



Kūrybiškų klasių laboratorija

Visos Europos politikos eksperimentai su planšetiniais kompiuteriais

<http://creative.eun.org>

1-OJO ETAPO CCL SCENARIJŲ SANTRAUKA

ATVIRKŠTINĖ KLASĖ

SCENARIJAUS TIKSLAS

Šio scenarijaus tikslas yra kurti veiklas, kuriomis tiesioginis bendravimas pamokoje geriausiai išnaudojamas diskusijoms ir dalijimuisi, taip pat suteikiama galimybė mokiniams naudotis elektroniniu turiniu ir paslaugomis ne klasėje ir po pamokų. Šiuo platesniu požiūriu į mokymąsi pripažįstama, kad šiandien mokymasis gali vykti bet kada ir bet kur dėl augančio (bet ne visuotinio) kompiuterių ir planšetinių kompiuterių naudojimo namuose.

SCENARIJAUS ESMĖ

Jei mokymosi nebevaržo laiko ir erdvės apribojimai, svarbu pamąstyti apie tai, kam reikalingos klasės: kodėl mokiniai turi būti vienoje klasėje kartu su mokytoju? Ką geriausiai galima nuveikti klasėje per pamokas, o ką – kitur? „Flippingas“, t. y. mokymosi veiklų klasėje sukeitimas vietomis su veiklomis namuose, perteikia šią idėją įsimintinu žodžiu (angl. *flipping* – „apvertimas“). Tai reiškia, kad technologijos naudojamos pagal savo paskirtį, o mokytojai atlieka savo vaidmenį; tiek pirmosios, tiek pastarieji kuria pridėtinę vertę siekiant geresnio mokymosi. Mokytojai gali pristatyti, demonstruoti ir modeliuoti, tačiau to paties galima pasiekti ir naudojant internetinius išteklius už mokyklos ribų (supaprastintas atvirkštinio mokymosi pavyzdys yra vaizdo klipų žiūrėjimas namuose), taip užtikrinant, kad per pamoką vyktų aukštesnio lygio sudėtingesnės mokytojų ir mokinių sąveikos.

MOKINIŲ VAIDMUO

Šiame scenarijuje „atvirkštinės klasės“ modelio tikslas yra ugdyti mokinių tyrimų ir kritinio mąstymo įgūdžius bendradarbiaujant su bendramoksliais arba dirbant savarankiškai. Klasė – tai erdvė, kurioje pristatomi mokinių atlikti darbai, bendramoksliai ir kiti asmenys teikia grįžtamąjį ryšį, aptariamais klausimais, kuriamis planai. 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 šiai mokymosi formai įgyvendinti.

MOKYTOJO VAIDMUO

Mokytojo vaidmuo svarbus – jis turi nustatyti dalyką ir temą (pats scenarijus neturi turinio), uždavinius, nuspręsti, kokias veiklas būtų geriausia sukeisti, taip pat stebi, kontroliuoja, motyvuoja mokinius, kelia jiems iššūkius ir juos palaiko. Šis vaidmuo skiriasi nuo tradicinio požiūrio į mokytoją kaip vien tik informacijos skleidėją.

IKT NAUDOJIMAS

Mokiniai skatinami naudoti planšetinius kompiuterius ir interaktyviasias lentas, jei yra. Bendradarbiavimo įrankiai, „PowerPoint“, „OneNote“, „TeamUp“, „Classdojo“, „Kodu“, „Scratch“ ir „Audacity“ taip pat naudojami taikant „atvirkštinės klasės“ modelį. Vaizdo įrašų kūrimas ir platinimas per „YouTube“, socialiniai tinklai, „Skype“ ir kitos elektroninio mokymosi aplinkos taip pat yra svarbūs įrankiai.

GALUTINIS PRODUKTAS

Mokinių produktas gali būti vaizdo įrašas ar kitas dokumento tipas. Šį produktą vėliau galima naudoti kitose klasėse ir mokyklose.

KOKS TURĖTŲ BŪTI GERAS „ATVIRKŠTINĖS KLASĖS“ MODELIS?

- Prasmingos, įgyvendinamos ir pedagogiškai pagrįstos veiklos už mokyklos ribų; „atvirkštinė klasė“ – tai ne madinga frazė namų darbams ar vaizdo įrašų peržiūrai apibūdinti!
- Įvairiausios užduotys mokykloje ir už jos ribų.
- Veiklos, skatinančios mokinius bendradarbiauti ir bendrauti po pamokų.
- Diferencijavimas ir personalizavimas, daugybė priegios prie išteklių už mokyklos ribų (ir joje) būdų.
- Tinkamas, pridėtinę vertę kuriantis ir pedagogiškai pagrįstas planšetinių kompiuterių ir technologijų naudojimas.
- Pagalba mokiniams, kuriems kyla sunkumų naudojantis internetu už mokyklos ribų, randant vietą, kurioje jie galėtų dirbti, randant laiko darbui ir t. t.
- Mokytojai atlieka įvairiausius vaidmenis ir jautriai valdo mokymąsi už mokyklos ribų (gali kilti problemų, susijusių su privatumu, taip pat kišimusi į šeimos gyvenimą ir laisvalaikį).
- Tėvų vaidmuo taikant „atvirkštinės klasės“ modelį yra didesnis, todėl jie daugiau žino apie savo vaikų mokymąsi ir pažangą.
- Greitas būdas kontroliuoti, ar visi atlieka užduotis už mokyklos ribų.
- Yra įrodymų, kad taikant „atvirkštinės klasės“, o ne tradicinį modelį, mokymasis yra gilesnis ar veiksmingesnis.

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

