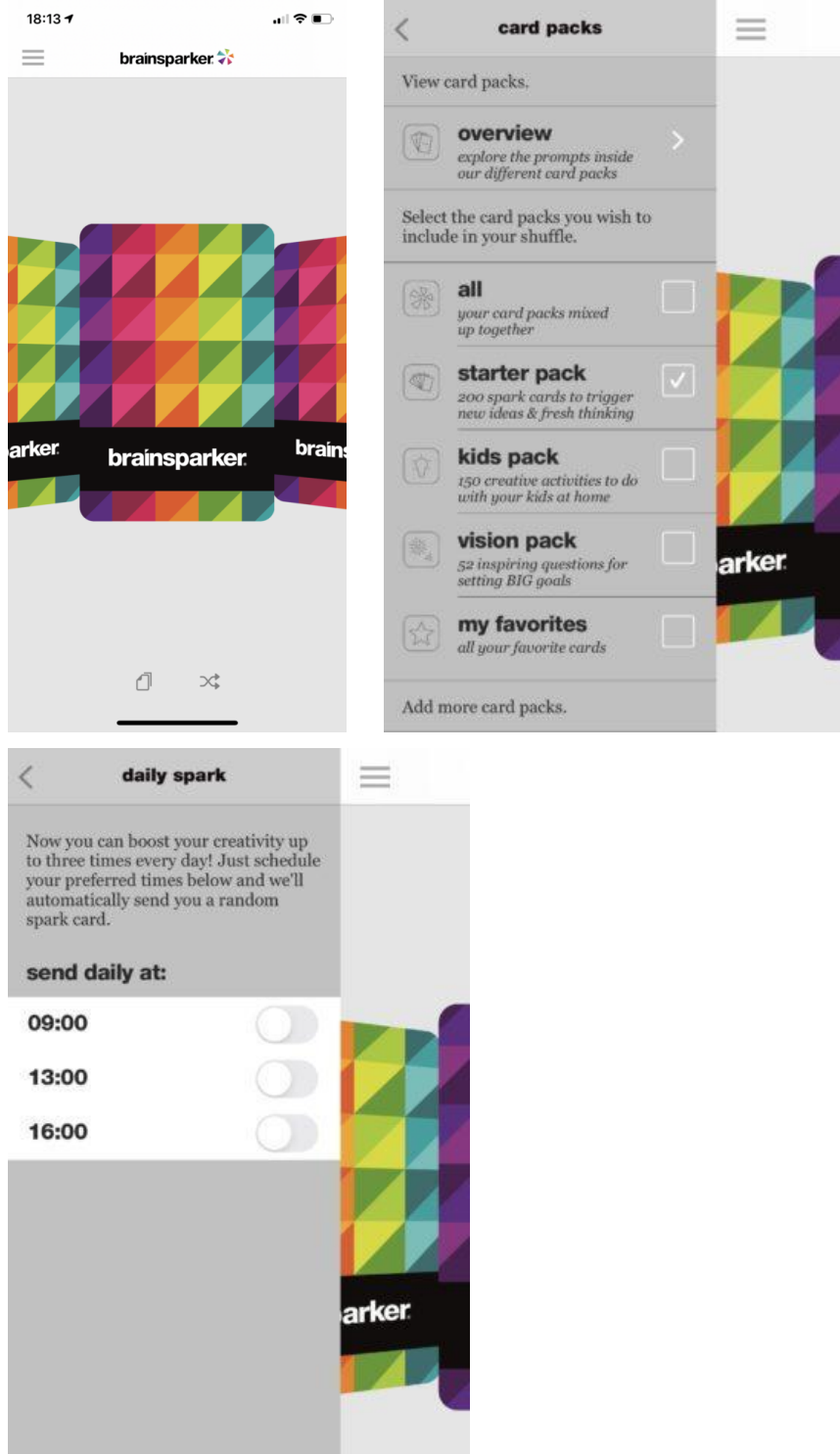


Funded by
the European Union

Brainsparker taip pat siūlo šablonus , todėl galite sukurti savo korteles, kurias galėsite naudoti pamokose. Jų galite rasti ir paprastų, ir didelių kortelių.

"Brainstormer" yra nemokama programa.

Keletas ekrano nuotraukų iš programos:



4. SimpleMind

"Simplemind" yra minimali ir paprasta naudoti minčių žemėlapių kūrimo priemonė, padedanti tvarkyti mintis, prisiminti dalykus ir kurti naujas idėjas. Ši įvairioms



Funded by
the European Union

platformoms pritaikyta intuityvi priemonė gali padėti rengti smegenų šturmą, kad ir kur būtumėte ir kada norėtumėte.

"Simplemind" galima naudoti internetu arba naudojant "Simplemind" programėlę.

Internetinę versiją galima rasti: <https://simplemind.eu/>.

Programėlę galima atsisiųsti iš AppStore ir iš GooglePlay.



"SimpleMind" padeda tvarkyti mintis, įsiminti informaciją ir kurti naujas idėjas. Sukūrėme gražią, intuityvią programėlę, kuria lengva naudotis.

- Laisvos formos makete temas galite dėti bet kur, kur tik norite.
- Arba naudokite vieną iš įvairių automatinių išdėstymų - puikiai tinka smegenų šturmui.
- Užblokuokite dėmesį blaškančius dalykus naudodami automatinį fokusavimą.

Naudodami "SimpleMind Pro" galite pridėti spalvų, paveikslėlių ir nuotraukų prie savo minčių žemėlapių! Naudodamiesi mokamomis funkcijomis galite:

- pritaikyti temas ir linijas, pridėti pastabų, nuorodų, žymimųjų langelių ir dar daugiau.
- saugoti visą informaciją viename gražiame minčių žemėlapyje.
- dalytis savo idėjomis, pavyzdžiui, .pdf formatu.

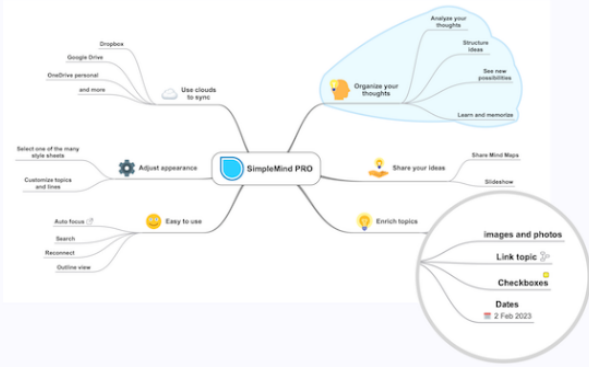
Yra dviejų tipų prieiga:

- Nemokama prieiga - ji su ribotomis funkcijomis, be skelbimų, be registracijos. Ji turi šias funkcijas: Intuityvus minčių žemėlapių kūrimas; Lengvas temų

pridėjimas, Struktūros keitimas ir pertvarkymas; Laisvos formos išdėstymas ir automatinis išdėstymas; Panaudojimas vieno iš daugiau nei 15 stiliaus lapų.

- Pro prieiga - ji su visomis funkcijomis, be skelbimų, be registracijos. Ji turi šias funkcijas: Intuityvus minčių žemėlapis; Lengvas temų pridėjimas, Struktūros keitimas ir pertvarkymas; Laisvos formos išdėstymas ir automatinis išdėstymas; Penki papildomi automatiniai išdėstymai; Bendrinti savo minčių žemėlapij, pvz., kaip .pdf; Sklandus sinchronizavimas (pvz., "Dropbox", "iCloudDrive", "Google Drive"...); Pridėti paveikslėlių, piktogramų, etikečių ir žymimųjų langelių; Pridėti nuorodų į dokumentus ar tinklalapius; Naudoti vieną iš 15+ stiliaus lapų; Sukurti savo stiliaus lapus; Stiliaus detalės: ribos, linijos, spalvos ir kt.

Keletas ekrano nuotraukų iš programos:



Analyze & learn

SimpleMind helps you organize your thoughts, remember information and generate new ideas. We've created a beautiful, intuitive app that is easy to use.

- Place topics anywhere you want in the free-form layout.
- Or use one of the various auto layouts - great for brainstorming.
- Block out distractions with autofocus.

[Learn more](#)

Create beautiful Mind Maps

Add color, images and photos to your Mind Map with SimpleMind Pro!

- Customize topics and lines, add notes, links, checkboxes and much more.
- Store all your information in one beautiful Mind Map.
- Share your ideas, for example as a .pdf.

[Learn more](#)

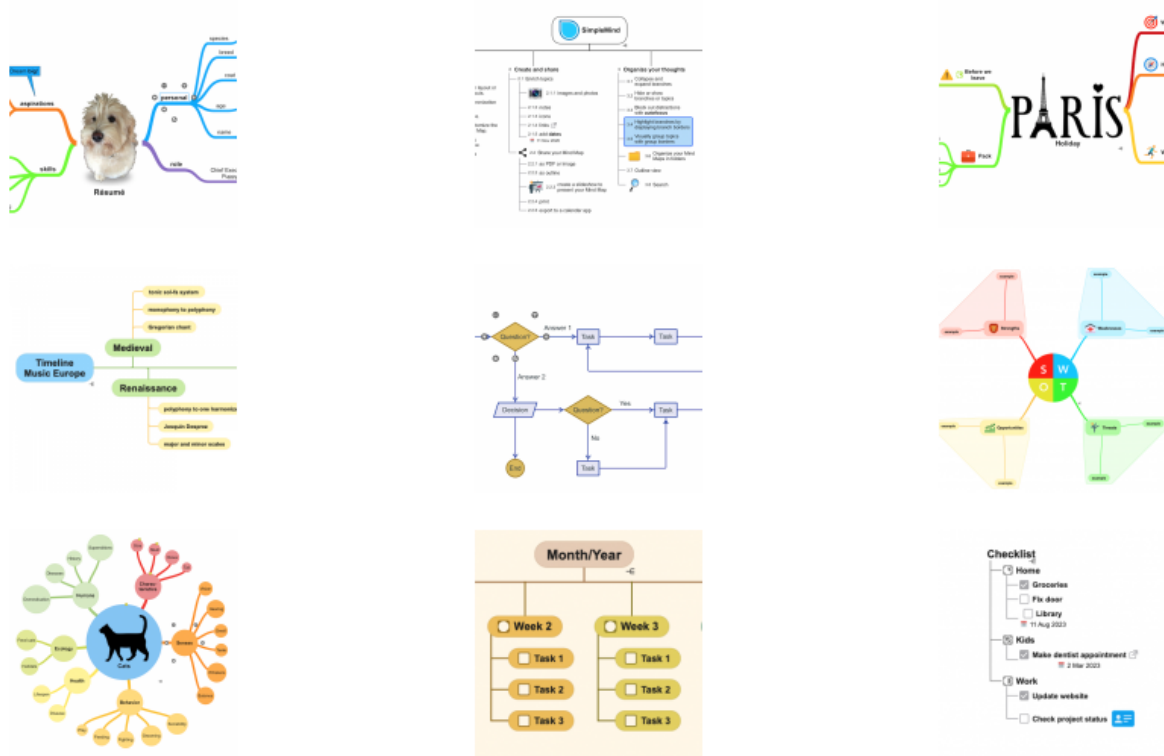




Funded by
the European Union

What kind of Mind Maps can I make with SimpleMind Pro?

Mind Maps are used in wildly different ways. The examples below show a small selection. Click to see the full size image.



Daugiau informacijos apie platformos ir programėlės redagavimo galimybes galima rasti internete pagal šią nuorodą: <https://simplemind.eu/support/#!/editing/icons/>

5. Autodesk SketchBook

Sketchbook (formerly StudioPaint, Autodesk SketchBook), yra rastrinės grafikos programinė įranga, skirta išraiškingam piešimui ir koncepcijų eskizavimui, taip pat animacijai kurti.

"Sketchbook" galima naudoti internetu arba naudojant "Sketchbook" programėlę. Internetinę versiją galima rasti: <https://www.sketchbook.com/>.

Programėlę galima atsisiųsti iš AppStore ir iš GooglePlay.



Funded by
the European Union

The art of ideas

You never know when a great idea will spark, or where it will lead.

From quick sketches to fully finished artwork, Sketchbook® goes where your creativity takes you.



GET SKETCHBOOK

Niekada nežinai, kada kils puiki idėja, todėl galimybė naudotis greitais ir galingais kūrybinio eskizavimo įrankiais yra neįkainojama kūrybinio proceso dalis. "Autodesk" yra galinga kūrybinė programa, kuri yra neįkainojama bet kokio kūrybinio proceso dalis. Nuo greitų koncepcinių eskizų iki visiškai užbaigtų meno kūrinių - idėjų eskizavimas yra kūrybinio proceso pagrindas.

"Sketchbook" turi radialinę / pyrago meniu naudotojo sąsają ir tapybos bei piešimo įrankius, pavyzdžiui, pieštukus, žymeklius ir teptukus. Ji naudoja skaitmeninių piešimo pagalvėlių, planšetinių kompiuterių ir išmaniųjų telefonų spaudimui jautrias funkcijas, kad sukurtų efektus, panašius į tradicinių medžiagų. Taip pat yra ekrano nuotraukų įrankis, skirtas anotacijoms, leidžiantis rodyti turinį per susitikimus ir pridėti pastabų peržiūrai. Programa taip pat galima kurti apverstas knygas (flipbook) ar animacijas, ji palaiko sluoksnius ir gali importuoti iš "Adobe Photoshop" (.psd) formato ir eksportuoti į jį. Tarp kitų funkcijų yra liniuotės, teptuko pritaikymas ir drobės pasukimas.

Daugiau informacijos apie "Sketchbook" funkcijas rasite čia - <https://www.sketchbook.com/apps>.

6. Filmora

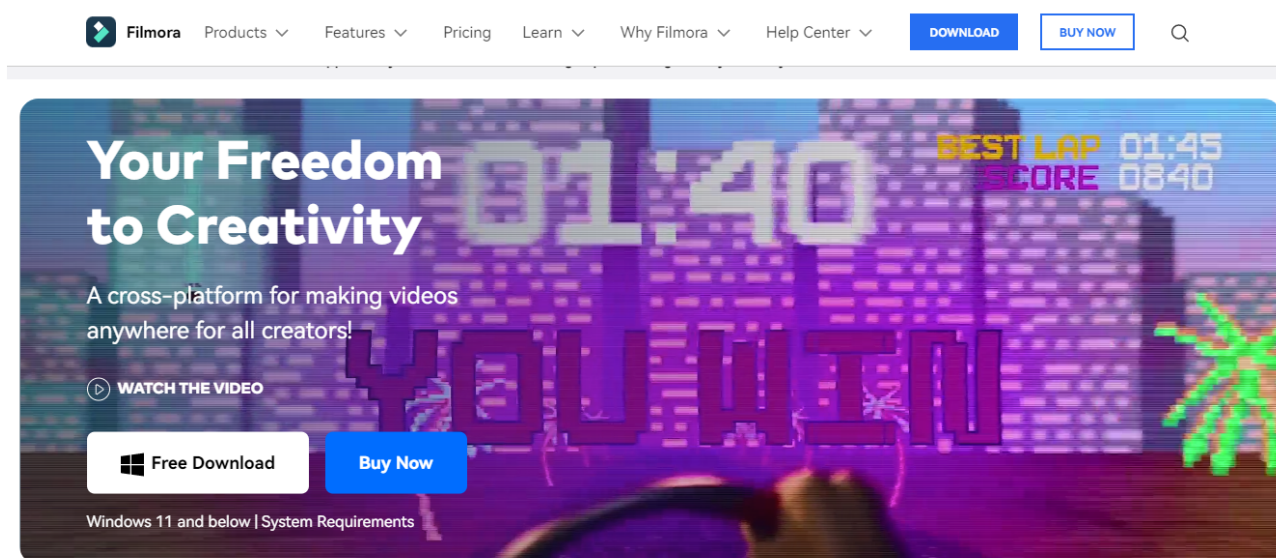
"Filmora" yra "Wondershare" sukurta vaizdo įrašų kūrimo ir redagavimo programų linija. "Filmora" apima produktus, skirtus įvairiems naudotojams - nuo pradedančiųjų iki vidutinio lygio. Bendrosios "Filmora" funkcijos apima laiko juostą, peržiūros langą ir efektų biblioteką, kurią galima naršyti ir valdyti naudojant vilkimo ir nuleidimo sąsają.

Filmora programinės įrangos biblioteka suderinama su Windows ir MacOS kompiuteriais. Prieš įsigyjant produktą galima atlikti nemokamas bandomąsias versijas, kad būtų galima atlikti produkto demonstracinę versiją. Įvairių programų kainodaros parinktys pateikiamos toliau nurodytoje oficialioje "Filmora" svetainėje.

Programą "Filmora" galima naudoti internetu arba naudojantis programėle "Filmora".

Internetinę versiją galima rasti: <https://filmora.wondershare.com/>.

Programėlę galima atsisiųsti iš AppStore ir iš GooglePlay.



Kai kalbama apie vaizdo įrašų redagavimo programinę įrangą, "Filmora Wondershare" yra geresnis pasirinkimas. Jos funkcijų kupinas įrankis leidžia paprastą vaizdo klipą paversti kūrybiniu meno kūrinium, paprasčiausiai vilkdami ir nuleisdami redaguoti. Ji padeda patenkinti tiek mėgėjų, tiek profesionalių filmų kūrėjų poreikius. Profesionalai ieško sunkesnės programinės įrangos komerciniam naudojimui, tačiau "Filmora" yra "viskas viename" vaizdo įrašų redagavimo programinė įranga su puikiomis funkcijomis, skirta nemokamam bandomajam naudojimui ir tinkamam atnaujinimui.

- Subtitrų įvedimas,
- Nemokamų dainų ar garso efektų pridėjimas,
- Grafikas su redagavimu ir filtrais,
- Vaizdo įrašo su judesio ir perėjimo elementais įkėlimas.

"Filmora" geriausiai žinoma dėl savo paprastumo ir labiau patinka profesionalams. Tiksliniai ankstyvieji redaktoriai yra pakankamai galingi, kad galėtų kurti profesionaliai kvalifikuotus filmus. Jos naudotojo sąsaja yra labai intuityvi, o vilkimo ir nuleidimo



Funded by
the European Union

funkcija paverčia filmą lengvu darbu. Subtitrų parinktis padės suasmeninti tekstą šriftu, spalva, dydžiu ir padėtimi.

Puiki šios programinės įrangos savybė yra ta, kad tai daugiaplatformė programa. "Filmora" galima nemokamai atsisiųsti iš kompiuterio, taip pat galite įdiegti programos versiją į savo "Android" arba "iPhone" mobiliųjį telefoną. Naudojant programos versiją taip pat itin paprasta filmuoti bet kokią telefone padarytą medžiagą.

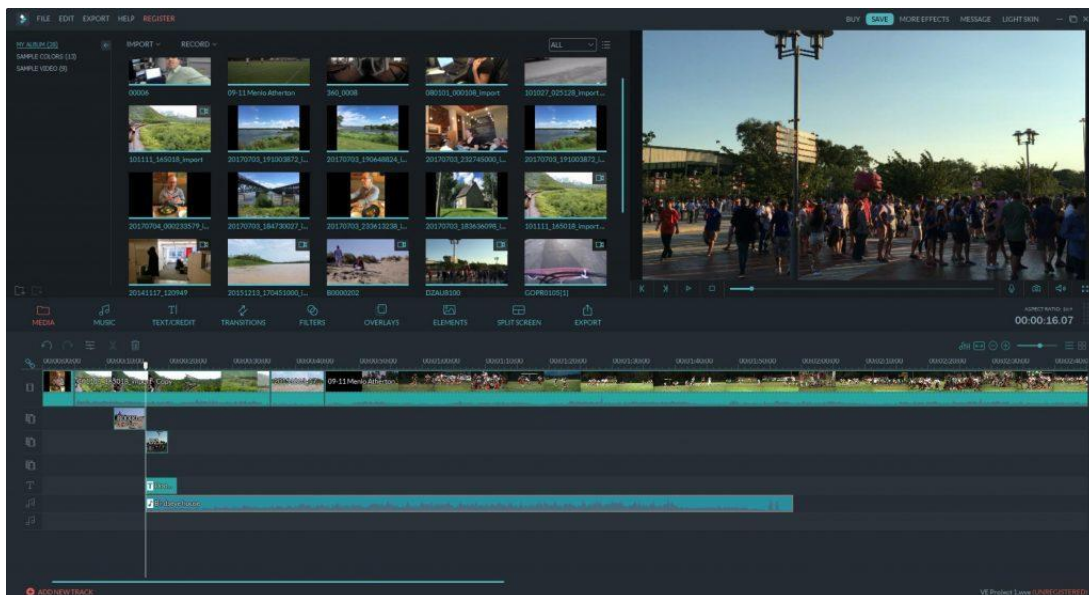
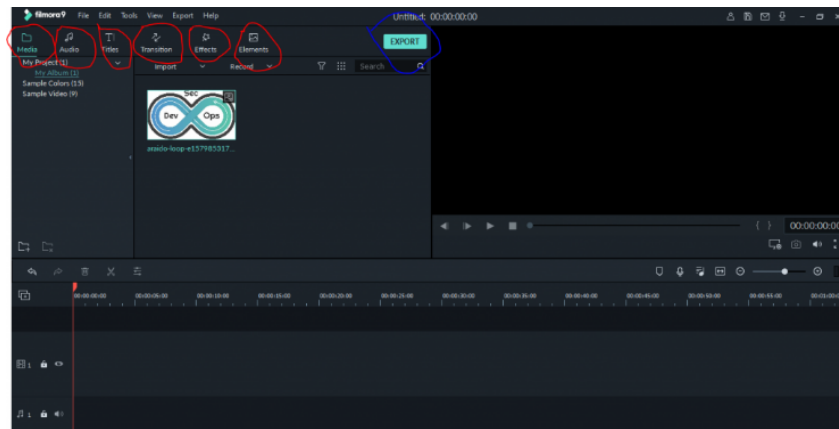
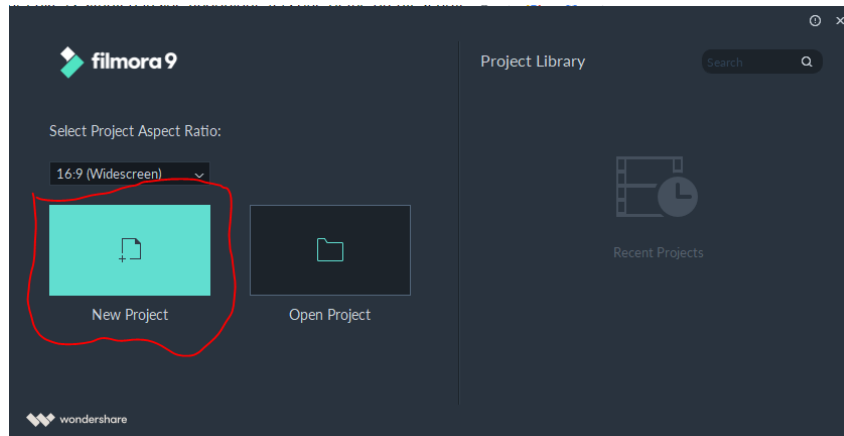
"Filmora" versijos:

- - "Filmora" - paprastas pradinio lygio darbalaukio vaizdo įrašų redaktorius su esamais vaizdo įrašų šablonais ir efektais.
- - "FilmoraPro" - aukščiausios klasės "Filmora" versija su daugiau pramonėje įprastų funkcijų, tokių kaip spalvų klasifikavimas, raktiniais kadrais pagrįsta animacija ir pritaikomi efektai.
- - "FilmoraGo" - mobilioji "Filmora" versija, sukurta "Android" ir "iOS" išmaniesiems telefonams.
- - "FilmoraScrn" - "Windows" skirta ekrano įrašymo programa su integruotais redagavimo įrankiais.

Programėlės vaizdai



Funded by
the European Union



7. Thinglink

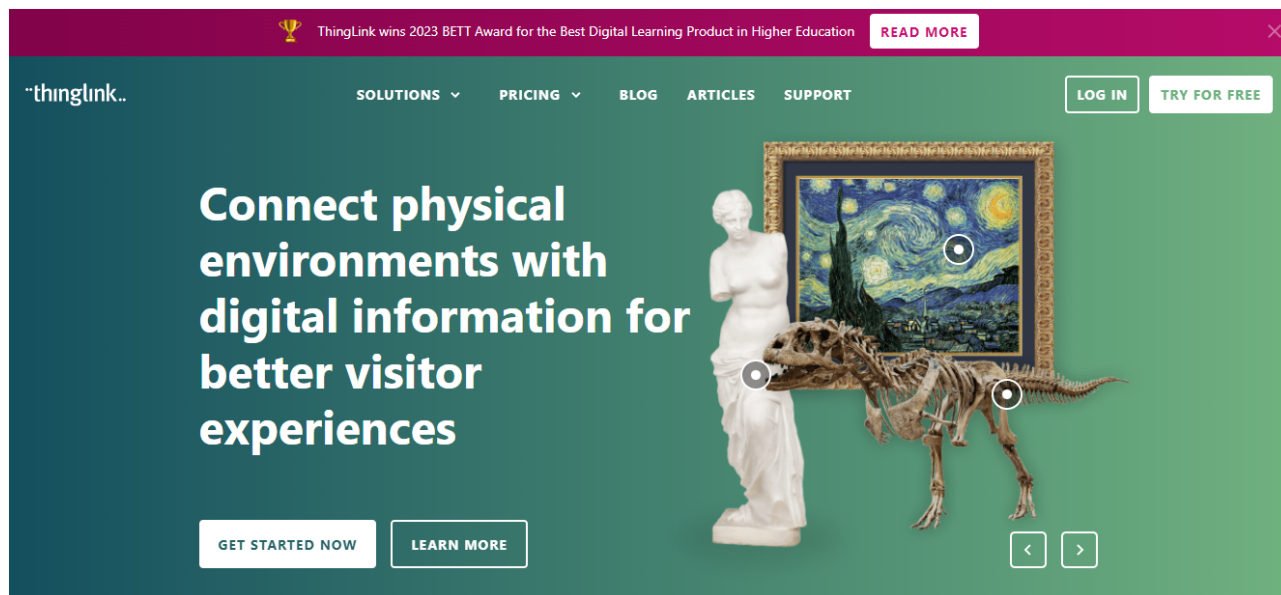
"ThingLink" yra įrankis, skirtas interaktyviems vaizdams ir vaizdo įrašams kurti pridėdant žymas. Žymos gali būti susietos su svetainėmis, socialinės žiniasklaidos puslapiais, vaizdo įrašais, žemėlapiais, vaizdais ir garso įrašais. Interaktyviais "ThingLink" vaizdais galima dalytis socialiniuose tinkluose, įskaitant "Facebook", "Twitter", "Pinterest". Yra galimybė "Thinglink" vaizdą įterpti ir į kitas svetaines.

"ThingLink" yra populiariausias įtraukiančio turinio kūrimo sprendimas švietimo, mokymosi ir plėtros srityse Europoje ir Šiaurės Amerikoje. Pasikliaudama paprastu, lengvai pritaikomu naudojimu, "ThingLink" integruojasi su populiariausiomis mokymosi valdymo sistemomis, tokiomis kaip "Canvas", "Moodle", "Blackboard", "D2L", "Classera", "360 Learning" ir "ItsLearning", todėl jos naudotojai gali dalytis įtraukiančia mokymosi patirtimi, virtualiais turais, scenarijais ir simuliacijomis tiesiai į LMS.

ThingLink galima naudoti internetu arba naudojant "ThingLink" programėlę.

Internetinę versiją galima rasti: <https://www.thinglink.com/>.

Programėlę galima atsisiųsti iš AppStore ir iš GooglePlay



Šimtai aukštojo mokslo ir profesinio mokymo įstaigų visame pasaulyje naudoja "ThingLink" interaktyvioms internetinėms mokymosi patirtims kurti. Populiariausi naudojimo atvejai - interaktyvūs žemėlapiai, virtualios ekskursijos po universitetinį miestelį, virtualios ekskursijos ir pasivaikščiojimai po fizinės patalpas, pavyzdžiui, kūrėjų laboratorijas, technines erdves ir laboratorijas, adaptyvūs įgūdžių ugdymo scenarijai ir moksliniai tyrimai.



Funded by
the European Union

"Thinglink" gali būti ypač naudinga gamtos mokslų, geografijos, istorijos, kalbų ir vizualiųjų menų srityse:

- Mokslas: Moksleiviai gali sukurti interaktyvų paveikslėlį, kad įgytų arba pademonstruotų savo žinias apie mokslo sąvoką ar temą.
- Anglų kalba / kalbos menas: mokiniai gali sukurti savo žodyno minčių žemėlapią ir pažymėti susijusius žodžius bei paveikslėlius. Mokiniai taip pat gali pridėti mėgstamų autorių ir tekstų paveikslėlius.
- Geografija: Mokiniai gali nurodyti vietovių pavadinimus ir įžymybes. Jie taip pat gali žemėlapiuose pateikti apibrėžimus arba pažymėti istorinius faktus.
- Menai: Ar kada nors norėjote mokiniams parodyti virtualią ekskursiją po Luvrą? Dar geriau - mokiniai gali ją sukurti žymėdami paveikslus pagal dailininkus, laikus ir judėjimus.

Kaip naudoti "ThingLink"

1 žingsnis. Eikite į <https://www.thinglink.com/>

2 žingsnis. Užsiregistruokite susikurdami paskyrą el. paštu arba užsiregistruokite naudodami "Facebook", "Twitter" ar "Google" paskyrą.

3 žingsnis. Naršykite arba sekite populiarius naudotojus ar temas.

4 žingsnis. Įkelkite paveikslėlį iš kietojo disko, interneto arba "Facebook".

5 veiksmas. Pasirinkite padėtį paveikslėlyje ir pažymėkite jį svetainėje, vaizdo įrašė ar žemėlapyje.

6 veiksmas. Dalinkitės interaktyviuoju paveikslėliu "Facebook", "Twitter", "Gplus" arba gaukite kodą, kad galėtumėte jį įterpti į savo svetainę.

Keletą "ThingLink" projektų pavyzdžių galite peržiūrėti čia:

<https://www.thinglink.com/channel/717857770820337666>

Keletas ekrano nuotraukų iš programos:

Six reasons why content creators love ThingLink

Millions of digital content creators across sectors use ThingLink to radically improve engagement and learning results with interactive media: images, videos, virtual tours, 3D models and simulations.



Easy to learn

Save time, money and resources with an intuitive editor that is easy to learn in 2 minutes.



All in One

Add hotspots to images, videos, 360/VR & 3D models, and combine them into an engaging scenario.



Scalable

Manage mass content and audiences, thousands of users with enterprise level support and security.



Measurable

Collect feedback, track engagement and get individual learner data on completion rate and performance.



Plays with others

Embeddable to any website or LMS. Integrations with Microsoft, Google, Canvas, Canva & more!



Immediate results

Interactivity on visual media radically improves engagement and learning performance for all age groups.

Measure results

Get instant feedback on engagement. ThingLink statistics will help you see how people interact with the materials you have created. Track views, clicks, and time spent on your communication materials, progress and individual learning paths on eLearning content.

7,031
Image views

0.26
Click rate

24.2 s
Avg. time on scene

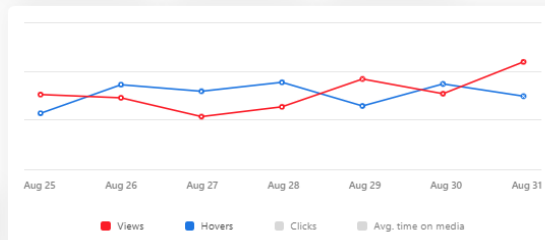
14,095
Views

12,782
Hovers

87%
Completion rate

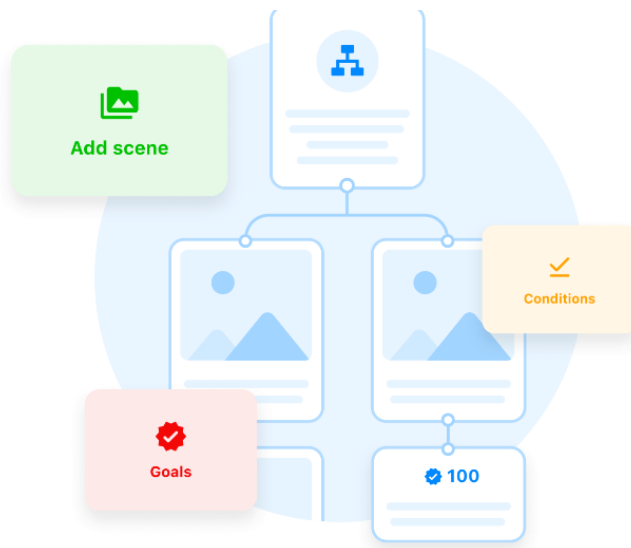
812
Clicks

762
Tag clicks





Funded by
the European Union



Branching scenarios for eLearning and communication

ThingLink Scenario Builder is an authoring tool for recreating real-life learning environments and situations in the cloud using interactive media. Quickly develop immersive learning with rich data insights while improving learning outcomes.

[LEARN MORE](#)

8. Evernote

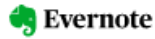
"Evernote" yra užrašų ir užduočių tvarkymo programa. Ji skirta archyvuoti ir kurti užrašus, į kuriuos galima įterpti nuotraukas, garso įrašus ir išsaugotą žiniatinklio turinį. Užrašai saugomi virtualiose "užrašų knygelėse", juos galima žymėti, komentuoti, redaguoti, ieškoti ir eksportuoti.

"Evernote" galima naudoti "Android", "iOS", "macOS" ir "Microsoft Windows" operacinėse sistemose, taip pat yra interneto klientas.

Internetinę versiją galima rasti adresu: <https://evernote.com/>



Funded by
the European Union



WHY EVERNOTE FEATURES FOR INDIVIDUALS FOR TEAMS

Help Log In

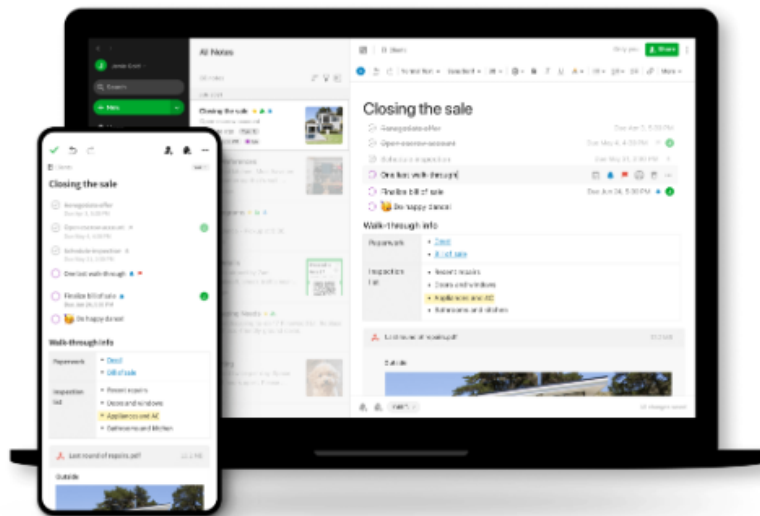
Download

Tame your work, organize your life

Remember everything and tackle any project with your notes, tasks, and schedule all in one place.

Sign up for free

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



WORK ANYWHERE

Keep important info handy—your notes sync automatically to all your devices.

REMEMBER EVERYTHING

Make notes more useful by adding text, images, audio, scans, PDFs, and documents.

TURN TO-DO INTO DONE

Bring your notes, tasks, and schedules together to get things done more easily.

FIND THINGS FAST

Get what you need, when you need it with powerful, flexible search capabilities.

"Evernote" suteikia viską, ko reikia, kad gyvenimas būtų organizuotas - puikių užrašų, projektų planavimo ir paprastų būdų rasti tai, ko reikia, kai reikia.

Pagrindinės "Evernote" funkcijos:

- Lankstus organizavimas - "Evernote" neverčia jūsų organizuoti tam tikru būdu. Sukurkite užrašų knygelių sistemą arba išvis neorganizuokite. Bet kurią užrašinę galima greitai surasti.
- Visur prieinama - Turite "iPhone" ir "Windows" kompiuterį? "Android" ir "Mac"? Mėgstate naudotis "Linux"? Skirtingai nei dauguma užrašų programėlių, "Evernote" veikia visuose juose.
- Interneto iškarpiklis - Kai kurios užrašų programėlės griežtai riboja tai, ką galite išsaugoti internete. Su "Evernote" programa "Web Clipper" galite išsaugoti ir komentuoti tinklalapius, paveikslėlius ir PDF failus.
- Rašmenų atpažinimas - raskite užrašus ieškodami raktažodžių, net jei žodžiai yra nuotraukose, nuskaitytuose lentos lapuose, vizitinėse kortelėse, rankraščiuose ar dokumentuose.

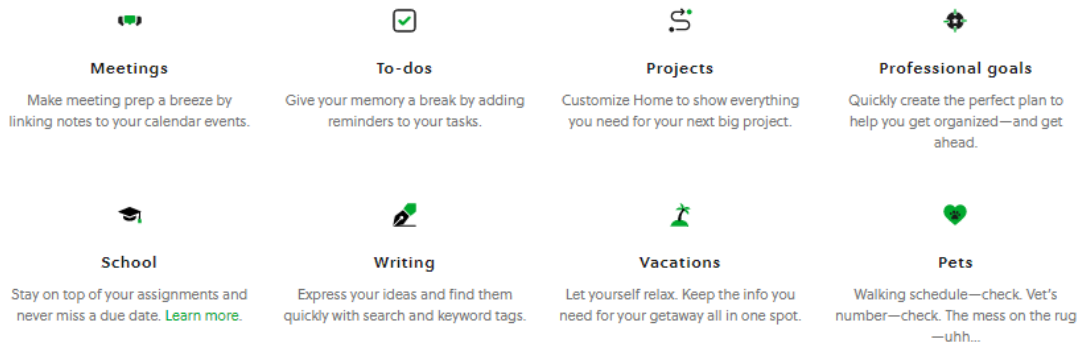


Funded by
the European Union

- Žiniatinklio programa - daugelyje užrašų darymo programų nėra visiškai veikiančios žiniatinklio programos. "Evernote Web" siūlo visą eilę funkcijų iš bet kurios pagrindinės naršyklės.
- Programėlių integracijos - "Evernote" veikia su programėlėmis, kuriomis pasikliaujate, įskaitant "Google Drive", "Slack", "Outlook", "MS Teams", "Zapier" ir "Gmail".

Get past "getting started"

Move tasks forward at work, home, and everywhere in between.



Ji siūlo trijų tipų prenumeratos planus:

- NEMOKAMAI (FREE) - idėjoms fiksuoti ir greitai rasti
- PERSONALUS (PERSONAL), kad namai ir šeima galėtų sekti įvykių eigą
- PROFESIONALUS (PROFESSIONAL), kad galėtumėte įgyvendinti bet kokį projektą darbe ar namuose.

Daugiau informacijos apie prenumeratos planus rasite čia:
<https://evernote.com/compare-plans>

Daugiau informacijos apie visas programėles funkcijas rasite čia:
<https://evernote.com/features>

Programėlės vaizdai:



Funded by
the European Union

📅 Clients

Yuki T. Open listings

Meeting Notes

Meeting with Yuki

Date & Time: Fri, Apr 8, 2022, 9:30 AM - 10:30 AM

Location: <https://zereatlors.zoom.us/2357111317>

Participants: Jamie Gold Yuki Tetsumoto Riley Hall

Action Items

- ☐ Schedule follow-up before trip.
- ☐ Send walkthrough info Due Apr 24, 5:30 PM

Client's must-haves	- Near middle school - Bike-friendly area
Nice to have	Lots of natural light

📅 Clients Yuki T. Open listings

Meeting Notes

Create new task

☐ Send newsletter

Due Today, 4:30 PM

1 hour before

Add reminder

☐ Flagged

Assign

Meeting Notes

Delete task

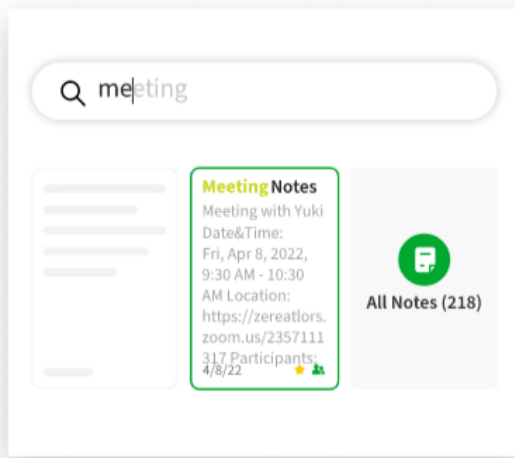
Cancel Create

meeting-recording.wav 7.5 MB

All Listings.pdf 1.2 MB

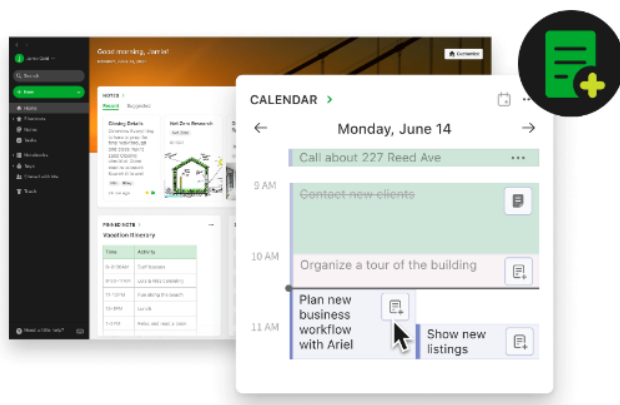
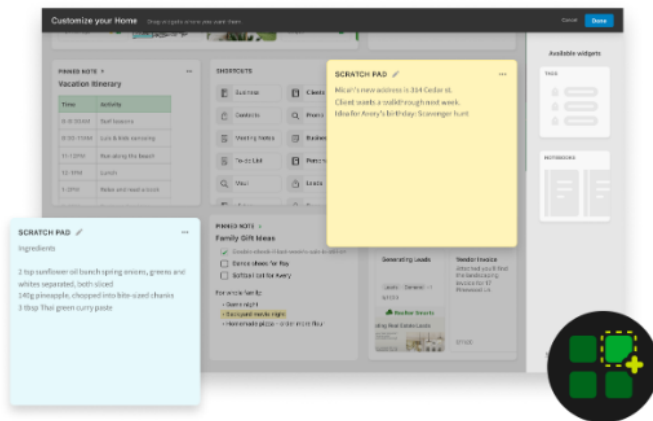


Funded by
the European Union



You'll find it easy

Keep all your project materials in one place—including checklists, emails, and PDFs. Smart search puts it all at your fingertips.





Funded by
the European Union

III. Atvejo tyrimai

Atvejo tyrimai – Brainstormer

“Brainstormer” programėlė gali būti naudojama grupinėms užduotims atlikti, nes mokiniai gali dirbti kartu tiek internetu, tiek asmeniškai.

Vienas iš pavyzdžių, kaip šis metodas gali būti naudojamas sociologijos klasės mokiniams

Pateikite mokiniams užduotį arba projektinę užduotį parengti gyventojų nuomonės tyrimą tema “Koks visuomenės požiūris į nulinio CO2 poveikio priemones?”.

Pasiūlykite mokiniams pasiskirstyti tarpusavyje į mažesnes grupes. Tada jie gali pasinaudoti kokia nors smegenų šturmo programa, kuri padėtų jiems sugalvoti apklausos klausimus.

Atvejo tyrimai – Filmora

“Filmora” galima naudoti kūrybiškam mąstymui skatinti dirbant ir vienam, ir grupėje.

Vienas iš pavyzdinių šios technikos panaudojimo būdų mokiniams dailės ar meno istorijos pamokose.

Pateikite mokiniams užduotį sukurti trumpą klipą su trimis pagrindinėmis miesto įžymybėmis. Jie turėtų įtraukti keletą istorinių nuorodų, nuotraukų / klipų iš šių dienų ir informacijos apie tai, kodėl šie konkretūs orientyrai yra svarbūs. Taigi, mokiniai į trumpą klipą turėtų įtraukti ir vaizdo bei garso įrašą, ir istorinę nuorodą.

Mokiniai gali dirbti su šia užduotimi vieni arba mažose grupelėse.

IV. Testai

1. Taktilinė priemonė, skirta atsitiktinai sujungti siužetą, temą ir aplinką ar stilių:

- a) Brainstormer;
- b) Brainsparker;
- c) SimpleMind;
- d) Get Unstuck

Teisingas atsakymas: Brainstormer.

2. Jei jaučiatės užstrigę arba turite kūrybinį bloką, puikus būdas jį įveikti yra kūrybinės užuominos. Programėlė yra:



Funded by
the European Union

- a) Brainstormer;
- b) Brainsparker;
- c) SimpleMind;
- d) Get Unstuck

Teisingas atsakymas: Brainsparker.

3. Minimalus ir lengvai naudojamas minčių žemėlapių kūrimo įrankis, padedantis tvarkyti mintis, prisiminti dalykus ir generuoti naujas idėjas:

- a) Brainsparker;
- b) SimpleMind;
- c) Get Unstuck
- d) Autodesk SketchBook

Teisingas atsakymas: SimpleMind.

4. Rastrinės grafikos programinė įranga, skirta išraiškingam piešimui ir koncepcijų eskizavimui, taip pat animacijai kurti:

- a) EverNote;
- b) SimpleMind;
- c) Get Unstuck
- d) Autodesk SketchBook

Teisingas atsakymas: Autodesk SketchBook.

5. Tai vaizdo įrašų kūrimo ir redagavimo programų linija:

- a) Filmora
- b) Thinglink
- c) Brainsparker;
- d) SimpleMind

Teisingas atsakymas: Filmora.

6. Įrankis, skirtas interaktyvioms nuotraukoms ir vaizdo įrašams kurti pridedant žymas. Žymos gali būti susietos su svetainėmis, socialinės žiniasklaidos puslapiais, vaizdo įrašais, žemėlapiais, vaizdais ir garso įrašais:

- a) Filmora
- b) Thinglink
- c) Brainsparker;



Funded by
the European Union

d) SimpleMind

Teisingas atsakymas: Thinglink.

7. Užrašų ir užduočių valdymo programa:

- a) Filmora
- b) Brainsparker
- c) Evernote
- d) Get Unstuck

Teisingas atsakymas: Evernote.

8. "Brainstormer" yra nemokama programėlė:

- a) Tiesa
- b) Netiesa

Teisingas atsakymas: Tiesa.

9. "Sketchbook" turi radialinę / pyragaičių meniu naudotojo sąsają ir tapybos bei piešimo įrankius, pvz., pieštukus, žymeklius ir teptukus:

- a) Tiesa
- b) Netiesa

Teisingas atsakymas: Tiesa.

10. "Filmora" programinės įrangos biblioteka yra suderinama su:

- a) Windows
- b) macOS
- c) abu atsakymai
- d) d) nė vienas iš pateiktų atsakymų

Teisingas atsakymas: abu atsakymai.