



Kūrybiškų klasių laboratorija

Visos Europos politikos eksperimentai su planšetiniais kompiuteriais

<http://creative.eun.org>

1-OJO ETAPO CCL SCENARIJŲ SANTRAUKA

BENDRADARBIAVIMAS

SCENARIJAUS TIKSLAS

Šiame scenarijuje į pirmą vietą iškeliamas mokymasis bendradarbiaujant – tai yra esminis XXI a. įgūdis, apimantis komandinį darbą, bendrą problemų sprendimą, socialinį mokymąsi, bendramokslių sąveiką, taip pat bendravimo ir tarpasmeninius įgūdžius.

SCENARIJAUS ESMĖ

Scenarijus veiksmingas, jei mokytojai parenka prieštaringą temą, motyvuojančią mokinius, kad jie noriai bei susidomėję rinktų informaciją ir dirbtų savarankiškai. Šio scenarijaus tema – „Sveika mokykla“. Pasirinkta tema turėtų būti ugdymo turinio dalis ir turėtų būti išaiškintas jos ryšys su skirtingais dalykais.

Tema ir numatytos veiklos turėtų akcentuoti pridėtinę vertę, kuriamą dirbant komandomis, tačiau ne visos užduotys turėtų būti atliekamos bendradarbiaujant; paliekama galimybė dirbti ir savarankiškai. Šiame, kaip ir kituose scenarijuose, pateiktos septynios įvairios trukmės mokymosi veiklos: „Įsivaizduok“ (angl. *Dream*), „Ištirk“ (angl. *Explore*), „Planuok“ (angl. *Map*), „Kurk“ (angl. *Make*), „Klausk“ (angl. *Ask*), „Perdaryk“ (angl. *Re-make*) ir „Parodyk“ (angl. *Show*). Kai kurios veiklos labiau nei kitos tinka bendradarbiavimo metodams.

MOKINIŲ VAIDMUO

Mokiniams gali reikėti pagalbos sudarant komandas ir pasiskirstant vaidmenis, kad kiekvienas prisidėtų prie projekto. Mokiniai turėtų atlikti užduotis savarankiškai arba bendradarbiaudami. Kiekvieno darbo grupių elemento vaidmuo turėtų būti aiškiai apibrėžtas. Fizinė aplinka turėtų būti sukurta ir pertvarkyta taip, kad būtų palanki dirbti kartu.

MOKYTOJO VAIDMUO

Mokytojas turėtų motyvuoti, skatinti entuziazmą, vadovauti, sekti laiką, stebėti – šios funkcijos ganėtinai skiriasi nuo tradicinių. Todėl jis turėtų stebėti, patarti ir nuolat susitikti su kiekviena grupe. Per šiuos susitikimus mokinius reikėtų paskatinti įsivertinti ir reflektuoti, ką jie jau pasiekė.

IKT NAUDOJIMAS

Visa veikla atliekama namuose arba mokykloje, dažnai naudojantis internetu. Reikėtų pedagogiškai pagrįsti skaitmeninių įrankių, ypač planšetinių kompiuterių, įrankių ir paslaugų, kurios padeda bendradarbiauti, naudojimą pagal šį scenarijų. Bendradarbiaujant galima naudotis debesijos paslaugomis, pavyzdžiui, „Box“, „Dropbox“, „Google Drive“, „Skydrive“, taip pat elektroniniais kalendoriais, tinklaraščiais, „Twitter“, internetiniais seminarais ir „Skype“.

GALUTINIS PRODUKTAS

Galutinis produktas gali būti, pavyzdžiui, internetinis seminaras tema „Sveika mokykla“. Galutinį produktą reikėtų pristatyti mokyklai, tėvams ir mokyklos bendruomenei.

KOKS TURĖTŲ BŪTI GERAS SCENARIJUMI PAREMTAS BENDRADARBIAVIMAS?

Sėkmingai įgyvendinto mokymosi bendradarbiaujant scenarijus požymiai galėtų būti šie:

- Susidomėję mokiniai, aktyviai prisidedantys prie užduočių ir labiau pasitikintys dirbdami grupėmis.
- Įvairiausios prasmingos veiklos, kurios gali būti išplečiamos ir kurios kelia iššūkius visiems mokiniams.
- Tinkamas, pridėtinę vertę kuriantis ir pedagogiškai pagrįstas planšetinių kompiuterių naudojimas.
- Veiksmingas bendradarbiavimo įrankių ir paslaugų (kai kurių pirmą kartą) naudojimas.
- Geri santykiai tarp mokinių; jie padeda vieni kitiems ir moko vieni kitus, taip pat palaiko sunkumų turinčius ir atsiliekančius mokinius.
- Yra tiek grupės, tiek pavienių mokinių pasiekimų įrodymų.
- Bendradarbiavimas plinta už projekto ribų ir pasiekia kitus mokytojus.

Tėvai supranta ir palaiko bendradarbiavimo metodą.

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 šiame dokumente pateiktą informaciją panaudojimą.



Mokymosi
visą gyvenimą
programa

