








Scenarijaus pavadinimas:

„Bendradarbiavimas (Kuriant sveiką miestą)“

Šalys: Austrija, Belgija (Valonija), Slovėnija

<b>Laikas</b> (valandos trukmės pamokų skaičius)	1	1	2	5	1		2
<b>Mokymosi veiklos</b>	 dream	 explore	 map	 make	 ask	 re-make	 show
<b>Tikslas</b> (mokymosi uždaviniai, priderinti prie ugdymo turinio)	Įsivaizduok	Ištirk	Planuok	Kurk	Klausyk	Perdaryk	Parodyk
	Biologija, galbūt tarpdalykinis aspektas. Taikant tą patį metodą galėtų būti visiškai kitas dalykas ir tema.  Svarbu priderinti temą prie ugdymo turinio, bet neišmesti kitų temų.	Tikslas taip pat yra lavinti mokinių komandinio darbo ir tarpasmeninius įgūdžius bei mokymąsi mokyti (ir kitus XXI a. įgūdžius). Tai reikalauja fizinės mokymosi erdvės pokyčių.		Tikslas yra ugdyti skaitmeninius gebėjimus, pavyzdžiui, kurti garso ir vaizdo klipus, taip pat plėtoti saugaus ir atsakingo IKT naudojimo praktiką (pavyzdžiui, suprasti duomenų apsaugos ir privatumo klausimus).			
<b>Kiekvienos mokymosi veiklos</b>	<b>Mokiniai:</b> • sudaro komandas ir	<b>Mokiniai:</b> • randa aktualios informacijos	<b>Mokiniai:</b> • Susirinkime tyrimo vadovas	<b>Mokiniai:</b> • formuluoja klausimus,	<b>Mokiniai:</b> • internete apklausia	<b>Mokiniai:</b> • atlieka tolesnį tyrimą, įskaitant	<b>Mokiniai:</b> • teikia sveikesnės mokyklos

## Kūrybiškų klasių laboratorija

<p><b>apibūdinimas</b></p>	<p>pasiskirsto vaidmenimis (žr. žemiau);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• žiūri „provokuojantį“, įtaką darantį vaizdo įrašą;</li> <li>• užbaigia sakinius naudodamiesi, pavyzdžiui, „Wallwisher“.</li> </ul> <p><b>Mokytojas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kelia mokiniams iššūkį atlikti prieštaringos temos, kuri juos domina (ir kuri atitinka ugdymo turinį), tyrimą.</li> </ul>	<p>(internete, knygoje, straipsniuose ir pan.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tyrimo vadovas nustato žmones, turinčius tvirtą nuomonę nagrinėjamu klausimu.</li> <li>• Komandos vadovas prisiima atsakomybę už socialinių žiniasklaidos priemonių (pavyzdžiui, „Twitter“) ir interneto naudojimą, siekdamas nustatyti tinkamus žmones, ir projekto tinklaraštyje paskelbia šių žmonių sąrašą su informacija apie juos.</li> <li>• Tyrimo vadovas atlieka pirminį klausimo tyrimą.</li> </ul>	<p>pasidalija gautais duomenimis su grupe, naudodamasis planšetiniais kompiuteriais (pristato filmus ir straipsnius, demonstruojančius skirtingus požiūrius).</p>	<p>kuriuos užduos bendramoksliais ir kitiems asmenims;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• parengia internetinę apklausą.</li> </ul>	<p>gydytoją (pavyzdžiui, naudodamiesi „Skype“).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komandos vadovas paskirsto užduotis kiekvienam komandos nariui, įskaitant pokalbius su keliais nustatytais vietos ekspertais, pavyzdžiui, įžymybe, kuo nors iš ligoninės, kuriuo nors iš tėvų, kuris dirba tiriamojoje srityje, vietos universiteto dėstytoju, dėstančiu šį dalyką.</li> <li>• Organizatorius suderina susirinkimą po pamokų, kuriame parengiamas planas, kaip bus</li> </ul>	<p>elektroninių laiškų siuntimą nustatytiems ekspertams ir įžymybėms, norėdami gauti jų nuomones šia tema.</p>	<p>pasiūlymus mokiniams, mokytojams, savivaldybei / ministrui ir tėvams.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Surinkta informacija naudojama planuojant internetinį seminarą ar internetinius debatus, kuriuos jie pristato kitiems mokyklos mokiniams.</li> <li>• Kiti mokiniai, dalyvaujantys internetiniame seminare, gali balsuoti diskutuojamu klausimu ir balsavimo rezultatai pateikiami galutinėje ataskaitoje.</li> </ul>
----------------------------	--	---	---	---	--	--	--



## Kūrybiškų klasių laboratorija

					<p>susisiekti su nustatytais žmonėmis. Organizatorius internetiniame žemėlapyje suranda įvairias vietas, pavyzdžiui, vietos bendruomenės centrą, ir patikrina, ar galima su juo susisiekti. Organizatorius projekto tinklaraštyje pristato susirinkimo detales kitiems.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veikla galėtų būti internetiniai debatai arba apklausa, paremta tyrimo ir pokalbių rezultatais, norint surinkti nuomones arba palaikyti poziciją.</li> </ul>		
<p><b>Mokymosi aplinka (-os)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fizinė:</b> klasė</li> <li>• <b>Virtuali:</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fizinė</b></li> <li>• Klasė / namai:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fizinė:</b> klasė / namai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fizinė:</b> klasė / namai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fizinė</b></li> <li>• Klasė / namai</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fizinė</b></li> <li>• Internetas ir</li> </ul>

Kūrybiškų klasių laboratorijos projektas | <http://creative.eun.org>  
Projektą finansuoja Europos Komisija.



Mokymosi visą gyvenimą programa

### Kūrybiškų klasių laboratorija

(fizinė arba virtuali aplinka, kurioje vyksta mokymasis)	mokymosi platforma	mokinių pasirinkta vieta, pavyzdžiui, planšetinių kompiuterių naudojimas muziejuje	• <b>Virtuali:</b> internetas „Skype“, „Moodle“	• <b>Virtuali:</b> internetas „Skype“, „Moodle“			mokykla • <b>Virtuali</b>
<b>Skaitmeninės technologijos ir įrankiai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planšetiniai kompiuteriai užtikrina veiksmingesnę ir efektyvesnę veiklą, ypač bendradarbiavimo palaikymo aspektu. Ar tai galėtų būti atlikta be planšetinių kompiuterių?</li> <li>Projektorius</li> <li>„Wallwisher“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>„Cobiss“ (<a href="http://www.cobiss.si/cobiss_eng.html">http://www.cobiss.si/cobiss_eng.html</a>)</li> <li>Naudojamos socialinių žiniasklaidos priemonių platformos ir debesijos paslaugos siekiant skatinti bendradarbiavimą ir bendrą žinių kūrimą (<a href="http://net.educ ause.edu/ir/library/pdf/ELI7092.pdf">http://net.educ ause.edu/ir/library/pdf/ELI7092.pdf</a>)</li> <li>Internetinis kalendorius ir kiti įrankiai, siekiant planuoti, numatyti, organizuoti darbo eigą ir nustatyti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nemokama internetinė apklausos kūrimo programa (pavyzdžiui, „Quick Survey“)</li> <li>Prieš susirinkimus dokumentais dalijamasi internete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>„Blogger“, „Glogster“ (nemokamas internetinis įrankis)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>„Skype“</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Internetas</li> <li>Pristatymas mokykloje naudojantis projektoriumi, kompiuteriu</li> <li>Internetinis seminaras</li> </ul>

## Kūrybiškų klasių laboratorija

		individualius mokymosi tikslus					
<b>Vaidmenys (mokytojo, mokinių, tėvų, ekspertų ir kt.)</b>	<p><b>Mokytojas:</b> Mokytojas skatina entuziazmą, instruktuoja, konsultuoja ir pataria internetu – šios funkcijos labai skiriasi nuo tradicinio vaidmens, o tai reikalauja iš mokytojo permąstyti savo valdymo ir mokymo metodus. Mokytojas užtikrina, kad projektas neužsitęstų per ilgai, kad visi mokiniai prisidėtų ir išmokyti dirbti savarankiškai.</p> <p><b>Mokiniai:</b> Mokiniai dalyvauja ir įsitraukia.</p>	<p><b>Mokytojas:</b> Mokytojas stebi ir pataria.</p> <p><b>Mokiniai:</b> Mokiniai atlieka savo užduotis. Susirinkimuose jie atlieka skirtingus vaidmenis, mokosi klausytis, derėtis, įtikinėti ir pan.</p>	<p><b>Mokytojas:</b> Mokytojas stebi ir pataria.</p> <p><b>Mokiniai:</b> Mokiniai atlieka savo užduotis. Mokiniai mokosi iš bendramokslų ir juos palaiko, padėdami vieni kitiems, pavyzdžiui, naudoti planšetinius kompiuterius, programėles.</p>	<p><b>Mokytojas:</b> Mokytojas stebi ir pataria.</p> <p><b>Mokiniai:</b> Mokiniai atlieka savo užduotis, pavyzdžiui, rašo tinklaraščius ir juos bendrina.</p>	<p><b>Mokytojas:</b> Mokytojas stebi ir pataria, prireikus susisieikia su ekspertais.</p> <p><b>Mokiniai:</b> Mokiniai rengia ir užduoda klausimus. Mokiniai rašo atsakymus.</p>		<p><b>Mokytojas:</b> Mokytojas stebi ir vertina atliktą darbą.</p> <p><b>Mokiniai:</b> Mokiniai pristato savo darbą ir atsako į klausimus.</p>
<b>Bendradarbiavimas, komandinis darbas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudaromos komandos – pagal interesus (užrašytus „Wallwisher“)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Užduočių / vaidmenų pasiskirstymas tarp komandos narių. Mokiniai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komandos nariai susitaria dėl klausimų / padaro atranką.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiekvienas komandos narys atlieka savo darbą.</li> <li>• Mokiniai dalijasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mokiniai randa tinkamą vietą tinklaraštyje atsakymams paskelbti.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komanda pristato atliktą darbą.</li> </ul>

### Kūrybiškų klasių laboratorija

<p><b>Individualus darbas, personalizavimas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mokiniai pasiskirsto šiais vaidmenimis:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Komandos vadovas planuoja veiklas ir padeda kiekvienam komandos nariui užbaigti savo darbą.</li> <li>○ Komandos reporteris informuoja apie komandų ir asmeninę pažangą.</li> <li>○ Organizatorius organizuoja internetinius įrankius, susirinkimus ir internetinį seminarą.</li> <li>○ Tyrimo vadovas vadovauja didžiąjai daliai tyrimo. Kiekviena komanda pasirenka pavadinimą ir sukuria</li> </ul> </li> </ul>	<p>turi dirbti komandomis, vykdydami tyrimą; kiekvienas mokinys komandoje turi atlikti skirtingą vaidmenį.</p>		<p>nuomonėmis, rezultatais.</p>			
---	---	--	--	---------------------------------	--	--	--

## Kūrybiškų klasių laboratorija

	komandos tinklaraštį, kuriame informuoja apie savo pažangą. ○ Komandos reporteris atsako už atnaujintos informacijos apie pažangą pateikimą ir paaiškina, ką daro kiekvienas komandos narys.						
<b>Refleksija (mokymosi ir atsiskaitymo būklės ir pažangos apmąstymas)</b> <b>Vertinimas (tipas, priemonės)</b>	<b>Refleksija</b> Vykdant projektą: formuojamojo vertinimo ir pažangos stebėsenos svarba, naudojantis, pavyzdžiui, tinklaraščiais ir el. aplankais mokymosi žurnalams, siekiant informuoti apie išsiugdytus bendradarbiavimo įgūdžius. Be to, bendrame el.	<b>Vertinimas</b> Kiek susijusių duomenų mokiniai rado?	<b>Refleksija</b> Reporteris prašo kiekvieno komandos nario parengti garso įrašą apie jau nuveiktą darbą. Įrašai keliami į tinklaraštį. <b>Vertinimas</b> Parengtų klausimų skaičius ir aktualumas. Techninė internetinės apklausos kokybė (duomenų rinkimo	<b>Vertinimas</b> Tinklaraščio / „Glogster“ pateikti es turinys.	<b>Refleksija</b> Prieš interviu komanda organizuoja internetinę bendradarbiavimo sesiją, naudodamasi internetiniu bendru redagavimo įrankiu, padedančiu nustatyti kiekvieno indėlį. <b>Vertinimas</b> Parengtų ir užduotų klausimų	<b>Refleksija</b> Komandos reporteris peržiūri tinklaraštį ir garso įrašų ataskaitas, kiekvienam mokiniui pateikia pažangos ataskaitą, komandos ataskaitą ir rekomendacijas, kokius papildomus darbus jie turėtų atlikti su pagalbėmis medžiagomis. Hermanas šiuos	<b>Vertinimas</b> Reakcijos ir komentarai. Mokinių galutinis pažymys pagrįstas jų indėliu, kurį galima įvertinti projekto tinklaraštyje.



### Kūrybiškų klasių laboratorija

	<p>aplanke galima registruoti pasiekimus.</p> <p><b><u>Vertinimas</u></b></p> <p>Ar įtraukiau savo mokinius į viziją (pavyzdžiui, „Wishwall“ pateiktų atsakymų skaičius)?</p>		kokybė).		skaičius ir turinys.	<p>paramos susirinkimus su kiekviena komanda organizuoja reguliariai ir parengia kiekvieno mokinio pažangos įrašą.</p> <p>Susirinkimuose visi mokiniai susitaria, kas ką padarė ir kam reikėtų labiau prisidėti vykdant tolesnes veiklas, kad visų indėlis būtų pakankamas. Komandos reporteris vadovauja mokiniams, norėdamas įsitikinti, ar jie kritiškai vertina gaunamą informaciją, atidžiai vertina šaltinių patikimumą ir kvalifikuotumą.</p>	
--	---	--	----------	--	----------------------	--	--







Kūrybiškų klasių laboratorija

### Papildomos patariamąsios valdybos pastabos:

- Lietuva: naudingų pavyzdžių ir gairių galima rasti čia: **BENDRADARBIAVIMAS:** <http://www.emokymasis.com/>; **GEBĖJIMO MOKYTIS INTERNETE VERTINIMO PRIEMONĖS:** <http://mokomes5-8.ugdome.lt/index.php/voratinklis-menu>

Šiame dokumente pristatytas darbas finansuojamas pagal Europos Komisijos Mokymosi visą gyvenimą programą – projektas „Kūrybiškų klasių laboratorija“ (Dotacijos susitarimas Nr. 2012–5124/005-001). Už šio dokumento turinį atsako tik konsorciumo nariai ir jis neatspindi Europos Komisijos nuomonės, o Komisija neatsako už jokią šiaame dokumente pateiktą informaciją panaudojimą.



Mokymosi  
visą gyvenimą  
programa

Kūrybiškų klasių laboratorijos projektas | <http://creative.eun.org>  
Projektą finansuoja Europos Komisija.



Mokymosi  
visą gyvenimą  
programa