



Kūrybiškų klasių laboratorija

Visos Europos politikos eksperimentai su planšetiniais kompiuteriais
<http://creative.eun.org>

1-OJO ETAPO CCL SCENARIJŲ SANTRAUKA

TURINIO KŪRIMAS

SCENARIJAUS TIKSLAS

Pagal šį scenarijų mokiniai kuria interaktyvų skaitmeninį turinį, pavyzdžiui, vaizdo įrašą, žaidimą, pateiktį, mokymosi modulį, netgi programėlę, kuriuos gali naudoti kiti. Taip mokiniai tampa iniciatyviais vartotojais, kurie ne tik vartoja turinį, bet ir jį kuria, taip pat sužino apie turinio projektavimo bei kūrimo procesus ir klaidas autentiškais realiomis problemų sprendimo sąlygomis.

SCENARIJAUS ESMĖ

Tradicinėje mokymosi aplinkoje statiską turinį rengia mokytojai ar vadovėlių autoriai, o 1:1 (vienas kompiuteris vienam mokiniui) paradigma, ypač mokymas naudojant planšetinius kompiuterius, tampa gyva sistema, kurioje nuolat atnaujinami ar keičiami švietimo ištekliai. Todėl veiklos turėtų būti interaktyvios: turinio kūrimas ir refleksija tampa neatsiejama didesnio žinių ciklo dalimi.

Mokytojas turėtų aiškiai apibrėžti temą ir aptarti detales su mokiniais, įskaitant numatyto galutinio produkto specifikacijas, bet taip pat užtikrinti, kad procesas vyktų „iš apačios į viršų“, o ne „iš viršaus į apačią“. Tema ir galutinis produktas neturėtų būti pernelyg ambicingi, o kūrimo atžvilgiu turėtų būti aiškiai apibrėžti laike.

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*). Kiekvienas etapas yra labai svarbus vykdant skaitmeninių mokymosi išteklių tyrinėjimo, apibrėžimo, kūrimo, išbandymo ir viešinimo projektą. Pavyzdžiui, vykdant etapo „Klausk“ veiklas, skatinamas nuolatinis grįžtamasis ryšis ir tobulinamas produktas. Vykdydami užduotis mokiniai ugdomi daugelį XXI a. įgūdžių, taip pat giliau suvokia temą.

MOKINIŲ VAIDMUO

Mokiniai dirba įvairiose mokymosi aplinkose, jei įmanoma, tinkamiausiose vykdant skirtingas užduotis: klasėje, mokykloje ar namie. Jie gali dirbti vieni, grupėmis arba kartu su visa klase; taip pat galima įtraukti konkuravimo aspektą ir įvertinimą.

MOKYTOJO VAIDMUO

Mokytojas stebi turinio kūrimo procesą, instruktuoja, sujungia išteklius į vieną visumą arba siūlo papildomus švietimo išteklius, nuorodas ar medžiagą.

IKT NAUDOJIMAS

Naudojama aparatinė įranga apima planšetinius kompiuterius, vaizdo kameras ir interaktyvias lentas. Konkreti programinė įranga, pavyzdžiui, minčių žemėlapių kūrimo programa, elektroninė užrašų knygelė „Evernote“, tinklaraščiai, vikiai ir el. aplankai, padedantys dalytis tarpiniais rezultatais ir skatinantys grįžtamąjį ryšį. Taip pat būtina naudoti bendrą debesijos aplinkos erdvę darbams saugoti, jais dalytis ir juos komentuoti.

GALUTINIS PRODUKTAS

Tikimasi, kad galutinis produktas bus pakankamos techninės ir pedagoginės kokybės, kad jį būtų galima viešai skelbti internete ir kad jį galėtų naudoti ir toliau keisti tiek mokytojai, tiek mokiniai kitose klasėse ar mokyklose. Reikėtų aptarti plagijavimą, autorių teises, „Creative Commons“ licencijas ir atvirusius švietimo išteklius.

KOKS TURĖTŲ BŪTI GERAS TURINIO KŪRIMO PROCESAS?

Sėkmingas turinio kūrimo procesas galėtų turėti šiuos požymius:

- Mokymasis mokant: skirti tiek pat dėmesio mokymuisi kaip ir turinio kūrimo mechanizmui nėra taip paprasta!
- Įvairiausios veiklos klasėje ir už jos ribų.
- Mokiniai ugdo svarbius įgūdžius ir žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumą, taip pat sužino, kas padeda gerai mokytis.
- Veiksmingai naudojami planšetiniai kompiuteriai.
- Suderinti „gero turinio“ kriterijai.
- Galutinis produktas užpildo spragą ir yra prieinamas; tinkamai naudojamos technologijos; produktą gali naudoti bei pritaikyti mokytojai ir mokiniai.

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

