ERASMUS+ PROGRAMOS MOBILUMO PROJEKTAS

„ŽINIOS + PATIRTIS + SAVITAS POŽIŪRIS = ATSAKINGAS MOKINYS“

PREZIDENTO ANTANO SMETONOS GIMNAZIJA
2022-2024

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PROJEKTO PAGRINDIMAS

Erasmus+ mobilumo projektą „Žinios + patirtis + savitas požiūris = atsakingas mokinys“ inspiravo gimnazijos veiklos įsivertinimo ataskaitose įvardintos silpnybės, mokyklos veiklos kokybės gerinimo ir tarptautiškumo poreikiai, darbuotojų kvalifikacijos tobulinimo poreikis bei mokyklos 2022-2025 m. Strateginiame plane numatytų organizacijos plėtros uždavinių ir Erasmus+ KA1 programos tikslų dermė.

VIENAS IŠ PAGRINDINIŲ PROJEKTO SIEKIŲ

Įgyti kuo daugiau praktinės patirties, kaip ugdyti jaunus žmones, kurie gyvens laikais, kai visuomenė susidurs su klimato kaitos pasekmėmis ir tokiais iššūkiais, apie kuriuos dabartinis mokytojas dar tik spėlioja.

PAGRINDINIS PROJEKTO TIKSLAS

Gerinti mokinių ugdymo(si) kokybę, efektyviai integruojant skaitmenines priemones ir metodus, sudarant sąlygas kiekvieno unikaliai ir individualiai ūgčiai.

slidesmania.com

ATSAKINGUMAS – VIENA SVARBIAUSIŲ MOKINIO SAVYBIŲ

Pagrindinis šiuolaikinio švietimo sistemos klausimas - kaip paruošti žmogų ateičiai, kaip numatyti, kokių gebėjimų ir kompetencijų pareikalaus kylantys mokymosi iššūkiai, kaip įgyti kūrybiškumo, bendravimo ir bendradarbiavimo, socioemocinių įgūdžių, gebėti mąstyti atsižvelgiant į tarptautinį kontekstą, išmokti girdėti ir suprasti skirtingą požiūrį turinčius, todėl labai svarbu kylančius sunkumus spręsti dabar ir visiems kartu. Vienas iš pagrindinių projekto tikslų – atsakingos asmenybės ugdymas.

Žodis „atsakomybė“ apibrėžiamas kaip reikalingumas, būtinumas atsakyti, atsiskaityti. Mokslininkai teigia, kad atsakingumas yra sudedamoji žmogaus sąmoningumo matavimo dalis, todėl šiuolaikiniai mokytojai vis dažniau susiduria su mokinių savarankiškumo ir atsakingumo stokos problema. Dažnas mokinys mokykloje tampa klusniu užduočių vykdytoju, kartais net nesusimąstydamas, o kam jam to reikia.

slidesmania.com

TARPTAUTINIAI KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI:

1. „There‘s an App for That“ (Dublinas, Airija)
2. „Flipped classroom and distance learning: Following Finland“ (Helsinkis, Suomija)
3. „Project Based Learning“ (Reikjavikas, Islandija)
4. „Fun Math“ (Antalija, Turkija)
5. „Design thinking for educators“ (Barselona, Ispanija)
6. „Specialieji poreikiai ir inkliuzinis ugdymas, Italijos patirtis įveikiant segregaciją“ (Palermas, Italija)
7. „Inclusive classroom through ICT “ (Atėnai, Graikija)

DARBOSTEBĖJIMAI EUROPOS MOKYKLOSE:

1. Colegio Pureza de Maria (Ontinyentas, Ispanija)
2. Viherlaakso vidurinė mokykla (Espoo, Suomija)

slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

„THERE'S AN APP FOR THAT“

DUBLINAS, AIRIJA
2022 m. lapkričio 21-25 d.

„THERE'S AN APP FOR THAT“

„There's an App for That“ mokymų tikslas – išmokyti tinkamai integruoti įvairias IKT programėles į savo mokymo programą.

Pasibaigus savaitės seminarui buvo pasakyti Alberto Einšteino žodžiai: „Aš neturiu ypatingo talento. Man tiesiog aistringai įdomu.“

Įdomu = motyvacija. Mokinių didžiausia motyvacija – tai žaidimas. Ir jeigu mokytojas žaidimą gali paversti mokymusi, tuomet nauda ir džiaugsmas visiems.

slidesmania.com

„THERE'S AN APP FOR THAT“

Kursų dalyviai išbandė nemažai IKT programų:

www.weand.me
www.symbaloo.com
www.learningpaths.symbaloo.com
www.miro.com

www.wittycomics.com

Google Lens
www.geocaching.com
www.breakingnewsenglish.com

www.nearpod.com
www.openai.com/dalle-e-2/

User Immersive Reader on Websites
www.joepardylabs.com
ir kitas

slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

“FLIPPED CLASSROOM AND DISTANCE LEARNING: FOLLOWING FINLAND

HELSINKIS, SUOMIJA
2023 m. vasario 13 - 18 d.

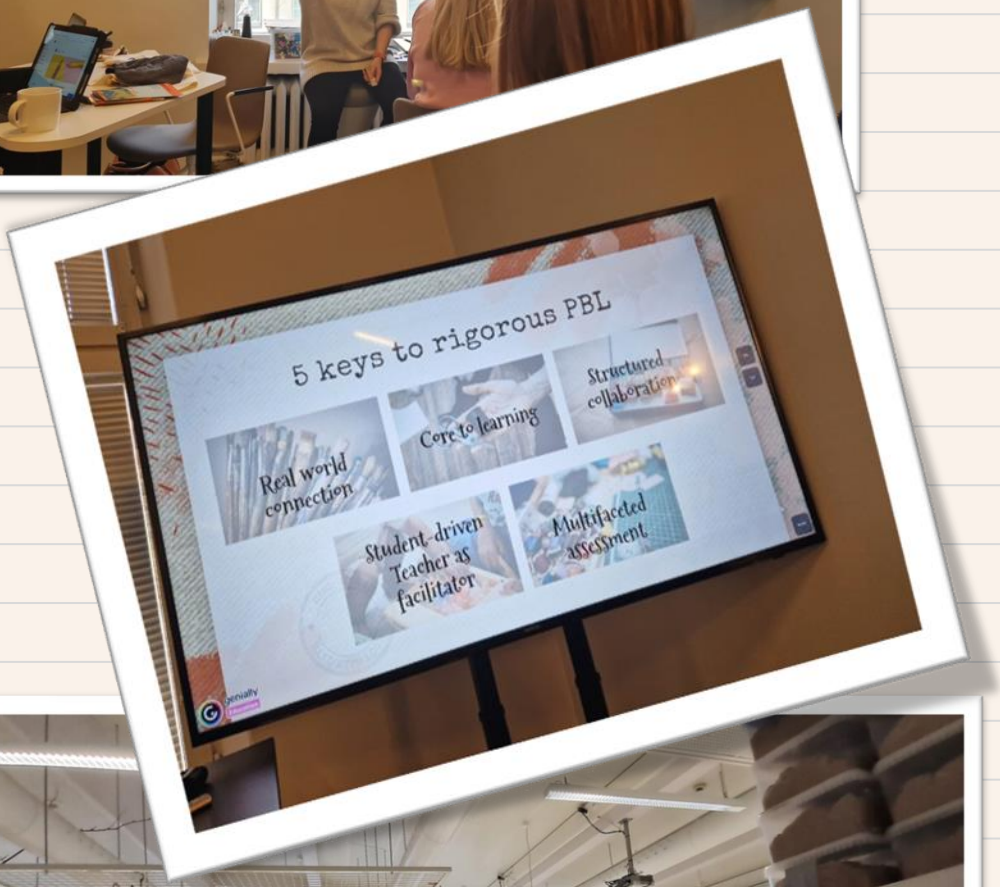
Kursuose mokytojos buvo supažindintos su platforma Wakelet – elektronine darbine kursų erdve, kūrė e-portfolio, taikė SWOT analizės metodą.

Buvo išbandomi hibridinio sinchronio ir asinchronio mokymo metodai, aptarti penki apverstos "Flipped" klasės metodo taikymo žingsniai.

Esminis dalykas – nepaprastai kruopštus mokytojo pasiruošimas ir medžiagos savarankiškam studijavimui parengimas. Mokymosi pasiekimams įvertinti ir įsivertinti naudojamas formalusis vertinimo metodas, testai, pasakojimai ir interviu IT priemonių pagalba, kurso dalyviai turėjo galimybę išbandyti keletą platformų pristatydami savo modelius.

slidesmania.com

"FLIPPED CLASSROOM AND DISTANCE LEARNING: FOLLOWING FINLAND"



slidesmania.com

DARBO STEBĖJIMO VIZITAS
ONTINYENTE COLEGIO PUREZA DE MARIA MOKYKLOJE

ONTINYENTE, ISPANIJA
2023 m. balandžio 16–20 d.

DARBO STEBĖJIMO VIZITAS
ONTINYENTE COLEGIO PUREZA DE MARIA

Darbo stebėjimo vizitas Ontinyente mokykloje – Colegio Pureza de Maria. Pamokos čia prasideda ir baigiasi malda. Mokykloje mokosi apie 1200 mokinių nuo ikimokyklinio iki vidurinio ugdymo.

Vizito metu buvo stebėtas ugdymo procesas 4 pamokose: 2 pradinio ugdymo – gamtos mokslų ir neformalaus ugdymo „robotika“ ir 2 pagrindinio ugdymo – matematikos ir informacinių komunikacinių technologijų. Ugdymo procese aktyviai naudojamos IKT.

slidesmania.com

DARBO STEBĖJIMO VIZITAS
ONTINYENTE COLEGIO PUREZA DE MARIA

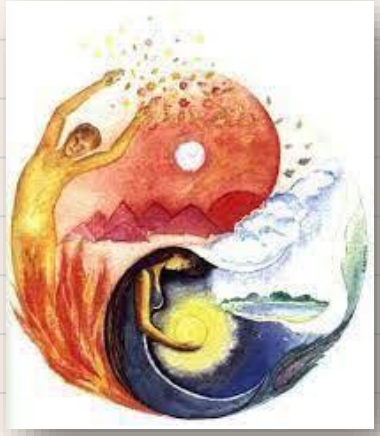
slidesmania.com

DARBO STEBĖJIMO VIZITAS

VIHERLAAKSO VIDURINĖJE MOKYKLOJE

ESPOO, SUOMIJA
2023 m. gegužės 10 - 12 d

DARBO STEBĖJIMO VIZITAS
VIHERLAAKSO VIDURINĖJE MOKYKLOJE



Trys unikalios patirties dienos, kurių metu gimnazijos pedagogai susipažino su įvairiapusėmis mokymosi aplinkomis bei holistinio mokymosi ypatumais.

Holistinis - tai integralus, visuminis, visaapimantis, visybinis ugdymas, apimantis pagrindines penkias vaikų ugdymosi kompetencijas – socialinę, sveikatos saugojimo, komunikavimo, pažinimo, meninę.

slidesmania.com

Table of Contents

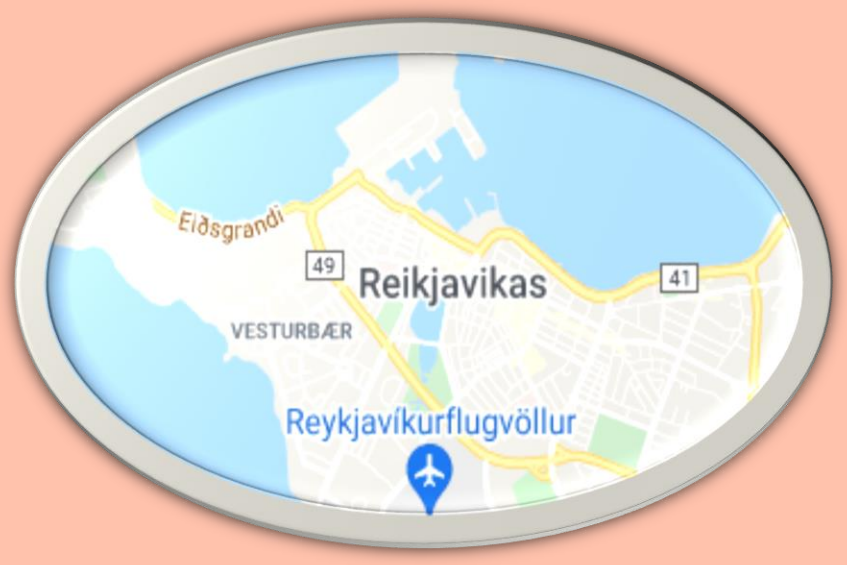
DARBO STEBĖJIMO VIZITAS VIHERLAAKSO VIDURINĖJE MOKYKLOJE

01 02 03 04 05 06 07 08

slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

„PROJECT BASED LEARNING“



REIKJAVIKAS, ISLANDIJA
2023 m. liepos 17 – 21 d.

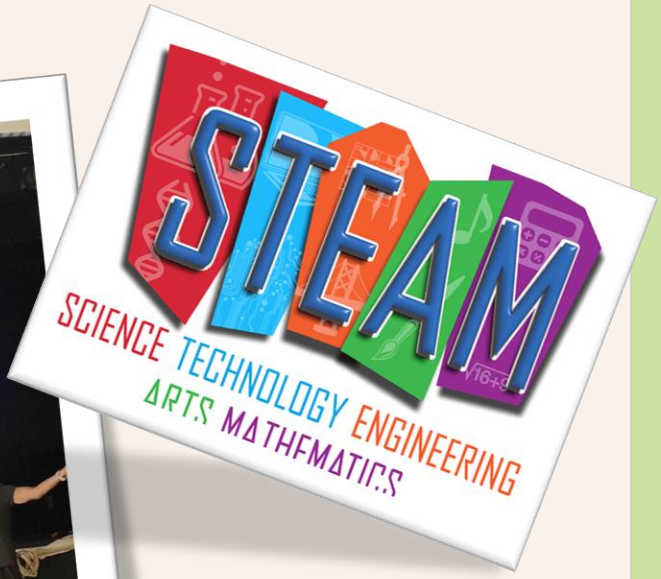
„PROJECT BASED LEARNING“

Mokymai skirti susipažinti su projektinių veiklų organizavimu, planavimu ir įgyvendinimu su mokiniais ugdymo įstaigose. Kursų organizatoriai ir vedėjai dalinosi idėjomis ir parodė kaip praktiškai įgyvendina STEAM, kuris skatina mokinių kritinį mąstymą, įtraukia įvairių gebėjimų ir motyvacijos mokinius.

Projekte dalyvavo 19 Europos valstybių mokytojai ir švietimo sistemos darbuotojai. Kurso organizatoriai pristatė Islandijos ugdymo sistemą. Labiausiai sudomino vertinimo sistema, islandiškas požiūris į žmogų, gamtą ir visa kas juos supa, tvarumas, kuris supa kasdienybėje, tolerancija ir „Darbo mokyklos“, kuriose mokiniai vasaros atostogų metu dirba ir gauna atlygį.

slidesmania.com

„PROJECT BASED LEARNING“



slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

„DESIGN THINKING FOR EDUCATORS“

BARSELONA, ISPANIJA
2023 m. lapkričio 20 - 25 d.

„DESIGN THINKING FOR EDUCATORS“

Design Thinking metodika leidžia atitrūkti nuo ilgainiui susiformavusių mąstymo stereotipų, įprastų problemų sprendimo būdų ir įgalina pasireikšti vaizduotei, intuicijai, prigimtiniam kūrybingumui, bet tuo pačiu neprarandant racionalaus pagrindo ir visuomet koncentruojantis į galutinio vartotojo poreikius.

slidesmania.com

„DESIGN THINKING FOR EDUCATORS“

Mąstymo modeliavimo procesas, neatsiejamas nuo kūrybinio mąstymo gebėjimų raiškos, įgalina inovatyvių idėjų generavimą bei praktinį jų įgyvendinimą pereinant penkias mąstymo pakopas:

01 **Empatizavimą**

02 **Problemos apibrėžimą**

03 **Idėjų generavimą**

04 **Prototipų kūrimą**

05 **Testavimą**

slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

„SPECIALIEJI POREIKIAI IR INKLIUZINIS UGDYMAS, ITALIJOS PATIRTIS ĮVEIKIANT SEGREGACIJĄ“.

PALERMAS, ITALIJA
2023 m. lapkričio 26 - gruodžio 2 d.

01
02
03
04
05
06
07
08

„SPECIALIEJI POREIKIAI IR INKLIUZINIS UGDYMAS, ITALIJOS PATIRTIS ĮVEIKIANT SEGREGACIJĄ“.

Kursuose „Specialieji poreikiai ir inkliuzinis ugdymas, Italijos patirtis įveikiant segregaciją“ buvo siekiama apmąstyti ir išnagrinėti skirtingus požiūrius, metodus ir geriausias technikas, skatinančias įtrauktį klasėje, nes tai yra pagrindinis tikslas, kurio reikia siekti kiekvienoje šiuolaikinėje mokykloje.

Pagrindiniai šių mokymų raktiniai žodžiai:

•„Empatija“ -narystė ir bendradarbiavimas, kaip būdingiausi inkliuzinio ugdymo veiksniai,

• „Narystė“ - priklausymo grupei jausmas, suvokiant, kad jūsų indėlis gali būti reikšmingas kitiems.

• „Bendradarbiavimas“ - santykiai su šeimomis, nes jos yra ugdymo sistemos dalis. Bendradarbiauti su šeimomis yra svarbu kuriant pagalbos mokiniui sistemą.

slidesmania.com

„SPECIALIEJI POREIKIAI IR INKLIUZINIS UGDYMAS, ITALIJOS PATIRTIS ĮVEIKIANT SEGREGACIJĄ“.

Kursų organizatoriai pakvietė dalyvius sutelkti dėmesį į jau minėtus raktinius žodžius - tai pagrindas kuriant tvarius santykius tarp mokytojo, mokinių ir jų šeimų. Kai mokytojas sugeba pajausti, atpažinti tikrą vaiko, jo elgesys ir reakcija būna visiškai kitokios. Dėl negebėjimo atpažinti tikrųjų emocinių būsenų, jausmų, mokyklose kyla labai daug nesusipratimų, konfliktų.

slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

"INCLUSIVE CLASSROOM THROUGH ICT"

ATĖNAI, GRAIKIJA
2024 m. vasario 12 - 17 d.

Teorinėje mokymų dalyje buvo pristatyti formaliojo ir neformaliojo ugdymo tipai. Didelis dėmesys skirtas neformaliojo ugdymo veiklų įtakai mokinių asmeninei ūgčiai. Praktinės užduotys buvo atliekamos naudojant IKT įrankį "Wordwall".

Diskusijų metu mokytojos dalinosi pasiūlymais, kaip didinti mokinių įsitraukimą į aktyvias veiklas naudojant kompiuterines technologijas. Mokymų metu dalyviai turės galimybę išbandyti įvairius metodus šiam tikslui pasiekti.

slidesmania.com

KVALIFIKACIJOS TOBULINIMO KURSAI

„FUN MATH“

ANTALIJA, TURKIJA
2023 m. lapkričio 20-24 d

„FUN MATH“

Mokymai vyko Neformaliojo švietimo įstaigoje „Utopia“. Tai ekologiškos, tvarios, vaikams pritaikytos mokymosi ir meno erdvės– „Miško mokykla“.

Mokymų metu dalyviai mokėsi kaip mokyti matematikos pasitelkiant meną ir kūrybiškumą. Išbandyta daugybė būdų, kaip pateikti paprastas matematines užduotis: pratimai su kauliukais, galvosūkiais, lentelėmis, uždavinių sprendimas pasitelkus vaidybą bei matematiniai žaidimai.

slidesmania.com

MOKYMO METODAI

MATEMATINIS BINGO

Sudėtis ir atimtis iki 20

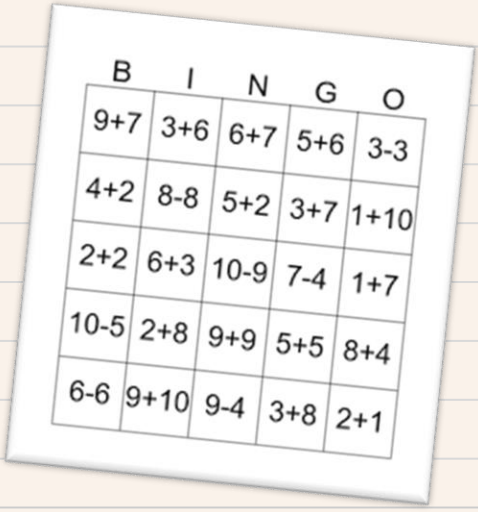
- Naudotasi: wordwall.net ir bingobaker.com

I variantas

- Vaikams išdalinamos lentelės su skaičiais.
- https://wordwall.net/lt/resource/10390862/matematika-sud%C4%97tis-atimtis-iki-20

II variantas

- Vaikams išdalinamos lentelės su veiksmais.
- https://wordwall.net/lt/resource/68235240/bingo-loterijai
- Galima naudojant skirtingas spalvas ir žaisti kelis kartus toje pačioje kortelėje.



B	I	N	G	O
9+7	3+6	6+7	5+6	3-3
4+2	8-8	5+2	3+7	1+10
2+2	6+3	10-9	7-4	1+7
10-5	2+8	9+9	5+5	8+4
6-6	9+10	9-4	3+8	2+1

slidesmania.com

SUDARYK SKAIČIŲ/VEIKSMĄ

Aktyvus matematinis žaidimas

- Vaikams išdalinami skaitmenys nuo 0-9

I variantas

- Mokytoja(-as) sako sudėties/atimties veiksmus (pvz. 7+8 ar 30-15).
- Mokiniai, kurie turi skaitmenis 1 ir 5 turi atsistoti kartu, kad būtų skaičius 15.

II variantas

- Mokytoja(-as) sako skaičių (pvz. 32), ir rodo veiksmą, kuris reikalingas (pvz. + (arba -)).
- Mokiniai, kurie turi skaitmenis 1, 5 ir 7 turi sustoti, kad būtų 15 ir 17, nes juos sudėjus bus 32. Taip pat galima daryti ir su atimties veiksmu.

Galima vaikams skirtingus skaitmenis pritvirtinti priekyje ir ant nugaros, tuomet jie turės galimybę sudaryti daugiau skaičių.

slidesmania.com

PROJEKTINIS MOKYMASIS

- Tai yra mokymo metodas, kuris grindžiamas mokinių aktyviu dalyvavimu realių pasaulio problemų sprendime per ilgalaikius, autentiškus projektus.
- Ši mokymo metodika skatina mokinių gebėjimus kritiškai mąstyti, bendradarbiauti, komunikuoti ir taikyti įvairias žinias ir įgūdžius praktikoje.
- Mokiniai dirba grupelėse ir kiekvienas turi savo atsakomybes ir įnašą į bendrą projekto rezultatą.
- Šis mokymosi metodas akcentuoja ne tik žinių įgijimą, bet ir kūrybiškumą, lankstumą, problemų sprendimo įgūdžių plėtojimą.

Esminės projektinio mokymosi savybės:

- Autentiškumas- projektai yra susiję su realiu gyvenimu, aktualumu mokiniams.
- Mokymasis per klausimus- tai skatina mokinius užduoti klausimus, tyrinėti temą ir ieškoti sprendimų.
- Bendradarbiavimas- dirbdami grupelėse mokiniai dalinasi atsakomybėmis, bendradarbiauja ir turi bendrą siekiamą tikslą.
- Kritinis mąstymas- analizuoja informaciją, vertina galimus variantus, ieško geriausio sprendimo.
- Mokymasis per veiklas- mokiniai aktyviai dalyvauja patys, o ne tiesiog priima informaciją iš mokytojo.
- Atsakomybė už mokymąsi- mokiniai tampa atsakingi už savo mokymosi procesą ir rezultatus, siekia savo užsibrėžtų tikslų.

slidesmania.com

Kaip tai veikia praktikoje?

1. Mokytojas parengia būsimo projekto planą ir kriterijus, kuriuos turės atitikti (pvz. kompetencijos, vertinimas).
2. Projekto įgyvendinimas: pagrindinis klausimas mokiniams, nuo kurio išsigryninamos temos.
3. Projektinė veikla, procesas: mokiniai renka informaciją, ją išsigrynina ir baigia projektą.
4. Projekto pristatymas: dalinasi galutiniu darbu su kitais.
5. Projekto vertinimas: mokytojas vertina ne tik galutinį rezultatą, bet ir patį procesą siekiant tikslo; mokiniai įsivertina kiekvienas save ir savo komandos draugus pagal pateiktą vertinimo schemą.

Demokratinis temos rinkimasis
Tikslas- mokiniai patys išsigrynina projekto temą.

Galimi raktiniai klausimai:

- Ką tu jau žinai apie ... ?
- Ką tu nori sužinoti apie ...? Ką tau reikia žinoti apie ...?
- Kur tu gali rasti informacijos apie ... ?
- Kaip tu pristatysi surinktą informaciją apie ... ?

slidesmania.com

Keturi žingsniai

1.Ką tu jau žinai apie ... ?

- Mokinių grupelė rašo punktais atsakydami į klausimą.

2. Ką tu nori / ką tau reikia sužinoti apie ... ?

- Grupelėse surašo punktus ant lapo. Prioritetiniai punktai rašomo pirmi.
- Grupelės dalinasi informaciją, mokytoja surašo bendrai ant lentos/ lapo grupių punktus (prioritetinius).
- Jei punktai sutampa pasikartojančių nerašoma.
- Išsigryninami keli pagrindiniai punktai į tam tikras kategorijas (tiek, kiek yra grupelių).
- Kiekvienai grupelei priskiriama viena kategorija/ tema projektiniam darbui.

3. Kur tu gali rasti informacijos apie ... ?

- Grupelėse mokiniai užsirašo idėjas į šį klausimą.
- Dalinamasi atsakymais, mokytoja užrašo idėjas.

4. Kaip tu pristatysi surinktą informaciją/ projektinį darbą?

- Mokytoja užrašo idėjas, sąrašas vis pildomas kilus naujų minčių.

slidesmania.com

Think- pair- share – Mąstyk- grupelėse- dalinkis

Darbas grupelėse- Kiekviena grupelė pasiskirsto vaidmenimis: dalyviai (visi nariai mąsto), sekretorius (užrašo idėjas), vedantysis (pristato, įgarsina grupelės idėjas visiems)

- Tema- Ką jūs žinote apie JAV?
- Mokinių atsakymai

THINK/ MĄSTYK

- Ką jūs norite sužinoti daugiau apie JAV?
- Galimi mokinių atsakymai: Koks populiariausias sportas? Kokios populiariausios vietos? Ar didelis šansas sutikti įžymybių? Koks mėgstamiausias maistas? 51 Valstija?

SHARE/ DALINKIS

- Kiekvienos grupelės vedantysis pristato idėjas/ atsakymus

BALSAVIMAS

PIRMAS TURAS

Kiekviena grupelė pristato dvi svarbiausias temas. Jos nesikartoja. Mokytojas jas užrašo.

ANTRAS TURAS

Grupelių nariai balsuoja, kuri tema aktualiausia. Mokytojas rašo kiek surenka balsų kiekviena tema.

TREČIAS TURAS

Daugiausia balsų surinkusios temos lieka.
Balsuojama tol, kol išsigrynina tiek temų, kiek reikia.
Taip gaunama tema/ temos projektui.

Toliau aptariami KETURI ŽINGSNIAI grupelėse
Kur tu gali rasti informacijos apie ... ?
Galimi mokinių atsakymai: Internetas, knygos, žemėlapiai, video, podcast‘ai, interviu, dokumentiniai filmai

Kaip jūs pristatysite projektą?
Galimi mokinių pasirinkimai: plakatas, Power Point Presentation, Vlog‘as, video, straipsnis mokyklos laikraštyje

slidesmania.com

„KRYŽIUKAI - NULIUKAI“

Susipažinimo žaidimas

Šis žaidimas gali būti naudojamas pirmuose grupių susitikimuose siekiant pažinti vieniems kitus.

Priemonės: popieriaus lapas, rašiklis.
Laikas: 10 – 20 min.

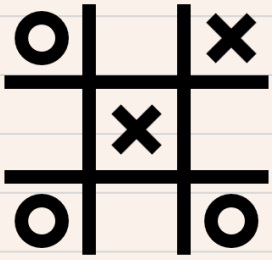
Užduoties atlikimo eiga:

1 etapas.

Kiekvienam dalyviui duodamas lapas ir rašiklis. Žaidėjams reikia nusipiešti kryžiukų - nuliukų lentą. Dalyviai į kiekvieną langelį parašo dalyką, kurį mėgsta veikti (pavyzdžiui: žiūrėti filmus, eiti į žygius, sportuoti). Iš viso kiekvienas dalyvis nurodo 9 savo pomėgius.

2 etapas.

Tarpusavyje ieškoma bendrų pomėgių. Dviem dalyviams radus sutapusį pomėgį, pastarasis yra išbraukiamas. Žaidžiama tol, kol vienas iš dalyvių išbraukia eilutę, stulpelį ar įstrižainę. Kitas variantas: žaisti tol, kol kiekvienas dalyvis patikrins savo pomėgius su visų likusių dalyvių pomėgiais.



slidesmania.com

ŽAIDIMAS „DŽIUNGLĖS“

Metodas, padedantis sukurti pozityvią ir palankią bendradarbiavimo erdvę

Laikas: apie 10 min.

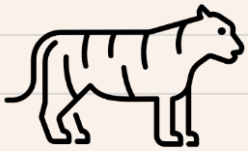
Užduoties atlikimo eiga:

1 etapas.

Kiekvienas žaidėjas per 1 minutę laiko sugalvoja kokį gyvūną (ir kaip) įkūnys. Dalyviai negali kalbėti vieni su kitais. Savo pasirinktą gyvūną dalyviai gali vaizduoti kūno kalba ir garsais, bet jokiu būdu ne žodžiais.

2 etapas.

Pasibaigus minutei, žaidimo vedėjas paprašo, kad visi gyvūnai susirikiuotų į eilę nuo mažiausio iki didžiausio (nekalbėdami!). Dalyviams įvykdžius užduotį galima paprašyti visų dalyvių vienu metu skleisti savo įkūnytų gyvūnų garsus ir pasiklausyti bendro „džiunglių“ choro. Žaidimo pabaigoje kiekvienas dalyvis atskleidžia, kokį gyvūną vaizdavo ir įvertina užduoties atlikimo sėkmę.



slidesmania.com

VIRTUALŪS PABĖGIMO KAMBARIAI

Patyriminė veikla, kurioje dalyviai yra užrakinti virtualiame pabėgimo kambaryje ir turi surasti užuominas, kurių pagalba galėtų ištrūkti. Ši veikla stiprina bendradarbiavimą, komunikavimą, pasitikėjimą savimi ir kitais, atkaklumą, kritinį mąstymą ir problemų sprendimą.

Pabėgimo kambario kūrimo žingsniai:

- Planavimas ir konceptas. Sugalvokite pabėgimo kambario temą. Sukurkite įtraukiančią istoriją.
- Užduotys ir galvosūkiai. Pasirinkite galutinį tikslą. Sukurkite užduotis, kurios dalyviams padės šį tikslą pasiekti. Tarpinės užduotys kuriamos taip, kad po truputį dalyvius vestų pabėgimo link. Užduotys gali būti klausimai, kodų spėjimai, daiktų paieška, dėlionės, mįslės, galvosūkiai.
- Dizainas ir kūrimas. Sukurkite vizualiai patrauklią aplinką: parinkite tinkamus paveiksliukus, video turinį, animaciją, garso efektus ir įtraukius tekstinius aprašymus.
- Testavimas. Prieš leidžiant dalyviams išbandyti jūsų sukurtą pabėgimo kambarį, būtinai patikrinkite, ar kambarys veikia sklandžiai ir, jei reikia, pakoreguokite užduotis.

Išbandykite pabėgimo kambarį su dalyviais!

- Paprasčiausias būdas sukurti pabėgimo kambarį - naudoti Google Forms. Kaip sukurti pabėgimo kambarį naudojantis Google Forms, galite rasti čia: https://www.boredteachers.com/post/vitual-escape-rooms

slidesmania.com

MEILĖS IR IŠSISKYRIMO LAIŠKAI

Grįžtamasis ryšys kitaip

Meilės/išsiskyrimo laiškas grindžiamas prielaida, kad mūsų santykiai su kuriamomis idėjomis/objektais yra labai panašūs į santykius su žmonėmis. Kai mylime ir vertiname sukurtą objektą, pradedame juo pasikliauti, tampame jam lojalūs ir ieškome vis daugiau būdų, kaip jį įtraukti į savo gyvenimą. Kita vertus, kai nemėgstame kūrinio, darome viską, kad jo išvengtume, kritikuojame ir ieškome alternatyvų.

Laiško rašymas - tai puikus būdas užmegzti emocinius ryšius su kuriamais prototipais. Tai saugus ir žaismingas būdas įvardinti geriausias jų savybes ir aspektus, kuriuos reikia tobulinti.

Šis grįžtamojo ryšio metodas leidžia atskirti kūrėjo asmenybę nuo jo kūrinio bei įgalina priimti konstruktyvią kritiką su šypsena.

slidesmania.com

01
02
03
04
05
06
07
08

Meilės laiškas „Klubo klasės“ prototipui

Brangi, Klubo klase,

Mes taip ilgai bandėme atrasti tave. Ir štai pagaliau esi čia su mumis, mūsų širdyse ir mintyse. Tu esi tai, kas suteiks jaukios erdvės šiltiems tiek mokinių, tiek mokytojų susitikimams.

Dėka tavęs mes galėsime kurti jaukią, atsipalaidavimo kupiną atmosferą. Tu suteiksi mums erdvės išbandyti modeliavimo mąstymo veiklas, kurių iki šiol dar nebandėme. O vakarais, brangi Klubo klase, tu suteiksi džiaugsmo tiems, kurie ateis čia pašokti.

Mylime tave!

Amžinai tavo, Aurelija ir Loreta

slidesmania.com

01
02
03
04
05
06
07
08

Išsiskyrimo laiškas „Klubo klasės“ prototipui

Kvaila, Klubo klase,

Mums atsibodo kas kartą traukyti tavo sunkias užuolaidas. Pavargome nuo kėdžių bei kitų priemonių nešiojimo kiekvieną kartą, kai organizuojame veiklas. Susitikus pas tave, mums trūksta natūralios šviesos ir gaivaus oro. Tavo modernumas mus verčia jaustis nesaugiai. Mes manome, kad tu per didelis iššūkis mūsų darbe.

Atleisk. Paliekame tave.....

Aurelija ir Loreta

Detaliau apie šį grįžtamojo ryšio metodą galite susipažinti adresu: https://spin.atomicobject.com/design-thinking-activity-love-breakup-letter/

slidesmania.com

WWW.NEARPOD.COM

Interaktyvių pristatymų ir užduočių įrankis

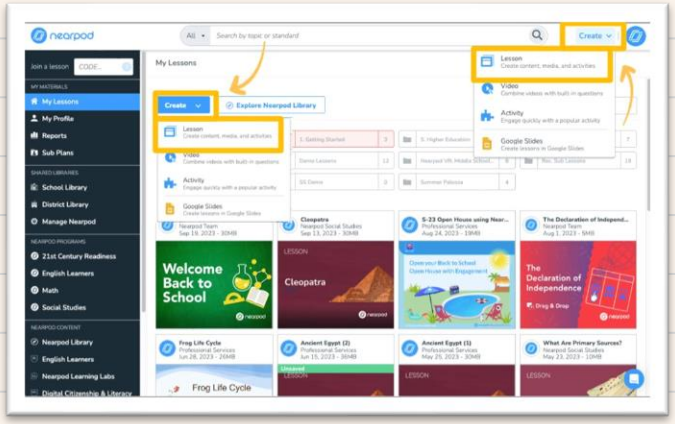
Tai yra įrankis, leidžiantis mokytojams kurti interaktyvius pristatymus ir užduotis, kurios gali būti naudojamos pamokoje arba nuotoliniu būdu.

Ši platforma leidžia įterpti įvairius medijos turinius: vaizdo įrašus, klausimynus, žemėlapius ir kt. Šį edukacinė erdvė skatina savivaldų mokinių mokymąsi.

Pavyzdys:
https://app.nearpod.com/?pin=D41BBBA56647FB6095139C31AB393DFE-1&&utm_source=link

Kaip išmokti naudotis šia edukacine platforma?

Youtube platformoje galima rasti video pristatymų kaip naudotis šia programėle, kaip kurti užduotis.



slidesmania.com

PROJEKTU PAGRĮSTAS MOKYMAS 5 PAKOPOS

Renkame faktus

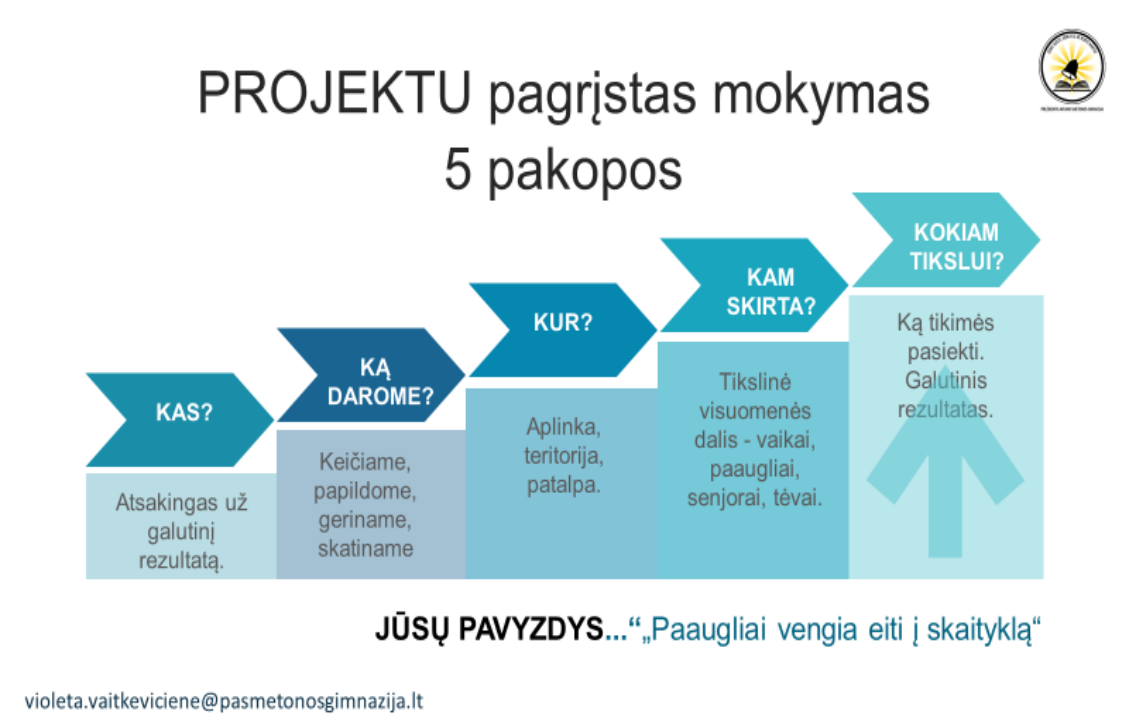
Tiesioginė apžiūra, apklausos, interviu..

Ieškome sprendimo

Sėkmės pavyzdžiai, galimi sprendimo būdai.

Darbas komandoje

Apibendriname surinktą informaciją, randame geriausią sprendimą, suplanuojame įgyvendinimą. Įgyvendiname.



Daugiau informacijos: https://www.youtube.com/watch?v=eGWqBZSFgxE

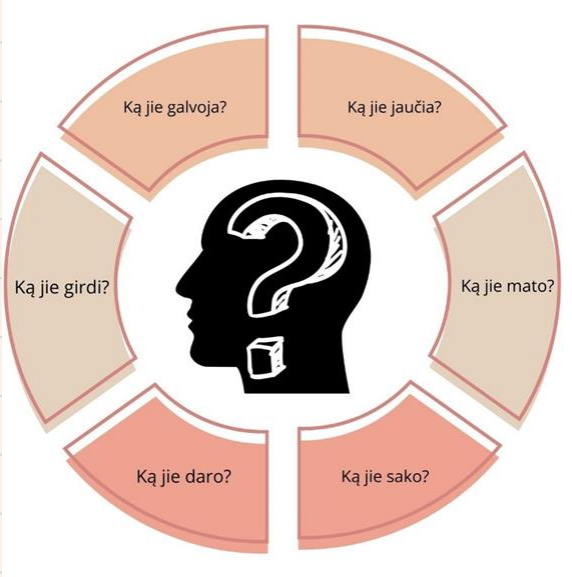
slidesmania.com

KAS VYKSTA NUOTRAUKOJE?

Metodas padeda išgryninti idėjas, pateikti individualia patirtimi pagrįstą požiūrį, rinkti faktus ir interpretuoti, skatina smalsumą.

slidesmania.com

KLASĖS TAPATYBĖ



- Inspiruoti empatijos žemėlapio sistemos, apmąstykite įvairius savo klasės patirties aspektus.
- Palyginkite savo klasės tapatybę su kolegomis prie stalo.

Įsivaizduokite save mokiniu klasėje ir kiekviename skyrelyje apmąstykite, kaip mokiniai galvoja, jaučia, sako, daro, mato, girdi asmeniniu požiūriu.

slidesmania.com

SĖKMINGO SAVIVALDAUS MOKYMOSI POŽYMIAI

- Sudarytas labai aiškus ir konkretus mokymosi planas (kas ir iki kada turi būti atlikta). Negalima pasiduoti besimokančiųjų norui „tempti laiką“, visi „deadline‘ai“ turi būti labai aiškiai nustatyti.
- Žingeidūs ir norintys išbandyti inovatyvius dalykus mokiniai. Informacinių technologijų įtraukimas į ugdymą žadina mokinių smalsumą ir norą tyrinėti.
- Gausi erdvių vizualizacija ir praktinės interaktyvios veiklos skatina mokinį tapti iniciatyvų ir atsakingą.
- IT programų naudojimas skatina mokinių susidomėjimą mokymusi, ypač tuos, kuriems tradicinio mokymosi metu pritrūksta motyvacijos; palengvina paiešką, susistemina informaciją pagal tam tikrus kriterijus; taiko novatoriškus mokymosi metodus.
- Mokinių kūrybiškumo, kritinio mąstymo, bendradarbiavimo, komunikavimo skatinimas, mokymas prisiimti atsakomybę už bendrą projekto rezultatą sukuriant autentišką darbą.
- Empatiškas įsigilinimas į konkretaus mokinio poreikius, padedant sugeneruoti originalias ir netikėtas idėjas, kuriant prototipus, juos išbandant ir savarankiškai priimant geriausią mokiniui sprendimo variantą, sprendžiant iškilusias problemas. Reikia mokytis pažvelgti į kitus, jų nesmerkiant, suprantant žmonių jausmus ir dalijimąsi jais, siekiant paskatinti ryšius su šalia esančiais. Kai mokytojas sugeba pajausti, atpažinti tikrą vaiko emociją (ne tą, kurią jis demonstruoja, o tą, kurią jaučia), jo elgesys ir reakcija būna visiškai kitokios.

slidesmania.com